

## Información Importante

La Universidad de La Sabana informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad de La Sabana.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento para todos los usos que tengan finalidad académica, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito al documento y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, La Universidad de La Sabana informa que los derechos sobre los documentos son propiedad de los autores y tienen sobre su obra, entre otros, los derechos morales a que hacen referencia los mencionados artículos.

**BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA**  
UNIVERSIDAD DE LA SABANA  
Chía - Cundinamarca

**SAVAGE**

**AUTORES:**

**Nicole Ivonne Cárdenas Cardozo**

**Paola Andrea Ochoa Pico**

**Paula Andrea Mesa Rojas**

**Universidad de La Sabana**

**Facultad de Comunicación**

**Comunicación Audiovisual y Multimedia**

**Bogotá**

**2017**

**SAVAGE**

**AUTORES:**

**Nicole Ivonne Cárdenas Cardozo**

**Paola Andrea Ochoa Pico**

**Paula Andrea Mesa Rojas**

**TRABAJO DE GRADO:**

**Proyecto Creativo de Carácter Audiovisual**

**DIRECTOR:**

**Andrés Forero Serna**

**Universidad de La Sabana**

**Facultad de Comunicación**

**Comunicación Audiovisual y Multimedios**

**Bogotá**

**2017**



UNIVERSIDAD DE LA SABANA PRESENTA: "SAVAGE" GUIÓN: NICOLE CÁRDENAS PRODUCCIÓN: PAOLA OCHOA

DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA: PAOLA OCHOA DIRECCIÓN DE ARTE: PAULA MESA DISEÑO SONORO: FRANCISCO ACERO

ANIMACIÓN: PAOLA OCHOA PAULA MESA NICOLE CÁRDENAS DIRECCIÓN: NICOLE CÁRDENAS

## CONTENIDO

<b>Introducción</b>	<b>9</b>
<b>1. Resumen / Abstract</b>	<b>11</b>
<b>2. Storyline</b>	<b>12</b>
2.1. Sinopsis	12
2.2. Tagline	12
<b>3. Estructura narrativa</b>	<b>13</b>
<b>4. Objetivos</b>	<b>14</b>
4.1. Objetivo General	14
4.2. Objetivos Específicos	14
<b>5. Justificación</b>	<b>15</b>
<b>6. Género y formato</b>	<b>17</b>
6.1. Género	17
6.2. Formato	19
<b>7. Estado de arte</b>	<b>20</b>
<b>8. La Animación y su historia</b>	<b>21</b>
8.1. Las nuevas tecnologías	24
8.2. Construcción de la narrativa en la animación	29
<b>9. Ficha Técnica</b>	<b>33</b>

<b>10. Guion</b>	<b>34</b>
<b>11. Propuesta de Dirección</b>	<b>41</b>
11.1. Tratamiento narrativo	46
11.2. Felinos	48
11.2.1. ¿Qué es un felino?	49
11.2.2. Pantera y su hábitat	50
11.2.3. Gatos y su historia	53
11.2.4. La vida en la calle de los gatos y su marca	55
11.3. Atmósfera general y establecimiento de la narrativa	56
11.4. Construcción de tratamiento estético	61
11.4.1. Desde la dirección de fotografía	61
11.4.2. Desde la dirección de arte	66
11.4.3. Desde la dirección de sonido	70
11.5. Tratamiento de los personajes	71
11.5.1. La pantera	72
11.5.2. La serpiente	73
11.5.3. El chigüiro y su manada	74
11.5.4. El gato	74
11.5.5. Ana la dueña	76
<b>12. Story Board</b>	<b>77</b>
<b>13. Propuesta de Dirección de Fotografía</b>	<b>125</b>
13.1. Concepto	125
13.2. Iluminación	125
13.2.1. Sets	125
13.2.1.1. Selva	125
13.2.1.2. Estudio	128
13.2.2. Personajes	129

13.2.2.1. Pantera	129
13.2.2.2. Chigüiro	130
13.3. Movimientos de cámara	131
13.4. Planimetría	134
13.5. Temperatura del color	136
13.5.1. Sets	136
13.5.2. Personajes	138
13.6. Aspectos técnicos	139
13.6.1. Cámara y objetivos	139
13.6.2. Luces	139
<b>14. Propuesta de Arte</b>	<b>141</b>
14.1. Concepto	141
14.2. Sets	141
14.2.1. Llano/Selva	141
14.2.2. Apartamento/Estudio	150
14.3. Objetos Importantes	154
14.3.1. Peluche	154
14.3.2. Computador	155
14.4. Personajes	155
14.4.1. Personajes en la realidad	155
14.4.1.1. Bagheera	155
14.4.1.2. Ana	165
14.4.2. Personajes en el sueño	168
14.4.2.1. Bagheera/Pantera	169
14.4.2.2. Chigüiro Bebé	175
14.4.2.3. Chigüiro Mamá	178
14.4.2.4. Chigüiro Papá	181
14.4.2.5. Chigüiro Hermano	182
14.4.2.6. Chigüiro Extras	184

14.4.2.7. Anaconda	185
<b>15. Propuesta de Sonido</b>	<b>188</b>
15.1. Banda Sonora	188
15.1.1. Personajes	189
15.1.1.1. Bagheera (Pantera)	189
15.1.1.2. Bagheera (Gato)	189
15.1.1.3. Chigüiro	189
15.1.1.4. Anaconda	190
15.1.2. Efecto de sonido	190
15.1.3. Ambiente	190
15.1.3.1. Llanos Orientales	190
15.1.3.2. Ciudad	191
<b>16. Propuesta de Post-producción</b>	<b>192</b>
16.1. Ritmo y montaje	192
16.2. Colorización y composición	194
16.3. Efectos especiales	196
<b>17. Propuesta de Producción</b>	<b>199</b>
17.1. Presupuesto	199
17.2. Consecución de recursos	199
17.3. Cronograma	200
17.4. Contratos y reléase	200
<b>18. Bibliografía</b>	<b>201</b>
<b>19. Anexos</b>	<b>223</b>
Anexo 1: Paso a Paso: como hicimos nuestro corto	223
Anexo 2: Guion técnico	235

Anexo 3: Presupuesto	255
Anexo 4: Cronograma	258
Anexo 5: Contratos y reléase	262
<b>20. Agradecimientos</b>	<b>264</b>

## INTRODUCCIÓN

La animación es una derivación del dibujo, donde el hombre busca darle movimiento a las cosas inertes. Estas compilaciones de imágenes transmiten un mensaje y crean otro mundo, dándole una nueva experiencia a los espectadores, donde los objetos, dibujos o criaturas irreales cobran vida; o también el simple hecho de darle cualidades o habilidades a seres que no las tienen.

La evolución de la animación inicio con la idea de Peter Rogers dando la ilusión de movimiento con dos discos giratorios, "The persistence of vision with regard to moving objects", en 1824. A partir de este momento muchos innovadores buscaron la manera de mejorar sus artefactos y lograron la primera película animada en 1906, por J. Stuart Blackton, "Fases Humorísticas de caras chistosas".

Años más tarde, el estadounidense Winsor McCay, realizó una película animada y una interacción con el personaje principal de ella, un dinosaurio llamado, *Gertie* (McCay, 1914). Luego de este momento se empezó a pensar más en el diseño de los personajes, que tengan un valor más significativo y que sean queridos por todos, como paso con *El Gato Félix* y con *Mickey* en Disney.

Siempre se buscó la forma de mejorar las animaciones y optimizar los procesos, para así darle realismo a los movimientos, brindar una personalidad a los protagonistas y realizar una historia con un contenido más variado. El computador es una herramienta esencial, ahora todas las animaciones y efectos especiales son realizados de esta manera, pero John Lasseter y William Reeves con Pixar, en 1989, fueron los primeros en realizar una pieza completamente por computadora.

Es importante tener en cuenta a la hora de querer hacer una animación, transmitir un mensaje conmovedor y reflexivo para un público, por medio de personajes imaginarios que cobren vida y tengan personalidad para que los

espectadores se identifiquen y sientan empatía con ellos. De esta manera se estudia la historia y la evolución de la animación porque después de casi 200 años, aún se recuerdan a estos grandes pioneros de la animación por sus trabajos.

Ahora con el avance de la tecnología, se han creado diversos tipos de animación como el dibujo animado, el stopmotion, la animación en 2D y 3D, entre otros, dándole varias alternativas a los realizadores para expresar sus ideas. Cada tipo requiere su propia técnica y aprendizaje. Lo que tienen en común es que inicia a partir de una idea, que se transforma en mensaje, el cual se aprecia a la hora de ver el corto.

Después de tener claro la historia y la técnica que se desea implementar, se trabaja en el proyecto como tal, se plantea una estética específica para cada momento en el corto y que este en armonía con todos los campos; arte, fotografía, iluminación y sonido. A partir de este momento, se piensa en el diseño de los personajes y la personalidad de cada uno. También en los escenarios que los rodean y su locación, para lograr una estética verosímil y lo más apegado a la realidad.

Teniendo una vez claro cómo se contará el cortometraje, se divide en escenas y planos, a partir de ahí, se empieza a trabajar en cada plano por separado. Se hacen los diferentes procesos con los personajes y escenarios para lograr la animación y el encuadre deseado, y así lograr el cortometraje *Savage*.

## 1. RESUMEN/ ABSTRACT

El cortometraje *Savage* muestra la lucha interna de un gato que fue callejero y sobrevivía en la intemperie gracias a su instinto salvaje, pero ahora tiene un hogar, en donde lo aman y no le falta nada. Esta lucha se representa a través de un sueño, donde el gato se ve a sí mismo como una pantera salvaje que compite con una serpiente por cazar a un chigüiro bebé, representando la vida de la calle, cuando cazaba por su alimento.

The short film *Savage* shows the internal struggle of a cat that was from the street and fight for his survival thanks of his wild instinct, but now he has a home, where they love him and he does not lack anything. This fight is represented through a dream, where the cat sees himself as a wild panther that competes with a snake for hunting a baby capybara, this represents the time when he had to hunt for food on the streets.

## **2. STORY LINE**

Una temible pantera emprende la caza de un indefenso chigüiro, en la densidad de la jungla. La persecución se ve parcialmente frenada cuando la pantera encuentra inconvenientes que lo vuelven vulnerable a su estado salvaje. La pantera logra atrapar a su presa, y se derrumba al darse cuenta que en realidad es su juguete favorito y él es en realidad un inocente gatito.

### **2.1. SINOPSIS**

La historia comienza en el interior de la jungla, donde una pantera intenta cazar a un chigüiro. La pantera visualiza a la familia de chigüiros, hasta que uno de los bebés se separa de su madre, poniendo a la pantera en alerta, y lista para el ataque. La presa advierte su presencia y corre hacia un risco. La pantera cegada sigue ferozmente al chigüiro, hasta el momento de creer que ya lo tiene. En ese momento, al ver a su presa desprotegida, volvemos a la realidad, un pequeño gatito, que ya no está en el peligro de las calles si no en lo reconfortante de su hogar y se encuentra en frente de su peluche favorito, un chigüiro.

### **2.2. TAGLINE**

“Sueña con tu lado salvaje”

### **3. ESTRUCTURA NARRATIVA**

#### **ACTO I**

El cortometraje tiene una estructura narrativa lineal, iniciando con el sueño de Bagheera. En este, él se imagina siendo una pantera salvaje la cual quiere cazar a un chigüiro bebé. Se presenta el conflicto de la historia: la competencia que tiene Bagheera con una serpiente para cazar al chigüiro y que el rival no gane, mientras que la madre de la víctima, trata de proteger a su cría.

Al final del sueño, la pantera logra derrotar a la serpiente y a la madre, también tiene al chigüiro bebé acorralado y está a punto de matarlo, este sería el clímax de la historia.

#### **ACTO II**

Este acto se enfoca más en la reflexión de Bagheera. Cuando se imagina siendo una pantera y está a punto de matar al chigüiro bebé, se conmueve de él y se da cuenta que solo es parte de su imaginación. Se presenta al personaje principal, Bagheera, como un gato negro que se encuentra en la comodidad de su hogar y que el chigüiro es su peluche favorito.

El espectador concluye que todo lo que se presencié en el primer acto fue parte de la imaginación de un gato. Bagheera cambia su actitud salvaje por cariñoso con su peluche, hasta que su dueña lo llama y se va, prendiendo el computador.

Finalmente, el espectador podrá presenciar imágenes en el computador explicando que Bagheera era un gato callejero que fue adoptado, justificando la razón de su oreja partida y por lo cual era salvaje.

## **4. OBJETIVOS**

### **4.1. OBJETIVO GENERAL**

Realizar un cortometraje animado, con una historia y mensaje claros para el público y que pueda transmitir la personalidad de los protagonistas y dar una armonía con la unión de su espacio, estética, iluminación y sonido.

### **4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Entender lo que conlleva una animación en cuanto a su teoría, historia y concepto para poder realizar un buen producto.
- Construir un mundo coherente, en cuanto a la unión de la iluminación, sonido, personajes y espacios.
- Lograr la transmisión de un mensaje por medio de criaturas animadas y que estas tengan su propia personalidad y se vea reflejada.

## 5. JUSTIFICACIÓN

Desde el inicio de la narración, hemos encontrado siempre, ya sea explícita o implícitamente, dos personajes o representaciones de: la víctima y el victimario. Ya sea para relatar como una catástrofe natural ha terminado con toda una población, o como una malvada bruja hechiza a una hermosa chica. Ambas figuras se han trabajado siempre, desde un esquema similar: la víctima, como inocente, muchas veces sin dinero, y bueno durante toda su vida. Por otro lado, el victimario como ese ser malvado movido por celos u odio, búsqueda de poder y venganza, entre otras cosas.

Vemos como la figura del victimario siempre se ha tratado en lo posible como si la maldad viniera en él desde un principio. Es por esta razón que el cortometraje *Savage*, busca mostrar el otro lado de la moneda, la posición del victimario en el papel de víctima y verdugo, esta dualidad reflejada en lo que pretende ser y lo que en realidad es. Es decir, este cortometraje se realizará con la intención de mostrar como la posición de villano se toma por los miedos que hay dentro de su corazón.

*Savage* tiene como objetivo develar como el villano es en realidad una víctima, transformada en lo primero como escudo de lo que pretende ocultar. Así como afirma Jiménez (2010) en su clasificación de villanos, encontramos el caso de nuestro personaje en el que ella nombra respectivamente en el número 5, “El caído: comenzó siendo bueno, pero se pasó al lado oscuro, aunque en ocasiones retorna al buen camino como, por ejemplo, Darth Vader (saga de La guerra de las galaxias), Michael Corleone (El Padrino I)” (p.289).

Un ejemplo puntual en el cine es *Maléfica* (Roth, 2014), el cuento de hadas contado desde la perspectiva de la bruja malvada, la villana, quien responde a su papel antagónico por el daño y la traición que el rey, quien creía su verdadero amor, al quitarle sus alas, y mostrarle lo que ella no había conocido, la maldad de los

mortales. Y es ahí donde vemos el cambio, un hada inocente, segura, y fuerte, a la bruja vengativa, molesta y malvada que conocemos ya de la historia relatada por los hermanos Grimm. Se transforma en víctima de la naturaleza malvada de los mortales, y al proteger lo que queda de su corazón, oscurece su alma y se convierte en villana.

Este tipo de personajes tales como el ejemplo, los encontramos a diario en nuestras vidas, un vecino anciano cascarrabias, el chico bully del colegio, incluso, el pequeño animal callejero reacio a confiar en los humanos. Dentro del cortometraje *Savage*, no pretendemos respaldar o justificar el perfil del personaje que mostraremos, simplemente representaremos como la identidad puede tener varias caras y como cada lado afecta a la otra.

Básicamente, la narrativa busca mostrar de qué manera las máscaras que presenta la identidad del villano, son evocadas y proyectadas como protección de un pasado oscuro, y de qué manera un rayo de luz puede traer a la fragilidad y la inocencia a confiar de nuevo, dejando atrás ambas figuras del villano y la víctima.

## 6. GÉNERO Y FORMATO

### 6.1. GÉNERO

#### ACCIÓN / DRAMA

*“Género sensible a las influencias y capaz de integrar a todo lo que se mueve, la película de acción encuentra sus raíces en la historia del cine americano, desde Asalto y robo al tren (Edwin S. Porter, 1903), la película fundadora, a todos los grandes clásicos hollywoodienses que cultivan este género.” (Pinel, 2009)*

En el género de acción su trama es ficticia, y presenta una secuencia de acciones para cautivar al espectador. Se caracteriza por conflictos intrascendentes, escenas de mucha acción como batallas o persecuciones, personajes estereotipados, el héroe y el villano, quienes luchan por un objetivo. (Blog, s.f.)

En el cortometraje *Savage*, el conflicto del sueño sería la competencia entre la pantera y la serpiente para cazar a un chigüiro, mientras la madre de la víctima trata de proteger a su cría, no es un problema que afecte a nuestra sociedad ni un conflicto muy relevante para la vida de los seres humanos. Lo cual cumple una de las características esenciales del género.

La mayor parte del corto es la persecución de la pantera hacia el chigüiro, y cómo la serpiente y la madre son un obstáculo para que se logre el objetivo. En cuanto a lo moral, es complicado definir a un héroe. Tanto la pantera como la serpiente quieren matar al chigüiro, esta rivalidad los vuelve héroes y villanos, ya que al evitar que el rival obtenga a su presa terminan salvándola. La madre es un héroe fallido, puesto que su objetivo es salvar a su cría, pero fracasa al ser vencida por la pantera y la serpiente.

La premisa típica del género de acción es que “el bien siempre prevalece del mal”. Al final de *Savage*, no muere nadie, usualmente los protagonistas evolucionan y presentan una transformación a lo largo de la historia, en este caso, Bagheera, paso de un ser salvaje a un ser compasivo, el cual no mato al chigüiro y cambia su actitud completamente.

*“La forma otorga prioridad a la acción en su máxima expresión: guion técnico extremadamente fragmentado y planos muy cortos, efectos especiales espectaculares, imágenes contrastadas, colores saturados, montaje a puñetazos, música estrepitosa.”* (Pinel, 2009)

Los efectos especiales y espacios fuera de lo cotidiano son características de este género. Una ventaja que tiene el corto, es que es un producto animado ya que facilita el hecho de contar una historia ficticia, también está situado en la selva para fortalecer el tema de lo salvaje.

Aunque el sueño de Bagheera está completamente representado dentro del género de acción, ya que cumple con todas las características descritas previamente, el corto *Savage* también tiene, y se basa del género drama, ya que trabaja y se basa principalmente en un conflicto interno del protagonista, la lucha y superación, entre el “yo” del pasado con el “yo” del presente.

Los dramas se conocen porque los protagonistas tocan temas más profundos, cotidianas y demuestran sus emociones. Aunque el personaje principal sea un gato, se le planteo una personalidad y emociones en particular, para que cualquier ser humano se sienta identificado con su conflicto.

Bagheera era un gato callejero, luchaba por su sobrevivencia lo cual saco su instinto salvaje, por eso sueña con ese lado salvaje de su pasado. Ahora es un gato de hogar y amado por su dueña, por lo cual ya no tiene la necesidad de ser salvaje,

reconoce que ya no quiere ser como su “yo” del pasado, el cual monto para protegerse de las calles, y recordar a ser su compasivo, confiado y seguro.

La mayoría de seres humanos no pasarían por lo mismo que Bagheera, pero si pueden entender que a veces el pasado les afecta, porque vivieron en un mal medio o con malas amistades, las cuales generaron unas actitudes negativas. Cuando esta persona cambia a un mejor ambiente, es un reto acostumbrarse y aceptar su realidad, superar su pasado y la persona quien era, para poder convertirse en alguien mejor.

El sueño y la realidad en el corto *Savage*, son muy diferentes, pero se complementan. Por un lado, el sueño tiene una estética menos detallada, localizada en la selva, con un enfoque más de acción. Al comienzo el espectador cree que solo se trata de una persecución. Cuando se muestra la realidad, que tiene una estética mucho más elaborada y localizada en el estudio de una casa, cambia el enfoque de acción por uno más reflexivo, donde el espectador logra entender la razón del sueño y comprender a Bagheera.

## **6.2. FORMATO**

### **CORTOMETRAJE ANIMADO**

Producto audiovisual de ficción con una duración menor a los treinta minutos, utilizando la técnica de animación 3D para presentar la historia.

## 7. ESTADO DE ARTE

Para el guion y la estética de Savage se utilizaron varias referencias. En cuanto a la historia, se basó principalmente en los gatos callejeros de *“Oliver y su pandilla”* y *“Aristogatos”*, ambas muestran la diferencia entre un gato callejero y un gato de hogar, pero también lo aventureros y creativos que pueden ser los gatos.

Películas como la *“Era de hielo 3”* y *“El rey león”*, fueron inspiración y referencia para la persecución en Savage, debido a los diferentes manejos de planos y el reto en la animación. Al ver el cortometraje *“Feast”*, se planteó realizar esa apariencia 2D, aunque todo estuviera hecho en tercera dimensión, la escasez de detalles y el uso de las texturas logra esa estética.

Después de desarrollar el guion, se vio la posibilidad de manejar dos estéticas y así, darle originalidad y creatividad al producto, ya que no existen cortometrajes muy conocidos que empleen dos estéticas diferentes de la manera en que lo hace Savage. En el sueño del protagonista se usa una propuesta minimalista con apariencia de 2D, mientras que la estética del mundo real es mucho más ambiciosa, con mejor calidad y detalles.

Las principales referencias visuales fueron *“El rey león”* y *“El libro de la selva”*, se tomó en cuenta el uso de color e iluminación, además del manejo de los escenarios, sus texturas, la animación y composición.

## 8. LA ANIMACIÓN Y SU HISTORIA

La evolución de la animación inicio con la idea de Peter Rogers dando la ilusión de movimiento con dos discos giratorios, “The persistence of vision with regard to moving objects”, en 1824. Luego llegó la invención de Plateau con el zootropo. En 1891, Thomas Edision presentó el kinescopio que es una iniciativa para el cine y la animación. Después a esto, se desarrolló el cinematógrafo de los hermanos Lumiere, en el cual se proyectaban imágenes en movimiento, y el vitascopio, de Armat. (Palomino, 2008)

Gracias a la innovación de estos artefactos, y a la búsqueda de recrear la vida, se realizó la primera película animada en 1906, por J.Stuart Blackton, “Fases Humorísticas de caras chistosas”, por medio de una secuencia de imágenes, hizo que los dibujos cobraran vida. Años más tarde, el francés Émile Cohl, realizó la animación “En Route” y el estadounidense Winsor McCay, uno de los pilares del cómic, produjo una secuencia animada usando uno de sus personajes de las tiras cómicas “Little Nemo”. (Palomino, 2008)

Una vez más, McCay realizó una película animada, “Gertie, The Trained Dinosaur”, con 10.000 dibujos, la cual fue proyectada en cinemas. También se realizó una interacción de McCay con el personaje principal, Gertie, en el escenario, donde él le daba órdenes o alimentaba a este personaje. Sin duda, fue una de las creaciones más significativas y memorables para la animación, el poder darle vida a un ser fantástico y también poder interactuar con él. (Palomino, 2008)

“*El Gato Félix*”, fue el personaje más popular para su época, se comercializó su imagen en diferentes productos, vasos, muñecos, entre otros y fue así como se descubrió el éxito que tiene comercializar un personaje animado, como lo vemos ahora. En 1915, se descubrió algo que facilitaría la realización de productos

animados, gracias a Earl Hurd, quien desarrolla la animación de celdas, con la cual pretende reducir los tiempos al dibujar los personajes y el escenario por celdas apartes, de esta manera se podría animar al personaje usando el mismo escenario. (Palomino, 2008)

En 1923 se fundó “Disney Brothers Cartoon Studios” y cinco años después se realizó “*Steamboat Willie*”, que fue la primera película animada con sonido, y llevó a Mickey a ser una estrella internacional. En 1930 se crea “Warner Bros. Cartoons”, los cuales realizaron varios de los cartoons y personajes que aún son recordados. Desde estos tiempos, se empezó a buscar formas y alternativas para darle realismo a las animaciones, brindar una personalidad a los protagonistas y realizar una historia con un contenido más variado.

Muchas décadas después, en 1989, John Lasseter y William Reeves con Pixar ganaron el premio a la Academia como mejor cortometraje animado con una pieza realizada completamente por computadora; desde entonces con los avances de la tecnología se ha procurado en facilitar los mecanismos para realizar películas animadas y a su vez darles mayor realismo

Con la animación digital, se procuró mejorar tanto la técnica como las historias, en 1995, sale la primera película de la trilogía “*Toy Story*”. Sin duda una de las mejores películas animadas realizadas, primero por su argumento, la trama principal consta de la inseguridad que da, el que llegue alguien nuevo al grupo o familia y cómo se maneja, se abordan temas como la amistad, los celos, la redención o la aceptación de uno mismo. Aunque en este caso sean dos juguetes, el famoso vaquero Woody y el superhéroe Buzz Lightyear, las personas se pueden identificar con casos más comunes como un nuevo hermano, compañero de trabajo o un nuevo amigo en el grupo.

“*Toy Story*” fue muy significativa para la historia de la animación ya que fue el primer largometraje realizado completamente por computadora, ganó en 1995, el Oscar al Premio Especial Técnico y tres nominaciones a guion original, mejor banda sonora y canción. También dos nominaciones al Globo de Oro como mejor película de comedia o musical y banda sonora.

También con esta película se logra ver que aparte de ser un éxito, sus personajes, historia y técnica, también el sonido y la música juegan un papel sumamente importante. Es increíble ver como la unión de un personaje, un escenario y una voz, las tres por separado, logran armónicamente ser una.

El mayor reto que tiene un corto animado a diferencia de un corto que es grabado por actores, es pensar como transmitir las emociones. Un actor se mentaliza en la escena y se cree ya sea un vaquero o un villano, se pone en su papel y por medio de sus gesticulaciones y movimientos le da carácter a su personaje. Por eso cuando se diseñan los personajes, se debe pensar como transmitirán sus emociones, como se moverán y gesticularán, así a la hora de animar, se podrá lograr el efecto deseado.

El avance de la tecnología ha sido muy importante para la animación, ahora cualquier persona con un computador puede realizar un proyecto, sin duda, es un proceso largo y que consta de mucho aprendizaje pero gracias a los diferentes tipos y nuevas técnicas, dan una mayor variedad de productos y cada día nuevos novatos puede realizar sus propios cortos, ya sean muy simples en que solo constan de personajes de palitos a proyecto muchos más completos como fue el stopmotion “*Kubo y la búsqueda del samurai*”.

Travis Knight en el 2016 estrenó su primera película dirigida, en la cual asumió el reto más grande en un stopmotion; de realizar el personaje más pequeño

que ha existido, Little Hanzo, de 5.08cm de altura y uno de los personajes más grandes, el esqueleto gigante de 5m de altura, 7m de ancho con los brazos estirados y con un peso de 181.437kg. Como se mencionó anteriormente uno de los desafíos más grandes de la animación es poder transmitir las expresiones, por lo cual el personaje principal, Kubo, tiene 23,187 caras impresas, más expresiones exclusivas para la boca y frente dándole 48 millones de posibles expresiones faciales. (Gil, 2016)

Todas las técnicas tienen sus retos y ventajas, cada corto por más simple que sea tiene mucho trabajo de fondo, la animación es muy compleja y extensa por lo cual es importante conocer el proceso que se lleva para apreciar más el producto final.

## **8.1. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS**

Conociendo de donde partió la animación y su evolución a los productos que hoy en día se lanzan, actualmente hay muchas técnicas y nuevas formas de hacer animación y programas que facilitan el hecho. Sin embargo, sigue siendo uno los retos más grandes, no se puede comparar un corto de una película grabada con actores al trabajo que conlleva una animación.

Una de las técnicas más conocidas es el dibujo animado, antes se dibujaba cada fotograma, como cuando uno de niño dibujaba al final de las hojas y pasaba las hojas del cuaderno rápido y daba la sensación de movimiento. Un descubrimiento importante fue el de Eadweard J. Muybridge, en 1873, él afirmaba que en el caballo por un instante las cuatro patas estaban en el aire, debido a la contradicción de varias personas, cinco años después se hizo el experimento de colocar 24 cámaras en diferentes posiciones y fotografiar al caballo. (ABC.es, 2012)

Al unir las imágenes dio la sensación de que el caballo estuviera en movimiento. A partir de esto, ahora se puede animar a 24 fotogramas por segundo, esto quiere decir, que a esta velocidad el ojo humano logra unir una imagen a la otra y ver un movimiento constante y realista. Conociendo esto, no hay necesidad de dibujar todas las poses de un personaje caminando, solo los puntos más claves y cuando se repitan den esa sensación de movimiento constante. (ABC.es, 2012)

Otro descubriendo muy importante fue el de Earl Hurd, en la década de 1910, implemento la animación por celdas. Consiste en dibujar el escenario en una hoja y los personajes en una hoja transparente, esto facilitaría mucho a la hora de dibujar ya que solo cambiaría el dibujo de los personajes y se mantendría el mismo escenario.

Actualmente seguimos haciendo el dibujo animado a diario, ya que los realizadores de audiovisuales antes de hacer un producto, realizan un storyboard, algunos más elaborados que otros, en el cual dibujan todas las escenas importantes y las unen para ver si la historia funciona.

Otra técnica de la animación se llama stopmotion, consiste en mover levemente cualquier objeto y se fotografía, luego se unen las imágenes y se ve constante el movimiento. Uno de los pioneros de esta técnica fue Segundo de Chomon quien creo el paso de manivela.

*Según Fernández Cuenca, "Blackton realizó para la Vitagraph su película, en la que se veía a objetos inanimados desplazándose por sí solos. El filme tuvo mucho éxito en Estados Unidos y no tardó en llegar a Francia, en donde produjo sorpresa y entusiasmo. Los productores franceses, al ver la película The Haunted Hotel, quedaron atónitos ante el prodigio, al que en seguida dieron el nombre de movimiento americano. León Gaumont movilizó a sus técnicos para que a toda costa descubriesen el sistema que permitía*

*lograr tales juegos increíbles. Pathé, sin embargo, no tenía que preocuparse, pues era Segundo de Chomón el inventor de aquella maravilla. Lo que los americanos llamaban one turn, one picture y los italianos denominarían sin tardanza como giro ad uno, era el paso de manivela creado por Chomón".*  
(Sánchez E. M.-S., s.f.)

El stopmotion ha evolucionado mucho, antes se usaba la plastilina u otros materiales moldeables para generar los movimientos de los personajes, la verdad seguía siendo un reto para lograr el realismo en sus acciones. Cuando el amante del stopmotion Tim Burton, en 1993 saca a relucir *"El Extraño Mundo de Jack"*, los personajes son realizados en marioneta y cada uno tiene una armadura más sólida en su interior la cual permite moldearse y generar mejores movimientos, también se intercambiaban las cabezas para las expresiones faciales, Jack contaba con 400 cabezas.

Jack se comercializo y se volvió muy famoso. Las personas que realizan esta técnica requieren mucha delicadeza y paciencia, porque cada movimiento tiene que ser sutil, a diferencia del dibujo que si hay un error se puede corregir, en el stopmotion no se podría, porque si se movió mal un brazo es muy complicado llegar a la posición anterior.

Lograr la fluidez es complicado, por eso Jack es significativo. Logro mucha fama, fue una película nominada a los Osares por efectos especiales y a los Globos de Oro por banda sonora. Tuvo muy buenas críticas y fue muy bien recibida por el público, esto dio paso a mas animadores se arriesgarán y mejorar la industria del stopmotion.

Actualmente el stopmotion se alió con la robótica, para lograr movimientos más precisos. La tecnología y el avance de artefactos ayuda de dos maneras, una generando un esqueleto más manejable para que haga movimientos cada vez más

sutiles, con una mayor variedad y posibilidad de acciones y expresiones faciales. La segunda manera es la creación de criaturas o personajes completamente robotizados para aumentar el realismo del stopmotion, como lo hacen con los monstruos de un solo ojo, en *“Kubo y la búsqueda del samurái”*.

Hay varias subdivisiones de los anteriores como son la pixilación, que consiste en la fotografía de objetos cotidianos para generar un stopmotion o la exclusión de imágenes en una grabación para dar ese efecto. Otra es la animación de recortes, cuando implica el movimiento de papel, cartón o recortes.

Posteriormente ingenieros de sistema realizaron diferentes programas que facilitarían el modo de hacer animación, uno de ellos fue Adobe Flash Professional en 2008. En este programa se puede realizar animación 2D, en la cual se interpolan dos fotogramas, es decir, dar una sensación de mejor continuidad sin la necesidad de hacer todas las poses de una acción.

Otros programas que facilitarían la creación de animación 2D y 3D serían Blender en el 2002, 3D Max, la cual su estudio se fundó en 1990, su primera versión para Windows fue en 1996 y la técnica 3D se implementó en el 2002, algo parecido le paso al programa Maya, fundada en 1998.

Existen más programas, pero estos básicamente brindan al usuario la posibilidad de crear personajes ya sea por la técnica de modelado, que es trabajar con vectores o la técnica esculpido, que sería algo parecido a la vida real. En ambas técnicas el usuario podrá ver a su personaje o escenario en las tres dimensiones (X, Y, Z). También da la posibilidad de trabajar en el rig de los personajes, que sería la implementación de huesos y controladores para poder realizar la animación. Entre mejor elaborado este el rig más fluidez tendrán los movimientos y existirán mayores posibilidades de acciones. Actualmente los rig son extremadamente complejos,

como los podemos ver en *“El libro de la Selva”*, por Jon Favreau, cada vez se logra mayor realismo en las películas.

A su vez los computadores van mejorando, para que logren realizar y renderizar las expectativas del animador, para que el producto tenga mayor calidad y se vea cada vez más parecido a la realidad. Actualmente ahora se realiza la animación motion capture y performance capture, es el nuevo avance de la tecnología.

Como a los amantes de Paul Walker en *“Rápido y Furiosos 7”*, se utiliza la técnica CGI (Computer Generated Imaginary), este actor se le tomaron todas las facciones de su rostro en una especie de cámara de 360 grados, por medio de computadora se realiza un modelado de su rostro, una vez terminada las grabaciones con un actor de aspecto similar, se reemplaza su rostro por el que es computarizado. Efectos más complejos es como el Smaug, el dragón que aparece en el *“Hobbit”* o las creaciones de los orcos en *“Warcraft: el primer encuentro de dos mundos”* se utilizan actores de verdad para que hagan las gesticulaciones y expresiones de la cara, luego por medio de computadora se modifica su aspecto.

Antes podíamos diferenciar con facilidad que era animación y que es realidad, ahora la animación cada vez supera nuestro ojo humano, muchas veces pasa que, en los cinemas, los espectadores se preguntan cómo se realizaron esas escenas, porque se ven muy realistas o si lo que están viendo es de verdad o es digital, eso les paso a mucho a la hora de ver los paisajes del *“El libro de la selva”* de Favreau.

## 8.2. CONSTRUCCIÓN DE LA NARRATIVA EN LA ANIMACIÓN

La narrativa de una animación es la misma que se plantea para cualquier cortometraje ya que son productos audiovisuales. La animación es una técnica, el modo que se usa para desarrollar este método podría ser un videoclip, cortometraje, largometraje, videoarte, entre otros.

Teniendo en cuenta esto se parte del estudio de que es una narración y como se debería realizar.

*“Narración es, por ejemplo, una forma específica de modo literario, que se distingue del modo dramático y el modo lirico; también se entiende como una forma concreta de escritura, definida por oposición a la descripción...”...el termino narración en su acepción más amplia en la teoría: como proceso y resultado de la enunciación narrativa, es decir, como una manera de organización de un texto narrativo. Contemplada como acto y proceso de producción del discurso narrativo, la narración incluye forzosamente la figura del narrador como responsable de este proceso. También implica la referencia a los diferentes aspectos del acto narrativo, como el tiempo y el espacio y a la ordenación del tiempo.” (Sánchez A. , 2006)*

La narrativa se estudia desde sus inicios y como se va adaptando a los diferentes medios como son el comic, la literatura y el cine. También la diferencia de cada periodo como en la literatura sería el realismo, naturalismo o neorrealismo.

*“...las narrativas de ficción pueden cultivar una pretensión referencial de otro tipo, de acuerdo con la referencia desdoblada del discurso poético. Esta pretensión referencial no es sino la pretensión*

*de redescubrir la realidad según las estructuras simbólicas de la ficción.” (Ricoeur, 2004)*

El párrafo anterior es muy importante porque la animación nunca podrá ser realidad, cuando se graba un cortometraje, existen narrativas documentales que tratan de proyectar la realidad. Una animación siempre va tener una narrativa de ficción, algunas se quieren parecer totalmente a la realidad y tomar ejemplos o casos que suceden en la sociedad. La animación logra que una película que estéticamente no se parezca nada a la realidad tenga una narrativa tan realista que cualquier ser humano se pueda identificar, a que una película con personajes tan bien hechos y escenarios tan realistas, como lo es la última película del *“El libro de la selva”* tenga una narrativa más de ficción.

La película producida por Pixar, *“Intensamente”*, no se parece nada en la realidad con respecto a los personajes, en nuestra mente no existen estas criaturas que controlan nuestras emociones y cerebro. Pero la narrativa de esa película es tan enriquecedora que explican los conceptos psicológicos de nuestros comportamientos. Logra esa unión entre la ficción y realidad para explicar algo tan complejo de cómo funciona nuestro cerebro.

*“Aristóteles afirmaba que el componente más importante de la narración es la trama, que las buenas historias deben tener un principio, un medio y un final y que causan placer por el ritmo de su estructuración.” (Sánchez A. , 2006)*

La trama se puede expresar de diferentes maneras, es la base sólida de cualquier narración.

*“A diferencia de la poesía, que se pierde en la traducción, la trama se conserva en la traducción de una lengua o medio a otra*

*lengua o medio: una película muda o una tira cómica pueden tener la misma trama que una narración corta". (Culler, 2011)*

Teniendo claro ese concepto partimos con la trama de "Savage". Principalmente solo se tenía la idea de que se trataba de un gato que soñaba con ser una pantera. Se analiza las diferentes posibilidades que pueden tomar y cuando finalmente se eligió la trama principal se trabajó en mejorar la narrativa para apoyar y desarrollar de la mejor manera el tema.

En el cortometraje animado "Savage", la trama es la lucha interna del "yo" del pasado con el "yo" del presente. Esta trama se presenta de la siguiente forma narrativa: la lucha interna de un gato, llamado Bagheera, que fue callejero y sobrevivía en la intemperie gracias a su instinto salvaje, pero ahora tiene un hogar, en donde lo aman, pero sus pesadillas donde activan su instinto salvaje aun las tiene.

La trama mencionada anteriormente se puede utilizar en cualquier escenario y con cualquier personaje como lo explico Cornel, lo que la hace única es la narración como tal, en este caso, para justificar mejor la trama de "Savage", Bagheera, sueña con ser una pantera (su "yo" salvaje), trata de cazar a un chigüiro y compite con una serpiente, quien tiene el mismo objetivo (lucha por sobrevivencia). Cuando cae una rama o cae al agua, se asusta (su "yo" presente), al final cuando por fin consigue atrapar el chigüiro y está a punto de matarlo, ahí se ve reflejado su dilema interno.

