

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



SUPERNOBA: desglose desde producción

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de
Bachillera en Ciencias y Artes de la Comunicación con mención
en Comunicación Audiovisual presentado por:

Rosa Maria Andrade Yarasca

Daniela Fernanda Ñiquen Rodriguez

Asesor:

Jose Adrian Portugal Teillier

Lima, 2021

Resumen

En este trabajo se analiza la estrategia de producción para la realización del cortometraje de final de carrera, SuperNoba, dirigido por Milagros Rossi. Dicho proyecto fue realizado durante la pandemia ocasionada por el COVID-19. Para lograr dicho objetivo, se describen las temáticas principales que inspiraron la creación del guion, donde resalta la relación entre violencia, patrones de conducta y trastornos consecuentes. Así como, la televisión como medio de escape de un ambiente violencia psicológica. Todo esto seguido de un desglose de pre producción por área. Luego se hace un desglose del proceso de producción del cortometraje, animación 2D, creación de espacios 3D y rodaje. Todo esto siguiendo una estructura que permitió que cada área trabaje independientemente con el objetivo de optimizar los tiempos de entrega detallados en el cronograma. También se menciona la estrategia de postproducción del cortometraje con propuestas de distribución y difusión, basadas en el público objetivo. Así, se menciona la importancia de tener en cuenta más de un público objetivo y sobre todo definirlo de manera clara. Todo ello se analiza mediante una descripción de cada aspecto. Con todo ello, se concluye que un proyecto que mezcla animación e imagen real debe tener un cronograma con tiempos de reserva para que cada área pueda desarrollarse brindando su mejor potencial.

Palabras clave: Animación, Live Action, Cortometraje, Trauma infantil, Televisión, Familias disfuncionales, Covid-19.

Abstract

This paper analyzes the production strategy for the realization of the final-degree short film, SuperNoba, directed by Milagros Rossi. This project was executed during the pandemic caused by COVID-19. To achieve this objective, the main themes that inspired the creation of the script are described, where the relationship between violence, behavior patterns and consequent disorders are highlighted. As well as, television as a way to escape from a psychological violence environment. All of this followed by a breakdown of pre-production by area. Then, another part of the production of short film design is done. This includes 2D animation, creation of 3D spaces and filming. All this follows a structure that will ensure that each area works independently in order to optimize the delivery times detailed in the schedule. The short film's post-production strategy with distribution and dissemination proposals, based on the target audience, is also mentioned. Thus, the importance of taking into account more than one target audience and, above all, defining it clearly is mentioned. All this is analyzed through a description of each aspect. With all this, it is concluded that a project that mixes animation and real image must have a schedule with reserve times so that each area can be developed offering its best potential.

Keywords: Animation, Live Action, Short film, Child trauma, Television, Dysfunctional families, Covid-19.

Índice

1. Objetivos del proyecto	1
2. Justificación o relevancia del proyecto	1
3. Capítulo 1: Ensamblaje de Pre producción	3
3.1. Consecuencias de la prevalencia de traumas de la niñez en la juventud	3
3.2. Tratar de que no se repita el patrón de violencia	3
3.3. La televisión como escape	5
3.4. Consecuencia de la violencia psicológica familiar	5
3.5. Consecuencias de los problemas familiares en los hijos	6
3.6. Formatos de estructura del cortometraje	7
3.7. Propuesta audiovisual	8
3.8. Estrategia comunicacional: análisis e identificación de un público o audiencia	9
4. Capítulo 2: Proceso de producción del cortometraje	10
4.1. Sinopsis del proyecto audiovisual	10
4.2. Desarrollo del guion	10
4.3. Perfil de personajes	24
4.3.1. Mamá/Rebecca (30)	24
4.3.2. Papá/Roberto (36)	26
4.3.3. Lila (8)	28
4.3.4. Lila (20-25)	29
4.3.5. Noba	29

4.3.6.	Morke	30
4.4.	Casting	31
4.4.1.	Live action	31
4.4.2.	Animación	32
4.5.	Diseño de personajes: Animación	33
4.5.1.	Noba:	33
4.5.1.1.	Referencias:	34
4.5.1.2.	Hoja de personaje:	35
4.5.2.	Morke:	35
4.5.2.1.	Referencias:	36
4.5.2.2.	Hoja de personaje:	37
4.5.2.3.	Hoja de Gestos:	38
4.5.3.	Niña:	38
4.5.3.1.	Referencias:	38
4.5.3.2.	Hoja de personaje:	39
4.6.	Desglose de presupuesto	40
4.6.1.	Presupuesto real	40
4.6.2.	Presupuesto estimado	41
4.7.	Cronograma	42
4.8.	Dirección de fotografía	45
4.8.1.	Live action	45

4.8.1.1.	Propuesta cinematográfica	45
4.8.1.2.	Cámara	46
4.8.1.3.	Colorización	47
4.8.1.4.	Desglose de recursos técnicos	47
4.8.1.4.1.	Kit de cámara Black Magic:	47
4.8.1.4.2.	Luces ARRI 4 luces: 2 de 650w. 1 de 300w. 1 de 150w:	47
4.8.1.4.3.	Luces kinos/divas:	47
4.8.1.4.4.	Aperture:	48
4.8.1.4.5.	Adobe Premiere Pro:	48
4.9.	Dirección de arte	48
4.9.1.	Locación	48
4.9.2.	Personajes	50
4.9.3.	Desglose de recursos técnicos de arte:	51
4.9.3.1.	Decorado	51
4.10.	Edición	52
4.10.1.	Montaje	52
4.10.2.	Desglose de recursos técnicos para edición	53
4.11.	Efectos especiales	54
4.12.	Diseño de sonido	55
5.	Capítulo 3: Distribución del cortometraje	56
5.1.	Sostenibilidad	56

5.2.	Plan de distribución y difusión	57
5.3.	Despliegue en plataformas y medios de comunicación	59
5.3.1.	Página web	59
5.3.2.	Facebook	59
5.3.3.	Instagram	59
5.4.	Materiales gráficos y/o audiovisuales del proyecto	60
6.	Conclusiones	60
7.	Referencias bibliográficas	63



1. Objetivos del proyecto

Para efectos de este proyecto audiovisual nos planteamos la posibilidad de imaginar más allá de lo que podemos producir como alumnos en sus finales de carrera. Con el objetivo de explicar cómo fue nuestro proceso, a continuación, en el presente trabajo nos planteamos analizar la estrategia de producción para la realización del cortometraje SuperNoba. De tal manera lo primero sería describir el ensamblaje de la preproducción del cortometraje SuperNoba. Luego, indicar el proceso de producción de cortometraje y las repercusiones de pre producción. Finalmente, se mencionará la estrategia de postproducción del mismo cortometraje. Resulta significativo debido a que esta producción audiovisual ha contemplado la necesidad de buscar otras miradas para completar su formación y así conseguir el objetivo final de construir un cortometraje con una mirada reflexiva que involucre la unión de live action y animación.

2. Justificación o relevancia del proyecto

Los medios de comunicación son un elemento constante durante la vida de las personas, la televisión específicamente ha sido compañera de muchos durante la niñez. Un estudio realizado por ConcorTV en el 2018 muestra que la televisión continúa siendo el medio de comunicación de mayor consumo para los niños y jóvenes en el Perú, teniendo un resultado del 100% entre los encuestados (Andina, 2018). Las circunstancias en las que estos niños ven televisión se dan usualmente sin supervisión de los padres, en solitario o en compañía de sus hermanos (La República, 2016). Estos porcentajes indican la prevalencia e importancia que toma la televisión en la vida de los niños, muchas siendo la única compañía de estos cuando los padres no pueden estar para ellos.

Por otro lado, resulta importante resaltar algunas estadísticas de uno de los temas principales en SuperNoba: la violencia psicológica familiar. Según la Encuesta de Relaciones Sociales ENARES 2019, 6 de cada 10 niñas y niños de 9 a 11 años fueron víctimas de violencia

psicológica y/o física en su hogar (Grupo Impulsor para poner fin a la violencia contra las niñas, niños y adolescentes en el Perú, 2021). Además, es clave resaltar que la violencia psicológica es la forma más frecuente de violencia ejercida en la familia, seguida por la violencia física. Según el informe del Colectivo Interinstitucional por los Derechos de la Niñez y Adolescencia reportó que la violencia psicológica fue reportada en un 100% entre los niñas, niños y adolescentes encuestados (2019). Además, según el Ministerio de Salud del Perú, en los últimos años, debido a la pandemia del Coronavirus, las agresiones y conductas violentas intrafamiliares en niños, niñas y adolescentes aumentaron en 50% en comparación con años anteriores.

En una revisión sobre el Trastorno por estrés postraumático en la adultez, los autores analizan al maltrato infantil como posible factor de riesgo causante (Marty y Carvajal, 2005). Es clave recordar que el maltrato infantil se define como todo comportamiento o discurso adulto que transgrede los Derechos de los niños. Entre estos tipos de maltrato se encuentran el abuso sexual, el maltrato físico, el maltrato emocional y el abandono - negligencia. En la presente investigación se hace referencia al maltrato emocional y al abandono. El primero se define, por los autores, como expresión de insultos, críticas permanentes, ridiculizaciones, rechazo, amenazas, constantes bloqueos de las iniciativas de los niños. Mientras que el abandono hace referencia a situaciones en las que los padres, estando en condiciones de hacerlo, no dan cuidado y protección que los niños necesitan para su desarrollo. Por todo lo mencionado, resulta importante tratar el tema para contribuir con la concientización sobre los efectos y consecuencias del maltrato infantil en temprana edad.

3. Capítulo 1: Ensamblaje de Pre producción

En el presente capítulo se exploran brevemente los temas que motivaron la creación del guion para el cortometraje. Los mismos que luego invitaron a las diversas áreas a trabajar en conjunto para construir el proyecto audiovisual SuperNoba.

3.1. Consecuencias de la prevalencia de traumas de la niñez en la juventud

Como se mencionó anteriormente, resulta alarmante la cantidad de niños que son maltratados física y psicológicamente, y sobre todo sus consecuencias. Sobre ello, los autores señalan que el Trastorno por estrés postraumático en la adultez ocurre más frecuentemente en aquellas poblaciones que han experimentado previamente el maltrato infantil (Marty y Carvajal, 2005). Por ello, los autores infieren que el maltrato infantil puede tener un rol en la evolución o en la mayor vulnerabilidad al Trastorno por estrés postraumático. Así también, mencionan que la constante exposición al estrés a temprana edad puede resultar en cambios a largo plazo en los sistemas involucrados en la respuesta al estrés. Con todo lo mencionado, los autores concluyen que este tema debe seguir siendo estudiado con el objetivo de prevenir y tratar todos los factores de riesgo que contribuyen al desarrollo de este trastorno.

En el contexto del cortometraje, los efectos relacionados a la violencia psicológica se abordaron a partir de la experiencia personal de la directora. Ella desarrolló un cortometraje documental para transmitir cómo se sentía respecto al maltrato, lo cual contribuyó positivamente al cortometraje, ya que significaba contar con un tratamiento honesto sobre una temática tan necesaria de tratar. Más allá del uso de las herramientas técnicas, se planteó tratar el tema de la forma más personal posible para brindar una perspectiva realista del mismo.

3.2. Tratar de que no se repita el patrón de violencia

Respecto a la violencia es reiterativa la perspectiva de muchos autores sobre su carácter sistemático y deliberado con el que se comete contra algún miembro de la familia, incluso por

ser alguien de la misma familia (Mayor y Salazar, 2019). Se enfatiza que los miembros de familia agentes de la violencia en el núcleo familiar tienen como objetivo mantener desequilibrado al otro miembro con el objetivo de vencer su resistencia y obtener su subyugación para controlarla y dominarla. También identifican que es más probable que exista violencia en las relaciones donde se han agotado las posibilidades de interacción y comunicación, básicamente dirigidas por tres factores, falta de control de los impulsos, la carencia afectiva y la incapacidad de resolver problemas adecuadamente.

Con ello, los autores señalan un conjunto de orientaciones generales que contribuyen a la prevención de la violencia familiar. Entre ellos, la búsqueda de potenciar el desarrollo de habilidades sociales desde la niñez, fomentar el desarrollo de relaciones sanas, estimulantes, saludables entre padres e hijos, propiciar estilos de comunicación y estilos educativos en los hijos, capaces de generar mayor independencia, respeto, comprensión mutua y relaciones sociales saludables, y proporcionar el establecimiento de límites y roles en la familia desde edades tempranas del desarrollo, provistas de un manejo asertivo por todos sus miembros. Además, también, propiciar relaciones afectivas donde lo primordial sea la expresión de afecto paternal y/o familiar, la educación en valores, entre otras. De esa forma, fortalecer las uniones entre la familia y la escuela, consideradas las principales fuentes de desarrollo de la personalidad del niño.

Así, se puede concluir que siendo conscientes del problema, se pueden tomar acciones para romper con la cadena de los mismos patrones de comportamiento. Este comportamiento se hace tangible en el caso del cortometraje SuperNoba, debido a que se inspira en un ejercicio autobiográfico desarrollado por Milagros Rossi, también directora de SuperNoba. En dicho proyecto, ella explora su percepción acerca de la falta de afección de parte de su madre. Con

SuperNoba, agrega la intención de romper con los patrones de comportamientos violentos experimentados.

