



UNIVERSIDAD DE CUENCA FACULTAD DE ARTES ESCUELA DE DISEÑO

Título:

Diseño de la línea gráfica conceptual para el desarrollo de un cortometraje, sobre los efectos negativos de la migración.

Autor:

Jonathan Josué Suárez Ortuño

Dirección:

Dis. Galo Bernardo Carrión Andrade.
Mst. Esteban Teodoro Torres Díaz.

Tesis previa a obtención del título de Diseñador Gráfico.

Cuenca, 16 de septiembre de 2014



RESUMEN

La migración, un hecho social que consume muchas vidas inocentes, pero que a pesar de las estadísticas desfavorables, la población se sigue arriesgando por un sueño americano. Como concientizar y hacer que las cifras de salidas del país disminuyan. Se investigo maneras de que se puedan vincular la mayoría de los efectos negativos, y se encontró homólogos audiovisuales los cuales se desarrollan a base de tramas paralelas. La animación un recurso en el cual se puede desarrollar cualquier visual imaginable, este medio no tiene barreras, es así que este trabajo de grado desarrolla la primera fase para la realización de una animación, la cual es llamada preproducción, pero su producto final serán los artes conceptuales, los cuales representan como es que se vera el resultado de la animación final.

Palabras claves

Migración
Animación
Preproducción
Arte conceptual



ABSTRACT

Migration, a social fact that consume many innocent lives, but despite the unfavorable statistics, the population is still risking by an American dream. As awareness and make the numbers leaving the country decreased. Ways that can be linked most adverse effects was investigated, and found visual counterparts which are developed based on parallel plots. Animating a resource in which you can develop any imaginable visual, this medium has no barriers, so that this degree work develops the first phase for the realization of an animation, which is called pre-production, but the final product will be the conceptual art, which is represented as the outcome of the final animation will look.

Keywords

Migration
Animation
Preproduction
Concept Ar



INDICE.

Capítulo 1. La Migración. Causas y Efectos

- 1.1. Definición de migración
- 1.2. Causas de la migración en el Ecuador en el período 1996-2003
- 1.3. Efectos negativos en jóvenes hijos de migrantes
- 1.4. La migración actual en el Ecuador

Capítulo 2. Análisis de homólogos. Guion literario y estética

- 2.1. Babel
- 2.2. Estudio aclarativo
- 2.3. La técnica narrativa
- 2.4. Perspectiva de la estructura fragmentaria de Babel
- 2.5. Paperman
- 2.6. Dirección
- 2.7. Dirección de arte
- 2.8. Concepto artístico
- 2.9. El espacio
- 2.10. La iluminación
- 2.11. Dirección de fotografía.
- 2.12. La composición de una escena

Capítulo 3. Proceso de preproducción.

- 3.1. Concepto de una historia
- 3.2. Sinopsis
- 3.3. Guión literario



3.4. Punto de giro

3.5. Estructura narrativa

3.6. Desarrollo de personajes.

3.7. Storyboard

3.8. Animatic

3.9. Guion de color

Capítulo 4. Propuesta final. Gráfica conceptual

4.1. Diseño de personajes

4.2. Storyboard

4.3. Guion de color

4.4. Concept art

Bibliografía

Anexos



Universidad de Cuenca
Clausula de propiedad intelectual

JONATHAN JOSUÉ SUÁREZ ORTUÑO, autor de la tesis “**Diseño de la línea gráfica conceptual para el desarrollo de un cortometraje, sobre los efectos negativos de la migración**”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 16 de septiembre de 2014

JONATHAN JOSUÉ SUÁREZ ORTUÑO

C.I: 0105180087



Universidad de Cuenca
Clausula de derechos de autor

JONATHAN JOSUÉ SUÁREZ ORTUÑO, autor de la tesis “**Diseño de la línea gráfica conceptual para el desarrollo de un cortometraje, sobre los efectos negativos de la migración**”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de **Diseñador Gráfico**. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 16 de septiembre de 2014

JONATHAN JOSUÉ SUÁREZ ORTUÑO

C.I: 0105180087



1

La Migración. Causas y Efectos.

Este capítulo es un acercamiento al concepto de migración, a sus principales causas y a los efectos negativos que se producen en los hijos de migrantes, adolescentes de 14 a 16 años, al final se muestra el estado actual de la migración en el Ecuador.

Definición de migración.

A la migración se la considera como un movimiento poblacional que involucra un cambio de residencia habitual hacia otro completamente diferente, sin importar su recorrido, sus motivos o su distancia.

Puede efectuarse dentro de un mismo estado o fuera de él, lo que implica regirse a una serie de leyes que permiten establecerse en un territorio del que no se es nativo de forma "legal".

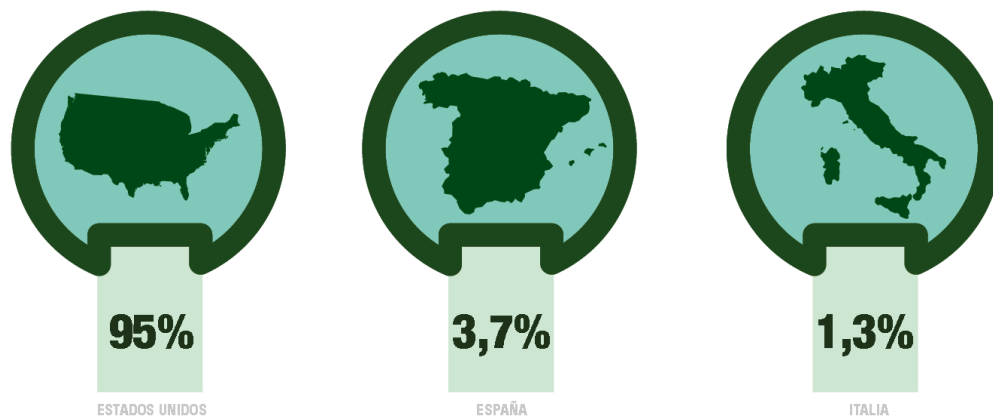


Gráfico 1. Países de destino.

Fuente: Datos obtenidos en la encuesta realizada a hijos de migrantes. Octubre/2013.

Elaboración: Autor.

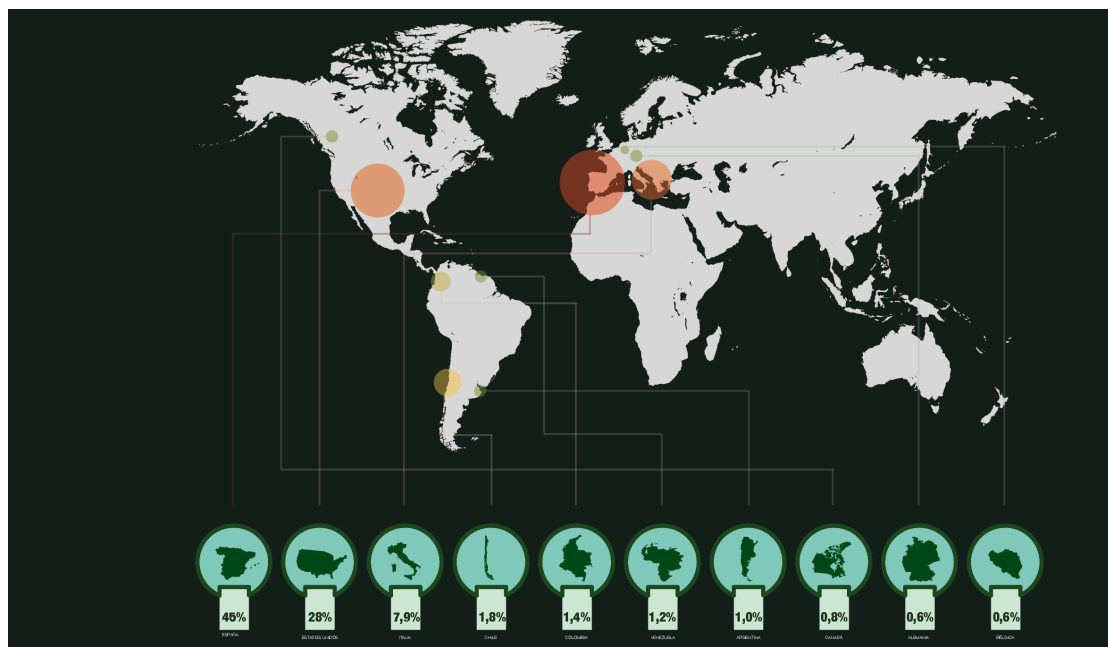


Gráfico 1.1. Países de destino.

Fuente: INEC / CPV. Octubre/2010.

Elaboración: Autor.

En este contexto, una gran cantidad de personas pertenecientes a los países en vías de desarrollo o que viven inestabilidad política, tienen que pasar por largos trámites engorrosos y exigencias que los países de destino exigen y en donde el porcentaje de visas entregadas es mínimo, por lo que se ven obligadas a viajar de forma irregular, transgrediendo disposiciones legales al momento de migrar. (Solfrini: 2005, p.16).

Así, la migración ilegal como fenómeno social favorece, entre otros aspectos, la trata y el tráfico de personas.

Trata de personas.

Se considera que la trata se fundamenta en el reclutamiento, transportación u ocultamiento de personas, por medio de amenazas, secuestro, estafa, engaño, como también a través de una remuneración económica en beneficio de personas que tienen control sobre otras con el único fin de explotación (Guerrera : 2006, p.24).

Tráfico ilícito de personas.

El tráfico de personas, inversamente a la trata no conlleva explotación, restricciones o violación de los derechos humanos (Guerrera: 2006, p.24).

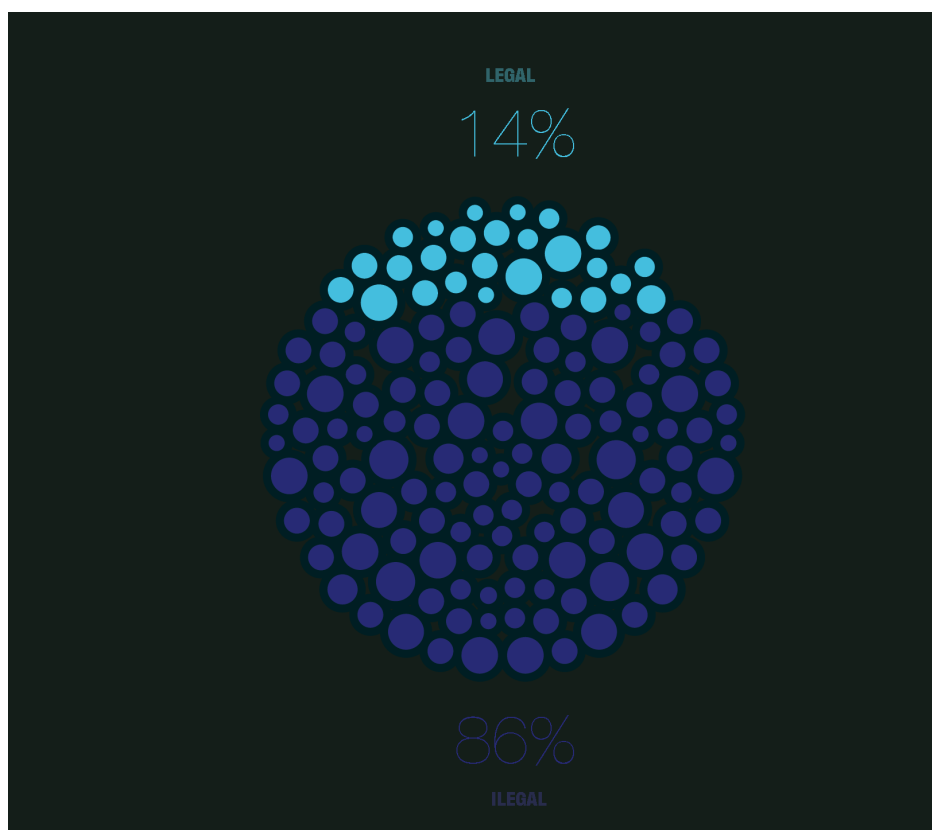


Gráfico 2. Porcentaje de familiares que migran de forma legal e ilegal.
Fuente: Datos obtenidos en la encuesta realizada a hijos de migrantes. Octubre/2013.
Elaboración: Autor.



Causas de la migración en el Ecuador en el período 1996-2003.

Solfrini (2005) menciona que las causas que han motivado a los ecuatorianos a migrar, entre 1996 y 2003 son varias y diversas, la grave crisis económica y política de la década de 1990, que provocó varias pérdidas económicas, es seguramente la principal causa de la ola migratoria en este período.

Esta etapa de crisis comienza en el año de 1995 con el conflicto bélico con el Perú, continúa en 1997 y 1998 con el fenómeno natural de “El Niño” y la caída acelerada del precio del petróleo, duros golpes para la economía del país, y finalmente con la caída del sistema financiero nacional en 1999 y el congelamiento bancario, etapa que nos llevaría a adoptar en el año 2000 al dólar como moneda nacional.

Así, durante los últimos años de la década de 1990, la economía de los ecuatorianos se vuelve cada vez más inestable, trayendo como consecuencia el desempleo, el subempleo y el trabajo informal. Para 1999 los niveles de pobreza en el sector urbano ascienden del 36% en 1998 al 65%, produciéndose un proceso acelerado de empobrecimiento y un deterioro de la calidad de vida. Una crisis, marcada además por la sucesión de tres gobiernos en el corto periodo de nueve años, muestra la inestabilidad política de la época.

“La corrupción, el autoritarismo, la incompetencia y la arbitrariedad han sido los elementos comunes de los tres gobiernos cuyos mandatarios, fueron depuestos; lo que ha generado, en el pueblo ecuatoriano, un sentimiento de profunda desconfianza, incertidumbre e incapacidad de proyectar a su futuro y el de sus familias en el propio país” (Solfrini : 2005, p.28).

Como consecuencia, un porcentaje muy alto de la población ecuatoriana optó por la migración en la búsqueda de mejores días, siendo 1999 el año que registra mayor migración durante este período.

