

**TÉCNICA DE STOP MOTION APLICADA A LA HISTORIA
“COMO CAÍDO DEL CIELO”**

**DIANA MARCELA CAICEDO LÓPEZ
JOAN SEBASTIÁN PEÑA SANTAMARIA
LINA DANIELA RAMIREZ PRIETO**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA CINE Y COMUNICACIÓN DIGITAL
SANTIAGO DE CALI
2014**

**TÉCNICA DE STOP MOTION APLICADA A LA HISTORIA
“COMO CAÍDO DEL CIELO”**

**DIANA MARCELA CAICEDO LÓPEZ
JOAN SEBASTIÁN PEÑA SANTAMARIA
LINA DANIELA RAMIREZ PRIETO**

**Proyecto de Grado para optar el título de profesional en
Cine y Comunicación Digital**

**Director
JUAN MANUEL ACUÑA GÚZMAN
Comunicador Social –Periodista**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA CINE Y COMUNICACIÓN DIGITAL
SANTIAGO DE CALI
2014**

Nota de aceptación:

Aprobado por el Comité de Grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de Profesional en Cine y Comunicación

MARCIAL QUIÑONES
Jurado

TATIANA ESPITIA
Jurado

Santiago de Cali, Noviembre de 2014

CONTENIDO

RESUMEN	12
INTRODUCCIÓN	13
1.ANTECEDENTES	14
2.JUSTIFICACIÓN	17
2.1.NOTA DE INTENCIÓN DIRECCIÓN	17
2.2.NOTA DE INTENCIÓN FOTOGRAFÍA	18
2.3.NOTA DE INTENCIÓN MONTAJE	19
2.3. NOTA DE INTENCIÓN SONIDO	20
3.OBJETIVOS	21
3.1.OBJETIVO GENERAL	21
3.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS	21
4.MARCOS DE REFERENCIA	22
4.1.GÉNERO	22
4.2.ESTRUCTURA DRÁMATICA	22
4.3.TEMA	23
4.4.TRATAMIENTO AUDIOVISUAL	24
4.5.DISEÑO DE PERSONAJES	28
4.6.DISEÑO DE ESPACIOS	35
4.7.STORYBOARD	42
5.METODOLOGÍA	71
5.1.ENFOQUE INVESTIGATIVO	71
5.2.INSTRUMENTOS	71

5.3.PROCEDIMIENTO	72
6.PRESENTACIÓN DEL CORTOMETRAJE	75
6.1.SINOPSIS	75
6.2.PERFILES DE LOS PERSONAJES	76
6.3.GUIÓN LITERARIO	77
6.3.1.Ext. Cielo. Día.	77
6.3.2.Ext. Tierra. Día.	77
6.3.3.Ext. Bosque infernal. Noche.	77
6.3.4.Int. Pasillo infierno. Noche. 6 AÑOS DESPUÉS.	77
6.3.5.Int. Trono lucifer. Noche.	78
6.3.6.Ext. Bosque infernal	78
6.3.7.Int. Trono lucifer. Noche.	78
6.3.8.Ext. Parque en la tierra. Día	79
6.3.9.Int. Habitación Sarita. Noche.	79
6.3.10.Int. Trono lucifer. Noche.	79
6.3.11.Ext. Patio casa de Sarita. Día.	79
6.3.12.Int. Trono Lucifer. Día.	80
6.3.13.Ext. Patio trasero. Día.	81
6.3.14.Ext. Bosque. Día.	81
6.3.15.Int. Trono Lucifer. Noche.	81
6.3.16.Int. Celda infernal. Noche un día después.	82
6.3.17.Ext. Cielo. Día.	82
6.4.GUIÓN TÉCNICO-PLANIMETRÍA	82
6.5.PLAN DE RODAJE	90
6.6.SESIÓN DE DERECHOS	104
6.7.PRESUPUESTO EJECUTADO	110
6.8.FICHA TÉCNICA	116
7.BITÁCORA DE ACTIVIDADES	117

8. CRONOGRAMA DETALLADO	122
9. RECURSOS	123
9.1. TALENTO HUMANO	123
9.2. RECURSOS FÍSICOS	124
10. BIBLIOGRAFIA	126
ANEXOS	128

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Detrás de Cámara Rodaje Eskimal	15
Ilustración 2. Realización Maquetas Cortometraje Eskimal	15
Ilustración 3. Rodaje Eskimal	16
Ilustración 4. Rodaje Eskimal	16
Ilustración 5. Boceto Fito Bebe	29
Ilustración 6. Boceto Fito	29
Ilustración 7. Boceto Fito Malvado	30
Ilustración 8. Boceto Fito Ángel	31
Ilustración 9. Boceto Lucifer	32
Ilustración 10. Boceto Sarita	33
Ilustración 11. Boceto Sarita Mala	33
Ilustración 12. Boceto Ángel	34
Ilustración 13. Boceto Cuarto Sarita	35
Ilustración 14. Diseño Final Cuarto Sarita	36

Ilustración 15. Boceto Parque	36
Ilustración 16. Diseño Final Tierra	38
Ilustración 17. Diseño Final maqueta Cielo	39
Ilustración 18. Diseño Infierno	40
Ilustración 19. Diseño Final Infierno	40
Ilustración 20. Cesión de Derechos Carlos Ramírez- Construcción de Personajes	104
Ilustración 21. Cesión de Derechos Juliana Erazo-Diseño de Personajes	105
Ilustración 22. Cesión de Derechos Guillermo León Montoya- Voz Lucifer	106
Ilustración 23. Cesión de Derechos Ana Sofía Ramírez- Voz Sarita	107
Ilustración 24. Cesión de Derechos Daniela López- Construcción Maquetas	108
Ilustración 25. Cesión Derechos Juan David Escobar- Construcción Personajes	109

LISTA DE CUADROS

Cuadro 1 Planimetría Como Caído del Cielo	83
Cuadro 2. Día Uno- Día 6 / Maqueta Cielo	90
Cuadro 3. Día Siete- Día Doce / Maqueta Cielo	90
Cuadro 4. Día Trece- Día Diecinueve / Maqueta Cielo	91
Cuadro 5. Día Diecinueve / Maqueta Habitación Sarita	91
Cuadro 6. Día Veinte / Maqueta Habitación Sarita	91
Cuadro 7. Día Veintiuno / Maqueta Habitación Sarita	92
Cuadro 8. Día Veintidós / Maqueta Habitación Sarita	92
Cuadro 9. Día Veintitrés / Maqueta Tierra	93
Cuadro 10. Día Veinticuatro / Maqueta Tierra	93
Cuadro 11. Día Veinticinco / Maqueta Parque	94
Cuadro 12. Día Veintiséis / Maqueta Parque	94
Cuadro 13. Día Veintisiete / Maqueta Tierra	95
Cuadro 14. Día Veintiocho / Maqueta Tierra	95

Cuadro 15. Día Veintinueve / Maqueta Tierra	96
Cuadro 16. Día Treinta- Día Treinta y uno / Maqueta Tierra	96
Cuadro 17. Día Treinta y dos / Maqueta Tierra	97
Cuadro 18. Día Treinta y tres / Maqueta Parque	97
Cuadro 19. Día Treinta y cuatro / Maqueta Parque	98
Cuadro 20. Día Treinta y cinco / Maqueta Tierra	98
Cuadro 21. Día Treinta y seis / Maqueta Infierno	99
Cuadro 22. Día Treinta y cinco / Maqueta Infierno	99
Cuadro 23. Día Treinta y seis / Maqueta Infierno	100
Cuadro 24. Día Treinta y siete / Maqueta Infierno	100
Cuadro 25. Día Treinta y ocho / Maqueta Infierno	101
Cuadro 26. Día Treinta y nueve / Maqueta Infierno	101
Cuadro 27. Día Cuarenta / Maqueta Infierno	102

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Presupuesto por Etapas	110
Tabla 2. Cronograma Detallado	122

RESUMEN

En este trabajo, se aborda de manera reflexiva el uso de la técnica de animación StopMotion en el proceso de realización de un cortometraje, mencionando a lo largo del mismo, las condiciones que impone la técnica sobre las diferentes etapas de realización, desde la creación del guion basado en una idea original hasta los últimos retoques digitales en la sala de post producción.

Se mencionarán además otros ejemplos audiovisuales realizados bajo esta técnica que fueron tomados como referentes, algunos de ellos realizados en la ciudad de Cali y otros ejemplos de Latinoamérica.

Palabra Clave: Stopmotion, Técnica, Dragonframe, Escenarios, Personajes, Guión, Cortometraje, Animación.

INTRODUCCIÓN

La creación de un proyecto cinematográfico es una tarea que requiere el compromiso de un equipo con diferentes talentos, Como caído del cielo se presentó como una oportunidad de poner en práctica los conocimientos adquiridos durante nuestro proceso académico, sumándole a ello, la experimentación de un arte al principio desconocido para nosotros, llamado Stop motion.

Esta, es una técnica que permite al realizador animar cuadro a cuadro, dotando de vida y personalidad a un objeto inanimado a través del contacto con sus manos, es gracias a este tipo de animación artesanal que fue posible crear un cortometraje en el que viajamos desde el cielo, aterrizamos en la tierra y nos sumergimos en el infierno.

1. ANTECEDENTES

Para la realización del cortometraje se llevó a cabo la recolección de múltiples experiencias de proyectos de Animación, utilizando como técnica principal el stop motion. Se escogió de cada antecedente un aspecto importante que complementara nuestros conocimientos sobre esta técnica.

Se encontró en la Universidad ICESI, una tesis que lleva por nombre: El impacto de la teoría de géneros cinematográficos en la animación argumental¹ del estudiante Christian Vélez Plazas en la que se hace un análisis sobre el cine de animación argumental, el estudiante se hace preguntas, reflexiones y puntualiza las características de este lenguaje y de los géneros cinematográficos, para al final hacer el planteamiento de una propuesta para un cortometraje animado inspirado en el género musical.

Otra tesis encontrada, es la realizada por la estudiante Ingrid Vanessa Canizales², en la cual muestra los diferentes procesos que se llevan a cabo para la realización de un corto en stop motion, desde el proceso investigativo hasta el proceso de producción, este aspecto es importante para el desarrollo de nuestra propuesta de trabajo de grado pues aporta nuevos conocimientos en cuanto a las etapas de preproducción de un corto realizado con esta técnica.

Otro antecedente identificado es el de Homero Ramírez Tena³ quien en su trabajo de grado, puntualiza aspectos técnicos de la animación, basados en su cortometraje *Eskimal* como son: Producción de escenarios y personajes, montaje, iluminación, Fotografía, animatic, entre otras, en las que describe paso a paso el proceso de realización. En su investigación realiza un recorrido por los orígenes dando a conocer las herramientas utilizadas en los principios de esta técnica como: flipbook, fenaquistiscopio, zootropo y praxinoscopio. Todo lo anterior es soportado por el excelente registro fotográfico que se tiene del proceso de producción del cortometraje.

¹ VÉLEZ PLAZAS, Cristian *“El impacto de la teoría de géneros cinematográficos en la animación argumental”*, Universidad ICESI, Tesis de Grado, 2010.

² CANIZALES, Ingrid Vanessa *“AMOR”*, Universidad del Valle, Tesis de Grado Facultad de Artes Integradas, 2012.

³ TENA RAMIREZ, Homero *“Crónica de una experiencia de dirección en la animación stop motion Eskimal”*, Universidad Nacional de México, Tesis de Grado, 2011.

De otro lado, en el artículo de investigación “Cine Infantil: aproximación a una definición”⁴ se realizan diferentes observaciones sobre lo que realmente se define como cine infantil concluyendo que el receptor y el mensaje son las dos variables fundamentales que lo definen. En este sentido dicha investigación permitirá que conozcamos las necesidades del público al cual va dirigido nuestro corto animado y darle así una mayor garantía a la exhibición del material.

Ilustración 1. Detrás de Cámara Rodaje Eskimal



Ilustración 2. Realización Maquetas Cortometraje Eskimal



⁴ ROSELL RODRIGUEZ, María del Mar, MELGAREJO MORENO, Irene “Cine Infantil: aproximación a una definición”, artículo de Investigación, revista Doxa, 2009.

Ilustración 3. Rodaje Eskimal



Ilustración 4. Rodaje Eskimal



2. JUSTIFICACIÓN

2.1.NOTA DE INTENCIÓN DIRECCIÓN

Como caído del cielo llego a nosotros como un reto en la culminación de nuestra carrera, afrontar algo desconocido que sin saberlo iba a poner a prueba no solo los conocimientos adquiridos durante nuestra vida académica sino también la pasión que sentíamos por el proceso que estábamos a punto de emprender.

Al empezar el proceso del cortometraje asumimos este proyecto como una producción colectiva, cada uno de nosotros asumiría el liderazgo de un departamento pero el rol del autor los asumiríamos juntos, cada decisión se discutiría hasta lograr un acuerdo mutuo.

La animación, en especial el Stop motion, nos ayuda como estudiantes y futuros realizadores audiovisuales a explorar nuevos campos del quehacer fílmico. Este reto que asumimos, nos hará mejorar como profesionales, ya que nos enfrentaremos a un rodaje que exigirá un mayor número de detalles artísticos y técnicos, mayor concentración y paciencia. Uno de los aspectos por los cuales escogimos esta técnica de animación, es poder tener el control total de cada detalle del proceso creativo.

Como caído del cielo expresa la manera de interiorizar lo que realmente somos, simbólicamente es una historia en la que un personaje llamado Fito refleja todas aquellas personas que tratan de ocultar su esencia por alguna razón. Esta historia no es solo dirigida a niños sino también a un público adulto que podrá adentrarse en cada situación de tono infantil que se mostrara a lo largo del cortometraje.

2.2.NOTA DE INTENCIÓN FOTOGRAFÍA

Como caído del Cielo es una historia que viaja entre tres mundos diferentes, la tierra, el cielo y el infierno. Cada uno de estos espacios están pensados desde la iluminación y el color de forma diferente para crear en ellos una distinción en su atmosfera.

El infierno se creara con fondos grises que resalten los personajes y sus acciones, la iluminación será completamente cenital y será una iluminación dura que cree en los personajes sombras marcadas, permitiéndoles tener un aspecto fuerte, característica esencial en los personajes infernales.

El cielo y la tierra se mantendrán bajo la misma línea de iluminación, espacios que creen la sensación de exteriores cálidos y soleados, sin embargo no se quiere crear una iluminación dura sino al contrario del infierno se buscaran crear sombras suaves sobre los personajes y escenarios.

En general los encuadres se piensan fijos teniendo en cuenta la dificultad de crear movimientos fluidos, sin embargo la utilización de algunos encuadres de movimiento le aportaran dramatismo y serán importantes para la presentación de los escenarios. Se utilizaran diferentes angulaciones en los encuadres que querrán mostrar la historia desde el punto de vista de un espectador presencial, por este motivo la cámara se direccionara dependiendo la mirada de los personajes.

Teniendo en cuenta la técnica que se usara para darle vida a Como Caído del Cielo, cada movimiento y encuadre será pensado y ejecutado de forma precisa y minuciosa para dotar de realismo y fluidez el cortometraje.

2.3.NOTA DE INTENCIÓN MONTAJE

La sencillez que tiene la historia alude a una narración clásica: se presentan los hechos de forma tradicional (inicio nudo y desenlace), el personaje comienza una búsqueda por conseguir un objetivo, no hay referentes de flash back ni flashforward, por yuxtaposición de planos se continúan las acciones. Por ello, Como caído del cielo es una historia que no es pretenciosa en su discurso, ni pretende ser compleja, por ello el montaje reforzará esta idea intentando siempre construir una fluidez narrativa que permita que el espectador esté conectado siempre con la historia.

Teniendo en cuenta que es una historia cuya puesta en escena está pensada para generar verosimilitud en su discurso, el ejercicio de montaje apelará a las mismas convenciones de un film de ficción grabado con personas y espacios reales, implementando el uso del plano contra-plano, el eje de acción, la duración de la toma (ritmo). En este último, se prolongará (como es normal en un montaje clásico) el tiempo de los planos generales debido a la cantidad de información que el espectador debe reconocer (teniendo en cuenta además que la belleza del cortometraje recaerá sobre su estética), pero será de igual importancia, acelerar o ralentizar el plano el tiempo suficiente para que se logre entender lo que está contando el cortometraje y que solo después de terminada su visualización, el espectador recuerde que los actores son muñecos animados.

2.3. NOTA DE INTENCIÓN SONIDO

A partir de tener finalizada la historia de Como Caído del Cielo se empezó analizar las relaciones que existen entre el sonido y la imagen especialmente en una animación como el stop motion. Aunque muchas veces se ha estigmatizado al sonido como un segundo plano, en el caso de este cortometraje estaba claro desde el primer momento la importancia que iba a tener el sonido dentro de la historia.

Debido a la escasez de diálogos en la mayoría de los personajes se piensa optar por recrear con base a Foley y efectos sonoros las diferentes atmosferas para cada una de los espacios expresados en el guión. Para recrear esta atmosfera se grabaran en la etapa de preproducción los diferentes diálogos y Foleys que ayudaran a que el espectador entienda y conozca de donde y porque proviene el sonido, llamado comúnmente un sonido diegético. Una de las dudas al empezar el guion fue el poder tener un narrador off, pero se optó por crear un mundo a partir de la sincronización rítmica entre la imagen y el sonido.

Para la musicalización se ha pensado desde el guion melodías que concuerden con cada uno de los espacios mostrados en el cortometraje como por ejemplo: cielo, tierra e infierno. Cada melodía debe representar y transmitir al espectador el lugar en el que se encuentra y de alguna forma resaltar la presencia de los personajes. De esta forma la música ayuda no solo a resaltar los diálogos sino a darles importancia a todas las acciones y situaciones por las que pasa los diferentes personajes.

3. OBJETIVOS

3.1.OBJETIVO GENERAL

Aplicar la técnica de animación Stop Motion mediante la realización de un cortometraje de ficción, desarrollando todas las etapas del quehacer cinematográfico.

3.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Producir una pieza audiovisual de animación que sirva como guía en la realización universitaria y local, reconociendo el Stop Motion como técnica narrativa.

Aplicar los conocimientos adquiridos durante la carrera frente al lenguaje cinematográfico en el cortometraje “Cómo caído del cielo”.

Encontrar métodos alternativos de financiación y aplicarlos en el cortometraje.

Hacer uso de algunas Social Media para involucrar al público dentro del proceso de creación del cortometraje.

4. MARCOS DE REFERENCIA

4.1.GÉNERO

La fusión de diferentes géneros cinematográficos han creado durante años nuevas líneas dramáticas, estas mezclas dan como resultado géneros híbridos como la fantasía de aventura⁵, este concepto toma características esenciales de cada género, por parte de la aventura la exploración de otras tierras y por parte de la fantasía el elemento maravilloso.

Como caído del cielo tiene rasgos esenciales de la fantasía de aventura, relata una historia con un objetivo claro, el viaje que se realiza se da entre mundos que se contraponen, se experimentan hechos maravillosos es decir hechos que van en contra de la naturaleza, la transformación del protagonista se da gracias a un elemento maravilloso y el viaje que hace este es tanto físico como interno.

En la historia estas características se ven a través de la creación de personajes y espacios dotados de elementos maravillosos como el cielo y el infierno, los demonios y los ángeles. Fito el protagonista realiza un viaje del infierno a la tierra para cumplir con tres pruebas establecidas por su padre, mientras hace este recorrido Fito se transforma física e internamente.

4.2.ESTRUCTURA DRÁMATICA

Para David Bordwell las estructuras dramáticas son sistemas de convenciones que diferencian los modos narrativos, teniendo en cuenta el análisis de Bordwell⁶, Como caído del cielo pertenece a la denominada estructura clásica.

Características puntuales del análisis hecho en el libro “la narración en el cine de ficción” son comparables con la forma como se decidió contar la historia de este cortometraje. A continuación se nombraran los rasgos distintivos de este tipo de estructura y como se representan en “como caído del cielo”.

⁵ SANCHEZ ESCALONILLA, A. (2009). The Exploration of Fantastic Universes in Literature and Film. *Communication & Society* 22(2), 109-138.

⁶ BORDWELL, David. La narración en el cine de Ficción: La narración clásica: el ejemplo de Hollywood. Barcelona: Paidós, 1996.

Para empezar los personajes luchan para alcanzar un objetivo o resolver un problema, en el cortometraje Fito el protagonista debe cumplir con tres pruebas establecidas por su padre Lucifer este sería el objetivo obvio en la historia, pero además internamente el personaje se transforma siendo así la resolución de un problema de identidad.

La siguiente característica es que la historia avanza gracias a la causa y efecto, esta cualidad hace que las líneas narrativas puedan ser clausuladas en las escenas y abriendo unas nuevas líneas, en una de las escenas Fito es sentenciado por Lucifer por no cumplir las pruebas impuestas, en la escena siguiente se observa a Fito amarrado en una celda.

Lo anterior conduce al siguiente rasgo de estructura clásica, la historia se cuenta de forma lineal, existiendo un orden cronológico en la historia. Para finalizar Como caído del cielo cumple con un final característico de este tipo de estructura, el personaje termina con una victoria o derrota y puede realizar o no sus objetivos, teniendo así un esperado final feliz. Fito no cumple los objetivos impuestos por Lucifer pero cumple el objetivo de la historia al volver a su estado original obteniendo su final feliz.

4.3.TEMA

Constantemente estamos sumergidos en engaños que de una u otra forma altera y/o cambia nuestra manera de vivir, según la Psicóloga Carmen Herrero en su libro llamado “Definición del Engaño” define a este como el intento deliberado, de ocultar, generar, y/o manipular de algún otro modo información factual y/o emocional, por medios verbales y no verbales, con el fin de crear o mantener en otra(s) persona(s) una creencia que el propio comunicador considera falsa⁷. En “Como Caído del Cielo” las diferentes situaciones que se generan demuestran de una manera aparentemente “infantil” como el mundo está rodeado de engaños y mentiras y como estos están sujetos al descubrimiento y a la revelación de la verdad.

Cada uno de los personajes refleja como son engañados por un mundo dominado por la maldad en la que el estar sujetos a la mentira traerá consigo grandes beneficios y es ahí donde el engañar al que engaña será doblemente divertido.

⁷ Anales de Psicología: Definición del Engaño [en línea]. España, 2004, [consultado 14 de agosto de 2014]. Disponible en Internet: <http://revistas.um.es/analesps/article/view/27631/26801>.

Se escogió este tema ya que de alguna u otra forma lo que se pretende encontrar es un vínculo entre el espectador y el protagonista, pues, según Aristóteles “La base de la traición se halla la catarsis, purificación que experimenta el público al lograr la unión espiritual con el protagonista”⁸ para así poder encontrar una debilidad y un sufrimiento de parte del espectador hacia el personaje principal viviendo las diferentes situaciones a las que ha sido engañado y expuesto.

4.4. TRATAMIENTO AUDIOVISUAL

La construcción audiovisual del cortometraje Como Caído del Cielo, se analizó bajo los argumentos de los teóricos David Bordwell y Kristin Thompson en su libro El arte cinematográfico: una introducción. Al hablar del tratamiento visual del cortometraje se tuvieron en cuenta términos como puesta en escena, equilibrio compositivo, ángulo de encuadre, encuadre móvil y perspectiva aérea.

Es entendida la puesta en escena como la imagen fílmica compuesta por elementos como los decorados, la iluminación, el vestuario y el comportamiento de los personajes⁹. Según los autores del libro uno de los elementos que tienen en cuenta los espectadores al juzgar los decorados y escenarios de una película es el nivel de realismo¹⁰, para el cortometraje no se podría hablar de realismo pues la mayor parte de los espacios que componen la historia son creaciones del imaginario cultural, el cielo y el infierno como espacio físico, sin embargo estos fueron construidos bajo las convenciones creadas socialmente y como se menciona a lo largo del libro lo importante es que la puesta en escena funcione con las formas narrativas y el contexto en el que transcurre.

La iluminación en el infierno se define bajo el término de iluminación dura, esta creó en los personajes sombras fuertes y bordes marcados¹¹, esto se logró ubicando las luces de forma cenital y evitando difusores de luz que la suavizaran, narrativamente este tipo de iluminación representó al cielo como única fuente de luz. Para el cielo y la tierra se utilizó una iluminación de tono alto, esta posee una cualidad de luz suave y zonas sombreadas diáfanas¹².

⁸ El arte Poética: Aristóteles [en línea]. 1948 [consultado 14 de agosto de 2014]. Disponible en Internet: <http://www.traduccionliteraria.org/biblib/A/A102.pdf>.

⁹ BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. El Arte Cinematográfico: una introducción. Barcelona. Paidós, p, 145. 1996.

¹⁰ Ibíd. p, 146. 1996.

¹¹ Ibíd. p, 153. 1996.

¹² Ibíd. p, 156. 1996.

La composición del espacio se crea a través de la disposición de la puesta en escena, para este cortometraje específicamente también se construyó la composición pensando en un equilibrio compositivo, en el que las áreas de la imagen son distribuidas de forma pareja¹³.

Según Bordwell y Thompson existen pistas de profundidad que tienen como objetivo crear en el espectador una percepción de tridimensionalidad¹⁴.

En el cortometraje Como Caído del Cielo la perspectiva aérea es decir el aspecto borroso de los planos más distantes, creaban la sensación de lejanía entre el plano en primer término y el fondo¹⁵. Otro aspecto que crea tridimensionalidad es el uso de contrastes de color, en el infierno los fondos grises contrastaban con el color rojo de la piel de los personajes, esto también centraba la atención en las acciones de los personajes y evitaba la atención en los espacios¹⁶.