3.3. La televisión como escape

La televisión como escape fue uno de los temas principales que se trataron en SuperNoba. Nuestro personaje principal, Lila, utiliza la televisión para escapar de la realidad de violencia que vive en su hogar. Schallow y Mellwraith sostienen que la televisión usualmente es usada por personas que buscan reducir experiencias afectivas negativas (1986). En el caso de Lila, estas experiencias afectivas negativas están ligadas a la violencia que se vive en su hogar, siendo la agresora primaria su madre. Un estudio realizado por Kubey y Csikszentmihalyi obtuvo resultados que señalan que los sujetos parecen participar en sesiones largas e intensas de visionado de televisión para escapar de la soledad y las experiencias negativas de la vida cotidiana. Además, sostiene que estas sesiones largas de visionado de televisión se dan también para evitar las exigencias de la realidad (1990). En el cortometraje esto se sostiene con la idea de que Lila utiliza la televisión no solo para evadir lo que sucede en su hogar, si no también para encontrar una especie de compañía con la que se identifique. Esta compañía la encuentra en su superheroína favorita Super Noba, protagonista de la serie “Noba vs Morke” que ofrece un escape de la soledad que siente al no pasar tiempo con sus padres. Esto se demuestra al principio del cortometraje, ya que se muestra a la madre llegando del trabajo a una casa ocupada solo por Lila, sugiriendo que esta es dejada sola en casa a su corta edad.

3.4. Consecuencia de la violencia psicológica familiar

Este cortometraje busca ofrecer una ventana hacia un momento de violencia familiar que queda marcado en nuestra protagonista Lila. Al final del cortometraje, esta se quita la máscara de Noba revelando que el personaje que se observó durante todo el tiempo no es una niña. Con esta revelación, el sentido de la narración ofrece la idea de que muchos traumas de la niñez quedan con la persona incluso durante su vida adulta. En el caso de este cortometraje, se puso

un énfasis en la violencia psicológica causada por parte de la madre. Un estudio realizado por Greenfield y Marks sostiene que las experiencias frecuentes de violencia psicológica por parte de los padres, independientemente de si dicha violencia es de la madre o el padre e incluso en ausencia de violencia física, tienen consecuencias a largo plazo para la salud mental de las personas (2010). Además, las personas que sufren de estas consecuencias de violencia psicológica poseen los niveles más altos de depresión y ansiedad (Thoresen et al., 2015). Adicionalmente, Chemtob y Carlson realizaron un estudio que demuestra tasas muy altas de trastorno de estrés postraumático (TEPT) entre los niños afectados por violencia psicológica familiar (2004). Estas consecuencias en la salud mental de los adultos afectados por violencia psicológica durante la niñez es un tema que no se muestra directa y explícitamente en el cortometraje, pero que tiene un gran peso en la conceptualización de la idea, trama y guion del mismo.

3.5. Consecuencias de los problemas familiares en los hijos

Los problemas familiares en el hogar tienen consecuencias a largo plazo para los niños, este es uno de los temas principales tratados en el cortometraje SuperNoba. Siendo este uno de los pilares del cortometraje, los problemas familiares que se dan en el hogar de Lila son mostrados en mayor parte durante la trama de este. Para Grych y Fincham, los niños pueden culparse a sí mismos por los altercados violentos entre los padres, lo que resulta en sentimientos de culpa y baja autoestima (1990). En el caso del cortometraje, este sentimiento de culpa se enfatiza debido a que en el momento que el padre se está yendo, la madre le grita a Lila “¿Vas a dejar que tu padre se vaya?”, esta frase es muy importante debido a que la madre, en ese momento, carga la responsabilidad y culpa de la partida de su padre en Lila. Este conflicto crónico y no resuelto entre los padres aumenta la sensación de inseguridad emocional de los niños, en este caso, de Lila (Davies y Cummings, 1994). Según McNeal y Amato, los hijos de hogares violentos pueden ser propensos a usar la agresión para resolver desacuerdos dentro de sus

propias relaciones, tener dificultades para regular sus propias emociones y desarrollar la incapacidad de confiar resultando en la formación de vínculos estrechos y estables con los demás (1998). Este cortometraje también busca iniciar conversaciones sobre las consecuencias de los problemas familiares en los hijos, un tema que afecta a muchas personas y que fue particularmente importante y unificador para el grupo creativo que desarrolló SuperNoba. Esta conversación también resulta importante debido a que, como sostienen Kashasni y otros, el entorno del hogar es la base de nuestra visión de nosotros mismos y de los demás, así como de la sociedad y el mundo en general. Además, es la fuente primaria y la más importante en la formación de personas psicológicamente sanas. En ese sentido, experiencias maladaptativas en la unidad familiar tendrán consecuencias negativas a escala mundial (1992).

3.6. Formatos de estructura del cortometraje

Respecto a la decisión sobre la unión de la imagen real (live action) y animación 2D y 3D, se han realizado estudios sobre su uso como integración de un personaje “real” en un mundo animado o en el que ambos conviven. En primer lugar, se menciona que esta mezcla inició en la primera década del S. XX con acetatos y rotoscopio fundamentalmente (Rodríguez, 2018). Siguiendo con lo mencionado por los autores, uno de los ejemplos sería *Le livre Magique* (1990) donde Méliès reproduce un juego entre dibujos fijos y acción real actuando como el mago Blackton que transforma sus *Lightning Sketches* en personas vivientes aprovechando los silencios del *stop motion*. Así fue como continuamente se hicieron diversas exploraciones sobre la mezcla, *Mutt & Jeff* (1926-28) y *Dinky Doodle* (1923). En base al estudio histórico de estos elementos en diversos productos audiovisuales, los autores señalan que todo depende de la intención, ya que esta puede generar caos por el uso de alteraciones en la gama cromática o por el estilo de narración visual. Por lo que concluyen que el éxito de esta fórmula se debe a la “constancia” de la apariencia de los personajes, recursos como la iluminación, la perspectiva y determinados filtros de ambientes, ya que contribuyen a homogeneizar y hacen coherentes

entre sí a todos los elementos, ya sean en digital plano, 3D o imágenes basadas en el registro fotográfico. El trabajo consiste en unir los elementos de manera que se compongan de manera armónica. El reto de grabar durante la pandemia y demás limitaciones provocaron el interés de los guionistas para presentar el proyecto de la manera más completa posible, utilizando la mezcla de “imagen real+animación”.

3.7. Propuesta audiovisual

El corto se divide en dos códigos principales que son la historia en live action, que es la realidad en la que vive Lila y la animación que es su mundo soñado.

En live action se retrata el mundo cotidiano de Lila que sufre de una total negligencia por parte de sus padres. Por eso el escenario que se presenta se ve desolado, grande y con poca luz, es un espacio en donde solo resalta ella. Además, es un ambiente que no le pertenece, sino a sus padres. En consecuencia, ella misma crea su espacio y su mundo mediante sus propios dibujos, sus juguetes y su programa favorito de televisión. También se busca que el ambiente de cierta forma haga que el espectador sienta que algo no está bien, es decir que se trata de plantear un espacio que parece cotidiano en realidad se sienta extraño.

Por el lado de animación la propuesta es que sea un ambiente más amigable para Lila, que sea lo más cercano a su mundo soñado. Debido a esto es un mundo para niños, es decir, no existen los adultos, en vez de carros hay estacionamientos de bicicletas y los colores son más encendidos y más pasteles. Asimismo, la serie que se plantea realizar es una serie animada de superhéroes. Esto se debe a que se propone como un símil al punto de vista de Lila sobre la situación en la que vive, ya que ella está en medio de una disputa entre sus padres y para un niño de esa edad en una disputa siempre hay un villano/villana y un superhéroe/superheroína.

En consecuencia, los personajes que se presentan se dividen entre los buenos y los malos, no hay matices ni dilemas morales, actúan de una forma exagerada y unidimensional.

3.8. Estrategia comunicacional: análisis e identificación de un público o audiencia

Nuestro cortometraje tiene como objetivo atraer en principio a cinco tipos de público con miras a poder generar un mayor diálogo sobre los temas tratados.

- Cinéfilo, tanto en Lima y provincias el interés del público joven se encuentra cada vez más en la variada programación que se ofrece en los festivales. Las ediciones cada vez albergan más proyecciones, lo cual genera una sección muy competitiva.
- Informado, educadores y activistas, identificamos a aquellos interesados en temas de relaciones familiares y su influencia en el desarrollo del comportamiento podrían considerar relevante nuestro proyecto.
- Universitarios, como hace poco se demostró con Manco Cápac, es un público interesado en el cine nacional. Uno de los factores que se ha identificado que motivan su presencia en las salas, es la realización de conversatorios organizados en colaboración con las diversas casas de estudio.
- Alternativo, aquellos que encuentran placer en las corrientes alternativas sobre el mainstream. Estos pueden ofrecer una nota de prensa, presentaciones al aire libre y presencia en redes sociales. En nuestro caso, estarían marcas cuyo contenido tenga como objetivo concientizar sobre la importancia del cuidado de la salud mental frente a los conflictos familiares, peleas, divorcios, separaciones e invisibilización.
- Público que normalmente no consume cortometrajes, en lugar de cerrar las puertas de este público, somos conscientes del impacto que genera expandir el nicho a través de la conexión y vínculo con los nuevos públicos.

4. Capítulo 2: Proceso de producción del cortometraje

4.1. Sinopsis del proyecto audiovisual

Lila está sola en casa viendo televisión, como todas las tardes. Todo está tranquilo hasta que llega su madre de mal humor y reclamando sobre los quehaceres de la casa. Seguido, llega su papá lo cual alegra a Lila, pero pronto su emoción se apaga cuando él empieza a pelear con la mamá. Lila intenta concentrarse en la televisión y cubre sus oídos. Su papá para evitar ponerla en medio de la discusión lleva la pelea a una habitación del departamento alejada de la sala. Pero eso no pone distancia de la discusión y Lila sigue perturbada por sus gritos. Hasta que se escucha un silencio en el que el padre sale del cuarto y se marcha de la casa, dejando a Lila con su madre quien luego desenchufa el televisor.

4.2. Desarrollo del guion

ESC. 1. SALA CASA DE LILA. NOCHE. (SECUENCIA/ELIPSIS)

DESCRIPCIÓN	NARRACIÓN
Se escucha el control sonar contra una mesa y seguido se ve que la televisión se prende.	
Un televisor se prende al sonido de un control remoto cayendo sobre una mesa.	Ella viene de un mundo lejano, NOBA es su nombre. Un experimento fallido la trajo a nuestro planeta.
CORTE	
En toda la pantalla se ve la introducción de la serie "Súper Noba en la Tierra". La narración	Ahora la tierra es su hogar y nos defenderá

del programa sigue sonando en el fondo. La intro es acompañada de una narración.

CORTE

Se ve una caja de colores y algunos colores sueltos caer al piso.

Hay una caja de lápices de colores sobre una mesa / sobre el piso / sobre una ventana / un escritorio.

CORTE

En pantalla completa se lee "Noba vs Morke", un nuevo episodio de la serie.

Se ve el título "Noba vs Morke", de un episodio de la serie.

CORTE

Se muestran unas hojas en blanco caer al lado.

CORTE

Se ve el título "El regreso de Morke", de un episodio de la serie.

Nuestra superheroína nunca ha sido derrotada

CORTE

Un cuaderno gastado con garabatos cae al piso. Las hojas sueltas ya están con dibujos.

CORTE

Se ve el título "La triste venganza de Morke", del episodio de la serie.

CORTE

Se escucha un suspiro relajado de LILA (8) de espaldas mientras pinta y vela tele.

ESC. 2: SALA CASA DE LILA. NOCHE.

LILA está sentada en el piso de la sala viendo tele y coloreando en su cuaderno al mismo tiempo. Vemos un peluche de pingüino en el piso. La puerta de la casa se abre y Lila se coloca su máscara. Su mamá, REBECCA (30) entra a la sala apresurada. Se detiene frente al peluche, lo pisa.

REBECCA

(sarcásticamente)

Hija un poco de orden no te
vendría mal.

Lila aparta la mirada de la tele ignorando completamente a su madre para seguir coloreando. REBECCA de mala manera recoge al pingüino de

peluche y camina a la mesa a acomodar las cosas que trajo. Observa que en la mesa hay dibujos de LILA en papeles gastados. Toma uno de ellos.

REBECCA (CONT')

¿Qué garabato estás
dibujando ahora?

LILA arranca rápidamente la hoja donde está su dibujo en su cuaderno y la arruga. REBECCA deja el dibujo, toma el peluche y se acerca a su hija pero LILA le sigue dando la espalda.

REBECCA (CONT')

Si no me contestas tiro todo
a la basura.

Sin más remedio, Lila voltea y observa a su madre. REBECCA suelta al pingüino en el mueble.

REBECCA (CONT')

Eres una malcriada.

LILA baja la cabeza.

TELE INSERTO COMERCIAL 1

Inicia un comercial en la televisión en el que se ofrece una marca de pasta dental. En este, se ve a una niña de coletas que reacciona a

los comentarios del narrador del comercial. Freshdent, la pasta dental, aparece repentinamente cada vez que es mencionada, rodeada de un halo que la resalta más. Una melodía de fondo suena.