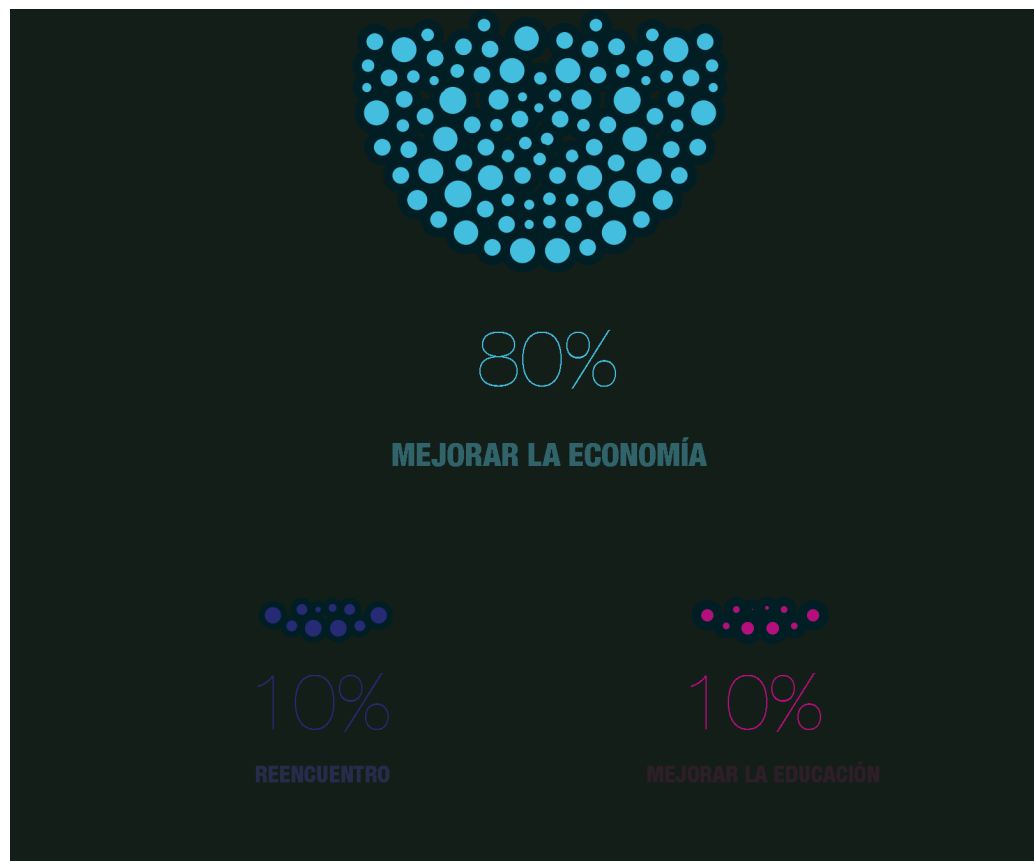


Gráfico 3. Causas que motivan a los ecuatorianos a migrar.
Fuente: Datos obtenidos en la encuesta realizada a hijos de migrantes. Octubre/2013.
Elaboración: Autor.

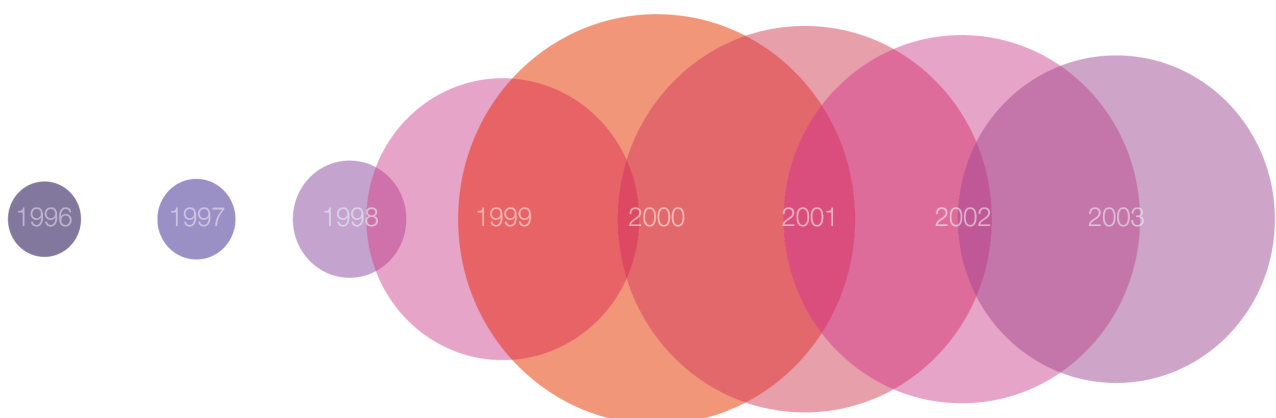


Gráfico 4. La migración en el Ecuador (1996-2003).
Fuente: INEC. Octubre/2004.
Elaboración: Autor.

Efectos negativos en jóvenes hijos de migrantes.

Guerrera (2006) sostiene que los niños y jóvenes son víctimas de abandono cuando sus padres deciden migrar, de acuerdo a investigaciones se conoce que en 1990, un total de 17.000 menores de edad ecuatorianos fueron abandonados por sus padres, cifra que para el año 2000 ascendió alarmante a la cifra de 150.000.

Los efectos emocionales que la migración ha provocado en estos niños/as y adolescentes son múltiples, la baja autoestima, rendimiento escolar deficiente, inserción en grupos antisociales, adicciones son algunas de las consecuencias del vacío afectivo que deja el abandono. La ausencia física y afectiva de sus progenitores en algunos casos ha ocasionado problemas graves como crisis depresivas y suicidios. (Pribilsky, 2001, citado por Guerrero, 2006)

Las necesidades emocionales de estos niños/as y adolescentes no son importantes frente a otras como alimentación, educación o salud; motivo por el cual enfrentan problemas al no poder desenvolverse de manera adecuada o no poder implementar formas de comunicación eficientes en la sociedad, debido a que los únicos medios de comunicación entre padres e hijos son los obsequios. (Erazo : 2005) .

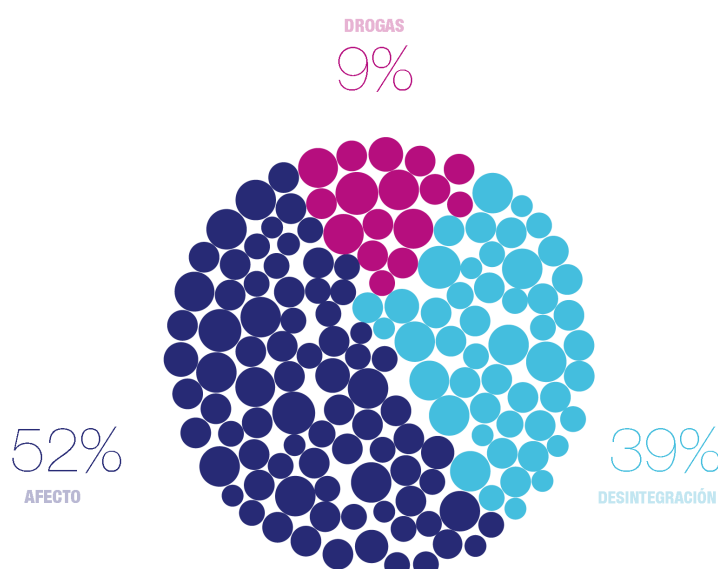


Gráfico 5. Efectos negativos en hijos de migrantes.

Fuente: Datos obtenidos en la encuesta realizada a hijos de migrantes. Octubre/2013.

Elaboración: Autor.

La migración actual en el Ecuador.

El PME (Perfil migratorio del Ecuador, 2011) señala que la ola migratoria entre 1999 y 2005, dejó saldos de entre 1'400.000 y 1'600.000 ciudadanos que abandonaron el país, y aunque se considera la ola migratoria más importante de los últimos tiempos, el censo del 2010 muestra que aún continúa la migración con importantes flujos de personas.

Por otro lado el ritmo se ha desacelerado notoriamente entre el 2000 y el 2010, en el 2004, según estadísticas, se evidencia el primer descenso en cantidad de migrantes ecuatorianos, esto se debe a que España, por ejemplo, implementó normas más rigurosas para su ingreso y permanencia (visa Schengen), luego en el año 2008 se produce otro descenso en el saldo de migrantes en Ecuador, debido a la disminución de plazas de trabajo a causa de la crisis económica y social en los principales países de destino; aunque no aparece como un descenso constante ya que los datos investigados muestran que en el 2010 la cifra de migrantes tuvo nuevamente un incremento.

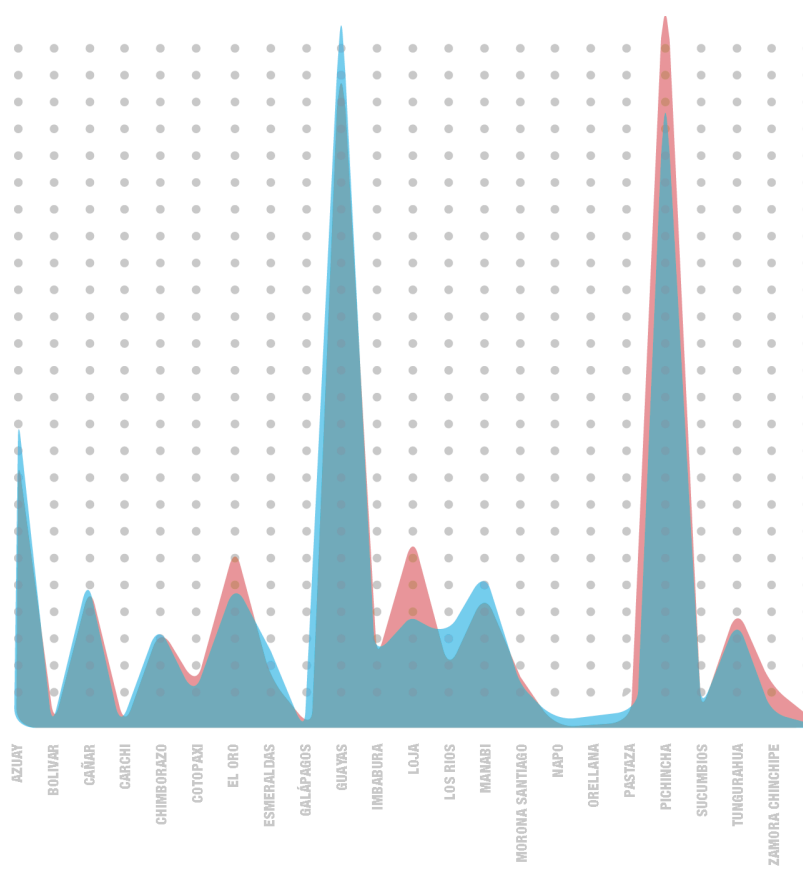


Gráfico 6. Porcentaje población emigrante por provincia en Ecuador.

Fuente: INEC, CPV.

Elaboración: Autor.

2001

2010



2

Análisis de homólogos. Guion literario y estética.

La historia que narra Babel me ha motivado de manera significativa por el hecho de poder plantear cuatro vidas distintas en una misma película, puesto que permite ampliar el contenido visual que una historia puede transmitir, por lo tanto el estudio de los referentes en la manera de contar la historia es significativa. Así, en el presente capítulo, en una primera parte, se presenta y analiza la técnica narrativa utilizada en la producción de Babel (2006), con el propósito de conocer cómo una historia puede ser contada desde cuatro tramas diferentes que al final confluyen.

Babel.

La película Babel(2006) del director Alejandro González Iñárritu, narra las historias de una familia Marroquí, Americana, Japonesa y Mexicana, que se desarrollan indistintamente una de otra, pero tan solo una acción en uno de estos contextos (disparo del rifle por los niños marroquíes) provoca que cuatro historias lejanas se vean afectadas: la pareja de americanos olvidados en un lugar desconocido para ellos, una inmigrante mexicana que se ve obligada a llevar niños ilegalmente a su país de origen, la familia marroquí maltratada por los propios problemas de comunicación en el interior de la familia y una joven japonesa inmersa en la soledad a causa de una discapacidad.



Fuente: Teaser Babel (2006)

“Creo que los idiomas pueden ser como espejismos que nos engañan y confunden. Pueden hacer que desconfiemos de los otros. Y creo que no hay mejor herramienta para romper la barrera del idioma que la fuerza de la imagen y la música”
(Alejandro González Iñárritu)



Estudio aclarativo.

Para Garcés et al. (2013) el film cinematográfico de Babel (2006) se centra en la comunicación pero con más fuerza en sus fallos. Es una historia acerca de personas que viven alejadas en distintos lugares, que en ningún momento de la película se van a conocer, esto se debe a que en su planificación el film sea rodado en cuatro contextos diferentes: Estados Unidos, Japón, México y Marruecos.

Por consiguiente, éstos países contrastan unos con otros, Japón por su tecnología, medios de transporte; es la otra cara de la moneda con respecto a Marruecos, donde lo único que prima es un paisaje inexplorado, donde la armonía cromática se fundamenta específicamente en colores blancos y grises. México y Estados Unidos, contrastan con respecto a sus niveles de vida, evidenciándose un contexto de pobreza que muestra Babel en el momento que los niños americanos llegan a México.

Lo que más se destaca de ésta película, es su estructuración como se mencionó anteriormente, Babel consta de cuatro contextos, cuatro vidas distintas; que no comparten el mismo escenario, cuatro tramas paralelas, con la particularidad que en un punto específico de la historia se cruzan, creando un hiper-núcleo, mostrándonos que nuestro mundo está completamente interconectado ya que dependemos unos de otros.

La técnica narrativa.

La técnica narrativa utilizada en Babel, se caracteriza por no ser lineal y estar formada por cuatro tramas paralelas, ésta técnica vincula de mejor manera los personajes en la historia, como: sus deseos, sus miedos, etc. Opta por las tramas paralelas, con la intención de entrelazar varias historias, que en un comienzo parecen inconexas, pero mientras se desarrolla la película, se notara sus puntos de confluencia.

Una primera característica de la no linealidad, es ocultar información, diálogos, acciones, que son aclarados al final, siendo estos claves para el entendimiento de la película. Un ejemplo de ello, es una de las tramas de Babel, que parece estar incomunicada con el resto de la historia, pero resulta ser una de las principales y tal vez el detonante de toda la gran historia. Se trata de Chieko, la joven japonesa, que es visitada por agentes policiales, pero es poca la información que podemos inferir de su visita, que el único motivo que se puede deducir es la muerte de su madre. Más tarde, se



comprende que la visita tenía otras razones. Garcés et al. (2013).

“El cine permite proyectar múltiples formas de representación de la realidad y de los tiempos que vivimos, donde se entrecruzan nuestros deseos y nuestros miedos. Es un dispositivo de espectáculo, pero también de comunicación, capaz de sensibilizarse con los problemas actuales”
(Gubern 1988, Hueso 1998, Pérez 2004, Bergala 2008 y Caride, 2009 citado por, Pereira et al).