Este es el clímax del corto y el dilema que enfrenta Bagheera, del "yo" del pasado que lo atormenta y lo vuelve un salvaje y cazador, al "yo" del presente que es amado y no tiene que ser salvaje para sobrevivir. Su peluche favorito que lo acompaña desde su adopción, lo hace despertar y entrar en razón, que es un gato

de hogar, que ya no está en las calles, se siente feliz de su realidad y que ya no tiene que matar para vivir.

En las narraciones hay una trama principal, la cual se desarrolla y en la que gira todo el producto. Aun así, en el cortometraje “*Savage*”, se tocaron dos tramas secundarias las cuales no fueron desarrolladas y no es la base de la historia, pero son importantes de resaltar porque alimentan a la trama principal.

La primera es como al querer hacer cosas malas terminamos haciendo cosas buenas y viceversa. Esta se desarrolla, en la competencia de la pantera y la serpiente, ambas quieren cazar al chigüiro bebé, pero no quieren que el otro lo haga, por lo cual terminan salvado al chigüiro del otro.

La segunda es lo grande que es el amor de una madre. La madre del chigüiro al ver que su hijo está en peligro, corre en su auxilio, aunque sea atacada por la serpiente y golpeada por la pantera, siempre mantiene la misma preocupación por su hijo y con todo su esfuerzo lucha para poder salvarlo hasta que físicamente ya no puede dar más.

## 9. FICHA TÉCNICA

<b>Dirección y guion:</b>	Nicole Cárdenas
<b>Productor:</b>	Paola Ochoa
<b>Dirección de fotografía:</b>	Paola Ochoa
<b>Dirección de arte:</b>	Paula Mesa
<b>Dirección de sonido:</b>	Francisco Acero
<b>Edición y Colorización:</b>	Nicole Cárdenas, Paola Ochoa y Paula Mesa
<b>Música Original:</b>	Miguel Rico
<b>Director de animación:</b>	Nicole Cárdenas
<b>Director de iluminación:</b>	Paola Ochoa
<b>Director de escena:</b>	Paula Mesa
<b>Supervisor de animación:</b>	Andrés Forero y Rodrigo Díaz
<b>Modeling Artist:</b>	Nicole Cárdenas y Paula Mesa
<b>Character Modeling Artist:</b>	Nicole Cárdenas
<b>Shading Artist:</b>	Nicole Cárdenas
<b>Rigging Artist:</b>	Nicole Cárdenas
<b>Texturing Artist:</b>	Nicole Cárdenas, Paola Ochoa y Paula Mesa
<b>Lighting Artists:</b>	Paola Ochoa
<b>Scene Maker:</b>	Paula Mesa
<b>Digital Paint:</b>	Nicole Cárdenas, Paola Ochoa y Paula Mesa
<b>Layout and camera:</b>	Paola Ochoa
<b>Effects and simulations:</b>	Nicole Cardenas
<b>Animadores:</b>	Nicole Cárdenas, Paola Ochoa y Paula Mesa
<b>Compositores:</b>	Nicole Cárdenas, Paola Ochoa y Paula Mesa

## 10. GUIÓN

SAVAGE

Escrito por

Nicole Cárdenas

+57 311 2094862

**EN PENUMBRA:**

Se escuchan sonidos de la jungla.  
Fade in.

**EXT. JUNGLA- TARDE**

Dentro de una calmada y espesa jungla pantanosa, se visualiza en el centro un grumoso charco.

La pata de un felino interrumpe la tranquilidad del lugar pasando por el charco.

Se reproducen las ondas en el charco y de ellas se forma la palabra...

SAVAGE

Una PANTERA negra con una pequeña cicatriz en la oreja se acerca sigilosamente a unos arbustos observando hacia un campo abierto.

**EXT. CAMPO ABIERTO- TARDE**

Al borde de la abundante jungla del llano, se vislumbra un campo abierto donde una manada de chigüiros, se encuentran alimentándose y relajándose junto a un lago.

Dos CHIGÜIROS bebes juegan entre ellos, cerca de su madre.

**EXT. JUNGLA- TARDE**

La pantera enfoca los sentidos en dirección a los chigüiros bebes.

**EXT. CAMPO ABIERTO- TARDE**

El juego de los chigüiros se torna más intenso. Empiezan a saltar uno encima del otro, alejándose de la madre y del resto de la manada.

**EXT. JUNGLA- TARDE**

Mientras la pantera acecha a la pareja de bebes chigüiros jugar, el movimiento en uno de los arbustos más retirado a él, llama su atención.

Ésta mira con más atención entre la hierba. Los rayos del sol iluminan unas escamas, delatando a la SERPIENTE que mira entre los arbustos del árbol, cerca de donde juegan los bebes chigüiros.

La pantera gruñe por lo bajo, vuelve a dirigir hoscamente su mirada hacia los chigüiros, y entierra las uñas en la tierra.

(Tensión)

**EXT. CAMPO ABIERTO- TARDE**

Uno de los bebes chigüiros salta encima del otro, cayendo de espaldas golpeándose con el árbol.

La serpiente sale de su escondite, rápidamente agarrando al chigüiro que se cayó.

La pantera salta al ataque corriendo hacia la serpiente.

El hermano del chigüiro aterrorizado, sale a correr en dirección a su madre.

La pantera muerde la serpiente lanzándola contra el árbol. La serpiente se estremece soltando al chigüiro.

El chigüiro al verse liberado, se levanta rápidamente del suelo y corre en dirección contraria de la manada, huyendo hacia la densa jungla.

LA MADRE DEL CHIGÜIRO corre en dirección al chigüiro afectado, para, y emite un angustiante sonido de dolor.

La pantera al notar que el chigüiro está huyendo, deja a un lado a la serpiente y persigue al chigüiro.

**EXT. SELVA- TARDE**

El chigüiro corre rápidamente huyendo de la temible pantera, evitando los obstáculos que la naturaleza le pone.

CHIGÜIRO PASA DEBAJO DE UN TRONCO

PANTERA SALTA EL TRONCO

El chigüiro voltea a mirarlo rápidamente en medio de la persecución, tropezando levemente con una piedra.

Cada segundo que pasa la Pantera se acerca más al chigüiro.

Una rama de un árbol cae fuertemente en suelo frente a la Pantera haciendo un estruendo.

La pantera se sorprende y pega un salto con las cuatro patas sintiéndose atemorizada por el impacto.

Rápidamente la pantera vuelve en sí, cambia su gesto de miedo a ser feroz nuevamente sin quitarle la mirada a su presa.

**EXT. LAGO PANTANOSO Y RISCO. TARDE**

La pantera vuelve a recuperar su ritmo y acelera un poco más su paso, está a punto de atrapar al chigüiro.

LA PANTERA SE ABALANZA SOBRE ÉL Y FALLA.

El chigüiro huye con todas sus fuerzas y se encuentra con un lago pantanoso, sin dudar salta las hojas del lago rápidamente.

La pantera se prepara para saltar y atravesar el pantano, pero se ve detenido por la serpiente que lo agarra de una pata haciendo que pegue un salto retardado y caiga al pantano.

El chigüiro termina de atravesar el pantano, pero se da cuenta que se ha quedado atrapado en el borde de un risco sin salida.

La madre del chigüiro llega corriendo asustada, y ve a su pequeño atrapado en el risco y decide ir por el chigüiro.

Camina algunos pasos hacia adelante al borde del pantano, pero de pronto escucha algo a su lado. Mira hacia el suelo y ve que la serpiente esta junto a sus pies.

La serpiente atrapa a la madre y la muerde en una de sus patas, ésta emite un sonido de dolor.

El chigüiro bebe vuelve corriendo y gritando con desesperación al ver a su madre siendo mordida.

La pantera sale repentinamente del agua atacando a la serpiente, sacudiéndola de lado a lado y la tira al pantano.

La madre herida y atemorizada por la pantera, empieza a retroceder, siendo arrinconada a un árbol.

La pantera camina lento hacia ella y haciendo una leve sonrisa burlesca.

La madre del chigüiro tropieza con una rama y mira rápidamente hacia el chigüiro bebé y vuelve a mirar a la pantera con terror.

Un sonido del lago pantanoso llama la atención de la Pantera. Voltea a mirar y ve al chigüiro bebe intentando escapar por el pantano.

La madre del chigüiro grita al chigüiro bebé y se ve interrumpida por la pantera enojada, golpeándola contra el árbol y dejándola herida.

La pantera emprende su camino de nuevo hacia el chigüiro bebé.

La madre del chigüiro abre sus ojos y mira a su pequeña cría atrapada y emite un sonido de desesperación.

El chigüiro retrocede rápidamente pega un grito ahogado, mira de manera desesperada al precipicio, mientras caen pequeñas piedras hacían abajo.

Cruza de nuevo el lago, sin que el agua le asuste, hasta pisar tierra. Mira a la madre del chigüiro y le hace una cruda sonrisa.

El chigüiro bebé baja sus orejas y agranda sus ojos sabiendo que es su final.

La pantera hace su salto final para atrapar a su presa.

La madre se voltea a mirar hacia otro lado.

En el momento que lo tiene encima la pantera, abre la boca para masticarlo, pero algo observa y hace un gesto de sorpresa.

El chigüiro tiene su misma cicatriz en la oreja

La pantera abre los ojos y mira nuevamente al chigüiro.

**INT. APARTAMENTO- ESCRITORIO DE COMPUTADOR. DÍA.**

El chigüiro es ahora un chigüiro de Jugete.

BAGHEERA un pequeño gato negro mientras mira su juguete chigüiro sonríe y empieza a abrazar su juguete favorito con todas sus fuerzas.

(ANA) V.O

¡BAGHEERA!

Bagheera cambia su semblante salvaje, levanta sus orejas con atención y hace cara dulce.

Salta del escritorio y nos quedamos con fotos en la pantalla del computador en el que se muestra el mejor amigo del gato desde el primer día de adopción, su juguete favorito el chigüiro.

Fade out.

CREDITOS.

## 11. PROPUESTA DE DIRECCIÓN

La propuesta de dirección nace desde nuestro concepto principal del cortometraje: el poder, muchas veces proyectado en una imagen de lo que se quiere ser o aparentar. A partir de esto, es necesario trabajar alrededor del concepto de poder, que nace desde la relación de la imagen o apariencia. Poder de dominancia y el egoísmo será un elemento en la narración. De la misma manera, proyectaremos la personalidad de apariencia (no lo que realmente es) con acciones buenas con fines egoístas que ayuden a identificar momentos de dualidad en la construcción de acciones narrativas.

### PRINCIPIOS A TRATAR ALREDEDOR DEL CONCEPTO

#### - El poder sobre la apariencia y la realidad

El poder y la apariencia son conceptos que parecieran estar enlazados en nuestra sociedad, ya que pareciera que todos llevaran una máscara, que siempre muestra una versión mejor de nosotros mismos.

En la sociedad, en todo tipo de niveles, las relaciones de poder están literalmente atravesadas por la imagen y su máscara que lo representa. El cómo nos sentimos también nos define y con eso intentamos superar todos nuestros miedos y temores mostrando finalmente la versión real de nosotros mismos como si la sociedad fuera un gran teatro en el cual, todos usan una máscara. *“Los espacios simbólicos de la imagen y el poder se han visto siempre implicados. La concepción de la existencia como un gran teatro, el conocido *Theatrum Mundi* (Foucault, 1994)*

El poder, proyectando una imagen de lo que quiere ser o aparentar se mostrará en cómo se siente el gato en su interior, con un sentido de poder y grandeza que a lo largo del corto se irá desvaneciendo, hasta cuando se muestra al final el verdadero “yo”, donde las intenciones reales, se develan y le quitamos la “mascara” que le hemos creado.

*“La distención entre apariencia y realidad, procura mantener abierta la circulación entre la ofuscación del agente racional y sus percepciones erróneas”.* (Boeri, 1993)· De esa manera las apariencias confusas que se presentan incluso al observador imparcial, sí permiten mostrar distorsiones perceptivas y por lo general no coincidan con la realidad.

En la teoría psicológica de la personalidad descrita por Freud, (1970) la personalidad surge a partir de un conflicto entre impulsos biológicos agresivos y que tienden al placer. La teoría se centraba en tres sistemas que interactúan entre sí: Ello, Yo y Superyó. El ego, el deseo y la realidad serán las maneras de mostrar la personalidad del gato. (Alonso, 2015)

De manera fílmica, el escritor y director Frank Baum de la película el “Mago de Oz”, da una muestra de poder proyectado en una imagen ya que todos los personajes realizan una gran aventura para ir a ver al Mago de Oz para pedirle que les otorguen una cualidad, creyendo que este mago tiene cierto poder que les ayudaría a obtener estas cualidades, pero lo cierto es que el mago no hacía nada, solo por su reputación y aspecto creían que tenía ese poder. En realidad, lo que pasaba era que los personajes ya tenían esa cualidad, solo que no estaban conscientes de ello, así que el viaje cumple la función de hacerles ver que esa cualidad ya estaba presente en ellos. Es decir, las vivencias y las prácticas, son las que llevan al conocimiento y el desarrollo de facultades en cada persona. Frank Baum confiesa que el Mago de Oz no salió de la nada.

*"En el siglo 20 vivimos en una sociedad de apariencias, pensando no tener la capacidad de creer en nosotros mismos a veces existe un gran mensaje para transmitir, y es necesario utilizar cualquier instrumento que uno tenga a la mano. Se me ocurrió que me habían dado la clave de la magia para abrir las puertas a la conexión humana, a la comprensión, alegría, paz y felicidad." (Baum, 1993)*

## **- El poder y la relación de dominación**

El poder y la relación de dominación tienen bastante similitud el uno con el otro, ya que ser dominante da cierto poder. La dominancia se refiere al deseo de la persona de tener el poder o el control sobre el medio, la pareja, u otras personas o grupos.

*"Dependiendo de sobre qué o quién es el individuo dominante desee este poder, es posible diferenciar diferentes niveles de dominancia. Así, en un continuo persona-grupo, la dominancia como variable, puede tener tres niveles: la dominancia personal, la dominancia interpersonal y la dominancia social." (García, 2015)*

En la dominancia personal se refiere al deseo del individuo por sobresalir y tener poder sobre el medio y sobre otras personas, independientemente de quién sea la persona o animal sometido. La dominancia personal es, por tanto, un rasgo del individuo acerca de la forma en la que se relaciona con otras personas o animal como es en nuestro caso.

*"En términos generales la dominancia personal se ha relacionada tradicionalmente con términos como autoridad concretan que la dominancia personal se define como la capacidad de imponerse, de sobresalir, hacer*

*valer la propia influencia sobre los demás”. (Caprara, Barbanelli y Borgogni, 1993)*

*“Otras definiciones implican que las personas dominantes, decididos, autoritarios, violentos y dominadores” (Jackson, 1965)*

Con esto se podría representar de manera clara, nuestro personaje ya que intenta imponerse a la fuerza y violencia a cazar a otros animales, sobre todo al que más muestra debilidad mostrando su dominación en la naturaleza.

Al tratar el poder varios autores han retomado la definición de Max Weber, como la probabilidad de tomar decisiones que afecten la vida de otros pese a la resistencia de éstos. En la medida en que el poder se ejerce por medio de la fuerza y la coerción, Weber distingue entre el mero ejercicio del poder y la relación de dominación.

*“Tiene la espontaneidad, la ferocidad y también los entusiasmos y los heroísmos de los seres primitivos.... la multitud es tan autoritaria como intolerante. Lo que la multitud exige de sus héroes es la fuerza e incluso la violencia. Quiere ser dominada, subyugada y temer a su amo... y (tiene) un ...horror inconsciente a las novedades susceptibles de modificar sus condiciones de existencia”. (Weber, 1979)*

En el cine, a lo largo del tiempo, las películas han sido un reflejo de nuestras propias historias y entre ellas hay un concepto constante en su estructura argumental es el poder.

En la película El Padrino (1972) dirigida por Francis Ford Coppola, da una sugerencia de lo que el poder significa. En una escena se muestra el intento de

controlar y dominar sobre todos y el que se niega al padrino a una cierta solicitud la respuesta de Corleone, susurrando y en absoluta calma es: “le haremos una oferta que no pueda rehusar” esto demuestra la convicción de poder y que nadie puede negarse a él.

En la película de *Petróleo Sangriento* (2007) dirigida por Paul Thomas Anderson donde el protagonista Daniel Plainview en algún momento de la película dice: “¡Todo un océano de petróleo bajo nuestros pies y sólo yo puedo llegar hasta él!”. Estas palabras dan su sentimiento de poder; ante quien sea y como sea.

Lo que podemos ver en común entre estas dos películas es que el poder está relacionado con el dinero, pero no siempre lo está, una película que tiene estos mismos conceptos de salvajismo, obsesión y dominio y se muestra en animales es “*El libro de la selva*”, (Kipling, 1967) estos ingredientes los tiene el villano de la historia Shere Khan, que de manera violenta y dominante intenta controlar el mundo animal en el que se encuentra.

#### - **Hacer acciones buenas con fines egoísta**

El concepto de poder es también egoísta, ya que no se piensa el bien de la otra persona sino el de uno mismo. En este caso, la pantera se debatirá con acciones morales con un fin egoísta. De esa manera lograremos hacer ver la dualidad en el interior de la mente de la pantera. “*la única limitación en el individuo es su poder para obtener lo que él desea.*” (Welsh, 2010)

*“El egoísmo moral, o egoísmo ético, es una doctrina ético filosófica que afirma que las personas deben tener la normativa ética de obrar para su propio interés, y que esa es la única forma moral de obrar; sin embargo, permite de manera opcional realizar acciones que ayuden a otros, pero con*

*la finalidad de que el ayudar nos dé un beneficio propio, tomándolo como un medio para lograr algo provechoso para uno mismo.” (Fuentes, 2017)*

Es decir, las “buenas” acciones se borran inmediatamente puesto que no se pueden justificar si detrás de ellas hay una finalidad de beneficiarse a costa de alguien más.

**Emociones a tratar:** Tensión, dominio y sorpresa.

### **11.1. TRATAMIENTO NARRATIVO**

El cortometraje busca explorar el concepto que se articula a partir de una historia contada desde la perspectiva del gato, la cual se dividirá en dos partes, la imaginación y la realidad que en su conjunto forman una unidad estética argumental.

**¿Cómo hacerlo?** En la parte de la imaginación, crearemos una atmósfera particular, la cual se diferencie de la parte de la realidad. Donde, el poder y la tensión sea el factor a justificar y que la línea dramática sea a partir de las acciones. La razón se da desde el aspecto de la pantera (dominante y poderoso) y las jerarquías del reino animal.

Las herramientas que se establecen para lograrlo conforman un tratamiento narrativo que define una dirección alrededor del concepto: el poder proyectado en una imagen de lo que se quiere ser o aparentar. Además de la creación de un absurdo, a partir de momentos de temores o miedos de la pantera destruyendo así la máscara de poder.

Algunas referencias que construyen un tratamiento similar son las siguientes:



Figura 1. *Camino Hacia el dorado* (Radford & Breton, 2000)

Como se muestra en la figura 1, se ve reflejado el concepto de poder proyectado en lo que se quiere aparentar. En esta escena de esta película, cuando por fin llegan a el Dorado, la población cree que son los dioses que han estado esperando. Al momento en que les piden que muestren su gran poder, ellos empiezan a discutir, y en ese momento un volcán empieza a erupcionar y casualmente cuando dejan de hacerlo, el volcán vuelve a apagarse. A partir de un absurdo se crea la apariencia de poder.



Figura 2. *El libro de la selva* (Kipling, 1967)

Como lo mencionaba anteriormente, en la figura 2, Shere Khan se muestra de manera violenta, salvaje y dominante, en cualquier escena donde el aparezca. El intenta dominar a todos los personajes de la selva con la violencia y obsesión, por esa razón siempre termina peleándose con Bagheera y Balú. Una vez más mostrando su poder con los ingredientes de salvajismo, optimismo, obsesión y dominio

Tras el previo planteamiento, se establece la siguiente sinopsis del personaje principal:

*“Un gato vive en constante pelea consigo mismo, por lo que él ya no tiene que aparentar ser un gato salvaje, dominante y poderoso para sobrevivir a la vida callejera ya que por fin fue adoptado consiguiendo un hogar”.*

## **11.2. FELINOS**

Como quedo claro en la sinopsis, el cortometraje tiene 2 escenarios. La casa y la selva. Es importante conocer y repasar los primeros aspectos que se tuvieron en cuenta de los felinos en Colombia para dar razón a Savage y aportar a la construcción narrativa.

W. Wozencraft (2005), afirma que el ancestro común de todos los gatos extintos y actuales surgió por primera vez hace 28 millones de años según datos moleculares y fósiles.

En una investigación de Marchall los felinos viven en casi todo el mundo, a excepción de Australia, Madagascar, algunas islas oceánicas y la Antártida.

*“Los ancestros de los felinos llegaron a América por el estrecho de Bering (las primeras migraciones datan de hace 19 millones de años) y luego de varios procesos de radiación y especiación, migraron hacia Suramérica cruzando el puente creado por el istmo de Panamá hace 3 millones de años” (Marchall et al. 1982)*

Por lo que se sabe que en Colombia existen los felinos grandes.

### **11.2.1. ¿QUÉ ES UN FELINO?**

*“Los felinos son el grupo más carnívoro del reino animal y la mayoría de las especies son hábitos solitarios” (Kitchener, 1991)* Esta afirmación nos ayuda en la construcción de la pantera, no mostrarlo en manada y cazando de manera solitaria en la inmensidad de la jungla.

*“La mayoría tiene garras retractiles, menos el guepardo. Sus lenguas tienen papilas gustativas callosas que les ayudan a quitar el pelo a sus presas. Su vista es seis veces mejor que la humana en situaciones de poca luz. Sus ojos se ubican al frente de la cara y proveen visión binocular que les permite juzgar las distancias, esto especialmente útil para acechar, perseguir y atacar presas. Casi todos cazan al acecho. El sentido del olfato felino está completado por el órgano vomeronasal, el cual les permite “Probar el aire” (Leyhhausen, 1979).*

Esto es muy importante para la construcción de los dos personajes principales que son felinos, sus características físicas y mentales del animal. Cuando se pensó el concepto del cortometraje y en los principios desde los que se

iba a construir, se estableció en destruir la máscara de poder que está muy arraigada en los felinos.

## 11.2.2. PANTERA Y SU HÁBITAT

*“El Jaguar o como su nombre científico Panthera Onca es el felino más grande de América. Su piel es amarilla con rosetas y puntos negros. Esta especie presenta en ocasiones variaciones melánicas: individuos de color negro o café oscuro por lo que recibe el nombre de pantera negra. Son felinos que rugen. La voz del jaguar es descrita por los campesinos como un ronquido repetitivo y han sido imitado por cazadores en el pasado para atraerlos.” (Payán y Soto, 2012).*

Este aspecto de la pantera nos da idea de la textura que puede llevar la pantera, de la misma manera, el diseño sonoro de la pantera.

Nombre común	Nombre científico	Categoría UICN	Categoría de riesgo nacional	Amenaza en Colombia	Hábitats a proteger	Acciones conservación
Jaguar	<i>Panthera onca</i>	NT	NT	Perdida de hábitat por agricultura y minería. Cacería retaliativa por ganaderos.	Bosque húmedo tropical, bosques ribereños de los llanos, bosques de los valles interandinos.	Conectividad. Mejores prácticas agropecuarias y de diseño de carreteras.
Puma	<i>Puma concolor</i>	LC	NT	Perdida de hábitat por agricultura y minería. Cacería retaliativa por ganaderos.	Páramo y bosque de niebla.	Manejo de minería por medio de zonificación. Implementación de conectividad entre páramos.
Jaguarundi	<i>Puma yagouaroundi</i>	LC	NE	Cacería retaliativa por depredación.	Manglar y bosques costeros.	Manejo antidepredatorio de aves de corral.
Ocelote	<i>Leopardus pardalis</i>	LC	NT	Cacería retaliativa por depredación. Mortalidad en carreteras. Tráfico ilegal.	Bosque húmedo tropical y bosques ribereños de los Llanos.	Mejores prácticas de diseño de carreteras y manejo antidepredatorio.
Margay	<i>Leopardus wiedii</i>	NT	NT	Cacería retaliativa por depredación y tráfico ilegal.	Bosques húmedos bajos.	Manejo antidepredatorio de aves de corral.
Oncilla	<i>Leopardus tigrinus</i>	VU	VU	Minería.	Páramo y bosque de niebla.	Zonificación de minería. Implementación de conectividad entre páramos.

Tabla 1. Los felinos de Colombia - (Payan,2012)

“En Colombia hay cuatro bloques de poblaciones grandes, en tamaño decreciente: Amazonas, Orinoquia (Llanos orientales), Chocó biogeográfico y el caribe”. (Payán, 2012).

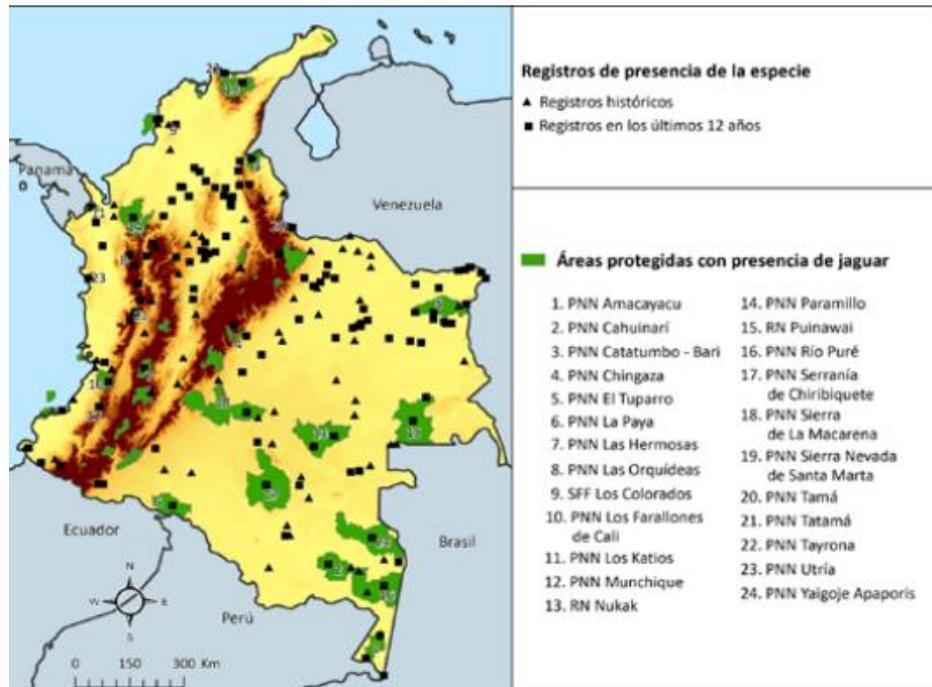


Figura 3. Los felinos de Colombia - (Payan Garrido, 2012)

“Las poblaciones de jaguar habitan bosques por debajo de 2,000 m s.n.m, bosques riparios y de galerías asociados a ríos, ciénagas y playones, sabanas.” (Payan, 2012).

Estas características estarán tomadas en cuenta para la construcción del bosque, dándonos una ubicación real como referencia, por lo cual, en “Savage” se plantea que será en una selva colombiana en los Llanos Orientales en Orinoquia.



Figura 4. Los felinos de Colombia - (Payan,2012)

En la figura 4, se puede apreciar un Jaguar adulto fotografiado en Las Unamas, en el departamento del Meta, Colombia.

*“Su dieta es principalmente carnívora, comen cualquier animal que puedan acechar, atrapar y matar. Se ha evidenciado preferencia en la dieta por pecaríes, chigüiros o capibaras y caimanes.” (Payan, 2012).*

*“El jaguar tiene la mordida más potente de todos los felinos y fácilmente rompe caparazones de tortugas. Puede matar por perforación de cráneo (Especialmente a chigüiros), asfixia o por un mordisco en la nuca que desplaza las vértebras” (Thomas E. Lacher, 1989).*



Figura 5. *Los felinos de Colombia* - (Payan,2012)

De esta manera, se plantea que la su presa será un chigüiro por tres razones, la primera es uno de los alimentos preferidos por la Pantera, la segunda por tener gran presencia en los Llanos Orientales de Colombia y por última porque es un animal bastante representativo de Sudamérica y Colombia.

### 11.2.3. GATOS Y SU HISTORIA

*“En el Reino Animal, los félicos son animales mamíferos placentarios que se agrupan en la familia Felidae de los carnívoros. Esta familia está compuesta por animales con ciertas características similares a las que presentan el Gato Doméstico y el majestuoso León.”* (Jiménez, 2009)

El gato evoluciono hasta llegar a lo que conocemos actualmente que seria el gato domestico <*Felis silvestrus catus*> que aparecio hace unos 10 millones de años. Es el unico animal que ha elegido domesticarse, ya que le interesa tener un

hogar y comida asegurada pero sigue siendo un ser independiente y egoísta, el cual nunca se siente subornado. (Affinity, 2015)

El origen del nombre fue en Egipto, al gato se le llamaba *Mau* que quiere decir 'ver', creían que su mirada buscaba la verdad y que veía más allá de la muerte. Fue en esa zona donde realmente apareció la denominación de gato que conocemos en la actualidad. En Oriente Próximo surgió el origen etimológico de gato, siendo *kadiska* -bereber-, *kadis* -nubio-, *qato* -sirio- y *quita* -árabe- su más posible raíz. (Affinity, 2015)

La asociación del gato con los humanos lo condujo a figurar prominentemente en la mitología y en leyendas de diferentes culturas, incluyendo a las civilizaciones egipcia, japonesa, china y escandinava.

*“El gato pertenece a la familia de los Felidae, mamífera, carnívora. Por naturaleza es depredador, esto quiere decir que caza el mismo sus propias presas, sin embargo, se considera que las especies domesticadas, es decir aquellas que cambian sus hábitos, conductas y en algunos casos fisiología debido al contacto directo y continuo con el hombre, están cerca de él hace casi 9.000 años”* (Cano, 1994)

Este punto es muy importante para la creación narrativa del corto, ya que, en nuestro argumento, el gato ya no tiene que cazar para conseguir su alimento, porque ya no es un gato callejero, intentando dejar su pasado atrás, por lo que ahora está domesticado pero su instinto salvaje prevalece en sus sueños.

El color del gato se decidió de color negro, por las creencias populares de que el gato negro es de “mala suerte” y ese augurio les ha traído muchos problemas

a estos gatos, ya que son los menos adoptados y son envenenados por las personas que creen en estos mitos.

*“En el mundo occidental es común la creencia de asociar al gato negro con la mala suerte. Para las personas supersticiosas, que se cruce un gato negro en forma súbita, es augurio de infortunios, por ello son los menos adoptados. Los datos señalan que, de media, se tarda entre cuatro y seis días más en lograr que un gato negro sea adoptado”.* (González, 2013)

En “Savage” se representará el gato negro para contribuir en las adopciones de estos gatos. Por otro lado, el color y aspecto del gato negro se asemeja al de la pantera negra.

#### **11.2.4. LA VIDA EN LA CALLE DE LOS GATOS Y SU MARCA**

Los gatos en estado salvaje pueden tender a formar colonias o grupos. Los gatos callejeros son gatos que se volvieron nuevamente un poco salvajes, ya sea por abandono por parte de sus dueños, o simplemente porque decidieron pasar la mayor parte de sus vidas fuera de su hogar y estar en la calle, siendo así salvajes, y buscando su propia supervivencia. (Vasconcelos & Schaller, 1978)

*“El marcaje en la oreja (eartipping) es el único método efectivo y universalmente aceptado para identificar a los gatos callejeros esterilizados o castrados para controlar la población de colonias de gatos. Asimismo, la distinción por sexos (hembras marcadas en la oreja derecha, machos en la oreja izquierda). Consiste en cortar una punta de la oreja izquierda del gato, lo que equivale a un centímetro en un adulto, y proporcionalmente menos en una cría, ya que es difícil acercarse a uno de ellos y por lo tanto la identificación debe ser visible desde cierta distancia.”* (Alies, 2010)

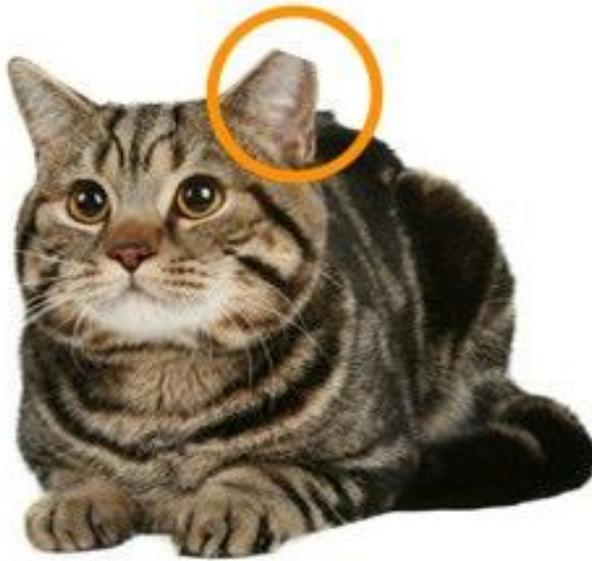


Figura 6. *Eartipping* - (Alleycat,2012)

### 11.3. ATMÓSFERA GENERAL Y ESTABLECIMIENTO DE LA NARRATIVA

Teniendo el marco histórico descrito, se decide establecer la línea narrativa del cortometraje “Savage” y cada acción que sucederá, en ésta.

**Argumento:** Un gato negro, llamado Bagheera, el cual tiene el marcaje en la oreja (Eartipping), fue adoptado por Ana. El gato vive en constante pelea consigo mismo, por lo que ya no tiene que aparentar ser un gato salvaje, dominante y poderoso para sobrevivir a en la vida callejera, ya que por fin fue adoptado en un hogar, por lo que en su imaginación es una pantera salvaje y poderosa.

El planteamiento de la selva, en donde se busca un ambiente llanero y colombiano, se tomarán en cuenta las plantas y árboles que nacen en ese lugar. De igual manera se busca variar la saturación de verdes, pero sin perder la referencia de este tipo de selvas. Estas selvas se caracterizan por ser húmedas, ya que contienen bastantes zonas hídricas.



Figura 7. *Piedemonte llanero* - (Banco de la república, 2008)

El cortometraje consta de dos partes, de la imaginación y de la realidad. En la primera instancia de estas dos partes, se mostrará primero la parte de la imaginación. La cual se divide en tres momentos, acecho, persecución y resolución.

**Acecho:** El gato se imagina metido en la densa selva de los Llanos Orientales de Colombia, siendo una pantera, que se representará de manera salvaje, poderosa y dominante como lo son en su forma natural los depredadores, por lo que están en lo más alto de la cadena alimenticia. La pantera se fijará en el otro personaje, un pequeño y débil chigüiro. La selva metafóricamente significa la calle, lo que era estar en estado salvaje y aparentando ser poderoso para no salir herido.



Figura 8. *Tarzan* - (Arnold, 1999)

En la figura 8, se muestra un jaguar acechando a su presa, con personalidad maniaca y obsesiva por la presa. Se ve grande y en contrapicado para reflejar un símbolo de poder.

**Persecución:** En esta parte es el momento en el que la pantera se muestra de la manera más salvaje y feroz.



Figura 9. *The Lion King: Simba's pride* - (Hahn, 1999)

En la figura 9, se muestra a Nala, de la manera más salvaje, primitiva y descontrolada, empeñada en atrapar a la presa.

De igual forma se mostrará como su estado dominante y poderoso se va desvaneciendo, revelando la verdadera naturaleza del pequeño gato y quitándole la “máscara” de lo que el aparenta ser. En la persecución a través de la jungla es el viaje al interior de la mente del gato, vamos a mostrar momentos en los que el sienta miedo, o temores típicos de un gato (ruidos fuertes o el agua).



Figura 10. *The Lion King: Simba's pride* - (Hahn, 1999)

De igual manera, la pantera hará acciones buenas con fines egoístas a través del personaje de la mamá del chigüiro y la serpiente. A la vez muestra su dualidad de personalidades dentro de su mente, intentando desvanecer la apariencia de poderoso y salvaje a su verdadero ser. Con lo cual se busca que nuestro personaje luche por enfrentarse contra esa realidad que lo supera.

**Resolución:** En esta parte es el momento en el que la pantera cree tener atrapado el chigüiro. Este estará al borde de un risco sin salida.



Figura 11. *A New Dawn*- (Legends, 2014)

Por otra parte, se mostrará la parte de la realidad que es la búsqueda del clímax, que se da cuando la pantera ve reflejado su estado de realidad a través del chigüiro que está por devorar.



Figura 12. *Ratatouille*- (Bird, 2007)

En Ratatouille, en el momento en el que el mayor crítico de París, el señor Ego, prueba el plato recordando a través de un flash back su infancia y su estado de tranquilidad.

Luego volveremos a la realidad, donde se encuentra el gato con su peluche mirándolo (fue su primer juguete al ser adoptado) sintiéndose inmediatamente identificado, donde se da cuenta que es más que un simple peluche, es su recordación que él ya está a salvo de las calles, generando sorpresa, ya que, por primera vez, revelamos que la pantera era un pequeño gatito.

#### **11.4. CONSTRUCCIÓN DE TRATAMIENTO ESTÉTICO**

Toda la construcción estética se trabaja desde el continuo trabajo y total sincronía entre los departamentos de fotografía, arte y dirección. Teniendo claro que todos los conceptos a explorar aporten a la construcción del concepto general y toda la base narrativa. Los conceptos trabajados son el poder, el dominio, el salvajismo y la dualidad entre el temor.

##### **11.4.1. DESDE LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA**

En cuanto a la visión del cortometraje, esta propuesta será naturalista, low key. Se propone dar altos contrastes con poca profundidad de campo. El look “Savage” consta de dos atmosferas. El sueño o “imaginación” y la realidad. Por lo tanto, se propone diferenciarlas con dos looks.

##### **Imaginación/Sueño**

La parte de la imaginación que es el momento donde entramos a la mente del gato y su pelea consigo mismo. Se propone una atmosfera desaturada con texturas planas y poca esencia de volúmenes. La selva se caracteriza por ser rica

en detalles, por su variedad de vegetación y colores, lo que se propone una temperatura de color frío contrastada con azules para lograr una tensión dramática.



Figura 13. *El libro de la selva* (Favreau & Brigham, 2016)

A partir de la iluminación se plantea mostrar el concepto propuesto, como se muestra en la figura 13, tonalidades que resalten emociones como lo son el poder y temor. Contrastado con un fondo negro o blanco como se ve en la referencia.



Figura 14. *The Lion King: Simba's pride* - (Hahn, 1999)

Como principal referencia en la técnica de animación es el cortometraje *Feast*, donde se ve un look plano, llamado NPR (Non Photorealistic Rendering) donde se observa que pese que es una animación en 3D, los detalles no son realistas.



Figura 15. *Feast* (Reed, 2014)

## **Realidad**

En la parte de la realidad, se proponen tonalidades cálidas, saturadas y naturalistas donde predomine la luz con texturas detalladas y buen volumen. En esta parte del cortometraje, se propone que sea PR (Photorealistic Rendering) para dar noción de realidad y mostrar que ha despertado de su imaginación.



