

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



El proceso de realización del cortometraje Supernoba

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

Ana Milagros Rossi Guillen

Nathaly Johana Sotomayor Espinoza

Raquel Arteaga Puccini

Katherine Sayko Rojas Katayama

Leonella Rebeka Lliuyacc Lliuyacc

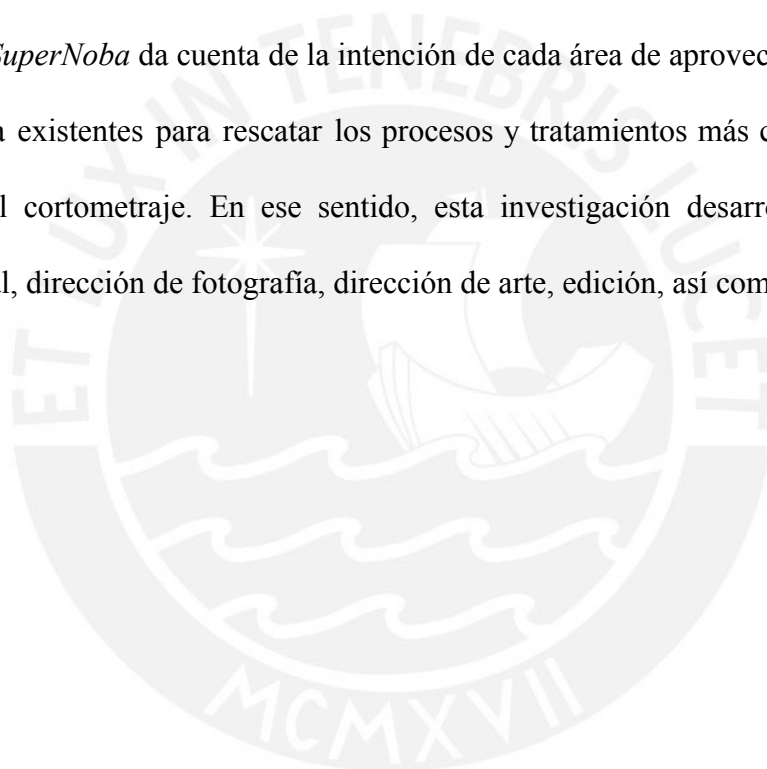
Asesora:

Sofía Alejandra Velazquez Nuñez

Lima, 2021

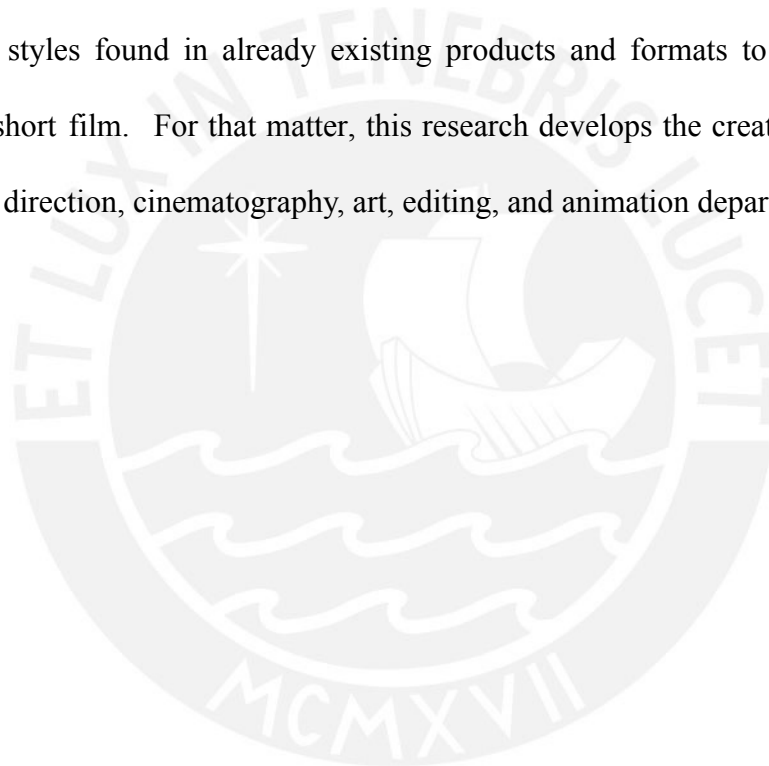
Resumen

El presente trabajo de investigación nace a partir de experiencias personales que sirven de inspiración para desarrollar un cortometraje que combina dos formatos de realización audiovisual: la animación y el *live action*. Con el objetivo de visibilizar una problemática que atraviesan muchos niños y niñas, así como mostrar que los programas de entretenimiento tienen una presencia relevante durante la infancia de varias personas, esta investigación trae a la luz la relevancia de desarrollar narrativas que cuestionen la violencia intrafamiliar. La elaboración de *SuperNoba* da cuenta de la intención de cada área de aprovechar los productos audiovisuales ya existentes para rescatar los procesos y tratamientos más convenientes para llevar a cabo el cortometraje. En ese sentido, esta investigación desarrolla las áreas de dirección general, dirección de fotografía, dirección de arte, edición, así como animación.



Abstract

The following research is inspired by personal experiences that serve as grounds to develop a short film that combines two formats of audiovisual production: animation and live action. With the purpose of shedding light to a problem that many children go through, as well as showing that entertainment programs have a relevant influence during childhood, this paper gives insight to the importance of developing narratives that question domestic violence. In the making of “*SupperNoba*”, each department recovered and adapted the most convenient procedures and styles found in already existing products and formats to achieve a better quality in said short film. For that matter, this research develops the creative and technical processes of the direction, cinematography, art, editing, and animation departments.



Índice

1. Objetivos del proyecto	1
2. Justificación o relevancia del proyecto	2
3. Investigación	3
3.1 Temas	3
3.2 Estilos	3
3.3 Formato	3
3.4 Referencias Audiovisuales	4
3.4.1 Guión	4
3.4.1.1 Una mujer bajo la influencia - John Cassavetes	4
3.4.4.2 Scenes from a marriage - Ingmar Bergman	5
3.4.2 Dirección de Fotografía	5
3.4.2.1 Tres colores: Azul - Krzysztof Kieślowski	5
3.4.2.2 El Proyecto Florida - Sean Baker	6
3.4.3 Animación	7
3.4.3.1 Hora de Aventura	7
3.4.3.2 Los super Amigos	7
3.4.3.3 Rebooted	7
3.4.4 Edición	7
3.4.4.1 Wandavision	7
3.4.4.2 Breadwinner	8
3.4.5 Dirección de Arte	9

3.4.5.1 Pedro Almodóvar	9
3.4.5.2 We need to talk about Kevin	10
4. Realización	11
4.1 Sinopsis del proyecto audiovisual	11
4.2 Desarrollo del guión	11
4.2.1 Perfil de los personajes	25
4.2.1.1 Mamá /Rebecca	25
4.2.1.1.1 ¿Qué pasó antes del corto?	27
4.2.1.2 Papá / Roberto	27
4.2.1.2.1 ¿Qué pasó antes del corto?	28
4.2.1.3 Lila niña	29
4.2.1.4 Lila adulta	30
4.2.1.5 Noba	30
4.2.1.5.1 Backstory en su dimensión	31
4.2.1.5.2 Backstory en la tierra	31
4.2.1.5.3 Poderes	32
4.2.1.5.4 Antes del corto	32
4.2.1.6 Morke	32
4.2.1.6.1 Backstory	32
4.2.1.6.2 Habilidades	32
4.2.1.6.3 Antes del corto	33
4.2.2 Descripción del Universo	33
4.2.2.1 Live Action	33

4.2.2.2 Animación	33
4.3 Dirección General	34
4.3.1 Nacimiento de la Idea	34
4.3.2 Escritura de Guión	36
4.3.3 Primera vez dirigiendo	36
4.4 Dirección de Fotografía	36
4.4.1 Luces	36
4.4.2 Cámara	37
4.4.3 Colorización	38
4.5 Dirección de Arte	38
4.5.1 Escenografía	39
4.5.2 Utilería (Atrezzo)	40
4.5.3 Vestuario	41
4.5.4 Maquillaje y caracterización	42
4.6 Edición	42
4.7 Animación	44
4.7.1 Animación tradicional digital	44
4.7.2 Modelado de espacios en 3D	45
4.7.3 Texturas y colores	46
4.8 Diseño de Sonido	46
4.8.1 Musicalización	50
4.8.2 Comercial	51
5. Reflexiones finales	52

6. Referencias Bibliográficas

54

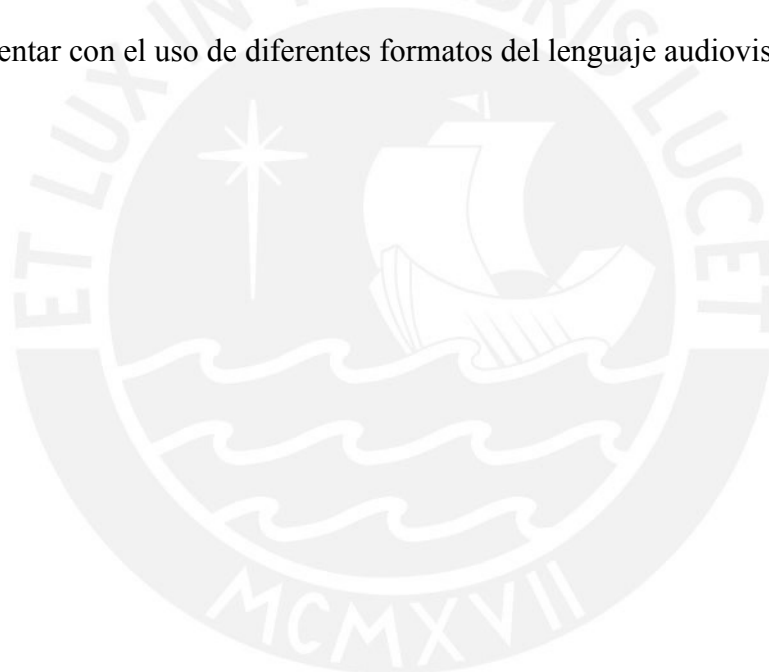
7. Anexos

56



1. Objetivos del Proyecto

- Comunicar una problemática por la que pasan muchos niños y niñas de nuestro país, a partir de una experiencia personal.
- Dar a entender que los programas de entretenimiento fueron parte del crecimiento de varias personas.
- Apelar a la nostalgia de los jóvenes adultos para que recuerden los problemas familiares en su infancia y eviten repetirlos.
- Visibilizar la presencia de los medios de comunicación en la vida de las personas.
- Experimentar con el uso de diferentes formatos del lenguaje audiovisual.