Por consiguiente, uno de los mecanismos para estar a la par con una historia no lineal y sus tramas paralelas, se denomina, “principio de razón suficiente”, éste se basa en que todo lo que acontece tiene un juicio apto para ser así y no de otra forma, es decir, cualquier información tiene una explicación suficiente.

Cuando transcurren los primeros veinte minutos de Babel y muchos de los acontecimientos son inexplicables, el principio de razón suficiente (éste se basa en que todo lo que acontece tiene un juicio apto para ser así y no de otra forma, es decir, cualquier información tiene una explicación suficiente.) nos permite tener una idea de que es lo que pasa, ejemplos donde se emplea este principio de razón suficiente son: el disparo repentino a la americana, el llanto del americano al conversar con su hijo, la llegada de los agentes policiales al departamento de la joven japonesa.

Todos estos acontecimientos en un primer plano no tienen la información suficiente del por qué suceden, pero cuando se los relaciona con las demás tramas, cada una de las situaciones anteriores tienen una explicación, así, en el primer caso se trata de un disparo ocasionado por niños marroquíes, luego el llanto del americano es ocasionado por el estado de salud de su esposa y el tercero por el accidente ocurrido en Marruecos, de ésta manera es como se maneja gran parte de la historia, recalando que, la audiencia toma un papel importante en ésta clase de producciones porque ellos pueden interpretar la información, para luego construirla racionalmente.

Un último punto con relación a la técnica narrativa es que a lo largo de la historia si bien se brinda cierta información también se genera reflexión sobre algún punto del clímax de la historia, como en el desenlace de la joven japonesa y la muerte del niño marroquí, en estas escenas existe mucha más conmoción al haber conocido sus problemas internos, sus vidas y saber que algo pudo ser diferente.

El porqué se realizó la película con esta técnica, tiene respuesta en el querer



acentuar la idea de globalidad del mensaje filmico, reforzar la idea de que todos estos acontecimientos están pasando en nuestro planeta, a cada momento y al mismo tiempo.

Garcés et al. (2013)

“El relato postmoderno acaba siendo el relato que no nos concierne, porque como lectores podemos ejercer tanto poder sobre él como el autor que nos lo ofrece, pero no tenemos que hacernos cargo de su verdad. Suponemos que los relatos carecen de fuerza para moldear el mundo, lo más que pueden es falsearlo, porque los hechos son como son y no tenemos responsabilidad alguna sobre los estados del mundo para ejercer nuestra competencia narrativa” (Gonzales Iñarritu, 2007).

- Cambio de tramas.

Para Garcés (2013) al ser ésta una película no lineal y contar cuatro tramas diferentes, tiene cortes para pasar de una trama a otra, pero lo importante de estos saltos de historias es que no son al azar, sino mantienen cierta relación en el final de una secuencia y el comienzo de otra, no se trata de una similitud exacta pero al hablar del significado semiótico de estas imágenes finales e iniciales, se puede decir que tienen mucha relación.

Uno de los cambios de trama más simbólico, es cuando el sobrino de la inmigrante mexicana, decapita a uno de los pollos, esta acción cargada de muerte y de sangre, es enlazada inmediatamente con el accidente ocurrido en Marruecos, con el disparo también en el cuello de la americana.

No obstante, otro cambio de trama se da cuando la pareja de americanos no pueden comunicarse con las personas que se encuentran a su alrededor por la diferencia de idiomas, el sentimiento de soledad en ellos se hace cada vez más grande, además porque su país es incapaz de ayudarlos, todo esto se vincula con la vida de la joven japonesa, donde la incapacidad de comunicarse se ve afectada por ser sordomuda, apartándose totalmente de la sociedad.

El último cambio en la trama está vinculado con las lágrimas, aquellas que ayudan a marcar el final de la película, cuando la joven japonesa se encuentra en el balcón de su departamento desnuda y llora en el momento que abraza a su padre, al otro lado del planeta se encuentra la mexicana quien es deportada y llora al abrazar a su hijo, en marruecos uno de los niños con lagrimas en sus ojos ve a uno de sus hermanos ya muerto, por último cuando el americano conversa con su hijo se va en llanto cuando siente

impotencia de no poder decirle la situación en la que se encontraba su madre.

“Lo mejor de Babel fue que empecé rodando una película acerca de las diferencias que separan a los seres humanos, las barreras físicas y el idioma, pero en el camino me di cuenta de que estaba haciendo una película acerca de los que nos une, el amor y el dolor. Es muy posible que lo que hace feliz a un marroquí y a un japonés sea muy diferente, pero lo que nos hace sentir mal es lo mismo para todos” (Gonzalez Iñárritu, 2007).

Perspectiva de la estructura fragmentada de Babel.

En el siguiente cuadro se analiza el cómo fueron fragmentadas las tramas a lo largo de toda la producción, para poder comprender de mejor manera su estructura no lineal que la caracteriza, proporcionando respectivamente nombres para cada contexto.

Todos los fragmentos desarrollados responden a las cuatro tramas, una de ellas denominada M., hace referencia a la trama que se desarrolla en Marruecos, pero desde la mirada de los dos niños y su padre marroquíes, otra de la historia desarrollada se denomina M.O. y hace referencia a la misma trama que se desarrolla en Marruecos pero desde el punto de vista occidental, desde la mirada de la pareja de americanos, una tercera trama está representada con E. y se centra en los viajes entre Estados Unidos y México de los niños y su nana, hijos de la pareja de americanos y la última trama denominada J., que se desarrolla en Japón. (Garcés et al., 2013)

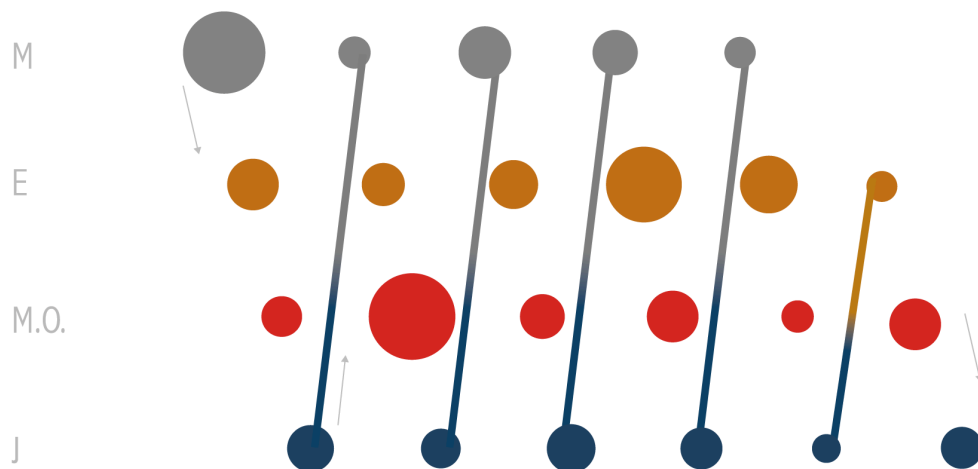


Gráfico 8. Perspectiva de la estructura fragmentada de Babel.

Fuente: Garcés et al., 2013.

Elaboración: Autor.



En la segunda parte de éste capítulo, se considera importante el análisis de los recursos estéticos del cortometraje Paperman (2012) para mostrar cómo los diferentes procesos ayudan a desarrollar la propuesta conceptual de este audiovisual.

Paperman.



(1)

Un hombre queda prendado de una mujer en la estación de un tren; y la química es mutua por el breve momento que conectan. Sin embargo, en un momento la mujer desaparece. Deprimido, el hombre llega hasta su trabajo donde para su sorpresa ve que la mujer se encuentra en el edificio de enfrente por lo cual decide llamar su atención enviándole un avión de papel.

Dirección.

El director de animación o de imagen real es la persona encargada de trabajar en la apariencia de la historia, por lo que deberá tener la suficiente experticia para liderar a su equipo artístico y se cumpla correctamente con la visión de su proyecto (Wells : 2007, p.82).

(2)



En el caso de Paperman, su director John Kahrs se enfoca en capturar la estética de los trazos, a partir de esta visión, se elabora un corto en tonos blancos, negros y grises, en donde logra combinar técnicas de animación tradicional con el uso del computador.

Dirección de arte.

El director de arte es el encargado del departamento artístico, el cual trabaja de la mano con el director de la película, es el responsable de crear el concepto artístico desde el punto de vista del director, este departamento se encarga del desarrollo del estudio de la luz, las texturas, los ambientes, la cromática; con la finalidad de crear una línea gráfica que favorezca y fortalezca la historia y sus personajes dentro de ella (Barnwell: 2009, p.101).



(3)

La dirección de arte desarrollada en Paperman por el departamento artístico, se basa en la estética de los años 40 y se aplica en diferentes recursos como los automóviles y la vestimenta propios, la cromática emplea únicamente blanco y negro, finalmente, el corto también carece de diálogos como referencia al cine mudo, recurso que ayuda a definir la estética en la que se desarrolla Paperman.

Concepto artístico.

Barnwell (2009) considera que el concepto artístico es el fundamento que permite a los fotogramas de una producción tener coherencia en su aspecto visual, es decir que el concepto que se quiere transmitir debe estar a lo largo de toda la película.

Así, una de las técnicas para desarrollar las primeras ideas de un concepto artístico, se basan en la creación de Mood Boards, técnica que consiste en buscar todas las referencias posibles como: en revistas, periódicos, fotografías que ayuden a expresar las emociones y el aspecto sensorial deseado.



MOODBOARD para Futuro.
(Desarrollado en el capítulo 4.)

El espacio.

El espacio dentro de una película, define cómo son los personajes, en qué lugares habitan o cómo se desenvuelven dentro de un contexto, de igual manera los espacios ayudan a especificar un determinado lugar, dándole valores como: contaminado, destruido, etc., no obstante a este recurso se lo puede utilizar también para crear contrastes (Barnwell: 2009, p.108).



(4)

Los personajes de Paperman, según el espacio general, se ubican en la década de los 40, si nos referimos a las características del personaje principal, vemos que está en el mundo laboral, donde constantemente se encuentra presionado por sus superiores, evocando en él poca libertad.

En consecuencia, los espacios en Paperman también tienen valores contrastantes, como en el caso de la oficina del personaje masculino, que al estar cargado de personajes secundarios monótonos y la carencia de iluminación, nos da la sensación de un sujeto explotado, sin oportunidades, a diferencia de otros ambientes limpios, cargados de luz.

La iluminación.

Para Barnwell (2009) la iluminación tiene la responsabilidad de crear el ambiente y comunicar a los espectadores lo que sucede en cada secuencia de una película, además, ésta aporta detalles sobre el espacio o el tiempo. El estilo y los tipos de iluminación, son decisiones tomadas por el director de fotografía junto con el director artístico.



(5)

Paperman utiliza mucha luz natural (la luz llega desde atrás de los personajes) y gracias a su tratamiento añade una sensación de profundidad en los actores, en la toma en interiores utiliza luz artificial, la cual se manifiesta en la iluminación planteada en el lugar de trabajo del personaje principal.

Dirección de fotografía.

El director de fotografía se encarga de hacer posible la visión del director,

mediante el uso de un lenguaje cinematográfico, el cual consta de varios tipos de planos, con conceptos distintos y específicos para cada uno de ellos (Barnwell :2009, p.127).

En Paperman el director de fotografía utiliza desde planos generales hasta primeros planos y en su mayoría los planos cerrados con la intención de mostrar las emociones de los personajes.

“Lo fundamental al momento de crear cualquier tipo de plano, es tener claro cómo se desarrolla la narrativa cinematográfica para poder seleccionar aquellos planos que mejor cuentan la historia y tener un conocimiento amplio sobre composición a fin de que el contenido de cada plano exprese la trama del mejor modo posible” (Cámara: 2008, p.37).

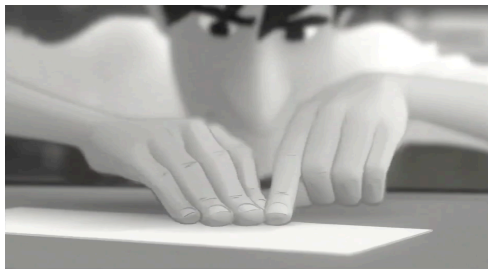
- Tipos de planos.

A continuación Cámara, Pérez y Barnwell (1998, 2008, 2009) describen algunos planos pertenecientes al lenguaje cinematográfico.

Primerísimo primer plano P.P.P.

Es el plano que acentúa algún detalle de una persona o objeto, se enfoca en breves acciones y primordialmente se reserva para períodos de exaltación en los que se requiera reforzar emociones (varios autores).

(6)



(7)

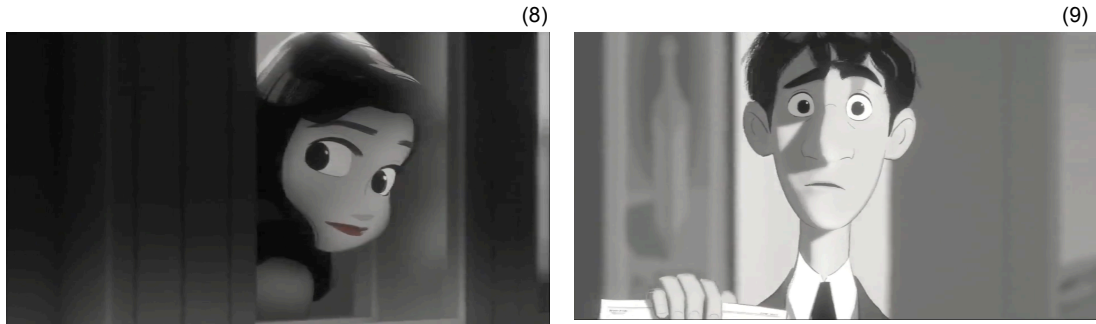


En Paperman este tipo de planos se encuentran en las escenas donde el actor principal construye aviones de papel, observándose que éste enfoque es reservado únicamente para la mirada y el detalle en las acciones de las manos del personaje principal, cuya acción es el doblado de papel.

Primer plano P.P.

En el pp el eje de corte está situado entre la cabeza y los hombros, es

utilizado para situaciones de intensidad dramática o para dar a conocer una realidad; en este plano se puede ver que los más diminutos y aparentemente no importantes detalles de los gestos expresivos de un personaje se tornan muy significativos ya que el rostro es el único recurso dramático que aparece en la escena, de ésta manera los P.P. permiten que el público se identifique de manera más emotiva con los personajes de una producción (varios autores).



