

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DEL PERÚ**

**FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN**



La técnica del *stop motion* para la materialización del proceso de emancipación como parte del desarrollo personal humano: cortometraje  
*Dos Hermanas*

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

***Benjamin Armando Soto Villalobos***

***Romina Fernanda Mercado Rodriguez***

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

***Arlem Georgeliz Quevedo Flores***

Asesora:

***Romina Cruz Valencia***

Lima, 2023

## Informe de Similitud

Yo, Romina Cruz Valencia, docente de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesora del trabajo de investigación titulado **La técnica del *stop motion* para la materialización del proceso de emancipación como parte del desarrollo personal humano: cortometraje *Dos Hermanas***, de los autores:

Benjamin Armando Soto Villalobos

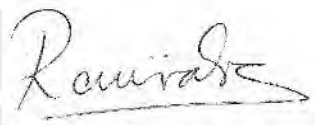
Romina Fernanda Mercado Rodriguez

Arlem Georgeliz Quevedo Flores

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 6 %. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 24/07/2023.
- He revisado con detalle dicho reporte y el trabajo de investigación, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 24 de julio de 2023.

Apellidos y nombres de la asesora: Cruz Valencia, Romina	
DNI: 40066275	Firma 
ORCID: <a href="https://orcid.org/0000-0002-3467-5634">https://orcid.org/0000-0002-3467-5634</a>	

## RESUMEN

*Dos Hermanas* es un cortometraje de animación en *stop motion* que aborda el proceso de emancipación de Tali, hermana mayor de Neba, quien a pesar del amor por su hermana sabe que debe mudarse pues ya no cabe dentro de su hogar de origen. Mediante el arte, la fotografía, el diseño sonoro, la producción, y la animación, se relata el proceso de confrontación y aceptación de las dos hermanas frente a lo que representa la transición de la etapa juvenil a la etapa de adultez de la hermana mayor. Con este proyecto pretendemos materializar en imágenes la complejidad de dicho proceso del desarrollo humano y con ello ofrecer un entendimiento más sencillo mediante el uso de metáforas y un ejercicio de catarsis para aquellos espectadores que se identifiquen con esta experiencia. Con ello, el proyecto adquiere relevancia al abordar un tema universal pues todo ser humano atraviesa por las diferentes etapas del desarrollo humano y al ser procesos con un alto nivel de complejidad muchas personas terminan bajo mucho estrés emocional por lo que implican estos cambios. Además, al optar por los recursos de la animación contribuimos a la exploración y crecimiento de la producción nacional dentro de esta categoría fílmica. Finalmente, tras el cierre del proyecto y su consecutiva proyección frente a los alumnos del curso y demás miembros de la comunidad universitaria, concluimos que el cortometraje alcanza sus objetivos.

*Palabras claves: animación, stop motion, Desarrollo Humano, Emancipación, arte, fotografía, sonido*

## ABSTRACT

*Dos Hermanas* is a stop-motion animated short film that explores the process of emancipation of Tali, the older sister of Neba, who, despite her love for her sister, knows she must move out as she no longer fits within their family home. Through art, photography, sound design, production design, and animation, the film portrays the process of confrontation and acceptance of the two sisters as they face the transition from youth to adulthood for the older sister. With this project, we aim to materialize the complexity of this human development process in images, offering a simpler understanding through the use of metaphors and providing a cathartic experience for viewers who identify with this journey. As a result, the project becomes relevant by addressing a universal theme since every human being goes through different stages of human development, and these changes can often lead to high levels of emotional stress. Furthermore, by opting for animation as the medium, we contribute to the exploration and growth of national production within this film category. Finally, after the project's completion and its subsequent screening in front of the course students and other members of the university community, we have concluded that the short film achieves its objectives.

*Key words: Animation, stop motion, human development, emancipation, art, photography, sound design*

## Índice

<b>1. Objetivos del proyecto</b>	<b>1</b>
<b>2. Justificación y relevancia del proyecto</b>	<b>1</b>
<b>3. Investigación</b>	<b>2</b>
3.1. Temas, conceptos, estilos, formatos, etc.	2
3.1.1. Las etapas bio-psico-sociales del desarrollo humano	2
3.1.1.1. De la niñez a la juventud	4
3.1.1.2. Proceso de emancipación	6
3.1.2. El stop motion	7
3.2. Referencias Audiovisuales	9
3.2.1. Referentes visuales	9
3.2.1.1. Bestia (Covarrubias, 2021):	9
3.2.1.2. Abril (Caponnetto y Fernández, 2021):	10
3.2.1.3. Negative Space (Porter y Kuwahata, 2017):	11
3.2.1.4. Papá Tico (Quevedo, 2021):	12
<b>4. Estrategia comunicaciones: Análisis e identificación de un público o audiencia</b>	<b>12</b>
<b>5. Ejecución o realización</b>	<b>13</b>
5.1. Sinopsis	13
5.2. Desarrollo del guión	14
5.2.1. Storyline	16
5.2.2. Perfiles de personajes	16
5.2.2.1. Neba	16
5.2.2.2. Tali	17
5.2.3. Descripción del universo	18
5.3. Producción	18
5.3.1. Desglose de presupuesto	19
5.3.2. Cronograma	20
5.4. Dirección de arte y entornos	23
5.4.1. Diseño de personajes	24

5.4.2. Espacios	26
5.4.3. Utilería	30
5.5. Dirección fotografía	32
5.6. Edición	33
5.7. Diseño sonoro	34
5.7.1. Foley	35
5.7.2. Edición sonora	35
5.7.3. Musicalización	36
<b>6. Sostenibilidad</b>	<b>37</b>
6.1. Plan de difusión, distribución y comercialización	37
<b>7. Reflexiones finales</b>	<b>39</b>
<b>8. Referencias bibliográficas</b>	<b>40</b>
<b>9. Anexos</b>	<b>42</b>



## **1. Objetivos del proyecto**

El proyecto *Dos Hermanas* nace de la vivencia personal de la directora, Arlem Quevedo, frente a la próxima mudanza de su hermana mayor hacia su nuevo hogar con su propia familia. Partiendo de este evento, desarrollamos este cortometraje con el objetivo principal de representar en imágenes la complejidad del proceso por el que atraviesan muchas familias cuando uno de los integrantes decide emanciparse y dejar el hogar en el que han vivido por muchos años.

Más aún, desprendemos de este objetivo principal dos objetivos secundarios. Por un lado, buscamos ofrecer un mejor entendimiento del proceso de transición de esta fase del desarrollo humano mediante el uso de metáforas, aprovechando los recursos de la animación. Y por otro lado, esperamos lograr que el espectador se identifique con alguno de los personajes del cortometraje y pueda realizar un proceso de catarsis en caso éste estuviese atravesando o por atravesar un proceso similar en su hogar.

## **2. Justificación y relevancia del proyecto**

El proyecto parte de una experiencia personal que resulta universal si consideramos que la gran mayoría de seres humanos afrontamos en alguna etapa de nuestras vida un proceso de emancipación, sea que nosotros somos los que dejamos el hogar o los que tienen que ver a un familiar cercano pasar por este proceso. En cualquiera de las circunstancias, esta etapa puede ser complicada de atravesar puesto que nos lleva a afrontar una separación física y una ruptura en la cotidianidad. Nuestro amor y apego a las personas con las que hemos convivido

por tanto tiempo se conflictúan con nuestra necesidad natural de seguir creciendo y formar nuestro propio hogar. Por ello, este tema se vuelve relevante para las personas que sufren de estrés y carga emocional por las implicancias de atravesar esta etapa y para ellos, un producto audiovisual que trate el tema, puede servir para exteriorizar y procesar aquellas emociones y pensamientos que los abruman.

Por otro lado, el proyecto implementará la animación para la realización del cortometraje, específicamente utilizando la técnica del *stop motion*. De esta manera, el proyecto aporta en la exploración de los recursos narrativos y estéticos que ofrece la técnica en mención; enriqueciendo además la producción nacional de este tipo de productos audiovisuales.