El uso de los ángulos de encuadre tenían como función en el cortometraje más que crear una perspectiva convencional de su significado, crear una visión del personaje que observa la acción o como lo observaría el espectador si fuera un testigo presencial. Por lo general se hizo uso de encuadres fijos, pero en tres planos, se utilizó el recurso de encuadre de movimiento, en dos de ellos con una panorámica de izquierda a derecha que tenía como objetivo la presentación de escenarios, en el plano restante el movimiento se hizo con un plano de grúa en el que la cámara se aleja del personaje hacia arriba¹⁷.

Así mismo la construcción del sonido en Como Caído del Cielo es analizada a partir de los conceptos técnicos que describen David Bordwell y Kristin Thompson. De esta forma se pudo entender y aplicar en el cortometraje las diferentes cualidades que trae consigo el sonido. El poco uso de los diálogos permitieron “jugar” con los efectos sonoros y la musicalización para resaltar las diferentes acciones o situaciones presentadas en el cortometraje. Según Bordwell y Thompson, el sonido nos guía a través de la imagen “indicando” que aspectos hay que observar para que de esta forma se creen o no expectativas dramáticas¹⁸. Dentro de la historia se recurre mucho a estas dos cualidades sonoras pues, ayudaron a darle más ímpetu e importancia a los diálogos de los personajes.

¹³ BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. El Arte Cinematográfico: una introducción. Barcelona. Paidós, p, 164. 1996.

¹⁴ *Ibíd.* p, 166. 1996.

¹⁵ *Ibíd.* p, 168. 1996.

¹⁶ *Ibíd.* p, 164. 1996.

¹⁷ *Ibíd.* p, 219. 1996.

¹⁸ *Ibíd.* p, 292. 1996.

El sonido influye de manera determinante y decisiva en la percepción de movimiento y velocidad de la imagen, al punto en el que se puede inferir que el sonido es el que le da movimiento a la misma. Esto sucede en Como Caído del Cielo, pues mediante el sonido se logra obtener una dinámica y un ritmo determinante en la historia.

Bordwell y Thompson definen el timbre¹⁹ como todos los componentes armónicos de un sonido que le proporcionan un color o cualidad tonal determinados. Este aspecto fue de vital importancia para la realización de la música del cortometraje, pues, al tener diferentes contrastes de espacios la música tenía que adecuarse para así poder resaltar cada uno de estos. En el cielo la música está compuesta por guitarras y un coro majestuoso que pretende demostrar la tranquilidad y paz que se observa en la imagen. Acompañada de campanas y triángulos que ayudan a reforzar y a reflejar ese tono infantil y travieso del que está hecho el cortometraje.

Por otro lado en el infierno, encontramos un contraste con el cielo, pues la música es realizada con instrumentos de cuerda como violines y cellos que ayudan a enfatizar la oscuridad y maldad que se vive en este lugar. Lo que se pretendía desde un principio con la música en esta parte de la historia era poder transmitir al espectador la maldad y la oscuridad que posee el antagonista de la historia.

Por el contrario en la tierra se arriesgó un poco al querer entrar en un juego entre la imagen y el sonido. Para lograr esto se utilizaron instrumentos como batería, ukelele, campanas y guitarra eléctrica, estos instrumentos lograron que la música en este espacio del cortometraje describiera el juego y la inocencia que reflejan dos de los personajes principales.

Por otra parte el uso de los efectos sonoros reforzó el entendimiento del cortometraje, ya que al no existir diálogos en la mayoría de las escenas, los efectos sonoros diegéticos producían un ambiente dentro de estas, lo que causaba un enlace entre la imagen y el sonido, aspecto importante a la hora del desarrollo de la historia.

Como última consideración sobre el sonido cabe resaltar que éste actúa como complemento de la imagen, en el sentido en que le da coherencia, pues siempre

¹⁹ BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. El Arte Cinematográfico: una introducción. Barcelona. Paidós, p, 296. 1996.

vemos como una acción es enfatizada mediante un sonido ya sea efecto sonoro, dialogo o musicalización.

Habiendo resaltado los aspectos básicos que construyen el cortometraje como discurso cinematográfico, solo resta ahondar en los cortes, retoques y composiciones digitales realizadas sobre el trabajo filmado, para completar el barrido sobre el análisis del tratamiento audiovisual, en otras palabras del trabajo en posproducción.

El uso de herramientas digitales como Dragonframe y Final Cut Pro, permitieron el ejercicio de la edición off-line y on-line respectivamente, ya que con el material tomado se podían hacer pequeñas pruebas de fluidez en la imagen, y así tener un mayor acercamiento del tiempo correcto en la edición final (on-line). Al tener cada secuencia montada independientemente, se logra hacer una unificación entre todas ellas, colocándolas una delante de la otra, pues siendo una historia lineal y teniendo claro los planos entre cada escena, el ejercicio de edición se convirtió en algo mecánico, sin dejar de ser un ejercicio consciente.

Como Caído del Cielo tiene varios elementos de arte y decorado que se realizaron de manera digital: la cicatriz del protagonista, la lluvia y el arcoíris en la escena del cumpleaños, el muro que anuncia las pruebas, el humo empleado para las transformaciones o transportaciones del protagonista, la caída de la pluma en las primeras escenas y las imágenes que se ven en la pantalla que Lucifer tiene detrás de su trono. Se decidió hacerlo de esta manera ya que el control que se ejercía de esta manera, era mucho mejor, en función de su verosimilitud, pues teniendo en cuenta la experiencia de los realizadores ¿cómo se podría crear una lluvia y a su vez, como controlarla sistemáticamente? O ¿manejar la caída de una pluma sin que esto requiere un trabajo aún más riguroso en el retoque digital?

Es relevante mencionar que sobre las fotos tomadas en el rodaje se hicieron retoques en Adobe Photoshop que dieran, en los personajes por ejemplo, mejor terminado en los detalles como el borde de los ojos, pequeños hilos que sobran de las costuras de los vestuarios entre otros; en los espacios el uso de esta herramienta solo se usó en el pozo, ya que éste se creó completamente a partir de la foto de una textura y se generó profundidad dándole algo de sombra a los lados, al igual que el plano en el interior del mismo.

La corrección de color apporto por su parte, una riqueza visual especialmente en el infierno, ya que se logró darle un tono rojizo, un aspecto más tenebroso y oscuro que impregnaba de carácter a la escena y los personajes.

4.5.DISEÑO DE PERSONAJES

El diseño de personajes fue realizado de manera colaborativa entre los autores y los artistas que contribuyeron al cortometraje con la donación de su trabajo. Era importante para los realizadores que el diseño de los personajes terrenales tuvieran características reales y contaran con una apariencia que revelara de manera obvia su carácter de igual forma los personajes celestiales serian presentados con características humanas tomando en cuenta la imagen creada de los ángeles en la cultura popular. Por otro lado los personajes infernales contarían con características nacidas del imaginario popular pero era importante crear en ellos elementos diferenciadores en su aspecto físico.

•Fito

Desde la escritura del guion se planteó que este personaje tendría tres versiones infernales, las tres preservarían el tono rojo en su piel, haciendo alusión al mal y al infierno. Fito bebe posee rasgos físicos que hace alusión a la ternura, como ojos grandes y demás rasgos pequeños, la creación digital de la boca y las cejas ayudaron a darle a este personaje mayor expresividad infantil, al transcurrir el tiempo en la historia Fito sufre una transformación física de un bebe a un niño de seis años, quien tendría el mayor protagonismo, era importante que este conservara rasgos infernales como el color de la piel y cuernos idénticos a los de su padre, Lucifer, pero no podría perder rasgos de su origen celestial, por esto se cuidaron detalles como los rasgos suaves en su cara al igual que su forma redondeada, el color azul celeste en la ropa que transmitiera tranquilidad e inocencia y que lo conectara con el cielo. La versión malvada de Fito se concentró en darle al personaje un aspecto cadavérico, se transformaron sus cuernos con una terminación en punta como los del toro, esto pensando en él como la representación del dios de la muerte según la tradición budista, el color de la camisa se cambió por negro evocando maldad y misterio.

Ilustración 5. Boceto Fito Bebe



Ilustración 6. Boceto Fito



Ilustración 7. Boceto Fito Malvado



•Fito Ángel

Para el aspecto de Fito ángel era importante que cada elemento y color elegido en el diseño transmitiera la tranquilidad, la armonía y la felicidad con la que se identifica el cielo, por esto el cabello amarillo sinónimo de luminosidad y alegría, su traje color celeste brillante le brinda un aspecto tranquilo a la vez que vívido.

Ilustración 8. Boceto Fito Ángel



•Lucifer

Lucifer sería representado como el maestro del engaño, su piel roja evoca la maldad y el peligro infernal, la cara con características cadavéricas, cuernos y patas como los de una cabra animal identificado en el cristianismo con el demonio y su traje blanco que representa el ángel rebelde que se enfrentó a Dios, la elegancia y el engaño como su mayor atributo. El báculo que lleva en su mano, con el aspecto de una rama calcinada simboliza el poder que representa como rey del infierno.

Ilustración 9. Boceto Lucifer



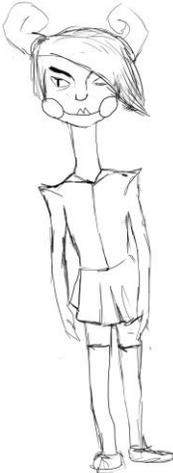
•Sarita

El color rosado en su vestido evoca ternura e inocencia, induce al cariño y al amor, la elección del amarillo como su tono de cabello fue pensado en atribuirle la intensidad de un color luminoso lleno de calidez y alegría, estos dos colores le aportaron al personaje características típicas de una niña de seis años tierna e inocente, la importancia de esto recaía en que su personalidad se reconociera de inmediato sin que el espectador dudara de su naturaleza, por esto también aspectos clichés como la forma de su vestido, zapatos negros con pequeñas medias blancas y su pelo corto con una pequeña cola recogida por un accesorio blanco. Por el contrario la versión malvada de Sarita solo conservaría el color amarillo en su cabello pero su forma adquirió un estilo audaz con las puntas del cabello hacia arriba, su piel roja como identificación de ser maligno al igual que sus cuernos. Los colores morado y negro en su traje evoca el misticismo y la maldad.

Ilustración 10. Boceto Sarita



Ilustración 11. Boceto Sarita Mala



•Ángel

El ángel es un representante del cielo y de su atmosfera luminosa, por eso la decisión de escoger aspectos como el color de su traje y su cabello, el tono violeta de su traje simboliza espiritualidad y paz y el amarillo en su cabello le brinda un aspecto cálido y alegre.

Ilustración 12. Boceto Ángel



4.6.DISEÑO DE ESPACIOS

El diseño de los escenarios de la habitación de Sarita y la tierra se basó en una estética realista. En la habitación los objetos del escenario buscaban ser un retrato de lo que típicamente es una habitación de una pequeña niña, apegándose a la personalidad del personaje se hizo uso de colores como el rosado y el blanco, por la edad del personaje se utilizaron objetos como muñecos de peluche, muñecas y pelotas para aforar el espacio. Algunas decisiones como la distribución de la habitación, en espacial de la ventana fueron condicionadas por la historia al igual que el oso grande de peluche. Teniendo en cuenta que la tierra se dividía en tres escenarios: el parque, el bosque y el pozo se tomó la decisión de crear una maqueta con árboles móviles que se pudiera transformar de acuerdo a las necesidades de cada plano o escena, y serian objetos específicos los que marcarían la diferencia, como el pozo o los juegos del parque. La paleta de colores de este escenario principalmente fueron el verde y el café, los cuales simbolizan la naturaleza, el equilibrio de la tierra y la vida. Por otra parte el uso de colores primarios como el rojo, amarillo y azul en los juegos dotaban de dinamismo y alegría al parque. Para el diseño del cielo y del infierno el equipo se concentró en el imaginario cultural, en donde el cielo es identificado por colores como blanco y azul los cuales simbolizan la paz y tranquilidad celestial. Las nubes fueron construidas en un material llamado nubetex, el cual daba el aspecto suave y esponjoso de estas. Para el infierno el equipo decidió que los espacios serian completamente de color gris, el gris representa la falta de vida o ausencia de energía, es decir espacios muertos con pocos objetos como pequeñas antorchas en las paredes y estatuas de piedra que aportan a la veracidad de la historia, esto buscando la atención del espectador en los personajes.

Ilustración 13. Boceto Cuarto Sarita



Ilustración 14. Diseño Final Cuarto Sarita



Ilustración 15. Boceto Parque





Ilustración 16. Diseño Final Tierra



Ilustración 17. Diseño Final maqueta Cielo

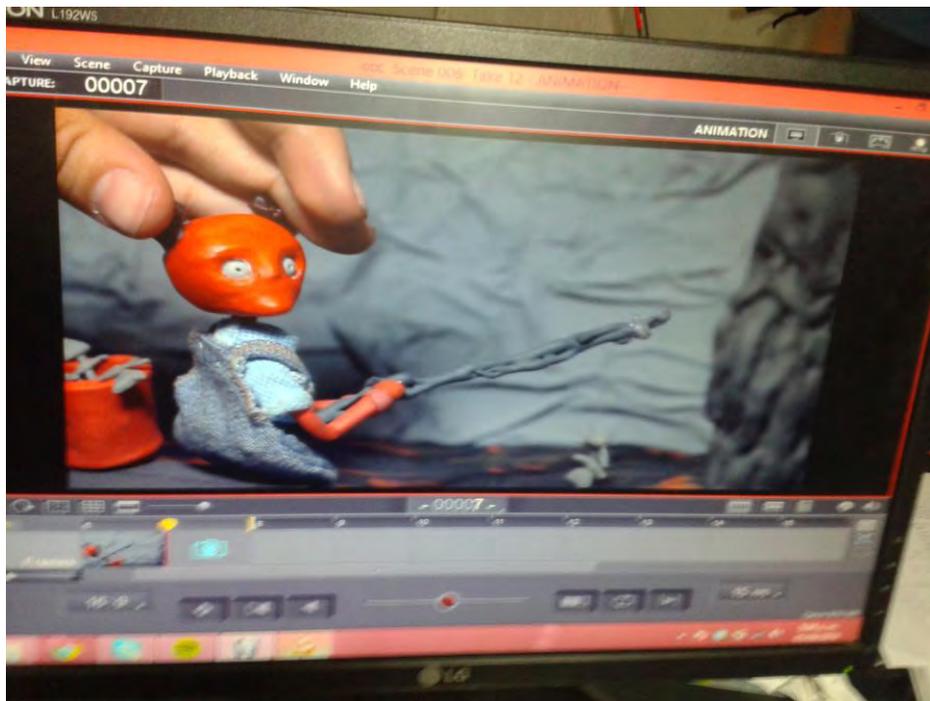


Ilustración 18. Diseño Infierno



Ilustración 19. Diseño Final Infierno

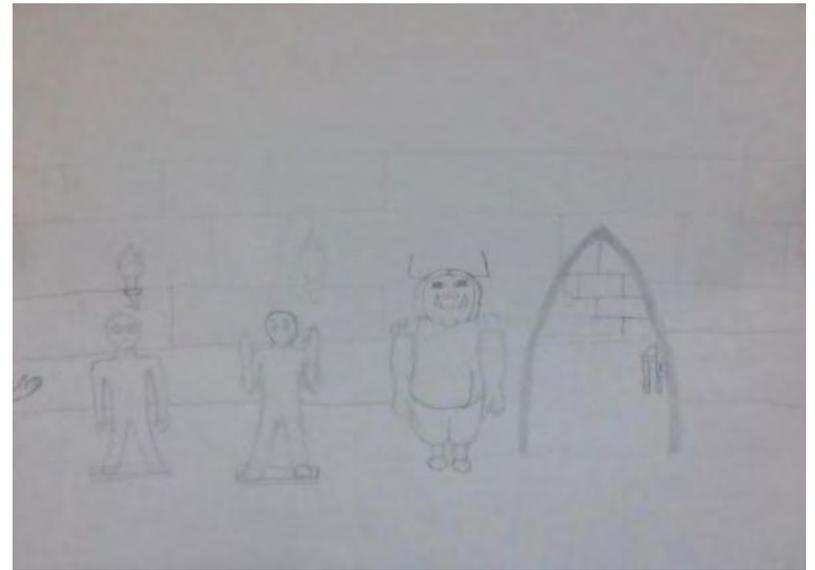


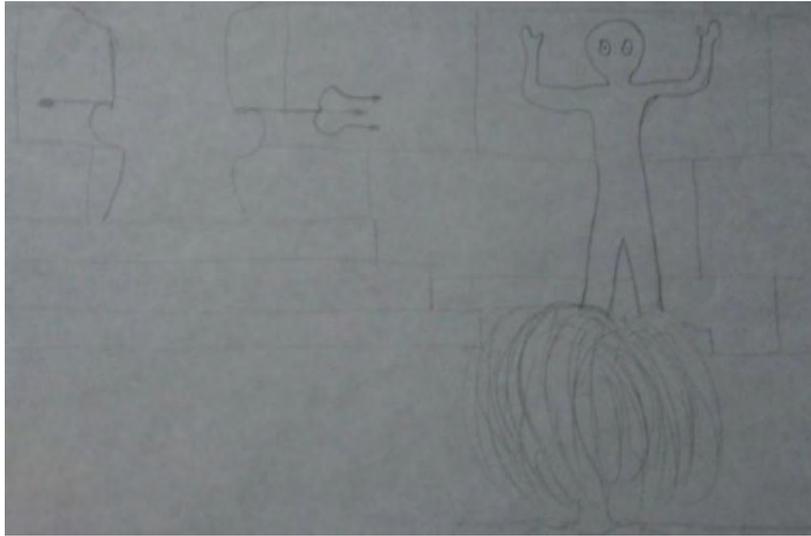


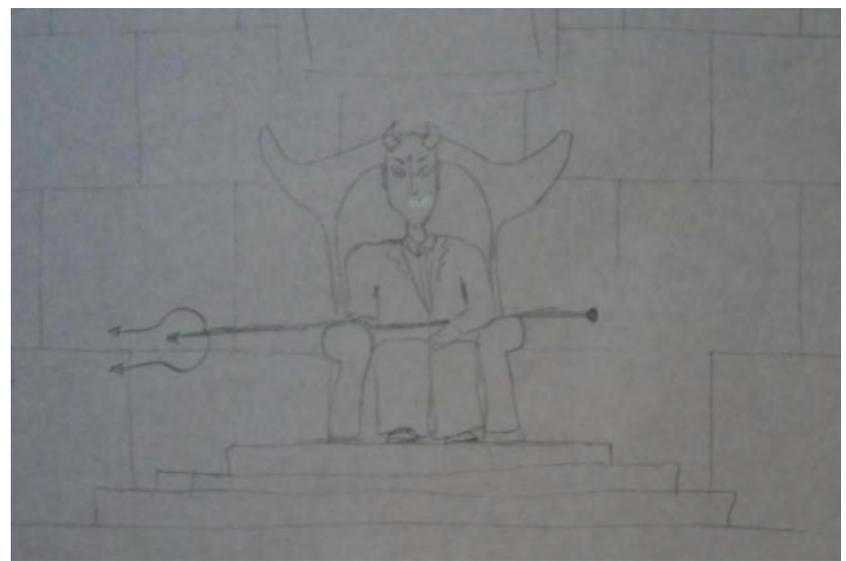
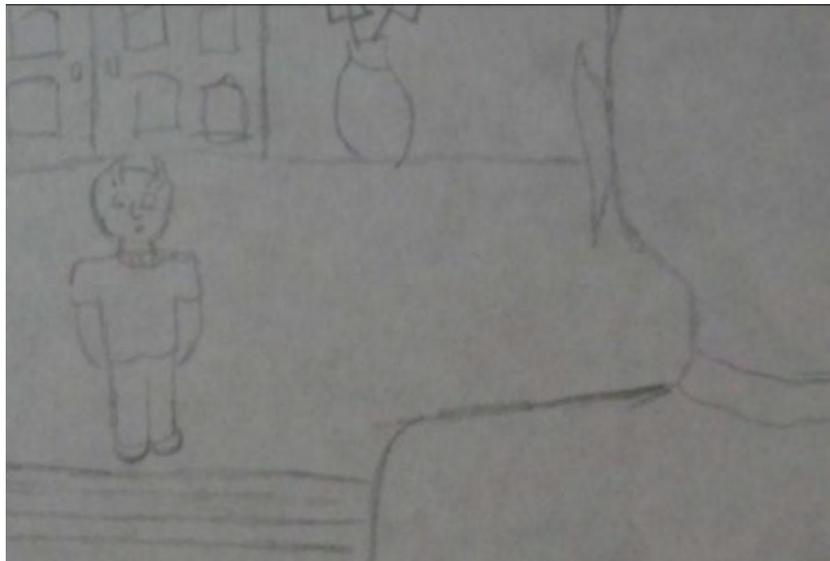
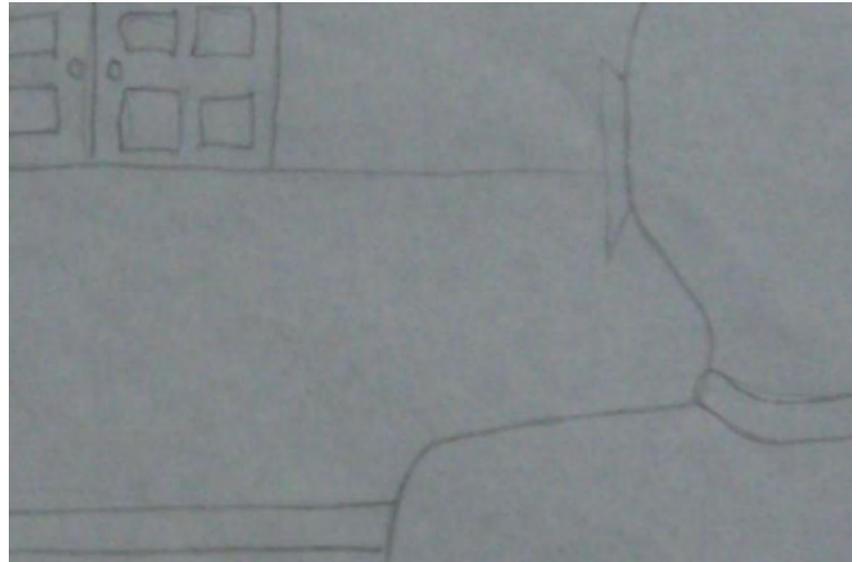
4.7.STORYBOARD



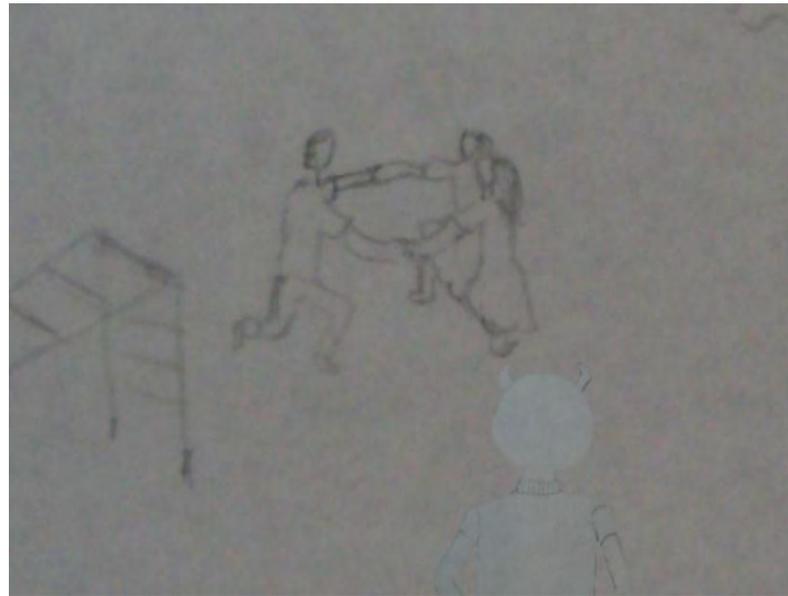
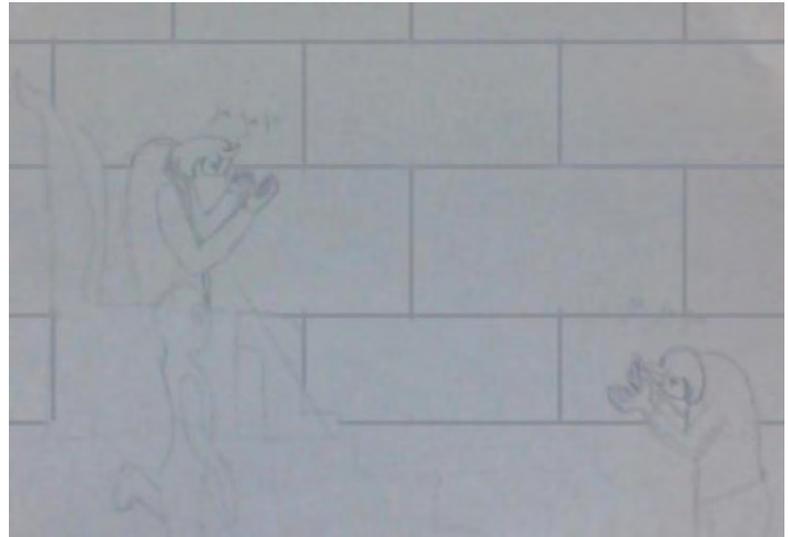
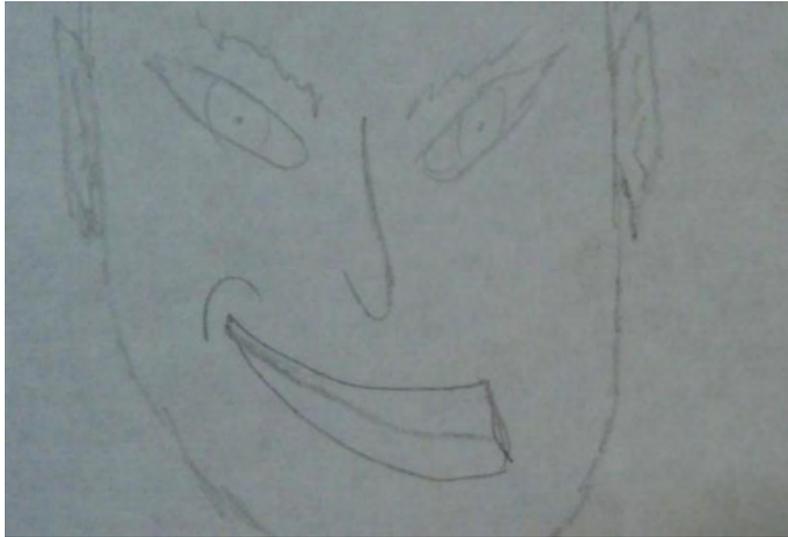