2. Justificación o relevancia del proyecto

La realización de este proyecto se vuelve necesaria a partir de que todo el equipo comparte una relación muy estrecha con la televisión y los programas de entretenimiento durante su infancia. Estas experiencias se presentan en situaciones de estrés o peligro en el hogar de un niño o niña, por ejemplo, durante las peleas entre los padres, violencia física o maltrato psicológico que atentan contra el bienestar del infante.

Lamentablemente estas problemáticas, que quizás en la niñez se pasan por alto, deben validarse en la adultez para evitar que se repita un patrón de violencia. Es decir, se considera que es importante la existencia de productos similares a este corto, para que los jóvenes adultos, niños en ese entonces, puedan aprender de su pasado y darse cuenta de que la negligencia de los padres hacia la niña protagonista no es normal, ni algo que está dentro de la cotidianidad, sino que es algo que debe ser evitado en generaciones futuras.

Cabe resaltar de la misma manera que se enfatiza el papel que tienen ciertos medios de entretenimiento en la vida de los niños. En ese entonces, la televisión era el medio de comunicación por excelencia entre los jóvenes y, aunque actualmente haya sido reemplazado por el internet o los servicios de streaming, es importante tener conciencia de que las generaciones actuales, al igual que las anteriores, a falta de la presencia de los padres, posiblemente crezcan, sean acompañados y aprendan de los medios de entretenimiento que consumen.

3. Investigación

3.1. Temas:

- El uso de medios como la televisión como forma distractiva o como forma propicia de espacio seguro para tratar de ignorar la realidad que nos rodea.
- Violencia intrafamiliar.
- La forma en la que separación, maltrato infantil, abandono afectan a los niños.

3.2. Estilos

La televisión y las caricaturas son parte de la vivencia personal que inspira el cortometraje, por lo que es inadmisibles que la historia se desarrolle únicamente a través del *live action* y amerita de ser híbrido. En ese sentido, la mezcla de estilos de animación 2D y 3D se da porque se quiere que la animación tenga rasgos de la vida real, por eso, el movimiento de los personajes es fluido y el escenario se asemeja al de un parque de niños parecidos a los que se pueden encontrar en la calle.

En el caso del *live action*, la clave baja, los colores brillantes y el uso de una paleta limitada se usa para sugerir que algo no está bien en la realidad que vive la protagonista. De la misma manera, se quiere resaltar el punto de vista de la niña, por lo que los personajes se dividen entre villano y superhéroe.

3.3 Formato

Híbrido: *Live Action* - Animación

3.4. Referencias Audiovisuales

3.4.1. Guión

3.4.1.1. Una mujer bajo la influencia - John Cassavetes

La película narra la historia de Mabel, una ama de casa, madre de 3, que por no tener una vida fuera de su labor como madre y esposa, sufre de crisis nerviosas. Su estado mental se va deteriorando a lo largo de la película, pero nunca deja de cumplir su labor como esposa y madre, por lo que su esposo Nick solo llega a preocuparse por ella cuando sus acciones empiezan a incomodar su cotidianidad. En consecuencia, la manda a un manicomio, lo que para la época era casi una clase de tortura, ya que en ese entonces la terapia de electroshock eran la prescripción médica común para el diagnóstico de cualquier enfermedad mental. Finalmente, la película termina con Mabel regresando de la clínica mental más nerviosa que antes pero finalmente regresa a su rutina de su hogar.

Esta historia en particular se utiliza como referencia porque narra la historia de un matrimonio que ya está deshecho, pero ambas partes deciden seguir adelante con la cotidianidad de pareja a la que están acostumbrados, a pesar de que esto afecte a sus hijos. Además, otro concepto en común con el cortometraje realizado es el del personaje en abandono, dejado a la deriva. La negligencia que sufren tanto Lila como Mabel se asemeja bastante, específicamente con la falta de atención que sufren por parte de su familia. Por lo que con respecto a la narrativa se hace hincapié en la forma en la que Mabel se relaciona con los demás miembros de su familia y como Lila se relaciona con sus padres. Mabel, al igual que Lila, no se expresa hablando de sus sentimientos sino que suele hacerlo mediante la música y

el baile. En el caso de nuestro corto, al no poder usar música por cuestiones de derechos de autor decidimos que Lila se expresara mediante los dibujos.

3.4.1.2. Scenes from a marriage - Ingmar Bergman

Un componente fundamental para la historia de Lila es la relación conflictiva entre sus padres, para lo cual se utiliza como referente a *Secretos de un matrimonio* de Ingmar Bergman, ya que la totalidad de esta película gira en torno a una relación conyugal que poco a poco se va desgastando. Si bien el *SuperNoba* se centra en el mundo interior de una niña, el elemento principal que ayuda a configurarlo, y a entender por qué ella se siente como se siente, es la relación conflictiva de sus padres. Entonces, se trata de ver cómo desarrollar una discusión a través de diálogos, pero sin que estos muestren todo explícitamente, sino que aprovecharlos también para conocer a los padres y entender la razón que los lleva a discutir constantemente, más allá de esa pelea en específico.

3.4.2. Dirección de Fotografía

3.4.2.1. Tres colores: Azul - Krzysztof Kieslowski

La historia sigue a Julie, una mujer que acaba de perder a su esposo e hija. La película no sólo nos cuenta la historia de una mujer en proceso de duelo sino que también se enfoca en el autodescubrimiento como persona de la protagonista a raíz de ciertos detalles que se revelan a lo largo de la narrativa.

Se tuvo como referencia esta película desde el inicio puesto que el color azul, como el título, se relaciona mucho con la forma en que las emociones de Julie se externalizan. A través de

las tonalidades frías el espectador puede profundizar en la protagonista, lo cual ayuda mucho puesto que, no es una mujer que hable mucho o sea directa con lo que piensa. Asimismo, en ciertos momentos de la película se recurre al azul de forma idílica y rompe con la estética realista del ambiente, detalle que decidimos incluir en una de nuestras escenas.

3.4.2.2 El Proyecto Florida - Sean Baker

Moone es una niña de 6 años que vive junto a Halley, su madre, en un motel de Florida al costado de los parques de Disney. Aunque Halley no sea el mejor ejemplo de madre, ella y Bobby, el supervisor del motel, tratan de cuidar a Moone y sus amigos de la dura realidad que los rodea mientras intentan disfrutar del verano.

Esta película ayudó bastante a marcar el punto de vista de Lila en términos visuales, puesto que tanto la habitación como el modo en que interactúan sus padres están sesgados a su mirada. Lila al igual que Moone se encuentra en un ambiente caótico, pero Lila es más reservada e introvertida por lo cuál la cámara debía comportarse de la misma forma.

Consideramos que aquello que más nos aporta la película es manejar el simbolismo de los ambientes con las historias de los personajes. Desde un inicio en *SuperNoba* queríamos que el entorno de la casa sea opuesto a la discusión de los padres y las emociones de Lila, es decir, así como en *El Proyecto Florida* resulta irónico que todos los hechos se den en un motel llamado *El Castillo Mágico*, en nuestro proyecto la casa de Lila debería transmitirnos una sensación de calma y orden.

3.4.3. Animación

3.4.3.1. Hora de Aventura

Hora de aventura es un referente en la animación específicamente por el diseño de personajes. Se considera que es un diseño que demuestra la personalidad de los personajes, a pesar de su simpleza. De la misma manera, en *Hora de aventura* existen varios personajes de distintos mundos, realidades y especies que aunque tienen diseños diferentes no rompen con la armonía del estilo de la serie (ver Anexo 1).

3.4.3.2. Los Súper Amigos

Los *Súper Amigos* es una serie de superhéroes mítica por lo que se emplea como ejemplo en los movimientos de los personajes exagerado y caricaturesco (ver Anexo 2).

3.4.3.3. Rebooted

Para el escenario de la animación se toma como referencia al cortometraje *Rebooted*, ya que se construye a partir de modelados en 3D que poseen formas geométricas básicas, pues sirven en la medida que brindan contexto del espacio en el que se encuentran los personajes.