Figura 16. *Ratatouille* (Bird, 2007)

Desde la planimetría, que haya una variación de planos desde planos generales, planos medios, primeros planos y planos detalle. Para la presentación de personajes principales como la pantera a partir de planos cortos, generando intriga y suspenso. Los chigüiros se presentan por planos generales, para mostrarlos en mandada y contrastarlos con la independencia de la pantera.



Figura 17. *Tarzan* (Arnold, 1999)



Figura 17. *Tarzan* (Arnold, 1999)

La composición será la que nos marca la sensación de espacio hasta planos detalles en donde se encuadran los motivos principales atoisgados para dar la sensación de tensión. Estos variarán desde grandes contrapicados, planos cenitales pasando por la horizontalidad total.

Los ritmos y tiempos de “Savage” serán usados con dinamismo acompañados por medio de travellings, paneos, planos secuencia y uso de movimientos de track in y track out.



Figura 18. *The Lion King: Simba's pride* (Hahn, 1999)



Figura 18. *The Lion King: Simba's pride* (Hahn, 1999)

En la figura 18, se observa un track in rápido en la escena de Simba, que plantea en el corto, Savage. Dominaran travellings largos y planos secuencias, ya que se presenta una persecución con el objetivo de dar tensión y acción en la narración argumental.

#### 11.4.2. DESDE LA DIRECCIÓN ARTE

Savage tiene dos estilos visuales como ya mencionamos anteriormente. Desde el punto de dirección de arte se propone en la imaginación o sueño crear texturas planas, con ausencia de volúmenes, sin mucho detalle.



Figura 19. *Feast* (Reed, 2014)

En la realidad se propone crear ambientes y atmosferas de realidad dejando el cartoon de lado. Texturas con profundidad y muchos detalles visuales.



Figura 20. *Up* (Rivera & Lasseter, 2009)

Desde la estética y tratamiento de los personajes de la historia, se intentará tomar tonalidades de colores a referentes visuales.

**Pantera:**



Figura 21. *El libro de la selva* – (Reitherman, 1967)

## Chigüiros:

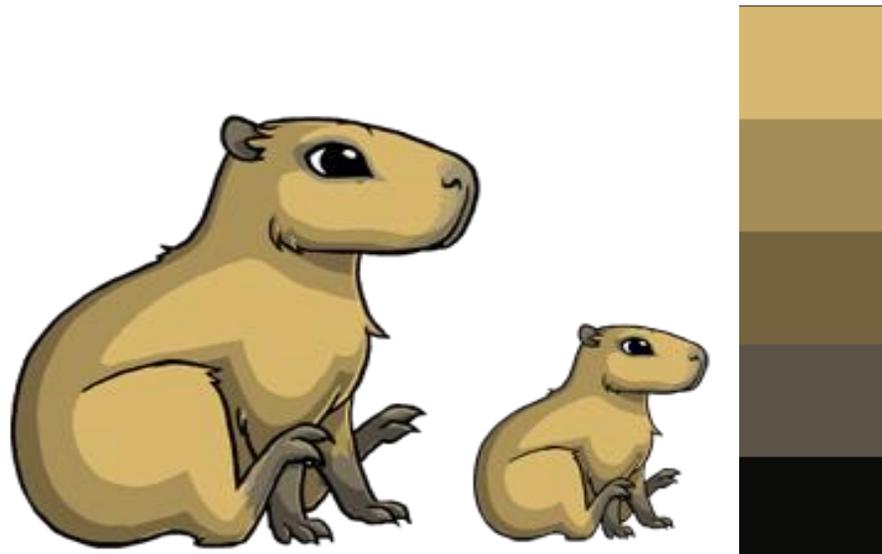


Figura 22. *Capybara Adoptable* – (Gates, 2015)

De acuerdo al espacio de la imaginación se tomó como referencia las junglas de los Llanos Orientales de Colombia, donde habitan los chigüiros, panteras y serpientes, la vegetación verde y paisajes.

Los paisajes llaneros van entre los amarillos y mucha variedad de verdes, esto se tendrá en cuenta en Savage. Aunque se quiere ampliar el rango de colores a azules y tonalidades de verde para que haya más contraste y tonalidades de color.

El principal referente visual es la jungla de Peter Pan, una jungla húmeda con tonalidades de verdes y azules, se juega con el valor y saturación de color. El rango de color limitado pero colorido. Como se muestra en la siguiente referencia, donde se busca variar en tonalidades de colores y vegetación. Colores opacos y desaturados.



Figura 23. *Peter Pan* – (Geronimi, 1953)

En el espacio de la realidad se busca colores amarillos a blancos. Colores de luz en la paleta de colores. Donde den la sensación de seguridad, y amor. Colores cálidos donde muestren que la realidad en el gato es un espacio de seguridad.

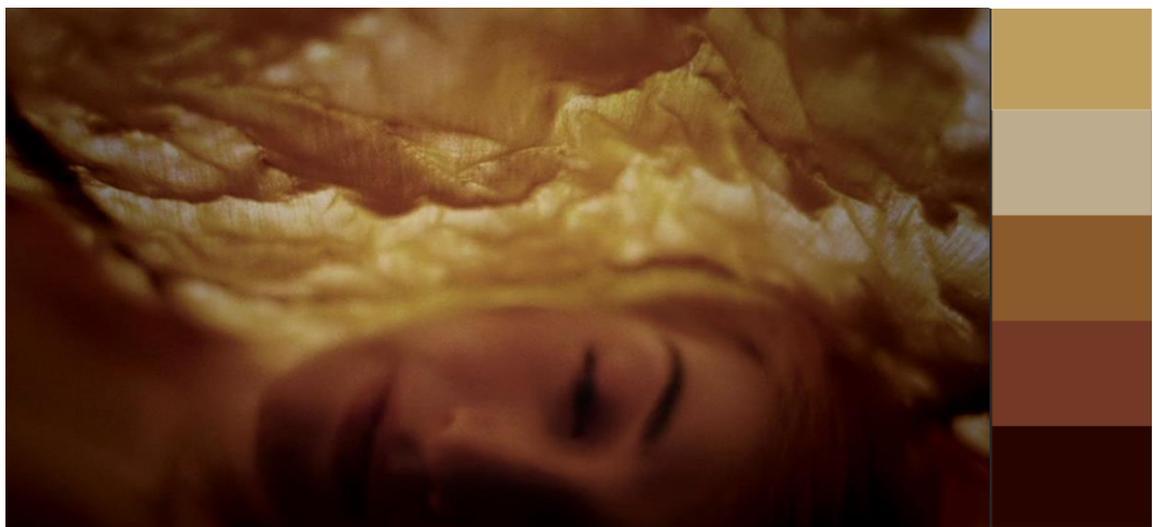


Figura 24. *Eterno resplandor en una mente sin recuerdo* – (Gondry, 2004)

### **11.4.3. DESDE LA DIRECCIÓN DE SONIDO**

Respecto al sonido, se busca que el concepto de poder, se vea reflejado a través del sonido. Además de que se caracterice por tener una atmósfera colombiana. Se busca que el cortometraje gire alrededor del concepto que pretende generar sensaciones y significado a todo lo construido en la narrativa argumental.

Se plantea que el sonido ya que es una herramienta narrativa central, sirva para caracterizar a los personajes, otorgar personalidad a espacios y generar atmósferas dramáticas, construir dos mundos –realista e imaginario-, estructurar y puntuar la narración, así como para dirigir la atención del público y para reforzar la historia.

El poder irá entrelazado con sonidos que buscan caracterizar a la pantera y realizar la distinción del gato en la realidad. En cómo se siente y cómo se define la pantera en sí misma, ya que su apariencia imponente es una máscara que lo representa.

De igual manera, es importante generar sensaciones en las que con su sentido de poder y grandeza se vayan desvaneciendo hasta revelar el verdadero interior del gato. Donde las intenciones reales, se develan y le quitamos la “mascara” que le hemos creado.

Respecto al ambiente se busca que sean justamente en el marco de los modelos sensoriales de la cultura.

En la imaginación, el ambiente intenta transportarnos a las selvas de los Llanos Orientales de Colombia. Una atmósfera con elementos narrativos autóctonos de esta selva como lo son los animales que habitan en este lugar, el viento, el clima y que, en los Llanos Orientales, gran parte de esta zona la atraviesa el río Orinoco,

por lo que las selvas son tropicales y húmedas. Estas diferencias son expresadas a través del sonido, teniendo en cuenta las diferentes formas de escuchar y la susceptibilidad de la potencia sonora. Se busca crear sensaciones de intriga y poder.

Por lo que en los efectos de sonido intentan generar esa sensación de inmensidad para reproducir los cantos de los pájaros, el soplido del viento acariciando las hojas y el agua del río.

En el ambiente de la realidad, se intenta que tengan sensaciones de paz, tranquilidad y seguridad. De igual manera el espacio es un apartamento, de una chica soltera, ubicada en Colombia con sonidos diegéticos.

Ya que el cortometraje hace referencia a los Llanos Orientales de Colombia, se propone música de estas características con instrumentos como arpa, bandola, maracas, cuatro y tambores.

### **Joropo llanero colombiano**

[https://www.youtube.com/watch?v=5GIs8AqEv\\_0](https://www.youtube.com/watch?v=5GIs8AqEv_0)

En la persecución se proponen tambores para lograr una trama con buen ritmo y acción.

### **Avatar: The Last Airbender Soundtrack**

<https://www.youtube.com/watch?v=O3gt5LjU1ZE>

## **11.5. TRATAMIENTO DE LOS PERSONAJES**

A partir de los personajes se construye un complemento al tratamiento narrativo basado en un concepto enfocado en exponer una idea de universalidad, donde cada

uno sea vulnerable a las emociones que nacen a partir del poder, reflejado en la apariencia, el camino que destruye la máscara y la sorpresa de la realidad.

Para construir el propósito planteado, se le dan características a cada uno de los personajes, desarrollados desde conceptos sociales, culturales, psicológicos y con referentes para la construcción de personajes.

Cada personaje es pensado desde características específicas, con la intención de desarrollar el concepto, y evolucionarlo.

#### **11.5.1. LA PANTERA**

En muchas tribus indígenas el “Jaguar” era símbolo de poder, por eso existían abundantes representaciones de Jaguar en los caciques indígenas. El jaguar tiene una gran importancia cultural, figura protagonista en todas las áreas de expresión étnica a lo largo del continente americano.

*“El jaguar es una imagen, que además de hacer parte de la mitología y la filosofía indígena, está presente como símbolo de control y poder, se le atribuye también la responsabilidad de la fertilidad y el bienestar del entorno natural a través de la metaforización del trueno como rugido felino”*(Friedman & Arocha, 1982).

La pantera en nuestros antepasados era un gran símbolo de poder, por lo que en “Savage” intentaremos mostrarla de esta manera, pero en momentos, tenemos que recordar que él en sí, no es una pantera, es un gato.



Figura 25. *El Jaguars-* (Banrepcultural.org, s.f)

“Los dientes, colmillos y garras del animal representaban a este animal con ferocidad y poder. Los jaguares son definidos como seres de ira, furia, ferocidad y poder. “(Friedman & Arocha, 1982). De esta manera se plantea construir la personalidad de este animal, como naturalmente es. Seres intimidantes, contruidos con miradas imponentes y amenazantes. Tras la oscuridad espera el adecuado momento para salir a atacar.

### **11.5.2. LA SERPIENTE**

La serpiente, anaconda, al igual que la pantera, hace parte de la mitología y la filosofía indígena, está presente como símbolo de lo eterno, lo sin fin, se le atribuye también la representación de mundos tenebrosos. De igual manera, la anaconda es una representación autóctona de los Llanos Orientales y tiene gran presencia en el río Orinoco.

La anaconda nace con la idea de contribuir a las jerarquías de la naturaleza, además de representar el “anzuelo” en el que nadie puede ser completamente malo

o completamente bueno. Este personaje está para tumbar la máscara de poder de nuestro personaje principal. Su personalidad es agresiva y vengativa. Nunca deja nada atrás.

Además, representa el concepto de acciones buenas con fines egoístas, ya que, en la narrativa, él intenta ayudar al chigüiro bebé, pero con el propósito de comérselo, de tal manera, ayuda a explicar la narrativa de forma coherente.

### **11.5.3. EL CHIGÜIRO Y SU MANADA**

El chigüiro representa la presa o víctima, la vida salvaje y el ciclo de la vida. En la vida salvaje, los animales que son cazados por los depredadores viven día a día buscando la manera de sobrevivir, prevenidos y escapando de las amenazas. Por esta razón, los chigüiros andan en manada, es su estrategia de supervivencia, así algunos de sus miembros pueden alimentarse mientras otros vigilan y así ayudarse en diferentes ocasiones.

El personaje es un chigüiro bebé, siendo él, el miembro de la manada más inocente y débil. Su personalidad es juguetona, típica de los bebés, activa y enérgica. La pantera quiere cazarlo porque es una recordación a la vida en la calle del gato. Que tenía que ir a cazar, y buscar su propio alimento para sobrevivir a la adversidad.

### **11.5.4. EL GATO**

El gato fue un gato callejero, vivió los primeros meses de su vida comiendo basura y cazando para sobrevivir. Tuvo que verse forzado a aparentar ser poderoso y valiente para enfrentarse a las adversidades de vivir en la calle.

El gato tiene una personalidad agresiva y prevenida, por su pasado en la calle. Pero pese a eso intenta dejar su agresión cuando reconoce que está en su zona de confort.

La personalidad del gato está basada en la teoría del Superyó de Freud que tiene como función integrar al individuo en la sociedad. Describe un esquema mental a partir de tres instancias denominadas Ello (Salvaje) Yo (El individuo) y el Superyó (Represión). El gato tiene estos 3 estados ya que vive en constante pelea consigo mismo.

### **Ello (Salvaje)**

Ello como una reserva de energía psíquica inconsciente, que solo busca satisfacer, es una máquina de crear impulsos para su ego, como lo es la agresividad, supervivencia y reproducción. Es decir que el Ello opera según el principio del placer: si no se ve restringido por la realidad, busca gratificación inmediata. (Alonso, 2015)

Este sería el gato en la imaginación, reflejado como la pantera, que sólo busca su instinto e impulso de cazar, alimentarse, dominar por motivos de placer.

### **Yo (El individuo)**

El Yo es lo que está en contacto con la realidad, es consciente de Ello y busca su satisfacción, pero de un modo más realista, lo que le dará placer a más largo plazo y le evitará el dolor y la destrucción. El Yo nos permite reconocer las acciones que realizamos, a elegir el camino a seguir, y razonar los impulsos con tal de no ceder lugar a la liberación libidinosa, y velar por la integridad general de la realidad. Es el primer paso del reconocimiento, para afrontar las alegrías, culpabilidad o castigo. El Yo contiene pensamientos, recuerdos y juicios parcialmente conscientes. (Alonso, 2015)

Es la parte de la realidad, cuando el gato afronta la alegría de que ya no está en la calle, que él fue adoptado y vive en este estado de plenitud y afronta la realidad.

### **Superyó (Represión).**

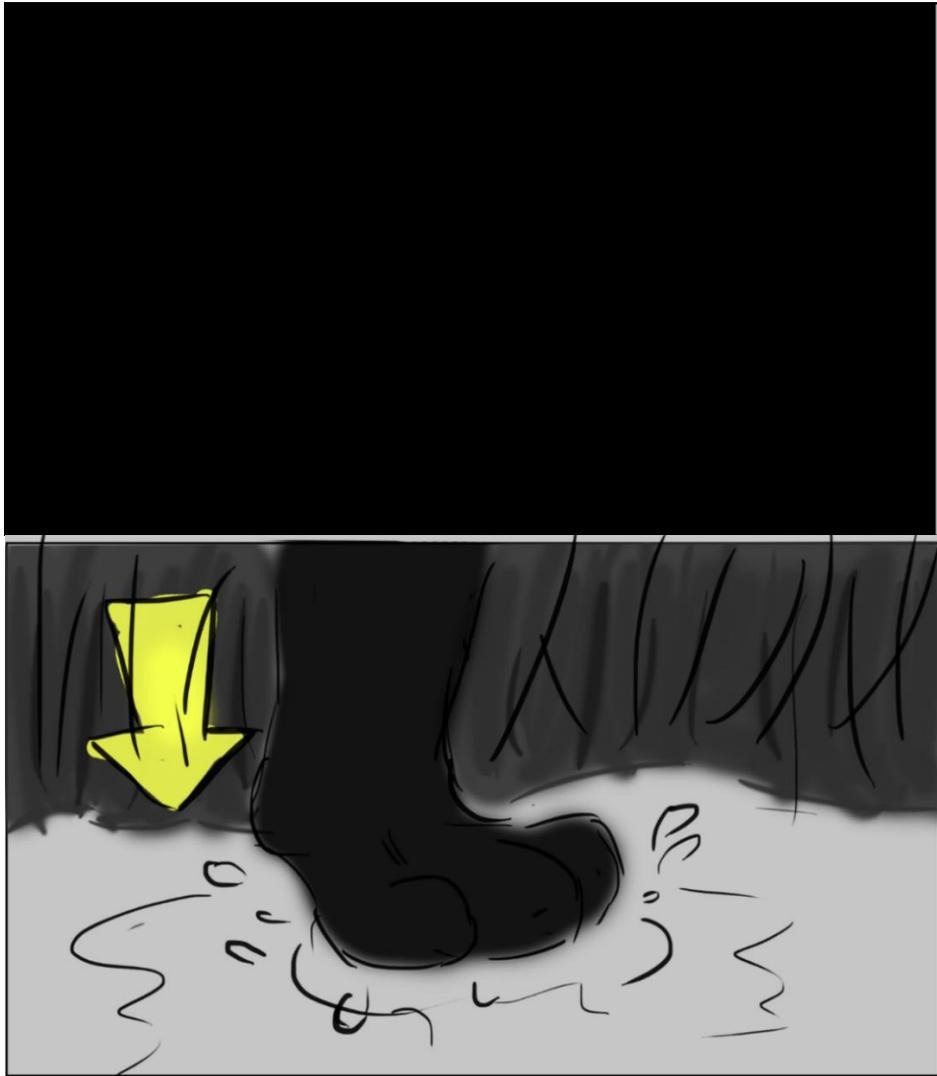
El Superyó es la parte que contrarresta al Ello, representa los pensamientos morales y éticos adquiridos y aprendidos por la cultura, es decir, como sería la conducta. Esta sería la parte que hace que no mate a su presa, porque en realidad él no es así de malo, en esta instancia el Superyó busca la perfección, produciendo sentimientos de orgullo, que sería que el gato se siente orgulloso de su nueva vida y a la vez sentimientos de culpa, que no quiere recordar ese ser salvaje. (Alonso, 2015)

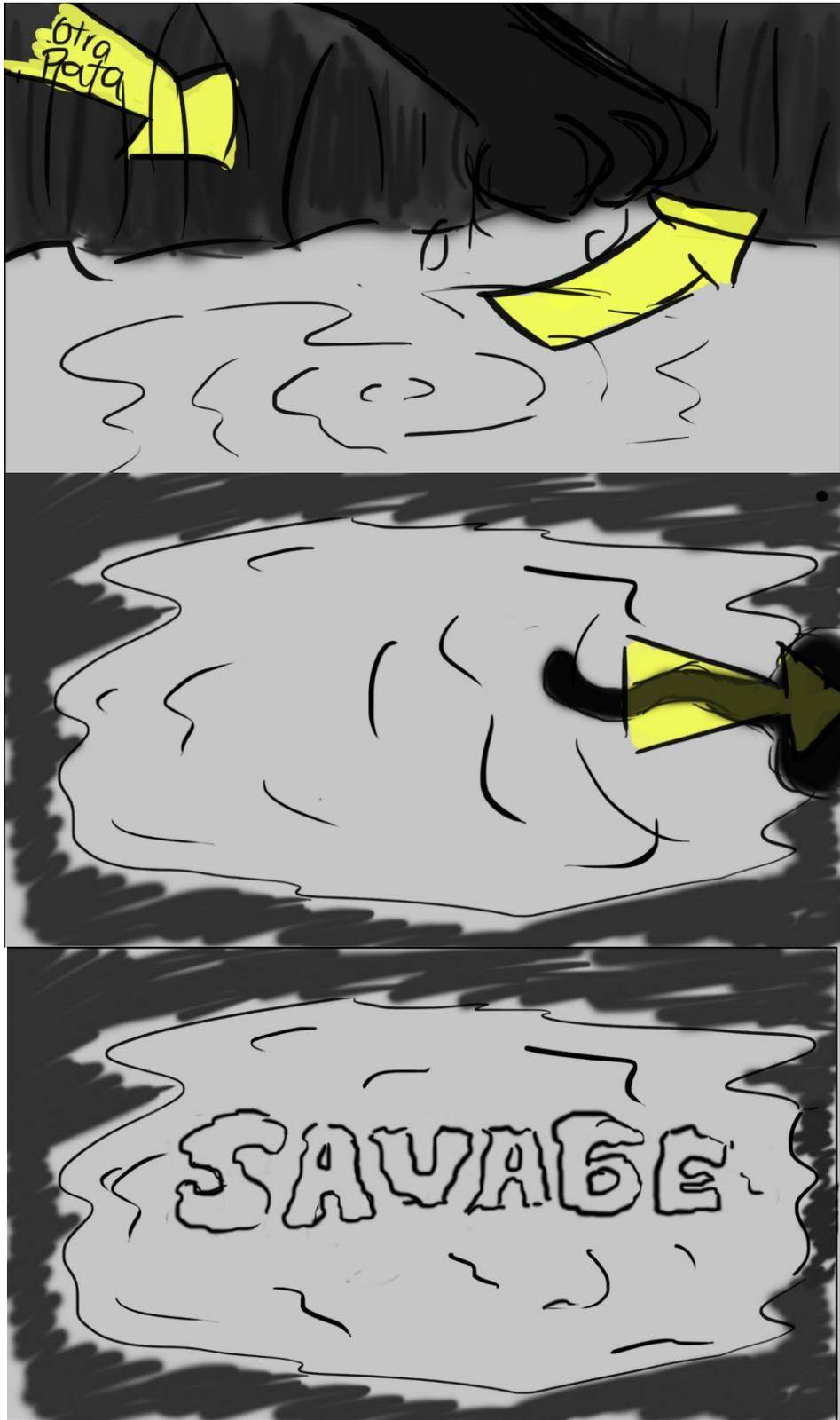
El Superyó hace que el gato no pueda matar al chigüiro, es su barrera para que no todos los impulsos del Ello afloren en el Yo, ya que el ya no tiene que aparentar ser un gato salvaje, dominante y poderoso.

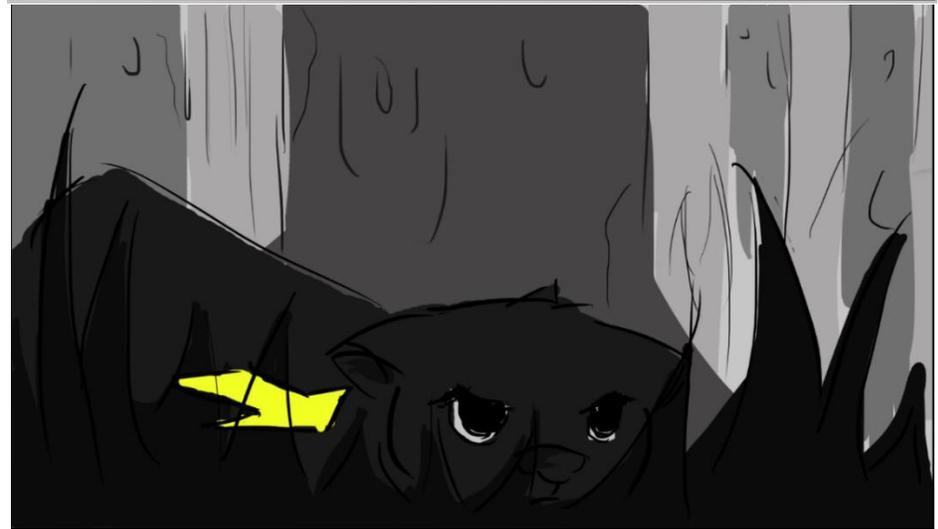
### **11.5.5. ANA LA DUEÑA**

Ana es una joven diseñadora publicitaria, tiene 25 años de edad. Vive en Villavicencio, que es la ciudad más importante de los Llanos Orientales de Colombia, y es amante de los gatos. Es una persona creativa, descomplicada. Este personaje, aunque no aparece de manera directa en Savage se sabe que está ahí, ya que es la dueña de Bagheera.

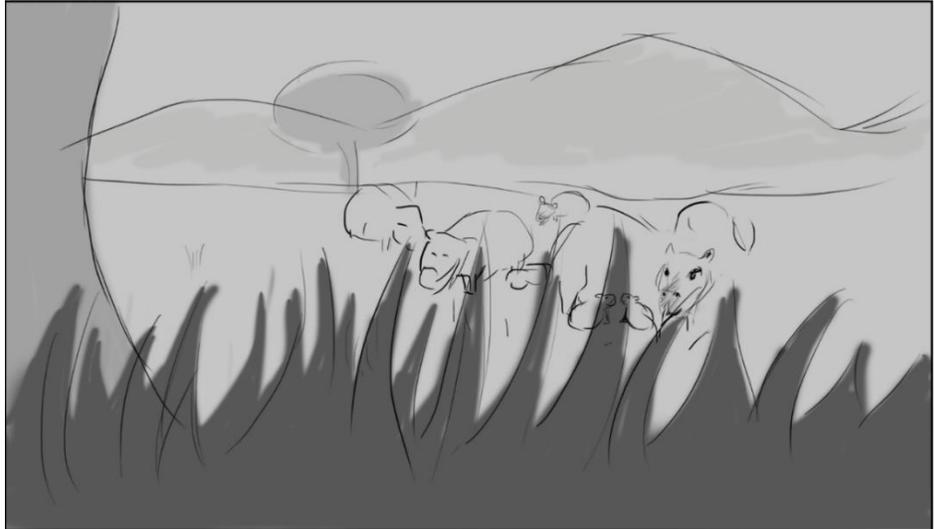
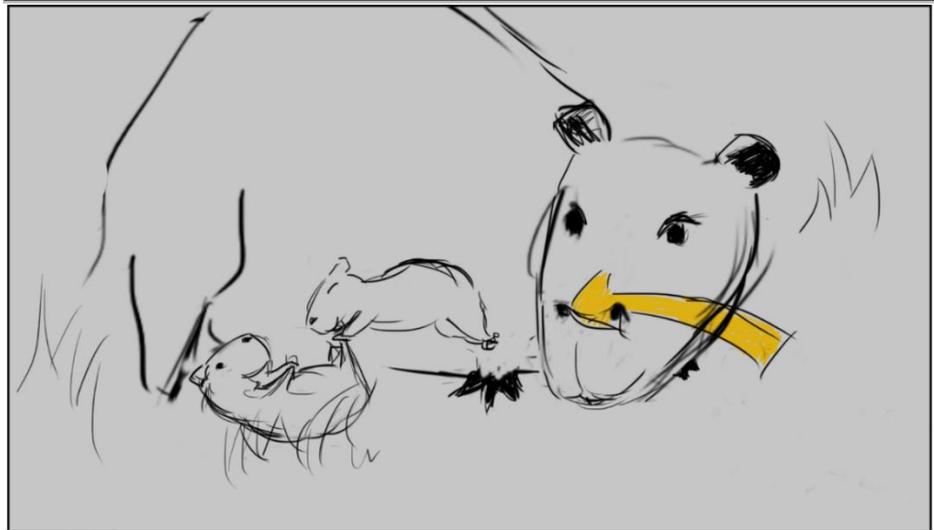
## 12. STORY BOARD

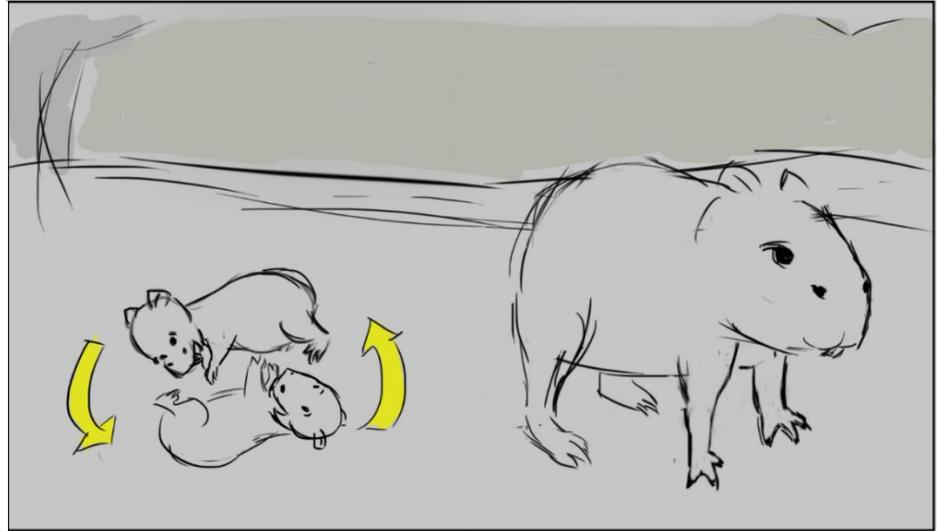
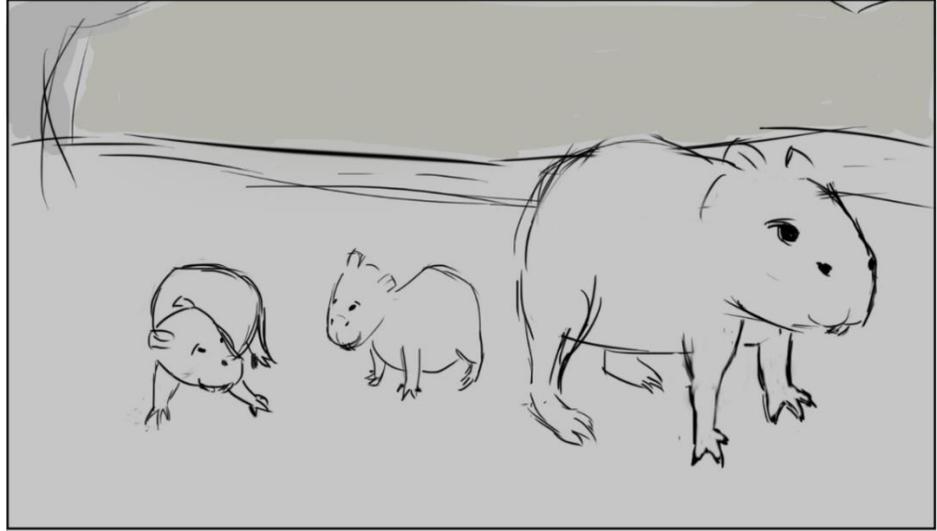
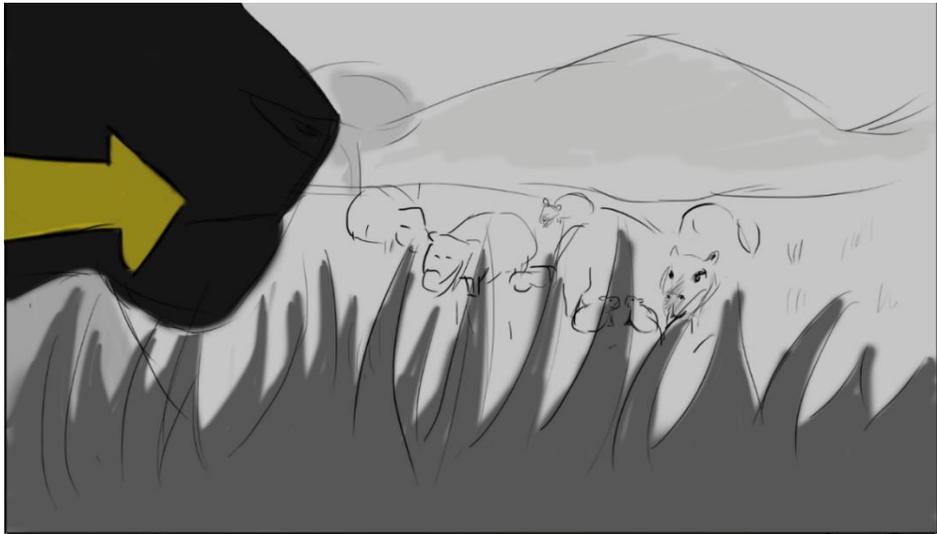


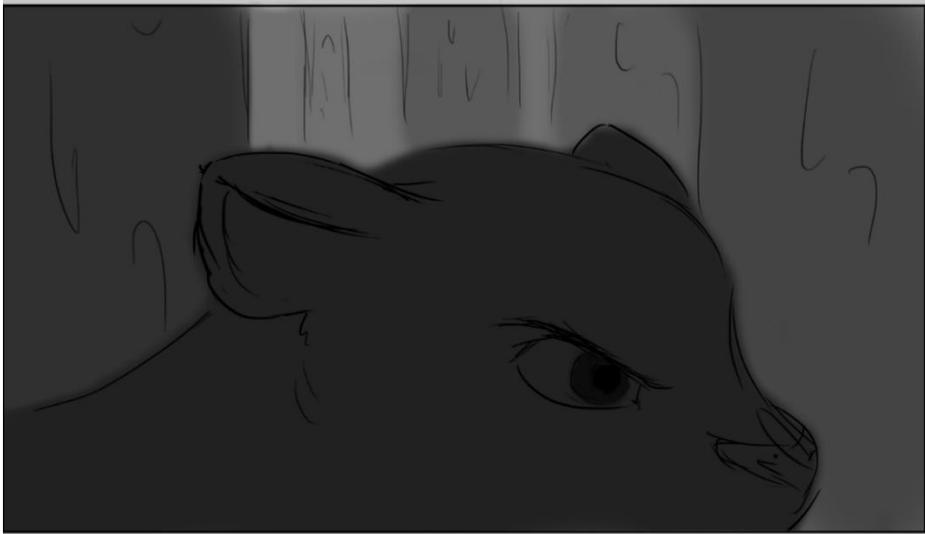


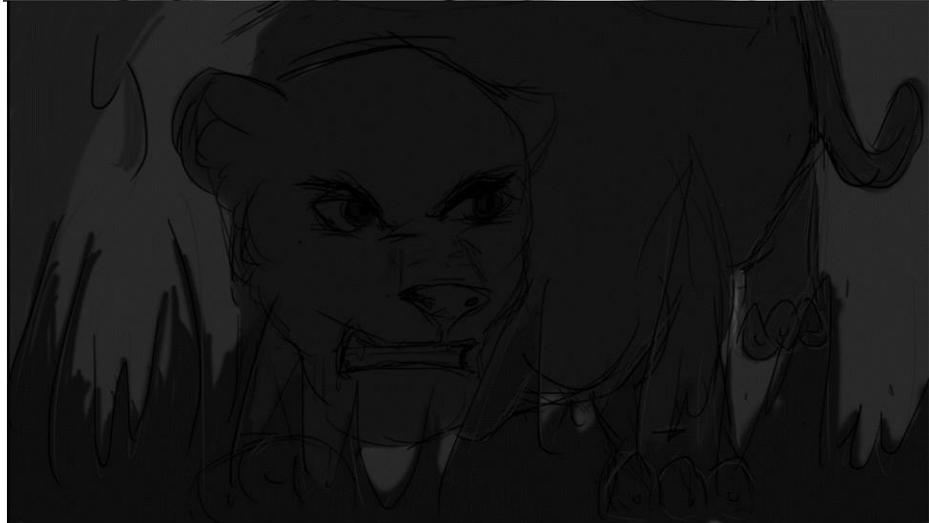
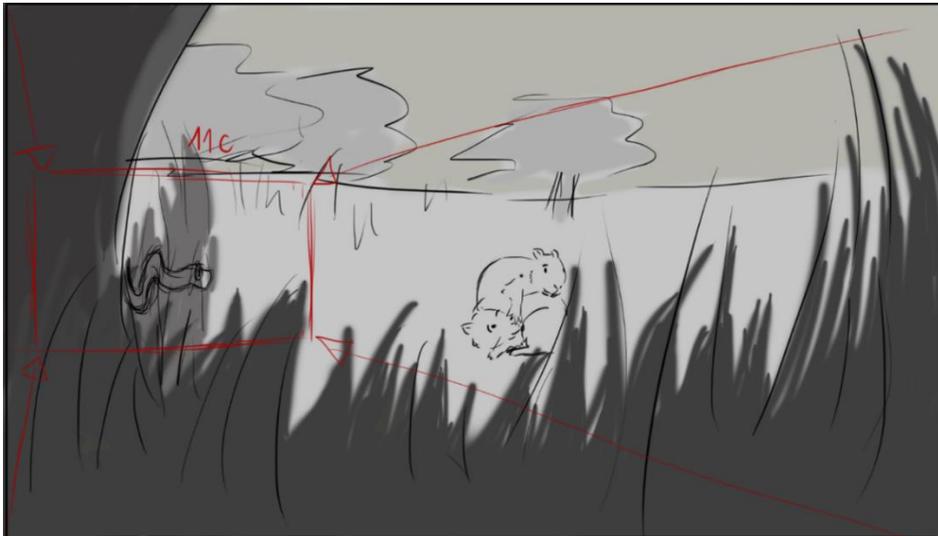