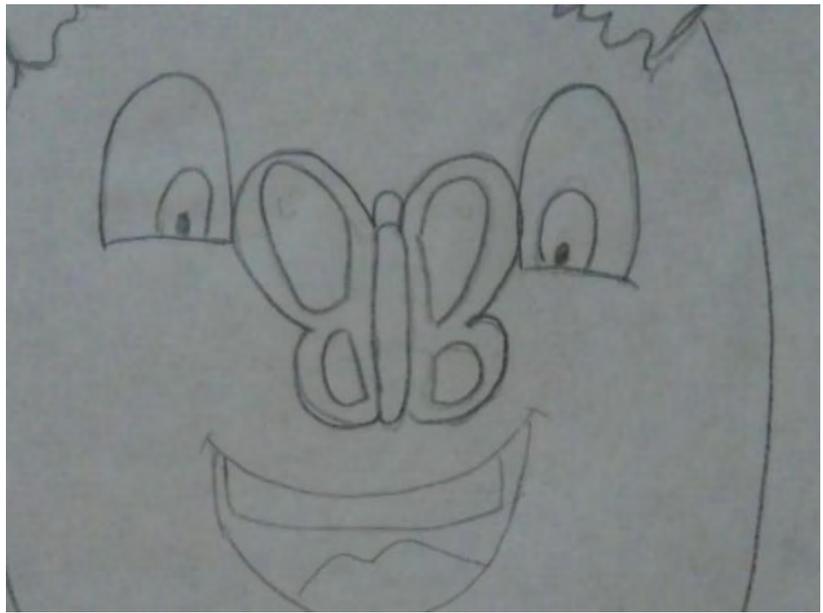
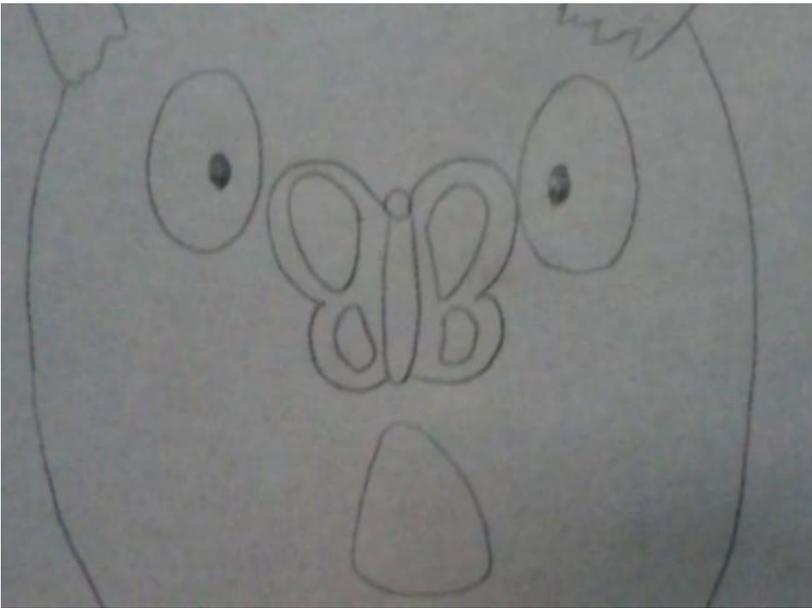
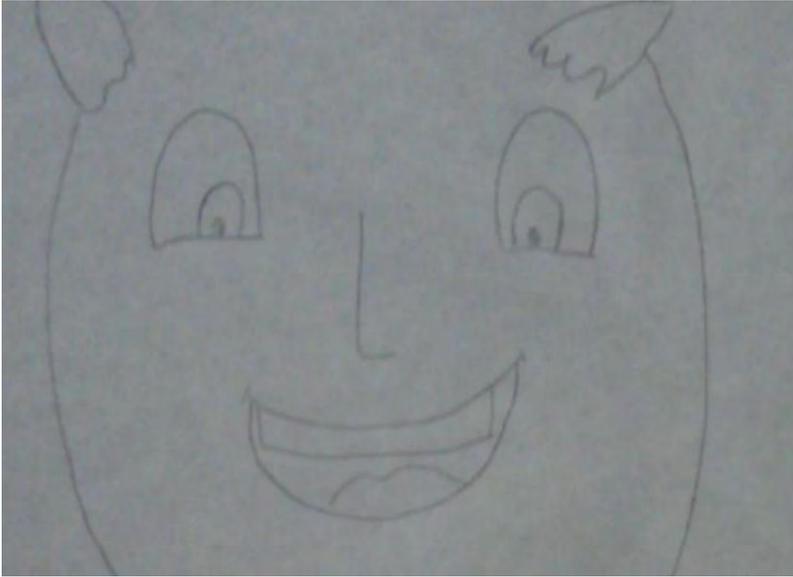




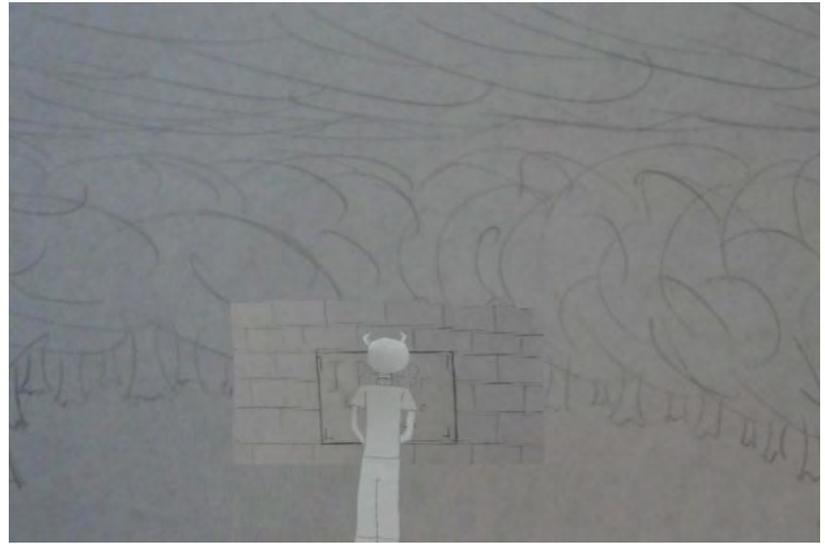




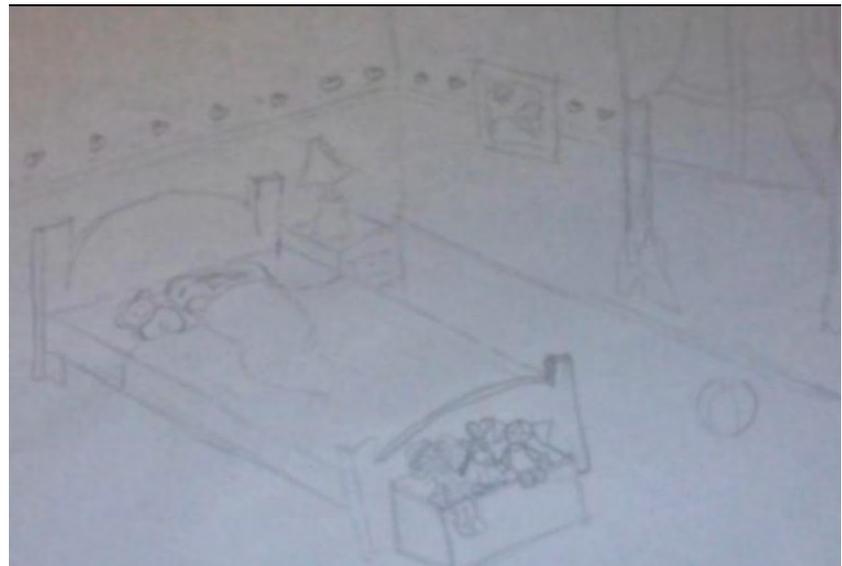






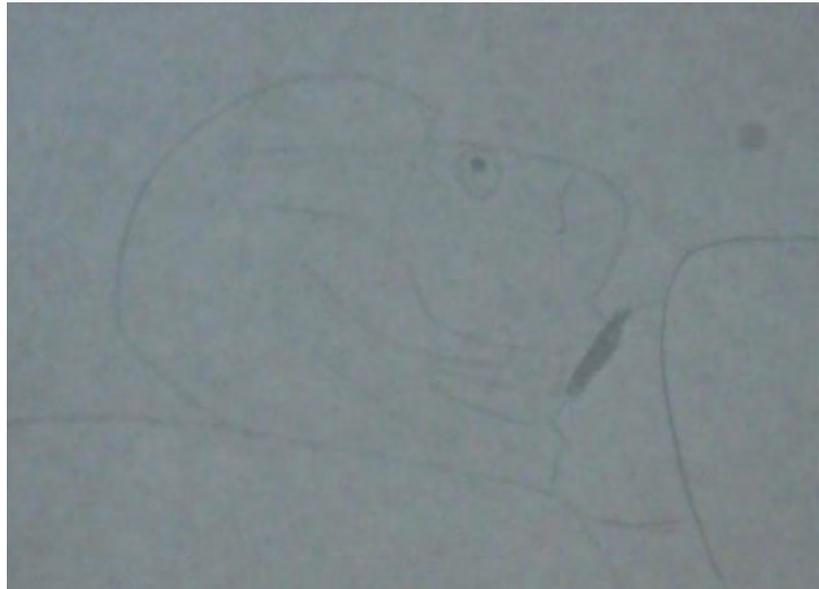
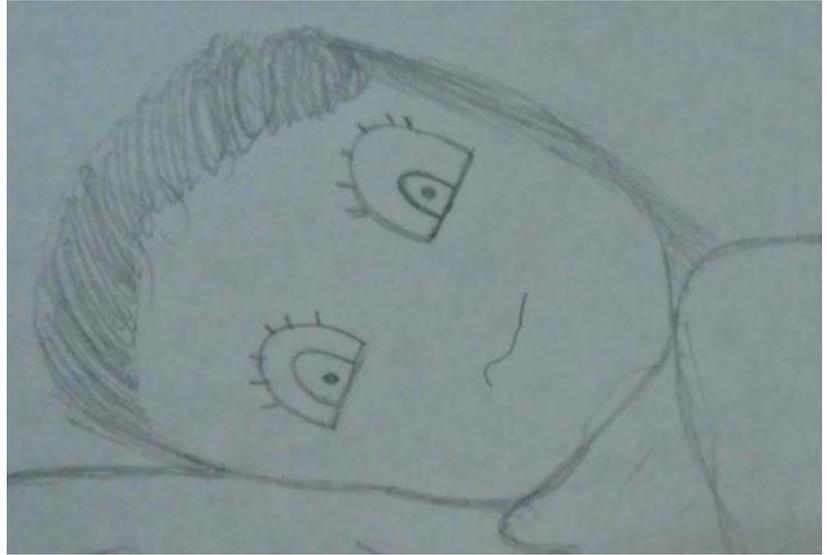


I PRUEBA
Asustar a la
Victima



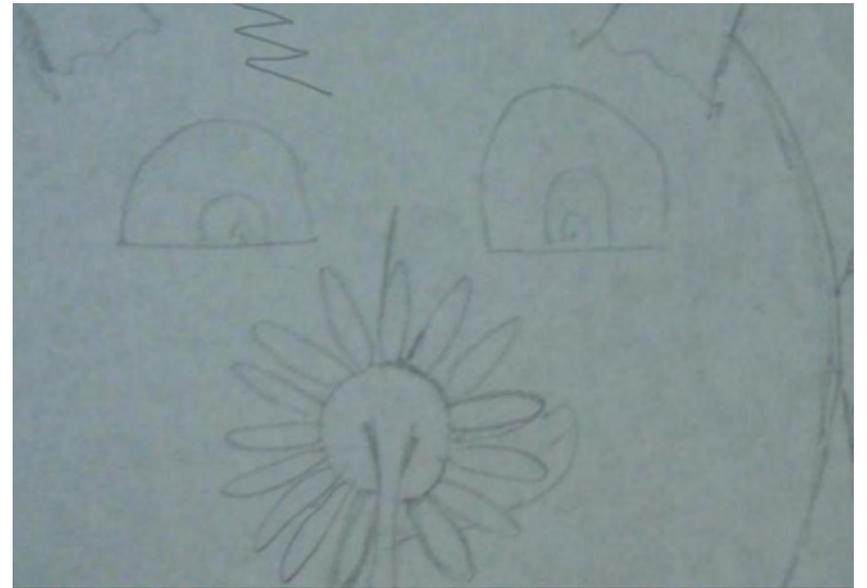
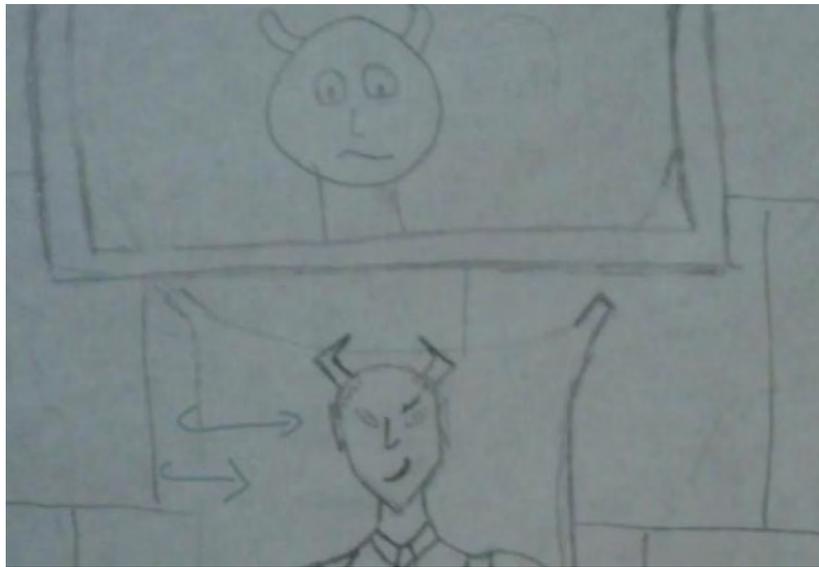
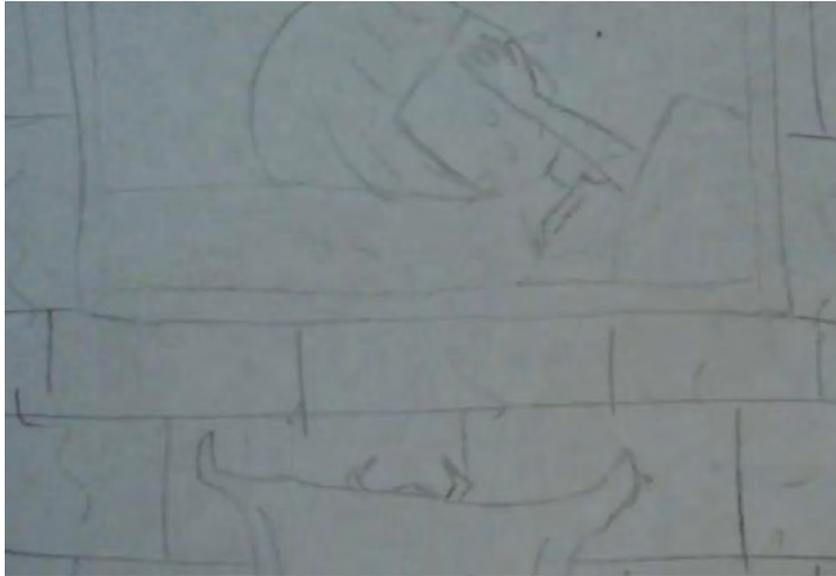


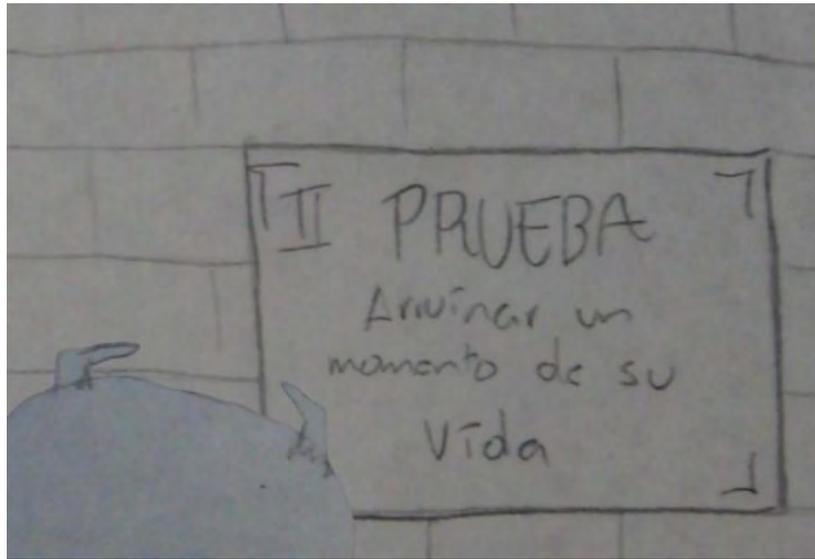
/

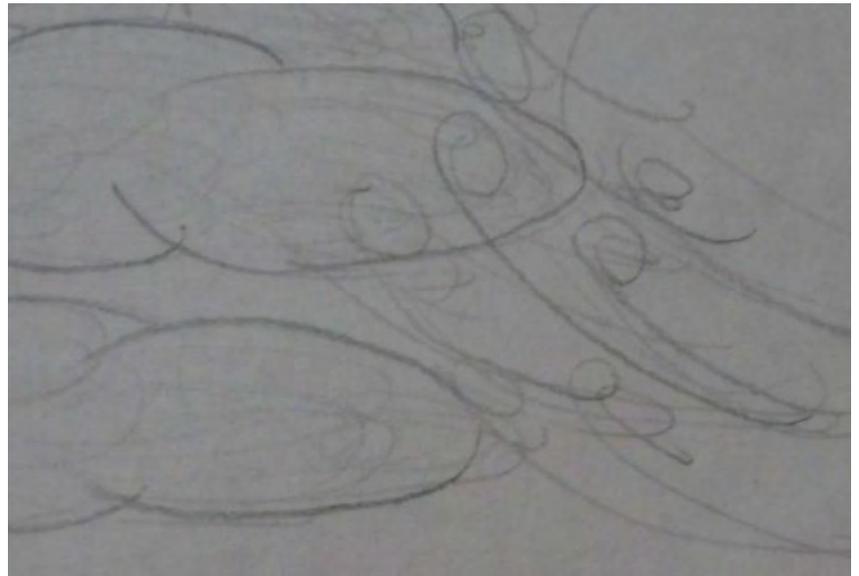
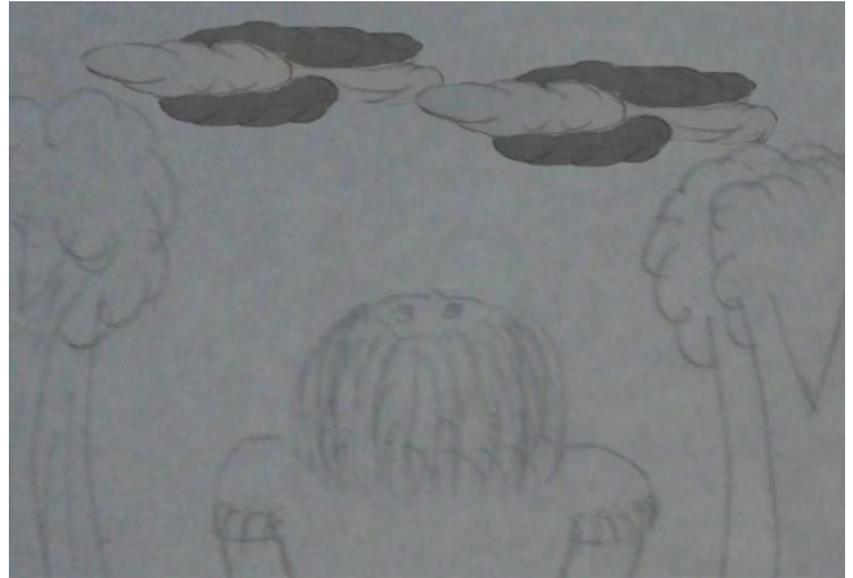


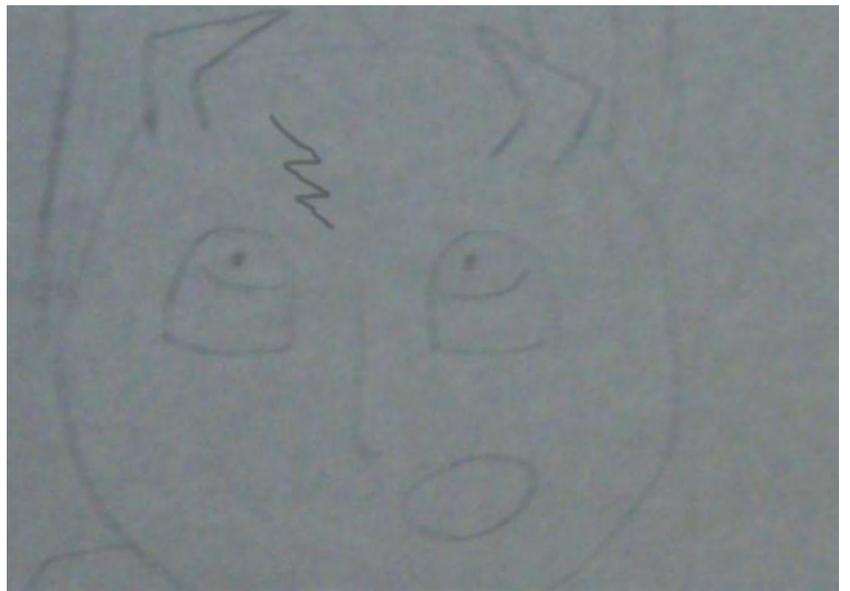


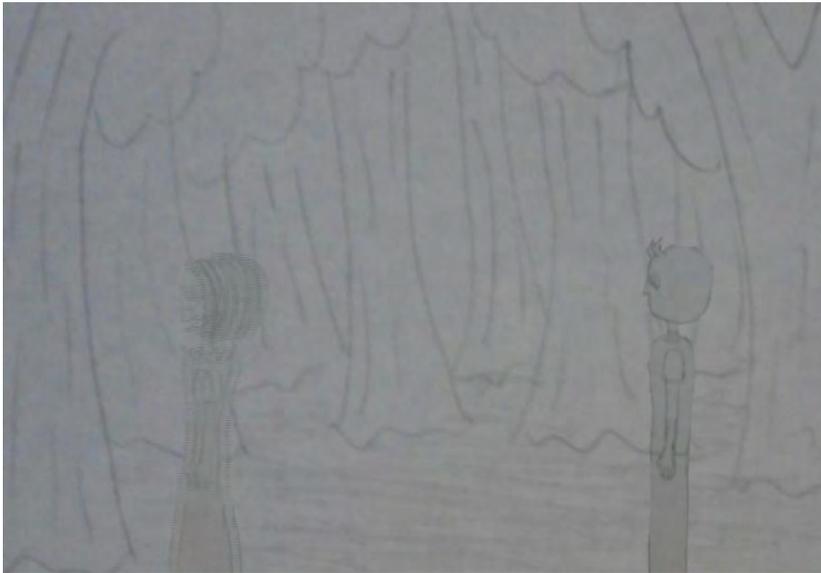
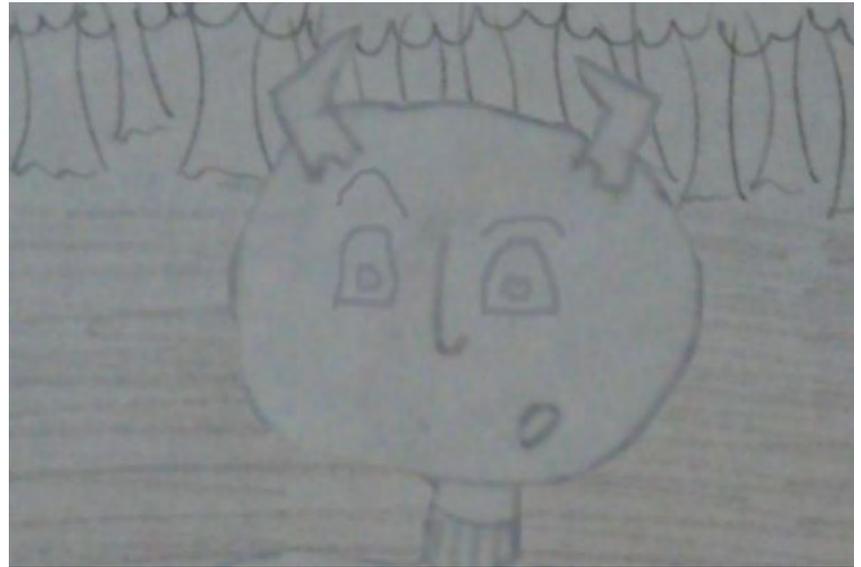
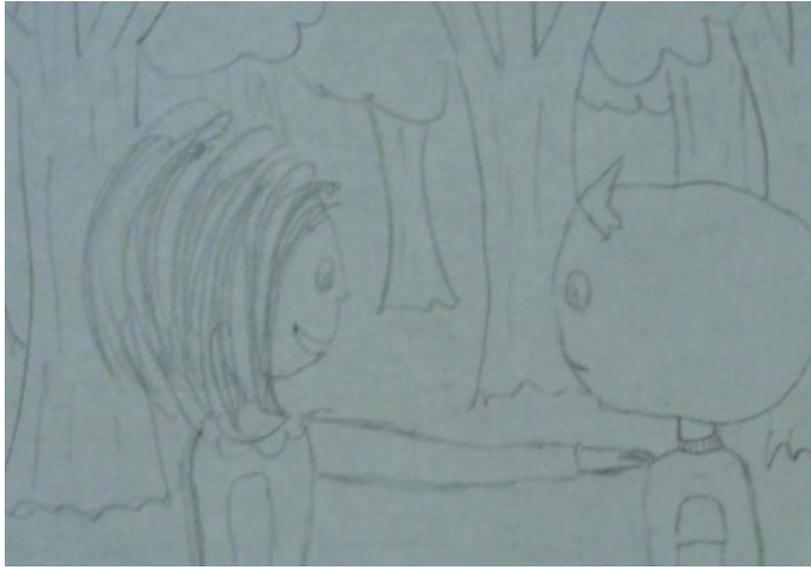