### **3. Investigación**

#### **3.1. Temas, conceptos, estilos, formatos, etc.**

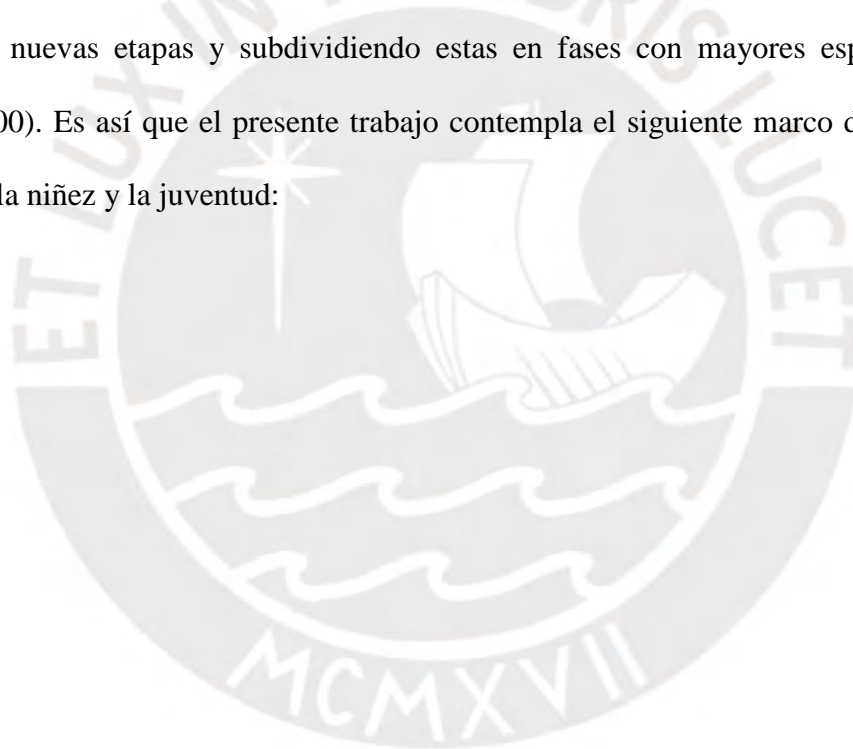
##### **3.1.1. Las etapas bio-psico-sociales del desarrollo humano**

El desarrollo humano es un concepto que ha sido parte de una discusión teórica extensa en la cual diversos autores de diferentes épocas han realizado aportes, encontrando en algunos de ellos ciertos acuerdos (Maier 1969, Ausubel & Sullivan 1983, Good & Brophy 1996, Craig 1994). A partir de la convergencia de los diferentes aportes al concepto, podemos comprender que el desarrollo humano representa una progresión de niveles donde cada nivel se diferencia entre sí y presenta un entramado cada vez más complejo de un sistema total.



Este proceso tendrá como producto principal el cambio, permanente o temporal, de la estructura, pensamiento y comportamiento del individuo. Además, cabe resaltar, que este proceso se verá influenciado por diferentes factores estimulantes a los que el ser humano se encuentra expuesto tales como los cambios fisiológicos, psicológicos y ambientales, o culturales.

Cuando se empieza a diferenciar las etapas del desarrollo humano, hasta el siglo XIX, se tenía una clara segmentación en dos etapas: los mayores y los niños. Partiendo de este modelo, durante el siglo XX se fue profundizando más en las etapas de desarrollo, identificando nuevas etapas y subdividiendo estas en fases con mayores especificaciones (Mansilla 2000). Es así que el presente trabajo contempla el siguiente marco de etapas para enfocarse en la niñez y la juventud:



<b>ETAPAS</b>	<b>SUB- ETAPAS</b>
<b>I. Etapa Prenatal</b>	<b>Desde la gestación del nacimiento</b>
<b>II. Etapa Formativa 0 a 17 años</b>	<b>2.1 Niñez (0 a 11 años)</b> - Primera infancia (0 a 5 años) - Segunda Infancia (6 a 11 años) <b>Transición: Pubertad</b>  <b>2.2 Adolescencia (12 a 17 años)</b>  <b>Transición: a la vida laboral</b>
<b>III. Etapa laboral 18 a 64 años</b>	<b>3.1 Juventud (18 a 24 años)</b>  <b>3.2 Adulthood (25 a 64 años)</b> - Adultos jóvenes (25 a 40 años) - Adultos intermedios (41 a 50 años) - Adultos mayores (51 a 64)  <b>Transición: Climaterio femenino y masculino</b>
<b>IV. Etapa jubilar 65 a + años</b>	<b>4.1 Etapa Dorada</b> - Senectos primarios (65 a + 69) - Senectos intermedios (70 a 74)  <b>4.2 Etapa Platino</b> - Ancianos (75 a 84) - Longevos (85 a 94) - Prolongevos (95 a + años)

Cuadro 1. Las etapas bio-psico-sociales del desarrollo humano (Mansilla 2000)

### 3.1.1.1. De la niñez a la juventud

Según la Convención de los Derechos del Niño (Naciones Unidas 1989), el niño es aquel ser humano desde el momento en que nace hasta que cumple los 18 años, siguiendo de esta manera la tendencia en la legislación de diversos países donde se considera la mayoría de edad a partir de los 18 años. Muchos estudios se han realizado en torno a esta etapa, también considerada etapa formativa, pues esta está llena de constantes y rápidos cambios en los

aspectos biológicos y psicológicos que tienen un impacto significativo para la consolidación de las capacidades del ser humano.

Dentro de esta etapa se identifican diferentes dos sub-etapas. Es así que, el Ministerio de Justicia (1993) del Perú llega a distinguir entre la niñez y la adolescencia. La primera etapa comprende las edades desde los 0 años de vida hasta los 11 años, y dentro de esta misma encontramos una segunda subdivisión: la primera infancia y la segunda infancia.

Dentro de la primera infancia (0-5 años), el individuo se encuentra en total dependencia de sus progenitores o cuidadores para poder satisfacer sus necesidades básicas. Además, es la etapa en donde el niño está sujeto a constantes controles de crecimiento y desarrollo, debido que es la edad en la que existe mayor riesgo de morbi-mortalidad. Ya en la segunda infancia (6-11 años), el individuo empieza su apertura al mundo externo y empieza a adquirir capacidades y habilidades que le ayudarán a interactuar con este. El riesgo de morbi-mortalidad comienza a descender proporcionalmente al avance de los años y con ello los controles de desarrollo y crecimiento pasan a ser anuales.

A partir de los 12 años, el ser humano entra en la adolescencia, una etapa en la que el cuerpo comienza sus últimas fases de crecimiento antes de llegar a su desarrollo pleno a los 18 años. Los sistemas respiratorios, circulatorio y reproductivo comienzan a evolucionar rápidamente generando un cambio en la autoimagen del individuo y el cómo este interactúa con su espacio. Dentro de la psicología, surge una inquietud de explorarse a sí mismo y el entorno en el que se encuentra para así ir construyendo una identidad propia. En algunas circunstancias, los adolescentes entre los 14 y 15 años comienzan a participar de actividades laborales, una exploración activa de la sexualidad y la búsqueda de una pareja. Y si bien hay excepciones, la

mayoría de estos adolescentes no cuentan con la estabilidad emocional, las capacidades laborales, las habilidades sociales o la información necesaria para desarrollar dichas actividades en plenitud, por lo que el soporte y presencia de la familia aún son necesarios (Mansilla, 2000). No obstante, se puede evidenciar que a partir de los últimos años de la adolescencia, también considerada como adolescencia tardía, el individuo ya comienza a proyectar sus objetivos para lo que será su vida adulta.

Al alcanzar los 18 años, en muchos países como en el Perú, el individuo es reconocido como mayor de edad y en ese sentido es sujeto de derechos y responsabilidades como responder por sus actos ante la justicia, participar en la Población Económicamente Activa (PEA) o unirse en matrimonio y formar una familia. No obstante, es necesario considerar que en este punto una parte de la población adulta joven comienza sus estudios superiores por lo que su inserción en la fuerza laboral o la conformación de una nueva familia puede verse retrasada en diferentes medidas; a la vez que se aprovechan estos años para adquirir mayor experiencias y capacidades que les permitan sostenerse por el resto de su vida adulta. Es así que se crea una distinción entre los "jóvenes" (18-24 años) y los adultos jóvenes (25-40 años), siendo los segundos quienes se encuentran más cercanos a un proceso de emancipación.

### **3.1.1.2. Proceso de emancipación**

La emancipación se origina a partir de un proceso que se conoce como "secuencia de roles" o "sucesión de status" (Filgueira & Fuentes 1998). Este proceso se caracteriza por un cambio continuo en los roles y responsabilidades del individuo impulsados por el avance de la edad o por el desarrollo de ciertos eventos. Por ejemplo, el inicio de un nuevo trabajo o el

casamiento son eventos que otorgarán al individuo nuevos roles contrarios a sus roles habituales de su etapa de joven. Es así que el tiempo con su familia o el tiempo en los estudios se irán reemplazando por el tiempo con la pareja, el tiempo en el trabajo, la obligación de aportar con los gastos del hogar o la obligación de sostener a una familia propia.

Es así que el joven transiciona a una etapa de adulto joven que, dependiendo del caso, se podrá desenvolverse de diferentes maneras relativas al estado civil y al contexto familiar de residencia. De esta manera, podremos identificar a jóvenes emancipados autónomos, quienes tiene un hogar propio y conviven con una pareja formal; a jóvenes emancipados no autónomos, quienes mantienen una relación formal pero continúan viviendo en su hogar de origen; y a jóvenes independientes autónomos, quienes mantienen un estado civil soltero pero ya viven en un hogar diferente al de origen (Filgueira & Fuentes 1998).