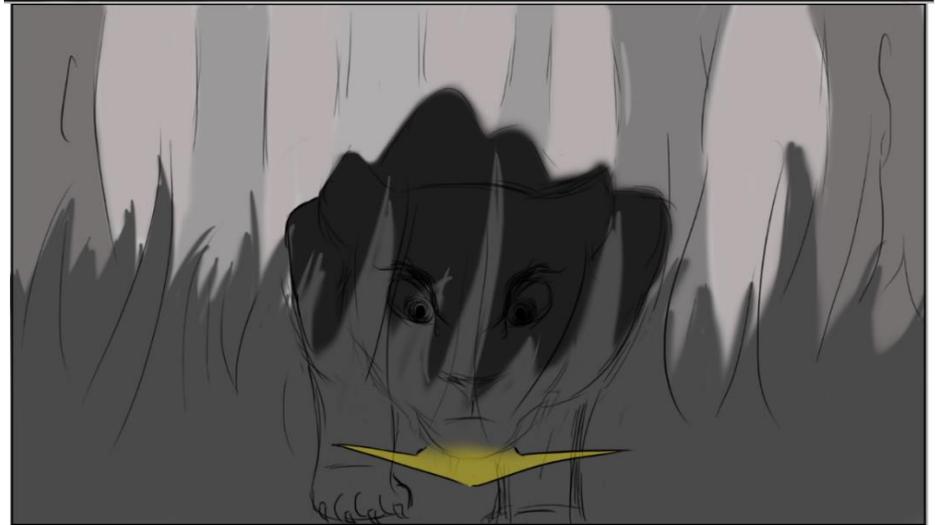




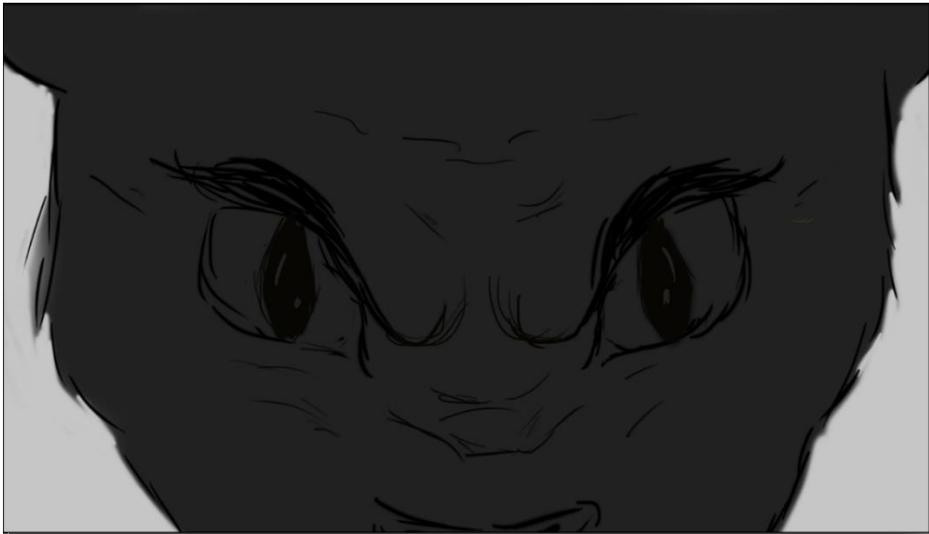






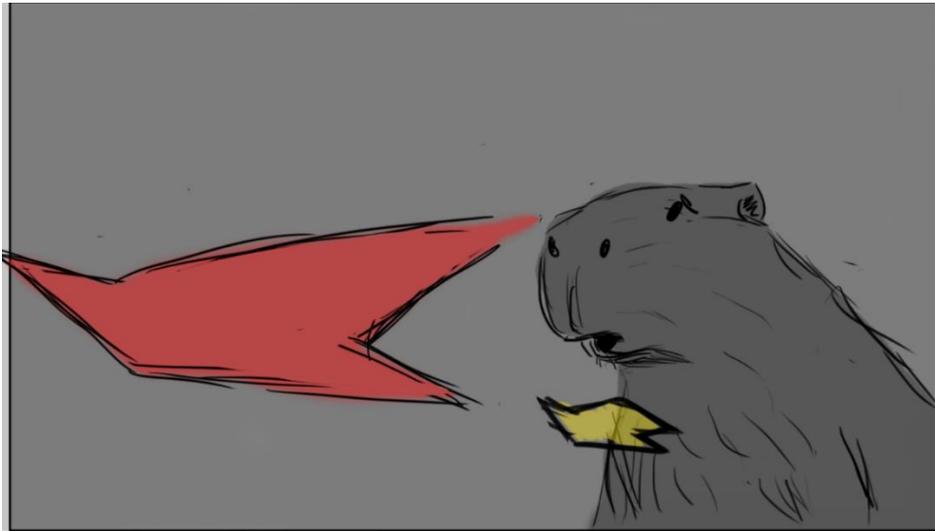


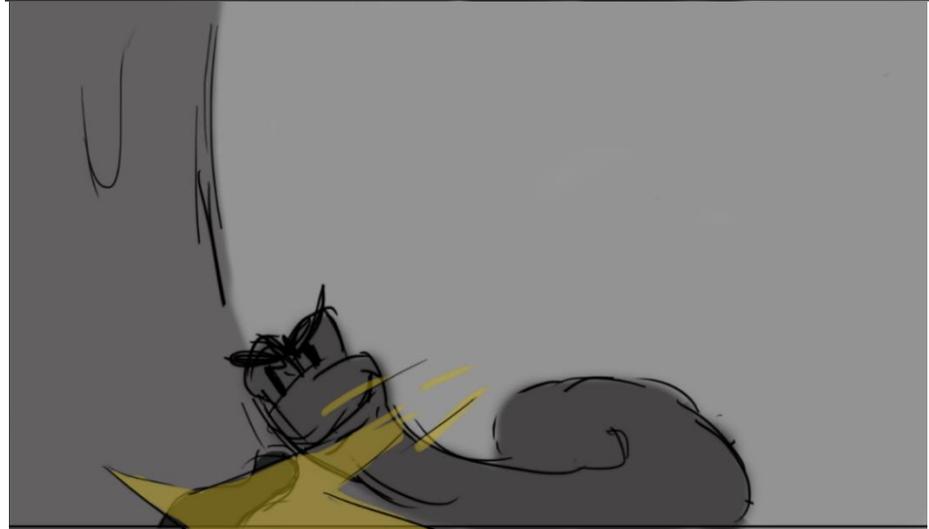


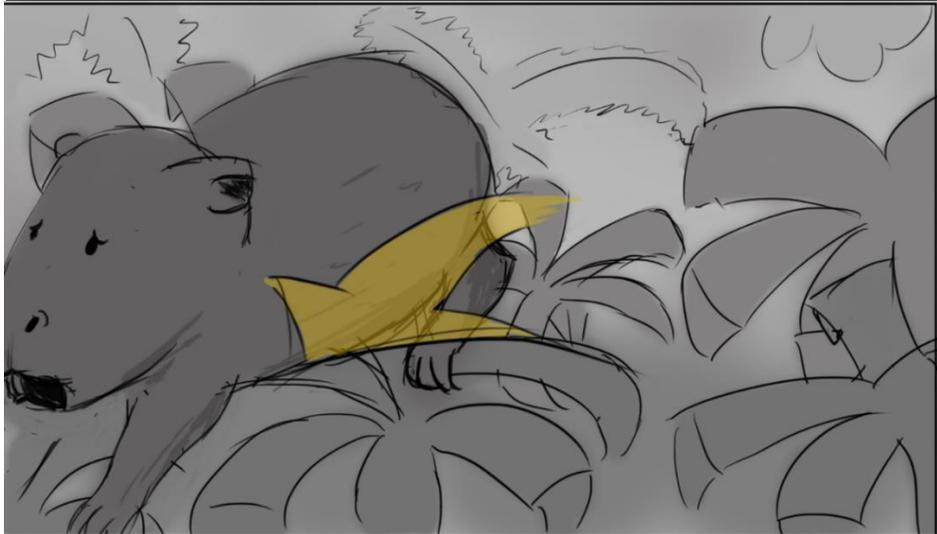
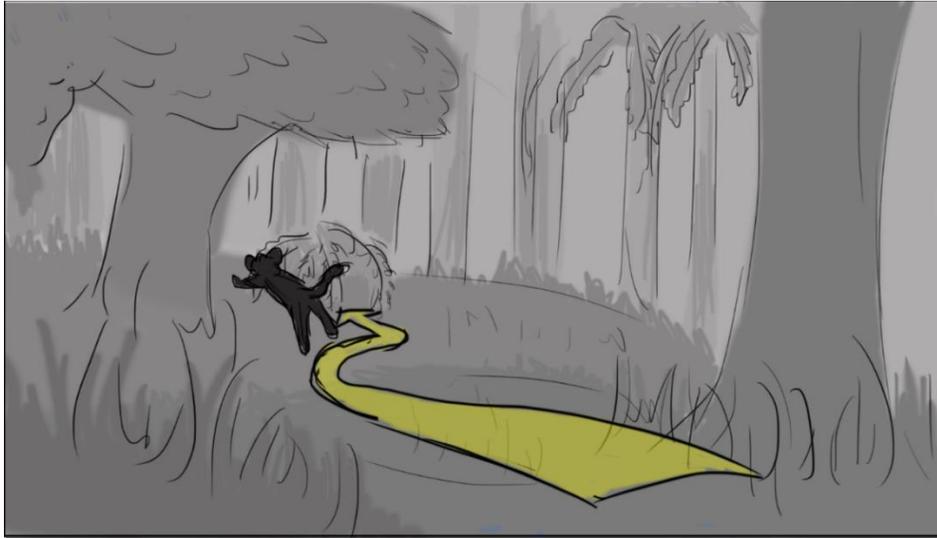


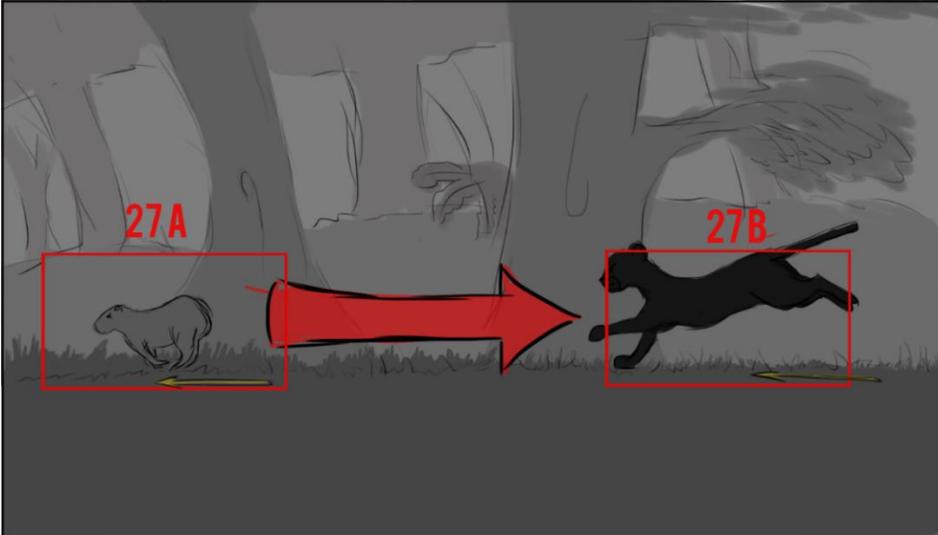


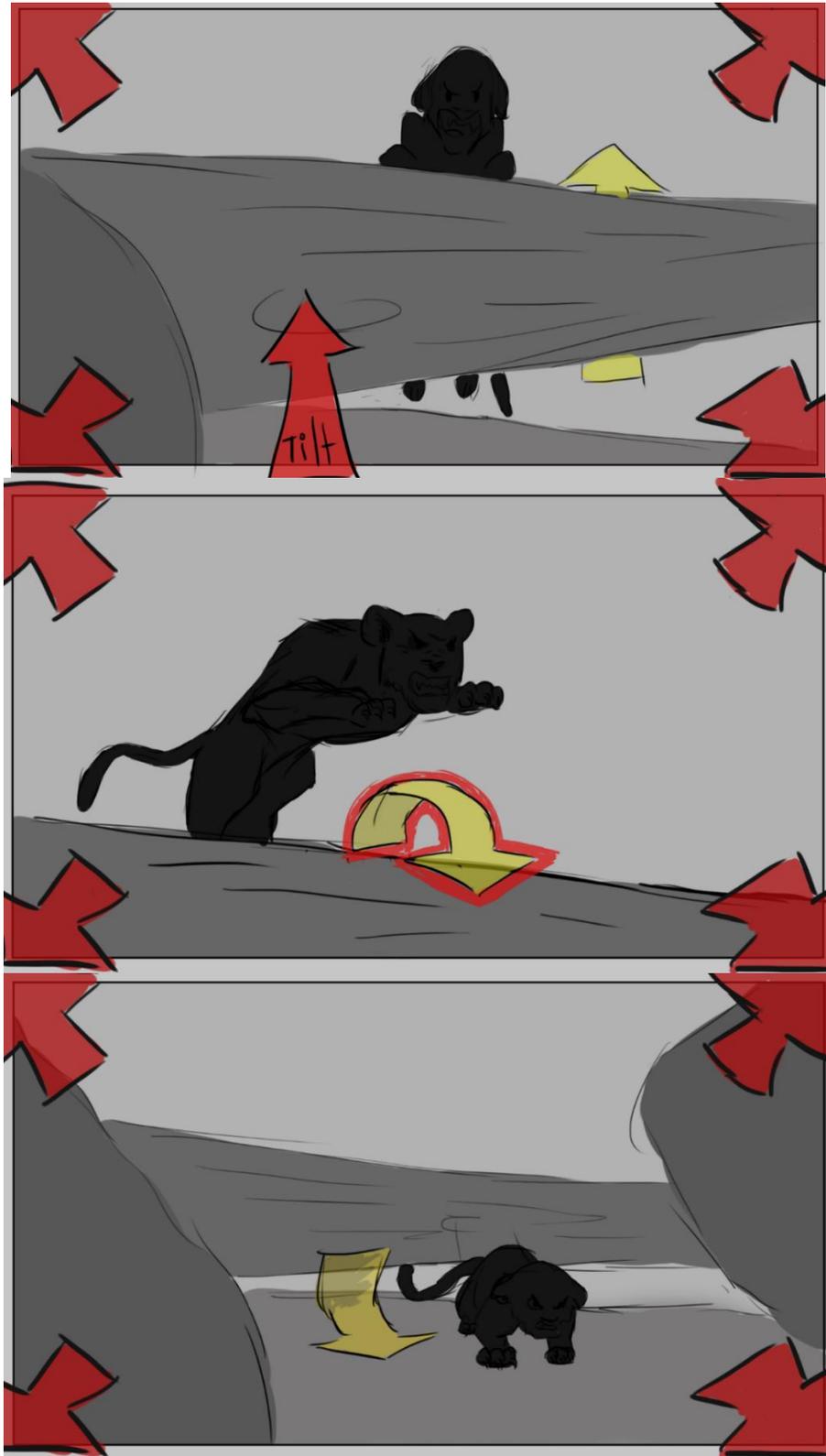


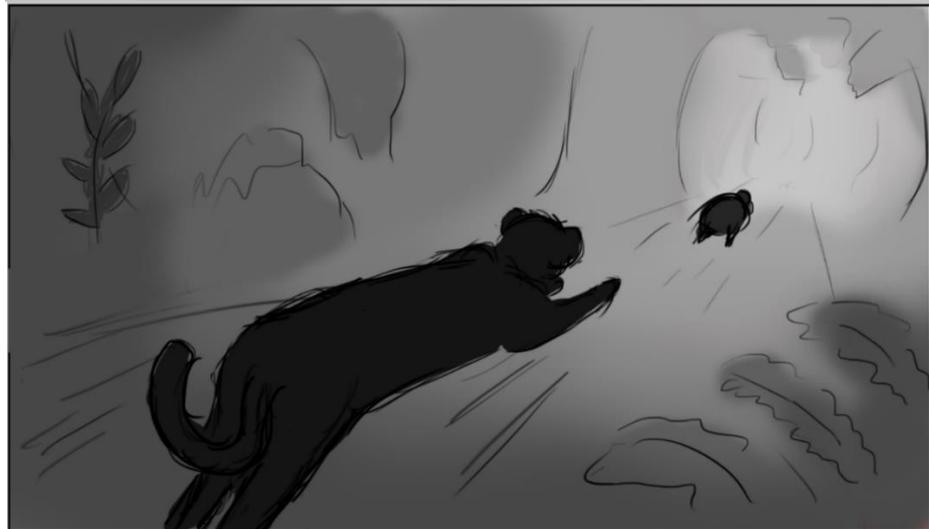
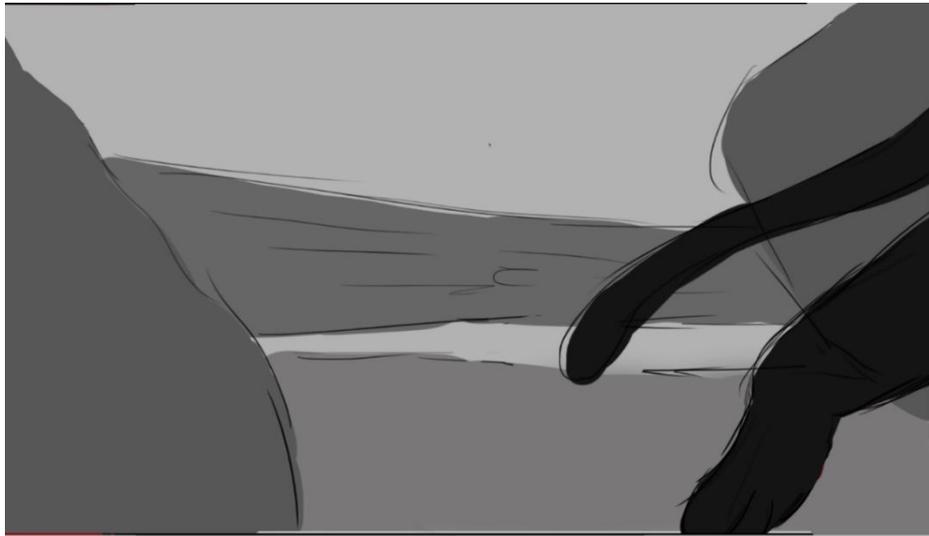


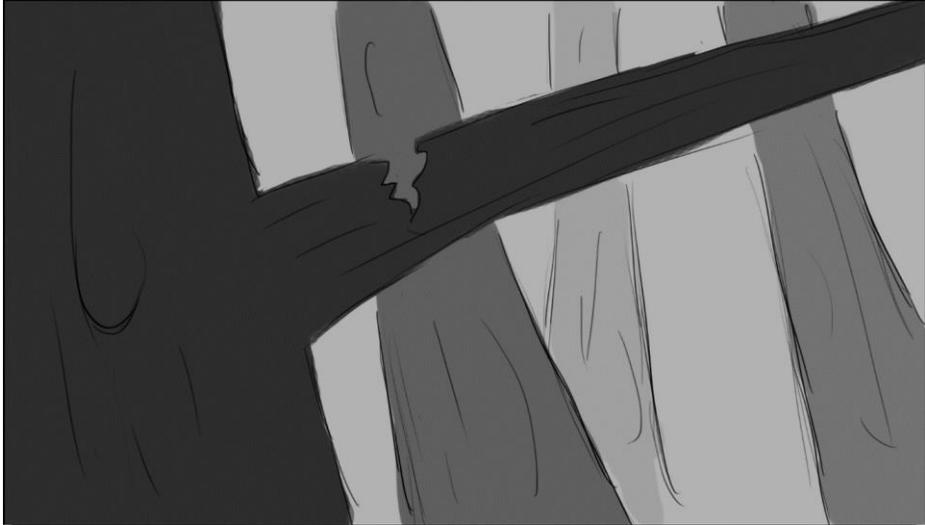


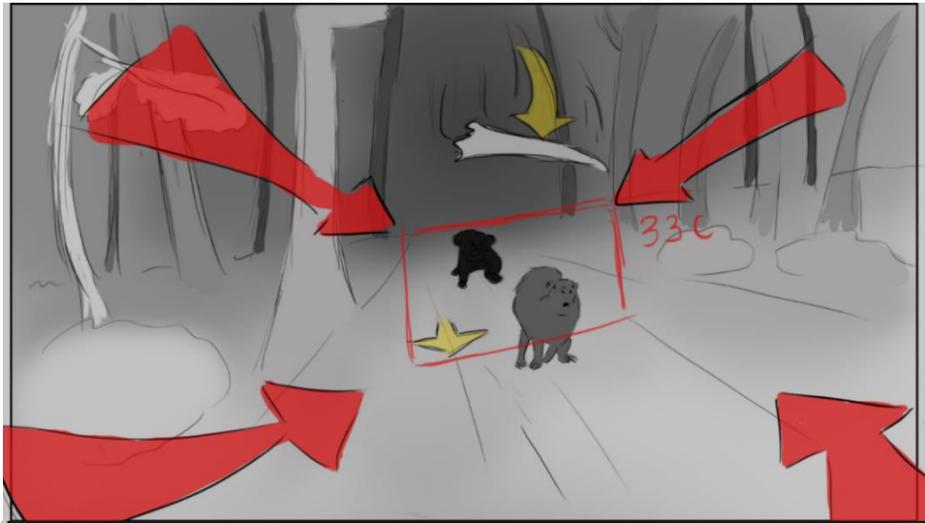


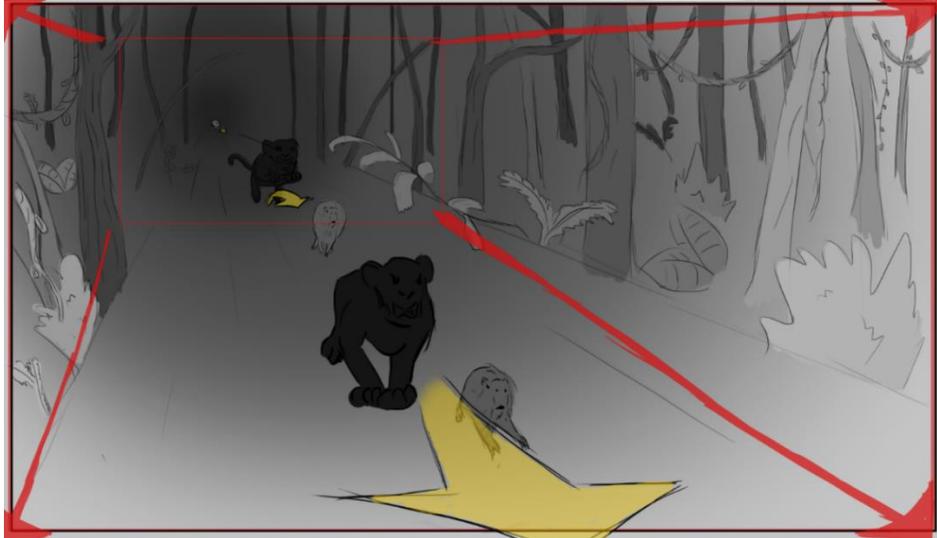


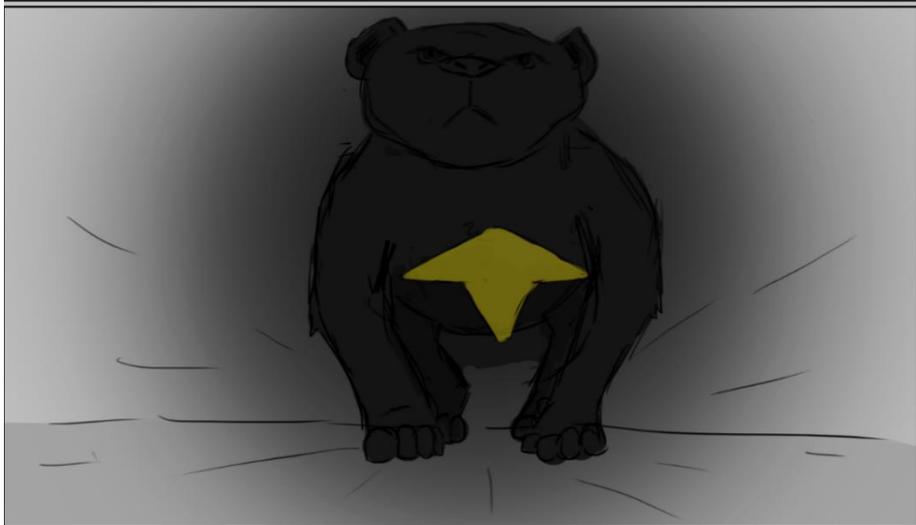
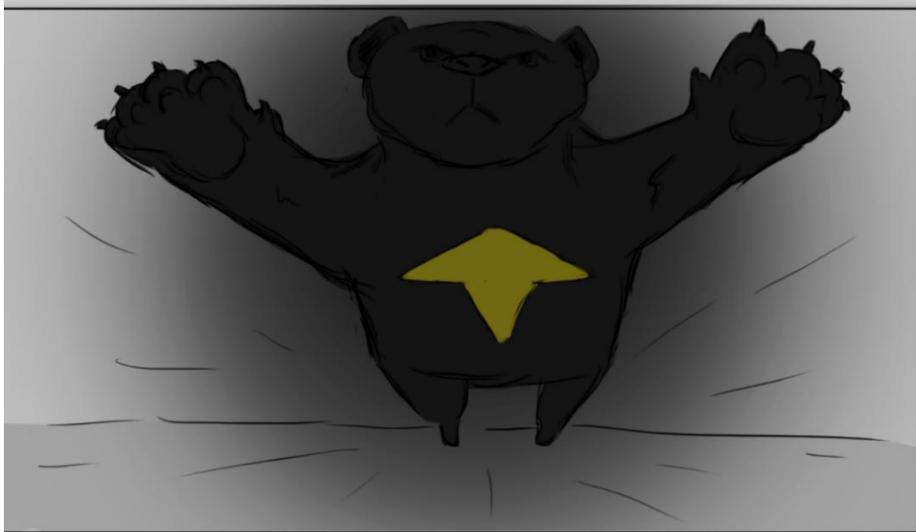