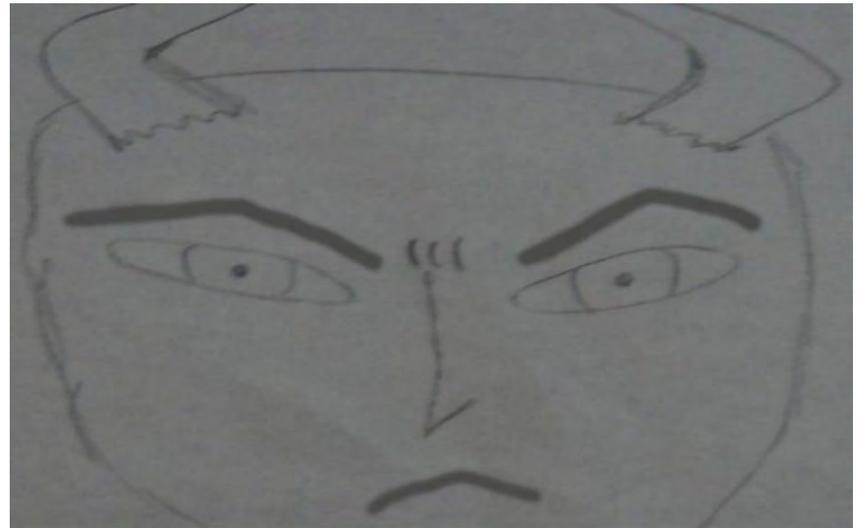
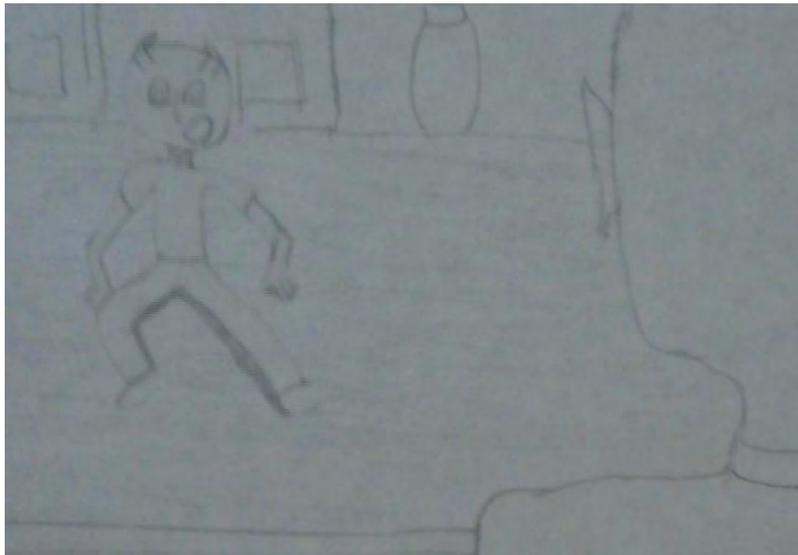
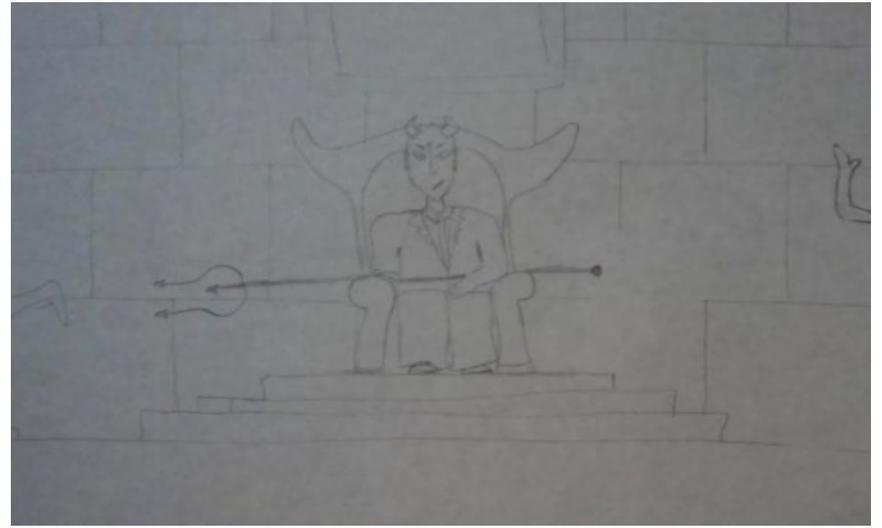
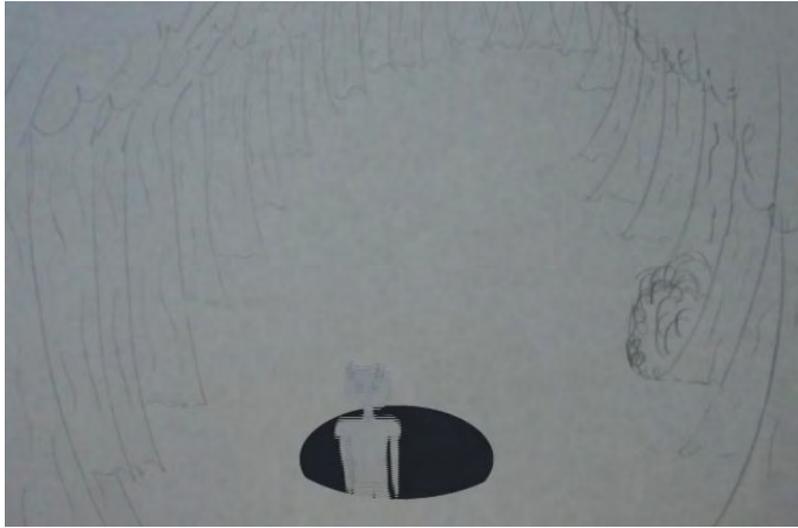


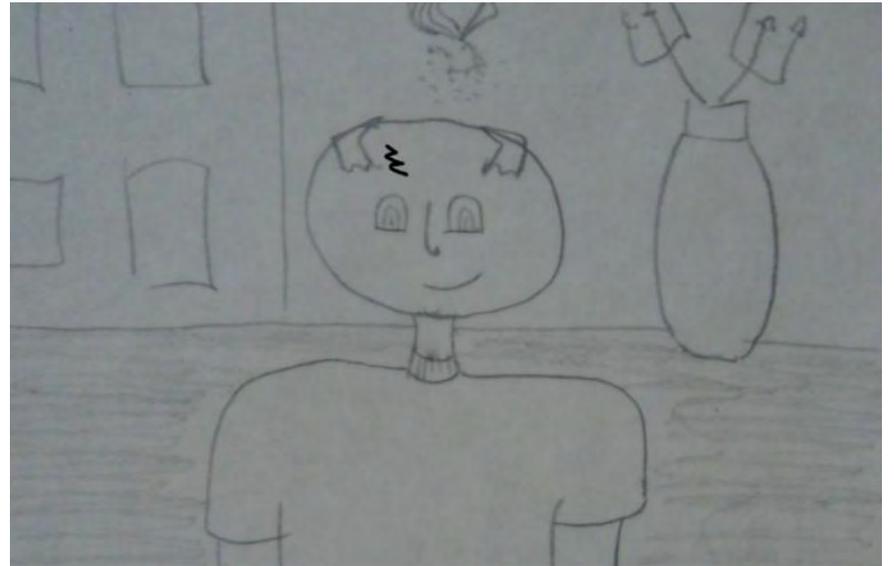
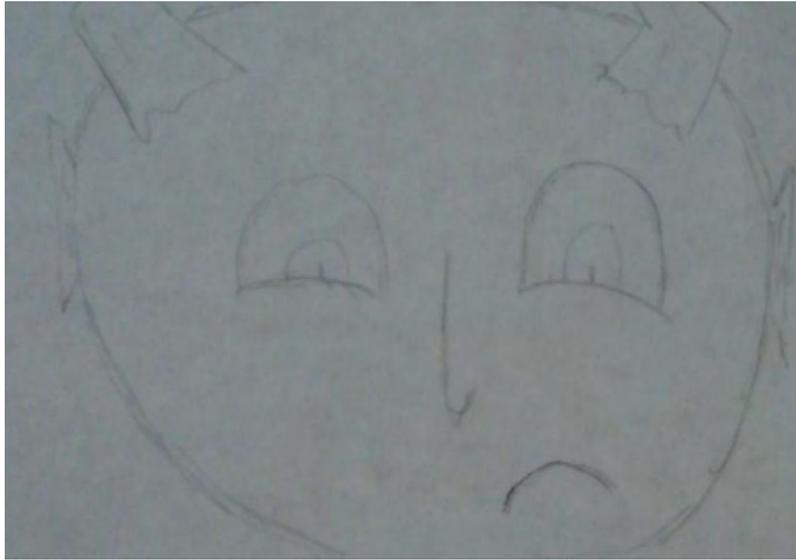


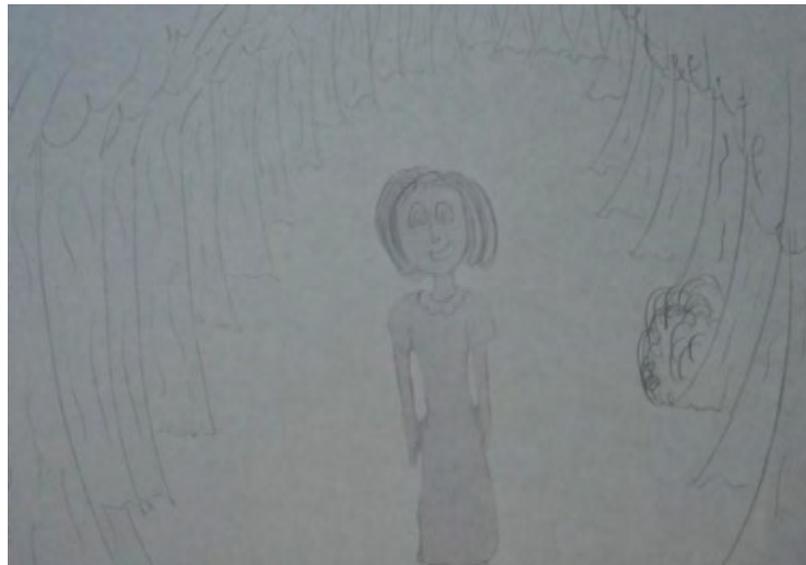


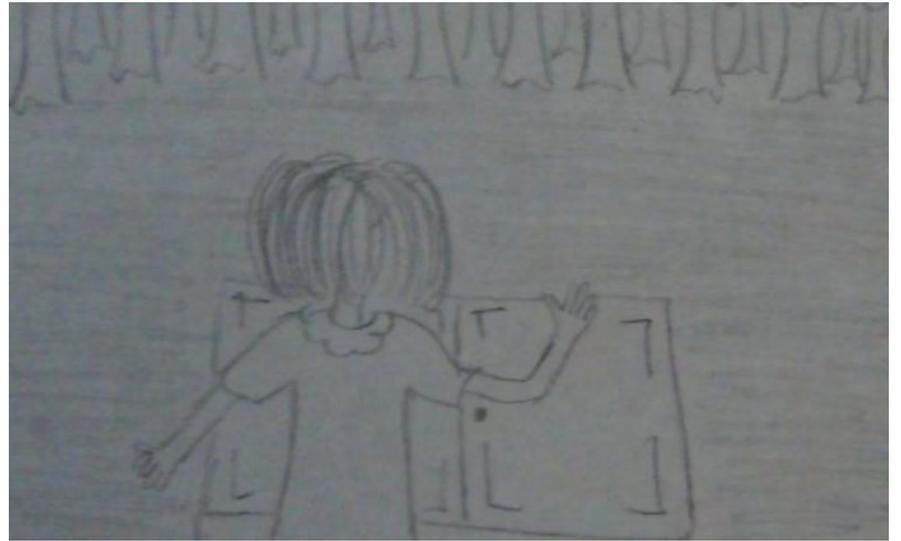
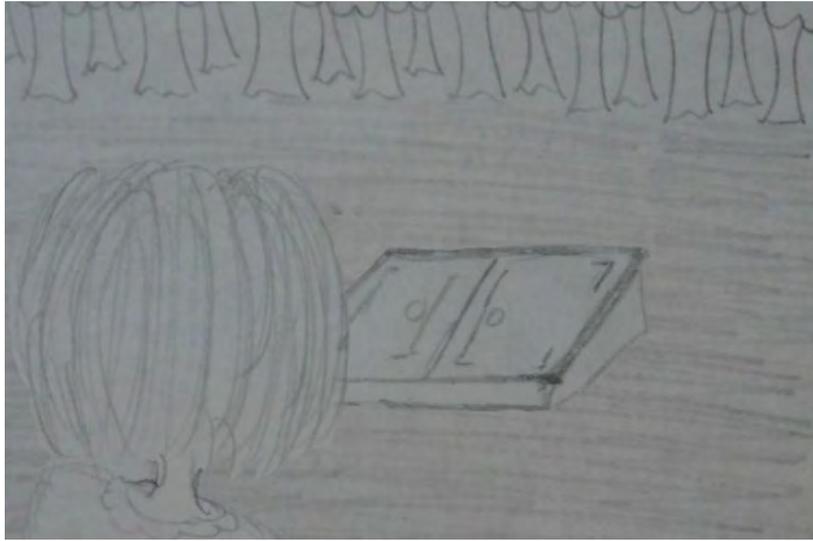


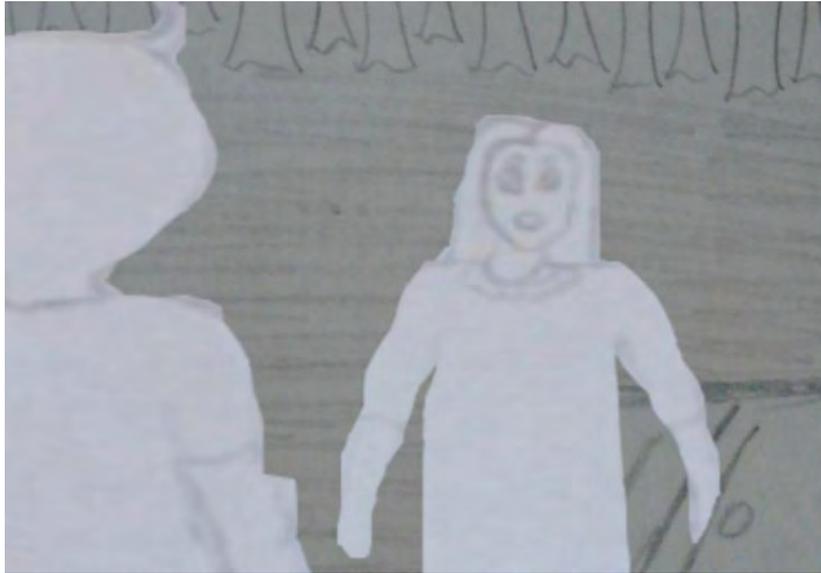




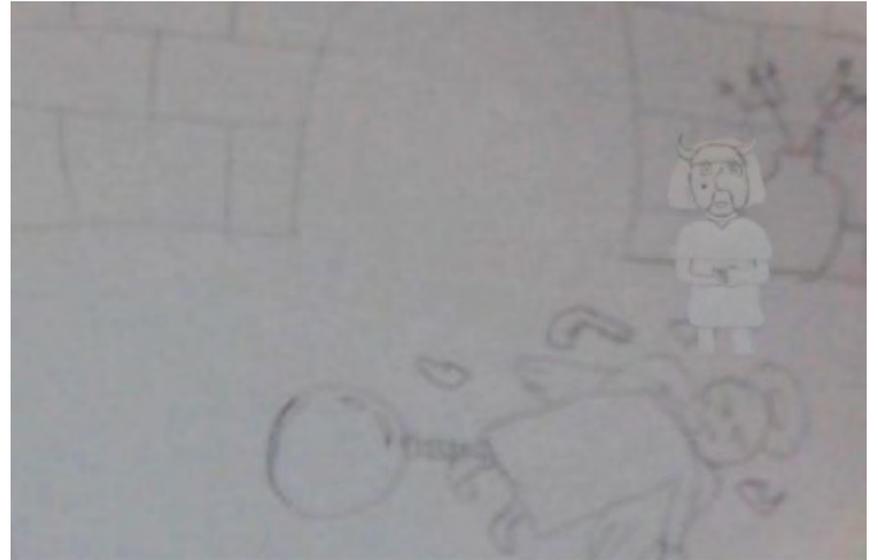


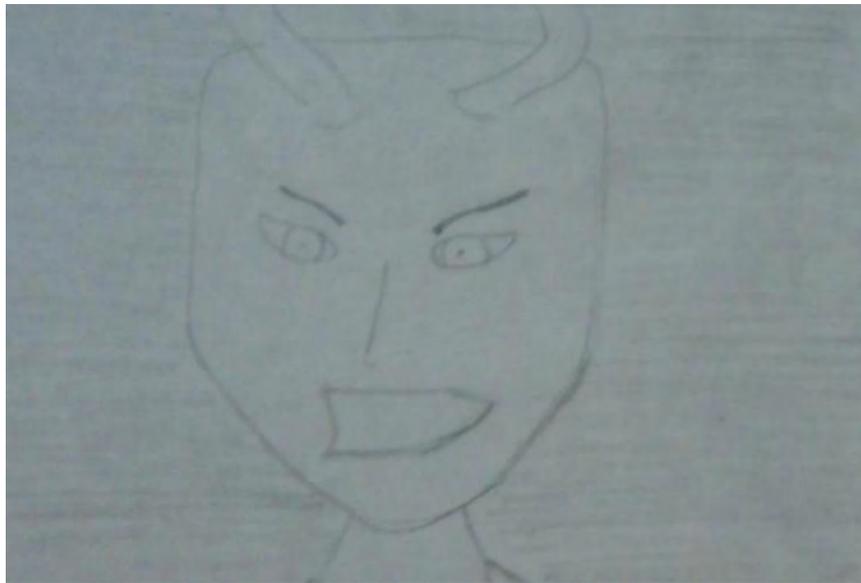
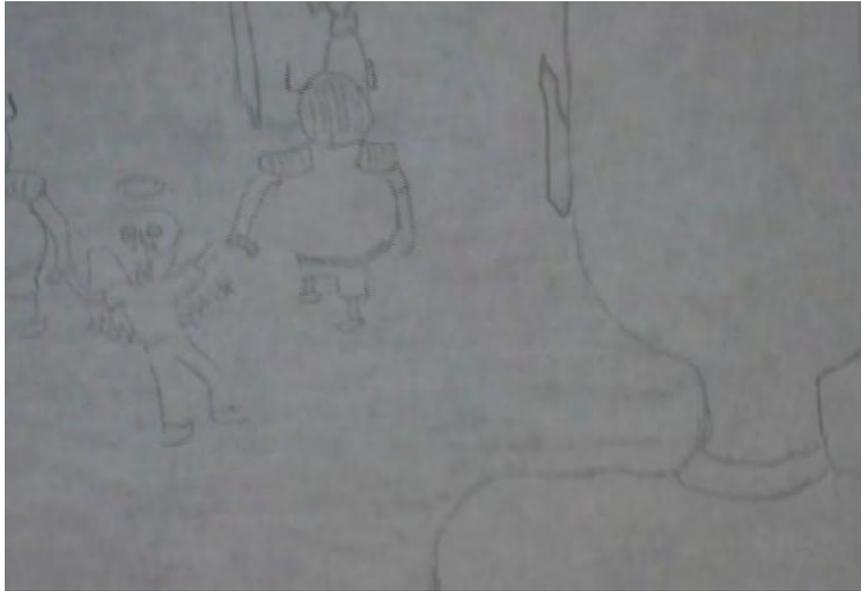


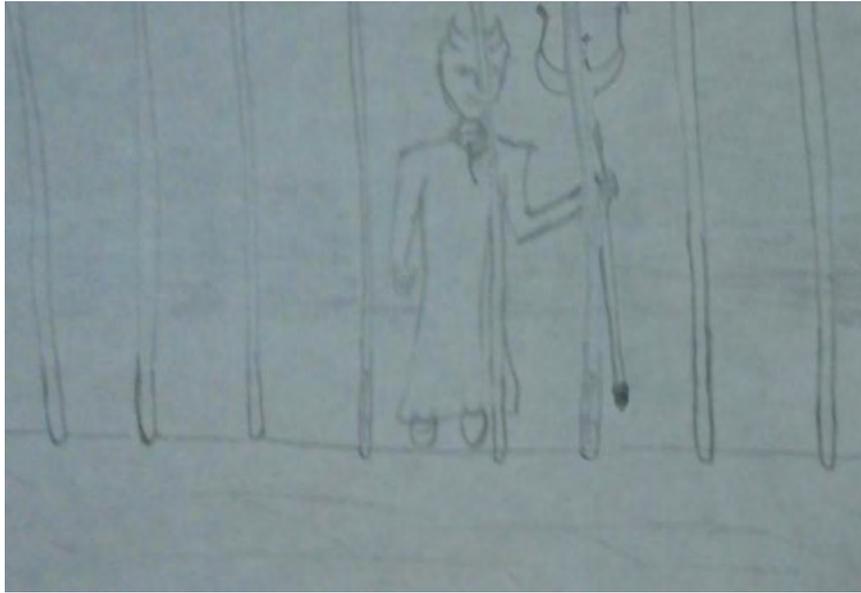


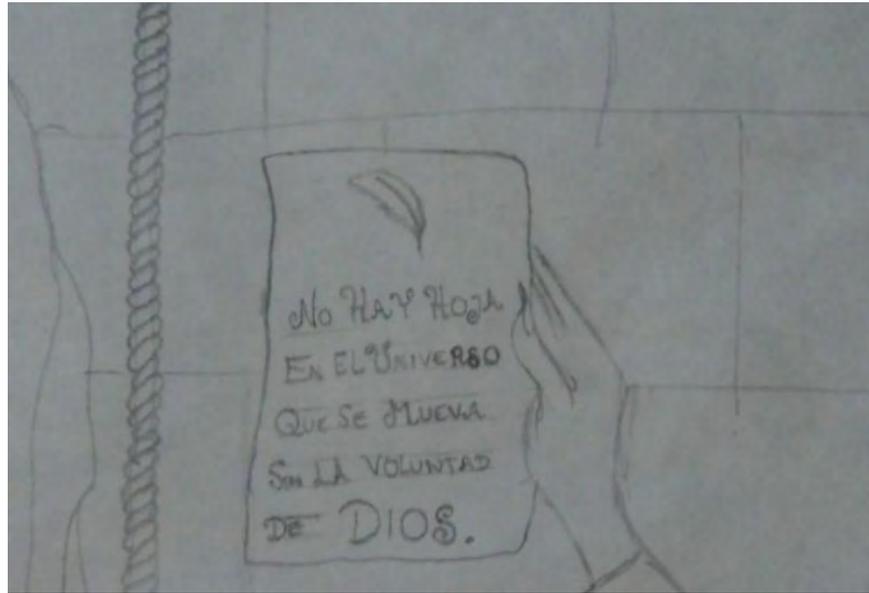














5. METODOLOGÍA

5.1.ENFOQUE INVESTIGATIVO

Para la construcción del guion se llevó a cabo una investigación, principalmente literaria, los libros seleccionados como referencia tenían aspectos esenciales del primer borrador del guion, espacios como el cielo y el infierno, el enfrentamiento del bien y el mal y personajes infernales y celestiales, en estos se encontraron aspectos que ayudaron a perfeccionar y darle un giro al rumbo la historia. Textos literarios como Fausto de Goethe y Paraíso perdido de John Milton inspiraron el tema principal de la historia y permitieron crear un desenlace que busca salirse del cliché, evitando avanzar por el camino más obvio.

