

KAO

**Jacobo Arcila Duque
Felipe González Janer
José Gabriel González Luna**

Proyecto Creativo de Carácter Audiovisual

**Asesores:
Andrés Forero Serna
Óscar Javier Olaya Maldonado**

**Universidad de la Sabana
Facultad de Comunicación
Comunicación Audiovisual y Multimedios
2020**



Kao

UNIVERSIDAD DE LA SABANA PRESENTA "KAO" ✦ GUION: JACOBO ARCILA
PRODUCCIÓN: JOSÉ GABRIEL GONZÁLEZ ✦ DIRECCIÓN: JACOBO ARCILA
ANIMACIÓN: JACOBO ARCILA ✦ SONIDO: FELIPE GONZÁLEZ
MÚSICA ORIGINAL: FELIPE VALENCIA ✦ COMPOSICIÓN: ANDRÉS CHIVATÁ

2020

Resumen

Este proyecto creativo de ficción se da gracias a dos herramientas indispensables que hacen parte del mundo audiovisual: el género y la técnica. Al momento de elegir cada una de estas, se están seleccionando automáticamente distintos parámetros que deberán formar parte del producto final. *Kao* nace de la unión del género de fantasía y la técnica de la animación, y gracias a sus respectivas características y componentes, al juntarse crean una alianza muy poderosa al momento de contar una historia. El cortometraje cuenta la historia de un niño que a través de un ave mágica llegará a superar sus inseguridades, conociéndose a sí mismo y valorando a las personas que quieren lo mejor para él.

Abstract

The creation of this fictional creative project is possible thanks to two indispensable tools that make part of the audiovisual world: genre and technique. In the moment when you select each one of those, automatically you are going along with different parameters that must be part of the final product. *Kao* is born from the union of the fantasy genre and the animation technique, and thanks to each of their characteristics and components, together they form a very powerful bond, especially when you are telling a story. The short film tells the story of a little boy, who, through a magical bird will overcome his insecurities, by knowing who he truly is and valuing the people who want what's best for him.

ÍNDICE

| | |
|--|-----------|
| Introducción | 1 |
| Objetivos | 4 |
| Justificación | 5 |
| Propuesta Narrativa | 8 |
| Tagline..... | 8 |
| Storyline | 8 |
| Sinopsis..... | 8 |
| Género: | 9 |
| Formato:..... | 9 |
| Estado del Arte | 10 |
| El mundo de la animación | 10 |
| Características de la Animación..... | 14 |
| El asunto del género..... | 18 |
| La Fantasía | 21 |
| El debate de la animación como género | 26 |
| Caso Práctico: Hilda, la serie animada | 28 |
| Análisis | 29 |
| El Universo de Hilda..... | 34 |
| Los personajes en <i>Hilda</i> | 41 |
| La narrativa en ' <i>Hilda</i> ' | 47 |
| Conclusiones..... | 54 |
| LIBRO DE PRODUCCIÓN | 58 |
| GUION | 59 |
| PROPUESTA DE DIRECCIÓN | 66 |
| 1.1. Introducción..... | 67 |
| 1.2. Estructura Narrativa..... | 68 |
| 1.3. Tratamiento Narrativo | 70 |
| 1.3.1. Personajes..... | 71 |

| | | |
|-------------------------------------|--|-----|
| 1.3.2. | Universo..... | 73 |
| 1.4. | Tratamiento Estético..... | 76 |
| 1.4.1. | Propuesta de Animación..... | 77 |
| 1.4.2. | Propuesta de Fotografía..... | 80 |
| 1.4.3. | Propuesta de Arte..... | 82 |
| 1.4.4. | Propuesta de Sonido..... | 86 |
| 1.4.5. | Propuesta de Montaje y Finalización..... | 87 |
| PROPUESTA DE PRODUCCIÓN..... | 89 | |
| 2.1. | Público Objetivo..... | 91 |
| 2.2. | Promoción..... | 92 |
| 2.3. | Distribución..... | 93 |
| 2.4. | Plan de Financiación..... | 95 |
| 2.4.1. | Inversión Propia..... | 95 |
| 2.4.2. | Convocatorias del Estado..... | 96 |
| 2.4.3. | Venta para Exhibición..... | 98 |
| 2.5. | Cronograma..... | 99 |
| 2.6. | Presupuesto..... | 103 |
| PROPUESTA DE ANIMACIÓN..... | 105 | |
| 3.1. | Timing..... | 107 |
| 3.1.1. | Smear..... | 108 |
| 3.2. | Estilo..... | 111 |
| 3.3. | Acting..... | 118 |
| 3.3.1. | Posing..... | 118 |
| 3.3.2. | Expresiones..... | 123 |
| 3.4. | Appeal..... | 127 |
| PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA..... | 129 | |
| 4.1. | Planimetría..... | 130 |
| 4.1.1. | Cerrados..... | 131 |
| 4.1.2. | Generales..... | 135 |
| 4.2. | Movimientos de Cámara..... | 148 |

| | | |
|--|----------------------------|------------|
| 4.2.1. | Travelling | 148 |
| 4.2.2. | Zoom Out..... | 153 |
| 4.3. | Iluminación | 156 |
| 4.4. | Storyboard..... | 170 |
| PROPUESTA DE ARTE | | 201 |
| 5.1. | Personajes | 203 |
| 5.1.1. | Niños..... | 208 |
| 5.1.2. | Animales | 210 |
| 5.2. | Escenarios | 219 |
| 5.2.1. | Montaña y Cima | 220 |
| 5.2.2. | Túnel y Templo..... | 224 |
| 5.2.3. | Bosque..... | 228 |
| 5.2.4. | Risco | 246 |
| 5.3. | Utilería..... | 260 |
| PROPUESTA DE SONIDO..... | | 263 |
| 6.1. | Locaciones..... | 265 |
| 6.1.1. | Montaña..... | 265 |
| 6.1.2. | Templo..... | 266 |
| 6.1.3. | Bosque..... | 267 |
| 6.1.4. | Risco | 268 |
| 6.2. | Personajes | 268 |
| 6.2.1. | Humanos | 269 |
| 6.2.2. | Animales | 269 |
| 6.3. | Referentes..... | 271 |
| 6.4. | Los Efectos de Sonido..... | 273 |
| 6.5. | Mapa Sonoro | 274 |
| 6.6. | Lista de Sonidos | 276 |
| PROPUESTA DE POST-PRODUCCIÓN..... | | 278 |
| 7.1. | Composición | 279 |
| 7.2. | Efectos Visuales | 281 |

| | |
|-----------------------------------|------------|
| 7.3. Montaje | 285 |
| REALIZACIÓN | 292 |
| DESGLOSE | 294 |
| ESCALETA..... | 296 |
| LISTA DE FONDOS | 301 |
| DISEÑO DE PERSONAJES | 307 |
| DISEÑO DE FONDOS..... | 311 |
| ANIMATIC..... | 353 |
| CRÉDITOS..... | 355 |
| REFERENCIAS..... | 358 |
| ANEXOS..... | 367 |

Introducción

La comunicación es uno de los componentes más importantes en la vida de los seres humanos, y se ha ido desarrollando con el paso de los siglos abarcando muchas posibilidades de expresión. Dentro de este amplio espectro de lo que se puede comunicar se encuentran las historias, aquellos relatos que nos contamos entre nosotros, bien sea para manifestar nuestros sentimientos, para argumentar una postura, o para expresar una idea: “Las historias han sido contadas desde el comienzo de la humanidad y no han perdido su importancia o potencia en nuestras vidas” (Selbo, 2015, p. X).

Es por eso que el ser humano se ha inventado miles de formas para comunicar y compartir aquellos sentimientos, posturas e ideas que tenemos: desde textos y libros, a dibujos y obras de teatro, por mencionar algunos. En el mundo actual existe una amplia variedad de maneras para mostrar aquellos pensamientos que se nos ocurren. En este caso queremos enfocarnos en una de las más modernas formas de expresión: el cine.

Este arte fue creado mediante la unión de varios inventos y disciplinas, por parte de las mentes de muchos científicos alrededor del mundo a lo largo de muchas décadas. Fue dado a conocer al público por los hermanos Lumière en 1895; y, a partir de ese momento la historia del mundo cambió. La invención del cine y su desarrollo tecnológico y teórico permitió que miles de personas alrededor del mundo tuvieran la oportunidad de contar todo tipo de historias y a su vez, innovar en la forma como estas eran contadas.

Al ser una unión de varias disciplinas y áreas debe tener un orden lógico que permita que una película se desarrolle, esto nos lleva al primer paso: la escritura del guion. El guionista tiene en mente una idea general y para ejecutarla, debe tener en cuenta tres conceptos que le permitirán aterrizar su idea de la mejor manera posible, estos son: el género, el formato y la técnica. Estos tres elementos nos permiten delimitar y definir una historia y son los que guían a la audiencia a crear expectativas de lo que verán en pantalla. Cada uno cumple una función específica: el primero aterriza la forma en la que se deben escribir los guiones: si es una película de aventura, debe pensar que

sus personajes deben estar en situaciones fuera de lo común, pero si es una comedia, debe pensar en un número de *gags*¹ para que su audiencia ría. El formato es el que delimita la longitud de la historia: si se tiene en mente un largometraje, el escritor tiene un tiempo específico para desarrollar la trama y el arco de sus personajes, pero si se habla de un filminuto², el escritor básicamente debe crear un impacto de manera instantánea. Con estos dos elementos definidos, la historia se va cogiendo un rumbo específico.

La técnica es un elemento que inconscientemente va apareciendo cuando el guionista está escribiendo, puesto que cada palabra escrita genera una idea, en términos de producción y de estética, de cómo será visto el producto final en pantalla. Los diferentes elementos descriptivos del guion dan diferentes pistas a los aspectos que ayudan a definir la forma como será la historia: desde el espacio y tiempo, hasta los planos que se emplearán. La técnica es la forma en la cual el guionista mostrará la historia que va a contar; las más conocidas e implementadas son: *live-action* (acción real) y animación.

El uso de acción real ha sido inherente al cine, puesto que en sus inicios era la única forma para contar historias: personas en sus actividades diarias, actores en un set; todo era real, todo era tangible. Conforme avanzaron los años y la tecnología fue avanzando, así mismo fueron las mentes de varios individuos alrededor del mundo, quienes exploraron terrenos nuevos en la realización cinematográfica, creando una nueva perspectiva. Estos pioneros fueron los que implementaron el sonido y quienes crearon los efectos especiales. Paralelo con el desarrollo tecnológico, los teóricos crearon diferentes categorías que condicionaban las historias que se querían mostrar en pantalla llevando a los realizadores a usar y desarrollar figuras de arquetipos y asociándolos con géneros específicos, creando en la audiencia una sensación de expectativa frente a la película que iban a ver.

¹ De acuerdo al diccionario Merriam-Webster es “un acto o comentario que provocan risa”.

² Un producto audiovisual que cuenta una historia en un minuto.

Este auge teórico permitió que miles de conceptos y tramas fueran asociadas con géneros específicos y que muchas historias recibieran tratamientos diferentes tanto en estilo como en técnica. Dentro de esas uniones existe una que permanece vigente en la actualidad: la de animación con el género de fantasía. Este matrimonio es uno de los más importantes al momento de contar historias, puesto que ambos se acoplan con ciertos parámetros que permiten que su ejecución. Sin embargo, esto no ha sido un impedimento para que distintos realizadores utilicen la animación con cualquier género cinematográfico; porque si hay algo destacable de esta técnica es su capacidad de expresar: es el medio perfecto para mostrar ideas y no debe ser encasillado a una sola ventana, o en este caso, a un solo género.

A pesar de lo que la sociedad ha normalizado, sería injusto pensar que la animación consiste únicamente en caricaturas. Esta técnica va mucho más allá de lo que creemos ya que incluye: dibujos 2D, imágenes generadas por computador (CGI, por sus siglas en inglés), figuras de plastilina, *stop motion* e incluso el uso de títeres. Con el nacimiento de la animación, surgieron distintos debates entre teóricos y realizadores (especialmente con animadores) en donde se discutían las razones por las cuales se implementaba la animación en un producto audiovisual, en lugar de hacerlo 'a la manera tradicional' rompiendo así las reglas establecidas en la industria.

La animación en el cine tiene una historia muy interesante, pero para poder entender su impacto en la industria es necesario tener en cuenta la importancia que tiene esta técnica al momento de contar historias. Esto es lo que queremos probar con este proyecto: demostrar el poder que tiene aquella unión de animación y fantasía y las razones por las cuales es importante pensar en todas las posibilidades que existen al implementar esta técnica bajo los parámetros que ofrece un género, como lo dijo Paul Wells: "(la animación) tiene un lenguaje distintivo que le permite crear el arte de lo imposible. Todo lo que se imagine puede ser logrado" (2006, p. 7).

Objetivos

1. Objetivo General

- Crear un cortometraje que destaque las características del género de fantasía y de la técnica de la animación 2D.

2. Objetivos Específicos

- Comprender el proceso de realización de un producto audiovisual animado en todas sus etapas, desde su desarrollo hasta la exhibición.
- Demostrar la importancia que tiene la unión de género y técnica en un producto audiovisual.
- Relacionar los contenidos teóricos, con productos audiovisuales ya establecidos y de esta manera dar a entender los conceptos con claridad.

Justificación

Al momento de crear un producto audiovisual es necesario tener en cuenta varios aspectos. El primero se remonta al subconsciente de los realizadores, aquellos individuos que tienen miles de ideas y emociones que quieren compartir con el mundo, las cuales son planteadas en un guion. A partir de ese momento decisivo en el que un grupo de personas adoptan un proyecto y lo ejecutan, existen miles de departamentos que ayudan a que el guion cobre vida. Todos aquellos involucrados en las etapas iniciales de desarrollo se encargan de definir y encaminar dicho proyecto en un rumbo específico, el cual está delimitado por el género, el formato y la técnica.

Como ya mencionamos, todo inicia con un guion: el texto que plasma todas las emociones, ideas y sensaciones que quieren ser mostradas en pantalla. Con este documento, al equipo creativo principal se le ocurren muchas preguntas con relación a la forma como se ejecutarán aquellas páginas; la principal pregunta que todos tienen es: ¿cuál es la mejor forma de darle vida a este proyecto? Estas y muchas otras preguntas son las que los realizadores tienen al momento de enfrentarse por primera vez a un guion, como a nosotros nos sucedió al momento de desarrollar *Kao*.

Kao es un proyecto que se escribió específicamente para ser ejecutado bajo la técnica de animación; no solo por sus personajes, situaciones y locaciones, sino por la historia que se cuenta en el cortometraje. Una de las razones por las que se escribió de esta forma y no fue pensado como un corto *live-action*, se evidencia en lo que dice el investigador Paul Wells: “la animación es el lenguaje más pertinente y versátil con el cuál se acogen todas las versiones e interpretaciones de la ‘narrativa’” (2007, p. 16).

Con la idea en mente de que nuestro corto sería un proyecto animado, nos dimos cuenta que en realidad no hay nada que no se pueda hacer: todo es posible. Y bajo esta premisa fue que comenzamos a explorar esta técnica, y buscamos la forma en la cual podíamos expresarla de tal manera que pudiéramos aprovecharla al máximo. Por eso mismo decidimos relatar una historia de fantasía en donde no existen ningún tipo de

límites (que no fueran propuestos por nosotros) que nos impidiera realizar el cortometraje.

La asociación de un género con una técnica, es algo que se ha hecho desde la concepción de la teoría cinematográfica, pero también ha sucedido con los múltiples estilos que el medio ofrece. De esta forma se han estandarizado una especie de lenguajes dentro de un mismo género, esta asociación se utiliza para definir la trama de una película, por ejemplo: la iluminación y el tipo de planos dan una pista de cómo será contada una historia. Con características y componentes muy bien definidos tanto en el género como en la técnica, podemos preguntarnos: ¿cuáles combinaciones de género y técnicas han funcionado en el cine? Esta pregunta tiene miles de respuestas posibles, sin embargo, la verdadera cuestión que queremos abarcar es: ¿por qué la animación y la fantasía funcionan de una manera orgánica?

Al identificar todos los componentes claves, comenzamos a explorar todo lo relacionado con la creación de un cortometraje animado y como este se diferencia (y se asemeja) al de un producto audiovisual realizado en *live-action*. Como lo cita Wells: “Uno tiene control completo de cada aspecto del proyecto – diseño gráfico, sonido, ritmo - ¡todo!” (2007, p. 165). El cortometraje animado es un trabajo en conjunto, el cual parte de los parámetros propuestos por el director para la historia sea contada de acuerdo a su visión: de la forma como él tiene pensado y como él quiere hacerlo. A partir de este momento, él será el encargado de definir el trabajo de cada departamento para que esa visión sea real. Esa es una de las ventajas que tiene la animación: todos los procesos deben ser revisados por su creador, para que la estética que propuso desde el comienzo se mantenga durante todo el proceso de desarrollo y producción.

El hecho de querer contar una historia de fantasía bajo la técnica de la animación no se da a la ligera; además de aquella sensación orgánica, la animación nos brinda muchas posibilidades de ejecución en el momento de la realización del proyecto. Como lo dice Danny Stack:

“Lo que es particularmente emocionante de la animación es que uno puede dejar que la imaginación vuele. No estamos restringidos en términos de presupuesto o de locaciones, y las leyes de la realidad como las conocemos muy seguramente no serán aplicadas (...) Uno puede ir a donde sea. Hacer lo que sea. Jugar con monstruos, mitos, aliens y con criaturas creadas por uno mismo. En el espacio exterior, o en el espacio interior, el cuerpo, la mente y más allá – todo esto puede ser explorado visualmente a través del arte de la animación. Ningún otro medio visual brinda esta oportunidad” (citado en Wells, 2007, p. 174).

Basándonos en esta premisa aprovecharemos al máximo el uso de aquella técnica, empezando por realizar el cortometraje con los mismos parámetros que cualquier otro producto audiovisual. Se manejarán las mismas etapas de desarrollo, con un énfasis dirigido a la técnica de animación 2D y al sonido que será creado y que elevará la experiencia del público. Puesto que el producto es audiovisual es necesario enfocarse en estos dos aspectos, debido a que sensorialmente, no es lo mismo experimentar un cortometraje que no utilice ambos aspectos. “La animación es un gran matrimonio y una celebración de movimiento, música y diseño, todos de manera equitativa contando una historia e iluminando a los personajes” (Wells, 2006, p. 105). Estos componentes son los que generan una sensación en la audiencia que observará el cortometraje.

La animación no es una labor para cualquier persona. Aquellos individuos que se embarcan en la realización de este tipo de proyectos se destacan por ser personas comprometidas, creativas, y dispuestas a invertir el tiempo necesario con el objetivo de que aquellas ideas plasmadas en un guion se ejecuten de la forma como fueron pensadas. Con la realización de *Kao* resaltaremos las características de la técnica de animación y del género de fantasía, demostrando que aquel matrimonio funciona de una manera orgánica para contar una historia en un medio audiovisual. El producto final será el resultado de un trabajo teórico-práctico, el cual nos lleva a pensar en las posibilidades que pueden existir al combinar géneros y técnicas en varios productos audiovisuales.

Propuesta Narrativa

Tagline

Superando nuevas alturas

Storyline

Kao cuenta la historia de un niño tímido y algo torpe, que al subir a la cima de una montaña se vuelve el dueño de un colorido pájaro sin alas. Desde ese momento ambos se embarcarán en una aventura que hará que Kao se descubra a sí mismo, superando sus inseguridades y dándose cuenta de lo importante que es valorar a aquellos que se preocupan por él.

Sinopsis

En un complejo montañoso, vemos a un grupo de niños subir unos escalones, cada uno de ellos tiene una esfera en sus manos. Mucho detrás del grupo está Kao, quien decide correr cuesta arriba para alcanzar a sus amigos. Al llegar a la cima completamente agotado, Kao decide seguir a sus compañeros a través de un túnel formado por varios árboles. Este desemboca en un misterioso templo, el cual tiene un tronco antiguo ubicado en el centro. La esfera que los niños tienen adquiere un brillo cada vez que ellos se acercan al centro del lugar hasta transformarse mágicamente en varias criaturas majestuosas. Kao está demasiado ansioso por saber cuál será su acompañante, pero su alegría se disipa cuando se da cuenta que su esfera tomó la forma de un pájaro multicolor, sin alas y con una gran pluma en su cabeza.

Los niños quieren interactuar con sus nuevas mascotas por lo que deciden involucrarse en distintas actividades como participar en una carrera, pescar o proteger sus alimentos de roedores. En todos estos eventos Kao termina completamente decepcionado por su pájaro porque, según él, simplemente no hace lo mismo que las

mascotas de sus amigos, ya que lo que hace es ponerlo en ridículo y no actuar igual a ellos. A pesar de estar completamente avergonzado y triste con su acompañante, Kao decide buscarlo después de que este desaparece misteriosamente.

Cuando Kao encuentra a su pájaro, lo ve acercándose lentamente a un viejo árbol con el plan de conseguir el único fruto que tiene en las ramas más altas. Sin embargo, este árbol está ubicado en un risco, el cuál comienza a fracturarse con cada paso que se da sobre este. Kao está completamente preocupado pero el pájaro está determinado a cumplir con su misión; al hacerlo el niño se alegra, pero el risco cede ante el peso del ave y ambos caen cuesta abajo. Kao está sollozando, pero sus lágrimas desaparecen en el momento en el que se da cuenta que su pájaro sobrevivió a la caída debido a la pluma que tiene en su cabeza. Cuando este aterriza, Kao no pierde un segundo y corre a abrazar a su mejor amigo.

Género:

Primordialmente, *Kao*, es un cortometraje de fantasía. Sin embargo, como es un género especulativo que necesita de otros para poder soportar el peso de una historia, este producto audiovisual será un híbrido de varios géneros: aventura, drama y comedia.

Formato:

Desde el momento que se pensó en este cortometraje, antes de escribir una palabra del guion, siempre se tuvo en mente que sería un cortometraje de animación. Siendo más específicos, se trabajaría la técnica de animación tradicional en un formato digital.

Estado del Arte

Para entender el verdadero poder que tiene la unión de técnica y género en cualquier producto audiovisual, siendo en este caso animación y fantasía, respectivamente, es necesario tener en cuenta aquellos componentes claves que permiten que aquella alianza sea posible. Es interesante observar cómo las características que los definen son las mismas que permiten que el resultado de esta mezcla funcione de una forma orgánica y se sienta como algo natural. Tanto la animación como la fantasía tienen una característica que es clave para que aquello que presenciemos se sienta real, ambos “participan y cuestionan la voluntad de suspender la incredulidad del espectador” (Wells, 1998, p. 20). Esto es una ventaja, puesto que es la característica primordial que existe para entender el poder que tiene esta unión; en especial cuando la técnica y el género son comparadas, allí se puede apreciar la forma como se complementan entre sí.

La animación tiene una habilidad particular para comunicar cualquier mensaje y, para llegar a comprender la magnitud que maneja, es necesario entender la relevancia que ha tenido esta técnica desde su nacimiento. Lo mismo se puede decir de la fantasía, la cual se destaca entre los demás géneros por las características que la definen. Sin embargo, para llegar al punto clave: entender la relación que tienen, realizaremos una comparación de aquellas características que definen y diferencian a esta técnica y a este género de todas/os los demás y que permiten que miles de historias se cuenten bajo la misma premisa: la imaginación no tiene límites.

El mundo de la animación

**“¿qué es la animación si no es el deseo de hacer real aquello que existe en la imaginación?”
(Pilling, 1997, p. 4)**

Para entender bien el concepto de animación, se puede recurrir a las distintas definiciones que los teóricos han propuesto a lo largo de la historia. Philip Kelly Denslow, en el libro de Jayne Pilling *A Reader in Animation Studies*, menciona que la Asociación de Animación Cinematográfica Internacional (ASIFA, por sus siglas en inglés) la define como “aquello que no es acción real” (1997, p. 2). Otros autores como Jean Ann Wright, se remontan al origen de la palabra: “viene del verbo en latín *animare*, significando ‘dar vida o llenar de aliento’” (2005, p. 1). Paul Wells dice que “la animación es simplemente la interpretación creativa de ‘movimiento’” (2007, p.12). Tras leer estas definiciones se puede concluir que estos autores tienen razón; pero al mismo tiempo, se puede entender que este concepto es mucho más complejo, ya que existen muchas formas de ver lo que es en realidad la animación.

Al haber una variedad de definiciones, para llegar a un punto de partida base es necesario tomar algunas características para entender lo que es en realidad la animación. Esta técnica implica un proceso creativo en el que se da vida a algo, donde el movimiento juega un rol vital, e involucra un factor que la diferencia de lo que estamos acostumbrados a observar. Siendo la animación una técnica exclusivamente visual, una de sus características fundamentales es: “mostrar, no contar” (Wells, 2006, p. 40). Esta es la cualidad que más se destaca, puesto que las acciones y los movimientos de los personajes son los que permiten que la historia se desarrolle de una forma más natural que con el uso de diálogos. En sus comienzos, esta cualidad era más notoria cuando el sonido y la música no hacían parte del producto final, se recurría a la imagen y al poder que tenía para transmitir un mensaje o una idea.

Históricamente hablando, el ser humano se ha dedicado a capturar el movimiento mediante varias técnicas y el mejor ejemplo de esto se da en el mundo del arte con las distintas pinturas y esculturas que se remontan a muchos siglos atrás. Por el lado de la tecnología, los primeros en intentar esta captura de movimiento fueron los chinos; quienes usaban linternas que hacían que los objetos aparentaran movimiento. Siglos después, Peter Mark Roget, un doctor británico, afirmó en un artículo que “la percepción del movimiento ocurre cuando se reemplazan imágenes rápidamente” (Wright, 2005, p.

13). Se dice que esto dio pie para que en los años siguientes fueran creados distintos aparatos que cumplían la función de reproducir imágenes aparentando movimiento, por ejemplo: el taumátropo, el fenaquistiscopio o el praxinoscopio, por mencionar algunos. Es importante destacar que la mayoría de estos inventos eran usados para distraer y entretener a los niños, lo cual “anticipó el destino de una gran cantidad de trabajo en animación, al ser catalogado como una novedad relegada a una audiencia infantil.” (Wells, 1998, p. 2).

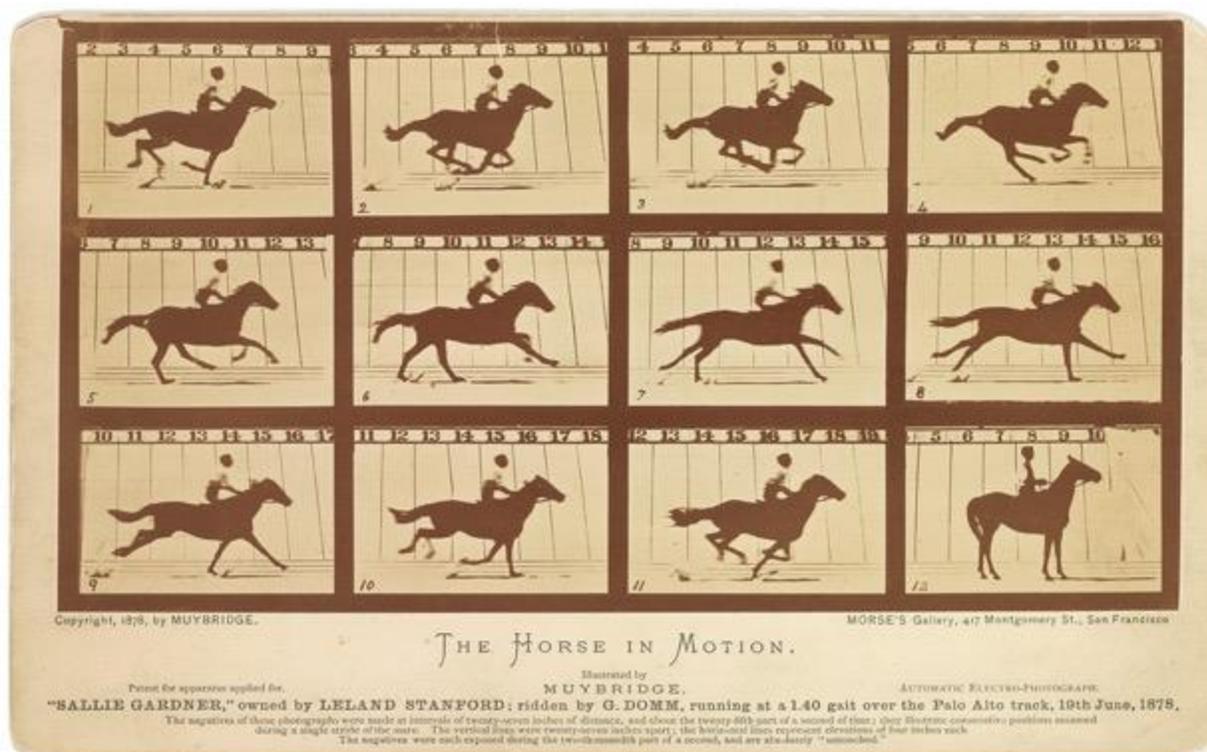


Imagen 1 *The Horse in Motion* (1878) - Eadweard Muybridge

Con el paso del tiempo, todos estos inventos (y muchos otros) fueron desarrollándose y transformándose en distintos objetos que cumplían con distintas funciones, y paralelamente a este auge tecnológico surgió un *boom* en aquellas mentes creativas, quienes vieron la posibilidad que daba el hecho de poder ‘capturar’ el movimiento. Inicialmente, el precursor fue Eadweard Muybridge con la famosa captura del galope del caballo en movimiento (*imagen 1*), la cual llevó al desarrollo y creación de lo que hoy conocemos como cine. En esa época de experimentación apareció la primera

película animada por parte de Arthur Melbourne Cooper, la cual se acercaba a lo que hoy es el *stop motion*³ y consistía en la animación de unos fósforos. Este momento nos lleva a pensar en la definición de lo que es en realidad esta técnica, porque no solo consiste en capturar el movimiento, sino en innovar la forma de mostrar las cosas. Cooper fue un paso más allá y, mientras todos estaban experimentando con trenes y caballos, decidió ‘jugar’ con objetos inanimados dándoles, de cierta forma, vida.

En 1910, Winsor McCay dio a conocer la animación en los Estados Unidos con su primera película animada: *Little Nemo*, y desde ahí los creativos vieron las infinitas posibilidades que podían tener con esta técnica para poder expresar algo, no solo mostrando cosas que existen sino “recreando cosas que no han sido documentadas en ninguna otra forma” (Wells, 2006, p. 89). Ese cortometraje hizo que la animación pasara de ser algo desconocido y peculiar, a formar parte del *mainstream*⁴ de la cultura estadounidense de ese entonces, ahí fue donde surgió el *boom* a nivel mundial. Pasando por las animaciones experimentales de Norman McLaren, hasta las caricaturas de los Looney Tunes de Tex Avery, Chuck Jones y Friz Freleng; teniendo en cuenta las creaciones fantásticas de Disney (y su modelo de negocio como industria), observando los avances en *stop motion* realizados en Europa: el cielo era el límite para demostrar el verdadero poder que tenía la animación.

Ahora bien, algo que es importante destacar de la animación es su “habilidad específica de comunicar ideas complejas, a veces contradictorias, dentro del marco de una forma aparentemente accesible, pero dada por sentado.” (Wells, 1998, p. 6). Y este poder de comunicación se da por lo que Paul Wells clasifica como el lenguaje de la animación, aquellos dispositivos o características que son fundamentales en el momento de expresar un mensaje. El menciona siete: *metamorfosis, condensación, antropomorfismo, fabricación, penetración, asociación simbólica y sonido*. Es importante

³ De acuerdo al diccionario Merriam-Webster es una “técnica del cine en la que la sucesiva posición de objetos (como modelos de arcilla) son fotografiados para producir la apariencia de movimiento”.

⁴ De acuerdo al portal lexico.com son “ideas, actitudes o actividades compartidas por una mayoría de personas y considerado como normal o convencional.”

tener en cuenta que todos los proyectos que utilizan la animación, varían en cuanto a su contenido y a lo que quieren mostrar en pantalla, y esto en últimas es lo más bonito de la animación, que no está sujeta a ningún estándar, porque “posee la capacidad de crear nuevos modos narrativos, rechazando la noción de una trama con inicio, nudo y desenlace, favoreciendo lo simbólico o los efectos metafóricos.” (Wells, 1998, p. 68).

Características de la Animación

Dentro de estas características que menciona Paul Wells (1997), la primera es la metamorfosis. Esta consiste en la habilidad que tiene una imagen para cambiar a otra completamente diferente de manera fluida, y se puede ver reflejada en la transformación de personajes, objetos y ambientes que forman parte del producto audiovisual. Algo fundamental que Wells menciona es que es un “cambio de una forma a otra sin editar” (2006, p. 70), aquí es donde se refuerza la idea de que es algo natural. Por ejemplo, al ver *Boogie Doodle* (1940) el cortometraje de Norman McLaren, se pueden apreciar dibujos simples como lo son una línea y un círculo, que constantemente se transforman y alteran su aspecto físico al ritmo de la música que acompaña al corto. Aquí es donde nosotros como espectadores, al entender el universo del cortometraje, no cuestionamos la naturalidad con la que suceden las distintas transformaciones. La metamorfosis funciona siempre y cuando la audiencia pueda aceptar el flujo de las imágenes sin quedarse en lo convencional y lo literal, dejándose llevar por lo que se le presenta (Wells, 2007).

Wells nombra a la segunda característica como condensación y consiste en transmitir “la mayor cantidad de sugestión en la menor cantidad de imágenes.” (2006, p. 70) Este proceso de selección inicia desde la creación del *storyboard*⁵ y continúa hasta

⁵ De acuerdo con el diccionario Merriam-Webster es “una serie de dibujos ubicados en paneles, organizados de manera en donde se reflejan cambios importantes en una escena (para el cine y la televisión)”

la sala de edición, en donde se decide cuál es la mejor forma de dar a entender lo que se quiere comunicar. El proceso de condensación tiene dos técnicas: el corte elíptico y la elisión cómica; la primera es muy similar a lo realizado en acción real y funciona para dar a entender el paso del tiempo; la segunda va ligada a la parte cómica; aquí lo que predomina es la importancia del chiste y el impacto que pueda dar el *gag*. El objetivo de la condensación es dar a entender los aspectos cruciales de la historia sin tener la necesidad de mostrar la misma acción una y otra vez, y sin el uso de diálogos. Un claro ejemplo de condensación se evidencia en el modelo de creación de Pixar, en donde se muestra la idea general tres veces, para que la audiencia entienda la forma como el cortometraje se desarrollará. Es importante tener en cuenta que las imágenes que uno, como creador, seleccione deben ser relevantes, impactantes, prácticas y sugerentes con el objetivo que la audiencia no pierda interés y mantenga el hilo de la historia.

La siguiente característica es “la imposición de rasgos humanos en animales, objetos y ambientes” (Wells, 2007, p. 21), mejor conocida como Antropomorfismo. Esta es una cualidad destacable en la animación, puesto que permite la creación de personajes y lugares únicos (los cuales no generarían el mismo impacto en una audiencia si se piensa en criaturas de carne y hueso). Esta característica está ligada al principio de que todo es posible en el mundo de la animación. El antropomorfismo añade una personalidad única al protagonista u objeto al que se le aplique y esto permite que se genere empatía con el espectador. La mayoría de estudios (tanto estadounidenses como europeos) utilizan esta característica para crear personajes únicos y llamativos que permitan dicha conexión con el espectador y con la cultura. Imaginarse a Bugs Bunny o a Mickey Mouse, íconos estadounidenses de la animación, como un conejo y un ratón en el mundo real les quita el verdadero encanto que tienen. “La animación tiene un lenguaje distintivo, el cual, a un extremo puede crear una representación mimética del mundo material, y por el otro lado puede operar en términos abstractos” (Wells, 2007, p. 179). Al ver un personaje animado con rasgos, gestos y acciones humanas, permite que la audiencia pueda identificarse con mayor facilidad, llevándola a entender al personaje que está viendo.

Al ver una película, serie o cortometraje animado, uno de los factores que más atrae a una audiencia es todo el universo en el que se desarrollan los eventos. No solo hablamos en términos de locaciones, también se tiene en cuenta los personajes y las reglas que hacen parte de aquel mundo creado, esto es lo que se conoce como fabricación. “Puede ser entendida como la redefinición de la materialidad del mundo físico por la imposición del subconsciente del artista” (Wells, 1998, p. 92), lo que lleva a entender que el mundo se rige bajo los parámetros impuestos por el equipo de creación; ellos son los que deciden qué quieren mostrar del mundo real, bajo su visión personal de aquel tema, idea o personaje. En este proceso de fabricación es donde se definen los diferentes lugares, los posibles eventos, y donde se estipulan y se ponen a prueba las reglas que el universo tiene. La imaginación es clave en el desarrollo de esta característica, puesto que aquí es donde se pone en evidencia el mensaje que se quiere mostrar y la manera como se hará. Uno de los aspectos claves para que la historia sea creíble recae en el tipo de leyes que se establecen, por lo que cumplen una función de limitar y mover la narrativa de la historia, para que nosotros como espectadores podamos identificar aquel aspecto de la sociedad que el autor quiere resaltar.

Dentro de estos posibles universos que pueden ser creados, ya explicamos que se puede hacer una referencia a nuestro mundo físico. Sin embargo, una de las ventajas que tiene la animación es que puede representar las cosas que no son tangibles: “(la animación) tiene la habilidad de evocar el espacio interior y representar lo invisible, conceptos abstractos o estados previamente inimaginables. Es una herramienta reveladora, usada para mostrar condiciones o principios que van más allá de la comprensión del espectador” (Wells, 1998, p. 122). Esta característica se llama penetración y es comúnmente usada en la animación experimental, puesto que va mucho más allá de lo que percibimos como natural y decide irse por caminos peculiares usando formas y colores para representar aquellos estados interiores que nadie tiene claridad de cómo son en realidad. “La animación opera más allá de los medios dominantes de representación para caracterizar una condición o un principio, sin recurrir a la exageración o a la comparación.” (Wells, 1997, p. 122). En esta característica es donde verdaderamente podemos observar la creatividad del artista en su máxima expresión,

debido a que podemos apreciar la forma como son manifestadas aquellas sensaciones, emociones y conceptos que no están universalmente estandarizados.

Un producto animado, al depender principalmente de lo visual, debe estar muy bien pensado al decidir el tipo de imágenes que va a utilizar, teniendo en cuenta lo que estas pueden llegar a simbolizar, la connotación que tengan en la sociedad y considerando las asociaciones que la audiencia pueda hacer. Aquel uso de imágenes genera un enganche en la audiencia, causando que asocie lo que ve en la película con lo que ha sucedido o lo que está sucediendo en el mundo real, o en sus propias vidas. Wells (1997) menciona que existen dos medios para transmitir el mensaje: el símbolo y la metáfora; el primero carga con un significado que opera de muchas formas, la segunda consiste en la representación de un sistema de ideas. Estos dos medios funcionan como el vehículo que usa la animación para enviar el mensaje de una forma amigable para que su audiencia entienda el concepto que quiere transmitir la película. Esta manera de percibir el mensaje va de la mano con el poder de la sugestión que brinda la animación al implementar ciertas imágenes y colores, los cuales pueden hacer alusión a algo específico dentro de la sociedad, de una manera directa o indirecta, porque algo que destaca a la animación es que “es adecuada al proceso de asociación: como metodología para crear un sistema de imágenes y como un mecanismo para entenderlas” (Wells, 1997, p, 93-94).

La última característica propuesta por Paul Wells consiste en un área de la realización audiovisual que permite que la audiencia viva una experiencia completa al momento de ver una película: el sonido. Esta técnica se ha convertido en una pieza clave de la animación, debido a que involucra un pensamiento creativo que va más allá de los estándares y el resultado se ve reflejado en la sensación de satisfacción que la audiencia tiene al ver una película. “El sonido crea el ambiente y la atmósfera de una película con un ritmo y énfasis específicos, pero también crea un vocabulario que permite entender los códigos visuales de la película” (Wells, 1997, p. 97). Este es aquel componente que eleva la experiencia del público, ya que le añade un toque de realismo al producto con el uso de sonidos fácilmente asociables que ayudan a que la historia crezca y se desarrolle

en su totalidad. La música también hace parte del sonido, y su uso permite que la película enfatice ciertos momentos con el objetivo principal de que el espectador interprete su importancia. Así mismo, otro elemento clave es el uso de la voz, prestándole mayor atención a la forma como un diálogo es expresado y no tanto lo que se está diciendo, puesto que el tono es el que ayuda a que la audiencia se involucre en la historia. El sonido (efectos, música, diálogos) ofrece un modo de autenticación de la narrativa elegida por el animador brindándole más formas de manifestar sus ideas (Wells, 1997).

Es importante resaltar que estas características no son condiciones que obligatoriamente deban ser aplicadas por cualquier persona interesada en la animación, estas han sido recopiladas por Paul Wells tras años de investigar a la animación como un arte. Cada una de las características y sus componentes demuestran el papel que juegan dentro de la animación y que, sin estas, esta técnica no sería lo que es en realidad. La gran mayoría de animadores, de una forma consciente o inconsciente está cumpliendo con alguna de, sino todas, estas características. Inclusive aquellos que se van por lo más experimental y abstracto, de cierta forma están cumpliendo con varios de estos parámetros, puesto que realmente entienden el poder que tiene la animación y la capacidad que esta posee para manifestar cualquier idea que ellos tengan en mente.

El asunto del género

Para comenzar, es importante aclarar aquellos comentarios de algunos académicos y de personas que están en la industria del cine en donde se refieren a la animación como un género, cuando la realidad es totalmente lo contrario: la animación es una técnica o un modo de expresión. Muchas personas están convencidas de que es un género y así han catalogado las diferentes películas en el momento de su exhibición y promoción, creando una falsa noción en el público. En esta sección, explicaremos qué es verdaderamente un género cinematográfico y daremos razones específicas de por qué la animación no lo es. Así mismo, exploraremos a detalle el género de fantasía,

desde su origen en la literatura y como se ha ido adaptando en el séptimo arte, así como las características que la definen y que hacen que sea un género único.

La historia de los géneros se remonta a la Antigua Grecia, donde la forma de entretenimiento masiva era el teatro, cuyas obras representadas fueron catalogadas bajo tres temáticas: drama, comedia y tragedia. Aristóteles implementó un término que sería fundamental para comprender lo que estaba siendo representando en el escenario: mimesis; la cual se define como una posible imitación de la realidad como reflejo del ser humano. Este término se asocia con el libro de la Retórica, en donde se explica la condición del hombre y la manera como este se desarrolla en sociedad. Estos elementos expuestos por Aristóteles dieron la base a lo que sería explorado en las distintas formas de entretenimiento como el teatro, la literatura y el cine. Lo que sobresale en todos estos medios es la capacidad que tienen de reflejarnos a nosotros mismos enfrentándonos a nuestra propia humanidad en diversos escenarios y situaciones.

Años después Horacio, un poeta griego, afirmó que cada género debe entenderse como una entidad diferente, cada una con sus propias reglas. Esta afirmación iba dirigida a aquellos críticos que juzgaban con el mismo rigor una comedia y un drama sin tener en cuenta que cada una es completamente diferente de la otra. Es por eso que su enfoque del término mimesis no iba tanto por la imitación de la condición humana, sino por una imitación a los modelos literarios y a sus normas condicionadas por la aceptabilidad cultural del momento (Pérez, 2016). Los poetas y filósofos que surgieron siglos después, usaron las enseñanzas de Aristóteles como la base para construir sus propias teorías del género; esto fue clave para la creación de distintas reglas las cuales fueron aplicadas en la construcción de nuevos géneros. Este término no existía en ese entonces y fueron los franceses quienes promovieron la palabra 'género', significando "tipo o categoría" (Selbo, 2015); justo ahí fue cuando se empezó a usar esta palabra con el objetivo de categorizar. Conforme este concepto se fue masificando, los distintos géneros literarios, que iban más allá de los explorados en el teatro, fueron apareciendo: estos fueron clasificados por "estilo, forma, tema y contenido" (Selbo, 2015, p. 1).

Si consideramos al cine y a la literatura como primos cercanos, es posible ver con facilidad la manera en la que ambos pueden ser clasificados en relación con el género que trabajaban. Inicialmente no existía la amplia gama de géneros como los que hay ahora en la actualidad; en ese entonces estaban dos: comedia y drama. El resto de géneros surgieron progresivamente, a partir de la mezcla de los mencionados y de las posibilidades narrativas que necesitaban los escritores. Así como en la literatura uno de los factores más importantes al momento de clasificar un libro es su contenido, lo mismo sucede con una película: “el género cinematográfico se refiere al tipo de historia y los elementos esenciales como: locaciones, iconografía, personajes, temas, ciertos atributos filmicos y la intención del director” (Selbo, 2015, p. 8). Un guionista, al escribir una película debe tener en cuenta que cuando elige el género, este tiene una carga detrás que va más allá de una premisa; debe lidiar con ciertas características que el público espera ver y que principalmente son los que definen la clasificación. Como lo pone İclal Alev Değim: “el género es una manera de poner categorías en nuestro pensamiento, una pista para guiarnos” (2011, p. 16).

Una de las formas de examinar los distintos géneros cinematográficos es mediante la observación de las múltiples funciones que ejecutan en una historia, estos “aportan las fórmulas que rigen a la producción y constituyen las estructuras que definen a cada uno de los textos” (Altman, 2000, p. 34). Esto quiere decir que, con el establecimiento de un género en el guion, vienen ciertas características y aspectos que son fundamentales para que la película funcione. El cine está ligado a la interpretación y a la experiencia vivida por su audiencia; el género es aquel puente que permite que un público entienda con mayor facilidad aquella historia que está observando. “Un género cinematográfico es una parte integral de la narrativa de un filme y alerta a la audiencia al tipo de contenido de la historia que van a experimentar” (Selbo, 2015, p. 4).

En el momento en que el guionista define la historia que quiere contar, es cuando elige el género que su película tratará, y si es necesario, aquellos sub-géneros que lo ayudarán a moldear la trama y los personajes. Es necesario aclarar que no todos los géneros tienen la capacidad de llevar una historia de comienzo a fin sin la necesidad de

recurrir a otros. Sin embargo, existen algunos géneros que, por sus características, deben depender de otros para que la historia que se tiene planeada se pueda contar; estos se conocen como los géneros especulativos. Este tipo de géneros son conocidos por cargar con cierta expectativa por parte de la audiencia, quienes esperan ciertas cosas específicas en cuanto a personajes y situaciones que deberán existir en la película; estos géneros son el terror, la ciencia ficción y la fantasía. La principal característica que los destaca es que “invitan a la audiencia a un mundo específico” (Selbo, 2015, p. 120); sin embargo, es importante aclarar que la efectividad de los géneros especulativos consiste en implementarlos como secundarios dentro de un género principal sólido (Selbo, 2015). Con este contexto teórico, nos adentraremos a explorar específicamente el género de la fantasía.

La Fantasía

Este género tiene origen en el mundo literario y se define como “ficción que ofrece al lector un mundo separado del propio, que tiene como tono dominante una sensación de asombro” (Stephan, 2016, p. 4). En la literatura, “la fantasía se ha vuelto el equivalente al deconstruccionismo, ya que cuestiona todo lo que damos por sentado en el lenguaje y en la experiencia” (Deġim, 2011, p. 20); y esto nos lleva a pensar en la manera como vemos la fantasía, en algo que constantemente reformula aquellos aspectos de nuestra vida que pensamos, son inalterables. Otra forma de ver este género es como la define Jackson: “(el término) fantasía ha sido aplicado de forma indiscriminada a cualquier tipo de literatura que no le da prioridad a una interpretación realística, presentando reinos ‘diferentes’ al humano” (citado en Stephan, 2016, p. 4). La gran mayoría de teóricos resalta la labor del autor más reconocido de este género: J.R.R. Tolkien, quien afirma que la fantasía está compuesta por una ‘segunda creencia’ por parte del lector, la cual consiste en la creencia absoluta de la narrativa que se nos presenta (Bechtel, 2004, citado por Deġim, 2011, p. 22).

Todorov, uno de los teóricos más reconocidos, afirma que “lo fantástico es aquel momento en el que el lector se confronta con algo que no hace parte de la realidad”

(Stephan, 2016, p. 8). Esta forma de pensar va de la mano con el objetivo final que tiene el cine: para que una película toque a la gente es necesario que ellos creen que la historia que están viendo es real. Y puede que la connotación de 'real' difiera, sin embargo, en una película lo que ocurre en ese universo fílmico, está sucediendo en esa realidad que los personajes están viviendo. Las películas de fantasía al “explorar lo extraordinario; llevan a la audiencia a tiempos y mundos que están más allá de las posibilidades humanas, o más allá del mundo como lo conocemos” (Selbo, 2015, p. 170). Este es el factor clave que permite que este género resalte en comparación a los otros, puesto que aquí es donde se da rienda suelta a la imaginación, tanto del creador de ese mundo como del espectador que lo disfruta.

La fantasía es un género que obligatoriamente requiere de una audiencia: si ese grupo de personas no creen que lo que están viendo es real, la película deja de funcionar dentro de ese género y se vuelve una parodia del mismo. Esto se debe a que “la fantasía es el género que deja volar la imaginación, (...) la suspensión voluntaria de la incredulidad es requerida para permitir que ‘escapemos’ al nivel diegético de la historia” (Stephan, 2016, p. 6). Este proceso mental es el que permite que, nosotros como espectadores, podamos sentir asombro; esta sensación “es el efecto que el autor quiere provocar, induciendo al lector en la segunda creencia” (Değim, 2011, p. 22). Sin estos dos componentes (suspensión de la incredulidad y la sensación de asombro), una historia de fantasía simplemente no funciona. En el momento en el que creemos que lo que veremos es real (en el universo de la historia, o, como diría Tolkien, el “mundo secundario”) podemos apreciar en su totalidad aquellas características que forman parte del género de fantasía que permiten que sea un género único al momento de contar una historia.

Como ya se estableció anteriormente, la fantasía no es un género que pueda sostenerse por sí mismo debido a que no tiene una estructura narrativa definida y depende de otro que sí la tenga para que la historia pueda desarrollarse. A pesar de esto, tiene a su favor muchas características que ayudan a definirla como un género especulativo. La primera de estas se relaciona con la creación y construcción de mundos,

“este mundo fantástico no existe. Esto quiere decir que no existe en nuestro mundo como tal, sin embargo, tiene una existencia propia” (Dežim, 2011, p. 26). Lugares que se componen de un amplio territorio y una rica historia, como lo son la Tierra Media o Westeros, a pesar de que no existan en nuestra realidad, existen en un mundo de fantasía. En relación con este aspecto, la fantasía nos brinda un mundo lejano del nuestro, el cual, nosotros como espectadores estamos invitados a ver una porción de aquel universo a través de una pequeña ventana (Dežim, 2011). Algo que es importante al momento de construir un mundo de fantasía es “entender el reino del mito y como funciona” (Dežim, 2011, p. 30), de esta manera es posible apreciar la magnitud que aquel universo tiene, sus reglas y la forma como son aplicadas para que este exista.

Algo que debe hacer parte de aquellos mundos creados y que permite que la fantasía tenga esa cualidad única es la magia: “Una historia de fantasía no puede decir que pertenece a este género a no ser que tenga el elemento mágico o lo Inexplicable” (Dežim, 2011, p. 23). Esta característica es fundamental dentro de toda historia de fantasía, puesto que es aquel factor que provoca la sensación de asombro en la audiencia, “a través de elementos de lo sobrenatural o de lo imposible, conscientemente rompe con la realidad” (Bechtel, 2004, citado por Dežim, 2011, p. 25). De esta manera, el uso de la magia, de lo inexplicable, o de lo sobrenatural implica que es algo que no tiene posibilidad de ser en nuestro mundo, pero es importante para la fantasía. Como lo pone Dežim (2011) en su tesis:

“La magia se vuelve aquel vehículo que permite entender los mundos fantásticos. Es importante, porque aceptar la existencia de la magia implica reconocer la mitología que está detrás de todo. Con la magia también conocemos la historia detrás de la historia. Las leyes de la física no aplican en este mundo” (p. 31)

Y la magia no solamente involucra aquellas cosas catalogadas como sobrenaturales, también puede referirse a personajes que posean este poder o a locaciones que puedan tener estas cualidades místicas. Este poder y/o habilidad puede variar, desde objetos como las varitas mágicas en Harry Potter o las zapatillas de rubí

del Mago de Oz, hasta criaturas basadas en mitos griegos, o monstruos creados para atormentar a los protagonistas. Es una adición al universo que le brinda a quien la tenga, un poder que le ayudará a solucionar aquel problema que tenga. “La magia es inherente al universo, y mientras uno acepte la premisa, se evitan las crisis a través del desarrollo de trama y personajes” (Stephan, 2016, p. 11). Se puede decir que el uso de esta cualidad supernatural, no solo le da un atractivo más al producto audiovisual, sino que al mismo tiempo cumple una labor en función de la historia y se ve reflejado en el desarrollo de esta.

Al introducir el concepto de magia, es importante tener en cuenta otra característica de la fantasía que está asociada a esta: el manejo del tiempo y del espacio. Estos dos elementos son utilizados de una manera muy interesante en las historias de este género: “el tiempo no fluye de una forma lineal (...) existe una distinción entre el tiempo de la narración y el tiempo del mundo” (Değim, 2011, p. 31-32). La forma correcta de ver estos conceptos está directamente relacionada con la presentación del mundo y de la historia que vamos a presenciar. Por ejemplo, para entender ciertos aspectos claves en el presente de la historia, es necesario recurrir a eventos ocurridos en el pasado, bien sea mediante diálogos o secuencias de *flashback*⁶ en las que podemos ver esto, puesto que la mitología del universo es muy rica. El uso de este tipo de herramientas nos contextualiza en términos temporales y al mismo tiempo espaciales, dándonos a entender las razones por las que aquel universo se desarrolla de esa manera. Si hay un área en donde la fantasía se destaca, es al momento de relatar la historia de su propio mundo: es un género rico en detalles, no solo contándonos los eventos del presente, sino presentándonos detalladamente el pasado, con el objetivo de comprender los eventos que están sucediendo y que sucederán.

La fantasía, como ya se ha dicho antes, es un género destacado por permitir que la imaginación, de quien la disfruta, vuele y lo lleve a pensar en muchas más cosas; esto nos lleva a una característica fundamental: nada es imposible. Con esta premisa en

⁶ De acuerdo al diccionario Merriam-Webster es “la interrupción de una secuencia cronológica con la interposición de eventos que ocurrieron antes”.

mente, los guionistas y directores dejan que el cielo sea el límite con respecto a la historia que quieren contar y esto les permite ser muy flexibles al momento de decidir lo que quieren mostrar en pantalla. “La fantasía es libre, porque no necesita estar aterrizada en lo ‘posible’, así que es el género que más puede aprovechar su distanciamiento de la realidad para hablar de temas de raza, sexo y/o política” (Stephan, 2016, p. 9). Aquel ‘alejamiento’ de lo que es real para nosotros, permite que el espectador pueda ver miles de criaturas diferentes, monstruos conviviendo en una sociedad, batallas entre hechiceros y brujas, aquí es donde “la transición de lo imaginario a algo material se vuelve posible” (Todorov, 1975, citado por Değim, 2011, p. 39). Frente a toda esta libertad creativa existe una única condición que permite que todo lo que vemos en una pantalla maneje un mismo nivel de coherencia y hasta cierto punto, un grado de realismo: el universo debe estar forjado por reglas.

Al crear un universo (sea fantástico o no) es necesario establecer ciertos parámetros de lo que es posible y lo que no, tanto para los personajes, como para los lugares, o para los objetos, por mencionar algunos elementos. Estas pueden variar desde las reglas de la sociedad, hasta las creencias y la moral de los personajes. Sin estas reglas, se pierde cualquier fragmento de credibilidad que pueda llegar a tener la historia más alocada y fantástica. Las reglas son necesarias para guiar la narrativa y crear un conflicto que permita que la película tenga un desarrollo tanto de la historia como de sus personajes: “sin límites ni reglas de conducta, limitaciones en el poder o en el sistema, es muy difícil crear el conflicto necesario para la narrativa” (Selbo, 2015, p. 58). Estas ‘leyes’ pueden ser usadas para debilitar a los personajes, para motivarlos a salir adelante y, principalmente, para evitar que sean perfectos e invencibles. Las reglas también pueden tener implicaciones en el entorno donde se desarrolla la trama, condicionando el ambiente y los miembros que viven en este; al hacerlo es posible crear un conflicto que mantenga una línea de coherencia y así llame la atención del espectador.

La última característica que el género tiene está ligada con la manera como se presenta la fantasía, tanto al público, como a los que están sujetos a vivir en aquel mundo. La primera se nombra como ‘*uncanny*’ o extraño, y se define como: “el producto

de la incertidumbre del ser humano; un evento o suceso que existe bajo la pregunta: ¿es real?” (Selbo, 2015, p. 173). En este tipo de fantasía, todos los eventos que suceden son ilusiones o aberraciones del mundo conocido, las leyes de la realidad permanecen y proponen una explicación lógica de aquel evento fantástico (Selbo, 2015). Aquel concepto de ‘extraño’, se asocia con aquellas historias que aparentan estar alejadas de la realidad de los personajes, pero que al final terminan siendo sueños o espejismos. El otro tipo de fantasía se denomina ‘*marvelous*’ o maravillosa; Selbo la define como: “(algo que) simplemente es. El estado supernatural del mundo es algo que se da por sentado. El público debe aceptar este lugar imaginario como el escenario de la historia” (2015, p. 177). Esta cualidad es la que pone en evidencia la creatividad de los creadores, puesto que ellos se encargan de presentarnos un mundo, con sus propias reglas, en donde la audiencia debe creer que eso que está viendo es real para los personajes.

Es importante aclarar que pueden existir otros acercamientos al género de la fantasía, por parte de teóricos en el tema en el que incluyan otras características o que hablen de otros aspectos. Pero lo que todos los que han analizado a fondo este tema pueden decir con certeza que la fantasía es el género que por excelencia permite crear cualquier mundo, personaje u objeto y lo hace de la forma más creíble posible para que de esta forma “nos pueda llevar no solo a una visión de la realidad transformada, sino también a una que es mayor y espiritual” (Vaden, 2015, p. 88). Porque en esencia lo que busca la fantasía no es otra cosa más que reflejar nuestra propia realidad y nuestra condición humana en un mundo distante y entre más alejado de nosotros esté, más podemos disfrutarlo.

El debate de la animación como género

Dentro de la creación de cualquier producto audiovisual, es de vital importancia tener definida la historia que se quiere contar, pero también es necesario pensar en la manera como se quiere contar: estableciendo el formato y la técnica a emplearse. Jule Selbo tiene una forma interesante de definir la ‘manera’; ella toma el término de Bordwell: ‘vehículo de entrega’. “El vehículo de entrega no nos dice nada sobre el tipo de historia,

del género o del contenido de la historia” (2015, p. 4). Selbo nos brinda aquella cualidad que toca destacar en la animación: es una forma de contar la historia. El hecho de usar esta técnica conlleva muchos otros aspectos y aun así no implica el hecho de tener una estructura que debe ser seguida para ser entendida, a diferencia del género, el cual está lleno de condiciones. Por ejemplo, un romance debe tener dos personajes que después de conocerse van construyendo una relación conforme la historia avanza. Esto no sucede con un producto animado puesto que no tiene una estructura, todos son únicos, y aunque se intente contar la misma historia el resultado será completamente diferente. Como lo dijo Selbo: “la manera es el sistema de entrega y, en la mayoría de los casos, no implica específicamente nada del contenido o de los tipos de narrativa” (2015, p. 4).

Caso Práctico: Hilda, la serie animada

Al haber expuesto los conceptos de animación y fantasía con sus respectivas características y aquellos elementos que los distinguen como técnica y género; procederemos a analizar las razones que permiten afirmar que el ‘matrimonio’ entre estos dos, es una unión que funciona como ninguna otra y que permite explotar al máximo el potencial que ambas tienen de la mejor forma posible. Para poder realizar esto, tomaremos como ejemplo la serie animada de fantasía y aventura, creada por Luke Pearson, *Hilda* (2018), la cual “sigue las aventuras de una niña intrépida que viaja desde su casa en un mágico bosque, lleno de duendes y gigantes, a la bullosa ciudad de Trolberg, donde conoce nuevos amigos y las más misteriosas criaturas que jamás creyó” (IMDB).



Imagen 2: Banner promocional de *Hilda* (2018) – Luke Pearson

Esta serie tiene una primera temporada compuesta de 13 episodios, y ha sido aclamada a nivel mundial recibiendo galardones como el Annie a Mejor Serie Animada para Niños y varias nominaciones en los premios Emmy en las categorías más importantes. *Hilda* es una serie que tiene el poder de llegar más allá de su público

objetivo: su atractivo estilo de animación, y es capaz de crear diferentes emociones en el público que la disfruta, ya que las situaciones que viven los personajes en cada episodio son enganchadoras e interesantes. Como lo dice Charlie Hall, escritor del portal web Polygon, en su reseña de la serie: “No solo es hermoso mirarla, pero la caricatura se rehúsa a evocar el mundo real. Es un universo totalmente encerrado en su propia narrativa, con sus propias reglas y lógica interna” (2018). Estos factores que Hall escribe son los que permiten que la comparación entre animación y fantasía se lleve a cabo, puesto que ambas comparten principios teóricos y características, y esta serie es un claro ejemplo en donde se pone en evidencia la unión de estos conceptos en una forma orgánica y armónica.

Análisis

Antes de adentrarnos en la comparación entre las características de la animación y de la fantasía en función de una historia representada en el medio audiovisual, estableceremos las similitudes que tienen estos conceptos para entender las razones por lo que es posible crear un producto bajo los principios dominantes de ambos. La principal relación que tienen recae en una audiencia existente, para que la animación y la fantasía funcionen ellos deben estar dispuestos a ‘suspender su incredulidad’ (Wells, 1998; Stephan, 2016), de esta forma la historia y el mundo que verán en pantalla tendrá un mayor impacto. Las personas que ven una película animada de fantasía suelen quedar impresionadas, no solo con los aspectos técnicos, sino con lo que están viendo: aquellos mundos y criaturas que existen alrededor de una historia que va más allá de lo que uno pensaría. Por eso es posible decir que al implementar esta técnica y ese género se evidencia el aspecto colaborativo, en donde uno depende del otro para que el producto audiovisual sea impactante con el objetivo de generar una conexión con su espectador.

El segundo aspecto que tienen en común es el componente básico de ambos conceptos: el hecho de poder mostrar aquello que se encuentra en la imaginación. En relación con esta afirmación, es posible decir que tanto la fantasía como la animación se

complementan: la primera es la que establece los parámetros y la forma como debe ser construido el mundo y la segunda es la encargada de traerlo a la vida. La razón por la cual este sistema de trabajo funciona a la perfección se debe a que ambos tienen mucha libertad en cuanto a lo que quieren contar. La fantasía puede proponer los mundos más extraños y los personajes más locos que uno jamás haya visto, y la forma en la cual estos se vuelven 'reales' es con el uso de la animación, la cual no tiene límites al momento de representar algo en una pantalla: todo es posible. La libertad es la cualidad que permite que la fantasía y la animación sean explotadas de la mejor manera posible.

Ahora bien, para entender el verdadero poder que se esconde detrás de la animación y de la fantasía es necesario recurrir a las características principales de cada una, ya que estas permiten entender la forma como cada una opera. Como ya se ha mencionado previamente, *Hilda* será la serie que ejemplificará la relación que existe entre estos dos conceptos. La forma más apropiada para comparar los elementos de la animación y de la fantasía es mediante la explicación de tres aspectos fundamentales dentro del programa: su universo, sus personajes y su narrativa. Estos aspectos fueron seleccionados por lo que se encargan de contener los tres grandes componentes de un producto audiovisual. La primera destaca las distintas locaciones, ambientes y las diferentes reglas que existen dentro del mundo que vemos en *Hilda*; la segunda, a los seres que viven en ese universo sean niños, animales o criaturas, y la última es la que mantiene un hilo conductor entre lo que experimentan aquellos individuos y el mensaje que quiere enviar la serie de televisión.

Realizar una comparación es una tarea que requiere rigor. Por lo que es necesario ser muy preciso al momento de seleccionar los tópicos a contrastar, y que estos, a su vez, tengan relación. La categorización previamente mencionada ayuda a delimitar el alcance que tienen las características tanto de la animación, como de la fantasía, aterrizándolas en el criterio donde sus habilidades se evidencian con más fuerza.

| El Universo de Hilda | | | | | | | |
|---------------------------|----------------------|--------------------|--------------------|------------------|-----------------|---------------|-------------------|
| Características Fantasía | | Creación de Mundos | Magia/Supernatural | Tiempo y Espacio | Todo es posible | Reglas Claras | Uncanny/Marvelous |
| Características Animación | Metamorfosis | | | | | | |
| | Condensación | | | | | | |
| | Antropomorfismo | | | | | | |
| | Fabricación | X | X | | X | X | |
| | Penetración | | X | | X | | |
| | Asociación Simbólica | X | | | | X | X |
| | Sonido | | | | | | |

Tabla 1

Al analizar el universo de la serie (ver *Tabla 1*) es importante tener en cuenta aquello que la fantasía brinda, lo cual es constantemente reforzado por la animación. Inicialmente, podemos observar la fabricación, la cual tiene una relación directa con lo que es la creación de mundos en la fantasía: ambas consisten en crear y definir espacios en donde ocurrirán varios eventos. En un producto audiovisual animado que tenga la fantasía como género base, el universo creado (mediante la fabricación) está condicionado por dos cualidades: la magia debe estar presente y deben existir reglas claras y definidas en el universo, bajo la premisa de que todo es posible. En el caso de *Hilda*, podemos ver un mundo gigante, lleno de magia y con límites espaciales (ver *El Universo de Hilda*).

Ahora bien, este mundo creado tiene la posibilidad de tener ciertas cualidades únicas y puede mostrar lugares (tanto físicos como mentales) que estén sujetos a lo que su creador quiera poner en evidencia. Estos espacios ‘internos’ se destacan por estar regidos por magia o por aspectos sobrenaturales y nuevamente por no tener límites al momento de crear cualquier cosa. Sin embargo, es importante tener en cuenta el tipo de referencias y alusiones que se hacen del mundo real. Como es un programa dirigido a un público infantil es necesario tener tacto al momento de asociar imágenes, símbolos y colores, o al momento de explicar los componentes claves de ese mundo como lo son las reglas o los sistemas de gobierno. Lo fundamental de estas asociaciones es la forma como se establecen: si son únicas de la serie o si hacen referencia al mundo real.

| Los Personajes en 'Hilda' | | | | | | | |
|---------------------------|----------------------|--------------------|--------------------|------------------|-----------------|---------------|-------------------|
| Características Fantasía | | Creación de Mundos | Magia/Supernatural | Tiempo y Espacio | Todo es posible | Reglas Claras | Uncanny/Marvelous |
| Características Animación | Metamorfosis | | X | | X | | |
| | Condensación | | | | | | |
| | Antropomorfismo | | X | | X | | |
| | Fabricación | | | | | | |
| | Penetración | | X | | X | | |
| | Asociación Simbólica | | X | | X | | |
| | Sonido | | | | | | |

Tabla 2

Así como el universo de *Hilda* se destaca por cualidades que lo diferencian de otros, también existen los personajes, compuestos de muchas características diferentes, que permiten explotar varios aspectos de la animación (ver *Tabla 2*). Todos los personajes que forman parte de esta serie se rigen bajo el parámetro de que todo es posible en un mundo lleno de magia y es por eso que tanto las criaturas como los humanos cumplen con este requisito: cada una es totalmente diferente y única, tanto en su diseño como en su personalidad. En la serie de televisión existen personajes que se transforman, bien sea por su tamaño o en su físico y lo hacen para favorecer la historia y por ende moverla hacia adelante. También podemos ver animales y diferentes criaturas místicas con cualidades humanas que hablan y conviven con los demás personajes, en especial con Hilda y sus amigos, David y Frida.

Así como el universo puede mostrar espacios invisibles y abstractos, lo mismo sucede con las criaturas que habitan este mundo ya que muchas de estas no se existen en nuestra realidad. Lo que hace Pearson es romper con los estándares aceptados universalmente, en cuanto a la forma como son representadas visualmente las diferentes criaturas, bien sean duendes, trolls o gigantes. Él aplica el estilo de la serie a cada personaje que existe y lo hace con el objetivo de que todo mantenga la misma estética, sean aptas para su público objetivo, y que al mismo tiempo sean llamativas y peculiares para cualquiera que vea *Hilda*. Los personajes, al ser los encargados de contar la historia,

son los que ayudan a llevar el mensaje mediante diferentes asociaciones; en este caso puede ser advirtiéndolo qué tipo de personalidades son peligrosas y cuáles pueden ser amistosas. Las diferentes asociaciones pueden hacer referencia a pequeñas referencias culturales o a conceptos globalmente conocidos. Así mismo existe una conexión de diferentes personajes con ideas específicas (ver *Los Personajes en Hilda*), las cuales son representadas gracias a el nivel de alcance que tiene la animación.

| La narrativa de 'Hilda' | | | | | | | |
|---------------------------|----------------------|--------------------|--------------------|------------------|-----------------|---------------|-------------------|
| Características Fantasía | | Creación de Mundos | Magia/Supernatural | Tiempo y Espacio | Todo es posible | Reglas Claras | Uncanny/Marvelous |
| Características Animación | Metamorfosis | | | | | | |
| | Condensación | | | X | | | |
| | Antropomorfismo | | | | | | |
| | Fabricación | | | X | X | | |
| | Penetración | | | | | | |
| | Asociación Simbólica | | | X | X | | |
| | Sonido | | | | | | |

Tabla 3

El último aspecto es el que permite que los elementos anteriores tengan un propósito de existir, ya que tiene el poder de unirlos y darle un rumbo específico: esta es la narrativa. Dicha no solo consiste en trazar el mapa de ruta de la historia de la serie, sino que también da a conocer ciertos elementos que no tienen una aplicación en las otras dos categorías (ver *Tabla 3*). Lo más importante de la narrativa es la manera como se comunicará el mensaje que un producto audiovisual quiere transmitir y la forma como se ejecuta en *Hilda* es mediante la condensación, esta se ve manifestada en la serie mediante la exposición de información (tanto de los personajes como de la historia) y la forma como está diseñado el universo (en sus aspectos técnicos). Este factor tiene relación con lo que propone la televisión: como el tiempo para deshilar las temas es limitado, es necesario ser claros y concisos al momento de hacerlo; aquí es donde se evidencia la habilidad que tiene Pearson para contar esta historia en especial.

La narrativa tiene varios alcances diferentes en relación con la animación, estos se asocian con dos componentes de la fantasía que ayudan a darle la magnitud que tiene: tiempo y espacio, y la posibilidad que se tiene para contar cualquier cosa. En relación con el tiempo y el espacio, vemos un proceso de fabricación en el que se va más allá de las locaciones y sus reglas y llega a la creación histórica de ese universo. Es decir, conocemos diferentes aspectos relacionados con las creencias, la cultura y los diferentes eventos que han sido vividos en Trolberg y los lugares aledaños y las razones por las cuales los personajes viven de esa forma, explicándonos los orígenes del funcionamiento del universo. Así mismo, al explorar a fondo la historia del universo de *Hilda*, es posible encontrar paralelos con nuestro universo; esto se debe a la asociación simbólica que hace Pearson al utilizar conceptos y acciones que suceden en nuestro mundo para darnos a entender los conflictos que suceden entre los personajes.

Algo que es evidente al momento de observar estas tablas es que existe una característica de la animación que no tiene relación alguna con la fantasía: el sonido. La razón principal por la cual esto sucede recae en el género, y en la manera como esta característica no ayuda a definirlo (a la fantasía). Si nos vamos a su origen en la literatura, este factor depende únicamente del lector y de la manera como este se imagine lo que está leyendo; al aplicarse en un medio audiovisual, la tarea recae en el sonidista y su equipo quienes aportan su visión. El sonido es el factor que le da vida a la animación, añadiéndole ese grado de verosimilitud que necesita para generar una conexión. A su vez, este factor tiene una influencia en la fantasía al momento de ser desarrollada en un producto audiovisual, ya que aporta a la construcción de cada una de esas características; sin embargo, es un aspecto más técnico en el sentido de que no es un componente específico del género.

El Universo de Hilda

Para comprender la magnitud que tiene el mundo de *Hilda*, es necesario ubicarnos en el espacio y tiempo que la serie nos muestra. El primer acercamiento que tenemos a

este vasto universo se puede apreciar durante el cabezote, allí alcanzamos a ver brevemente algunas de las locaciones más importantes, cada una con un elemento que la destacará: bien sea por su ambiente o por las criaturas que habitan en él. El cabezote de la serie nos promete que será una historia llena de magia, cobijada de misterio y aventura (ver *imágenes 3 y 4*).



Imágenes 3 y 4: Fragmentos del cabezote de la serie *Hilda* (2018) – Luke Pearson

Luke Pearson sabía del potencial que tenía su cómic al ser adaptado del papel a la pantalla, es por eso que en el primer capítulo desarrolla un pequeño prólogo en donde

nos introduce al espacio físico en donde se desarrollará la serie. Allí, un Cuervo se encarga de volar por las múltiples locaciones que conforman este universo, las cuales servirán como escenario para futuras aventuras que vivirán Hilda y sus amigos a través de los episodios que conforman la primera temporada. Desde el momento en el que aparecen Hilda y su mascota Twig, un zorro-ciervo, sabemos que estamos en un mundo en donde la magia existe ya que suceden cosas demasiado peculiares: un espíritu de agua sale a la superficie, únicamente cae nieve sobre Hilda debido a una nube dormida, y vemos a los Woff, las criaturas que sobrevuelan por todo el valle (ver imágenes 5, 6, y 7, respectivamente). Cabe resaltar que durante la exposición de todos estos eventos que vemos no se ha dicho ni una sola palabra, poniendo en evidencia una de las características más importantes de la animación: mostrar no contar (*show don't tell*).





Imágenes 5, 6 y 7: *Hilda* (2018) – Luke Pearson

Ahora bien, para poder comprender el funcionamiento del universo en el que Hilda vive es importante definir el tipo de fantasía que existe. Para esto, es necesario retomar las palabras de Selbo y de esta forma afirmar que es una fantasía maravillosa (*marvelous*) y extraña (*uncanny*) simultáneamente; esto se evidencia en la población de la serie: algunos son conscientes de la magia que los rodea, pero otros ignoran totalmente la posibilidad de la magia que existe. Hilda es el personaje que sirve como el conector entre ambos mundos, ella al haber vivido en el campo siempre estuvo expuesta a todo tipo de criaturas y de experiencias; al llegar a la ciudad de Trolberg, ella invita a Frida, David y a su mamá a conocer la magia que los rodea, viviendo varias aventuras con personajes únicos. Esta fantasía dual es la que, narrativamente, genera un conflicto y permite el desarrollo tanto de la historia de la serie, como de sus personajes.