Los pp en Paperman se evidencian cuando los personajes principales, específicamente en la parada del tren, comienzan a alejarse uno del otro, haciendo más intensas las emociones en el cruce de miradas.

Plano medio corto P.M.C.

En este plano el personaje es mostrado desde la cabeza hasta el pecho, es un plano neutro utilizado para distintos fines. El pmc ayuda a tener breves ideas del contexto en el que se desenvuelve el personaje, pero con mayor enfoque en sus emociones (varios autores).



En algunas de las secuencias de Paperman se presentan este tipo de planos, a continuación se muestran algunas capturas de la producción.

Plano medio P.M.

En este plano el eje de corte va desde la cabeza hasta la cintura, y nos da información sobre el lenguaje corporal y la expresividad del personaje. Lo que destaca a este plano es su constante utilidad al momento de narrar una historia, no solo porque es un plano intermedio, entre cerrados y generales, sino porque podemos cambiar a un plano general o a un plano corto sin que este cambio sea brusco, este es uno de los planos que más tiempo puede repetirse o durar en una secuencia ya que no provoca cansancio visual en el espectador (varios autores).



(11)

Papercraft narra la historia en base al uso de este plano —pues es uno de los más comunes y precisos al momento de su aplicación— ya que tiene la tensión necesaria que se necesita para contar la historia visualmente.

El uso de ese plano se ve mayoritariamente en las escenas de oficina del personaje principal y de los recorridos que hace cuando va en la búsqueda de la mujer que había conocido.

Plano americano P.A.

Muestra desde la cabeza hasta las rodillas aproximadamente, lo importante de este plano es que se puede percibir la expresividad corporal de un personaje, pues lo que ha sido eliminado del encuadre se considera como las partes menos expresivas del cuerpo (varios autores).



(12)

En paperman el P.A. en primera instancia es utilizado para la presentación de la secuencia que da inicio a la producción.

Plano general P.G.

En este tipo de plano se registra al personaje totalmente de cuerpo entero, y se lo define por sus acciones. Al aplicarlo se ablanda toda tensión en las acciones y diálogos provocados por los planos cerrados. Al utilizar varios puntos de vista con planos generales, se dará mucha más información sobre el contexto en el cual se está desarrollando la historia, este tipo de plano es utilizado para mantener alejado a los espectadores de los sucesos que se dan en una producción y para sugerir soledad de los personajes (varios autores).



(13)

(14)



(15)



En el caso de una de las secuencias de Paperman, cuando los actores se comienzan a alejar físicamente, el personaje se queda solo, como eje central de la composición en un plano general, ablandando las emociones provocadas por los planos anteriores.

Aunque el P.G. se aleja de la expresividad de los personajes, en la secuencia analizada la tensión visual hacia el actor principal sigue siendo notoria.

Plano general extremo P.G.E.

En esta clase de planos se encuadra un gran campo visual, donde se muestra principalmente la locación de donde va a tener lugar la producción, mayoritariamente es considerado como un plano de paisajes, escenarios, etc. Por lo que muchos realizadores prefieren utilizar este plano al comienzo o al final de una producción y en algunos casos en el clímax de una acción.
(varios autores)



(16)

En Paperman este tipo de planos se utiliza en varias secuencias como en el clímax, donde se muestra la tensión de los personajes antes de reunirse (viento, aviones), se observa una toma en picado de la parada de trenes, cuando los trenes llegan en la misma estación al igual que el movimiento de los personajes.

Escorzo.

Este plano se caracteriza por su enfoque desde arriba del hombro del personaje, básicamente ayuda a que se pueda apreciar la conexión/tensión entre el personaje que de espaldas a la cámara y aquello que observa.

(varios autores)

(17)



(18)



En Paperman se puede ver la acción de los dos personajes con el avión de papel; gracias a este tipo de plano se aprecia la conexión de estos personajes a pesar de la distancia.

Two shot.

Su importancia radica en tener a dos personajes en encuadres similares, de manera que estos se convierten en los principales protagonistas de la secuencia. También hay que recalcar que en esta clase de encuadres siempre existe una regla de cómo mantener la coherencia visual, que consiste en respetar los espacios derecho e izquierdo para cada personaje, esta regla denominada la de 180 grados no permite que se den errores visuales en la coherencia de espacios, la diferencia con el escorzo es que en el two shot, al estar los dos personajes en el mismo plano, se establece una conexión más directa y emocional, es por eso que es más utilizada cuando ocurren diálogos entre uno y otro. (varios autores)

(19)



(20)



En Paperman los two shot se utilizan mayoritariamente en los personajes principales, tanto en el comienzo como al final del corto, puesto que ayudan a crear una conexión entre los actores, acompañada por los gestos y la expresión corporal de los personajes.

Plano subjetivo.

“Punto de vista o plano subjetivo. muestra la escena desde el punto de vista de un personaje. El público experimenta la historia a través de los ojos del personaje, de manera que se intensifica la empatía que siente hacia el”

(Barnwell:2009, p.71.).



(21)

Aunque en Paperman es poco frecuente su uso, se muestran algunos ejemplos de su utilización dentro del corto.

- Tipos de planos según el ángulo de cámara.

En éste tipo de planos la cámara toma un papel importante, ya que a través de ésta se percibe las emociones en una determinada secuencia de una producción, los diferentes niveles en el punto de vista de la cámara son: nivel de horizonte, ángulo picado y ángulo contrapicado.

Nivel de horizonte.

Cámara (2008), señala que el nivel de horizonte, es cuando la cámara se encuentra ubicada a la altura de la vista del personaje, constituyéndose el punto de vista más próximo a la realidad de nuestra percepción, generando en la audiencia tranquilidad y naturalidad (p.42).



(22)

Ángulo Picado.

En este caso la cámara se sitúa por encima de la vista del personaje y enfoca hacia abajo, este tipo de ángulo hará que al personaje enfocado se lo perciba vulnerable, de bajo estatus. Pero no todo se relaciona con mostrar la inferioridad de los personajes, también es utilizado cuando se quiere mostrar paisajes o cualquier elemento que necesite ser descrito desde una nivel superior a la línea de horizonte. (Barnwell: 2009, p.71)



(23)

Ángulo Contrapicado.

Es todo lo contrario al anterior ángulo de cámara, ésta se sitúa por debajo de los ojos del personaje y se dirige hacia arriba, de esta manera este plano evoca importancia y superioridad. (Barnwell:2009 , p.71). *“Los planos picados y los contrapicados acentúan la perspectiva aplastando o realzando a los personajes, respectivamente”* (Cámara: 2008, p.43).



(24)

La composición de una escena.

Para Cámara (2008), una escena con una correcta composición logra concentrar la atención de la audiencia, pues si el director crea composiciones repetidas y sin ninguna clase de ritmo, lo único que lograr es aburrir al espectador, la clave está en encontrar una armonía en el cómo entretener con la composición (p.30).

Componer con la regla de los tercios.

Consiste en dividir en tres partes iguales la composición tanto a nivel horizontal como vertical, situar en el centro del plano elementos como personajes, mayoritariamente cualquier elemento ubicado en los tercios tendrá más movimiento. Aclarando que ésta no es una regla fija, existen muchos casos que las composiciones son enteramente centrales (Cámara: 2008, p.33).



(25)

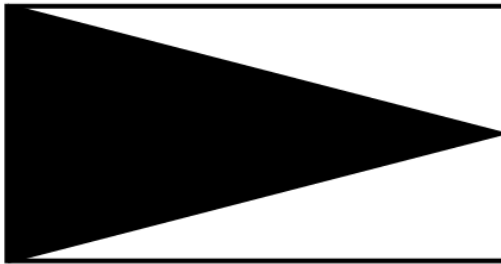
En Paperman se respetan mucho los tercios correspondientes a cada personaje, tanto los tercios de la izquierda como de la derecha.

Composición a base de formas geométricas.

Este tipo de composiciones consiste en sintetizar nuestra escena en figuras geométricas básicas, normalmente se toma como referencia las letras. De esa manera se hará que nuestras composiciones funcionen correctamente.

“Es necesario encontrar la síntesis visual independientemente de la complejidad escénica que pueda tener cada plano” (Cámara: 2008, p.34).

En el caso de Paperman, son muy notorios estos tipos de composición.



(26)



(27)



Composición con enfoque selectivo.

Para Cámara (2008), esta clase de composición ayuda a visibilizar lo importante y poner en un segundo plano todo aquello que pueda provocar la distracción del espectador mediante el desenfoque, con la ventaja de que no es necesario crear otra composición para mostrar ese segundo nivel de importancia (p.31).



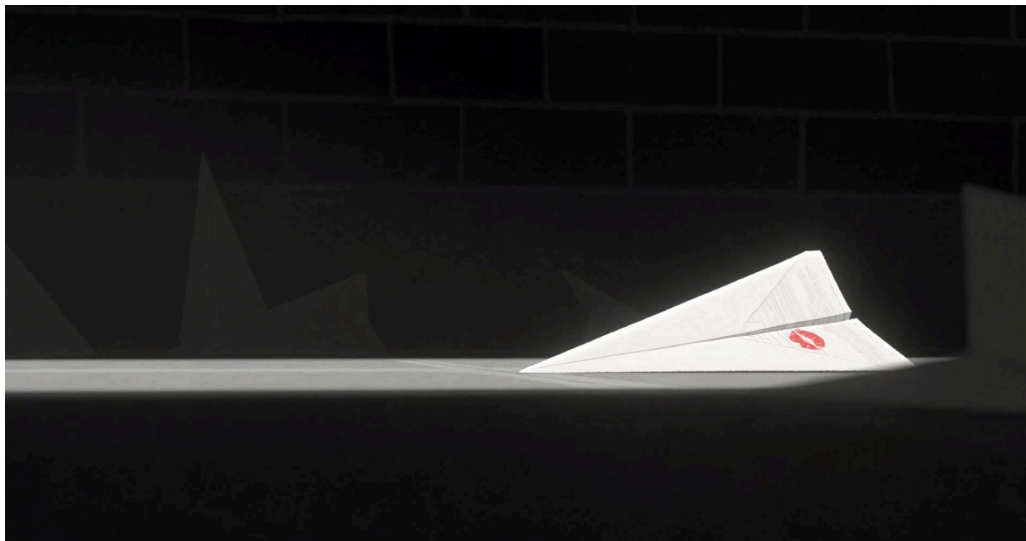
(28)

En Paperman el personaje principal está tratando de llamar la atención de una mujer que recién ha conocido lanzándole unos aviones de papel, la mujer esta en un primer plano —desenfocada— y el hombre esta de fondo en un edificio, en este caso el enfoque y la composición ayudan a

acentuar cuan lejos se encuentran los personajes y mostrar la conexión que existe entre los dos.

Composición con la luz.

Con esta técnica es posible poner la atención del espectador en un objeto determinado o hacer que éste tenga menos importancia. En resumen, las luces y sombras que contrastan fuertemente agregan un dramatismo específico a la escena (Cámara: 2008, p.30).



(29)

En Paperman la luz tiene un papel fundamental, un ejemplo es cuando el avión que tiene la marca del labial resalta entre los otros gracias a la iluminación sobre él, dejando al resto en una sombra muy marcada, este contraste de luz y sombra se utiliza a durante muchas escenas del corto.

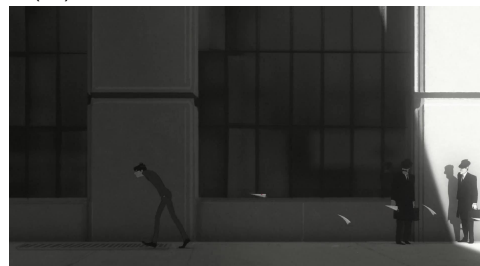
Composición con el movimiento.

Para Cámara (2008), el movimiento —ya sea de personajes, animales o cualquier otro elemento— dentro de una producción es vital para captar la atención del público (p.30).

(30)



(31)





En paperman el movimiento está vinculado con el recorrido visual que realizan tanto los personajes, el viento y los aviones de papel.

Imágenes 2, 3, 4 30, 31. Son capturas del cortometraje Paperman



3

Proceso de preproducción.

En este capítulo se considera importante analizar los procesos de preproducción cinematográfica, con la intención de evidenciar que ésta etapa es la base principal para la creación de la historia.



Concepto de una historia.

Para Wells (2009), el concepto se considera como uno de los pasos más complicados, pues gracias a éste se desarrollará la fase de preproducción, por lo tanto, para obtener un concepto potencialmente válido, se trabaja en el desarrollo de varias ideas mediante el uso de procesos creativos, los cuales en algunos casos incluyen rápidos esbozos o de la manera más rápida para recopilar ideas, escribiendo.

“Yo no dibujo mis historias en esta fase, sino que las escribo. Me imagino cuál será su aspecto de forma muy difusa. La escritura es un proceso abstracto que no es obstaculizado por los detalles del diseño. Además, escribir es más rápido que dibujar y permite incluir ideas posteriormente y corregir los fallos sin perder tiempo como al dibujar, aunque sean meros esbozos. Pero todo depende de la forma en que funcione la mente de cada uno y de las historias que se escriba, de su estilo y de su experiencia sobre el tema” (Driessen citado en Wells: 2009, p.14).

Entonces podríamos anotar, que los procesos creativos para obtener un concepto, no exigen conocimientos científicos o académicos, sino se pueden fundamentar en las experiencias personales, permitiendo —en este caso— que el proyecto tenga un gran peso autobiográfico. Así también los recursos sensoriales como la vista, el oído, el tacto, el gusto o el olfato, que forman parte de nuestras experiencias vividas, nos serán de gran ayuda al momento de crear una historia.

En el caso de la elaboración del concepto para el proyecto de Futuro (2014), se comienza con la idea general de mostrar el fenómeno migratorio, el viaje al país de destino, los problemas que implica, el enriquecimiento de algunos frente al empobrecimiento de otros que la migración genera. Pero durante su primer esbozo, las muchas ideas que se empiezan a desarrollar tienen más peso emotivo, porque hablan desde las experiencias de personas que han migrado.

Al ver que el concepto abarca demasiadas ideas que no se pueden separar, la idea de una sola historia para el proyecto se vuelve compleja, es ahí donde el mecanismo de utilizar recursos de los años de formación y lo investigado en el capítulo dos de este documento, ayudan a que el concepto logre unificar todas las ideas planteadas para el correcto desarrollo de la primera fase de la producción.



Es así que el concepto final se basa en visibilizar los efectos negativos de la migración en los adolescentes, con la idea de mostrarlos en tres tramas diferentes, utilizando el mismo mecanismo fragmentario de Babel, con el objetivo de tratar que los adolescentes se identifiquen con algunos de los personajes que posteriormente se van a desarrollar.