Libros como la historia de la fealdad de Umberto Eco permitieron esclarecer ideas preconcebidas sobre el aspecto del infierno y el ambiente que se quería crear. Aún más influyentes en los procesos de creación, preproducción, producción y postproducción del cortometraje fueron las asesorías y entrevistas con personas expertas en Stop Motion, estas ayudaron al equipo a adquirir conocimientos esenciales para la construcción de personajes, la realización de maquetas, el movimiento de los personajes, la iluminación del set y el manejo del software

5.2.INSTRUMENTOS

A continuación se expondrán los elementos que ayudaron y fueron de suma importancia para la realización del cortometraje Como Caído del Cielo. Para la captura de imagen se utilizó una cámara Cannon EOS 60D ya que fue factible utilizarla durante el rodaje por cuestiones de disponibilidad, además de esto permitió obtener una excelente calidad en las fotografías cuyo aspecto fue importante para el equipo de trabajo. En cuanto al lente se escogió un 18-55 por dos principales razones; en primer lugar estaba a disponibilidad del equipo de trabajo durante todo el rodaje y en segundo lugar lograba cumplir a cabalidad las necesidades del departamento de fotografía.

El software más común en las producciones cinematográficas para realizar Stop Motion es llamado DragonFrame, es por esto que recurrimos a este programa pues, cumple con todas las herramientas necesarias para la captura y visibilidad del movimiento de los personajes en cada una de las escenas.

El departamento de Fotografía conto con luces ahorradoras de 85 y 25 w puesto que económicamente fueron las que se pudo acceder fácilmente, además de esto cumplían con las exigencias estipuladas por el departamento de Fotografía.

Como Caído del Cielo contó con cuatro maquetas que reflejaban los diferentes espacios que desde el guion se planteaban. Cada una de las maquetas fueron realizadas con materiales compuestos como (madera, algodón, pintura, silicona, alambre, plastilina...) esto con el fin de lograr un aspecto aparentemente real e infantil a cada lugar.

En cuanto a la realización del sonido se grabaron las diferentes voces en cabinas de audio que contaran con los aspectos esenciales para lograr nitidez y calidad en el doblaje de los personajes. Para esto se contó con las cabinas de la Universidad Autónoma lo que brindo seguridad por parte del departamento encargado para la grabación tanto de las voces como de los Foleys. En cuanto a la edición se utilizó Protools ya que era de fácil acceso y manejo para el departamento de sonido. El proceso de postproducción se dividió en dos partes: edición de imágenes (retoques a personajes) y edición de video (secuencia editada), para estos dos factores se utilizaron los software Photoshop cs6 y Final cut 7.0.3 pues el equipo de trabajo contaba con los conocimientos suficientes para el manejo de estos dos programas y con la eficiencia y calidad que contienen cada uno de estos.

5.3.PROCEDIMIENTO

Desde un principio el proyecto se planteó como un reto profesional para los integrantes del grupo, por ello se dividieron los roles en las diferentes etapas del proyecto donde cada uno encabezaría y se haría responsable durante la vida del cortometraje; sin embargo, se creó un ambiente de trabajo colaborativo, en donde cada director de departamento consultaba la opinión de los otros integrantes, para hacer una retroalimentación de cada decisión.

Por otro lado, respecto al presupuesto y los gastos que se fueron generando, el grupo asumió dividir en tres partes cada implemento o peso invertido en el proyecto, decisión que fue asumida por los integrantes del grupo y que consideraron justa. No obstante, se planteó hacer uso de algunas estrategias de financiación que solventaran un poco el aporte individual de cada integrante; es así como se inicia una estrategia crowdfunding y posterior a ello se busca patrocinio de varias empresas de la región.

Las condiciones que tiene el cortometraje, es decir, ser un proyecto de mucha rigurosidad a la hora de grabar, el hecho que fuera la primer animación en Stop Motion que hacían los realizadores, los tiempos establecidos por la universidad y el inmenso trabajo de posproducción que requería tanto en audio como en imagen, implicaban que cada proceso que se hacía, fuese lo más meticuloso, calculado y/o planeado posible, para que cada día significase un avance positivo para el proyecto. Por todo lo anterior se establecían jornadas de trabajo de lunes a sábado para rodar, mientras quien construía las maquetas trabaja en el siguiente escenario. Con cada maqueta habían unos días que se consideran de prueba, donde se confrontaban lo que estaba en el papel con la realidad.

Para el rodaje, era importante contar con un espacio que fuera apartado para el proyecto exclusivamente y viendo las condiciones de tiempo que el proyecto requería, se optó por aforar el garaje del productor, el cual cumplía con las condiciones de espacio y disponibilidad que el cortometraje necesitaba.

Una vez establecido el set, el equipo concuerda que es de suma importancia para el proyecto que todo lo que se va a ver en cuadro, debía estar construido por personas que supieran trabajar con materiales, para así aportarle un nivel estético al producto final. Es así como el equipo consiguió una persona que construyera los personajes y otra que construyera los escenarios, para que en ninguno de los dos casos fuese rudimentario y así más difíciles de trabajar. Por cuestiones presupuestales, decidimos hacer 1 muñeco por personaje y resolver en rodaje cualquier problema de proporción que saliese en el momento; éstos poseían una esqueleto que permitía que las extremidades se movieran y quedasen firmes en una nueva posición, facilitando en gran medida el trabajo de animación; en el caso de los rostros o cabezas, se podían girar 360° y se le adherían cejas y bocas hechas en plastilina para darle expresividad al personaje, pero estos elementos fueron quitados por dos razones: la primera era un criterio estético que la plastilina le aportaba al muñeco, que no era del agrado del grupo y en segundo lugar por lo dificultoso de animar (poner – mover – quitar) las delicadas figuras en plastilina, ya que fácilmente se caían o durante el proceso, el animador hacía cambios en el espacio o del mismo muñeco que rompían con la continuidad de la escena. Por lo anterior se optó por crear estas partes del rostro de manera digital y agregarlas una vez las escenas estuviera completo.

Desde la creación del Guión se planteó que, Lucifer fuera el único personaje que hablaría durante el cortometraje, en cierta medida por ser un personaje que mueve la acción de la historia y además, era llamativo la idea de escuchar a un Lucifer con una voz fuerte y potente, la cual sin duda alguna, ayudaría a caracterizar el personaje. Es así como se hace una etapa de casting relativamente corta y se

logra concretar y trabajar con un locutor local, convirtiéndose en uno de los procesos más ágiles y eficientes del proyecto.

Un muñeco de ocho centímetros, cinco muñecos de catorce centímetros y dos muñecos de diecinueve centímetros, fueron las medidas que sirvieron de base para crear las proporciones de los escenarios y así, crear un espacio creíble dentro de la diégesis de la historia. Con bases de MDF (madera delgada), fibras, paneles de cartón paja, palos de balsa, estampados, vinilos y bastante silicona se construyeron los espacios que se ven en la historia. Al diseñar los espacios (físicos), siempre se priorizaban cosas como la facilidad para que el animador pudiera meter sus manos, sin afectar lo que tuviese dentro; también se tenían en cuenta las alturas de los objetos, puntualmente de las paredes o árboles, los cuales permitían jugar un poco con las posiciones de los objetos que se veían en cuadro y así, engañar al ojo creando proporción.

6. PRESENTACIÓN DEL CORTOMETRAJE

6.1.SINOPSIS

Un ángel lleva sobre su hombro un costal lleno de plumas. Sin darse cuenta, éste se descose y deja caer una pluma que se pierde entre las nubes del cielo, pasando por un frondoso bosque de la tierra y entrando por un pozo que conecta directo al infierno. La pluma cae en manos de Lucifer, quien se encuentra meditando. Éste decide convertirla en un pequeño Diablito a quien pone por nombre Fito.

Seis años más tarde, Fito es llamado por Lucifer, su padre, para explicarle que deberá cumplir tres pruebas para demostrar que es un digno heredero al trono. Una vez que Fito llega a la tierra, queda maravillado por todo lo que logra ver; sin embargo, una pequeña niña de seis años llamada Sarita lo saca de su asombro y decide que ella debe ser su víctima. Fito intenta cumplir las 3 pruebas: asustar a su víctima, arruinar un momento de su vida, y robar finalmente su alma, pero al cumplir su primera prueba, se le hace difícil disfrutar su victoria.

Después de cumplir su segunda prueba y mientras Fito y Sarita juegan a la lleva, Lucifer lo llama nuevamente al infierno para recordarle la importancia que tiene cumplir su misión; convencido de que Fito no lograría su objetivo, lo hechiza convirtiéndolo en un ser aún más malvado. Fito llega a la tierra y encuentra a Sarita, quien lo está buscando con curiosidad en unas puertas que están en medio del bosque, las cuales comunican directo al infierno; Fito duda de empujarla y su naturaleza angelical y bondadosa sale a flote convirtiéndose en un ángel. Sarita se lanza hacia el vacío, pero Fito logra tomarla por el brazo. Para sorpresa suya, ella se transforma en una diabla y ambos terminan cayendo por el agujero.

Fito despierta en el trono de Lucifer, Junto a él se encuentra sarita. Lucifer empieza un discurso en el cual condena a Fito a prisión por no cumplir su objetivo. Estando en prisión, Lucifer se acerca a él, y le dice que no le parece suficiente castigo, por ello lo convertirá en estatua de piedra por la eternidad, pero para su sorpresa y habiendo lanzado su hechizo, se da cuenta que es un montaje lo que tiene en frente y que en realidad ha convertido en piedra a su aliada Sarita. Adentro de la Prisión, Lucifer encuentra una nota que dice: “No hay hoja en el universo que se mueva sin la voluntad de Dios”. Dejando a Lucifer en el infierno un grito desgarrador. Desde el cielo, Fito lo observa y lo deja atrás caminando junto al ángel despistado que dio inicio a esta historia.

6.2.PERFILES DE LOS PERSONAJES

•FITO BEBE: Al ser hecho de una pequeña pluma caída del cielo, este ser representa la ternura y la inocencia que de alguna forma existe en el cielo. Un bebe cuyas características emocionales llegan al punto de encantar y/o fascinar a un ser oscuro y lleno de maldad.

•FITO: Es un pequeño Diablito de seis años que obedece y cumple a cabalidad cada una de las órdenes ejercidas por su padre Lucifer. Fito es un ser juguetón, alegre y bondadoso, características diferentes que lo hacen ser único en el infierno. A pesar de haber crecido en un mundo oscuro y lleno de maldad su naturaleza angelical siempre saldrá a la luz. . Le gusta permanecer en el rio de lava pues siente que es ahí donde puede encontrar paz en un ambiente de sufrimiento y terror. Al enfrentarse al verdadero reto encargado por su padre descubrirá los diferentes valores que desde pequeño han estado en su interior.

•FITO DIABLO: Un pequeño ser invadido por el odio y deseo de maldad que su padre le ha otorgado. Engañado y sin tener algún acto de conciencia por sus acciones podrá llegar a convertirse en lo que para su padre sería un hijo ideal. Este pequeño diablo se encargará de cumplir a cabalidad cada una de las órdenes de su padre.

•FITO ANGEL: Como todo fiel hijo del cielo es un ser lleno de ternura, bondad y pureza. A medida que avanza en la historia se podrá encontrar en un verdadero conflicto interno en el que se dará cuenta del ser que realmente es.

•SARITA: Una pequeña niña de seis años a la que le encanta jugar, sonreír y vivir en un mundo de fantasía. Su ternura y amabilidad invadirán al pequeño Fito demostrándole la belleza que existe en la tierra. Sarita es una niña dulce y angelical que ve en Fito un amigo más con el que compartirá grandes aventuras.

•SARITA DIABLA: pequeña Diabla engeguedada por cumplir y ser la aliada de Lucifer. Un ser oscuro y temible que es capaz de realizar cualquier tarea, con tal de obedecer a su amo.

•LUCIFER: Ser oscuro que tratará de arruinar la vida de su pequeño hijo Fito. Sin importar el vínculo de afecto que hay entre este y su hijo decide traicionarlo hasta

llegar a obtener lo que quiere. Como todo dueño y señor del mundo del mal es un diablo inteligente, calculador, frío y controlador. Su maldad llevara a esta historia a encontrar un dilema entre el bien y el mal.

6.3.GUIÓN LITERARIO

6.3.1.Ext. Cielo. Día. Un ángel camina por un sendero de nubes, lleva consigo una tula llena de plumas, la cual lleva escrito con letras doradas "ángeles de la guarda". Una nube puntiaguda que flota cerca al ángel se enreda en la tula haciendo que una de sus puntas empiece a descoserse sin que este se dé cuenta. Una pequeña pluma empieza a salir de la tula y cae por el cielo con suaves movimiento.

6.3.2.Ext. Tierra. Día. La pluma empieza a acercarse a la tierra y se desliza por un oscuro pozo de ladrillos que está en medio del bosque.

6.3.3.Ext. Bosque infernal. Noche. Lucifer está meditando en medio del infierno junto a un río de lava. La pequeña pluma empieza a caer enfrente de Lucifer que con los ojos cerrados la atrapa en el aire. Lucifer la observa de cerca, una sonrisa maliciosa se dibuja en su cara mientras deja caer un polvo negro sobre la pequeña pluma que de la nada se convierte en un pequeño diablito bebe. Lucifer ríe estruendosamente, él bebe llora haciendo callar a Lucifer quien empieza a caminar de un lado a otro con él bebe en sus brazos. Él bebe empieza a tranquilizarse mientras se aferra a Lucifer que no puede evitar sonreírle tiernamente.

FUNDIDO A

6.3.4.Int. Pasillo infierno. Noche. 6 AÑOS DESPUÉS.

Un largo pasillo lleno de figuras de piedra, mueven sus ojos de un lado a otro siguiendo los pasos de quienes pasan frente a ellas, anteceden el trono de Lucifer.

6.3.5.Int. Trono lucifer. Noche. Lucifer está sentado en su trono de espaldas a la puerta, frente a él está sentada su secretaria, trabajando en una máquina de escribir.

LUCIFER
(Fuerte grito)

FITO!

6.3.6.Ext. Bosque infernal. Noche. Fito está pescando en el río de lava esqueletos de peces hasta que el grito de Lucifer convertido en eco llega a sus oídos, Fito desaparece.

6.3.7.Int. Trono lucifer. Noche. Fito aparece frente a su padre, Lucifer se voltea y lo mira fijamente.

LUCIFER

Fito he esperado este día desde que te sostuve por primera vez en mis brazos.

Fito mira a su padre con mirada confundida.

LUCIFER

Serás enviado a la tierra, deberás escoger a una víctima y cumplir tres pruebas. Deberás demostrar que eres digno heredero de tu padre, porque un día todo esto será tuyo

Lucifer golpea contra el piso su tridente, Fito sonrío maliciosamente mientras mira a su padre, Lucifer empieza a reír y Fito se une a su risa, Fito desaparece. Lucifer mira a su secretaria y le guiña el ojo.

6.3.8.Ext. Parque en la tierra. Día. Es un día soleado en la tierra, las nubes blancas flotan bajo el cielo azul, los pájaros cantan en los árboles, se escucha la risa de los niños que juegan en el parque. Fito mira con asombro a su alrededor, una pequeña mariposa amarilla se posa sobre la nariz de Fito que sonrío inocentemente al verla.

Con un movimiento rápido aplasta con sus manos la mariposa y la sonrisa inocente se convierte en una risa de maldad. Fito camina por el parque, observa a una pequeña niña jugar, Sarita, con una gran sonrisa, lleva un globo que flota sobre su cabeza, de la boca de Fito salen fuertes carcajadas de maldad, mira a Sarita y empieza a caminar tras ella. Un gran muro de ladrillos se interpone entre Sarita y Fito, lleva un mensaje.

PRIMERA PRUEBA: ASUSTAR A LA VICTIMA

6.3.9.Int. Habitación Sarita. Noche. La luz de la luna entra por la ventana de la habitación, Sarita duerme, un fuerte viento hace que las ramas del árbol junto a la ventana se sacudan, Sarita abre los ojos mira hacia los lados tratando de ver en la oscuridad, la niña mira hacia el baúl junto a su cama y ve como sus muñecos se han puesto de pie y la miran fijamente, Sarita grita mientras se tapa bajo la cobija, Fito aparece parado en la ventana y empieza a reír.

6.3.10.Int. Trono lucifer. Noche. Lucifer esta frente a una pantalla por donde vigila los movimientos de su hijo, al ver que la prueba es exitosa y la víctima llora deja salir de su boca una risa orgullosa llena de maldad y se voltea dando la espalda a la pantalla que muestra a Fito conmovido por el llanto de la niña, Fito desaparece, Sarita se asoma lentamente quitándose la cobija y se recuesta con una sonrisa mirando hacia la ventana.

6.3.11.Ext. Patio casa de Sarita. Día. Fito está acostado boca abajo observando con fascinación una flor que nace en medio del pasto verde. Del suelo sale un muro de ladrillos que destruye la flor, el muro anuncia la siguiente prueba.

SEGUNDA PRUEBA
ARRUIINAR UN MOMENTO DE SU VIDA

El muro de ladrillos se esconde bajo el suelo, revelando la fiesta de cumpleaños de Sarita, un letrero de felicitación cuelga de dos grandes árboles, sobre una mesa

un gran pastel con una vela en forma de número seis, Sarita observa su pastel con una gran sonrisa mientras espera a sus invitados. Fito esta tras un arbusto, hala de una cuerda con fuerza, dos nubes blancas están amarradas a ella. Fito las toca con su dedo y las nubes blancas se vuelven negras, Fito suelta las nubes que flotan hacia el cielo. Una gota de lluvia cae en la cara de Sarita quien mira hacia el cielo y ve las dos nubes negras que se posan sobre ella. En el fondo suena un gran trueno y empiezan a caer rápidamente gotas de lluvia, Fito celebra saltando bajo la lluvia su triunfo, Sarita se aferra a las piernas de su padre, una sonrisa maliciosa se dibuja en su cara, un fuerte viento hace que las nubes negras desaparezcan. Fito se enoja al ver que su plan fracasa, un arcoíris se eleva por encima de la fiesta. Fito observa el arcoíris, no puede evitar sonreír al verlo, Fito escucha el sonido de su pecho agrietándose, baja la mirada y se sorprende al ver la herida en su pecho, Sarita tira del brazo de Fito con fuerza, Fito levanta la mirada y Sarita está frente a él observándolo, la niña lo empuja con su mano.

SARITA
¡Lleva!

Sarita corre, Fito la mira desconcertado sin entender a Sarita.

SARITA
¡Atrapame!

Fito corre tras ella, los dos ríen mientras juegan, Fito alcanza a Sarita y ahora es ella quien corre tras él. Fito corre tras un arbusto para esconderse de Sarita, sin darse cuenta cae por un agujero.

6.3.12.Int. Trono Lucifer. Día. Lucifer está sentado en su trono, Fito aparece frente a él.

LUCIFER
(Enojado)

Fito, qué es lo que has estado haciendo?. Acaso te mande a la tierra a jugar?

Fito nervioso niega con su cabeza. Un gran agujero blanco que sale del pecho de Fito llama la atención de Lucifer.

LUCIFER

Esta será tu última oportunidad de cumplir la misión, deberás regresar y traer contigo a tu víctima, ella se quedará con nosotros para siempre

Lucifer ríe, mientras Fito lo mira con temor, Lucifer se acerca a Fito y da unos pasos rodeándolo mientras deja caer sobre él un polvo negro, la mirada de temor de Fito se convierte en una risa maliciosa igual a la de su padre, la apariencia de Fito cambia haciéndolo lucir monstruoso.

6.3.13.Ext. Patio trasero. Día. Sarita camina hacia el bosque mirando a lado y lado mientras busca a Fito. Éste aparece tras ella y la sigue hacia el bosque sin que la niña se dé cuenta.

6.3.14.Ext. Bosque. Día. Empieza a atardecer, Sarita corre por el bosque buscando a Fito, unas puertas viejas de madera aparecen de repente frente a ella, la niña las observa de cerca, Fito corre tras Sarita al ver que ésta se acerca a las puertas. En la cara de Fito se ve una sonrisa de maldad, pero de inmediato su cara se transforma y se empieza a desquebrajar. Sarita lo observa mientras Fito se transforma en un ángel. Sarita trágicamente se tira hacia atrás cayendo por en medio de las puertas, Fito corre a su rescate, tomando a Sarita por el brazo, Sarita se transforma en un horrible monstruo mientras hala con fuerza a Fito haciéndolo caer por el agujero hacia el infierno.

6.3.15.Int. Trono Lucifer. Noche. Fito esta inconsciente amarrado por las piernas al piso del infierno. Se escucha una risa femenina que llega hacia Fito en forma de eco haciéndolo despertar. Lucifer está sentado en el estrado, Sarita esta parada junto a él. Lucifer condena a Fito.

LUCIFER

Todo esto pudo haber sido tuyo, solo tenías que dejarte guiar por la maldad. Vive prisionero de tus principios condenado para siempre en la oscuridad.

Lucifer golpea contra el suelo su tridente, dos verdugos sacan del trono de Lucifer a Fito mientras lo arrastran por el piso.

6.3.16.Int. Celda infernal. Noche un día después. Lucifer aparece frente a la celda de Fito. Él está acurrucado en el piso dándole la espalda.

LUCIFER

No es suficiente castigo condenarte a la oscuridad, vive cautivo en una piedra sufriendo por la eternidad.

Lucifer golpea su tridente contra el suelo haciéndolo temblar; los barrotes de la celda se doblan y una imagen de cartón de Fito cae al suelo revelando tras él a Sarita amarrada que después de recibir el rayo del tridente de Lucifer se ha convertido en una piedra. Lucifer lleno de ira camina dentro de la celda hacia una cuerda dorada que cuelga desde el cielo, en ella una nota anuncia:

No hay hoja en el universo que se mueva sin la voluntad de DIOS.

Un fuerte grito sale de la boca de Lucifer y se convierte en un eco que viaja por todo el infierno.

6.3.17.Ext. Cielo. Día. Fito esta asomado por unas puertas de madera en medio del cielo, el grito de Lucifer llega a sus oídos. Fito cierra las puertas, en su cara se dibuja una gran sonrisa. Fito se pone de pie y se aleja mientras camina junto al ángel de la tula de letras doradas.