3.4.4. Edición

3.4.4.1. Wandavision

En este proyecto se utilizan diferentes códigos que van dialogando cada vez más a medida que avanza el cortometraje. Por ello, un gran referente fue la serie de televisión *Wandavision*, debido a que combina diferentes códigos para construir la historia, lo cual a su vez crea diferentes niveles de significado que ayudan no solo a mostrar el conflicto y sus razones de

manera explícita, sino que sobre todo lo hacen de manera implícita al dejar pequeñas dosis de información a través de los recursos empleados. *SuperNoba* se cuenta principalmente bajo un formato de *live action*, pero este se ve complementado por una pequeña historia animada que funciona para reflejar a partir de símiles cuál es la perspectiva de Lila acerca de lo que le sucede. Entonces, se puede tomar como referencia la manera en la que Wandavision combina los tonos de los diferentes códigos, cómo maneja el ritmo y los puntos de corte para pasar de uno a otro.

3.4.4.2. Breadwinner

La historia trata de Parvana una niña que vive en Kabul durante el periodo de dominio de los talibanes. Debido a esto, ser una niña es más complicado para Parvana porque según las reglas de los talibanes las mujeres son más un objeto que un ser humano, por lo que no pueden hacer nada sin un esposo, padre o hermano. Lamentablemente, su hermano mayor falleció y su padre perdió una pierna en la guerra.

Asimismo, su padre perdió su trabajo como profesor y quedó como el único hombre de la casa, ya que solo tenía dos hijos varones, uno falleció y el otro era demasiado pequeño. Por esta razón él salía todos los días con Parvana para vender las pocas pertenencias que le quedaba y ofrecer servicios de lectura y escritura en el mercado pero un día miembros talibanes notan que le daba lecciones a su hija Parvana y que la llevaba con él. Por esta razón, su padre es encarcelado y Parvana se queda con su madre, su hermana y un hermano demasiado pequeño como para ocupar el papel de “hombre de la casa”.

La madre de Parvana primero intenta salir a buscar a su marido pero al estar sola con su hija es apaleada por un talibán. Después de ese altercado, las cosas se ponen peor porque se empiezan a quedar sin comida por lo que Parvana intenta ir al mercado pero nadie quiere venderle nada por ser mujer y casi es atrapada por adolescentes talibanes. Esa misma noche Parvana decide disfrazarse de niño para poder ser el sustento de su familia, ya que no le quedaban otras opciones. Gracias a esto ella logra comprar comida y ganar dinero. Así que toma la decisión de buscar a su papá y sacarlo de la cárcel antes de que la descubran.

En este caso al igual que el corto hay una historia que va en paralelo a la historia principal que es el cuento que va contando Parvana, que de cierta forma le ayuda a expresar cómo se siente al respecto de la misión que debe cumplir, además que sirve de una manera de relajo para la audiencia después de todas las situaciones trágicas que Parvana tiene que pasar. Otra herramienta que es de utilidad es la manera en la que mediante encuadres similares y objetos en el encuadre se pasa de la realidad de Parvana al cuento, esto sirve bastante en el momento de combinar el live action y la animación.

3.4.5. Dirección de Arte

3.4.5.1. Pedro Almodóvar

Las películas de Almodóvar destacan en que el color cumple una función dramática básica, especialmente los colores primarios. Estos aportan en la transmisión de sentimientos de los personajes y la creación de atmósferas.

Al tener a este gran director español como referente, se logra trabajar con la intensidad de los

colores a favor de la narrativa, y dejar que su presencia en el encuadre muestre la incomodidad que puede sentir la protagonista, Lila.

3.4.5.2. We need to talk about Kevin

El título de la película es *We need to talk about Kevin* y es dirigida y adaptada por Lynne Ramsay sobre la novela bajo el mismo nombre de Lionel Shriver. Esta adaptación trata sobre Eva, una escritora de viajes que tuvo éxito años atrás, y cómo intenta lidiar en el pueblo donde vive con las repercusiones de los asesinatos cometidos por su hijo psicópata, Kevin, mientras recuerda cómo este crecía.

Por el lado visual, tanto el director de foto como de arte plasman los colores primarios rojo, azul y amarillo y sus matices para crear un ambiente como de pesadilla. De manera particular, el color rojo baña múltiples escenas, especialmente aquellas donde Eva recuerda no sólo los crímenes de Kevin, sino también cuán distante es él durante su niñez hacia ella. Este color parece representar la intensidad con la que estos hechos controlaban el día a día de Eva, así como poco a poco muestra a la audiencia lo que se avecinaba en esos recuerdos. Con respecto al azul, este color es el que distingue a Kevin de cualquier ambiente en el que se encuentre, y lo separa del espacio así como de las personas que están junto a él, especialmente su madre. Todas las escenas donde es pequeño, él se mantiene con los mismos polos con tonalidades azules, con las excepciones donde su mamá lo lleva al pediatra porque no habla y cuando planea los asesinatos, que tiene puesta una prenda roja.

Esta asignación de colores permite comprender el peso dramático de cada personaje en la historia, cómo se afectan entre sí, y el dominio de unos sobre otros.

4. Realización

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. Sin embargo, 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 guión

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 "SuperNoba en la Tierra". La narración 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.

Ahora la tierra es su hogar y nos defenderá

Nuestra superheroína nunca ha sido derrotada

<p style="text-align: center;">CORTE</p> <p>Un cuaderno gastado con garabatos cae al piso. Las hojas sueltas ya están con dibujos.</p> <p style="text-align: center;">CORTE</p> <p>Se ve el título "La triste venganza de Morke", del episodio de la serie.</p> <p style="text-align: center;">CORTE</p> <p>Se escucha un suspiro relajado de LILA (8) de espaldas mientras pinta y vela tele.</p>	
---	--

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 niña 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 continua 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.

NIÑOS

Shhhh, ¡nos va a escuchar!

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

BRUJA

¡Quién anda ahí!

Los 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 llevarán 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 respaldar.

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, sonríe 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 DEL CORTOMETRAJE

4.2.1. Perfil de personajes

4.2.1.1. Mamá/Rebecca

Rebecca, de 30 años, es la hija mayor de 2 hijas de una familia de clase media. Su padre deja el hogar cuando ella es muy joven, por lo que ella se dedica a cuidar a su hermana para ayudar a su madre que trabaja todo el día para poder mantenerlas. Ingresó a una universidad nacional y trabaja en sus tiempos libres para ayudar económicamente a su madre. A partir de lo sucedido con su papá, ella es muy desconfiada con otras personas, introvertida y reservada con todo, especialmente con sus sentimientos. Debido a esto, se obsesiona 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.

La madre de Rebecca, por el contrario, es muy compasiva y le gusta compartir todo con el resto de su familia, lo cual no le agrada a Rebecca, ya que piensa que los demás se aprovechan de la bondad de su madre. Debido a esto, ella no tiene una relación muy buena con su familia y adopta una forma de actuar pasiva-agresiva.

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 les confía mucho. Una de ellas es quien le presenta a su futuro esposo: Roberto, uno de sus compañeros de universidad. Roberto y Rebecca se conocen y se casan algunos años después de graduarse. Su relación, al inicio, es buena hasta que empiezan a conocerse y convivir en el mismo lugar. Varias cosas le disgustan sobre su pareja, especialmente su mediocridad, pero Rebecca es bastante pegada a los estándares de feminidad clásica, por lo que siente que si su matrimonio fracasa, de igual manera su “objetivo como mujer”.

Después de casarse viven en casa de la madre de Roberto porque aún no tienen lo necesario para irse a vivir solos. Pasan duros momentos, pero su relación continúa, hasta que llegan más problemas. Logran independizarse juntos, pero su esposo es despedido por un error en el trabajo, por lo que Rebecca se ve obligada a conseguir un trabajo con una mejor remuneración. Su esposo entra en un hoyo emocional que nunca supera, consigue pequeños trabajos, pierde la confianza en él mismo y empieza a llegar tarde a la casa. Por esto, ambos discuten todos los días. Ella nota que él empieza a perder la motivación y piensa que quizás el tener un hijo sea lo único capaz de salvar su matrimonio.

El nacimiento de Lila hace que su padre mejore y consiga un trabajo estable, pero Rebecca no puede mirar a Lila. Esto se debe a que la experiencia del embarazo no es una experiencia agradable debido a las peleas continuas con su esposo. Rebecca sufre de depresión posparto, motivo por el cual no le gusta estar alrededor de la pequeña Lila.

De la misma manera, mientras Lila crece Rebeca se da cuenta que no parece ser la hija que tanto añora. Sus intereses son muy diferentes a los de su madre: es un poco más tosca y le gustan más los juguetes de niños, por lo que prefiere estar con su padre.

4.2.1.1.1. ¿Qué pasó antes del corto?

Rebecca sale antes del trabajo y en su regreso a casa encuentra mucho tráfico. Llega a su casa y aunque casi todo está ordenado, hay algunos juguetes tirados.

4.2.1.1.2. Papá/Roberto

Roberto, de 36 años, es el hijo de en medio de una familia de clase media. Es el único hijo varón de su familia, y tiene una hermana mayor y una menor. Su padre sale a trabajar y su madre es ama de casa, por lo que él es muy pegado a su madre. Su carácter es bastante pasivo y comprensivo, pero también es bastante orgulloso. Conoce a la madre de Lila en la universidad. Ella es algo tímida, pero él siempre la anima a salir del cascarón, ya que es el amiguero de la clase y Rebecca no tiene muchos amigos.