Sinopsis.

Luego de conseguir el concepto, proseguimos a escribir la sinopsis la que — según Barnwell (2009)— se trata básicamente de subrayar los acontecimientos de mayor importancia de la historia, enfatizando que no hay un modelo exacto de normas que deben o no incluir estos textos, mencionando algunas alternativas para hacer más claro lo que se debe escribir: Los textos a escribir siempre deben estar en presente, se debe mencionar los detalles de los personajes con letras mayúsculas, la extensión de la sinopsis para un cortometraje puede ser de dos páginas, doce páginas para un largometraje y seis páginas para un medimetraje.

Una de las preguntas claves que debe responder una sinopsis se centran en el ¿qué? ¿quién? ¿cuándo? ¿dónde?, de la historia, esto ayuda a que la sinopsis clarifique sus ideas y así el lector pueda comprender la esencia de la historia y los personajes.

En la propuesta de Futuro (2014) para la creación de la sinopsis, se consideró que estará estructurada en tres tramas diferentes.

Acto 1, trama 1

El nacimiento de Paola, provoca que su familia se separe por falta de recursos, quedándose sola, sin padres y al cuidado de su abuela, en un edificio casi deshabitado.

Paola tiene ocho años y sus padres se comunican con ella por teléfono o videoconferencia, ella siempre esperaba sus llamadas, un día como cualquier otro la llaman y le piden que se conecte para conversar, Paola piensa que por fin sus padres vienen a visitarla, era una promesa que cada año le hacían, pero nuevamente recibe la mala noticia y desde ese momento Paola empieza a sentirse sola, abandonada, a pesar de que ha vivido toda su vida con su abuela. Los años pasan y sus padres llaman muy esporádicamente, hasta que dejarán de hacerlo. Paola ahora tiene 14 años, pero el sentimiento de soledad ahora es muy fuerte en ella y la idea de migrar ronda su mente.

Acto 1, trama 2

Una señorita de 16 años llamada Carmen se encuentra en un camión junto a otras personas, en dirección al desierto donde sería el punto de partida para llegar a su país de destino, ilegalmente.

Ella observa que todos en el camión comparten la misma razón de salir de su país para ir a otro, cuando llega la hora de emprender el viaje a pie, todos están nerviosos de lo que puede pasar, salen del camión, comienzan a



caminar y rápido porque el control en la frontera es muy constante, no solo por policías sino también por guerrillas las cuales secuestraban personas, así que la idea es permanecer lo más cercanos posibles, pero rápidamente aparecen policías, Carmen en verse acorralada de no saber a donde ir, tropieza en una piedra y se desploma.

Acto 1, trama 3

Rafael, un niño rodeado de lujos y comodidades, vive tranquilamente con sus padres, Emilio y Karen. En casa, siempre está solo su madre, su padre trabaja y casi nunca está con ellos. Mientras Rafael y su madre descansan junto a la piscina, él recibe una llamada de su padre pidiéndole que todo el invierta todo dinero que ha enviado en la construcción, en cualquier terreno, insiste en que lo invierta. Aunque el niño piensa que ya tienen suficiente dinero y que su padre podría ir a casa y no trabajar, Marco tiene que obedecerlo.

Guion literario.

Para Sáenz y Barnwell (2008:2009) el guion es un sistema constituido por planos y secuencias, los cuales provocan puntos de acción, desarrollos, conclusiones, también se incluyen diálogos, escenarios y descripciones de personajes. Todos los guiones se encuentran separados por escenas, las cuales cambian cuando hay una transición temporal o de locación, así cada nueva escena tiene un nombre diferente con todos los datos acerca del lugar y de la zona horaria. Barnwell (2009) además menciona que la maquetación del guion se usa para un rápido reconocimiento de sus elementos y de esa manera poder hacer más fácil la comunicación entre los actores y el equipo de rodaje.

Pero Wells (2006) se cuestiona ¿realmente de qué trata un guion?, esta explicación no se la consigue en base a la historia, sino teniendo claro las respuestas correctas a las siguientes preguntas:

- ¿sobre qué trata aparentemente la película?*
- ¿sobre qué trata verdaderamente la película?*
- ¿qué queremos que sientan los espectadores?*

En cuanto al guion de Futuro (2014), partiendo de que se basa en la técnica narrativa de Babel (véase capítulo 2), se ha considerado responder las tres preguntas planteadas por Wells.

Así, primero debemos mencionar que la producción aparentemente trata de mostrar los efectos negativos de la migración en adolescentes hijos de migrantes, pero lo que verdaderamente muestra la producción se centra



en que ha medida en que crecemos, vemos el mundo tal y como es, mostrar el acto de emigrar como un posible paso a la muerte, no sólo para el que emigra, sino para todos los que están relacionados directa o indirectamente con el fenómeno. Por lo tanto lo que se pretende en los espectadores es evidenciar la ausencia física y afectiva en los adolescentes hijos de emigrantes, y transmitirle ese estado de soledad y depresión.

A continuación se presenta un fragmento del guion de Futuro (2014).

CONTINUED:

5.

SECUNDARIO
¡¡ la migra !!

SOFIA (OFF)
¿Qué hago?... ¿a dónde voy?... no
puede estar pasando esto... ¡ah!

TRAMA 3

INT.CASA-COYOTE.DIA

RAFAEL y su madre CARMEN descansan al lado de la piscina,
ese descanso es interrumpido por una llamada telefónica.

RAFAEL
¿Por qué ahora?, justo ahora...
¿quién puede llamar a las diez de
la mañana?... ¿quien podrá ser?...
haber... ¡ipapá!!... mamá, es
papá...

CARMEN
contesta, sería raro que llegue tan
pronto

RAFAEL
hola papá

EMILIO
y tu madre ¿dónde está?

RAFAEL
acá en la piscina

EXT.CASA-COYOTE.DIA

En la misma acción anterior.

EMILIO
Escúchame bien lo que te voy a
decir... Quiero que sigas
invirtiendo el dinero que hay en la
casa... Construye donde sea
posible, no importa los lugares tu
solo hazlo...

RAFAEL
Pero ya no hay mucho dinero

(CONTINUED)



Estructura narrativa.

Una estructura narrativa está conformada por la presentación en primer lugar, en segundo, la confrontación y en tercer lugar, la resolución. Para que se dé el cambio entre estos actos se produce un punto de giro, que básicamente se trata de una variación dentro de la línea narrativa. (Sáenz:2008)

La presentación.

Sáenz (2008) menciona que es muy importante comenzar con imágenes cargadas de mucho contenido, para que así estas puedan mostrar desde el comienzo un fuerte aspecto visual, y las premisas sean concebidas de la misma forma en que fueron planteadas.

No obstante, los personajes principales en la producción deben ser presentados en este acto, para que los espectadores los conozcan de inmediato ¿quiénes son ellos?, ¿qué es lo que quieren? y ¿cual es la relación entre ellos?. En un último aspecto, Sáenz (2008) sostiene que para poner la historia en movimiento es necesario el detonante, el cual se basa en establecer una acción específica, para que en ese momento se comience a armar la historia.

Por lo tanto con estos procesos empleados se habrá proporcionado a la audiencia la información básica para que se inserten en la historia.

La confrontación.

En este acto se le proporciona al protagonistas una lluvia de obstáculos, impidiéndole lograr sus objetivos y permitiendo que la confrontación aumente. (Saenz:2008)

La resolución.

“Yo creo que muchos guiones no funciona porque sólo tienen dos actos: el inicio y el desarrollo. La búsqueda del tercer acto, de la sorpresa, de lo menos obvio, del giro inesperado, es lo que hace que una película sea original”

(Paul Wells: 2007, p.73).

Por otra parte la estructura narrativa que presenta Barnwell, añade dos puntos más, a la propuesta por Sáenz.



Presentación.

Donde se establecen las bases de la historia.

Desarrollo.

El argumento se va tejiendo y la historia avanza.

Confrontación/Complicación.

Un suceso cambia el desarrollo de los acontecimientos.

Clímax.

El punto álgido de la historia.

Resolución/Desenlace.

Tiene lugar la resolución.

Pues bien, Futuro (2014) se sustenta en la estructura narrativa de Barnwell (2009), pero utiliza la técnica narrativa de Babel (véase cap. 2) con el objetivo de entrelazar las tramas y que cada una pueda desarrollar mayor contenido visual.

A continuación se muestra como fueron desarrolladas las estructuras de cada una de las tramas contadas de forma paralela.

TRAMA 1.

Presentación. Paola vive solo con su abuela, es hija de emigrantes ilegales.

Desarrollo. Paola se siente sola al ser rechazada.

Confrontación. Paola deja su hogar y viaja ilegalmente donde sus padres.

Clímax. Paola tiene un accidente en el mar.

Resolución. Paola y su hijo sobreviven.

TRAMA 2.

Presentación. Carmen viaja ilegalmente por el desierto de México en un camión.

Desarrollo. En el desierto aparece la policía, Carmen escapa de ellos.

Confrontación. Carmen tiene que cuidar de dos niños.

Clímax. Carmen es herida de bala en su pecho.

Resolución. Carmen sobrevive gracias al trasplante un nuevo corazón.

TRAMA 3.

Presentación. Rafael vive cómodamente, su padre Emilio es un “migrante”.

Desarrollo. Emilio advierte que toda la familia está en peligro.

Confrontación. Emilio al escuchar una noticia ordena matar a los migrantes.

Clímax. Rafael ve morir a su padre y madre.

Resolución. El corazón de Emilio es donado, Rafael se entera que su padre es un coyotero.



Punto de giro.

Para Sáenz (2008) el punto de giro es un acontecimiento que se da cara a cara con la acción en desarrollo, el cual provoca una reacción inmediata que exige encaminarse por otra dirección, esta variación le permite el desarrollo de la historia. Se presentan algunas características del punto de giro.

- a.- Es responsable de introducir a la historia en el siguiente acto.*
 - b.- El protagonista debe asumir un compromiso mayor.*
 - c.- Aumenta el riesgo*
 - d.- Produce un fuerte impulso al introducir a la historia en el siguiente acto.*
 - e.- Nos sitúa en nuevos escenarios.*
- (Sáenz: 2008, p. 59).

Puntos de giro en Futuro (2014).

TRAMA 1

- a.- Paola comienza a tomar sus propias decisiones.
- d.- Paola es rechazada por su pareja.
- e.- Paola escucha gritos de auxilio.

TRAMA 2

- b.- Carmen al ver a la niña llorar tiene que calmarla, y tomando el papel de madre.
- c.- Carmen tiene que cuidar de los niños cuando uno de los mayores es asesinado.

TRAMA 3

- e.- Emilio escucha un helicóptero fuera de su casa.

Desarrollo de personajes.

Los personajes son una parte fundamental en la fase de preproducción de una película y para el correcto entendimiento Sáenz (2008) afirma que son un conjunto de conductas emocionales, intelectuales y nerviosas, siendo una parte esencial para dar forma a una historia, estos manifiestan tres dimensiones: física, sociológica y psicológica. (p.65)



La dimensión física.

Esta dimensión consiste en cómo el personaje ve el mundo y cómo el mundo lo ve a él desde la perspectiva física de las cosas que conforman el ser del personaje.

“Los aspectos físicos fundamentales son el sexo, la edad, la altura, el peso, el color del pelo, de la piel, de los ojos, la postura, la apariencia general y los posibles defectos físicos” (Sáenz: 2008, p. 65).

La dimensión sociológica.

Esta dimensión define la condición social, es decir, conocer si los personajes nacieron en condiciones de pobreza o riqueza, tenía amistades o toleraba la soledad, etc., por consiguiente es igual de importante saber cuestiones como ¿quiénes son sus padres? ¿están vivos o muertos? ¿cuáles son sus pensamientos?, etc.

“Son aspectos sociológicos: la clase social, la ocupación, la educación, la vivienda, la religión, la nacionalidad, la raza, la relación con las personas y los pasatiempos”
(Sáenz: 2008, p. 65).

La dimensión psicológica.

Esta dimensión es el resultado de la combinación de los conceptos sustentados por Sáenz (2008), los cuales muestran los complejos y las actitudes de los personajes.

“Son aspectos psicológicos: la moral, el temperamento, la actitud frente a la vida, sus ambiciones, sus frustraciones, sus complejos, sus talentos, sus cualidades, su inteligencia” (Sáenz: 2008, p. 65).

Aquí se presentan uno de los personajes principales de Futuro, con el desarrollo de las dimensiones que menciona Sáenz (2008).

PAOLA.

Paola una señorita de aproximadamente 13 años, de mediana altura con una contextura muy delgada, su cabello rojizo oscuro, sus ojos totalmente negros y su línea de acción siempre se la ve encorvada.

Pertenece a una clase social media alta, vive en un departamento con su abuela y su relación con las demás personas es muy escasa.

Su actitud frente a la vida es muy pesimista, porque la mayor parte de su vida la ha pasado sola, siempre se ha sentido frustrada al no poder ver a sus padres y su ambición es hacer el mismo viaje que realizaron sus padres años atrás.



Storyboard.

“En esencia el storyboard es un pre montaje de la película, una sucesión de planos dibujados, basados en el guión narrativo, donde se aprecian todos los aspectos de la película: el número, el tamaño y la duración de cada plano, la relación que existe entre los planos de una misma secuencia y entre las diferentes secuencias entre sí, la puesta en escena de los diferentes encuadres con sus aspectos de composición e iluminación, las transiciones, los movimientos de cámara, los diálogos, la descripciones de las acciones, etc.”

(Cámara: 2008, p.49).

Cámara (2008), de igual manera menciona que el storyboard nos da una idea del ritmo que puede tener una producción, este mecanismo de pre visualización de la historia, ayuda al director a tener una visión más amplia de lo que ocurre en el guión, siendo de esta manera capaz de potenciar algunos puntos flojos o simplemente borrarlos, si considera que están demás.

Estética del storyboard.

Con respecto a la estética, Cámara (2008) menciona que no necesariamente este aspecto debe ser detallado a profundidad, ya que no se trata del arte final, si no es sólo un medio que debe ser pensado en términos fílmicos más que artísticos. (véase 2.14.)

Por lo tanto son válidos muchos niveles de acabados de un storyboard, como el realizado solamente mediante garabatos, el cual se utiliza en pequeñas producciones donde el realizador está en constante comunicación con su equipo de trabajo.

Otro sistema es cuando sus trazos son más elaborados, permitiendo que el storyboard pueda ser comprendido por varios departamentos de la producción y no dependa de una explicación del director.