6.4.GUIÓN TÉCNICO-PLANIMETRÍA

Cuadro 1 Planimetría Como Caído del Cielo

ESCENA	PLANO NÚMERO	PLANO	Descripción plano	Tiempo
1	1	Paneo (PG) de izquierda a derecha personaje entra por lado derecho hasta un PM.	Un ángel camina por un sendero de nubes, lleva consigo una tula llena de plumas, la cual lleva escrito con letras doradas "Ángeles INC".	11 Seg
1	2	PM – Diagonal Personaje se acerca a la cámara hasta quedar en un PP– (Tula descociéndose); comienza plano secuencia del recorrido de la pluma;	Una nube puntiaguda que flota cerca al ángel se enreda en la tula haciendo que una de sus puntas empiece a descoserse sin que este se dé cuenta; Una pequeña pluma empieza a salir de la tula y cae por el cielo con suaves movimientos.	8 Seg
2	3	PG tierra	La pluma empieza a acercarse a la tierra y se desliza por un oscuro pozo de ladrillos que está en medio del bosque.	5 Seg
3	4	PG FRONTAL (Lucifer)	Lucifer está meditando en medio del infierno junto a un río de lava. La pequeña pluma empieza a caer enfrente de Lucifer que con los ojos cerrados la atrapa en el aire. Lucifer la observa de cerca, una sonrisa maliciosa se dibuja en su cara, con sus manos aplasta la pluma y cuando las abre aparece de la nada un pequeño diablito bebe.	11 Seg
3	5	Overshoulder de Lucifer, PP Fito en sus brazos.	ROSTRO DE BEBE. llorando	4 seg
3	6	PG Lucifer LATERAL	Lucifer ríe estruendosamente, él bebe llora haciendo callar a Lucifer que empieza a caminar de un lado a otro con él bebe en sus brazos.	5 seg
3	7	Overshoulder Picado de Lucifer.	Él bebe empieza a tranquilizarse mientras se aferra a Lucifer	2 seg
3	8	PP subjetiva de FITO (en cuadro se ve a Lucifer) -	Risa malvada; Risa Tierna	3 seg
4	9	Traveling en PG de izquierda a derecha hasta la entrada del trono de Lucifer.	El pasillo del infierno está lleno de estatuas y los verdugos de Lucifer	5 Seg
5	10	PG (en PP se logra ver la	Lucifer está sentado en su trono de	5 Seg

		cabeza de la secretaria mas no su rostro, atrás Lucifer sentado en su trono).	espaldas a la puerta, frente a él está sentada su secretaria, trabajando en una máquina de escribir.	
5	11	PP Lucifer se voltea quedando	LUCIFER (fuerte grito) FITO!	3 Seg
6	12	PG FITO DIAGONAL BACK	Fito está pescando en el río de lava esqueletos de peces hasta que el grito de Lucifer convertido en eco llega a sus oídos, Fito desaparece.	3 Seg
7	13	PG Overshoulder Lucifer	Lucifer está sentado en su trono mientras de fondo aparece Fito	3 Seg
7	14	PM Frontal Lucifer	Lucifer le habla a Fito	5 Seg Dialogo...
7	15	PM Frontal	Lucifer continua hablando	3Seg ... Dialogo...
7	16	PM Fito	Fito extrañado mira a su padre	3 seg ...Dialogo...
7	17	PM Frontal	Lucifer continua hablando	6 Seg ...Dialogo
7	18	PG FRONTAL	Lucifer golpea contra el piso su tridente	3 Seg ...Dialogo
7	19	PP FRONTAL Fito	Fito sonríe maliciosamente mientras mira a su padre	2 seg
7	20	PP FRONTAL Lucifer	Lucifer sonríe	2 seg
8	22	PG FRONTAL PARQUE	Niños jugando en el parque, Fito de espaldas aparece en forma de humo.	6 Seg
8	23	PP rostro Fito	Fito sonrie asombrado	2 Seg
8	24	PP subjetiva de Fito.	Recorrido de la mariposa amarilla.	4 seg
8	25	PP Rostro Fito	Fito asombrado observa la mariposa, sonríe al verla posada en su nariz, la toma con sus manos. Fito sonríe maliciosamente	5 Seg
8	26	PG de la niña (subjetiva Fito)	una niña en el parque juega con un globo	2 Seg
8	27	PM Fito	Fito ríe maliciosamente.	4 Seg
8	28	Overshoulder Fito	Sarita empieza a caminar, Fito camina tras ella, un muro de	4 seg

			ladrillos se atraviesa entre los dos	
8	29	PP Muro	Anuncio I Prueba	3 Seg
9	30	PG Diagonal picado de Habitación Sarita	Sarita duerme plácidamente mientras entra la luz de la luna	3 Seg
9	31	PM LATERAL Sarita	Sarita está dormida abre los ojos por el movimiento de las ramas.	3 Seg
9	32	PP Rostro Sarita Frontal	Sarita escucha ruidos y se gira mirando hacia el techo	3 Seg
9	33	PG sarita en la habitación	Sarita se levanta y observa a su alrededor	2 Seg
9	34	PM Sarita	Sarita mirar a su alrededor	2 Seg
9	35	Subjetiva de Sarita	La muñeca mueve su cabeza.	3 Seg
9	36	PG sarita en la habitación	Sarita se tapa su cara con sus manos	3 Seg
9	37	PG Sarita En la cama. Zoom in de cámara hasta llegar a PM de Fito en la ventana	Sarita grita y se tapa la cara con las manos. Fito aparece parado en la ventana y empieza a reír pero su risa se opaca por el llanto de Sarita	4 seg
9	38	PG Lateral	Sarita Lloro tapandose la cara con las manos.	2 Seg
10	39	PM Lucifer	Lucifer esta frente a una pantalla por donde vigila los movimientos de su hijo	3 Seg
10	40	PM Lucifer contrapicado	Lucifer con las manos en su boca observa la niña llorar. Haciendo notar su alegría con una risa malévola	3 Seg
10	41	PM Frontal Lucifer sentado en el trono ZOOM IN pantalla donde se muestra a Fito	Lucifer se da la vuelta alegre mientras que en el fondo Fito esta conmovido.- Se escucha un crujido de su piel quebrándose,	6 Seg
11	42	PP Fito	Fito observa la flor en el pasto	3 seg
11	43	Overshoulder de Fito	Ladrillo sale destruyendo la flor. Anuncia la siguiente prueba, de fondo se observa la fiesta de sarita.	9 seg
11		PM de Sarita	Sarita viendo su torta	
11	44	PM Frontal Fito bajando	Fito saca una cuerda y hala con	4 seg

		las nubes	fuerza, dos nubes blancas están amarradas de la cuerda	
11	45	PM PICADO de Sarita	Sarita tiene un regalo, cae una gota en su frente	2 seg
11	46	Overshoulder Contrapicado de Sarita	Sarita mira hacia el cielo y ve las dos nubes negras que se posan sobre ella	2 seg
11	47	PA Fito	Fito celebra saltando bajo la lluvia su triunfo	3 seg
11	48	PG cielo	Nubes moviéndose de derecha a izquierda	2 seg
11	49	PM de Fito Observando el arcoíris	Fito se enoja al ver que su plan fracasa,	2 seg
11	50	PG arcoiris	un arcoíris se eleva por encima de la fiesta	2 seg
11	51	PM Picado de Sarita	Sarita sorprendida observando el arcoiris	2 seg
11	52	PP de Fito	Fito observa el arcoiris sorprendido. Escucha un sonido extraño. Una pequeña grieta se forma en su rostro, y se sorprende al ver a Sarita en frente	4 seg
11	53	PM Sarita	Sarita observa a Fito	
11	54	Overshoulder Fito	Fito observa a Sarita en frente a él observándolo con su gran sonrisa, Sarita lo toca diciéndole LLEVA	3 seg
11	55	PM Fito	Fito sorprendido observa a Sarita	2 seg
11	56	Oveshoulder Fito	Sarita corre	3 seg
11	57	Subjetiva de Fito PA de Sarita	Sarita se detiene al ver que Fito se ha quedado observándola y nota la confusión en la cara de Fito, llamándolo con su mano SARITA: vamos Atrápame.	
11	58	Overshoulder Sarita	Fito corre tras ella, los dos ríen mientras juegan	
11	59	PG Frontal	Fito alcanza a Sarita y ahora es ella quien corre tras él, Fito corre y queda congelado mientras desaparece en forma de humo.	19 seg
12	60	PG FRONTAL Lucifer	Lucifer está en su trono	2 seg

12	61	PG Lucifer	Fito aparece delante de Lucifer	2 seg
12	62	PP frontal	Lucifer mira a fito con rabia	2 seg
12	63	PP Fito	Reacción de Fito	2 seg
12	64	PM Lucifer	Lucifer le dice: Fito Qué es lo que has estado haciendo?. Acaso te mande a la tierra a jugar? Esta será tu última oportunidad de cumplir la misión.	8 seg
12	65	Overshoulder Fito	Lucifer se acerca a Fito y da unos pasos rodeándolo mientras deja caer sobre él un polvo negro diciendo: deberás regresar y traer contigo a tu víctima.	3 seg
12	66	PM Fito	Fito con su abertura en el rostro cambia su Expresión, lucifer continua diciendo: ella se quedará con nosotros para siempre". Lucifer ríe	3 seg
12	67	PG LATERAL	Ambos cambian su expresion, Fito desaparece.	3 seg
13	68	PG Frontal	Sarita corre por el bosque, Fito malvado aparece tras ella y la persigue	8 seg
14	69	Overshoulder de Sarita de fondo las puertas	Sarita observa unas puertas viejas de madera que aparecen de repente, ella se acerca a estas.	6 Seg
14	70	PP de Sarita, al fondo Fito Malvado se acerca hacia ella	Fito camina hacia Sarita.	2 Seg
14	71	PP Rostro de Fito	Fito Tiene una Expresión dubitativa. Su rostro se desquebraja.	2 seg
14	72	overshoulder de Fito, sarita se encuentra cerca de las puertas.	Sarita Se gira, se sorprende y se desmaya de la impresión.	3 seg
14	73	PM contrapicado Fito	Fito se transforma en un ángel y logra estirar su mano para coger a Sarita.	5 seg
14	74	PM picado	Sarita Se alegra de ser rescatada por Fito,	2 Seg

14	75	PM Contrapicado	Fito Sonríe amablemente, mientras sostiene a Sarita	2 Seg
14	76	PM SUBJETIVA de FITO picado	Mientras FITO parpadea La sonrisa tierna se transforma en malévola. Sarita se transforma en diablo.	3 Seg
14	77	PM contrapicado Fito	Sarita hala a Fito hacia el hueco haciéndolo caer al infierno. Las Puertas se cierran tras ellos.	2 Seg
15	78	PG picado	Fito despierta, está amarrado por unas cadenas a sus piernas	2 Seg
15	79	PG Mirada Subjetiva Contrapicado	Sara Diabla y Lucifer se encuentran en lo que ahora parece ser el tribunal del Infierno.	4 Seg
15	80	PM LUCIFER EN EL TRONO	LUCIFER: Todo esto pudo haber sido tuyo, solo tenías que dejarte guiar por la maldad.	12 Seg
15	81	PG	Dos vergudos se llevan a rastras a Fito.	7 Seg
16	82	PG DIAGONAL Celda, de fondo se observa a Fito de espaldas.	Días después	3 Seg
16	83	PP FRONTAL Lucifer	LUCIFER "No es suficiente castigo condenarte a la oscuridad, vive cautivo en una piedra sufriendo por toda la eternidad"	7 Seg
16	84	PG FRONTAL Lucifer	Lucifer golpea su tridente contra el suelo	4 Seg
16	85	PG FRONTAL subjetiva de Lucifer	Una Onda llega hasta las rejas y las destruye. La figura de cartón de Fito cae al igual que el telón, revelando a Sarita amarrada quien recibe una onda del tridente y se convierte en una piedra	2 seg
16	86	PP Rostro de Lucifer. Frontal	Lucifer no entiende lo que pasa, su expresión es de ira y de confusión.	2 Seg
16	87	PG FRONTAL Lucifer camina hacia la cuerda (Cámara) hasta quedar en un PP de la cara de Lucifer	una cuerda dorada cuelga desde el cielo	4 Seg
16	88	PP nota Subjetiva de Lucifer	Lucifer toma con su mano una nota que esta pegada, ésta dice: "no hay hoja en el universo que se mueva	6 Seg

			sin la voluntad de Dios"	
16	89	PG CENITAL de Lucifer. Zoom out	Lucifer emite un sonido de dolor que hace eco por todo el infierno.	3 Seg
17	90	PP contrapicado	Fito ángel sonrío	2 Seg
17	91	PM Lateral	Las puertas se cierran Fito se gira	3 Seg
17	92	PG back	camina hasta alcanzar a un ángel que lleva consigo una tula que dice "Ángeles INC"	5 Seg

6.5.PLAN DE RODAJE

Cuadro 2. Día Uno- Día 6 / Maqueta Cielo

Hora de llamado equipo: 7:00

Personajes: Ángel

Set: Garaje Sebastián

Fecha: Junio 24 – Junio 30 de 2014

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M						
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES
Garaje	1	1	11	8:00 am		Ángel

Cuadro 3. Día Siete- Día Doce / Maqueta Cielo

Hora de llamado equipo: 7:00

Personajes: Ángel y Fito

Set: Garaje Sebastián

Escenas: 1 - 17

Fecha: Julio 1- Julio 5 de 2014

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M						
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES
Garaje	17	90	2	8:00 am		Fito Ángel P.P contrapicado
Garaje	17	91	4			Fito Ángel P.M Lateral

Cuadro 4. Día Trece- Día Diecinueve / Maqueta Cielo

Hora de llamado equipo: 7:00

Personajes: Ángel y Fito

Set: Garaje Sebastián

Escenas: 17

Fecha: Julio 7-Julio 12 de 2014

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M						
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	17	92	6	8:00 am	Fito Ángel y Ángel	PG BACK

Cuadro 5. Día Diecinueve / Maqueta Habitación Sarita

Hora de llamado equipo: 7:00

Personajes: Sarita

Set: Garaje Sebastián

Escenas: 9

Fecha: Julio 15 de 2014

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	9	30	3	8:00 am		Sarita	Plano General Diagonal
Garaje	9	33	2			Sarita se levanta y observa la habitación	PG HABITACIÓN
Garaje	9	36	3			Sarita se tapa con sus manos su rostro	PG HABITACIÓN

Cuadro 6. Día Veinte / Maqueta Habitación Sarita

Hora de llamado equipo: 7:00

Personajes: Sarita y Fito

Set: Garaje Sebastián

Escenas: 9

Fecha: Julio 16 de 2014

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	9	38	2	8:00 am		Sarita llorando	Plano Gneral Lateral
Garaje	9	37	4			Sarita, Fito,	

Cuadro 7. Día Veintiuno / Maqueta Habitación Sarita

Hora de llamado equipo: 7:00

Personajes: Sarita y Fito

Set: Garaje Sebastián

Escenas: 9

Fecha: Julio 17 de 2014

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	9	31	3	8:00 am		Sarita miedosa	Plano medio Lateral
Garaje	9	34	2			Sarita mira a su alrededor	PM

Cuadro 8. Día Veintidós / Maqueta Habitación Sarita

Hora de llamado equipo: 7:00

Personajes: Sarita y Fito

Set: Garaje Sebastián

Escenas: 9

Fecha: Julio 18 de 2014

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	9	32	3	8:00 am		Sarita	PP sarita
Garaje	9	35	3			Sarita, Fito,	SUBJETIVA SARITA

Cuadro 9. Día Veintitrés / Maqueta Tierra**Hora de llamado equipo: 7:00****Personajes: Fito****Set: Garaje Sebastián****Escenas: 8****Fecha: Agosto 22 de 2014**

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	8	27	4	8:00 am		Fito	PM
Garaje	8	23	2			Fito	PP Fito ríe Asombra do
Garaje	8	25	5	8:00 am		Fito	PP. Fito observa la mariposa en su nariz

Cuadro 10. Día Veinticuatro / Maqueta Tierra**Hora de llamado equipo: 7:00****Personajes: Sarita y Fito****Set: Garaje Sebastián****Escenas: 8****Fecha: Agosto 23 de 2014**

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	8	28	4	8:00 am		Fito, Sarita	Over de Fito, siguiendo a sarita
Garaje	8	29	3			Muro	P.P muro
Garaje	8	26	2			Sarita	PG Subjetiva Fito
Garaje	11	42	3	8:00 am		Fito, Flor	P.P. la Flor
Garaje	8	24	4	8:00 am		Mariposa	Subjetiva Fito, recorrido mariposa.

Cuadro 11. Día Veinticinco / Maqueta Parque

Hora de llamado equipo: 7:00

Personajes: Fito

Set: Garaje Sebastián

Escenas: 11

Fecha: Agosto 24 de 2014

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	11	43	9			Fito	Overshoulder Fito
Garaje	11	44	4			Fito	Pm Fito baja las nubes
Garaje	11	47	3			Fito	PG Fito celebra

Cuadro 12. Día Veintiséis / Maqueta Parque

Hora de llamado equipo: 7:00

Personajes: Fito

Set: Garaje Sebastián

Escenas: 11

Fecha: Agosto 25 de 2014

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	11	49	2	8:00 am		Fito	Pm Fito observa el arcoíris
Garaje	11	53	3			Sarita	Sarita observa a Fito
Garaje	11	48	2				CIELO NUBES

Cuadro 13. Día Veintisiete / Maqueta Tierra**Hora de llamado equipo: 7:00****Personajes: Fito****Set: Garaje Sebastián****Escenas: 11****Fecha: Agosto 26 de 2014**

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	11	45	2	8:00 am		Sarita	PM PICADO, sarita con el regalo
Garaje	11	51	2			Sarita	PM PICADO, sarita observa el arcoíris
Garaje	11	46	2			Sarita	Overshoulder Contrapicado

Cuadro 14. Día Veintiocho / Maqueta Tierra**Hora de llamado equipo: 7:00****Personajes: Sarita y Fito****Set: Garaje Sebastián****Escenas: 11****Fecha: Agosto 27 de 2014**

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	11	56	19	8:00 am		Sarita, Fito	PG FRONTAL AMBOS CORREN

Cuadro 15. Día Veintinueve / Maqueta Tierra

Hora de llamado equipo: 7:00

Personajes: Sarita y Fito

Set: Garaje Sebastián

Escenas: 11

Fecha: Agosto 28 de 2014

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	11	55	3	8:00 am		Fito	PM FITO
Garaje	11	54	2			Fito	Over Fito

Cuadro 16. Día Treinta- Día Treinta y uno / Maqueta Tierra

Hora de llamado equipo: 7:00

Personajes: Sarita y Fito

Set: Garaje Sebastián

Escenas: 13

Fecha: Agosto 29- Agosto 30 de 2014

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	13	59	15	8:00 am		Sarita, Fito	PG FRONTAL SARITA CORRE

Cuadro 17. Día Treinta y dos / Maqueta Tierra**Hora de llamado equipo: 7:00****Personajes: Sarita****Set: Garaje Sebastián****Escenas: 14****Fecha: Agosto 31 de 2014**

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	13	68	8	8:00 am		Sarita, Fito malvado	Sarita corre por el bosque, Fito malvado aparece tras ella y la persigue

Cuadro 18. Día Treinta y tres / Maqueta Parque**Hora de llamado equipo: 7:00****Personajes: Sarita y Fito****Set: Garaje Sebastián****Escenas: 14****Fecha: Septiembre 1 de 2014**

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	14	70	2	8:00 am		Sarita	PP Sarita al fondo Fito malvado
Garaje	14	73	5			Fito	PP Fito
Garaje	14	69	6			Fito, Sarita	Overshoulder de Fito

Cuadro 19. Día Treinta y cuatro / Maqueta Parque**Hora de llamado equipo: 7:00****Personajes: Sarita y Fito****Set: Garaje Sebastián****Escenas: 14****Fecha: Septiembre 2 de 2014**

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	14	71	3	8:00 am		Fito	PP Rostro de Fito
Garaje	14	72	3			Sarita, Fito	Overshoulder de Fito, sarita se encuentra cerca de las puertas..
Garaje	14	74	5			Sarita	PM picado

Cuadro 20. Día Treinta y cinco / Maqueta Tierra**Hora de llamado equipo: 7:00****Personajes: Sarita y Fito****Set: Garaje Sebastián****Escenas: 14****Fecha: Septiembre 3 de 2014**

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	14	75	2	8:00 am		Fito	PM Contrapicado
Garaje	14	76	3			Sarita	PM SUBJETIVA de FITO picado
Garaje	14	77	2			Fito	PM contrapicado Fito

Cuadro 21. Día Treinta y seis / Maqueta Infierno**Hora de llamado equipo: 7:00****Personajes: Lucifer****Set: Garaje Sebastián****Escenas: 3****Fecha: Septiembre 4 de 2014**

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	3	4	11	8:00 am		Lucifer	PM FRONTAL. Lucifer meditando
Garaje	3	5	4	8:00		Lucifer y Fito bebe	Overshoulder Lucifer
Garaje	3	7	2			Lucifer y Fito bebe	Overshoulder Picado Lucifer
Garaje	3	6	5			Lucifer y Fito bebe	PG FRONTAL Lucifer

Cuadro 22. Día Treinta y cinco / Maqueta Infierno**Hora de llamado equipo: 7:00****Personajes: Lucifer, Fito bebe****Set: Garaje Sebastián****Escenas: 4-5-6****Fecha: Septiembre 5 de 2014**

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	4 y 5	9-10	10	8:00 am		Estatuas, Secretaria, Lucifer	Paneo de Izq. A Dere. (plano secuencia)
Garaje	5	11	3			Lucifer	PP lucifer grita Fito
Garaje	6	12	3			Fito	PG Back Diagonal Fito

Cuadro 23. Día Treinta y seis / Maqueta Infierno**Hora de llamado equipo: 7:00****Personajes: Lucifer y Fito****Set: Garaje Sebastián****Escenas: 7****Fecha: Septiembre 6 de 2014**

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	7	14	5	8:00 am		Lucifer	PG FRONTAL
Garaje	7	18	3			Fito	PG FRONTAL LUCIFER GOLPEA SU TRIDENTE
Garaje	7	13	3	8:00 am		Lucifer y Fito	PG OVERSHOULDER DE LUCIFER
Garaje	7	21	4			Lucifer y Fito	PG LATERAL AMBOS RIEN
Garaje	7	15	3	8:00 am		Lucifer	PM LUCIFER HABLA
Garaje	7	17	6			Lucifer	PG LUCIFER CONTINUA HABLANDO

Cuadro 24. Día Treinta y siete / Maqueta Infierno**Hora de llamado equipo: 7:00****Personajes: Lucifer y Fito****Set: Garaje Sebastián****Escenas: 7-10****Fecha: 7 de Septiembre de 2014**

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	7	16	3	8:00 am		Fito	PM Fito extrañado
Garaje	7	19	2			Fito	PP
Garaje	7	20	2			Lucifer	PP LUCIFER
Garaje	10	39	3	8:00 am		Lucifer	Overshoulder

							Lucifer
Garaje	10	40	3			Lucifer	PM CONTRAPICADO

Cuadro 25. Día Treinta y ocho / Maqueta Infierno

Hora de llamado equipo: 7:00

Personajes: Lucifer, Fito

Set: Garaje Sebastián

Escenas: 10-12

Fecha: Septiembre 8 de 2014

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	10	41	6	8:00 am		Lucifer	PM FRONTAL LUCIFER OBSERVA LA PANTALLA
Garaje	12	57	2	8:00 am		Lucifer	PG FRONTAL SENTADO EN LA SILLA
Garaje	12	61	8			Lucifer	PM FRONTAL LUCIFER HABLAR
Garaje	12	58	2	8:00 am		Lucifer y Fito	OVERSHOULDER DE LUCIFER
Garaje	12	60	2			Lucifer y Fito	PM FITO

Cuadro 26. Día Treinta y nueve / Maqueta Infierno

Hora de llamado equipo: 7:00

Personajes: Lucifer

Set: Garaje Sebastián

Escenas: 12-15

Fecha: Septiembre 9 de 2014

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	12	59	2			Lucifer	PM LUCIFER
Garaje	12	62	3	8:00 am		Lucifer y	PG FRONTAL

						Fito	
Garaje	12	63	3			Lucifer y Fito malvado	PM FITO
Garaje	12	64	3			Lucifer y Fito malvado	PG LATERAL
Garaje	15	75	2	8:00 am		Fito	PG PICADO
Garaje	15	76	4			Fito, Sara diablo, Lucifer	PG CONTRAPICADO MIRADA SUB DE FITO
Garaje	15	77	12	8:00 am		Lucifer, Fito ángel	PG PICADO
Garaje	15	78	7	8:00 am		Fito ángel, Lucifer, Verdugos	PG Overshoulder de Lucifer

Cuadro 27. Día Cuarenta / Maqueta Infierno

Hora de llamado equipo: 7:00

Personajes: Lucifer

Set: Garaje Sebastián

Escenas: 16

Fecha: Septiembre 9 de 2014

Hora de inicio de labores: 8:00 A.M							
SET	ESCENA	PLANO	SEGUNDOS	HORA INICIO	HORA FINAL	PERSONAJES	OBSERV.
Garaje	16	79	3	8:00 am		Fito ángel	PG DIAGONAL
Garaje	16	80	4	8:00 am		Lucifer	P.G FRONTAL. Lucifer golpea su tridente contra el suelo
Garaje	16	85	5	8:00 am		Lucifer	PP SUBJETIVA NOTA
Garaje	16	89	3			Lucifer	PG CENITAL LUCIFER

Garaje	16	88	6			Nota	P.P Subjetiva Lucifer
Garaje	16	87	4			Lucifer	PG FRONTAL Lucifer camina hacia la cuerda
Garaje	16	83	2	8:00 am		Lucifer	PP FRONTAL
Garaje	16	84	4			Lucifer	PG FRONTAL
Garaje	16	82	2			Lucifer, Sarita diabla, Fito ángel	PG FRONTAL subjetiva de Lucifer