NARRADOR

Sé una experta en el cuidado, en el cuidado de tus dientes. Hazlos super fuertes con Freshdent. Freshdent, cepíllate tres veces al día y sé la niñita que desea mamá. Freshdent combina en su fórmula todos los componentes que tus dientes necesitan. Nueve de cada diez odontólogos recomiendan freshdent...

Acabado el corte comercial, inicia el programa.

ESC. 3: PARQUE CENTRAL PENVINPOLIS. DÍA.

Varios niños se acercan a un puesto de dulces con carteles de "Dulces Gratis". Varios niños empiezan a acercarse al puesto. Morke emerge desde la parte inferior del puesto, extiende su brazo para ofrecer algunos dulces y él nota su antebrazo grisáceo. Preocupado, baja su manga para esconder su falta de color.

ESC. 4: SALA CASA DE Lila. NOCHE.

Vemos un plato sucio con una hormiga sobre la mesa de centro frente a la televisión. Sobre un plato hay manzanas a medio comer al lado de

LILA. REBECCA se apresura al costado del televisor.

REBECCA

Pareces un animalito
viviendo entre tu basura.

Lila se pone a pintar con color rojo. vemos que el cuaderno está gastado y repleto de dibujos. Al ver que su hija no limpia su desorden, REBECCA cruza sus brazos.

REBECCA

¿cómo harás cuando tengas
hijos?

Suenan las llaves en el cerrojo. REBECCA voltea la mirada hacia la puerta, rueda los ojos, ve a Lila y decidida habla fuerte hacia la puerta.

REBECCA

Porque si crees que tu
esposo va a solucionarte la
vida estás equivocada.

Se escuchan unos pasos entrando a la casa.

ESC. 5. PARQUE CENTRAL PENVINPOLIS. DÍA

NOBA patrulla la ciudad en el aire, cuando de repente escucha sollozos

provenientes del parque. Entonces utiliza su super oído y escucha a una niña pequeña pidiendo auxilio. Noba desciende en frente de la niña que solloza mientras su cara empieza a ponerse gris. Noba la revisa y nota que todo su cuerpo se está volviendo gris.

NOBA

Morke...

ESC. 6.SALA CASA DE Lila. NOCHE.

ROBERTO (31), el papá de LILA, entra a la sala con la camisa desarreglada, y oculta algo detrás de él. Se acerca hacia Lila con una mirada de lástima.

ROBERTO

Hola cariño ¡Mira lo que te traje!

LILA reconoce de inmediato la voz de su padre y se levanta para ir hacia su él, pero Rebecca se interpone entre ellos. LILA vuelve a su posición cabizbaja y se acerca a la tele.

REBECCA (O.S.)

¿No dijiste que llegarías a las 5?

ROBERTO (O.S.)

No empieces, por favor.

La mamá le arranca la caja de regalo que trae. REBECCA sacude la caja y ríe sarcásticamente. Lila sigue viendo la televisión mientras sus padres discuten.

ROBERTO (O.S.)

¿Qué te pasa?

REBECCA

¿Otro más?...

Se muestran juguetes regados en la sala al lado de la tele y Lila sube el volumen a la televisión.

ROBERTO

Es el último guardián que le faltaba, ¿tienes idea de lo que me costó encontrarlo?

REBECCA rasga la envoltura del regalo. Lila mientras borra un dibujo rompe una hoja. ROBERTO mira a Lila. ROBERTO, fastidiado, trata de quitarle el juguete, pero REBECCA es más rápida y continúa abriendo el regalo.

ROBERTO

(Hablando bajo)

Puedes no hacer esto frente
a la bebe.

Frustrada, Rebecca voltea, y se dirige hacia su habitación. Roberto deja sus cosas en el sillón y la sigue. LILA tiene las manos sobre sus oídos. Escuchamos todo tapado, desde la perspectiva sonora de LILA. REBECCA suspira frustrada se voltea para dirigirse al pasillo, ROBERTO deja su casaca en el sillón y la sigue hasta una habitación.

En la pared frente a Lila, las sombras de sus padres se mueven mientras se escucha el barullo de su discusión. Los gritos de los padres son ahora barullo para LILA. REBECCA le da pequeños empujones a ROBERTO sacándolo de la habitación y este hace gestos de enojo contenido. REBECCA ríe con sarcasmo.

ROBERTO

(Voice over/Ininteligible)

Yo le puedo **comprar** lo que
quiera a **mi hija**. Para eso
trabajo.

REBECCA

(Voice over/Ininteligible)

Pero un niño no vive de eso,
sino de **dinero**. Además,
crees que con ese trabajo
mediocre te va a alcanzar
para **mantenerla**

TELE INSERTO COMERCIAL 2

Entrada a corte comercial. En este se promocionan cereales. Se ve a dos niños buscando un cofre de oro en lo que parece un pantano.

NIÑXS

Shhhh, ¡nos va a escuchar!

Desde el interior se oye una voz similar a la de la mamá.

BRUJA

¡Quién anda ahí!

Lxs niños, que acaban de encontrar el cofre con oro, billetes y reglas se sobresaltan. La dueña de casa los encuentra e inmediatamente los niños intentan huir, pero se encuentran con una pared. Sale el personaje mascota del cereal a defenderlos y les da unas barras de cereal.

BRUJA

¡No se llevaran todo lo importante que tengo!

MASCOTA

Con esto podremos contra ella.

La mascota lanza un cereal en barra hacia la dueña y esta cambia de actitud. Finalmente se ve a la mascota y niños comiendo, detrás, al lado izquierdo, un tesoro y al derecho un grupo de cereales en barra y caja.

VOZ EN OFF

Chocorricos, te da energía y
te cambia la actitud. Es
todo lo que quieres.

Se retoma la caricatura.

ESC. 7. PARQUE CENTRAL PENVINPOLIS. DÍA

Noba vuela sobre el parque. en todo el panorama, logra divisar a más niños grises y nota unos altavoces sobresaliendo a lo lejos. NOBA usa su súper oído y escucha el anuncio de Morke.

MORKE

(VOZ EN OFF)

¡Caramelos gratis lleve sus
caramelos gratis!

NOBA

¡Ahí estás!

Noba aterriza e intenta derribar el puesto de dulces, pero antes de siquiera tocar el puesto, es electrocutada y cae al piso. El puesto está rodeado por un escudo invisible.

ESC. 8. SALA DE CASA DE LILA. NOCHE

Se escucha un puñetazo contra la puerta de la habitación de los padres, proveniente de la habitación. LILA se sobresalta y descubre sus oídos. ROBERTO sale ofuscado de la habitación, REBECCA lo sigue.

ROBERTO

¿Puedes callarte de una vez?

Todos los malditos días a tu lado son iguales.

Que si no es la casa, soy yo.

y si no soy yo, es la niña.

Claro, todo está mal menos tú.

(Pausa)

¿No te cansas? porque yo sí..

REBECCA se detiene y no responde. ROBERTO se acerca a la puerta principal mientras LILA se sube al sillón y se oculta en el respaldo.

ESC. 9. PARQUE CENTRAL PENVINPOLIS. DÍA

NOBA suelta un grito supersónico desde el suelo y el escudo invisible se desestabiliza brevemente. NOBA intenta cruzarlo pero el escudo se vuelve a formar y le da un pequeño shock eléctrico. Noba cae al piso.

MORKE

Yo no perdería el tiempo si

fuera tú. Está diseñado
especialmente para ti.

NOBA analiza a morke y al escudo desde el piso a Morke y al escudo por un momento y luego se levanta.

NOBA

Entonces imagino que usaste
grumanita.

Morke apoya sus codos en su puesto y sostiene su cabeza en sus manos. Sus mangas caen y se ve con más color que al inicio del episodio.

MORKE

(CONFIADO)

Obvio... espera

NOBA observa su alrededor con una mirada ingeniosa y pensativa. Finalmente nota los altavoces de donde provenía la voz de MORKE y va hacia ellos. Morke se ve sorprendido y vemos sus ojos moverse de un lado a otro mientras escuchamos el vuelo de NOBA de un lado a otro. Volvemos a NOBA sosteniendo un tacho de basura y con la poca fuerza que le queda lanza un grito supersónico al tacho amplificado que ha construido. El escudo se desestabiliza y se desintegra parcialmente.

ESC. 10. SALA CASA DE LILA. NOCHE

REBECCA toma a ROBERTO del brazo y mira a Lila.

REBECCA

(GRITANDO)

¿Lila, vas a dejar que tu
papá se vaya?

LILA empieza a sollozar. ROBERTO, serio, suelta su brazo del agarre de REBECCA y camina hacia el sillón. Al levantar su casaca, ve que LILA la tiene sujeta con una mano.

LILA

(Debajo del sillón)

¿Papá?

ROBERTO suspira, levanta su casaca con firmeza. Antes de salir por la puerta, nota un dibujo de Lila sobre la mesa, sonrío nostálgicamente, lo guarda y sale por la puerta principal de la casa.

ESC. 11. PARQUE CENTRAL PENVINPOLIS. DÍA

NOBA intenta acercarse al puesto y destruirlo pero apenas cruza el escudo es atrapada en un cubo transparente. NOBA intenta liberarse pero no puede.

MORKE

Esta jaula te restará fuerza
vital. Así, nunca más
volverás a interrumpir mis
planes.

(Risa Malvada)

El cubo cambia de color, una luz morada baña a Noba, es una luz proveniente de la grumanita. Los gritos de Noba se mezclan con la risa malvada de Morke.

ESC. 12. SALA DE CASA DE Lila. NOCHE

Una vez que el padre sale de la casa, REBECCA, se acerca a donde Lila estaba sentada, toma sus dibujos, los tira a la basura y desenchufa el televisor. Lila sale del sillón y se ve su reflejo en el televisor esté revela el rostro de LILA y se ve su apariencia de 20 años.

FIN DE LA TRANSMISIÓN

4.3. Perfil de personajes

4.3.1. Mamá/Rebecca (30)

Rebecca es la hija mayor de 2 hijas de una familia de clase media. Su papá las abandonó cuando ella era muy joven, por lo que ella se dedicó a cuidar a su hermana para ayudar a su madre que trabajaba todo el día para poder mantenerlas. Entró a una universidad nacional y trabajaba en sus tiempos libres para ayudar económicamente a su madre. A partir de lo que pasó con su papá ella es muy desconfiada con otras personas, es bastante introvertida y reservada con todo, especialmente con sus sentimientos. Debido a esto se obsesionó bastante con el trabajo y es bastante perfeccionista en todos los aspectos de su vida. Sus hobbies son cantar, ver novelas y le gustan mucho los perritos.

Su madre, por el contrario, era muy compasiva con todos, por lo que la casa siempre se llenaba con sus primos, con los que su madre compartía todo. Esto no le gustaba a Rebecca ya que pensaba que sus primos se aprovechaban de la bondad de su madre, además que siempre dejan todo sucio y nunca daban algo a cambio. Debido a esto no tiene una relación muy buena con

su familia porque cree que solo se aprovechan de la gente, en respuesta a esto adquirió una forma de actuar pasivo-agresivo.

Rebecca se muestra amable con las personas en general, pero es muy cautelosa en su acercamiento a otras personas y también con las cosas que hace en público. Ella tiene pocas amigas y en ellas confía mucho, una de ellas fue la que le presentó a su futuro esposo, era uno de sus compañeros de universidad. Fue su único amor, se casaron algunos años después de graduarse. Su relación al inicio fue buena hasta que empezaron a conocerse y convivir en el mismo lugar. Varias cosas le disgustaban sobre su pareja, especialmente su mediocridad, pero Rebecca era bastante pegada a los estándares de feminidad clásica, por lo que sentía que si su matrimonio fracasaba, ella iba a fracasar en su “objetivo como mujer” así que soportaba la situación.

Después de casados vivieron en casa de la madre de él porque aún no juntaban lo necesario para irse a vivir solos. Pasaron duros momentos, pero su relación continuó, hasta que llegaron más problemas. Lograron independizarse juntos pero su esposo fue despedido por un error en el trabajo, por lo que Rebecca se vio en la obligación de conseguir un trabajo con una mejor remuneración. Su esposo entró en un hoyo del que nunca salió del todo, conseguía pequeños trabajos, esto llevó a que se sintiera estancado perdió la confianza en el mismo y empezó a llegar tarde algo tomado. Por esto ambos discutían todos los días, ella nota que él empieza a perder la motivación y piensa que quizás el tener un hijo podría ser lo único que podría salvar su matrimonio.

El nacimiento de Lila hizo que su padre mejorara, él llegó a conseguir un trabajo estable. Pero Rebecca no podía mirar a Lila. Esto se debía a que el embarazo que tuvo fue algo sufrido debido

a las peleas que aún continuaban con su esposo, lo que resultó en un caso de estrés post parto, motivo por el cual no le gustaba alrededor de la pequeña Lila. Y por el que la madre de Rebecca se dedicó a Lila desde muy pequeña.

De la misma manera, al crecer Lila no parecía ser la hija que ella soñaba, sus intereses eran muy diferentes a los de su madre. Era un poco más tosca y le gustaban más los juguetes de niños, por lo que prefería estar con su padre que le consentía esas cosas. Esto a Rebecca no le gustaba, las peleas no se detuvieron, ya que Rebecca aún desconfiaba de su esposo. De la misma manera le reclamaba el porqué era tan blando con la pequeña Lila, a quien veía echaba la culpa de sus malos comportamientos.