Para Cámara (2008), el modelo convencional de storyboard consta de una clara identificación de personajes, de iluminación, de movimiento, etc., pero la característica de los estilos de acabado cualquiera que sea, dependen de las mismas indicaciones, siendo así que lo que varía en mayor o menor cantidad es el detalle que exponen.

En la producción de Futuro (2014), para llegar al storyboard final, se aplica un proceso de cuatro niveles, en los cuales se eliminaron planos y diálogos que no favorecen a la historia.

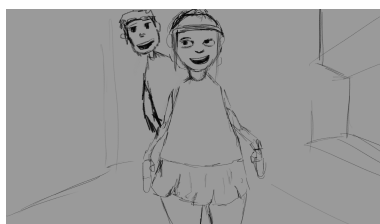
Nivel: Primero

Cuadros realizados: 110



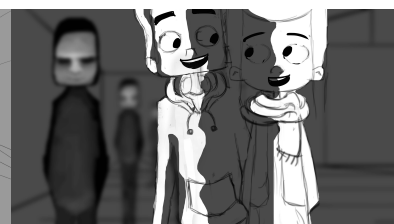
Nivel: Segundo

Cuadros realizados: 664



Nivel: Tercero

Cuadros realizados: 482



Nivel: Cuarto
Cuadros realizados: 17



Animatic.

El animatic es el boceto de una película, para llevarlo a cabo tomamos todos los planos correspondientes al storyboard y los ponemos en secuencia, acompañados de efectos de sonido, música, timing, etc., con el propósito de que el animatic sea lo más parecido a la producción final. Es un proceso que consume mucho tiempo, por ejemplo, en los estudios de Pixar para sus producciones que puede tomar hasta cinco años, se puede llegar a destinar un año para esta parte del proceso de producción. Por lo tanto si hay algo que no funciona en el animatic, la producción no lo hará (Wells: 2007, p.37).

En FUTURO, el animatic tiene dos versiones, la una con el *storyboard* en trazos rápidos, y la otra el *storyboard* convencional.

Guion de color.

Como un *storyboard*, el guion de color es una manera de planear la animación, con la diferencia que éste narra la historia a través de atmósferas cromáticas, que representan ambientes cálidos o fríos.

En Futuro se desarrollan tres atmósferas, las cuales responden a cada trama desarrollada en el guión.



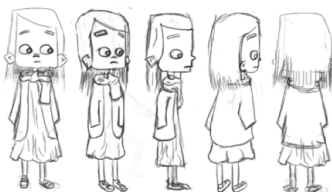
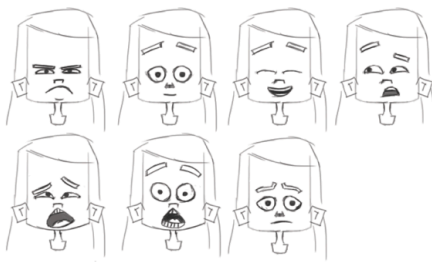
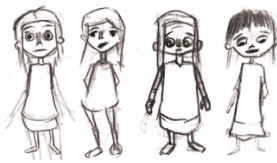


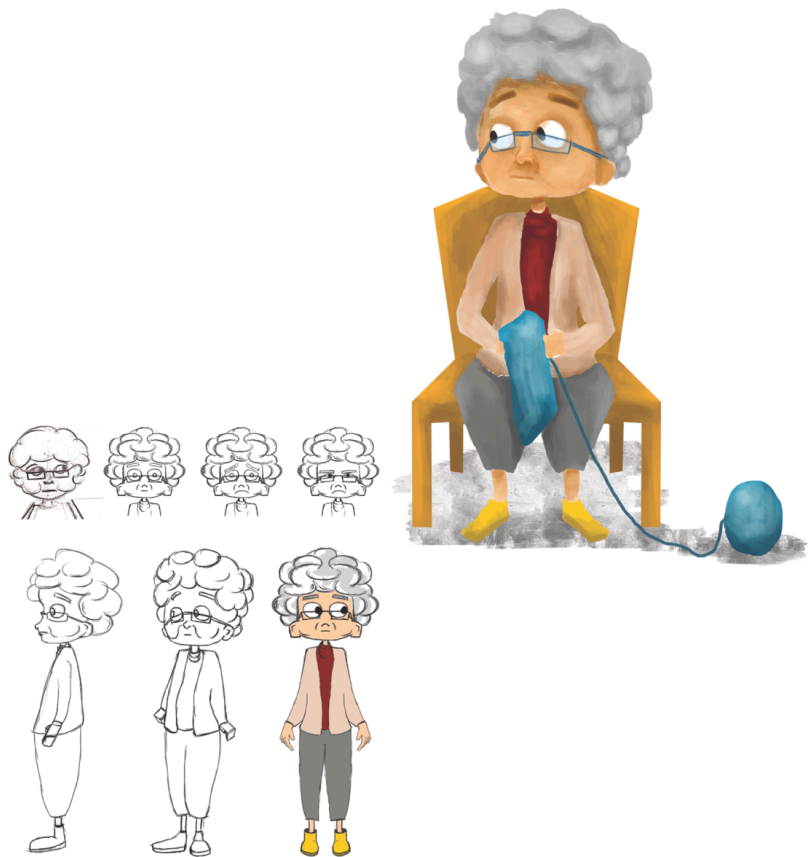
4

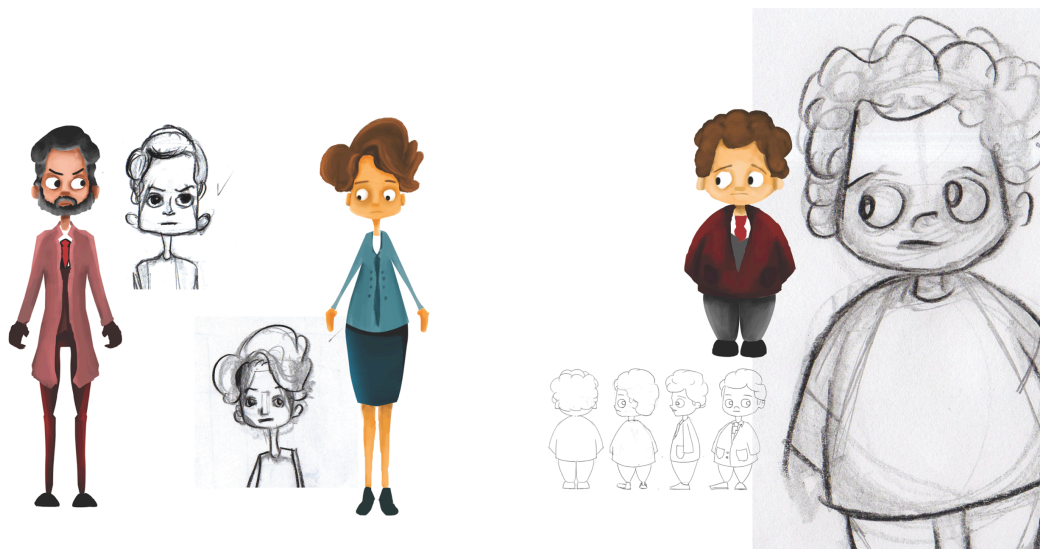
Propuesta final. Gráfica conceptual.

Las bases de la propuesta gráfica conceptual final, están respaldadas por la información investigada y analizada en los capítulos anteriores.

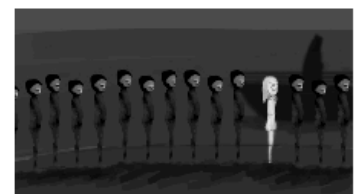
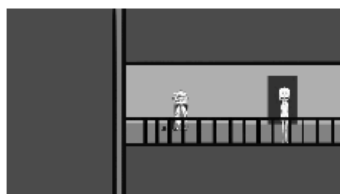
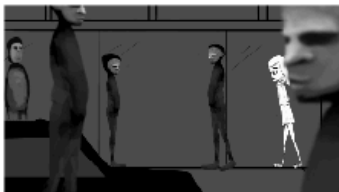
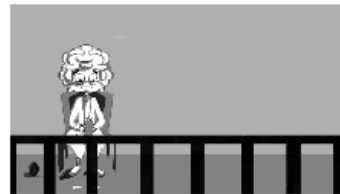
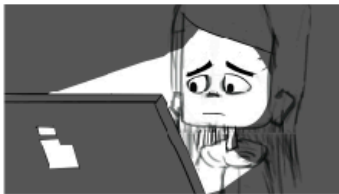
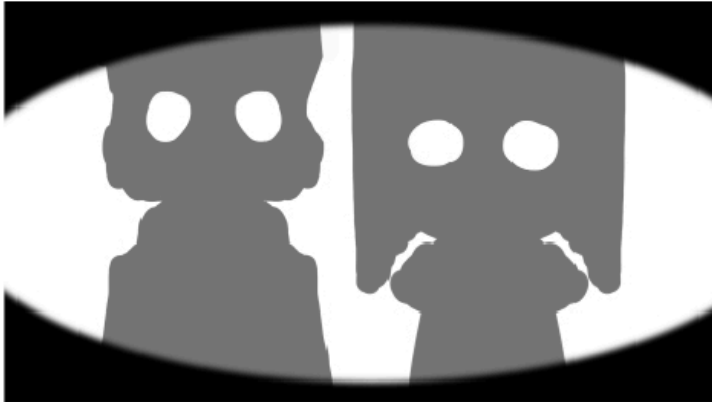
Diseño de personajes.