6.6.SESIÓN DE DERECHOS

Ilustración 20. Cesión de Derechos Carlos Ramírez- Construcción de Personajes

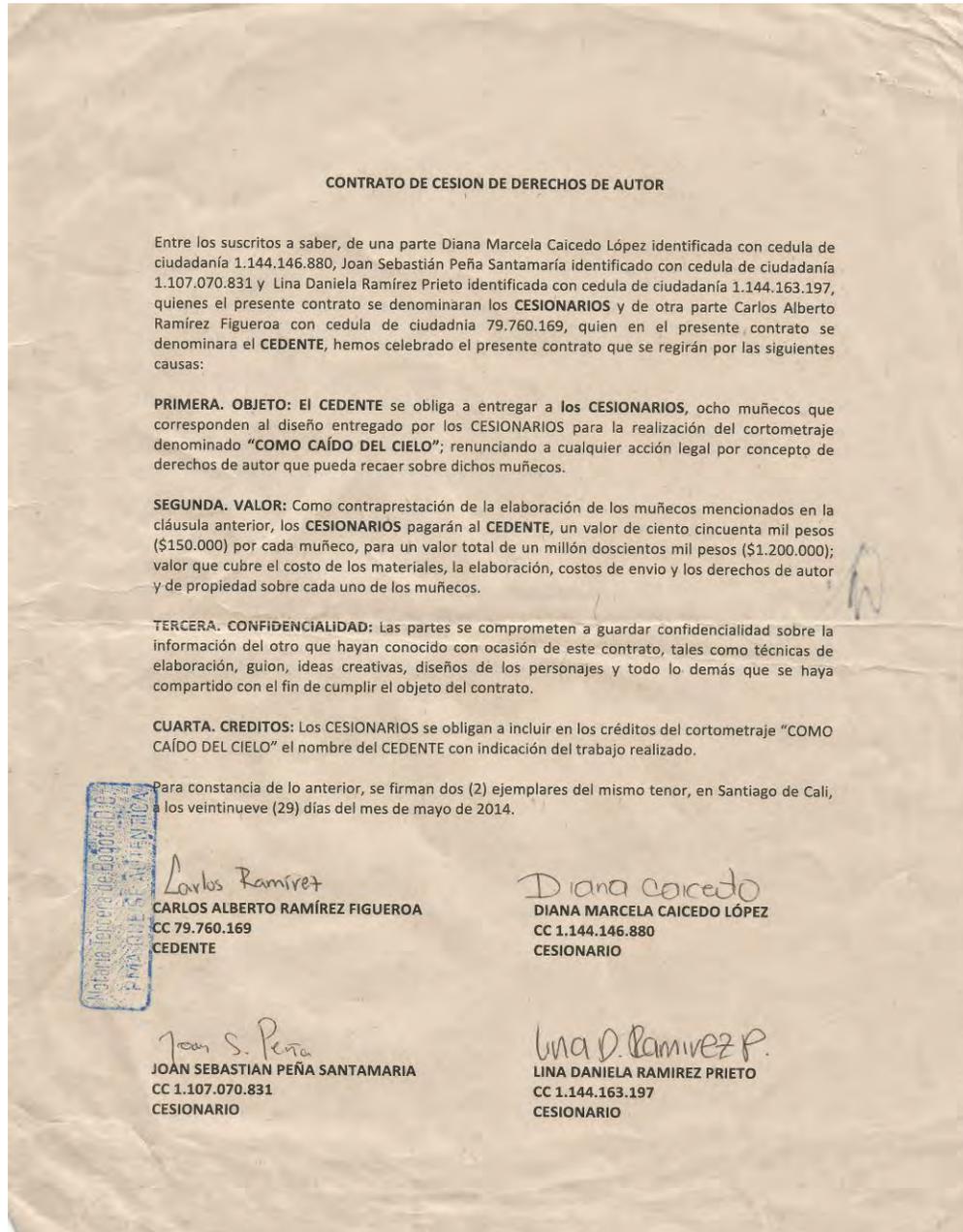


Ilustración 21. Cesión de Derechos Juliana Erazo-Diseño de Personajes

CONTRATO DE CESION DE DERECHOS DE AUTOR ¶

¶
¶
¶
Entre los suscritos a saber, de una parte Diana Marcela Caicedo López identificada con cedula de ciudadanía 1.144.146.880, Joan Sebastián Peña Santamaría identificado con cedula de ciudadanía 1.107.070.831 y Lina Daniela Ramírez Prieto identificada con cedula de ciudadanía ¶ 1.144.163.197 quienes el presente contrato se denominaran los **CESIONARIOS** y de otra parte Juliana Erazo Gómez con cedula de ciudadanía 1.144.062.932, quien en el presente contrato se denominara el **CEDENTE**, hemos celebrado el presente contrato que se regirán por las siguientes causas: ¶

¶
¶
¶
PRIMERA.- OBJETO: El **CEDENTE** se obliga a entregar a los **CESIONARIOS**, el diseño de nueve muñecos que corresponden las características de los personajes indicadas por los **CESIONARIOS** para la realización del cortometraje denominado "**COMO CAÍDO DEL CIELO**"; renunciando a cualquier acción legal por concepto de derechos de autor que pueda recaer sobre dichos diseños. ¶

¶
¶
¶
SEGUNDA.- VALOR: El **CEDENTE**, entregará a título gratuito, los diseños indicados en el numeral anterior, los cuales incluyen, la elaboración y los derechos de autor y de propiedad sobre cada uno de los diseños. ¶

¶
¶
¶
TERCERA.- CONFIDENCIALIDAD: Las partes se comprometen a guardar confidencialidad sobre la información del otro que hayan conocido con ocasión de este contrato, tales como técnicas de elaboración, guion, ideas creativas, diseños de los personajes y todo lo demás que se haya compartido con el fin de cumplir el objeto del contrato. ¶

¶
¶
¶
CUARTA.- CREDITOS: Los **CESIONARIOS** se obligan a incluir en los créditos del cortometraje "**COMO CAÍDO DEL CIELO**" el nombre del **CEDENTE** con indicación del trabajo realizado. ¶

¶
¶
¶
Para constancia de lo anterior, se firman dos (2) ejemplares del mismo tenor, en Santiago de Cali, a los veinticinco (25) días del mes de Agosto de 2014. ¶

¶
¶
¶
¶

 Diana Caicedo ¶
JULIANA ERAZO GÓMEZ DIANA MARCELA CAICEDO LÓPEZ ¶
CC-1.144.062.932 CC-1.144.146.880 ¶
CEDENTE CESIONARIO ¶

¶
¶
¶
¶

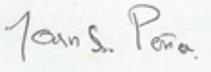
 Joan S. Peña ¶
JOAN SEBASTIAN PEÑA SANTAMARIA LINA DANIELA RAMIREZ PRIETO CC- ¶
1.107.070.831 CC-1.144.163.197 ¶
CESIONARIO CESIONARIO ¶

Ilustración 22. Cesión de Derechos Guillermo León Montoya- Voz Lucifer

CONTRATO DE CESION DE DERECHOS DE IMAGEN Y VOZ

Entre los suscritos a saber, de una parte Diana Marcela Caicedo López identificada con cedula de ciudadanía 1.144.146.880, Joan Sebastián Peña Santamaría identificado con cedula de ciudadanía 1.107.070.831 y Lina Daniela Ramírez Prieto identificada con cedula de ciudadanía 1.144.163.197, quienes el presente contrato se denominaran los **CESIONARIOS** y de otra parte Guillermo León con cedula de ciudadanía 16 685 101 Cali, quien en el presente contrato se denominara el **CEDENTE**, hemos celebrado el presente contrato que se regirán por las siguientes causas:

PRIMERA. OBJETO: El **CEDENTE** se obliga a prestar a los **CESIONARIOS**, su voz para la creación del personaje Lucifer del cortometraje denominado "COMO CAÍDO DEL CIELO" y así mismo permite el uso de su imagen para el making off de dicha producción audiovisual; renunciando a cualquier acción legal por concepto de derechos de autor que pueda recaer sobre su trabajo.

SEGUNDA. VALOR: Como contraprestación de a la grabación de la voz, mencionada en la cláusula anterior, los **CESIONARIOS** pagarán al **CEDENTE**, un valor de doscientos mil pesos (\$200.000); valor que cubre el alquiler del estudio de grabación, la grabación tanto de la imagen como de su voz y los derechos de autor y de propiedad sobre el audio grabado.

TERCERA. CONFIDENCIALIDAD: Las partes se comprometen a guardar confidencialidad sobre la información del otro que hayan conocido con ocasión de este contrato, tales como técnicas de elaboración, guión, ideas creativas, Creación de los personajes y todo lo demás que se haya compartido con el fin de cumplir el objeto del contrato.

CUARTA. CREDITOS: Los **CESIONARIOS** se obligan a incluir en los créditos del cortometraje "COMO CAÍDO DEL CIELO" el nombre del **CEDENTE** con indicación del trabajo realizado.

Para constancia de lo anterior, se firman dos (2) ejemplares del mismo tenor, en Santiago de Cali, a los veintitres (23) días del mes de julio de 2014.

GUILLERMO LEÓN
CC 16 685 101
CEDENTE

Diana Caicedo
DIANA MARCELA CAICEDO LÓPEZ
CC 1.144.146.880
CESIONARIO

JOAN SEBASTIAN PEÑA SANTAMARIA
CC 1.107.070.831
CESIONARIO

Lina D. Ramirez P.
LINA DANIELA RAMIREZ PRIETO
CC 1.144.163.197
CESIONARIO

Ilustración 23. Cesión de Derechos Ana Sofía Ramírez- Voz Sarita

CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR ¶

¶

¶

Entre los suscritos a saber, de una parte Diana Marcela Caicedo López identificada con cédula de ciudadanía 1.144.146.880, Joan Sebastián Peña Santamaría identificado con cédula de ciudadanía 1.107.070.831 y Lina Daniela Ramírez Prieto identificada con cédula de ciudadanía 1.144.163.197 quienes el presente contrato se denominarán los **CESIONARIOS** y de otra parte Gladys Dufay Prieto con cédula de ciudadanía 31.967.883 quien en el presente contrato se denominará el **CEDENTE**, y es también representante legal de Ana Sofía Prieto Ramírez con tarjeta de identidad 1.006.051.950, hemos celebrado el presente contrato que se registrarán por las siguientes causas: ¶

¶

PRIMERA. OBJETO: El **CEDENTE** otorga los derechos sobre la voz de Ana Sofía Prieto a los **CESIONARIOS**, que corresponden la voz del personaje creado por los **CESIONARIOS** para la realización del cortometraje denominado "**COMO CAÍDO DEL CIELO**"; renunciando a cualquier acción legal por concepto de derechos de autor que pueda recaer sobre dicha voz. ¶

¶

SEGUNDA. VALOR: El **CEDENTE**, entregará a título gratuito, los derechos sobre la voz indicados en el numeral anterior, los cuales incluyen, la elaboración y los derechos de autor y de propiedad sobre cada uno de los diseños. ¶

¶

TERCERA. CONFIDENCIALIDAD: Las partes se comprometen a guardar confidencialidad sobre la información del otro que hayan conocido con ocasión de este contrato, tales como técnicas de elaboración, guion, ideas creativas, diseños de los personajes y todo lo demás que se haya compartido con el fin de cumplir el objeto del contrato. ¶

¶

CUARTA. CREDITOS: Los **CESIONARIOS** se obligan a incluir en los créditos del cortometraje "**COMO CAÍDO DEL CIELO**" a Ana Sofía Prieto Ramírez con indicación del trabajo realizado. ¶

¶

Para constancia de lo anterior, se firman dos (2) ejemplares del mismo tenor, en Santiago de Cali, a los cinco (5) días del mes de Septiembre de 2014. ¶

¶

¶

¶

Gladys Prieto

Diana Caicedo

GLADYS DUFAY PRIETO	→	→	→	→	DIANA MARCELA CAICEDO LÓPEZ ¶
CC. 31.967.883	→	→	→	→	CC. 1.144.146.880 ¶
CEDENTE	→	→	→	→	CESIONARIO ¶

¶

¶

¶

Joan S. Peña

Lina D. Ramirez P.

JOAN SEBASTIAN PEÑA SANTAMARIA	→	→	→	→	LINA DANIELA RAMIREZ PRIETO ¶
CC. 1.107.070.831	→	→	→	→	CC. 1.144.163.197 ¶
CESIONARIO	→	→	→	→	CESIONARIO ¶

¶

Ilustración 24. Cesión de Derechos Daniela López- Construcción Maquetas

CONTRATO DE CESION DE DERECHOS DE AUTOR

Entre los suscritos a saber, de una parte Diana Marcela Caicedo López identificada con cedula de ciudadanía 1.144.146.880, Joan Sebastián Peña Santamaria identificado con cedula de ciudadanía 1.107.070.831 y Lina Daniela Ramírez Prieto identificada con cedula de ciudadanía 1.144.163.197 quienes el presente contrato se denominaran los **CESIONARIOS** y de otra parte Daniela López Agudelo con cedula de ciudadanía 1.144.052.258, quien en el presente contrato se denominara el **CEDENTE**, hemos celebrado el presente contrato que se regirán por las siguientes causas:

PRIMERA. OBJETO: El **CEDENTE** se obliga a entregar a los **CESIONARIOS**, el diseño de nueve muñecos que corresponden las características de los personajes indicadas por los **CESIONARIOS** para la realización del cortometraje denominado "**COMO CAÍDO DEL CIELO**"; renunciando a cualquier acción legal por concepto de derechos de autor que pueda recaer sobre dichos diseños.

SEGUNDA. VALOR: El **CEDENTE**, entregará a título gratuito, los diseños indicados en el numeral anterior, los cuales incluyen, la elaboración y los derechos de autor y de propiedad sobre cada uno de los diseños.

TERCERA. CONFIDENCIALIDAD: Las partes se comprometen a guardar confidencialidad sobre la información del otro que hayan conocido con ocasión de este contrato, tales como técnicas de elaboración, guion, ideas creativas, diseños de los personajes y todo lo demás que se haya compartido con el fin de cumplir el objeto del contrato.

CUARTA. CREDITOS: Los **CESIONARIOS** se obligan a incluir en los créditos del cortometraje "**COMO CAÍDO DEL CIELO**" el nombre del **CEDENTE** con indicación del trabajo realizado.

Para constancia de lo anterior, se firman dos (2) ejemplares del mismo tenor, en Santiago de Cali, a los veintinueve (29) días del mes de Mayo de 2014.

DANIELA LÓPEZ AGUDELO
CC. 1.144.052.258
CEDENTE

DIANA MARCELA CAICEDO LÓPEZ
CC 1.144.146.880
CESIONARIO

JOAN SEBASTIAN PEÑA SANTAMARIA
CC 1.107.070.831
CESIONARIO

LINA DANIELA RAMÍREZ PRIETO
CC 1.144.163.197
CESIONARIO

Ilustración 25. Cesión Derechos Juan David Escobar- Construcción Personajes

CONTRATO DE CESION DE DERECHOS DE AUTOR

Entre los suscritos a saber, de una parte Diana Marcela Caicedo López identificada con cedula de ciudadanía 1.144.146.880, Joan Sebastián Peña Santamaría identificado con cedula de ciudadanía 1.107.070.831 y Lina Daniela Ramírez Prieto identificada con cedula de ciudadanía 1.144.163.197 quienes el presente contrato se denominaran los **CESIONARIOS** y de otra parte Juan David Escobar Prieto con cédula de ciudadanía 1.144.056.818, quien en el presente contrato se denominará el **CEDENTE**, hemos celebrado el presente contrato que se regirán por las siguientes causas:

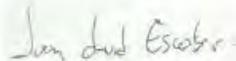
PRIMERA. OBJETO: El **CEDENTE** se obliga a entregar a los **CESIONARIOS**, 10 muñecos de plastilina que corresponden las características de los personajes indicadas por los **CESIONARIOS** para la realización del cortometraje denominado "COMO CAÍDO DEL CIELO"; renunciando a cualquier acción legal por concepto de derechos de autor que pueda recaer sobre dichos diseños.

SEGUNDA. VALOR: El **CEDENTE**, entregará a título gratuito, los diseños indicados en el numeral anterior, los cuales incluyen, la elaboración y los derechos de autor y de propiedad sobre cada uno de los diseños.

TERCERA. CONFIDENCIALIDAD: Las partes se comprometen a guardar confidencialidad sobre la información del otro que hayan conocido con ocasión de este contrato, tales como técnicas de elaboración, guion, ideas creativas, diseños de los personajes y todo lo demás que se haya compartido con el fin de cumplir el objeto del contrato.

CUARTA. CREDITOS: Los **CESIONARIOS** se obligan a incluir en los créditos del cortometraje "COMO CAÍDO DEL CIELO" el nombre del **CEDENTE** con indicación del trabajo realizado.

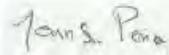
Para constancia de lo anterior, se firman dos (2) ejemplares del mismo tenor, en Santiago de Cali, a los dieciséis (16) días del mes de Agosto de 2014.



JUAN DAVID ESCOBAR PRIETO
CC. 1144.056.81
CEDENTE



DIANA MARCELA CAICEDO LÓPEZ
CC 1.144.146.880
CESIONARIO



JOAN SEBASTIAN PEÑA SANTAMARIA
CC 1.107.070.831
CESIONARIO



LINA DANIELA RAMIREZ PRIETO
CC 1.144.163.197
CESIONARIO

6.7.PRESUPUESTO EJECUTADO

Tabla 1. Presupuesto por Etapas

DESARROLLO						\$ 14.400
PAPELERIA	DESCRIPCIÓN	VALOR	UNIDAD	CANTIDAD	TOTAL	\$ 14.400
Propuesta Plug Stereo	Carpeta de 6 hojas	\$ 6.900	Paquete	1	\$ 6.900	
Propuesta Apolo	Carpeta de 6 hojas	\$ 2.700	Paquete	1	\$ 2.700	
Guión Técnico	Para uso en rodaje	\$ 300	Página	16	\$ 4.800	
PREPRODUCCIÓN						\$ 4.062.620
PERSONAL	DESCRIPCIÓN	VALOR	UNIDAD	CANTIDAD	TOTAL	\$ 1.740.000
Juliana Erazo	Diseño de Personajes	\$ 400.000	Paquete	1	\$ 400.000	\$ 400.000
Daniela Lopez	Diseño de Maquetas	\$ 150.000	Paquete	4	\$ 600.000	\$ 600.000
Fanny del Socorro Perez	Vestuario	\$ 150.000	Paquete	2	\$ 300.000	\$ 300.000
Leonardo Calderon-Daniela Guevara	Música	\$ 350.000	Paquete	1	\$ 350.000	\$ 350.000
Juan David Escobar	Realización de Muñecos en Plastilina	\$ 90.000	Paquete	1	\$ 90.000	\$ 90.000
MAQUETAS	DESCRIPCIÓN	VALOR	UNIDAD	CANTIDAD	TOTAL	\$ 514.630
Cielo						\$ 141.500
Bolsa nubetex	Nubes	\$ 7.500	Paquete	1	\$ 7.500	
Silicona Delgada	Cielo	\$ 3.750	Paquete	1	\$ 3.750	
Alambre Galvani		\$ 2.050	Metro	1	\$ 2.050	
Tela	Biombo	\$ 38.700		1	\$ 38.700	
MDF	Cortado en diferentes medidas	\$ 89.500		1	\$ 89.500	

Habitación Sarita						\$ 83.700
Maqueta		\$ 66.600		1	\$ 66.600	
Transporte		\$ 9.000		1	\$ 9.000	
Muñecos para arte		\$ 8.100	Paquete	1	\$ 8.100	
Tierra						\$ 194.530
Almacenes la 14	Pegante, alambre	\$ 29.780	Paquete	1	\$ 29.780	
DistriAlcos	Varillas	\$ 30.000	Paquete	1	\$ 30.000	
Silicona	Crear árboles	\$ 12.000	Paquete	1	\$ 12.000	
Deuda Maqueta Cielo	Factura de la 14	\$ 16.500	Paquete	1	\$ 16.500	
Materiales maqueta tierra 2	01/08/2014	\$ 19.800	Paquete	1	\$ 19.800	
Taxi Muñecos Plastilina	01/08/2014	\$ 6.400	Viaje	1	\$ 6.400	
Silicona, pinturas, arcilla, retal		\$ 36.750	Paquete	1	\$ 36.750	
Pita	70 M	\$ 6.600	ROLLO	1	\$ 6.600	
Musgo	1	\$ 4.700	Paquete	1	\$ 4.700	
Plastilinas, pintura, carton paja, balso		\$ 10.500	Paquete	1	\$ 10.500	
Balso (cuadrado y redondo)	redondo y cuadrado	\$ 3.500	Paquete	1	\$ 3.500	
Plastlina, Bolas de Icopor, Silicona		\$ 3.400	Paquete	1	\$ 3.400	
Carton paja		\$ 900	Unidad	1	\$ 900	
Silicona	Paquete de 20 (árboles)	\$ 13.000	Paquete	1	\$ 13.000	
Pintura blanca		\$ 700	Unidad	1	\$ 700	
Infierno						\$ 94.900
Siliconas, mdf		\$ 84.600	Paquete	1	\$ 84.600	
Impresión nota	No hay hoja en el universo...	\$ 300	Unidad	1	\$ 300	
Estatuas de piedra	Plastilina gris	\$ 10.000	Paquete	1	\$ 10.000	

PRUEBAS (ENERO 30 2014)	DESCRIPCIÓN	VALOR	UNIDAD	CANTIDAD	TOTAL	\$ 14.800
Plastilina Pelikan	180 G Azul	\$ 4.000	Barra	1	\$ 4.000	
Alambre de Cobre	Grueso	\$ 1.500	Metro	2	\$ 3.000	
Alambre de Cobre	Delgado	\$ 1.300	Metro	2	\$ 2.600	
Masilla époxica		\$ 5.200	Barras	1	\$ 5.200	
MUÑECOS	DESCRIPCIÓN	VALOR	UNIDAD	CANTIDAD	TOTAL	\$ 1.398.890
1/16 Inch X 32 Foot Aluminum Armature Wire	16 Pul, 9.7 M C/U	\$ 16.114	Paquete	7	\$ 112.800	
Perfiles	8 Muñecos	\$ 30.000	Paquete	1	\$ 30.000	
Personajes	5 =14cm; 1=8cm; 2=19cm	\$ 150.000	muñeco	8	\$ 1.200.000	
Tela muda	Yute	\$ 9.990	metro	1	\$ 9.990	
Adorno o cinton dorado	Hilo Dorado	\$ 250	metro	3	\$ 750	
Arcilla	500 gramos	\$ 1.200	Paquete	1	\$ 1.200	
Hilo Crema	Tula	\$ 1.250	Paquete	1	\$ 1.250	
Cara de Porcelanacrón Pequeña	Cab. Muñeca	\$ 800	Unidad	1	\$ 800	
Pintura Metalizada Plateada	Tula	\$ 2.100	Tarro	1	\$ 2.100	
Vestuario Lucifer	Traje en Lino	\$ 40.000	Traje	1	\$ 40.000	
VIAJES	DESCRIPCIÓN	VALOR	UNIDAD	CANTIDAD	TOTAL	\$ 394.300
1 Viaje aBogotá 20-23 ABRIL						\$ 154.300
Cali Bogotá	1 Pasaje Avianca	\$ 60.000	viaje	1	\$ 60.000	
Taxis Aeropuerto casa		\$ 12.000	viaje	2	\$ 24.000	

Bogotá Cali	1 Pasaje Avianca	\$ 60.000	viaje	1	\$ 60.000	
Transporte Aeropuerto Cali	Buseta	\$ 5.000	viaje	1	\$ 5.000	
Taxi terminal casa		\$ 5.300	viaje	1	\$ 5.300	
2 do Viaje a Bogotá 02-04 MAYO						\$ 240.000
Cali Bogotá	2 pasajes VivaColom	\$ 50.000	viaje	2	\$ 100.000	
Bogotá Cali	2 pasajes VivaColom	\$ 50.000	viaje	2	\$ 100.000	
Recargo equipaje en bodega	Alambre en Maleta	\$ 40.000	viaje	1	\$ 40.000	
PRODUCCIÓN						\$ 710.486
ACTORES	DESCRIPCIÓN	VALOR	UNIDAD	CANTIDAD	TOTAL	\$ 300.000
Guillermo León	Voz Lucifer	\$ 200.000	Paquete	1	\$ 200.000	
Ana Sofia Ramirez	Voz Sarita	\$ 100.000	Paquete	1	\$ 100.000	
RODAJE	DESCRIPCIÓN	VALOR	UNIDAD	CANTIDAD	TOTAL	\$ 510.486
Varilla balso	1 metro 3X3 (riel)	\$ 1.400	Balzo	1	\$ 1.400	
Varilla cuadrada	2.0 X 3600	\$ 3.600	Balzo	2	\$ 7.200	
Alambre Galbanizado	en realidad son 6 M	\$ 250	metro	2	\$ 500	
Pintura acril Color azul	Azul claro	\$ 1.650	Paquete	1	\$ 1.650	
Cinta de enmascara		\$ 2.150	Paquete	1	\$ 2.150	
Hilo azul		\$ 600	Paquete	1	\$ 600	
Anilina Mineral		\$ 600	Unidad	3	\$ 1.800	
Tubos Pvc y conexiones de tubos	5 Tubos, 3/4 TEE, Codos	\$ 24.600	Paquete	1	\$ 24.600	
Pegante Unversal (solucion)		\$ 2.800	Tarro	1	\$ 2.800	
Bombillos	Ahorraadores 85 W	\$ 25.000	Unidad	2	\$ 50.000	
Bombillos	Ahorraadores 45 W	\$ 17.000	Unidad	3	\$ 51.000	

Plafón	Blanco Loza	\$ 1.300	Unidad	2	\$ 2.600
Regleta	X6	\$ 8.000	Unidad	1	\$ 8.000
Cable Duplex	X12	\$ 2.000	Metro	10	\$ 20.000
Bateria LP-EG	Canon "original"	\$ 35.000	Paquete	1	\$ 35.000
Cable Negro	Cable USB de un metro	\$ 5.000	Unidad	1	\$ 5.000
Bolsa de Basura Negra	X6	\$ 1.700	Paquete	1	\$ 1.700
Bolsa de Basura Negra	X12	\$ 2.790	Paquete	1	\$ 2.790
Viniltex	Azul Cielo	\$ 15.000	1-/-4	1	\$ 15.000
Clavijas	Goma	\$ 1.700	Unidad	2	\$ 3.400
Portalamparas escualizadas metalicas		\$ 6.450	Unidad	3	\$ 19.349
Cable de acero		\$ 500	Unidad	2	\$ 1.000
Grillete 5/16		\$ 400	Metro	6	\$ 2.400
Cable Duplex	Luces 45 W	\$ 1.100	metro	6	\$ 6.600
Clavijas	Para luces 45W	\$ 1.700	Unidad	3	\$ 5.100
Cable Duplex	Luces 45 W	\$ 1.700	metro	6	\$ 10.200
Cinta Transparente	40 M	\$ 2.400	Unidad	1	\$ 2.400
Icopor	Rectangulo Grueso	\$ 2.000	Unidad	4	\$ 8.000
Laca	Fuerte	\$ 5.600	Unidad	1	\$ 5.600
Plumas	Blancas	\$ 2.800	Unidad	1	\$ 2.800
Tela	FITO (Malo y Villano)	\$ 5.000	Unidad	1	\$ 5.000
Pincel, Papel Pergamino		\$ 11.800	Paquete	1	\$ 11.800
Pintura, vinilo, Plastilina PING		\$ 4.200	Paquete	1	\$ 4.200
Tela Negra (Popelina Gama)		\$ 2.697	Unidad	1	\$ 2.697
Latex, Azufre		\$ 11.800	Paquete	1	\$ 11.800
Puntillas	X15	\$ 1.000	Paquete	1	\$ 1.000

Vinilo Blanco		\$ 700	Unidad	1	\$ 700
Placa SB	Base Para Mesa	\$ 38.500	Unidad	1	\$ 38.500
Viaje Base de Mesa	Local-Almacén	\$ 10.000	Viaje	1	\$ 10.000
Tornillo de Madera	Paquete de 15	\$ 2.000	Paquete	1	\$ 2.000
Pintura Negra		\$ 500	Unidad	1	\$ 500
Viaje Mesa	Almacén- Set de Grab	\$ 15.000	Viaje	1	\$ 15.000
Limpia Tipos	Pegar Bocas	\$ 5.700	Paquete	1	\$ 5.700
Cable Convertidor	HDMI - VGA	\$ 34.000	Unidad	1	\$ 34.000
Yeso	Moldes	\$ 1.300	Kilo	1	\$ 1.300
Pago de Tulas	Tejidas	\$ 1.500	Paquete	30	\$ 45.000
Cinta aislante		\$ 1.600	Unidad	1	\$ 1.600
Filtros de color	Rojo, amarillo y Azúl	\$ 600	Unidad	3	\$ 1.800
Plastilina PING	2 BARRAS, 7 DE 500G	\$ 7.650	Paquete	1	\$ 7.650
Barra Silicona		\$ 7.500	Paquete	1	\$ 7.500
Silicona liquida	Paquete de 2	\$ 2.100	Paquete	1	\$ 2.100
Transporte Andrés	Making Off 10 Sep	\$ 3.200	Paquete	1	\$ 3.200
POSPRODUCCIÓN / NO APLICA					0
	DESCRIPCIÓN	VALOR	UNIDAD	CANTIDAD	TOTAL
TOTAL					\$ 4.787.506

6.8.FICHA TÉCNICA

Ficha técnica	
Duración	7:09
Genero	Fantasía de aventura
Roles	
Dirección	Diana Caicedo- Sebastián Peña-Lina Ramírez
Producción	Joan Sebastián Peña
Fotografía	Diana Marcela Caicedo
Personajes	
Lucifer	Guillermo León Montoya
Sarita	Ana Ramírez Prieto

7. BITÁCORA DE ACTIVIDADES

Para aquella persona que lea esta bitácora, deberá tener claro algunas consideraciones. Primero deberá entender que este proyecto es el primer ejercicio profesional en stop motion al que se enfrentan sus realizadores; segundo, como es un trabajo inscrito dentro de un marco académico, tiene algunas características de tiempo y protocolos que condicionan el proyecto, por ello encontrará a lo largo del discurso varias anécdotas inconclusas o erradas.