Después de graduarse continúan su relación y finalmente se casan. Al principio, él insiste en vivir en la casa de sus padres antes de lograr conseguir una casa propia para ellos. Rebecca accede, pero luego de un tiempo empieza a molestarle la falta de privacidad que tienen. A pesar de que su esposa le manifiesta su incomodidad, Roberto se rehusa a cambiar su forma de ser o poner a su familia en su lugar, por lo que, su única solución es independizarse y abandonar la casa de sus padres.

Su relación empieza a mejorar, pero por ser descuidado en el trabajo y confiar en malas amistades, es involucrado en algunos malos manejos de la empresa y es despedido. Esto hace que pierda la confianza en sí mismo y empiece a consumir más alcohol. Consigue trabajos pequeños de vez en cuando, mientras que Rebecca llega a conseguir un mejor trabajo, por lo que ella se ocupa de mantenerlos económicamente un tiempo. Esto lastima su orgullo hasta cierto punto, lo que hace que se esfuerce menos en superarse.

Cuando se entera de que su mujer espera a su primer hijo, se ilusiona 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 Roberto por engreirla mucho y su desconfianza aumenta. Asimismo, 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.

4.2.1.2.1. ¿Qué pasó antes del corto?

Roberto trabaja como ingeniero informático y al salir del trabajo va a un restaurante con sus colegas. 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.

4.2.1.3. Lila niña

Lila es una niña de 8 años, que nace como una forma de mantener unido el matrimonio de sus padres. Rebecca y Roberto salen a trabajar muy temprano por lo que queda a cargo de su abuela materna y sólo pasa tiempo con ellos los fines de semana. Lila y su padre son muy apegados y tienen un carácter muy parecido, lo que hace que ambos se lleven muy bien. Por el contrario, la relación de Lila con su madre no es buena. Las pocas veces que se ven, su madre es muy estricta con ella y no la trata tan bien.

Su padre suele jugar con ella, la ayuda con sus tareas y ven juntos la televisión, a diferencia de su madre que se encarga de hacer los quehaceres de la casa. Sus padres discuten todas las noches por muchas cosas, pero especialmente porque Rebecca le reclama a Roberto que engríe mucho a Lila y no le enseña a comportarse. Mientras Lila va creciendo, las discusiones aumentan y su padre empieza a llegar a la casa tarde con mayor frecuencia. Lila pasa todos los días con su abuela y la quiere mucho, pero esto cambia cuando su abuela se muda con su tía. Rebecca le dice a la abuela que es mejor que ya no visite a Lila, por lo que le guarda resentimiento. Desde ese día, Lila empieza a quedarse sola en casa, hace los quehaceres a su manera y almuerza sola. Las caricaturas le hacen compañía y sirven de burbuja para alejarla de las quejas y rabietas de su madre cuando ésta llega a casa.

Lila es introvertida y tímida en el colegio. Tiene pocos amigos, pero confía mucho en ellos y los aprecia. 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 sí 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.

4.2.1.4. Lila adulta

Después de su niñez accidentada, Lila es una joven adulta de 21 años frustrada e insegura. Los problemas causados por los malos tratos de su madre han dejado secuela en su autoestima y su forma de ser. Es bastante vulnerable y torpe emocionalmente, por lo que sigue siendo introvertida y solo confía en muy pocas personas. Su círculo de amistades es muy reducido y hasta ahora no tiene pareja. Lamentablemente, por cuestiones económicas, aún vive con su madre que sigue sin cambiar su forma de ser.

4.2.1.5. 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. (ver Anexo 3).

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.

4.2.1.5.1. *Backstory* en su dimensión

En su dimensión, ella se alía con un lado de la guerra intergaláctica y este imperio le da sus poderes luego de hacerla pasar por un arduo entrenamiento y un proceso químico que altera su cuerpo antropomórfico.

4.2.1.5.2. *Backstory* en la tierra

En uno de los experimentos de la Profesora Cecilia Holt, esta logra abrir un portal a otra dimensión, pero cuando está a punto de entrar a explorar una joven sale disparada del portal y este colapsa. La profesora se acerca a la joven quien despierta confundida. Holt le explica que al abrir un portal a otra dimensión, ella es expulsada de ahí. La joven le explica que ella es Noba Nezu, una guerrera del planeta Tendo, y que debe regresar pronto ya que está en medio de una guerra con un planeta enemigo. Sin embargo, Holt le dice que para volver a armar el portal se requiere mucho tiempo por lo que le ofrece quedarse con ella en lo que lo repara. A Noba le toma un poco de tiempo adaptarse a la vida de la Tierra. Pronto nota lo frágiles que son los humanos y la maldad que hay en el mundo, por lo que decide protegerlo. Otro motivo también es que en la tierra descubre un material llamado grumonita, el cual descubre que la debilita. Si su planeta enemigo encuentra este material, es probable que lo usen en su contra. En consecuencia, busca una forma de contrarrestar sus efectos, junto con la profesora Holt.

4.2.1.5.3. Poderes

Al ser una guerrera de otro planeta, tiene súper fuerza y 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 posee visión infrarroja y super audición que son parte de su entrenamiento de ser guerrera en Tendo, su planeta de origen.

4.2.1.5.4. Antes del corto

Noba tiene 5 años en el planeta Tierra. Asimismo, la serie está en un punto en el que el personaje de Noba ya está desarrollado y acostumbrado a luchar contra el crimen.

4.2.1.6. Morke (Villano)

4.2.1.6.1. Backstory

Morke es un huérfano abandonado por sus padres y bulleado por otros niños en el orfanato debido a su gran interés en libros de distintos temas. Ninguna familia lo quiere adoptar y se queda en el orfanato hasta que este es cerrado, lo cual hizo que vagara por las calles. Un hombre extraño lo acoge en su guarida, Félix Vargas, un científico 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.

4.2.1.6.2. 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 tiene una tendencia a crear desastres. En consecuencia, Morke aprende a limpiar a tal profundidad que causa humos tóxicos en la casa y se convierte prácticamente inmune a ellos.

4.2.1.6.3. Antes del corto

Morke desarrolla una mini antena que despoja a los niños de su mentalidad juvenil, así como de su color y alegría. Con esta antena planea tomar la juventud de los niños para que ellos también experimenten su misma infelicidad, así como sumir a los padres de los niños en depresión.

4.2.2. Descripción del universo

4.2.2.1. Live Action

En el *live action* se retrata el mundo cotidiano de Lila, en el 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.

4.2.2.2. Animación

Por el lado de la 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. Se propone 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 un 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 y actúan de una forma exagerada y unidimensional.

4.3. Dirección General

4.3.1. Nacimiento de la idea

La idea inicial nace de un ejercicio de tratamiento de largometraje de la directora en el curso de Cine en el 2017 en la PUCP. En esta etapa, la historia luce completamente distinta pero mantiene la idea de utilizar algo tan cotidiano como la televisión o escuchar música para huir de la realidad. Además, en este caso, la historia se da como una ficción que no necesariamente coincide con la experiencia personal de la directora. En la historia de este primer tratamiento, se cuenta cómo un niño utiliza la música como escape de la situación crítica que vive con sus padres y crece para convertirse en uno de los músicos más grandes del mundo.

Se retoma y modifica la idea en el 2019 en el curso de documental para un ejercicio autobiográfico. La directora pensaba en el proyecto como un *stop motion/live action* con un mínimo efecto especial en el que la protagonista finalmente se introduce a la televisión para escapar. La idea de hacerlo totalmente animado se la sugiere su profesora, Marianela Vega, quien impulsa y resalta el potencial del proyecto desde el inicio. Como el ejercicio en cuestión se trataba de un proyecto autobiográfico, la idea se convierte en algo más personal y se acerca más a las vivencias reales en la infancia de la directora.

Durante la realización del pequeño proyecto, la directora busca ayuda en una de sus compañeras, ahora mejor amiga, y parte del equipo en este proyecto, Angelina Escudero, quien le propone realizar dos estilos distintos de animación. La propuesta plantea dos realidades distintas, la discusión de los padres en la que la niña está sumergida, que sucede fuera de la televisión, y, en paralelo, se observa la historia dentro de la televisión que narra como una superheroína trata de detener a un villano que quiere raptar a una niña y llevarla al mundo de la sombras.

Este pequeño proyecto lamentablemente no se cierra por cuestiones de tiempo y sólo queda como un storyboard con una narración en off de la directora. Lo que se transforma en una base para el corto actual.

Después, gracias a la insistencia de varias compañeras del grupo, se recupera la idea del corto y se concibe a partir de una autobiografía basada en la experiencia personal de la directora. Esta se centra principalmente en la relación que tiene la directora con los medios de entretenimiento desde su niñez. Para ella, los medios de entretenimiento, específicamente las caricaturas, son más que una distracción, porque en su infancia y en la actualidad cumplen la función de compañía y aprendizaje, ya que son uno de los referentes más cercanos a la realidad que tiene. Adicionalmente, los dibujos animados y la música son un espacio seguro, cercano y fácil de acceder para poder alejarse del ambiente familiar inestable y violento en el que vive. El proyecto crece luego del aporte de los otros miembros del grupo con sus experiencias relacionadas a la problemática en cuestión y se convierte en el proyecto actual.

4.3.2. Escritura de Guión

Para la realización del guión se plantean las experiencias y referencias de todos los integrantes del grupo. El corto se concibe como un trabajo en conjunto que se enlaza de manera uniforme. A partir de las sesiones de escritura de guión surgen varias interrogantes acerca de la realización del proyecto como parte del proceso de sanación del niño interior de cada uno de los involucrados. A pesar de ello, se prioriza separar la realidad propia con la ficción que se estaba creando debido a que era contraproducente para el proyecto seguir la realidad al pie de la letra.