### **3.1.2. El *stop motion***

La técnica de animación de *stop motion* se caracteriza por crear la ilusión de movimiento mediante la articulación de imágenes sucesivas, donde el animador manipula objetos fotograma a fotograma (Purves, 2011). En ese sentido, con el paso de cada imagen, se observan movimientos coherentes en su continuidad en términos de tiempo y espacio.

Este tipo de animación, sin embargo, no recae en el duplicado de la realidad, sino de sugerir la ilusión de vida de los objetos dentro del cuadro, que sin el trabajo del animador, se mantendría en un estado estacionario (Purves, 2011). Por lo tanto, se puede trabajar un proyecto audiovisual en *stop motion* a partir de la creación de movimiento de cualquier tipo

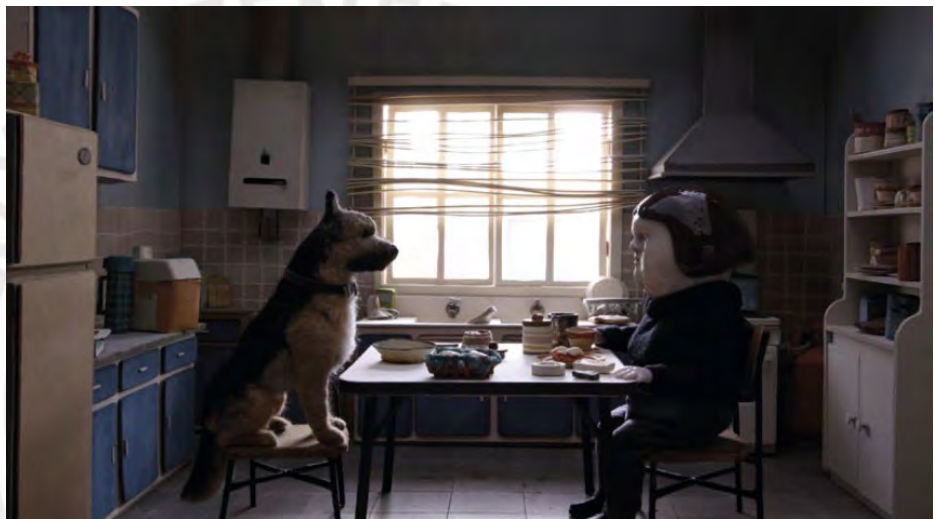
de objeto, siempre y cuando el espectador sea capaz de mantenerse en sintonía con la información de cada *frame*, siendo capaz de entender los recursos de peso, dirección y velocidad de movimiento (Purves, 2011).

Dentro del *stop motion* es más común el trabajo con marionetas articuladas, que suelen responder a personajes antropomorfos y que son creadas a un tamaño reducido para facilitar la intervención del animador. Además, requiere de la construcción de escenarios con la misma flexibilidad para el posicionamiento apropiado de la cámara en el espacio. No obstante, es posible generar esta técnica con humanos y espacios reales, como el cortometraje *Neighbours* (Norman McLaren, 1952). En este, el director trabaja con dos actores reales en un jardín, para tratar el tema de la guerra. Lo que hace de esta pieza parte del espectro del *stop motion* es el método de animación: los actores se movían cuadro por cuadro para crear el movimiento requerido y cada uno de estos significaba la toma de una fotografía que, en sucesión, permitía ver acciones como la desaparición de objetos o moverse suspendido en el aire.

## 32. Referencias Audiovisuales

### 3.2.1. Referentes visuales

#### 3.2.1.1. *Bestia* (Covarrubias, 2021):



- Este cortometraje se presenta con colores pasteles, que contrastan con la crudeza de la trama. Sin embargo, emanan suavidad, lo que resultaba clave para el tratamiento de la tristeza en nuestro proyecto.
- En este proyecto también se apuesta por la clave baja dentro de la casa, para resaltar las sensaciones de incomodidad y nostalgia.

- *Bestia* también contempla utilería a base de madera balsa y telas, que refuerza la suavidad pero también extiende un sentido más realista del espacio.

### 3.2.1.2. *Abril* (Caponnetto y Fernández, 2021):



- El trabajo de animación en este cortometraje inserta movimientos como levitar, que nos sirvieron de referencia para los saltos de Tali en la quinta escena.



### 3.2.1.3. *Negative Space* (Porter y Kuwahata, 2017):



- El cortometraje realiza un ejercicio íntimo y reflexivo sobre la relación padre e hijo, que se buscó aplicar a *Dos hermanas* con su respectiva trama.
- Con respecto al espacio, se usó como referencia específicamente para la distribución de los objetos y la sensación creada por las texturas.

### 3.2.1.4. Papá Tico (Quevedo, 2021):



- Este cortometraje sirvió como referente en cuanto a representar un primer encuentro de la directora con la técnica del *stop motion*. A partir de este, se definió aspectos como los cuadros por segundo, la articulación de las marionetas y las dimensiones de los objetos.

#### 4. Estrategia comunicaciones: Análisis e identificación de un público o audiencia

El cortometraje es apto para el público en general pero basándonos en la estética y la temática del mismo consideramos focalizar nuestro *target* en las mujeres entre los 8 y 24 años de edad que pertenezcan a familias con uno o más hermanos, y que tengan una afinidad por las animación, las historias fantásticas y las películas con personajes principales femeninos. Además, cabe resaltar que el cortometraje no se enmarca dentro de un contexto temporal o

espacial específico, al igual que no hace uso de alguna lengua al no contar con diálogos. De esta manera, nuestra audiencia no se limita al público nacional.

## 5. Ejecución o realización

### 5.1. Sinopsis

*Dos hermanas*, Neba y Tali, han vivido siempre juntas en la misma casa. En la mañana de su cumpleaños, ambas se despiertan repentinamente a partir de un ruido fuerte: la cama de Tali, la hermana mayor, se ha roto y ella, ahora, es muy grande. Ninguna de las hermanas sabe cómo lidiar con este gran tamaño, pero lo único certero es que Tali está de fiesta.

Neba le obsequia una flor a su hermana. Esta sale de la caja, bonita y colorida, y alegra a Tali. Pronto, ambas se encuentran comiendo pastel en el sillón de la sala, mientras ven televisión juntas. Tali aún no se amolda a sus nuevas dimensiones y, casualmente golpea a Neba, lo que permite que esta segunda note que algo está cambiando. Neba simplemente se sienta en el suelo y, para liberar la tensión, le pide a su hermana que le invite la cereza. Tali, juguetona, señala que es su cumpleaños y se come la cereza.

Es de noche de nuevo y Tali está incómoda. Su cama ha tenido que ser reemplazada por muchas almohadas en el suelo. Tali no puede dormir, se mueve en su espacio, pero nada es suficiente. De pronto se eleva del suelo, salta y cae sobre sus almohadas tres veces y sucede de nuevo: ha crecido. Ahora es mucho más grande. Choca con el techo al levantarse y debe

encorvarse. Sus zapatos ya no le quedan y su polo se rasga. Tali es muy grande y la casa le queda muy pequeña.

En la sala, Tali se encuentra triste, contemplando la flor que le habían regalado y que ahora se encuentra también encorvada, como marchita. Neba está viendo la televisión y trata de integrar a su hermana a la actividad, pero Tali no responde más que con una pequeña sonrisa triste. Neba nota que su hermana mira por la ventana hacia el exterior, pero antes de poder terminar de procesar lo que observa, es llamada por Tali para tener una conversación. Tali le comunica que se debe ir de casa.

Pronto, ambas hermanas están en las afueras de la casa, plantando en el jardín a la flor, que ahora abre sus pétalos nuevamente. Entonces ambas lo saben: Tali también debe buscar su espacio correcto. Ambas hermanas se despiden con un abrazo y Tali va en busca de su nuevo hogar.

## **5.2. Desarrollo del guión**

*Dos hermanas*, en términos de guión, siempre fue pensado desde tres aspectos importantes: la animación en *stop motion*, la ausencia de diálogos y la duración del cortometraje. El primero se decidió guiado por la necesidad de materializar elementos metafóricos y volverlos visibles, como lo es el crecimiento personal a través del crecimiento físico. El segundo, por su lado, se delimitó a partir del reto de extender emociones sin recurrir al texto o la conversación, sino guiar al espectador en la narración a través del recurso de la animación, que sostiene la mayor carga expresiva. El tercer punto fue decidido a partir del recurso de tiempo con el que se

cuenta durante un semestre académico para la realización de un proyecto final. En ese sentido, se consideró una duración de entre seis y ocho minutos como máximo.