Mientras la serie avanza con cada episodio, los distintos personajes se encargan de contarnos las reglas que conforman el universo de *Hilda*, ya que están asociadas a ellos y a la forma como interactúan entre sí, por ejemplo: en los primeros minutos del primer episodio entendemos la manera como los trolls de piedra interactúan, Hilda nos explica de una forma clara y concisa: la luz del sol les brinda movimiento, pero la noche los mantiene en un estado de quietud. Las reglas son las que moldean el comportamiento de los personajes, un ejemplo claro ocurre con los duendes, los cuáles son visibles única y exclusivamente a las personas que llenen todo el papeleo requerido para esto (ver

imagen 8); esta regla tiene la función de ser un *gag* recurrente a lo largo de la temporada, involucrando al círculo cercano de la protagonista. Con estos dos ejemplos se puede afirmar que las diferentes condiciones son aplicadas al colectivo de las criaturas que forman parte del universo de *Hilda*, las cuales varían entre trolls, duendes, marras y nissas; y que evidentemente cumplen la función de mover la historia adelante al limitar las acciones de los personajes y a su vez creando arcos de desarrollo para cada uno.



Imagen 8: Hilda se percata de que Twig invade una de las residencias invisibles de los duendes – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

Con el universo establecido regido por reglas para sus personajes, es momento de poner en evidencia aquel componente que es fundamental dentro del género de la fantasía: la magia. Esta característica, también nombrada como lo sobrenatural o lo inexplicable, se puede percibir con facilidad en los distintos elementos que conforman la serie. Una forma de mostrar la magia dentro de la serie es mediante la constante exposición a criaturas que no forman parte de nuestra realidad como dragones y gigantes, o añadiendo cualidades sobrenaturales a seres humanos como a las marras, aquellas adolescentes que atormentan los sueños de los niños. Hilda y sus amigos suelen ir a los lugares más extraños dentro de la ciudad de Trolberg y sus alrededores,

pero el lugar más peculiar y fantástico lo visitan en el episodio 12, en donde Hilda viaja al 'Nowhere Space' (o el 'espacio libre', en español (ver *imagen 9*)). Este sitio es el resultado de la suma de todos los lugares desperdiciados que existen en los hogares, allí vive Tontu, el nissa (criatura que vive en este espacio) quien le explica a Hilda cómo funciona este lugar y el trabajo que él cumple: tomar como ofrenda las cosas 'abandonadas', como aquellos objetos que se caen detrás de un mueble, o entre los cojines de la sala.

La magia aquí es evidente, puesto que estamos lidiando con criaturas mágicas que tienen la habilidad de transportarse a través de diferentes dimensiones, en donde se alteran las distintas leyes que existen en el macro universo que sería Trolberg. Es evidente que este universo dentro del universo de *Hilda* viene de la imaginación de Luke Pearson, puesto que es una ubicación que no tiene lugar en nuestro mundo real, y le sirve para dos cosas: plasmar un espacio inexistente y hacerlo realidad, y para hacer una referencia a esos momentos de nuestras vidas cuando encontramos varias cosas que creíamos perdidas en un mismo lugar. La animación es utilizada para que estos lugares inexistentes cobren vida y sean llamativos para el espectador.



Imagen 9: Hilda y Tontu dentro del 'Nowhere Space' – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

Así mismo, la serie propone ciertos aspectos que son fácilmente identificables en nuestro mundo, por ejemplo: la estructura política que tienen los duendes. Ellos están divididos en condados repartidos por todo el valle, los cuales son gobernados por un alcalde. El primer ministro supervisa las leyes y su cumplimiento, en la cúpula militar tenemos a varios generales que lideran el ejército (conformado por conejos), y en la cabeza de esta jerarquía está el rey. Como *Hilda* es una coproducción entre Canadá y el Reino Unido, no hay duda que Pearson está haciendo una alusión al sistema político inglés; dando pequeñas piezas del mundo real a la audiencia, sin que ellos se den cuenta. El uso de las asociaciones en la serie permite que sea más fácil la comprensión de los distintos aspectos que forman parte de nuestro mundo y que la serie quiere resaltar, dando a entender que todo lo que sucede en el programa realmente está más cerca de lo que la audiencia puede creer.

Algo que es muy interesante en *Hilda*, es la manera como atrae a una audiencia que está fuera de su público objetivo. No solo utilizando la animación como un imán, sino utilizando elementos dentro de la historia que sirvan para que la audiencia se sienta identificada y conectada con las aventuras que viven los personajes. El uso constante de situaciones que un niño podría no entender, son el anzuelo perfecto para que un adulto se divierta y siga viendo la serie. Por ejemplo, la manera como los duendes utilizan la burocracia para existir: todo lo hacen llenando incontables montañas de papeleo; desde ser visibles para los humanos, hasta para solucionar un conflicto ancestral entre clanes. Estos pequeños *gags* funcionan porque se hace una yuxtaposición de una situación del día a día utilizada en momentos de alto riesgo, permitiendo que el espectador vea su realidad de una forma diferente.

Teniendo el universo definido con los elementos que lo componen, es momento de pasar a explorar con más detalle a los personajes que habitan el mundo de Hilda.

Los personajes en *Hilda*

Para que una historia exista, necesita más que un mundo establecido con sus reglas y límites: requiere de habitantes que vivan ahí y que, con su presencia, muevan el flujo de la narración que un guionista tiene en mente. La función más importante que los personajes deben cumplir es que deben mantener una coherencia con el mundo en el que viven. *Hilda* cumple con esta regla de oro, ya que está compuesta de todo tipo de personajes, los cuales varían en su físico y en su personalidad, pero mantienen el mismo tono propuesto por su entorno. Es posible afirmar que el mundo de la serie de Netflix está compuesto por dos tipos de personajes: los humanos y las criaturas. Y como la magia es el 'ingrediente principal' de este universo, es posible ver cualquier clase de criatura que podemos imaginarnos. Pearson toma esta oportunidad para romper con los estereotipos y pone a prueba su imaginación, creando nuevas maneras de acercarnos a estas creaciones fantásticas.



Imagen 10: Los personajes de la serie (de izquierda a derecho): Hilda, Twig, Frida y David – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

La serie es protagonizada por Hilda, una niña intrépida, valiente y llena de energía, quien vive los sucesos más increíbles junto a su mascota Twig, un zorro-ciervo blanco; ella es fácilmente identificable por su cabellera azul. Acompañándola en sus diferentes

aventuras están sus compañeros exploradores: Frida y David; ella se destaca por su determinación, él por lo asustadizo que es (ver *imagen 10*). Hilda vive con su madre Johanna, quien la convence que lo mejor para ella es dejar el valle y vivir en la ciudad; ella inspira a Hilda a seguir sus sueños y a hacerlos realidad. Pero nuestra protagonista no solo se rodea de humanos, ya que a lo largo de la temporada desarrolla una amistad con varias criaturas como: gigantes, hombres de madera y duendes, como Alfur el escribano.

En la ciudad no solo viven humanos, también habitan criaturas mágicas que se ocultan en la multitud sin dar a relucir sus poderes y habilidades. Una de las primeras criaturas con poderes que vemos aparece en el prólogo: el Cuervo. Este animal nos da la impresión de ser un ave cualquiera, sin embargo, en el tercer episodio nos damos cuenta que es considerado por los ciudadanos como el protector de Trolberg. Al ser confundido por un cuervo común y corriente, un niño decide arrojarle una piedra causando que caiga en el patio del colegio. Hilda va en auxilio del pobre animal herido, allí es cuando este expresa verbalmente las diferentes sensaciones que ha experimentado: dando a entender que es un animal con cualidades y características humanas. Pero no solo esto, esta bestia fantástica posee poderes especiales que le permiten cambiar de tamaño y utilizar la energía que tiene los truenos para manifestarse y proteger al pueblo que lo adora en el festival que tienen en su nombre.



Imagen 11: El Cuervo en un tamaño normal – *Hilda* (2018) – Luke Pearson



Imagen 12: El Gran Cuervo en su tamaño real – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

El Cuervo es el animal que ayuda a poner en evidencia varias de las características de la animación en función de la historia. Una de estas se pone a prueba en este mismo episodio cuando vemos al cuervo por primera vez, mantiene el tamaño normal de un ave y es pequeño en comparación con los niños que lo rodean (ver *imagen 11*). Conforme lo vamos conociendo, el pájaro explica que tiene un problema de memoria y no logra recordar quién es en realidad, pero cuando se acuerda lo vemos en su estado natural como 'El Gran Cuervo' (ver *imagen 12*). En esta primera instancia, la serie nos presenta a personaje secundario y las habilidades que tiene, las cuáles serán usadas por Hilda y sus amigos en el décimo episodio de la temporada, cuando ellos se dirigen a la estación meteorológica ubicada en la cima de la montaña. Aquí Pearson nos muestra la transformación del Cuervo de una forma orgánica, demostrando que es un poder que tiene esta criatura y que tiene relación con el hilo conductor que la historia ha ido desarrollando; las imágenes ubicadas en la *secuencia 1* nos muestran la forma como esta metamorfosis ocurre.



Secuencia 1: *Hilda* (2018) – Luke Pearson

Como es una serie de fantasía, los espectadores debemos verla con una mente abierta y ser receptivos a la forma como son representadas todas las criaturas que están en este universo, ya que la mayoría de estas creaciones no tienen referente en el mundo real sino en distintos referentes como libros, películas o programas de televisión. Pearson se dedica a adaptar algunas de estas criaturas al estilo visual minimalista del comic y de la serie, tanto en forma como en color, mostrándole al espectador la visión que él tiene sobre la existencia de esa criatura en el universo de *Hilda*. Al mismo tiempo, algunas otras de estas bestias las sacó de su propia imaginación, cada una con su propia mitología e historia, pero algo importante es que deben mantener coherencia con el universo que habitan.

El diseño de cada una de estas criaturas es muy singular puesto que cada una de ellas, por más simple que parezca, tiene una razón de ser. El estilo minimalista de la serie le da a entender a la audiencia los aspectos físicos de cada una de las especies fantásticas. A continuación, podremos observar cuatro tipos de criaturas que forman

parte del universo de *Hilda*, cada una diferente de la otra, en donde se evidencian dos cosas fundamentales: la creatividad del equipo de animación para darles vida a estos seres inexistentes y la segunda es que a pesar de ser inventadas mantienen el mismo estilo que la serie ha manejado en los espacios y en los demás personajes.



Imágenes 13 y 14: Ejemplos de un Gigante y un Trol de Piedra, respectivamente – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

El gigante (ver *imagen 13*) es la primera criatura que le causa intriga a Hilda cuando vive en las afueras de la ciudad, puesto que todas las noches a la misma hora aparece frente a su casa y no sabe con exactitud el motivo de su visita. Este monstruo en realidad es un ente supernatural, quien lleva esperando siglos a que vuelva una persona. Este aspecto fantástico es apoyado por el diseño del personaje al darle una única expresión sin una boca para comunicar, creando expectativa en el espectador: ¿quién es en realidad? ¿cuáles son sus intenciones? Los ojos de esta criatura nos dan la impresión de que es un ser lleno de sabiduría y calma, reforzadas por su historia de vida, donde entendemos que se destaca por su paciencia. El diseño de este gigante es tan minimalista, que es necesario dibujarle textura para dar a entender que está cubierto de pelo.

Sorpresivamente, estas mismas características se pueden ver contrastadas con el trol de piedra (ver *imagen 14*). Apenas vemos sus movimientos entendemos que es un monstruo pesado y su diseño nos da a entender que está hecho de un material rígido, duro y liso. El color de sus ojos nos puede dar una pista de la forma como actúa, mientras el gigante transmite calma, el color de sus ojos nos da a entender el estado emocional

en el que se encuentra. Esta criatura también se destaca por no tener boca, únicamente maneja una única expresión dada por su rostro; sin embargo, por la brusquedad de sus acciones entendemos que es una criatura que reacciona y actúa instantáneamente.



Imágenes 15 y 16: Duendes y Marras del universo de *Hilda* – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

Por otro lado, están los duendes, aquellas criaturas que juegan a ser invisibles para los humanos (ver *imagen 15*). Estos viven en distintos clanes repartidos por todo el Valle a las afueras de la ciudad de Trolberg. La cualidad que destaca a estos seres tan ‘simples’ y pequeños es la forma como se complican por todo, al querer realizar todas sus acciones mediante tediosos y largos papeleos; esta premisa funciona como un *gag* que se desarrolla a lo largo de la temporada. Esta ‘simplicidad’ se transmite con el diseño básico que tienen los duendes: usando líneas y figuras geométricas (ubicadas estratégicamente) definidas bajo una paleta de colores monocromática, demostrando una vez más el poder que tiene la animación para dar vida. Con estas criaturas dibujadas de esta forma, Luke Pearson rompe nuevamente con los estereotipos que la sociedad ha impuesto de la manera como ‘deben ser’. Aquí se evidencia la influencia que tiene el hecho de poder crear algo abstracto para dar a entender una idea, en este caso unos personajes. Con estas criaturas específicamente, vemos como los animadores tienen el reto de mantener el estilo visual de la serie, creando unos seres con una apariencia totalmente diferentes a los otros previamente mencionados.

Los personajes de la serie no solo interpretan situaciones del común en un ambiente animado, también representan conceptos e ideas que son difíciles de entender

en nuestro mundo, mostrándonos una faceta de nuestra sociedad. Un ejemplo concreto de esto se puede ver con las criaturas presentadas en el episodio seis: las Marras (ver *imagen 16*). Ellas están diseñadas como cualquier otro ser humano, disfrazadas como un grupo de adolescentes, pero cuando activan sus poderes vemos la habilidad que tienen para meterse en los sueños de las personas del pueblo con el objetivo de asustarlas. En este episodio nos damos cuenta que David es constantemente atormentado en sus sueños por una Marra, la criatura que por naturaleza se encarga de crear pesadillas en la mente de los niños mientras duermen. Aunque el concepto de este monstruo es muy fantástico, su diseño y personalidad están pensados con un tono de realidad, con el fin de crear una asociación con el matoneo y la forma como este puede alterar psicológicamente a la víctima, hasta el punto en el que no puede dormir manteniéndolo en un estado de pánico.

Es cierto que estos temas han sido explorados previamente en series y películas, pero en *Hilda*, Luke Pearson quiere ir un paso más allá, mostrándonos elementos de nuestro subconsciente y de nuestra naturaleza humana. Al hablar de conceptos e ideas universalmente conocidas, la serie permite que el público joven se sienta identificado, y al mismo tiempo asocie los comportamientos de los demás en su propia vida y de esta forma saque sus propias conclusiones. Sin embargo, así como la serie hace referencia a algunos aspectos crudos de nuestra realidad, también nos muestra otro lado más optimista que tiene y esta es reflejada en las aventuras que viven los protagonistas. Hilda, Frida y David son niños que viven por explorar y conocer todo tipo de lugares, criaturas e historias dentro y fuera de la ciudad. Cualquier niño que disfrute de esta serie, puede imaginar que está con ellos viviendo esas increíbles aventuras o creando nuevas en su imaginación; este es el atractivo principal que tiene la serie: fomenta la creatividad en su audiencia y los invita a explorar, a que conozcan el gran mundo que los rodea.

La narrativa en ‘Hilda’

Con el universo y sus personajes definidos, es momento de analizar la narrativa que propone la serie; esto será en términos de historia, su estilo visual y la manera como

utiliza el género y la técnica para crear un producto novedoso. Es importante comenzar aclarando que esta serie al usar la fantasía como uno de sus géneros principales, depende de otros que le permitan aterrizarla para que la historia funcione. Es por eso que *Hilda* es una hibridación de varios géneros, en donde la aventura toma las riendas de la historia y la fantasía es la que crea la atmósfera y el ambiente en donde Hilda y sus amigos vivirán distintas experiencias. Así mismo, la serie logra introducir tonos de comedia y misterio, que permiten explorar los distintos conflictos entre los personajes y al mismo tiempo llaman la atención de la audiencia para que continúen viendo. Como se ha dicho antes, la fantasía y su naturaleza especulativa no tiene una estructura definida para desarrollar un conflicto, sino que trae algunas piezas para que sean armadas dentro del gran rompecabezas que es la serie.

Ahora bien, al tener definida la jerarquía de los géneros que formarán parte de la serie, el paso siguiente es estructurar una historia en donde se evidencien aventuras, misterios y tonos de comedia bajo un universo fantástico y, que al mismo tiempo cumpla con el objetivo de llegar a un público infantil. Este es un reto de mayor dificultad, en donde es importante definir la macro-trama (que nos indica lo que abarcará la serie en su temporada) y al mismo tiempo tener seleccionados los elementos secundarios que moverán la historia y ayudarán con el desarrollo de sus personajes. Luke Pearson encontró fácilmente la solución a este dilema: organizar por importancia los elementos que formaban parte de los cómics. De esta manera el producto audiovisual que nos brinda, logra mantener el balance perfecto entre la macro-trama: La adaptación de Hilda en su nueva vida en la ciudad; y los distintos elementos secundarios que permiten que esa gran historia se desarrolle: sus amistades, sus aventuras, y la relación que tiene con su mamá.

Por otro lado, al hablar del estilo visual de la serie hacemos hincapié en la forma como está diseñado el universo de la serie, sin referirnos directamente a lo ya mencionado. En esta sección queremos resaltar una de las cualidades que la animación tiene: condensación; tomando como definición la frase popular 'menos es más'. El ejemplo más claro que refleja lo que la premisa menciona se ve en el estilo minimalista

de la animación, en donde el uso de líneas y figuras simples nos dan a entender el tipo de personajes que son y los lugares que visitan. Este tipo de técnica no solo se ve reflejado en la silueta de los dibujos, también se evidencia en la paleta de color que la serie maneja (ver *imagen 17*): al mantener constancia en los colores aplicados a los vestuarios, locaciones y criaturas, nos damos cuenta que en realidad no se necesita de muchos recursos para contar una historia. El uso de tonalidades cálidas nos permite identificar con facilidad cualquier ‘disrupción’ en la imagen (como personajes, o acciones), causando que el espectador dirija su atención a ese momento en particular; esta es una herramienta más que trabaja dentro de la narrativa de la serie.

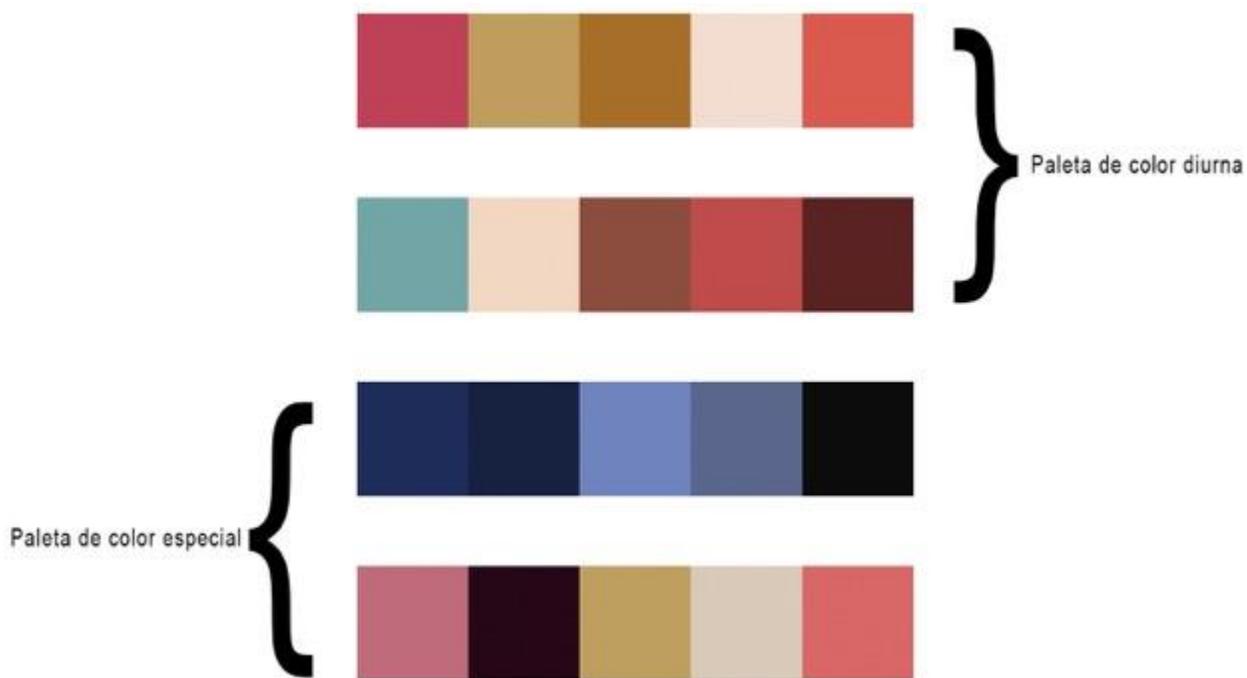


Imagen 17: Paletas de Color de *Hilda*.

En esta imagen están expuestas los dos tipos de paletas de colores. Primero podemos observar los que forman parte de la vida diurna de la serie, los cuales manejan varias tonalidades cálidas ubicadas entre el rojo y el amarillo, y al mismo vemos distintos tonos de aguamarina que hacen juego; estos tres tipos de colores son los que forman parte de la serie la mayoría del tiempo. El segundo tipo de paleta está diseñado para ser usada en horas de la noche, o en lugares diferentes. Cuando el sol se oculta en el

universo de *Hilda*, todo lo que forma parte de este ‘cambia de color’ y vemos todo cubierto por una oleada de varias tonalidades azules (que hacen juego con su contraparte diurna). El uso de este color ayuda a crear una atmósfera de misterio, acorde a uno de los subgéneros de la serie. Al afirmar que existe una paleta de color para lugares diferentes, hacemos referencia a las locaciones que son totalmente inventadas por los animadores, por ejemplo, el *Nowhere Space*. Lo más importante en el momento de añadirle color a un lugar inventado es darle un *look* original, pero que conserve el estilo del universo ya existente, dando a entender que este espacio es simplemente una ventana más del vasto mundo de la serie.

La sensación de unidad que existe entre todo lo que conforma el universo de la serie se da gracias a que todo está diseñado con una misma estética y bajo los mismos principios de color. Esto ya se mencionó antes, pero es interesante ponerse a pensar en el trabajo de investigación que hicieron los animadores para ejecutar aquella fantasía. Es evidente que tenían clara la mitología de cada una de las criaturas, para que cada una se destacara y se diferenciara de las demás. Por ejemplo, los duendes son personajes de apariencia simple de un tamaño que les permita moverse con facilidad por el valle; también están los gigantes quienes deben demostrar que cargan con un gran poder que va más allá de su altura y las marras son aquellas criaturas que no se sienten cómodas en su entorno, por lo que se la pasan viajando entre las mentes de los demás. Los animadores, en conjunto con los guionistas de la serie crean un producto balanceado en donde el diseño de los personajes permite contar cosas de la historia bajo la premisa principal de la animación: mostrar, no contar (*‘show, don’t tell’*).

Para que los personajes y la historia que vamos a ver tengan coherencia, es necesario recurrir a la creación de un *backstory*⁷, no solo de los personajes, sino de ese universo. Es importante recordar que nosotros somos espectadores de una pequeña porción de la historia del mundo de Hilda (en términos espaciales y temporales); Pearson decidió invitarnos a este universo en el momento en el que Hilda va a irse a vivir a la

⁷ De acuerdo al diccionario Merriam-Webster es “la historia que cuenta lo que ocurrió antes de la trama principal”.

ciudad. Es decir, existe toda una cronología previa al momento en el que 'entramos a la serie' que nosotros como audiencia desconocemos, pero que poco a poco la misma serie nos va revelando. Aquí, es donde se pone en evidencia el proceso de fabricación que tienen los animadores y escritores ya que deben 'tejer' cuidadosamente los diferentes hilos que conforman este universo (trama, personajes, conflictos, espacios, etc.) hasta llegar a un resultado final que sea coherente y sólido. *Hilda* cumple con estas características puesto que es una serie que ha sido pensada a fondo desde su origen en los cómics de Luke Pearson; él fue el encargado de crear toda la mitología (tanto de personajes, como de lugares) que hace parte del universo de la serie.

El tiempo y el espacio (entendidos aquí como elementos narrativos intangibles), son fundamentales para mantener contenida la historia del universo de *Hilda*. Sabiendo que tienen en sus manos una amplia cronología, los animadores y guionistas deben ser astutos al seleccionar los eventos históricos más importantes para darle a entender al espectador la forma como funciona el mundo y sus personajes. La serie tiene dos maneras de contarle a la audiencia sobre eventos pasados: a través de diálogos o utilizando *flashbacks* visuales. La primera de estas es utilizada por el cine como herramienta de exposición, para dar a conocer mejor sus personajes, y aquí no es diferente. El diálogo es implementado para contextualizar rápidamente al espectador sobre distintos eventos que son relevantes para la historia, por ejemplo: Hilda menciona que ha vivido en el Valle durante toda su vida en el hogar que construyeron sus antepasados; estas palabras tienen mucho poder, puesto que muestran el apego que tiene Hilda por su hogar, por lo que se le dificulta la mudanza a la ciudad.

La gran desventaja que tiene la utilización de diálogos, es que el espectador suele olvidarlos o darlos por sentado; es por eso que para que la historia mantenga fluidez, en ocasiones es necesario una ayuda visual para enfatizar la importancia que tiene ese momento específico. En el segundo episodio, el uso de imágenes acompañando el diálogo es fundamental para crear empatía con los personajes y entender su comportamiento. Allí, Hilda y el Hombre de Madera nos cuentan el origen de los gigantes, cuya misión era proteger al mundo de cualquier amenaza, pero los problemas surgieron

con la aparición de los humanos, quienes vieron imposible convivir con criaturas de ese tamaño dando como resultado su expulsión. Esta breve historia mostrada visualmente (ver *secuencia 2*) nos da a entender el drama que vivió esta especie y este *flashback* es implementado para impactar a la audiencia, ya que vemos imágenes quietas con muy pocos movimientos enfocados en las acciones más relevantes.

Secuencia 2:



Hilda (2018) – Luke Pearson

Teniendo en cuenta la forma como conocemos a esta criatura, entendemos las razones por las cuales Jorgen, el gigante de la media noche, deambula por el valle ignorando el destierro de su especie, mientras espera la llegada de uno de sus similares. Las aventuras de Hilda con los duendes, la llevan a la cima de la montaña, donde descubre que aquel lugar es en realidad una gigante que conoce a Jorgen: ella es la verdadera razón por la cual el gigante viene al Valle a la misma hora y en el mismo lugar. Cuando se reencuentran no solo recurren al diálogo para explicarnos lo que sucedió con

ella (ver *secuencia 3*), sino que el uso de imágenes, bajo la técnica del *timelapse*⁸, funciona para darnos a entender las duras condiciones que tuvo que vivir ella mientras su amor regresaba, al punto en el que se quedó inmóvil esperando. Experimentar esta historia con todos los sentidos le otorga un grado de realidad y genera empatía en la audiencia, porque ocurren situaciones fácilmente identificables, permitiendo que la historia de romance se desarrolle de una forma orgánica y al mismo tiempo contribuyendo a que la narrativa de la serie se mueva hacia adelante.

Secuencia 3:



Hilda (2018) – Luke Pearson

De este tipo de secuencias implementadas en *Hilda* (*flashbacks*), lo más importante es encontrar el balance perfecto entre diálogos e imágenes. Los animadores y guionistas tienen en cuenta el principio de la animación: mostrar, no contar (*'show, don't tell'*) y lo saben ejecutar, siendo muy cuidadosos al seleccionar lo que se dice en relación con lo que se muestra. Cuando los personajes deciden exponer información relevante

⁸ De acuerdo al diccionario Merriam-Webster es “una técnica que permite que una acción lenta aparente ser rápida”.

mediante diálogos, la audiencia lo entiende como algo que es importante pero que fácilmente se les puede olvidar; sin embargo, al mostrar los eventos del pasado, la audiencia tiende a prestar más atención, no solo por las llamativas animaciones, sino porque una imagen tiene una carga que va más allá de las palabras y tiene una facilidad para evocar emociones.

La serie, desde un punto de vista narrativo, realmente funciona puesto que está minuciosamente construida para desarrollar una historia sólida, contenida dentro un de vasto universo con una rica mitología, mediante la utilización de personajes claramente definidos, los cuales van evolucionando a través de situaciones que permiten entender poco a poco ese mundo. Una buena historia requiere de tiempo para ser creada, y es por eso que *Hilda* está estructurada con dos tipos de tramas que funcionan al mismo tiempo: paralelamente se va solucionando el misterio propuesto en el episodio y al mismo tiempo avanzamos en la macro-trama de Hilda adaptándose a su nueva vida. La forma como está creada la serie funciona de manera sinérgica con el modelo de negocio de Netflix: el *binge-watching*⁹. El uso del suspenso en los finales, llama la atención del público creando la suficiente cantidad de intriga para que sigan viendo la serie hasta descubrir todos los misterios que esta tiene.

Conclusiones

Al momento de realizar una comparación entre dos conceptos, es necesario establecer parámetros que limiten el alcance que pueda tener este proceso con el objetivo de obtener resultados específicos. Este fue el primer paso ejecutado al momento de realizar el paralelo entre animación y fantasía: definirlos y crear los puntos clave de comparación, con base en sus características esenciales. Con la base teórica lista, el paso siguiente es encontrar un objeto de estudio en donde se pueda ejemplificar y evidenciar esta comparación; en nuestro caso, la serie de televisión *Hilda*.

⁹ De acuerdo al diccionario Merriam-Webster es “ver muchos o todos los episodios de una serie de televisión en una sentada”.

Gracias al proceso de limitación, es posible entender las razones por las cuales la fantasía y la animación funcionan como una sola en el momento de construir una historia para el cine o la televisión. Por un lado, tenemos el género, el cual se encarga de aportar un contexto y una estructura que dan las pistas para que una historia se ejecute, y al mismo tiempo aporta características en la forma como se desarrollará aquella historia. Si hablamos de la fantasía en específico, además de aportar los elementos mencionados anteriormente, trae consigo un universo, con reglas definidas. Por el otro lado, la animación se encarga de darle vida a lo escrito en el guion, por más abstracto o alocado que sea. En otras palabras, uno propone la historia y el otro la hace realidad.

Lo más impactante es que, a pesar de que son conceptos muy diferentes, ambos están constituidos bajo el mismo principio: cualquier cosa es posible siempre y cuando el espectador esté dispuesto a creerlo. Esta es la cualidad que permite que la comparación sea justa, ya que, si se parte del mismo principio, las diferencias que surjan se encontrarán en las características que conforman a cada uno de los conceptos. Esta es la razón por la cual, al momento de hacer el análisis, los componentes de una historia se dividieron por categorías, para que fuera más equitativo y tuviera sentido. Es importante aclarar que como la fantasía y la animación comparten características similares, el desarrollo de la comparación se da de manera orgánica indicando que la implementación de ambas en un producto audiovisual dará como resultado algo consistente y sólido.

Existen muchos de tipos de animación con el objetivo de contar una historia, pero cuando se selecciona de la mano con el género propuesto se está añadiendo un tono y un estilo que marcará al producto final. En el caso de *Hilda*, su estilo minimalista lleno de colores vivos con dibujos llamativos, dan a entender que es un mundo lleno de fantasía. Este estilo funciona perfectamente con el tipo de historia que la serie tiene, ya que esta quiere destacarse en el mercado no solo por su contenido, sino por lo que visualmente aporta y finalmente eso es lo que busca un producto audiovisual: conseguir la atención de la gente y engancharla. Uno de los 'trucos' usados por la fantasía y la animación, para

atraer masas, es aprovechar la capacidad que tienen de poder hacer lo sea realidad y hacerlo dentro de una forma natural.

Ahora bien, aquí surge el recurrente debate en la industria: ¿por qué utilizar la animación y no hacerlo en acción real? La respuesta a esta pregunta es simple: la animación nos permite digerir cualquier cosa de una forma más fácil y permite que uno como espectador entre a ese mundo que, aunque sabemos no es 'real', para nosotros lo es en algún lado de nuestro subconsciente. *Hilda*, funciona porque utiliza un estilo que lleva a que uno se sienta atraído visualmente y que permite que la trama sea tan poderosa, que lo obliga a uno a querer conocer más de ese mundo y descubrir más misterios con ella y sus amigos. Es por eso que la fantasía y la animación se llevan de la mano tan bien, porque ambas permiten que la creatividad de quien la crea como de quien la observa, sea llevada al infinito y genere un mayor interés por saber más cosas de aquellos mundos, personajes y situaciones que ocurren en estas series y películas. El poder que tiene la animación no se queda en las imágenes, sino que va mucho más allá; genera una nueva forma para que el espectador piense, no solo en lo que está viendo sino en lo que quiere decir. La mejor forma de hacerlo es acudiendo a la fantasía, ya que esta permite que nuestro subconsciente piense que aquello que vemos, por más irreal que sea, en realidad podría estar sucediendo.

Sin embargo, al considerar que efectivamente la unión entre fantasía y animación puede llevar a resultados inigualables en cualquier medio presentado: película, serie o cortometraje; nos lleva a pensar en la variedad que ofrece el lenguaje audiovisual y en la forma como se puede jugar con los componentes básicos de un guion: género, formato y técnica. Es interesante ver como este 'matrimonio' crea contenidos que realmente funcionan para transmitir un mensaje y alcanzar a una audiencia y esto nos genera preguntas: ¿qué otros géneros y técnicas producen las mismas sensaciones? ¿la mezcla de estos componentes básicos de un guion podría llevar a la creación de una nueva unión? ¿qué formas de contar historias no han sido exploradas todavía?

LIBRO DE PRODUCCIÓN

GUIÓN

KAO

escrito por Jacobo Arcila Duque

Versión 2.0

Revisada: julio 24 de 2018

Corregida: julio 30 de 2018

ESC. 1 - EXT. ESCALERAS COLINA - DÍA

Sobre una alta colina en medio de un bosque, unas largas e incontables escaleras se extienden desde la base hasta su cima. Allí, tres niños suben con entusiasmo mientras sostienen una esfera en sus manos.

En último lugar está KAO, quien sostiene la suya con torpeza a medida que sube cuidadosamente las escaleras. KAO avanza a lo largo de la colina detrás de sus compañeros. Al estar subiendo los escalones empieza a tambalearse, intentando no dejar caer la esfera. Después de recomponerse, empieza a subir nuevamente.

ESC. 2 - EXT. CIMA DE LA COLINA - DÍA

KAO llega agotado a la cima y, sigue a sus compañeros dentro de un templo en medio de dos árboles. Los niños avanzan rápidamente, emocionados. KAO, al ver que se está quedando atrás, empieza a correr hacia la entrada del templo.

ESC. 3 - INT. TEMPLO DEL ÁRBOL - DÍA

Los niños avanzan hacia un tronco en el centro del templo. Una luz cae sobre este y a su lado hay un par de postes antiguos que hacen que el tronco se vea como un altar. Los niños se acercan uno por uno y colocan su esfera sobre el tronco. Esta empieza a flotar, iluminada por la luz que pega sobre la superficie, y de esta se empieza a materializar una criatura.

KAO emocionado, observa su esfera y avanza hacia el tronco.

A medida que los niños se ubican frente al tronco, aparece una criatura que será su acompañante. Primero, se materializa un animal que es la mezcla de un león y un lobo. Al comienzo se ve intimidante, pero al hacer la conexión con su dueño se vuelve dócil.

KAO no contiene su alegría por saber qué criatura le tocará.

A la niña del grupo le toca un gran oso, el cual recibe su abrazo con felicidad.

KAO observa a los niños disfrutando de sus nuevos compañeros y con entusiasmo coloca sobre el tronco su esfera. La esfera empieza a flotar. KAO sonríe emocionado. La pelota se empieza a tornar blanca y de allí la figura de un pájaro se empieza a formar. KAO cambia su expresión y deja de sonreír. Ahora parece confundido. De

repente, una especie de avestruz con cabeza de pavo emerge del tronco. Este, que tiene la particularidad de tener una pluma en su cabeza y no poseer alas en su cuerpo, observa a KAO con felicidad.

KAO, se queda mirando las otras mascotas y luego voltea a ver la suya con decepción.

ESC. 4 - EXT. CIMA DE LA COLINA - DÍA

Todos los niños se preparan para subir sobre su compañero. El niño se sube con confianza sobre su magnífico león-lobo el cual responde con un aullido.

La niña monta a su gran oso y este empieza a rascar el suelo con su pata, mientras ella le da caricias.

Por otro lado, KAO mira hacia arriba para poder ver la cabeza de su mascota. Empieza a trepar sobre sus patas, pero se desliza y cae al suelo. El pájaro lo toma con su pico y lo pone sobre su lomo.

KAO se agarra del largo cuello de su mascota y este instantáneamente comienza a correr. KAO comienza a perder el equilibrio y empieza a resbalarse hasta que cae completamente. El pájaro frena abruptamente y voltea a mirar a su amo, quien se levanta del suelo despacio, bastante sucio y aporreado.

ESC. 5 - EXT. ARROYO - DÍA

Al borde de un arroyo la niña está parada frente a su compañero, un oso grande y robusto. Ella señala el agua y el oso mueve sus garras rápidamente dentro del agua y alcanza un pez, que luego deja frente a su dueño. Justo al lado de estos personajes, KAO y su pájaro observaron todo lo que acaba de ocurrir. KAO mira a su mascota, señala a su amiga y al oso y luego al agua.

El pájaro lo observa y acerca su cuello al agua. Se detiene antes de que su pico toque el agua y voltea a mirar a KAO, el cual lo mira con expectativa y asiente con la cabeza. El pájaro vuelve a ver hacia al arroyo, toma aire y mete su cabeza entera al agua. KAO lo observa inmóvil hasta que su amigo sale nuevamente con un pescado en la boca.

KAO se pone feliz y lo mira con admiración. El pájaro sonríe, pero luego el pez se empieza a mover y se va hacia su delgado cuello, atorándolo. El pájaro empieza a toser mientras KAO mira asustado. El pescado sale disparado de la boca del pájaro al suelo, lleno de

baba. KAO lo mira con desagrado y luego cierra los ojos, decepcionado. El pájaro al ver al niño así, reacciona de la misma forma.

ESC. 6 - EXT. BOSQUE - TARDE

En medio del bosque, una fogata acompaña a el otro niño y a su león-lobo. Ambos disfrutan de la comida que están preparando en el fuego. A su lado hay una gigantesca bolsa llena de pescados, pan y diversas frutas. A lo lejos, un grupo de roedores observa la deliciosa merienda que está frente a ellos.

Uno de los roedores se acerca despacio a la comida. El león-lobo los ve y les ruge con fuerza, haciendo que el líder salga despavorido y que sus compañeros se asusten. El niño lo acaricia y el león-lobo cierra los ojos, orgulloso.

Cerca, KAO y su pájaro están alrededor de una fogata más pequeña que no emana mucha luz, ni calor. KAO tiene a su lado una bolsa casi vacía que solo contiene un pedazo de pan y un pescado cubierto de baba.

Los roedores se dan cuenta de la presencia de ambos y nuevamente su líder se aproxima despacio hasta la fogata, acercándose a la bolsa que tiene KAO sobre el suelo.

Cuando ya están lo suficientemente cerca, el líder de los roedores agarra el pescado y se va corriendo. KAO se da cuenta y los persigue. Los roedores, victoriosos, celebran la hazaña. El líder corre con su cargamento al hombro hasta que se estrella contra un poste largo: las patas del pájaro. Este se acomoda para asustarlos, pero de su boca sale con fuerza un chillido agudo. Los roedores empiezan a reír y su líder escapa con el pescado sobre su cabeza. KAO se queda observando la escena desde la fogata y suspira.

ESC. 7 - EXT. CIMA DE LA COLINA - TARDE

KAO está sentado sobre una roca, luce aburrido y triste. Tiene una mano sobre su mejilla y mira hacia abajo mientras con la otra mano carga una bolsa sucia y vacía. A su lado, su mascota lo quiere animar, pero KAO continúa viéndolo desanimado. El pájaro se acurruca a un lado con una mirada desconsolada sobre su rostro, gira la cabeza y ve como la niña del oso duerme junto a su compañero, recostados junto a una bolsa llena de alimentos. El pájaro vuelve a ver a KAO y se fija en la bolsa vacía.

KAO sigue mirando al horizonte. De repente voltea a su lado y observa que el pájaro no está, y solo quedan huellas.

ESC. 8 - EXT. RISCO - TARDE

KAO mueve algunos matorrales para pasar. Se abre paso con dificultad y queda paralizado. Frente a él, el pájaro se acerca lentamente a la punta de un delgado e inestable risco.

En la punta, justo antes del abismo, hay un pequeño árbol con un fruto, muy parecido al que vimos en la bolsa de la niña, en su punta. Los ojos del pájaro están clavados en el fruto. Da un paso sin embargo la inestable tierra empieza a crujir.

En ese instante, KAO deja salir un grito y corre hacia el risco.

El pájaro lo escucha y voltea a verlo, luego mira con decisión al fruto y avanza.

KAO corre hasta allí y se detiene justo antes del delgado trozo de tierra que sostiene al pájaro y al árbol, el cual no deja de tambalearse.

El pájaro se acerca al árbol y estira su cuello para agarrar el fruto con su pico. KAO lo mira fijamente sin parpadear.

El pájaro, haciendo mucho esfuerzo para alcanzar el fruto, se abalanza de repente y consigue arrancar el objeto con su pico.

KAO se sobresalta un poco y el pájaro lo voltea a mirar y le sonríe.

De repente el risco se cae y el pájaro desaparece en medio de las nubes que hay bajo la colina. KAO, sobre sus rodillas, comienza a llorar, no puede creer lo que acaba de suceder.

Al cabo de unos cuantos segundos después, el pájaro sube de nuevo, con la fruta en la boca, usando la pluma en su cabeza como un helicóptero. KAO lo mira sorprendido con sus ojos aún llorosos. El pájaro aterriza frente a él y pone la fruta en el suelo, luego la arrastra un poco hacia KAO con su pico.

KAO frunce los ojos, dejando salir aún más lágrimas, pateo la fruta y se lanza sobre el cuello de su mascota, abrazándolo fuertemente.

-FIN-

PROPUESTA DE DIRECCIÓN

1. PROPUESTA DE DIRECCIÓN

1.1. Introducción

Al momento de pensar en una idea para el desarrollo de un cortometraje, como escritor debo preguntarme: ¿qué es lo que realmente quiero decir? ¿en qué forma quiero manifestar mi visión del mundo? ¿qué historia quiero contar? Estas y muchas otras cuestiones (que van surgiendo durante el proceso de escritura del guion) tienen respuesta, las cuales se ponen en evidencia en un primer esqueleto de lo que será el producto final. Ese primer borrador muestra aquellas ideas y conceptos que yo, como *storyteller*, quiero contar. Después de tener claro el mensaje que quiero contar, debo pensar en una historia que tenga la capacidad de abarcar aquellos conceptos con el uso de personajes interesantes y situaciones que desarrollen la idea núcleo del guion.

Ese fue el proceso de escritura de *Kao*, un cortometraje que aparenta ser de cierta forma y termina siendo completamente diferente a lo pensado inicialmente. *Kao* es la muestra perfecta de que varios temas emocionalmente fuertes pueden llegar a ser plasmados de una forma apta para toda la familia, entreteniéndolos a los más jóvenes y poniendo a recapacitar a los adultos. El tema principal que el corto abarca es la aceptación, no solo de los demás hacia uno y de uno hacia los demás; sino el que es mucho más importante: la aceptación propia. Esta temática es abordada en una historia de fantasía, en donde la imaginación no tiene límites y es aprovechada para mostrar diferentes emociones con personajes y criaturas que no existen en nuestra realidad. Desde un principio *Kao* fue pensado como un cortometraje animado, es por eso que su asociación con el género de fantasía permite que las situaciones que ocurren tengan un mayor grado de credibilidad.

El cortometraje está compuesto por dos tipos de personajes: los niños y sus 'mascotas': estos son los que llevarán al público la idea de la aceptación. Una de las formas de capturar el interés de los más jóvenes es a través de su particular diseño. Ahora bien, *Kao* tiene dos características muy peculiares que permiten que el corto sea único,

la primera es que la historia no está ubicada en ningún lugar específico del mundo: puede ocurrir en cualquier parte; la segunda es su falta de diálogos. Al no tenerlos se está haciendo un llamado de inclusión a cualquier persona del mundo, puesto que lo importante es observar y sentir la historia, atendiendo a la característica principal de la animación: mostrar, no contar (*“show, don’t tell”*).

Kao primordialmente resalta la idea de ser diferente: destaca la importancia de aceptar quienes somos y lo que tenemos para dar al mundo, con el objetivo de sacarle el mejor provecho. Muchas veces nos intimidamos porque creemos que por ser diferentes o por pensar diferente somos inferiores a las demás personas; creemos que si somos iguales al resto tenemos más chance de ser aceptados. Pero para ser valorados por los demás, primero debemos aceptarnos a nosotros mismos, de esta forma nos será más fácil apreciar aquellas personas que nos rodean y que intentan ayudarnos a crecer.

1.2. Estructura Narrativa

Para que *Kao* logre impactar a la audiencia de la forma que queremos, es necesario que cumpla con ciertos lineamientos que permitan que el propósito principal se lleve a cabo. Esta es la principal razón por la cual el cortometraje está escrito de manera lineal bajo una estructura de tres actos en donde podemos ver el desarrollo del conflicto de la historia, y al mismo tiempo el crecimiento interno del personaje principal. Al ser un cortometraje, el tiempo es un factor limitante para alcanzar a entender el universo de *Kao* en su totalidad, es por eso que la historia solo se concentra en lo que sucede con nuestro protagonista y su pájaro; los demás personajes cumplen una función de detonante que será explicada más adelante.

Ahora bien, dicha estructura de tres actos se puede observar de la siguiente manera: el acto inicial es el acercamiento al cortometraje, allí le presentamos a la audiencia el universo de *Kao*: las locaciones, los personajes y, lo más importante, el conflicto que será el vehículo de movimiento de la trama. El segundo acto es el encargado de exponer el conflicto y llevarlo al punto de no retorno, es decir llevarlo a ese

momento en el que el personaje principal debe tomar las riendas de la situación que está viviendo. En el tercer acto es donde un clímax lleno de momentos claves llevan a la resolución del conflicto de la historia, y de los arcos de los personajes principales.

Ahora bien, es importante tener en cuenta algunos elementos correspondientes a ciertos momentos claves de la historia. Por ejemplo, en el segundo acto, vemos el desarrollo de la 'amistad' entre Kao y el pájaro: la forma como el niño poco a poco va rechazando las acciones y el comportamiento de su mascota por el simple hecho de que no es igual a las mascotas de sus compañeros. El desarrollo de la trama está inspirado en la forma como se lleva a cabo una relación entre dos personas que se acaban de conocer. Es interesante ver la forma como el conflicto de la historia y el mensaje se complementan, ya que entre más vemos el rechazo de Kao hacia el pájaro, el mensaje de aceptación se hace cada vez más visible; si no fuera por esa conexión la historia no tendría el mismo nivel de profundidad. Después de que el pájaro recibe tantas señales de rechazo por parte de su dueño encuentra la forma de brindarle una sonrisa y se aleja de él, cuando Kao se da cuenta de que está solo sigue las huellas que lo llevan a un risco, lo que dirige a la historia al tercer acto: el momento del clímax y de la resolución.

El acto final se puede dividir en los dos momentos mencionados anteriormente, primero está el clímax está pensado para que la audiencia experimente varias sensaciones al mismo tiempo. Esta porción de la historia se puede resumir en la siguiente pregunta: ¿qué estarías dispuesto a hacer para que tu amigo esté feliz? Esto se ve reflejado en las acciones que hace el pájaro para que Kao se sienta bien con su compañía, Kao al darse cuenta de lo que va a hacer su mascota intenta evitarlo porque se da cuenta de que es una situación de mayor riesgo: aquí existen consecuencias serias. El clímax está pensado para mover las emociones del público y las del personaje principal con la idea de una posible pérdida, esta asociación emocional puede estar basada en cualquier experiencia que el público haya tenido con este concepto, creando de esta forma el enlace perfecto entre todos los participantes de la historia: Kao, el pájaro y el público. Aquí surge el momento perfecto de empatía, la conexión emocional que permite que esta historia cobre vida ante nuestros ojos.

El clímax finaliza con la caída del pájaro en aquel alto precipicio, ese evento da pie para que la resolución de la historia comience. Este momento es uno solemne y silencioso, en donde vemos a un Kao diminuto, ubicado en una montaña tan grande que lo abrumba. Muchas cosas están pasando por la cabeza de nuestro personaje principal, tiene sentimientos encontrados, emociones impensables, muchas preguntas, pero no puede actuar al respecto: está perplejo, en shock. Durante todo el cortometraje hemos visto a Kao no manifestar ninguna emoción diferente al desconcierto, este es el único momento en el que realmente se está expresando, este es el momento en el que cae en cuenta de todo lo que perdió; el momento perfecto para recapacitar.

Sin embargo, y para fortuna de Kao (y de la audiencia) una sombra cubre al pobre niño sollozando, nada está del todo perdido porque vemos al pájaro volar frente a nuestros ojos con algo que su dueño anheló en el pasado. Cuando él aterriza frente a Kao, el niño arroja el alimento a un lado porque por más hambre que tenga no perdió a aquella persona que realmente se preocupaba por él, aquello que es lo más importante en su vida: su amigo. La historia que el cortometraje está mostrando va mucho más allá de lo que aparenta y pone en evidencia varias ideas que la audiencia debe tener en cuenta en todos los momentos de su vida, la más importante siendo que realmente existe gente que se preocupa por ellos, aunque no lo crean. *Kao* realmente funciona si la audiencia genera una conexión emocional con los personajes, las situaciones y las emociones que están viviendo, y esta estructura narrativa tradicional es la que permite que todo esto se lleve a cabo.

1.3. Tratamiento Narrativo

Ahora bien, todo lo que sucede en el cortometraje se da por dos elementos previamente mencionados: sus personajes y el universo. Estos dos componentes son los encargados de llevar el mensaje al público, bajo ciertos parámetros específicos que permiten que la historia se mueva adelante y desarrolle con profundidad la idea central que *Kao* quiere transmitir. En primera instancia hablaré de los personajes, aquellos seres

que generan empatía con la audiencia por su apariencia, sus acciones y sus sentimientos y que funcionan como los vehículos que llevan a que la historia sea contada. Luego hablaré del universo, aquel mundo que no solo abarca las locaciones, sino que (al tratarse de una historia de fantasía), también aborda las distintas reglas y los componentes mágicos que forman parte del mundo de *Kao*.

1.3.1. Personajes

Primero empezaré hablando de los personajes que hacen parte del cortometraje, estos se pueden separar en dos categorías: humanos y criaturas. Inicialmente hablaré del protagonista de la historia, *Kao*, y de su mascota el pájaro; luego hablaré de los otros niños y de sus respectivos acompañantes. Como ya se ha mencionado anteriormente, *Kao* trata el tema de la aceptación propia y de la importancia que tiene esta para valorar a los que nos rodean. Nuestro protagonista aprende esa lección en el transcurso de la historia, y no solo es convivir con seres que desean lo mejor para uno, sino aprender a darles el valor que se merecen; esta idea está representada en la figura del pájaro.

Tanto *Kao* como su pájaro tienen su propia personalidad, y en el momento en el que se conocen e interactúan entre sí, se dan cuenta de que son totalmente diferentes porque cada uno espera algo del otro y, en el momento no caen en cuenta que cada amistad es completamente diferente y que compararse está mal. Este es el factor principal que genera el conflicto que se forma entre *Kao* y su pájaro: él se comparó con sus amigos (y las mascotas que les tocaron) y decidió por su cuenta que lo que le tocó no era suficiente, no era lo que él esperaba. *Kao* representa aquel miedo que todos tenemos a no ser aceptados por los demás, bien sea por nuestra apariencia, nuestras compañías o nuestros pensamientos. El pájaro representa aquel amigo que tiene la personalidad suficiente para que esas críticas y prejuicios superficiales le resbalen, es aquel amigo que no nos juzgará por lo que hagamos y que siempre va a estar ahí para apoyarnos a pesar de los errores que cometamos.

Durante todo el cortometraje Kao recae en aquel vicio dañino de compararse con los demás no solo con relación a sí mismo sino poniendo en el paredón a su mascota, haciéndolo sentir mal por no parecerse a las mascotas de los demás, en el accionar y en su apariencia física. Lo que toca destacar del pájaro es su autoestima, y se ve reflejada en que a pesar de que Kao intente cambiarlo para que actúe igual a las demás mascotas, simplemente no lo hace porque no está interesado en cambiar su forma de ser. La meta del pájaro no solo es hacer feliz a su dueño, sino hacerle entender que todos somos diferentes y que eso es algo que merece ser apreciado, en especial por uno mismo.

El momento clave de la historia, que funciona como el mecanismo para que Kao 'despierte', es cuando él logra entender que no es necesario actuar igual o hacer las mismas cosas que los demás con el propósito de ser valorados; en realidad todos compartimos algo: el hecho de que somos totalmente diferentes. Este evento ocurre justo después del clímax, cuando el pájaro le lleva el fruto a el niño tras haber sobrevivido una gran caída; ahí es cuando tanto la audiencia como Kao caemos en cuenta de que no es necesario cumplir con las expectativas que la sociedad tiene de nosotros, que no todos necesitamos la compañía de una gran bestia, lo que importa es estar rodeado de buenos amigos que estén pensando en nuestro bienestar. En ese momento es cuando Kao se da cuenta de que aquello que siempre buscó: la aceptación y el entendimiento de los demás, estuvo frente a sus ojos todo este tiempo sin que lo supiera.

Pero Kao y su mascota no están solos en esta aventura, ellos están acompañados por otros personajes que cumplen varias funciones en la historia. Por un lado, tenemos a Sheroh y a Tara, los niños que exploran la montaña junto a nuestro protagonista, y cuando los vemos por primera vez, notamos que están adelante y liderando la expedición hacia el bosque. Ambos niños cumplen una función en la narrativa de la historia: son el detonante del conflicto interno que Kao tiene en relación con su mascota. Cabe aclarar que estos personajes no tienen un rol antagónico o malas intenciones, simplemente son el referente que el protagonista emplea para compararse a sí mismo y a su pájaro, creando de esta forma el conflicto de la historia.

Sheroh, Tara y sus respectivos animales provocan que las inseguridades que tiene Kao salgan a la luz, causando que cambie su forma de ser y por consiguiente aparente que su pájaro es capaz de ejecutar de la misma manera las acciones que hacen los demás animales. De una forma inconsciente, Kao se siente presionado a pretender ser alguien que en realidad no es, con el único objetivo de impresionar a sus amigos, quienes no están buscando eso. Estos dos personajes con su breve aparición causan un mayor impacto en el personaje, permitiendo que el conflicto interno (consigo mismo) y externo (con su mascota) progrese y evolucione al punto de que facilitan la comprensión del mensaje de la historia.

Ahora bien, dentro de la creación de los personajes decidí aplicar la regla de tres que utilizan los grandes estudios de la animación como Pixar, en donde se implementan tres ejemplos para que el espectador capte el mensaje que se quiere dar; esta es la principal razón por la que no existen otros personajes dentro de este universo. Con la implementación de tres pares de personajes, un protagonista y dos secundarios (con sus respectivas mascotas), es más sencillo transmitir el mensaje sin necesidad de crear arcos de transformación o subtramas para desarrollar a estos personajes (en especial porque en un cortometraje el tiempo es mucho más limitado).

1.3.2. Universo

El segundo gran elemento que hace parte del cortometraje es el universo donde se desarrollan los eventos. Este espacio es fundamental para la exposición y desarrollo de los conceptos que el corto quiere transmitir. Para ejecutar esto, es necesario crear un universo aterrizado en una realidad, el cual debe tener un toque fantástico que cumpla la función de maravillar al espectador y que al mismo tiempo permita globalizar el mensaje que Kao quiere mostrar. El corto es de fantasía por dos razones: primero porque este género nos permite mostrar una idea profunda y camuflarla en un lugar distante y mágico, y segundo porque la fantasía nos permite crear cualquier tipo de universo (lugares y personajes) bajo reglas que nosotros estipulamos. De esta manera la misma

historia puede sacar a flote de manera orgánica los conflictos y la evolución de los personajes, sin necesidad de recurrir a otros elementos.

El universo de Kao no solo se refiere a las locaciones sino a todo lo que ocurre en la historia, en especial a aquellas cualidades que son intangibles. Algo que es destacable de este mundo es la magia que tiene (indispensable para las historias de fantasía), esta se pone en evidencia en las esferas que cargan los niños que luego se transforman en animales extraordinarios y llamativos. Sin embargo, estas bestias no tienen ninguna cualidad mágica posterior a su transformación, limitando así su actuar y la manera como pueden solucionar problemas. Ahora bien, cuando hablamos de las locaciones lo que toca destacar ante todo es que el cortometraje se lleva a cabo en un lugar indeterminado; es decir, no es posible identificarlo en el mundo real: existe en cualquier parte, bien sea en nuestro mundo o en uno inventado.

El cortometraje se desarrolla en varias locaciones que forman parte del mismo espacio geográfico: todo ocurre en la cima de una gran montaña. Como se mencionó anteriormente, existen varios lugares que nuestros personajes visitan los cuales se destacan por ser espacios abiertos llenos de naturaleza; para darles un mayor grado de realismo el sonido jugará un rol fundamental para que estos espacios cobren vida. Algo que es característico del primer acto de *Kao* es que los lugares que observamos tienen una cualidad de misterio, esto se da gracias a la iluminación que forma parte de estos espacios. El primer escenario que vemos son los escalones de una gran montaña, estos llevan hacia un lugar lleno de secretos; en la cultura universal las montañas son consideradas como templos sagrados donde las personas buscan tranquilidad y conocimiento. *Kao* quiere aprovechar esta creencia popular para dar a entender que nuestros personajes no solo están en una aventura lejos de casa, sino que sin saberlo están en una búsqueda personal que los ayudará a crecer como personas.

Esa larga escalera lleva a la cima de la montaña; aquí es donde, en diferentes locaciones, se desarrollará el resto de la historia. El primer lugar que nuestros personajes descubren es un templo, este es un santuario en donde la naturaleza predomina y se

puede sentir una atmósfera de misterio. Para llegar a esta locación es necesario atravesar un túnel, creado por la misma naturaleza, en donde la única fuente de luz es la que proviene del otro lado. El hecho de que solo haya una fuente de luz, que proviene del lugar a donde se dirigen los personajes le otorga aquella sensación de misterio. Este túnel conduce al santuario en donde la majestuosidad y grandeza emanan de la magia que se siente en el ambiente; esto es lo más importante que debe hacer este lugar, transmitir una sensación de misterio con un toque de misticismo.

Las locaciones que forman parte del segundo y tercer acto mantienen la misma estética, en especial por que la naturaleza juega un rol clave en el cortometraje. Ahora bien, es importante aclarar que el resto de los lugares que visitan los niños y sus mascotas no poseen la misma esencia mágica que tiene el templo. Todo el segundo acto se lleva a cabo en el interior del bosque, donde los árboles frondosos y altos cubren todo el terreno con sus hojas de diferentes colores; además, un río lleno de peces de varios colores y tamaños atraviesa este paisaje. Estos escenarios están diseñados para que el espectador piense en historias de aventura que se desarrollen en junglas, bosques o lugares llenos de naturaleza; este será un recurso que aprovecharemos para crear una conexión emocional con el espectador (acudiendo al imaginario colectivo).

La última locación, en donde se lleva a cabo el tercer acto y el cierre del cortometraje, es un risco. Este alto precipicio cumple con varias funciones, no solo a favor de la narrativa, sino que permiten entender la magnitud de la historia añadiéndole peso emocional a la psique de los personajes. En este lugar es donde se lleva a cabo el clímax emocional del corto, aquí es donde Kao se da cuenta que su pájaro solo quiere hacerlo feliz, y al mismo tiempo es el lugar donde ese ser que manifestó interés en él, se aleja de su vida en una alta caída. Este risco es el lugar perfecto para dar a entender varios conceptos claves: darse cuenta de quién nos rodea, lo importante que es apreciar a quienes nos quieren y aunque todo parezca perdido siempre hay esperanza. Esta última frase se pone en evidencia cuando el pájaro reaparece volando frente a Kao; aunque muchas veces parezca que estamos solos, siempre va a haber alguien que nos va a dar una mano.

Este risco también cumple con una función visual que nos permite entender aquellas ideas mencionadas anteriormente. Este lugar es el segundo (después de la montaña) en el que se percibe un ambiente amplio y abierto, en donde es posible entender a los personajes y las acciones que realizan. El desarrollo de la historia se ejecuta en un ambiente 'cerrado', a pesar de que sea al aire libre siempre estamos bajo la sombra de los árboles, siempre rodeados de naturaleza; por así decirlo estamos encerrados en nuestra zona de confort. Cuando Kao sale del bosque y se acerca al risco, es el momento en el que él se da cuenta realmente de todo lo que está sucediendo: está confrontando la realidad. Este espacio es extenso porque podemos ver más allá del bosque, pero también es amplio en el ámbito psicológico porque podemos ver las consecuencias de las acciones de los personajes y sus repercusiones en ellos.

1.4. Tratamiento Estético

Para poder llevar a cabo los diferentes conceptos e ideas que *Kao* va a expresar es necesario aterrizarlos y separarlos en los departamentos que hacen parte de la producción de un producto audiovisual. La tarea que cada uno de estos departamentos tiene es, desde su área, ver la forma como van a explotar el potencial que tiene el cortometraje, desarrollando a fondo aquellos conceptos mencionados. Estética y conceptualmente existe una serie de Netflix que se asemeja a lo que *Kao* deberá ser: *Hilda*; la cual cuenta la historia de las aventuras fantásticas que tienen ella y su grupo de amigos en la ciudad de Trolberg. Es una serie que visualmente es muy llamativa y que al mismo tiempo desarrolla diferentes tramas sin perder la inocencia, el optimismo y el deseo de aventura de la protagonista.



Imagen 18: *Hilda* (2018) – Luke Pearson

En términos estéticos, *Kao* es un cortometraje que deberá asemejar a *Hilda* en tres aspectos fundamentales: menos es más, sus paleta de color y su atención por el detalle. Esta serie de Netflix se destaca por ser muy concreta y precisa con los elementos que la conforman, es decir, utiliza formas básicas y dibujos sencillos para crear a los personajes y las acciones que realizan, por más fantásticas que sean. Al mismo tiempo, maneja una paleta de color llamativa y uniforme, destacada por tres colores y tonos que se plasma en personajes, situaciones y espacios. A pesar de que *Hilda* se componga de los dos elementos ya explicados, la serie no deja de sorprendernos con lo detallada que puede ser en términos narrativos y de diseño: sus personajes y espacios son ricos en expresividad y en mitología dando como resultado un producto completo.

1.4.1. Propuesta de Animación

En este departamento es donde el cortometraje cobra vida, desde los personajes hasta las aventuras que ellos tienen en aquellos lugares mágicos. Puesto que *Kao* es un cortometraje animado, aquí es donde se establecen los distintos parámetros que definirán cómo será el producto final, tanto estética como técnicamente. Al mismo tiempo

esta propuesta tendrá la función de ser el mapa de ruta de los demás departamentos, para que estos se puedan guiar al momento de construir el universo de *Kao*. Ahora bien, el software que se utilizará durante esta etapa de la realización del cortometraje será Toon Boom Harmony.

Dentro de los diferentes aspectos que deberán ser tenidos en cuenta durante la etapa de producción del cortometraje, existen ciertas consideraciones técnicas que determinarán cómo será el cortometraje. La primera de esas condiciones es que el cortometraje será animado a 12 cuadros (*frames*) por segundo, siendo este uno de los más comunes dentro del mundo de la animación; se utiliza con el objetivo de brindarle un ritmo particular al cortometraje. El proceso de animación de los personajes se hará de la manera tradicional: cada *frame* es un dibujo completamente nuevo, generando una ligera vibración visual en la línea de los personajes. Dicha animación se realizará con *keyframes* (fotogramas claves), los cuales ayudarán a que los personajes mantengan consistencia y al mismo tiempo permitan que el *timing* sea más preciso.

En la creación de un producto de animación existen varias reglas que los animadores deben seguir para contar la historia de la forma como está pensada. Para la ejecución de *Kao* se tendrán en cuenta cuatro de los más importantes, estos son: *timing*, *posing*, *acting*. Primero está el *timing*, este se relaciona directamente con la forma como se mueven los personajes. En este cortometraje cada personaje maneja un *timing* diferente, el cual se relaciona con su personalidad. Kao se caracteriza por realizar pausas largas y movimientos cortos y torpes, reflejando su inseguridad; el pájaro será todo lo contrario a su dueño, este se caracterizará por ser rápido y bastante preciso con sus movimientos. Sheroh es mesurado y tranquilo, por lo que sus movimientos tienen anticipación y no son muy acelerados; y como Tara es muy enérgica, toma menos tiempo para actuar.

Los siguientes dos conceptos están relacionados entre sí, puesto que ambos tratan los movimientos de los personajes. Con relación al *posing*, es importante tener definidas las poses claves (mediante los *keyframes*) para ejecutar el movimiento

propuesto y para comunicar de la manera más efectiva y expresiva posible el gesto y acción planteados para el punto de vista seleccionado. Es importante aclarar que, aunque la animación sea tipo *cartoon*, las poses no deben llegar al nivel de exageración que este estilo usualmente implementa. Aquí se usará el “*squash and stretch*” de una manera sutil, conservando la fluidez de las acciones de los personajes en su animación sin llevarlas al extremo. Por otro lado, el *acting* debe ser preciso y claro puesto que aquí se muestra la acción realizada por los personajes. Un aspecto importante del *acting* es que cada acción debe reflejar la emoción del personaje, por ejemplo: si Kao corre, él debe verse agitado, emocionado; la audiencia debe ser capaz de sentir la emoción de cada personaje, no solo con sus expresiones, sino con el movimiento de su cuerpo.

Ya que hablamos de expresiones, estas son fundamentales para comprender a los personajes ya que pueden ser entendidas como diálogos, puesto que es la forma que tienen para expresar lo que realmente están sintiendo. El uso de primeros planos a lo largo del cortometraje permite darle a la audiencia una nueva forma de ver a los personajes, es por eso que las expresiones que estos manifiesten deben ser capaces de crear empatía en el público. El personaje que tiene el mayor rango de expresiones es Kao, por eso es que estas deben ser capaces de capturar a la perfección múltiples emociones como: sorpresa, preocupación, inseguridad, arrepentimiento y felicidad.

Las expresiones de los otros niños deben estar en sincronía con la personalidad que tienen; Sheroh debe manifestar tranquilidad y mesura, y Tara debe ser energética y feliz. Este concepto también debe aplicarse a los animales, puesto que juegan un rol fundamental en la historia, ellos deben ser los suficientemente expresivos para provocar una reacción en el público. El pájaro debe ser la criatura con mayor expresividad, ya que es aquel que vemos realizar diferentes acciones por lo que debe ser capaz de transmitir alegría, tristeza y emoción a lo largo de la historia. El lobo y el oso, al ser personajes secundarios, no necesitan manejar un rango emocional muy alto.

Una vez finalizada la animación de los personajes, el siguiente paso es hacer que los escenarios cobren vida, por eso se implementarán diferentes tipos de técnicas

digitales para crear los efectos necesarios para ello. Estos efectos se aplicarán específicamente a los diferentes componentes que conforman los escenarios y a las piezas claves de utilería mediante las técnicas de *cut-out*, *rigging* y *puppet*. Otros tipos de técnicas que se implementarán serán las partículas, la simulación de viento y el movimiento de las nubes.

1.4.2. Propuesta de Fotografía

La realización de un cortometraje animado tiene una gran ventaja en comparación con la producción de proyectos en acción real, y es que la animación necesita obligatoriamente de una planeación rigurosa y precisa de la forma como todo será visto en pantalla. Esto se hace con el objetivo de definir con exactitud qué es lo que será animado y de esta forma se sabrá cuanto tiempo y dinero será invertido en la producción; al mismo tiempo funciona para definir la forma como se capturará la esencia y el mensaje que el cortometraje propone.

El recurso más implementado para poner en imágenes las palabras del guion es mediante la realización de un *storyboard*. Con este, es posible tener una idea general de cómo será el cortometraje en términos de imagen, y al mismo tiempo nos permite observar los tipos de planos que serán usados para resaltar los momentos claves que darán eco al mensaje que se quiere transmitir. Otro elemento importante para tener en cuenta es la iluminación, y como Kao es un cortometraje realizado digitalmente existen diferentes técnicas que permiten resaltar elementos claves del cortometraje de una manera orgánica, dándole entender al espectador la importancia que tiene ese objeto o personaje específico en la trama de la historia.

Cuando hablamos específicamente de *Kao*, varios tipos de planos serán implementados que permitirán entender y diferenciar a los personajes en un nivel más allá del físico. Por ejemplo: diferentes movimientos de cámara serán aplicados a cada uno de los niños al momento de ser introducidos. Sheroh será presentado con un movimiento firme y seguro dando a entender sus cualidades de líder, Tara va a

presentarse con un movimiento veloz resaltando la energía que tiene. Los movimientos de cámara que ayudarán a resaltar la personalidad de Kao manejarán un leve grado de torpeza y de inocencia, resaltando algunas de las cualidades internas que él tiene; la implementación de este tipo de movimientos permite darle un valor adicional al cortometraje, dándole más poder de expresión a la animación.

Además de agregarle cualidades a los personajes, la fotografía será la encargada de producir emociones en la audiencia al implementar varios tipos de planos, en *Kao* será fundamental el uso de tres. El primero de estos es el *travelling*, el cual cumplirá dos funciones: presentación de espacios y situaciones, y en momentos claves será usado para generar expectativa y tensión en el espectador. Este tipo de plano funciona para presentar algunas de las locaciones. La manera como el *travelling* será implementado para generar expectativa es al final del cortometraje, cuando una gran sombra aparece frente a Kao, y la cámara será la encargada de revelar lentamente que es el pájaro utilizando su pluma como hélice. En este momento específico la velocidad con la que se realiza el *travelling* jugará un rol fundamental para generar aquella expectativa.

Como ya se ha mencionado anteriormente, el clímax de la historia es el momento más importante del cortometraje, ya que muchas emociones están presentes al mismo tiempo. Aquí podemos destacar dos tipos de planos: los cerrados y los generales. Los planos cerrados tienen la tarea de mostrar más de cerca a los personajes, de esta forma la audiencia sentirá empatía con las acciones que están viendo; es por eso que este tipo de planimetría juega un rol invaluable en la secuencia de la caída del pájaro al vacío. La implementación de planos cerrados y consecutivos en esta secuencia, producirán la sensación de tensión en la audiencia, puesto que no tienen la posibilidad de ver más allá de lo que se les muestra. Este momento en particular se trabajará de la mano con el departamento de edición en donde se jugará velozmente con el plano contra plano entre los personajes (y ciertos elementos de la locación) creando así la ya mencionada tensión.

El segundo tipo de plano, que jugará un rol fundamental en el clímax de la historia, ocurre después de la caída del ave y estos son los planos generales. Ahora bien, aunque este tipo de planimetría es usada para presentar por primera vez las locaciones, en esta

escena de *Kao* tendrá el propósito de mostrar lo que siente el personaje principal después de vivir aquel acontecimiento inesperado. El plano general nos muestra a Kao completamente solo en un mundo demasiado grande, dando a entender que no tiene a nadie más. La magnitud del espacio da a entender una sensación de soledad que se complementa con las expresiones y las acciones del niño al estar arrodillado inconsolable, realmente sentimos que está completamente solo.

1.4.3. Propuesta de Arte

Un cortometraje animado tiene un mayor grado de dependencia al departamento de arte, a diferencia de otros tipos de producción audiovisual. En esta área de la realización es donde surge el *look*, el estilo y la forma como el corto será visto: abarcando los personajes, las locaciones y los objetos que harán parte del universo del proyecto. En el caso específico de *Kao* los colores jugarán un rol vital para que todo lo que esté en pantalla tenga ese toque fantástico que llame la atención del espectador. Lo más importante que debe tener en cuenta el departamento de arte es replicar lo explicado en el tratamiento estético: dándole un enfoque a lo recursivo, a sus colores y al detalle: de esta manera el cortometraje se sentirá como una misma unidad.

1.4.3.1. Personajes

Como ya se ha definido, el cortometraje maneja dos tipos de personajes: los niños y las criaturas, y dentro de estas categorías, cada uno de los que forma parte de estas posee cualidades únicas que permite que se diferencien entre sí. Primero tenemos a los protagonistas humanos de esta historia los cuales son Kao, Sheroh y Tara, cada uno de ellos maneja una paleta de colores distinta que no solo permite distinguirlos, sino que está alineada con la personalidad de cada uno.

El primer niño que aparece en pantalla es Sheroh, quien fácilmente podemos distinguir como el líder del grupo. Él es un niño con raíces étnicas, reflejadas en sus

rasgos físicos bien marcados y en el color de su piel; su apariencia nos da a entender que es el mayor de los niños, su edad está entre los 12 y los 14 años. Puesto que Sheroh es quien lidera al grupo en esta aventura, debe mostrarse seguro y determinado ante cualquier situación que se le presente, por eso debe emanar sabiduría. La siguiente persona que vemos es Tara, quien debe transmitir una calidez incomparable, no solo por lo joven que es, sino por la sonrisa que siempre tiene; ella es una niña muy jovial y alegre.

Por otro lado, tenemos a nuestro protagonista: Kao. A simple vista él se ve como el menor entre sus compañeros, y es por eso que sus rasgos faciales demuestran inocencia. Él tiene una particularidad, y es que, a pesar de ser una persona optimista y lleno de esperanza, tiende a querer pasar desapercibido y logra hacerlo sin ningún problema. Kao siempre tiene una buena actitud ante las situaciones que se enfrenta, y a pesar de los conflictos internos y los temores que tiene (y no manifiesta), la audiencia entiende que es una persona que quiere salir adelante y no se va a dar por vencido.

La siguiente tanda de personajes corresponde a las mascotas de nuestros protagonistas, los cuales son criaturas que provienen de una esfera mágica, estos animales no pertenecen a nuestra realidad y deben tener algo que los diferencie de sus contrapartes. Aquello que va a ser fundamental para que estos animales difieran de los lobos, leones, osos, avestruces y topos de nuestro mundo se va a ver reflejado en los colores que tengan sus pieles y plumajes. Estos pigmentos no solo van a ser llamativos, sino que deberán hacer juego con el de sus dueños. El lobo de Sheroh manejará tonalidades nocturnas; el oso reflejará su hábitat salvaje. Como el pájaro de Kao juega un rol fundamental en la historia, deberá tener varios colores que hagan que su dueño se sienta incómodo; esta ave manejará una amplia gama de colores, dando a entender que es una criatura alegre y llena de sorpresas.