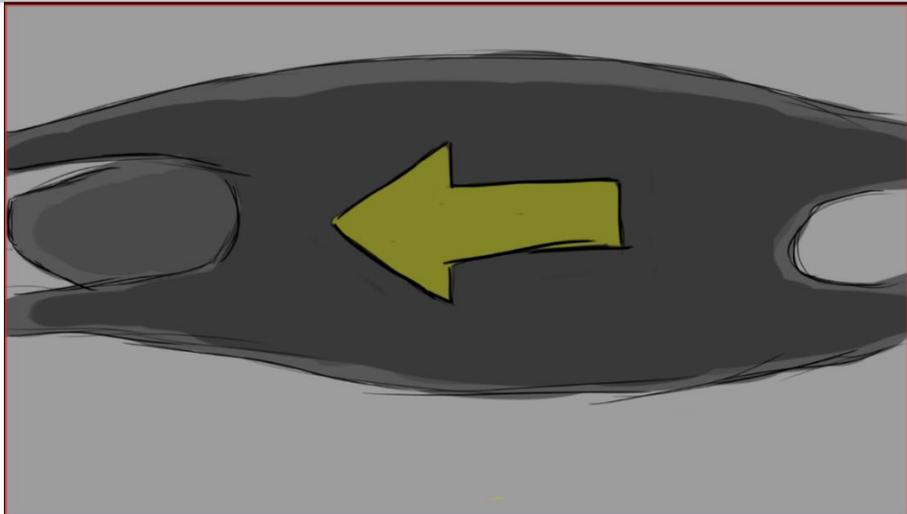










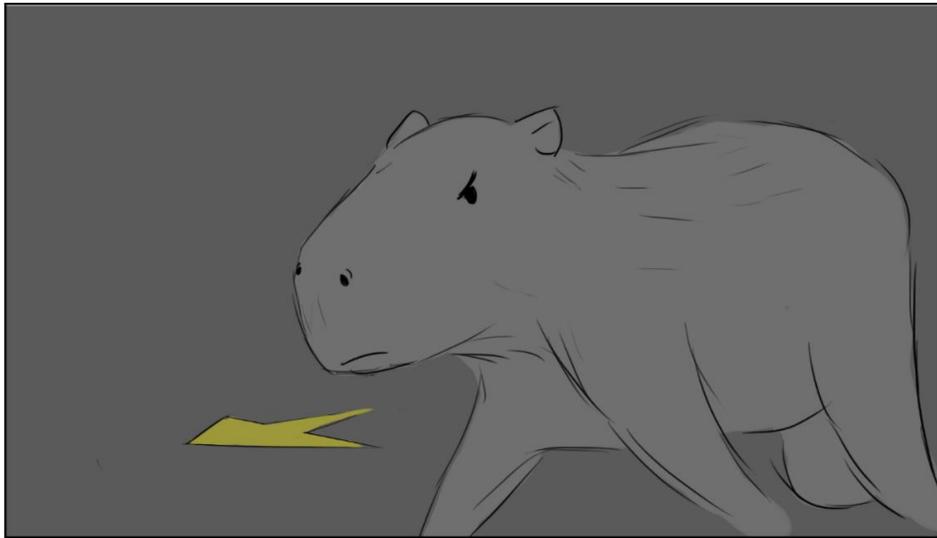


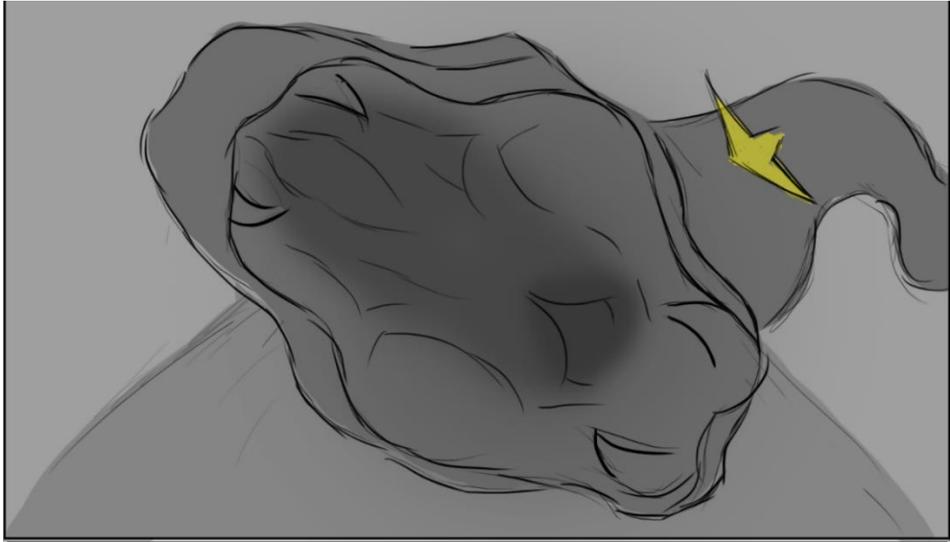


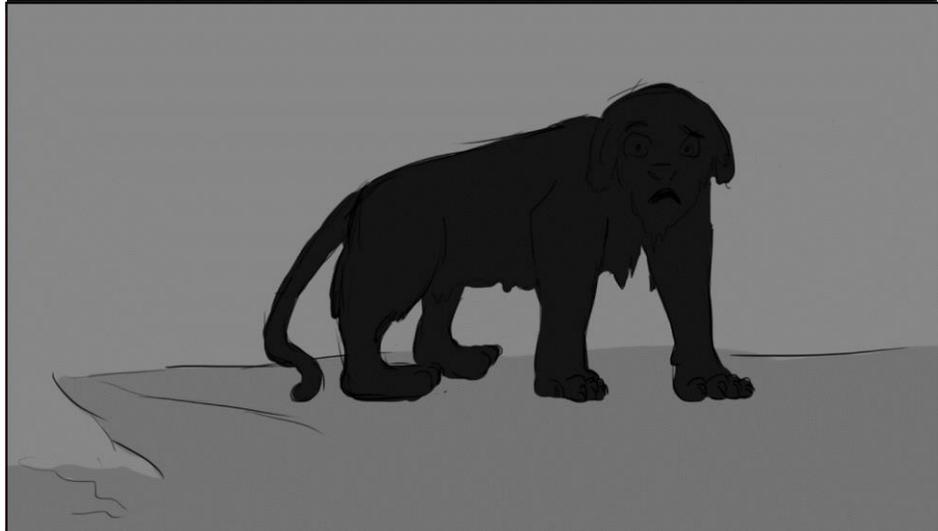


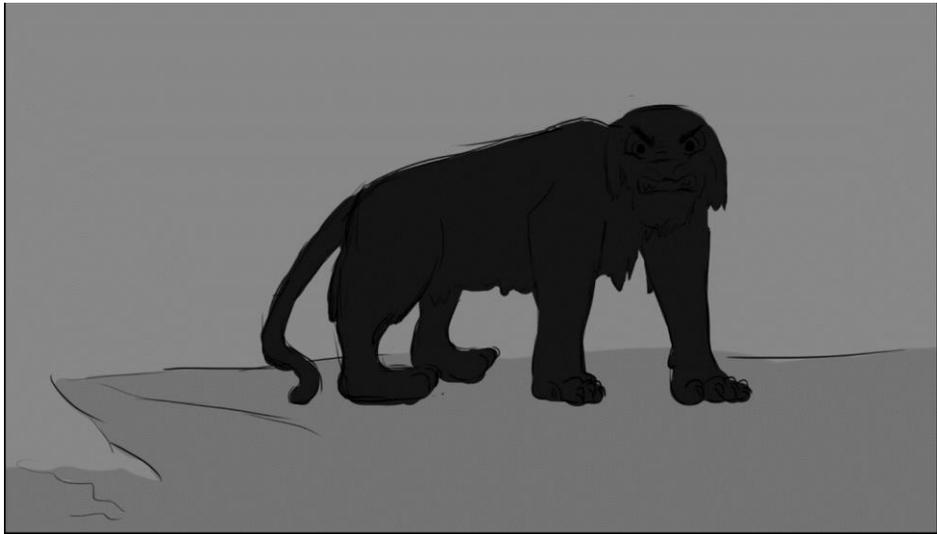


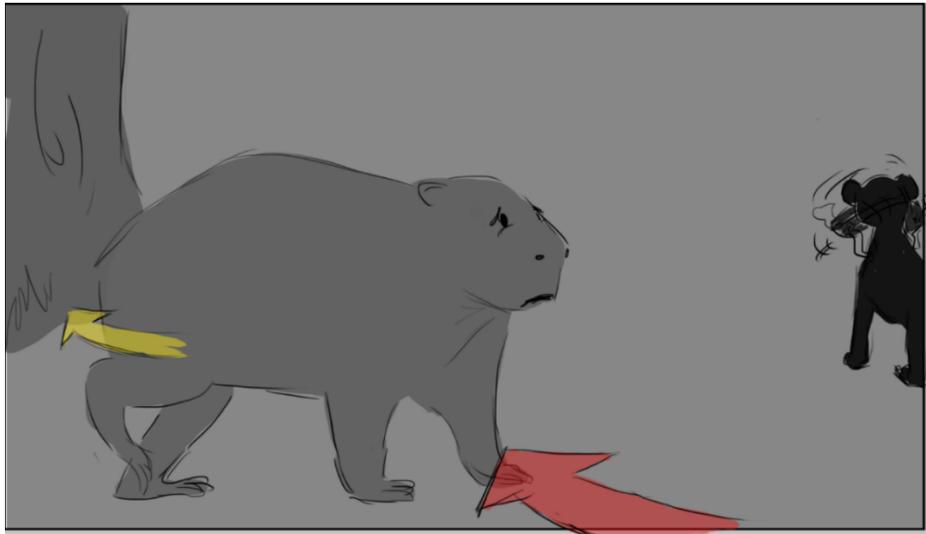






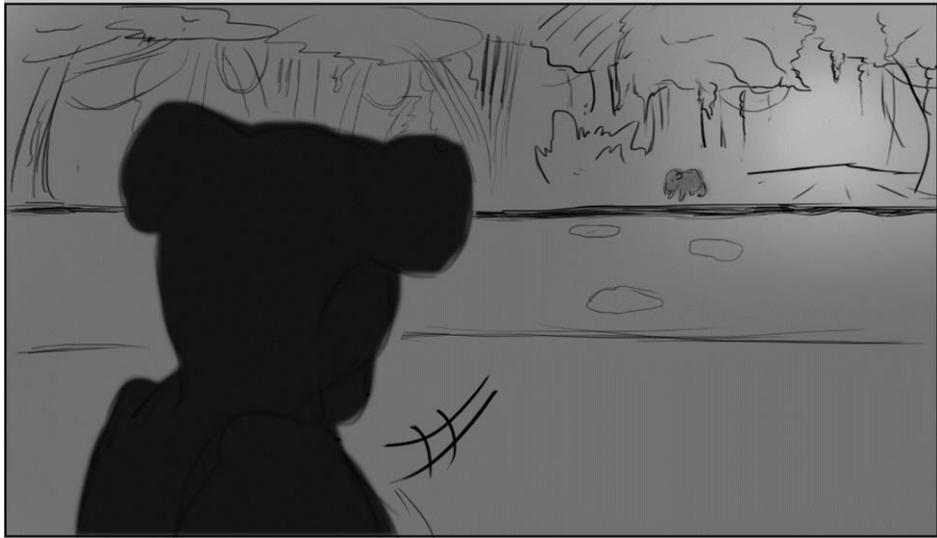


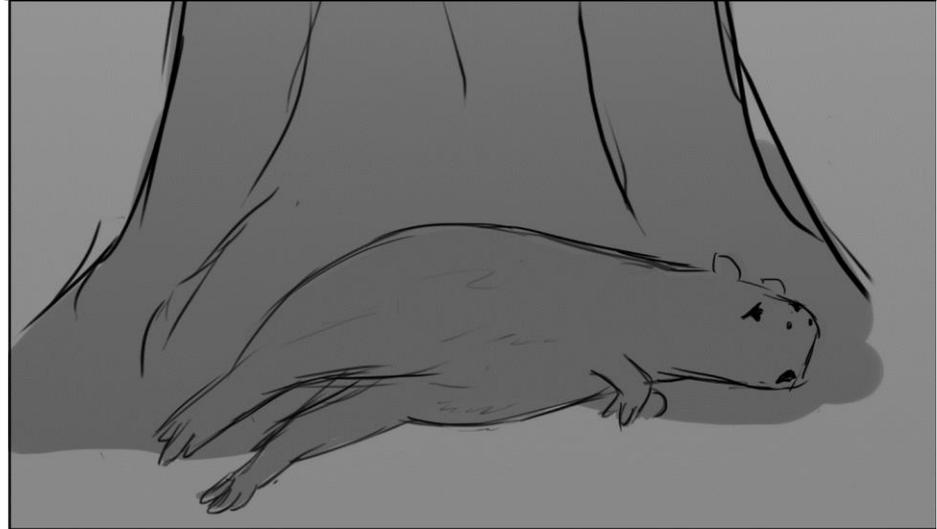






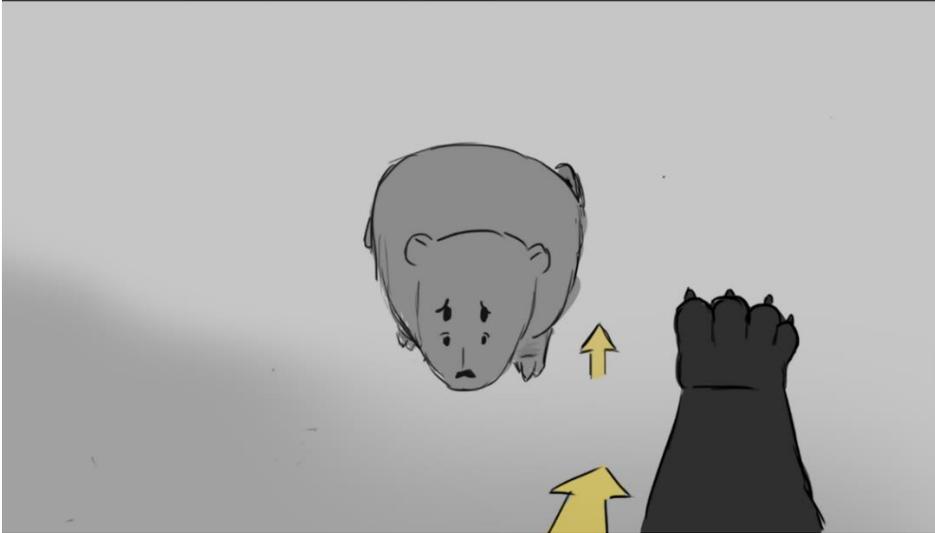


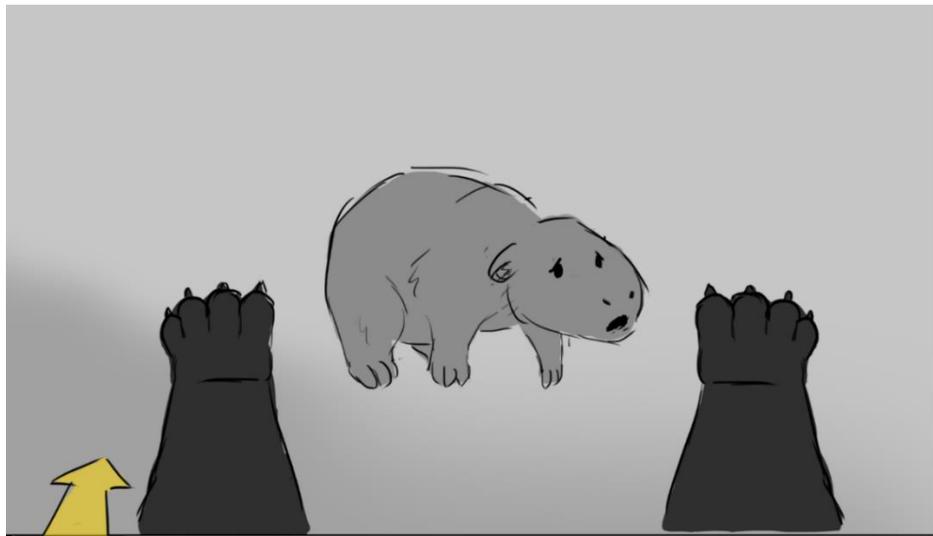


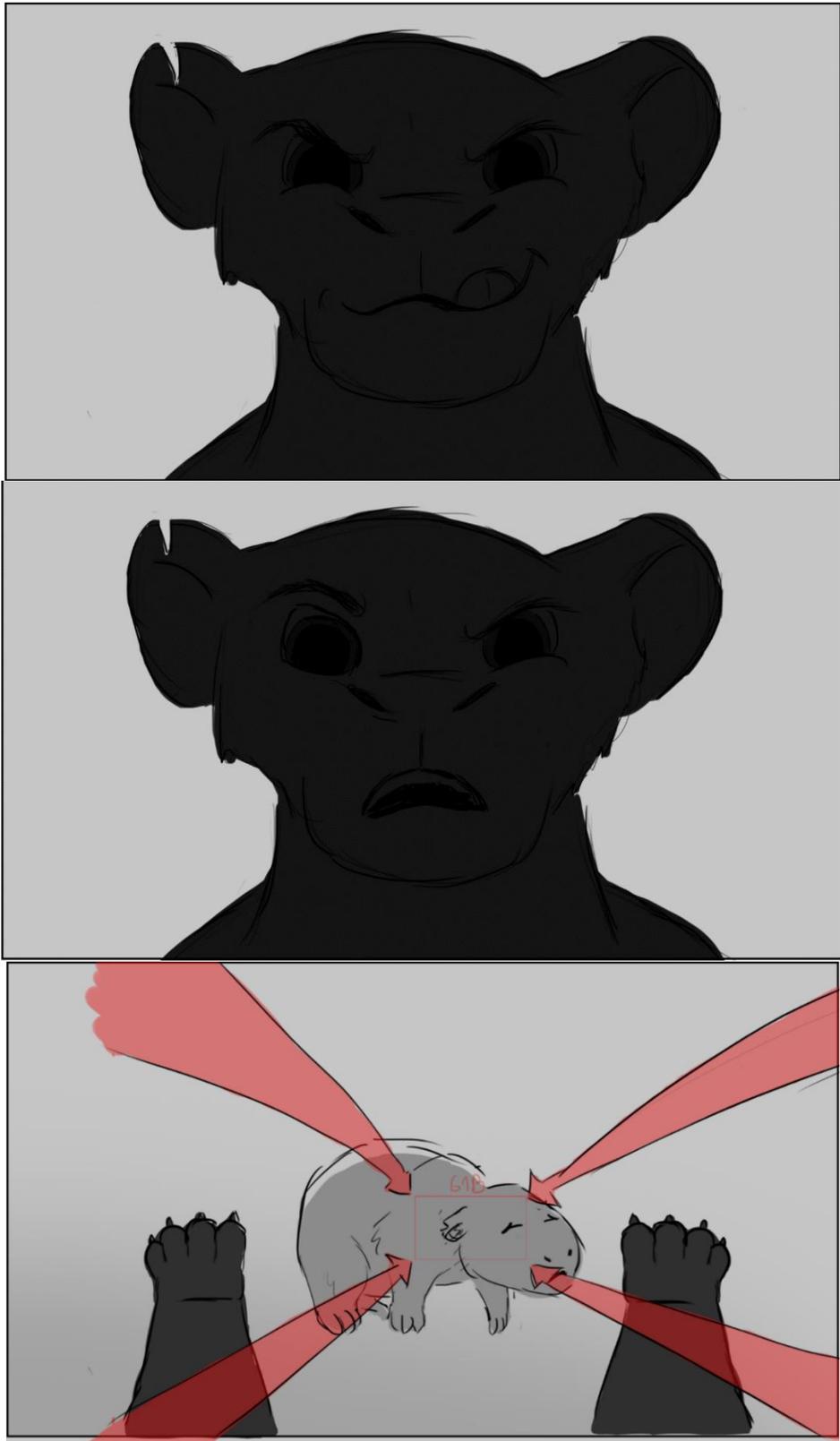


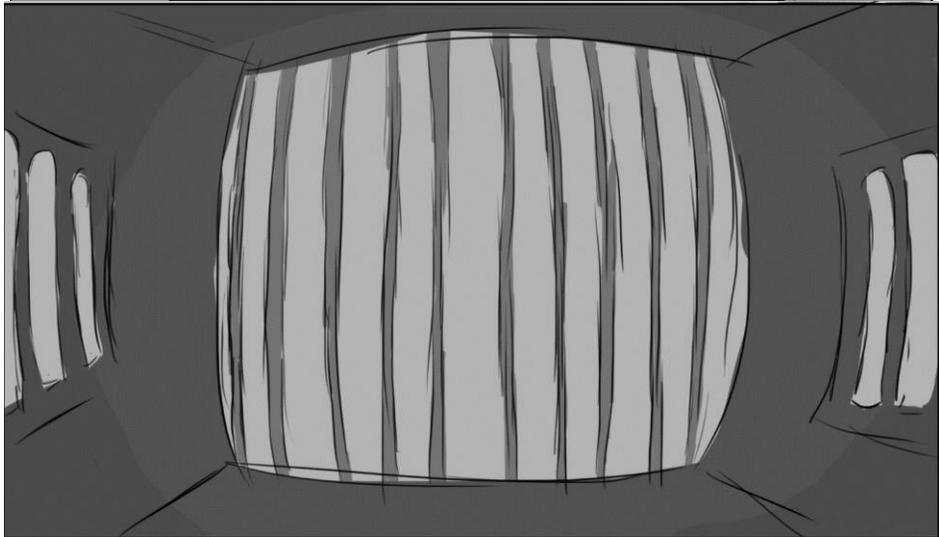
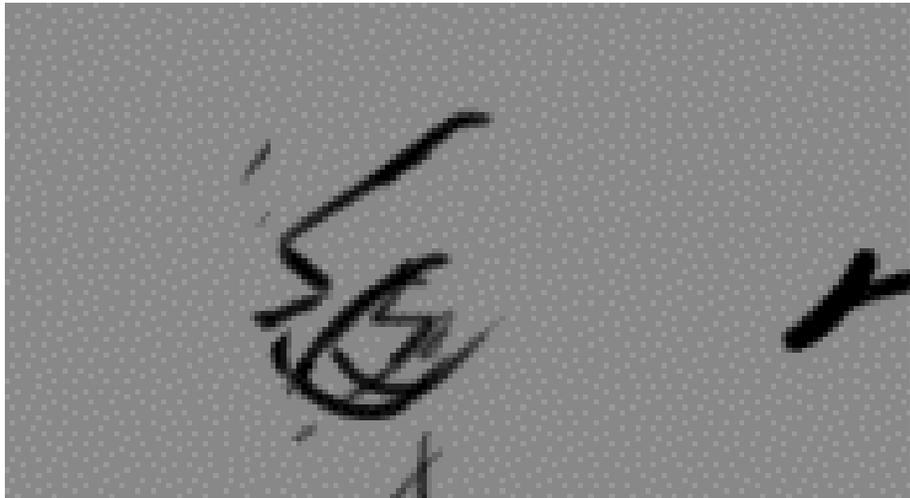


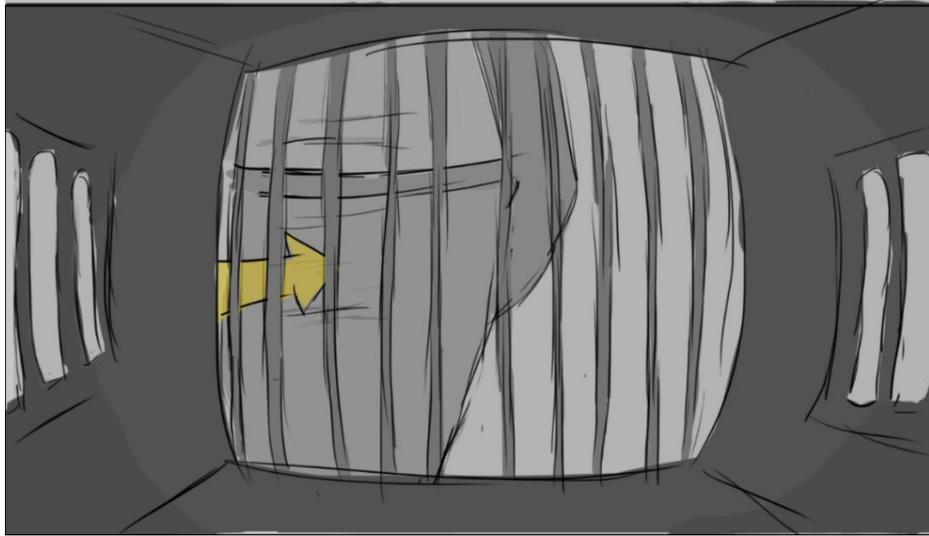


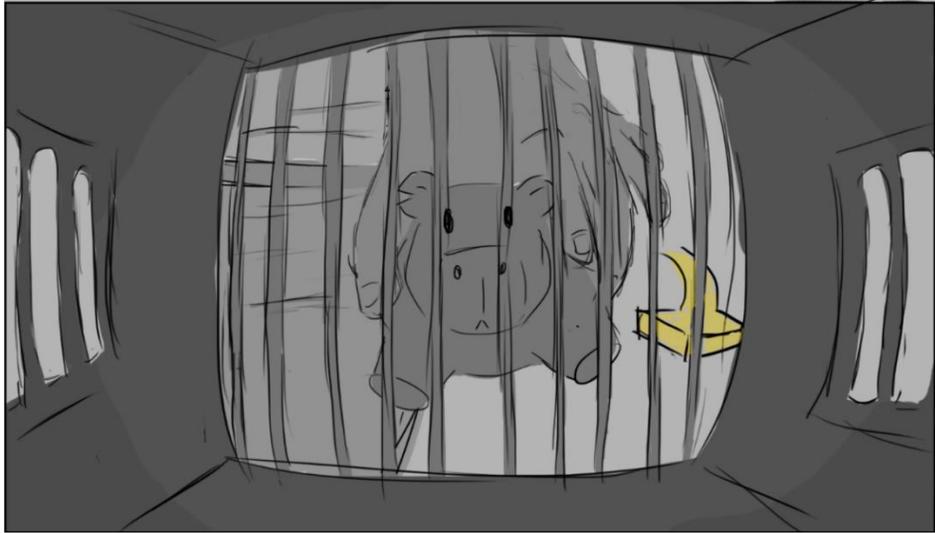


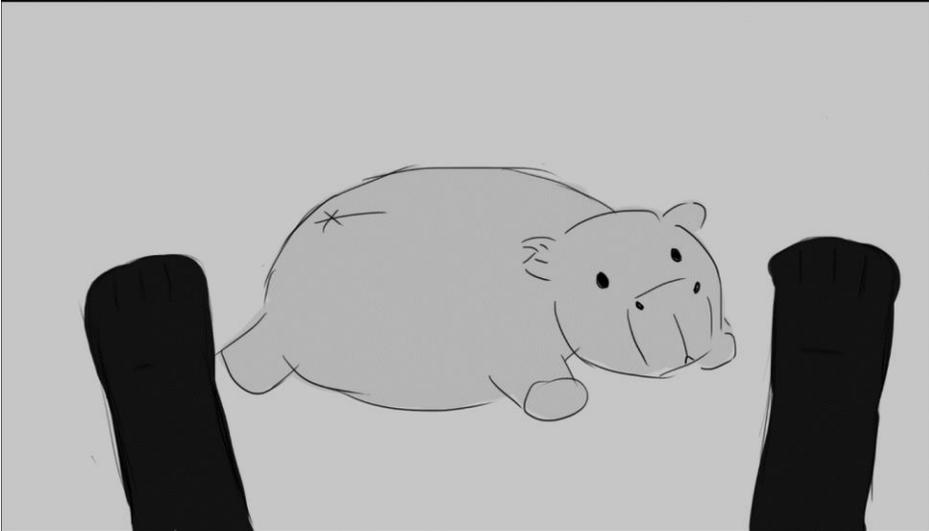














## **13. PROPUESTA DE DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA**

### **13.1. CONCEPTO**

Acompañando el concepto manejado en la propuesta de dirección, siendo este *el poder*, y los principios que lo acompañan como lo son la apariencia y la realidad, el poder y la relación de dominación, y las buenas acciones movidas con fines egoístas. El cortometraje *Savage*, utilizará la fotografía de tal manera que la máscara de poder se vea develada por medio de planos picados y contra picados, el papel de la iluminación como relator de la falsa apariencia y la realidad, la temperatura del color ayudados de la misma naturaleza selvática en la que se encuentran los personajes, y los movimientos de cámara donde el caos y la acción sean instrumento para la narrativa. Todo se desarrollará de la siguiente manera.

### **13.2. ILUMINACIÓN**

#### **13.2.1. SETS**

##### **13.2.1.1. SELVA**

Teniendo en cuenta la ambientación narrativa del cortometraje, nos situaremos en dos escenarios donde la luz nos traslada y establece descriptivamente. Tenemos como primer escenario la selva del Orinoco, donde recrear la luz natural de la selva, nos direccionara a usar al sol como principal fuente de luz durante todas las escenas. Al mismo tiempo la vegetación del ecosistema nos dará las sombras naturales que le darán el look pertinente en el que se desenvuelve el cortometraje.



Figura 26. *El libro de la selva* (Favreau & Brigham, 2016)

Al igual que en *El Libro de la selva* (Favreau & Brigham, 2016) (véase Figura 26), la iluminación generara la sensación de omnipotencia de la pantera. Al inicio tendremos una iluminación high key, donde el sol, nuestra principal fuente de luz, representara calidez, positivismo y seguridad. El high key además, les dará a las imágenes claridad y un aire optimista. Este será un elemento que nos ayudará a contar la misma historia, viendo al sol presente en momentos de seguridad o esperanza.



Figura 27. *El libro de la selva* (Favreau & Brigham, 2016)

A lo largo del cortometraje el sol tendrá menos incidencia en los personajes y el espacio donde estos se encuentren. La selva se convertirá más espesa, haciendo los rayos del sol más difíciles de atravesar y así, otorgándole oscuridad a la caza que se está dando en la selva. La pérdida del sol otorgará lo opuesto a lo que este representa, dejando incertidumbre y angustia.



Figura 28. *El libro de la selva* (Favreau & Brigham, 2016)

### 12.2.1.1. ESTUDIO

En el momento en que regresemos a la vida real, nos guiaremos al igual que en el ejemplo de *Up* (Rivera & Lasseter, 2009) (véase Figura 30) y *Toy Story* (Arnold, Guggenheim, Jobs, & Catmull, 1995) (véase Figura 29), por la luz que estará presente durante toda la escena, manejando contrastes equilibrados, sin que estos queden completamente oscuros en ningunos de los elementos. La seguridad y la calidez que aportará la iluminación, aportará esta misma psicología a la narrativa del momento final del cortometraje.



Figura 29. *Toy Story* (Arnold, Guggenheim, Jobs, & Catmull, 1995)



Figura 30. *Up* (Rivera & Lasseter, 2009)

## 12.2.2. PERSONAJES

### 12.2.2.1. PANTERA

Para la pantera el low key lighting ofrecerá un aire siniestro, inspirada en el cine negro, buscando luces duras que maestralicen su poder y presencia. Tal y como se muestra en las referencias (véase Figura 31 y Figura 32), presentaremos la dualidad en la que se encuentra la pantera, dividiendo así mismo sus dos identidades. Al mismo tiempo, en el momento en que esté a punto de tomar la vida del chigüiro, la misma selva será cómplice del crimen que será cometido.



Figura 31. *El padrino parte 2* (Coppola F. F., 1974)

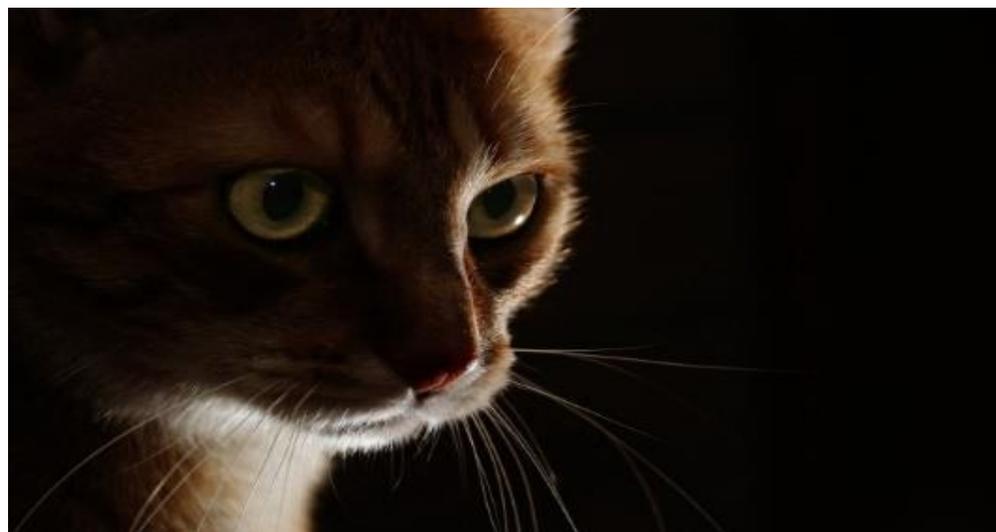


Figura 32. *Low Key Cat* (Anónimo,s.f.)

### 12.2.2.2. CHIGÜIRO

Al igual que en la referencia de *Enredados* (Conli, 2010) (véase Figura 33), las iluminaciones de la mano del color, apoyarán a exponer la psicología de los personajes, donde el chigüiro presentara una luz de apoyo clara, y la pantera la ausencia de luz, haciendo la equivalencia del bien y el mal que en este caso representarán nuestros personajes.



Figura 33. *Enredados* (Conli, 2010)

### 12.3. MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Para fortalecer la línea narrativa y amplificar el concepto de poder, los movimientos de cámara acompañarán y aumentarán las acciones, que son las que principalmente narrarán la historia. La cámara en este aspecto, se volverá un instrumento a merced de las emociones y acciones de los personajes.

El travelling será el elemento más recurrente en el corto, y tendrá connotaciones para la pantera de alcanzar su cometido, y del chigüiro la necesidad de huir de su asesino. Podemos verlo ejemplificado en el siguiente video, extraído de la película *La Era de Hielo 3: El Origen de los Dinosaurios* (Donkin, 2009) (véase Figura 34)



Figura 34. *La Era de Hielo 3: El Origen de los Dinosaurios*. (Donkin, 2009)



Figura 34. *La Era de Hielo 3: El Origen de los Dinosaurios*. (Donkin, 2009)

Por otra parte, en algunos momentos tendremos más tensión donde los personajes se verán en picos de emoción del cortometraje, dichos momentos tendrán movimientos pequeños de la acción del momento, con el objetivo de dar tensión y acción dentro de la escena. Podemos verlo ejemplificado en el siguiente video, extraído de la película *El libro de la selva* (Favreau & Brigham, 2016) (véase *Figura 35*)

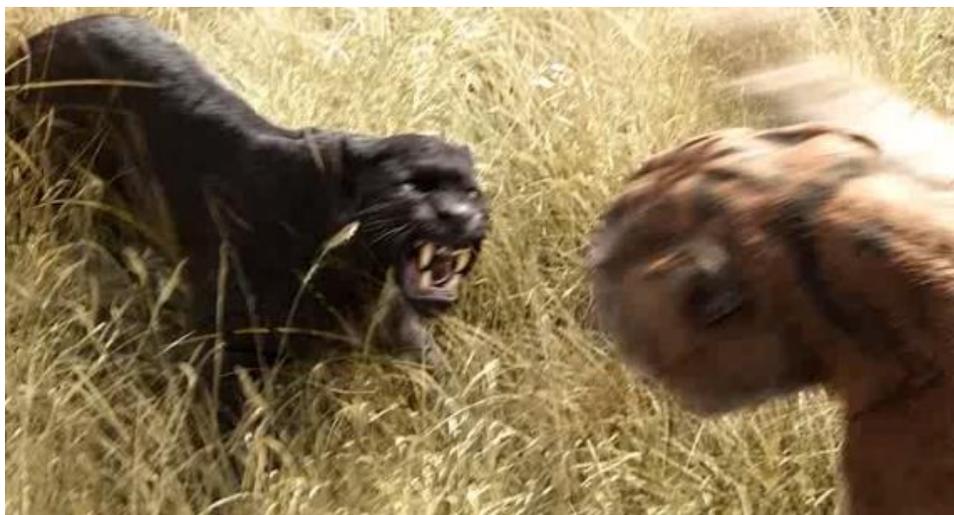


Figura 35. *El Libro de la Selva*. (Favreau & Brigham, 2016)



Figura 35. *El Libro de la Selva*. (Favreau & Brigham, 2016)

<https://vimeo.com/213769427>

Al igual que en *El Libro de la Selva* (Favreau & Brigham, 2016) (véase Figura 36), al inicio se realizará una panorámica horizontal de reconocimiento, la cual lentamente nos llevará a lentamente a un reconocimiento del escenario y de la manada de los chigüiros presentes.



Figura 36. *El libro de la selva*. (Favreau & Brigham, 2016)

Este mismo elemento se usará en el momento en que llega el chigüiro al risco, creando dramatismo y desesperanza de un camino que al final lo llevo a su propio acorralamiento.



Figura 37. *A new Dawn*. (League of Legends, 2014)

Usaremos también al final el llamado “Efecto Vértigo”, usado magistralmente por Alfred Hitchcock en la película *Vértigo* (Hitchcock, 1958), en el momento en que la pantera/gato tiene un lapso de reconocimiento y encuentro con la realidad, basados en el ejemplo de Anton Ego en la película *Ratatouille* (Lewis, 2007)

#### **12.4. PLANIMETRÍA**

Para el cortometraje es muy importante mostrar la tensión y el poder que desde la estructura narrativa se ha planteado, es por esto que los primeros planos serán herramientas primordiales para enfatizar lo que sienten los personajes en el corto.

Para reforzar el concepto de poder en nuestro personaje, buscaremos que la cámara se encuentre en contra picado para la pantera y picado para el chigüiro,

esto para aportarle el aire de poder y control que representa en ese momento el animal.



Figura 38. *Monsters Inc.* (Anderson & Lasseter, Monsters Inc, 2001)

En las escenas de peleas haremos uso de los planos generales, esto con la necesidad de ver bien las acciones, y así mismo la actuación del resto del cuerpo que apoya lo que los personajes están experimentando.

## 12.5. TEMPERATURA DEL COLOR

En el cortometraje tenemos dos aspectos clave en cuanto a la temperatura de color, las emociones de los personajes y el espacio.

### 12.5.1. SETS

El primer momento que es en la sabana, tendremos una temperatura de color cálida, los amarillos, naranjas y verdes vivos, serán la base para la paleta de colores en el ambiente, siendo colores vivos los que nos den el escenario de tranquilidad y felicidad que viven la manada de chigüiros.



Figura 39. *El rey león 2: El reino de simba*. (Roussel, 1998)

Dentro del bosque buscaremos que el color evoque un ambiente propicio de la selva como cómplice del verdugo, predominarán los colores azules y verdes pálidos, a pesar de que harán un contraste dentro del set, se sentirá ligeramente la crudeza de la casa.



Figura 39. *The Woods at night* (Anónimo, s.f.)

En el mundo real el color apoyara a la narrativa de nostalgia, calidez y amor que se trabaja en la escena. Los colores pasteles predominaran la escena, trabajando junto con la luz para dar ese espacio hogareño y de amor.



Figura 40. *Toy Story* (Arnold, Guggenheim, Jobs, & Catmull, 1995)

### 12.5.2. PERSONAJES

Por otro lado, la pantera siempre se encontrará en las sombras acompañada de un ambiente verde esmeralda, el cual evoca frialdad, muerte y egoísmo.



Figura 41. *Harry Potter y el misterio del príncipe* (Heyman & Barron, 2009)

Como se ejemplifico anteriormente, la temperatura de color se llevará más oscuro detrás de la pantera, y más a los amarillos para el chigüiro, para acentuar el bien y el mal entre los personajes.



Figura 42. *Enredados*. (Conli, 2010)



Figura 42. *Enredados*. (Conli, 2010)

## **12.6. ASPECTOS TÉCNICOS**

### **12.6.1. CÁMARA Y OBJETIVOS**

Dentro de la plataforma que usaremos para realizar la animación, utilizaremos la cámara predeterminada de Blender, la cual tiene un sensor de 32.00, y que simula un lente de 80.00 milímetros. Esto con el fin de lograr los aspectos que se quieren y la estética que se propone desde dirección.

La resolución que se programó desde las especificaciones de la cámara ofrece una resolución de 1920 x 1080.

### **12.6.2. LUCES**

Para llevar a cabo toda la iluminación se usará:

- 1 Lamp sun 1000v
- 1 Luz 350v
- 1 Kinolight

Con esta capacidad se lograrán las necesidades lumínicas de los 3 escenarios, para que la iluminación cumpla con las que se requieren según las referencias propuestas.

Los siguientes planos de piso mostrarán como se verán distribuidos y como funcionarán para todo el cortometraje:

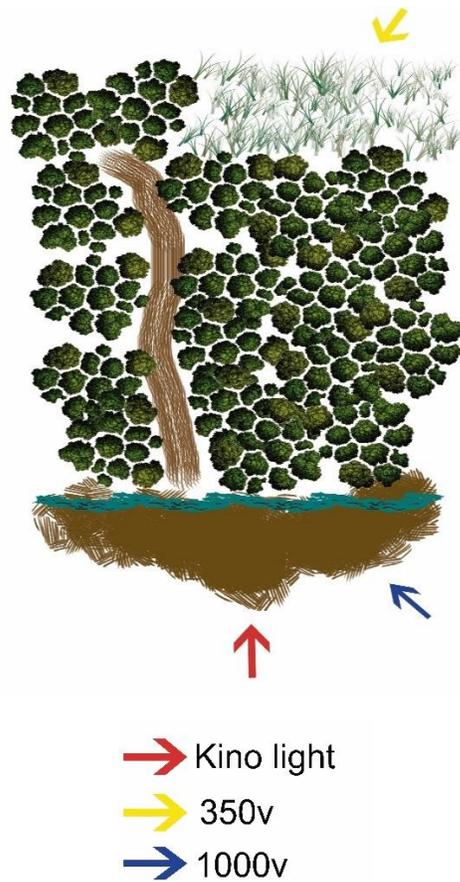


Figura 43. *Plano de piso.*

Gracias a que el cortometraje es animado, se tendrá mayor control de las luces y su incidencia en la cámara, las sombras que se querrán generar y los efectos de las luces en cada espacio.

## 14. PROPUESTA DE ARTE

### 14.1. CONCEPTO

Savage tiene dos estilos visuales, para así diferenciar lo que es realidad a lo que es un sueño, esto se va lograr mediante la estética y la técnica. En la parte de Savage que es un sueño, se busca en cuanto ambientes, personajes y texturas un estilo visual como el del cortometraje de Disney, “*Feast*” (Osborne, 2014), aunque todo este realizado en tercera dimensión da la sensación que es una estética 2D, por sus texturas más simples y carencia de detalles.

Con base a los personajes de la historia, se tomó como referencia los Llanos Orientales de Colombia, donde habitan los chigüiros, panteras y serpientes, se plantea realizar un espacio geográfico conforme a las características de esta zona. En cuanto a la parte que es realidad de Savage se busca algo distinto, un estilo visual como la película “*La vida secreta de tus mascotas*” (Renaud & Yarrow, 2016) que, de sensación de tridimensionalidad a los personajes y escenarios, con una textura y ambientación más detallada y colorida.

### 14.2. SETS

#### 14.2.1. LLANO/SELVA

El sueño que tiene Bagheera se desarrolla en el exterior, cuya estética será 2D, con texturas planas, poco detalladas y de poca profundidad, aunque los personajes y escenarios sean 3D.

Para elegir una locación se tomó en cuenta el hábitat de los personajes que protagonizan la historia. Los chigüiros son roedores que habitan en Sudamérica y se pueden encontrar en los Llanos Orientales de Colombia. Algunos de los

depredadores más comunes de estos roedores son las panteras y anacondas, que también se pueden encontrar en estas zonas.

Con la referencia al siguiente video, se planea un llano con escasez de árboles y un césped verde, en donde los chigüiros pastan cerca de una pequeña laguna. En este lugar es donde la pantera, que viene del bosque, planea su ataque mientras observa a la familia de chigüiros.



Figura 44. *Chigüiros y Caimanes en la Laguna* (Llanero, Youtube, 2014)

Se plantea el pasto largo para que la pantera pueda esconderse y prepararse para atacar. Como lo hace Nala en “*El rey león*”. (Minkoff & Allers, 1994) cuando va a cazar a Pumba.



Figura 45. *El rey león* (Minkoff & Allers, 1994)



Figura 45. *El rey león* (Minkoff & Allers, 1994)

El chigüiro bebé huye como lo hace Pumba, en el caso de Savage, huyendo de Bagheera. En el costado derecho del llano y donde se encuentran los chigüiros hay una zona boscosa. Esta transición se nota por la cantidad de árboles y arbustos que acompañan la escena.



Figura 46. *El rey león* (Minkoff & Allers, 1994)

La figura 46 es una buena referencia de lo que se desea plantear, contiene el atardecer, el llano donde Nala y Simba corren y el bosque de un costado.

Dentro de la selva se desea que haya abundantes árboles y arbustos de diferentes tamaños y formas, árboles grandes con troncos gruesos, raíces largas y ramas deformes. Se pretende que el camino por el cual la pantera y el chigüiro realizaran su persecución tenga pequeñas rocas, pasto, arbustos salidos y troncos atravesados.



Figura 47. *Rayman Legends* (Ancel, 2013)

Con la referencia de la figura 47, se desea tomar la forma de los árboles, con troncos gruesos y que sean tan altos que no se vean las copas de sus árboles. También que el grosor de los arboles varié para generar profundidad.



Figura 48. *El rey león* (Minkoff & Allers, 1994)

La idea del camino irregular con plantas salidas, raíces y ramas atravesadas se toma de “*El rey león*” (Minkoff & Allers, 1994), cuando Timón y Pumba pasan por él. La variedad de arbustos, lianas y la composición de la figura 48 y la próxima imagen, (Figura 49) sirve de referencia para lo que se plantea en el corto Savage.



Figura 49. *El Rey León* (Minkoff & Allers, 1994)

Se plantea utilizar texturas planas, sin muchos detalles, para darle esa estética 2D, la profundidad se maneja por medio de las tonalidades de los colores.

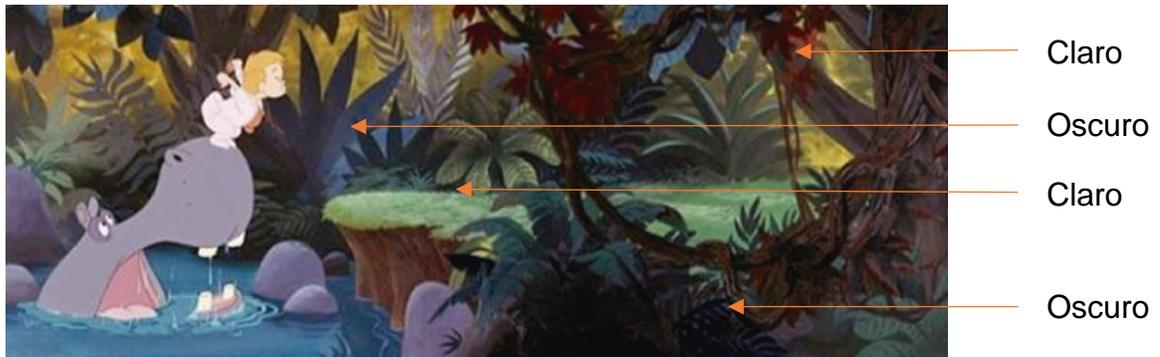
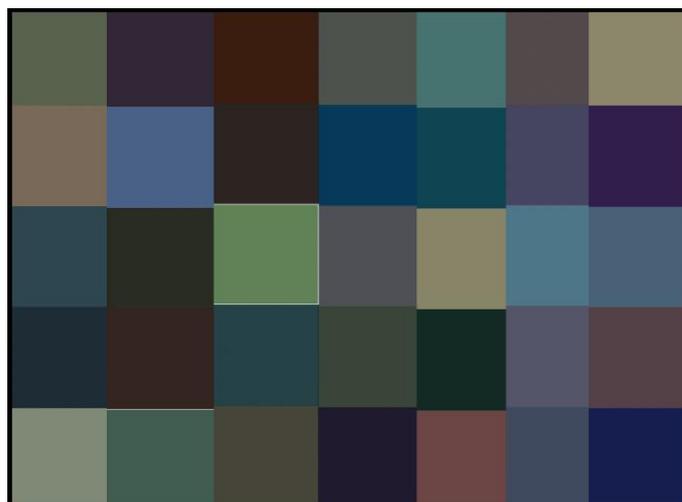


Figura 50. *Peter Pan* (Clyde Geronimi, 1953)

En cuanto a la paleta de color, se desea utilizar colores de tonalidades verde, azul, café y morado desaturados, ya que se ubica en la tarde y no hay iluminación solar, esto también con la intención de dar una sensación más sobria, ya que es la lucha interna del personaje por algo que lo atormenta y quiere superar.



Se realizaron varias pruebas de textura y colores del bosque junto con el personaje hasta lograr lo planteado.



Figura 51. *Pruebas de Texturas*



Figura 52. *Plantas finales de Savage*

Finalizando la persecución los personajes atraviesan un pequeño río, en el cual se plantea una estética similar a la figura 53, con hojas y flores acuáticas flotando.



Figura 53. *La Princesa y el Sapo* (Clements, 2009)



Figura 54. *Savage*

Después de atravesar el río, el chigüiro llega a un abismo que muestra la misma sensación de profundidad y soledad de la siguiente referencia. El risco es muy importante, ya que le da una sensación de impotencia e imposibilidad de huir al chigüiro.



Figura 55. *A new Dawn* (Legends, 2014)

Una vez elegido el aspecto, se trabajó en el modelado de los diferentes escenarios, hasta lograr lo planteado. El mayor reto fue como acoplar un risco y que poner de fondo, ya que el corto está situado en los Llanos Orientales. Se tuvo en cuenta que en esta zona pasa el río Orinoco el cual divide el llano, se trató de realizar un escenario lo más realista posible.



Figura 56. *Savage*

En esta escena es el pleno atardecer, se planea el cielo rojo con dos propósitos, uno con un fin estético, para que se vea un paisaje más bonito. El otro

tiene un fin más conceptual, en este momento es el clímax del corto y en el momento que la pantera va matar al chigüiro, el rojo, da alusión a sangre y tragedia. Pasa del verde y la armonía del chigüiro con su familia en el llano, a la oscuridad del bosque y los colores desaturados, para resaltar su impotencia y soledad, al trágico rojo de su final, que sería su muerte.

Una buena referencia es cuando Simba pelea con Scar, porque se entera que él mato a su padre. Es el clímax de la película y la batalla final, Scar se siente vulnerable al borde de un risco y el fondo es de color rojo, para darle esa fuerza a la escena.



Figura 57. *El rey león* (Minkoff & Allers, 1994)

#### **14.2.2. APARTAMENTO/ESTUDIO**

A diferencia del bosque, se plantea una estética diferente, con colores más vivos y saturados, para así diferenciar el sueño de la realidad. Donde Bagheera intenta superar su pasado negativo y busca adaptarse al presente positivo, en el cual ya no tiene que ser un gato callejero sino un gato de hogar amado por su dueña.



Figura 58. *La vida secreta de tus mascotas* (Renaud & Yarrow, 2016)

Como se muestra en las referencias, se plantea que los objetos y ambientación del estudio tengan una estética con proporciones y aspecto realista, además de profundidad y tonalidades llamativas. También hay varios adornos y decoraciones femeninas y creativas para reflejar la personalidad de Ana.

La paleta de color cuenta con tonalidades rosas, azules, verdes y cafés saturados, para dar la sensación de alegría y un ambiente acogedor.

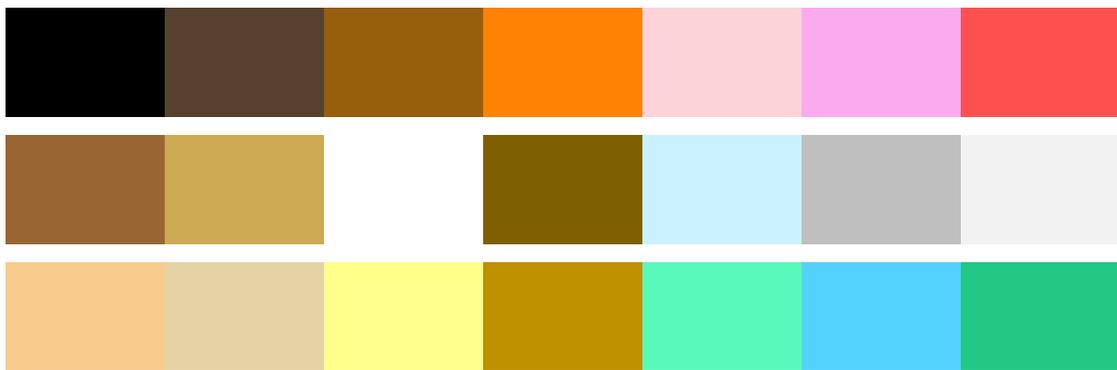




Figura 59. 50 Ideas creativas para tu oficina en casa (Creadictos, 2014)



Figura 60. 50 Ideas creativas para tu oficina en casa (Creadictos, 2014)

Con la figura 59, se desea tomar el collage de imágenes y fotos. En ambas de las dos figuras anteriores (59 y 60) aunque haya muchas cosas se conserva el orden, la presencia de adornos, cajas, computador y demás accesorios que hace ver un estudio único.

Todo el concepto anterior se quiere complementar también con la localidad, por lo cual Ana es de los Llanos Orientales, lo cual quiere decir, que la casa es más campestre, la madera predomina es su habitación y tiene elementos vaqueros.



Figura 61. (Johnson, s.f.)

Figura 62. (Instagram.com, s.f.)

Una vez modelado se hizo el proceso de texturizarían y elección de los materiales adecuados para darle el look planteado. En cuanto a la técnica, a diferencia del set anterior, no se renderizó en Blender Render, si no, en Cycles Render para darle mayor realismo.