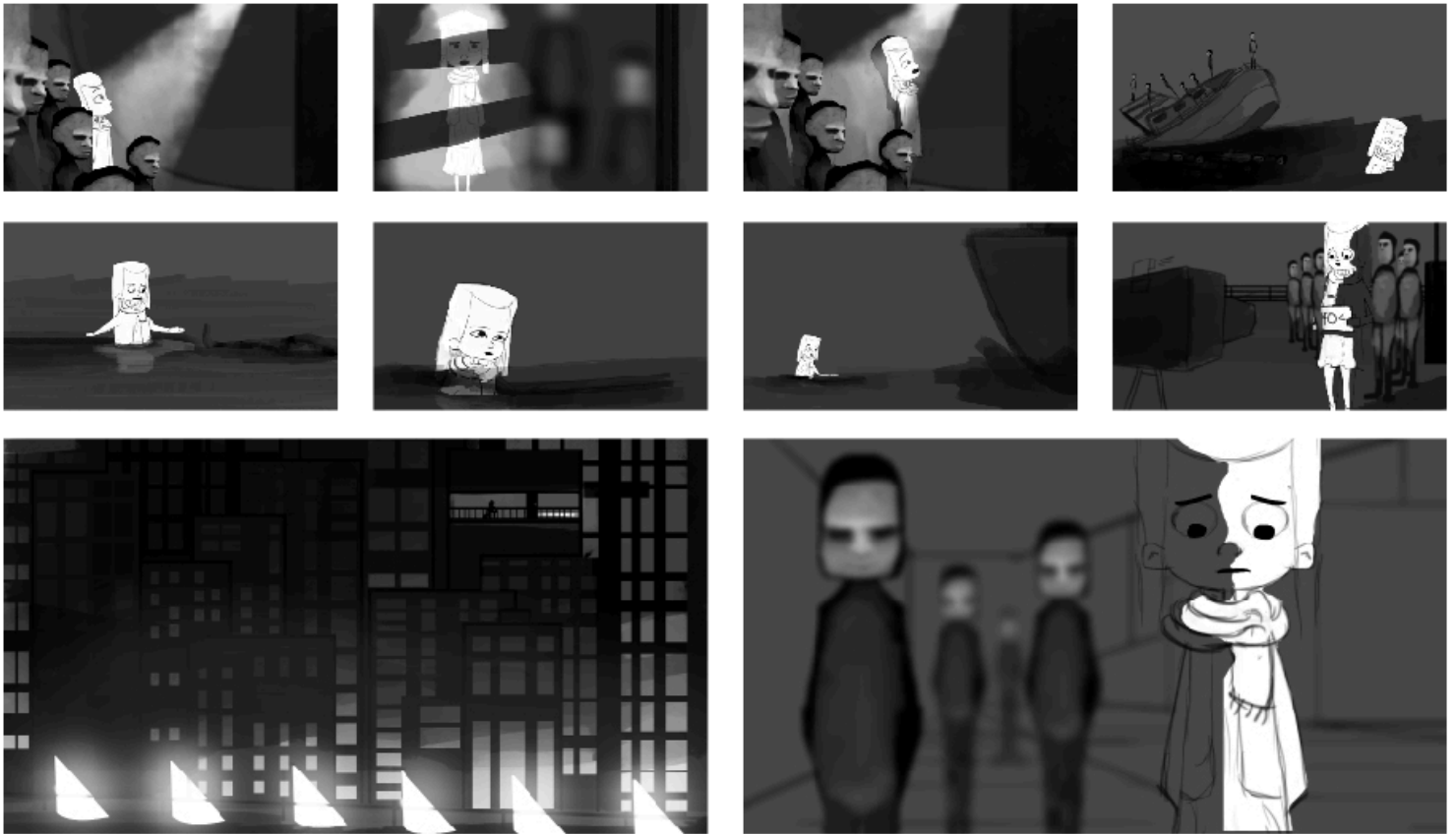




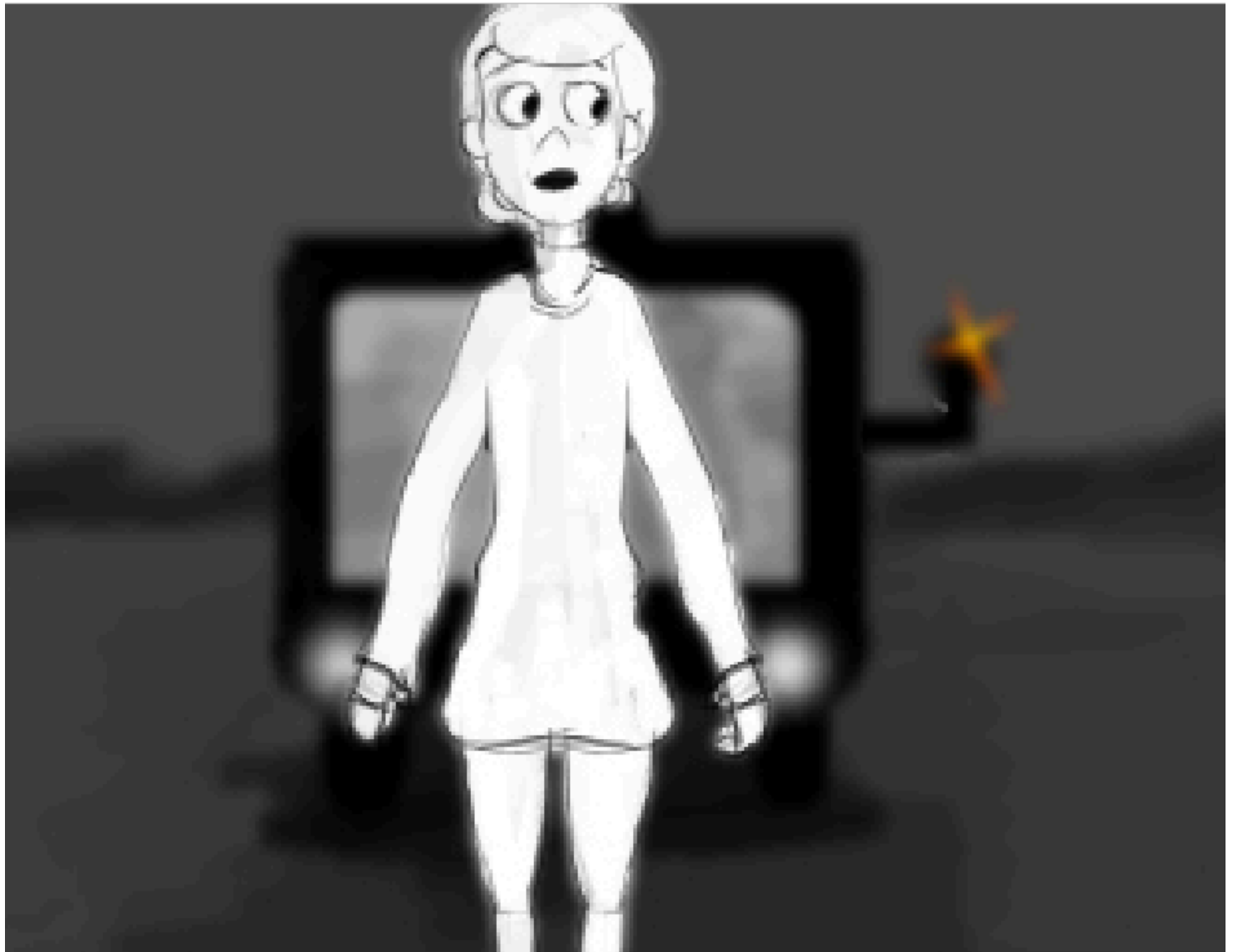
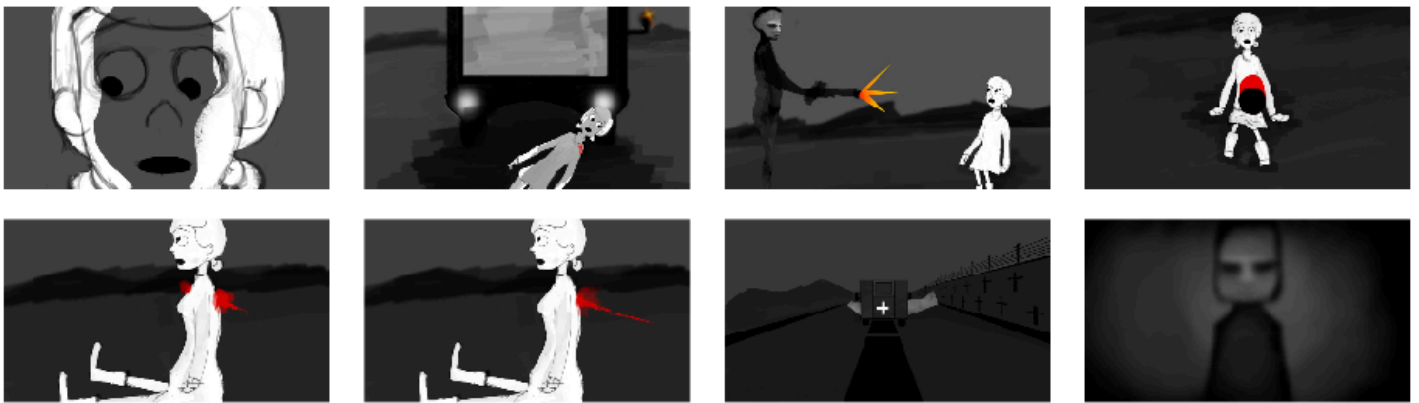
Storyboard.



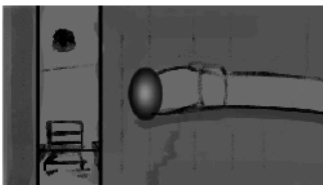
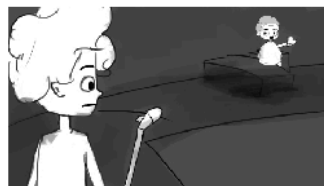
NIVEL 3 / FINAL STORYBOARD / Primera trama



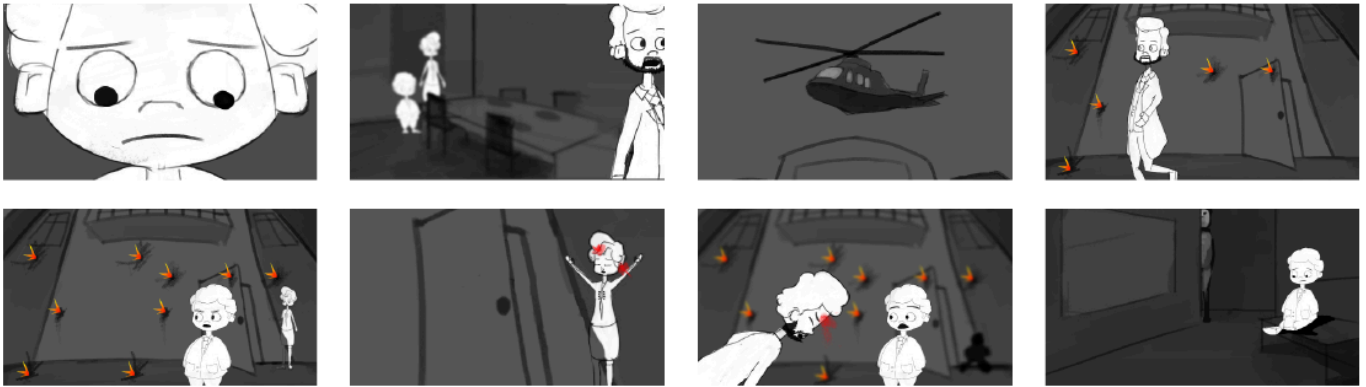




NIVEL 3 / FINAL STORYBOARD / Segunda trama

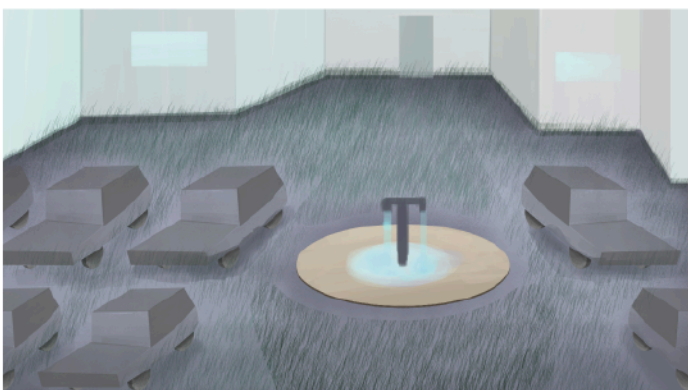
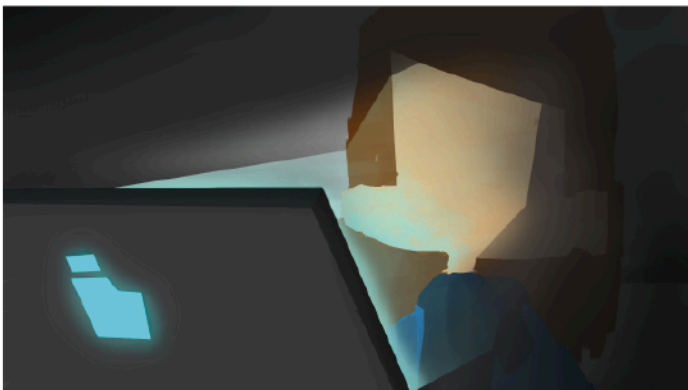
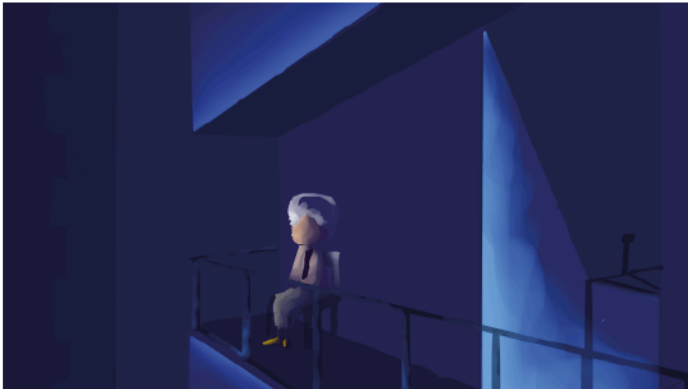


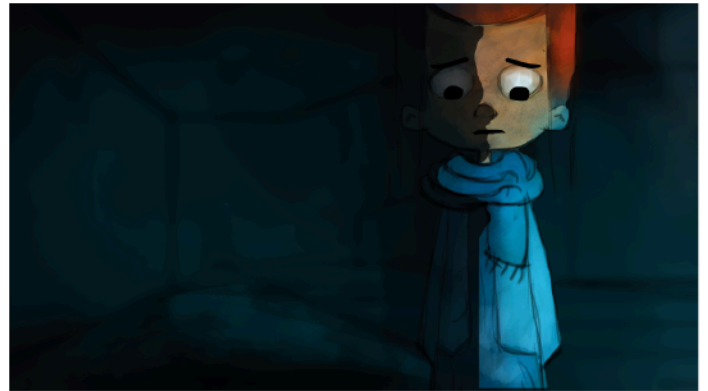
NIVEL 3 / FINAL STORYBOARD / Tercera trama



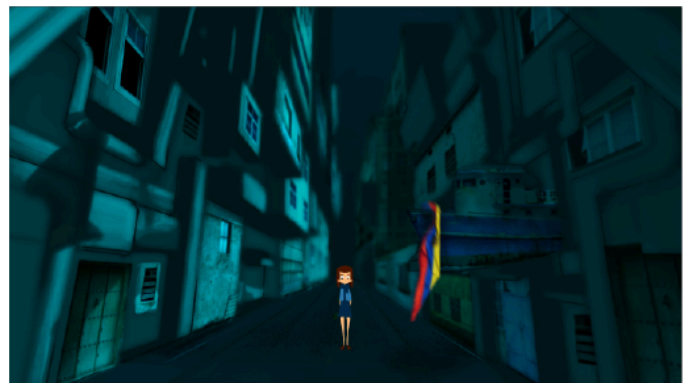
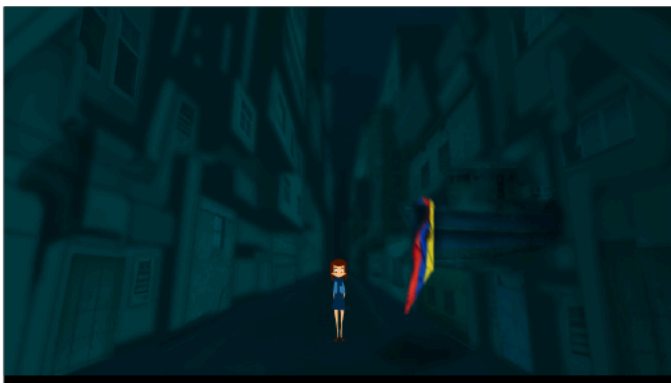
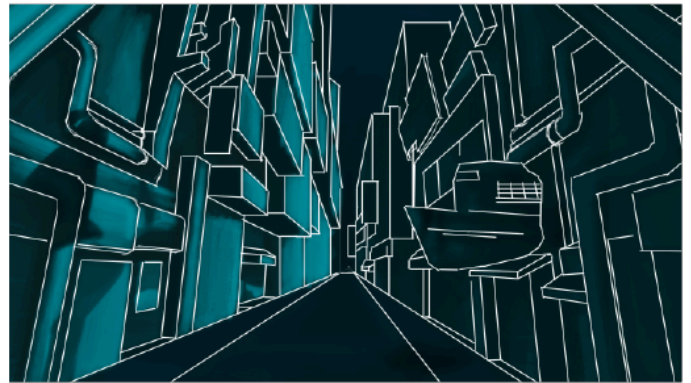
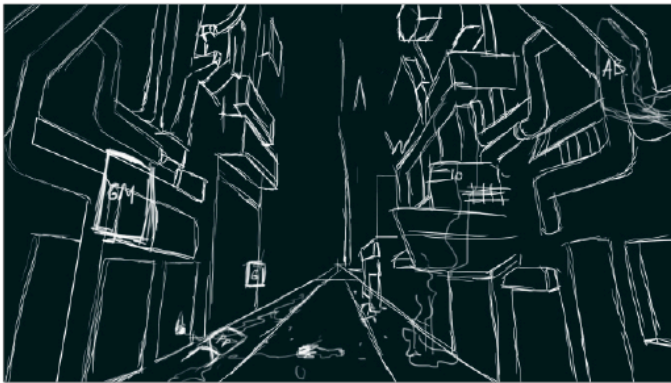
NIVEL 3 / FINAL STORYBOARD / Tercera trama

Guion de color.