1.4.3.2. Locaciones

Kao, al ser un cortometraje animado aprovecha la principal característica que esta técnica tiene: todo es posible, no hay límites para la imaginación. Esta premisa es la que

permite que el mundo que hace parte del cortometraje no esté condicionado a ningún contexto geográfico o histórico, lo cual deja que la historia sea atemporal y dependa de la interpretación por parte de la audiencia. Adicionalmente, los diferentes elementos que forman parte de las distintas locaciones como la fauna y la flora manejan el mismo grado de fantasía que el cortometraje propone, haciendo creer que estas locaciones pueden ser ubicadas en cualquier parte del mundo.

Para la creación de los diferentes escenarios es importante contar con bases y referentes culturales que permitan que el universo esté aterrizado para que la audiencia tenga presente su imaginario colectivo y de esta forma adquiera vida propia. El cortometraje cuenta con una base cultural mixta en donde lo Inca, lo Nórdico y lo Oriental tienen una gran influencia en la definición de los espacios geográficos (y en los personajes); *Kao* toma fragmentos de cada una de estas culturas, las apropia y las une para crear el universo fantástico que cuenta la historia, y al mismo tiempo para reforzar el mensaje del corto.

Ahora bien, todos los espacios que nuestros personajes visitan son exteriores, están rodeados de naturaleza; sin embargo, con el fin de mover la narrativa y los conflictos del personaje principal algunos de estos lugares deben sentirse como si fueran interiores, el ejemplo perfecto es el bosque ubicado en la cima de la montaña. La importancia de que algunas locaciones aparenten ser interiores recae en aumentar la ansiedad y la desesperación que tiene Kao, ya que inconscientemente le dan la idea de que no tiene escapatoria. Como la gran mayoría del cortometraje se lleva a cabo en estos lugares, es importante que cada uno de esos espacios 'cerrados' no produzcan terror, sino todo lo contrario deben sentirse como si fueran lugares mágicos.

La implementación de estas locaciones en 'interiores' permiten que tanto Kao como la audiencia estén acostumbrados a permanecer en un mismo espacio tranquilo, pero todo esto cambiará para ambos en el tercer acto. Como ya se ha dicho antes, la última parte del cortometraje ocurre en un acantilado, y para que este cause un gran impacto en nuestro personaje principal es importante que sea completamente diferente

a los anteriores espacios, pero conservando la misma estética ya vista. Este acantilado debe sentirse y verse completamente abierto, en donde se pueda ver el cielo, las nubes y el paisaje montañoso; este lugar debe ser enorme para que el final del cortometraje sea real y el mensaje pueda ser transmitido.

Todas las locaciones manejarán una paleta de color, las exteriores (montaña y acantilado) tendrán una específica y las 'interiores' (templo, bosque, etc.) tendrán otra; estos colores implementados en ambos tipos de espacios deben combinar, con el objetivo de darle unidad. El cortometraje se lleva a cabo en un lugar cálido, por lo que las diferentes tonalidades deberán generar esa noción, dejando de lado la idea de que las montañas son frías o los bosques completamente verdes. Las montañas al ser aquel espacio de reflexión tendrán que transmitir esa sensación, mientras que el bosque deberá sentirse como un lugar fantástico lleno de misterios y aventuras. Como *Kao* se desarrolla en cualquier parte del mundo, estos escenarios deben conservar cierto grado de verosimilitud y al mismo tiempo explotar el potencial mágico que tiene creando un ambiente diferente al real, pero con algo familiar.

1.4.3.3. Utilería

Al tener establecidos los dos componentes que tendrán más tiempo en pantalla y que ayudan a definir lo que será el cortometraje en su totalidad, es momento de hablar de aquellos elementos que jugarán un rol pequeño, pero muy importante para el desarrollo de la historia. Estos elementos son aquellos conocidos como utilería o *props*, los objetos que son manipulados por los personajes con una finalidad narrativa. *Kao* tiene una particularidad específica: al llevarse a cabo en exteriores, los diferentes elementos de utilería deben destacarse por su forma y su color, no solo para sobresalir en los espacios sino para afirmar la importancia que estos añaden a la historia.

El objeto que los personajes tienen durante una buena porción del acto inicial es aquella esfera mística que eventualmente se transformará en la mascota de cada uno de ellos. La principal cualidad que deben tener estas esferas es que deben sentirse llenas

magia y al mismo tiempo conservando un poco de misterio. A pesar de que cada una de las esferas es igual, es importante diferenciarlas entre sí, de esta manera será más fácil para la audiencia entender cuál de los niños es el dueño de cada una. El color de cada esfera será el factor diferenciador entre ellas, y la forma perfecta para asociar cada una de estas a uno de los niños, será por la forma como cada una de ellas se asemeja a los colores que visten los personajes.

1.4.4. Propuesta de Sonido

Uno de los elementos más importantes de un cortometraje animado es el sonido, este le añade valor a la experiencia de la audiencia proporcionándole realismo al producto final, permitiendo que el público se conecte de una nueva forma. Todo el sonido del cortometraje: los ambientes de las locaciones, los efectos sonoros y los ruidos característicos de los animales, serán 100% originales. Al imponerse este reto, la creatividad del sonidista se pondrá a prueba al momento de decidir con exactitud cómo va a sonar cada segundo del cortometraje. Al no recurrir a bibliotecas ya establecidas, será posible descubrir nuevos sonidos que podrán ser implementados en *Kao*.

Las locaciones son elementos fundamentales en el cortometraje, es por eso que cada uno de los sonidos ambiente deberán ser similares a los de su contraparte en nuestra realidad, todo esto con el objetivo de hacerles creer a la audiencia que están ahí. Lo más importante es que estos sonidos ambiente se puedan diferenciar entre sí, de esta forma el espectador podrá identificar auditivamente cada una de las locaciones, como la montaña, el templo, el bosque y el acantilado. Para que esto sea posible, se recurrirá a la imaginación del sonidista y a una apropiación que este hará con relación a cada lugar; es decir, cada sonido deberá tener una base cultural que justifique su existencia y la razón por la que suena de tal manera.

A pesar de que el cortometraje es animado, no se recurrirá a los efectos sonoros propios de las caricaturas, sino que se aplicará una estética naturalista, creando una atmósfera sonora aterrizada en la realidad. Algo fundamental que debe tener el diseño

sonoro de todo el cortometraje es que los distintos elementos mágicos del cortometraje deberán sonar de una forma creíble, así se evitará recurrir a clichés y metáforas sonoras que interrumpen la fluidez del corto. El proceso de sonorización de *Kao* será un proceso de descubrimiento en donde se jugará y mezclará con la grabación de diferentes sonidos, con el objetivo de crear nuevos que permitan que se sienta como una experiencia diferente. Estos nuevos sonidos permitirán darle vida a los personajes, especialmente a las mascotas de los niños; la importancia de que estos animales suenen diferente a los que tenemos en nuestro mundo se relaciona con la fantasía del mundo de *Kao*. Adicionalmente, para determinar aquellos sonidos que suelen pasar desapercibidos o que damos por sentado, se realizará un proceso de *foley*, en donde se buscará la mejor forma de destacarlos para brindar una experiencia completa a la audiencia.

Otro aspecto relevante del sonido es la música, esta no es una labor del sonidista, pero es importante tenerla presente. *Kao* es un corto que debe darle esperanza a quien lo está viendo; aunque maneje temas muy profundos es importante que conserve su esencia mágica y alegre, de esta forma el producto final se sentirá como una unidad completa. La música que formará parte del cortometraje estará pensada para acompañar y complementar las acciones que estén sucediendo; al mismo tiempo debe ser apropiada en los momentos donde se implemente: respetando los silencios y enfatizando ciertos movimientos claves. La banda sonora será como una receta musical, y manejar varios géneros al mismo tiempo: un toque de aventura, una pizca de misterio y una cucharada de comedia, todo esto unido bajo la idea de esperanza.

1.4.5. Propuesta de Montaje y Finalización

Todas las etapas de la realización del cortometraje culminan en el proceso de posproducción, en donde se edita y finaliza el producto audiovisual dándole los últimos retoques técnicos y visuales. En esta etapa se puede apreciar el trabajo de todos los departamentos que participaron en el rodaje, y la forma como contribuyeron a contar la historia. Ahora bien, en un proyecto de animación como *Kao*, el panorama es un poco diferente, puesto que la etapa de posproducción involucra varios aspectos que no hacen

parte de las producciones en acción real. El principal proceso que se utiliza es el de composición, el cual consiste en unir en una misma escena los diferentes elementos que forman parte del cortometraje: las animaciones de los personajes, los fondos, y los movimientos de cámara, por mencionar algunos. El software que será utilizado para la composición será After Effects, el cual también permite añadir efectos, desenfocos y movimientos para generar profundidad y realismo.

Cuando el equipo de composición entregue las escenas finalizadas al de montaje, ellos harán los cortes y ajustes necesarios para que la historia adquiera la narrativa y el peso emocional que el guion sugiere. Este proceso de montaje implicará la utilización de diferentes técnicas de edición que permitan definir los momentos claves del cortometraje. El momento en el que la edición jugará un rol crucial para que el cortometraje adquiera, transmita y genera emoción en la audiencia es durante el clímax. Desde el inicio de esta secuencia, los cortes deberán ser muy precisos y asertivos para generar la cantidad exacta de tensión que cada momento necesita; conforme la escena avanza, de igual forma los cortes deberán ser más rápidos para así generar una emoción en el público.

La implementación de distintos cortes permitirá que la tensión vaya aumentando, y el uso de diferentes tipos de planos (del departamento de fotografía) permitirán que el momento cuando el pájaro esté cayendo por el acantilado tenga un valor emocional único, creando una conexión con el público. Es importante tener en cuenta que después de experimentar una situación tan agitada, es necesario hacer una pausa para que tanto Kao como la audiencia respiren y logren recapacitar sobre lo que está sucediendo en pantalla. Estos momentos de pausa también serán implementados en las escenas de comedia, permitiendo que el público tenga tiempo de reír y no se pierda de ninguno de los chistes visuales y auditivos que el cortometraje tiene.

PROPUESTA DE PRODUCCIÓN

2. PROPUESTA DE PRODUCCIÓN

Todo proceso de creación tiene el mismo objetivo: llegar a una audiencia. La gran diferencia radica en las distintas formas en las que esa meta se puede llevar a cabo, por ejemplo: mediante un escrito, una invención científica o con un producto audiovisual, por mencionar algunos. Ahora bien, al momento de referirnos específicamente a los distintos tipos de contenidos audiovisuales, existen muchas formas en las que se puede alcanzar a una audiencia; la principal y la más eficiente es mediante el poder que tienen las historias. La razón por la que estos relatos tienen una gran influencia en los seres humanos se debe a que estos necesitan de historias para entender su condición y las razones de su existencia.

Lo más importante que tiene una historia es el mensaje que quiere transmitir; ese es el factor que permite que se genere una conexión entre producto y audiencia. Para que una historia alcance el nivel emocional en el público, está compuesta por varios elementos que facilitan dicha conexión, por ejemplo: los personajes, las locaciones y las situaciones que ocurren. Estos son algunos de los múltiples factores que ayudan a que el mensaje sea fácilmente digerido por los receptores; y si hablamos de un producto audiovisual existen otros elementos que hacen que la historia sea aún más llamativa como: los planos, el arte, el diseño sonoro y la música, por mencionar algunos. Estos ítems son utilizados para que una historia esté aterrizada en una realidad y de esta forma la audiencia pueda crear una conexión mediante los distintos factores de identificación.

Ahora bien, es posible que tras leer lo mencionado anteriormente surja la pregunta en relación con un producto audiovisual de animación, y la respuesta sigue siendo la misma: una película animada está contando una historia, la única diferencia que existe con el *live-action* recae en el proceso de realización. Una historia de animación brinda más posibilidades creativas a los realizadores y le otorga un grado de veracidad y vida a la historia y a sus componentes, ya que tienen la posibilidad de crear sus propias reglas y de esta forma un universo alrededor de lo que proponen, cosa que es muy difícil de alcanzar con algunas producciones en *live-action* plagadas de efectos visuales. Un

producto de animación que va de la mano con el género de fantasía tiene muchas ventajas en los aspectos creativos, ya que es posible crear cualquier tipo de personaje o de locación sin la necesidad de dar algún tipo de explicación.

Es por eso que, al momento de pensar en la realización de un cortometraje, surgió la idea de implementar la técnica de la animación, en donde no existe ninguna clase de limitación; este proyecto se titula *Kao*. Con el guion finalizado, llegamos a la conclusión de que este corto va mucho más allá de lo que aparenta; y este factor es lo que realmente destaca a un producto audiovisual, que no se quede con imágenes bonitas o con secuencias llamativas, sino que la historia llegue mucho más allá de lo que la imagen aporta. *Kao* es un corto que a simple vista tiene una premisa muy sencilla y apta para todo público, y que aun así es capaz de llamar la atención de todo tipo de audiencias debido al contenido profundo que tiene el relato a nivel general, ya que abarca diferentes temáticas que no pertenecen a un grupo demográfico en específico.

2.1. Público Objetivo

A primera vista, la estructura narrativa y el contenido que proponemos con el cortometraje *Kao* reafirma aquella noción de que la animación es una técnica dirigida específicamente a una audiencia infantil. Sin embargo, queremos romper con ese pensamiento antiguo que con el paso del tiempo se vuelve cada vez más en obsoleto. La audiencia específica a la que apuntamos con este producto audiovisual recae en familias, ya que no solo abarca un público infantil, sino que también incluye a sus acompañantes. De esta forma todos tienen algo para disfrutar, los niños tienen a los personajes llamativos y los escenarios coloridos, y sus acompañantes pueden apreciar el mensaje y el trasfondo que tiene el cortometraje.

Kao es un cortometraje que tiene el potencial de satisfacer las masas, porque la historia que cuenta tiene resonancia con cualquier persona que alguna vez haya tenido alguna mascota, o a un ser querido que por algún motivo estuvieron a punto de perder; pero principalmente queremos llamar la atención de aquellas personas que se sienten diferente a los demás. En términos demográficos, queremos dirigirnos a familias que

tengan hijos entre las edades de 4 a 14 años, bien sean niños o niñas, y que estén dispuestos a ir, en un principio, a una sala de cine para apreciar el cortometraje, lo cual implica un gasto significativo para dicho núcleo familiar, por lo que debe ser una experiencia que valga la pena para invertir su tiempo y su dinero. Después de exhibirlo en salas, se buscará el mismo público objetivo en familias que tengan acceso a internet para poder apreciar el cortometraje en las distintas plataformas virtuales.

Un aspecto clave del cortometraje es su falta de diálogos rompiendo aquella condición del entendimiento de cualquier idioma, es especial para aquellos que todavía no tienen comprensión del lenguaje: cualquier persona puede disfrutar el cortometraje a su propia manera. Es un producto audiovisual que pide a su audiencia que se conecte con los aspectos visuales y las emociones que queremos que la audiencia sienta y no necesariamente por lo que pueda ser expresado oralmente; destacando la característica principal de la animación: mostrar, no contar. Es por eso que el cortometraje no está hecho bajo los condicionamientos de una cultura o está dirigido a una parte específica de la población, sino que maneja conceptos globales permitiendo que cualquier persona alrededor del mundo pueda disfrutarlo.

Es importante tener en cuenta que, aunque nuestro público objetivo sean familias con hijos, no descartamos a cualquiera que quiera pasar un buen rato en una sala de cine. Lo bonito de nuestro cortometraje es su alcance universal: al tener un mensaje claro que la gente puede comprender, entender y transmitir. Este producto audiovisual también puede ser atractivo para aquellos estudiantes de cine interesados en contar historias, o a aquellos fanáticos de la animación y el dibujo. Es un cortometraje que se destaca por tener una historia con corazón que puede ser llamativa para cualquier tipo de persona.

2.2. Promoción

Uno de los aspectos más importantes al momento de finalizar un producto audiovisual consiste en darlo a conocer a las masas antes de exhibirlo, con el objetivo de crear expectativa de lo que quiere contar este producto. Una de las herramientas

masivas de comunicación que existe en la actualidad se da gracias al internet, y con el auge de las redes sociales es posible dar a conocer un proyecto de forma masiva, atrayendo a todo tipo de personas que sientan interés por conocer más sobre el cortometraje.

La ventaja de promoverse mediante una red social inicia con la premisa de que no tiene costo y, por ende, es muy sencillo atraer a cualquier persona que utilice de una manera activa estas redes sociales. Ahora bien, si queremos llegar más allá de nuestro “sitio de comodidad”, como lo son los familiares y amigos, debemos hacer una inversión para ser promocionados por la misma plataforma de comunicación, y así aparecer en varios perfiles de personas interesadas en la animación y en el cine.

La mejor forma de darse a conocer es utilizando una red social que se destaque por compartir imágenes y videos: Instagram. La principal razón para utilizar esta plataforma recae en la posibilidad que nos brinda de poder compartir diferentes fragmentos del cortometraje y del detrás de cámaras. Así mismo, podremos compartir el recorrido que tendrá *Kao* en su paso por los diferentes festivales alrededor del mundo, dando a conocer el nivel de aceptación que recibirá el cortometraje. Es importante considerar que Instagram es una de las redes sociales que está en constante crecimiento y que fácilmente permite que lleguemos al público que queremos alrededor del mundo.

2.3. Distribución

El objetivo principal que tiene un realizador al momento de crear una historia es llevarla a una audiencia. La manera como un producto audiovisual se conforma es con la unión de los personajes, la historia y el impacto que pueda causar en la sociedad. Uno de las estrategias usadas en el mundo del cine para convocar a una audiencia es reflejándola en pantalla, con situaciones empáticas que permitan que el público se sienta identificado. Este factor juega el rol de puente entre el producto y la audiencia, permitiendo la existencia de una conexión entre la historia y el mensaje que se quiere transmitir. Lo que queremos lograr con *Kao* es llevarlo alrededor del mundo para que

niños, jóvenes y familias reciban el mensaje de aceptación que el corto brinda y lo apliquen en sus vidas.

Ahora bien, para ejecutar esta acción masiva de exhibición, tenemos dos estrategias de dar a conocer el cortometraje apenas esté finalizado. La primera consiste en participar en festivales no solo en Colombia, sino alrededor del mundo. Es importante aclarar que participaremos en los festivales que celebren el género de fantasía y en los que destaquen la animación; también aplicaremos a festivales reconocidos que tengan una categoría específica de esta técnica. Tras haber participado en los diferentes festivales, llevaremos a cabo la segunda estrategia la cual consiste en nacionalizar el cortometraje y aplicar a las convocatorias de exhibición en Colombia propuestas por el Consejo Nacional de las Artes y la Cultura en Cinematografía (CNACC); de esta forma tendremos la posibilidad de que *Kao* sea visto en las diferentes salas de cine del país.

Al implementar ambas estrategias podremos cumplir con nuestro objetivo principal de llevar el cortometraje y su mensaje por todo el mundo. Una de las ventajas que implica participar en los diferentes festivales alrededor del mundo es la de ser reconocidos por realizadores audiovisuales y por expertos de la animación; dando como resultado distintas menciones, selecciones y, ¿por qué no?, galardones, en donde quede en evidencia la calidad que tiene *Kao* en términos de narración y técnica, añadiéndole un valor extra al cortometraje.

Al haber hecho este trote a nivel nacional y global, la siguiente apuesta que tendremos en mente es apuntarle a una audiencia más grande (y fuera de la industria) como lo son los espectadores que van a una sala de cine en cualquiera de las grandes ciudades de Colombia. Para poder llegar a un público tan amplio, es necesario cumplir con las leyes del país y hacer los trámites necesarios para que el cortometraje sea reconocido como una obra nacional; y al hacerlo, es posible aplicar a las convocatorias propuestas por el CNACC y concursar en la selección que ocurre cada mes para definir los cortometrajes que serán exhibidos a nivel nacional.

Idealmente, la ventaja que tendremos sobre los otros participantes a esta convocatoria será la trayectoria que tendrá *Kao* por los distintos festivales (en los que

esperamos quedar seleccionados en las competencias oficiales). Adicionalmente a estos reconocimientos a nivel nacional e internacional, uno de los factores de atracción más poderosos que tiene *Kao* es su alcance (en términos de audiencia). Su contenido familiar y la clasificación apta para todo público será uno de los factores extra que permitirá que el corto sea mucho más llamativo para las cadenas exhibidoras, puesto que podrá ser el acompañante perfecto a cualquier película que estará en salas.

Si todo sale bajo lo estipulado anteriormente, después de la exhibición masiva en salas de cine, el siguiente paso para que el corto sea disfrutado por todo el mundo será subirlo a alguna de las diferentes plataformas *online* de contenidos de video, gratuitas como lo son YouTube o Vimeo, o de pago como lo es Mowies. De esta forma *Kao* vivirá para siempre en el ciberespacio y estará al alcance de cualquier persona, en todo el mundo, que quiera disfrutar de este cortometraje.

2.4. Plan de Financiación

En el mundo audiovisual existen muchas formas para financiar los diferentes proyectos que se le ocurren a las mentes creativas, y estas varían desde convocatorias propuestas por el estado, hasta métodos de recaudación mediante el *crowdfunding*. Si hablamos específicamente de *Kao*, este proyecto estará financiado mediante tres metodologías diferentes:

2.4.1. Inversión Propia

La primera instancia que existe al momento de financiar un producto audiovisual de esta magnitud viene directamente del productor. Al estar encargado de que el cortometraje se desarrolle en su totalidad, él tiene como la responsabilidad de buscar los recursos necesarios para que la producción ocurra. Ahora bien, existen diferentes formas para que el productor consiga el dinero requerido para las diferentes etapas de la creación de un cortometraje, en este caso en particular se recurrirá a una inversión

realizada por los involucrados en el proyecto de grado (productor, director y sonidista) en el que se cubrirán los gastos que tienen una gran importancia para que el cortometraje se pueda realizar.

Es importante aclarar que esta inversión está pensada de forma secuencial; es decir será de acuerdo a las etapas de creación en la que estemos trabajando en el momento, estas son: desarrollo, preproducción, producción, postproducción y distribución. Como cada uno de estos pasos es diferente al momento de su ejecución, lo mismo ocurrirá con la inversión que cada uno hará para que dicha etapa se pueda ejecutar sin ningún contratiempo. De todas las formas en las que *Kao* será financiado esta es la que está garantizada, puesto que es una inversión que harán los responsables del proyecto de grado para poder desarrollar el cortometraje.

2.4.2. Convocatorias del Estado

Dentro de las opciones que existen para promover la cultura en Colombia, si hablamos específicamente del área de lo audiovisual, existen diferentes convocatorias propuestas por varias entidades del estado para fomentar, financiar y distribuir diferentes productos que estén desarrollados para y por el beneficio cultural y artístico del país. Es por eso que decidimos aplicar a dos de estas convocatorias, la primera es la del Instituto Distrital de las Artes (Idartes) y la segunda es la del Fondo de Desarrollo Cinematográfico (FDC).¹⁰

Los motivos principales que tenemos para aplicar a ambos concursos es porque sentimos que la historia que queremos contar es muy especial y única y por ende tiene la cualidad de enseñar a la audiencia y hacerlos recapacitar sobre lo importante que son para el mundo. Al mismo tiempo, nos funciona como un ejercicio de aprendizaje, en el que nosotros como realizadores tenemos un acercamiento a la realidad nacional y de esta manera vamos adquiriendo práctica con relación a la participación en las diferentes convocatorias y a todo lo que estas conllevan.

¹⁰ En la sección de anexos se pueden observar las aplicaciones a ambas convocatorias.

Es importante diferenciar ambas convocatorias, no solo por lo que cada una representa, sino por el premio final que cada una de estas brindaría. La convocatoria de Idartes está dirigida a ciudadanos de Bogotá que quieran incentivar la cultura en varios aspectos de las artes. La convocatoria a la que aplicamos se llama “Beca de Creación de Cortometraje de Animación” y tiene la particularidad de que solo existe un posible ganador, es decir solo existe un estímulo por un valor de 45 millones de pesos al cortometraje ganador del concurso (en esta categoría).

Por otro lado, la convocatoria del FDC tiene un mayor alcance ya que está dirigida a cualquier persona con nacionalidad colombiana; y dentro de las distintas modalidades del área audiovisual que manejan, para el área de animación manejan cuatro tipos de concursos diferentes. La categoría en la que participamos con *Kao* es la de “Realización de cortometrajes de animación”, en donde tienen presupuestado dar estímulos de 560 millones pesos a los diferentes proyectos que queden seleccionados. Esta convocatoria se diferencia de la de Idartes porque no existe un único ganador del estímulo. Sin embargo, al existir la posibilidad de diferentes ganadores, el FDC estipulaba que el presupuesto por proyecto fuera de máximo 70 millones de pesos; de esta manera garantizan una inversión en más de un cortometraje de animación.

Siendo este un concurso a nivel nacional no está garantizado que lleguemos a la ronda de clasificación siguiente, sin embargo, al concursar en este tipo de convocatorias, estamos poniendo a prueba el potencial que tiene el cortometraje frente a una amplia competencia de realizadores. Como existe la posibilidad de no salir victoriosos, tenemos el mejor tipo de ganancia: conocimiento. De esta forma si en un futuro queremos volver a participar con otro proyecto diferente en una convocatoria, será posible poner en práctica los aprendizajes adquiridos en este proceso oficial.

2.4.3. Venta para Exhibición

Sin importar el resultado de ambas convocatorias, la última forma de financiar el cortometraje recae en la venta del mismo para ser exhibido a nivel nacional en las diferentes pantallas de cine. Para poder efectuar esta estrategia es necesario que *Kao* sea reconocido como una obra nacional en el Ministerio de Cultura. Después de haber realizado este proceso, es necesario aplicar nuevamente a un concurso, este organizado por la CNACC por medio de Prolmágenes Colombia. Esta convocatoria sucede el 15 de cada mes y se conoce como la “Convocatoria Permanente de Cortos para Exhibición en Salas”; allí aparece un listado con los posibles proyectos a ser elegidos. Idealmente queremos que nuestro cortometraje llegue a esta etapa para ser presentado en la gran pantalla, principalmente una que tenga un mayor alcance a nivel nacional, por ejemplo: Cine Colombia.

| FORMA | CANTIDAD | ESTADO DE CONSECUCCIÓN |
|----------------------|----------------------|--|
| Convocatoria Idartes | 45 Millones de Pesos | En Espera de Respuesta |
| Convocatoria FDC | 70 Millones de Pesos | |
| Inversión Propia | 1 Millón de Pesos | Garantizada |
| Venta a Salas | 15 Millones de Pesos | Inicia al momento de Promoción del corto |

Aunque la mayoría de estas formas de financiación están llenas de incertidumbre, nuestro objetivo primordial sigue siendo el mismo: hacer que *Kao* llegue a las audiencias, tanto nacionales como internacionales, para que tenga un impacto en la audiencia que lo disfruta.

CRONOGRAMA

CRONOGRAMA CORTOMETRAJE KAO

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN agosto 10 de 2020

| MES | julio 2018 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | agosto 2018 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | sept | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|-------------|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SEMANA | 1 | | | | | | | 2 | | | | | | | 3 | | | | | | | 4 | | | | | | | 5 | | | | | | | 6 | | | | | | | 7 | | | | | | | 8 | | | | | | | 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DÍA | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D |
| FECHA | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| Realización Cronograma | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Escritura Guion | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Primera Entrega | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Correcciones Guion | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Segunda Entrega | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Correcciones Guion | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Tercera Entrega | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Correcciones Guion | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Realización Desglose | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Realización Presupuesto | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Investigación & Búsqueda Referentes | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Realización Libro de Producción | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| MES | septiembre 2018 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | octubre 2018 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | noviembre | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|-----------------|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|---|--------------|---|---|---|----|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|---|---|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SEMANA | 10 | | | | | | | 11 | | | | | | | 12 | | | | | | | 13 | | | | | | | 14 | | | | | | | 15 | | | | | | | 16 | | | | | | | 17 | | | | | | | 18 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DÍA | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D |
| FECHA | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | | | | | | | |
| Concept Art Personajes | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Concept Art Universo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Storyboard Versión 1.0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Entrega Storyboard | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Storyboard Versión 2.0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Entrega Storyboard | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Realización Escaleta | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Entrega Escaleta | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Animatic | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Entrega Animatic | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| MES | noviembre 2018 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | diciembre 2018 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | enero 2019 | | | | | | | |
|---|----------------|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|---|----|---|---|----------------|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|---|---|---|---|------------|---|---|---|---|---|---|---|
| SEMANA | 19 | | | | | | | 20 | | | | | | | 21 | | | | | | | 22 | | | | | | | 23 | | | | | | | 24 | | | | | | | 25 | | | | | | | 26 | | | | | | | 27 | | | | | | | | | | | | | |
| DÍA | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D |
| FECHA | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | | | | | | |
| Definición Paleta de Colores | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Diseño Personajes | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Diseño Universo (Layout) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Entrega Diseño de Personajes & Universo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Investigación Sonido | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Realización Mapa Sonoro | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Entrega Mapa Sonoro | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Investigación Música | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Búsqueda Crew | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------|----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|---|----------------|---|---|---|---|----|---|----|----|----|----|----|----|----|----|------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|---|---|---|---|---|---|
| MES | noviembre 2019 | | | | | | | | | | | | | | | diciembre 2019 | | | | | | | | | | | | | | | enero 2020 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| SEMANA | 73 | | | | | 74 | | | | | 75 | | | | | 76 | | | | | 77 | | | | | 78 | | | | | 79 | | | | | 80 | | | | | 81 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DÍA | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D |
| FECHA | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | | | | | | | |
| Montaje | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ajustes Animación y Composición | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Diseño Poster | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|---|---|--------------|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|---|---|---|---|---|---|
| MES | enero 2020 | | | | | | | | | | | | | | | febrero 2020 | | | | | | | | | | | | | | | marzo 2020 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| SEMANA | 82 | | | | | 83 | | | | | 84 | | | | | 85 | | | | | 86 | | | | | 87 | | | | | 88 | | | | | 89 | | | | | 90 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DÍA | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D |
| FECHA | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | | | | | | | |
| Grabación Sonidos (Foley) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sonorización (Edición) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | COVID - 19 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|-------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|-----------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| MES | marzo 2020 | | | | | | | | | | | | | | | abril 2020 | | | | | | | | | | | | | | | mayo 2020 | | | | | | | | | | | | | | | junio 2020 | | | | | | | | | | | | | | |
| SEMANA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DÍA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| FECHA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Corrección de Color | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Musicalización | COVID - 19 (CUARENTENA) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|------------|---|---|---|---|----|---|---|---|----|----|----|----|----|----|-------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|----|-----------------|---|---|---|---|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| MES | julio 2020 | | | | | | | | | | | | | | | agosto 2020 | | | | | | | | | | | | | | | septiembre 2020 | | | | | octubre 2020 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| SEMANA | 91 | | | | | 92 | | | | | 93 | | | | | 94 | | | | | 95 | | | | | SEM | | | | | SEM | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DÍA | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | SEM |
| FECHA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | | | | | | |
| Musicalización | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Grabación Sonidos (Foley) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sonorización (Edición) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mezcla Final | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CORTO FINALIZADO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Impresión Tesis | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ENTREGA TESIS Y CORTO A UNIVERSIDAD DE LA SABANA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------------|----------------|--|----------------|--|------------|--|--------------|--|------------|--|------------|--|-----------|--|------------|--|------------|--|-------------|--|
| MES | noviembre 2020 | | diciembre 2020 | | enero 2021 | | febrero 2021 | | marzo 2021 | | abril 2021 | | mayo 2021 | | junio 2021 | | julio 2021 | | agosto 2021 | |
| SEMANA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DÍA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| FECHA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Distribución en Festivales | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Proceso de Nacionalización | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Aplicación a Exhibición Nacional | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

PRESUPUESTO

PRESUPUESTO MODELO ANIMACIÓN

CORTOMETRAJE: KAO

| RESUMEN | |
|--------------------------|-------------------|
| DESARROLLO | 4,200,000 |
| PREPRODUCCIÓN | 5,800,000 |
| PRODUCCIÓN | 34,400,000 |
| POSPRODUCCIÓN | 8,800,000 |
| PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN | 1,850,000 |
| TOTAL | 55,050,000 |

| | | | | | | 1 dólar= | 3,000 | |
|------------|--|---------|-----------|--------------|--------------------|---------------------|---------------------|--------------------|
| COD. | Ítem | Unidad | Cantidad. | Vr. Unitario | Vr. Total en pesos | Total ítem en pesos | Subtotales en pesos | Totales en dólares |
| 1 | DESARROLLO | | | | | | 4,200,000 | 1,400 |
| 1.1 | GUIÓN | | | | | 3,300,000 | | 1,100 |
| 1.1.1 | Adquisición de derechos de guión | Unidad | 1 | 1,000,000 | 1,000,000 | | | 333 |
| 1.1.2 | Honorarios de guionistas | Paquete | 1 | 600,000 | 600,000 | | | 200 |
| 1.1.3 | Guión dibujado (Storyboard) | Meses | 1 | 500,000 | 500,000 | | | 167 |
| 1.1.4 | Diseño de personajes | Semanas | 2 | 300,000 | 600,000 | | | 200 |
| 1.1.5 | Diseño de fondos | Semanas | 2 | 300,000 | 600,000 | | | 200 |
| 1.2 | PRODUCTORES | | | | | 600,000 | | 200 |
| 1.2.1 | Productor(es) ejecutivo(s) | Meses | 2 | 300,000 | 600,000 | | | 200 |
| 1.3 | SEGUROS, ASPECTOS JURÍDICOS Y FINANCIEROS | | | | | 200,000 | | 67 |
| 1.3.1 | Asesoría legal y gastos legales | Paquete | 1 | 200,000 | 200,000 | | | 67 |
| 1.4 | GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE OFICINA | | | | | 100,000 | | 33 |
| 1.4.1 | Fotocopias | Paquete | 1 | 100,000 | 100,000 | | | 33 |
| 2 | PREPRODUCCIÓN | | | | | | 5,800,000 | 1,933 |
| 2.1 | PRODUCTORES | | | | | 2,000,000 | | 667 |
| 2.1.1 | Productor(es) ejecutivo(s) | Meses | 4 | 500,000 | 2,000,000 | | | 667 |
| 2.2 | DIRECCIÓN Y CABEZAS DE EQUIPO | | | | | 3,500,000 | | 1,167 |
| 2.2.1 | Director | Meses | 4 | 500,000 | 2,000,000 | | | 667 |
| 2.2.2 | Director de animación | Meses | 1 | 400,000 | 400,000 | | | 133 |
| 2.2.3 | Director de fotografía/Composición | Meses | 1 | 300,000 | 300,000 | | | 100 |
| 2.2.4 | Director de arte | Meses | 1 | 200,000 | 200,000 | | | 67 |
| 2.2.5 | Sonidista | Meses | 2 | 300,000 | 600,000 | | | 200 |
| 2.3 | SEGUROS, ASPECTOS JURÍDICOS Y FINANCIEROS | | | | | 300,000 | | 100 |
| 2.3.1 | Asesoría legal y gastos legales | Paquete | 1 | 300,000 | 300,000 | | | 100 |
| 3 | PRODUCCIÓN | | | | | | 34,400,000 | 11,467 |
| 3.1 | PERSONAL DIRECCIÓN Y ANIMACIÓN | | | | | 14,500,000 | | 4,833 |
| 3.1.1 | Director(es) | Meses | 18 | 500,000 | 9,000,000 | | | 3,000 |
| 3.1.2 | Director de animación | Meses | 10 | 400,000 | 4,000,000 | | | 1,333 |
| 3.1.3 | Fondistas | Meses | 6 | 250,000 | 1,500,000 | | | 500 |
| 3.2 | PERSONAL PRODUCCIÓN | | | | | 9,000,000 | | 3,000 |
| 3.2.1 | Productor(es) ejecutivo(s) | Meses | 18 | 500,000 | 9,000,000 | | | 3,000 |
| 3.3 | ELENCO | | | | | 300,000 | | 100 |
| 3.3.1 | Protagonicos | Dias | 3 | 100,000 | 300,000 | | | 100 |
| 3.4 | PERSONAL DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA | | | | | 1,500,000 | | 500 |
| 3.4.1 | Director de fotografía/Composición | Meses | 5 | 300,000 | 1,500,000 | | | 500 |
| 3.5 | PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE | | | | | 1,800,000 | | 600 |
| 3.5.1 | Director de arte | Meses | 6 | 300,000 | 1,800,000 | | | 600 |
| 3.6 | PERSONAL DEPARTAMENTO DE SONIDO | | | | | 2,400,000 | | 800 |
| 3.6.1 | Sonidista | Meses | 8 | 300,000 | 2,400,000 | | | 800 |
| 3.7 | EQUIPO DE RODAJE, ACCESORIOS Y MATERIALES | | | | | 2,600,000 | | 867 |
| 3.7.1 | Alquiler Tablas de Dibujo | Meses | 11 | 200,000 | 2,200,000 | | | 733 |
| 3.7.2 | Discos duros u otros medios de almacenamiento | Paquete | 2 | 200,000 | 400,000 | | | 133 |
| 3.8 | LOGÍSTICA | | | | | 2,000,000 | | 667 |
| 3.8.1 | Alimentación y Transporte | Meses | 10 | 200,000 | 2,000,000 | | | 667 |
| 3.9 | SEGUROS, ASPECTOS JURÍDICOS Y FINANCIEROS | | | | | 300,000 | | 100 |
| 3.9.1 | Asesoría legal y gastos legales | Paquete | 1 | 300,000 | 300,000 | | | 100 |
| 4 | POSPRODUCCIÓN | | | | | | 8,800,000 | 2,933 |
| 4.1 | EDICIÓN | | | | | 1,500,000 | | 500 |
| 4.1.1 | Edición o montaje | Meses | 5 | 300,000 | 1,500,000 | | | 500 |
| 4.2 | FINALIZACIÓN | | | | | 1,000,000 | | 333 |
| 4.2.1 | Colorización | Meses | 1 | 200,000 | 200,000 | | | 67 |
| 4.2.3 | Diseño de títulos y créditos | Paquete | 1 | 300,000 | 300,000 | | | 100 |
| 4.2.4 | Efectos visuales | Meses | 2 | 250,000 | 500,000 | | | 167 |
| 4.3 | DELIVERY (incluye película y tráiler) | | | | | 900,000 | | 300 |
| 4.3.1 | Codificación DCP - DCI | Paquete | 1 | 300,000 | 300,000 | | | 100 |
| 4.3.2 | Master DCP | Paquete | 1 | 300,000 | 300,000 | | | 100 |
| 4.3.3 | Materiales para depósito legal | Paquete | 1 | 300,000 | 300,000 | | | 100 |
| 4.4 | SONIDO (incluye película y tráiler) | | | | | 3,500,000 | | 1,167 |
| 4.4.1 | Montaje/edición de sonido | Meses | 7 | 300,000 | 2,100,000 | | | 700 |
| 4.4.2 | Grabación y edición Foley (incluye artista y sala) | Meses | 4 | 200,000 | 800,000 | | | 267 |
| 4.4.4 | Mezcla final y codificación (sala de Mezcla) | Semanas | 2 | 100,000 | 200,000 | | | 67 |
| 4.4.5 | Estudio de grabación (alquiler, honorarios personal de estudio, otros) | Paquete | 1 | 400,000 | 400,000 | | | 133 |
| 4.5 | MÚSICA | | | | | 1,500,000 | | 500 |
| 4.5.1 | Derechos música original (composición y producción temas originales y música incidental) | Paquete | 1 | 1,000,000 | 1,000,000 | | | 333 |
| 4.5.2 | Estudio de grabación (alquiler, honorarios personal de estudio, otros) | Meses | 2 | 250,000 | 500,000 | | | 167 |
| 4.6 | TRAILER | | | | | 100,000 | | 33 |
| 4.6.1 | Elaboración trailer | Paquete | 1 | 100,000 | 100,000 | | | 33 |
| 4.7 | SEGUROS, ASPECTOS JURÍDICOS Y FINANCIEROS | | | | | 300,000 | | 100 |
| 4.7.1 | Asesoría legal y gastos legales | Paquete | 1 | 300,000 | 300,000 | | | 100 |
| 5 | PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN | | | | | | 1,850,000 | 617 |
| 5.1 | EXHIBICIÓN | | | | | 650,000 | | 217 |
| 5.1.1 | Servicio de envío digital | Paquete | 1 | 150,000 | 150,000 | | | 50 |
| 5.1.2 | Clasificación película | Paquete | 1 | 500,000 | 500,000 | | | 167 |
| 5.2 | PUBLICIDAD Y PAUTA | | | | | 500,000 | | 167 |
| 5.2.1 | Diseñador de piezas promocionales | Paquete | 1 | 500,000 | 500,000 | | | 167 |
| 5.3 | HONORARIOS | | | | | 200,000 | | 67 |
| 5.3.1 | Diseño y/o creación de campaña de promoción | Paquete | 1 | 200,000 | 200,000 | | | 67 |
| 5.4 | FESTIVALES | | | | | 300,000 | | 100 |
| 5.4.1 | Inscripciones a festivales y muestras internacionales y mercados | Paquete | 1 | 300,000 | 300,000 | | | 100 |
| 5.5 | LOGÍSTICA | | | | | 200,000 | | 67 |
| 5.5.1 | Transporte de las copias para su exhibición en Colombia, nacionalización y servicios administrativos (SIA) | Paquete | 1 | 200,000 | 200,000 | | | 67 |
| 6 | TOTAL | | | | | | 55,050,000 | 18,350 |

PROPUESTA DE ANIMACIÓN

3. PROPUESTA DE ANIMACIÓN

Al pensar en la realización de un proyecto audiovisual, uno de los primeros elementos que deben estar definidos antes de comenzar a desarrollarlo es la técnica y el formato bajo la cual se llevará a cabo. Como en el mundo audiovisual existen muchas formas diferentes para contar una historia, al elegir un formato y una técnica automáticamente se están estableciendo los parámetros que el equipo de trabajo debe seguir al momento de crear los distintos elementos que conformarán aquel proyecto. Esta decisión puede ser tomada partiendo de la concepción de la idea, o con el guion; en el caso específico de *Kao*, surgió a partir de la primera opción.

Ahora bien, es necesario aclarar que cada producto audiovisual es diferente y responde a ciertas necesidades bien sea de narrativa, o de formato. *Kao* es un cortometraje que exigía que fuera hecho en animación, no solo por el tipo de personajes, ni de locaciones fantásticas, sino porque el mensaje y las emociones que se desprenden de este puede llegar a entenderse mejor con situaciones alejadas de nuestra realidad. Adicionalmente, la animación es una técnica que ve el potencial que tienen las historias de fantasía y las explota al punto de que una caricatura llegue a sentirse real, generando una conexión con la audiencia. Teniendo esto en cuenta, es posible afirmar que *Kao* es un cortometraje de animación tradicional realizado en una herramienta digital; es decir que todo lo que es posible ver en pantalla es creado en un computador: desde las animaciones hasta los fondos.

En películas *live-action* está establecido que un segundo de video se compone de 24 cuadros, lo cual da como resultado una imagen fluida y 'normal' ante el ojo humano; cuando se decide alterar el número de cuadros, el resultado en pantalla es diferente en lo que respecta a las acciones de los personajes. Los proyectos de animación se rigen bajo otros parámetros, y *Kao*, no es la excepción: se trabajará a 12 cuadros por segundo, en donde cada dibujo tiene una duración de dos cuadros (o *frames*). Esto va de la mano con aspectos de la producción en donde esta forma de trabajo puede verse como un ahorro de tiempo y de dinero, y al mismo tiempo favorece a la historia que se quiere

contar añadiéndole fluidez. Ahora bien, es importante tener en cuenta que esta regla no se cumplirá todo el tiempo, puesto que en ocasiones algunas veces un dibujo alterará la duración de los cuadros de acuerdo a la función narrativa: para mostrar cosas rápidas durará 1 cuadro, para mostrar cosas con más detalle, durará 3 o más cuadros.

La animación del cortometraje será realizada en el software especializado *Toon Boom Harmony*. El proceso para crear cada plano consiste en tres pasos: el primero es realizar las animaciones de acuerdo al *animatic* (el cual se compone de los distintos cuadros del storyboard), después se realizará el proceso de rellenar con color cada una de las escenas en este mismo software. El último paso va de la mano con el departamento de montaje, en el que se exportan las animaciones finalizadas a *After Effects* para que allá se realice el proceso de composición y a su vez se agreguen efectos y animaciones a los fondos (con el uso de *rigs* y controladores).

Ahora bien, dentro del proceso de animación de Kao existen cinco elementos claves que permitirán darle vida a los personajes, aportando distintas cualidades que les dará una mayor profundidad y así la historia se enriquecerá. Estos elementos son: *timing*, *estilo*, *acting* y *appeal*, los cuales serán explicados a continuación.

3.1. Timing

El primer elemento que forma parte de la animación es el *timing*, este se relaciona directamente con las acciones que vemos en pantalla y puede ser definido como “el ritmo donde suceden las cosas, donde los ‘acentos’, ‘latidos’ o ‘golpes’ ocurren” (Williams, 2001, p. 36); en otras palabras, la cantidad de tiempo que se demora una acción en suceder. Al tener esto claro, se añaden dos conceptos fundamentales para que el *timing* funcione: velocidad y tiempo. Como ya se ha mencionado, este elemento está estrictamente relacionado con acciones y movimientos en función de la historia, por lo cual se está hablando específicamente de los personajes. Cada uno de estos posee personalidades y cualidades diferentes, y la forma perfecta para que estas sean

evidentes para la audiencia se da gracias al *timing*. Puesto que los personajes (tanto humanos como animales) deben ser la representación de distintos conceptos e ideas, cada uno de estos debe reflejar aquellas cualidades que quieren dar a conocer.

Kao, como personaje, debe manifestar una personalidad muy particular, debe mostrarse como torpe, pasivo y tímido, y así deben ser sus reacciones frente a lo que sucede a su alrededor. Es importante que la animación ponga en evidencia la imprecisión y lentitud con la que realiza sus movimientos, dando a entender que es un personaje inocente e ingenuo lleno de ansiedad, inseguridades, y dudas. Los otros niños (Sheroh y Tara) deben ser completamente opuestos al protagonista, sus movimientos deben verse enérgicos, seguros y precisos: por ejemplo, cuando Sheroh se acerca a su mascota por primera vez lo hace prevenido, pero no asustado, es evidente que él sabe qué es lo que tiene que hacer.

Por el lado de los animales, tenemos en primer lugar al pájaro. Este, a pesar de aparentar torpeza y tener un diseño “sencillo”, sigue siendo un ave grande por lo que sus movimientos deben reflejar estas características, sus movimientos deben ser rápidos y precisos y al mismo tiempo ser fuertes y bruscos, de esta forma se justifica la energía que posee para poder impresionar a su dueño. En un paralelo similar al de los humanos, los otros animales deben ser completamente opuestos al ave, estos deben generar la sensación de que son seres celestiales, imponentes y poderosos, por lo que sus movimientos serán delicados y finos.

3.1.1. Smear

Una de las técnicas que hacer parte del *timing* en una animación es el *smear*. Esta fue definida por el animador Paul Layzell como una ilusión óptica, y se utiliza cuando un personaje se mueve rápidamente. El animador utiliza un dibujo distorsionado del personaje para hacerle creer a la audiencia que las acciones que este realiza sean rápidas. La noción de ilusión óptica existe porque el ojo humano cree que lo que está

viendo son movimientos completos, cuando en realidad son figuras distorsionadas que dan a entender que dichas acciones fueron dibujadas en su totalidad (ver galerías 1 y 2).



Galería 1: El uso de figuras distorsionadas y repetidas (*smear*) permite demostrar rápidamente que los personajes se asustan de un momento a otro – *Hilda* (2018) – Luke Pearson



Galería 2: Para que la audiencia perciba el movimiento de la escoba como veloz y fuerte, los animadores implementaron el *smear* en este objeto – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

Al implementar el *smear* en un proyecto de animación, el animador utiliza pocos dibujos con figuras distorsionadas para hacer que los movimientos que realizan los personajes se vean rápidos y veloces. En *Kao*, es posible apreciar la utilización de esta técnica específicamente en el pájaro; puesto que sus movimientos son rápidos y precisos, es necesario acentuarlos sin necesidad de recurrir a muchos dibujos. El *smear* es uno de los factores que ayuda a generar una distinción entre los personajes: los movimientos del pájaro deben ser completamente opuestos a los de Kao, de esta forma el choque de personalidades será más notorio.

3.2. Estilo

Como ya se ha mencionado anteriormente, *Kao* es un cortometraje de animación tradicional realizado con herramientas digitales. Al usar la palabra “tradicional”, se hace referencia a los principios de dicha técnica en la que cada cuadro es un dibujo nuevo. De esta misma forma, la animación del cortometraje estará alineada con los 12 principios de la animación, establecidos por Frank Thomas y Ollie Johnston en Disney, aquellos “parámetros” que permiten que lo que está en pantalla se sienta mucho más cercano a la realidad. Es importante tener en cuenta que, aunque *Kao* pertenezca al género de fantasía y tenga una apariencia de *cartoon*, no se ceñirá a los mismos parámetros de este estilo. Los movimientos y las expresiones de los personajes deberán ser sutiles y lo suficientemente claros para que comuniquen lo que los personajes quieren expresar, y no se recurrirá a la exageración de estos dos elementos, algo típico del *cartoon* (ver *imágenes 19 y 20*).



Imagen 19 (izquierda): *Coraje, el Perro Cobarde* (1999) – John R. Dilworth



Imagen 20 (derecha): *Hilda* (2018) – Luke Pearson

Aquí vemos dos ejemplos del mismo estilo *cartoon*, con dos personajes que están viviendo una situación de miedo. Coraje representa aquella exageración que no debe estar en *Kao*, en donde el personaje altera su físico para poner en evidencia aquella emoción. Por otro lado, el susto que está viviendo David se siente más real, la sencillez de su diseño nos lo dice todo.

Ahora bien, dentro de los elementos que hacen parte de la forma como será creado *Kao* es necesario tener en cuenta el uso de las *overlapping actions* (acciones complementarias). Estas implican que “las cosas se mueven en partes y no todo ocurre al mismo tiempo” (Williams, 2001, p. 226); este principio se relaciona con la realidad al afirmar que cuando uno realiza una acción, existen distintos elementos que se mueven con uno. Estas *overlapping actions*, al ser aplicadas en una acción realizada por un personaje, pueden entenderse como aquellos movimientos que complementan la acción principal ejecutada, haciendo que esta se sienta real y sea consistente con lo que ellos están haciendo. Por ejemplo, cuando la acción principal de un personaje es correr, el foco está en las extremidades, la forma como se complementa dicha acción principal se refleja en los otros elementos del personaje que experimentan movimiento, en este caso su pelo y su ropa (ver *galería 3*).



Galería 3: En esta secuencia vemos a Hilda correr, agacharse y saltar como acciones principales, sin embargo las *overlapping actions* que la acompañan se evidencian en el movimiento que tiene su pelo y su ropa – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

A su vez, se implementarán tres principios que dependen entre sí y permitirán que la audiencia sienta una conexión más cercana con los personajes, haciéndolos un poco más reales. En varios momentos de *Kao* se utilizará la anticipación, el primero de los principios, ya que esta “comunica lo que va a suceder. La audiencia ve lo que sucederá, por lo que se anticipan con nosotros” (Williams, 2001, p. 274). Al decir esto, Williams está afirmando que el proceso de creación involucra a una audiencia activa que está involucrada en la historia, por lo que están atentos a los movimientos de los personajes

y pueden deducir las acciones que sucederán posteriormente. La siguiente referencia corresponde a una forma de crear anticipación al movimiento (ver *imágenes 21 y 22*).



Imágenes 21 y 22: La imagen superior es la que representa a la anticipación: la animación de Hilda (incluyendo pose y gestos) le da a entender a la audiencia la acción que hará justo después, la cual se ve en la imagen inferior – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

Aunque la anticipación es importante, es solo un paso en el proceso de crear movimientos, los otros dos principios que permiten que las acciones tengan sentido y se sientan completas son el *over-shoot* y el *settle*. Estos hacen que las animaciones adquieran fuerza y peso, ayudando a crear dramatismo y al mismo tiempo incrementando el nivel de realidad del corto. El primer término hace referencia a un dibujo en específico, este debe ir un paso más allá de la pose final, haciendo que aquel personaje u objeto en movimiento se altere un poco, dando la impresión de dureza. El *settle* corresponde a la pose final que tiene dicho personaje u objeto tras haber realizado una acción en su totalidad. En la *galería 4* se pueden ver estos conceptos ejemplificados.





Galería 4: La primera imagen muestra la acción de Hilda frenando. Los conceptos se ven en las siguientes imágenes: en la segunda se puede ver el *overshoot* de esta acción, en donde el animador utiliza el *smear* para que el movimiento del frenando se sienta completo, haciendo que la pose de Hilda esté un poco más allá de la posición final, la cual vemos en la tercera imagen – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

Es importante tener en cuenta que, aunque se utilizarán efectos especiales a lo largo del cortometraje y serán ejecutados en la post-producción, existen otros tipos de efectos que le corresponden al departamento de animación, puesto que implica un trabajo de animación cuadro a cuadro. El hecho de que sean realizados durante la producción, implica que estos se registrarán por los principios previamente mencionados los cuales contribuyen a las necesidades narrativas de los personajes. El principio que más se asocia a este tipo de efectos es el *timing*, puesto que deben ser añadidos en momentos específicos y deben tener relación con la personalidad de los personajes. Los siguientes referentes nos muestran ejemplos de este tipo de efectos hechos cuadro a cuadro (ver *galería 5*).



Galería 5: Aquí vemos cuatro ejemplos de efectos añadidos en relación al *timing* de las animaciones. Primero, vemos las lágrimas en el rostro del troll; segundo, la pisada en la nieve. Tercero, las gotas de agua salpicando alrededor de David. En la última imagen vemos el ectoplasma de un fantasma rodeando un hueso. Todos estos son la muestra de un trabajo hecho cuadro a cuadro – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

Finalmente, como parte de la estética de la animación de *Kao*, existirá una ligera vibración en la línea de los personajes cuando estos están específicamente en movimiento. Esta le dará un toque especial a las acciones ejecutadas, haciendo que estas se vean más dinámicas y activas. La principal razón de la existencia de la vibración corresponde al estilo tradicional en el que cada dibujo es un cuadro nuevo.

3.3. Acting

El tercer elemento que forma parte de la propuesta de animación es el *acting*, este principio está asociado a una cualidad que hace parte de la naturaleza humana y es la forma como actuamos con los que nos rodean. Richard Williams menciona que “somos actores todo el tiempo, y dependiendo de la situación en la que estemos mostramos la personalidad que más se adapte” (2001, p. 315); cuando habla de la animación de personajes es necesario ponerse en los zapatos de ellos, saber que quieren y el por qué lo quieren, así es posible hacer que estos actúen de una determinada forma en cada situación en la que estén y al mismo tiempo que esté alineada con la personalidad que cada uno de ellos tiene. El *acting* debe ser muy claro en las poses y en las expresiones, de esta forma la audiencia no confundirá las intenciones de los personajes.

3.3.1. Posing

Este elemento del *acting* se relaciona con la forma como los personajes son dibujados al momento de ejecutar alguna acción específica. Los animadores deben tener completamente definidas las poses claves, con la utilización de *keyframes*. Al tener estipuladas las poses será mucho más fácil para los animadores realizar los *frames* intermedios que dan la sensación de movimiento entre cada uno de esos *keyframes*. Es importante aclarar nuevamente que, aunque la animación sea tipo *cartoon*, las poses no tendrán el mismo nivel de exageración que este estilo usualmente implementa, sino que deberán ser mucho más sutiles. En este cortometraje, cada personaje tiene un tipo de pose que se asocia con su personalidad, como veremos a continuación.

3.3.1.1. Kao

El personaje principal del cortometraje tiene una personalidad inocente y un poco torpe, es un niño bastante tímido e inseguro, por lo que sus poses deberán representar estas cualidades. Una forma de hacerlo es creando poses rígidas y no dinámicas, así es posible mostrarle a la audiencia que es un niño muy inseguro que siempre piensa dos veces antes de hacer cualquier acción; sus poses son retraídas y no implican mucho movimiento, ahí es donde se pone en evidencia su inocencia y torpeza (ver *imágenes 23, 24, 25 y 26*). La edad de *Kao* juega un rol importante, porque en comparación con sus otros amigos, es el personaje que más le teme al mundo que lo rodea: su timidez interna se refleja en su exterior.







Imágenes 23, 24, 25 y 26: David es el mejor referente en el universo de *Hilda* (2018). Aquí, vemos cuatro ejemplos de poses completamente rígidas que se reflejan en el poco uso de movimientos que refuerzan aquella noción de miedo que él tiene – Luke Pearson

3.3.1.2. Sheroh y Tara

Los otros personajes humanos son el opuesto de Kao, cosa que le añade mucho más peso a su inseguridad. Sheroh, el líder del grupo, al ser el mayor debe mostrarse como una persona segura de sí misma, por lo que sus poses serán dinámicas y demostrarán firmeza y seguridad, dando a entender que sabe lo que está haciendo y está seguro de todo lo que hace. Por otro lado, las poses de Tara deben coincidir con el aura de alegría y de felicidad que ella tiene, deben ser lo suficientemente emocionales como para que la audiencia sienta lo mismo que ella. Ella no teme mostrar sus emociones y eso es lo que debe ser rescatado de ella con cada movimiento que vemos, conocemos mucho más la forma como ella actúa en el mundo.

3.3.1.3. Pájaro

Cuando hablamos de los animales, existen dos tipos de poses que van de acuerdo a las personalidades que cada uno de estos tiene. El pájaro, es el más expresivo de los animales por lo que tiene una amplia variedad de poses que lo distinguen de los otros, por ejemplo, sus poses son fuertes y bruscas, es un animal que no es consciente de sí mismo, simplemente es él mismo y así vive su vida (ver *galería 6*). Es muy importante que estas poses contrasten con las de Kao, puesto que este animal representa lo que el protagonista debe aprender a ser. Al mismo tiempo, aunque se busquen poses fuertes, es muy importante tener en cuenta su anatomía y usarla a favor de los movimientos, y de las acciones que el pájaro hace en cada plano.



Galería 6: Kevin es un personaje construido para no ser consciente de sí mismo. Lo podemos ver usando sus extremidades para colgarse de un árbol; comiendo un caminador y aplastando a un adversario. Esta ave actúa como lo que es, a pesar de estar en una historia de fantasía –

Up (2009) – Pete Docter

3.3.1.4. Lobo y Oso

Previamente se mencionó que existían dos tipos de poses con respecto a los animales, ahora bien, al hablar del Lobo y del Oso se está hablando de dos criaturas con una esencia mística. Estos dos personajes son animales que asemejan un nivel de divinidad que hace que no se sientan como criaturas de nuestro mundo. Teniendo esto en cuenta, las poses de estos animales tienen que ser protectoras, dando a entender que son alfas, animales grandes y poderosos; sin embargo, es importante que estas criaturas se sientan cercanas a sus dueños. El reto principal es hacer que estos dos animales se sientan fuertes y protectores y al mismo tiempo cariñosos con sus dueños.

3.3.2. Expresiones

El segundo elemento que hace parte del *acting*, corresponde a las expresiones y a los gestos faciales que los personajes deben hacer para que de esta forma puedan transmitir dichas emociones a la audiencia. Como el cortometraje no tiene diálogos, la historia debe entenderse mediante las expresiones y las emociones de los personajes, y la forma para que esto se lleve a cabo es mediante el uso de gestos claros y definidos que permitirán que cada escena se entienda de la forma correcta. Un aspecto que es importante manejar es el uso de los parpadeos en los personajes, puesto que estos serán utilizados para hacer un cambio entre las expresiones sin que la animación pierda ritmo y narrativa. La forma como cada parpadeo se lleva a cabo es un indicativo del *acting* en cada momento, y también de la energía que tiene cada personaje, reflejando aspectos de su personalidad.

3.3.2.1. Kao

Al ser el protagonista, y al involucrarse en todo tipo de aventuras diferentes, Kao es el personaje que debe manejar un amplio rango de expresiones, desde alegre y risueño hasta triste y asustado. Algo que es fundamental al momento de crear estos múltiples gestos en él es que siempre debe manifestar inseguridad y miedo, una forma

de hacerlo es con el uso sutil de ojeras permanentes que hacen referencia a su constante estrés y a su estado de nerviosismo. Es muy importante cuidar el uso de estas ojeras, que no lleguen al nivel exagerado del *cartoon*, y tal como se mencionó anteriormente, su parpadeo corresponderá a uno rápido que acentúe dicha inseguridad. Kao debe ser expresar sus emociones a través de sus ojos y de su boca, recordando siempre la ansiedad que tiene. En los siguientes referentes podemos ver dos personajes que manifiestan su inseguridad a través de sus expresiones (ver *galería 7 e imagen 27*).



Galería 7: David es el personaje clave de *Hilda* (2018), porque no solo sus poses funcionan de referente sino que también lo hacen sus expresiones. En esta galería podemos ver una amplia gama de gestos en su rostro y todos tienen algo en común: su inseguridad y miedos son notorias y constantes gracias a sus rasgos faciales – Luke Pearson



Imagen 27: En esta imagen es posible observar varias emociones en el mismo rostro, todo bajo la inseguridad por la cual Piglet es conocido. Aunque vemos felicidad en su boca, sus ojos dicen otra cosa cercana al miedo interno que predomina en esa situación. Al añadir líneas cercanas a los ojos, la expresión completa en el rostro puede cambiar e interpretarse de varias formas – *Winnie the Pooh* (2011) – Stephen J. Anderson, Don Hall

3.3.2.2. Sheroh y Tara

No está mal afirmar que las poses y las expresiones están relacionadas, eso se evidencia en los personajes secundarios de *Kao*. Por un lado, el rostro de Sheroh debe mostrar sabiduría, calma, templanza, prudencia y tranquilidad. Una forma de reforzar esta idea es con el uso de un parpadeo lento y tranquilo, creando así emociones sutiles y fáciles de entender; sus expresiones deben mostrar la madurez que tiene, y por sobre todas las cosas la seguridad que tiene de sí mismo debe verse en todo momento. Por otro lado está Tara, cuyas expresiones deben contagiar a la audiencia con alegría y felicidad. Sus gestos deben ser muy marcados y deben ser creados con la premisa previamente mencionada.

3.3.2.3. Pájaro

Dentro de los animales que hacen parte de *Kao*, sin lugar a dudas el que debe tener un rango muy amplio de expresiones es el pájaro. Al ser el acompañante del protagonista y su compañía permanente, debe ser capaz de manifestar una amplia variedad de emociones que corresponda a las situaciones que ambos están viviendo. Los rasgos faciales que deben ser muy expresivos son los ojos y la comisura de su pico, como cuando lo vemos de perfil (ver *galería 8*). El espectro emocional del pájaro debe ser tan amplio, que este debe ser capaz de expresar felicidad y tristeza de una forma casi instantánea. Ya que este un personaje de ficción, se le permitirá parpadear de una forma neutra, ni muy calmado ni muy veloz, mostrando así su forma de ser.



Galería 8: Zazu es un ave que mediante sus ojos, sus párpados y su pico es capaz de expresar un gran número de expresiones – *El Rey León* (1994) – Roger Allers y Rob Minkoff

3.3.2.4. Lobo y Oso

El Lobo y el Oso, al ser personajes tan místicos y serios, sus expresiones serán muy neutras y no tendrán mucha variación. Estos dos animales deben mantener aquella cualidad de seres celestiales. Y así como sus poses deben ser protectoras y al mismo tiempo tiernas, sus expresiones son muy similares, aunque no manifiesten un amplio rango, estas ayudarán a darles aquella cualidad de docilidad y cariño que tienen hacia sus dueños.

3.4. Appeal

Posiblemente, el último elemento que hace parte de la animación es el más difícil de definir, pero es el más importante de todos: el *appealing*. Este concepto está asociado a la apariencia que tienen los personajes y a la forma como estos pueden ser 'atractivos' o 'llamativos' a una audiencia. Es importante aclarar que, aunque este concepto es completamente subjetivo y arbitrario es necesario en el momento de crear una animación. Frank Thomas y Ollie Johnston, célebres animadores de Disney, lo plantearon así: "para nosotros, significa cualquier cosa que a una persona le gusta ver: una mezcla de encanto, diseño agradable, sencillez, comunicación y magnetismo" (1981, p. 68).

Adicionalmente, ellos relacionan el *appeal* de un dibujo animado con el carisma que un actor puede tener, la forma como esta característica puede evidenciarse en una animación está en la forma como está diseñado o animado un personaje "un dibujo débil no tiene atractivo. Un dibujo que es muy complicado o difícil de leer carece de atractivo" (1981, p. 68). Aunque este concepto sea completamente subjetivo, el ojo humano sabe con exactitud aquello que tiene *appeal* y aquello que no lo tiene (ver *imágenes 28, 29, 30 y 31*). Existen varios ejemplos que permiten que esa atracción ocurra: cuando el personaje no se sale del modelo, o cuando existe consistencia en las proporciones y características de los personajes, o cuando sus pupilas están bien direccionadas.



Imágenes 28 y 29: El *appeal* de estos personajes se aleja del que se debe estar en *Kao*. *Rick y Morty* (2013) se destaca por tener personajes con una apariencia demasiado extraña, haciéndolas no muy atractivas al ojo – Justin Roiland, Dan Harmon



Imágenes 30 y 31: Por otro lado, los personajes de *Hilda* (2018) se acercan al *appeal* que deben tener las animaciones de *Kao*. Estos personajes tienen una apariencia más amigable y más inocente, haciendo que se vuelvan mucho más atractivos para el público – Luke Pearson

Es importante tener en cuenta que el *appeal* no solo juega un rol en el diseño o en la animación, sino que es el elemento que permite la unión de estos dos con la historia y el lenguaje visual que el producto audiovisual está proponiendo.

PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA

4. PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA

Al momento de realizar una producción audiovisual, es muy importante que el equipo tenga claro la forma cómo se verá cada plano y el proceso que cada uno de ellos lleva al momento de realizarse. Usualmente la manera perfecta para que el equipo entienda la visión de lo que será el producto es mediante la utilización de un *storyboard*; y cuando se habla específicamente de un proyecto de animación como *Kao*, es fundamental su existencia. Este *storyboard* no solo permite el primer acercamiento visual a lo que será el corto, sino que también muestra las distintas maneras en las cuales se pondrá en evidencia la idea principal de *Kao*.

Ahora bien, dentro del departamento de fotografía existen distintos elementos que permiten que aquello plasmado en el *storyboard* cobre vida al momento de componer y crear las distintas animaciones y escenarios. Cada uno de estos elementos aborda un área completamente diferente, que va desde la forma como está compuesta cada imagen, hasta la forma como se iluminan cada una de estas. La suma de estos elementos debe dar como resultado una serie de planos que logren expresar un mensaje que va más allá de lo que la imagen muestra, y que permita que la audiencia entienda el cortometraje de una forma diferente.

En esta propuesta se analizarán, explicarán y ejemplificarán cada uno de estos elementos; y mediante el uso de distintos referentes, el equipo tendrá una ayuda visual que le permitirá entender la manera como se verán en *Kao* las intenciones narrativas, conceptuales y estéticas. Todos estos elementos serán ejecutados de una forma digital.

4.1. Planimetría

La planimetría es el primer elemento que se tendrá en cuenta, ya que este nos da una idea de qué o quién serán los 'protagonistas' en cada escena; es decir, la planimetría nos muestra aquello a lo que la audiencia debe prestarle atención. Sin embargo, existen distintos tipos de planos que tienen su propio lenguaje, y ayudan a que el subtexto del

cortometraje salga a la luz y a que algunos conceptos e ideas adquieran más fuerza y sean más evidentes para la audiencia, revelando partes del mensaje que el cortometraje quiere transmitir. Al hablar específicamente de *Kao*, varios tipos de planos serán implementados para que los personajes y ciertos momentos resalten alguna cualidad específica que la historia quiere que sea puesta en evidencia, más allá de lo que la imagen sola quiere mostrar.

En *Kao* se destacan dos tipos de planos que ayudarán a poner en evidencia los sentimientos y las emociones de los personajes, y al mismo tiempo cumplirán una función narrativa que ayudará a que la historia mantenga un hilo y una lógica. Los dos tipos de plano son: los cerrados y los generales.

4.1.1. Cerrados

Dentro de la planimetría en el cine existen diferentes categorías para clasificar los tipos de planos que existen, uno de los más usados y conocidos es el cerrado. Estos se destacan por no ser tan reveladores, y tiene una cualidad introspectiva que permite que la audiencia sienta interés y genere una conexión con los personajes y con la historia que el producto audiovisual está mostrando. Uno de los más conocidos planos cerrados es el primer plano, donde se destacan las expresiones faciales llevando a una conexión con la audiencia (ver *galería 9*). *Kao*, al ser un cortometraje sin diálogos, debe utilizar este tipo de planos para poner en evidencia las emociones que tienen los personajes.





Galería 9: Formas en las cuales el primer plano es aprovechado para dar a entender lo que está sintiendo el personaje en un momento específico: sorpresa, alegría, coqueteo, duda – *Gumball Machine* (2018) – Jeongho Lee

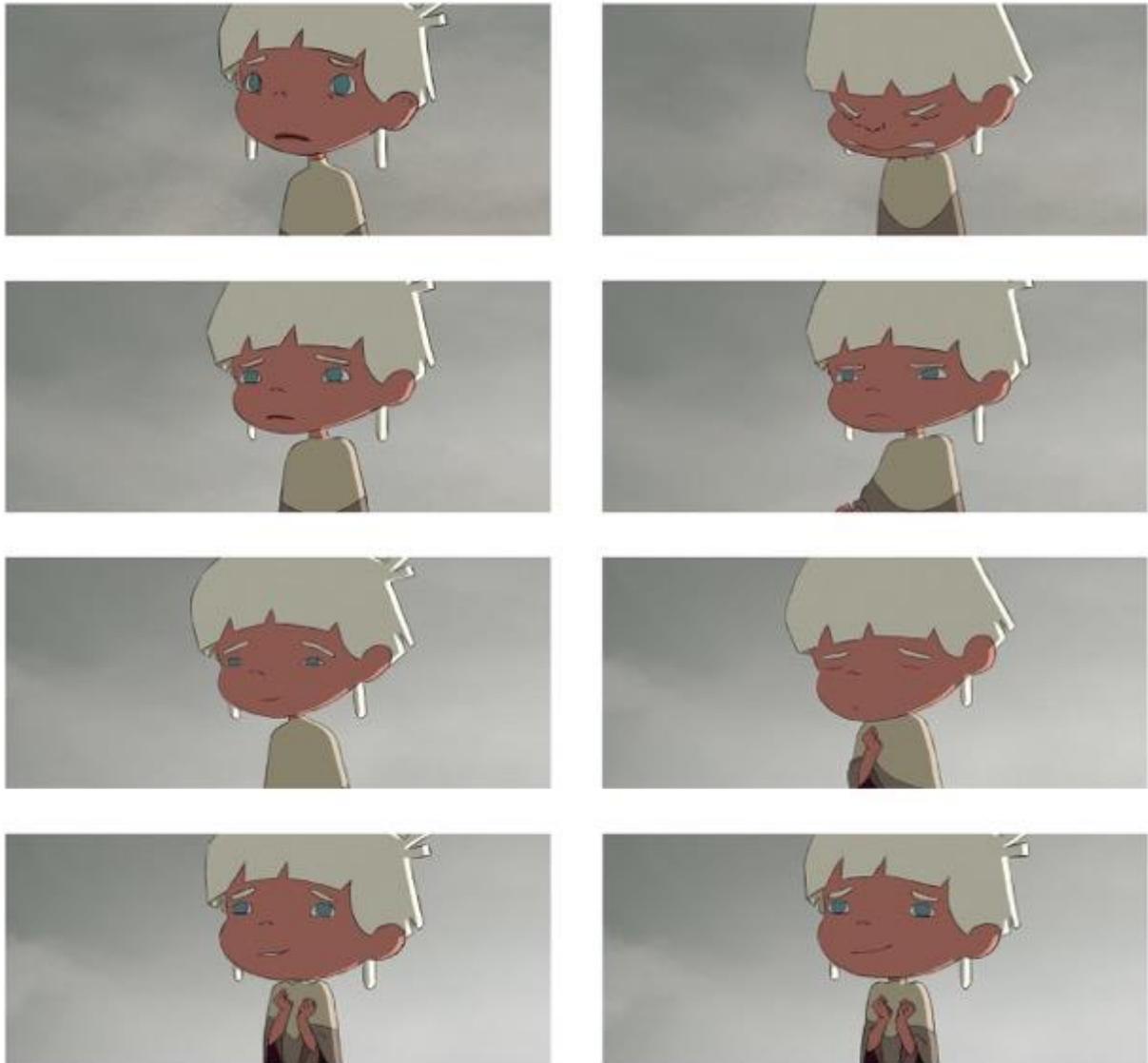
Los primeros planos se verán a lo largo de *Kao* con múltiples propósitos, el primero es el de comunicar aquello que los personajes no hablan mediante sus expresiones faciales. Para cumplir esta función, es importante trabajar de la mano con el departamento de Arte al momento de saber qué rasgos faciales son los más expresivos, como se puede ver en la siguiente referencia (ver *imágenes 32, 33 y 34*). Aquí es posible ver ejemplos claros de primeros planos aplicados en los rostros de dos personajes diferentes, dónde se entiende que es lo que están sintiendo gracias a sus expresiones. También es posible identificar la carga narrativa que estas tienen en las acciones que los personajes ejecutan.





Imágenes 32, 33, 34: *Little Bandits* (2018) – Alex Avagimian

Puesto que lo que la audiencia observa primero es la apariencia de los personajes, el siguiente paso a seguir es lograr una conexión emocional con ellos, alcanzando un nivel más profundo en el que se ponen en evidencia la narrativa y el mensaje de la historia (ver *galería 10*). Al momento de implementar los primeros planos con esta intención es importante ser cuidadoso y no exagerar en su uso, ya que, si la audiencia se acostumbra cuando llegue un momento fundamental se perderá el poder narrativo que tiene esta herramienta. Es importante ser óptimo al momento de utilizar este tipo de plano.



Galería 10: El uso del primer plano trabaja de la mano con los sentimientos internos que tiene el personaje, ligados a la narrativa de la trama. En este caso el personaje está viviendo un duelo que ondula entre la pérdida y la alegría. – *A Song for the Whales* (2017) – Lorenzo Fresta

Algo que es importante al hablar de los primeros planos es que, si estos se trabajan con profundidad en el departamento de montaje, son capaces de generar una nueva emoción en la audiencia, que va más allá de lo que los personajes están sintiendo. Esta 'nueva emoción' en la audiencia corresponde a la forma como son ubicadas las imágenes dentro de la secuencia, cambiando el sentido inicial. En el caso de *Kao*, estamos hablando de un momento específico lleno de tensión, y el uso de los planos

cerrados ayuda a generar esta sensación de incertidumbre en la audiencia, al no saber que está ocurriendo exactamente. No sobra aclarar que esta técnica se relaciona más con el montaje y será mejor explicada en dicha propuesta.