Figura 63. *Modelado del estudio*



Figura 64. *Estudio de Savage*

### **14.3. OBJETOS IMPORTANTES**

#### **14.3.1. PELUCHE**

El peluche de chigüiro es muy importante, porque es el recuerdo del día que fue adoptado Bagheera, Ana lo uso para llamar su atención. Este peluche es símbolo del cambio de ser un gato callejero a un gato de hogar y termino siendo el juguete favorito de Bagheera, porque además de recordarle un feliz momento se asemeje a él, con su oreja izquierda cortada.

Se modificó la anatomía de un chigüiro para lograr la apariencia y proporciones menos realistas, con una textura más peluda.



Figura 65. *Peluque de Bagheera en Savage*

### **14.3.2. COMPUTADOR**

Al final del corto, se muestra el computador, donde pasaran fotos en el protector de pantalla, mostrando los recuerdos de Bagheera junto a su peluche. Es un computador de escritorio con una pantalla grande para que ocupe una gran proporción en el encuadre de la escena final cuando pasen las imágenes.

## **14.4. PERSONAJES**

### **14.4.1. PERSONAJES DE LA REALIDAD**

#### **14.4.1.1. BAGHEERA**

Es un gato negro de ojos verdes, fue un gato callejero, por lo cual su personalidad era salvaje, hasta que fue adoptado por Ana, la cual le brindó amor y confianza para que él no vuelva a sus antiguos hábitos. Una de las características que diferencia a Bagheera de otros gatos es su oreja izquierda, ya que esta fue

cortada en el momento de su adopción para identificarlo como un gato callejero, este marcaje es un método efectivo y universal.



Figura 66. (WIDE, s.f.)



Figura 67. (Wallcoo, s.f.)

Con las imágenes anteriores se plantea un estilo, que, aunque poco detallado, da un aspecto realista y se logra diferenciar de la propuesta estética de los personajes del sueño.



Figura 68. *Bolt* (Howard, 2008)

Debido a que Bagheera fue un gato callejero, su personalidad es indiferente, desafiante y desconfiado hacia su entorno, como lo es Mittens, la gata de la película “Bolt” (Howard, 2008) (véase en la figura 78). También se quiere lograr ese aspecto descuidado el día que Ana recién adopto al gato y enfatizar la oreja izquierda cortada, para conceptualizar el hecho que fue callejero.



Figura 69. *El gato con botas* (Miller, 2011)

Bagheera es un gato de cinco meses de edad, por lo cual aún conserva su inocencia y ternura. Con base a las referencias de “*El Gato con Botas*” (Miller, 2011) (véase en las figuras 79 y 80) se plantea reflejar la textura del pelaje y los bigotes, al igual que la proporción de los ojos y el cuerpo, con la intención de dar a entender su edad.

Cuando fue adoptado era más pequeño, por lo cual se tocó realizar dos gatos similares, solo que variaran en el tamaño, para así diferencia a Bagheera en sus fotos del pasado, a la actualidad.



*Figura 70. Oliver y su pandilla (Scribner, 1988)*

Debido a sus experiencias, Bagheera es un gato aventurero, inquieto e imaginativo. En ocasiones sueña con ser una gran pantera, ignorando la realidad y causando desastres, como lo hacía cuando vivía en las calles. Una referencia en cuanto a la personalidad que se desea reflejar es como Oliver, (véase en la figura 81) que también paso de ser un gato callejero a un gato de hogar, pero lo que aprendió en las calles le sirve para rescatar a su dueña Jenny y pasar diferentes aventuras y desafíos.

El proceso de creación del personaje se inspiró en un gato negro real que lleva el mismo nombre que la pantera de *“El libro de la Selva”* (Reitherman, 1967), Bagheera. Con base a esto se realizaron dibujos para caricaturizarlo.

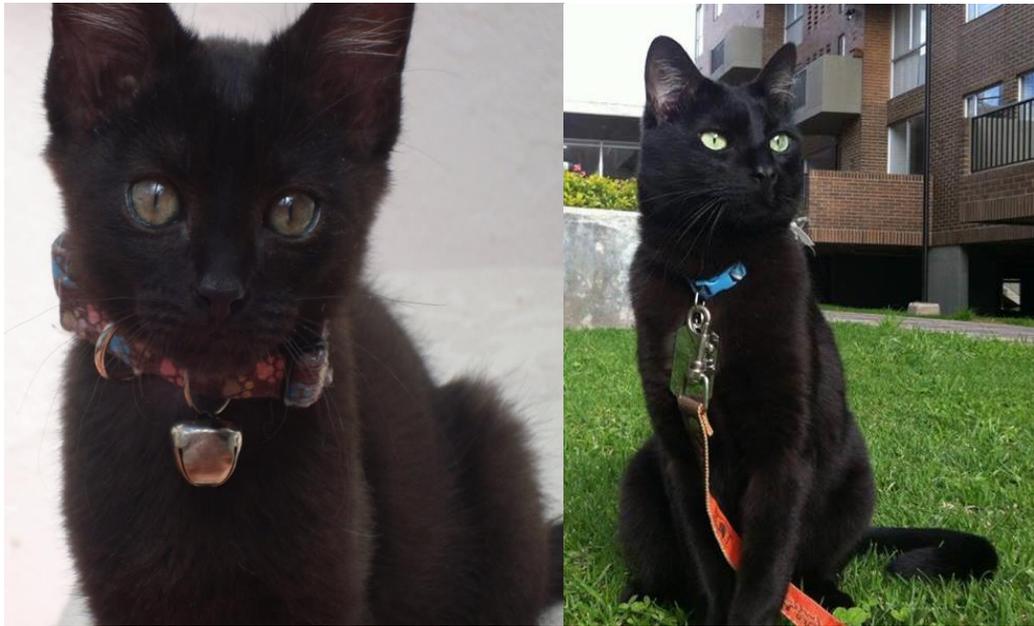


Figura 71. *Bagheera*

La primera foto muestra a Bagheera cuando tenía 2 meses en el 2013, y las segunda cómo se ve actualmente.

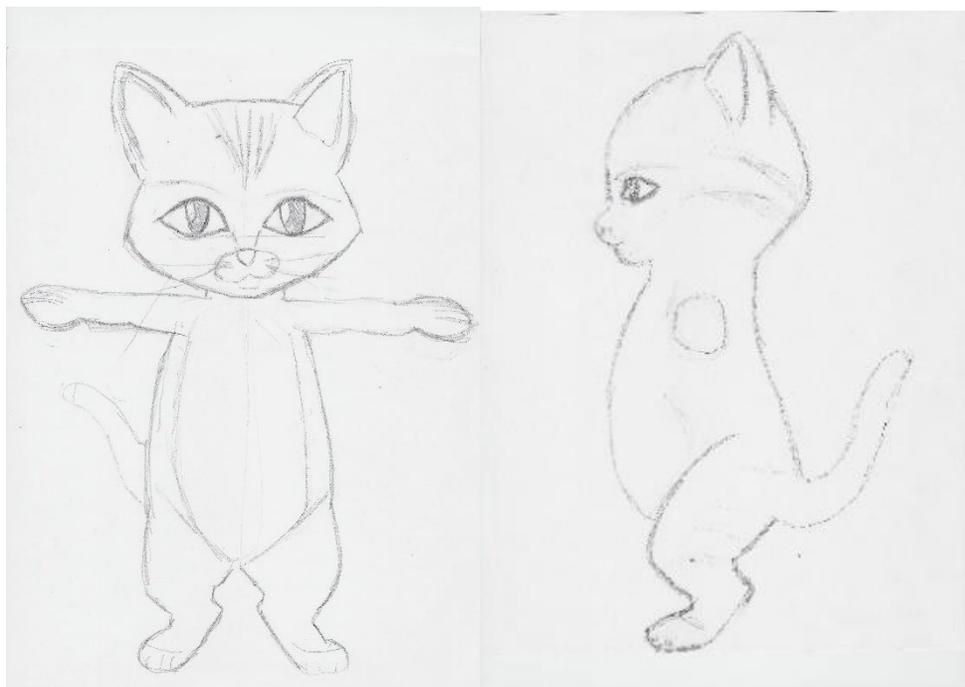


Figura 72. *Sketch de Bagheera*

Inicialmente se pensó en un gato antropomórfico, pero posteriormente se decidió cambiarlo a un cuadrúpedo, con la intención de dar mayor realismo.

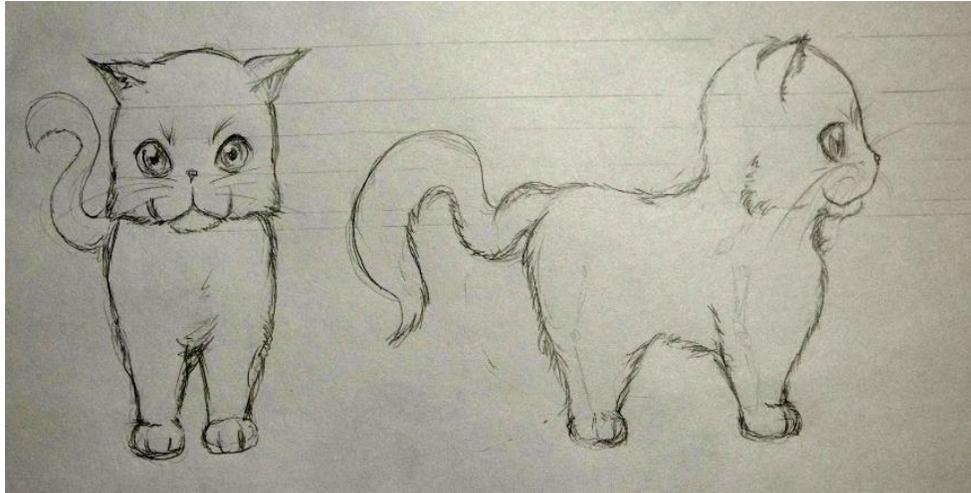


Figura 73. *Sketch de Bagheera*

Para modelarlo se combinaron distintas imágenes, para lograr el resultado pretendido.



Figura 74. *Mashup de Bagheera*

Se hicieron varias versiones del gato modelado hasta lograr el aspecto deseado, coherente con su edad y su anatomía.

### Pruebas de modelados



Figura 75. Pruebas de modelado de Bagheera

### Versión final de modelado

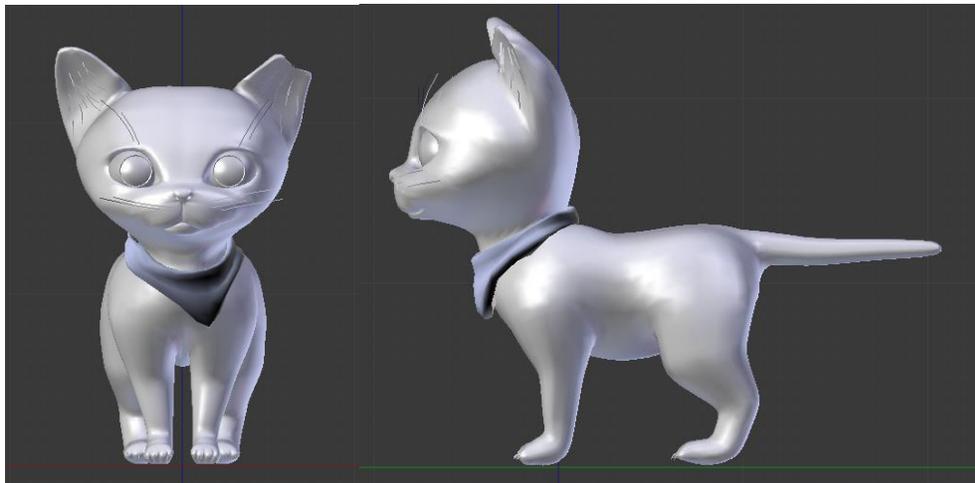


Figura 76. Modelado final del Bagheera

### Pruebas de oreja izquierda cortada



Figura 77. Pruebas de oreja de Bagheera

Una vez finalizado el modelado, se inició el proceso de texturizar en el cual se buscó darle aspecto realista al pelaje y demás características planteadas en las referencias. También se implementó partículas para que se vea más realista el pelo.

### Pruebas de pelaje



Figura 78. Pruebas de pelaje de Bagheera

**Versión final de textura y pelaje**



Figura 79. *Bagheera*

**UV Mapping/ Textura Final**

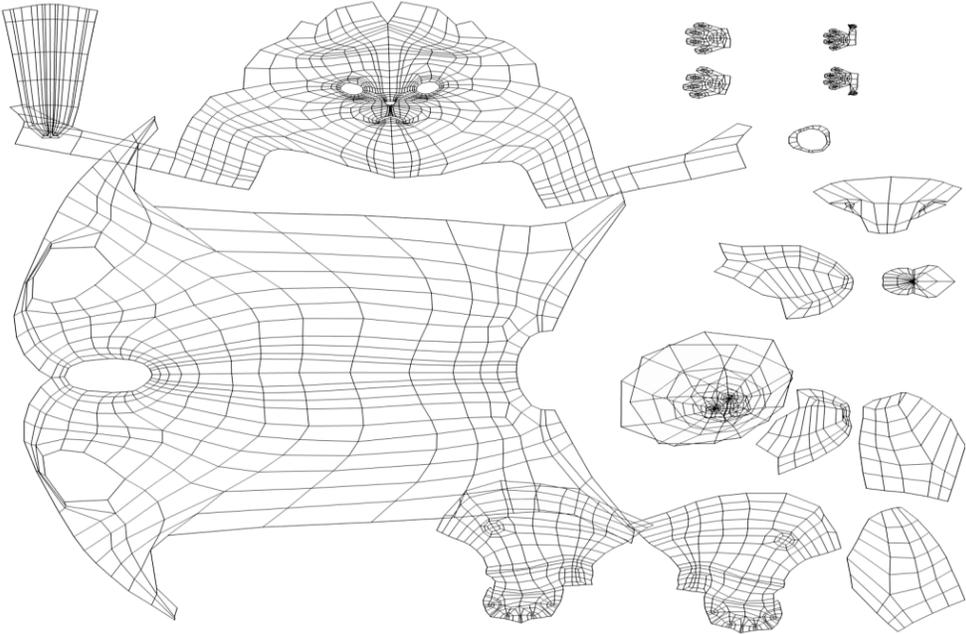


Figura 80. *UV Map de Bagheera*

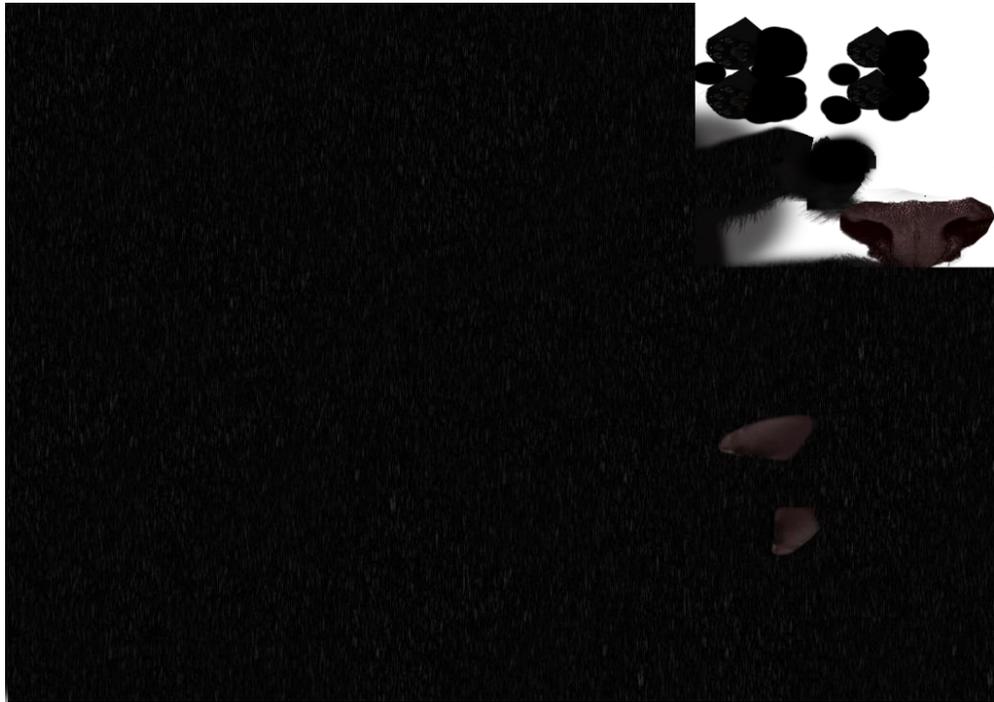


Figura 80. *UV Map de Bagheera*

Al obtener el aspecto del gato finalizado, se realizó el proceso de rig para darle la caracterización al personaje, con sus diferentes gesticulaciones y movimientos personalizados, según lo planteado en las referencias.

### Proceso de Rig

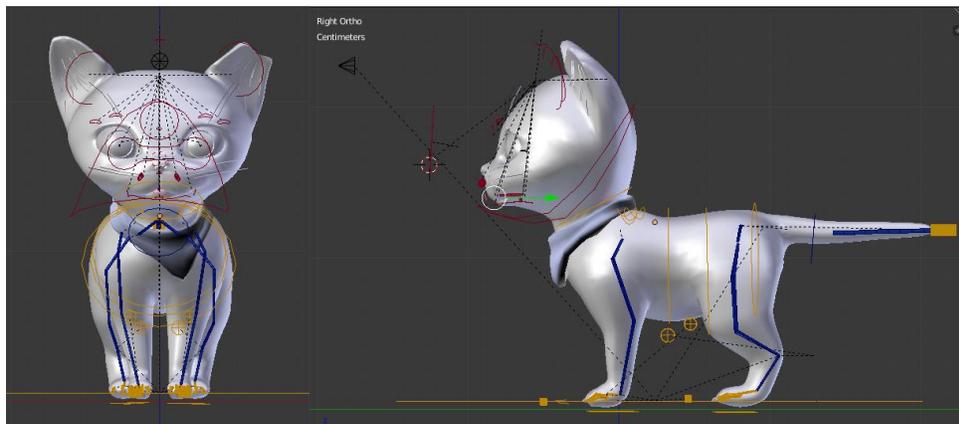


Figura 81. *Rig de Bagheera*



Figura 82. Prueba de gestos de Bagheera

Como se mencionó anteriormente, se realizó otro modelado del gato, pero en versión más pequeña, para las imágenes del final, cuando se ve el recuerdo del momento de su adopción. Se hizo el mismo proceso descrito anteriormente.

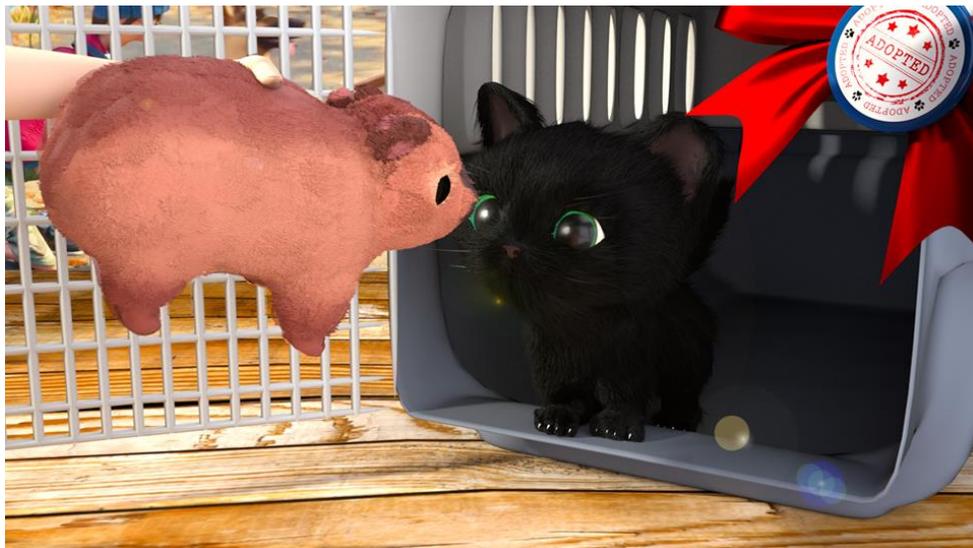


Figura 83. Adopción de Bagheera

#### 14.4.1.2. ANA

Ana es una joven diseñadora publicitaria, tiene 25 años de edad. Su personalidad es creativa, descomplicada y amante a los animales, especialmente de los gatos, lo cual se verá reflejado en la decoración de su hogar y vestimenta.

También es una joven que habita en los Llanos Orientales de Colombia, por lo cual también le gusta montar a caballo y realizar actividades de campo con su familia.

## VESTUARIO

Por medio de su vestimenta se busca reflejar tanto su personalidad creativa y descomplicada como el amor y alegría que muestra hacia los demás. Para esto, se emplean colores saturados de tonalidades café, azules y rosadas.

Su estilo es vaquero, usa camisa de cuadros con una jardinera y botas o una camisa con shorts, ambas pintas son simples, resaltando su personalidad relajada.



Figura 84. (ispyhorsecam.com, s.f.)

Figura 85. (Radar, 2013)

## PEINADO Y MAQUILLAJE

Para fortalecer su estilo, tendrá el cabello largo y negro, para que se parezca al gato en cuanto al color de su pelo. Tendrá puesto el sombrero que aparece

colgado en la escena del escritorio. (Véase en figura 85). El maquillaje será natural, para así resaltar su personalidad.



Figura 86. *Frozen: una aventura congelada* (Chris Buck, 2013)

Con base en la referencia de “Ana”, de “*Frozen*” (Chris Buck, 2013), se plantea una estética realista, con detalles en la piel, cabello definido y siguiendo las proporciones de la anatomía humana.

Se realizó el modelado del cuerpo completo de Ana, sin embargo, no aparece animada, solo en las fotografías en el computador, por esta razón se trabajó en su look y su personalidad, para planear la estética de su cuarto y de su aspecto.



Figura 87. *Pruebas de modelado de Ana*

Una vez finalizado el proceso de modelado, se texturizó, donde se buscó darle un aspecto realista y características físicas detalladas.



Figura 88. Ana junto a Bagheera

#### 14.4.2. PERSONAJES DEL SUEÑO

Siguiendo con la estética 2D, igual que la referencia, se plantea una textura plana en la cual no se detalla el pelo del animal, ni las arrugas u otros detalles más específicos. Aun así, se logran apreciar las diferentes expresiones y gestos del personaje, para así caracterizar a cada animal con su respectiva personalidad.



Figura 89. Feast (Reed, 2014)

#### 14.4.2.1. BAGHEERA/PANTERA

En su sueño, Bagheera se imagina a sí mismo como una pantera adulta. Para el aspecto de este personaje se tomó como principal referencia a la pantera de “*El libro de la selva*” (Reitherman, 1967). Bagheera, en su versión pantera, también es de color negro, ojos verdes y tiene su oreja izquierda cortada.



Figura 90. *El libro de la selva* (Reitherman, 1967)



Figura 91. *La era de Hielo* (Chris Wedge, 2002)

De la referencia anterior (Figura 90) se desea tomar el aspecto y proporcionalidad del animal, al igual que su textura, con diferentes tonalidades de negros y un pelaje cero detallado. La personalidad de la pantera es feroz, desafiante y guerrera, su objetivo es cazar a un chigüiro y es muy perseverante con su meta. Se desea plasmar esa actitud, como lo hace Diego en la “*Era de Hielo*” (Chris Wedge, 2002) (Figura 91), por medio de sus gestos y movimientos.

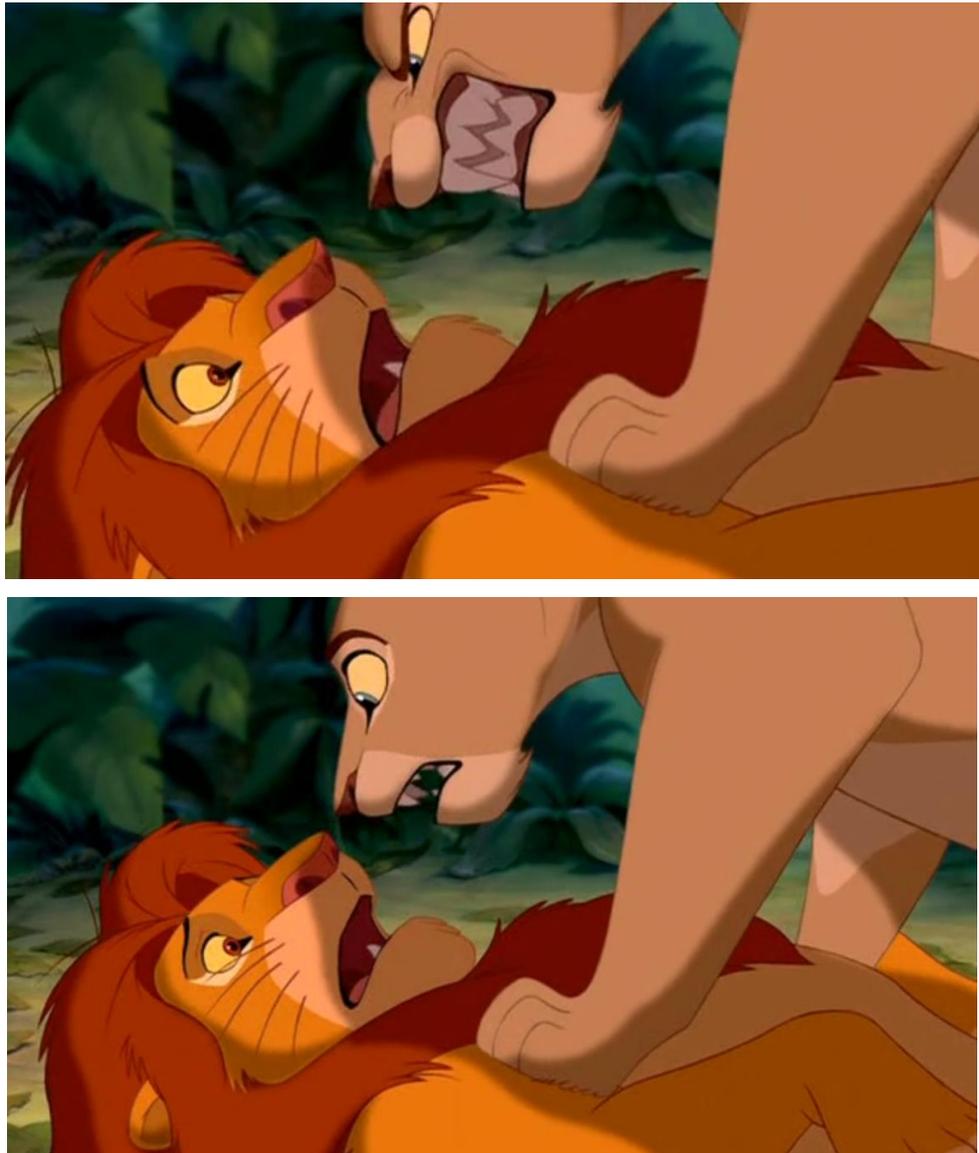


Figura 92. *El rey león* (Minkoff & Allers, 1994)

Bagheera tiene una lucha interna entre sus miedos del pasado, que le generan una personalidad agresiva, y su actual vida, tranquila, alegre e inocente. Ese cambio de actitud se aprecia en la referencia de Nala persiguiendo a Pumba y atacando a Simba de manera agresiva, la cual cambia completamente al reconocerlo. (véase en la figura 92)



Figura 93. *Sketch de Bagheera pantera.*

La pantera siempre fue pensada como un cuadrúpedo, se realizaron diferentes dibujos hasta lograr darle un aspecto original y acorde a su personalidad.



Figura 94. *Panther* (Gabrielemariano, 2005)

Para realizar el modelado se buscaron diferentes referencias de grandes felinos y así lograr una anatomía adecuada y realista.

### Pruebas de modelados



Figura 95. *Prueba de modelado de Bagheera pantera*

### Versión final de modelado



Figura 96. *Modelado Final de Bagheera pantera*

Una vez finalizado el modelado se inició el proceso de texturizar, en el cual, a diferencia de su versión real, se buscó darle aspecto 2D, con un pelaje y características físicas poco detalladas.

### Pruebas de texturas

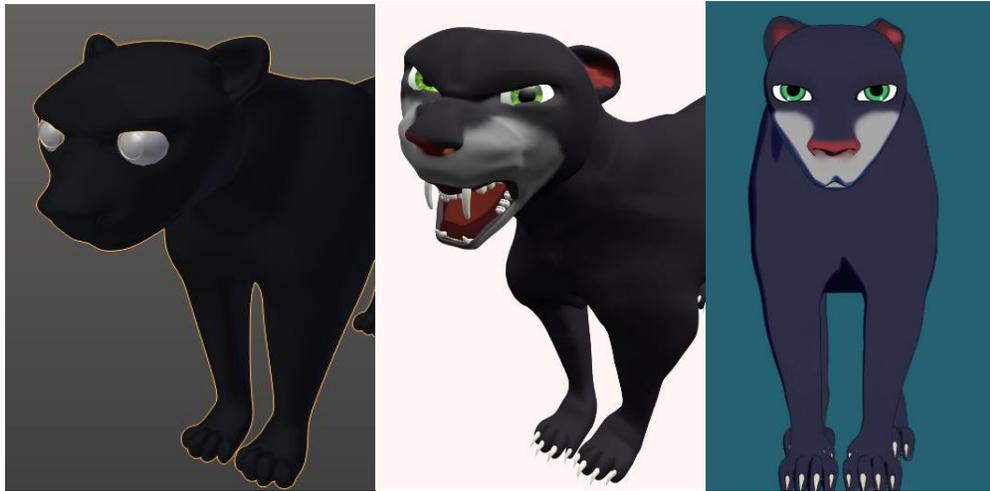


Figura 97. Pruebas de textura de Bagheera pantera.

### Versión final de textura



Figura 98. Bagheera pantera.

## UV Mapping/ Textura Final



Figura 99. *UV Map de Bagheera pantera.*

Al obtener el aspecto final de la pantera se hizo el proceso de rig para que las gesticulaciones y movimientos del personaje sean acordes a lo planteado según su personalidad y las referencias.



Figura 100. *Bagheera pantera.*

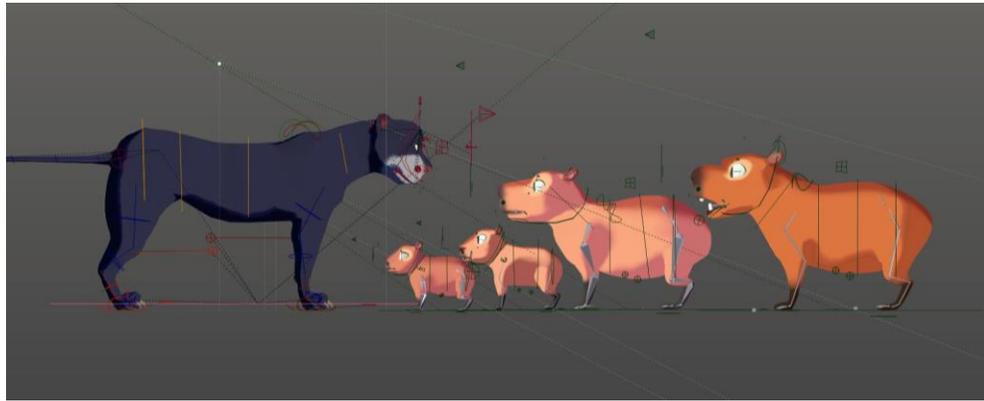


Figura 101. *Proporciones de tamaño de la pantera con respecto a los chigüiros*

#### 14.4.2.2. CHIGÜIRO BEBÉ

El chigüiro bebé es la presa de la pantera y la anaconda. Es de color café claro, ojos marrones y de tamaño pequeño. Su personalidad es juguetona y amigable y siempre quiere divertirse junto a su hermano mayor. Es de aspecto tierno e indefenso, con la intención de causar empatía con el público, como en la siguiente referencia.



Figura 102. *Rio 2* (Saldanha, 2014)

Mientras Bagheera persigue a este personaje, se da cuenta que se encuentra soñando al notar que el chigüiro también tiene la oreja izquierda cortada. Los gestos

del chigüiro y la expresión de sus ojos enfatizan su ternura y vulnerabilidad ante los sucesos que experimenta.



Figura 103. *Sketch de los chigüiros*

Desde el principio, el chigüiro bebé se pensó como un cuadrúpedo, se realizaron varios diseños del personaje hasta llegar al aspecto deseado y acorde a su personalidad.



Figura 104. *Cría de carpinchos* (Gentileza, 2012)

A la hora de hacer el modelado se emplearon varias referencias de chigüiros pequeños para así conseguir la anatomía deseada.



Figura 105. *Modelado del chigüiro bebé*

Al terminar el proceso de modelado se realizó la textura, donde se le da un aspecto 2D en el que su pelaje y características físicas son poco detalladas.

#### Proceso de textura



Figura 106. *Pruebas de texturas del chigüiro bebé*

Después de terminar la textura del chigüiro, se empleó el rig para lograr que su personalidad se mostrará a través de sus gestos y movimientos.



Figura 107. *Chigüiro bebé*

#### 14.4.2.3. CHIGÜIRO MAMÁ

La mamá del chigüiro bebé es de mayor tamaño, color café claro. Es un personaje protector que siempre busca el bienestar de sus hijos.



Figura 108. *Carpincho* (Leonangeli, 2013)

La fuerza y determinación de este personaje por proteger a sus hijos se puede observar en la película *“Tierra de osos”* (Aaron Blaise, 2003) cuando la mamá oso protege a Koda, su hijo, de un cazador. En la última imagen se puede notar la preocupación de la madre. (véase en la figura 108)



Figura 109. *Tierra de osos* (Aaron Blaise, 2003)

Al igual que su hijo, este personaje se pensó como un cuadrúpedo, se hicieron varios diseños de la mamá chigüiro hasta lograr un aspecto original y adecuado para mostrar su personalidad. Durante el modelado se utilizaron referencias de chigüiros reales adultos para así conseguir una anatomía realista y adecuada.

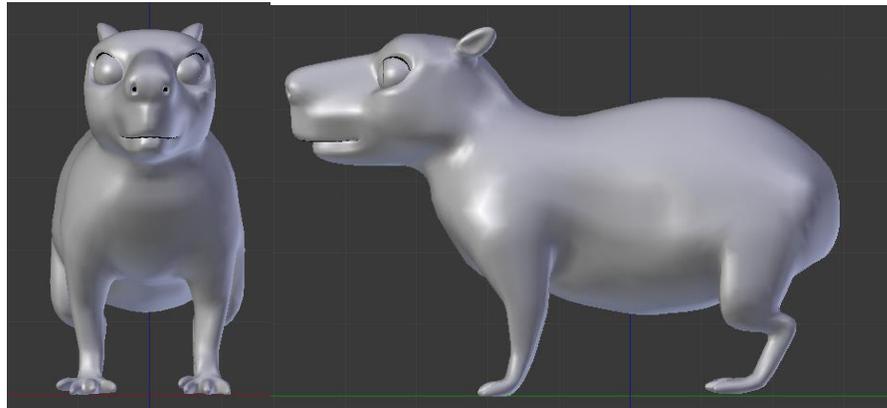


Figura 110. Modelado del chigüiro mamá

Tras el proceso de modelado se continuó con la textura, buscando la estética deseada. Posterior a este proceso se inició el proceso de rig donde se le otorgan movimientos y gesticulaciones que muestren su personalidad fuerte y protectora.



Figura 111. Chigüiro mamá

Una vez terminado el proceso de animación, se mostró la versión a conocidos, los cuales se confundían en los primeros planos con el chigüiro bebé y el chigüiro mamá, la solución a este problema fue cambiar el color de los ojos, ya que estos dos son los chigüiros más importantes del corto, a la mamá se le puso ojos azules, para diferenciarla mejor.

#### **14.4.2.4. CHIGÜIRO PAPÁ**

El padre del chigüiro bebé es de mayor tamaño que la madre, de aspecto más viejo y fuerte. Posee un color café, más oscuro que el de la madre y sus hijos. Su personalidad es determinante y seria.



Figura 112. (Machado, 2013)

Se buscó que el aspecto del padre chigüiro fuera acorde a la anatomía y apariencia de un chigüiro adulto real, por lo cual durante el modelado fueron usadas referencias de chigüiros reales hasta lograr el aspecto deseado.

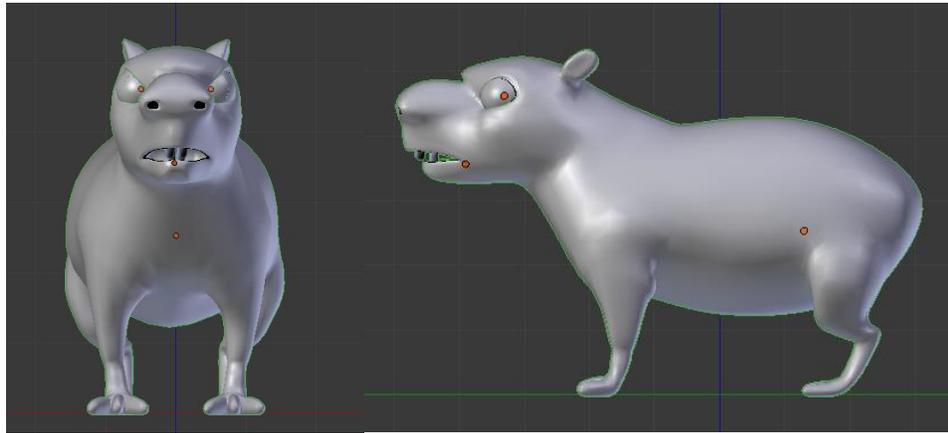


Figura 113. *Modelado de chigüiro papá*

Al realizar el proceso de textura, se buscó que su pelaje y características físicas fueran 2D y poco detalladas.



Figura 114. *Chigüiro papá.*

#### 14.4.2.5. CHIGÜIRO HERMANO

El hermano del chigüiro bebé es de mayor tamaño que su hermano menor, pero menor al de sus padres. A diferencia de su hermano bebé, este chigüiro tiene características menos tiernas, pero sin llegar al aspecto adulto que caracteriza a sus padres. Su color es café oscuro, aunque más claro que el del padre. Aunque es el

hermano mayor, también es un niño y disfruta jugar y divertirse con su hermano menor.

Se busca que su anatomía sea la de un chigüiro joven y se diferencie tanto de su hermano pequeño como de sus padres adultos.



Figura 115. *Modelado de chigüiro hermano.*

Al realizar el proceso de textura, se buscó que su pelaje y características físicas fueran 2D y poco detalladas, al igual que los demás chigüiros.



Figura 116. *Chigüiro bebé con su madre y hermano.*

#### 14.4.2.6. CHIGÜIROS (EXTRAS)

Tomando como base la anatomía de los anteriores chigüiros se realizaron diversos diseños para crear la manada de la que hace parte la familia ya presentada.