¿Qué pasó antes del corto?

Salió del trabajo a las 5pm, en su regreso a casa encontró mucho tráfico. Llega a su casa y aunque casi todo está ordenado hay algunos juguetes tirados.

4.3.2. Papá/Roberto (36)

Roberto es el hijo de en medio de una familia de clase media. Es el único hijo varón de su familia, tiene una hermana mayor y una menor. Su papá salía a trabajar y su madre era ama de casa por lo que él era muy pegado a su madre, era muy engreído por ella y sus hermanas, haciendo de ellas su prioridad. Su carácter es bastante pasivo y comprensivo, pero también es bastante orgulloso. Conoció a la madre de Lila en la universidad, ella era algo tímida, pero él la hizo salir del cascarón, ya que él era el amiguero de la clase y ella no tenía muchos amigos justo porque era muy desconfiada con las personas.

Después de graduados continuaron su relación y finalmente se casaron. Al principio él insistió en vivir en la casa de sus padres antes de lograr conseguir una casa propia para ellos. Ella accedió, pero después de un tiempo le empezó a molestar la falta de privacidad que tenían y se

notaba la preferencia que él tenía por sus hermanas. A pesar que su mujer le demostraba su incomodidad él se rehusaba a cambiar su forma de ser o poner a su familia en su lugar por lo que su única solución fue conseguir independizarse y abandonar la casa de sus padres.

Su relación empezó a mejorar, pero por ser descuidado en el trabajo y confiar en amistades que no debía es involucrado en algunos malos manejos en la empresa, por lo que fue despedido. Esto hace que pierda la confianza en sí mismo y se pierda en el alcohol. Consigue trabajos pequeños de vez en cuando, mientras que Rebecca llega a conseguir un trabajo mejor, por lo que ella se ocupa de mantenerlos un tiempo. Esto lastima su orgullo hasta cierto punto, lo que hace que se esfuerce menos en superarse.

Cuando se entera que su mujer espera su primer hijo se ilusiona y empieza a cambiar, dejando las malas juntas y se propone buscar un trabajo mejor. El nacimiento de la pequeña Lila trae a su familia mucha felicidad y suerte. Así que después de unos meses su padre consigue un trabajo estable. Lila y su padre se llevan muy bien, él le presta atención y la cuida mucho. A pesar de esto las peleas con Rebecca regresan porque ella no aguanta a su hija, se queja con él por engreirla mucho y sigue desconfía mucho de él. Además él es muy amigable y coqueto con todos en el trabajo, por lo que sale con sus amigos a veces y llega tarde a casa tarde. Nunca ha sido infiel, pero prefiere estar fuera de casa, en compañía de amigos porque dentro de casa solo se siente juzgado por su esposa.

¿Qué pasó antes del corto?

Es ingeniero informático (bachiller) y salió del trabajo a las 6pm, luego de eso fue a un restaurante con sus colegas del trabajo. Sale del lugar con buen humor y decide comprarle un

pequeño obsequio a su hija pero a medida que se aproxima a su casa, su buen humor se desvanece. Solo quiere llegar a su casa, cenar y dormir.

4.3.3. Lila (8)

Lila nació como una forma de mantener unido el matrimonio de sus padres que se desvanecía de a poco. Sus padres salían a trabajar muy temprano por lo que quedó a cargo de su abuela materna y sólo pasaba tiempo con ellos los fines de semana. Lila y su padre eran muy apegados, él jugaba con ella y tenían un carácter muy parecido lo que hace que ambos se lleven muy bien. A diferencia de esto la relación de Lila con su madre no era buena las pocas veces que se veían, su madre era muy estricta con ella y no la trataba tan bien.

En ese tiempo su padre solía encargarse de ella jugando, ayudándole con sus tareas y viendo tele con ella. A diferencia de su madre que se encargaba de hacer los quehaceres de la casa. Sus padres discutían todas las noches por muchas cosas pero especialmente el que su padre no ayudaría con los quehaceres de la casa o que la engriera mucho y no le enseñara a cómo comportarse. Mientras Lila iba creciendo las discusiones aumentaban y su padre empezó a llegar a la casa tarde con mayor frecuencia. Lila pasaba todos los días con su abuela y la quería mucho, pero esto cambió desde que su abuela se mudó con su tía y su madre le dijo que era mejor que ya no viniera a cuidarla, lo que también hizo que Lila tuviera cierto resentimiento por su madre. Desde ese día, Lila empezó a quedarse sola en casa, hacía los quehaceres a su manera y almorzaba sola. Las caricaturas le hacían compañía y servían de burbuja para alejarla de las quejas y rabietas de su madre cuando ésta llegaba a casa.

Lila es introvertida y tímida en el colegio tiene pocos amigos, pero confía mucho en ellos y los aprecia mucho. Es bastante empática pero reservada a la vez y al igual que su padre huye de los conflictos. No es tan aplicada porque no se esfuerza en lo académico, pero si aprueba los

cursos sin problemas. Se destaca en materias como inglés y literatura, además pertenece al coro de la escuela, por lo que los profesores que dictan esos cursos le tienen aprecio y viceversa.

4.3.4. Lila (20-25)

Es una joven adulta frustrada y vulnerable, pero reconoce su realidad. Vive con su madre y tiene ganas de salir de su zona de confort, pero no sabe cómo. Tiene trabajo, pero no lo disfruta porque no tiene independencia. No tiene pareja y tiene un círculo de amigos pequeño.

4.3.5. Noba

Personalidad: simpática y de voluntad positiva fuerte. En su dimensión ella es más del montón y en la tierra sobresale por los poderes que le fueron dados.

Cualidades buenas: busca la justicia, pone a los otros como prioridad.

Backstory en su dimensión: En su dimensión ella se alió con un lado de la guerra intergaláctica y este imperio le dio sus poderes luego de hacerla pasar por un arduo entrenamiento y un proceso químico que alteró su cuerpo antropomórfico.

Backstory en la tierra: En uno de los experimentos de la Profesora Cecilia Holt esta logra abrir un portal a otra dimensión, pero cuando estaba a punto de entrar a explorar una joven sale disparada del portal y este colapsa. La profesora se acerca a la joven, está despierta confundida, Holt le explica que ella abrió un portal a otra dimensión y que ella salió de él. La joven le explica que ella era Noba Nezu una guerrera del planeta Tendo y que debe regresar pronto ya que estaba en medio de una guerra con un planeta enemigo. Le dice que debe regresar lo más pronto posible, Holt le dice que volver a armar el portal le tomaría meses, sino años por lo que le ofrece quedarse con ella en lo que lo repara. A Noba le toma un poco de tiempo acomodarse a la vida normal, pronto nota lo frágiles que son los humanos y la maldad que hay en el mundo humano, por lo que decide protegerlo. Otro motivo también es que en la tierra descubre un material llamado grumonita, el cual averigua la debilita por lo que cree que si su planeta enemigo encuentra este material lo podrían usar en su contra. En consecuencia, busca una forma de contrarrestar sus efectos, junto con la profesora Holt.

Poderes: Al ser una guerrera de otro planeta tiene super fuerza y tiene la habilidad de volar. Además, tiene un grito supersónico, debido a que las frecuencias de su voz son diferentes a las de estándares normales en el planeta tierra. También tiene visión infrarroja y super audición, parte de su entrenamiento y de los suplementos que le incorporaron al ser guerrera en Tendo.

¿Qué pasó antes del corto?

Noba ya tiene 5 años en el planeta tierra. La serie ya está en un punto en el que el personaje de Noba ya está desarrollado y acostumbrado a luchar contra el crimen.

4.3.6. Morke

Backstory: Morke es un huérfano que fue abandonado por sus padres y era bulleado por otros niños en el orfanato, debido a su gran interés en libros de distintos temas. Ninguna familia lo quiso adoptar y se quedó en el orfanato hasta que este fue cerrado, lo cual hizo que vagara por las calles. Un hombre extraño lo acoge en su guarida, Félix Vargas, era un científico que fue abucheado por sus pares por hacer experimentos con personas. De este aprende a inventar cosas y se queda con él hasta que el científico fallece.

Habilidades: Principalmente su gran memoria y capacidad de mezclar tecnologías. Aprende rápido y busca que las cosas se realicen en orden. Morke desarrolla una aversión a la suciedad ya que Félix tenía una tendencia de crear desastres, y debido a uno de los experimentos del científico, causó un casi desastre biológico con un moho. Morke aprendió a limpiar a tal profundidad que causaba humos tóxicos en la casa y a los cuales se volvió inmune.

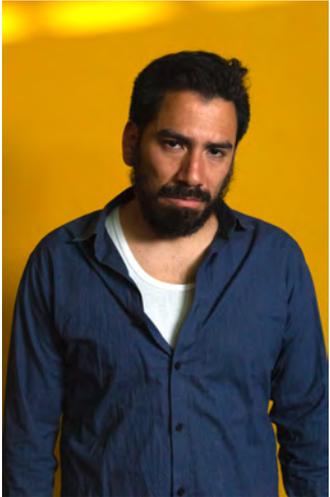
¿Qué pasó antes del corto?

Morke desarrolló una mini antena que despojaba a los niños de su mentalidad juvenil, así como color y alegría. Con esta antena planeaba tomar la juventud de los niños para que ellos también experimentaran su misma infelicidad, así como sumir a los padres de los niños en depresión por no poder hacer nada por ellos.

4.4. Casting

4.4.1. Live action

	<p>Lila</p> <p>Kyomi Vargas, lingüista, actriz y cantante. Ha llevado talleres de canto y teatro en la Asociación Peruano Japonesa, donde ha participado en diversas actividades artísticas.</p>
	<p>Mamá</p> <p>Giancarla Saavedra, actriz profesional egresada del Conservatorio de Formación Actoral del C.C Británico dirigido por Leonardo Torres Vilar y Licenciada en Comunicación de la Universidad de Lima. Ha trabajado en obras de teatro, televisión, cine y publicidad. Recibió el Premio de Mejor Actriz en el Festival Cortos de Vista 2019. Ha conducido el noticiero “SNP al día”, “Cultura Azul” de Azul TV y “Hablemos Claro” de Cable Perú.</p>

	<p>Papá</p> <p>Christian Alden, Actor Profesional, Director, Conductor y Profesor de Actuación egresado del Conservatorio de Formación Actoral del C.C. Peruano Británico formado bajo la técnica americana de Sanford Meisner enseñada por Leonardo Torres Vilar. Se ha desempeñado con solvencia en obras teatrales, cine, tv y publicidad. Fue jurado del Festival de Cine para Niños CINI del C.C. Peruano Británico. Ha sido conductor de "Tiempo para Aprender" programa educativo que se emitió por Usmp Tv, TvPerú y Panamericana Televisión. Actualmente su cortometraje "La Última" escrito, dirigido y protagonizado por él mismo se encuentra compitiendo en festivales.</p>
---	---

4.4.2. Animación

	<p>Morke</p> <p>Pablo Rubio, biólogo de la Universidad Agraria con experiencia en Divulgación científica y generación de contenido audiovisual educativo para la televisión. Ha participado en la producción del programa educativo Tiempo para aprender de la USMPTV como profesor presentador. También con pequeñas participaciones en telenovelas de "Del Barrio Producciones". Brinda su</p>
---	---

	voz para su canal divulgativo “El Bio Side” y para terceros.
	<p>Noba</p> <p>Lorena Reynoso, Actriz y cantante. Cursa la carrera de actuación en ENSAD. Ha llevado talleres de teatro y teatro musical en Aranwa, Preludio, Yuyachkani. Fue parte de las obras profesionales “La Alondra”, “Un enemigo del pueblo” y “El jardín de los cerezos”, todas dirigidas por Jorge Sarmiento en el Teatro Roma. Ha participado en el Festival de Temporada Alta en la obra “Mamacita” Actualmente forma parte del staff de actores de la productora Frases.pe y es socia/fundadora de la productora CasaDoce.</p>

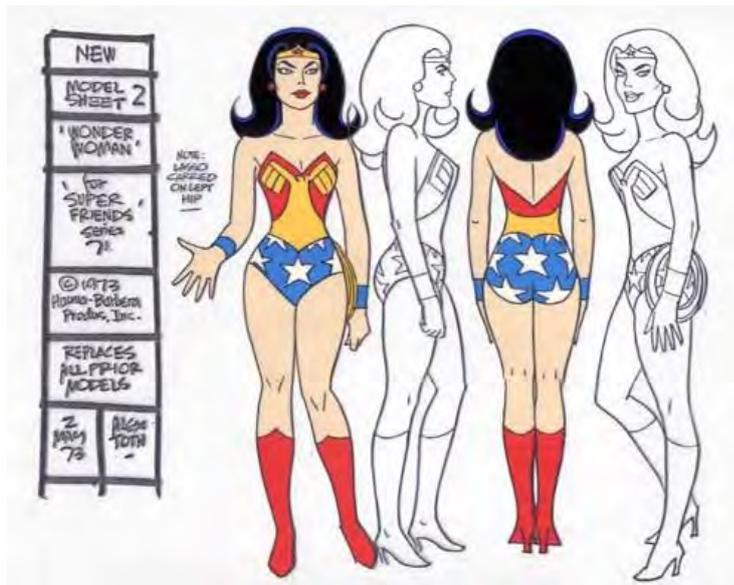
4.5. Diseño de personajes: Animación

4.5.1. Noba:

Noba es una superheroína que hace referencia a personajes comoLinterna Verde y la Mujer Maravilla, de los cuales toma ciertas características. En el caso de losLinterna Verde, se trata de una legión de policías espaciales que mantienen el control y la paz en distintas partes del universo. Esta historia se utiliza como base para el pasado de Noba en su mundo. Además, algo que se rescata de losLinterna es que su poder proviene de su voluntad, es decir, su voluntad se vuelve una especie de proyección con la que ellos pueden construir cualquier cosa que se imaginen. Así, la voluntad de hacer el bien debe de ser un sentimiento lo suficientemente fuerte para que funcione como fuente de poder. Por otro lado, la manera en la que se construye el personaje de la Mujer Maravilla, es decir, su lado simpático, la búsqueda de justicia, la cualidad

de poner a los otros como prioridad, el ser una guerrera destacada, experimentada y sus principios, se implementan a la personalidad de Noba. De ahí se toman también el color blanco, amarillo y rojo.