4.1.2. Generales

El segundo tipo de planos que forman parte de la estructura visual de *Kao* son los generales, los cuales se destacan por abarcar de una manera amplia distintos elementos que forman parte de la imagen. Este tipo de planos es usualmente utilizado para presentar locaciones, o mostrar situaciones que abarcan amplias distancias; en *Kao* se utilizará de la primera forma. Al tener estos referentes espaciales en la memoria del espectador, no es necesario volver a implementarlos cada vez que se muevan dentro de una misma locación. Al igual que con los cerrados, tiene las mismas funciones: introducción e introspección; y de igual forma, si se usa constantemente, puede perder el efecto que se quiere generar en la audiencia.

Ahora bien, es importante que estos planos tengan un encuadre específico en el que se puedan apreciar los lugares y las situaciones que están sucediendo ahí. Para entender el tipo de encuadres que se usarán en *Kao*, es necesario especificar el tipo de planos que se usarán en cada locación. Las referencias que aparecerán más adelante darán una idea general de cómo encuadrar la imagen para que cada espacio sea apreciado de la mejor manera posible.

4.1.2.1. Montaña

Como ya se ha dicho el cortometraje está dividido en tres grandes locaciones, la primera corresponde a la montaña y al exterior del templo. Para lograr captar la atmósfera que este lugar debe generar en el público, la franquicia de *Kung Fu Panda* nos brinda varios ejemplos. En esta podemos apreciar un paisaje montañoso que es capturado de tal forma que logra transmitir aquella sensación de tranquilidad, calma y de espiritualidad que este tipo de lugares nos da (ver imágenes 35, 36, 37, 38 y 39). Puesto que el universo de *Kung Fu Panda* se lleva a cabo en lugares muy altos, la escalera es un elemento

fundamental que la audiencia debe ver para entender la trascendencia que tiene ir a visitar un lugar así. Al ser este el caso, podemos observar dos posibles formas para mostrar aquellos escalones que llegan a una alta cima (ver *imágenes 40 y 41*), y lo que se puede ver desde esta al llegar a lo más alto (ver *imágenes 42 y 43*).





Imágenes 35, 36, 37, 38 y 39: Distintas formas de mostrar un paisaje montañoso con diferentes tipos de iluminación que dan a entender que es un lugar espiritual – *Kung Fu Panda* (2008); *Kung Fu Panda 2* (2011) – John Stevenson y Mark Osborne; Jennifer Yuh Nelson



Imágenes 40 y 41: Tanto la película como uno de sus cortometrajes nos dan ejemplos de cómo mostrarle a una audiencia una amplia serie de escalones que se llegan a una cima – *Kung Fu Panda* (2008); *Kung Fu Panda: Secrets of the Scroll* (2016) – John Stevenson y Mark Osborne; Rodolphe Guenoden



Imágenes 42 y 43: Dos ejemplos de cómo mostrar el paisaje desde la cima de los escalones: en su totalidad y con un personaje – *Kung Fu Panda* (2008) – John Stevenson y Mark Osborne

4.1.2.2. Bosque

La segunda gran locación que forma parte de *Kao* es el bosque, y para encontrar la forma perfecta de captar la naturaleza y sus distintas tonalidades, se tomará como referencia principal a *Hilda*. La serie de Luke Pearson se encarga de presentarnos varios tipos de ‘sets’ con todo tipo de naturaleza, estos espacios son aquellos que le dan al espectador la idea de que es un lugar completamente lleno de secretos, misterios y magia (ver *imágenes 44, 45, 46 y 47*). La forma perfecta para capturar la esencia de este tipo de lugares con un plano general, es mostrando grandes porciones sin revelar todos los secretos que esta locación puede llegar a tener.





Imágenes 44, 45, 46 y 47: Las formas diferentes de capturar la magia y la esencia del bosque va de la mano con la forma como está diseñado el lugar – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

4.1.2.3. Risco

La última locación que hace parte del mundo de *Kao* corresponde al risco donde ocurre el clímax y el desenlace de la historia. Esta locación se compone de dos escenarios diferentes y cada uno de ellos debe transmitir sensaciones completamente opuestas para que de esta forma el clímax de la historia adquiriera un mayor significado. En este lugar es donde podemos ver ejemplificadas las dos funciones que tiene este tipo de planos en los productos audiovisuales; primero hablaremos de aquellas funciones de presentación y luego de aquellas de introspección. Es importante establecer los dos tipos de sensaciones que este lugar debe transmitir: uno de los sets debe ser firme y seguro, el otro debe verse completamente frágil y débil.

4.1.2.3.1. Presentación

En primera instancia, la forma de evidenciar aquella solidez y firmeza que tiene es con el uso de planos generales que abarquen mucho más de aquel espacio, dando la idea de que es un lugar seguro para los personajes. Ahora bien, la forma para mostrar un lugar inseguro y frágil en un plano general, es con un pequeño truco visual. Dependiendo el tipo de plano que se vaya a implementar, los objetos cercanos deben ser puestos de lado para que los objetos en la lejanía, como el cielo y las nubes tomen protagonismo. Una de las formas más apropiadas para dar a notar este contraste entre estas dos sensaciones se puede ver en *Hilda* y en *Pocahontas* (ver imágenes 48 y 49).



Imágenes 48 y 49: Contraste de la misma locación en la que Hilda va de un lugar seguro y a uno peligroso. El uso de planos generales y de angulaciones ayudan a crear tensión y generan este tipo de sensación. El plano contrapicado es el que nos muestra lo peligroso que era ese lugar tan apacible donde ella estaba corriendo – Hilda (2018) – Luke Pearson

Asimismo, se pueden crear distintos efectos en donde la angulación y la posición de la cámara generan la idea de que algunos lugares son menos riesgosos de lo que aparentan, o que algunos son mucho más peligrosos de lo que aparentan. Este es el

objetivo que tiene esta locación, distraer a la audiencia haciéndolos creer una cosa para luego revelar el completo opuesto (ver imágenes 50, 51, 52 y 53).



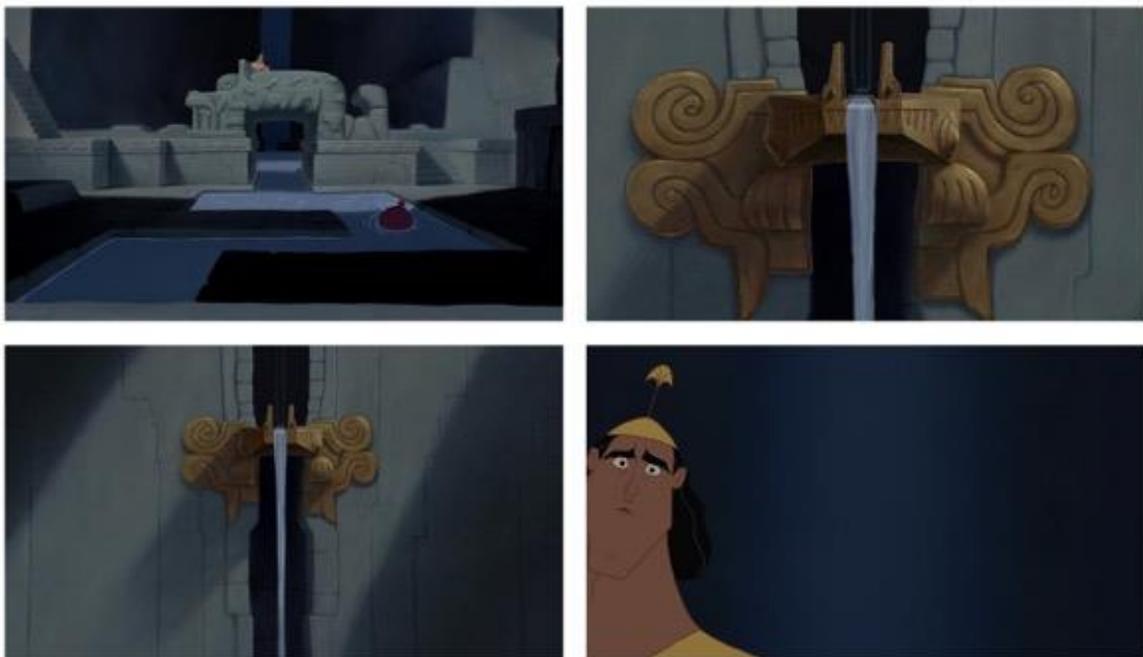
Imágenes 50 y 51: La posición de la cámara permite que la audiencia vea una situación de una manera determinada, en la imagen superior que los personajes están disfrutando de una vista hermosa; sin embargo, al poner la cámara en contra plano vemos que ellas pueden estar corriendo un peligro al estar en un lugar tan alto – *Hilda* (2018) – Luke Pearson



Imágenes 52 y 53: Aquí podemos ver el contraste entre un plano general picado y contrapicado: primero, vemos a los protagonistas en un risco muy alto en el que se puede ver todo el bosque y da la impresión de que se puede romper en cualquier momento, sin embargo, al ver como es realmente el risco, sabemos que los personajes no corren tanto riesgo –
Pocahontas (1995) – Mike Gabriel, Eric Goldberg

4.1.2.3.2. Introspección

Como ya se mencionó anteriormente, los planos generales también cumplen otra función y esta es la de mostrar las emociones y los sentimientos de los personajes. En *Kao* este tipo de función será utilizada una sola vez en todo el cortometraje, de esta forma será contundente y permitirá que la audiencia digiera y recapacite sobre lo que acaba de suceder en la historia. Este plano será usado en la resolución de la historia, justo después de la caída del pájaro, no solo para mostrar desde otra perspectiva esta locación sino para ver la reacción emocional que tiene Kao al ver a su animal caer al vacío.



Galería 11: El uso del *zoom out* es usado para hacer la transición de un plano general a uno gran general; en el cual no solo se muestran las posibles consecuencias de aquel saco en el agua, sino que también nos da a entender los conflictos internos que tiene el personaje – *Las Locuras del Emperador* (2000) – Mark Dindal

En *Kao* el gran plano general nos muestra al protagonista completamente solo en un mundo demasiado grande para él; este plano nos deja entender que es un personaje que lo ha perdido todo y que ahora no logra encontrarse a sí mismo. La magnitud del

espacio da a entender una sensación de soledad que se complementa con las expresiones y las acciones del niño al estar arrodillado inconsolable y sorprendido; nosotros como audiencia realmente sentimos que se quedó completamente solo. Las siguientes galerías (ver *galerías 11 y 12*) nos muestran las formas cómo un gran plano general puede funcionar para mostrar las consecuencias físicas y emocionales de un mismo evento y locación.



Galería 12: Es evidente que el tono que se utiliza en la historia es aquel que permite darle la potencia emocional a un plano o secuencia específico, en *Las Locuras del Emperador* (2000) es evidente que se utiliza la comedia para resaltar las consecuencias de aquella cascada. Este tipo de planos generales permiten que la audiencia vea al personaje física y emocionalmente, y al mismo tiempo le dan un poder de comunicación a la locación – Mark Dindal

La importancia del plano general en estos momentos de introspección permite que la cámara se vuelva un personaje más, aquel que es un testigo silencioso de los momentos que están viviendo los personajes. Esta idea se ve reflejada en los últimos segundos del cortometraje, cuando Kao y su pájaro se reencuentran, aquí no solo vemos esta reunión física, sino que también vemos miles de sensaciones aparecer en pantalla ante nuestros ojos, aquellos conceptos e ideas que no son mencionados en el corto se vuelven los protagonistas. El plano general en este caso permite que las emociones, y no los personajes sean las protagonistas, ya que aquí el mensaje del cortometraje termina de exponerse.

4.2. Movimientos de Cámara

Una de las ventajas que tienen los medios audiovisuales es que existen miles de formas en las cuales los pequeños detalles se encargan de agregarle cualidades y significados tanto a la historia como a los personajes. Uno de estos pequeños detalles se ve reflejados en los distintos movimientos de cámara, y lo que cada uno de estos hace para enriquecer el producto final. Una de las formas en las cuales los movimientos de cámara brindan significado a los personajes se evidenciará en el corto: cada niño será introducido a la audiencia de una forma diferente, resaltando algunos de los rasgos de la personalidad que cada uno de ellos tiene. A continuación, serán explicados los dos tipos de movimientos de cámara que serán los más importantes y recurrentes en *Kao*.

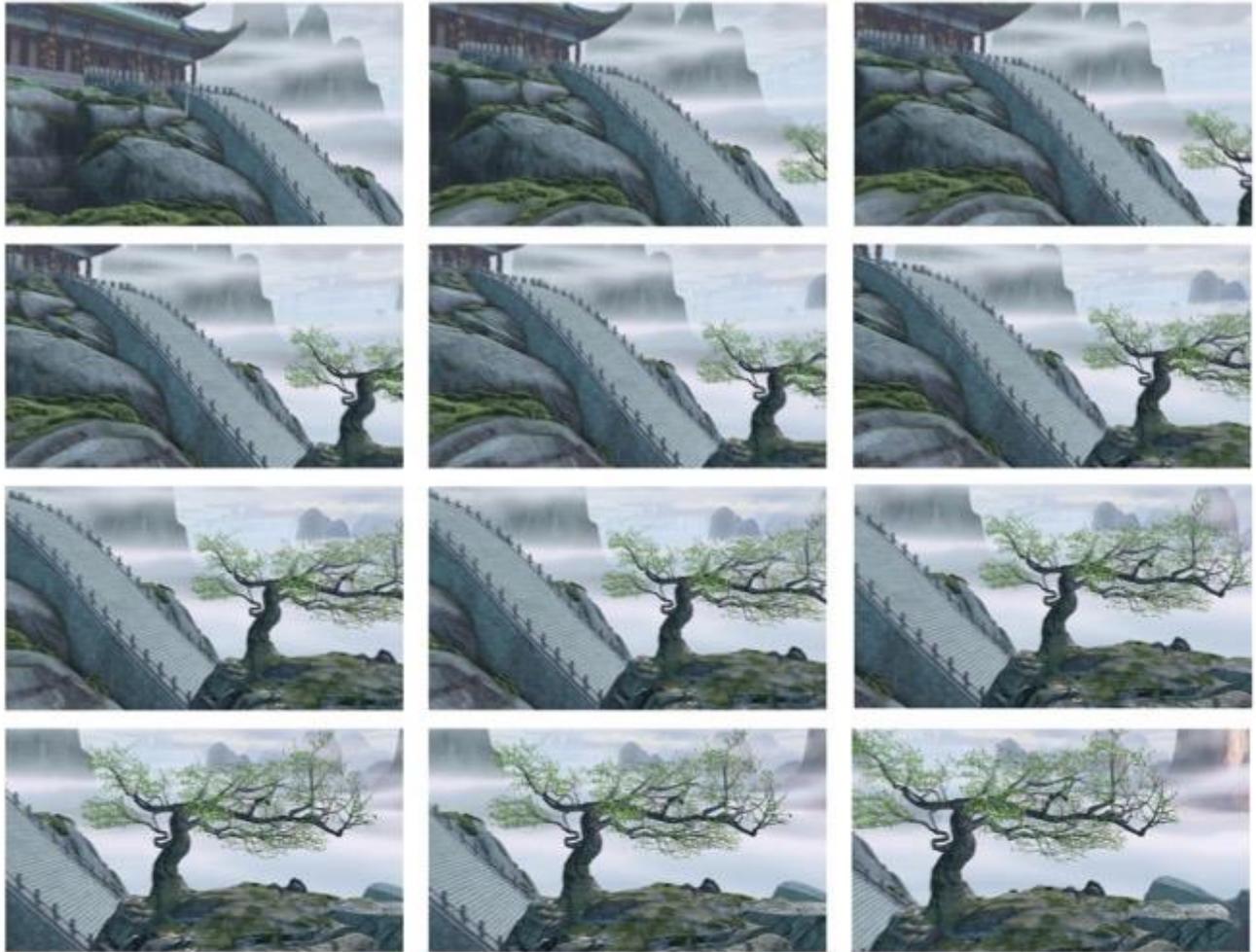
4.2.1. Travelling

El primer tipo de movimientos de cámara se titula así porque consiste en un desplazamiento de la cámara, en español se conocen como paneos y en inglés como *travellings*. Existen varios tipos de desplazamientos: horizontales, verticales y diagonales, que se utilizan para introducir y presentar lugares, personas y objetos en un producto audiovisual. Es importante aclarar que cada producto audiovisual es diferente por lo que el uso de este tipo de movimientos y su significado está sujeto al propósito y

mensaje de dicho producto. En *Kao*, se aprovecharán estos movimientos, y se mezclarán dichas opciones con una finalidad específica: introducir espacios y personajes nuevos, generando expectativa y tensión al hacerlo.

Como en *Kao* se jugará con todos los tipos de movimientos en una misma escena (es decir se utilizarán varios tipos de *travelling* cada uno con una función específica) es preciso hablar de la tarea que cada uno de estos movimientos tendrá (ver *galería 13*). En primera instancia hablaremos de los *travellings* diagonales, es decir que se desplazan de una esquina a la otra de la pantalla. Este tipo de movimiento será utilizado al comienzo del cortometraje, y será utilizado para introducir el universo de *Kao*: sus locaciones y sus personajes.





Galería 13: En este cortometraje de *Kung Fu Panda* se pueden observar los tres tipos de *travelling* en una misma escena: primero vemos un vertical con dirección hacia abajo, luego un diagonal marcado por las escaleras y finalizamos con un breve travelling horizontal marcado por el árbol – *Kung Fu Panda: Secrets of the Scroll* (2016) – Rodolphe Guenoden

Los tipos de desplazamientos más comunes son los horizontales y los verticales (ver galería 14 y 15, respectivamente). Dentro de la narrativa del cortometraje estos serán aprovechados para crear tensión en la audiencia mediante lentas y tranquilas revelaciones de lugares y personajes. En *Kao*, un ejemplo del uso de un *travelling* horizontal sucede al momento de presentar aquellos lugares como el templo del bosque, este movimiento debe transmitir la sensación de misterio en el público. Los *travellings* verticales se destacarán por la tensión que manejan, estos serán usados para presentar

al pájaro. Como la audiencia está viviendo lo mismo que Kao, ambos están a la expectativa de saber qué tipo de criatura tendrá el protagonista, por lo que su revelación deberá jugar con sus expectativas. Lo mismo sucede al final del corto: al ver que el ave cayó al vacío, su reaparición deberá ser de una manera lenta y emotiva.



Galería 14: Ejemplo de un *travelling* horizontal (de derecha a izquierda) en el que vemos a los personajes llegar a un lugar nuevo – *Hilda* (2018) – Luke Pearson



Galería 15: Uso de un pequeño paneo vertical (de arriba hacia abajo), utilizado para mostrar el tiempo y la locación– *Hilda* (2018) – Luke Pearson

Aunque la mayoría de *travellings* usados en *Kao* tendrán esta finalidad dramática (lenta y llena de tensión), también serán implementados en secuencias rápidas que necesitan de este recurso para que tengan sentido. En este cortometraje se utilizará este desplazamiento de izquierda a derecha, con una mayor velocidad, cuando Kao y su pájaro inician la carrera y estos se mueven entre árboles y plantas. Es importante mostrar esta carrera mediante un *travelling*, para que los eventos que suceden en esta secuencia adquieran ese tono de comedia que debe evidenciarse, de la misma forma como se logra en *Hércules* (ver *galería 16*).



Galería 16: Ejemplo de un paneo horizontal (de derecha a izquierda) a una alta velocidad, manifestando lo que la secuencia pide. En este caso vemos la interacción de los personajes al pasar cerca de varios objetos inanimados – *Hércules* (1997) – Ron Clements, John Musker

4.2.2. Zoom Out

El segundo tipo de movimiento de cámara que hace parte de la estética narrativa de *Kao* corresponde a una técnica muy conocida en el medio audiovisual y que se utiliza para revelar información que los personajes conocen, pero que la audiencia desconoce.

Dicha técnica es el *zoom out*, la cual consiste en mostrar una imagen y lentamente ir alejándose de ella mostrando elementos nuevos de la imagen, haciendo que esta cambie completamente su significado y de esta forma le añade una carga emocional que puede llegar a tener repercusiones en la historia y en la audiencia. Es común encontrar ejemplos de *zoom out* en películas de comedia, en donde el *gag* está oculto y este tipo de movimiento de cámara ayuda a revelarlo, permitiendo que la audiencia reaccione ante lo que se muestra en pantalla.

En el caso específico de *Kao*, el *zoom out* será utilizado con el mismo objetivo de revelar información, pero para crear un momento dramático en la historia. Dicho evento ocurre al inicio del tercer acto, cuando Kao encuentra al pájaro después de seguir sus huellas. La primera imagen que tenemos es la de este animal alcanzando un fruto, pero para no desviar la atención del espectador con un cambio de planos vemos como la cámara se aleja lentamente para revelar que este pájaro está viviendo una situación de peligro al estar ubicado sobre un risco completamente peligroso, generando aquella tensión dramática de una forma natural, veloz y eficiente.

En la *galería 17* vemos un ejemplo perfecto de cómo un *zoom out* ayuda a enfatizar una idea, reforzando el diálogo con imágenes. Esta escena de *Pocahontas* ocurre durante la canción “Colores en el Viento” en donde la protagonista le muestra a John Smith una nueva forma de ver el mundo. Este fragmento de la secuencia musical inicia con un plano general, en donde ella afirma que él se cree el dueño de todo el territorio a donde llega; sin embargo, poco a poco la cámara se va alejando y de esta forma revelando un gran plano general en donde es evidente los daños que la invasión colonial ha hecho en este territorio, aquí el diálogo refuerza lo que vemos en pantalla, puesto que afirma que los colonos creen que la tierra es únicamente para poseer.



Galería 17: *Pocahontas* (1995) – Mike Gabriel, Eric Goldberg

4.3. Iluminación

El último elemento que hace parte del departamento de fotografía está ligado a la forma cómo se muestran todos los componentes que forman parte de la imagen, teniendo en cuenta el lugar y el momento del día: este es la iluminación. Este aspecto es uno de los componentes claves de este departamento, puesto que sin luz no se podría capturar ningún tipo de imagen (así se esté hablando de animación), y por ende no se terminaría viendo nada. Al tener claro que la iluminación es fundamental para que exista una imagen, es necesario tener en cuenta que existen muchas formas en las cuáles la luz puede ser utilizada para ir más allá de mostrar una imagen, y está ligada con el tipo de historia y las distintas formas en las cuáles la luz puede jugar un rol en su crecimiento.

La iluminación está determinada por la historia que se esté contando, por lo que depende específicamente del espacio y de la hora en el cual las acciones se estén dando, así será posible jugar con los distintos tipos de luz para que estos proporcionen la atmósfera adecuada y alineada con lo que la historia busca. *Kao* no es un caso diferente, ya que la iluminación del cortometraje depende del momento del día y de la locación dónde se encuentren los personajes, es por eso que se categorizará de esta manera.

4.3.1. Montaña

La primera locación se destaca por ocurrir en un espacio completamente abierto, con un paisaje montañoso en el fondo. Este lugar tiene una paleta de color específicamente cálida por lo que la luz reflejada en los objetos manejará la misma temperatura, dando la sensación de que es un lugar cálido. El reto principal es que el lugar debe sentirse frío y al mismo tiempo tener aquella calidez que la luz y el color proporcionarán. La principal fuente de luz que iluminará este espacio es el sol, y aunque no lo veamos en pantalla, su influencia será percibida en todos los elementos que hacen parte de la escena: personajes, plantas y otros elementos (ver *imágenes 54, 55 y 56*).





Imágenes 54, 55 y 56: Varios referentes de exteriores en donde la luz solar es la que predomina, en dónde no solo se puede apreciar el resplandor sobre los elementos que forman parte de la escena, sino que es evidente que es la principal fuente lumínica – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

4.3.2. Túnel

Esta locación tiene una particularidad, ya que es la única que muestra el cambio de un espacio abierto a uno 'semi-cerrado'. Dicho así, es posible percibir un cambio de luz, pasando del soleado exterior a un túnel formado por las ramas de muchos árboles el cual lleva a un lugar completamente misterioso. Esta locación se destaca por tener dos entradas de luz: la primera proviene del sol y no se siente tan fuerte como la segunda que proviene del otro extremo del túnel (ver *imagen 57*); esta última se encuentra frente a los personajes creando un efecto de contraluz (ver *imagen 58*). Es importante marcar una diferencia entre los dos tipos de luz que se perciben en la imagen, por lo que es necesario adicionarle pequeños toques de luz cálida que contrasten con la luz fría proveniente del bosque. Al tener este contraste de iluminaciones, es posible entender los personajes están cambiando de mundo, de uno real a uno lleno de misterios, secretos y magia.



Imagen 57: Aquí vemos como los personajes pierden de vista lo que hay delante de ellos gracias a la cantidad de luz que perciben – *Over the Garden Wall* (2014) – Patrick McHale.

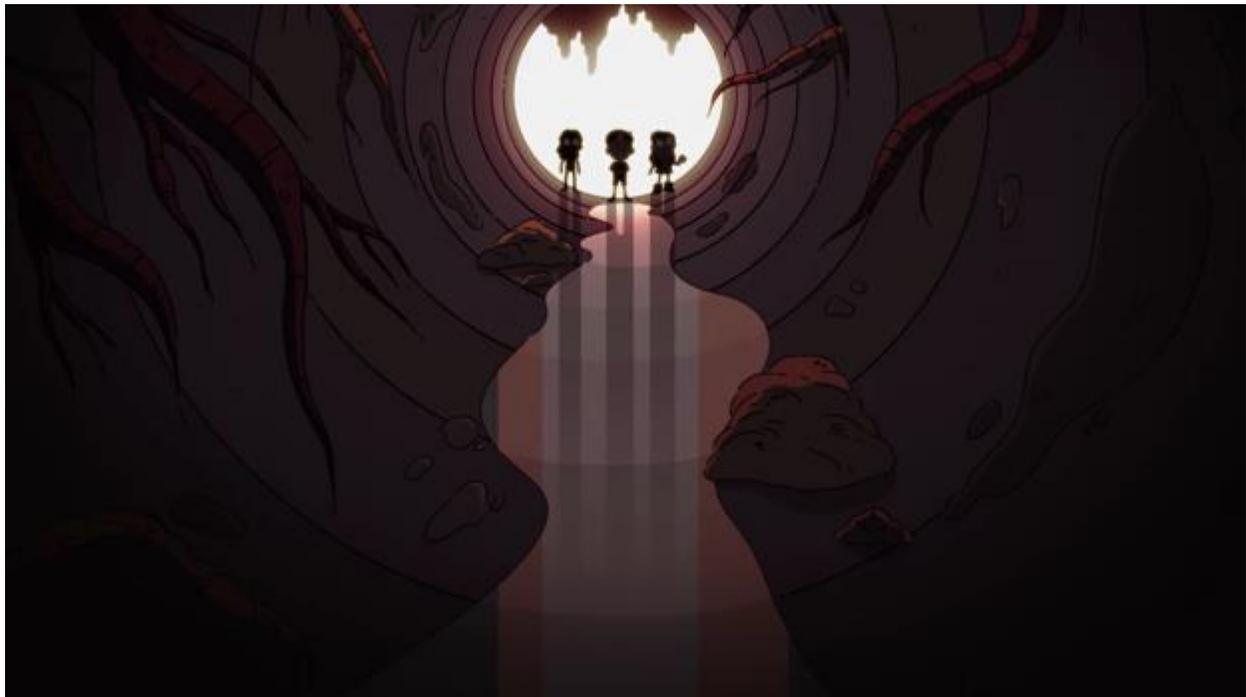


Imagen 58: En esta escena de *Hilda* (2018) es posible ver el rol que juega la iluminación creando una atmósfera de misterio en el lugar. Esto se debe al efecto contraluz – Luke Pearson

4.3.3. Templo

Como ya sabemos, el templo es un lugar donde se realmente se puede percibir la naturaleza de una manera 'privada', esto es lo que le proporciona aquellas cualidades místicas que debe tener. En esta locación es posible sentir dos tipos de iluminación, una que hace parte de la atmósfera, y otra que es evidente al iluminar un objeto específico. El primer tipo de luz puede entenderse como aquel que está encima del follaje de las hojas y que no es cálida, sino que va por tonalidades más frías. El segundo, consiste en el haz de luz que está iluminando al tronco, dándole una connotación de sagrado.

Este tipo de 'reflector' es completamente natural, y tiene la misma temperatura que tienen las locaciones de 'interiores' de *Kao*. La forma como este haz de luz sobresale en relación con los demás objetos dentro de la imagen se relaciona con la apariencia que este logra iluminando el tronco. Una de las formas en las cuáles se utiliza la luz como recurso narrativo, recae en el imaginario de la audiencia; ya que, al ver una iluminación de este estilo, se entiende que el objeto iluminado es especial. Los siguientes referentes (*imágenes 59, 60, 61, 62 y 63*) nos muestran algunas formas como estos 'reflectores' juegan un rol dentro de la historia: llamando la atención de los personajes y consecuentemente ayudan a desarrollar la trama de la historia.



Imagen 59: Este haz de luz hace que el personaje le preste atención únicamente al montículo de tierra – *Acorn* (2014) – Madeline Sharafian

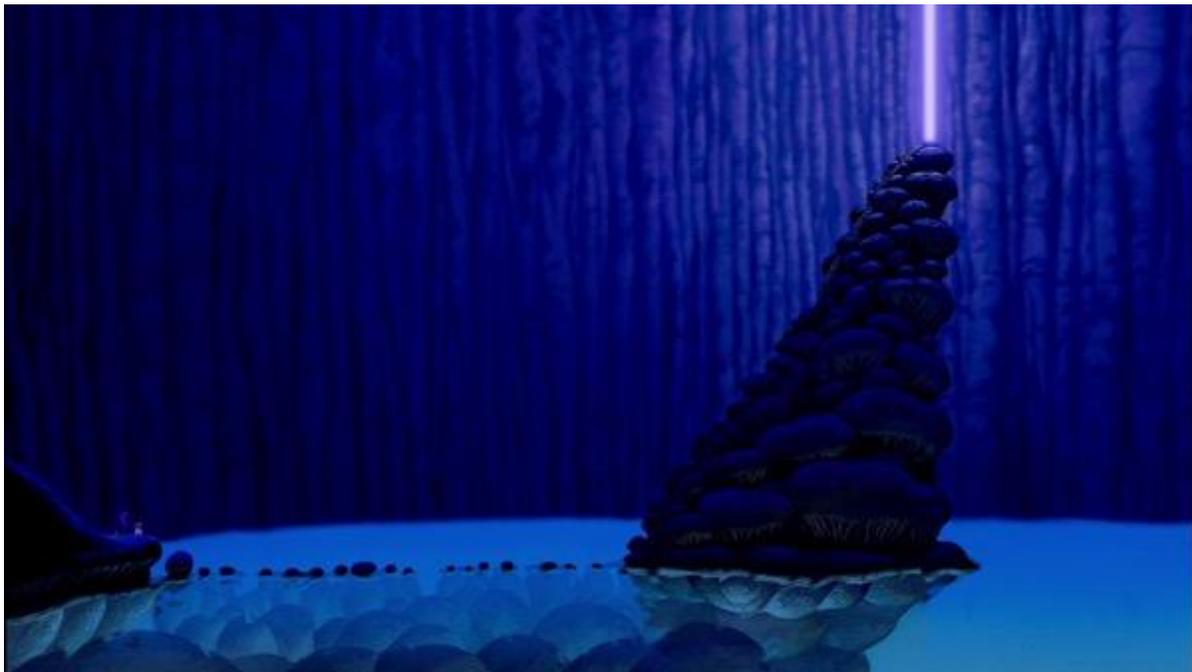


Imagen 60: Otro claro ejemplo de cómo un haz de luz funciona para resaltar la importancia que tienen los objetos en una película, en este caso resalta el lugar donde está la lámpara mágica que hace que la trama de *Aladdin* (1992) se desarrolle – Ron Clements, John Musker



Imágenes 61 y 62: Aquí vemos un haz de luz en la misma locación, bajo dos ambientes distintos; lo que se puede rescatar de este ejemplo es que, a pesar de que exista un paralelo en los colores, el haz de luz cumple su función de destacar el objeto en el centro de la imagen.

– *The Secret of Kells* (2009) – Tomm Moore



Imagen 63: Este haz de luz involucra el contraste de dos temperaturas de luz: una fría y una cálida. Adicionalmente es posible apreciar pequeños destellos de luz que le brindan cualidades mágicas a aquel lugar – *La Espada en la Piedra* (1963) – Wolfgang Reitherman

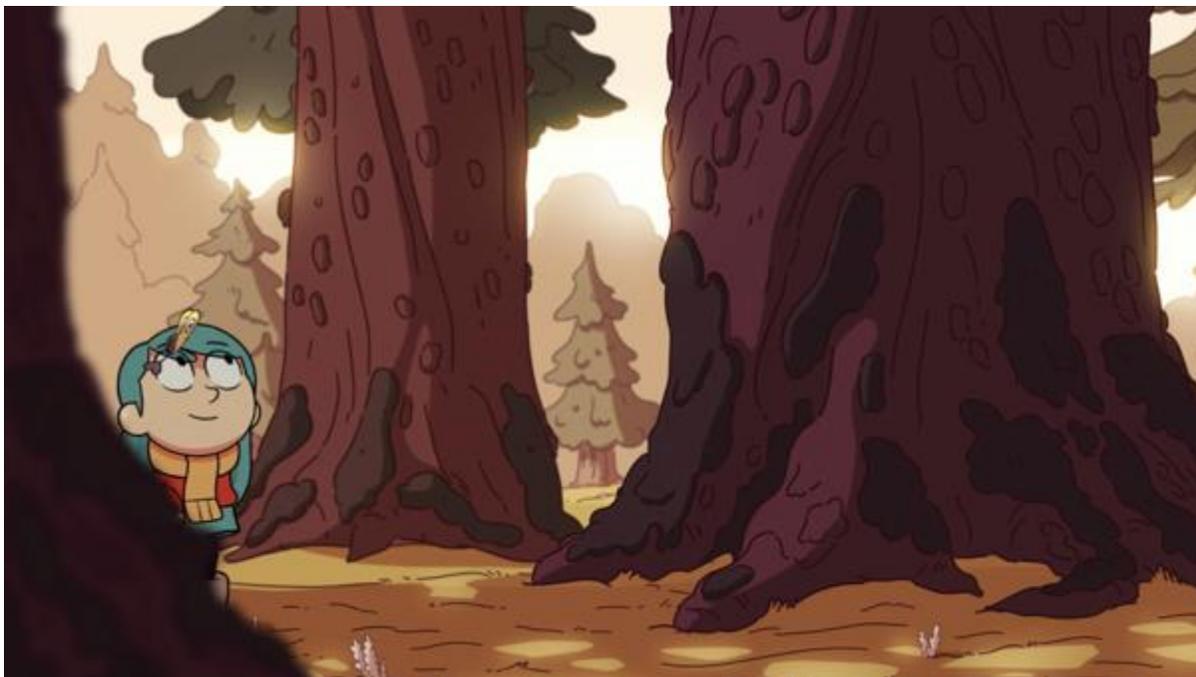
4.3.4. Bosque

En esta locación es posible apreciar un tipo de iluminación muy particular. Para explicar cómo será la luz que formará parte del bosque, es necesario aclarar que todos los eventos ocurren durante el día, es decir, el sol es la fuente primordial de luz. Sin embargo, como ya se ha establecido previamente, esta locación debe aparentar ser un 'interior', por lo cual la luz que se percibe en cámara no corresponde a la luz directa del sol, sino al alcance que este tiene sobre el bosque. Al ser este un lugar lleno de árboles altos, el alcance de la luz directa es limitada por lo que en el interior del bosque se podrán

percibir varias tonalidades que corresponden al reflejo de la luz en la naturaleza que hace parte de cada escenario.

Para evitar que esta locación se sienta como un lugar completamente aislado y 'cerrado', serán agregados pequeños detalles de iluminación que permitirán cambiarle la apariencia al bosque, dejando que esta sea más alegre y mágica, sin olvidar que forma parte del mismo universo que las otras locaciones. La forma perfecta para lograr esto se puede ver en *Hilda*, allí vemos como la protagonista entra a un bosque completamente diferente al que ella ha visto, y para que este no se sienta tan diferente a las demás locaciones, se le adicionaron 'parches' de luz (ver imágenes 64 y 65).





Imágenes 64 y 65: Estas referencias muestran la forma como la iluminación hace que una locación se sienta completamente diferente a las que se han visto antes. La forma como los parches de luz se reflejan sobre los personajes y la naturaleza, dan la idea de que es un lugar nuevo que vale la pena explorar – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

Es importante aclarar que el bosque no se muestra siempre como un lugar enclaustrado, pero cuando ocurre esto existirán esas porciones de luz que le darán vida a la locación. Asimismo, es importante que el espectador no pierda la noción de que todas las locaciones están conectadas, por lo que en ocasiones se podrá ver el paisaje en el fondo.

4.3.4.1. Zona de Fogata

Esta locación dentro del bosque tiene una particularidad y es que existen dos fuentes de luz, la del sol y la de la fogata. En este momento del cortometraje, el sol está próximo a ocultarse, por lo que la luz de este será mucho más fuerte y potente que la proveniente de la fogata. Los siguientes referentes (ver *imágenes 66 y 67*) corresponden a la forma como la luz del fuego se reflejará en los personajes.



Imágenes 66 y 67: Referentes de la luz de una fogata potente y de una fogata pequeña; y la forma como se refleja en los personajes – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

4.3.5. Risco

Esta última locación se destaca por tener una iluminación completamente diferente a la que se ha visto. Durante el cortometraje, hemos tenido siempre al sol como el referente de iluminación principal; sin embargo, el día ha transcurrido y cada vez más se acerca la noche. Es por eso que desde que inicia el tercer acto es posible sentir que el sol se está ocultando, por lo que el clímax y la resolución se llevarán a cabo en el atardecer, bajo una paleta de tonos cálidos y oscuros. Ahora bien, el sol seguirá siendo la fuente principal de luz, pero no tendrá la misma potencia que ha tenido antes, por lo que se implementará el uso de sombras. Un referente de la forma como deberá ser la iluminación en esta sección del corto se puede ver en *Hilda* (ver imágenes 68, 69 y 70).





Imágenes 68, 69 y 70: Referencias de varios lugares durante un atardecer. En las primeras dos imágenes es posible apreciar la utilización de varios tonos en el suelo, indicando el paso del tiempo. En la siguiente, se puede ver los distintos colores en el cielo que dan a entender que la noche está cada vez más cerca – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

4.3.5.1. Sombras

Al hablar de iluminación es obligatorio referirse un tema específico: sombras. Esto es fundamental al momento de hablar de luz, ya que es el resultado de la presencia de esta en algún espacio. Las sombras no solo le dan un grado de realismo a los escenarios y personajes, sino que ayudan a darle forma y profundidad a las imágenes dibujadas. En *Kao*, el uso de sombras es discreto; sin embargo, hay un momento en el que se utiliza la sombra de un personaje misterioso con el objetivo de crear la sensación de sorpresa en el espectador al momento de ser revelada su identidad; algo similar a lo que ocurre en la siguiente referencia (ver *galería 18*).



Galería 18: En este referente vemos como una sombra cubre en su totalidad al personaje principal, en este caso es una figura más grande que lo va cubriendo lentamente. Esto es precisamente lo que se busca hacer: darle una sorpresa al personaje y a la audiencia –

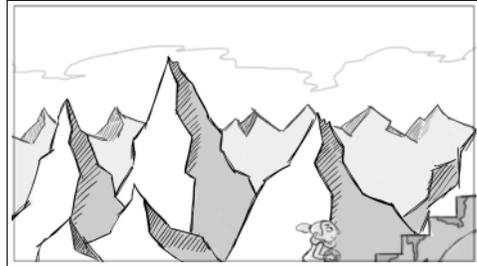
Kagemono: The Shadow Fox (2012) – Sabrina Cotugno

STORYBOARD

| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 1 | 05:00 |



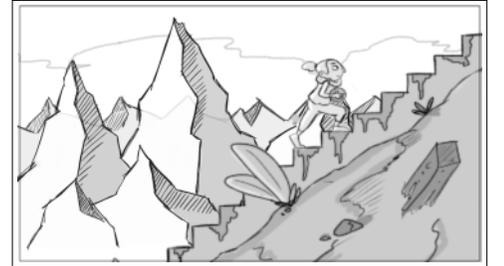
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 2 | 01:00 |



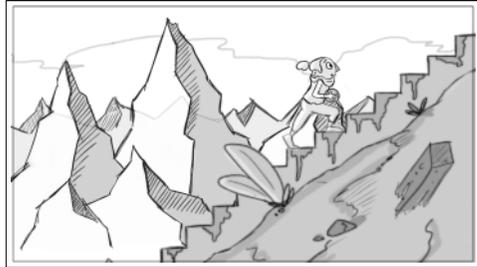
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 3 | 01:00 |



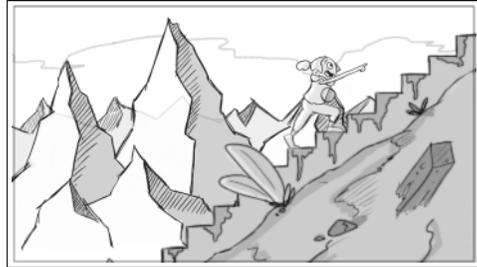
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 4 | 01:00 |



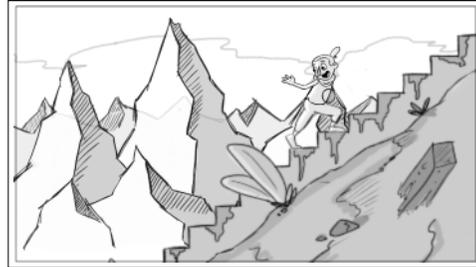
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 5 | 02:00 |



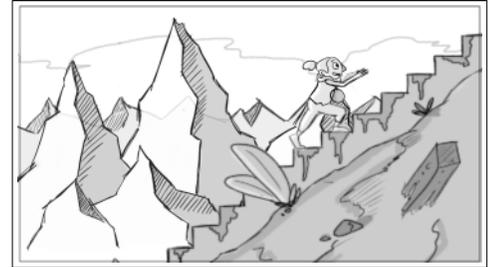
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 6 | 01:00 |



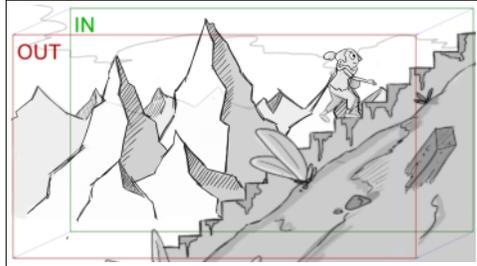
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 7 | 01:00 |



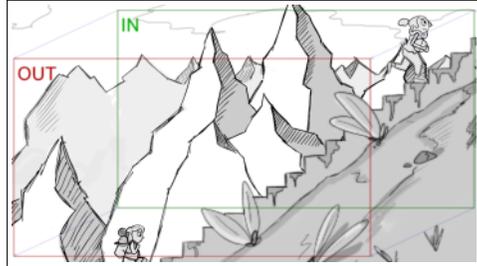
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 8 | 01:00 |



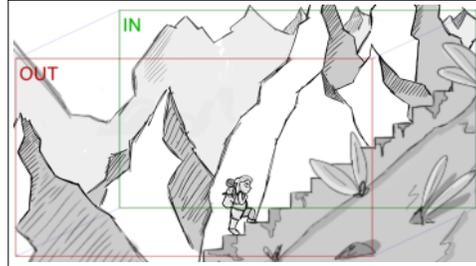
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 9 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 10 | 02:00 |



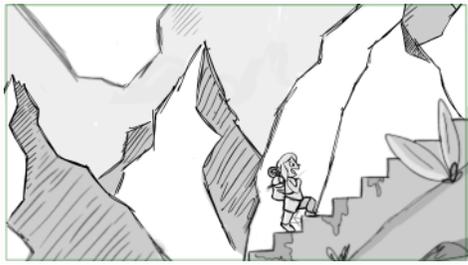
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 11 | 02:00 |



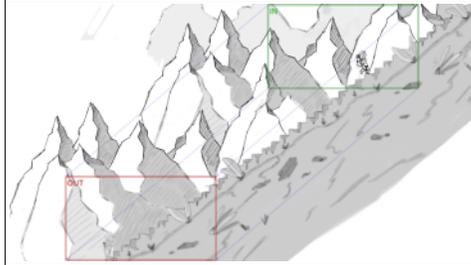
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 12 | 01:08 |



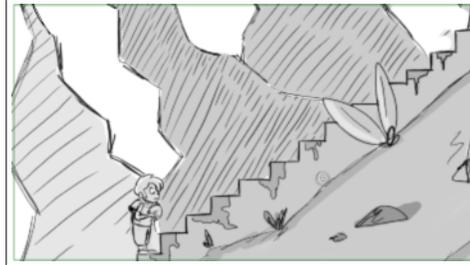
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 13 | 01:00 |



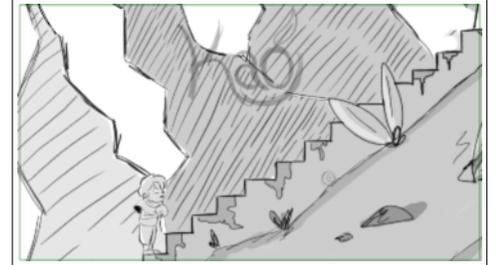
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 14 | 01:01 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 15 | 02:01 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 16 | 01:01 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 17 | 01:01 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 18 | 00:10 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 19 | 00:10 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 20 | 00:10 |



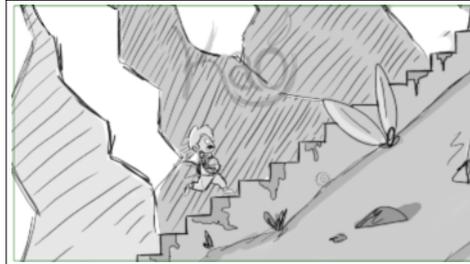
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 21 | 01:01 |



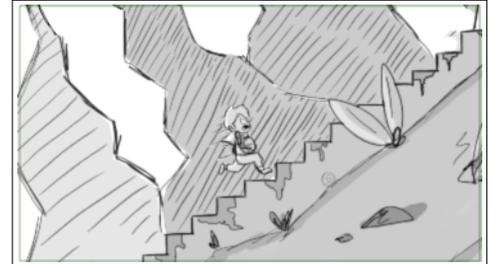
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 22 | 01:01 |



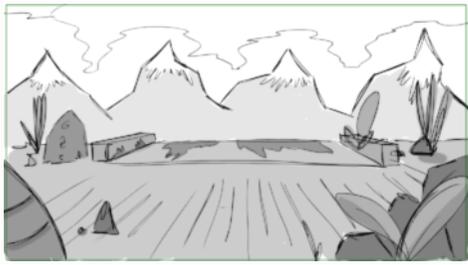
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 23 | 01:01 |



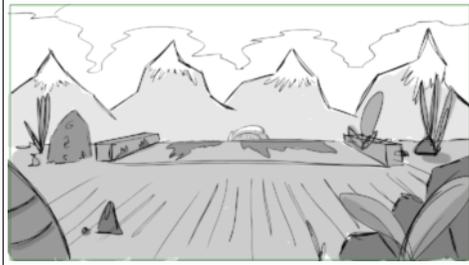
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 30:22 | 24 | 01:01 |



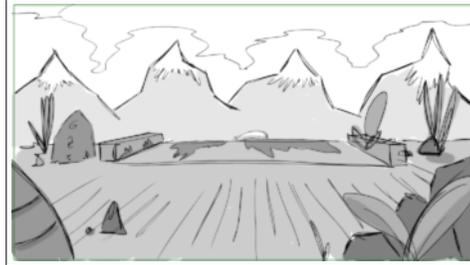
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 14:13 | 1 | 03:00 |



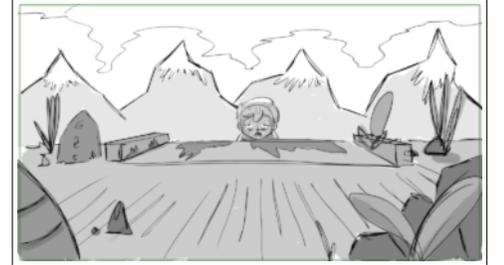
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 14:13 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 14:13 | 3 | 00:23 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 14:13 | 4 | 00:23 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 14:13 | 5 | 00:23 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 14:13 | 6 | 00:23 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 14:13 | 7 | 00:23 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 14:13 | 8 | 00:23 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 14:13 | 9 | 00:23 |



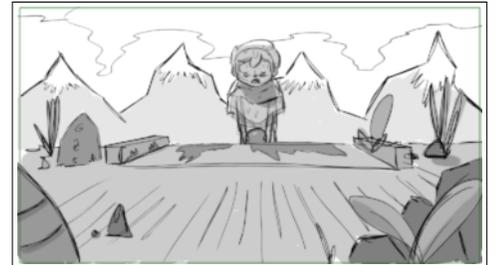
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 14:13 | 10 | 00:23 |



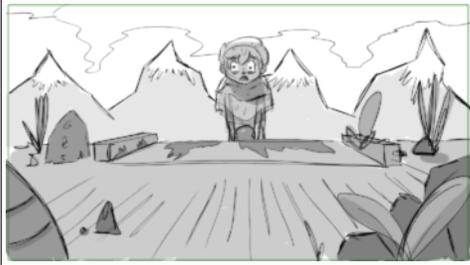
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 14:13 | 11 | 00:23 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 14:13 | 12 | 00:23 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 14:13 | 13 | 00:23 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3 | 03:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3 | 03:00 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3 | 03:00 | 3 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_A | 02:21 | 1 | 00:23 |



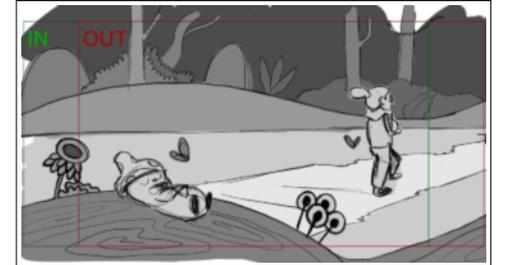
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_A | 02:21 | 2 | 00:23 |



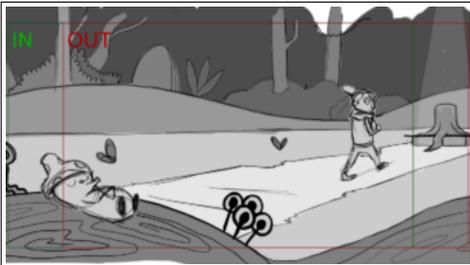
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_A | 02:21 | 3 | 00:23 |



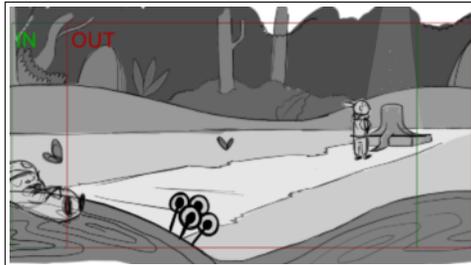
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4_A | 04:00 | 1 | 01:00 |



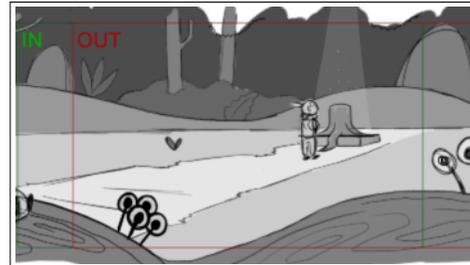
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4_A | 04:00 | 2 | 01:00 |



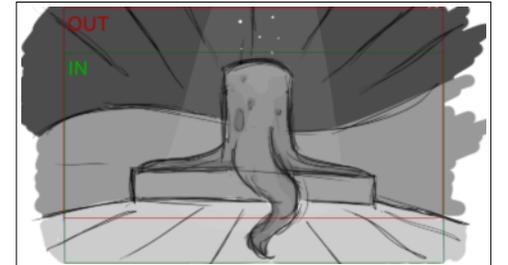
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4_A | 04:00 | 3 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4_A | 04:00 | 4 | 01:00 |



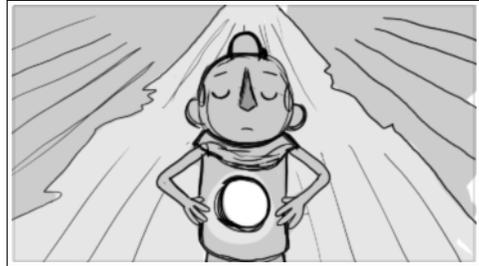
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 5 | 01:18 | 1 | 01:18 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 6 | 02:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 6 | 02:00 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 7 | 03:00 | 1 | 01:00 |



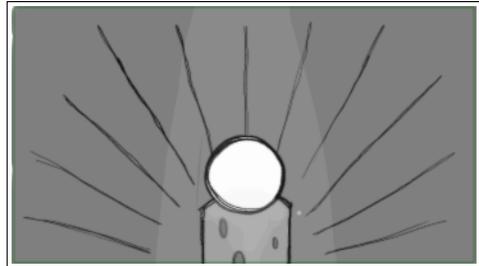
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 7 | 03:00 | 2 | 01:00 |



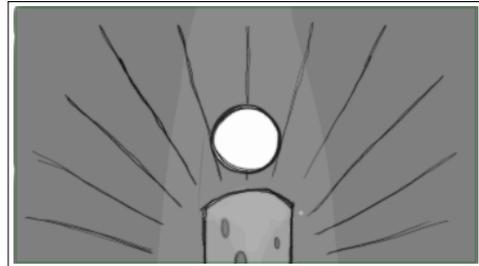
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 7 | 03:00 | 3 | 01:00 |



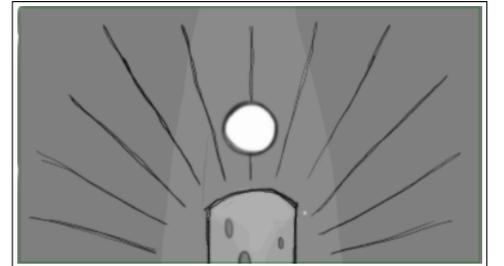
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8 | 04:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8 | 04:00 | 2 | 01:00 |



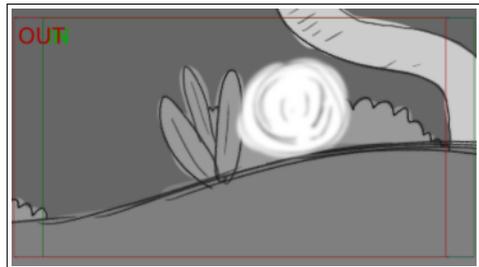
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8 | 04:00 | 3 | 01:00 |



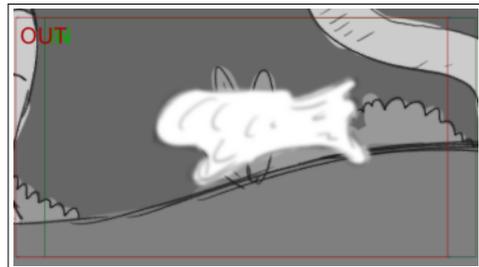
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8 | 04:00 | 4 | 01:00 |



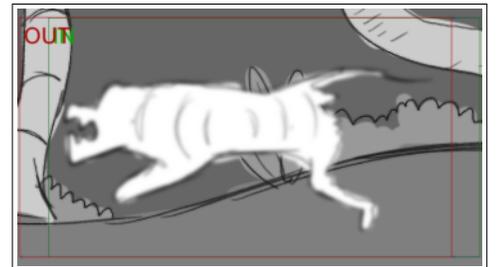
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 9 | 05:00 | 1 | 01:00 |



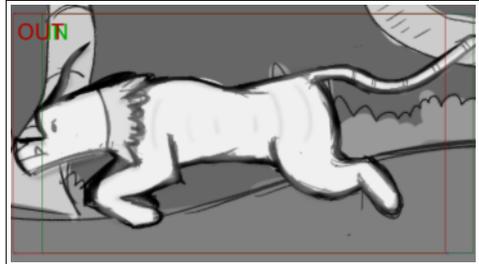
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 9 | 05:00 | 2 | 01:00 |



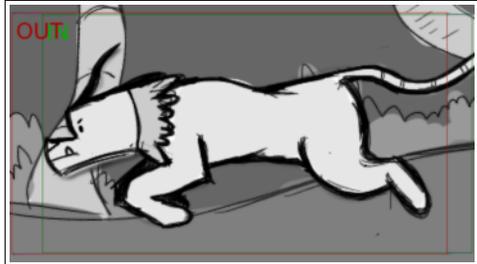
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 9 | 05:00 | 3 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 9 | 05:00 | 4 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 9 | 05:00 | 5 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 10 | 03:22 | 1 | 01:23 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 10 | 03:22 | 2 | 01:23 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 11 | 04:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 11 | 04:00 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 11 | 04:00 | 3 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 11 | 04:00 | 4 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 10_A | 03:15 | 1 | 01:23 |



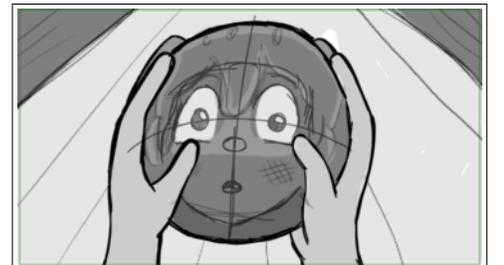
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 10_A | 03:15 | 2 | 00:20 |



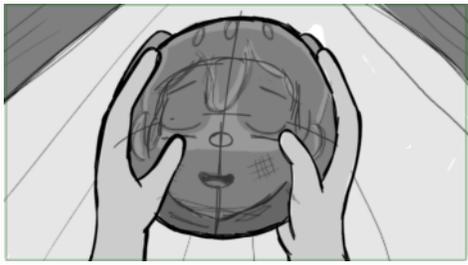
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 10_A | 03:15 | 3 | 00:20 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 12 | 03:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 12 | 03:00 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 12 | 03:00 | 3 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 10_B | 01:16 | 1 | 00:20 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 10_B | 01:16 | 2 | 00:20 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 13 | 02:06 | 1 | 01:05 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 13 | 02:06 | 2 | 01:01 |



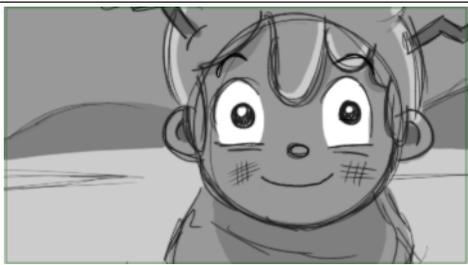
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 10_C | 02:06 | 1 | 00:18 |



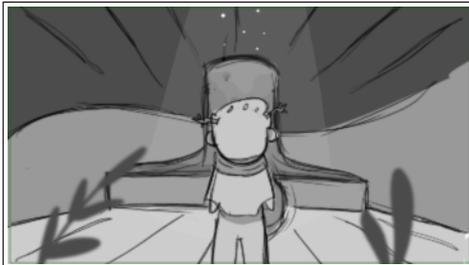
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 10_C | 02:06 | 2 | 00:18 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 10_C | 02:06 | 3 | 00:18 |



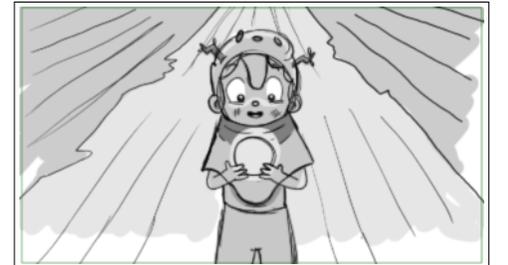
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 14 | 01:18 | 1 | 01:18 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 15 | 05:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 15 | 05:00 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 15 | 05:00 | 3 | 01:00 |



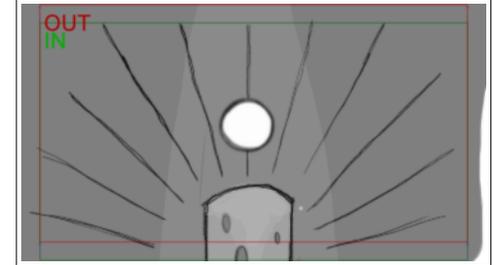
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 15 | 05:00 | 4 | 01:00 |



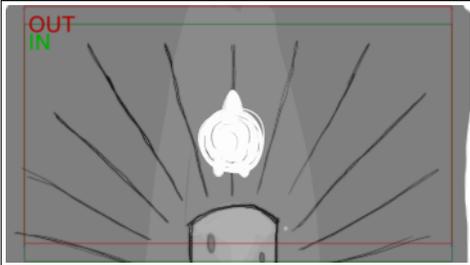
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 15 | 05:00 | 5 | 01:00 |



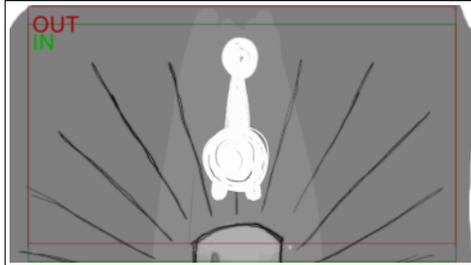
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 16 | 03:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 16 | 03:00 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 16 | 03:00 | 3 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 17 | 05:20 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 17 | 05:20 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 17 | 05:20 | 3 | 01:00 |



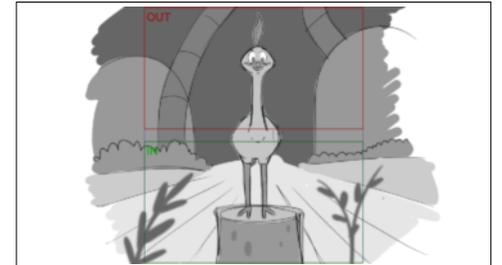
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 17 | 05:20 | 4 | 01:10 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 17 | 05:20 | 5 | 01:10 |



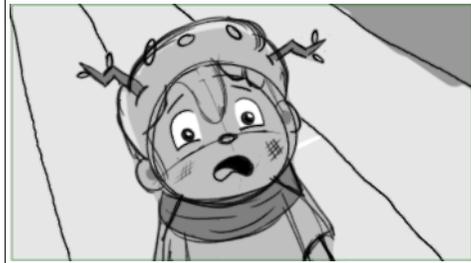
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 04:09 | 1 | 02:12 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 04:09 | 2 | 01:21 |



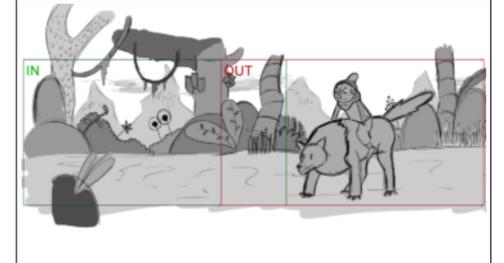
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 17_A | 03:08 | 1 | 00:23 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 17_A | 03:08 | 2 | 02:09 |



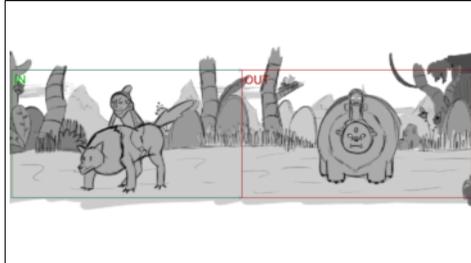
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 08:14 | 1 | 02:07 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 08:14 | 2 | 00:18 |



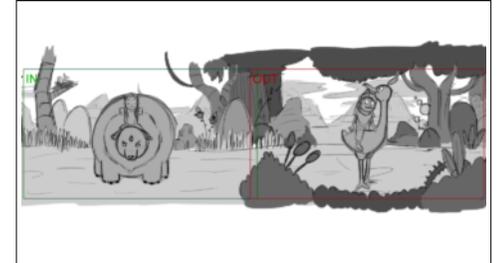
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 08:14 | 3 | 01:05 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 08:14 | 4 | 00:15 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 08:14 | 5 | 01:05 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 08:14 | 6 | 00:12 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 08:14 | 7 | 00:12 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 08:14 | 8 | 00:12 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 08:14 | 9 | 00:12 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 08:14 | 10 | 00:12 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 06:19 | 1 | 00:11 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 06:19 | 2 | 00:11 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 06:19 | 3 | 00:11 |



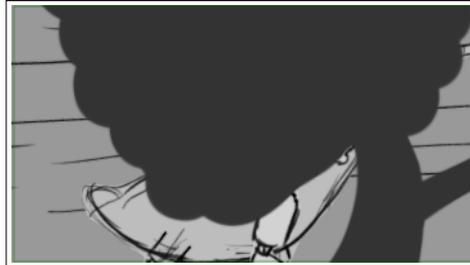
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 06:19 | 4 | 00:11 |



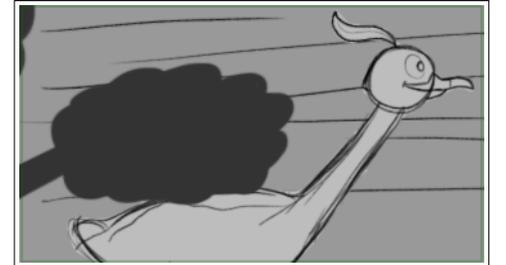
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 06:19 | 5 | 00:11 |



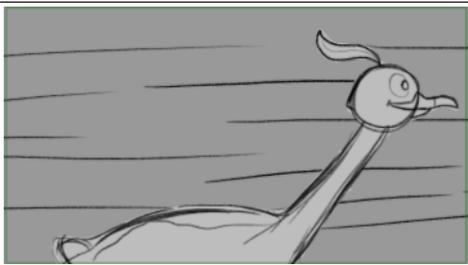
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 06:19 | 6 | 00:11 |



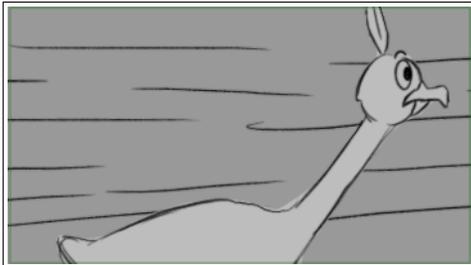
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 06:19 | 7 | 00:11 |



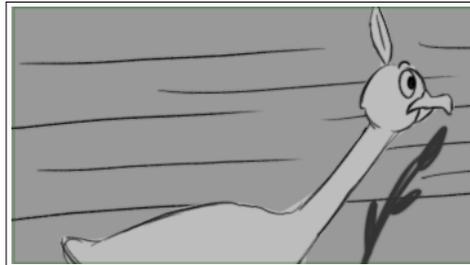
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 06:19 | 8 | 00:11 |



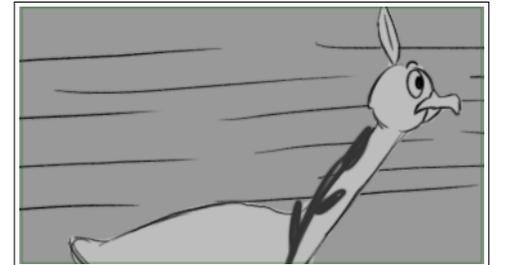
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 06:19 | 9 | 00:11 |



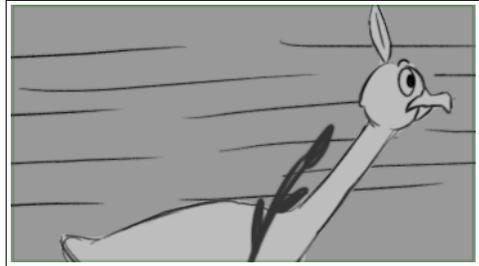
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 06:19 | 10 | 00:11 |



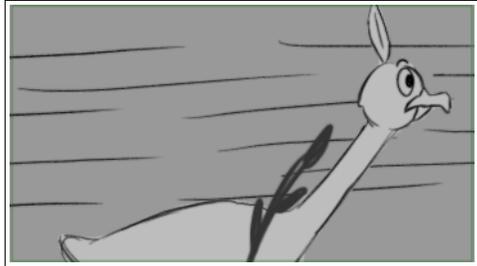
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 06:19 | 11 | 00:11 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 06:19 | 12 | 00:11 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 06:19 | 13 | 00:11 |



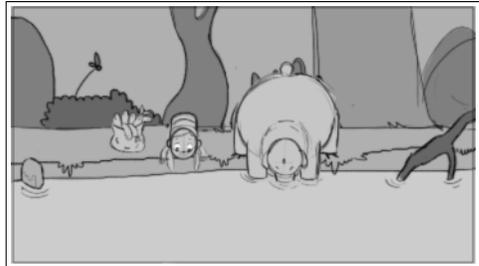
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 06:19 | 14 | 00:20 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3 | 02:07 | 1 | 02:07 |



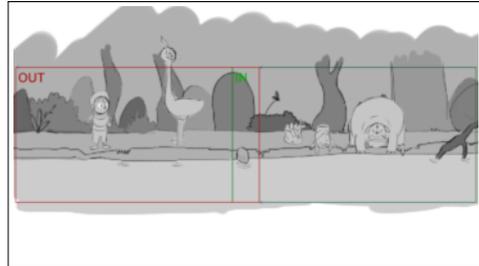
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 09:16 | 1 | 02:07 |



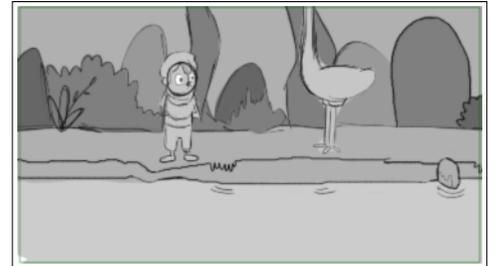
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 09:16 | 2 | 00:12 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 09:16 | 3 | 01:14 |



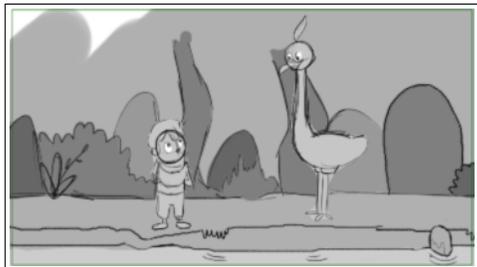
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 09:16 | 4 | 00:20 |



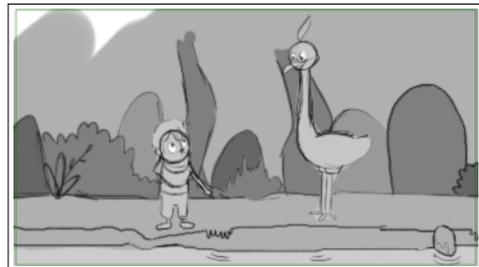
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 09:16 | 5 | 01:17 |



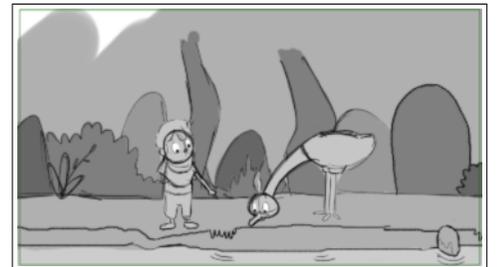
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 09:16 | 6 | 00:22 |



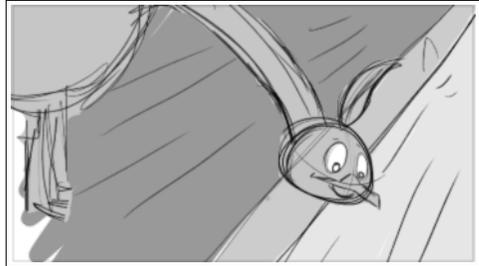
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 09:16 | 7 | 00:22 |



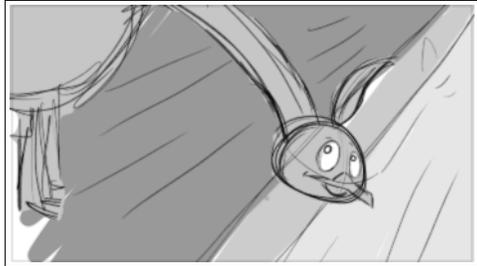
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 09:16 | 8 | 00:22 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_A | 02:00 | 1 | 01:00 |



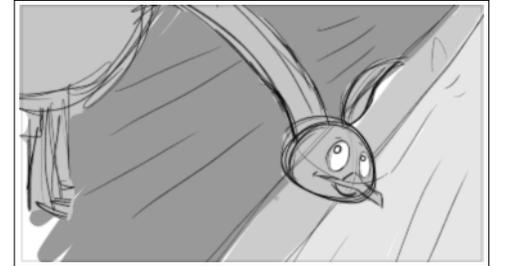
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_A | 02:00 | 2 | 01:00 |



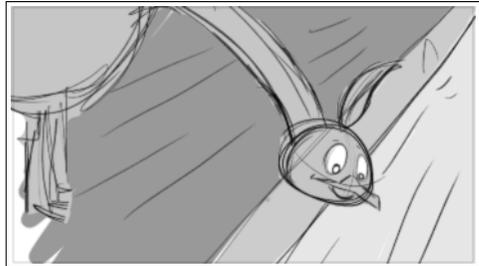
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3 | 01:00 | 1 | 01:00 |



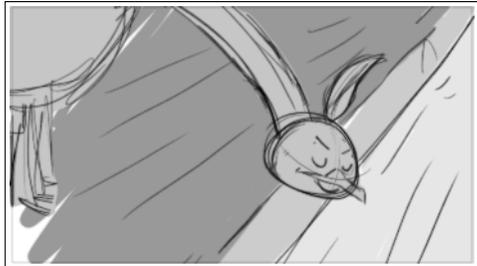
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_B | 04:00 | 1 | 01:00 |



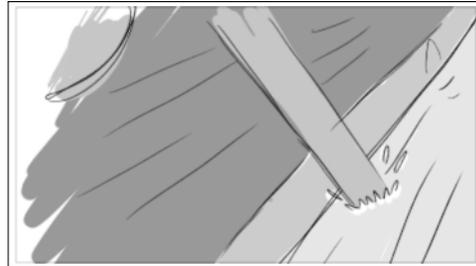
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_B | 04:00 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_B | 04:00 | 3 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_B | 04:00 | 4 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 05:21 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 05:21 | 2 | 01:00 |



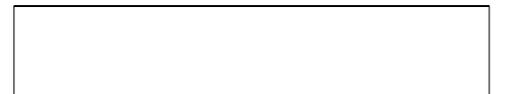
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 05:21 | 3 | 01:17 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 05:21 | 4 | 00:13 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 05:21 | 5 | 00:13 |