4.3.2. Primera vez dirigiendo

Cabe mencionar que una de las cosas que hace que el proyecto sea algo desafiante es que es la primera vez que la directora dirige y crea un producto audiovisual propio. En consecuencia, el acompañamiento de profesores, la ayuda del equipo y de los actores compensa la falta de experiencia y hace del cortometraje un trabajo mucho más cooperativo, puesto que, la directora junta los múltiples puntos de vista y enriquece el proyecto.

4.4. Dirección de Fotografía

4.4.1. Luces

La propuesta de la 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: foco cenital, 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.

4.4.2. 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 que permiten un mejor encuadre de los objetos.

4.4.3. 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.

4.5. Dirección de Arte

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.

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. En el Anexo 11, se encuentran fotos del *scouting* de la casa escogida, mientras que en el siguiente (ver Anexo 12) se puede apreciar el diseño de planta de la sala, que sería usada como sala-comedor. En ese sentido, a continuación se desarrollará la propuesta artística desde sus cuatro sub-áreas: escenografía, utilería, vestuario y, finalmente, maquillaje y caracterización.

4.5.1. Escenografía

En cuanto a la escenografía, el objetivo fue seguir una estética moderna con acentos de colores intensos, en específico, colores primarios (ver Anexo 4). Un referente de este tipo de estética es Pedro Almodóvar. Según Sánchez-Alarcón, el cine de Almodóvar “se caracteriza por una mezcla de elementos reales e irreales, pero la irrealidad que marca su filmografía debe entenderse como artificio, y no como fantasía” (p. 328, 2008). En ese sentido, se quiso plasmar esta sugerir dicha irrealidad con la incomodidad entre la dinámica de los personajes y el ambiente en el que se desenvuelven. Para esto, se recurre a una paleta de colores que incluye colores primarios, en su mayoría cálidos como el rojo y el amarillo. De la misma manera que la estética almodovariana se fundamenta en el uso de principalmente colores primarios, el color en *SuperNoba* un papel predominante en el encuadre, por lo que adquiere un gran peso visual (ver Anexo 4) (Sánchez-Alarcón, 2008).

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.

4.5.2. Utilería (Atrezzo)

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 (ver Anexo 5). 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.

4.5.3. Vestuario

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. 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 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 (ver Anexo 6).

4.5.4. Maquillaje y Caracterización

Finalmente, para el maquillaje se trabaja un *look* muy natural, que pase desapercibido. Ya que se trata de emular eventos reales, el maquillaje de cada personaje tiene como objetivo encajar con sus historias. Es decir, la madre tiene un maquillaje muy casual que usa al ir a la oficina, mientras que el padre llega con un rostro levemente brillante ya que se sugiere que ha estado en la calle más tiempo de lo previsto. En el caso del maquillaje de Lila, dado que su rostro se encuentra cubierto por su máscara de Noba, el maquillaje para ella no se muestra hasta el final del cortometraje. Esta máscara se convierte en el objeto caracterizador ya que permite establecer una relación de identificación entre Lila y la superheroína.

Una vez que el rostro es revelado, el maquillaje utilizado busca enfatizar rasgos de cansancio y dolor de quien ya no es una niña sino una joven. De esta manera, al dejar un maquillaje natural y poco radical, se logra brindar mayor atención no solo al vestuario de los personajes sino también a sus miradas y gestos.

4.6. Edición

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 empieza 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.

4.7. Animación

4.7.1. Animación tradicional digital

Para la animación se propuso realizar una mezcla de 2D y 3D. Lo que se debe más que nada a una cuestión de practicidad, ya que en la animación tradicional se debe dibujar un fondo nuevo para cada encuadre, en cambio con un escenario 3D solo se necesita un escenario moldeado en el que se va encuadrado según el plano y se renderiza cada tiro de cámara necesario. También se considera que en la industria de la animación se ha implementado este formato de manera acelerada y con éxito especialmente en las películas animadas de superhéroes como se puede ver en algunas películas de DC (ver Anexo 7).

En el caso de animación se planteó en 2D ya que implican a las caricaturas de superhéroes de los noventa o inicios de los 2000, caricaturas con las que nuestro público objetivo creció. Estos tiene un estilo particular que tiene como características únicas el uso de contornos negros, animación frame by frame, movimientos exagerados de los personajes, diseños de personajes con formas asociadas a su personalidad. Lo que se refleja en el diseño de personajes de Noba y Morke. Por ejemplo en el caso de Morke que está compuesto de figuras que son en punta excepto su cabeza, a diferencia de Noba que por el contrario está compuesta por figuras redondas (ver Anexo 8). Esto se debe a que en la animación es bastante

importante diferenciar a los personajes para generar contraste especialmente cuando se trata de opuestos (Williams 2001, pp. 334).

En adición, el proceso de animación en 2D empieza a partir del material que se trabaja desde preproducción, lo cuales son el guión, el storyboard y el diseño de personajes. Luego se realiza el animatic, con ello se suelen modificar cosas en el guión que no van de acuerdo a la composición de los planos o al ritmo de la narrativa. Después de eso se sigue el flujo usual de animación, sobre coloca el animatic en la herramienta que se utilice, en este caso el Toon Boom Harmony, y se repasan las líneas para hacer el *clean up* de las poses en *keys*. Con la intención de que después de tener el *timing* de cada etapa del movimiento pautado pasar a colorear y añadir la iluminación y las sombras. Finalmente esto se renderiza en secuencias de PNG que pasan a After Effects para ser compuestos con el escenario 3D de manera prolija y cohesionada.

4.7.2. Modelado de espacios en 3D

El escenario de la parte animada se planteó realizarlo en 3D, principalmente por una cuestión práctica. Si bien modelar en 3D toma tiempo, resulta más conveniente tener el escenario ya armado y encuadrar según se desee con unos simples pasos, a diferencia de un escenario en 2D en donde cada corrección supone volver a dibujar el plano y, por lo tanto, requiere de mayor tiempo. Así la propuesta del escenario en 3D se basa en hacer uso de figuras geométricas básicas como cubos o esferas, a partir de los cuales se realizó una ciudad rodeada de edificios y un parque con vegetación y juegos para niños. El mantener la simpleza de los objetos no solo ayuda a ahorrar tiempo en la realización, sino también a enfocar la mirada del

espectador en las acciones que los personajes, animados en 2D, están realizando, pues esto es lo principal. A nivel visual se logró una estética interesante al combinar ambos estilos de animación y, de hecho, esta mezcla de diferentes estilos es un recurso que actualmente se está realizando mucho principalmente en series.

El proceso de modelado de los espacios en 3D de la parte animada de este proyecto se puede resumir en las siguientes etapas (ver Anexo 9): modelado de objetos, distribución del escenario, texturizado, colocación de cámaras, iluminación y render. Es importante seguir esta secuencia para mantener un orden en la realización y, si bien se puede volver a etapas anteriores, seguir este orden agiliza el proceso.

4.7.3. Texturas y colores

Las texturas creadas para el escenario siguen la estética del diseño de personajes. Se plantea un diseño simple, con trazos que se repiten para añadir profundidad a las superficies. Los colores de la ciudad mantienen una paleta de colores con menos saturación, con colores pasteles, para que resalten los personajes (ver Anexo 10).

4.8. Diseño de sonido

Desde inicios del proyecto de *SuperNoba*, se plantea la reproducción paralela de códigos narrativos y sonoros que se siguen según el formato que se propone en el producto, el *live action* y la animación, por lo cual se sabe que va a requerir dos procesos de grabación y post producción durante el ciclo que al final del proceso de edición, se juntarían (según sus propios ritmos de producción). Cada formato audiovisual se centra en un espacio narrativo

dentro del cortometraje: en el caso de *live action*, este es la sala de Lila; y en el caso de animación, este se centra en un *mockup show* televisivo del mundo de animación de Noba, programa que Lila ve dentro del mundo de *live action*. Luego, se propone agregar un tercer formato en relación a un producto audiovisual que se aleja de la estructura audiovisual del cortometraje: el comercial. Se propone la creación de 2 a 3 comerciales, los cuales tienen como base la construcción sonora (donde en caso de tener tiempo durante el proceso audiovisual, se podría animar). Estos comerciales tienen la intención de recrear la estructura clásica de una programación televisiva, (la cual formaría parte del mundo de *live action*) así como tener un carácter y mensaje irónico respecto a ciertos puntos de la historia en relación a la dinámica de Lila y su entorno familiar.

Siendo el *live action* el campo narrativo principal del cortometraje, se procede a hacer una descripción de la propuesta de este formato como base. La construcción sonora de la sala se da de manera realista, teniendo como base los sonidos propios del rodaje, con la intención de resaltar ciertos elementos existentes dentro del espacio. Además, tomando como referencia a la película de *We need to talk about Kevin* (2011), el silencio se convierte en un elemento sonoro importante que da el espacio suficiente para poder resaltar ciertos efectos sonoros provenientes de los personajes dentro del espacio de la sala (elementos importantes dentro de la historia).