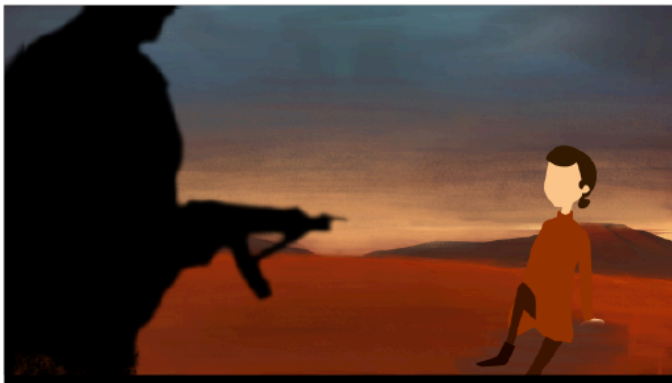




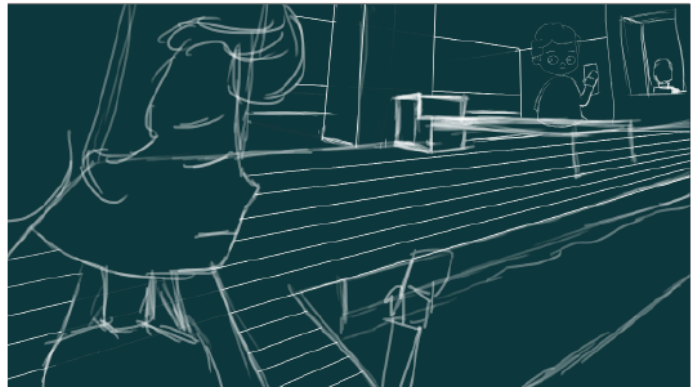
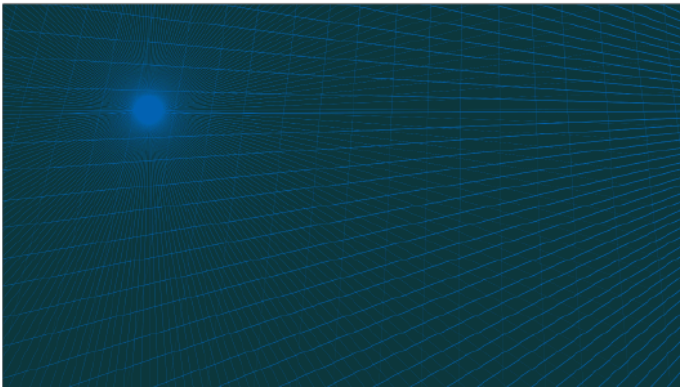
Concept art. / PRODUCTO FINAL



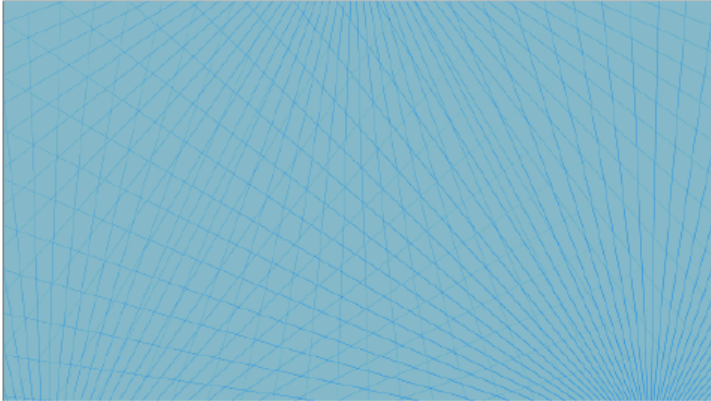




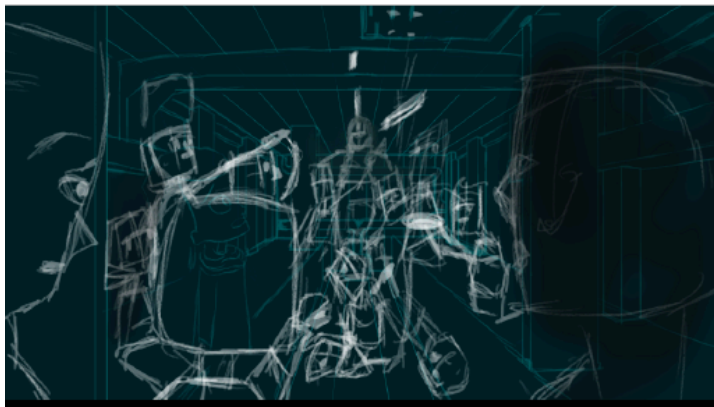
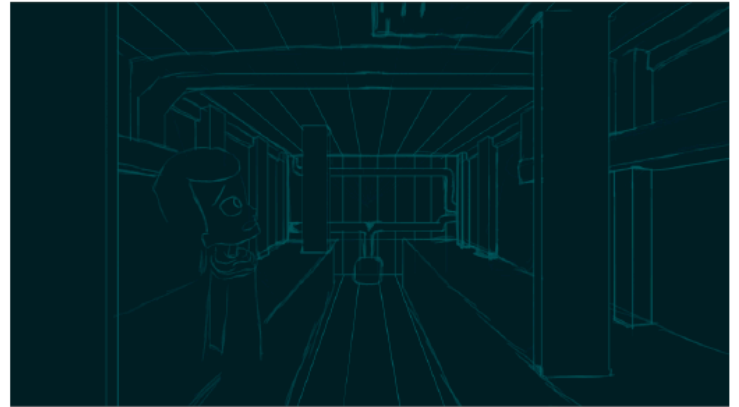
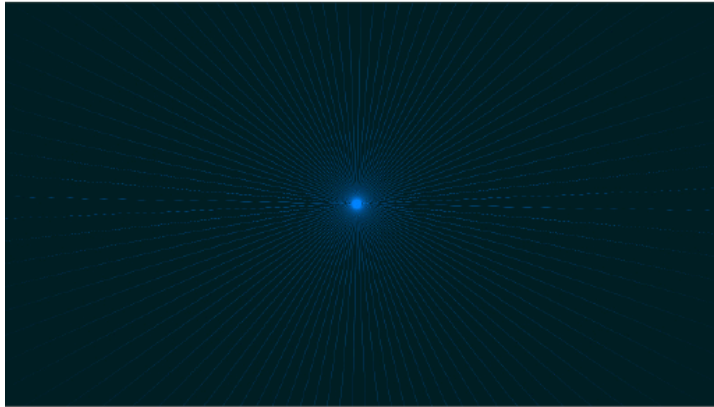
















Bibliografía.

GUERRERA, Marco. MIGRACIONES, LIDERAZGO Y DESARROLLO.
Ediciones, Quito, Ecuador, 2006

GIUSEPPE, Solfrini, TENDENCIAS Y EFECTOS DE LA MIGRACIÓN EN EL
ECUADOR.
Ediciones, Quito, Ecuador, 2005

WELLS, Paul. FUNDAMENTOS DE LA ANIMACION.
Ediciones, Barcelona, España, 2006.

CAMARA, Sergi. EL DIBUJO ANIMADO.
Ediciones, Barcelona, España, 2008

PEREZ, Carlos. SEMIOTICA DE LA IMAGEN FILMICA.
Ediciones, Cuenca, Ecuador, 1998

GARCÉS, Víctor, GALARZA, Daniel, GÓNZALES, Iñaki, SÁNCHEZ, José,
SOLER, Ignasi e SORIANO, Laura. BABEL: Narrativa de la Incomunicación.
Puesto en línea el 19 de abril de 2012, consultado el 10 de diciembre de
2103. Recuperado de <http://www.bocc.ubi.pt/pag/aavv-2013-02-04.pdf> /
www.bocc.ubi.pt

PEREIRA, Carmen, SOLÉ, Jordi, VALERO, Fernando. BABEL: Cine y
comunicación en un mundo globalizado. Puesto en línea el 04 de febrero de
2013, consultado el 11 de enero de 2104. Recuperado de
<http://polis.revues.org/119>



Anexos.

**UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE ARTES**

DATOS DE APOYO PARA UNA INVESTIGACION DE TESIS QUE TRATA
SOBRE UN HECHO SOCIAL: **LA MIGRACION.**

La presente encuesta servirá para conocer más de cerca este hecho social, en lo referente al impacto que ha ocasionado en las familias ecuatorianas y en especial a los y las adolescentes.
En la misma no se pide datos personales como nombres, apellidos, números de cedula, etc., Con la finalidad de garantizarle al encuestado que estos datos únicamente serán para fines académicos universitarios.

Por favor sírvase contestar el siguiente cuestionario.

DATOS:

EDAD: 14 GENERO: Femenino LUGAR DE RESIDENCIA: Sumón

SEÑALE CON UNA X

MIEMBRO O MIEMBROS DE LA FAMILIA QUE HAN EMIGRADO:

PADRE: ☒ MADRE: ☒ HERMANOS: ☐

MOTIVOS POR LOS CUALES DECIDIERON EMIGRAR:

MEJORAR LA SITUACION ECONOMICA: ☒ ☐ ☐

REENCUENTRO CON FAMILIARES: ☐

PARA MEJORAR SU NIVEL EDUCATIVO: ☐

LA O LAS PERSONAS QUE EMIGRARON LO HICIERON DE MANERA:

LEGAL: ☐ ☐ ☐

ILEGAL: ☒ ☐ ☐

SUS MEDIOS DE TRANSPORTE FUERON:

AEREO: ☐

MARÍTIMO: ☒

TERRESTRE: ☐

Modelo de encuesta realizada a jóvenes hijos de migrantes.

Parte frontal.

Cantidad: 80.



UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE ARTES

LUGAR DE EMIGRACION:

ESTADOS UNIDOS: ☒

ESPAÑA: ☐

ITALIA: ☐

OTROS(especifique)

TIEMPO DE EMIGRACION

PADRE:	MADRE:	HERMANOS:
1 - 3 AÑOS <input type="checkbox"/>	1 - 3 AÑOS <input type="checkbox"/>	1 - 3 AÑOS <input type="checkbox"/>
4 - 6 AÑOS <input type="checkbox"/>	4 - 6 AÑOS <input type="checkbox"/>	4 - 6 AÑOS <input type="checkbox"/>
7 - 10 AÑOS <input type="checkbox"/>	7 - 10 AÑOS <input type="checkbox"/>	7 - 10 AÑOS <input type="checkbox"/>
MAS DE 10 AÑOS <input checked="" type="checkbox"/>	MAS DE 10 AÑOS <input checked="" type="checkbox"/>	MAS DE 10 AÑOS <input type="checkbox"/>

EFFECTOS NEGATIVOS QUE SE EVIDENCIA EN SU FAMILIA

DESINTEGRACIÓN FAMILIAR: ☒

FALTA DE AFECTO Y CARIÑO: ☐

INVOLUCRAMIENTO EN CONDUCTAS INADECUADAS:
(drogas, alcohol, pandillas, embarazos prematuros, etc.) ☐

GRACIAS POR SU COLABORACION.

Modelo de encuesta realizada a jóvenes hijos de migrantes.
Parte posterior.
Cantidad: 80.

	EMIGRANTES	DISTRIBUCIÓN
España	126.574	45,1 %
Estados Unidos	80.080	28,6 %
Italia	22.088	7,9 %
Chile	4.955	1,8 %
Colombia	3.916	1,4 %
Venezuela	3.488	1,2 %
Argentina	2.884	1,0 %
Canadá	2.295	0,8 %
Alemania	1.785	0,6 %
Bélgica	1.781	0,6 %
Resto del mundo	15.851	5,7 %
Sin especificar	14.740	5,3 %
TOTAL	280.437	100 %

Países de destino de emigrantes ecuatorianos.

Fuente: INEC / CPV. Octubre/2010.

PROVINCIA	2001			
	EMIGRANTES	POBLACIÓN TOTAL	PORCENTAJE DE MIGRACIÓN DE LA POBLACIÓN	EMIGRANTES / TOTAL POBLACIÓN EMIGRANTE
Azuay	34.054	599.546	5,7 %	9,0 %
Bolívar	1.942	169.370	1,1 %	0,5 %
Cañar	17.625	206.981	8,5 %	4,7 %
Carchi	1.323	152.939	0,9 %	0,4 %
Chimborazo	11.720	403.632	2,9 %	3,1 %
Cotopaxi	5.745	349.540	1,6 %	1,5 %
El Oro	22.568	525.763	4,3 %	6,0 %
Esmeraldas	5.207	385.223	1,4 %	1,4 %
Galápagos	232	18.640	1,2 %	0,1 %
Guayas	89.344	3.309.034	2,7 %	23,6 %
Imbabura	9.919	344.044	2,9 %	2,6 %
Loja	24.201	404.835	6,0 %	6,4 %
Los Ríos	8.018	650.178	1,2 %	2,1 %
Manabí	16.174	1.186.025	1,4 %	4,3 %
Morona Santiago	5.770	115.412	5,0 %	1,5 %
Napo	832	79.139	1,1 %	0,2 %
Orellana	718	86.493	0,8 %	0,2 %
Pastaza	1.458	61.779	2,4 %	0,4 %
Pichincha	99.279	2.388.817	4,2 %	26,3 %
Sucumbios	1.812	128.995	1,4 %	0,5 %
Tungurahua	14.588	441.034	3,3 %	3,9 %
Zamora Chinchipe	4.271	76.601	5,6 %	1,1 %
Zonas no delimitadas	1.109	72.588	1,5 %	0,3 %
País	377.908	12.156.608	3,1 %	100,0 %

Saldo de emigrantes ecuatorianos.

Fuente: INEC / CPV. Octubre/2001.



PROVINCIA	2010			
	EMIGRANTES	POBLACIÓN TOTAL	PORCENTAJE DE MIGRACIÓN EN LA POBLACIÓN	EMIGRANTES/TOTAL POBLACIÓN EMIGRANTE
Azuay	27.503	712.127	3,9 %	9,8 %
Bolívar	1.234	183.641	0,7 %	0,4 %
Cañar	13.454	225.184	6,0 %	4,8 %
Carchi	1.019	164.524	0,6 %	0,4 %
Chimborazo	8.633	458.581	1,9 %	3,1 %
Cotopaxi	3.773	409.205	0,9 %	1,3 %
El Oro	13.529	600.659	2,3 %	4,8 %
Esmeraldas	6.746	534.092	1,3 %	2,4 %
Galápagos	282	25.124	1,1 %	0,1 %
Guayas	71.779	3.645.483	2,0 %	25,6 %
Imbabura	7.605	398.244	1,9 %	2,7 %
Loja	10.849	448.966	2,4 %	3,9 %
Los Ríos	9.013	778.115	1,2 %	3,2 %
Manabí	13.975	1.369.780	1,0 %	5,0 %
Morona Santiago	3.420	147.940	2,3 %	1,2 %
Napo	900	103.697	0,9 %	0,3 %
Orellana	892	136.396	0,7 %	0,3 %
Pastaza	1.051	83.933	1,3 %	0,4 %
Pichincha	62.736	2.576.287	2,4 %	22,4 %
Sucumbíos	1.565	176.472	0,9 %	0,6 %
Tungurahua	10.015	504.583	2,0 %	3,6 %
Zamora Chinchipe	2.094	91.376	2,3 %	0,7 %
Zonas no delimitadas	272	32.384	0,8 %	0,1 %
País	280.437	14.483.499	1,9 %	100,0 %

Saldo de emigrantes ecuatorianos.
Fuente: INEC / CPV. Octubre/2010.