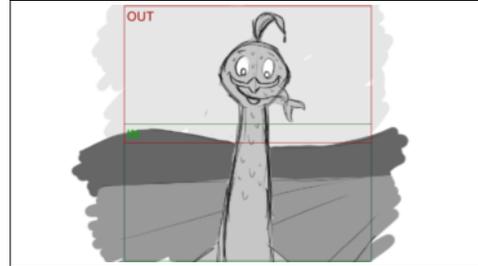
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 05:21 | 6 | 00:13 |



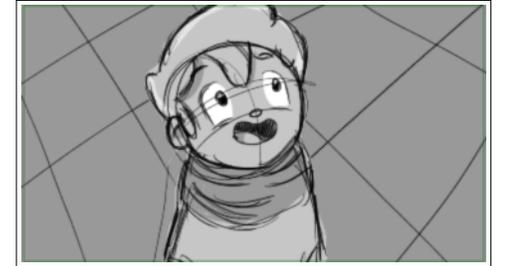
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 05:21 | 7 | 00:13 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4 | 02:21 | 1 | 02:21 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 5 | 01:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4_A | 03:13 | 1 | 00:17 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4_A | 03:13 | 2 | 00:17 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4_A | 03:13 | 3 | 00:17 |



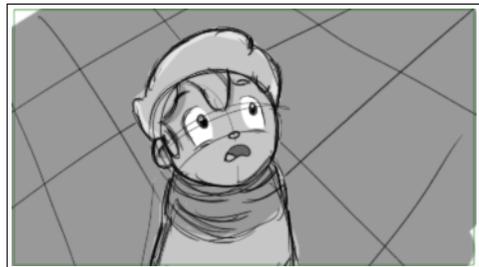
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4_A | 03:13 | 4 | 00:17 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4_A | 03:13 | 5 | 00:17 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 5_A | 01:00 | 1 | 01:00 |



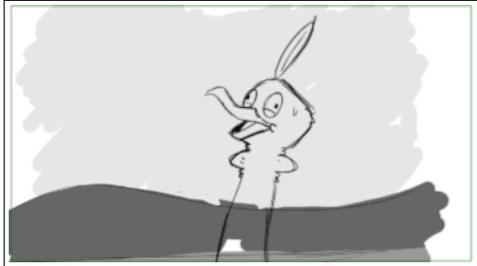
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4_B | 02:07 | 1 | 00:11 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4_B | 02:07 | 2 | 00:17 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4_B | 02:07 | 3 | 00:10 |



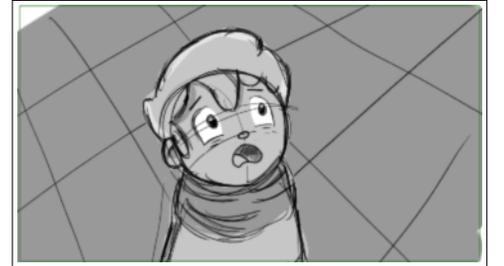
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4_B | 02:07 | 4 | 00:17 |



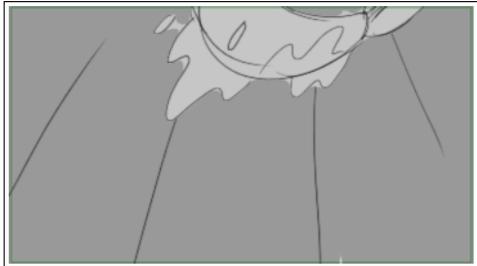
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 5_B | 01:06 | 1 | 00:06 |



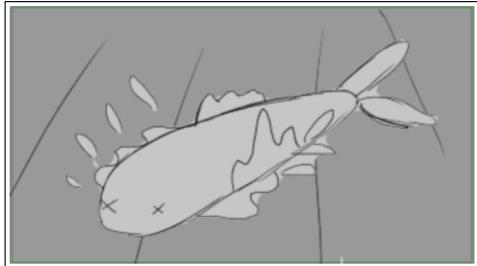
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 5_B | 01:06 | 2 | 01:00 |



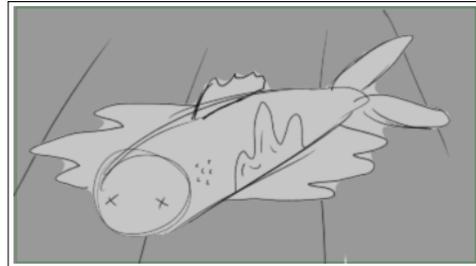
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 6 | 03:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 6 | 03:00 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 6 | 03:00 | 3 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_B | 02:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_B | 02:00 | 2 | 01:00 |



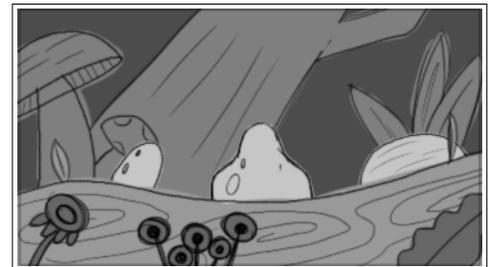
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4_C | 01:16 | 1 | 00:17 |



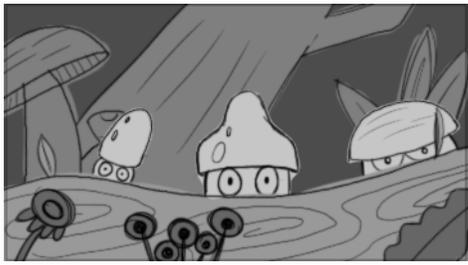
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4_C | 01:16 | 2 | 00:23 |



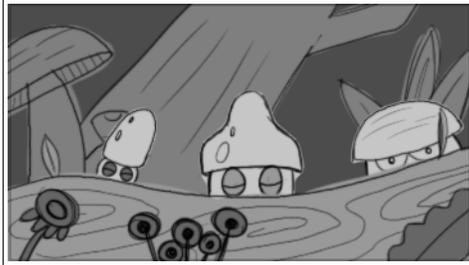
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 03:07 | 1 | 01:00 |



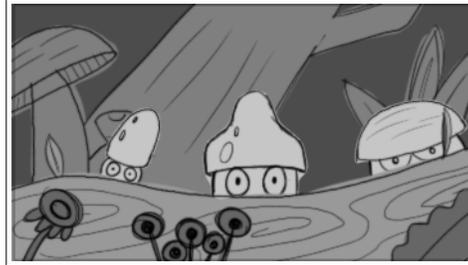
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 03:07 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 03:07 | 3 | 00:07 |



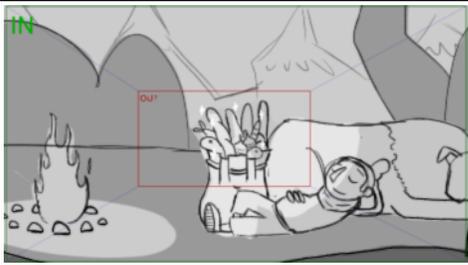
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 03:07 | 4 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 03:06 | 1 | 01:05 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 03:06 | 2 | 01:01 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 03:06 | 3 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_A | 04:00 | 1 | 01:00 |



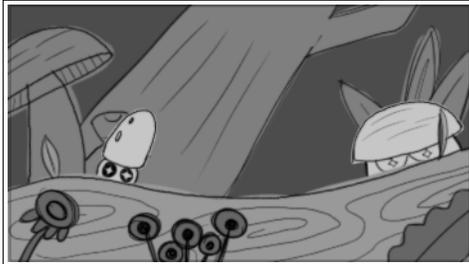
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_A | 04:00 | 2 | 01:00 |



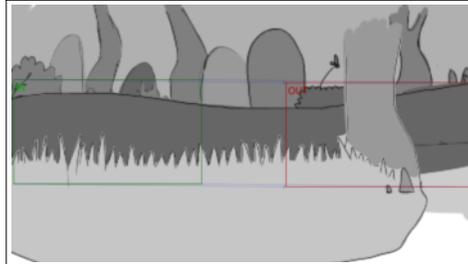
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_A | 04:00 | 3 | 01:00 |



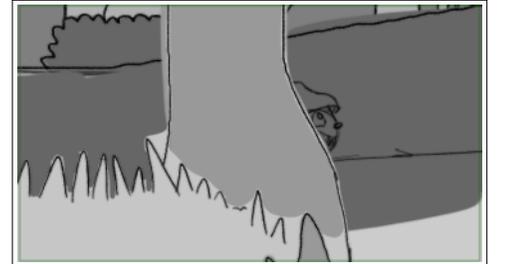
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_A | 04:00 | 4 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3 | 10:17 | 1 | 05:20 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3 | 10:17 | 2 | 00:17 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3 | 10:17 | 3 | 02:02 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3 | 10:17 | 4 | 02:02 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_B | 03:00 | 1 | 01:00 |



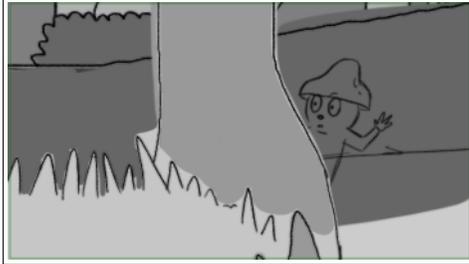
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_B | 03:00 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_B | 03:00 | 3 | 01:00 |



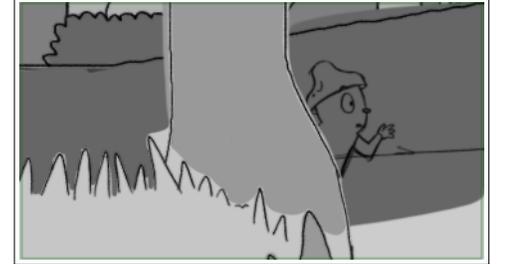
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 11:21 | 1 | 02:02 |



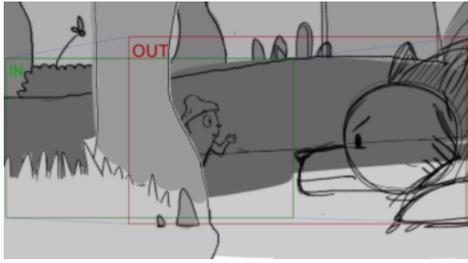
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 11:21 | 2 | 01:00 |



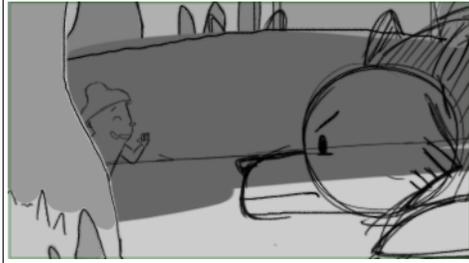
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 11:21 | 3 | 01:00 |



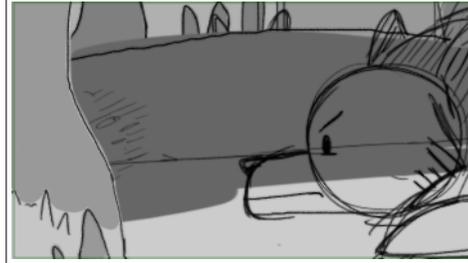
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 11:21 | 4 | 03:02 |



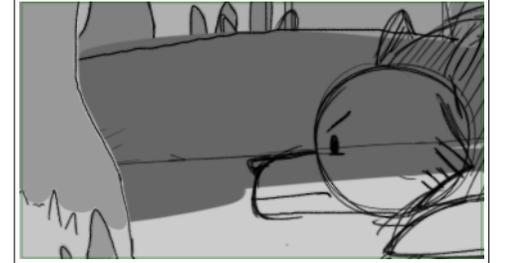
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 11:21 | 5 | 01:23 |



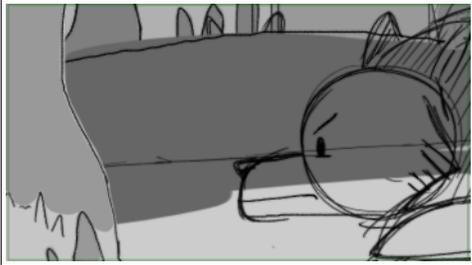
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 11:21 | 6 | 00:16 |



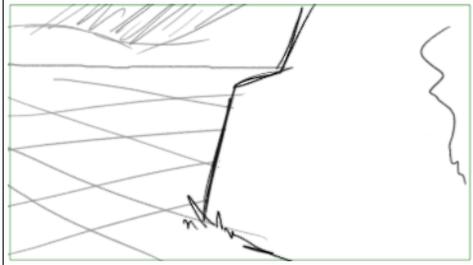
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 11:21 | 7 | 00:16 |



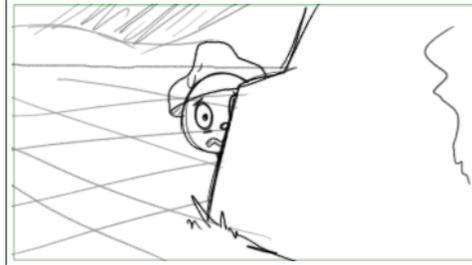
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 11:21 | 8 | 01:10 |



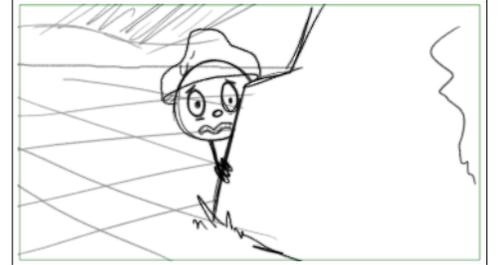
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4 | 04:11 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4 | 04:11 | 2 | 01:00 |



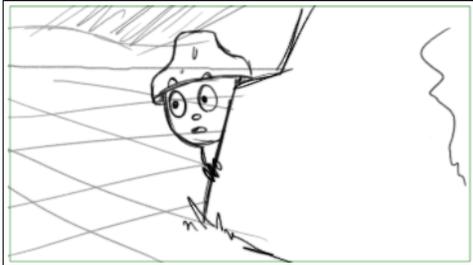
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4 | 04:11 | 3 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4 | 04:11 | 4 | 00:10 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4 | 04:11 | 5 | 01:01 |



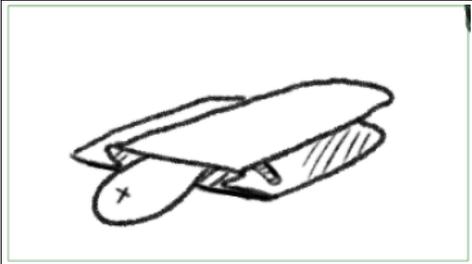
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 5 | 04:06 | 1 | 02:03 |



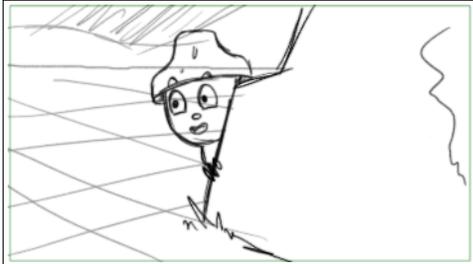
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 5 | 04:06 | 2 | 01:10 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 5 | 04:06 | 3 | 00:17 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4_A | 01:01 | 1 | 01:01 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_C | 01:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 6 | 04:12 | 1 | 01:12 |



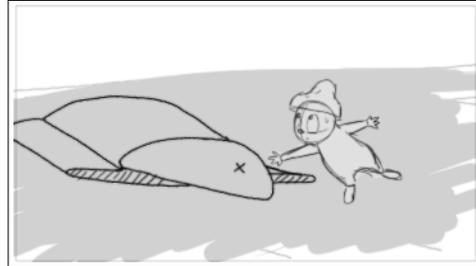
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 6 | 04:12 | 2 | 01:12 |



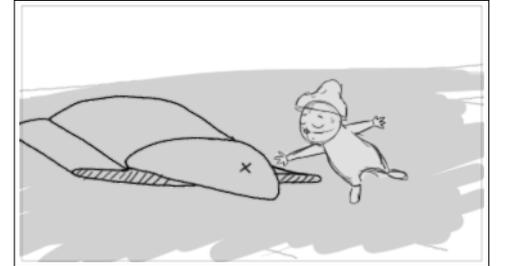
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 6 | 04:12 | 3 | 01:12 |



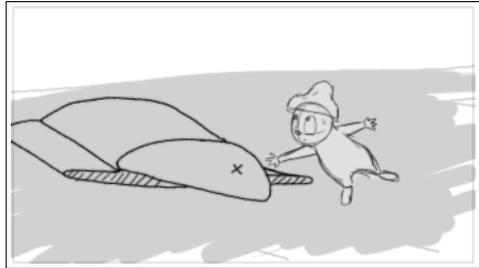
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 7 | 05:09 | 1 | 01:00 |



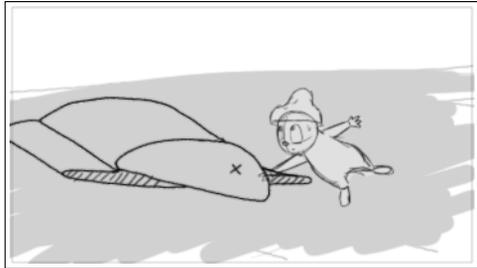
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 7 | 05:09 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 7 | 05:09 | 3 | 01:00 |



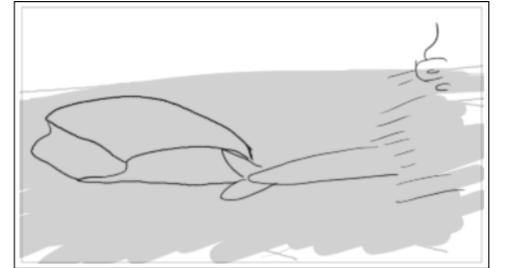
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 7 | 05:09 | 4 | 01:00 |



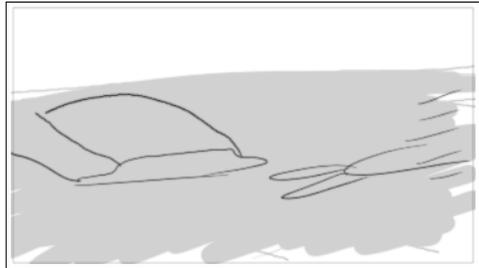
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 7 | 05:09 | 5 | 00:03 |



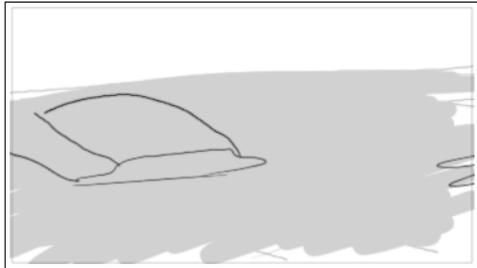
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 7 | 05:09 | 6 | 00:03 |



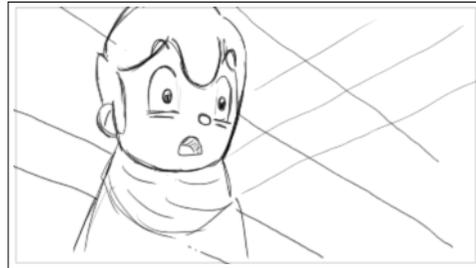
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 7 | 05:09 | 7 | 00:03 |



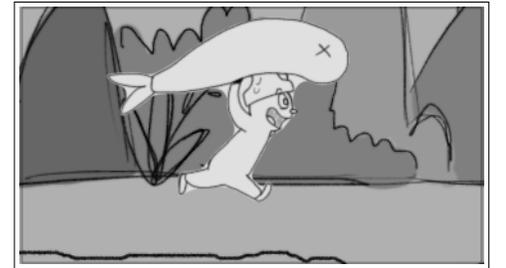
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 7 | 05:09 | 8 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 6_A | 01:12 | 1 | 01:12 |



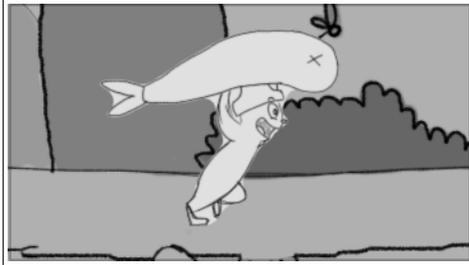
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8 | 11:13 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8 | 11:13 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8 | 11:13 | 3 | 01:00 |



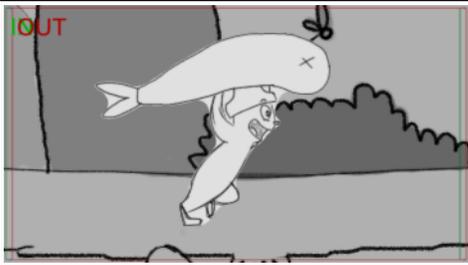
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8 | 11:13 | 4 | 01:00 |



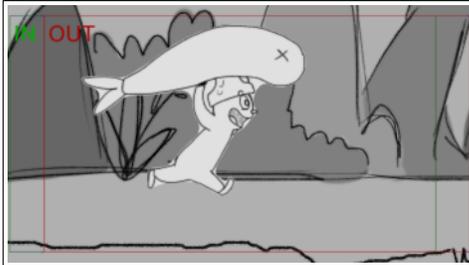
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8 | 11:13 | 5 | 01:00 |



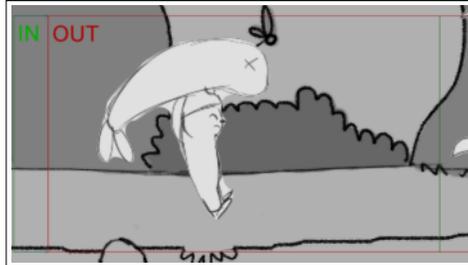
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8 | 11:13 | 6 | 01:00 |



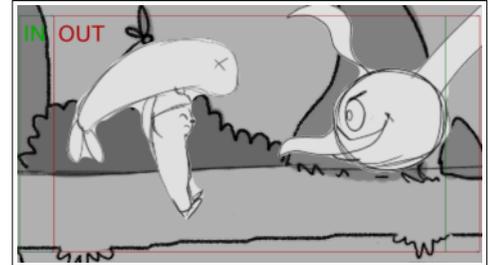
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8 | 11:13 | 7 | 01:00 |



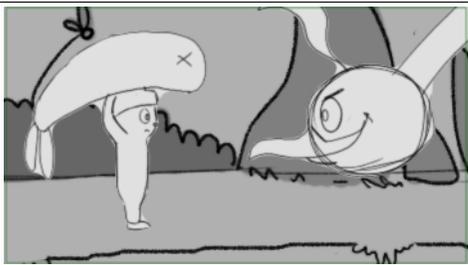
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8 | 11:13 | 8 | 01:00 |



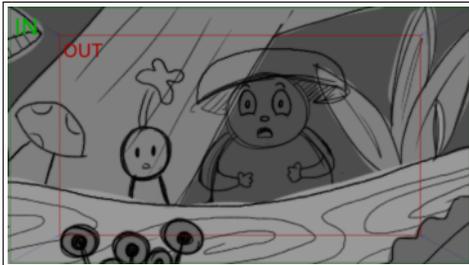
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8 | 11:13 | 9 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8 | 11:13 | 10 | 02:13 |



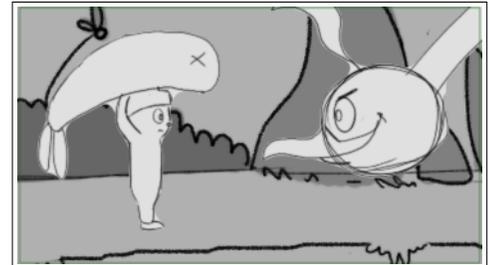
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_D | 01:00 | 1 | 01:00 |



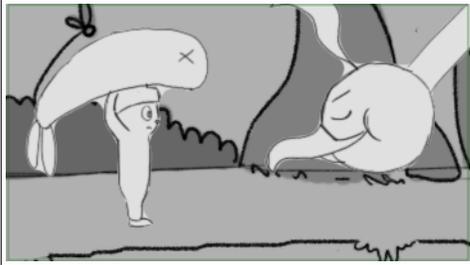
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 6_B | 01:12 | 1 | 01:12 |



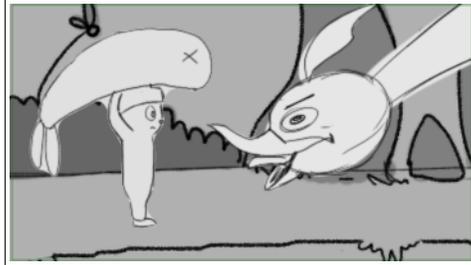
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8_A | 09:09 | 1 | 01:00 |



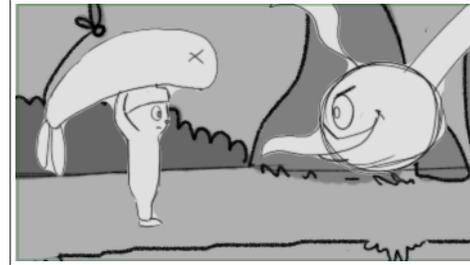
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8_A | 09:09 | 2 | 01:00 |



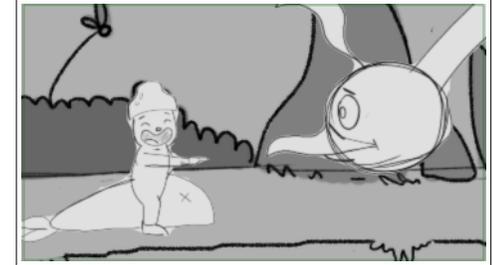
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8_A | 09:09 | 3 | 02:01 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8_A | 09:09 | 4 | 02:16 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8_A | 09:09 | 5 | 02:16 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_E | 02:18 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_E | 02:18 | 2 | 00:12 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_E | 02:18 | 3 | 00:09 |



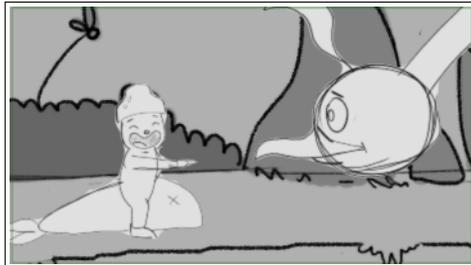
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_E | 02:18 | 4 | 00:12 |



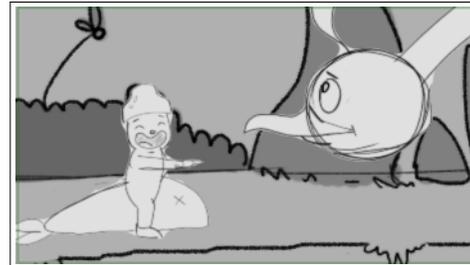
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_E | 02:18 | 5 | 00:09 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8_B | 02:16 | 1 | 01:08 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8_B | 02:16 | 2 | 01:08 |



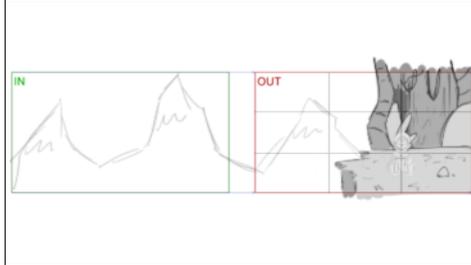
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 6_C | 01:18 | 1 | 00:21 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 6_C | 01:18 | 2 | 00:21 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 05:16 | 1 | 03:22 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 05:16 | 2 | 01:18 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_A | 03:12 | 1 | 01:18 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_A | 03:12 | 2 | 01:18 |



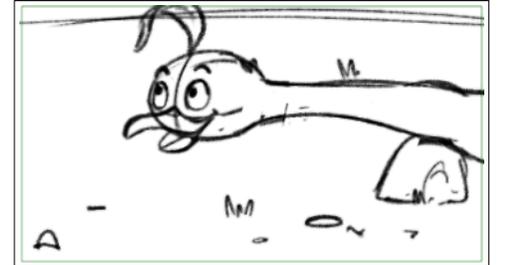
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 03:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 03:00 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 03:00 | 3 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_B | 05:06 | 1 | 01:18 |



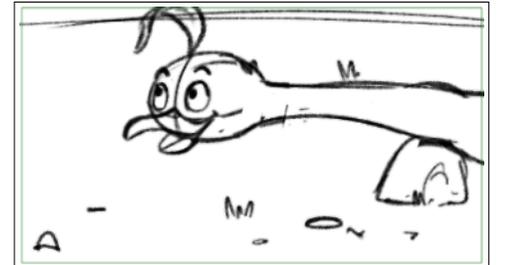
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_B | 05:06 | 2 | 01:18 |



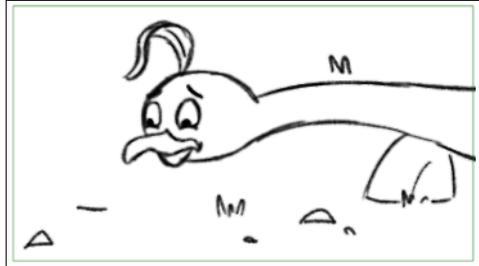
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_B | 05:06 | 3 | 01:18 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_A | 04:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_A | 04:00 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_A | 04:00 | 3 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_A | 04:00 | 4 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3 | 05:10 | 1 | 01:00 |



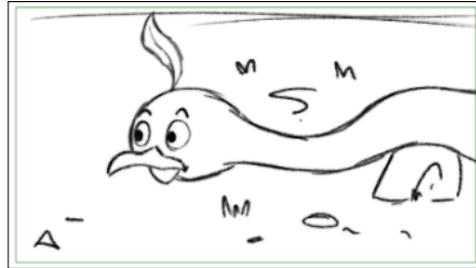
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3 | 05:10 | 2 | 04:10 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_C | 02:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_C | 02:00 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4 | 05:17 | 1 | 02:06 |



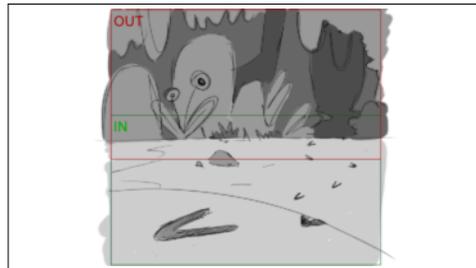
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4 | 05:17 | 2 | 01:20 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4 | 05:17 | 3 | 01:15 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 5 | 04:23 | 1 | 04:23 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 05:16 | 1 | 01:20 |



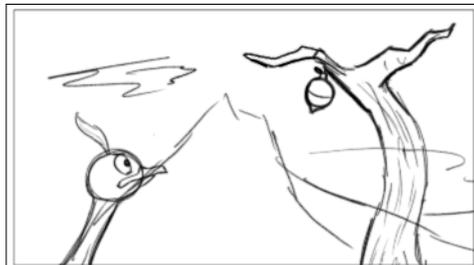
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 05:16 | 2 | 01:19 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1 | 05:16 | 3 | 02:01 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 11:16 | 1 | 02:01 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 11:16 | 2 | 03:05 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 11:16 | 3 | 03:05 |



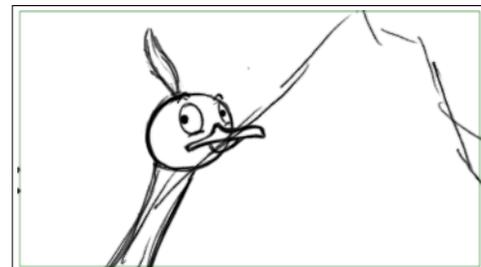
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2 | 11:16 | 4 | 03:05 |



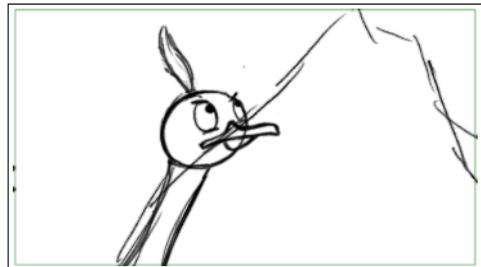
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_A | 02:01 | 1 | 02:01 |



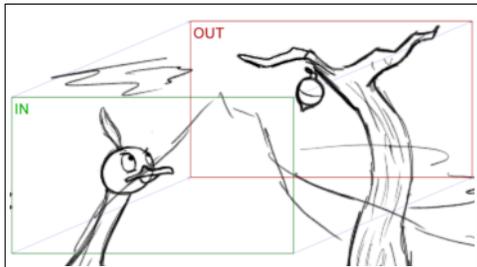
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_B | 12:05 | 1 | 03:04 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_B | 12:05 | 2 | 02:07 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_B | 12:05 | 3 | 02:07 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_B | 12:05 | 4 | 01:07 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_B | 12:05 | 5 | 03:04 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_C | 04:05 | 1 | 02:02 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_C | 04:05 | 2 | 00:17 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_C | 04:05 | 3 | 00:15 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_C | 04:05 | 4 | 00:19 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_B | 03:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_B | 03:00 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 1_B | 03:00 | 3 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_D | 04:14 | 1 | 02:07 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_D | 04:14 | 2 | 02:07 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3 | 05:00 | 1 | 01:00 |



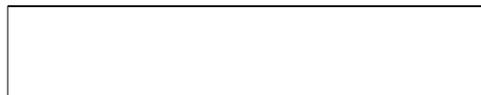
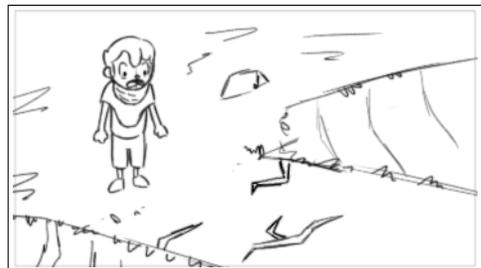
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3 | 05:00 | 2 | 01:00 |



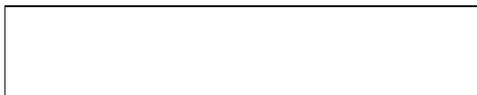
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3 | 05:00 | 3 | 01:00 |



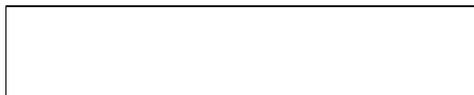
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3 | 05:00 | 4 | 01:00 |



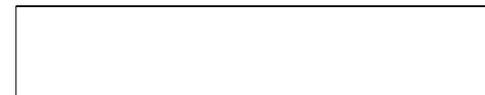
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3 | 05:00 | 5 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_E | 03:02 | 1 | 00:23 |



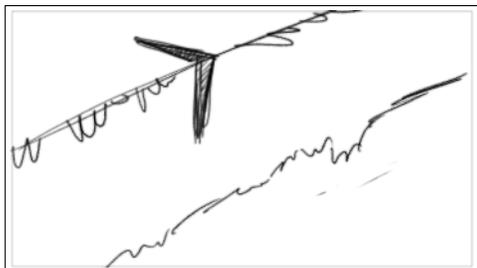
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_E | 03:02 | 2 | 01:02 |



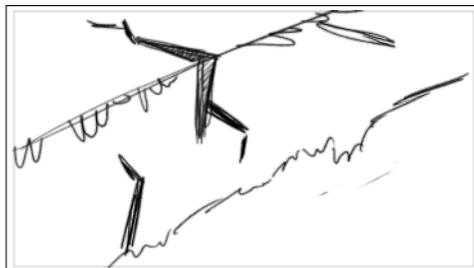
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_E | 03:02 | 3 | 01:01 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4 | 02:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4 | 02:00 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 02:00 | 1 | 01:00 |



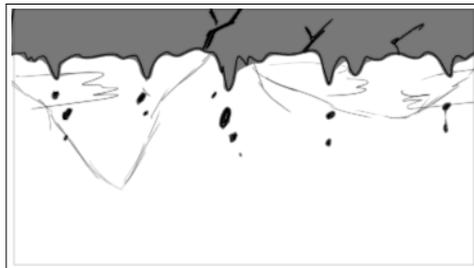
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_A | 02:00 | 2 | 01:00 |



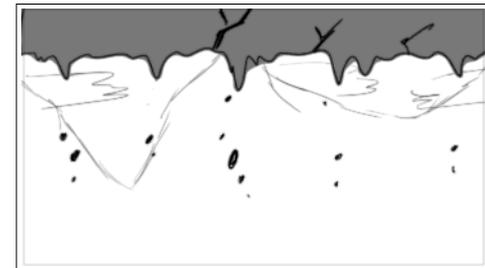
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_F | 01:01 | 1 | 01:01 |



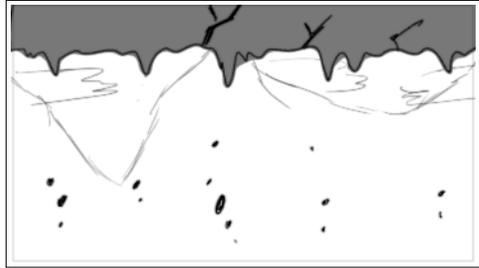
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 5 | 03:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 5 | 03:00 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 5 | 03:00 | 3 | 01:00 |



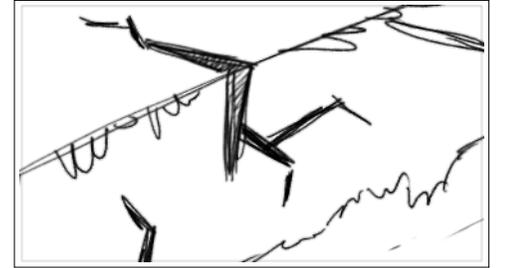
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_B | 01:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_G | 01:01 | 1 | 01:01 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 4_A | 01:00 | 1 | 01:00 |



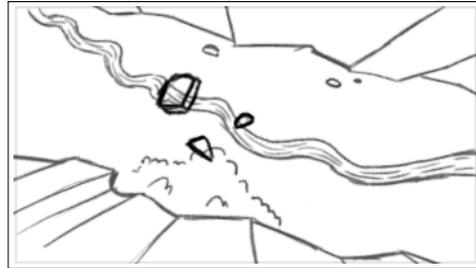
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_B | 01:00 | 1 | 01:00 |



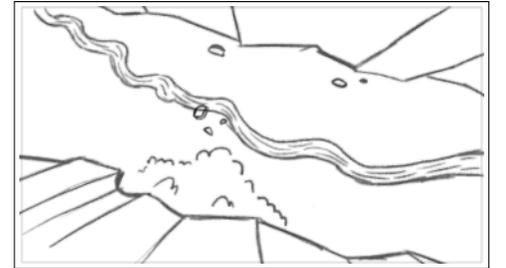
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 2_H | 01:01 | 1 | 01:01 |



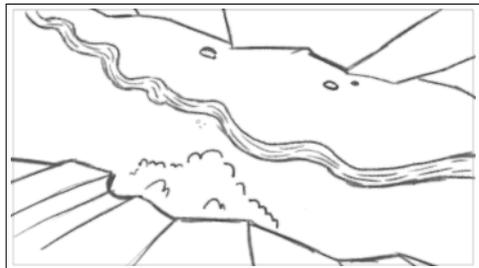
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 5 | 04:06 | 1 | 01:10 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 5 | 04:06 | 2 | 01:10 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 5 | 04:06 | 3 | 01:10 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_C | 03:10 | 1 | 01:00 |



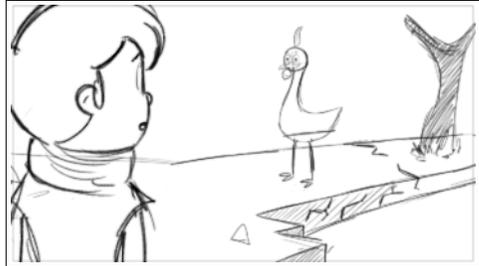
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_C | 03:10 | 2 | 01:05 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_C | 03:10 | 3 | 01:05 |



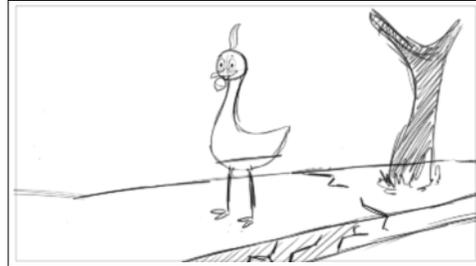
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 6 | 02:02 | 1 | 02:02 |



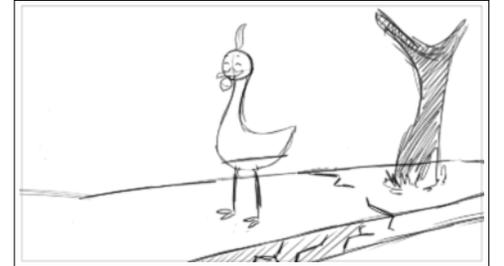
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_D | 01:05 | 1 | 01:05 |



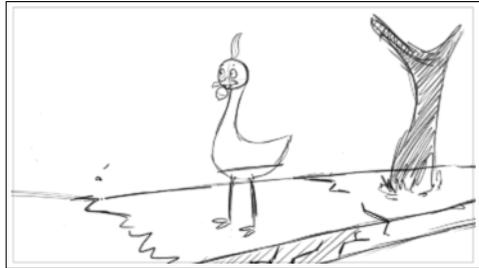
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 6_A | 04:14 | 1 | 01:14 |



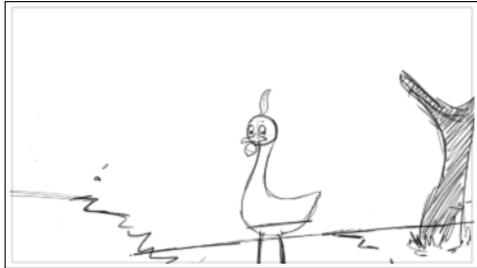
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 6_A | 04:14 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 6_A | 04:14 | 3 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 6_A | 04:14 | 4 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_E | 03:15 | 1 | 01:05 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_E | 03:15 | 2 | 01:05 |



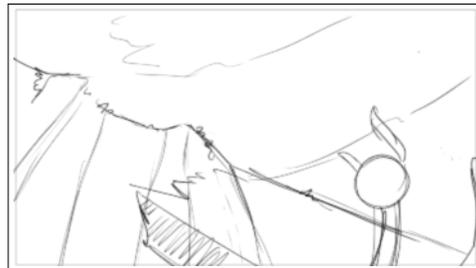
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 3_E | 03:15 | 3 | 01:05 |



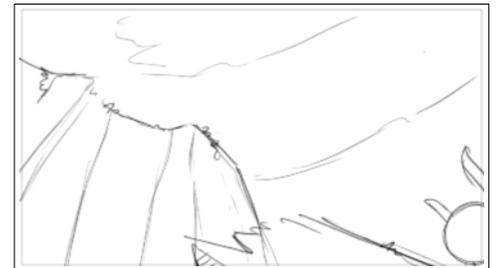
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 7 | 04:00 | 1 | 01:00 |



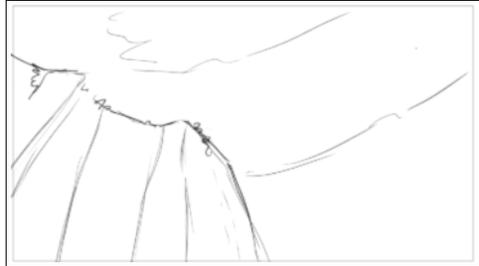
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 7 | 04:00 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 7 | 04:00 | 3 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 7 | 04:00 | 4 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8 | 01:00 | 1 | 01:00 |



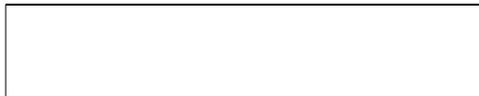
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8_A | 13:04 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8_A | 13:04 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8_A | 13:04 | 3 | 03:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8_A | 13:04 | 4 | 02:01 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8_A | 13:04 | 5 | 02:01 |



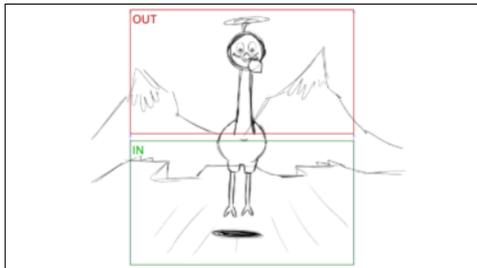
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8_A | 13:04 | 6 | 02:01 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 8_A | 13:04 | 7 | 02:01 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 9 | 06:00 | 1 | 03:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 9 | 06:00 | 2 | 03:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 10 | 01:17 | 1 | 01:17 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 11 | 07:00 | 1 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 11 | 07:00 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 11 | 07:00 | 3 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 11 | 07:00 | 4 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 11 | 07:00 | 5 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 11 | 07:00 | 6 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 11 | 07:00 | 7 | 01:00 |



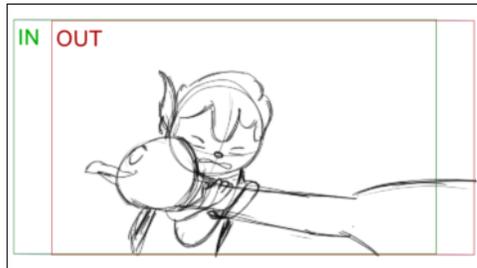
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 12 | 06:12 | 1 | 01:00 |



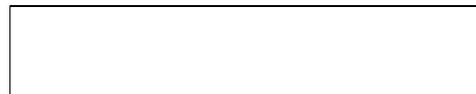
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 12 | 06:12 | 2 | 01:00 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 12 | 06:12 | 3 | 02:06 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 12 | 06:12 | 4 | 02:06 |



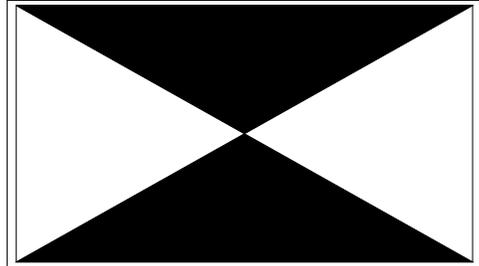
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 11_A | 01:22 | 1 | 01:22 |



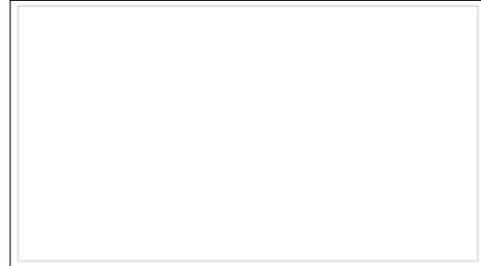
| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 13 | 03:11 | 1 | 03:11 |



| Dissolve | Duration |
|----------|----------|
| Dissolve | 01:06 |



| Scene | Duration | Panel | Duration |
|-------|----------|-------|----------|
| 14 | 03:16 | 1 | 03:16 |



PROPUESTA DE ARTE

5. PROPUESTA DE ARTE

Kao es un cortometraje que, desde la perspectiva del departamento de arte, se compone de diferentes elementos que permiten que en cada uno de ellos descubramos cosas nuevas de los personajes y de la historia. Es por eso que cada uno de dichos elementos deben ser precisos y detallados para que el cortometraje pueda mostrar el mensaje que tiene propuesto de una forma orgánica y natural. Algo que debe estar presente en todo el arte del cortometraje es la fantasía, es por eso que siempre existirá algo en los personajes y en los escenarios que proporcione dicha característica.

El mensaje que el cortometraje tiene es el de la aceptación, y la forma como esta idea se da a conocer se da por medio del uso de distintos colores en los personajes y en los escenarios que refuerzan la idea de que todos somos diferentes y debemos aceptarlo. Todos los elementos que forman parte del mundo de *Kao* tienen un diseño particular: la línea no es continua. Al implementar esta estética, se hace referencia a la inocencia de los personajes y al mismo tiempo le da una atmósfera alegre al cortometraje (ver *imágenes 71 y 72*).





Imágenes 71 y 72: Referentes de la línea, tanto en escenarios como en personajes –
Kagemono: The Shadow Fox (2012) – Sabrina Contugno

Los personajes tendrán el mismo vestuario a lo largo del cortometraje, y el color que se le aplique a la ropa de cada uno de los niños permitirá que la audiencia entienda los diferentes rasgos de la personalidad que ellos tienen. Como el cortometraje no tiene diálogos, los colores harán que la audiencia se arme una idea de quién es quién y aún más importante, cómo son cada uno de los personajes (incluyendo a los animales). Ahora bien, *Kao* tiene tres elementos en donde el arte juega un rol fundamental, estos son: personajes, escenarios y utilería; a continuación, serán explicados a fondo.

5.1. Personajes

Kao es un cortometraje que tiene dos tipos de personajes: los niños y los animales. Cada uno de estos tiene un diseño diferente que destaca sus cualidades: los niños tienen un diseño caricaturesco e infantil, el cual se ve influenciado en las personalidades que tienen los personajes. Este estilo comúnmente se asocia a productos audiovisuales aptos para toda la familia, y funciona para que la audiencia piense que lo que están viendo

sucede en otro lado; el uso de varios colores ayuda a reforzar estas ideas (ver *imágenes 73 y 74*). Los niños deben verse llenos de vida y de inocencia, y al mismo tiempo deben ser capaces de expresar lo que sienten sin decir una sola palabra, la forma para que esto suceda es exagerando los rasgos faciales más expresivos. (ver *imágenes 75, 76 y 77*).



Imágenes 73 y 74: Referentes al estilo cartoon de los personajes – *Welcome to Hell* (2013) – Erica Wester





Imágenes 75, 76 y 77: Referentes de la exageración de los rasgos faciales expresando varias emociones – *Gumball Machine* (2018) - Jeongho Lee

Por otro lado, tenemos a los animales los cuales tendrán un diseño sencillo, el que permitirá que el espectador identifique con facilidad el tipo de criatura que es. Dentro de la historia estos personajes cumplen roles diferentes, por lo que se deben categorizar en dos: el principal (el pájaro) y los secundarios (el lobo, el oso y los topos). La principal razón para diferenciarlos se relaciona con la función que cumplen en la historia: los secundarios deben verse lo más sencillo posible usando pocos colores (ver *imágenes 78 y 79*), para que se note un contraste con el pájaro el cuál es el completo opuesto, de esta forma será más impactante el rechazo que Kao le brinda a su mascota al ser completamente diferente a los demás.



Imágenes 78 y 79: Referentes del diseño de los animales: fácilmente identificables y manejando uno o dos colores – *Kagemono: The Shadow Fox* (2012) – Sabrina Cotugno

5.1.1. Niños

5.1.1.1. Kao

Al ser el personaje principal, Kao debe ser capaz de manifestar un amplio rango de emociones: desde sorpresa y tristeza, hasta felicidad y decepción, y al mismo tiempo debe ser capaz de conservar su inocencia. El reto que existe es hacer que sus expresiones y gestos sean muy expresivos, sin olvidarse de que a pesar de que tenga mucha carga emocional, sigue siendo un niño. Kao debe ser capaz de crear una conexión con la audiencia no solo por los eventos de su vida que somos testigos, sino con la actitud que él tiene de nunca darse por vencido. Algo que se podría decir de Kao es que su inocencia y juventud hacen que las inseguridades que manifiesta no parezcan serias, pero lo que el personaje debe poder mostrar es que en realidad si lo son.



Concept Art del rostro de Kao – 2018

Una forma que tiene el departamento de arte para reflejar aquellas ideas que los personajes tienen, y para dar pistas de su identidad, es mediante el vestuario, en especial con el color que se selecciona para cada uno de ellos. Kao es un personaje que a pesar de que tiene miedos e inseguridades, debe transmitir la sensación de esperanza y de optimismo. Se debe poner en evidencia que a pesar de que las cosas no salgan como él

espera, está seguro de que todo mejorará. El mejor color para representar estas ideas es el verde, y al darle un vestuario que maneje distintas tonalidades de este color es posible entender que él tiene muchas emociones presentes al mismo tiempo.

La gran ventaja que tiene el uso de este color para Kao, es que este le permite pasar desapercibido cuando quiere. Esta idea tiene una relación directa con su personalidad, puesto que cuando sus inseguridades salen a la luz, lo que él más quiere es ocultarse para evitar pasar pena (por sus acciones o las de su pájaro), y el uso de tonalidades verdes le facilitan ocultarse en el ambiente que lo rodea. El espesor del bosque y la naturaleza que forma parte de este son el escenario perfecto para que Kao pueda esconder la vergüenza que, según él, está viviendo.

5.1.1.2. Sheroh y Tara

Aunque estos dos personajes tienen un rol secundario en el cortometraje, es importante que estén claramente definidos, y que dichas cualidades existan en función de aumentar el conflicto interno que tiene Kao. Una de las razones que permiten que este conflicto vaya creciendo se debe a que cada uno de los niños tiene una personalidad completamente diferente, lo que lleva a que nuestro protagonista vaya encontrando nuevos puntos de comparación. Sheroh debe aparentar ser el mayor, resaltando las cualidades de líder que tiene. La mejor forma de reflejarlas es en el color de la ropa que utiliza: azul, un color asociado con la sabiduría y templanza; se utilizarán diferentes tonalidades de este color para que estos conceptos se logren entender.



Style Test de Tara y su Oso – 2018

El otro personaje secundario que acompaña a Kao y a Sheroh en su aventura es Tara. Ella es unos años mayor que Kao, se destaca por transmitir una calidez incomparable a través de la sonrisa que mantiene ya que es una persona jovial, alegre y llena de energía. El color que da a entender todas estas sensaciones de una forma orgánica es el amarillo, y mediante el uso de distintas tonalidades podemos entender que tiene distintas facetas, provenientes de la buena vibra que ella tiene. Tara también se caracteriza por el arraigo cultural que tiene, y esto se refleja en el maquillaje azul que usa en su rostro, así como en ciertos accesorios que forman parte de su atuendo.

5.1.2. Animales

La siguiente tanda de personajes corresponde a las mascotas de nuestros protagonistas, las cuales provienen de un grupo de esferas mágicas que toman la forma de varios animales. Estos animales no pertenecen a nuestro mundo por lo cual deben

poseer características físicas que las diferencien de sus contrapartes. El color, en sus pieles y plumajes, será el encargado de darle vida y de añadirles aquel componente mágico que poseen; asimismo, deberá cumplir la función de indicar quién es su dueño en el corto.

5.1.2.1. Pájaro

Al ser el acompañante principal de Kao, no solo juega un rol fundamental en la vida del protagonista, sino que cumple una función vital en la historia. Es por eso que la forma como está diseñado importa tanto como el color que tenga. Ahora bien, la apariencia de este animal debe ser totalmente opuesta a la de los demás animales, de esta forma Kao sentirá vergüenza y su conflicto interno iniciará. Así mismo, debe ser igual de expresivo a su dueño (para producir empatía) y a su vez debe dar la idea de que es un animal servicial, dispuesto a hacer lo que sea con tal de que su dueño sea feliz.

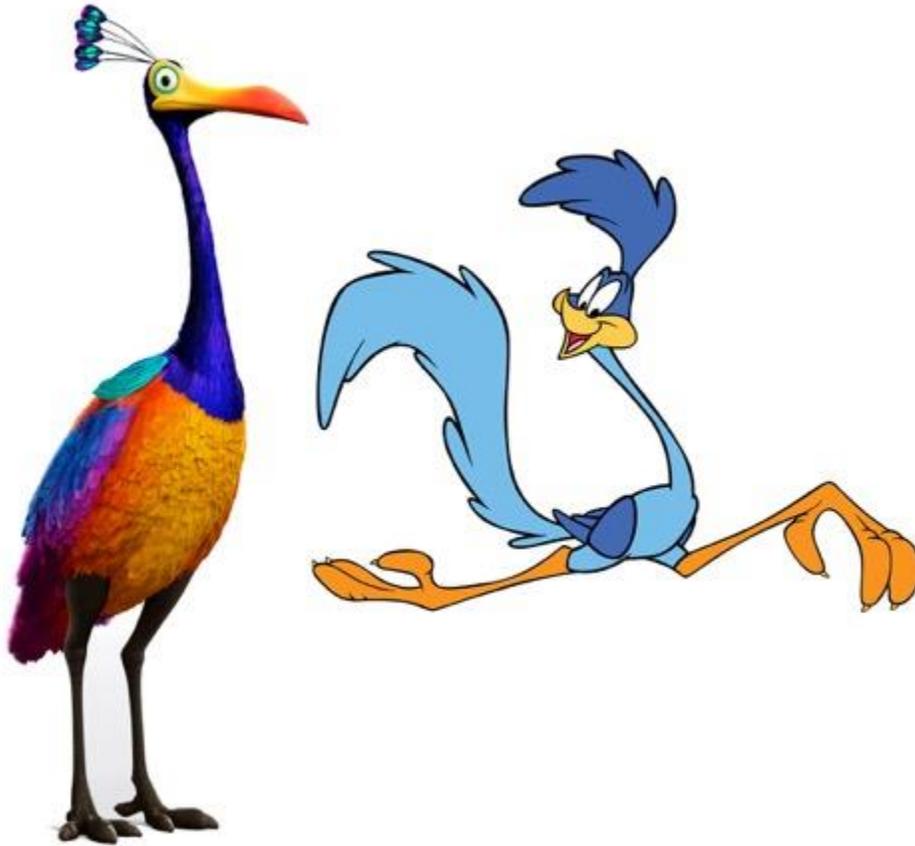


Concept Art del Pájaro – Kao – 2018

Para establecer el diseño del animal que acompañará a Kao en su aventura, es necesario tener en cuenta las cualidades que esta ave tiene: debe aparentar debilidad física, debe tener gestos expresivos y debe verse más grande y alto que Kao, pero menos amenazante que los otros animales. Con esta lista de criterios es posible empezar a descartar aquellos referentes de nuestro mundo que no cumplen con lo que este animal debe representar. Como este pájaro es realmente único, es necesario crearlo a partir de la apariencia y las cualidades biológicas de las más reconocidas aves en el mundo.

Teniendo en cuenta las características mencionadas anteriormente, se puede decir que este pájaro será una invención propia, creado a partir de varios referentes de animales reales y ficticios. Las diferentes acciones que realiza el pájaro en el cortometraje nos dan pistas de su apariencia física; los momentos claves son: la carrera, la pesca en el lago y la escena del risco. El primer momento nos da la idea de que debe ser veloz, y esto nos habla de sus patas largas y fuertes, y de lo fuerte que es al soportar el peso de Kao en su lomo. El segundo momento nos da a entender que debe tener un cuello largo; por último, en el risco entendemos que no puede volar con sus alas, pero tiene una singular pluma en su cabeza que cumple dicha función.

Con la descripción física establecida en el párrafo anterior, es posible tener una idea del tipo de aves que el pájaro de este cortometraje puede asemejar: un avestruz o un flamenco. Al hablar de un posible híbrido, se tomarían los rasgos físicos y el imaginario universal que se tiene de estas para así darle una apariencia a este personaje. Sin embargo, no solo los animales reales sirven de referencia para crear al acompañante de Kao, también existen otros tipos de aves que forman parte de la cultura popular como lo son el Correcaminos y Kevin, de la película *Up* (ver *galería 19*). Estos dos tipos de aves cumplen con las características físicas que debe tener nuestro personaje, y al mismo tiempo tienen ese toque de color fundamental en esta historia. El uso de una amplia gama de colores permite que este animal sobresalga por sobre los demás y al mismo tiempo transmita la noción de alegría.



Galería 19: A la izquierda vemos a Kevin, a la derecha el Correcaminos; algunos de los referentes usados para la creación del pájaro de Kao – *Up* (2009) – Pete Docter; *Fast and Furry-ous* (1949) – Chuck Jones

5.1.2.2. Lobo y Oso

Al jugar un rol fundamental en el conflicto que de Kao y su mascota, y en la relación surge a partir de este, estos dos animales deben destacarse por ser el opuesto del pájaro, tanto física como simbólicamente. Ahora bien, es importante destacar algunas de las cualidades que deben tener que permitan mostrar aquel contraste: primero, estos animales deben verse imponentes y fuertes, causando que Kao sienta vergüenza por la apariencia de su pájaro. Y como él se deja llevar por las primeras impresiones, estos animales deben parecer protectores y deben causar respeto en quienes estén cerca de ellos. Estas dos cualidades permiten que no solo se establezcan las diferencias entre las criaturas, sino que al mismo tiempo contribuyen al desarrollo de la historia.

5.1.2.2.1. Lobo

El primero de estas bestias es será un lobo, este animal físicamente está inspirado en varios personajes caninos. El primer referente es de la serie de televisión *Hilda*, y se conoce como el Perro Negro, este es un animal que se destaca por su gran tamaño y por merodear en la noche (ver *imagen 80*). Este animal posee aquellas cualidades de apariencia que funcionan con nuestro personaje, porque a pesar de que el lobo sea muy imponente, en realidad no hay que temerle: es un cachorro.



Imagen 80: El Perro Negro – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

El referente que tomaremos para su apariencia física es de la película de Disney, *El Libro de la Selva* (1967): el líder de la manada de lobos, Akela (ver *imágenes 81 y 82*). La razón principal para diseñar a nuestro personaje de esta manera, va de la mano con la idea de que los animales que forman parte de *Kao* puedan ser identificables por el imaginario cultural de la audiencia. Nuestro lobo manejará una paleta de color similar a la de su dueño, Sheroh, es decir: colores fríos con tonalidades nocturnas, reforzando la idea que se tiene de esta especie.



Imágenes 81 y 82: Akela, jefe de la manada – *El Libro de la Selva* (1967) – Wolfgang Reitherman

5.1.2.2.2. Oso

Por otro lado, está el oso. Al igual que el lobo deberá tener una apariencia imponente, por ende, debe ser grande y al mismo tiempo debe dar la impresión de ser

una criatura totalmente calmada. Para crear a este personaje, hemos tomado un referente de la película de Disney: *Tierra de Osos* (2003). Este oso que tomamos como referencia nos da una idea de cómo será la apariencia física que debe tener nuestro animal: por más grande y aterrador que parezca, realmente es una criatura apacible y pacífica (ver *imágenes 83 y 84*). El tamaño de los otros animales cumple una función narrativa importante al alimentar el conflicto que tiene Kao con su pájaro.



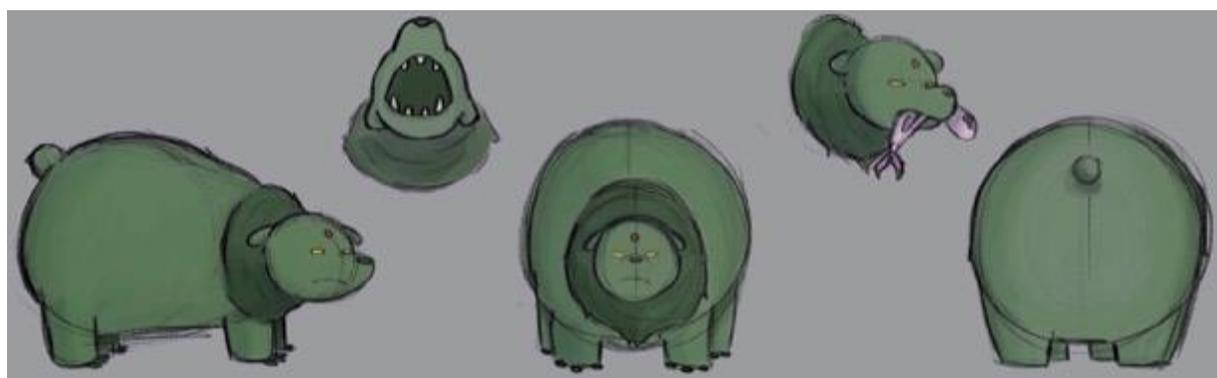
Imágenes 83 y 84: Tug, el gran oso – *Tierra de Osos* (2003) – Aaron Blaise y Robert Walker

Ahora bien, como el color juega un rol muy importante en *Kao*, este oso manejará una paleta complementaria a la que tiene su dueña, Tara. La principal razón para que este animal maneje una paleta color verde se relaciona con la psicología del color y la

asociación que este tiene con la sabiduría. Algo que es característico de esta criatura es la marca que tiene en su frente, mostrando cualidades místicas (ver *imagen 85*); esta es la razón por la cual Tara se identificó con él, ya que es uno de los referentes de su cultura.



Imagen 85: *Kagemono: The Shadow Fox* (2012) – Sabrina Cotugno



Concept Art del Oso – 2018

5.1.2.3. Topos

Los últimos animales que hacen parte del universo de *Kao* son aquellos traviesos roedores que catalizan el conflicto interno del protagonista y, por consiguiente, la relación con su mascota. Estas criaturas también son el híbrido de varios tipos de roedores de nuestro mundo como lo son las ardillas y los topos, pero con el toque de fantasía de *Kao* en el que se crea una nueva especie tomando rasgos físicos y características que forman parte del imaginario colectivo. Al formar parte del universo de *Kao*, su color debe ser completamente diferente al de las criaturas de nuestro mundo, por lo que se trabajará con distintas tonalidades entre el blanco y el amarillo, colores brillantes y luminosos. Se puede decir que sus referentes principales no solo destacan su tamaño, sino también sus características físicas (ver *imágenes 86 y 87*).



Imagen 86: Referencia del aspecto físico y el tamaño que deben tener los roedores – *Dragon Around* (1954) – Jack Hannah



Imagen 87: *El Rey León* (1994) nos brinda un ejemplo de un topo, ciertos rasgos físicos serán tomados en cuenta para realizar la hibridación en Kao – Roger Allers y Rob Minkoff

5.2. Escenarios

Uno de los retos más interesantes que tiene *Kao* es la variedad de locaciones que posee, porque cada una juega un rol fundamental en el desarrollo de la historia, y la forma como serán construidas ayudará a crear una atmósfera que va más allá de lo que vemos. Cada una de las locaciones debe mantener un balance entre realidad y ficción, de esta forma el espectador podrá creer que cada lugar realmente existe en cualquier parte del mundo, y al mismo tiempo sea consciente de que son completamente fabricados. La gran ventaja que tiene *Kao* es que todos los eventos ocurren en lugares aledaños, es decir que mientras el cortometraje avanza vamos viendo locaciones que están espacialmente cerca de las otras.

Aunque todas las locaciones son exteriores, algunas de estas deberán aparentar ser interiores, de esta forma cumplen la función narrativa de hacer sentir que *Kao* se sienta encerrado, sin escapatoria. Un elemento que es importante al momento de crear estos espacios es darle a cada uno la atmósfera apropiada de acuerdo al momento que se está viviendo en la historia, por ejemplo: algunos lugares deben sentirse misteriosos,

peligrosos y mágicos, la clave es ser asertivo al momento de distribuir estos ambientes. Los escenarios en *Kao* están clasificados por el tipo de espacio que la audiencia está observando, y aquí están expuestos por el orden de aparición en el cortometraje.

5.2.1. Montaña y Cima

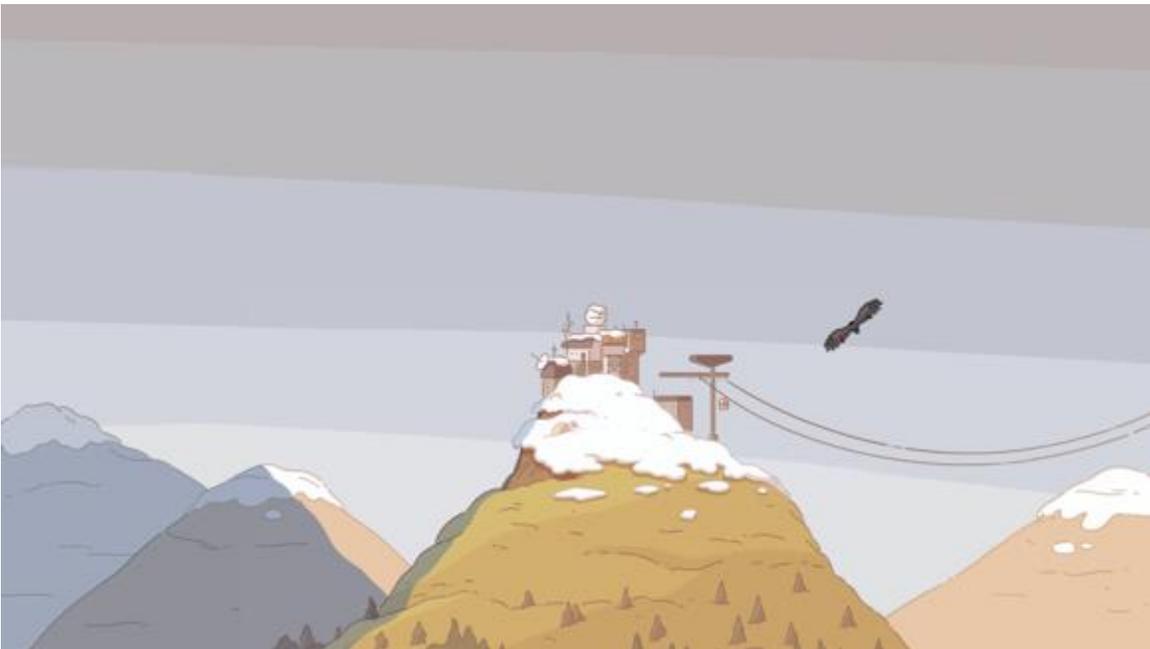
El primer lugar que vemos en un producto audiovisual no solo cumple la función de presentarnos el mundo al cual nos vamos a adentrar, sino que también nos muestra el estilo y la forma como será este universo. En el caso específico de *Kao*, lo primero que observamos es una larga escalera de ubicada en una alta montaña. Para que la audiencia se imagine esta locación en el mundo real, es necesario añadirle detalles que permitan entender la ubicación de estos peldaños; por eso en el fondo podemos ver una serie de montañas con la cima cubierta de nieve. De esta forma se da a entender que el cortometraje se lleva a cabo en un lugar muy lejano y se entiende que los personajes están intentando llegar al final de esa escalera.

Una de las razones para que *Kao* y compañía estén en un lugar tan lejano, se puede referir a la cultura popular, la cual considera que ir a las montañas implica un proceso de reflexión personal (lo cual refuerza el mensaje del cortometraje). Es importante darse cuenta de que este espacio es totalmente abierto, no solo cuando están subiendo la montaña, sino cuando están en la cima, es necesario que poder percibir el horizonte y de esta forma observar lo vasto que es el mundo de *Kao*, así la audiencia va armando en su cabeza como serán los otros lugares que los personajes visiten.

La mayor referencia que se tiene en términos de diseño y de color proviene de la serie *Hilda*. Esta se destaca por manejar una paleta de color sencilla en donde el uso de pocos colores permite que la audiencia se concentre en la historia. Uno de los más implementados en las locaciones naturales es el amarillo, el naranja y el café (en diferentes variaciones), dejando de lado la noción de que el cielo debe ser únicamente azul, y las montañas blancas y frías. La calidez que tienen estos paisajes nos dan una idea de que estamos en un mundo que no es el nuestro, pero que de alguna forma tiene

algo cercano, y eso es justo lo que queremos conseguir con *Kao* con una paleta de color que permita que esta paradoja se lleve a cabo (ver imágenes 88, 89, 90 y 91).





Imágenes 88, 89, 90 y 91: Referencias de un paisaje montañoso y a los diferentes colores que hacen parte de estas y del cielo, con tonos suaves y cálidos – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

5.2.1.1. Escalones

Los niños están visitando un lugar antiguo, lleno de historia, por eso es que los escalones deberán lucir afectados por el tiempo, implicando que muchos han explorado

esa cima, manteniendo la esencia de un lugar que cumple con un propósito espiritual. Esta gran escalera es presentada de perfil, pero los pequeños detalles que hacen parte de su estructura ayudan a entender que a pesar de los años se ha conservado intacta. Las siguientes imágenes nos sirven de referencia para crear una serie de largos escalones rodeados de naturaleza, con detalles pequeños que dan a entender su antigüedad (ver *imágenes 92 y 93*).



Imágenes 92 y 93: *Kung Fu Panda: Secrets of the Scroll* (2016) –Rodolphe Guenoden

5.2.2. Túnel y Templo

Estas dos locaciones cumplen una función narrativa importante, la primera es de transición y la segunda presenta el lugar donde surgirá el conflicto principal de la historia. Ambos espacios deben tener la misma atmósfera, deben sentirse como lugares completamente misteriosos. La forma de hacer esto posible es con la implementación de sombras, no solo dibujadas sino agregadas digitalmente con la ayuda del departamento de fotografía y de composición. Desde el diseño es importante ver ambas locaciones por aparte, viendo cada una de sus características específicas.

5.2.2.1. Túnel

Esta es la locación que vemos después de la montaña, a partir de este momento los colores van cambiando de cálidos a oscuros. Se puede hacer una analogía con la historia, puesto que pasamos de lugares abiertos y cálidos, a atmósferas oscuras y a lugares que son cerrados (en la historia pasamos de la introducción al conflicto principal). Este túnel, al ser el espacio de transición debe mantener un balance entre lo que se está dejando de lado y lo nuevo que se está presentando.

Kao es un cortometraje que resalta la belleza de la naturaleza, es por eso que este es un túnel natural: los troncos de los árboles y la abundancia del follaje de las hojas son los que le dan esta forma de arco (ver *imágenes 94 y 95*). La continuidad estética es fundamental para que la transición entre lo claro de la montaña y lo oscuro del túnel sea de la forma más orgánica posible, una forma para que esto suceda es utilizando el mismo diseño de las plantas que se vieron durante el ascenso a la cima. Esta locación se utiliza para llegar al siguiente lugar, y para enfatizar que es un túnel, aquello que sobresale por las demás cosas es la luz que proviene del otro extremo.