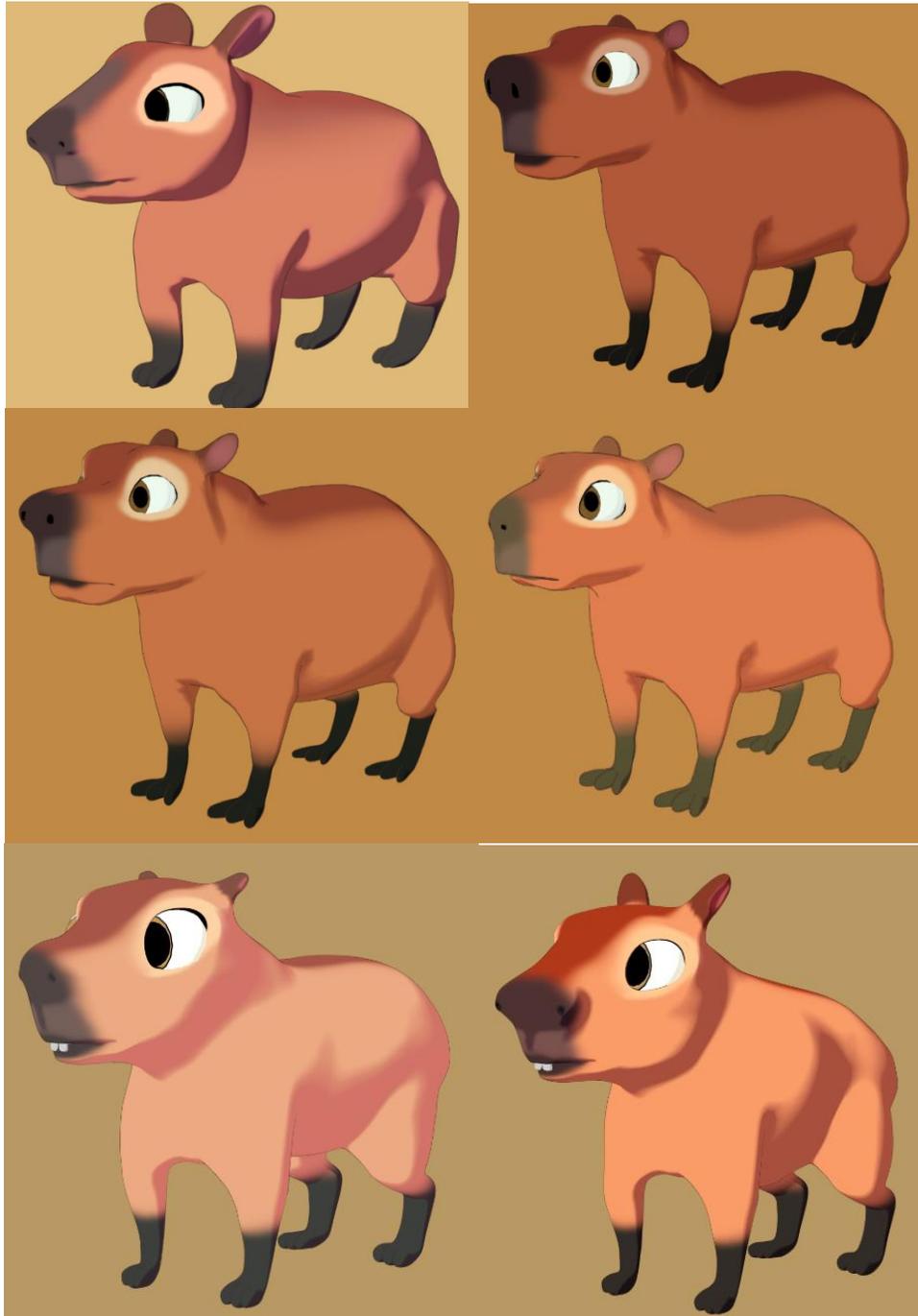


Figura 117. *Los chigüiros extras.*

#### 14.4.2.7. ANACONDA

La anaconda es el rival de Bagheera y también tiene el objetivo de cazar al chigüiro bebé. Su personalidad es engañosa y traicionera.



Figura 118. *El libro de la Selva* (Reitherman, 1967)

Tomando como referencia a Kaa, del “*El libro de la Selva*” (Reitherman, 1967) se busca que la Anaconda tenga una anatomía, color y textura similar.

Se busca que el aspecto y movimientos de la Anaconda fueran realistas, pero a su vez acordes a su personalidad. Al realizar el modelado del personaje se emplearon diferentes referencias de serpientes, para obtener la anatomía realista deseada.



Figura 119. *Modelado de la serpiente.*

Posteriormente, en el proceso de textura, se le da un aspecto 2D donde sus escamas y características físicas son poco detalladas.



Figura 120. *Textura de la serpiente.*

Finalmente, durante el rig, se le otorgan gesticulaciones y movimientos acordes a lo planteado según su personalidad y referencias.

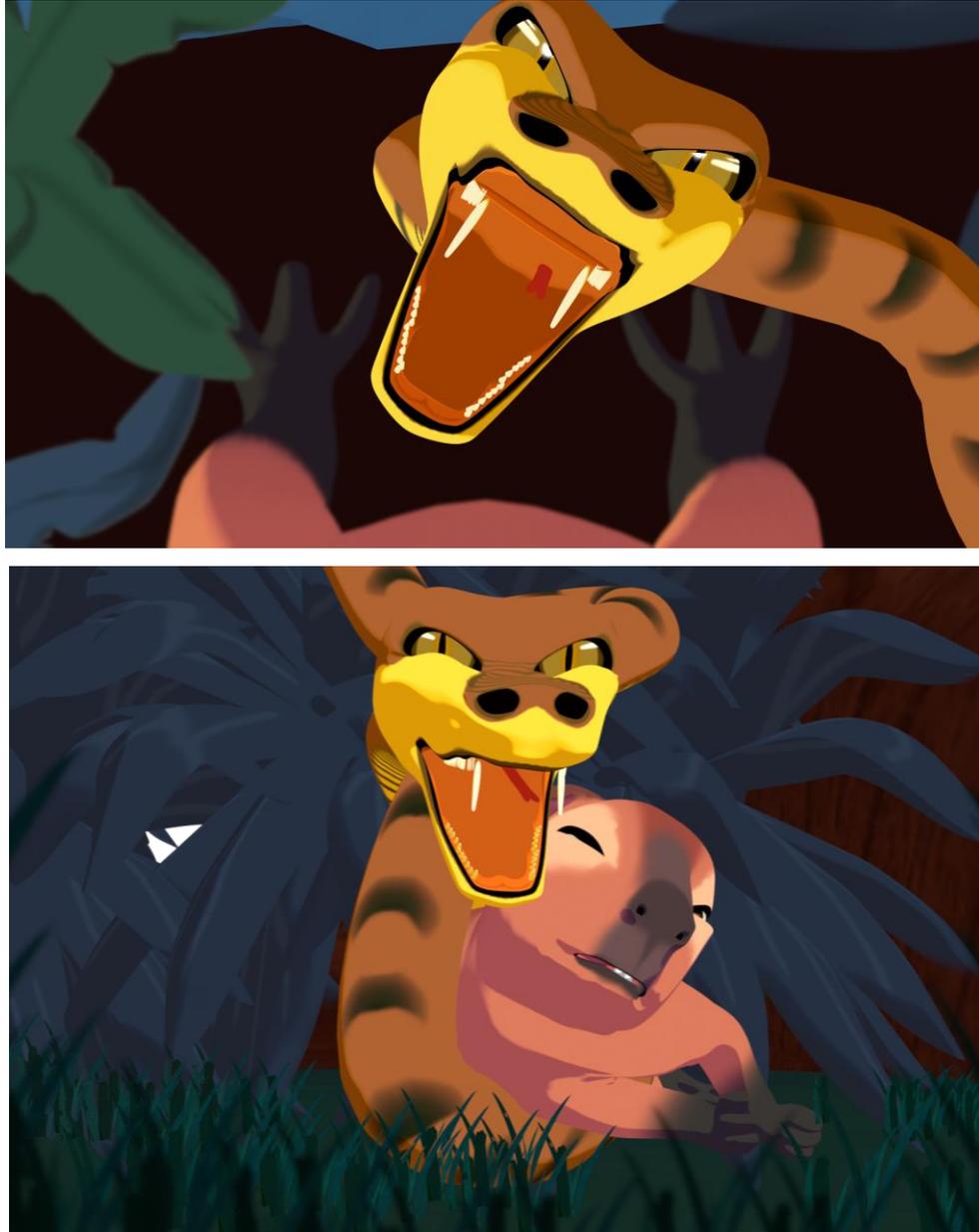


Figura 121. *Serpiente.*

## 15. PROPUESTA DE SONIDO

El sonido de “Savage” tiene una importancia trascendental a lo largo de la historia, ya que no solo es un elemento que ayuda a contextualizarla, sino también se va a utilizar para llamar la atención del espectador sobre ciertos puntos dramáticos de la historia y sobre el mundo imaginario, así como el mundo real en el que vive Bagheera.

Tomando como partida el concepto de poder, el diseño sonoro se dividirá en dos. Por un lado, tenemos el mundo imaginario de Bagheera, ambientado en los Llanos Orientales y en donde ocurre la mayor parte de la historia, su función principal es transportar al espectador precisamente a este mundo, para que se sienta identificado y por medio de reverberaciones y ecualizaciones dar esa sensación de realismo. Por otro lado, tenemos el diseño sonoro del mundo real, donde su función principal es de contrastar el anterior llevándolo al otro extremo, representando la urbanidad desde un apartamento residencial.

Para lograr que el sonido de “Savage” sea el óptimo, teniendo en cuenta la imposibilidad de grabar en una locación propia de los llanos, se contara con las librerías de sonido necesarias para que el sonido entable una relación activa con la imagen, así mismo se editará en un DAW con el fin de manipular el sonido a nuestra disposición y generan una corriente continua de información auditiva.

### 15.1. BANDA SONORA

Se va a dividir la banda sonora tres aspectos **personajes, efectos de sonido y ambientes.**

### **15.1.1. PERSONAJES**

#### **15.1.1.1. BAGHEERA (PANTERA)**

Se buscarán rugidos que representen las diferentes emociones y sentimientos de Bagheera en su versión pantera. Así mismo, se cogerán diferentes sonidos de felinos cuyos rugidos sean parecidos a la pantera, y que se encuentren en los llanos colombianos como el jaguar. Se logra identificar también que los rugidos los cuales tienen frecuencias bajas, son más imponentes que los de las frecuencias altas, por ende, ya que el concepto es el poder, se tratarán de manejar en oportunidades y en momentos más dramáticos de la historia, rugidos con las frecuencias bajas.

#### **15.1.1.2. BAGHEERA (GATO)**

Al igual que la versión pantera de Bagheera, el tratamiento de este personaje será el mismo. Se ecualizarán las frecuencias bajas de los maullidos para que estén más presentes apoyando el concepto del corto.

#### **15.1.1.3. CHIGÜIRO**

Son roedores que se comunican entre ellos por medio de una gran variedad de vocalizaciones. Entre ellos hay un sonido parecido al ronroneo de los gatos, el cual indica sumisión, un grito de alarma parecido a un ladrido de perro y un “clic” que expresa felicidad. También generan silbidos estridentes y gruñidos en situación de peligro. Para esto, se buscará en librerías de sonido, estas diferentes vocalizaciones con el fin de cubrir todas las emociones y situaciones en las que se encuentren tanto el chigüiro bebé como la mamá. Así mismo, se buscarán animales que emitan sonidos parecidos al chigüiro como el coipo, así como los mencionados anteriormente.

#### **15.1.1.4. ANACONDA**

Mientras que muchas serpientes silban o hacen sonar su cascabel, se utilizara el sonido de la cobra real, la cual emite un silbido que es de mucha menor frecuencia que la mayoría de los silbidos de las serpientes, el cual genera algo parecido a un gruñido. Se escoge este sonido para que quede acorde con el concepto de poder en el cortometraje, ya que como lo planteado anteriormente, el concepto de poder lo vamos a relacionar más que todo a las frecuencias bajas.

#### **15.1.2. EFECTOS DE SONIDO**

Este aspecto del sonido tendrá como objetivo dar la sensación de realismo dando un valor expresivo a la imagen. A su vez se intentará cubrir auditivamente cada acción con su respectivo sonido ya sea diegéticos o extradiégetico. Se utilizarán sonidos característicos de los llanos colombianos.

#### **15.1.3. AMBIENTE**

##### **15.1.3.1. LLANOS ORIENTALES**

Este ambiente tratara de representar en lo posible a los Llanos Orientales y los diferentes lugares de la historia dentro de este. Se escucharán aves, felinos reptiles y diferentes animales que representen este ecosistema. A sí mismo, se manejará cada locación de una manera diferente. En el caso del campo abierto predominaran las aves, los felinos y demás animales que representen este lugar, y en un segundo plano auditivo el viento y el rio Orinoco. En el caso de la selva, las aves y el viento soplando dentro de los árboles y palmeras pasaran a un primer plano, mientras que, en el pantano, el rio Orinoco y los reptiles serán los que predominaran para así generan una sensación de humedad y típicos del trópico colombiano.

### **15.1.3.2. CIUDAD**

Este ambiente cuyo objetivo es el de contrastar al mundo imaginario de Bagheera, tratara de representar lo urbano. Predominaran carros, personas hablando, trafico, pitos, motos etc. Todo esto desde la ventana de un apartamento.

## 16. PROPUESTA DE POST-PRODUCCIÓN

### 16.1. RITMO Y MONTAJE

Para lograr las sensaciones de suspenso, acción y ternura, se dan gracias al montaje. La edición va en tiempo cronológico, es decir primero el sueño y luego la realidad del gato. El inicio del corto se caracteriza por un montaje lento y planos largos, para introducir a los personajes y dar esa sensación de suspenso, que es mientras la pantera se alista para atacar mientras ve a los chigüiros jugando.

Cuando la pantera ataca y el chigüiro corre por su vida, se cambia el ritmo del montaje, para dar una sensación de acción y persecución, los planos son más cortos y variados para darle mayor ritmo y sentir adrenalina. Se toma como referencia dos persecuciones en particular; cuando Diego persigue a un venado en la *“Era de Hielo 3”* (Donkin, 2009) y Nala persigue a Pumba, en *“El rey león”* (Minkoff & Allers, 1994), en ambas se puede sentir la adrenalina, la sensación agresiva del felino y el miedo de la víctima.



Figura 122. *La era de hielo 3* (Donkin, 2009)



Figura 122. *La era de hielo 3* (Donkin, 2009)

Aun así, se tiene en cuenta la psicología del personaje, que es un gato tierno e inofensivo, pero a su vez está superando su pasado que es algo más agresivo y salvaje. Estos cambios se perciben en los diferentes manejos del montaje, gracias a los primeros planos para ver las expresiones de la pantera cuando cambia de ser un ser salvaje a un ser indefenso. También se logra por medio de que los planos de la pantera agresiva son más cortos y más variados y cuando cambia de actitud son más largos. Una buena referencia es cuando Nala cambia de expresiones durante su persecución.



Figura 123. *El rey león* (Minkoff & Allers, 1994)



Figura 123. *El rey león* (Minkoff & Allers, 1994)

Debido a que hay la combinación de escenas de acción y agresivas tanto cuando la serpiente o la pantera atacan, también hay escenas de miedo del chigüiro bebé, preocupación de la madre del chigüiro y reflexión de las acciones de la pantera, por eso existe la variedad entre el montaje de planos cortos y variados para generar más acción y planos largos para contemplar las expresiones de los personajes.

Finalizando el corto, es la reflexión del gato que se da cuenta que todo es un sueño, los planos se mantienen largos especialmente los de primer plano para ver sus expresiones y para que los espectadores conozcan y empaticen con él, ya que solo lo conocen al final. El último plano se muestra un computador, en el cual pasan las fotos de los recuerdos del gato.

## 16.2. COLORIZACIÓN Y COMPOSICIÓN

En cuanto a la colorización se quiere mantener con colores muy realistas, como se planteó anteriormente en arte y fotografía, el color varía, al comienzo en el

llano cuando los chigüiros son felices son colores claros, para resaltar la armonía. En la selva es más oscura la iluminación, para resaltar la soledad y el miedo, también la escasez de luz y en el final que sería en el risco, es el atardecer por lo cual el tono es más rojizo para resaltar la acción y tragedia del momento.

El primer paso que se realiza después de aprobar la animación, es la composición. Se trabaja cada plano por individual y se ponen todos los elementos que se verán.



Figura 124. *Composicion del plano 4.*

Una vez realizada la composición se trabaja en la iluminación, color y enfoque, hasta lograr el plano final. Se toma en cuenta lo planteando en cuanto a arte y fotografía para lograr esa perspectiva de profundidad y una imagen de mejor calidad.

### **16.3. EFECTOS ESPECIALES**

Para generar un mejor efecto en el agua se trabajó con fuerzas para así dar mayor realismo a las escenas, también en la manera que interactúa con la pantera.

En las siguientes imágenes (Figura 125), el agua se realizó con transparencia para poder ver la pata de la pantera, también se le agregaron unas propiedades de fuerza, para que a la hora de poner un objeto se produzcan las ondas, como lo haría en la vida real. Es un plano con un relieve irregular, el cual se va moviendo, para dar esa sensación tan peculiar que tiene el agua.



Figura 125. *Efecto del agua*



Figura 125. *Efecto del agua*



Figura 126. *Efecto de agua.*

En las imágenes anteriores (Figura 126), se realizó el proceso descrito anteriormente y también se agregaron unas partículas, que serían el agua que se esparció a la hora de caer la pantera.

También se trabajó en la neblina del risco para generar mayor penumbra y profundidad. La primera, que se verá a continuación, es un efecto del programa

como tal, aunque se busque el realismo, antes que todo se busca la optimización, el primero es un proceso más pesado por lo cual se terminó realizando con imágenes en forma de neblina y que se muevan y den el mismo efecto, como lo hace la segunda imagen.

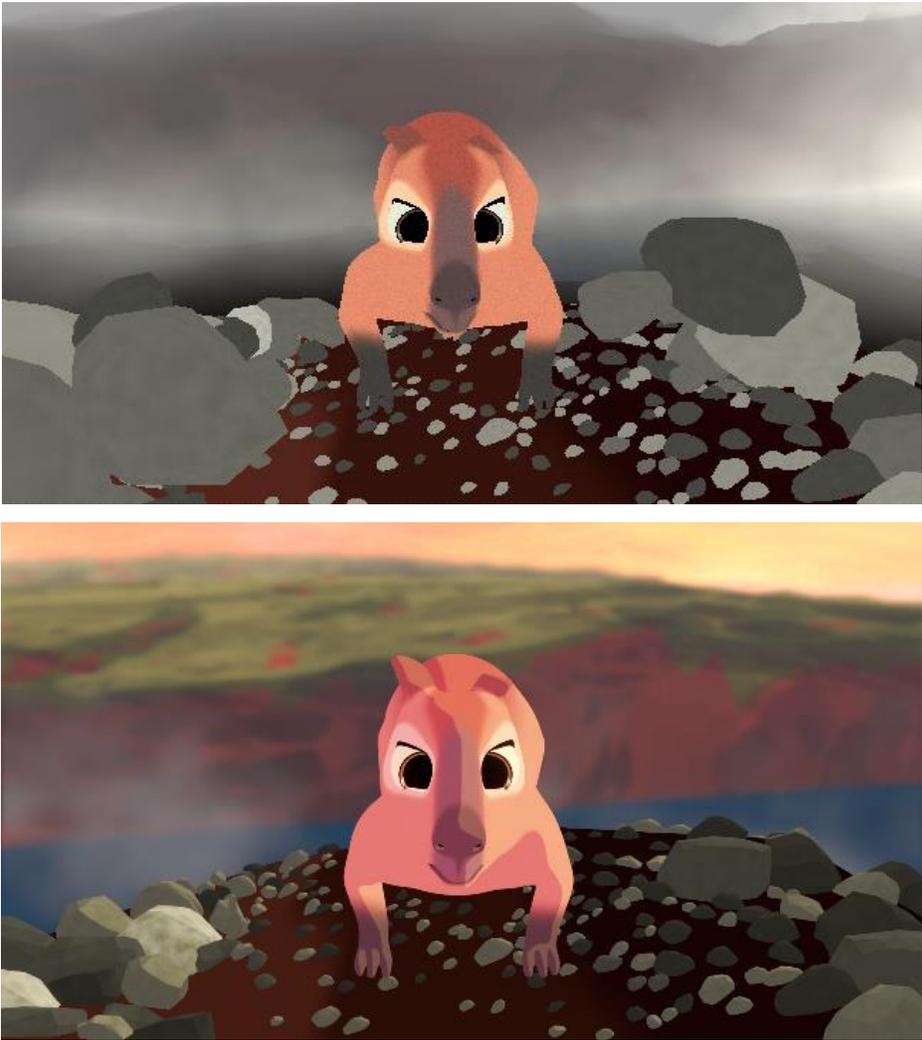


Figura 127. *Efecto de neblina*

## **17. PROPUESTA DE PRODUCCIÓN**

### **17.1. PRESUPUESTO**

Puesto que el cortometraje *Savage* es un producto netamente en animación, la inversión dentro de cada departamento de la producción, se vio favorecida dejando en \$0 pesos casi el 90% de todo el proyecto. El material invertido dentro de la mayoría de la producción depende directamente de la multi plataforma gratuita Blender. Gracias a esto, se decidió invertir únicamente en la musicalización del cortometraje, ya que sería el único ítem que requería un profesional en el área y que ninguno de los integrantes podía cubrir.

Insumos necesarios en cualquier producción de animación, como serian la granja de render para obtener el producto final del proyecto, se optó por usar los mismos dispositivos usados por los integrantes del equipo, apoyados por varios servidores que fueron prestados por familiares y amistades del equipo para acelerar este proceso.

En el Anexo 3, se puede ver en resumen el presupuesto para el cortometraje *Savage*.

### **17.2. CONSECUCIÓN DE RECURSOS**

Teniendo en cuenta los requerimientos de cada departamento: Dirección, Producción, Fotografía, Arte, Edición y Sonido, se planteó una consecución de recursos principalmente para la post producción, más específicamente para la musicalización, la meta inicial será recolectar \$ 400.000. A continuación, mostraremos las ideas principales de cómo recolectaremos el dinero:

### **Ahorro personal:**

Ya que la inversión para el único ítem que tenemos dentro de la producción es la musicalización, hablamos con el compositor y tendría un costo de \$ 400.000 mil pesos. En la post-producción la inversión sería la impresión del trabajo escrito y la presentación del DVD, el cual tendría un costo de \$222.600, el equipo decidió generar un ahorro personal por \$ 215.500 mil pesos, recolectando así \$ 622.600.

Dado que el proyecto se refiere directamente a la tesis de las integrantes Nicole Cárdenas, Paula Mesa y Paola Ochoa, se decidió que estas serían las únicas en invertir en lo que se refería a gastos de la producción de *Savage*, excluyendo a personas que apoyaron de manera colaborativa este proyecto.

<b>INTEGRANTE</b>	<b>VALOR</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Nicole Cárdenas	207.500	33.33%
Paula Mesa	207.500	33.33%
Paola Ochoa	207.500	33.33%

Tabla 2. Tabla aporte personal

**TOTAL 622.600 MIL PESOS**

### **17.3. CRONOGRAMA**

En el Anexo 4, se puede ver el cronograma planteado para el cortometraje *Savage*.

### **17.4. CONTRATOS Y RELEASE**

En el Anexo 5, se puede observar esta información.

## 18. BIBLIOGRAFÍA

### IMÁGENES DE DIRECCIÓN:

#### Figura 1.

Radford B, Breton B & Schellewald C. (Productor), Elliot ,Ted & Rossio, Terry (Escritores) Bergeron Eric (Dirección). (2000). *Camino Hacia el dorado* [Película]. Estados Unidos: DreamWorks Pictures.

#### Figura 2.

Disney, W. (Productor), Clemmons, L; Wright, R; Anderson, K. (Escritores) Reitherman, W. (Dirección). (1967). *El libro de la selva* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.

#### Figura 3.

Payan Garrido, E. (2012). *Los felinos de Colombia. Desarrollo sostenible/ Instituto de Investigación de recursos Biológicos*. Bogota, Colombia: Alexander Von Humboldt.

#### Figura 4.

Payan Garrido, E. (2012). *Los felinos de Colombia. Desarrollo sostenible/ Instituto de Investigación de recursos Biológicos*. Bogota, Colombia: Alexander Von Humboldt. *Jaguar adulto fotografiado en Las Unamas. Departamento del meta*.

#### Figura 5.

Payan Garrido, E. (2012). *Los felinos de Colombia. Desarrollo sostenible/ Instituto de Investigación de recursos Biológicos*. Bogota, Colombia: Alexander Von Humboldt.

#### Figura 6.

Alies, A. C. (2010, abril 20). *Alley Cat* . Recuperado de :

<http://www.alleycat.org/resources/feral-cat-protocol-eartipping>

**Figura 7.**

Banco de la Republica (2008, 1 8). *Banrepcultural.org*. Recuperado Banco de la república actividad cultural:

<http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/historia/caminos/rutas4.htm>

**Figura 8.**

Arnold, B. (Productor), Murphy, T; Tzudiker,B; White, N. (Escritores) Lima, K. (Dirección). (1999). *Tarzán* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.

**Figura 9.**

Roussel, J. (Productor), Kobler, F; Marcus, C. (Escritores) Rooney, D. (Dirección). (1998). *El rey león: El reino de Simba* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.

**Figura 10.**

Roussel, J. (Productor), Kobler, F; Marcus, C. (Escritores) Rooney, D. (Dirección). (1998). *El rey león: El reino de Simba* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.

**Figura 11.**

League of Legends. (2014, Julio 22). *A new Dawn* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=vzHrjOMfHPY&list=PLAevQLEzY>

**Figura 12.**

Lewis, B. (Productor), & Bird, B. (Dirección). (2007). *Ratatouille* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

**Figura 13.**

Favreau, J., Brigham, T. (Productores), Marks, J. (Escritor), & Favreau, J. (Dirección). (2016). *El libro de la Selva* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

**Figura 14.**

Roussel, J. (Productor), Kobler, F; Marcus, C. (Escritores) Rooney, D. (Dirección). (1998). *El rey león: El reino de Simba* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.

**Figura 15.**

Reed, K. (Productor), Mitchell, N., Persi, R. (Escritores), & Osborne, P. (Dirección). (2014). *Feast* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

**Figura 16.**

Lewis, B. (Productor), & Bird, B. (Dirección). (2007). *Ratatouille* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

**Figura 17.**

Arnold, B. (Productor), Murphy, T; Tzudiker, B; White, N. (Escritores) Lima, K. (Dirección). (1999). *Tarzán* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.

**Figura 18.**

Roussel, J. (Productor), Kobler, F; Marcus, C. (Escritores) Rooney, D. (Dirección). (1998). *El rey león: El reino de Simba* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.

**Figura 19.**

Reed, K. (Productor), Mitchell, N., Persi, R. (Escritores), & Osborne, P. (Dirección). (2014). *Feast* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

**Figura 20.**

Rivera, J., Lasseter, J. (Productores), Peterson, B., Docter, P., McCarthy, T. (Escritores), Docter, P., & Peterson, B. (Dirección). (2009). *Up* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

**Figura 21.**

Disney, W. (Productor), Clemmons, L; Wright, R; Anderson, K. (Escritores) Reitherman, W. (Dirección). (1967). *El libro de la selva* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.

**Figura 22.**

Gates. (2015, Abril 8). *Capýbara Adoptable*. Recuperado en:

<http://www.elterritorio.com.ar/nota4.aspx?c=9252164565679362>

**Figura 23.**

Walter Disney (Productor) Banta, Milt; Cottrell, W; Hibler, Windston. (Escritores) Clyde Geronimi, W. (Dirección). (1953). *Peter Pan* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

**Figura 24.**

Golin, S (Productor) Gondry, Michel; Kaufman, C. (Escritores) Gondry, Miche (Dirección). (2004). *Eterno resplandor en una mente sin recuerdo* [Película]. Estados Unidos: Anonymous Content.

**Figura 25.**

Banco de la Republica (2008, 1 8). *El Jaguar*. *Banrepcultural.org*. Recuperado Banco de la república actividad cultural:  
<http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/historia/caminos/rutas4.htm>

**IMÁGENES DE DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA:**

**Figura 26.**

Favreau, J., Brigham, T. (Productores), Marks, J. (Escritor), & Favreau, J. (Dirección). (2016). *El libro de la Selva* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

**Figura 27.**

Favreau, J., Brigham, T. (Productores), Marks, J. (Escritor), & Favreau, J. (Dirección). (2016). *El libro de la Selva* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

**Figura 28.**

Favreau, J., Brigham, T. (Productores), Marks, J. (Escritor), & Favreau, J. (Dirección). (2016). *El libro de la Selva* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

**Figura 29.**

Arnold, B., Guggenheim, R., Jobs, S., Catmull, E. (Productores), Stanton, A., Whedon, J., Cohen, J., Sokolow, A. (Escritores), & Lasseter, J. (Dirección). (1995). *Toy Story* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

**Figura 30.**

Rivera, J., Lasseter, J. (Productores), Peterson, B., Docter, P., McCarthy, T. (Escritores), Docter, P., & Peterson, B. (Dirección). (2009). *Up* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

**Figura 31.**

Anónimo(s.f.) *Low Key Cat* [Foto]. Recuperado de:

<http://thefuturephotographer.com/low-key-lighting/>

**Figura 32.**

Conli, R. (Productor), Fogelman, D. (Escritor), Greno, N., & Howard, B. (Dirección). (2010). *Enredados* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

**Figura 33.**

Donkin, J. C. (Productor), Ackerman, P., Berg, M., Brenner, Y., Reiss, M. (Escritores), & Saldanha, C. (Dirección). (2009). *La Era de Hielo 3: El Origen de los Dinosaurios* [Película]. Estados Unidos: 20th Century Fox. Recuperado el 14 de Octubre de 2015, de

[https://www.youtube.com/watch?v=ZoUsu83rUtE&index=43&list=PLAevQLEzYSTliMc3sb6MGz\\_TAXJcBKcPV](https://www.youtube.com/watch?v=ZoUsu83rUtE&index=43&list=PLAevQLEzYSTliMc3sb6MGz_TAXJcBKcPV)

**Figura 34.**

Favreau, J., Brigham, T. (Productores), Marks, J. (Escritor), & Favreau, J. (Dirección). (2016). *El libro de la Selva* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

**Figura 35.**

Favreau, J., Brigham, T. (Productores), Marks, J. (Escritor), & Favreau, J. (Dirección). (2016). *El libro de la Selva* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

**Figura 36.**

League of Legends. (s.f.). (2014, Julio 22). *A new Dawn* [Archivo de video].

Recuperado de:

[https://www.youtube.com/watch?v=vzHrjOMfHPY&list=PLAevQLEzYSTIiM3sb6MGz\\_TAXaaaaaaJcBKcPV&index=56&t=294s](https://www.youtube.com/watch?v=vzHrjOMfHPY&list=PLAevQLEzYSTIiM3sb6MGz_TAXaaaaaaJcBKcPV&index=56&t=294s)

**Figura 37.**

Anderson, D. K., Lasseter, J. (Productores), Stanton, A. (Escritor), Docter, P., Unkrich, L., & Silverman, D. (Dirección). (2001). *Monsters Inc* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

**Figura 38.**

Roussel, J. (Productor), Kobler, F., Marcus, C. (Escritores), & Rooney, D. (Dirección). (1998). *El Rey León 2: El reino de Simba* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

**Figura 39.**

Anónimo(s.f.) *The woods at night* [Foto]. Recuperado de:

<http://www.journeydownthescale.info/mngtrif-the-woods-at-night.asp>

**Figura 40.**

Arnold, B., Guggenheim, R., Jobs, S., Catmull, E. (Productores), Stanton, A., Whedon, J., Cohen, J., Sokolow, A. (Escritores), & Lasseter, J. (Dirección). (1995). *Toy Story* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

**Figura 41.**

Heyman, D., Barron, D. (Productores), Kloves, S. (Escritor), & Yates, D. (Dirección). (2009). *Harry Potter y El Príncipe Mestizo* [Película]. Estados Unidos; Reino Unido: Warner Bros.

**Figura 42.**

Conli, R. (Productor), Fogelman, D. (Escritor), Greno, N., & Howard, B. (Dirección). (2010). *Enredados* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

**Figura 43.**

Plano de piso.

**IMÁGENES DE DIRECCIÓN DE ARTE:**

**Figura 44.**

Llanero, C. (9 de 10 de 2014). *Chiguiros y Caimanes en la Laguna*. Obtenido de [https://www.youtube.com/watch?v=oe\\_M0hqFJio](https://www.youtube.com/watch?v=oe_M0hqFJio)

**Figura 45.**

Allers, R. M. (Dirección). (1994). *El rey león* [Película]. Estados Unidos: Buena Vista Pictures Distribution.

**Figura 46.**

Allers, R. M. (Dirección). (1994). *El rey león* [Película]. Estados Unidos: Buena Vista Pictures Distribution.

**Figura 47.**

Ancel, M. (Dirección). (2013). *Rayman Legends* [Película]. Obtenido de <https://www.ubisoft.com/en-GB/game/rayman-legends/>

**Figura 48.**

Allers, R. M. (Dirección). (1994). *El rey león* [Película]. Estados Unidos: Buena Vista Pictures Distribution.

**Figura 49.**

Allers, R. M. (Dirección). (1994). *El rey león* [Película]. Estados Unidos: Buena Vista Pictures Distribution.

**Figura 50.**

Walter Disney (Productor) Banta, Milt; Cottrell, W; Hibler, Windston. (Escritores) Clyde Geronimi, W. (Dirección). (1953). *Peter Pan* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

**Figura 51.**

Pruebas de Texturas. Savage, 2017.

**Figura 52.**

Plantas finales de Savage. Savage, 2017.

**Figura 53.**

Clements, R. (Dirección). (2009). *La princesa y el sapo* [Película]. Estados Unidos.

**Figura 54.**

Savage, 2017.

**Figura 55.**

League of Legends. (2014, Julio 22). *A new Dawn* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=vzHrjOMfHPY&list=PLAevQ>

**Figura 56.**

Savage, 2017.

**Figura 57.**

Allers, R. M. (Dirección). (1994). *El rey león* [Película]. Estados Unidos: Buena Vista Pictures Distribution.

**Figura 58.**

Renaud, C. (Dirección). (2016). *La vida secreta de tus mascotas* [Película]. Estados Unidos.

**Figura 59.**

Creadictos. (2014). *50 Ideas creativas para tu oficina en casa* . Obtenido de <http://www.creadictos.com/50-ideas-creativas-oficina-casa/>

**Figura 60.**

Creadictos. (2014). *50 Ideas creativas para tu oficina en casa* . Obtenido de <http://www.creadictos.com/50-ideas-creativas-oficina-casa/>

**Figura 61.**

Johnson, M. (s.f.). *Pinterest*. Obtenido de <https://www.pinterest.com/pin/AZue2wTwgjwwozPuWJpZWu0NJ3utlhIMZmAKpA3KQ-06pQDmQ-qDmFk/>

**Figura 62.**

Instagram.com. (s.f.). *Pinterest*. Obtenido de

<https://www.pinterest.com/pin/216665432053948568/>

**Figura 63.**

Modelado del estudio. Savage, 2017.

**Figura 64.**

Estudio Savage. Savage, 2017.

**Figura 65.**

Peluche de Bagheera en Savage. Savage, 2017.

**Figura 66.**

WIDE, W. (s.f.). *Wallpaper WIDE*. Obtenido de

[http://wallpaperswide.com/savage\\_cat-wallpapers.html](http://wallpaperswide.com/savage_cat-wallpapers.html)

**Figura 67.**

Wallcoo. (s.f.). *Wallcoo.net*. Obtenido de

[http://www.wallcoo.net/cartoon/Apofiss\\_Painting\\_Wallpapers/lemon%20paper%20by%20apofiss.html](http://www.wallcoo.net/cartoon/Apofiss_Painting_Wallpapers/lemon%20paper%20by%20apofiss.html)

**Figura 68.**

Howard, B. (Dirección). (2008). *Bolt* [Película]. Estados Unidos.

**Figura 69.**

Miller, C. (Dirección). (2011). *El gato con botas* [Película]. Estados Unidos.

**Figura 70.**

Scribner, G. (Dirección). (1988). *Oliver y su pandilla* [Película]. Estados Unidos.

**Figura 71.**

Bagheera. Savage, 2017.

**Figura 72.**

Sketch de Bagheera. Savage, 2017.

**Figura 73.**

Sketch de Bagheera. Savage, 2017.

**Figura 74.**

Mashup de Bagheera. Savage, 2017.

**Figura 75.**

Pruebas de modelado de Bagheera. Savage, 2017.

**Figura 76.**

Modelado final del Bagheera. Savage, 2017.

**Figura 77.**

Pruebas de oreja de Bagheera. Savage, 2017.

**Figura 78.**

Pruebas de pelaje de Bagheera. Savage, 2017.

**Figura 79.**

Bagheera. Savage, 2017.

**Figura 80.**

UV Map de Bagheera. Savage, 2017.

**Figura 81.**

Rig de Bagheera. Savage, 2017.

**Figura 82.**

Prueba de gestos de Bagheera. Savage, 2017.

**Figura 83.**

Adopción de Bagheera. Savage, 2017.

**Figura 84.**

ispyhorsecam.com. (s.f.). *Pinterest*. Obtenido de

<https://es.pinterest.com/pin/442408363381722470/>

**Figura 85.**

Radar, G. (2013). Obtenido de <https://es.pinterest.com/pin/546483736017685920/>

**Figura 86.**

Chris Buck, J. L. (Dirección). (2013). *Frozen: una aventura congelada* [Película]. Estados Unidos.

**Figura 87.**

Modelado de Ana. Savage, 2017.

**Figura 88.**

Ana junto a Bagheera. Savage, 2017.

**Figura 89.**

Reed, K. (Productor), Mitchell, N., Persi, R. (Escritores), & Osborne, P. (Dirección). (2014). *Feast* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

**Figura 90.**

Reitherman, W. (Dirección). (1967). *El libro de la selva* [Película]. Estados Unidos.

**Figura 91.**

Chris Wedge, C. S. (Dirección). (2002). *La era de hielo* [Película]. Estados Unidos.

**Figura 92.**

Allers, R. M. (Dirección). (1994). *El rey león* [Película]. Estados Unidos: Buena Vista Pictures Distribution.

**Figura 93.**

Sketch de Bagheera pantera. Savage, 2017.

**Figura 94.**

Gabrielemariano. (Enero de 2005). *ZBrushCentral*. Obtenido de <http://www.zbrushcentral.com/showthread.php?177204-Panther>

**Figura 95.**

Prueba de modelado de Bagheera pantera. Savage, 2017.

**Figura 96.**

Modelado Final de Bagheera pantera. Savage, 2017.

**Figura 97.**

Pruebas de textura de Bagheera pantera. Savage, 2017.

**Figura 98.**

Bagheera pantera. Savage, 2017.

**Figura 99.**

UV Map de Bagheera pantera. Savage, 2017.

**Figura 100.**

Bagheera pantera. Savage, 2017.

**Figura 101.**

Proporciones de tamaño de la pantera con respecto a los chigüiros. Savage, 2017.

**Figura 102.**

Saldanha, C. (Dirección). (2014). *Rio 2* [Película]. Estados Unidos.

**Figura 103.**

Sketch de los chigüiros. Savage, 2017.

**Figura 104.**

Gentileza. (28 de Abril de 2012). *El Territorio*. Obtenido de

<http://www.elterritorio.com.ar/nota4.aspx?c=9252164565679362>

**Figura 105.**

Modelado del chigüiro bebé. Savage, 2017.