El proyecto inicia a partir de la idea de construir un relato que hablaría sobre el bien y el mal como eje central, en el que los personajes principales serían un ángel y un demonio. Posterior a ello, se inició con la construcción del guion, este proceso se llevó a cabo en un periodo de seis meses. Dicha labor estaba a cargo de uno de los integrantes del equipo de trabajo, que se encargaba del proceso de investigación y escritura del cortometraje, sin embargo los miembros restantes aportaban creativamente y hacían parte de las tomas de decisiones en reuniones hechas periódicamente.

Con la primera versión del guion, empezaron las asesorías con Juan Manuel Acuña, director del trabajo de grado. La sugerencia de darle un enfoque más oscuro a la historia por parte de este, hizo que la investigación diera un giro y se concentrara en libros como Fausto de Goethe y Paraíso perdido de John Milton que inspiraron el desenlace de la historia y el engaño como tema principal, dejando en un segundo plano el planteamiento inicial sobre la disputa entre el bien y el mal.

Una vez concretado el guion, se continuó con el proceso de producción: guion técnico, storyboard y animatic. Por parte del director de trabajo de grado, siempre hubo un interés por recalcar la importancia de estas tres herramientas en una animación, como primer paso se realizó el guion técnico entendiendo este como la transcripción del guion literario en planos cinematográficos, en este proceso se definieron el encuadre de los planos, la posición de la cámara y detalles del diseño sonoro. Siguiendo el proceso se realizó el storyboard en el que se ilustraron los planos concertados en el guion técnico. Todo esto se condensa en el animatic, en este se reúnen las imágenes del storyboard con la pista preliminar de audio. El animatic marca la duración real de cada plano, cada escena y finalmente del cortometraje, es decir se convierte en una primera versión del producto audiovisual. Estos procesos aportan mayor control sobre la puesta en escena, movimientos e interpretación de los personajes.

Una vez listo el animatic, se continuó con la etapa de pre-producción buscando un equipo creativo para diseñar los personajes y los escenarios, ya que a consideración de los miembros del proyecto, era importante que personas con los conocimientos adecuados en diseño y otras artes aportaran sus habilidades al cortometraje.

Para el diseño de los personajes se contó con la ayuda de Juliana Erazo artista visual de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, inicialmente la artista tuvo acceso al guion y al perfil de cada personaje, posteriormente se llevaron a cabo reuniones en las que se revisaban los avances y se aprobaban las propuestas hechas hasta concretar el aspecto físico de estos.

La realización de los personajes estuvo a cargo de Carlos Ramírez en la ciudad de Bogotá, pues las personas que el equipo contactó en la ciudad de Cali no disponían del tiempo para realizar los personajes en el periodo requerido por los miembros del proyecto. Carlos Ramírez, ha trabajado repetidamente con esta técnica en el campo de la publicidad y el cine, es por esta razón que el equipo contrató sus servicios, este se encargó de la elaboración de los personajes principales basados en el diseño hecho por Juliana Erazo. Por otro lado Juan David Escobar creó los extras de las escenas del parque y las estatuas que hacen parte de la decoración del infierno.

Para los escenarios, se contó con la participación de Daniela López diseñadora de interiores de la Academia de Dibujo Profesional. El primer contacto que tuvo la diseñadora con el cortometraje fue mediante el animatic y el guion. Durante la primera reunión con el grupo se acordó una metodología de trabajo pensando principalmente en las exigencias y cuidado de cada escenario, en esta se planteó que después de la entrega de la primera maqueta, mientras el equipo de producción rodaba todas las escenas de dicho escenario, se iría construyendo la siguiente maqueta y así hasta finalizar el proceso. De igual forma se realizaban reuniones previas al inicio de la realización de los escenarios, en estas los integrantes del equipo planteaban las necesidades de acuerdo a cada maqueta, la diseñadora presentaba propuestas en cuanto a materiales y diseño y se escogía la opción que cumplía con las exigencias del cortometraje.

Todo lo anterior se puede sintetizar en dos aspectos. El primero, es como la integración de profesionales de diferentes áreas puede enriquecer el proceso creativo de un audiovisual. El segundo aspecto es la importancia de establecer qué tipo de relación contractual se tiene con la otra persona, especificando si hay o no pago, tiempos para ejercer cada trabajo al igual que la calidad de los mismos, para así evitar contratiempos que retrasen los procesos de producción, caso en

particular que sufrió el rodaje, al no haber establecido un contrato escrito que especificara una fecha de entrega exacta de los personajes que estaban siendo elaborados en la ciudad de Bogotá.

El equipo contó con asesorías de diferentes profesionales dedicados a este tipo de animación. Uno de los asesores fue Norvey Castro quien se encontraba trabajando como animador y asistente de arte en el rodaje del cortometraje Dinos y Hormigas, un cortometraje realizado en la ciudad de Cali con la técnica de animación stop motion, ganador del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico. Su experiencia ayudó al equipo a entender procesos como la realización de las estructuras de los personajes, el movimiento de estos y aspectos como la iluminación del set y las condiciones óptimas para rodar. Así mismo Iván Marín quien se encargaba del manejo del software en Dinos y Hormigas, brindó asesoría en el manejo de este. Dragonframe es un software creado específicamente para la realización de stop motion, este permite ver los fotogramas en tiempo real, manipular la cámara desde el programa y además tiene opciones que facilitan el control sobre la fluidez de la animación.

Según el concepto de David Bordwell la producción colectiva²⁰ es aquella en la que el autor es el grupo entero, la toma de decisiones y la posesión del poder radica en el colectivo, este fue el modo de producción escogido por el equipo. Teniendo en cuenta lo anterior cada decisión durante la creación del cortometraje era debatida por los tres integrantes del grupo hasta lograr un mutuo acuerdo. Cada uno de ellos lideró un departamento específico como fotografía, sonido y montaje, y las labores de dirección general y dirección de arte del cortometraje fue compartida entre estos.

En el plan de rodaje se determinó que el orden de grabación sería según el escenario, se inició con la maqueta del cielo la cual tenía la menor cantidad de planos y personajes. Este ejercicio funcionó como entrenamiento para entender el movimiento de los personajes, el manejo de la cámara, la forma correcta de iluminar cada escenario y a entender el ritmo de trabajo de una técnica a la que el equipo se enfrentaba por primera vez. Como segundo escenario se escogió la habitación de Sarita, esto pensando en que el tamaño de la maqueta le iba a permitir a la diseñadora finalizar la realización de esta mientras que el equipo terminaba el rodaje del primer escenario. Debido al tamaño reducido de la maqueta se dificultaba en ocasiones animar los personajes sin alterar el set, por eso después de empezar el rodaje de los primeros planos se tomó la decisión de asegurar los objetos a las paredes y al piso de la maqueta. Otra dificultad fue

²⁰ BORDWEEL, David. THOMPSON, Kristin. El Arte Cinematográfico: una introducción. Barcelona. Paidós, p, 30.

animar a uno de los muñecos de la habitación, esto era vital para el sentido de la escena, esto sucedió al no prever que un objeto sin estructura no permitiría el fácil control de los movimientos. El tercer escenario que se rodó fue la tierra, esta fue la maqueta de mayor tamaño, lo cual beneficiaba la comodidad de los animadores pero dificultaba la iluminación, pues se contó con pocas luces y estas no tenían la potencia suficiente para iluminar el escenario de forma pareja. Se finalizó con el infierno, pues era el escenario con mayor número de escenas. En cuanto a la iluminación haber tomado la decisión de utilizarla completamente cenital facilitó que los cambios entre plano y plano se realizaran de forma ágil. Un inconveniente que se presentó con uno de los elementos del escenario del infierno fue la inestabilidad del trono de Lucifer, esto impidió movimientos que se habían planeado desde el guion literario y obligó al equipo a realizar cambios en la planimetría para lograr el objetivo dramático.

La duración del rodaje fue aproximadamente de dos meses, trabajando de lunes a sábado jornadas entre doce y catorce horas diarias. Dependiendo la dificultad de los planos en un día de trabajo se lograban realizar entre uno y cuatro planos, teniendo siempre presente que el plano que se empezaba debía finalizarse el mismo día para evitar problemas de continuidad, como los movimientos de los personajes, iluminación, transformación de elementos del set debido a las condiciones climáticas y cambios en la posición de la cámara.

A medida que avanzó el rodaje, se fueron presentando inconvenientes que exigían ser resueltos de forma inmediata para evitar retrasos en el tiempo de rodaje establecido, por ejemplo planos generales tuvieron que ser reemplazados por planos medios y primeros planos debido al espacio con el que se contaba. En el infierno mientras Lucifer y Fito sostenían una conversación se había planeado realizar planos overshoulder de los personajes, sin embargo un cambio en la forma de la silla de Lucifer hizo que esto no fuera posible, pues no permitía la visibilidad necesaria para concretar el plano, la solución a este inconveniente fue utilizar primeros planos de los personajes en un juego de plano contra plano. Otro de los cambios relevantes realizados sobre el rodaje fue el de no utilizar plastilina o algún objeto físico sobre los rostros de los personajes para simular sus bocas, parpados y cejas, ya que tener que cambiar estos elementos de los personajes obligaba a los animadores a mover de su lugar los muñecos, dificultando la continuidad en las acciones de los mismos, por otro lado el resultado visual no era el buscado por el grupo. Se optó entonces por realizar este proceso digitalmente mediante Adobe Photoshop, decisión que benefició la agilidad a la hora de rodar y al aspecto físico y expresivo de los personajes.

Teniendo en cuenta que el montaje del cortometraje tiene una estructura clásica, donde se utilizan planos generales de referencia, planos contra planos para

desarrollar la interacción de dos personajes, y que al finalizar de rodar cada plano se visualizaba y se aprobaba el trabajo realizado, la etapa de posproducción se convirtió en un proceso casi mecánico, pues durante el rodaje mismo se habían realizado pequeñas pruebas con clips para ver las escenas completas y verificar si se entendía lo que ocurría dentro del cuadro. Sin embargo se respetó las características que David Bordwell²¹ propone sobre este estilo narrativo, el eje de acción, mayor duración en los planos más grandes que en los más cerrados pues hay mayor información en el cuadro para el espectador, la implementación de la expansión temporal, donde una acción es iniciada en un plano y terminada en otro, por ejemplo, el recorrido de la pluma que se planteó desde el guion literario, la cual iniciaba en un plano general en el cielo y concluía en el infierno; asegurando con estos recursos de ritmo, espacio, tiempo y gráficos que las transiciones entre plano y plano fueran más suaves, generando la sensación de continuidad dentro de la historia.

El diseño sonoro le agrego al cortometraje sentido, ritmo y expresión mediante el uso de música, voces y efectos sonoros. Una de las decisiones tomadas desde la realización del guion literario por el equipo de producción fue la de solo dotar con voz a uno de los personajes, Lucifer, esto pensando en facilitar el proceso de animación de los personajes y reducir costos de producción al contratar un solo actor. Para esta labor se realizó un casting de voz en el que se seleccionó a Guillermo León Montoya, locutor profesional radicado en la ciudad de Cali, el proceso de doblaje se realizó antes del rodaje pues la voz del personaje marca la duración de los planos y su expresividad al ser animado. La creación de la música estuvo a cargo de Leonardo Calderón, músico profesional de la Universidad del Valle. Con una reunión inicial se dejaron claros los deseos del equipo de producción y las necesidades expresivas del cortometraje. En reuniones periódicas el músico presentaba avances y propuestas que eran debatidas con los miembros del equipo hasta lograr el resultado final. Para los efectos sonoros se hizo uso de bancos de sonidos y sonidos más específicos como pasos y sonidos infantiles fueron creados desde cero en una cabina profesional de grabación.

²¹ BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. El Arte Cinematográfico: una introducción. Barcelona. Paidós, p, 261. 1996.

8. CRONOGRAMA DETALLADO

Tabla 2. Cronograma Detallado

MESES	SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO			
SEMANAS	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
actividades																								
Investigación del Guion	X	X			X	X																		
Realización Guion		X	X	X		X	X	X																
Construcción personajes									X	X	X	X												
Construcción maquetas									X	X	X	X												
Pruebas de luz y arte													X	X	X		X	X	X	X				
Rodaje																X	X	X	X	X	X			
Postproducción																						X	X	X

9. RECURSOS

9.1. TALENTO HUMANO

•DIRECTO

Dirección: Diana Marcela Caicedo López-Joan Sebastián Peña Santamaría-Lina Daniela Ramírez Prieto.

Dirección de Fotografía: Diana Marcela Caicedo López

Producción/Montaje: Joan Sebastián Peña Santamaría

Dirección de Sonido: Lina Daniela Ramírez Prieto

Dirección de Arte: Diana Caicedo-Sebastián Peña-Lina Ramírez

•INDIRECTOS

Asesor Tesis: Juan Manuel Acuña

Asesor Cali: Norvey Castro

Asesor Bogotá: Camilo Ayala

Diseño de Personajes: Juliana Erazo

Diseño de Perfiles Personajes: Javier Alfaro García

Construcción de Personajes: Carlos Ramírez / Juan David Escobar

Diseño y Construcción de Maquetas: Daniela López Agudelo

Asistente de Arte: Felipe Restrepo Sinisterra

Asesor Dragon Frame: Iván Marín

Música: Leonardo Calderón Pérez / Daniel Guevara

Voz Lucifer: Guillermo León Montoya

Voz Sarita: Ana Sofía Ramírez Prieto

Vestuario: Jenny López / Fanny del Socorro Pérez

Foto Fija: Andrés Felipe Hoyos

9.2. RECURSOS FÍSICOS

• **Software Escritura Guión:** Celtex

• **Cámara:** Cannon EOS 60D

• **Lente:** 18-55 Cannon

• **Baterías:** 2 Baterías Cannon

• **Trípode:** Manfrotto

• **Base de madera para las maquetas**

- **Fondo construido a base de yeso**

- **Maquetas:** Madera MDF, palos de balsos, pintura, porcelanicon, carton paja, silicona, alambre de aluminio, icopor, fibra de algodón.

- **Personajes:** Alambre de aluminio, porcelanicon, tela, plastilina, icopor, imanes (4), espuma rebalsa, pintura.

- **Back up:** 2 Discos Duros Toshiba de 1000 gb

- **Computadores:** Macbook Pro / Dell / Lenovo

- **Software:** Photoshop Cs6 (edición de Fotos) / Dragon Frame 3.5.7. (Captura de Imágenes)

- **Software Edición Video:** Final Cut 7.0.3.

- **Luces:** 2 Bombillos Ahorradores de 85 w / 3 Bombillos Ahorradores de 25 w

- **Cabina de Audio:** Grabación Voces / Foleys

- **Software Edición Audio:** Protools

- **Infraestructura:** Casa Joan Sebastian Peña

- **Transporte de Maquetas y Equipos:** 2 Carros Particulares

10. BIBLIOGRAFIA

Anales de Psicología: Definición del Engaño [en línea]. España, 2004, [consultado 14 de agosto de 2014]. Disponible en Internet: <http://revistas.um.es/analesps/article/view/27631/26801>.

BORDWELL, David. La narración en el cine de Ficción: La narración clásica: el ejemplo de Hollywood. Barcelona: Paidós, 1996.

BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. El Arte Cinematográfico: una introducción: Barcelona. 1996.

CANIZALES, Ingrid Vanessa "AMOR", Universidad del Valle, Tesis de Grado Facultad de Artes Integradas, 2012.

ECO, Umberto. Historia de la Fealdad. Editorial Lumen. 2007.

El arte Poética: Aristóteles [en línea]. 1948 [consultado 14 de agosto de 2014]. Disponible en Internet: <http://www.traduccionliteraria.org/biblib/AA102.pdf>.

MILTON, Jhon. El Paraíso Perdido [en línea]. 1667 [consultado 14 de agosto de 2014]. Disponible en Internet: http://www.doooss.org/libros/John_Milton_El_Paraiso_Perdido.pdf.

ROSELL RODRIGUEZ, María del Mar, MELGAREJO MORENO, Irene "Cine Infantil: aproximación a una definición", artículo de Investigación, revista Doxa, 2009.

TENA RAMIREZ, Homero "Crónica de una experiencia de dirección en la animación stop motion Eskimal", Universidad Nacional de México, Tesis de Grado, 2011.

VÉLEZ PLAZAS, Cristian "El impacto de la teoría de géneros cinematográficos en la animación argumental", Universidad ICESI, Tesis de Grado, 2010.

VON GOETHE, Johann Wolfgang [en línea]. La trágica historia del Doctor Fausto. 1604 [consultado 14 de Febrero de 2014]. Disponible en Internet: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/8141.pdf>.

ANEXOS

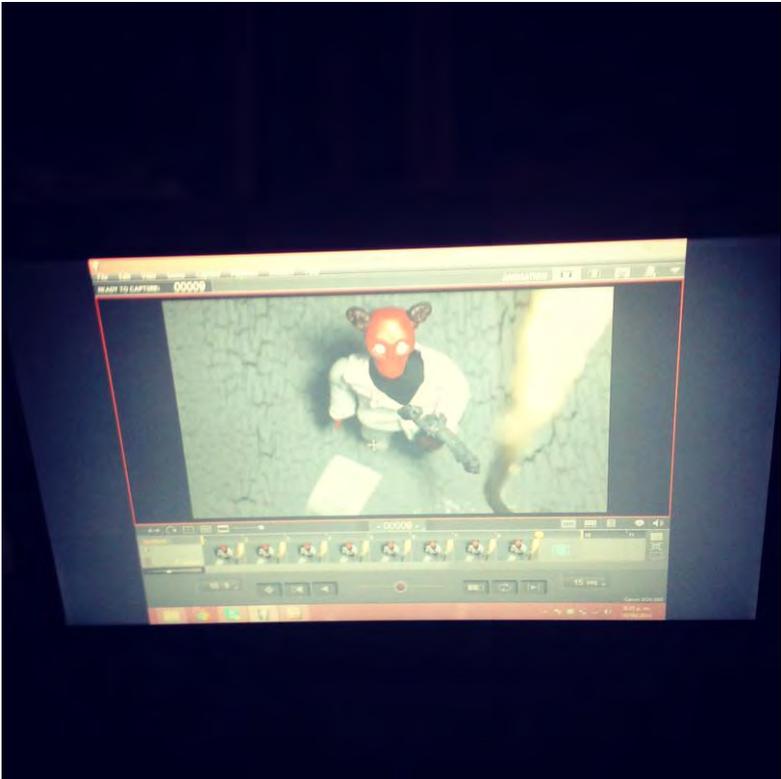
Anexo A. Afiche Como Caído del Cielo.



Anexo B. Detrás de Cámara Escena 16.



Anexo C. Detrás de Cámara Escena 16.



Anexo D. Detrás de Cámara Escena 1



Anexo E. Detrás de Cámara Escena 9



Anexo F. Detrás de Cámara Escena 11.



Anexo G. Detrás de Cámara Escena 8.



Anexo H. Detrás de Cámara Escena 8.



Anexo I. Maqueta Habitación Sarita Escena 9



Anexo J. Detrás de Cámara Escena 11.



Anexo K. Detrás de Cámara Escena 12



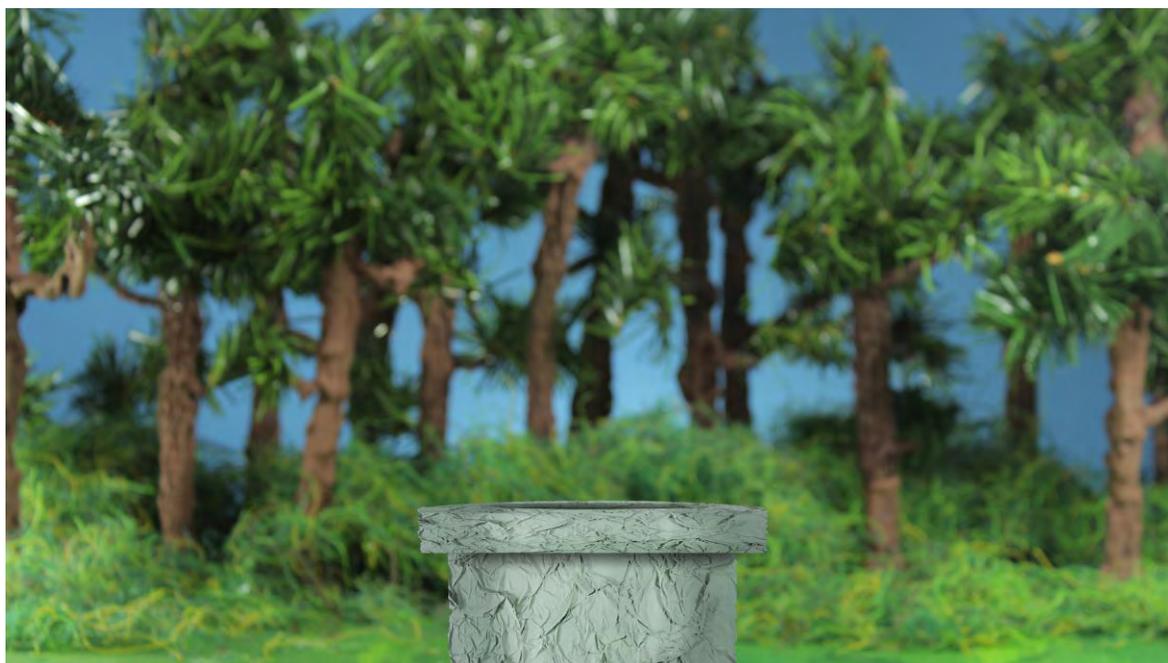
Anexo L. Foto Fija Escena 3, Plano 5.



Anexo M. Foto Fija Escena 3, Plano 4.



Anexo N. Foto Fija Escena 2, Plano 3



Anexo O. Foto Fija Escena 6, Plano 12.



Anexo P. Foto Fija Escena 7, Plano 13



Anexo Q. Foto Fija Escena 7, Plano 19



Anexo R. Foto Fija Escena 8, Plano 13



Anexo S. Foto Fija Escena 17, Plano 92



Anexo T. Foto Fija Escena 1, Plano 2.



Anexo U. Foto Fija Escena 9, Plano 36