4.5.1.1. Referencias:



Hoja de personaje de la Mujer Maravilla en “Los Super Amigos”.

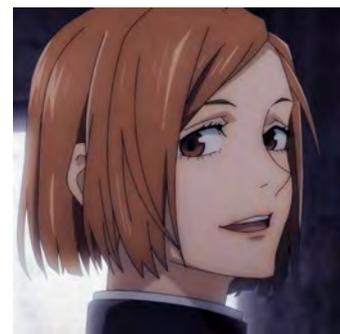
Nobara Kugisaki de “Jujutsu Kaisen”



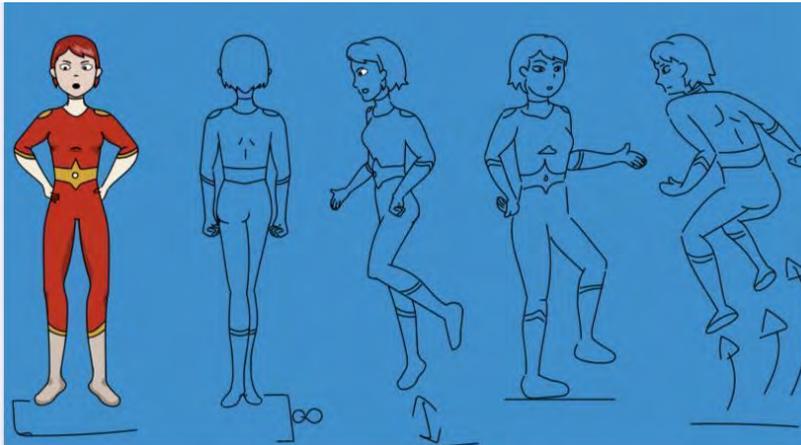
Diseño Supergirl



Lois Lane en “Superman Man of tomorrow”



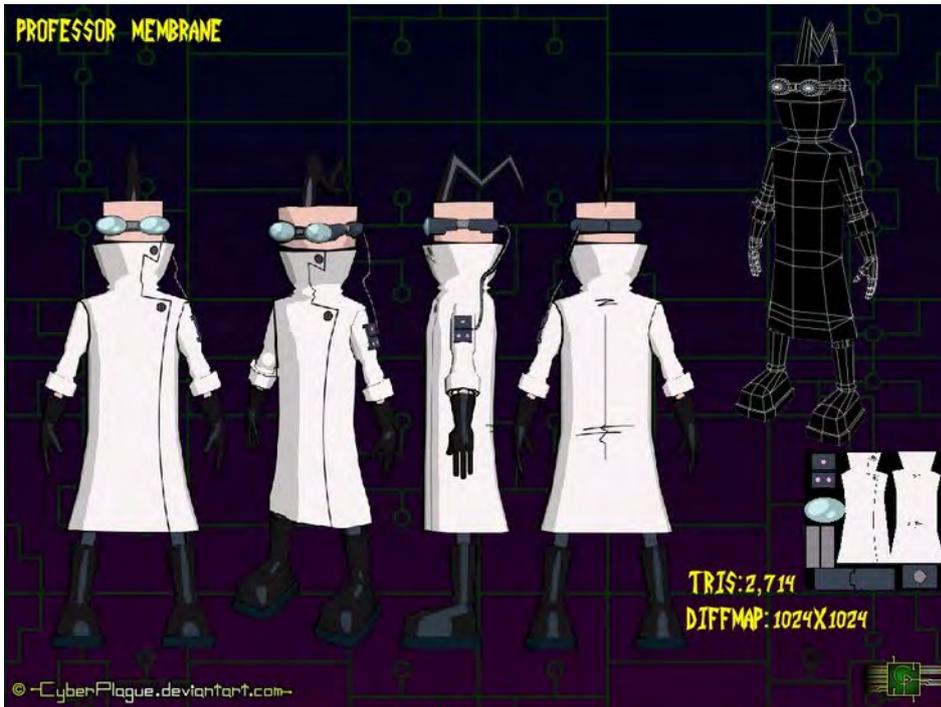
4.5.1.2. Hoja de personaje:



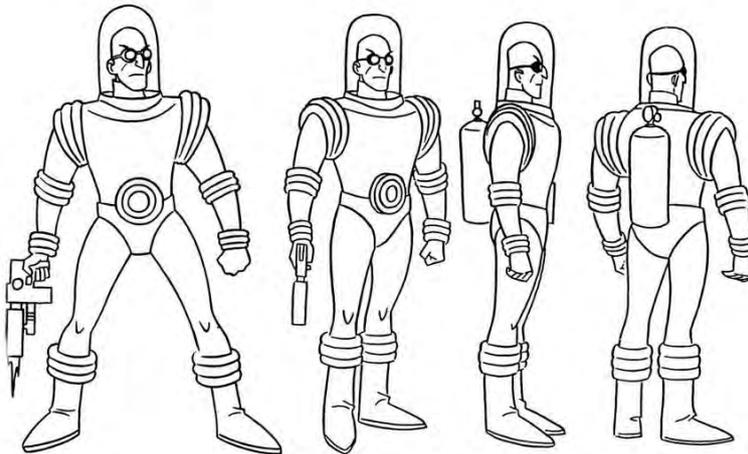
4.5.2. Morke:

Para el diseño de este personaje se eligió una bata clásica de científico malvado. A esta se le agregó detalles como el cierre y el bolsillo para crear un balance entre ambos lados de la misma. Se decidió que la chaqueta tuviera un cuello que cubriera la boca de Morke con el objetivo de ahorrar tiempo en la animación de la boca cuando este hablara debido al ajustado cronograma con el que se trabajó. La forma del cuello, los guantes y las botas puntiagudas de tacón fueron escogidos para darle un aspecto exorbitante al personaje. Para la paleta de colores de este personaje se eligieron los colores neutros blanco y negro para crear contraste entre sí. Asimismo, se eligió el color morado para la piel de Morke debido a su relación con las ideas de poder y ambición que se desprenden de la psicología del color y que ha sido vastamente usado para representar a los villanos de Disney.

4.5.2.1. Referencias:



Professor Membrane “Invader Zim”

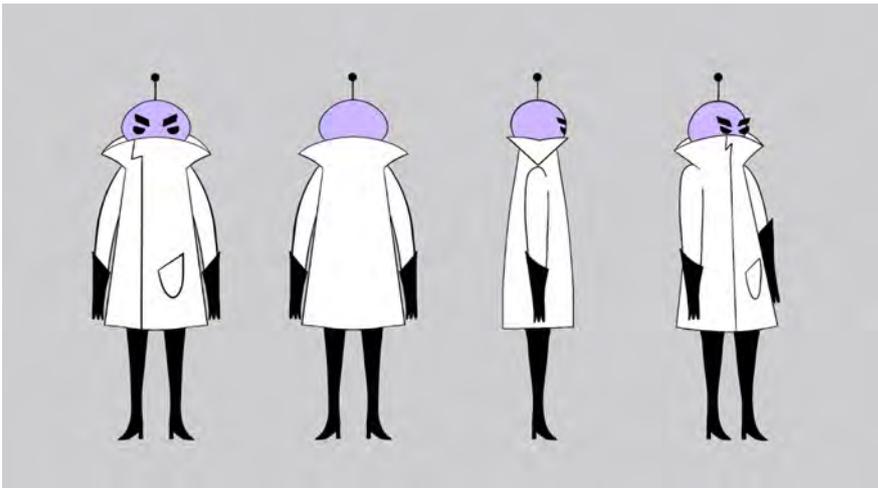


Mister Freeze “Batman The Animated Series”

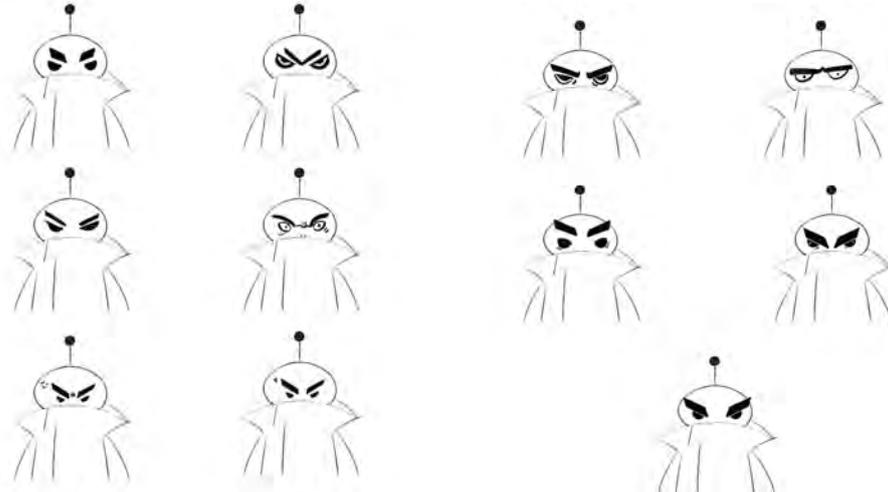


Black Hat “Villanos” Vector “Mi Villano Favorito”

4.5.2.2. Hoja de personaje:



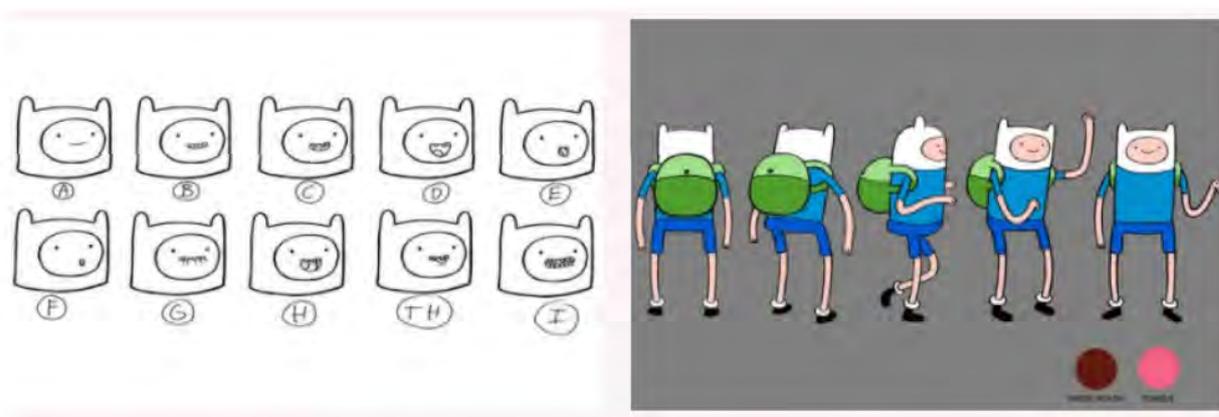
4.5.2.3. Hoja de Gestos:



4.5.3. Niña:

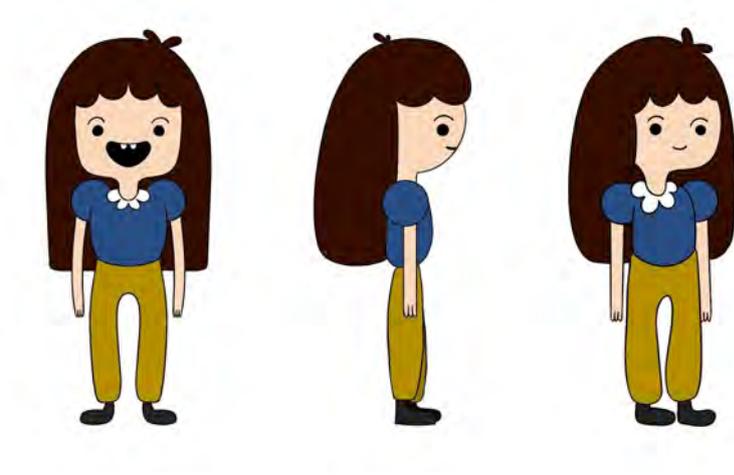
Para el diseño de este personaje se buscó simplificar la forma y el trazo, de modo que pueda ser realizada con mayor facilidad en la etapa de animación. Se escogió un estilo similar al utilizado en la serie animada “Hora de Aventura”, esto es especialmente notable en el rostro de este personaje. La elección de la paleta de colores de este personaje está basada en el personaje de Lila de la sección del live action del cortometraje, por lo que escogieron dos de los colores más resaltantes del polo usado por Lila para la ropa de este personaje.