Bajo esa premisa, el guión encontró varias modificaciones en su construcción: en una primera escritura, el crecimiento de Tali, la hermana mayor, sería tal que le causaría heridas en el cuerpo. Esto fue descartado, ya que se buscaba que el tema del crecimiento personal fuese visto desde su complejidad reflexiva sin caer en momentos trágicos. En una segunda instancia, se otorgó agencia total a Neba, la hermana menor, quien se encargaría de adaptar la casa para que Tali pudiese quedarse en ella. Sin embargo, esto obstaculizaba la empatía con el personaje de la hermana mayor, la que sufre el cambio, al no contar con la agencia que guiaba hacia el conocimiento de sus emociones, necesidades y decisiones. Por tanto, creaba fricción con las intenciones detrás del cortometraje. En un tercer momento, se integró el recurso de la flor, que en sus inicios tomó mayor importancia como personaje, pero pronto fue recuperado como una analogía del proceso personal del personaje de Tali. Por último, se decidió partir desde ambas miradas: ambas hermanas tendrían momentos íntimos, reflexivos, que apelen a la comprensión de sus sentimientos. En ese sentido, aunque el cortometraje perdía momentos de gran acción, ganaba momentos de reflexión, que encajaban con la necesidad de la directora de comunicar sus experiencias desde un punto de vista más personal y cálido.

El resultado es un guión que cuenta con dos metáforas: el crecimiento físico como indicador del crecimiento personal y una flor que necesita de otro espacio para su bienestar. Ambos recaen en el personaje de Tali, pero son entendidos por ambas hermanas y las guían dentro de la historia, pero sobre todo al espectador dentro de la misma.

### **5.2.1. Storyline**

En la mañana de su cumpleaños, Tali despierta físicamente muy grande. Sin saber cómo lidiar con ello, tanto Tali como Neba, su hermana menor, comienzan a hallar las dificultades que este gran tamaño está causando en casa. Pero Tali vuelve a crecer y su estadía se torna insostenible, así que, tras comunicar sus emociones a su hermana, se va de casa a buscar sus propios espacios.

### **5.2.2. Perfiles de personajes**

#### **5.2.2.1. Neba**

Neba es la hermana menor, de aproximadamente 14 años de edad. Es pequeña, de cabello negro y largo y nariz redonda. Viste con prendas rosadas y un jumper jean, sin zapatos.

Es receptiva y observadora: comprende las emociones de su hermana con la sensibilidad necesaria a partir de lo que se le es expresado, pero también de lo que percibe a su alrededor. Además, es risueña y pícara, y asume menos responsabilidad en la dinámica familiar por ser la menor. Sin embargo, es quien debe tomar agencia cuando se da el crecimiento de Tali, ya que ahora ella debe ayudarla a moverse en el espacio.

Neba es quien busca ser protegida por su hermana mayor y la pronta separación se vuelve difícil de asimilar, a pesar de tener que dejar que suceda. El haber vivido siempre con su hermana ha creado y nutrido un lazo cercano. Por ello, cuando Tali le comunica que se va, se

torna un momento duro para ella. Sin embargo, esa tristeza no se interpone en su relación con Tali: la comprende y la apoya, independientemente de sus propias emociones con respecto al cambio.

#### 5.2.2.2. Tali

Tali es la hermana mayor, de aproximadamente 20 años de edad. Es físicamente más alta que Neba, de cabello negro y largo y nariz triangular. Viste con prendas rayadas y azules. Además, es quien se ve afectada con el crecimiento, al punto de tener que andar encorvada en su propia casa.

Tali es valiente, dedicada y la responsable del hogar, pero pierde cierta agencia cuando su cuerpo cambia, ya que todo en casa le queda pequeño y se le imposibilita el movimiento. No obstante, a pesar de mostrar un poco más de madurez y seriedad, es divertida y sensible. Le gustan las flores, por eso adora el regalo que le da Neba en su cumpleaños. Gusta de ver la televisión, así que cuando no responde a este estímulo, demuestra claramente su bajo estado de ánimo.

Cuando decide irse, se lo comunica a su hermana y, a pesar de ser un momento difícil para ella, acompaña también el proceso personal y emocional por el que Neba pasa. Su necesidad de protección le permite desarrollar una amplia empatía.

### 5.2.3. Descripción del universo

Tali y Neba viven en un mundo que escapa de ciertos límites de la realidad, donde una de ellas se vuelve un gigante y, aunque es motivo de sorpresa, no se cuestiona este suceso más allá de su repentina aparición.

Viven en un hogar en medio del campo, sin más personas a la vista. Un punto importante es que no se menciona la existencia de sus padres, ni se hace visible. En su mundo, esto no es necesario, ya que el espacio de la casa es el que toma el lugar del que provee, sostiene y acoge. En este cortometraje, la casa como espacio encierra y define tres aspectos importantes: la relación de hermanas, la convivencia y la familia. En ese sentido, cada habitación desarrolla una personalidad propia según lo que representa, donde la habitación es el espacio del cambio, la cocina alberga momentos de compartir y la sala da lugar a momentos de realización. La casa, en sí misma, es un personaje. Por tanto, la relación de las hermanas con otras personas se puede intuir, más no se explicita porque ello dificultaría el foco en su propio vínculo y el momento exacto que la narrativa trata.

## 53. Producción

La producción trabajó tomando en consideración las implicancias de desarrollar un proyecto de este carácter y la limitación de nuestros recursos. Como punto de partida, comprendimos el reto de realizar un cortometraje de animación en *stop motion* por los siguiente factores: la falta de referentes dentro del grupo de proyectos pasado del curso, la poca experiencia de nuestro asesores en la realización del *stop motion*, la alta necesidad de control y cuidado en el



espacio de grabación, y la proporcionalidad de tiempo en pantalla sobre tiempo de rodaje que implica el *stop motion*. Sumado a esto, analizamos nuestras limitaciones en recursos como el tiempo, por lo corto que resulta el ciclo académico para la realización de un proyecto audiovisual; el capital humano, al ser un equipo de tres personas matriculadas dentro del curso; y el financiero, al tener que sostener los gastos del proyecto entre las mismas tres personas.

Frente a lo expuesto anteriormente se plantearon y ejecutaron las siguientes soluciones: se buscó asesoramiento externo por parte de una egresada con experiencia en animación *stop motion* y se buscó información disponible en internet para completar los vacíos de conocimientos en lo que respecta a creación de personajes y rodaje en dicha técnica de animación; se reclutó como soporte externo a estudiantes egresados con experiencia en la realización de este tipo de proyectos; se reservó el uso del estudio de televisión de la universidad para nuestra primera semana de rodaje y se adaptó un espacio dentro del hogar de una de las integrantes para continuar con el rodaje; y se realizó una actividad pro fondos para poder solventar parte de los costos del proyecto.

### **5.3.1. Desglose de presupuesto**

Para la realización del cortometraje se obtuvo como presupuesto real el monto de S/ 632.70 soles (seiscientos treinta y dos con setenta céntimos). Este monto se obtuvo tras sincerar los costos principalmente en la compra de materiales para el área de arte puesto que dentro de nuestro planteamiento inicial no tuvimos un referente al momento de designar presupuesto en esta área. Es así que el presupuesto real se distribuyó de la siguiente manera. S/ 526.10 soles (quinientos veintiséis soles con diez céntimos) fueron destinados para el área de arte. Este

monto sirvió para costear la creación de los espacios, la utilería, la construcción de los personajes y su vestuario. S/ 106.60 (ciento seis soles con setenta céntimos) fueron destinados al área de catering el cual ocupó dicho monto para cubrir la alimentación del equipo de arte durante la semana previa al rodaje y la alimentación del equipo de rodaje durante la primera semana de funciones. En lo que respecta a equipos audiovisuales y capital humano, no se presentaron gastos puesto que la universidad facilitó los espacios y equipos para el rodaje durante la primera semana. Así mismo, en las siguientes semanas de rodaje se utilizaron equipos propios. Finalmente, las personas externas que apoyaron en el área de guión, arte, sonido y edición lo realizaron de manera voluntaria.

Para poder solventar parte de los costos del proyecto, el área de producción organizó una actividad pro fondos la cual consistió en la venta de rifas para un sorteo de dos premios. S/ 122.50 (ciento veintidós soles con cincuenta céntimos) fueron invertidos en los premios para el sorteo, el cual generó S/506.00 (quinientos seis soles con cero céntimos) como ingresos brutos, cerrando con una utilidad de S/ 383.50 (trescientos ochenta y tres soles con cincuenta céntimos). El cien por ciento de estas utilidades fueron destinados para cubrir los costos del proyecto.

### **5.3.2. Cronograma**

El cronograma de actividades para la realización del cortometraje se estableció en base al cronograma académico del ciclo regular 2023-1. Este tuvo como inicio el lunes 20 de marzo y concluyó el domingo 16 de julio. De esta manera se desarrolló el siguiente desglose de actividades por semana.