Estos elementos se utilizan para realizar una mezcla sonora que logra una tensión de intensidad en crescendo que se refuerza constantemente, o por el otro lado, en contraste, para crear momentos de calma. Estos momentos de calma son consecuentes a cómo lo vive Lila,

donde la actividad constante de homeostasis de Lila es estar en su casa viendo televisión por horas mientras dibuja. Es por esto que el sonido emitido de la televisión y el sonido de Lila dibujando se vuelven elementos sonoros constantes a través del cortometraje. Por el contraste, los elementos que empiezan a romper estos momentos de homeostasis repetitiva de Lila son las peleas entre los personajes principales de cada arco narrativo; en el caso de la vida de Lila (*live action*), estos serían sus padres, mientras que en el caso del mundo televisivo de Noba, estos serían Noba y su archinémesis, Morke.

Es así que los momentos de tensión se intensifican en el espacio de *live action* al hacer una confluencia entre los sonidos respectivos a las situaciones que corresponden a la discusión de los padres y los sonidos que se emiten desde la televisión. La construcción de los sonidos de la televisión se dan tanto en OFF como en ON (al presenciar en pantalla la parte animada del mundo de Noba). La parte sonora que se escucha en OFF en el mundo narrativo del *live action* es una simulación distorsionada de diferentes programas que podría Lila estar viendo en la televisión, con efectos sonoras que podrían simularse a algo energético y activo, orientado hacia un público infantil.

Tomando como referencia a la película *Delicatessen* (1991), estos momentos de tensión cobran importancia dentro del proceso de post producción y tienen un tratamiento más particular al haber instancias donde ciertos elementos sonoros mueven el ritmo de la edición e, incluso, puede aportar un sentido de musicalización al escuchar la mezcla final. Por ejemplo, durante los momentos de confrontación entre los padres de Lila, el sonido de fondo vendrá desde la televisión, siendo los niveles de volumen y lo que ella escucha lo que

contribuye al nivel de tensión. Este aporta más que el ruido, jugando con la entonación de sus diálogos, como es en el caso de la pelea, donde los diálogos de los padres son incomprensibles, y los tonos de sonidos musicales que se emiten desde la televisión, armando así un ambiente que refuerce los momentos de tensión, incluso como elemento de musicalización. Así mismo, utiliza la intensidad de algunos sonidos cotidianos (como el del cerrojo al abrir la puerta), los cuales son manejados para expresar lo que estos significan para Lila, quien sabe que después de alguno de ellos, algo específico podría suceder.

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.

4.8.1 Musicalización

En el cortometraje, se plantea la importancia del diseño sonoro de los escenarios narrativos sobre la posibilidad de tener una musicalización consistente, ya que este último compite con la propuesta sonora inicial de los espacios (complejidad de tensión recae sobre mezcla de televisión, efectos sonoros de espacios y elementos de animación). Es por esto que no se considera necesario tener un uso complejo de música excepto en casos necesarios, como lo es en el jingle del comercial y en la canción de introducción del programa de Noba vs Morke.

En el caso de la canción de introducción del programa animado, canción que se reconoce a inicios del cortometraje, se utiliza como referencia la canción de introducción del programa animado de *Aquaman y sus Super Amigos* (1973), que tiene un estilo de surf rock de los 1960's y un ritmo bastante constante. Se propone hacer una composición musical original para esta canción de introducción al programa para lograr un producto más personal a lo que se propone con el programa de Noba. También, otra opción es utilizar una canción libre de derechos que tenga un sonido similar a la canción de introducción de *Aquaman y sus Super Amigos*. También es importante que la canción introductoria tenga una presencia imponente,

similar a la canción de introducción de los *Superamigos* (1973-1986), donde la fanfarria de trompetas le da un aire de grandeza, elemento importante de las series animadas de superhéroes en ese tiempo.

4.8.2. Comerciales

Como se menciona previamente, se plantea el uso del formato audiovisual de comerciales irónicos que contiene simbolismos en tanto a la narración del cortometraje. Este comercial se construye a base de una construcción principalmente sonora donde se busca dar un refuerzo visual en caso de tener tiempo disponible en el tiempo de producción. La posibilidad de animar estos comerciales está sobre la mesa, con la finalidad de animar al menos una de los dos comerciales para que se sienta más la intención irónica de manera visual. Los comerciales se centran en publicidades de productos de uso familiar donde los personajes se centran en figuras similares al de Lila y su familia. En el caso del comercial de Freshdent, este es animado y sonorizado con un jingle que se compone llamado *The George's Toothpaste Ballad* que suena bastante similar a comerciales de los 1990's de diversos productos de uso familiar. Este jingle musical aporta no solo a reforzar la idea de que este es una construcción sonora de un producto publicitario, sino también a dar de entender que el comercial es más que una escena de la narración del cortometraje, ya que termina rompiendo con la estructura de los códigos establecidos en la narración en live action tanto como el del programa televisivo animado.

5. Reflexiones finales

SuperNoba es un proyecto bastante ambicioso, ya que mezcla formatos como el *live action* y la animación, para lo cual es fundamental contar con un equipo lo suficientemente amplio para cubrir todas las necesidades y, sobre todo, con los conocimientos necesarios para llevar a cabo la realización. Teniendo en cuenta los cuatro meses brindados para el desarrollo de un cortometraje que por lo menos debería tomar un año, se dividió al equipo en dos unidades: una encargada netamente del *live action* y otra encargada de la animación. Este trabajo paralelo ayuda a agilizar el proceso, pero también se tomó la decisión de simplificar la historia, principalmente en la parte animada, ya que de lo contrario tomaría más tiempo del considerado. Incluso así surgieron retrasos, los cuales impactaron directamente en las etapas de post-producción, pues se redujo considerablemente el tiempo para la sonorización y colorización.

Al ser un equipo grande, el trabajo de coordinación es fundamental, puesto que cada uno debe de avanzar por su cuenta, pero siempre manteniéndose al tanto del trabajo que realizan los demás compañeros porque al final el cortometraje debía verse como una unidad. Con tal afán se trata de integrar los diferentes puntos de vista del equipo, pero solo es posible en el caso de temas generales, ya que para aspectos específicos prima la mirada de la directora. Respecto a esto, también se lidia con el cambio de asesor del proyecto a mitad del curso, pues al principio supuso un retroceso en el proceso al tener que ponerlo al día respecto a la dinámica que ya se tenía instaurada.

También cabe destacar que todo el equipo se reúne en un rodaje luego de casi de dos años de descanso, por lo cual, la dinámica de trabajar en conjunto, adicionalmente de los actores, no es sencilla, tanto a nivel profesional como emocional. No solo se cuenta la experiencia de manejar los equipos nuevamente sino también mantener un ritmo de producción adecuado. Por otro lado, el regreso a rodajes se realiza en un contexto difícil por la pandemia global del Covid-19. Por ello, para proteger a todos los miembros del equipo la decisión de tomar exámenes de descartes de covid fue absolutamente obligatoria. Respecto al contexto de pandemia, el rodaje tiene que adoptar medidas de seguridad como la adecuada distancia, uso obligado de mascarillas y constante higiene del equipo. Asimismo, en los momentos de descanso o almuerzo, las personas deben estar en espacios abiertos para garantizar una buena ventilación.

Surgieron varios contratiempos a lo largo del proceso de realización del proyecto y aunque se pueden mejorar varios aspectos como la animación o la sonorización, el producto final funciona y cumple con transmitir el mensaje planteado en un principio. Por lo que se plantea seguir con el proyecto más allá del curso, para así pulirlo y poder presentarlo a diferentes festivales. En general, todo el proceso resultó bastante enriquecedor para los miembros del equipo, ya que se pudo demostrar todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera y aprender nuevas habilidades de trabajo conjunto.

6. Referencias Bibliográficas

Arun, S. y Kral, R. (Directores). (2018). *Rebooted* [Cortometraje]. Ringling College of Art and Design.

Baker, S. (Director). (2017). *El proyecto Florida* [Película]. Freestyle Picture Company.

Bergman, I. (Director). (1973). *Scenes from a marriage* [Película]. Svensk Filmindustri.

Cassavetes, J. (Director). (1974). *Una mujer bajo la influencia* [Película]. Faces International Films.

Child of the 80s. (01 de marzo del 2019). *Super Friends (1973-1986)* [Video]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=QEwplVzj5k0&ab_channel=Childofthe80s

D'Esposito, L. y Alonso, V. (Productores ejecutivos). (2021). *Wandavision* [Serie de televisión]. Marvel Studios.

Hanna, W. y Barbera, J. (Productores ejecutivos). (1973-1986). *Los Súper Amigos* [Serie de televisión]. Cartoon Network Studios.

Hartman, B. (Creador). (2004-2007). *Danny Phantom* [Serie de televisión]. Nickelodeon Animation Studio.

Jeunet, J. y Caro, M. (Directores). (1991). *Delicatessen* [Película]. Constellation.

Pipo Trejo. (2 de enero del 2015). *El Show de Aquaman y sus amigos* [Video]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=1QFvVis9m74&ab_channel=PipoTrejo

Kieślowski, K. (Director). (1993). *Tres colores: Azul* [Película]. MK2 Productions.

McCracken, C. (Creador). (1998-2005). *Las chicas superpoderosas* [Serie de televisión]. Hanna-Barbera.

Nickelodeon Cartoon Universe. (26 de mayo del 2016). *Danny Phantom Theme Song* [Video]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=2dix83-4XNQ&ab_channel=NickelodeonCartoonUniverse

Ramsay, L. (Directora). (2012). *We need to talk about Kevin* [Película]. BBC Films.

Ramsey, P., Rothman, R. y Persichetti, B. (Directores). *Spider-Man: into the spider-verse* [Película]. Sony Pictures Animation.