4.5.3.1. Referencias:



Finn “Hora de Aventura”

4.5.3.2. Hoja de personaje:



4.6. Desglose de presupuesto

4.6.1. Presupuesto real

	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL GASTADO	PRECIO TOTAL GASTADO
ACTORES	Morke	1	70,00	70,00	840,00
	Noba	1	30,00	30,00	
	Roberto	1	250,00	250,00	
	Lila	1	140,00	140,00	
	Rebeca	1	350,00	350,00	
TRANSPORTE	Roberto	2	10,00	20,00	140,00
	Lila	2	20,00	40,00	
	Rebeca	2	10,00	20,00	
	Días de rodaje	3	20,00	60,00	
COVID	Pruebas antígeno - Lila	1	80,00	80,00	145,10
	Pruebas antígeno - Roberto	1	50,00	50,00	
	10 UND Mascarillas KN 95	10	0,56	5,60	
	Alcohol 1L	1	9,50	9,50	
SONIDO	Envío de micrófono Adrian	1	10,27	10,27	67,16
	Envío de micrófono Adrian	1	9,59	9,59	
	Cinta de montaje doble contacto	1	15,90	15,90	
	Hilo de pescar	1	7,00	7,00	
	2 adaptadores para luces	2	4,00	8,00	
	Envío Micrófono Boya	2	8,20	16,40	
ARTE	Alquiler de muebles y utilería	1	914,00	914,00	3.550,02
	Maestro pintura	1	171,00	171,00	
	Telas	1	65,62	65,62	
	Garantía Muebles y utilería	1	2.186,00	2.186,00	
	Brokas, tornillos, tarugos y foco	1	34,40	34,40	
	Manzanas	1	9,00	9,00	
	Pinturas	2	85,00	170,00	
CATERING	Delivery de bocaditos	1	20,40	20,40	269,29
	Mayonesa y vasos	1	11,70	11,70	
	Almuerzos 1er día de rodaje	1	45,29	45,29	
	Almuerzo de Lila	1	10,00	10,00	
	Bebidas/Agua y Gaseosa	1	9,40	9,40	
	Bocaditos	1	172,50	172,50	

LOCACIÓN	Casa de Raquel	3	80,00	240,00	240,00
IMPRESIONES	Plan de rodaje, script, guion, guion técnico	1	26,00	26,00	26,00
MONTO DE CONTINGENCIA	* MONTO DE CONTINGENCIA SE USA EN CASO DE COMPRA EN EMERGENCIA	1	100,00	100,00	100,00
PARA PAGAR					
TOTAL		5.251,57			
CADA UNO		583,51			

4.6.2. Presupuesto estimado

Cod.	Item	Unidad	Can	CostoUnitario	Costoen S/.	Costo ítem en S	Total en S/.	Total en US \$
1	PRE-PRODUCCIÓN Y FINANCIAMIENTO						S/ 8,500.00	\$ 2,514.79
1.2	Investigación y búsqueda de fondos					S/ 8,500.00		\$ 2,514.79
1.2.1	Rodaje para teaser de recaudación	Paquete	1	S/ -	S/ -			
1.2.2	Edición de teaser de recaudación	Paquete	1	S/ -	S/ -			
1.2.3	Locación	Paquete	1	S/ 500.00	S/ 500.00			
1.2.4	Props y utilería	Paquete	1	S/ 5,000.00	S/ 5,000.00			
1.2.5	Seguro contra accidentes	Paquete	1	S/ 3,000.00	S/ 3,000.00			
2	PRODUCCIÓN						S/ 54,950.00	\$ 16,257.40
2.1	Honorarios					S/ 9,600.00		\$ 2,840.24
2.2.1	Director	Paquete	1	S/ 1,000.00	S/ 1,000.00			
2.2.2	Productor	Paquete	1	S/ 1,000.00	S/ 1,000.00			
2.2.3	Director de fotografía	Paquete	1	S/ 1,000.00	S/ 1,000.00			
2.2.4	Camarógrafo 2	Paquete	1	S/ 800.00	S/ 800.00			
2.2.5	Sonidista directo	Paquete	1	S/ 800.00	S/ 800.00			
2.2.6	Director de sonido	Paquete	1	S/ 1,000.00	S/ 1,000.00			
2.2.7	Director de arte	Paquete	1	S/ 1,000.00	S/ 1,000.00			
2.2.8	Actores de voz	Paquete	2	S/ 500.00	S/ 1,000.00			
2.2.9	Actores	Paquete	3	S/ 1,000.00	S/ 3,000.00			
3.2	Equipo de rodaje, accesorios y materiales (PUCP-proyecto final)					S/ 42,700.00		\$ 12,633.14
3.2.1	Alquiler de kit Black Magic	Días	3	S/ 7,000.00	S/ 21,000.00			
3.2.2	Alquiler de luces	Días	3	S/ 5,000.00	S/ 15,000.00			
3.2.3	Compra de tarjetas de memoria	Paquete	2	S/ 200.00	S/ 400.00			
3.2.4	Alquiler de utilería	Paquete	1	S/ 5,500.00	S/ 5,500.00			
3.2.5	Discos duros	Paquete	2	S/ 400.00	S/ 800.00			
3.3	Rodaje					S/ 2,650.00		\$ 784.02
3.3.1	Transporte terrestre en Lima	Días	3	S/ 250.00	S/ 750.00			
3.3.2	Seguridad Rodaje en Lima	Días	3	S/ 100.00	S/ 300.00			
3.3.3	Alimentación	Días	30	S/ 20.00	S/ 600.00			
3.3.4	Compensación por día no trabajado	Paquete	1	S/ 1,000.00	S/ 1,000.00			
4	POST-PRODUCCIÓN						S/ 23,650.00	\$ 6,997.04
4.1	Edición					S/ 14,250.00		\$ 4,215.98
4.1.1	Honorarios Editor	Paquete	1	S/ 1,000.00	S/ 1,000.00			
4.1.2	Honorarios Post - productor de imagen	Paquete	1	S/ 700.00	S/ 700.00			
4.1.3	Repotenciar islas de edición	Paquete	4	S/ 3,000.00	S/ 12,000.00			
4.1.4	Asistente de edición	Paquete	1	S/ 550.00	S/ 550.00			
4.1.5	Licencia Adobe Creative	Mensual	1	S/ 415.21	S/ 415.21			
4.1.6	Licencia Toon Boom	Mensual	1	S/ 114.39	S/ 114.39			
4.1.7	Licencia de 3DMax	Mensual	1	S/ 831.38	S/ 831.38			
4.1.8	Licencia Pro Tools	Mensual	1	S/ 374.72	S/ 374.72			
4.1.9	Ipad Pro 11 256GB	Mensual	1	S/ 700.00	S/ 700.00			
4.2	Diseño audiovisual					S/ 200.00		\$ 59.17
4.2.1	Animación fotos en redes sociales	Paquete	1	S/ 200.00	S/ 200.00			
4.3	Finalización					S/ 1,750.00		\$ 517.75
4.3.1	Conformación	Paquete	1	S/ 250.00	S/ 250.00			
4.3.2	Colorización	Días	3	S/ 250.00	S/ 750.00			
4.3.3	Traducción y subtítulos	Paquete	1	S/ 500.00	S/ 500.00			
4.3.4	Diseño de títulos y créditos	Paquete	1	S/ 250.00	S/ 250.00			

4.4 Entrega (incluye cortometraje y teaser)					S/	2,250.00		\$	665.68
4.4.1	Codificación DCP-DCI	Paquete	1	S/	1,000.00	S/	1,000.00		
4.4.2	Master DCP	Paquete	1	S/	300.00	S/	300.00		
4.4.3	Formatos varios	Paquete	1	S/	950.00	S/	950.00		
4.5 Sonido (incluye cortometraje y teaser)					S/	500.00		\$	147.93
4.5.1	Diseño de sonido, postproducción de audio	Paquete	1	S/	500.00	S/	500.00		
4.6 Música					S/	1,000.00		\$	295.86
4.6.1	Derechos de autor	Paquete	1	S/	1,000.00	S/	1,000.00		
4.7 Afiche promocional y piezas gráficas					S/	700.00		\$	207.10
4.7.1	Diseño de afiches	Paquete	1	S/	250.00	S/	250.00		
4.7.2	Diseño de portada de DVD y bluray	Paquete	1	S/	250.00	S/	250.00		
4.7.3	Impresiones	Paquete	1	S/	200.00	S/	200.00		
4.8 Imprevistos					S/	3,000.00		\$	887.57
4.8.1	Imprevistos	Paquete	1	S/	3,000.00	S/	3,000.00		
TOTAL					S/	87,100.00		\$	25,769.23

4.7. Cronograma

En una primera mirada del cronograma los tiempos estaban distribuidos de tal forma que la cantidad de tiempo dedicado a las diversas actividades de cada área se propuso como la siguiente:

Total de 15 semanas

Dirección, guion y storyboard: 3 semanas

Animación (paralelo): 6 semanas

Live Action (paralelo): 5 semanas

Post producción de imagen: 3 semanas

Post producción de sonido: 3 semanas

Debido a la extensión de muchas semanas en diversas áreas tales como guion y animación, los tiempos previstos para la post producción se acortaron perjudicando a otras áreas como sonido y edición. Tal como se visualiza en el siguiente cronograma.

	Agosto		Setiembre					Octubre				Noviembre			Diciembre			
Área / Semana	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Mezcla final																		
Colorización																		
Producción																		
Cronograma																		
Carpeta																		
Presupuesto																		
Plan de financiamiento																		
Transmedia																		
Propuesta																		
Instagram																		
Tik Tok																		
Youtube																		
Distribución																		
Mapeo de festivales																		

4.8. Dirección de fotografía

4.8.1. Live action

4.8.1.1. Propuesta cinematográfica

La propuesta de dirección de fotografía en el cortometraje es generar un contraste entre la iluminación del ambiente y las emociones percibidas por Lila en el progreso de la historia. Por ello, se emplean luces cálidas que abarcaran la mayoría del espacio y luces frías sólo en ciertos puntos específicos.

Las luces cálidas se encuentran en la luz principal de la habitación así como los pasillos de la casa con la intención de denotar un ambiente cálido y familiar, puesto que es lo que comúnmente se espera de un hogar. No obstante, en la historia estas tonalidades rompen por completo con la dinámica de los padres y el modo en que Lila percibe su alrededor.

Las luces frías se emplean principalmente en Lila a través de la luz emitida por el televisor y la luz de la luna. Al revisar los encuadres con los padres es evidente que una tonalidad fría baña a Lila y en cierta forma se marca una distancia filial.

4.8.1.2. Cámara

Los encuadres, ángulos y composición de la imagen se desarrollan a partir de la perspectiva de Lila, por lo cuál los padres pueden verse retratados de una manera sesgada. Esta intención artística puede resultar controversial debido a que no se desarrollan grandes matices en los personajes de los padres. Sin embargo, es importante recordar que toda la historia está narrada desde la mirada de Lila, una niña de 8 años. La cámara debe reflejar cómo se siente ante sus padres y adentrarnos un poco más en ella, más aún considerando que sólo tiene un diálogo en toda la historia.

Para marcar la distancia emocional entre Lila y sus padres se emplean lentes de 24 mm. Por ejemplo, en la escena que el padre llega a la casa y discute con la mamá, se puede observar que ellos se ubican en segundo término mientras que Lila se mantiene en primer término para poder ver su reacción ante la situación. De igual manera, antes de que el padre se retire de la casa y tenga su discurso final con la mamá, Lila se encuentra escondida tras el sillón y los tres juntos forman una composición triangular.

Por otro lado, para los planos detalles como los dibujos de Lila se utilizan lentes de 35 mm puesto permiten un mejor encuadre de los objetos.

4.8.1.3. Colorización

Para la colorización se baja el contraste en todas las tomas para evitar zonas completamente negras en la imagen. De igual modo se suben los valores de exposición y sombras. De esta manera se logra una imagen más nítida y con colores no tan saturados.

En aquellas tomas que incluyen luz del televisor, se suben los tonos azules para enfatizar el color que cubre a Lila y sus dibujos. Asimismo, al marcar la tonalidad fría sobre la niña ayuda a diferenciarla del espacio y sus padres. De esta manera, junto a la iluminación y el encuadre se hace notoria la intención deseada.

4.8.1.4. Desglose de recursos técnicos

4.8.1.4.1. Kit de cámara Black Magic:

Se optó por emplear este kit de cámara debido a que es el más completo de las opciones ofrecidas por la Facultad. Asimismo, nos garantiza una mejor calidad de imagen y mayor control del foco en los encuadres a través del focus peak.

4.8.1.4.2. Luces ARRI 4 luces: 2 de 650w. 1 de 300w. 1 de 150w:

Se eligió este kit de luces debido a que brinda dos luces de 650w, con lo cuál se pudo iluminar más áreas de la sala, una luz de 300w que simula la luz del televisor, y finalmente una luz de 150w para luces bien puntuales.

4.8.1.4.3. Luces kinos/divas:

Estas luces se emplearon de relleno en el ambiente puesto que no son tan duras como las luces ARRI. Se emplearon principalmente en los pasillos.