Semana 1 (del 20 al 26 de marzo):

- Conformación del equipo de trabajo y distribución de funciones
- Creación de las carpetas de trabajo
- Desarrollo de la primera versión de la sinopsis

Semana 2 (del 27 de marzo al 2 de abril):

- Asesoría con los profesores
- Presentación de la escaleta de guión

Semana 3 (del 3 de abril al 9 de abril):

- Asesoría con los profesores
- Asesoría con egresada con experiencia en *stop motion*
- Presentación de la primera versión de guión
- Desarrollo de la propuesta de arte (Espacios)

Semana 4 (del 10 de abril al 16 de abril):

- Asesoría con los profesores
- Presentación de la segunda versión de guión
- Desarrollo de la propuesta de arte (Personajes)
- Desarrollo de la propuesta sonora

Semana 5 (del 17 de abril al 23 de abril):

- Asesoría con los profesores
- Presentación de la tercera versión de guión
- Presentación de bocetos de espacios y utilería
- Búsqueda y compra de materiales para el arte

Semana 6 (del 24 de abril al 30 de abril):

- Asesoría con los profesores
- Inicio de la construcción de los personajes

Semana 7 (del 1 de mayo al 7 de mayo):

- Desarrollo del storyboard y animatics para el rodaje
- Construcción de los espacios
- Construcción de la utilería

Semana 8 (del 8 de mayo al 14 de mayo):

- Desarrollo del storyboard y animatics para el rodaje
- Construcción de los espacios
- Construcción de la utilería

Semana 9 (del 15 de mayo al 21 de mayo):

- Semana de Parciales

Semana 10 (del 22 de mayo al 28 de mayo):

- Desarrollo del storyboard y animatics para el rodaje
- Construcción de la utilería
- Composición del leit motiv

Semana 11 (del 29 de mayo al 4 de junio):

- Finalización de la construcción de personajes
- Confección de vestuario

Semana 12 (del 5 de junio al 11 de junio):

- Semana 1 de rodaje
- Lanzamiento de la página del proyecto en Instagram

Semana 13 (del 12 de junio al 18 de junio):

- Semana 2 de rodaje
- Lanzamiento del sorteo
- Primera parte de post producción de imagen

Semana 14 (del 19 de junio al 25 de junio):

- Presentación de un corte grueso de las primeras escenas
- Semana 3 de rodaje
- Grabación de foleys en estudio de audio
- Creación de ambientes sonoros
- Segunda parte de post producción de imagen

Semana 15 (del 26 de junio al 2 de julio):

- Asesoría final con la profesora y jefes de práctica
- Presentación de la 1er versión de corte final
- Edición final de sonido
- Última parte de post producción de imagen

Semana 16 (del 3 de julio al 9 de julio):

- Proyección de la 2da versión del corte final frente a la clase
- Proyección de todos los proyectos finales en el campus
- Realización del sorteo pro fondos

Semana 17 (del 10 de julio al 16 de julio):

- Entrega del trabajo de investigación vinculado al proyecto

#### **54. Dirección de arte y entornos**

El diseño de producción tuvo como base teórica el libro desarrollado por Bruce Block (2013) “The visual story: Creating the visual structure of film, TV and digital media”. Este material sirvió de guía para la construcción visual de los espacios del hogar de Neba y Tali. Así mismo, en coordinación con la directora, se definió un concepto clave para la propuesta de arte: la suavidad. Tanto los escenarios como la utilería y los personajes debían remitir esta

característica. Al tratarse de una trama con respecto a una buena relación entre hermanas, se buscaba generar ternura, incluso dentro del contexto de tristeza y melancolía. Por ello, se optó por el trabajo con telas y colores como el rosado o celeste. A la par, se hizo uso de madera balsa, un tipo de material suave y con alta capacidad moldeable, que brinda estabilidad a los objetos sin generar una sensación de dureza ante la cámara.

Siguiendo esta línea, la paleta de colores respondió, en su mayoría, al color rosado (E395C7), que se halla tanto en la habitación como en el personaje de Neba. Este representa la calidez y familiaridad. Por su lado, la cocina respondió al color verde (A8A681), que generaba un contraste más delicado con la sala, que se caracteriza por el azul (012A4A). Estos dos espacios se conectan por una pared abierta; sin embargo, es la sala el espacio de mayor seriedad y carga emocional, por lo que las tonalidades son más oscuras y la contraparte, la cocina emana complicidad al ser el espacio de la entrega de regalos.

A partir de estos puntos, se procede a la construcción de personajes, espacios y utilería.

#### **5.4.1. Diseño de personajes**

Para corresponder a la sensación de suavidad, los personajes fueron concebidos desde una forma antropomorfa y con tendencia a lo circular. Además, la estructura se construyó con el material de madera balsa: cabeza, tronco, cadera. Para las uniones articuladas, se hizo uso de cables de aluminio, así como para los brazos, manos y dedos. Por encima, para simular piel humana, se apostó por cinta Micropore en tonos beige.

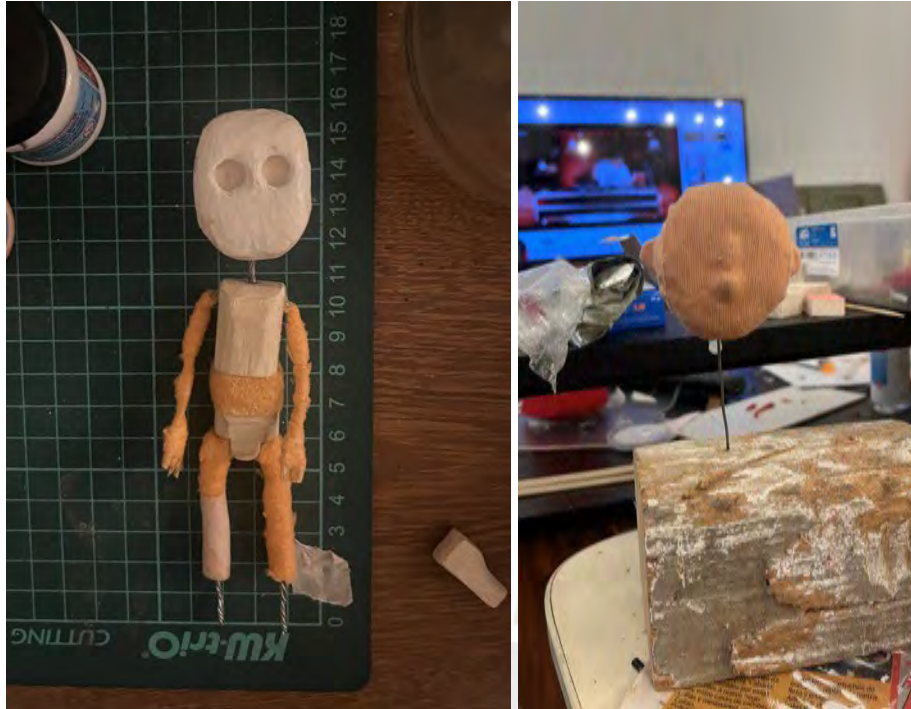


Imagen 1. Construcción del esqueleto y rostro de los personajes

Los ojos, cejas y boca eran de plastilina ya que al ser el centro de expresión, se debía contar con la facilidad de generar distintos estados de movimiento que esta masa moldeable permite. A la par, eran intercambiables, por lo que se crearon sostenedores en las cabezas con pequeños pedazos de alambre, que permitieran colocar las piezas mencionadas en el rostro sin necesidad de pegarlas.



Imagen 2. Rostros de Neba y Tali respectivamente.

Al necesitar que la marioneta de Tali crezca en tamaño, se optó por la creación de 3 muñecas para el mismo personaje en diferentes tamaños. El proceso, no obstante, fue el mismo, diferenciándose una de otra por las dimensiones. La versión más grande tuvo una medida de 30 centímetros de alto, mientras que la más pequeña midió 16. La marioneta de Neba, por su lado, mide 15 centímetros de alto.

#### 5.4.2. Espacios

Partiendo de los conocimientos de Block (2013), para empezar a construir los espacio era primordial definir las líneas y las formas que compondrían el espacio dentro de la imagen y para que esta líneas y formas puedan existir se necesitaba plantear contrastes que permitan al ojo humano distinguirlas con claridad.





Imagen 3. Boceto del cuarto de Neba y Tali

La casa, en sí misma, es considerada un personaje. Es la que alberga y cría a las hermanas. Durante la mayoría del cortometraje, nos ubicamos dentro de la casa y nos nutrimos de la relación entre las hermanas. Nos movemos a través de tres espacios, como son la habitación, la cocina y la sala. Sin embargo, no podemos ver hacia el exterior hasta que existe la necesidad de hacerlo a través de Tali. La casa protege, pero también encierra.