Sanchez, M. (2008). El color del deseo que todo lo transforma. *Palabra Clave. 11* (2), 327-342.

Talajic, D. (2017). *Little nightmares* (Versión para computadora) [Videojuego]. Tarsier Studios.

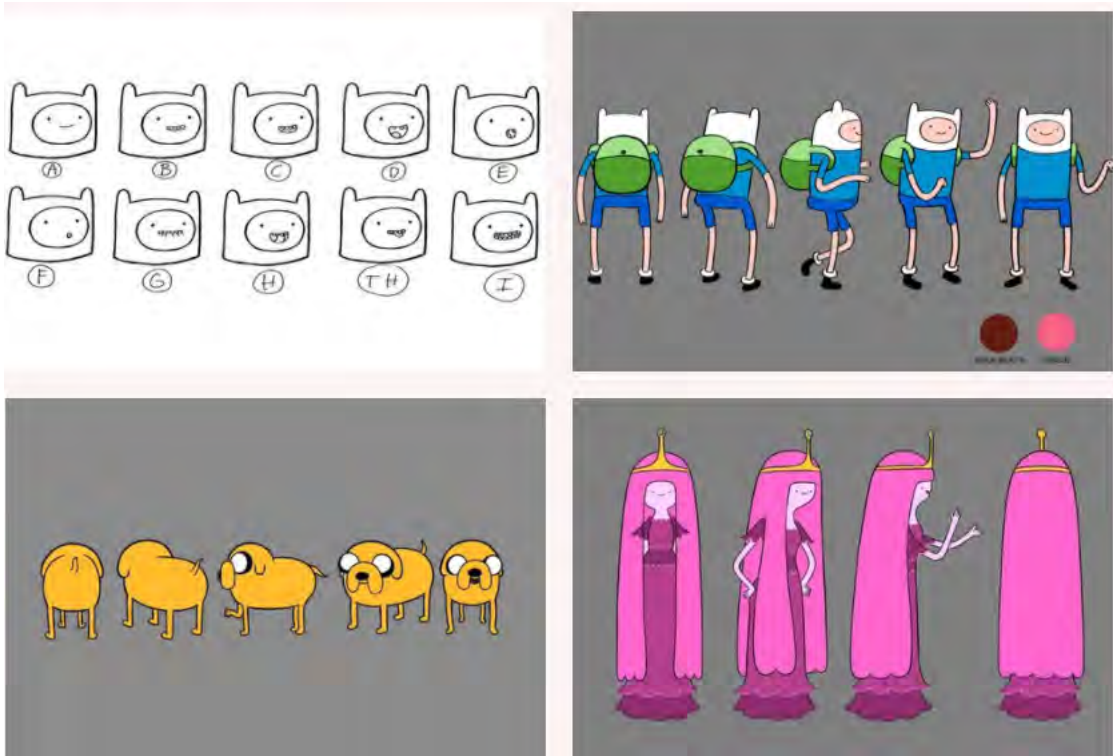
Twomey, N. (Directora). (2017). *The Breadwinner* [Película]. Cartoon Saloon.

Ward, P. (Creador). (2010-2018). *Hora de aventura* [Serie de televisión]. Cartoon Network Studios.

Williams, R. (January 01, 2001). *The animator's survival kit*.

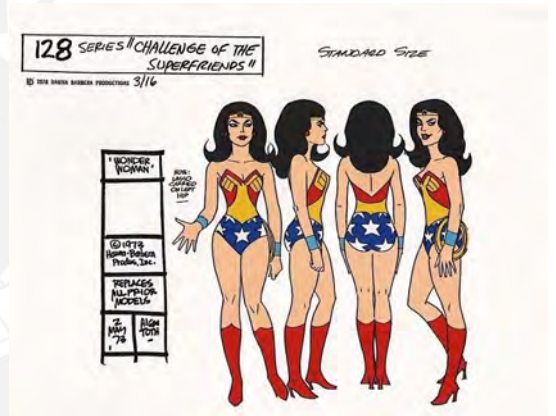
7. Anexos

Anexo 1 (Hora de Aventura)





Anexo 2 (Los Super Amigos)

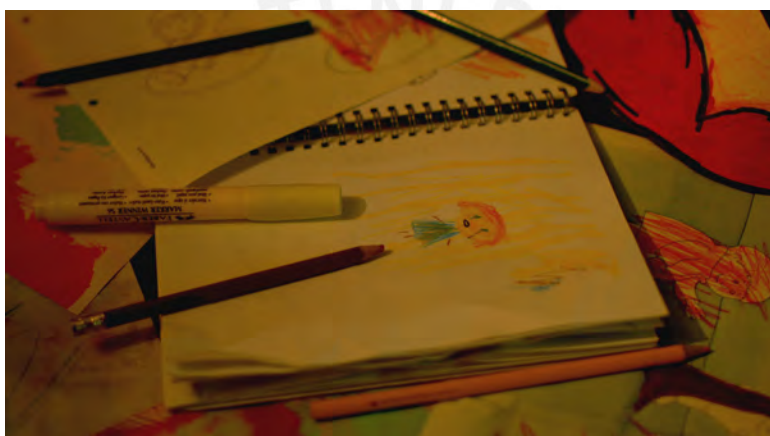


Anexo 3 (Linterna Verde)



Anexo 4 (Escenografía)

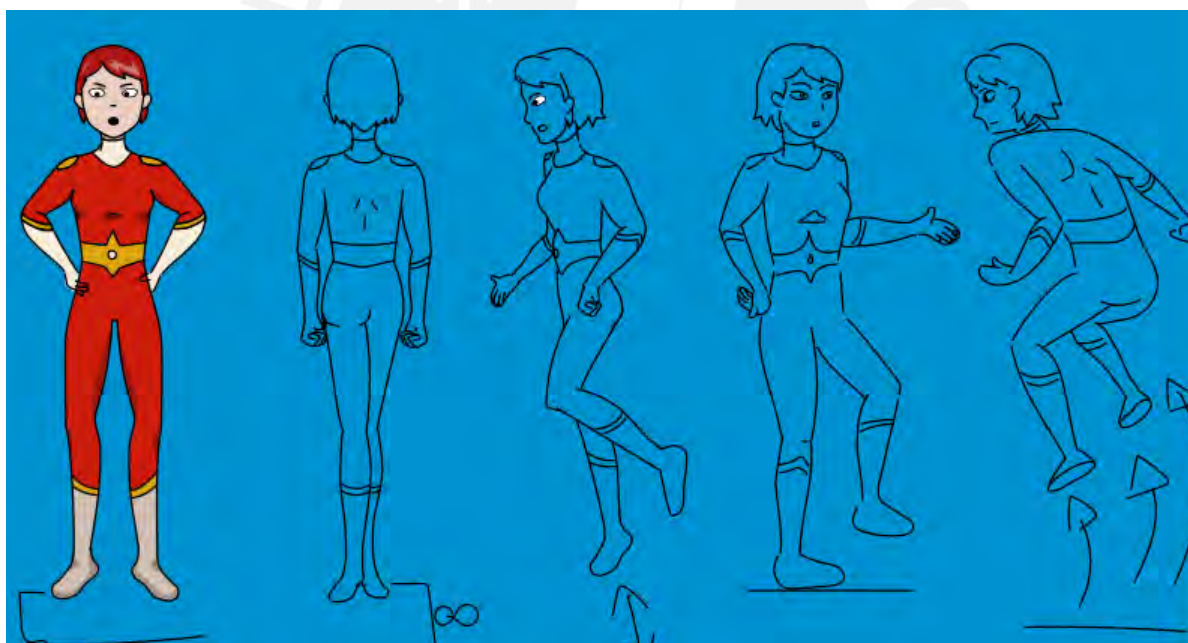
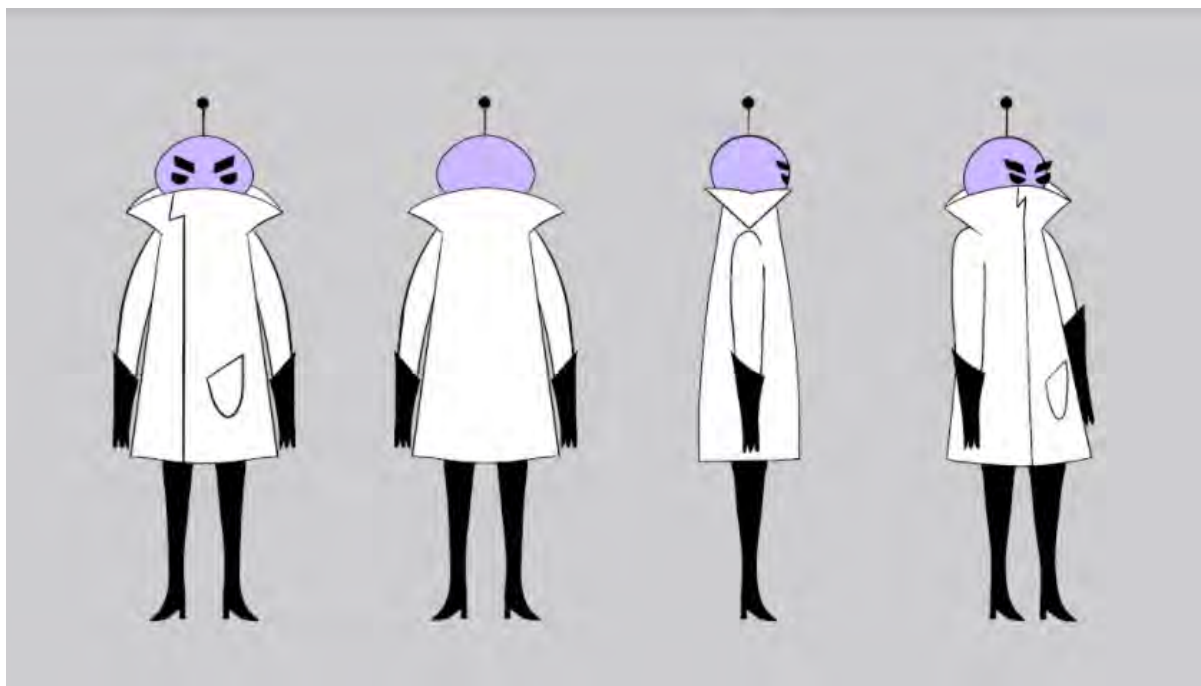