**Figura 106.**

Pruebas de texturas del chigüiro bebé. Savage, 2017.

**Figura 107.**

Chigüiro bebé. Savage, 2017.

**Figura 108.**

Leonangeli. (18 de Febrero de 2013). *Madera Leonangeli Aserradero*. Obtenido de

[http://www.leonangeli.com.ar/site/index.php?option=com\\_k2&view=item&id=967:fauna-del-litoral-%7C-carpincho&Itemid=1](http://www.leonangeli.com.ar/site/index.php?option=com_k2&view=item&id=967:fauna-del-litoral-%7C-carpincho&Itemid=1)

**Figura 109.**

Aaron Blaise, B. W. (Dirección). (2003). *Tierra de osos* [Película]. Estados Unidos.

**Figura 110.**

Modelado del chigüiro mamá. Savage, 2017.

**Figura 111.**

Chigüiro mamá. Savage, 2017.

**Figura 112.**

Machado, R. A. (7 de Diciembre de 2013). *Flickr*. Obtenido de <https://www.flickr.com/photos/95341923@N08/14224706763>

**Figura 113.**

Modelado de chigüiro papá. Savage, 2017.

**Figura 114.**

Chigüiro papá. Savage, 2017.

**Figura 115.**

Modelado de chigüiro hermano. Savage, 2017.

**Figura 116.**

Chigüiro bebé con su madre y hermano. Savage, 2017.

**Figura 117.**

Los chigüiros extras. Savage, 2017.

**Figura 118.**

Reitherman, W. (Dirección). (1967). *El libro de la selva* [Película]. Estados Unidos.

**Figura 119.**

Modelado de la serpiente. Savage, 2017.

**Figura 120.**

Textura de la serpiente. Savage, 2017.

**Figura 121.**

Serpiente. Savage, 2017.

**IMÁGENES DE DIRECCIÓN DE POST-PRODUCCIÓN:**

**Figura 122.**

Donkin, J. C. (Productor), Ackerman, P., Berg, M., Brenner, Y., Reiss, M. (Escritores), & Saldanha, C. (Dirección). (2009). *La Era de Hielo 3: El Origen de los Dinosaurios* [Película]. Estados Unidos: 20th Century Fox. Recuperado el 14 de Octubre de 2015, de

[https://www.youtube.com/watch?v=ZoUsu83rUtE&index=43&list=PLAevQL\\_EzYSTliMc3sb6MGz\\_TAXJcBKcPV](https://www.youtube.com/watch?v=ZoUsu83rUtE&index=43&list=PLAevQL_EzYSTliMc3sb6MGz_TAXJcBKcPV)

**Figura 123.**

Allers, R. M. (Dirección). (1994). *El rey león* [Película]. Estados Unidos: Buena Vista Pictures Distribution.

**Figura 124.**

Composicion del plano 4. Savage, 2017.

**Figura 125.**

Efecto del agua. Savage, 2017.

**Figura 126.**

Efecto de agua. Savage, 2017.

**Figura 127.**

Efecto de neblina. Savage, 2017.

**BIBLIOGRAFÍAS:**

Aaron Blaise, B. W. (Dirección). (2003). *Tierra de osos* [Película]. Estados Unidos.

ABC.es. (9 de Abril de 2012). *Eadweard Muybridge, el fotógrafo que captó el instante en que un caballo <<vuela>>*. Recuperado el 8 de Abril de 2017, de Medios y Redes: <http://www.abc.es/20120409/medios-redes/abci-eadweard-muybridge-fotografo-capto-201204090955.html>

Affinity. (2015). *Origen e Historia del Gato*. Obtenido de Affinity Pet Care, una marca de Affinity Fundación 1987: <https://www.affinity-petcare.com/advance/es/gatos/cuidado/origen-e-historia-del-gato>

Alies, A. C. (20 de abril de 2010). *Alley Cat* . Obtenido de <http://www.alleycat.org/resources/feral-cat-protocol-eartipping>

Alonso, A. (12 de Junio de 2015). *Definición de la semana: Ello, Yo y Superyo*. Recuperado el Julio de 2016, de

<https://www.psyciencia.com/2015/12/definicion-de-la-semana-ello-yo-y-superyo/>

Ancel, M. (Dirección). (2013). *Rayman Legends* [Película]. Obtenido de <https://www.ubisoft.com/en-GB/game/rayman-legends/>

Anderson, D. K., Lasseter, J. (Productores), Stanton, A. (Escritor), Docter, P., Unkrich, L., & Silverman, D. (Dirección). (2001). *Monsters Inc* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

Anónimo. (s.f.). Discover Center. *Low key cat*. Recuperado el 18 de Diciembre de 2016, de Discover Center: <http://learn.corel.com/blog/high-key-low-key-photography/>

Arnold, B. (Dirección). (1999). *Tarzan* [Película].

Arnold, B., Guggenheim, R., Jobs, S., Catmull, E. (Productores), Stanton, A., Whedon, J., Cohen, J., Sokolow, A. (Escritores), & Lasseter, J. (Dirección). (1995). *Toy Story* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

Baum, L. F. (1993). *The Wizard of Oz*. New York: Dohety associates.

Blog. (s.f.). *Géneros cinematográficos*. Recuperado el 8 de Abril de 2017, de <http://codigosvisuales09.blogspot.com.co/>

Boeri, M. D. (1993). *Física*. Buenos Aires, Argentina: Biblos.

Cano, T. (1994). *Cheetahs of the serengeti plains: Group living in an asocial species*. Chicago: National Standars.

Caprara, B. y. (1993). The five factor model of personality across cultures. En B. y. Caprara, *The five factor model of personality across cultures*. Baltimore, Maryland: Anthony J, Marsella.

Chris Buck, J. L. (Dirección). (2013). *Frozen: una aventura congelada* [Película]. Estados Unidos.

- Chris Wedge, C. S. (Dirección). (2002). *La era de hielo* [Película]. Estados Unidos.
- Clements, R. (Dirección). (2009). *La princesa y el sapo* [Película]. Estados Unidos.
- Clyde Geronimi, W. J. (Dirección). (1953). *Peter Pan* [Película]. Estados Unidos.
- Conli, R. (Productor), Fogelman, D. (Escritor), Greno, N., & Howard, B. (Dirección). (2010). *Enredados* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Coppola, F. F. (Dirección). (1972). *El padrino* [Película].
- Coppola, F. F. (Productor), Coppola, F. (Escritor), & Coppola, F. (Dirección). (1974). *El Padrino Parte 2* [Película]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Creadictos. (2014). *50 Ideas creativas para tu oficina en casa* . Obtenido de <http://www.creadictos.com/50-ideas-creativas-oficina-casa/>
- Culler. (2011). Lenguas románticas. *Latinoamericana de Cine*, pp.102.
- cultural, B. d. (8 de 1 de 2008). *Banrepcultural.org*. Obtenido de Banco de la república actividad cultural: <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/historia/caminos/rutas4.htm>
- Digital, C. C. (13 de Febrero de 2012). *Historia de la animación digital*. Recuperado el 16 de Octubre de 2016, de Colombia Digital: <https://colombiadigital.net/actualidad/articulos-informativos/item/1410-animacion-digital-en-el-mundo.html>
- Donkin, J. C. (Productor), Ackerman, P., Berg, M., Brenner, Y., Reiss, M. (Escritores), & Saldanha, C. (Dirección). (2009). *La Era de Hielo 3: El Origen de los Dinosaurios* [Película]. Estados Unidos: 20th Century Fox. Recuperado el 14 de Octubre de 2015, de [https://www.youtube.com/watch?v=ZoUsu83rUtE&index=43&list=PLAevQLEzYSTliMc3sb6MGz\\_TAXJcBKcPV](https://www.youtube.com/watch?v=ZoUsu83rUtE&index=43&list=PLAevQLEzYSTliMc3sb6MGz_TAXJcBKcPV)
- Fatshack (Dirección). (2014). *Escape Dead Island* [Película]. Valve Corporation.

- Favreau, J., Brigham, T. (Productores), Marks, J. (Escritor), & Favreau, J. (Dirección). (2016). *El libro de la Selva* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Foucault, M. (1994). *The order of things an archaeology of the human sciences*. (I. Random House, Ed., & o. l. choses, Trad.) New York, E.E.U.U: Vintage Books Edition.
- Freud, S. (1970). *Introducción al psicoanálisis*. Inglaterra: Alianza Editorial.
- Fuentes, A. (2 de Mayo de 2017). *Egoísmo, claves del éxito personal*. Recuperado el 10 de Mayo de 2017, de <http://www.lanuevarutadeempleo.com/Noticias/egoismo-clave-del-exito-personal>
- Gabrielemariano. (Enero de 2005). *ZBrushCentral*. Obtenido de <http://www.zbrushcentral.com/showthread.php?177204-Panther>
- García, M. B. (1 de abril de 2015). Inteligencia emocional y desgaste por empatía. (b. Alecsiuk, Ed.) *Revista Argentina de clinica psicológica*, XXIV, 43-56.
- Gentileza. (28 de Abril de 2012). *El Territorio*. Obtenido de <http://www.eltterritorio.com.ar/nota4.aspx?c=9252164565679362>
- Geronimi (Dirección). (1953). *Peter pan* [Película].
- Gil, L. (Octubre de 2016). *KUBO Y LA BUSQUEDA SAMURAI – DATOS CURIOSOS*. Recuperado el 14 de Abril de 2017, de Cine Información y más: <http://www.cineinformacionymas.com/estrenos/kubo-y-la-busqueda-samurai-datos-curiosos/>
- Golin, S., Bregman, A. (Productores), Kaufman, C., Gondry, M., Bismuth, P. (Escritores), & Gondry, M. (Dirección). (2004). *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* [Película]. Estados Unidos: Focus Features.

- Gómez, M. (2014). *Los Orígenes del Cine de Animación*. Recuperado el 8 de Abril de 2017, de interartive: <http://interartive.org/2009/07/origen-animacion/>
- Gondry, M. (Dirección). (2004). *Eterno resplandor en una mente sin recuerdo* [Película].
- González, J. (23 de Octubre de 2013). La mala suerte de los gatos negros. *BBC MUNDO*. Obtenido de [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/10/131023\\_eeuu\\_colorado\\_gatos\\_negros\\_mala\\_suerte\\_adopciones.jpg](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/10/131023_eeuu_colorado_gatos_negros_mala_suerte_adopciones.jpg)
- Hahn, M. a. (Dirección). (1999). *The Lion King: Simba's pride* [Película].
- Heyman, D., Barron, D. (Productores), Kloves, S. (Escritor), & Yates, D. (Dirección). (2009). *Harry Potter y El Príncipe Mestizo* [Película]. Estados Unidos; Reino Unido: Warner Bros.
- Howard, B. (Dirección). (2008). *Bolt* [Película]. Estados Unidos.
- Hui, R. (Dirección). (2012). *El gato con botas: Los tres diablos* [Película]. Estados Unidos.
- Instagram.com. (s.f.). *Pinterest*. Obtenido de <https://www.pinterest.com/pin/216665432053948568/>
- ispyhorsecam.com. (s.f.). *Pinterest*. Obtenido de <https://es.pinterest.com/pin/442408363381722470/>
- Jiménez, M. J. (1 de Enero de 2009). *Los Félidos: Felinos y Panteras*. Recuperado el 10 de Junio de 2016, de Familia Felidae: <http://damisela.com/zoo/mam/carnivora/felidae/>
- Johnson, M. (s.f.). *Pinterest*. Obtenido de <https://www.pinterest.com/pin/AZue2wTwgjwwoZPuWJpZWu0NJ3utlhIMZmAKpA3KQ-06pQDmQ-qDmFk/>
- Kipling, R. (1967). *El libro de la selva*. Reino Unido: Macmillan publishers.

- Legends, L. o. (22 de Julio de 2014). *A New Dawn*. (R. Games, Productor, & League of Legends) Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=vzHrjOMfHPY>
- Leonangeli. (18 de Febrero de 2013). *Madera Leonangeli Aserradero*. Obtenido de [http://www.leonangeli.com.ar/site/index.php?option=com\\_k2&view=item&id=967:fauna-del-litoral-%7C-carpincho&Itemid=1](http://www.leonangeli.com.ar/site/index.php?option=com_k2&view=item&id=967:fauna-del-litoral-%7C-carpincho&Itemid=1)
- Lewis, B. (Productor), & Bird, B. (Dirección). (2007). *Ratatouille* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Llanero, C. (9 de 10 de 2014). *Chiguiros y Caimanes en la Laguna*. Obtenido de [https://www.youtube.com/watch?v=oe\\_M0hqFJio](https://www.youtube.com/watch?v=oe_M0hqFJio)
- Llanero, C. (9 de Octubre de 2014). *Youtube*. Obtenido de [https://www.youtube.com/watch?v=oe\\_M0hqFJio](https://www.youtube.com/watch?v=oe_M0hqFJio)
- Machado, R. A. (7 de Diciembre de 2013). *Flickr*. Obtenido de <https://www.flickr.com/photos/95341923@N08/14224706763>
- McCay, W. (Productor), McCay, W. (Escritor), & McCay, W. (Dirección). (1914). *Gertie the Dinosaur* [Película]. Estados Unidos: Box Office Attractions Company.
- Miller, C. (Dirección). (2011). *El gato con botas* [Película]. Estados Unidos.
- Minkoff, R., & Allers, R. (Dirección). (1994). *El rey león* [Película]. Estados Unidos: Buena Vista Pictures Distribution.
- Navarro, J. S. (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona: UOC.
- Osborne, P. (Dirección). (2014). *Feast* [Película].
- Palomino, S. L. (15 de Enero de 2008). *Historia de la animación, principios de la animación, etapas de la animación*. Recuperado el 8 de Octubre de 2016, de Kailep: <https://kailepdesign.wordpress.com/2008/01/15/historia-de-la-animacion-principios-de-la-animacion-etapas-de-la-animacion/>

- Payan Garrido, E. &. (2012). *Los felinos de Colombia. Desarrollo sostenible/ Instituto de Investigación de recursos Biológicos*. Bogota, Colombia: Alexander Von Humboldt.
- Pinel, V. (2009). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- Radar, G. (2013). Obtenido de <https://es.pinterest.com/pin/546483736017685920/>
- Radford, B., Breton, B. (Productores), Elliot, T., Rossio, T. (Escritores), Bergeron, E. B., & Lasaine, P. (Dirección). (2000). *La ruta hacia el dorado* [Película]. Estados Unidos: DreamWorks Pictures.
- Reed, K. (Productor), Mitchell, N., Persi, R. (Escritores), & Osborne, P. (Dirección). (2014). *Feast* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Reitherman, W. (Dirección). (1967). *El libro de la selva* [Película]. Estados Unidos.
- Renaud, C., & Yarrow, C. (Dirección). (2016). *La vida secreta de tus mascotas* [Película]. Estados Unidos.
- Ricoeur, P. (2004). *Tiempo y narración* (Vol. 1). México: Siglo XXI .
- Rivera, J., Lasseter, J. (Productores), Peterson, B., Docter, P., McCarthy, T. (Escritores), Docter, P., & Peterson, B. (Dirección). (2009). *Up* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Roth, J. (Productor), Woolverton, L. (Escritor), & Stromberg, R. (Dirección). (2014). *Maléfica* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Roussel, J. (Productor), Kobler, F., Marcus, C. (Escritores), & Rooney, D. (Dirección). (1998). *El Rey León 2: El reino de Simba* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Saldanha, C. (Dirección). (2014). *Rio 2* [Película]. Estados Unidos.
- Saldhana, D. (Dirección). (2009). *Ice Age: Dawn of the Dinosaurs* [Película].

- Sánchez, A. (2006). *Invencción y realidad. La noción de mimesis como imitación creadora en Paul Ricoeur*. México, Distrito Federal: McGraw-Hill.
- Sánchez, E. M.-S. (s.f.). *El cine de animación*. Obtenido de <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>
- Scribner, G. (Dirección). (1988). *Oliver y su pandilla* [Película]. Estados Unidos.
- Thomas E. Lacher, J. a. (1989). *Microhabitad use among small mammals in brazilian pantanal*. Dallas: American Society of Mammalogistc.
- Triglia, A. (2017). *El ello, el yo y el superyó, según Sigmund Freud*. Obtenido de Psicología y mente: <https://psicologiaymente.net/psicologia/ello-yo-superyo-sigmund-freud#!>
- Uranga, D. S. (9 de Octubre de 2016). *Kubo y la Búsqueda Samurai:15 datos curiosos*. Recuperado el 14 de Abril de 2017, de Premiere: <http://www.cinepremiere.com.mx/kubo-y-la-busqueda-samurai-datos-curiosos-60883.html>
- Valores, C. y. (22 de Octubre de 2012). *LA ESTRUCTURA NARRATIVA: CAUSA - EFECTO DE LOS ACONTECIMIENTOS*. Obtenido de <http://cineyvalores.apoclam.org/la-estructura-narrativa.html>
- Vasconcelos, J., & Schaller, G. (1978). *Jaguar predation on capybara*. (Z. Säugtierkundc, Ed.) Hamburg and berlin: Verlag Paul Parey.
- Vilamitjana, N. (2011). *Historia de la animación*. Recuperado el 13 de Octubre de 2016, de <https://es.slideshare.net/nicolasvrrr/historia-de-la-animacin>
- Wallcoo. (s.f.). *Wallcoo.net*. Obtenido de [http://www.wallcoo.net/cartoon/Apofiss\\_Painting\\_Wallpapers/lemon%20paper%20by%20apofiss.html](http://www.wallcoo.net/cartoon/Apofiss_Painting_Wallpapers/lemon%20paper%20by%20apofiss.html)

Weber, M. (1979). Max Weber en Iberoamerica. En A. M. Weisz. México: Fondo de cultura economica.

Welsh, J. F. (2010). *Max Stirner's Dialectical Egoism*. United Kingdom: Lemington Books.

WIDE, W. (s.f.). *Wallpaper WIDE*. Obtenido de [http://wallpaperswide.com/savage\\_cat-wallpapers.html](http://wallpaperswide.com/savage_cat-wallpapers.html)

## 19. ANEXOS

### ANEXO 1.

# PASO A PASO

## *Cómo hicimos nuestro corto animado*

# 1.

## Paso

### *Desarrollo del guion*

Se comenzó con una idea y un guion básico, el de un gato que sueña con ser una pantera. Después, con la ayuda de diferentes personas pensamos en el mensaje que deseábamos transmitir y la manera de contarlo.

#### **Trama Principal:**

**La lucha interna, entre el “yo” del pasado con el “yo” del presente.**

Es la superación de un gato callejero que luchaba por sobrevivir, mientras que ahora es un gato que se siente amado en su nuevo hogar.

#### **Mensaje Secundario:**

**Sucede que al hacer algo malo terminamos haciendo cosas buenas y viceversa.**

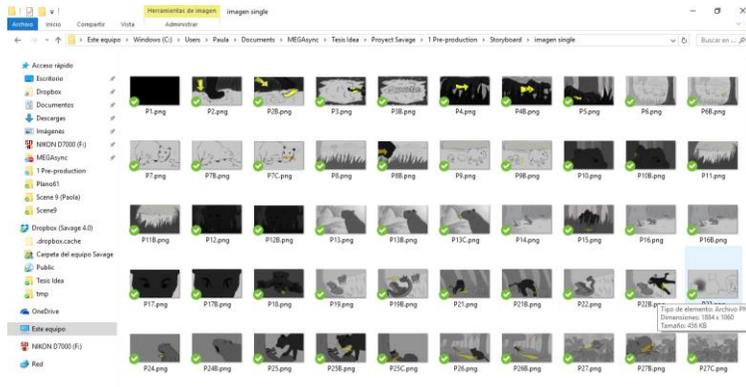
La pantera y la serpiente querían comerse al chigüiro, pero al intentarlo, terminaban salvándolo del rival.

#### **Mensaje Terciario:**

**Como una madre por amor hace hasta lo imposible por salvar a su hijo.**

Aunque todos los chigüiros huyeron al ver la presencia de la pantera. La madre busco a su pequeño chigüiro y fue atacada por la serpiente, golpeado por la pantera y aun así trataba de salvar a su cría.

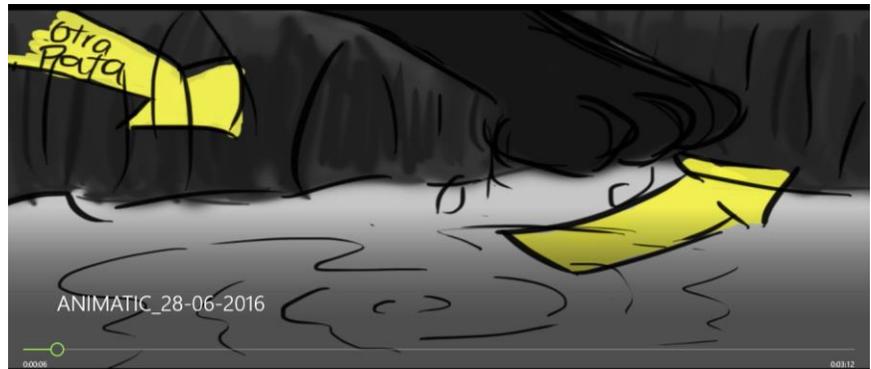
Ahora las ideas se plasmaron en dibujos, 150 dibujos para ser más exactos. Ya teníamos una historia.



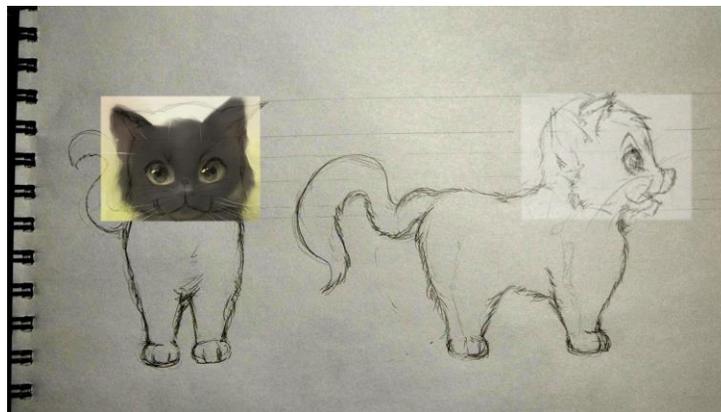
## 2. Paso *Storyboard*

## 3. Paso *Animatic*

Se hace un video con los tiempos que debería durar cada plano, para evaluar su funcionamiento.



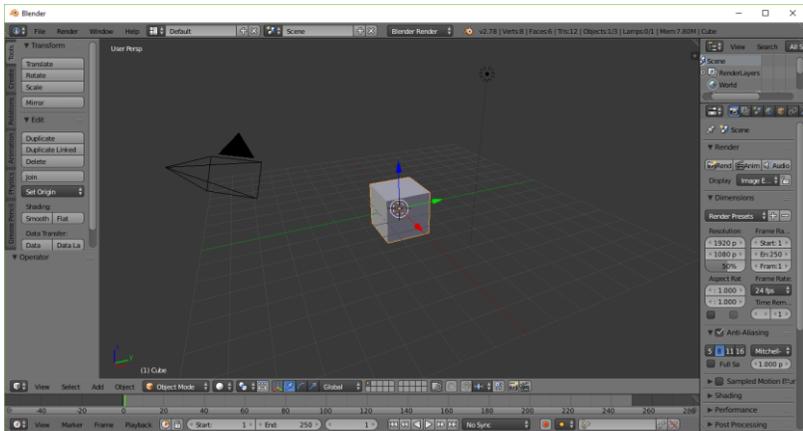
Sacamos nuestro lado creativo y artístico. Cuando no lo logramos, buscamos el lado artístico de otros y empezamos hacer mash-ups hasta lograr nuestros personajes.



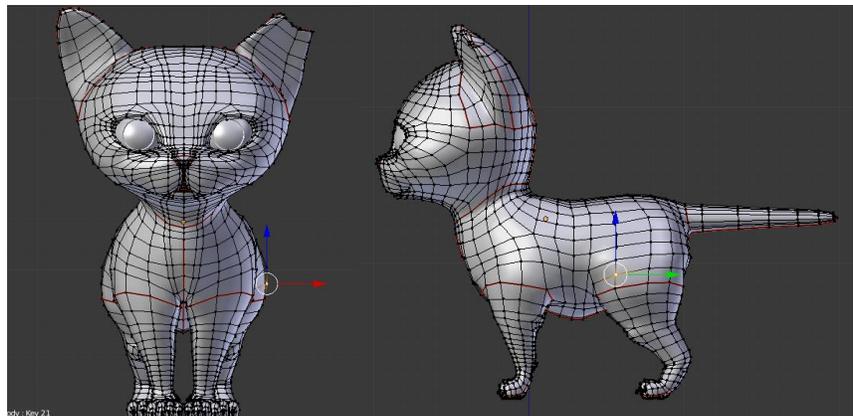
## 4. Paso *Diseño del personaje y escenarios*

# 5. Paso *Modelado*

Trabajamos con un programa llamado Blender, de aquí partió nuestro gato y los demás personajes y escenarios.



Agregamos, quitamos y movimos varios vectores hasta lograr un personaje o un objeto que nos gustará.



Se divide el gato, en muchas partes para hacer un plano, que se llama UV MAP, con otro programa, Photoshop, se hace una textura de pelo, luego se prueba hasta lograr la indicada.



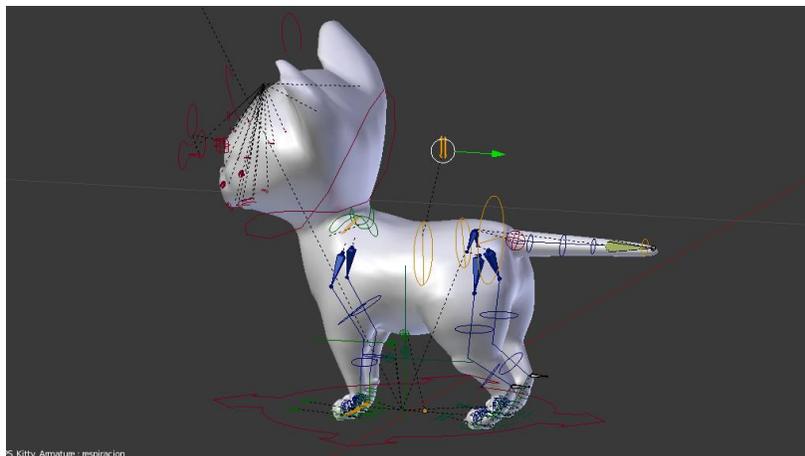
# 6. Paso *Texturizar*

También se le agregan partículas de pelo para darle mayor realismo, hubo muchos fracasos al comienzo, pero se logró.

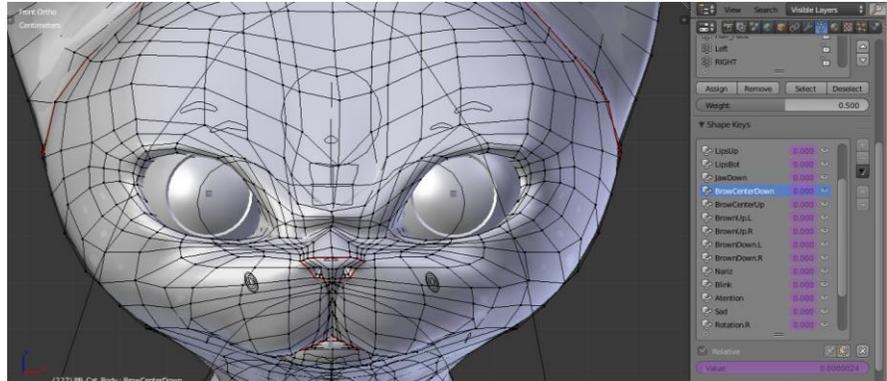


# 7. Paso *Rigging*

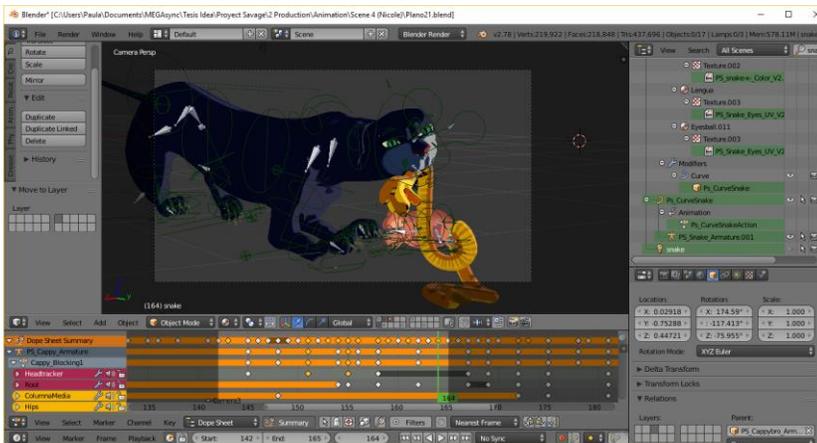
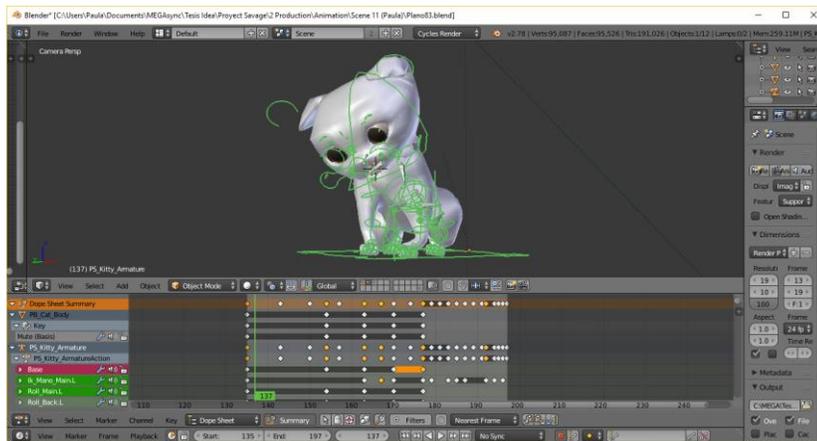
Se les pusieron huesitos a todos los personajes, también controladores para poderlos animar. Se hicieron varias pruebas para que quedaran perfectos.



Hacer el rig facial es más complejo, hay que editar cada expresión de la cara que se desea y luego se implementa un controlador para dar ese efecto.



El corto se dividió en escenas y planos. Se trabaja cada plano por separado y se animan los personajes que aparezcan en ella.

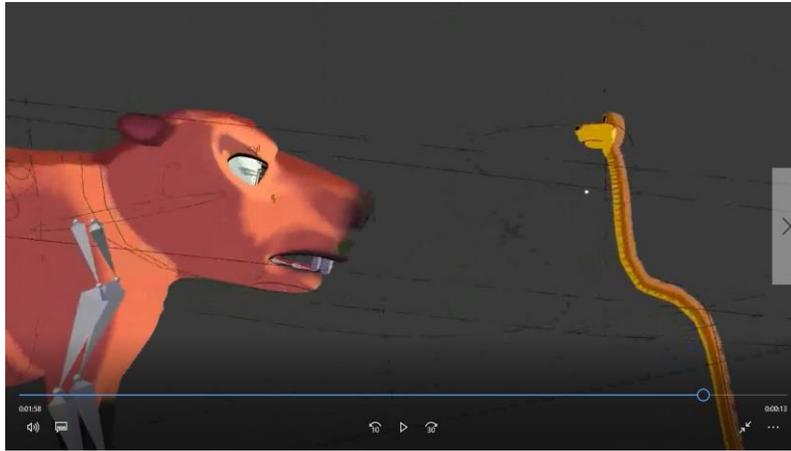


# 8.

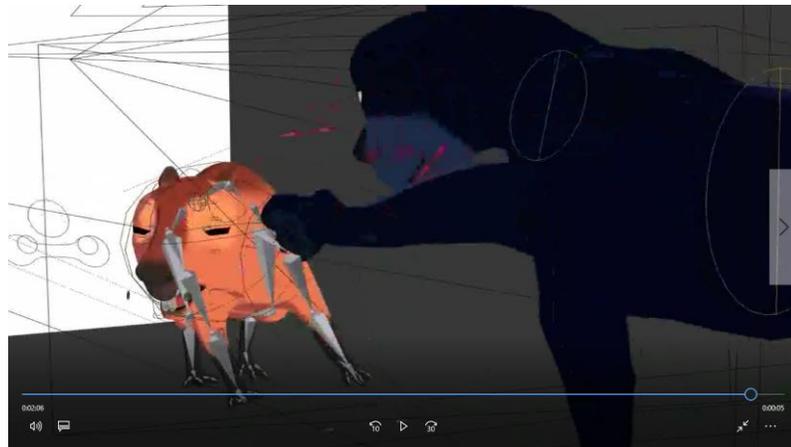
## Paso

*Animación*

Se anima, anima y anima hasta que los movimientos se vean realistas, los planos coherentes y la historia se entienda.



Se trabajó mucho para darle mayor realismo, porque una serpiente no se para tan derecha y una pantera no lanza puños.

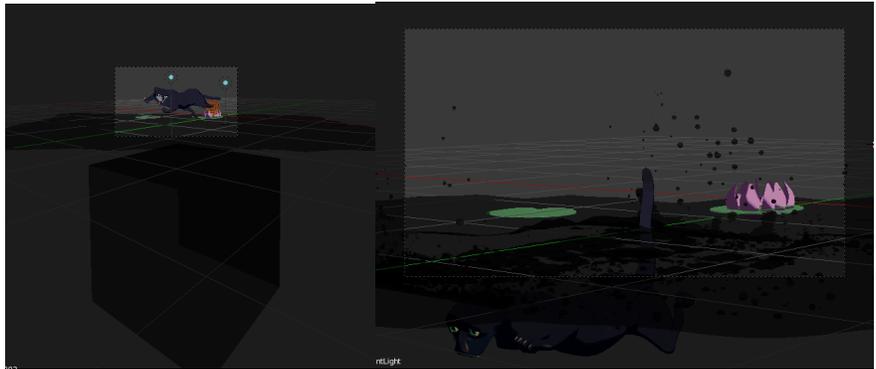


# 9.

## Paso

*Efectos especiales*

El efecto especial esencial que se usó en el corto es el agua, para darle movimiento, interacción con los personajes y transparencia. En la siguiente escena en particular se usaron dos elementos, un plano para dar el aspecto del río y un cubo, que son las partículas que salen, y dan ese efecto de gotas que salpican a la hora de caer la pantera. Al plano se le implementó una fuerza, la cual da el efecto de ondas.



Una vez finalizados los escenarios, se metieron en los planos correspondientes. Se trabaja solo con una imagen hasta que quede bien.



# 10.

## Paso

*Composición  
e  
iluminación*

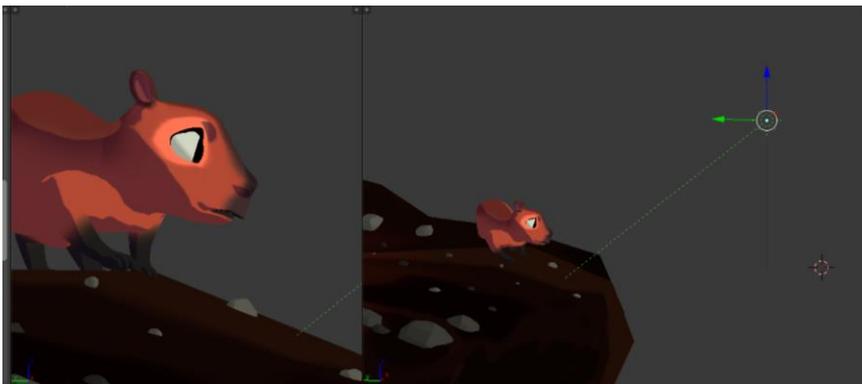
Primero se arregla la composición, se agregan o se quitan objetos hasta que el encuadre quede bonito.



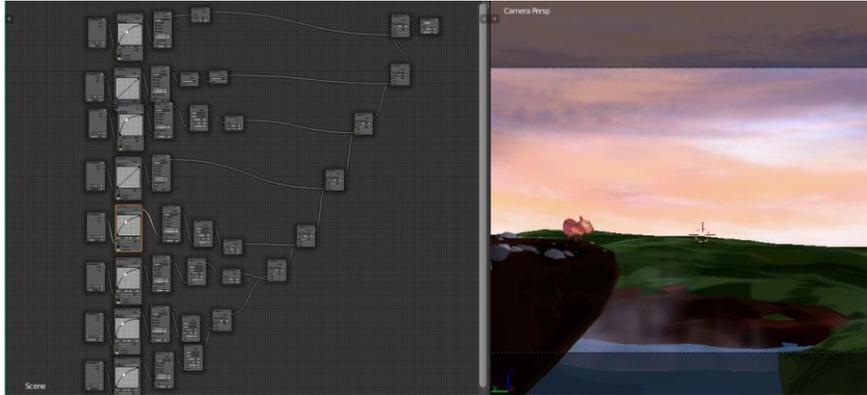
Luego se separa cada objeto en diferentes capas.



Se agregan luces y se acomodan para que den el efecto deseado.



Cada objeto tiene su luz en particular y hay una luz general que es el sol. Se renderiza la imagen y se empieza a trabajar con cada capa por separado, se le agregan nodos y se maneja el color, desenfoque y diferentes efectos.



Cuando se aprueba el resultado se renderiza todo el plano, es decir todas las imágenes que conllevan ese plano (40-100 aproximadamente).



El corto, Savage, se divide en:

11 Escenas

84 Planos

5842 Imágenes

Los mayores retos son los efectos como el desenfoque y los movimientos de cámara, hay que ser cuidadosos con esos planos, porque en cada imagen varían las propiedades. Como en el siguiente ejemplo, las plantas del fondo pasan a ser las plantas frontales derechas.



Todo el sueño se realizó en Blender Render, es más optimizador y de menor calidad, por lo cual un render de solo una imagen podría durar 10 min (aproximadamente en un computador promedio).

La parte de realidad se realizó en Cycles Render, es de mejor calidad y da mucho realismo a los personajes y escenarios, un render de una imagen puede durar de 3 a 4 horas. Por lo cual se decidió usar la técnica de animación por celdas, se renderiza el gato y el fondo por aparte y en otro programa se unen.



Se realiza una máscara en el escenario con otro programa, After Effects, y luego se unen. Finalmente se hacen ajustes de color y efectos.



Luego se unen todas las imágenes en After Effects y se exporta el corto, se revisa la continuidad, color y coherencia. Se corrige hasta obtener la versión final.



**11.**

**Paso**

*Sonido y  
música*

Una vez terminado el corto, se le agrega el sonido del ambiente, de los personajes, sonidos especiales y la música.



Se exporta por última vez y se puede ver finalmente el corto Savage. Nos sentimos orgullosas de nuestro esfuerzo y fue una linda experiencia y aprendizaje el realizarlo.

**NICOLE CÁRDENAS**

**PAOLA OCHOA**

**PAULA MESA**

**12.**

**Paso**

*Fin*

## **20. AGRADECIMIENTOS**

Estamos muy agradecidas con todos nuestros familiares, amigos y compañeros que nos apoyaron en todo momento. De igual forma estamos agradecidas con el Blirp Studio, por el seguimiento y apoyo que nos dio en la narración y conocimientos de animación y composición.