Imagen 4. Boceto de la cocina de Neba y Tali, junto al desglose de utilería

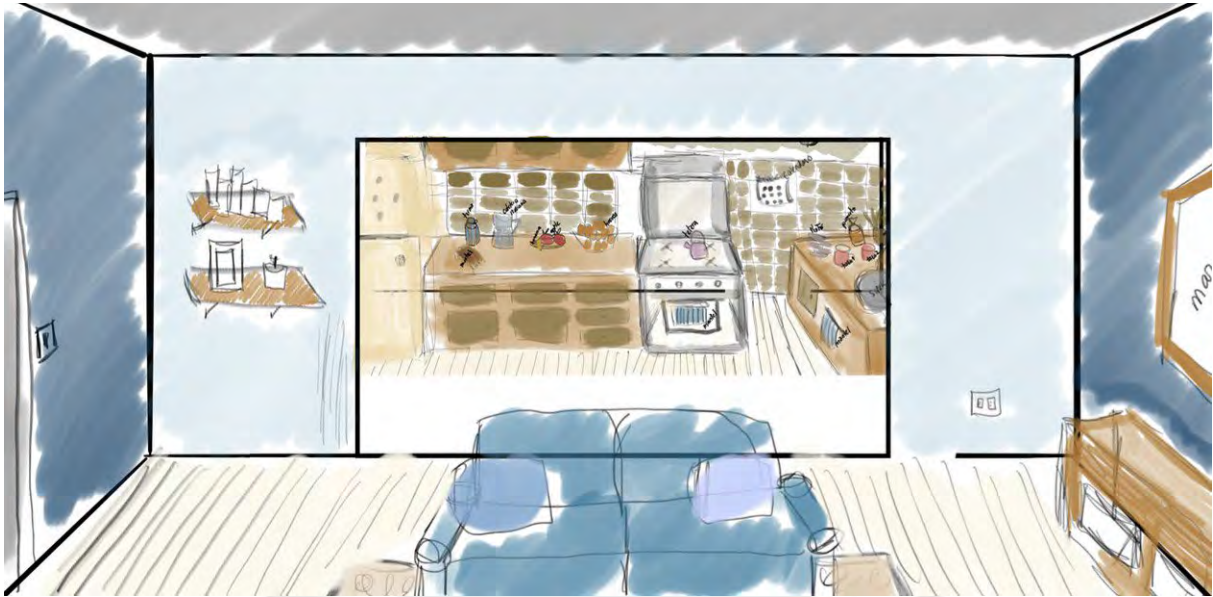


Imagen 5. Boceto de la sala de Neba y Tali (Perspectiva frontal)

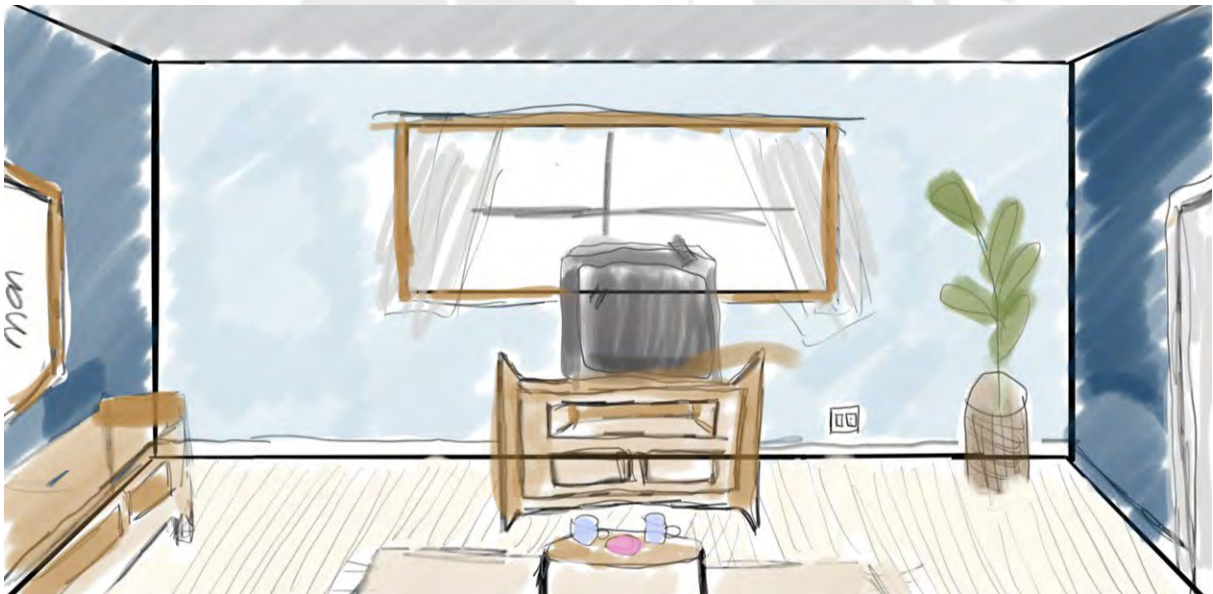


Imagen 6. Boceto de la sala de Neba y Tali (Perspectiva trasera)

Los escenarios fueron contruidos a partir de planchas de madera MDF. Ninguna pieza se conectó a las demás, ya que se necesitaba contar con la flexibilidad de armar y desarmar los espacios para permitir el paso de la cámara. Por lo tanto, se sostuvieron por tacos en los

exteriores. La altura de cada escenario era de 30 centímetros, con 60 centímetros de largo y 40 de profundidad.



Imagen 7. Armado de paredes y suelo del cuarto de Neba y Tali

A la par, se crearon ventanas para la iluminación de los escenarios a partir de fuentes motivadas, como la luz del exterior. Cada habitación contó con una de estas.

Cada habitación contó con un color particular: el cuarto se definió por el rosado; la cocina, por el verde; y la sala, por el azul. Cada tonalidad, a la par, se tornaba más oscura conforme delimitaba emociones y estados de ánimo distintos.

El exterior, por su parte, consistió de un espacio no delimitado por paredes, para construir una verdadera imagen de las afueras. Se hizo uso de grass artificial, con el que se generaron bultos para simular montes. Se pintó una plancha de madera para representar la imagen del cielo en el fondo del escenario. La prioridad con este espacio era brindar una sensación de

libertad y respiro, pues es el único momento en el que nos encontramos fuera de la casa. Por lo tanto, contar con una imagen de un escenario sin límites era necesario.

### 5.4.3. Utilería

La utilería se creó a partir de diversos materiales: moldeado de cerámica al frío, uso de piezas de Lego, construcción de muebles con madera balsa.



Imagen 8. Equipo de arte modelando y pintando la utilería en cerámica

Los objetos hechos a base de cerámica fueron, en su mayoría, complementos del guión; es decir, elementos que deben estar debido al contexto de su espacio, pero que no se mencionan explícitamente en el desarrollo de la historia. A ello, no obstante, se exceptúa el pastel, que fue creado con este material debido a la textura que permite simular el objetivo.



Imagen 9. Pastel de utilería trabajado en cerámica

Las piezas de Lego fueron utilizadas para describir a los personajes, ya que daban un estilo más lúdico debido al material plástico del que están hechos y las formas más rígidas de su composición.

La mueblería fue construida, en su totalidad, con madera balsa. Ello permitió que se sintiera realista pero con la menor rigidez posible, que este material proporciona visualmente. Elementos como el sofá, las almohadas y los colchones fueron preparados con esponja y tela, para adquirir la suavidad de estos muebles. Fueron construidos, además, en proporción de 1 en 10 centímetros; es decir, un centímetro en nuestra utilería era igual a 10 centímetros en la realidad. Ello se decidió en base a la relación de los objetos con las marionetas (entre 15 y 17 centímetros de alto).



Imagen 10. Muebles de la cocina y cuarto de Neba y Tali

Por último, el vestuario correspondió a la personalidad de las protagonistas. Por su lado, Neba inspira picardía y juego, por lo que su ropa tiende al rosa y a prendas más relacionadas a la niñez, como el *jumper*. Tali, en cambio, viste con ropa a rayas verticales, al ser la mayor y responsable del hogar. Su ropa, a la par, se va tornando más oscura conforme el crecimiento afecta su desarrollo.

## 55. Dirección fotografía

Para corresponder a un proceso de trabajo en *stop motion*, se procedió a realizar un *storyboard* y *animatics* por escena posterior a la creación del guión. Ello dirigió, en su mayoría, la grabación y, por ende, la propuesta fotográfica. Sin embargo, los cambios dados desde este departamento se basaron en la entrada de la luz al cuadro. En ese sentido, se formuló una propuesta de fotografía que apostó por planos mayoritariamente cerrados, para corresponder a la sensación de aplastamiento, y que recurre a la clave baja.

Por el estilo de animación elegido y la dificultad que representaba para el equipo de trabajo, se decidió no contar con movimientos de cámara, solo de óptica. En este sentido, se hicieron cambios de foco en tres oportunidades en el cortometraje como recurso más efectivo para cambiar el sujeto de atención del cuadro y seguir observando el espacio completo.

Se apostó por tres tipos de óptica: un 50 milímetros, un angular de 18 a 45 milímetros y un teleobjetivo de 75 a 300 milímetros. El cambio entre estas responde a la necesidad de mayor o menor profundidad de campo en el plano, sobre todo en el escenario de la sala, ya que detrás se puede ver la cocina. Por lo tanto, cuanto más difusa se presenta esta última, se logra obtener mayor concentración visual en el primero.