4.8.1.4.4. Aperture:

La potencia de esta luz sirvió para simular la luz de la luna a través de la ventana puesto que al agregarle unos difusores y CTB bañaba de un lindo tono al ambiente.

4.8.1.4.5. Adobe Premiere Pro:

Para la colorización del cortometraje se decidió emplear el programa Premiere debido al poco tiempo con el que se contaba. Aunque el programa no permite un proceso de colorización tan pulido, es rápido de manejar y cada toma se puede trabajar en capas de ajustes.

4.9. Dirección de arte

4.9.1. Locación

El tratamiento plástico para la puesta en escena de *SuperNoba* parte de la intención de construir un ambiente que refuerce el contraste planteado por el área de fotografía. En ese sentido, se propuso crear un ambiente de felicidad y orden que genere un contraste de carácter perturbador con la hostilidad y antipatía entre los personajes. Para eso, la paleta de colores trabajada incluye el rojo, el amarillo y el blanco, que son colores fuertes, alegres, brillantes y cálidos que contrastan con la frialdad y distancia que caracterizan las relaciones de los personajes.

La historia se encuentra ambientada en un hogar moderno, específicamente, en la sala-comedor, de clase media alta a inicios de los 2000. Ya que los hechos transcurridos se basan en eventos reales, se buscó esta época como parámetro estético al momento de desarrollar la propuesta. Una vez determinado que el lugar de grabación sería una casa, se buscó una que se acomode a las necesidades de la narrativa. Encontrar un hogar con una sala amplia y paredes despejadas era esencial para que pueda percibirse el distanciamiento emocional entre Lila y sus padres, especialmente con su madre. Una vez encontrada la locación, se pasó a pintar dos de las paredes de la sala escogida.

#D78E1D	#F9DB5F	#F3E5CB
Geebung	Energy Yellow	Albescent White
#850C08	#DF070A	#FFFFFF
Dark Burgundy	Monza	White
#421C09	#8E603C	
Bronze	Potters Clay	



En cuanto a la escenografía, el objetivo fue seguir una estética moderna con acentos de colores intensos, en específico, colores primarios cuyo significado representativo sea contrario a la dinámica de los personajes. Para esto, se recurre a una paleta de colores en su mayoría cálidos, como el rojo y el amarillo. De manera general, los colores cálidos suelen ser asociados a cercanía, energía, calidez. Sin embargo, bajo la premisa del contraste, uno de estos colores se asocian al personaje cuya personalidad es totalmente opuesta, la madre de Lila. Así, el amarillo que debería transmitir diversión y amabilidad, representa características como agresión y crueldad que proceden de Rebecca. Ya que la historia se desarrolla en un solo ambiente, este debe reflejar el control emocional que tiene la madre en su casa, por lo que dos de las paredes de la sala están pintadas de amarillo para mostrar que ella es dueña de ese espacio.

Por otro lado, el color rojo se encuentra presente alrededor de Lila en los muebles, en la alfombra sobre la que se sienta, así como en la máscara que usa. En este caso, la presencia del rojo hace alusión al lugar seguro de Lila, ya que corresponde al color que usa Noba, la superheroína. No obstante, se mantiene la intensidad ya que ella sigue dentro de un espacio conflictivo en el que no tiene suficiente agencia para ejercer los cambios que quiere.

En cuanto a la utilería, la mayoría de esta sirve para contar detalles y perspectivas de Lila. Ya que ella no habla directamente con los otros dos personajes ni se ve la mitad de su rostro en la

gran mayoría del corto, es necesario mostrar lo que ella siente y piensa a través de lo que la rodea. Esto se logra a través de los dibujos que ella realiza o ya tiene realizados en su cuaderno o en hojas sueltas.



En estos dibujos se utilizan los mismos colores de la paleta general. El amarillo como una prisión, así como el rojo y el morado para los personajes de la serie animada que ve están presentes en su cuaderno. A través de estos dibujos, se entiende que Lila se siente atrapada y que sueña con tener una familia tranquila, específicamente, una madre que no la haga sentir mal.

En cuanto al resto de utilería, se incluyen objetos de color rojo alrededor de la sala para indicar que si bien Lila no se siente tranquila en ese espacio, igual encuentra la manera de sobrevivir. Asimismo, el regalo que trae el padre también se encuentra envuelto en papel rojo, por lo que se establece una conexión de seguridad entre él y Lila.

4.9.2. Personajes

Con respecto al vestuario, la intención de asignar colores específicos a cada personaje parte de la referencia de la película Tenemos que hablar de Kevin, donde cada personaje y sus respectivas narrativas están asociados a un color en específico. El amarillo se mantiene asignado a la madre, por lo que el acento en su ropa es el saco amarillo. En cuanto al padre, él lleva puesto colores fríos y oscuros: una casaca y camisa azul, así como un pantalón de jean.

A través de estos colores, se muestra la pasividad y debilidad del padre frente a la madre. Además, aporta al contraste mencionado anteriormente ya que el azul suele asociarse a la fidelidad, el profesionalismo y tranquilidad; mientras que el padre no solo abandona a su hija y hogar, sino que también responde con gritos a la madre.

En el caso de Lila, su prenda muestra con claridad que aunque no lo quiera, es hija de sus padres, ya que usa un polo a rayas con amarillo, azul y celeste. Lo que resalta es el rojo de su máscara, que muestra su deseo de tener poderes como Noba.



4.9.3. Desglose de recursos técnicos de arte:

4.9.3.1. Decorado

La sala escogida para la realización del corto era lo suficientemente amplia como para decorarla como una sala-comedor. Se alquilaron cuatro piezas de mueblería: un estante para la entrada, una mesa ovalada para el comedor, una mesa pequeña de centro y una butaca roja. Todas llegaron el primer día de rodaje a fin de reducir el costo del alquiler, ya que este se cobraba por día.

En cuanto al atrezzo y utilería, la mayoría de elementos utilizados ya se encontraban en la locación, por lo que, una vez situados los estantes y muebles, se empezó a colocar cada libro, maceta, premio, adornos y dibujos en los lugares indicados. Tanto los dibujos de Lila como la máscara que usa casi todo el cortometraje fueron creados específicamente para este proyecto. En cuanto a la máscara, se imprimieron diferentes versiones simplificadas para determinar el tamaño y forma adecuada. Así, cuando la actriz tuvo que probársela, esperamos a este momento para escoger el lugar adecuado donde cortar los ojos, para que su visión no se vea interrumpida.

El vestuario del padre y la madre eran en su mayoría prendas traídas por los mismos actores. Tanto el blazer de la madre, como el polo de Lila fueron provistos por integrantes del equipo.

4.10. Edición

4.10.1. Montaje

En SuperNoba, se combinan diferentes códigos como lo son el live action y la animación, a partir de los cuales se cuentan historias paralelas. Por ello, es fundamental engranar de manera adecuada ambas historias que no solo están contadas en tonos distintos, sino que también visualmente lucen muy diferentes. Con tal objetivo, la propuesta de edición se basa en encontrar la mejor forma de presentar todos estos elementos, para lo cual se decidió presentarlos intercaladamente, a manera de bloques, en donde se empiece con el live action, se siga con la animación, se vuelva al live action y así sucesivamente. Debido a que la historia principal es la que sucede en el live action, es importante que esta tenga mayor presencia que la animación, pues si bien este último funciona como un elemento disruptor de la realidad, no debe aislar al espectador totalmente de esta, sino ayudarlo a entender que la animación complementa el significado del live action, pero de una manera simbólica.

También se propuso ir combinando de manera progresiva ambos códigos para así hacer notar que por más diferentes que parezcan, ambos se relacionan e influyen uno en el otro. No se

creyó conveniente realizar esto desde el principio porque podría resultar confuso para un espectador que recién se va adentrando en la historia y, sobre todo, en la dinámica de dos historias paralelas. Solo hacia el final, con las historias ya establecidas, se puede jugar con los elementos de una y otra para así superponerlos a nivel visual o sonoro y así terminar de ensamblar el cortometraje como una unidad con un sentido pleno. Así mismo, esto contribuye a instaurar un ritmo específico, pues cada vez se pasa más rápido de live action a animación, y viceversa, lo que va aumentando la tensión que desemboca en un final que libera al espectador de esta y lo invita a reflexionar sobre lo visto.

Es importante resaltar que, ya que la historia está centrada desde el punto de vista de Lila y su sentir respecto a lo que está pasando a su alrededor, la mayoría de decisiones tomadas desde edición también se centran en reforzar esta idea. Es por eso que los planos escogidos son los que muestran principalmente a Lila, tanto por ocupar el mayor espacio en el encuadre o por encontrarse en foco, pues esto ayuda a que el espectador entienda que lo que está viendo es la historia de una niña que debe lidiar con las constantes discusiones de sus padres y no la historia de un matrimonio disfuncional. Además, con el objetivo de dejar claro este punto de vista desde el comienzo, la secuencia inicial muestra a Lila actuando tranquila en su cotidianidad mientras está sola, pero cuando llega su madre todo esto se interrumpe y da paso a una actitud diferente de la niña, lo que es una clara señal de su estado emocional.

4.10.2. Desglose de recursos técnicos para edición

El programa utilizado para la edición de *SuperNoba* fue Adobe Premiere 2020, ya que este es un software estándar para la edición de proyectos audiovisuales. Además, se requirió de un disco duro externo de 1TB, tanto para almacenar el material grabado en el rodaje como para guardar las diferentes versiones del cortometraje en la edición, y una computadora de escritorio con un procesador AMD Ryzen 7 2700 Eight-Core de 3.20 GHz, una memoria RAM de 16.0 GB y una tarjeta gráfica NVIDIA GeForce GTX 1660 SUPER.

4.11. Efectos especiales

El trabajo consistió en coordinar constantemente con diversas áreas de producción. En primer lugar, la elección del televisor fue decisión del equipo de Dirección de Arte. Así también, para abordar las preparaciones necesarias para la pantalla verde, la intensidad de la luz que el televisor emitía fue definida junto al equipo de Dirección de fotografía. Es necesario que la emisión de luz del televisor sea de luz blanca para no sobreexponer los bordes de la pantalla de la televisión. Ello fue tomado en cuenta durante el planteamiento de diseño de luces para la secuencia live action, fue necesario definir que esta luz no irrumpa el diseño de luces de la escena.

Durante el rodaje, con el área de reemplazo en digital definida, se procedió a marcar los bordes del televisor para referencia y se mencionó que no era necesario cubrir toda la pantalla de la tv para realizar el reemplazo de post. También se realizaron pruebas para evaluar la luz que se emite al usar un video de ruido blanco y si este quema/vela los bordes de la pantalla y las marcas para composición.

Así también, se supervisaron los planos que tengan intervención humana en el encuadre. Con la Dirección de fotografía se decidió no agregar procesos de post producción en el pipeline, ya que estas intervenciones (personas pasando delante del televisor) ocasionan hacer necesario la creación de máscaras en digital para el contenido de animación, lo cual tomaría tiempo extra.

Paralelo a las consideraciones durante el rodaje, se manejó un planteamiento que facilitara el trabajo de la post producción. Así, se evaluó el uso de máscaras según el tipo de borde de la tv para tener en cuenta si aplica bordes distintos en la animación previo a componer con el video de live action.

Luego de tener en cuenta las máscaras, el siguiente paso fue realizar la propuesta de colorización de animación. Como prioridad se tenía transmitir cómo esta se ve desde el punto de vista de lila durante las escenas donde la animación se presenta en la secuencia live action. Esto difiere de la colorización de la misma animación cuando esta ocupe el encuadre de todo el corto y no esté encapsulada en la tv.

A continuación, el flujo de trabajo:



4.12. Diseño de sonido

En tanto al formato de animación, la construcción sonora es bastante similar a una banda sonora clásica de animación de programas televisivos animados de superhéroes de los 80's y 2000's, tomando como referencia Liga de la Justicia, Batman (1989), El Show de Aquaman y sus Amigos (2001), etc. Aquí, lo más importante en el proceso de post producción son los efectos de sonido, donde la importancia reside más en la intención de lo que se quiere narrar que en la complejidad de las capas sonoras. Se busca recrear un ambiente verosímil en el mundo animado de Noba con el fin de mostrar que la caricatura es más parte de la realidad de Lila que de la misma realidad. Así, el fin es concebir que el mundo de la caricatura pueda ser uno entrañable.

Al ser un proceso de animación, el proceso de rodaje de este formato entablado se da mediante el doblaje de voz, por lo que se opta hacer doblaje de voz mediante distancia por temas de salubridad. Mediante reuniones de Zoom, se coordina, ensaya y graba las voces de los actores de doblaje utilizando un manual de doblaje personalizado y sus propios equipos disponibles a la mano (celular, micrófono streamer, pechero, audífono, etc.). Se utiliza de referencia a Spiderman: Into the Spiderverse (2018) en tanto a la complejidad y construcción sonora creativa, donde los efectos sonoros son precisos y particulares para traer a la vida la película. También, esta película es una gran inspiración para el uso de efectos sonoros fantásticos que sirven de transiciones entre planos de acción. Esto se refleja en las transiciones de nuestro cortometraje entre los cortes entre live action y el mundo de animación de Noba.