Imágenes 94 y 95: Referentes de túneles creado por la misma naturaleza – *El Viaje de Chihiro* (2001) – Hayao Miyazaki; *Los Simpson: La Película* (2007) – David Silverman

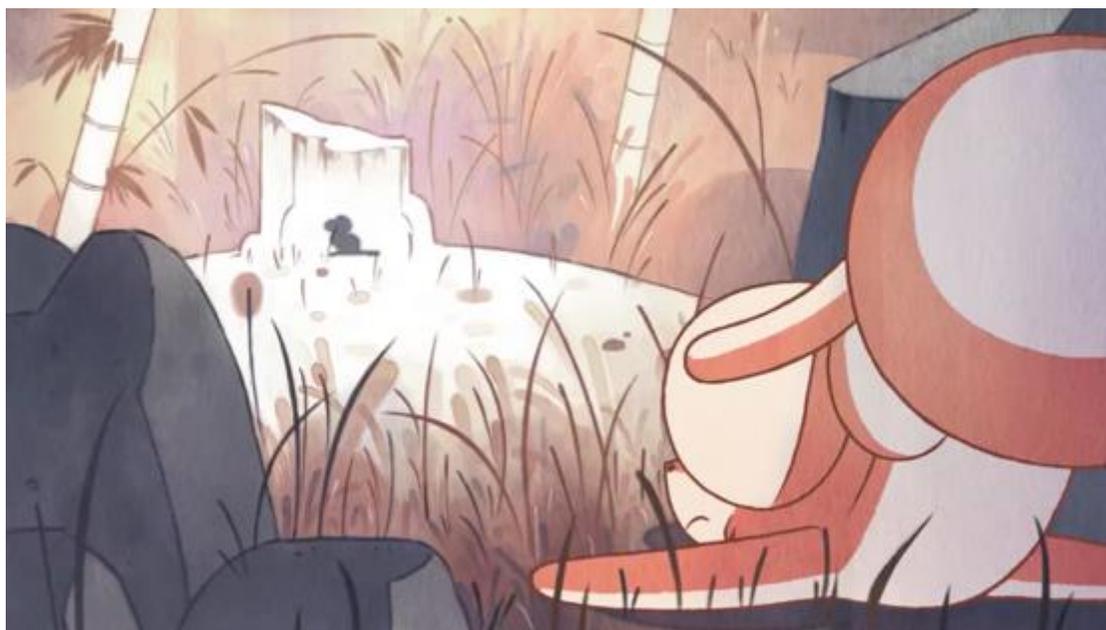
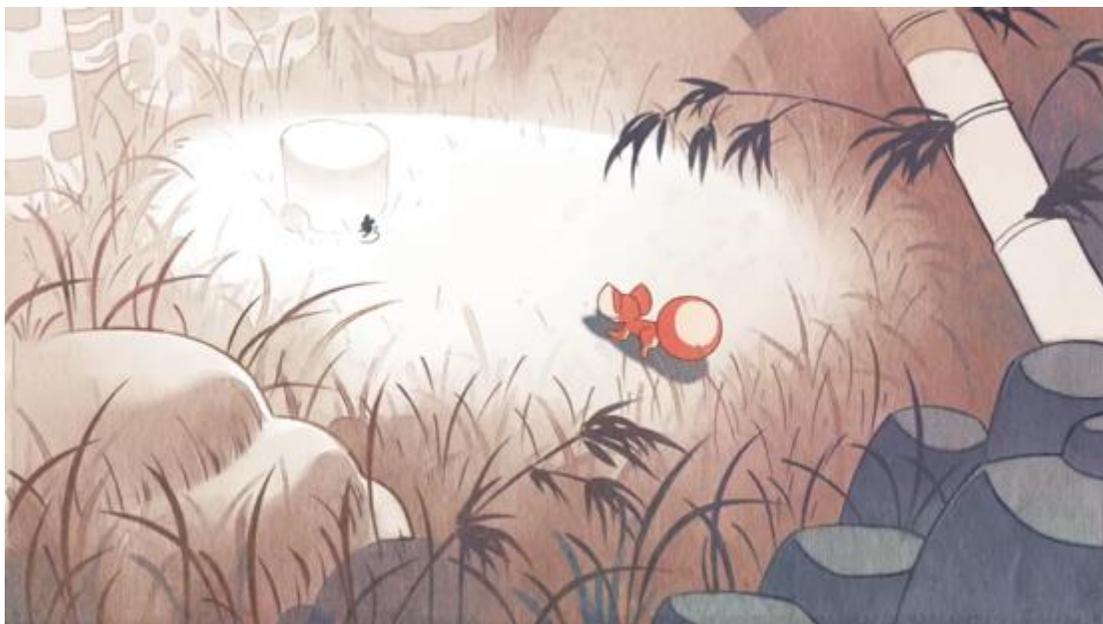
La elección de colores en esta locación es fundamental, corresponderá a las mismas implementadas en el bosque, es decir tonalidades variadas de púrpuras, verdes, cafés y azules. Al ser un lugar de transición entre un ambiente cálido a uno sombrío, es necesario conservar algunos elementos de la locación anterior, por lo que algunas plantas, rocas, flores y arbustos formarán parte de la entrada a este túnel.

5.2.2.2. Templo



Concept Art Templo – Kao – 2018

Esta locación debe conservar la estética misteriosa que vimos previamente, en donde la naturaleza es el elemento dominante. Algo que debe ser característico de este lugar es que debe transmitir la sensación de ser sagrado y mágico, imponente y místico. Uno de los elementos que ayudan a crear el tipo de ambiente deseado se da mediante la iluminación, aquí se busca enfocar con un haz de luz un tronco que cumple la función de altar, en donde nuestros aventureros colocarán sus esferas, que eventualmente se transformarán en sus respectivas mascotas. Este tronco debe ubicarse en el centro del templo y debe resaltar por sobre los demás elementos del lugar (ver *imágenes 96 y 97*).



Imágenes 96 y 97: Referente de un espacio rodeado de naturaleza con un tronco en todo el centro – *Kagemono: The Shadow Fox* (2012) – Sabrina Cotugno

Este templo cumple dos funciones: una narrativa y otra estética. En relación con la primera, aquí surge el conflicto principal de la historia, puesto que vemos la transformación de las esferas en animales y la primera interacción que tienen con sus dueños. En relación con la estética, este lugar nos da una idea de cómo se verán las

demás locaciones que hacen parte del bosque y de cómo será la atmósfera que representará: aparentemente cerrado. Al ser un lugar único y místico, los colores que formarán parte serán muy variados y serán explicados más adelante (ver sección 5.2.3).

5.2.3. Bosque

Como ya se ha mencionado anteriormente, el bosque es una de las locaciones más importantes de todo el cortometraje ya que aquí es donde se desarrolla el conflicto y donde conocemos más a fondo a los personajes. Es necesario recordar que debe dar la impresión de ser un lugar cerrado, haciendo que Kao se sienta de la misma forma, sin escapatoria. Al ser una de las locaciones más grandes del cortometraje es necesario dividirla por los distintos componentes que la conforman.



Concept Art Bosque – Kao – 2018

5.2.3.1. Espesura

El bosque que forma parte de *Kao* posee varias locaciones dentro de sus predios: el templo, el mismo bosque, el lago y la zona de la fogata. Todos estos lugares deben

ser consistentes en mantener la misma sensación de encierro, la forma para que esto sea posible es evitando mostrar el cielo, llenando aquellos espacios con naturaleza: árboles, arbustos, rocas y fondos que conformen la espesura. Esto ayudará a enfatizar la situación de Kao en la cual debe aceptar y vivir la situación que le tocó por más que no quiera hacerlo; esta es una de las formas en las cuales se resalta el mensaje de Kao.

Como la gran mayoría del cortometraje se lleva a cabo en estos lugares 'cerrados', es importante que cada uno de esos espacios no produzcan terror, sino todo lo contrario: deben sentirse como si fueran mágicos. Una de las formas para hacer que el espacio se vea de esta forma es llenando el fondo de naturaleza, o de sombras que asemejen árboles. El uso de líneas delgadas y figuras definidas ayudan a dar la idea que el bosque es mucho más amplio de lo que creíamos, y cumplen la función de llenarlo sin que se sienta abrumador. (ver *imágenes de la 98 a la 107*).





Imágenes 98, 99 y 100: Referentes de un Bosque espeso que se siente como un lugar encerrado y al mismo tiempo mágico – *La Bella Durmiente* (1959) – Clyde Geronimi



Imagen 101: Referente de figuras definidas para rellenar el fondo – Acorn (2014) – Madeline Sharafian



Imágenes 102 y 103: Referentes al uso de varios tonos en los fondos del bosque, permitiendo aquella magia dentro del encierro natural – *Pocahontas* (1995) – Mike Gabriel, Eric Goldberg



Imágenes 104 y 105: Referentes al uso de líneas definidas que ayudan a llenar el fondo y dan a entender el espacio donde están los personajes – *Hilda* (2018) – Luke Pearson



Imágenes 106 y 107: El uso de contornos ayuda a crear la ilusión de que hay más naturaleza de la que se alcanza a ver – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

5.2.3.2. Vegetación (árboles, arbustos, troncos y plantas)

Uno de los elementos más importantes dentro del bosque es la naturaleza ya que esta le da forma; en *Kao* la abundancia recae en los árboles, los arbustos, los troncos y las plantas. Para darle aquel toque de encierro que buscamos en el bosque, todo lo que haga parte de esta locación debe destacarse por ser frondoso. Una de las maneras para obtener este resultado es con el uso de distintos tipos de plantas (árboles y arbustos) que sean diferentes en tamaño y en color, así obtendremos un bosque colorido y abundante al ojo. Puesto que debe existir una amplia variedad de árboles, las siguientes imágenes (de la 108 a la 110) nos sirven como referencia para la creación de estos. Las imágenes 111 a la 113, son referentes de arbustos; y las imágenes 114 a la 120 nos dan una idea del resto de naturaleza que formará parte del bosque.



Imagen 108: *Gravity Falls* (2012) – Alex Hirsch



Imagen 109: *Hilda* (2018) – Luke Pearson



Imagen 110: *Kagemono: The Shadow Fox* (2012) – Sabrina Contugno



Imágenes 111 y 112: *Hilda* (2018) – Luke Pearson



Imagen 113: *The Answer* (2017) – Circe Bogart





Imágenes 114 y 115: Referentes de troncos, rocas, plantas y pasto – *Kagemono: The Shadow* Fox (2012) – Sabrina Contugno



Imagen 116: Referente de pasto, suelo y rocas – *Acorn* (2014) – Madeline Sharafian



Imagen 117: *Pocahontas* (1995) – Mike Gabriel, Eric Goldberg





Imágenes 118, 119 y 120: Referentes de todo tipo de elementos de la naturaleza – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

Lo más importante que debe ocurrir con esta locación es que, a pesar de los distintos colores que maneje, transmita la sensación de que los personajes están en un bosque. Un buen referente de esta idea se puede observar en el cortometraje de 1943, *'A Corny Concerto'*, en el que podemos ver el uso de diferentes colores impactantes y llamativos en un bosque, dando una

nueva perspectiva de cómo puede ser una locación natural sin recurrir a lo real (ver *imágenes 121, 122 y 123*).





Imágenes 121, 122 y 123: Referencias de un bosque con colores poco convencionales – A
Corny Concerto (1943) – Robert Clampett

5.2.3.3. Río

Dentro del bosque existen pequeñas locaciones que forman parte de este, pero tienen un elemento que lo diferencia de las demás, estas son: el río y la zona de fogata. Esta primera locación se destaca por tener un gran cuerpo de agua a un lado. En cuestiones de diseño existen dos elementos que deben estar: la orilla y el río (ver *imágenes de la 124 a la 127*). Una de las peculiaridades que ocurren en *Kao* es que la cámara siempre apunta al lado donde están los personajes, es decir que solo vemos una orilla. Como esta locación es una parte del bosque no sobra decir que, aunque tenga una paleta de color nueva, conservará la misma estética que se ha ido trabajando.



Imagen 124: *La Bella Durmiente* (1959) – Clyde Geronimi



Imagen 125: *Pocahontas* (1995) – Mike Gabriel, Eric Goldberg



Imagen 126: *Bambi II* (2006) – Brian Pimental

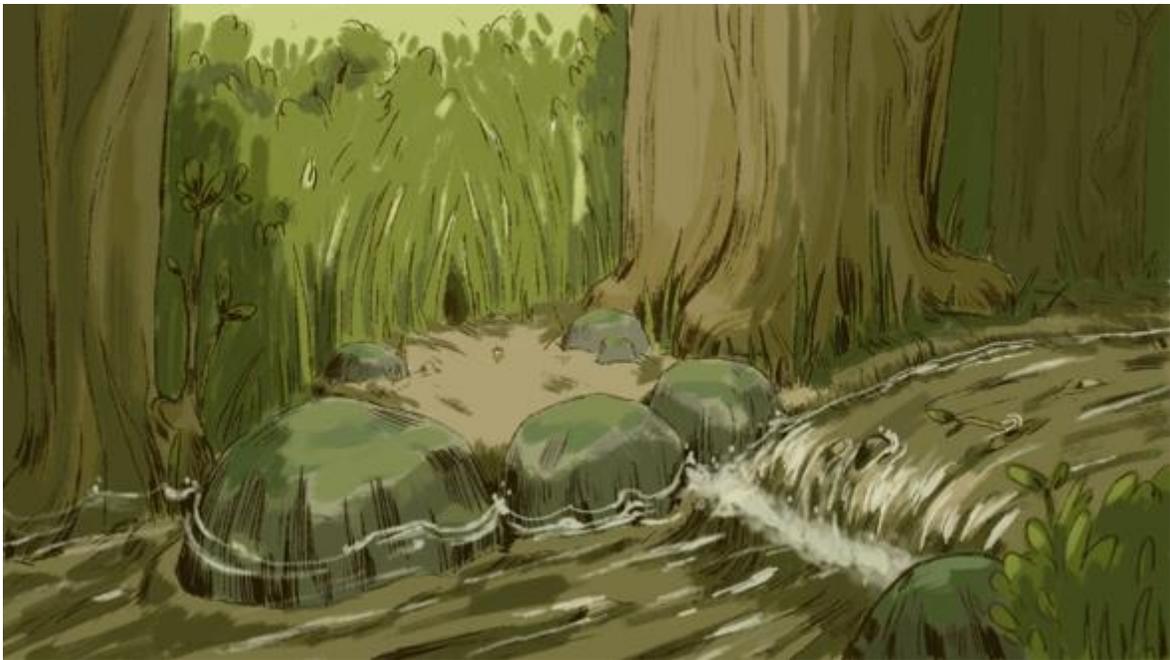


Imagen 127: *Acorn* (2014) – Madeline Sharafian

5.2.3.4. Zona de Fogata

La otra locación que forma parte del bosque es la zona de la fogata, en donde los elementos de la naturaleza están organizados de tal forma que el lugar esté en condiciones de realizar dicha actividad de exteriores. Es importante aclarar que, aunque logramos ver el paisaje montañoso, es necesario que la sensación de que no hay escapatoria siga presente. Los siguientes referentes (ver *imágenes 128 y 129*) nos dan pistas de cómo se debe ver este

fragmento del bosque en términos espaciales y en el diseño de elementos como los troncos y la fogata.



Imágenes 128 y 129: Referentes al espacio para realizar una fogata, compuesto de troncos, rocas y la misma fogata – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

5.2.4. Risco

Hemos llegado a la última locación del cortometraje, en donde ocurre el clímax y el desenlace de la historia. Es importante que esta sea impactante tanto para Kao como para la audiencia, mostrándoles un espacio diferente que debe generar una nueva sensación en ellos y al mismo tiempo debe conservar la misma estética que se ha ido manejado a lo largo del cortometraje. Este risco debe destacarse por ser un lugar monumental, debe verse y sentirse como un espacio amplio: la cámara debe ser capaz de moverse en todas direcciones, a cualquier distancia, dando a entender que muchas cosas pueden llegar a suceder en este vasto universo (ver *imágenes 130 y 131*).





Imágenes 130 y 131: Dos formas de mostrar de una forma amplia un espacio abierto – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

Trabajar junto al departamento de fotografía es fundamental para que la cámara y la locación se complementen y coexistan mediante un juego que causará que la audiencia viva las emociones representadas en escena. La estrategia implementada en este juego debe estar milimétricamente planeada para saber en qué momento cuales porciones de la locación deben ser mostradas, por ejemplo: cuando vemos al pájaro con el fruto, la forma como la cámara se aleja debe cumplir con dos propósitos: dar contexto espacial, y generar expectativa en la audiencia.

Es importante destacar el contraste que existe entre las locaciones que han aparecido en el corto, al pasar de lugares ‘encerrados’ y seguros a uno completamente abierto y peligroso. Es clave que el cielo, las nubes, las montañas, y el borde y el fondo del abismo se puedan observar, de esta forma la audiencia entenderá que las consecuencias de que suceda ahí tendrán repercusiones reales en los personajes. Ahora bien, esta locación tiene dos ‘escenarios’ diferentes, cada uno depende de la perspectiva y de los personajes que estén en pantalla; el reto que existe es mantener la sensación de unidad a pesar de que sean espacios muy diferentes.

5.2.4.1. Viendo a Kao

Los dos espacios que forman parte del risco corresponden a la ubicación de los personajes principales, primero hablaremos de Kao. La última porción del corto comienza con el niño saliendo de unos arbustos, los cuales deberán mantener la misma estética y colores utilizados en el bosque, recordando la idea de encierro y seguridad. A partir de este momento, vemos a Kao abandonar lentamente el bosque para acercarse al lugar donde está su amigo. La forma como sale del bosque hacia el risco se asemeja a la idea de que está saliendo de su zona de confort, por lo que la transición entre bosque y risco debe darse gradualmente para que la audiencia sienta de la misma manera el cambio de un ambiente cerrado a uno completamente abierto (ver *imagen 132*).



Imagen 132: Muestra de un personaje saliendo del bosque a un espacio completamente abierto – *Kagemono: The Shadow Fox* (2012) – Sabrina Cotugno

Así mismo, cuando Kao llega al borde del risco es importante que ese lugar donde está parado transmita la idea de ser un lugar sólido y seguro; a pesar de que esté afuera en un espacio nuevo y peligroso, él debe sentirse lo suficientemente confiado para

permanecer ahí. Esta solidez en el suelo se logra con la ubicación de varios elementos naturales, como rocas y troncos, y mostrando una mayor cantidad de terreno. así se generará el contraste de los lugares donde están los personajes y la tensión narrativa surgirá en dicho paralelo: espacio sólido contra espacio inestable (ver *imagen 133*).



Imagen 133: Referentes a la sensación de solidez creada por la naturaleza y por el terreno ubicado bajo el risco – *Pocahontas* (1995) – Mike Gabriel, Eric Goldberg

5.2.4.2. Viendo al Pájaro

Todo lo contrario deberá suceder cuando la cámara apunte al pájaro. El lugar dónde él está ubicado debe sentirse completamente flojo, suelto y débil, de esta forma la audiencia sentirá el peligro inminente que corre y al igual que Kao, se preocupará por él. Una de las formas para poner en evidencia la debilidad del risco es con la colocación de pocos elementos en su superficie dando a entender que, si se le añade peso adicional, este podría colapsar. Por esta misma razón vemos que el único elemento que hace parte de la locación es el árbol con el fruto.

Este risco debe tener una apariencia clásica de caricatura, en la cual su exterior se sienta sólido, pero al momento de la verdad es muy débil, similar a la estética usada en las caricaturas del Coyote y del Correcaminos (ver *imágenes 134, 135, 136 y 137*). Una de las formas para mostrar la fragilidad que tiene este lugar se evidencia con su apariencia demasiado larga, delgada y estrecha.



Imágenes 134 y 135: Referentes al diseño y al estilo como deberá ser el risco: con una forma irregular, y con el uso de sombras en su superficie – *Ziping Along* (1953) – Chuck Jones



Imágenes 136 y 137: Dos formas de ver el risco: en la primera con perspectiva, en la segunda de perfil alejado del borde – *Fast and Furry-ous* (1949) – Chuck Jones

El risco debe verse como una extensión de la montaña y al mismo tiempo asemejar completa independencia, es por eso que debe ser evidente que no tiene una conexión sólida y estable con el resto de la montaña y por eso debe dar la apariencia de que está flotando sobre el vacío (ver *imágenes 138, 139, y 140*). Es muy importante que este lugar conserve la misma estética y paleta de color que ha sido implementada en esta locación, a pesar de tener referentes caricaturescos.





Imágenes 138, 139 y 140: Ejemplos de cómo se debe ver el riesgo y lo débil que es al tener peso adicional – *Fastest with the Mostest* (1960) – Chuck Jones

Uno de los aspectos más importantes al momento de diseñar el risco desde esta perspectiva es la profundidad, este factor es vital para que podamos sentir el riesgo que los personajes enfrentan. Esta característica será evidente en el momento cuando el pájaro caiga y nosotros como espectadores podamos observar la distancia que el pájaro desciende. Las caricaturas del Coyote y el Correcaminos nos dan una idea de cómo puede ser diseñado el fondo del acantilado (ver *imágenes 141, 142 y 143*). Por otro lado, *Las Locuras del Emperador*, nos da una idea de cómo se manejan dos tipos de perspectiva viendo grandes objetos caer (ver *imágenes 144 y 145*).



Fast and Furry-ous (1949)



Fastest with the Mostest (1960)



Beep Prepared (1961)

Imágenes 141, 142 y 143: Tres ejemplos de profundidad y de tipos de paisajes correspondientes al fondo de aquel abismo – Chuck Jones y Maurice Noble.



Imágenes 144 y 145: Manejo de la profundidad en espacios apretados, desde ambas perspectivas – *Las Locuras del Emperador* (2000) – Mark Dindal

Como sabemos este risco debe ir fracturándose lentamente hasta separarse de la montaña, por lo que esta acción en específico se debe trabajar con el departamento de animación para que esta tenga sentido y sea fácil de determinar en el diseño de la locación.

5.2.4.3. Naturaleza

Esta locación se destaca por tener un amplio espacio que nos permite apreciar el paisaje en su totalidad. Este espacio se destaca por tener ciertos elementos que cumplen con diferentes funciones, específicamente hablamos de la naturaleza. Dentro de esta categoría encontramos todo tipo de vegetación y flora que contribuyen con la continuidad espacial que se ha manejado en el cortometraje, pero también existen otros elementos que poseen una cualidad narrativa fundamentales para el desarrollo del clímax y la resolución del cortometraje.

Aquellos objetos de la naturaleza a los que hacemos alusión corresponden al viejo árbol ubicado en la punta del risco y al fruto que está colgando de este. Al poseer una función narrativa, estos deben sobresalir y diferenciarse de toda la naturaleza que se ha mostrado a lo largo del cortometraje. El árbol deberá tener un diseño llamativo, que destaque su antigüedad, bajo un solo color que combine con el del ambiente (ver *imágenes 146, 147, 148 y 149*). Es importante que el árbol no se vea aterrador, debe verse como un árbol viejo y fuerte, el color y la textura ayudarán a transmitir esta idea.





Imágenes 146 y 147: Dos tipos de árboles muy diferentes, con troncos y ramas de un tamaño y forma peculiar – *Kung Fu Panda* (2008) – Mark Osborne, John Stevenson

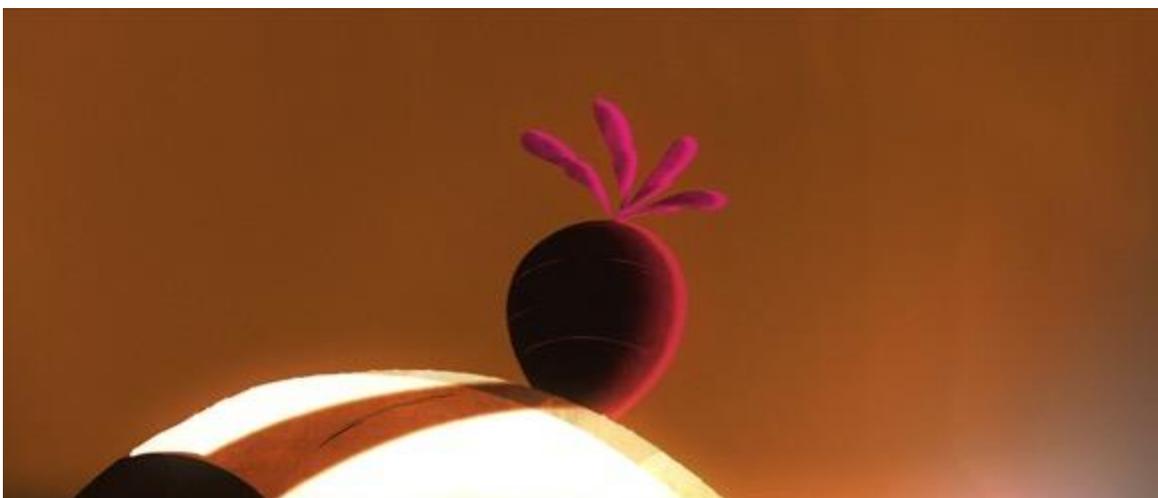


Imagen 148: El Árbol del Ahorcado tiene un diseño particularmente atractivo con sus formas irregulares – *Peter Pan* (1953) – Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske



Imagen 149: Una muestra de un árbol viejo, lleno de ramas, sobre un risco – *La Espada en la Piedra* (1963) – Wolfgang Reitherman

Sin embargo, existe otro elemento que deberá atraer toda la atención de la audiencia: el fruto. Este tendrá un diseño que deberá mantener un balance muy particular, entre aparentar ser un alimento nunca antes visto, y al mismo tiempo sentirse familiar (ver *imágenes 150, 151 y 152*). El atractivo principal que tiene este fruto corresponde al color y forma que tiene. Una de las maneras para que esto suceda, se da con la selección de colores, estos deberán ser brillantes y luminosos, dando la ilusión de que es muy sabroso, como ocurre con la manzana de *Blancanieves y los Siete Enanitos* (ver *imágenes 153 y 154*).



Imágenes 150, 151 y 152: Este alimento es la representación ideal de un fruto que se ve nuevo y al mismo tiempo familiar, y con el uso de sombras y colores varios crean un interés particular en la audiencia – *Kung Fu Panda 2* (2011) – Jennifer Yuh Nelson



Imágenes 153 y 154: Ejemplos de dos colores diferentes en un mismo objeto, haciendo que sea llamativo y atractivo – *Blancanieves y los Siete Enanitos* (1937) - David Hand

Es importante tener en cuenta que a pesar de que los objetos narrativamente importantes son nuevos para la audiencia, es necesario conservar varios de los elementos previamente vistos en el cortometraje para dar la sensación de que todo forma parte del mismo universo. Esta parte de la locación se destaca por estar en un espacio completamente abierto, y es por eso que cuando se da la oportunidad de mostrar porciones del bosque o árboles y plantas, estos deben ser familiares a los ojos de la audiencia, y deben asemejarse a lo que se ha visto previamente: con el mismo diseño y bajo la misma paleta de color.

5.3. Utilería

La última categoría en la que el departamento de arte participa es en la utilería, objetos que serán utilizada por los personajes; en *Kao*, estamos hablando específicamente de las esferas mágicas que los personajes tienen al comienzo del cortometraje. Estos objetos tienen un poder narrativo muy amplio, ya que gracias a ellas la historia se puede desarrollar. Como estas esferas poseen la magia que las transforma en animales, estas deben tener una apariencia interesante que genere misterio y curiosidad en los personajes que las cargan y en la audiencia. Una de las formas para

dar a entender esta idea será plasmada en el brillo propio que estas tendrán, similar a las de la película *Intensamente* (ver imágenes 155 y 156).



Imágenes 155 y 156: Estas esferas poseen un brillo propio relacionado con el color que esta tenga, el cual puede ser de uno o de múltiples colores – *Intensamente* (2015) – Pete Docter

Para darle un toque especial a estas esferas, que refuerce la idea de que poseen magia, estas no solo tendrán un brillo propio, sino que también emanarán un resplandor externo, un aura que hará que su exterior se vea brillante. Una de las formas más precisas para poner en evidencia aquel concepto tan abstracto, es tomar como referencias a algunos de los personajes más reconocidos de Disney (ver *galería 20*). Un factor que es muy importante es que cada una de dichas esferas tendrá un color diferente, que esté alineado con la personalidad de cada uno de los niños y al mismo tiempo nos den una idea del color que tendrá el animal cuando se transforme.



Galería 20: Campanita es el ejemplo perfecto de cómo se ve el resplandor en un mismo personaje usando diferentes colores, reforzando aquella noción de que tiene magia – *Peter Pan* (1953) – Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske

PROPUESTA DE SONIDO

6. PROPUESTA DE SONIDO

El sonido es uno de los elementos más importantes que existen en una pieza audiovisual, ya que le proporciona una experiencia sensorial completa al espectador, la cual está obligatoriamente ligada con lo que se ve en pantalla. El sonido adquiere un valor adicional cuando se trabaja en una animación como lo es *Kao*, puesto que le brinda cierta libertad creativa al diseñador sonoro para que este pueda experimentar en la creación de nuevos sonidos que vayan de acuerdo con la necesidad del producto, dándole vida al universo del cortometraje.

La premisa que se tiene para el diseño del sonido de *Kao* es la siguiente: en su gran mayoría los sonidos serán creados desde cero y estarán diseñados específicamente para este cortometraje. Al ser el diseñador, creo fielmente que sin importar el concepto, estética o género de un producto audiovisual este debe tener un diseño sonoro único que responda a las características que el cortometraje tiene. De la misma forma como existe la música original, debe existir un diseño sonoro original que le otorgue un toque original y especial, diferenciándolo de cualquier otro producto audiovisual.

Este cortometraje nos muestra un viaje, y no solo uno físico sino uno personal e interno de *Kao*, el protagonista. Él es un niño tímido, inseguro y un poco ingenuo, y conforme se embarca en esta aventura de descubrimiento, su pensamiento sobre sí mismo y sobre las personas que lo rodean cambiará. Desde el departamento de sonido este cambio progresivo se verá reflejado en los distintos ambientes sonoros que el cortometraje tiene; cada uno de estos estará asociado a lo que *Kao* esté sintiendo en cada momento, de esta forma la audiencia podrá realmente sentir el desarrollo y la transformación personal del protagonista.

En el universo de *Kao* la magia existe, este factor genera un reto al momento de pensar en el sonido que va a ser creado, pues hay que tener en cuenta que no todos los elementos que aparecen pueden sonar como lo harían en realidad, ya que esto haría

que toda la esencia mágica que la historia tiene desaparezca. Los ambientes deben mantener un tono alegre siempre y cuando la historia lo permita, es decir que cuando el cortometraje se encuentre en un momento emocional, el ambiente deberá corresponder con lo que ocurre en escena, porque no solo marca el tono, sino que también influye en lo que el espectador pueda estar sintiendo.

El diseño sonoro de este cortometraje está categorizado en los dos factores más importantes que existen al momento de pensar en sonido para un producto de animación: las locaciones y los personajes. Cada uno de estos elementos responde a una necesidad diferente y es por eso que deben ser tratados de la misma forma.

6.1. Locaciones

En el cine y en la televisión, cuando se habla del sonido de las locaciones usualmente se tiene en cuenta el universo donde se desarrolla la historia, la ubicación geográfica y la época en la que transcurren los eventos que vemos en pantalla. Ahora bien, cuando se habla de un producto audiovisual de animación, es común hacer una asociación a diferentes lugares reales y a la forma como estos deberían sonar (dependiendo del tipo de historia que se quiere contar). En *Kao*, el diseño sonoro tiene una libertad aún mayor, puesto que tiene la ventaja de que no ocurre en ningún lugar específico del mundo. Bajo esta premisa surge el reto de lograr que el sonido tenga el alcance suficiente para que el espectador piense que todo realmente está ocurriendo.

6.1.1. Montaña

Este es el primer espacio que vemos, y no solo debe verse como un lugar muy grande, sino que también debe sentirse como tal (en términos de sonido). Para que el espectador mantenga aquella noción espacial que culturalmente ha sido asignada a este tipo de lugares, el diseño de sonoro debe estar de la mano con lo que podemos apreciar visualmente. Dentro de los sonidos que deben existir en este ambiente están las ráfagas

de viento, las cuales nos ayudan a determinar que los personajes están en un lugar muy alto. Otra sensación que debe transmitir este lugar es de calma, como globalmente se conoce a las montañas, un lugar de paz y de meditación; es por eso que el sonido será muy apaciguado. El objetivo principal es lograr que esta locación suene lo más parecido a su contraparte en el mundo real, eso sí, manteniendo el toque de magia que *Kao* tiene.

6.1.2. Templo

De todas las locaciones que el cortometraje tiene esta es la más especial, y la que más retos tiene al momento de pensar en su diseño sonoro, puesto que es un lugar que debe sentirse y sonar como un espacio místico y mágico. Uno de los desafíos está en la creación de su atmósfera, ya que esta debe ser única y diferente a las demás, debido a que en este lugar ocurren eventos fantásticos que son importantes para el desarrollo de la historia. Otro de los retos que existen en el templo es que su sonido ambiente debe mantener su originalidad alejándose completamente del sonido del bosque, dando a entender las cualidades mágicas que emanan de este lugar.

Ahora bien, dentro de esta locación existen ciertos objetos que ayudan a resaltar la noción de que es un espacio fantástico, estos deben tener un sonido característico que refuerce esta idea, y al mismo tiempo deben sentirse como elementos independientes con grandes cualidades. El principal objeto que forma parte del templo es el tronco, que funciona como un altar, y al ser el elemento que más resalta en la escena (gracias a muchos factores, como la iluminación) debe tener un sonido único que haga sentir que es la fuente de toda la magia que hace parte del universo de *Kao*.

El reto principal que existe en esta locación recae en que debe sentirse un antes y un después, no solo con relación a los personajes y a su comportamiento, sino a la forma como la historia está construida para el espectador. La audiencia debe ser capaz de sentir una transición entre un mundo aparentemente similar al que habitan a uno lleno de magia, que a pesar de que no la puedan ni ver ni escuchar en lo que queda de cortometraje, esta debe sentirse presente sin ser tan evidente.

Se usarán algunos elementos cuya sonoridad brinde la sensación de magia y misticismo, los cuales trabajarán de la mano con los elementos visuales. Por ejemplo, se usarán campanas de viento (cuyas frecuencias se encuentran entre las medias y las altas) pues su sonoridad brinda una sensación de tranquilidad y magia cuando se escucha. Este sonido no solamente describe al tronco, sino que lo resalta, así como lo hace la iluminación. Las campanas de viento pertenecen al haz de luz que cae en este objeto, y la luz es el elemento visual que le permite entender al espectador que ese tronco cumple una función de altar mágico en la historia.

6.1.3. Bosque

Después de estar un tiempo en aquel espacio mágico, el cortometraje cambia de rumbo yendo a lugares más “normales”. El bosque es esta gran locación en donde se desarrollará la mayor parte del cortometraje, por lo que su sonorización debe ser consistente. Aquí el ambiente que se percibe es tranquilo, puesto que la historia nos está mostrando a Kao y a su compañero conociéndose y desarrollando ciertas habilidades de convivencia.

El sonido ambiente debe sonar muy natural, a pesar de que el espectador esté consciente de que es una historia que se existe en un mundo mágico y fantástico. La razón principal para que esto sea así está alineada con las actitudes del personaje principal, ya que está constantemente decepcionado por el compañero que le tocó. Kao está desconectado del mundo mágico que los otros niños si sienten, él sigue viendo el mundo como antes, un lugar común y corriente dónde la magia que los otros sienten no ha llegado a su vida. Esta locación maneja un concepto que se abordará en el clímax del cortometraje: la soledad, y el sonido jugará un factor clave en hacernos sentir de esa forma.

6.1.4. Risco

Esta última locación comparte algunas cualidades físicas con la montaña, puesto que el paisaje es similar; sin embargo, lo que marca su diferencia es la situación que toma lugar en la historia. El ambiente debe crear la atmósfera de una situación de riesgo, debe hacerle sentir al espectador que la vida de los personajes está en peligro: cualquier movimiento en falso puede hacer que alguno caiga por el precipicio. En este lugar en específico, la música es la que ayudará que esta sensación de peligro se sienta real.

Al igual que en la montaña existen ráfagas de viento, pero su contexto es diferente, ya que deja de ser un elemento de la naturaleza usado en el fondo, sino que ahora se vuelve uno de los enemigos de la situación, se vuelve un elemento que puede desestabilizar a los personajes. En esta locación, la naturaleza es la que genera una tensión sonora en el espectador puesto que cualquier ruido hace creer que la situación de los personajes empeore. El risco debe sonar con una mayor magnitud de lo que sonaría la montaña, esto se hace para que la sensación de desesperanza aparezca, ya que la seguridad no es un elemento que haga parte de este espacio.

6.2. Personajes

Kao es un cortometraje en donde sus personajes no tienen diálogos por lo que no es necesario que algún actor preste su voz para hablar por ellos, sino que los personajes se expresan mediante sus expresiones faciales y estas pueden estar acompañadas de pequeños sonidos que ayuden a resaltar dichas emociones, cuando sea el caso. Estos sonidos pueden acompañar expresiones de asombro, terror, tristeza y alegría; y serían cortos, breves y contundentes que permitan que el espectador entienda lo que están viviendo.

6.2.1. Humanos

Como ya se mencionó anteriormente, en *Kao* no hay diálogos por lo que únicamente se necesitarán actores que realicen los sonidos respectivos a cada emoción que los niños estén experimentando. Al ser un cortometraje animado los géneros no están ligados a los personajes por lo que el que haga la voz de Kao puede ser hombre o mujer. Este individuo deberá ser capaz de hacer que la distinta gama de emociones expresadas por el protagonista se sienta real, y estas sean transmitidas a la audiencia.

6.2.2. Animales

Es importante recordar que no solo los niños hacen parte del universo del corto, también están sus respectivas mascotas y como estas tienen su propia personalidad, se deben diferenciar con sonidos característicos que permitan que el espectador los identifique y entiendan las emociones que están sintiendo. Esto brinda la posibilidad de humanizarlos y hacerlos sentir como si fueran reales, bajo la misma premisa de que todos los sonidos del cortometraje son originales.

6.2.2.1. Pájaro

Uno de los personajes más importantes del cortometraje es la criatura que acompaña a Kao en este viaje de descubrimiento; esta ave, al ser un animal único, no debe sonar como cualquiera de las que existen en el mundo real. Dentro de las cualidades que deben verse reflejadas sonoramente en el pájaro están su inocencia y su torpeza, estas deberán ser evidentes en la voz que emita cuando abra el pico.

La voz del pájaro, a diferencia de la de los demás animales, debe destacarse por tener un grado de humanidad, que permita resaltar sus cualidades y personalidad. La razón principal para humanizar la voz del pájaro va de la mano el rol que desempeña en la historia: él genera sentimientos en Kao (y en la audiencia). Mientras que el oso y el lobo pueden sonar como se ven en la vida real, el pájaro tiene un camino distinto. La

imagen pone en evidencia que este no es un animal que existe en la vida real: es una criatura inspirada en otras aves, de esta forma el sonido que se le otorgue tendrá la misma cualidad fantástica.

Los aspectos físicos influyen en la forma como se piensa el diseño sonoro de los personajes, este se asocia a la forma como esta criatura se siente en el ambiente. Un ejemplo de esta premisa se evidencia en los pasos que este animal da al caminar, deben sonar graves y fuertes debido al peso y a la altura del pájaro. Así mismo sucederá con la pluma que utiliza como hélice, esta debe tener un sonido orgánico alejándose de los procesos mecánicos y de la maquinaria, puesto que no tiene relación alguna.

6.2.2.2. Oso

Aunque su participación en el cortometraje no es tan amplia, para que el resto de los personajes se sientan reales y parte de la historia, es necesario pensar en los distintos sonidos que pueden emitir. En el caso en particular del oso se buscarán todo tipo de referencias que nos den una idea de cómo suenan en la realidad (si es el caso se acudiría a una biblioteca de sonidos para identificar el sonido apropiado). Ahora bien, este oso tendrá una voz gruesa acorde con su apariencia, jugando con la forma como se ve tan atemorizante, siendo en realidad muy dócil.

6.2.2.3. Lobo

Si pensar en obtener un sonido similar al de un oso es una tarea complicada, pensar en el sonido de un lobo es mucho más sencillo de lo que puede parecer. Dado que en el mundo real este tipo de animal se asemeja mucho a los caninos, se buscarán distintos perros que puedan emitir los sonidos que estamos buscando. La cualidad principal que debe tener este lobo es que debe sonar imponente, protector y debe tener una voz gruesa que represente su personalidad y lo que representa, y esto se puede encontrar en varias razas de perros.

6.3. Referentes

Para crear los distintos ambientes y sonidos que hacen parte de la banda sonora de *Kao*, es necesario recurrir a referentes de diferentes películas, en especial de animación, que involucren distintas locaciones y varios tipos de personajes. Al tomar estas referencias, es posible crear un panorama para este cortometraje, puesto que ya existe un precedente sobre cómo trabajar los distintos conceptos que se manejan desde el ámbito del sonido. A continuación, presentaré una lista de las películas con mayor semejanza a lo que se planea hacer en *Kao*.

6.3.1. *Howl's Moving Castle* (2004) – Hayao Miyazaki

De esta película en particular se usará de referencia el viento que suena cuando Sophie está subiendo la montaña en busca del Valle plegable (ver *clip 1*). Este elemento sonoro es el referente ideal que puede funcionar de guía para el viento en la montaña de *Kao*, ya que ambos se desarrollan en ambientes similares. El viento que suena en la película de Miyazaki es un elemento sonoro que es sutil y suave al oído, pero cumple la función de mostrar un reto para el personaje; aunque en *Kao* no vemos que los personajes se les dificulte subir la montaña, su finalidad es crearle al espectador la idea de que esta montaña, junto al sonido del viento, representa un reto para los personajes del corto.

Clip 1: https://www.youtube.com/watch?v=m_5KPre7cSY – (Yang, 2019, 00:00)

6.3.2. *El Zorro y el Sabueso* (1981) – Ted Berman, Richard Rich, Art Stevens

Esta es una película cuyos espacios sirven como referencia por la tranquilidad que brindan y por la naturaleza que los rodea, muy similares a los que se ven en *Kao*. Muchos de sus escenarios son un bosque, es por esto que esta película es ideal para

estudiar y para tomar como referencia para el diseño de los ambientes de las locaciones (ver *clip 2*).

Clip 2: <https://www.youtube.com/watch?v=zf3FWqOE4dA> – (La música a l'audiovisual, 2016, 00:00).

6.3.3. *Valiente* (2012) – Mark Andrews, Brenda Chapman

Esta es la referencia perfecta para aquellos momentos de tensión y misterio que se presenten durante el corto. Este largometraje tiene muchos elementos sonoros que resaltan el espacio mágico donde Mérida comienza a ver a los “*wisps*” (aquellos entes que llevan a Mérida a su destino), la primera vez que los vemos es en un bosque y siempre son acompañados por una melodía y unos susurros que no se entiende lo que dicen.

Lo ideal es utilizar esta idea del susurro para el ambiente del altar, estos deben mantener un bajo perfil para no distraer al espectador de la historia. El propósito de estos susurros es para agregarle un toque de fantasía a este bosque oscuro y cerrado, dándole la noción de que pueden existir diferentes criaturas mágicas que no podemos ver, pero si podemos percibir. Por otro lado, estos susurros generan desconfianza y producen algo de miedo, la mezcla de estas sensaciones funciona para enfatizar la inseguridad de Kao, causando que el espectador sienta una empatía y se ponga en los zapatos de nuestro protagonista. Es importante aclarar que este espacio (el altar) es un mundo aparte de todo lo demás, una porción única del bosque (ver *clip 3*).

Clip 3: <https://www.youtube.com/watch?v=ymlcen0EjmiU> – (Pixar, 2012, 00:36)

6.3.4. *Bambi* (1942) – David Hand

El último referente es *Bambi*. Esta película, al igual que *El zorro y el sabueso*, se desarrolla en su totalidad en la naturaleza, de esta forma es posible analizar y detallar la

construcción de sus ambientes y la forma como está creada la mezcla de sonido, evidenciando la manera como se maneja un balance entre diálogos y ambientes. También es posible apreciar la forma como se pueden utilizar tanto ambientes como efectos sonoros para crear una atmósfera que va de la mano con las emociones de los personajes.

Una cualidad que es importante resaltar en esta película va mucho más allá de los ambientes sonoros, y esta cualidad es el silencio, específicamente hablando del momento en el que muere la madre de Bambi (ver *clip 4*). Este momento se puede relacionar con la caída del pájaro en *Kao*, puesto que son dos momentos en donde los protagonistas pierden algo muy valioso para ellos. En estos momentos, la música y los ambientes cambian de tonalidad para enfatizar aquella sensación de pérdida que están viviendo los personajes, y es posible sentir, auditivamente, como los lugares se van tornando más fríos y lúgubres acompañando el luto de los personajes.

Clip 4: https://www.youtube.com/watch?v=V56fYC_NJEE – (Ultimate Productions, 2017, 01:10)

6.4. Los Efectos de Sonido

Es importante entender que, para un producto audiovisual, bien sea *live-action* o animación, es necesaria la creación o grabación de elementos sonoros que agreguen efectos dramáticos importantes para la historia. En *The Sound Effects Bible* (2008), Viers refiere que los efectos sonoros son aquellos que se graban en un estudio de sonido o en el mismo set de grabación y su propósito, es el de agregar un valor narrativo al el evento o la historia que se está contando. Estos efectos sonoros para una animación son elementos que apoyan la historia y contextualizan al espectador en el mundo en el que esta se desarrolla.

MAPA SONORO

MAPA SONORO KAO

| # ESCENA | DESCRIPCIÓN ESCENA | SOUNDTRACK | | | |
|----------|---|---|---|---|--|
| | | EFECTOS DE SONIDO | | | DIÁLOGOS (EXPRESIONES) |
| | | AMBIENTES | SONIDOS DIEGÉTICOS | SONIDOS EXTRADIEGÉTICOS | |
| 1 | EN UNA COLINA, HAY UN GRUPO DE NIÑOS QUE SUBEN LOS INCONTABLES ESCALONES DE UNA LARGA ESCALERA. ALLÍ VEMOS A KAO, UN NIÑO QUE, CON TORPEZA, VA SUBIENDO DETRÁS DE SUS AMIGOS. | Viento de las montañas - Ambiente montaña | Pajaritos, pasos de los niños y pasos de Kao más rápidos Hojas moviéndose | - | Tara Alegre y emocionada Kao se sorprende/asusta Sheroh se emociona |
| 2 | KAO LLEGA A LA CIMA, Y SIGUE A SUS COMPAÑEROS DENTRO DE UN TÚNEL DE ARBOLES | Viento de las montañas Viento en árboles | Pasos cansados de Kao (Arrastrados) Pasos de Kao (normal) Pasos alejándose, pájaros, sonido de madera moviéndose | - | Kao cansado y suspirando |
| 3 | LOS NIÑOS AVANZAN AL CENTRO DEL TEMPLO. EN DONDE HAY UN TRONCO ILUMINADO, PARECE UN ALTAR. CADA NIÑO VA PONIENDO SU PELOTA Y VEN COMO ESTA SE TRANSFORMA LENTAMENTE EN UNA CRIATURA QUE SE VUELVE SU COMPAÑERO. CUANDO ES EL TURNO DE KAO, SE SIENTE DECEPCIONADO POR EL ANIMAL QUE LE TOCA, TOTALMENTE DIFERENTE AL DE LOS DEMÁS. | Viento en árboles Ambiente Bosque - altar | Búho, Pájaros Pasos Kao, Pasos Sheroh | Sonido del altar (campanitas) Transformación de pelota, Pelota se eleva; Rujidos, aullidos | Sheroh tranquilo; Rodeor durmiendo; Tara emocionada; Kao Sorprendido, respiración Lobo; Kao Emocionado, sonido de Pájaro; Kao Decepcionado |
| 4 | LOS NIÑOS SE DISPONEN A MONTARSE SOBRE SUS ANIMALES. KAO TIENE VARIOS PROBLEMAS AL MOMENTO DE HACERLO. CUANDO EL PÁJARO EMPIEZA A CORRER, KAO SE GOLPEA CON UNA RAMA DE UN ÁRBOL Y CAE. | Viento en árboles, pájaros Ambiente de bosque | Pasos de Pajaro Corriendo (pesado), Rama de árbol rompiéndose Golpe de Kao | - | Sheroh Rudo; Tara Ruda; Gruñido de Lobo; Kao Asustado, gruñido de Oso, sonido de Pájaro; Kao Desorientado |
| 5 | LA NIÑA LE DA INDICACIONES AL OSO, EL LAS CUMPLE: PESCA UN PEZ. KAO INTENTA LO MISMO CON SU ANIMAL, SIN EMBARGO AL LOGRARLO, EL PÁJARO SE ATRAGANTA Y ESCUPE AL PEZ. AMBOS QUEDAN TRISTES. | Ambiente de arroyo Agua moviéndose | Oso saca la cara del agua; Pájaro mete la cabeza en agua, Pájaro saca la cabeza de agua Pez moviendose, pez cae al piso | - | Tara alegre; Pájaro Inseguro, Kao alegre, Pájaro toma aire, Kao triste, Pájaro se atora, Kao confundido, Pájaro escupe |
| 7 | KAO ESTÁ SENTADO, TRISTE, JUNTO A UN RISCO. SU PÁJARO INTENTA ANIMARLO, PERO KAO NO QUIERE. EL PÁJARO SE ACURRUCIA A UN LADO, Y MIRA COMO LOS OTROS NIÑOS SE LLEVAN BIEN CON SUS MASCOTAS. EL PÁJARO MIRA LA BOLSA VACÍA Y SE LE OCURRE UNA IDEA. KAO DEJA DE MIRAR EL HORIZONTE, Y CUANDO SE VOLTEA SU PÁJARO YA NO ESTÁ. | Viento de las montañas, pájaros, viento árboles | oso masticando | - | Kao soprendido, Tara alegre, Pájaro animado, Pájaro triste/aburrido |
| 8 | KAO SIGUE LAS HUELLAS, MIRA A SU PÁJARO CERCA A UN ÁRBOL SOBRE LA PUNTA DE UN RISCO. EL PÁJARO ESTÁ CONCENTRADO EN ALCANZAR ESE FRUTO; KAO GRITA Y CORRE PARA INTENTAR AYUDARLO, SE DETIENE AL LLEGAR AL PUNTO DE QUIEBRE DEL SUELO. CUANDO EL PÁJARO LOGRA ALCANZAR EL FRUTO CON SU PICO, EL RISCO CAE Y EL PÁJARO DESAPARECE EN LAS NUBES. KAO MIRA HACIA ABAJO Y COMIENZA A LLORAR. UNOS SEGUNDOS DESPUÉS, EL PÁJARO APARECE VOLANDO COMO UN HELICOPTERO, CON EL FRUTO EN SU PICO. AL ATERRIZAR, KAO PATEA EL FRUTO Y ABRAZA FUERTEMENTE A SU MASCOTA. | Ambiente risco | Movimiento hojas grandes; pasos Kao, Kao se tapa los ojos; piedras pequeñas cayendo, suelo se romper, fruto cae al suelo, pedazo de risco choca con el suelo Pequeña hélice de Pájaro; Kao abraza a Pájaro | - | Kao asustado, Kao feliz, Sniff de Kao, Pájaro Alegre, Pájaro calmado, Grito de Pájaro |

LISTA DE SONIDOS

| LISTA DE SONIDOS GENERAL | |
|--------------------------|--------------------------|
| AMBIENTES | |
| Ambiente montañas | |
| Ambiente Bosque Altar | |
| Ambiente Bosque | |
| Ambiente Río | |
| Ambiente Risco | |
| PERSONAJES | |
| KAO | Subir Escaleras (Rapido) |
| | Mover la ropa |
| | Asustado/Alterado |
| | Camina cansado |
| | Camina normal |
| | Cansado/Jadeando |
| | Sorprendido |
| | Suspira |
| | Inseguro |
| | Ramas |
| | Curioso |
| | Sorprendido |
| | Alegre x2 |
| | Pasos |
| | Desilucionado |
| Preocupado | |
| Triste | |
| Tara | Salticos escalera |
| | Mover la ropa |
| | Alegre |
| | Emocionada |
| | Feliz/Tranquila |
| Sheroh | Subir Escaleras |
| | Mover la ropa |
| | Mover la mano |
| | Sorprendido |
| | Alegre |
| | Camina |
| | Se detiene |
| | Suelta la esfera |
| | Suspira |
| | Suspira x2 |
| Camina | |
| Acaricia Lobo | |
| Rodeores | Ronquido |
| | Durmiendo |
| Pajaro | Alegre |
| | Confundido |
| | Triste |
| | Tranquilo |
| | Correr |
| | Saca pez del agua |
| Atragantarse | |
| Lobo | Suspiro |
| | Gruñir |
| | Suspiro |
| Oso | Alegre |
| | Saca pez del agua |
| | Dormido |
| | Suspiro |

PROPUESTA DE POST- PRODUCCIÓN

7. PROPUESTA DE POST-PRODUCCIÓN

El proceso de finalización de cualquier proyecto audiovisual consiste en la utilización de distintas técnicas que permiten que el resultado sea un producto completo. La etapa de post-producción se compone de varias áreas de la edición que permiten que el cortometraje se organice de tal forma que sea posible contar la historia tal cual estuvo pensada desde un inicio. En este departamento el cortometraje adquiere el significado y la profundidad que tiene y que quiere transmitir. Ahora bien, al hablar específicamente de un cortometraje de animación se utilizan diferentes conceptos y técnicas que no necesariamente aplican a un cortometraje de acción real.

Es importante tener en cuenta que cada uno de los elementos que hacen parte de una escena (animación, fondos, utilería, etc.) es creado de una forma independiente del otro, ya que cada departamento tiene sus respectivas responsabilidades, por lo que no dependen de que todo esté finalizado para poder existir. Teniendo en cuenta esta breve explicación, es posible entender la magnitud y el rol que tiene la post-producción en un producto de animación: aquí es donde se unifica todo lo realizado por el equipo de trabajo y se organiza de tal forma que su resultado sea uniforme.

En esta última etapa del proceso audiovisual, el departamento de post-producción tiene un gran reto: utilizar el trabajo creado por los demás departamentos para poner en evidencia el trasfondo que tiene el cortometraje, ese mensaje de aceptación que la audiencia debe tener en mente apenas el cortometraje finalice. En *Kao*, se ejecutarán tres técnicas de finalización: composición, efectos y montaje; estas permitirán que el corto esté organizado de tal forma que tanto la estética como la narrativa tengan sentido.

7.1. Composición

El primer paso dentro del proceso de post-producción es la composición, una ilusión visual, en donde se engaña al espectador haciéndole creer que todos los elementos que conforman una escena están dibujados en una sola capa. En realidad,

durante este proceso se organizan en un solo cuadro todas las capas que forman parte de cada escena; cada una de estas capas contiene algún elemento fundamental de dicha escena. Al tener un control absoluto de todos los elementos que conforman la escena, el compositor tiene la posibilidad de jugar con distintos efectos y técnicas para darle un énfasis especial a cualquiera de dichos elementos, dependiendo del momento en el corto. La composición puede ser vista como un ensamblaje de piezas, en donde cada una cumple una función específica y al unir las da como resultado un producto completo, alineado con la propuesta narrativa y estética que el cortometraje tiene

Naturalmente, la composición debe realizarse teniendo presente las emociones que cada una de las escenas está creando. En *Kao*, es posible experimentar diferentes sensaciones dependiendo del acto narrativo; el primer acto debe ser misterioso, el segundo debe balancear la comedia y el drama, y el último debe mantener al espectador tensionado. Una de las técnicas que serán implementadas para crear las atmósferas de los primeros dos actos se da con el uso de enfoques y desenfoces en los fondos y en objetos concretos; de esta forma se elige que elementos deben sobresalir para que dicha emoción sea posible. Para crear esa sensación de peligro inminente es necesario jugar con la profundidad de campo, bien sea para aumentar la tensión, o para crear un contraste entre lo seguro y lo riesgoso.

La composición es una de las técnicas que ayudan a que las emociones se sientan reales puesto que es la encargada de organizar la escena para que lo que aparece en pantalla adquiera la carga emocional que debe tener en un momento específico. Una de las formas para que el corto transmita estas emociones se da añadiéndole la sensación de profundidad a cada plano, este toque sutil de realismo hará que el público sienta que lo que está en pantalla no son imágenes planas. Lo más importante que debe lograr la composición es mantener un balance entre lo técnico y lo narrativo sin llegar a que lo que está en pantalla sea una exageración o una parodia de los lugares o de la situación en la que se encuentran los personajes.

7.2. Efectos Visuales

Cuando una producción requiere de efectos visuales, está implicando que existen ciertas acciones que son más óptimas de crear en un computador. Existen muchos *softwares* que se encargan de añadir efectos a cualquier escena específica; sin embargo, en *Kao* será utilizado *Adobe After Effects* no solo para agregarle efectos al cortometraje, sino para realizar la composición. La razón principal para recurrir al uso de efectos visuales, y no a distintas técnicas de animación, va de la mano con lo que implica el uso de estos en una producción de acción real: hay cosas que simplemente no se pueden hacer cuadro a cuadro.

Una de las ventajas de utilizar efectos visuales es que uno mismo es quien controla todo lo que está ocurriendo en pantalla, dependiendo únicamente del *software* y de lo que la escena necesite. En el mundo audiovisual, usualmente se entiende que los efectos se utilizan para viajar al espacio, o para crear objetos como naves espaciales, o para hacer real criaturas fantásticas como dragones; pero los efectos visuales van más allá de estas nociones. Cuando vemos un producto audiovisual, no somos del todo conscientes que es posible utilizar efectos sutiles y diminutos, que pueden hacer una gran diferencia en la historia y en lo que vemos en pantalla: esto es lo que se demostrará en *Kao*. Los efectos que serán utilizados en este cortometraje serán sutiles y discretos, pero tendrán un propósito que nutrirá la historia y la estética propuesta.

Kao contará con dos tipos de efectos especiales: los que están en los espacios y los que están en los personajes. En primer lugar, podemos observar que algunas locaciones requieren de una atmósfera propicia para que la audiencia sienta que esos lugares existen. Una forma en la que esto se da es mediante el uso de desenfoces en los objetos que están más lejos, creando así la ilusión de profundidad, destacando a los personajes (ver *imágenes 157, 158, 159 y 160*).



Imágenes 157 y 158: *Hilda* (2018) – Luke Pearson



Imágenes 159 y 160: *Hilda* (2018) – Luke Pearson

Aquí es posible ver el uso de desenfoco en dos momentos diferentes, En las imágenes 157 y 158 se utiliza para centrar la atención de la audiencia de un personaje a un objeto del paisaje. En las imágenes 159 y 160, se utiliza para enfocar al personaje que está hablando o que se está moviendo.

La técnica del *parallax* se utilizará cuando haya movimientos de cámara, en donde los objetos que están más al fondo se moverán más lento que los que están al frente, de esta forma los movimientos en pantalla se sentirán reales ver (*galería 21*).



Galería 21: En esta secuencia podemos ver a Hilda correr en el bosque. Al hacerlo, los elementos que hacen parte de la locación se tienen que mover junto a ella: las distintas capas del fondo hacen que cada una adquiera una velocidad diferente, haciendo que la escena sea más dinámica y más cercana a la realidad – *Hilda* (2018) – Luke Pearson

En segundo lugar, cuando se menciona a los efectos que acompañan a los personajes, estamos hablando específicamente de luz. Bien sea de las esferas mágicas que los niños cargan o del reflejo del sol del atardecer. En ambos casos, la luz será un efecto que se le añadirá a cada elemento para que su brillo sea constante; en el caso de las esferas estas tendrán un brillo que dará la idea que estas tienen magia. Al hablar del atardecer, los personajes involucrados deben ser consistentes con el tiempo y espacio en el que están por lo que será importante añadirle la suficiente cantidad de luz para que asemejen un atardecer.

7.3. Montaje

El siguiente proceso corresponde al último paso del ensamblaje del cortometraje: el montaje; aquí es donde se recibe todo el material finalizado y se hacen los respectivos cortes para que la historia cobre vida. Es importante tener en cuenta que este procedimiento va mucho más allá de organizar las escenas y acomodarlas para que el cortometraje tenga sentido; con el uso de diferentes técnicas de edición se podrán acentuar y destacar momentos específicos de la historia, creando así una serie de emociones en el espectador. Puesto que cada uno de los actos de *Kao* tiene una tonalidad específica, es importante estas sean evidenciadas en pantalla, así la audiencia podrá sentir lo mismo que los personajes, y de esta forma se formará un vínculo entre ellos, creando así un interés en la historia.

En el área de montaje se trabajará directamente con el trabajo final de los demás departamentos, aquí la audiencia podrá disfrutar de aquello que fue pensado para que el cortometraje adquiriera significado. La mejor forma de ver esta relación entre departamentos se puede ver con el de fotografía, puesto que en este se decide la forma cómo se mostrará el cortometraje, destacando algo particular en la imagen que ayuda a que la historia progrese rítmicamente. Al haber una amplia variedad de planos en cada escena, el montajista podrá 'jugar' para que cada una de estas adquiriera la emoción que se está buscando; cada uno de los actos del cortometraje tiene un ritmo característico, es por eso que se catalogarán de acuerdo al tipo de montaje que se utilizará.

Es importante tener en cuenta que, en términos generales, el cortometraje tendrá un montaje lineal y secuencial, en el que todos los eventos son continuos y responden a lo que acaba de ocurrir. El ritmo de cada una de las escenas responderá a la necesidad narrativa que la historia tenga en cada uno de sus momentos, puede ser acelerado, calmado o lento, por mencionar algunos ejemplos.

7.3.1. Acto 1: Cultivando el Misterio

En el primer acto de *Kao* se introducen los personajes, las locaciones y el conflicto dramático, por lo que es importante establecer la forma como serán presentados todos estos elementos, manteniendo un tono y un ritmo específico. Estos deben ser lo suficientemente potentes para que el espectador tenga un referente en su memoria al momento de pensar en las posibles soluciones que tendrá el conflicto. Se puede decir que el tono es el aura del cortometraje, el cual debe ser capaz de sentirse a lo largo de la historia a pesar de que no lo veamos.

Para poder pensar en la forma como se organizarán los eventos que se desarrollan en el cortometraje, es necesario pensar en la sensación que se quiere transmitir en cada momento. Esta sensación no solo se limita a lo que el espectador puede ver en pantalla, va un paso más allá: llega a las emociones de la audiencia. Ahí es donde entra el montaje, provocando que cada momento del cortometraje genere una reacción en quién está viendo el producto audiovisual. En el caso de *Kao* existen múltiples sensaciones que deben surgir a lo largo del cortometraje, en el primer acto son intriga y suspenso.

Para que el misterio surja mediante el montaje, se emplearán distintas técnicas relacionadas con la velocidad y el ritmo que manejan los cortes y la duración de cada uno de los planos y escenas. Esta sensación es fácil de obtener al utilizar pocos cortes, haciendo que la escena fluya en 'tiempo real'. Una de las formas más comunes para crear misterio es mediante la exageración de las velocidades de los movimientos, en el

caso de *Kao* los movimientos de los personajes ayudan a crear esta sensación. Al hablar específicamente a las locaciones, todos lo que ocurren en la montaña tendrá un ritmo lento y apaciguado, creando una atmósfera ideal para que sea sencillo identificar el tipo de lugar que está siendo presentado. Es importante tener en cuenta que el uso de pocos cortes no implica que se pierda la tonalidad cómica que la escena tiene, es más, esta es una forma en la cual se hace más evidente el *gag*.

La segunda gran locación de este primer acto es el templo, aquí se mantendrá el mismo ritmo y concepto de la edición implementada anteriormente y se le añadirán nuevas técnicas para aumentar la atmósfera de misterio. Una de las formas en las cuáles se puede incrementar el misterio en las expectativas del espectador es con el uso de una velocidad lenta al momento de revelar a los animales transformados (en especial al pájaro). Los eventos que ocurren en esta escena dependen mucho de las expresiones faciales de los personajes y, por lo tanto, se destacarán con frecuencia. Puesto que el templo es un lugar sagrado, existirán varios planos contemplativos, en los cuales el espectador y los personajes pueden apreciar esta locación: estos serán momentos en donde la imagen en pantalla tendrá la apariencia de estar completamente inmóvil.

7.3.2. Acto 2: El balance entre lo cómico y lo dramático

Cómo ya se estableció anteriormente, cada acto de *Kao* maneja distintas tonalidades (en términos de narrativa), en este segundo acto la historia demanda que los eventos presentados sean cómicos y al mismo tiempo tengan toques de seriedad que aporten al conflicto interno del protagonista. En esta parte del cortometraje vemos como la amistad entre Kao y su mascota va tomando forma, y las escenas que prueban esto manejan una amplia gama de *gags* para crear risa, y al mismo tiempo cargan con mucho drama que alimenta la inseguridad del niño.

Cuando se habla de los momentos de comedia se utilizarán varios tipos de cortes bajo un mismo ritmo: aquí la velocidad y la rapidez son clave para que el uso de distintas perspectivas produzca el *gag*. Sin embargo, esto no implica que se acelerará el ritmo de

la historia, sino todo lo contrario, se aprovechará una situación específica y se enriquecerá con el uso de planos y contra planos. Ahora bien, al hablar de las situaciones de drama, estamos hablando específicamente de aquellos momentos que funcionan para dar a entenderle a la audiencia que todo lo que está viviendo Kao lo está afectando psicológicamente. En estos momentos es cuando es necesario tomar un respiro y darles espacio a las reacciones de los personajes, por lo que se utilizarán cortes que dejen que los personajes y la audiencia respiren y digieran lo que están viendo.

En este segundo acto es importante conservar un balance en el montaje y en las velocidades que se utilizan para dar a entender las ideas. Como ambos géneros (comedia y drama) son opuestos, es necesario encontrar un punto medio que permita que ambos coexistan en una misma situación y, cuando sea apropiado, que se complementen entre ellos. La escena que mejor combina estos dos ritmos diferentes es la que ocurre en el río, cuando el pájaro intenta imitar las acciones del oso al atrapar un pez con el pico, pero cuando se atora con el pez, el *gag* aparece: aquí vemos un juego de cortes rápidos entre Kao y su mascota, al hacerlo se produce una situación lo suficientemente incómoda para causar risa en el espectador. Ahora bien, la forma como el drama equilibra la escena se da en las reacciones de Kao, si bien podemos apreciar cortes rápidos entre estos personajes, cuando vemos al niño la cámara se toma su tiempo en captar la reacción de tristeza que está expresando.

En esta escena, se podría decir que el montaje está alineado con las emociones de los personajes, dándole así una nueva capa de profundidad a Kao y a su pájaro. Por un lado, tenemos a un pájaro que es fácilmente identificable con los cortes rápidos, considerados como cómicos, teniendo así el personaje que puede asociarse con este género. Por otro lado, tenemos a Kao, el polo a tierra, cuya expresividad ante todas las situaciones que se le presentan dan a entender que demasiado consciente de sus inseguridades, y la forma como reacciona ante todo lo que le ocurre aumenta lentamente el conflicto de la historia. Como ambos son los personajes principales del cortometraje, la yuxtaposición de los planos en el montaje genera automáticamente un balance entre ambos tipos de tonos.

7.3.3. Acto 3: Expectativa, Acción, Resolución

En el último acto de *Kao* está el clímax de la historia, el momento crucial en el que los personajes aprenden las lecciones en situaciones que se salen de su zona de confort. Como en esta sección hay un momento de acción, es necesario crearle expectativa para que cuando llegue dicha secuencia, esta tenga un mayor impacto en la audiencia. Y así como el clímax tiene una introducción, el desenlace de este debe manejar la misma tonalidad para que el cortometraje se sienta completo. La tonalidad que se manejará en este acto tendrá una mezcla de todo lo que se ha visto en el cortometraje, y al mismo tiempo añadirá un nuevo factor a la historia; por lo tanto, lo que se verá acá será una variación ya que pasará de un momento de misterio a uno de acción y luego a una resolución dramática.

El primer momento que vemos en este acto incluye situaciones de misterio y de drama, la primera es evidente cuando a la audiencia se le presenta el nuevo lugar donde está ubicado Kao, allí es importante tomarse un tiempo prudente para apreciar el espacio y para darse cuenta de que el niño está en una actitud pensativa. A partir de este momento el drama surge, puesto que ya conocemos el tipo de relación que los personajes tienen, nuevamente se implementarán cortes largos para enfatizar las reacciones del niño, mientras que el pájaro tendrá cortes rápidos (estos cortes tendrán un balance). Y justo antes de que Kao decida buscar a su mascota, nuevamente se utilizará un corte de misterio; el uso de técnicas que aparentan una imagen quieta son fundamentales para aumentar las expectativas y el misterio con relación a lo que vendrá.

En el momento en el que Kao atraviesa el matorral y descubre a su mascota en la punta del risco, comienza el clímax. Para que este logre crear y transmitir emociones, es necesario que todos los cortes que se realizarán tengan una precisión en términos de velocidad y ritmo, puesto que lo que se verá serán momentos de mucha tensión y expectativa. Esta secuencia puede ser vista como una carrera contra reloj, en donde ambos personajes se ponen a prueba y quieren demostrar que son capaces de hacer al otro feliz, y al existir un posible resultado catastrófico, es necesario hacerle sentir a la

audiencia que lo que están viendo puede no tener un final feliz. Aquí es donde el montaje adquiere el poder, puesto que define la manera como se mostrarán los planos para que aquella sensación de ansiedad que viven los personajes, se transmita a la audiencia.

La secuencia de acción tiene dos perspectivas diferentes, y esto permite que sea posible jugar con lo que ambas ofrecen. Por un lado, tenemos al pájaro, el cual ha querido hacer feliz a su dueño y cuando ve la oportunidad para hacerlo, no le importa que su vida corra peligro. Y por el otro lado tenemos a Kao, que a pesar de que no siente una conexión con su mascota, se siente genuinamente preocupado por su bienestar en aquel riesgo. Al tener estas dos motivaciones diferentes en un mismo escenario, es mucho más sencillo para que el montajista juegue con los planos y contra planos, haciendo que la audiencia se identifique con ambos personajes.

Para que la reacción que buscamos en la audiencia se consiga, es necesario hacer que los riesgos se sientan más reales con cada segundo, por lo que el clímax debe irse elevando lentamente hasta llegar a su punto máximo. Por lo tanto, la velocidad de cada corte irá aumentando progresivamente, pasando de planos de larga duración a fragmentos de segundo en cada plano; esto se hace para que exista un dinamismo en lo que vemos y en lo que los personajes están sintiendo. Cada uno de estos cortes también tendrá una variación en el valor de plano, pasando de planos muy abiertos a planos cerrados que destacan las expresiones de los personajes, y al irlos alternando de una manera veloz, la audiencia sentirá la misma ansiedad que tienen los personajes.

El punto máximo del clímax llega en el momento en el que el risco y el ave caen al vacío. Es importante que, después de utilizar muchos cortes y muchos tipos de planos tan rápidamente, la audiencia tenga un segundo para respirar y digerir lo que acaban de ver. Por lo que el momento que sigue la caída es un momento calmado en el que podemos observar a Kao completamente desconsolado llorando. A partir de este instante, aquella carrera contra el tiempo es reemplazada por un momento de introspección y quietud, por lo que nuevamente se recurrirá al uso de planos largos con pocos cortes. Al implementar esta técnica es posible apreciar los momentos emotivos

que sucederán posteriormente a la reaparición del pájaro, incluyendo el momento en el que Kao se da cuenta de lo importante que es valorarse a sí mismo y a los demás.

El clímax en *Kao* deberá sentirse como una montaña rusa en la que progresivamente el riesgo y la adrenalina van subiendo hasta alcanzar el punto máximo, después de eso, lo que viene es el momento de recapacitar y pensar sobre las emociones vividas hasta entonces. El uso de distintas técnicas de montaje, demuestra el poder que tiene cada uno de los planos para contar la historia que se propone, dando a entender que es posible crear cualquier tipo de sensación en la audiencia.

REALIZACIÓN

Como ya se ha mencionado anteriormente, todo cortometraje se rige bajo tres etapas de creación, cada una compuesta de características que indican las acciones que serán realizadas. En la pre-producción se preparan todos los componentes que jugarán un rol durante la producción; en esta, se ejecutarán las acciones necesarias para que las palabras en el guion cobren vida. En la última etapa, la post-producción, se ordena el material creado en la producción, de tal forma que el producto final sea una historia.

Teniendo esto en cuenta, esta sección del libro de producción consistirá en mostrar paso a paso el proceso de pre-producción de *Kao*, esto se hará con una serie de documentos y archivos, los cuales cumplieron el rol de ser una guía para el equipo de trabajo. Los documentos serán brevemente explicados a continuación.

En primer lugar, está el desglose, el cual de forma general divide el corto en escenas, personajes y objetos. La escaleta es mucho más específica y detallada ya que pone en papel todos los elementos técnicos para el departamento de animación y post-producción. En la lista de fondos, se hace un recuento de todos los fondos que el departamento de arte deberá crear. Después, vemos el diseño de los personajes humanos, y en el diseño de fondos vemos un antes y un después. Luego, está un enlace del *animatic*, que permitirá al equipo de post-producción ver la forma como el corto será compuesto y editado. Por último, están los créditos del cortometraje con los nombres de todo el equipo que participó en la realización de *Kao*.

ANOTACIÓN:

Antes de empezar la pre-producción es importante destacar que el director decidió eliminar la escena 6 del cortometraje, debido a que ocurre un cambio de perspectiva, mostrándonos la historia desde la perspectiva de un personaje secundario, y, adicionalmente, no añadía a la narrativa de la historia, sino que repetía la misma idea de la escena anterior. Es importante tener en cuenta que está presenta en alguno de los siguientes documentos, pero no hace parte del corte final de *Kao*.