Por último, una condición para el área de fotografía fue proponer planos siempre desde el interior de la casa. Es decir, evitar planos desde fuera, ya sea a través de la ventana o la puerta, ya que este punto de vista se reserva a la última secuencia, cuando logramos por fin situarnos en el exterior y podemos sentir, plenamente, el alivio de esa salida.

## **5.6. Edición**

El montaje del cortometraje consideró, primero y por sobre todo, el conteo de fotogramas. El proyecto se grabó bajo una delimitación de 10 fotogramas por segundo; sin embargo, al editar se designó un espacio de trabajo en 30 fotogramas por segundo, lo que exigió que cada fotograma dure un equivalente de 3 fotogramas por segundo.

Además, se guió, en su mayoría, por los animatics realizados previamente a la grabación de cada escena. Al ser un proyecto en *stop motion*, se trabaja escenas animadas de manera digital que señalan la duración y los movimientos a desarrollar en estas mismas durante el rodaje. Gracias a ello, se puede tener un bosquejo de edición que, en su mayoría, se sigue para evitar fallas o movimientos incoherentes. Sin embargo, no es una guía definitiva.

Para *Dos hermanas*, se buscó crear momentos de pausa donde el espectador cuente con tiempo para procesar lo observado en escena. Por ello, al finalizar cada una, se mantiene la última imagen quieta y se transiciona, en su mayoría, por fundido. Ello permite que el espectador asimile lo que acaba de ver, que puede tornarse complejo de entender en un tiempo reducido debido al tipo de animación y la falta de diálogo. Al ser un cortometraje que apunta a la reflexión, los fundidos como transiciones permiten un paso suave que conecta todo el cortometraje y estructura un proceso de aceptación a los cambios como el que les sucede a las protagonistas.

Dentro del montaje, también fue necesaria la eliminación de escenas que entorpecían el entendimiento de los personajes y sus objetivos. Dos escenas fueron removidas y otras cuatro fueron modificadas a partir de los avances de la edición, ya que permitían dibujar de manera más certera el proceso emocional a partir de la simplificación de acciones y paso de tiempo.

## **5.7. Diseño sonoro**

Al tratarse de un cortometraje de animación, el sonido tuvo un planteamiento cuidadoso puesto que cada ambiente y cada sonido debía ser creado en post producción, por lo cual



desde los inicios del proyecto se mantuvo una constante sinergia con las áreas de arte y dirección para comprender el tono y las emociones que se buscaban generar. Además, se mantuvo un constante seguimiento al guión para poder prever la lista de sonidos y efectos que se requerirían. Finalmente, la directora mantuvo una comunicación directa con el artista responsable de la composición del leit motiv del cortometraje para que éste entendiera el desarrollo de la historia y las necesidades dramáticas que recaerían en la música.

### **5.7.1. Foley**

El foley fue implementado para poder crear los efectos de sonidos al interior de la casa de Neba y Tali. Por ello, se hizo un listado de las acciones e interacciones que tuvieran los personajes con los elementos de su espacio. Cabe resaltar que, si bien el cortometraje tiene elementos fantasiosos, la trama habla de un proceso natural del desarrollo humano. Por dicho motivo, se tomó en consideración las texturas y materiales de los que estaban compuestos los elementos dentro de la diégesis para que el sonido alcanzara un alto nivel de realismo y verosimilitud. De esta manera se crearon en estudio los sonidos de los pasos en el suelo de madera, el roce de las telas, el rasgado de la ropa de Tali y el rompimiento de la cama de Tali. Además, ante la ausencia de diálogo, se grabaron onomatopeyas que ayudarán a expresar mejor los gestos de cada una de los personajes.

### **5.7.2. Edición sonora**

La edición sonora se adaptó y se mantuvo en sinergia con la edición de video de la siguiente manera: debido a que se requirieron tres semanas de rodaje, se trabajó un sistema de

entregables semanales para ir construyendo el sonido y la imagen de manera paralela. Es así que, cada inicio de semana el equipo de edición de video entregaba un corte de las escenas trabajadas el fin de semana anterior para que el equipo de edición sonora grabase los foleys correspondientes a dichas escenas. Las atmósferas eran trabajadas previamente y al llegar el corte de la semana se acoplaban y realizaban ajustes siguiendo la imagen y la acción dentro de ella. Conforme avanzaban las semanas, se iban unificando los avances en imagen y sonido. De esta manera, al llegar la semana previa a la presentación final, solo necesito agregar la banda sonora y ajustar niveles de sonido en atmósfera y efectos.

### 5.7.3. Musicalización

La música del cortometraje está pensada desde el recurso del *leitmotiv*; es decir, la repetición de una misma composición interpretada con distintos instrumentos, ritmo y velocidad, para proponer emociones diferentes (Alcalde, 2007). Este *leitmotiv* acompañó en tres escenas completas y un momento puntual dentro del cortometraje: las escenas de transformación de Tali y la escena de la apertura de la flor. Las tres escenas de transformación fueron la número uno, la número cinco y la última. La primera escena es la apertura, donde presentamos la relación de los personajes y el título, momento vital para la presentación de los personajes. La música acompaña esta introducción, pero no resuelve; es decir, tiene un final abierto porque se ve interrumpida por el primer *plot*. En la quinta escena, se da el segundo cambio de tamaño y el más importante, porque es el que define la salida de Tali. Por ello, se musicaliza no solo su incomodidad al no poder dormir, sino el cambio corporal y las evidentes consecuencias, como el que la ropa ya no le queda y se rompe. Por último, la escena final es aquella en la que despedimos a Tali mientras se va de casa. A la par, es donde vemos a la flor emigrar a un espacio nuevo donde vuelve a crecer. La música dirige y finaliza este proceso.

Por otro lado, en la escena tres, la música acompaña la aparición de la flor, que representa y nos guía a través de las necesidades de Tali al ser una analogía de este personaje. Por ello, la composición se adjunta al movimiento de la flor asomándose de la caja de regalo, para brindarle un peso emotivo, pero también para señalar que este elemento visual es importante para el desarrollo de la trama.

En ese sentido, la música dirige la narrativa al dar énfasis a momentos, personajes y recursos clave en la historia. Además, construye distintos momentos emotivos según cómo se manifiesta en las escenas que acompaña.

## **6. Sostenibilidad**

### **6.1. Plan de difusión, distribución y comercialización**

Uno de los objetivos de nuestro equipo es que este proyecto pueda seguir evolucionando y encontrando mejores versiones de sí mismo. Inclusive, pensando en la posibilidad de crear un producto seriado a partir de la narrativa. Para ello hemos planteado un plan de difusión que ayude a posicionar el proyecto dentro del entorno digital:

- Cuenta de Instagram: La cuenta de instagram será el principal espacio para la difusión de contenido vinculado al proyecto. Se plantea transmitir contenido informativo, de entretenimiento, interactivo y educativo. De esta manera, comenzar a crear una comunidad en torno al proyecto.

- Cuenta en GoFundMe: Pensando también en la sostenibilidad financiera de las próximas entregas del proyecto. Se plantearía crear una campaña en esta plataforma para poder captar personas interesadas en aportar al desarrollo de estas. Además se proyectará establecer un sistema de fidelización donde los principales aportantes puedan recibir contenido exclusivo y acceso a nuestro proceso de producción.

Por otro lado, nuestro plan de distribución contempla la postulación de nuestro cortometraje a festivales de cine nacionales e internacionales que contengan un segmento para cortometrajes o específicamente cortometrajes de animación independientes.

- Festival de cine de Lima PUCP: Este sería el primer paso para comenzar con la distribución. Siendo un festival organizado por nuestra casa de estudios, este se convierte en el espacio idóneo para que nuevos cineastas obtengan retroalimentación respecto a sus primeros trabajos. Nuestra postulación iría específicamente a la sección del FilmoCorto del festival.
- Mi primer festival: Este festival tiene como público objetivo a niños y adolescentes que se están iniciando en el amor por el cine. Cuenta con diversas categorías entre ellas la de cortometraje. De esta manera, el festival se convierte en un canal idóneo para alcanzar parte de nuestra audiencia meta.
- La Semana del Cine de la Universidad de Lima: Este evento se realiza en el mes de noviembre y está abierto a la proyección de nuevos proyectos realizados por cineastas que recién están ingresando en la industria del cine. Se convierte en una oportunidad para realizar un benchmarking y obtener retroalimentación constructiva en torno a los demás proyectos contemporáneos.

De igual manera a nivel internacional existe una extensa lista de festivales y eventos que servirían como una gran plataforma para comenzar a captar audiencias en otras regiones y conseguir convenio de coproducción o financiamiento: Festival REC - Festival de estudiantes de artes audiovisuales de Universidades Públicas y Privadas (Argentina), Festival de Cortos de Bogotá - BOGOSHORTS (Bogotá), Ottawa International Animation Festival (Canadá), Anima Mundi Film Festival (Brasil), Pixelatl (México), entre otros.