De esta manera, en resumen, se buscó a través de la banda sonora, representar los espacios mentales que Lila, protagonista del live action tiene. Así, se separa en primera instancia el espacio externo al parque, recreando una ciudad ruidosa, de un espacio más alegre como es el parque. El ambiente construido para el parque se acerca a uno relacionado a la tranquilidad y la alegría. Los sonidos de efectos que acompañan las distintas acciones de los personajes corresponden a las caricaturas, tratando de agregar sonido a movimientos que en la vida real no tienen. Siendo estos sonidos más presentes, fuertes y molestos a medida que la situación de Lilla se van haciendo más tensas en el live action.

5. Capítulo 3: Distribución del cortometraje

5.1. Sostenibilidad

Fuente	País	Estado	Importe (S/)	Porcentaje (del total)

Concurso DAFO	Perú	Por confirmar	20000	22.96
IV Premio Acerca DE CINE de AECID	Perú	Por postular	4600	5.28
Pollada pro-fondos	Perú	Por desarrollar	2000	2.30
Fiesta pro-fondos	Perú	Por desarrollar	2000	2.30
Ayudas a la producción de cortometrajes realizados	España	Por postular	4000	4.59
Moda independiente	Perú	Por confirmar	3000	3.44
Casa Hogar	Perú	Por confirmar	3000	3.44
Crowdfunding	Global	Por desarrollar	3000	3.44
Rossi Producciones	Perú	Confirmado	45500	52.24
		PARTICIPACIÓN PERUANA	80100	91.97
		TOTAL	87100	100

5.2. Plan de distribución y difusión

Exhibición en festivales de cine en el Perú y el mundo: Actualmente debido a la coyuntura, muchos de los festivales no requieren una presencia física durante los días de exhibición, lo

cual en parte es un aspecto positivo. Entre ellos se destacan por la temporada de convocatoria y categoría:

- 39° Festival Internacional de Cortometrajes de Busan, espacio que busca descubrir e introducir cortometrajes destacados dirigidos en todo el mundo.
- 25° Festival Internacional de Cortometrajes de Bruselas, exposición destinada a los amantes del cine, tanto al público como a los profesionales. Desde 2018, el ganador del Gran Premio de la competencia internacional será elegible para ser considerado en la categoría de Cortometraje de animación / Cortometraje de acción en vivo de los Premios Oscar de la Academia, siempre que la película cumpla con las reglas de la Academia.
- 8° Censurados Film Festival, festival de cine que difunde y visibiliza “el cine que no quieren que veas”. Con sede en la ciudad de Lima (Perú), el festival apuesta por la libertad de expresión, los derechos humanos y la diversidad a través de la proyección de películas y la organización de actividades artísticas y educativas. Nuestra participación en la selección oficial peruana es de libre duración.
- VI Festival Internacional de Cine de Zsigmond Vilmos 2022, se centra en llamar la atención sobre el trabajo de los directores de fotografía, así como brindar una oportunidad a los artistas jóvenes para mostrar su arte.
- 5° Premios Quirino de la Animación Iberoamericana 2022, nacen de la necesidad de reconocer el talento en la industria de la animación iberoamericana, generando lazos y redes entre ambos lados del océano. El evento reúne por tanto la floreciente industria latinoamericana, junto con la de Portugal, Andorra y España construyendo un verdadero hermanamiento para desarrollar juntos el gran mercado que es Iberoamérica. Además de ello, también sirven de marco para el Foro de Coproducción y Negocio. Un centenar de empresas de veinte países participan cada año en las reuniones B2B.

5.3. Despliegue en plataformas y medios de comunicación

5.3.1. Página web

La página web funciona como la plataforma principal y más completa para la difusión del cortometraje: SuperNoba. Se escogió utilizar la página web debido a que permite personalizar la estructura y secciones de la misma para acomodar toda la información del cortometraje en un solo lugar. Además, esta funciona como una plataforma de presentación que será enviada para introducir el proyecto a entes interesados.

Esta contiene el teaser, sinopsis, participación en festivales, casting, equipo realizador, BTS y página de noticias en relación con el cortometraje. Asimismo, cada sección tiene enlaces que se anclan a las otras dos redes sociales que maneja el cortometraje, así como una sección de contacto.

5.3.2. Facebook

Esta plataforma es uno de los principales canales de difusión del cortometraje. Se eligió debido a que, según el Digital News Report 2021 del Instituto Reuters, Facebook es la plataforma de mayor uso en el Perú, con un resultado que indica que el 84% de los encuestados la utilizan para un propósito distinto al de buscar noticias (Newman et al., 2021).

En esta red social se busca crear eventos y en conversatorios en vivo sobre la realización del cortometraje. Asimismo, se compartirán fotos y noticias respecto al recorrido y diferentes participaciones en festivales del cortometraje. Finalmente, esta será una de las primeras plataformas donde se difundirá el trailer y una serie de teasers del cortometraje.

5.3.3. Instagram

La cuenta de instagram asociada al cortometraje es un espacio que permite compartir contenido audiovisual con el público. El uso de hashtags, etiquetas de locación y etiquetas a cuentas potencian el alcance de difusión. Esta plataforma también se eligió debido a su rápido

crecimiento en el Perú y su popularidad en el mundo. Según el Digital 2021: Global Overview Report - DataReportal realizado por We Are Social y Hootsuite, durante el año 2021 se han sumando 300 mil usuarios nuevos a Instagram (Kemp, 2021).

En esta red social se busca compartir fotos del detrás de escenas y proceso de realización del cortometraje. Asimismo, está será una de las primeras plataformas, al igual que Facebook, donde se lanzará el trailer y teasers del cortometraje. Ambas plataformas compartirán gran parte del contenido para llegar a un mayor alcance.

5.4. Materiales gráficos y/o audiovisuales del proyecto

Habiéndose explicado esta parte, a continuación, adjunto el press kit del proyecto que conforme se va desarrollando irá aumentando en cantidad de contenido. Press kit:

<https://drive.google.com/drive/folders/15mGsRs5CMOQ3a1SBr6Jg8lwT3ib-STmt?usp=sharing>

6. Conclusiones

Como alumnas de último ciclo, a inicios de la pandemia no contemplamos la posibilidad de egresar por la emergencia sanitaria y sus limitaciones. Resultó siendo lo contrario, se pudo concretar reuniones, llegar a acuerdos y realizar demás tareas completamente desde la virtualidad. Además de ello nos motivó a investigar sobre la producción de proyectos durante este periodo de tanta incertidumbre. Así, utilizamos la mayor cantidad de recursos a nuestro alcance. También nos presentó la oportunidad de individualmente evaluar nuestro proyecto y desempeño.

Sobre la estrategia de producción, identificamos la importancia del cronograma respecto al tiempo de reserva necesario para el desarrollo de cada área. Se debió tener en cuenta que la duración de las modificaciones de guion se iba a extender. Esto ocasionó que áreas como diseño

sonoro tuvieran menos tiempo para aplicar el desglose que tenían preparado en la etapa de pre producción. Si bien el guion es la base de todo, en un periodo de tiempo corto se deben tener en cuenta las necesidades de todas las áreas.

Respecto a la pre producción del rodaje concluimos que debemos tener en cuenta los tiempos de realización de manera realista, tomando en consideración las posibilidades y disposición del equipo de trabajo. Identificamos la necesidad de tener un cronograma que prevea correcciones y extensiones de tiempo para cada área, de manera que cada una pueda realizar las propuestas preparadas.

En la etapa de producción se enfrentaron distintos retos que no se tuvieron previstos en la etapa de pre producción. Respecto al live action, áreas como dirección de arte, fotografía y sonido en particular fueron las más afectadas con cambios de último minuto. En ese sentido, identificamos la necesidad de ser flexibles y adaptarnos a las circunstancias que se presentan durante el rodaje y la importancia de tener un plan de repuesto y un presupuesto de emergencia que permita dar solución a los inconvenientes que se presenten. Por otro lado, la etapa de producción en animación presentó desafíos relacionados a los plazos de entrega, no se previó un tiempo de reserva que permitiera correcciones o retrasos inesperados. Esto tuvo repercusiones en otras áreas como edición y sonido, debido a que dichas áreas eran co-dependientes del área de animación. En ese sentido, se reitera la importancia de un cronograma flexible, con plazos de entrega de reserva y una evaluación más realista de los tiempos del equipo de realización.

Respecto a la postproducción del cortometraje, hubo un retraso en el cronograma. Por lo que edición y mezcla sonora tuvieron tiempos reducidos. Estos afectaron el ambiente debido al

estrés que se generó por la cercana fecha de entrega. Sin embargo, se dialogó y se pudo llegar a cumplir con los plazos establecidos. Esto motivó a recordar que los tiempos de reserva no sólo garantizan la calidad del producto, sino también el clima del ambiente de trabajo. La mezcla de animación e imagen real es constancia como se mencionó en capítulos anteriores y lograr comunicar la necesidad de ello depende del tiempo.

7. Referencias bibliográficas

Andina (2018). Niños y adolescentes peruanos prefieren la TV e internet antes que la radio. Lima, Perú: Agencia Andina. Recuperado de <https://www.andina.pe/agencia/noticia-ninos-y-adolescentes-peruanos-prefieren-tv-e-internet-antes-que-radio-735335.aspx>

Chemtob, Claude M.; Carlson, John G. (2004). Psychological Effects of Domestic Violence on Children and Their Mothers.. *International Journal of Stress Management*, 11(3), 209–226. doi:10.1037/1072-5245.11.3.209

Colectivo Interinstitucional por los Derechos de la Niñez y Adolescencia (2019). Informe nacional sobre la situación de los derechos de la niñez y adolescencia: Resultados de los talleres de consulta en regiones. Recuperado de: <http://bvs.minsa.gob.pe/local/MINSA/4971.pdf>

Davies, P. T., & Cummings, E. M. (1994). Marital conflict and child adjustment: An emotional security hypothesis. *Psychological Bulletin*, 116, 387-411.

Emily A. Greenfield; Nadine F. Marks (2010). Identifying experiences of physical and psychological violence in childhood that jeopardize mental health in adulthood. , 34(3), 161–171. doi:10.1016/j.chiabu.2009.08.012

Grupo Impulsor para poner fin a la violencia contra las niñas, niños y adolescentes (2021). Una mirada sobre la violencia contra las niñas, niños y adolescentes en el Perú: Propuesta para el presidente y congreso de la república. Recuperado de: <https://www.savethechildren.org.pe/wp-content/uploads/2021/04/Brief-Una-Mirada-sobre-violencia-a-NNA.pdf>

Grych, J., & Fincham, F. (1990). Marital conflict and children's adjustment: A cognitive-conceptual framework. *Psychological Bulletin*, 108, 267-290.

Kashani, Javad H.; Daniel, Anasseril E.; Dandoy, Alison C.; Holcomb, William R. (1992). Family Violence: Impact on Children. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 31(2), 181–189. doi:10.1097/00004583-199203000-00001

Kemp, S. (2021). Digital 2021: Global Overview Report - DataReportal – Global Digital Insights. DataReportal. Recuperado el 14 de diciembre del 2021, de <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report>.

Kubey, Robert W.; Csikszentmihalyi, Mihaly (1990). Television as escape: Subjective experience before an evening of heavy viewing. *Communication Reports*, 3(2), 92–100. doi:10.1080/08934219009367509

La República (2016). Más de la mitad de los niños del Perú ven televisión solos o en compañía de sus hermanos. Lima, Perú: La República. Recuperado el 12 de diciembre de <https://larepublica.pe/sociedad/813899-mas-de-la-mitad-de-los-ninos-del-peru-ven-television-solos-o-en-compania-de-sus-hermanos/>

Mayor, S. & Salazar, C. (2019). La violencia intrafamiliar. Un problema de salud actual. REVISTA Recuperado de: <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=88296>

McNEAL, C.; AMATO, P. R. (1998). Parents' Marital Violence: Long-Term Consequences for Children. *Journal of Family Issues*, 19(2), 123–139. doi:10.1177/019251398019002001

Molina, D. (2019). Una reflexión de la producción de animación latinoamericana. Vol. 5 Núm. 1 (2019): Cine de animación: El triunfo de la fantasía. Recuperado de: <https://www.inmovil.org/index.php/inmovil/article/view/57>

Newman, N., Fletcher, R., Schulz, A., Andi, S., Robertson, C. T., & Nielsen, R. K. (2021). The Reuters Institute Digital News Report 2021. Recuperado el 14 de diciembre del 2021, de https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/2021-06/Digital_News_Report_2021_FINAL.pdf.

Rodríguez, M. (2018). Coherencia entre animación e “imagen real” (registro basado en realismo fotográfico): recursos presentes en el universo gráfico de Gumball. *ANIAY - Revista de Investigación en Artes Visuales*, 0(2), 119-130. doi:<https://doi.org/10.4995/aniav.2018.9124>

Schallow, J. R., & McIlwraith, R. D. (1986). Is television viewing really bad for your imagination?: Content and process of TV viewing and imaginai styles. *Imagination, Cognition, and Personality*, 6, 25-42.

Thoresen, Siri; Myhre, Mia; Wentzel-Larsen, Tore; Aakvaag, Helene Flood; Hjemdal, Ole Kristian (2015). Violence against children, later victimisation, and mental health: a cross-sectional study of the general Norwegian population. *European Journal of Psychotraumatology*, 6(0), –. doi:10.3402/ejpt.v6.26259