DESGLOSE

DESGLOSE KAO

| PERSONAJES | |
|------------------------|-----------------------|
| PERSONAJE PRINCIPAL | KAO |
| PERSONAJES SECUNDARIOS | TARA SHEROH |
| CRATURAS | PÁJARO LOBO OSO |
| OTROS PERSONAJES | PEZ ROEDORES |

| ESCENARIOS | | | | | |
|-------------------|--------|-------|-------|---------|-----|
| LOCACIONES | TIEMPO | | | ESPACIO | |
| | DÍA | TARDE | NOCHE | EXT | INT |
| ESCALERAS COLINA | X | | | X | |
| CIMA DE LA COLINA | X | X | | X | |
| TEMPLO DEL ÁRBOL | X | | | | X |
| ARROYO | X | | | X | |
| BOSQUE | | X | | X | |
| RISCO | | X | | X | |

| ARTE | |
|----------------|-----------------|
| OBJETOS | PELOTA KAO |
| | PELOTA TARA |
| | PELOTA SHEROH |
| | FOGATA GRANDE |
| | BOLSA DE SHEROH |
| | FOGATA PEQUEÑA |
| | BOLSA DE KAO |
| | PIEZA DE PAN |
| | BOLSAS DE TARA |
| | FRUTOS |

| EMOCIONES KAO |
|---------------|
| CANSADO |
| FELIZ |
| SORPRENDIDO |
| EMOCIONADO |
| DECEPCIONADO |
| ENOJADO |
| TRISTE |
| SUSPIRANDO |
| LLORANDO |

DESGLOSE POR ESCENAS

| # DE ESCENA | # DE PLANOS | DESCRIPCIÓN | PERSONAJES | LOCACIÓN | IMPORTANTE | OBJETOS |
|-------------|-------------|---|--|-----------------------------|--|--|
| 1 | 24 | EN UNA COLINA, HAY UN GRUPO DE NIÑOS QUE SUBEN LOS INCONTABLES ESCALONES DE UNA LARGA ESCALERA. ALLÍ VEMOS A KAO, UN NIÑO QUE, CON TORPEZA, VA SUBIENDO DETRÁS DE SUS AMIGOS. | KAO SHEROH TARA | EXT DÍA ESCALERAS COLINA | | PELOTA KAO PELOTA SHEROH PELOTA TARA |
| 2 | 19 | KAO LLEGA A LA CIMA, Y SIGUE A SUS COMPAÑEROS DENTRO DE UN TEMPLO ENTRE DOS ÁRBOLES. | KAO TARA | EXT DÍA CIMA DE COLINA | | PELOTA KAO PELOTA SHEROH PELOTA TARA |
| 3 | 56 | LOS NIÑOS AVANZAN AL CENTRO DEL TEMPLO. EN DONDE HAY UN TRONCO ILUMINADO. CADA NIÑO PONE SU PELOTA Y VEN COMO SE TRANSFORMA LENTAMENTE EN UNA CRIATURA QUE SE VUELVE SU COMPAÑERO. CUANDO ES EL TURNO DE KAO, SE SIENTE DECEPCIONADO POR QUE SU ANIMAL ES TOTALMENTE DIFERENTE A LOS DE LOS DEMÁS. | KAO SHEROH TARA LOBO OSO PÁJARO | INT DÍA TEMPLO DEL ÁRBOL | ALTAR/TRONCO | PELOTA KAO PELOTA SHEROH PELOTA TARA |
| 4 | 25 | LOS NIÑOS SE DISPONEN A MONTARSE SOBRE SUS ANIMALES. KAO TIENE VARIOS PROBLEMAS AL MOMENTO DE HACERLO. CUANDO EL PÁJARO EMPIEZA A CORRER, KAO PIERDE EL EQUILIBRIO Y CAE. | KAO SHEROH TARA LOBO OSO PÁJARO | EXT DÍA CIMA DE COLINA | | |
| 5 | 43 | LA NIÑA LE DA INDICACIONES AL OSO, EL LAS CUMPLE. PESCADO UN PEZ. KAO INTENTA LO MISMO CON SU ANIMAL, SIN EMBARGO AL LOGRARLO, EL PÁJARO SE ATRAGANTA Y ESCUPE AL PEZ. AMBOS QUEDAN TRISTES. | KAO TARA OSO PÁJARO PEZ | EXT DÍA ARROYO | | |
| 6 | 74 | EL NIÑO Y EL LEÓN ESTÁN JUNTO A UNA FOGATA GRANDE, PREPARANDO UNA RICA COMIDA. A UN LADO ESTÁN KAO Y SU PÁJARO EN UNA FOGATA MÁS PEQUEÑA, CON UNA BOLSA QUE TIENE UN PEDAZO DE PAN. UN GRUPO DE ROEDORES INTENTA ROBARLE AL NIÑO, EL LEÓN LOS ESPANTA; PERO CUANDO INTENTAN ROBAR A KAO, EL PÁJARO NO LOGRA ASUSTARLOS Y ESCAPAN CON EL PAN. KAO SUSPIRA | KAO SHEROH LOBO PÁJARO GRUPO DE ROEDORES | EXT TARDE BOSQUE | | FOGATA GRANDE BOLSA DE SHEROH FOGATA PEQUEÑA BOLSA DE KAO PIEZA DE PAN |
| 7 | 22 | KAO ESTÁ SENTADO, TRISTE. SU PÁJARO INTENTA ANIMARLO, PERO KAO NO QUIERE. EL PÁJARO SE ACURRUCUA A UN LADO, Y MIRA COMO LOS OTROS NIÑOS SE LLEVAN BIEN CON SUS MASCOTAS. EL PÁJARO MIRA LA BOLSA VACÍA Y SE LE OCURRE UNA IDEA. KAO DEJA DE MIRAR EL HORIZONTE, Y CUANDO SE VOLTEA SU PÁJARO YA NO ESTÁ, VE UN CAMINO CON HUELLAS | KAO TARA OSO PÁJARO | EXT TARDE CIMA DE COLINA | ROCA HUELLAS PÁJARO | BOLSA DE KAO BOLSAS DE TARA FRUTOS |
| 8 | 86 | KAO SIGUE LAS HUELLAS, Y MIRA A SU PÁJARO CERCA A UN ÁRBOL SOBRE LA PUNTA DE UN RISCO. EL PÁJARO ESTÁ CONCENTRADO EN ALCANZAR ESE FRUTO; KAO GRITA Y CORRE PARA INTENTAR AYUDARLO, SE DETIENE AL LLEGAR AL PUNTO DE QUIEBRE DEL SUELO. CUANDO EL PÁJARO LOGRA ALCANZAR EL FRUTO CON SU PICO, EL RISCO CAE Y EL PÁJARO DESAPARECE EN LAS NUBES. KAO MIRA HACIA ABAJO Y COMIENZA A LLORAR. UNOS SEGUNDOS DESPUÉS, EL PÁJARO APARECE VOLANDO COMO UN HELICOPTERO, CON EL FRUTO EN SU PICO. AL ATERRIJAR, KAO PATEA EL FRUTO Y ABRAZA FUERTEMENTE A SU MASCOTA. | KAO PÁJARO | EXT TARDE RISCO | MATORRALES PEQUEÑO ÁRBOL TROZO DE TIERRA | FRUTA |

ESCALETA

ESCALETA KAO

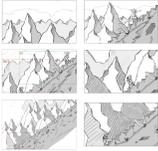
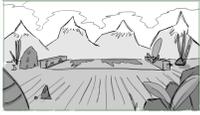
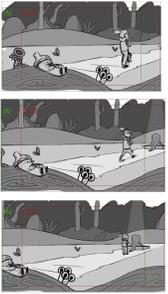
| PLANO | CUADROS | EMPLAZAMIENTO | TIPO DE PLANO | MOVIMIENTO DE CÁMARA | DESCRIPCIÓN | PERSONAJES | NOTAS | NOTAS DE DIRECTOR | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---------------|--------------------|---|---|---------------|-------|-------------------|--------------------|--|---|-----------------|--|--|--|--|--|--|--|--|
| ESC 1 - EXT. ESCALERAS COLINA. DÍA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Total Emplaz = 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 | 1 | Plano General | Cámara fija | Un conjunto de montañas aparecen | - | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Travelling | Conforme la cámara se mueve, vemos a un niño subir unos escalones | Sheroh | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Cámara fija | El se detiene y señala arriba, contento El anima a que le sigan el paso | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Zoom Out | El niño continúa subiendo | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Zoom Out - Travelling | Unos escalones abajo está una niña, detrás de él | Sheroh - Tara | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Travelling | La niña continúa subiendo los escalones. | Tara | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Zoom In | La niña se alegra | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Extreme Zoom Out | Nos damos cuenta de que son muchísimos escalones, y que | Tara - Kao | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Extreme Zoom In | Vemos a un niño quieto con una bola en sus manos, es Kao | Kao | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Cámara fija | Kao levanta la mirada y se corre un poco para atrás | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Cámara fija | Kao se tropieza y casi se cae, arroja su balón al aire mientras intenta mantener el equilibrio | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Cámara fija | Kao logra equilibrarse, agarra su bola y corre hacia arriba de la colina | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | El título va apareciendo lentamente | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | El título va desapareciendo | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ESC 2 - EXT. CIMA DE ESCALERAS. DÍA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Total Emplaz = 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 | 2 | Plano General | Cámara Fija | Vemos el suelo después de la escalera, en la cima de la | - | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Cámara Fija | Kao lentamente va subiendo los últimos escalones antes de llegar al último. | Kao | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | ESC 3 - INT. TEMPLO DEL ÁRBOL. DÍA | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Total Emplaz = 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 3 | 1 2 3 | 3 | | | Plano General | Cámara Fija | La niña está entrando lentamente a través de un túnel de árboles | Tara | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | ESC 2 - EXT. CIMA DE ESCALERAS. DÍA | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | Total Emplaz = 0 | | | | | | | | | | |
| | | | | 2 | 1 2 3 | 2 A | | | Plano Entero | Cámara Fija | Kao ya está a nivel, y con miedo, va caminando hacia el interior del templo. | Kao | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | ESC 3 - INT. TEMPLO DEL ÁRBOL. DÍA | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | Total Emplaz = 15 | | | | | | | | | | |
| | | | | 4 | 1 2 3 4 | 4 | | | Gran Plano General | Travelling | El niño camina por un sendero hasta llegar al centro del recinto: un tronco iluminado | Sheroh - Roedor | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | Plano Detalle | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | 5 | Vemos el tronco iluminado | - | | | | | | | | |
| 6 | El niño está mirando al frente, con el balón en sus manos Su balón se ilumina. | Sheroh | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | 1 2 3 | 7 | Primer Plano | Cámara Fija | El niño está muy emocionado, Kao se asoma con curiosidad detrás de un árbol | Tara - Kao | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 8 | El balón está sobre el tronco, y lentamente, iluminado, va levitando | - | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | 1 2 3 4 5 | 9 | Gran Plano General | Travelling | El balón va perdiendo su forma. | | Lobo | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Travelling | El balón se va transformando en un lobo | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | 1 2 | 10 | Primer Plano | Cámara Fija | Kao está sorprendido | Kao | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | 1 2 3 4 | 11 | Plano General | Cámara Fija | El niño se acerca lentamente a su lobo hasta que este le sonríe | Sheroh - Lobo | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 10 | Kao está sorprendido | Kao | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 12 | Kao mira a sus manos | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 12 | Sorprendido, ve en el balón su reflejo y se pone muy contento. Kao tiene una idea | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | 1 2 | 10 B | Primer Plano | Cámara Fija | Kao levanta la mirada Kao mira a un lado | - | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | 1 2 | 13 | Plano Entero | Cámara Fija | Vemos a la niña, con su criatura: un oso | | | Tara - Oso | | | | | | | | | | | | |
| 10 | 1 2 3 | 10 C | Primer Plano | Cámara Fija | Kao se emociona y lo vemos moverse adelante | Kao | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | 1 | 14 | Plano Medio | Cámara Fija | Vemos a Kao desde atrás, él viendo al tronco Kao sostiene su bola. | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | 1 2 3 4 5 | 15 | Plano Americano | Cámara Fija | La bola lentamente se ilumina y se va levitando. Kao la sigue con la mirada | - | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Cámara Fija | La bola desaparece y Kao la mira | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Cámara Fija | Vemos la bola sobre el tronco, levitada | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | 1 2 3 | 16 | Plano General | Cámara Fija | La bola va cogiendo forma | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Cámara Fija | La bola va cogiendo forma | | | | | | | | | | | | | | | |
| 17 | 1 2 3 4 5 | 17 | Plano Americano | Cámara Fija | Vemos a Kao emocionado, pero poco a poco su rostro se va transformando; un poco triste | Kao | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 18 | La criatura de Kao es un pájaro bastante peculiar El pájaro sonríe mientras hace un gesto amistoso | | | Pájaro | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 17 | 1 | | | 17 A | Plano Americano | Zoom In | Kao está muy decepcionado | Kao | | | | | | | | |

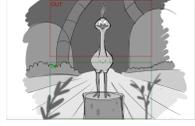
| ESC 4 - EXT. CIMA DE LA COLINA. DÍA | | | | | | | Total Emplaz = 3 |
|-------------------------------------|---|------|------------------------------------|---|--|---|--|
| 19 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | 19 | Gran Plano General | Travelling | Vemos a los niños cada uno sobre su animal... primero al niño sobre el lobo ... se están preparando para una carrera... después vemos a la niña sobre el oso ... seguimos viendo a los competidores. Por último vemos a Kao, el pájaro lo levanta con fuerza y él cae aturdido sobre la espalda del pájaro El pájaro está inmóvil El pájaro toma impulso y arranca a correr | Sheroh - Lobo - Tara - Oso Kao - Pájaro | |
| 20 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 | 20 | Plano Medio | Cámara sobre "dolly", persiguiendo al personaje | El pájaro arranca con mucha rapidez, mientras Kao intenta sostenerse para no caer El pájaro pasa frente a un árbol... ...Kao ya no está sobre él. El pájaro continúa corriendo, y conforme avanza se va deteniendo El pájaro se volta para ver dónde está Kao | Kao - Pájaro Pájaro | |
| 21 | 1 | 21 | Primer Plano | Cámara Fija | Vemos a Kao en el suelo, cubierto de hojas | Kao | |
| ESC 5 - EXT. ARROYO. DÍA | | | | | | | Total Emplaz = 6 |
| 22 | 1 2 3 4 5 6 7 8 | 22 | Gran Plano General | Cámara Fija Travelling Cámara Fija | La niña y el oso están pescando junto al arroyo Mientras los primeros pescan, Kao y el pájaro los miran de lejos Kao voltea su mirada, deja de ver a la niña y al oso y mira a su pájaro Kao le señala el arroyo al pájaro. El pájaro baja su cuello, mientras Kao señala | Tara - Oso Tara - Oso - Pájaro - Kao Kao - Pájaro | |
| 23 | 1 2 | 23 | Plano Medio Corto | Cámara Fija | El pájaro, con el cuello abajo, mira al agua y luego levanta la mirada a Kao | Pájaro | Plano/Contraplano |
| 24 | 1 | 24 | Primer Plano | Cámara Fija | Kao se queda mirándolo silencioso | Kao | |
| 23 | 1 2 3 4 | 23 A | Plano Medio Corto | Cámara Fija | Después de pensarlo, el pájaro decide seguir sus instintos El pájaro mete su cabeza al agua | Pájaro | Plano/Contraplano |
| 24 | 1 2 3 4 5 6 7 | 24 A | Primer Plano | Cámara Fija | Kao está inmóvil, silencioso Kao comienza a reaccionar Cada vez reacciona con más sorpresa, hasta levantar su mirada totalmente | Kao | |
| 25 | 1 | 25 | Plano Medio | Paneo Vertical | Vemos al pájaro con un pez en la boca | Pájaro | Mismo emplazamiento, solo que este no es general, es un primer plano |
| 26 | 1 | 26 | Primer Plano | Cámara Fija | Kao está contento | Kao | |
| 25 | 1 2 3 4 5 | 25 A | Plano Medio | Cámara Fija | El pescado tiene el pescado en la boca y este comienza a moverse dentro de su boca | Pájaro - Pez | Mismo emplazamiento, solo que este no es general, es un primer plano |
| 26 | 1 | 26 A | Primer Plano | Zoom In | Kao cambia su expresión a sorprendido | Kao | |
| 25 | 1 2 3 4 | 26 B | Plano Medio | Cámara Fija | El pájaro se atraganta con el pescado en su cuello, este animal se mueve dentro del cuello del otro. | Pájaro - Pez | Plano/Contraplano |
| 26 | 1 2 | 26 B | Primerísimo Primer Plano | Zoom In | Kao está sorprendido | Kao | |
| 27 | 1 2 3 | 27 | Plano Detalle | | Vemos al pescado caer al suelo, cubierto de baba | Pez | |
| 24 | 1 2 | 24 B | Primer Plano | Cámara Fija | Kao tiene una expresión de disgusto que se transforma en tristeza | Kao | Plano/Contraplano |
| 25 | 1 2 | 25 C | Primer Plano | Zoom In | El pájaro mira a Kao, y comparte su expresión | Pájaro | |
| ESC 6 - EXT. BOSQUE. TARDE | | | | | | | Total Emplaz = 8 |
| 28 | 1 2 3 4 | 28 | Plano Medio | Cámara Fija | Desde detrás de un tronco observamos un grupo de roedores estando vigilantes | Grupo de Roedores | Plano/Contraplano |
| 29 | 1 2 3 | 29 | Plano General Plano Detalle | Cámara Fija Zoom In | Vemos al Niño y al Lobo dormir junto a una fogata Se hace un enfoque en la canasta de pescados que yace junto a ellos | Sheroh - Lobo | |
| 28 | 1 2 3 4 | 28 A | Plano Medio | Cámara Fija | Al ver la canasta de pescados, se les iluminan los ojos El líder de los roedores se escabulle lentamente. | Grupo de Roedores | Plano/Contraplano |
| 30 | 1 2 3 4 | 30 | Gran Plano General Plano Entero | Plano General Zoom In Cámara Fija | Vemos el paisaje El líder de los roedores se asoma desde un árbol y saluda a sus amigos | - Lider de los roedores | |
| 28 | 1 2 3 | 28 B | Plano Medio | Cámara Fija | El grupo de roedores le devuelven el saludo, pero su expresión cambia | Grupo de Roedores | Plano/Contraplano |
| 30 | 1 2 3 4 5 6 7 8 | 30 A | Plano Entero / Medio | Cámara Fija Zoom Out Cámara Fija | Se sorprende por la expresión de ellos, y lentamente se voltea... ... y observa a un lobo frente a él. El roedor se aleja corriendo El Lobo queda observando | Lider de los roedores Lider de los roedores - Lobo Lobo | |
| 31 | 1 2 3 4 5 | 31 | Plano Entero | Cámara Fija | Vemos una roca... ... de esta roca emerge el líder de los roedores, quien mira a un lado y observa a Kao y al pájaro junto a una fogata pequeña | - Lider de los roedores | Plano/Contraplano |
| 32 | 1 2 3 | 32 | Plano General Plano Detalle | Cámara Fija Zoom In | En una porción del bosque, vemos a Kao y al Pájaro junto a una pequeña fogata Hacemos un zoom a una pequeña bolsita con un pez | Kao - Pájaro Pez | |
| 31 | 1 | 31 A | Plano Entero | Cámara Fija | El líder observa a sus compañeros | Lider de los roedores | Plano/Contraplano |
| 28 | 1 | 28 C | Plano Medio | Cámara Fija | Sus amigos lo animan | Grupo de Roedores | |
| 33 | 1 2 3 | 33 | Primer Plano | Cámara Fija | Kao está triste... ... pero se sorprende y se voltea | Kao | |

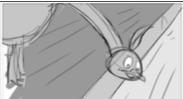
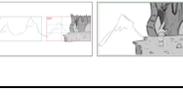
| | | | | | | | |
|---|---|------|------------------------------------|---|--|---|-------------------------------------|
| 34 | 1 2 3 4 5 6 7 8 | 34 | Plano General | Cámara Fija | El roedor se acerca lentamente a la bolsa, y poco a poco, con mucha cautela cogió el pescado... ... con rapidez se alejó corriendo | Líder de los roedores - Pez | |
| 33 | 1 | 33 A | Primer Plano | Cámara Fija | Kao se voltea y se sorprende | Kao | |
| 35 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | 35 | Plano Entero / Medio | Cámara Fija | El líder de los roedores va corriendo con el pescado en sus manos, hasta que algo lo detiene en su carrera... ... es el Pájaro, quien con su rostro lo detiene. | Líder de los roedores - Pez Líder de los roedores - Pez - Pájaro | |
| 28 | 1 | 28 D | Plano Medio | Cámara Fija | Sus amigos están sorprendidos | Grupo de Roedores | Juego de planos. Varias expresiones |
| 33 | 1 | 33 B | Primer Plano | Cámara Fija | Kao se sorprende | Kao | |
| 35 | 1 2 3 4 5 | 35 A | Plano Entero / Medio | Cámara Fija | El Pájaro intenta asustar al roedor (como lo hizo el Lobo), sin embargo su graznido no provoca la reacción que desea El roedor se burla de él | Líder de los roedores - Pez | |
| 28 | 1 2 3 4 5 | 28 E | Plano Medio | Cámara Fija | Los roedores le siguen el juego a su amigo, y se ríen con él | Grupo de Roedores | |
| 35 | 1 2 | 35 B | Plano Entero / Medio | Cámara Fija | El roedor se continúa burlándose de él | Líder de los roedores - Pez - Pájaro | |
| 33 | 1 2 | 33 C | Primer Plano | Cámara Fija | Kao se decepciona | Kao | |
| ESC 7 - CIMA DE LA COLINA. TARDE | | | | | | | Total Emplaz = 5 |
| 36 | 1 2 3 4 | 36 | Gran Plano General | Travelling | Vemos las montañas y sobre un risco, está Kao sentado, desilusionado | Kao | |
| | | 36 A | Plano Medio Corto | "Zoom In" | Kao está triste y mira con esa cara a su mascota. | Kao | |
| 37 | 1 2 3 | 37 | Plano Medio Corto | Cámara Fija | El Pájaro está en el suelo, triste y al subir el cuello intenta animar a Kao | Pájaro | |
| 36 | 1 2 3 | 36 B | Plano Medio Corto | Cámara Fija | Kao lo mira rápidamente, y quita la mirada de el Pájaro | Kao | |
| 37 | 1 2 3 4 | 37 A | Plano Medio Corto | Cámara Fija | El Pájaro se da cuenta que no logra animarlo y se entristece; disimuladamente voltea a ver y ve... | Pájaro | |
| 38 | 1 2 | 38 | Plano Entero | Cámara Fija | ...A la Niña recostada sobre el Oso, durmiendo tranquilamente | Tara - Oso | |
| 37 | 1 2 | 37 B | Plano Medio Corto | Cámara Fija | El Pájaro deja de verlos y observa algo a lo lejos. | Pájaro | |
| 39 | 1 2 3 | 39 | Plano 3/4 | Cámara Fija | Kao voltea su mirada, y se da cuenta de que su mascota ya no está junto a él... | Kao | |
| 40 | 1 | 40 | Plano General | Paneo Vertical | ... Observa un camino hecho de huellas | - | |
| ESC 8 - RISCO. TARDE | | | | | | | Total Emplaz = 14 |
| 41 | 1 2 3 | 41 | Plano Medio | Cámara Fija | Detrás de la maleza y de las plantas, Kao se abre paso y está sorprendido | Kao | |
| 42 | 1 2 3 4 | 42 | Primer Plano Plano General | Cámara Fija Zoom Out Cámara Fija | Vemos al Pájaro acercarse a un fruto en un árbol... ... en la punta de un risco | Pájaro | |
| 41 | 1 | 41 A | Plano Medio | Cámara Fija | Kao está alarmado | Kao | |
| 42 | 1 2 3 4 5 | 42 A | Plano Medio Corto Plano Detalle | Cámara Fija Movimiento de Cámara Lateral | El Pájaro se percata de que lo están viendo, sin embargo, quiere tener el fruto Plano Detalle del fruto | Pájaro - | |
| 42 | 1 2 3 4 | 42 B | Plano General | Cámara Fija | El Pájaro se acerca lentamente al árbol. En el suelo, vemos que una grieta comienza a aparecer | Pájaro | |
| 41 | 1 2 3 | 41 B | Plano Americano | Cámara Fija | Kao se alarma y le advierte que no se mueva más, que se detenga | Kao | |
| 42 | 1 2 | 42 C | Primer Plano | Cámara Fija | El Pájaro está cada vez más cerca del fruto | Pájaro | |
| 43 | 1 2 3 4 5 | 43 | Plano Entero | Cámara Fija | Kao se acerca al borde del risco y observa como las grietas se hacen cada vez más grandes | Kao | |
| 42 | 1 2 3 | 42 D | Primer Plano | Cámara Fija | El Pájaro con dificultad alcanza el fruto | Pájaro | |
| 44 | 1 2 | 44 | Plano Detalle | Cámara Fija | Plano Detalle de la Grieta | - | MONTAJE DE ACCIÓN |
| 43 | 1 2 | 43 A | Plano Medio | Zoom In | Kao está muy preocupado | Kao | |
| 42 | 1 | 42 E | Primer Plano | Cámara Fija | El Pájaro acerca su pico lo más que puede | Pájaro | |
| 45 | 1 2 3 | 45 | Plano General | Cámara Fija | Vemos el suelo del acantilado, donde está temblando y caen varias piedritas | - | |
| 43 | 1 | 43 B | Plano Medio Corto | Zoom In | Kao está Muy asustado. No quiere ver | Kao | |
| 42 | 1 | 42 F | Primerísimo Primer Plano | Zoom In | El Pájaro está cada vez más cerca | Pájaro | |
| 44 | 1 | 44 A | Plano Detalle | Zoom In | Plano Detalle de la Grieta, la cuál está mucho peor | - | |
| 43 | 1 | 43 B | Plano Medio Corto | Zoom In | Kao está Muy asustado. No quiere ver | Kao | |
| 42 | 1 | 42 G | Primerísimo Primer Plano | Zoom In | El Pájaro está cada vez más cerca | Pájaro | |
| 46 | 1 2 3 | 46 | Plano General | Cámara Fija | Desde un plano cenital vemos el fondo del risco, en donde hay un lago y se ve que está a una amplia altura | - | |
| 43 | 1 2 3 | 43 C | Plano Medio | Zoom Out | Kao está asustado, comienza a calmarse | Kao | |
| 47 | 1 | 47 | Plano Medio / General | Cámara Fija | Kao ve desde lo lejos a su mascota | Kao - Pájaro | |
| 43 | 1 | 43 D | Primer Plano | Zoom In | Kao está calmado. Sonríe | Kao | |

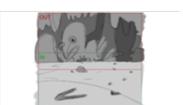
| | | | | | | |
|----|----------------------------|------|--------------------------|--------------------------|--|--------------|
| 47 | 1 2 3 4 | 47 A | Plano General | Cámara Fija | El Pájaro tiene el fruto en su pico, pero el risco comienza a desprenderse lentamente | Pájaro |
| 43 | 1 2 3 | 43 E | Primer Plano | Cámara Fija | Kao mira hacia abajo, y se asusta cuando ve que su mascota está cayendo | Kao |
| 48 | 1 2 3 4 | 48 | Plano General | Cámara Fija | Vemos al Pájaro caer desde el risco... ...Hasta que lo perdemos de vista | Pájaro - |
| 49 | 1 | 49 | Gran Plano General | Cámara Fija | Kao está solo junto al risco (Plano General) | Kao |
| | 2 3 4 5 6 7 | 49 A | Plano Medio | "Zoom In" Cámara Fija | Kao está desconsolado llorando Mientras Kao continúa sollozando, vemos una sobra crecer frente a él | |
| 50 | 1 2 | 50 | Plano Entero | Travelling Ascendente | Vemos que el Pájaro no cayó por el precipicio, sino que usó su pluma como hélice | Pájaro |
| 51 | 1 | 51 | Primerísimo Primer Plano | Cámara Fija | Kao está lleno de lágrimas | Kao |
| 52 | 1 | 52 | Plano General | Cámara Fija | Vemos a Kao y al Pájaro mirarse | Kao - Pájaro |
| | 2 | | | | El Pájaro pone el fruto en el piso, y con el pico lo empuja a donde está Kao | |
| | 3 4 5 6 7 | | | | Kao se levanta del suelo y corre hacia su mascota | |
| 53 | 1 2 3 4 | 53 | Plano Medio | Cámara Fija | Kao se acerca a su mascota y la abraza con mucha fuerza y cariño | Kao - Pájaro |
| 54 | 1 | 54 | Gran Plano General | Travelling Out | la cámara nos aleja y nos muestra el paisaje. | Kao - Pájaro |

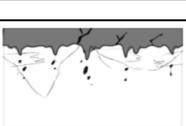
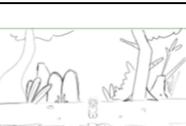
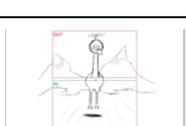
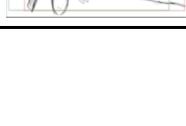
LISTA DE FONDOS

| LISTA DE FONDOS - KAO | | | | | | | | |
|-----------------------|-----|---|--|--------------------------------|----------|------------|----------------|---------------------|
| # | EMP | IMAGEN | DESCRIPCIÓN | REFERENCIA EN STORYBOARD (4x3) | | | ENCARGADO/A | NIVEL DE DIFICULTAD |
| ESCENA 1 | | | | | | | | |
| 1 | 1 |  | En una montaña muy lejana vemos a tres niños subirla | Pag 1 y 2 | Scene 1 | Panel 1-24 | Jacobo Arcila | Complejo |
| ESCENA 2 | | | | | | | | |
| 2 | 2 |  | Kao llega agotado/Kao sigue a Tara | Pag 3 y 4. | Scene 2 | Panel 1-13 | Jacobo Arcila | Medio |
| | 2A | | | Pag 4. | Scene 2A | Panel 1-3 | | |
| ESCENA 3 | | | | | | | | |
| 3 | 3 |  | Tara entra al túnel | Pag 4. | Scene 3 | Panel 1-3 | Jacobo Arcila | Medio |
| 4 | 4 |  | El niño camina por un sendero hasta llegar al centro del recinto: un tronco iluminado. (Traveling) | Pag 4. | Scene 4A | Panel 1-4 | Jacobo Arcila | Complejo |
| 5 | 5 |  | Vemos el tronco iluminado | Pag 4. | Scene 5 | Panel 1 | Jacobo Arcila | Medio |
| | 14 | | Vemos a Kao desde atrás, él viendo al tronco | Pag 7. | Scene 14 | Panel 1 | | |
| | 8 |  | El balón está sobre el tronco, y lentamente, iluminado, va levitando | Pag 5. | Scene 8 | Panel 1-4 | | |
| | 16 | | | Pag 8. | Scene 16 | Panel 1-3 | | |
| 6 | 6 |  | El niño está mirando al frente, con el balón en sus manos. Su balón se ilumina | Pag 5. | Scene 6. | Panel 1-2 | Jacobo Arcila | Sencillo |
| | 15 | | | Pag 7 y 8 | Scene 15 | Panel 1-5 | | |
| 7 | 7 |  | La niña está emocionada. Kao se asoma detrás del árbol | Pag 5. | Scene 7. | Panel 1-3 | Jacobo Arcila | Medio |
| 8 | 9 |  | El balón se va transformando en un león (Traveling) | Pag 5 y 6 | Scene 9 | Panel 1-5 | Ángela Álvarez | Medio |

| | | | | | | | | |
|-----------------|-----|---|--|-------------|------------|------------|-----------------|----------|
| 9 | 10 |  | Kao está sorprendido | Pag 6. | Scene 10. | Panel 1-2 | Jacobo Arcila | Sencillo |
| | 10A | | Kao está sorprendido y mira sus manos | Pag 6. | Scene 10A | Panel 1-3 | | |
| | 10B | | Kao Levanta la mirada y mira a un lado | Pag 7. | Scene 10B. | Panel 1-2 | | |
| | 10C | | Kao se emociona y lo vemos moverse adelante | Pag 7. | Scene 10C | Panel 1-3 | | |
| 10 | 11 |  | El niño se acerca lentamente a su león hasta que este le sonríe | Pag 6. | Scene 11. | Panel 1-4 | Jacobo Arcila | Sencillo |
| 11 | 12 |  | Sorprendido, ve en el balón su reflejo y se pone muy contento. Kao tiene una idea | Pag 6 y 7 | Scene 12. | Panel 1-3 | Jacobo Arcila | Sencillo |
| 12 | 13 |  | Vemos a la niña, con su criatura: un oso | Pag 7. | Scene 13 | Panel 1-2 | Ángela Álvarez | Sencillo |
| 13 | 17 |  | Vemos a Kao emocionado, pero poco a poco su rostro se va transformando; un poco triste | Pag 8. | Scene 17 | Panel 1-5 | Jacobo Arcila | Sencillo |
| | 17A | | Pag 9 | Scene 17A | Panel 1-2 | | | |
| 14 | 18 |  | La criatura de Kao es un pájaro bastante peculiar | Pag 8 y 9 | Scene 3A | Panel 1-2 | Ángela Álvarez | Medio |
| ESCENA 4 | | | | | | | | |
| 15 | 19 |  | Travelling de una carrera. Cada niño sobre su animal | Pag 9 | Scene 1. | Panel 1-5 | Ángela Álvarez | Medio |
| | |  | | | | | | |
| | |  | | | | | | |
| 16 | 20 |  | El pájaro arranca con mucha rapidez, mientras Kao intenta sostenerse para no caer. | Pag 10 y 11 | Scene 2. | Panel 1-14 | María José Alba | Medio |
| | |  | Pasa frente a un árbol y perdemos a Kao de vista. El Pájaro frena lentamente | | | | | |
| 17 | 21 |  | Vemos a Kao en el suelo, cubierto de hojas | Pag 11 | Scene 3 | Panel 1 | Ángela Álvarez | Medio |

| ESCENA 5 | | | | | | | | |
|----------|-----|---|---|-------------|----------|-----------|-----------------|----------|
| 18 | 22 |  | La niña y el oso pescan a un lado del río y a un lado de ellos están Kao y su pájaro. (Traveling) | Pag 11 | Scene 1 | Panel 1-8 | Ángela Álvarez | Complejo |
| 19 | 23 |  | El pájaro, con el cuello abajo, mira al agua y luego levanta la mirada a Kao. | Pag 12 | Scene 2A | Panel 1-2 | Camila Durán | Medio |
| | 23A |  | Después de pensarlo, el pájaro decide seguir sus instintos y mete su cabeza al agua | Pag 12 | Scene 2B | Panel 1-4 | | |
| 20 | 24 |  | Kao está inmóvil, silencioso hasta que lentamente comienza a reaccionar | Pag 12 | Scene 3 | Panel 1 | Ángela Álvarez | Sencillo |
| | 24A | | | Pag 12 y 13 | Scene 3A | Panel 1-7 | | |
| | 24B | | | Pag 14 | Scene 3B | Panel 1-2 | | |
| 21 | 25 |  | Vemos al pájaro con un pez en la boca | Pag 13 | Scene 4 | Panel 1 | María José Alba | Medio |
| | 25A | | El pescado comienza a moverse dentro de su boca | Pag 13 | Scene 4A | Panel 1-5 | | |
| | 25B | | El pájaro se atraganta con el pescado en su cuello | Pag 13 y 14 | Scene 4B | Panel 1-4 | | |
| | 25C | | El pájaro mira a Kao, y comparte su expresión | Pag 14 | Scene 4C | Panel 1-2 | | |
| 22 | 26 |  | Kao está contento | Pag 13. | Scene 5 | Panel 1 | Camila Durán | Sencillo |
| | 26A | | Cambia su expresión a sorprendido | Pag 13. | Scene 5A | Panel 1 | | |
| | 26B | | Kao está sorprendido | Pag 14 | Scene 5B | Panel 1-2 | | |
| 23 | 27 |  | Vemos al pescado caer al suelo, cubierto de baba | Pag 14 | Scene 6 | Panel 1-3 | Ángela Álvarez | Sencillo |
| ESCENA 7 | | | | | | | | |
| 24 | 36 |  | Vemos las montañas y sobre un risco, está Kao sentado, desilusionado. (Traveling) | Pag 21. | Scene 1 | Panel 1-2 | Ángela Álvarez | Complejo |
| | 36A |  | Kao está triste y mira con esa cara a su mascota | Pag 21. | Scene 1A | Panel 1-2 | | |
| | 36B |  | Kao lo mira rápidamente, y quita la mirada de el Pájaro | Pag 21. | Scene 1B | Panel 1-3 | | |
| 25 | 37 |  | El Pájaro está en el suelo, triste y al subir el cuello intenta animar a Kao | Pag 21. | Scene 2 | Panel 1-3 | Ángela Álvarez | Sencillo |
| | 37A | | El Pájaro no logra animarlo y se entristece; disimuladamente voltea y ve... | Pag 21 y 22 | Scene 2A | Panel 1-4 | | |
| | 37B | | El Pájaro deja de verlos y observa algo a lo lejos. | Pag 22 | Scene 2C | Panel 1-2 | | |

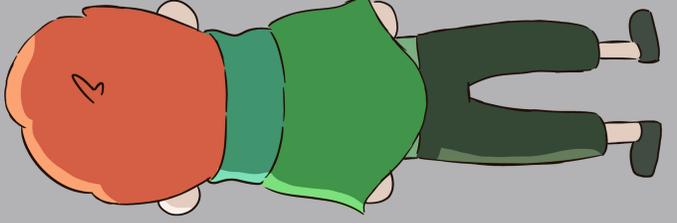
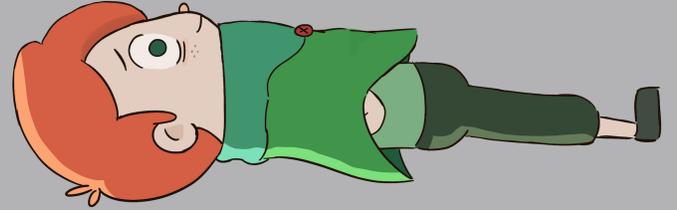
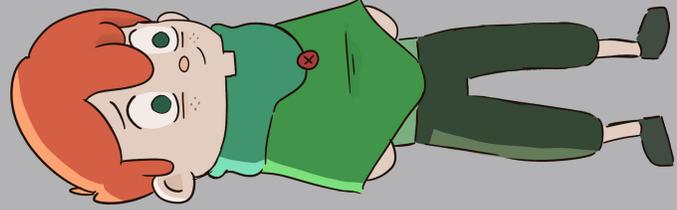
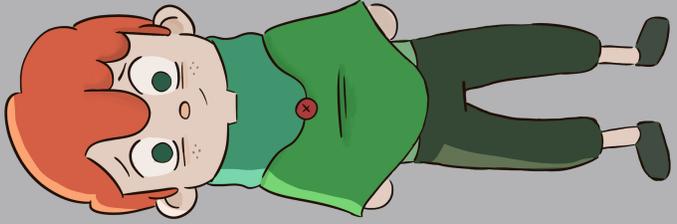
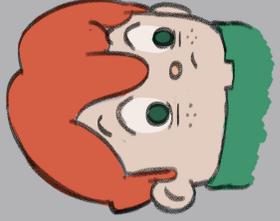
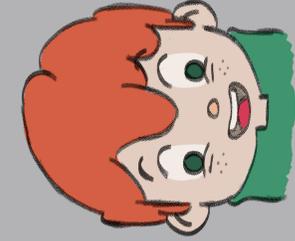
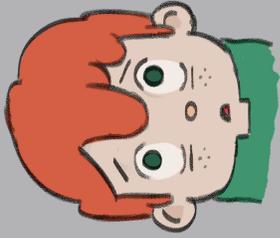
| | | | | | | | | |
|-----------------|-----|---|---|-------------|---------------|-----------|----------------|----------|
| 26 | 38 |  | ...A la Niña recostada sobre el Oso, durmiendo tranquilamente | Pag 22 | Scene 3 | Panel 1-2 | Camila Durán | Medio |
| 27 | 39 |  | Kao se voltea, y se da cuenta de que su mascota ya no está junto a él... | Pag 22 | Scene 4 | Panel 1-3 | Ángela Álvarez | Medio |
| 28 | 40 |  | ... Observa un camino hecho de huellas | Pag 22 | Scene 5 | Panel 1 | Camila Durán | Medio |
| ESCENA 8 | | | | | | | | |
| 29 | 41 |  | Detrás de la maleza y de las plantas, Kao se abre paso y está sorprendido | Pag 22 y 23 | Scene 1 | Panel 1-3 | Ángela Álvarez | Medio |
| | 41A | | Kao está alarmado | Pag 23 | Scene 1A | Panel 1 | | |
| | 41B | | Kao se alarma y le advierte que no se mueva más, que se detenga | Pag 24 | Scene 1B | Panel 1-3 | | |
| 30 | 42 |  | Secuencia del pájaro en el risco. Desde que se acerca al árbol hasta que alcanza el fruto | Pag 23 | Scene 2 | Panel 1-4 | Jacobo Arcila | Complejo |
| | 42B | | | Pag 24 | Scene 2C | Panel 1-4 | | |
| | 42A | | | Pag 23 | Scene 2B | Panel 1-5 | | |
| | 42C | | | Pag 24 | Scene 2D | Panel 1-2 | | |
| | 42D | | | Pag 25 | Scene 2E | Panel 1-3 | | |
| | 42E | | | Pag 25 | Scene 2F | Panel 1 | | |
| | 42F | | | Pag 26 | Scene 2G | Panel 1 | | |
| | 42G | | | Pag 26 | Scene 2H | Panel 1 | | |
| 31 | 43 |  | Kao alarmado en el borde del risco | Pag 24 y 25 | Scene 3 | Panel 1-5 | Camila Durán | Medio |
| | 43A | | | Pag 25 | Scene 3A | Panel 1-2 | | |
| | 43B | | | Pag 26 | Scene 3C | Panel 1-3 | | |
| | 43C | | | Pag 26 | Scene 3B (x2) | Panel 1 | | |
| | 43D | | | Pag 27 | Scene 3D | Panel 1 | | |
| | 43E | | | Pag 27 | Scene 3E | Panel 1-3 | | |

| | | | | | | | | |
|----|-----|---|---|-------------|----------|-----------|-----------------|----------|
| 32 | 44 |  | Plano detalle de la Grieta | Pag 25 | Scene 4 | Panel 1-2 | Camila Durán | Sencillo |
| | 44A |  | La grieta empeora | Pag 26 | Scene 4A | Panel 1 | | |
| 33 | 45 |  | Vemos el suelo del acantilado, donde está temblando y caen varias piedrillas | Pag 25 y 26 | Scene 5 | Panel 1-3 | María José Alba | Medio |
| 34 | 46 |  | Desde un plano cenital vemos el fondo del risco, en donde hay un lago y se ve que está a una amplia altura | Pag 26 | Scene 5 | Panel 1-3 | Ángela Álvarez | Complejo |
| 35 | 47 |  | Kao ve desde lo lejos a su mascota | Pag 27 | Scene 6 | Panel 1 | Ángela Álvarez | Medio |
| | 47A |  | El Pájaro tiene el fruto en su pico, pero el risco comienza a desprenderse lentamente | Pag 27 | Scene 6A | Panel 1-4 | | |
| 36 | 48 |  | Vemos al Pájaro caer desde el risco... hasta que lo perdemos de vista | Pag 27 y 28 | Scene 7 | Panel 1-4 | María José Alba | Medio |
| 37 | 49 |  | Kao está solo en el risco | Pag 28 | Scene 8 | Panel 1 | Ángela Álvarez | Complejo |
| | 49A |  | Kao está llorando desconsolado hasta que vemos una sombra crecer frente a él | Pag 28 | Scene 8A | Panel 1-7 | | |
| 38 | 50 |  | Vemos que el Pájaro no cayó por el precipicio, sino que usó su pluma como hélice. (Traveling Up) | Pag 28 | Scene 9 | Panel 1-2 | Camila Durán | Medio |
| 39 | 51 |  | Kao está lleno de lágrimas | Pag 28 | Scene 10 | Panel 1 | Ángela Álvarez | Sencillo |
| 40 | 52 |  | Kao y el Pájaro se miran y se acercan; el pájaro le arroja la manzana a Kao. El niño sale corriendo a abrazarlo | Pag 29 | Scene 11 | Panel 1-7 | Jacobo Arcila | Complejo |
| | 54 |  | Los vemos abrazarse mientras la cámara se aleja y vuela sobre el paisaje | Pag 30 | Scene 13 | Panel 1 | | |
| 41 | 53 | | Kao se acerca a su mascota y la abraza con mucha fuerza y cariño | Pag 29 | Scene 12 | Panel 1-4 | María José Alba | Sencillo |

DISEÑO DE PERSONAJES

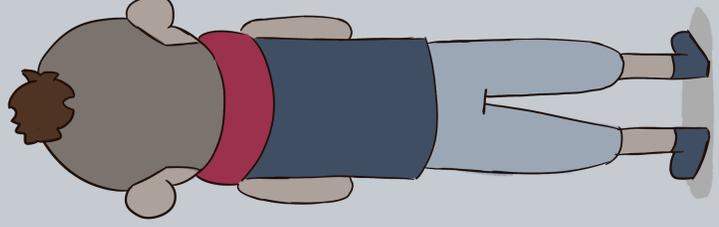
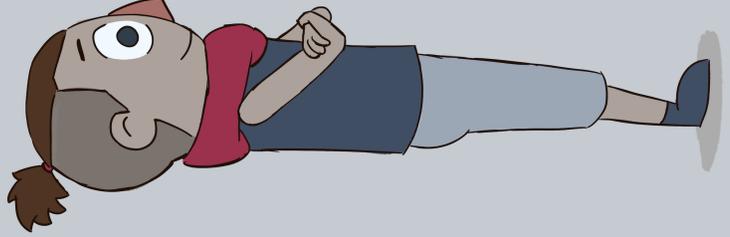
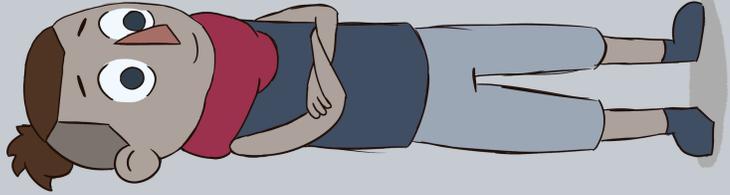
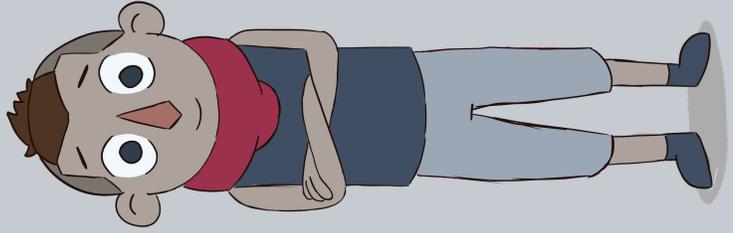


Kao
Model Sheet
15-11-2018



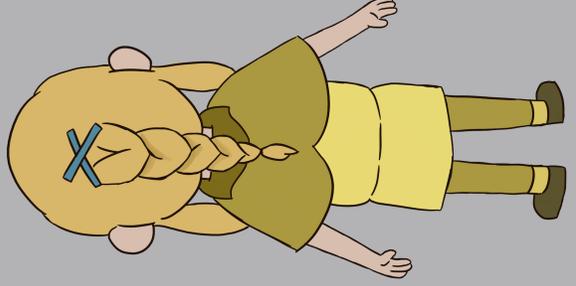
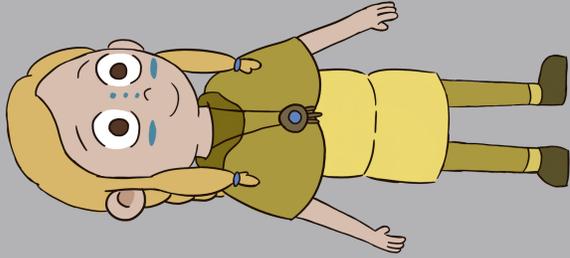
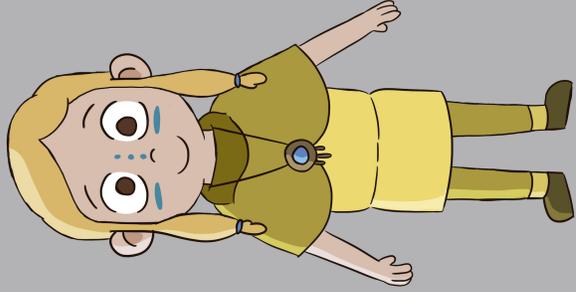
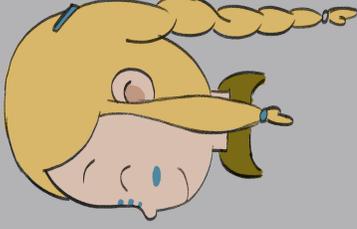
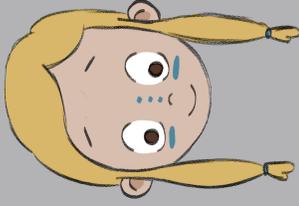
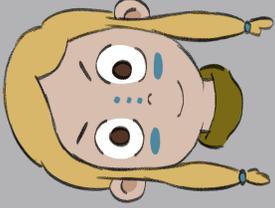
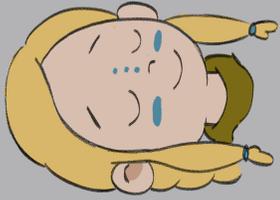
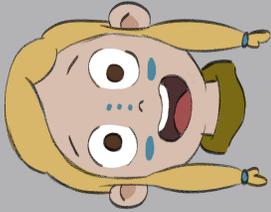


Sheroh
Model Sheet
24-11-2018



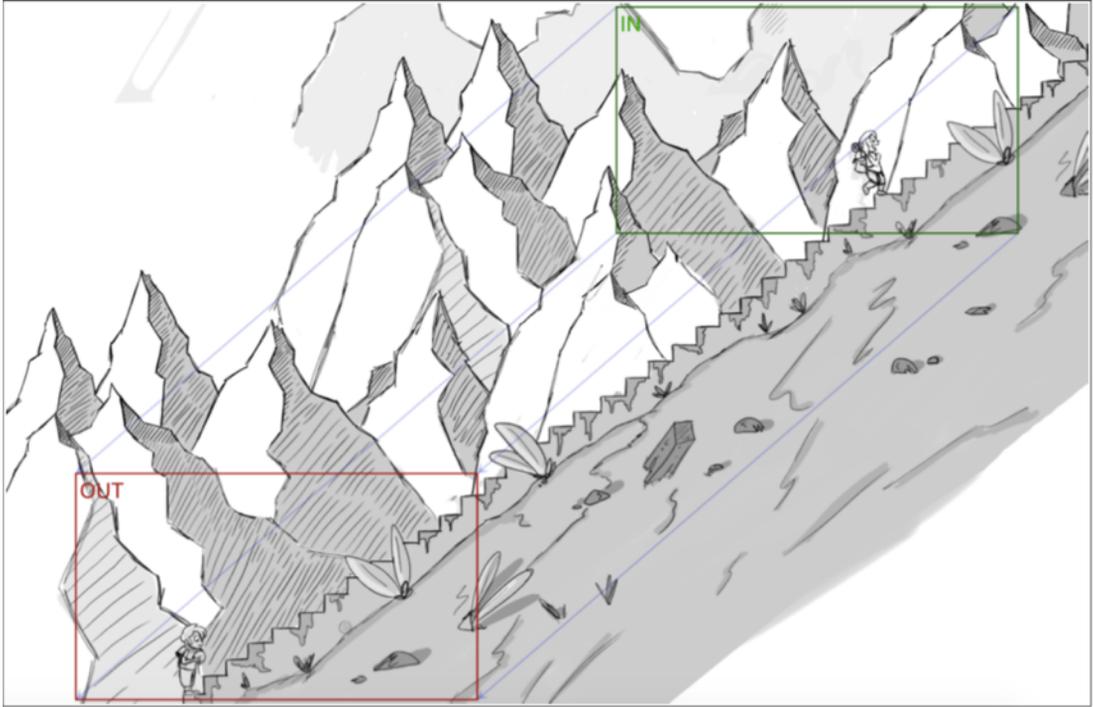


Tara
Model Sheet
21-11-2018

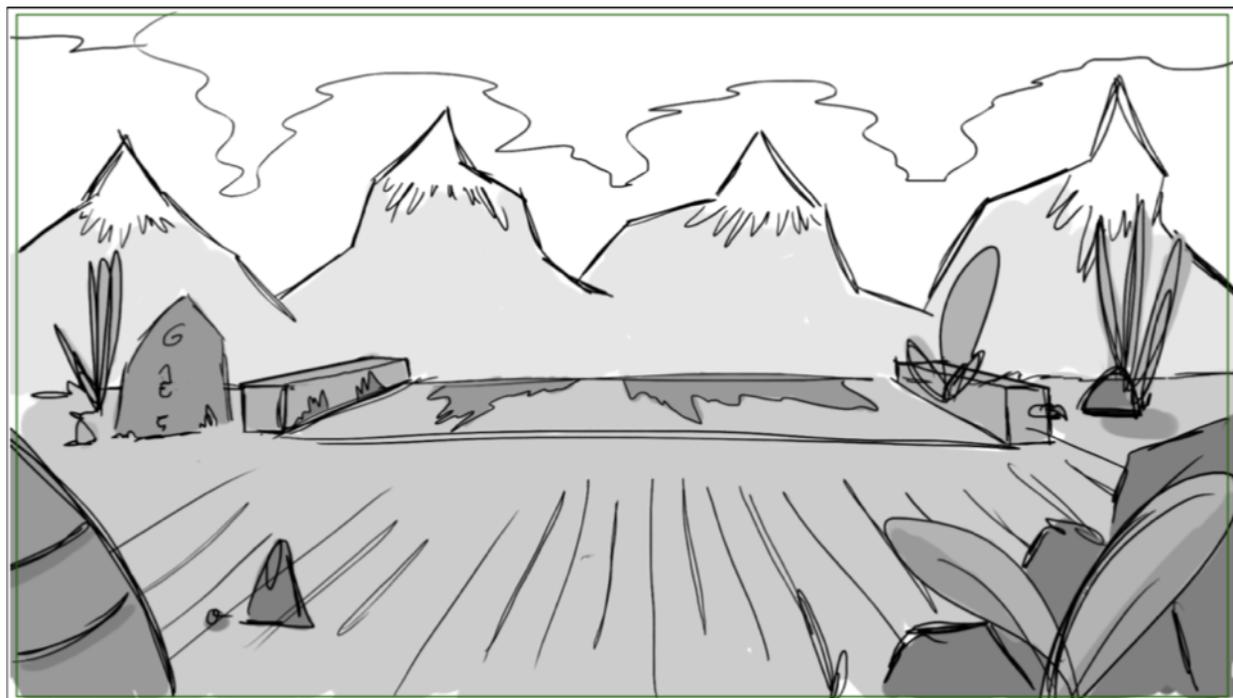


DISEÑO DE FONDOS

Fondo 1:



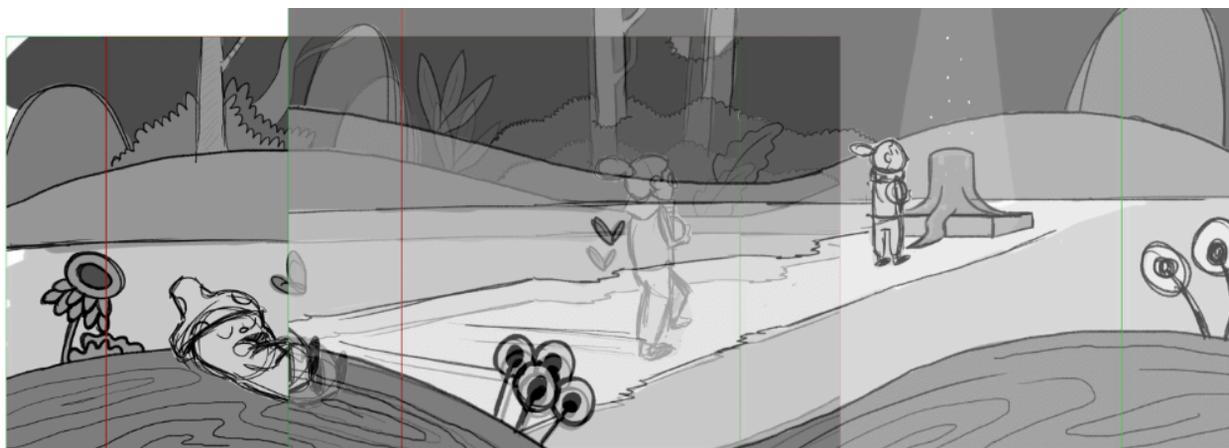
Fondo 2



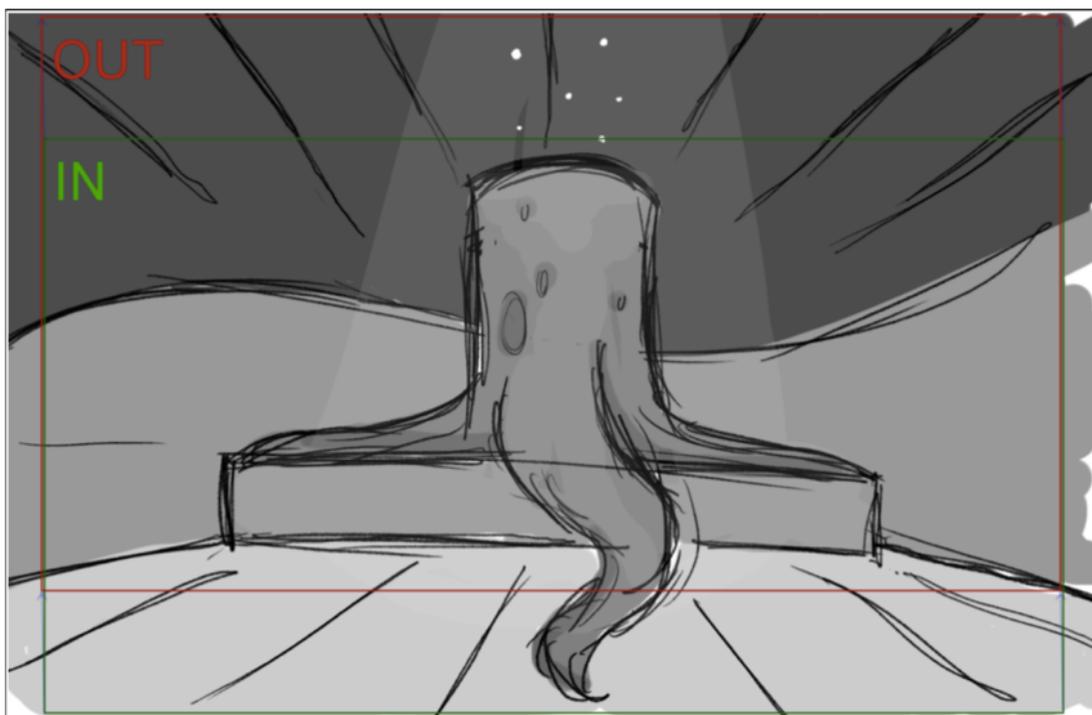
Fondo 3



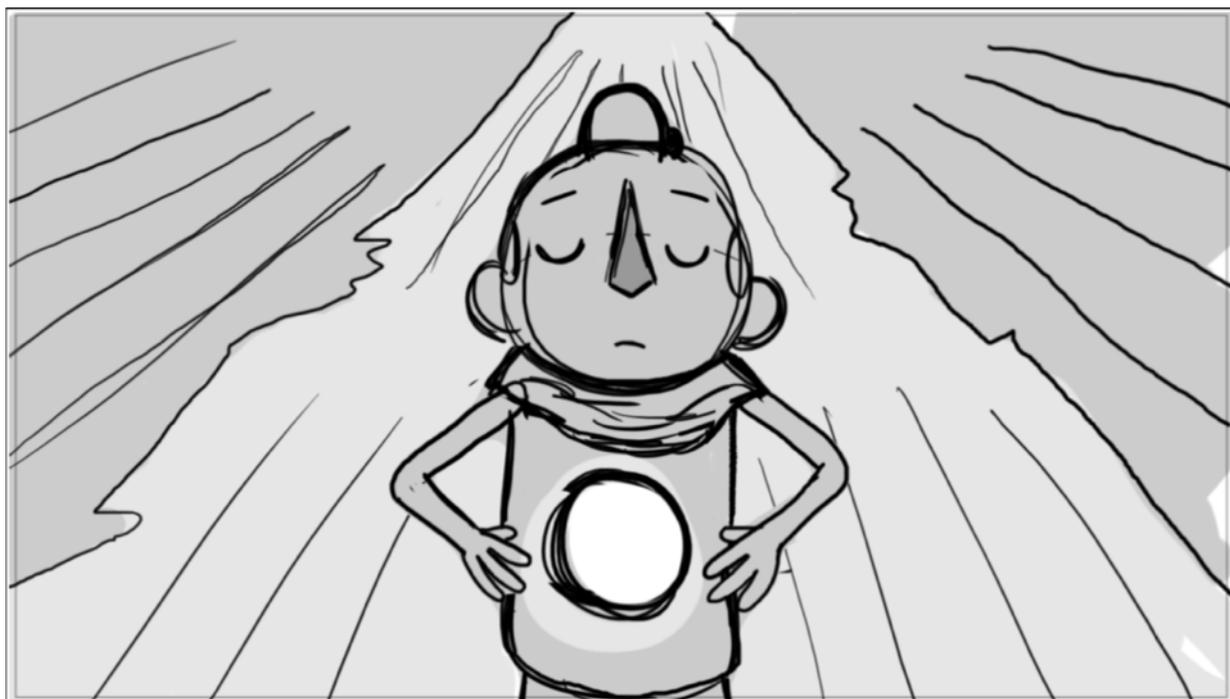
Fondo 4



Fondo 5



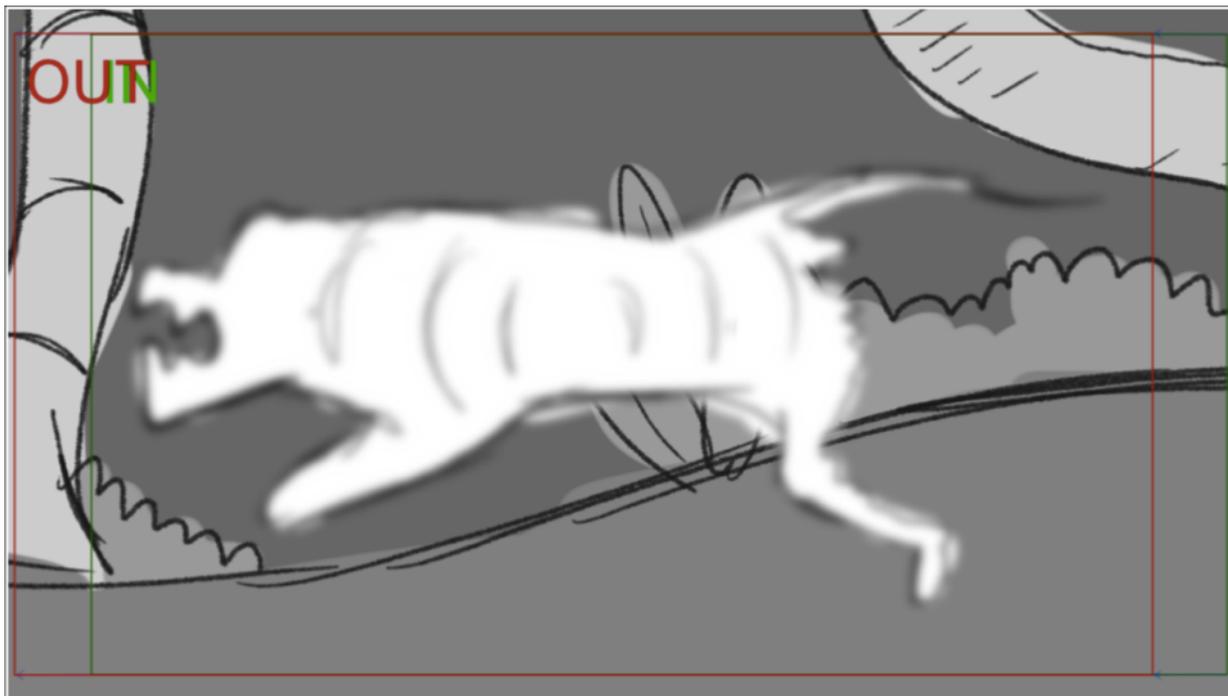
Fondo 6



Fondo 7



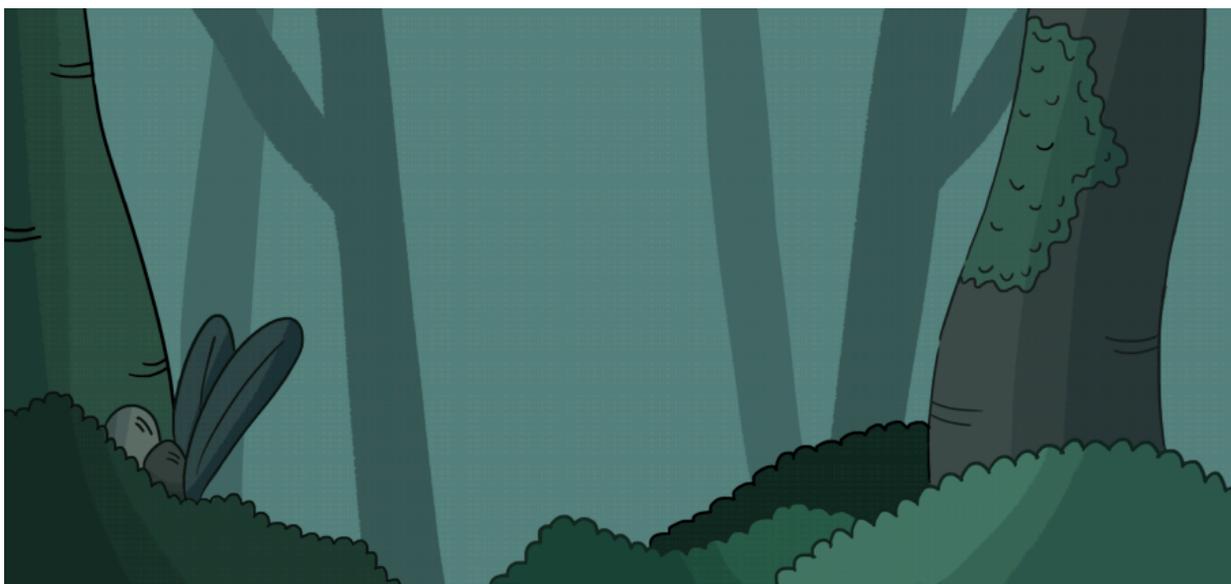
Fondo 8



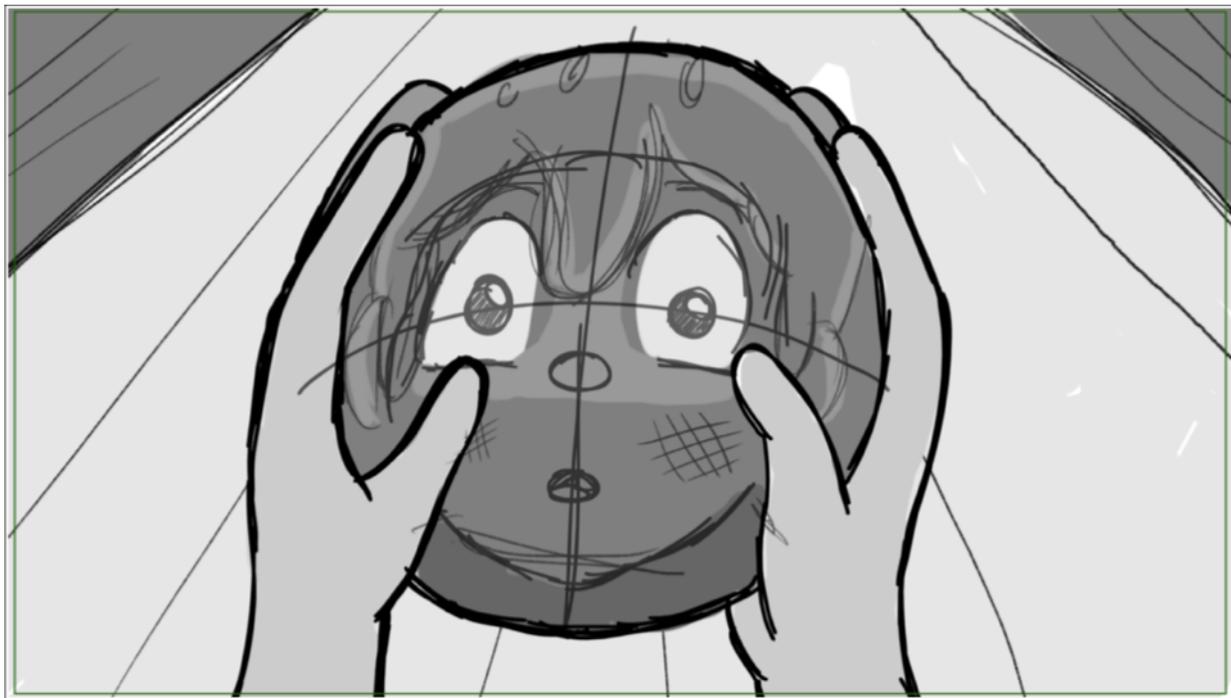
Fondo 9



Fondo 10



Fondo 11



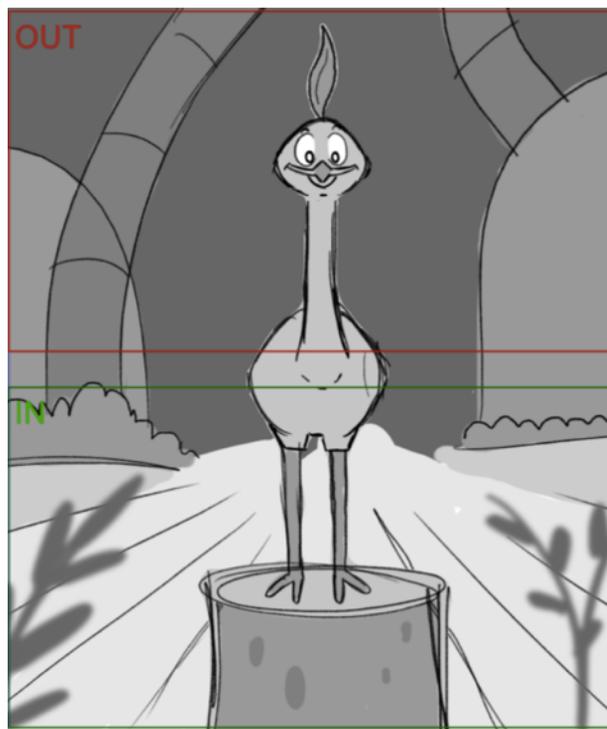
Fondo 12



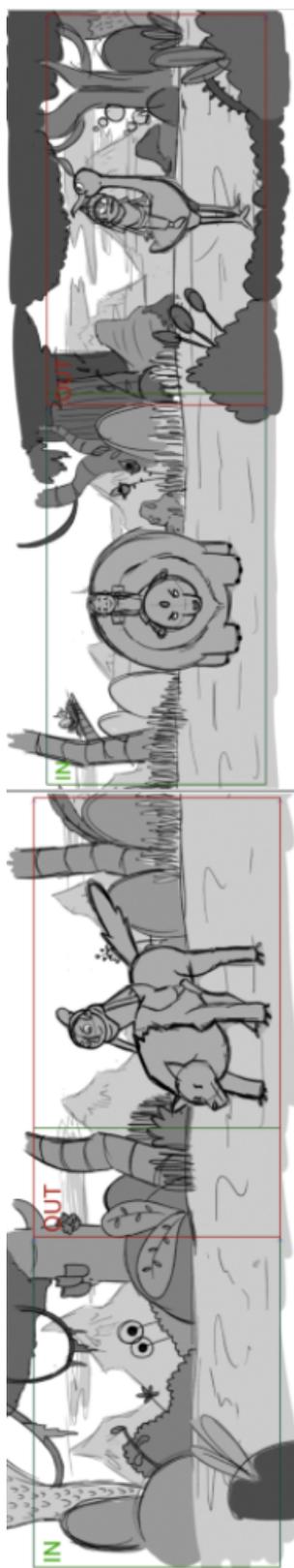
Fondo 13



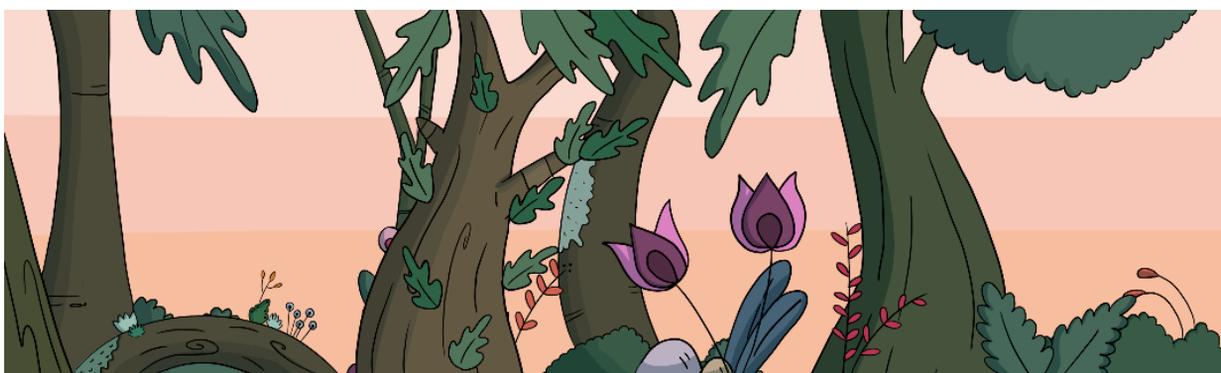
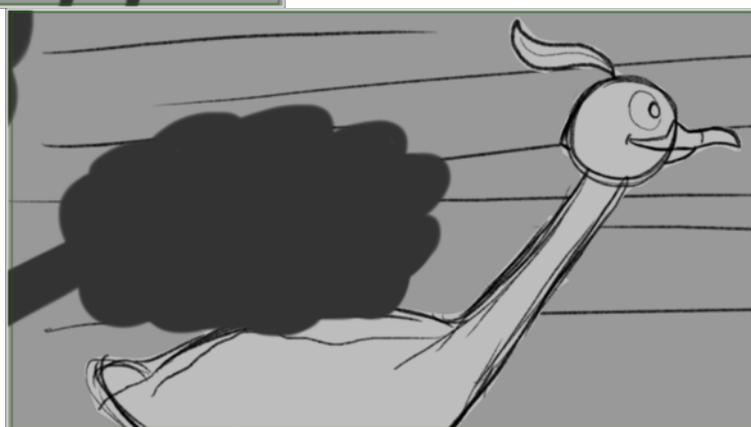
Fondo 14



Fondo 15



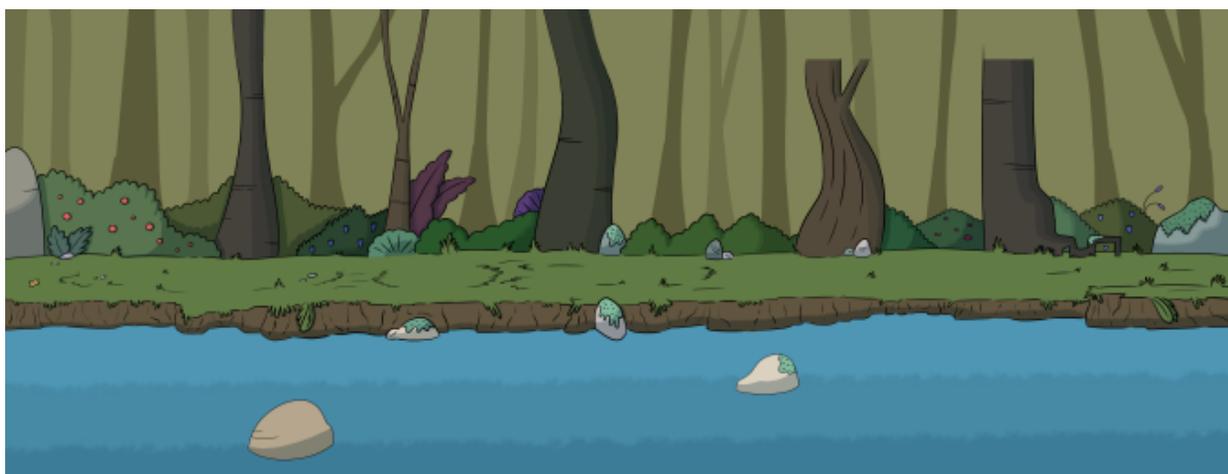
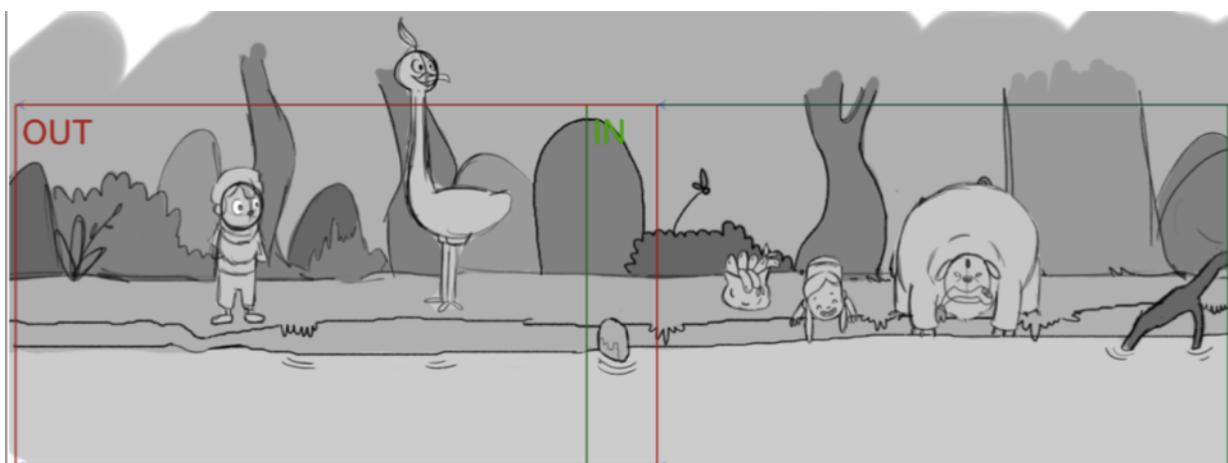
Fondo 16