Anexo 5 (Utilería)**Anexo 6 (Vestuario)**

Anexo 7 (Películas de DC en formato 3D y 2D)

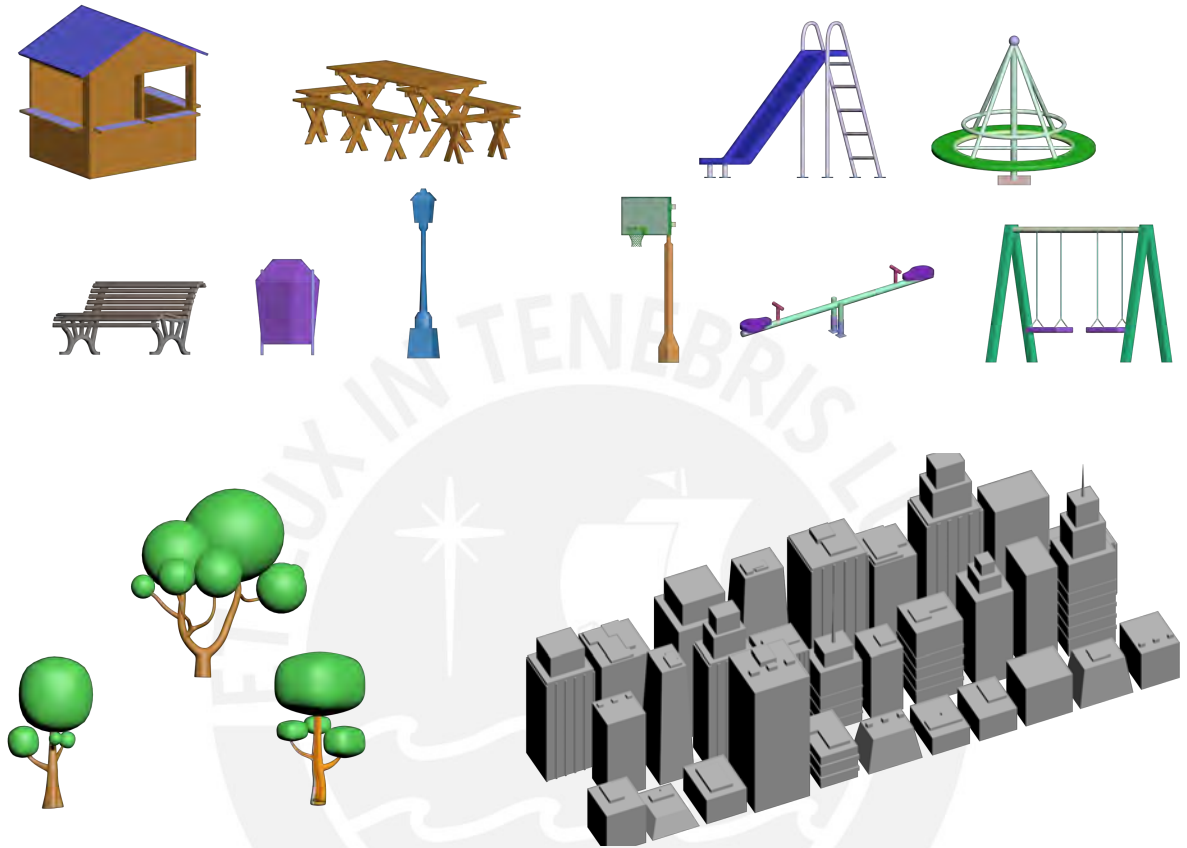


Anexo 8 (Morke y Noba)



Anexo 9 (modelado de espacios en 3D)

Etapa 1: Modelado de objetos



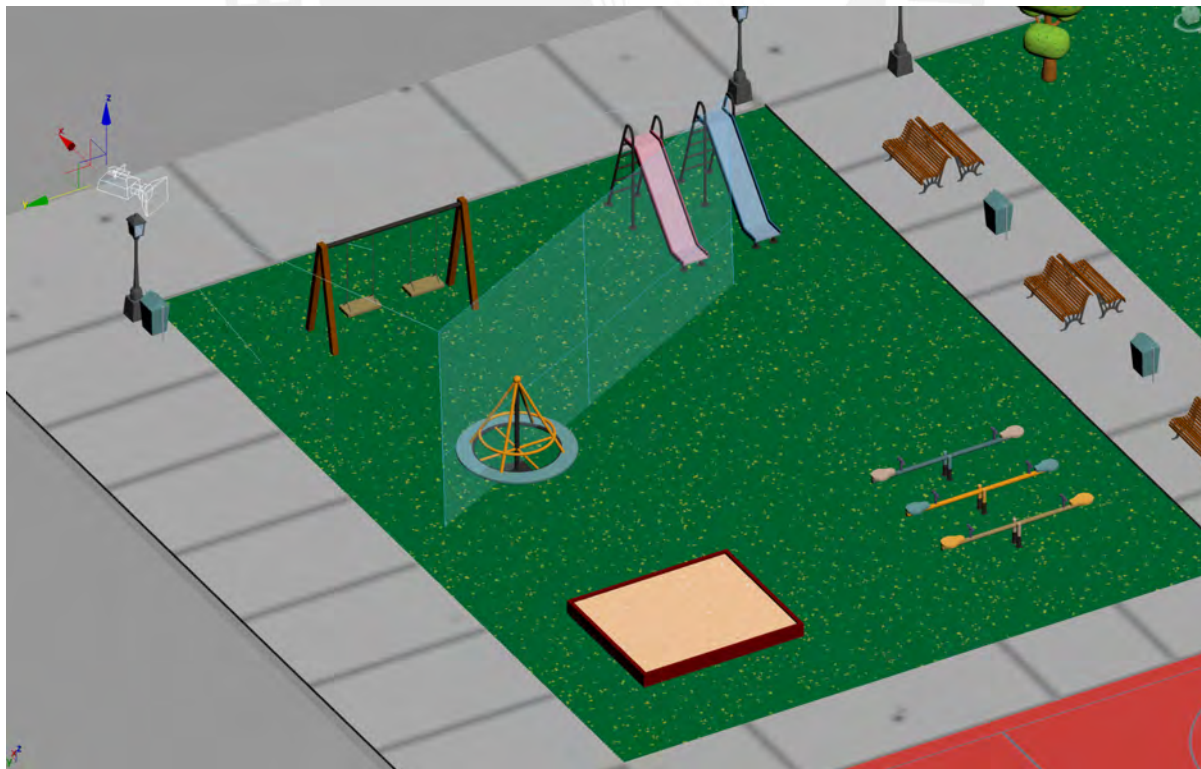
Etapa 2: Distribución del escenario



Etapa 3: Texturizado



Etapa 4: Colocación de cámaras



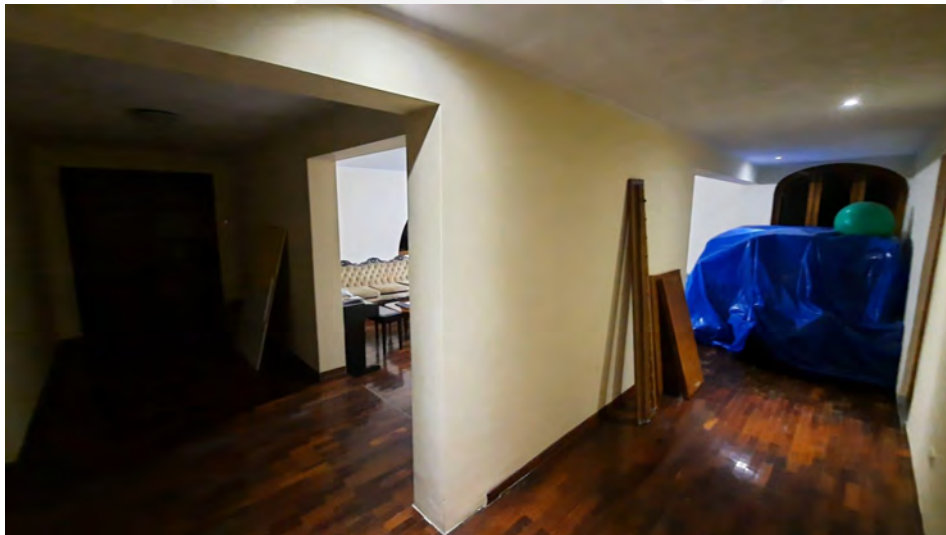
Etapa 5: Iluminación



Anexo 10 (Texturas)



Anexo 11 (Scouting)



Anexo 12 (Diseño de planta)