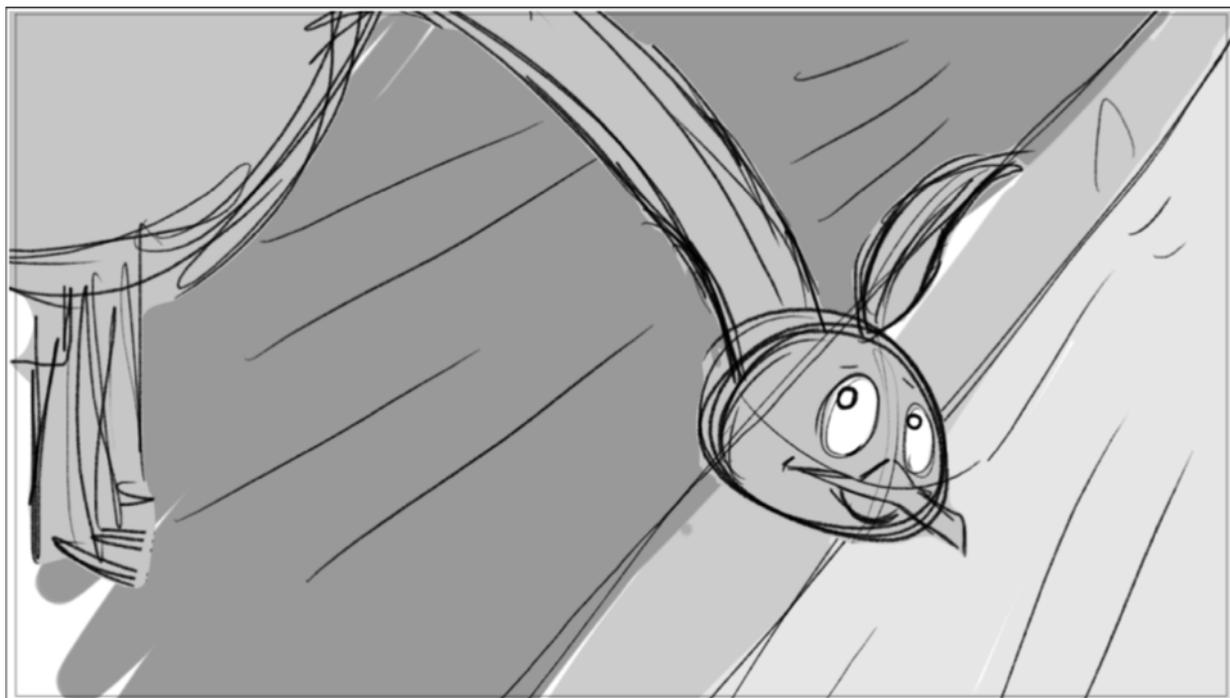
Fondo 17



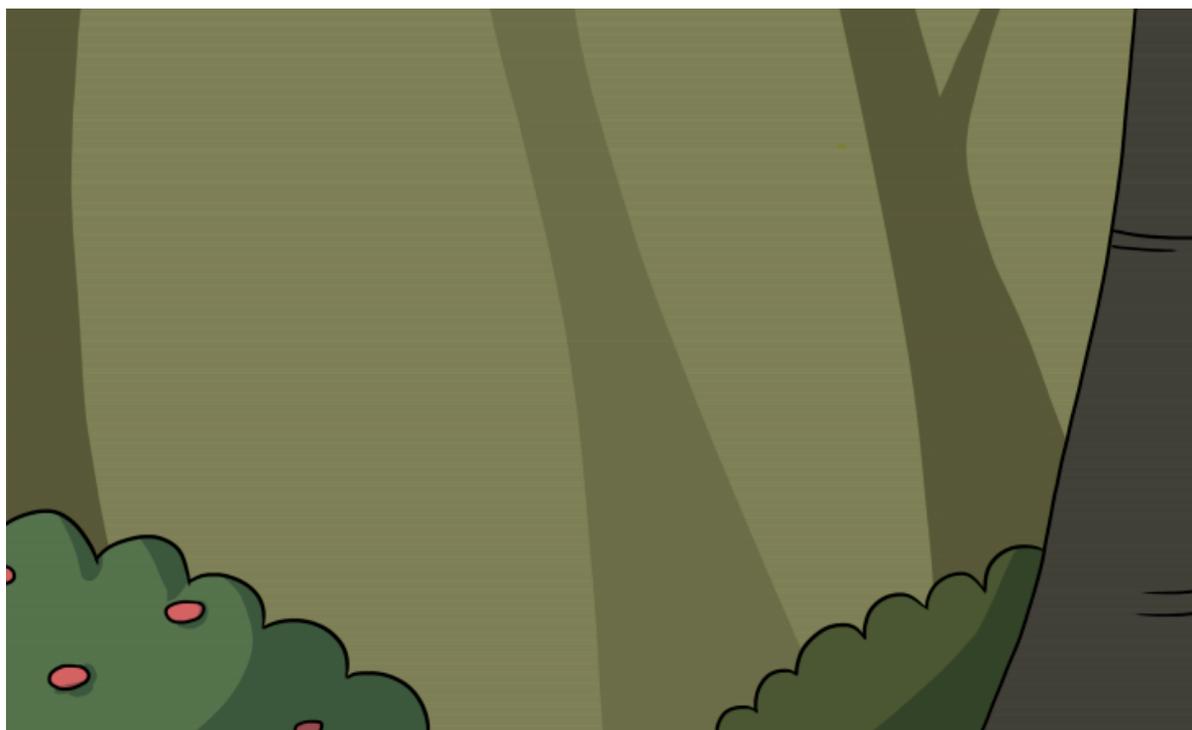
Fondo 18



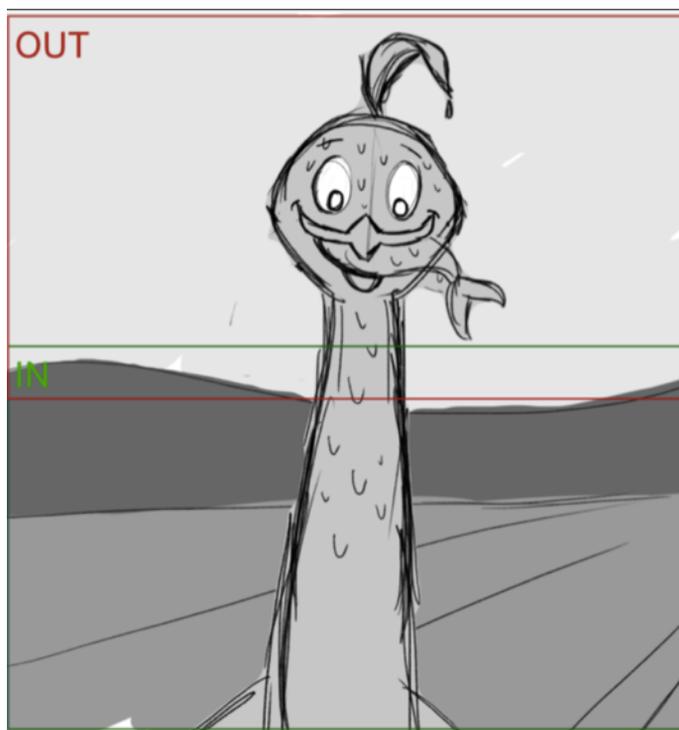
Fondo 19



Fondo 20



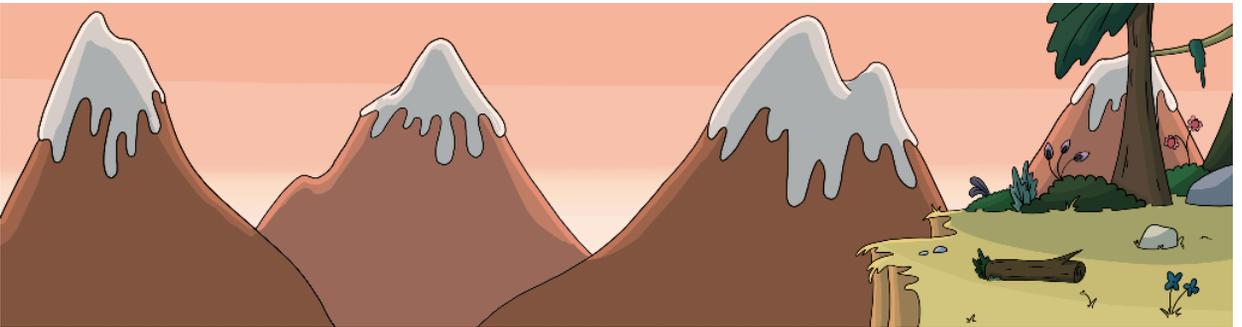
Fondo 21



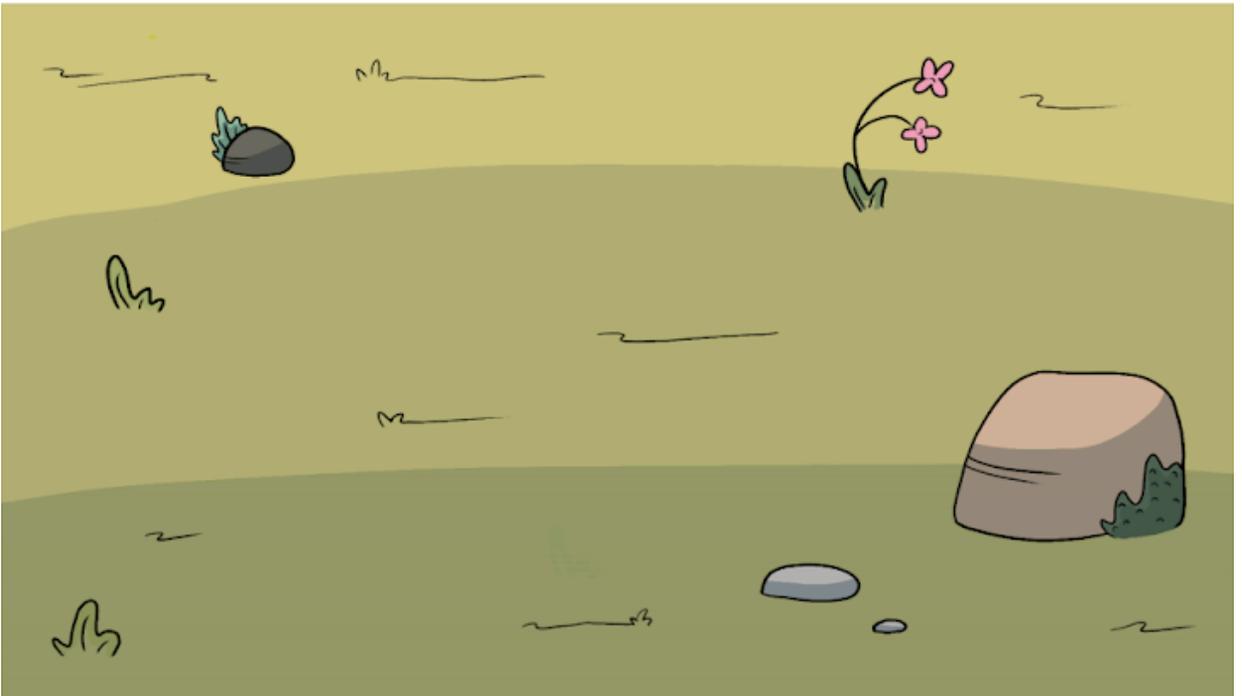
Fondo 22



Fondo 24



Fondo 25



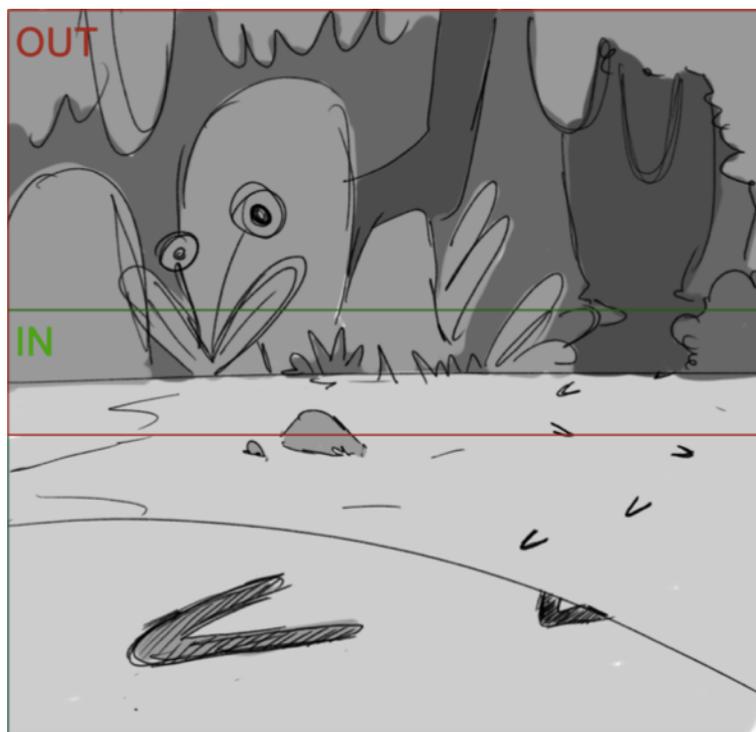
Fondo 26



Fondo 27



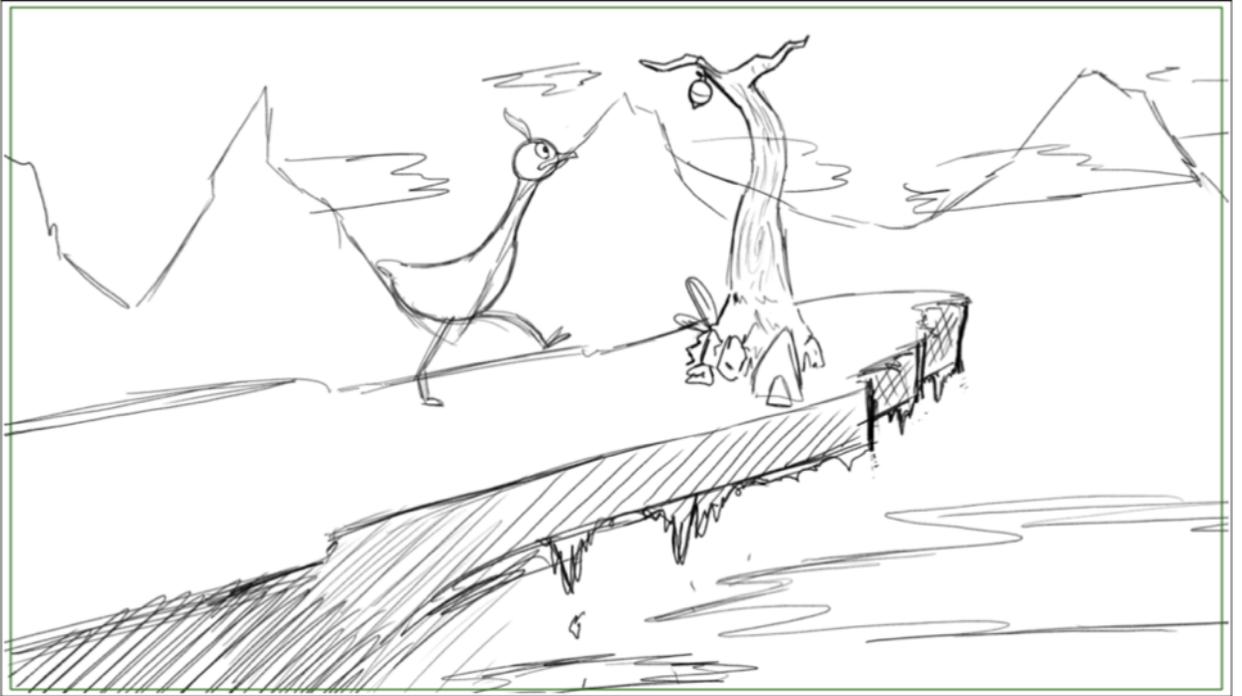
Fondo 28



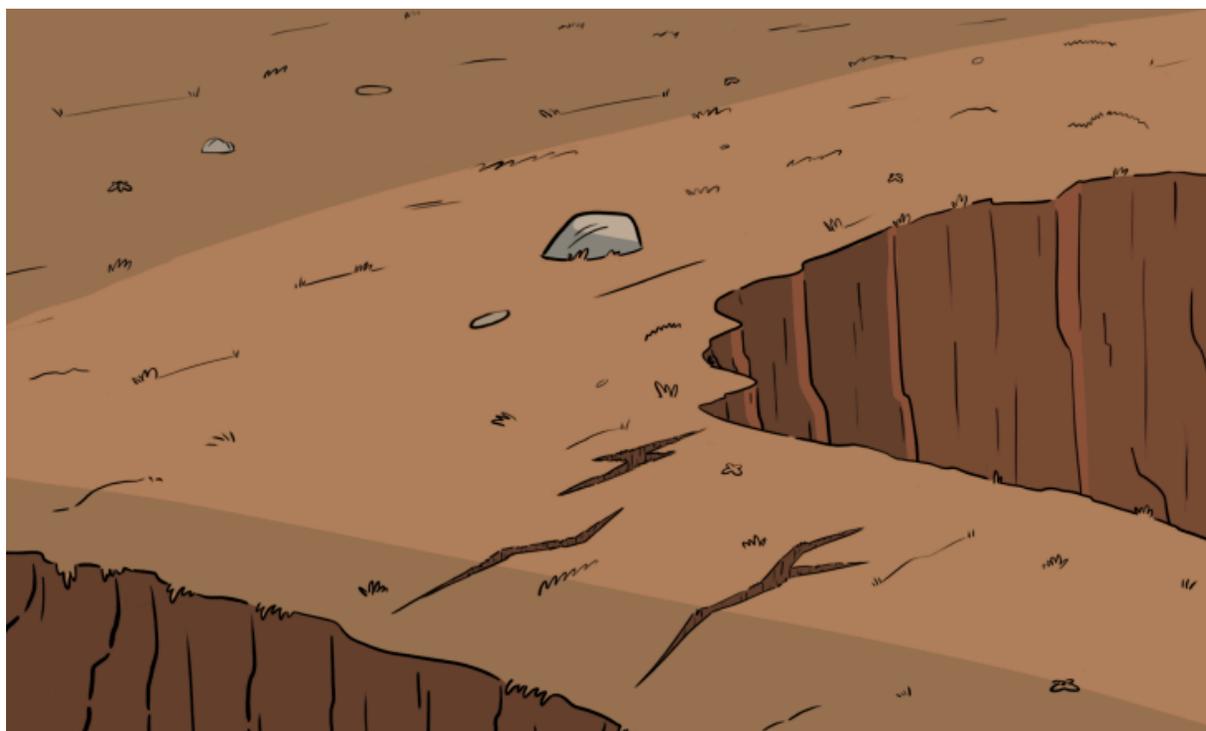
Fondo 29



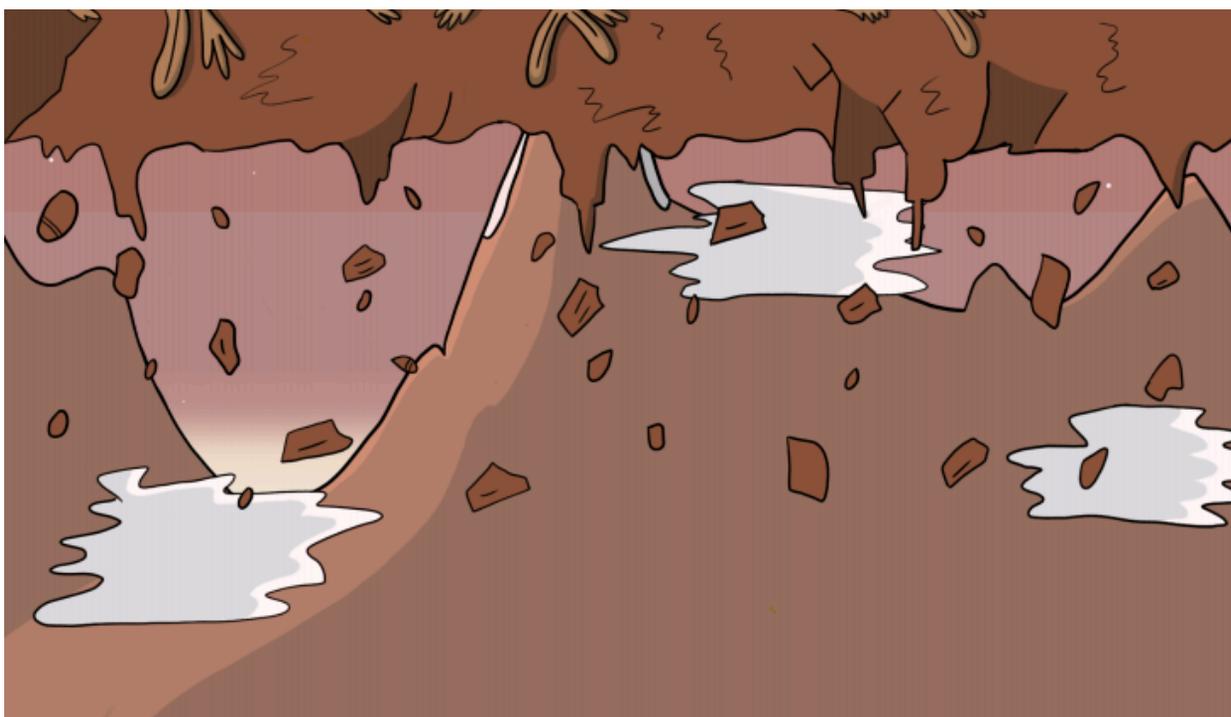
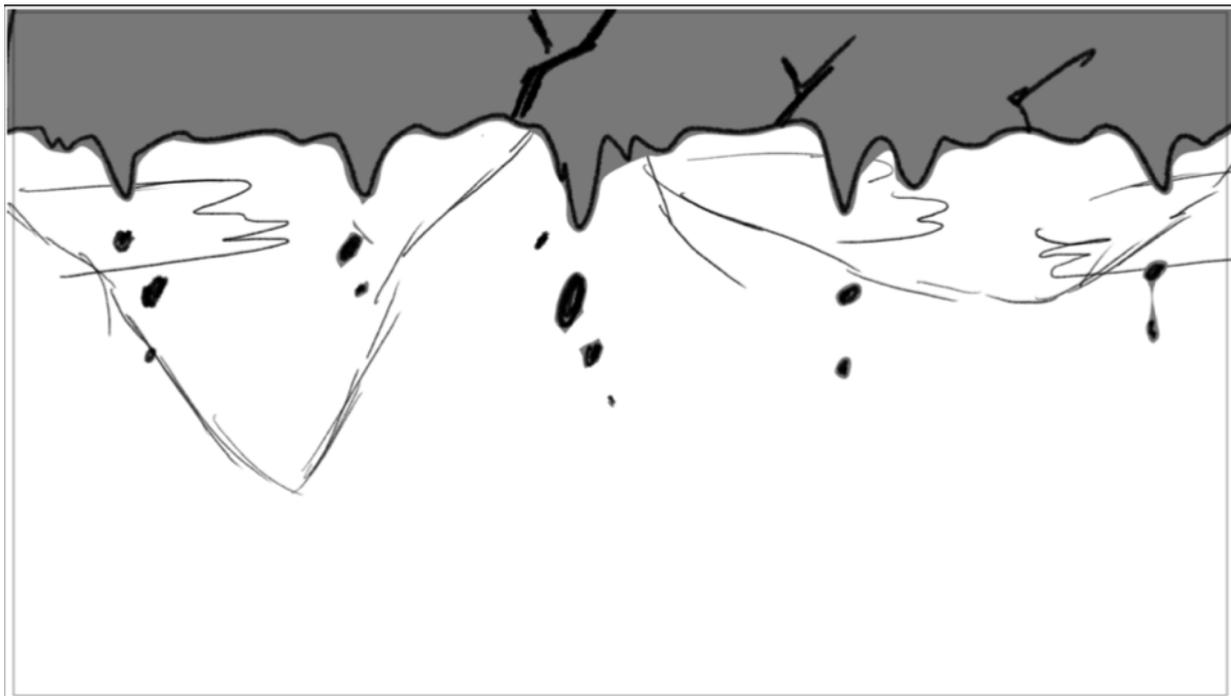
Fondo 30



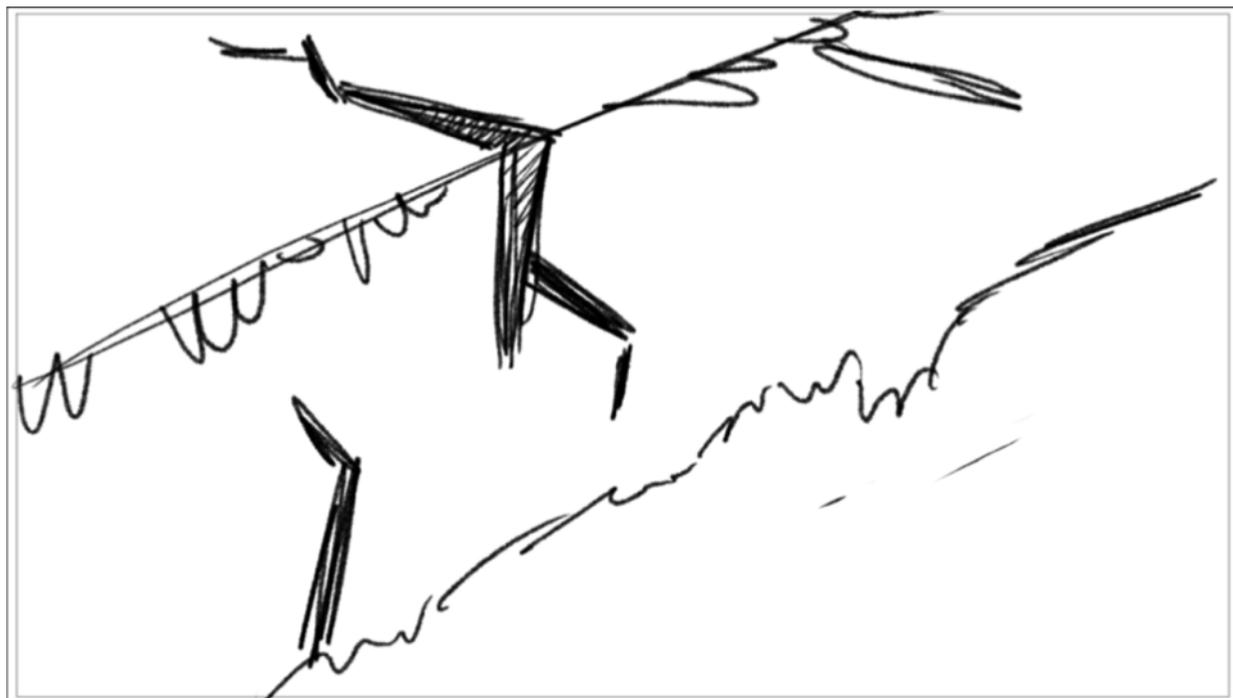
Fondo 31



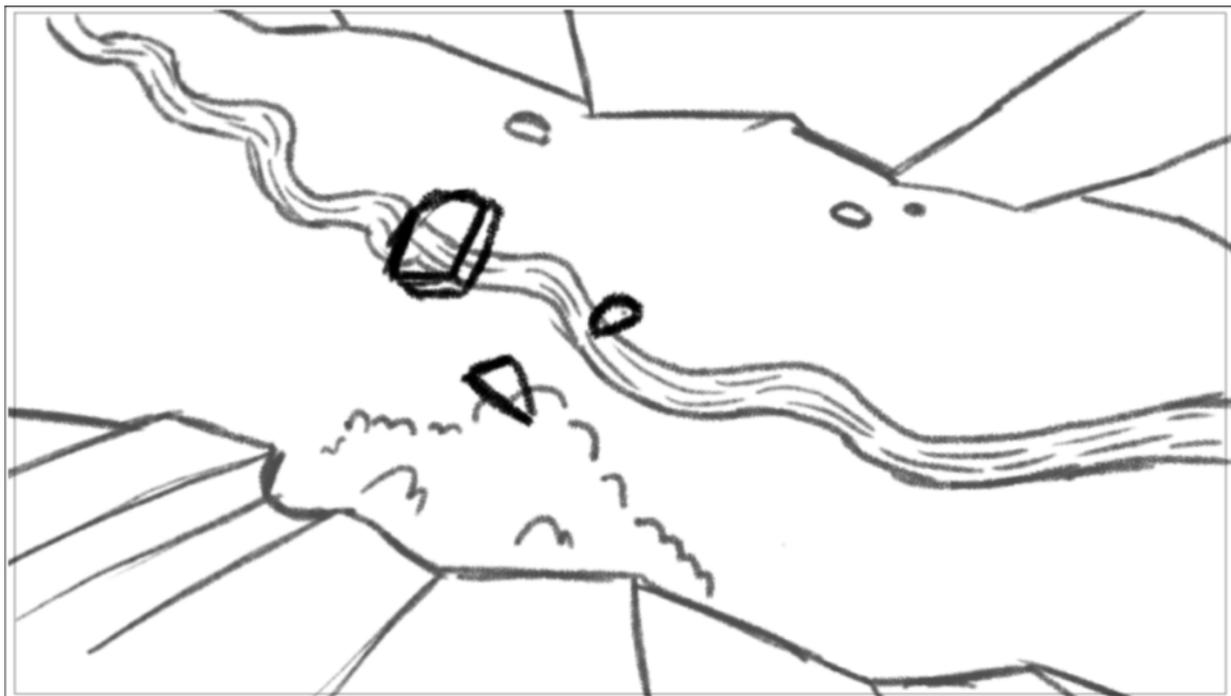
Fondo 32



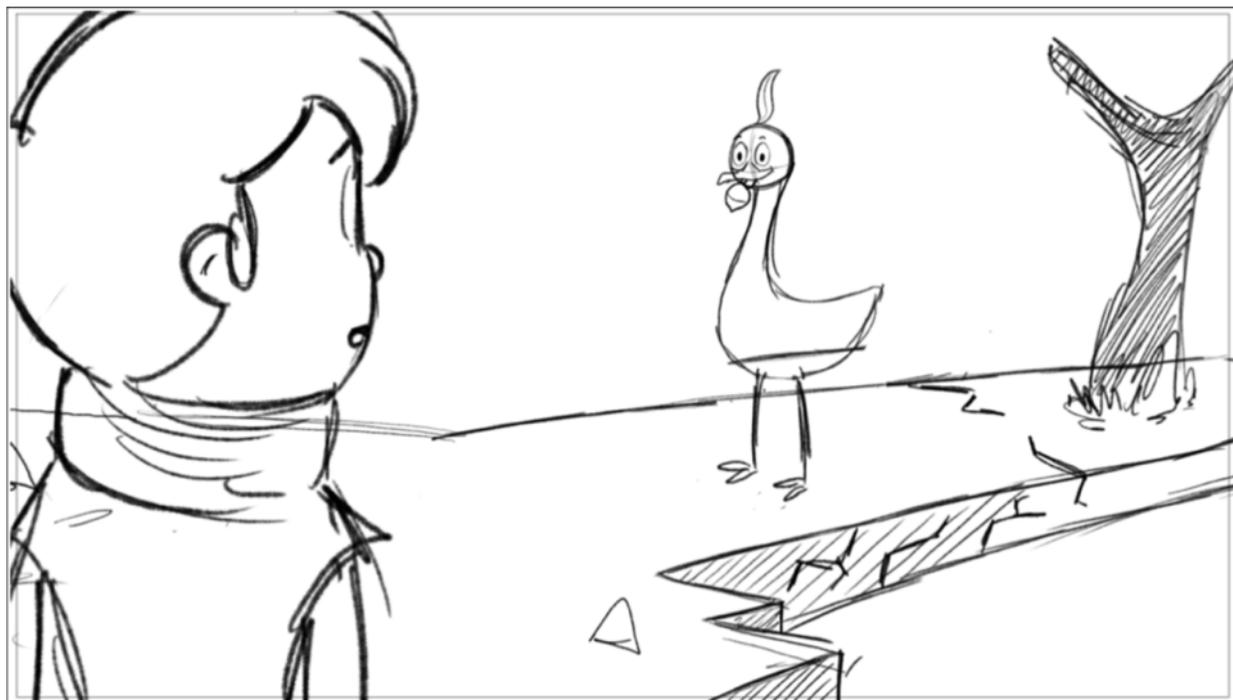
Fondo 33



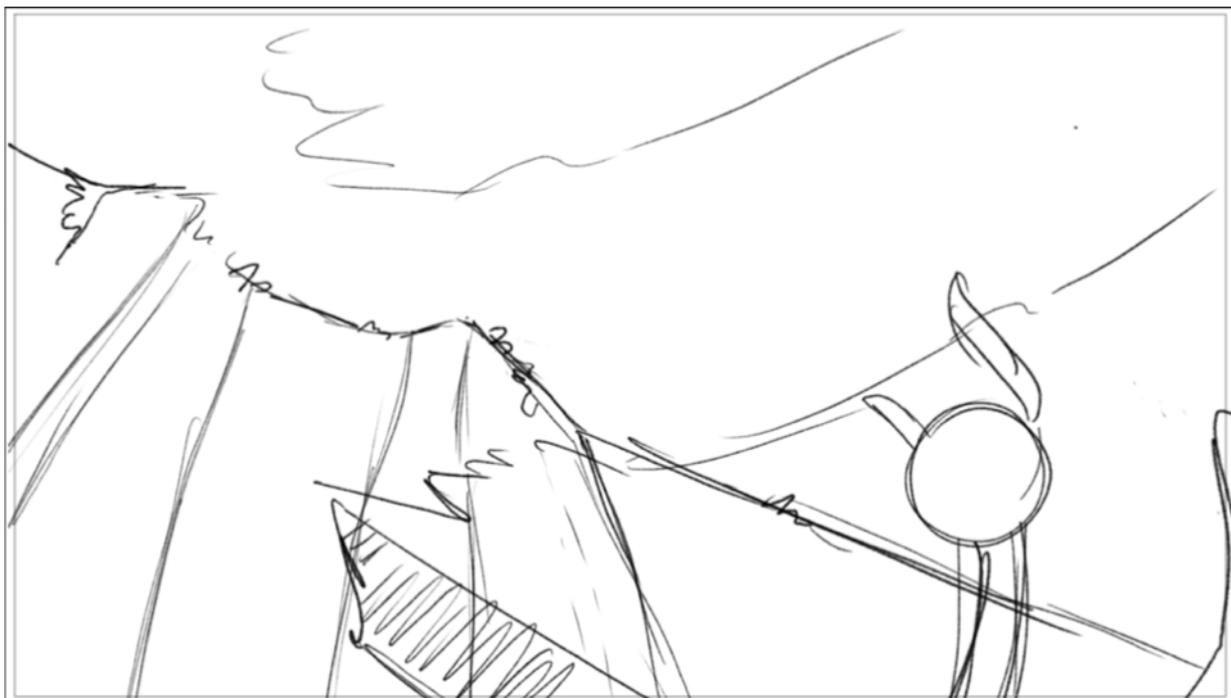
Fondo 34



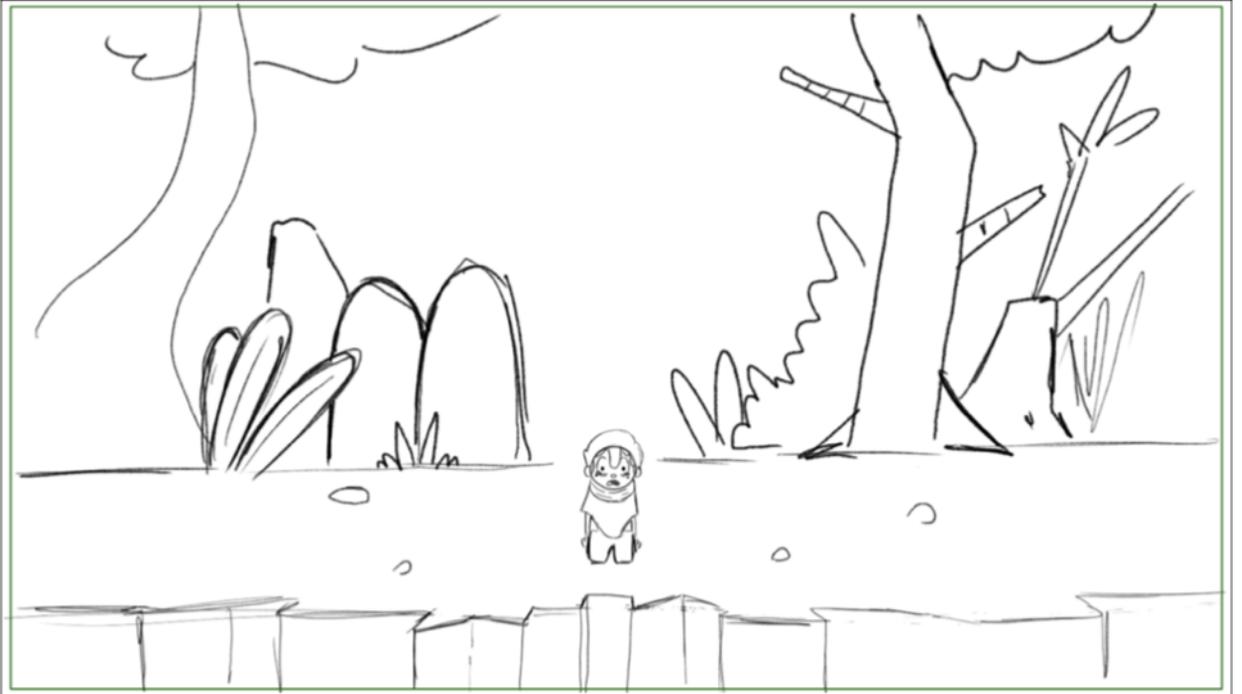
Fondo 35



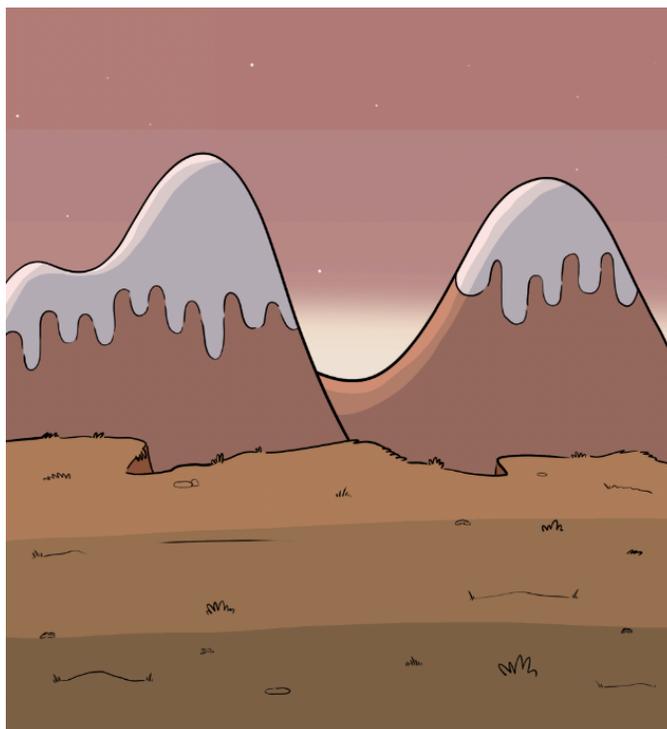
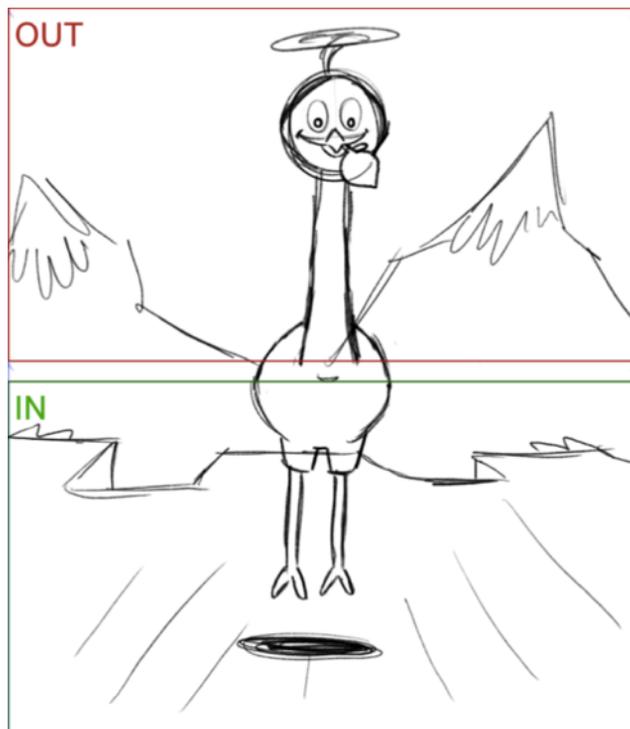
Fondo 36



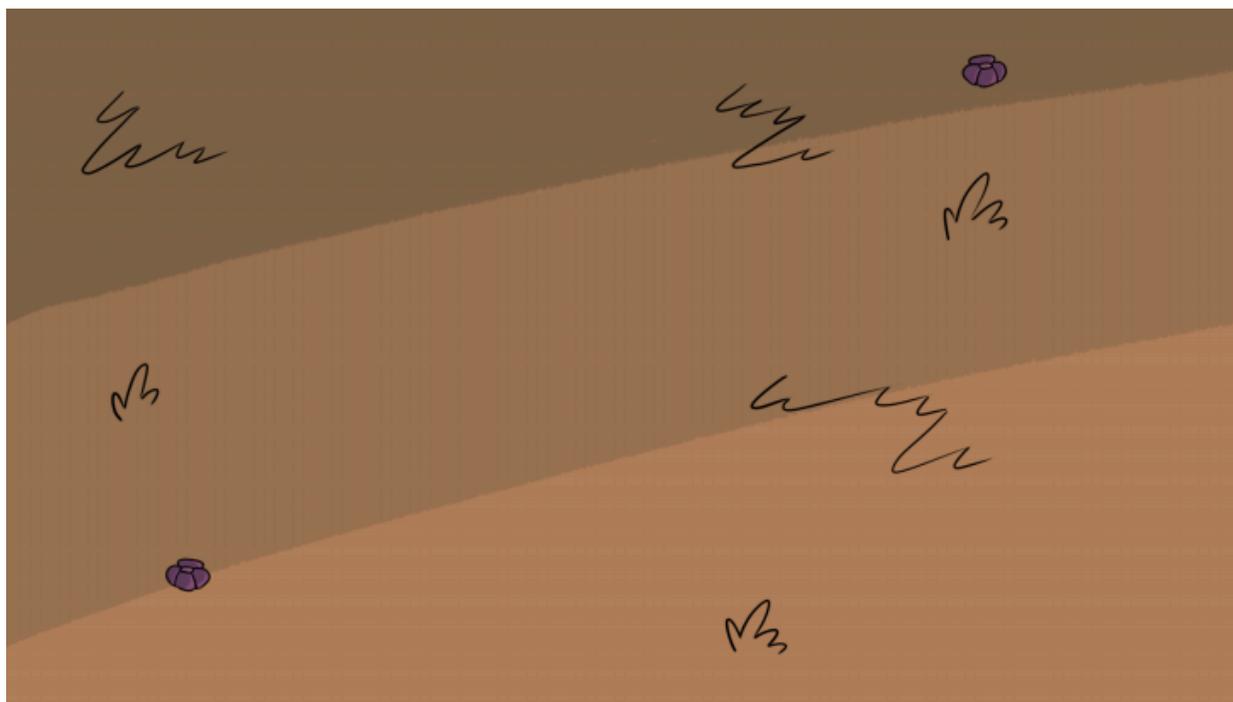
Fondo 37



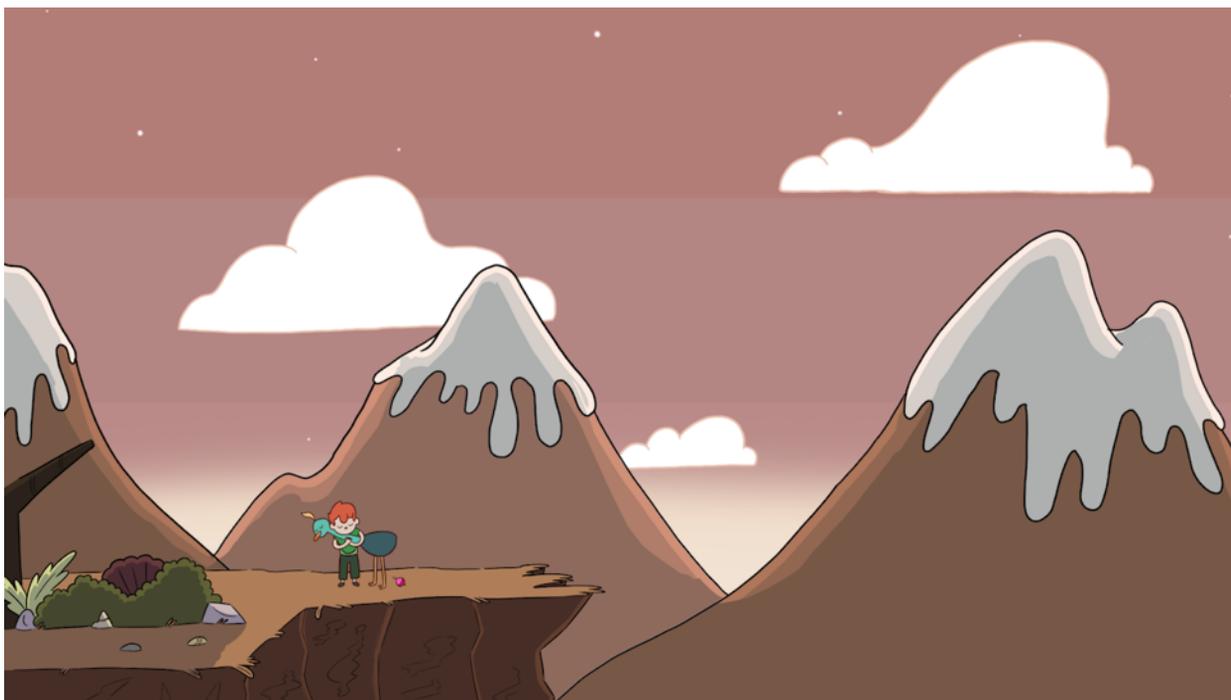
Fondo 38



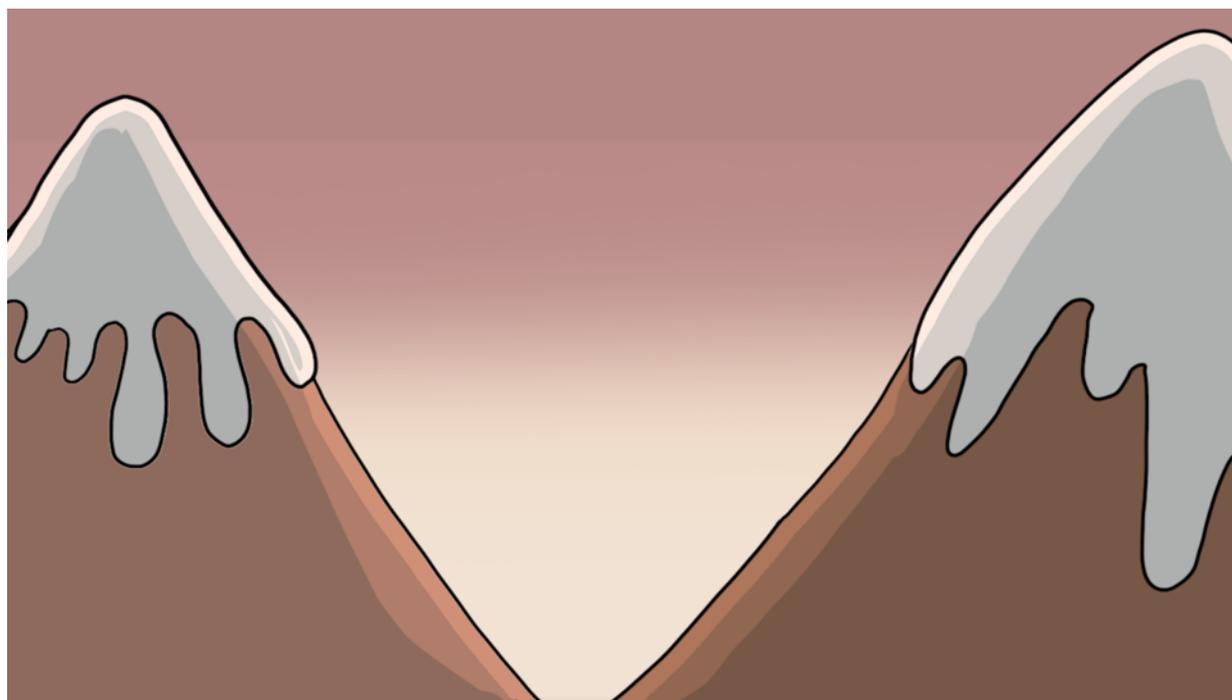
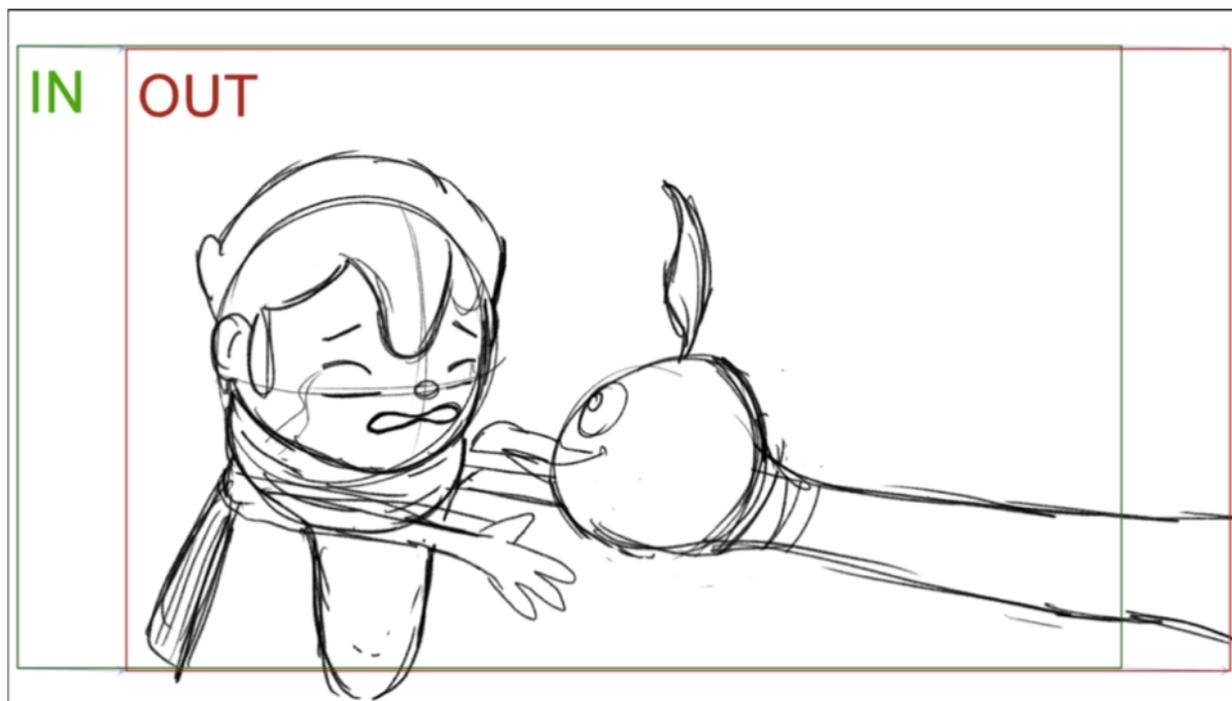
Fondo 39



Fondo 40



Fondo 41



ANIMATIC

Para que el equipo de trabajo tenga una idea de cómo será el producto final se tomaron todos los *frames* que componen al *storyboard* y se montaron en un video conocido como *animatic*. Aquí se puede ver el primer borrador de lo que será el cortometraje dándole pistas a todos los departamentos en la forma como deberán desarrollar su trabajo.

[https://drive.google.com/file/d/1R2ajotegMVKWaSbHkZxF0pxCs8QVjy5e/view?usp=sha
ring](https://drive.google.com/file/d/1R2ajotegMVKWaSbHkZxF0pxCs8QVjy5e/view?usp=sharing)

CRÉDITOS

Realización

Jacobo Arcila Duque
Felipe González Janer
José Gabriel González Luna

Dirección

Jacobo Arcila Duque

Producción

José Gabriel González Luna

Guion Original

Jacobo Arcila Duque

Animación

Jacobo Arcila Duque

Diseño de Personajes

Jacobo Arcila Duque

Diseño de Fondos

María José Alba Ceballos
Ángela María Álvarez H
Jacobo Arcila Duque
María Camila Durán

Sonido

Felipe González Janer

Artista Foley

Julián Triana

Música

Felipe Valencia

Post-Producción

Andrés Chivatá Quiroga

CAST

Kao: María José Rey

Tara: María Fernanda Mercado

Voces Adicionales

Jacobo Arcila

José Gabriel González

Asesores de Tesis

Andrés Forero

Óscar Olaya

Agradecimientos

Familia Arcila Duque

Familia González Janer

Familia González Luna

Andrés Forero

Óscar Olaya

María José Alba Ceballos

Ángela María Álvarez H

María Camila Durán

Juan Felipe Indaburu Rojas

Venturia Animation Studios

FHG

María José Rey

José Guillermo Torres

María Fernanda Mercado

Universidad de la Sabana

2020

REFERENCIAS

Altman, R. (2000) *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.

Ament, V. (2009) *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation*. Focal Press.

Avagimian, A. (Director). (2018). *Little Bandits*. [Cortometraje]. Estados Unidos.

Bogart, C. (Director). (2017). *The Answer*. [Cortometraje]. Estados Unidos.

Brooks, J., Groening, M., Jean, A., Scully, M., Sakai, R. (Productores) & Silverman, D. (Director). (2007). *The Simpsons Movie*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Twentieth Century Fox, Gracie Films, The Curiosity Company, Twentieth Century Fox Animation.

Brunner, D., Van Fleteren, V., Young, P. (Productores) & Moore, T. (Director). (2009). *The Secret of Kells*. [Cinta Cinematográfica]. Francia, Bélgica e Irlanda: Les Armateurs, Vivi Film, Cartoon Saloon, France 2 Cinéma.

Burton, J. (Productor) & Jones, C. (Director). (1960). *Fastest with the Mostest*. [Cortometraje]. Estados Unidos: Warner Bros.

Clampett, R. (Director). (1943). *A Corny Concerto*. [Cortometraje]. Estados Unidos: Leon Schlesinger Productions.

Clements, R., Musker, J. (Productores) & Clements, R., Musker, J. (Directores). (1992). *Aladdin*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Clements, R., Dewey, A., Musker, J. (Productores) & Clements, R., Musker, J. (Directores). (1997). *Hercules*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Cobb, M. (Productor) & Osborne, M., Stevenson, J. (Directores). (2008). *Kung Fu Panda*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Dreamworks Animation.

Cobb, M. (Productor) & Yuh Nelson, J. (Director). (2011). *Kung Fu Panda 2*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Dreamworks Animation.

Cotugno, S. (Director). (2012). *Kagemono: The Shadow Fox*. [Cortometraje]. Estados Unidos.

Crofford, K., Green, O., Harmon, D., Lazzo, M., Mendel, J., Roiland, J., Bhesania, D., Ward, B. (Productores Ejecutivos). (2013-presente). *Rick and Morty* [serie de televisión]. Green Portal Productions, Harmonious Claptrap, Justin Roiland's Solo Vanity Card Productions, Starburns Industries, Williams Street.

Değim, İ. (2011) *Fantasy Films as a Postmodern Phenomenon*. Tesis de grado obtenido no publicada. Bilkent University, Ankara, Turquía.

DePatie, D., Jones, C. (Productores) & Jones, C., Noble, M. (Directores). (1961). *Beep Prepared*. [Cortometraje]. Estados Unidos: Warner Bros.

Del Vecho, P., Spencer, C. (Productores) & Anderson, S., Hall, D. (Directores). (2011). *Winnie the Pooh*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Dilworth, J., Winthrop, R., Chaffee, W. (Productores Ejecutivos). (1999-2002). *Courage the Cowardly Dog* [serie de televisión]. Cartoon Network Studios, Stretch Films.

Disney, W. (Productor) & Hand, D. (Director de Animación). (1937). *Snow White and the Seven Dwarfs*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Disney, W. (Productor) & Hand, D. (Director) (1942). *Bambi*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Disney, W. (Productor) & Geronimi, C., Jackson, W., Luske, H. (Directores) (1953). *Peter Pan*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Disney, W. (Productor) & Hannah, J. (Director). (1954). *Dragon Around*. [Cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Disney, W. (Productor) & Geronimi, C. (Director). (1959). *Sleeping Beauty*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Disney, W. (Productor) & Reitherman, W. (Director). (1963). *The Sword in the Stone*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Disney, W. (Productor) & Reitherman, W. (Director). (1968). *The Jungle Book*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Docter, P. (2009). Kevin [imagen digital]. En [pixar.wikia.com](https://pixar.fandom.com/wiki/Kevin). Recuperada de: <https://pixar.fandom.com/wiki/Kevin>

Foster, K. (Productor) & Guenoden, R. (Director). (2016). *Kung Fu Panda: Secrets of the Scroll*. [Cortometraje] Estados Unidos: Dreamworks Animation.

Fresta, L. (Director). (2017). *A Song for the Whales*. [Cortometraje]. Estados Unidos

Fullmer, R. (Productor) & Dindal, M. (Director). (2000). *The Emperor's New Groove*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Golin, S., G. Iñárritu, A., Milchan, A., Parent, M., Redmon, K., Skotchdopole, J. (Productores) & G. Iñárritu, A. (Director). (2015). *The Revenant*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Regency Enterprises, RatPac Entertainment, New Regency, Anonymous Content, M Productions, Appian Way Productions.

Hahn, D. (Productor) & Allers, R., Minkoff, R. (Directores). (1994). *The Lion King*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Hall, C (26 de septiembre de 2018). *Netflix's animated series Hilda is perfection* [reseña en página web]. Recuperado de: <https://www.polygon.com/2018/9/26/17905808/netflix-hilda-best-animated-series-kids-right-now>

Hirsch, A. (Productor Ejecutivo). (2012-2016). *Gravity Falls* [serie de televisión]. Disney Television Animation.

IMDB (s.f) Hilda. Recuperado el 20 de febrero de 2019, del sitio web IMDB.com: <https://www.imdb.com/title/tt6385540/>

Johnston, O., & Thomas, F. (1981). *The Illusion of Life*. Estados Unidos: Walt Disney Productions.

Jones, C., & Maltese, M. (1949). Road Runner Looney Tunes Vector Graphic Clip Art [imagen digital]. En vectors.pro. Recuperada de: <https://vectors.pro/free-graphics/road-runner-looney-tunes-vector-graphic-clip-art/>

La música a l'audiovisual. (2016, enero 8). *The Fox and the Hound* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zf3FWqOE4dA>

Lee, J. (Director). (2018). *Gumball Machine*. [Cortometraje]. Estados Unidos.

McHale, P. (2014). [imagen digital]. En Serielizados.com. Recuperada de: <https://serielizados.com/un-lugar-que-pocos-han-visto-over-the-garden-wall-mas-alla-del-jardin-series-animacion-serielizados/>

Mercante, A. (s.f). *The Art of the Smear*. Recuperado el 5 de enero de 2020, del sitio web Ceros.com: <https://www.ceros.com/originals/the-art-of-the-smear/>

Merriam-Webster. (s.f.). Backstory. En Merriam-Webster.com dictionary. Consultado el 24 de mayo de 2019. Recuperado de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/backstory>

Merriam-Webster. (s.f.). Binge-watch. En Merriam-Webster.com dictionary. Consultado el 24 de mayo de 2019. Recuperado de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/binge-watch>

Merriam-Webster. (s.f.). Flashback. En Merriam-Webster.com dictionary. Consultado el 24 de mayo de 2019. Recuperado de <https://www.merriam-webster.com/dictionary/flashback>

Merriam-Webster. (s.f.). Gag. En Merriam-Webster.com dictionary. Consultado el 24 de mayo de 2019. Recuperado de <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gag>

Merriam-Webster. (s.f.). Stop-motion. En Merriam-Webster.com dictionary. Consultado el 24 de mayo de 2019. Recuperado de <https://www.merriam-webster.com/dictionary/stop-motion>

Merriam-Webster. (s.f.). Storyboard. En Merriam-Webster.com dictionary. Consultado el 24 de mayo de 2019. Recuperado de <https://www.merriam-webster.com/dictionary/storyboard>

Merriam-Webster. (s.f.). Time-lapse. En Merriam-Webster.com dictionary. Consultado el 24 de mayo de 2019. Recuperado de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/time-lapse>

Miller, R., Reitherman, W., Stevens, A. (Productores) & Berman, T., Rich, R., Stevens, A. (Directores). (1981). *The Fox and the Hound*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Muybridge, E. (1878). Horse in Motion [imagen digital]. En Time 100.com. Recuperada de: <http://100photos.time.com/photos/eadweard-muybridge-horse-in-motion>

Naughty Dog. (2013). *The Last of Us*. [Video juego]. Estados Unidos: Straley, B., & Druckmann, N.

Oxford University Press (OUP). (s.f.). Mainstream. En Lexico.com dictionary. Consultado el 9 de marzo de 2020. Recuperado de: <https://www.lexico.com/definition/mainstream>

Pearson, L. [imagen digital]. En Facebook.com. Recuperada de: <https://www.facebook.com/hildatheseries/photos/a.708674372853129/708674462853120/?type=3&theater>

Pearson, L., Simpson, S., Eland, C., Mueller, K. (Productores Ejecutivos). (2018-presente). *Hilda* [serie de televisión]. Silvergate Media, Mercury Filmworks, Netflix.

Pentecost, J. (Productor) & Gabriel, M., Goldberg, E. (Directores). (1995). *Pocahontas*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Pérez, A. (2016). Géneros [material del aula] Géneros y formatos audiovisuales. Universidad de la Sabana, Chía.

Pilling, J. (Ed). (1997) *A Reader in Animation Studies*. Reino Unido: John Libbey Publishing Ltd.

Pixar. (2012, junio 22). *Brave "Wisps" Clip* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ymcen0EjmiU>

Rivera, J. (Productor) & Docter, P. (Director). (2009). *Up*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.

Rivera, J. (Productor) & Docter, P. (Director). (2015). *Inside Out*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.

Rockstar Studios. (2018). *Red Dead Redemption II*. [Video juego]. Estados Unidos: Rob Nelson

Rose, J. (2009). *Audio Postproduction for Film and Video*. Focal Press

Sarafian, K. (Productor) & Andrews, M., Chapman, B. (Directores). (2012). *Brave*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.

Schreiber, J. (2010). *Star Wars: Red Harvest* (J, Glover, Narr.) [audiolibro]. Del Rey

Selbo, J. (2015) *Film Genre for the Screenwriter*. Nueva York: Routledge.

Selzer, E. (Productor) & Jones, C. (Director). (1949). *Fast and Furry-ous*. [Cortometraje]. Estados Unidos: Warner Bros.

Selzer, E. (Productor) & Jones, C. (Director). (1953). *Ziping Along*. [Cortometraje]. Estados Unidos: Warner Bros.

Sharafian, M. (Director). (2014). *Acorn*. [Cortometraje]. Estados Unidos.

Sonnenschein, D. (2001) *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Estados Unidos: Michael Wiese Productions.

Stephan, M. (2016). *Do you believe in magic? The Potency of the Fantasy Genre*. Coolabah, No. 18. Observatori: Centre d'Estudis Australians / Australian Studies Centre, Universitat de Barcelona.

Suzuki, T. (Productor) & Miyazaki, H. (Director). (2001). *Spirited Away*. [Cinta Cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.

Suzuki, T. (Productor) & Miyazaki, H. (Director). (2004). *Howl's Moving Castle*. [Cinta Cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.

Suzuki, T. (Productor) & Miyazaki, H. (Director). (2008). *Ponyo*. [Cinta Cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.

Ultimate Productions. (2017, febrero 13). *Bambi - ¿Mami? (Muerte mamá de Bambi) (1080p) [Castellano]* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=V56fYC_NJEE

Vaden, M (2015). *Literature and Film: Fantasy Across Media*. Caesura: Journal of Philological and Humanistic Studies, Vol. 2. (2), Consultado en: 11 de febrero de 2019. Recuperado de https://www.emmanuel.ro/uploads/5d9c78c04051d_6.Matthew-Brett-Vaden-Literature-and-Film-2-2.pdf

Viers, R. (2008) *The Sound Effects Bible: How to Create and Record Hollywood Style Sound Effects*. Estados Unidos: Michael Wiese Productions.

Wells, P. (1998) *Understanding Animation*. Nueva York: Routledge.

Wells, P. (2006) *The Fundamentals of Animation*. Suiza: AVA Publishing SA.

Wells, P. (2007) *Scriptwriting*. Reino Unido: AVA Publishing SA.

Wester, E. (Director). (2013). *Welcome to Hell*. [Cortometraje]. Estados Unidos.

Williams, C. (Productor) & Blaise, A., Walker, R. (Directores). (2003). *Brother Bear*. [Cinta Cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Estados Unidos: Faber and Faber.

Wright, J. (2005). *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*. Reino Unido: Elsevier Inc.

Yang, E. (2019, mayo 15). *Turning Head Scene* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=m_5KPre7cSY

Yohalin, B. (2006). *Bambi 2, production background*, Walt Disney Australia [imagen digital]. En arstation.com. Recuperada de: <https://www.artstation.com/artwork/Roeee>

ANEXOS

ANEXO 1: CONVOCATORIA IDARTES

CERTIFICADO DE INSCRIPCIÓN**IDARTES - BECA DE CREACIÓN DE CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN**

Su inscripción ha sido realizada correctamente. Recuerde que con la inscripción, su propuesta pasa al período de revisión de los requisitos formales del concurso, pero deberá estar atento en caso de que le sea solicitada la subsanación de alguno de los documentos.

Propuesta 1034-021

12/04/2019 14:34

KAO

Participante

JOSE GABRIEL GONZALEZ LUNA
CL 166 # 9 - 70 TORRE 2. APTO 404
josegonzalez9616@hotmail.com

CÉDULA CIUDADANÍA : 1020817198

3134473234-4767788

ARCHIVOS CARGADOS EN LA PROPUESTA**Documentación formal**

| Requisito | Archivo |
|--|---|
| Documento de identidad de la persona natural participante | Ce'dula JGGL.pdf |
| Certificado de residencia en Bogotá de la persona natural participante | Certificacio'n de residencia ciudadan.pdf |

Contenido

| Requisito | Archivo |
|-----------|---|
| PROPUESTA | Kao - Convocatoria Idartes - comprimido.pdf |

DIRECCIONES WEB RELACIONADAS EN LA PROPUESTA**Contenido**

| Requisito | Archivo |
|-----------|---|
| PROPUESTA | https://vimeo.com/330101099 |

Listado de participantes inscritos

Convocatoria: BECA DE CREACIÓN DE CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN-2019

INSTITUTO DISTRITAL DE LAS ARTES

Categoría:

| Código de inscripción | Participante | Representante | Nombre de la propuesta |
|-----------------------|--------------------------------------|------------------------------------|---|
| 1034-001 | CARLOS EDUARDO ESCOBAR CARDENAS | No Aplica | LATRES - COMICS DE ARTES |
| 1034-006 | LEONARDO DE NICOLAS VALENCIA BARRERA | No Aplica | OCASO |
| 1034-008 | ANDRÉS CÁRDENAS CAICEDO | No Aplica | MIRRINGA MIRRONGA |
| 1034-009 | ECDYSIS ANIMATION SAS | JIMMY JHOANNY CHO SANTOS | LA NIÑA DE CARNE Y ARCILLA |
| 1034-010 | TRINITROTOLUENO | LINDA VANESSA MARÍN TORRES | OCTUBRE 17, 2988 |
| 1034-011 | CATALINA MATAMOROS PUERTO | No Aplica | ANTES DE LAS CUATRO |
| 1034-012 | ANDRE KANAYET | No Aplica | TED EL TIBURON CON SINDROME DE DOWN |
| 1034-013 | NOCROMA SAS | JUAN PABLO GOMEZ SALAMANCA | YUGO |
| 1034-016 | CARROONZ GROUP | JUAN MANUEL AGUDELO MEJIA | CARROONZ |
| 1034-017 | JUAN CAMILO GONZÁLEZ MORENO | No Aplica | EMECHICHE |
| 1034-018 | RAMÓN ARTURO ROZO CARRION | No Aplica | FRIEDEN |
| 1034-019 | RESIDUO | DIEGO FELIPE CORTÉS SOLANO | RESIDUO |
| 1034-021 | JOSE GABRIEL GONZALEZ LUNA | No Aplica | KAO |
| 1034-023 | VIVIANA ROJAS ARIZA | No Aplica | DANTE Y HOPE |
| 1034-024 | CORPORACIÓN DE LAS ARTES BATAKLAN | NAYIBE BARÓN ACUÑA | EL INSPECTOR CACHICAMOX Y NUESTRAS AVES COLOMBIANAS |
| 1034-025 | JACOBO HORACIO RENDON JIMENEZ | No Aplica | CORTOMETRAJE DE ANIMACION - FLOPPY THE ROBOT |
| 1034-026 | OSCAR FABIAN TRIANA MENDEZ | No Aplica | EN MEDIO DE LA NADA |
| 1034-027 | CARONTE | LESLEY DAYANA GONZALEZ FAJARDO | CARONTE |
| 1034-028 | 8088 NET LIMITADA | WILLIAM ENRIQUE RODRIGUEZ SANDOVAL | RAÍCES |
| 1034-029 | SIGILLUM | MARIO ANDRES CARRASCAL VILLEGAS | SIGILLUM |
| 1034-030 | MARIA FERNANDA MORENO BELTRAN | No Aplica | AL FINAL DEL MAR |
| 1034-032 | DAMIAN ALFONSO ALQUICHIRE LUNA | No Aplica | VORTEX VOLTAK |
| 1034-033 | DIANA STEFANY JARAMILLO PINTO | No Aplica | DE LA TIERRA VI BROSTAR UNA VENA VERDE |
| 1034-034 | MARÍA PAULA JIMÉNEZ TRUJILLO | No Aplica | ENTRELAZADAS |
| 1034-035 | KINEMATIKO MEDIA S.A.S | MARIO GUILLERMO FORERO MOLANO | ENREDOS |
| 1034-036 | LAURA CAROLINA RODRÍGUEZ CONTRERAS | No Aplica | ROSITA Y AURORA |

ANEXO 2: CONVOCATORIA PROIMÁGENES

| | | | | |
|---|--|--|----------------|------------|
|  | PROCESO FOMENTO CINEMATOGRAFICO | | Código | FC-FO-3 |
| | | | Fecha | 30/06/2016 |
| | LISTA DE PROYECTOS ACEPTADOS | | Versión | 2 |
| | | | Página 2 de 4 | |

| | | |
|--|--------------------------------|---|
| UNA TORTUGA EN EL TIEMPO | 1881 ENTERTAINMENT S.A.S | PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación. |
| FRONDA | LAURA RODRIGUEZ AGUDELO | PROYECTO NO ACEPTADO. No presenta perfil de la persona natural concursante. No presenta biofilmografía de los directores. |
| PIEL DE MENTIRA | MAURICIO ENRIQUE CUERVO RINCON | PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación. |
| VIDA ANIMAL | LA TINA SONIDO | PROYECTO NO ACEPTADO. El objeto social de la empresa concursante no incluye expresamente la producción audiovisual. |
| LA LEYENDA DEL SAPO Y EL ESCARABAJO | PLOT STUDIO SAS | PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación. |
| SOLO RECUERDOS | RODOLFO FRANCO RICARDO | PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación. |
| ENTRETIEMPOS: MICROSUEÑO, POSTEZO Y SUPERFICIE | EL ULTIMO APAGA PRODUCCIONES | PROYECTO NO ACEPTADO. El objeto social de la empresa concursante no incluye expresamente la producción audiovisual. |
| KAO | JOSE GABRIEL GONZALEZ LUNA | PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación. |
| EL VIAJE DE ROMIMO | SILENT ART | formales y pasa al comité de evaluación. |
| ESTOY VIVO | 2/4 PRODUCCIONES S.A.S. | PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación. |
| SATHIRI | CRISTIAN FABIAN ORTEGA RUIZ | PROYECTO NO ACEPTADO. En la propuesta audiovisual presenta el cortometraje de 7 minutos. |
| BOBO | AGUACATE SAS | PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación. |
| JUKUMARÍ | CARLOS SMITH | PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación. |
| FRUI | JUAN DAVID ZULUAGA CASAS | PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación. |
| RESIDUO | DIEGO FELIPE CORTÉS SOLANO | PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación. |
| PRELUDIO | SAMANI ESTRADA RAMOS | PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación. |
| DIENTE DE LEÓN | MOON RABBIT SAS | PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación. |
| VORTEX VOLTAK | DAMIÁN ALFONSO ALQUICHIRE LUNA | PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación. |
| AMOR AL VACÍO | RODRIGO DIMATE | PROYECTO NO ACEPTADO. No presenta propuesta audiovisual. El enlace presentado no corresponde al requisito. |
| BARBAZUL | CAROLINA GUERRERO REYES | PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación. |