## 7. Reflexiones finales

El desarrollo del proyecto deja aprendizajes claros: la realización de un cortometraje como este debe pensarse en un periodo de tiempo de más de 4 meses, para conseguir todos los detalles planificados. Como realizadores, concluimos que una escena toma, por lo menos, un día de rodaje. A ello se suma el tiempo de creación de utilería, escenarios y personajes, que le antecede y debe contar con, al menos, 2 meses de producción.

La post producción de imagen debe tener en cuenta el trabajo de retiro del *rig*, herramienta que sostiene a las marionetas y suele aparecer en las fotografías. Dependiendo de la cantidad de fotografías tomadas, se extenderá el tiempo de edición. Por su lado, la post producción de audio debe contar con material desde el momento de rodaje, para la construcción de la banda sonora, que debe sintonizarse con los movimientos. Tras el fin del rodaje, necesita tiempo adecuado para la finalización del trabajo.

Todo este proceso requiere del recurso de tiempo, sobre todo si el equipo de realización es reducido, como fue este caso.

*Dos hermanas* nace como una necesidad de exteriorizar un conflicto muy íntimo y personal para la directora. La idea llega a ella como método para explicar su punto de vista frente al tema que proponía y luego se toma, por tanto, la metáfora para crear un universo como el narrado. El crecimiento, la independencia y la madurez conforman una etapa transversal a todo ser humano. Sin embargo, la realización de ese desapego puede ser difícil para quienes no lo desean, como en su caso.

Tras la proyección del cortometraje, varias personas se identificaron con la historia, aludiendo a sus propias relaciones personales con sus hermanos, familiares o hasta amigos. Es decir, *Dos hermanas* cumple con el objetivo de conversar sobre este proceso, exteriorizarlo y permitir un estado de catarsis si es que este se ha visto reprimido. Además, es posible identificarse desde cualquiera de los dos lados propuestos, sea desde el panorama de Tali o el de Neba.

## 8. Referencias bibliográficas

Alcalde de Isla, J. (2007). Pautas para el estudio de los orígenes de la música cinematográfica. *Área Abierta*, (16), 6-9. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB0707130006A>

Ausubel, O. & Sullivan, E. (1983), *El desarrollo infantil*. Barcelona: Paidós,

Block, B. (2013). *The visual story: Creating the visual structure of film, TV and digital media*. CRC Press.

Craig, G. (1994), *Desarrollo Psicológico*. México: Prentice Hall Hispanoamericana, S.A.

Filgueira, C., & Fuentes, Á. (1998). Emancipación juvenil: trayectorias y destinos.

Good, T. & Brophy, J. (1996). Psicología educativa contemporánea.

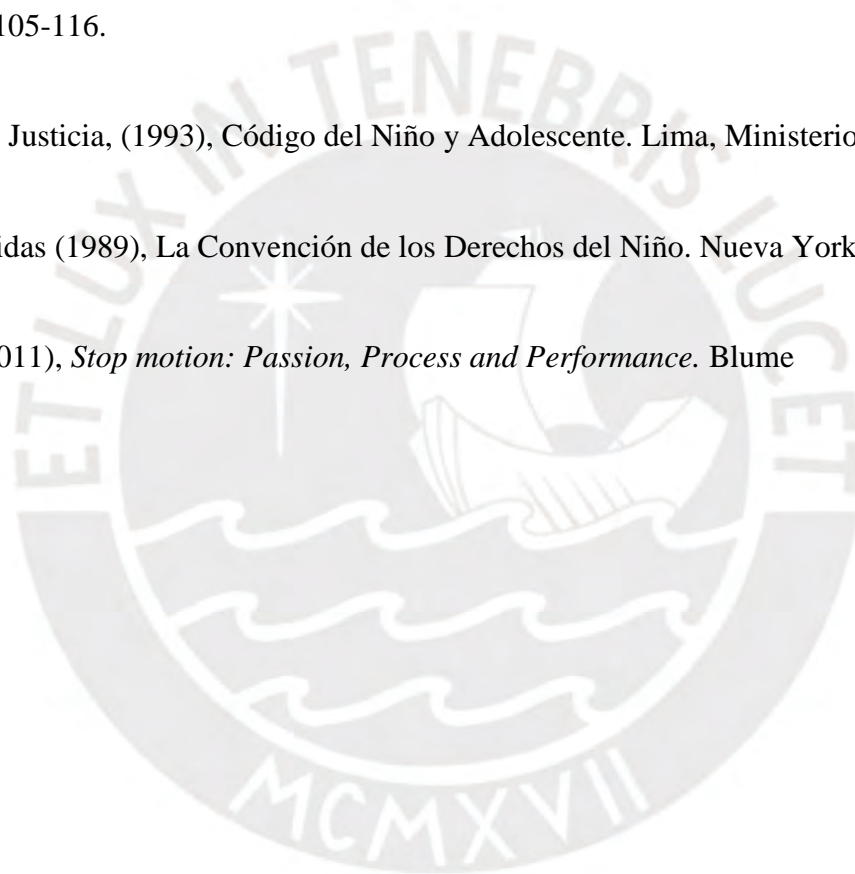
Maier, H. (1969). Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears. In Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears (pp. 358-358).

Mansilla, M. (2000). Etapas del desarrollo humano. *Revista de investigación en Psicología*, 3(2), 105-116.

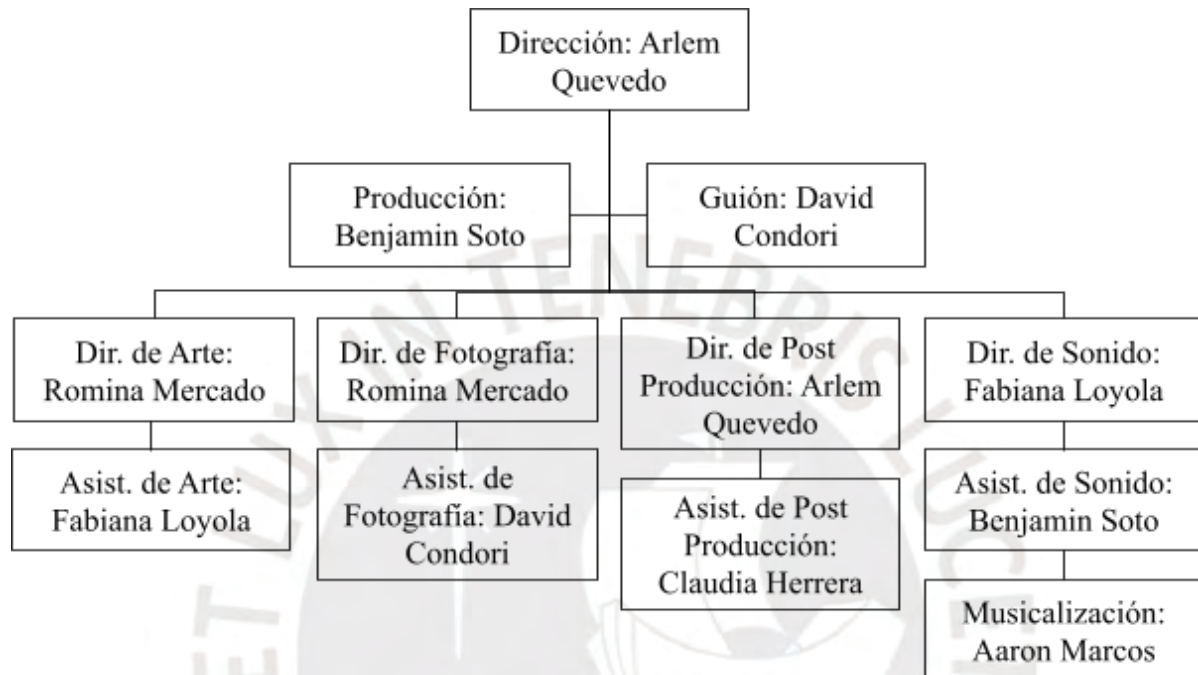
Ministerio de Justicia, (1993), Código del Niño y Adolescente. Lima, Ministerio de Justicia

Naciones Unidas (1989), La Convención de los Derechos del Niño. Nueva York: UNICEF

Purves, B. (2011), *Stop motion: Passion, Process and Performance*. Blume



## 9. Anexos

**ANEXO 1: Organigrama**



**ANEXO 2: Desglose de Utileria**

<b>HABITACION DE NEBA Y TALI</b>	<b>Cantidad</b>
Regalo envuelto	1
Cama de Tali	1
Cama de Neba	1
Mesa de noche	1
Luz de mesa	1
Espejo	1
Interruptor	1
Techo	1
Almohadas	8
Zapatos de Tali pequeños	2
Pies de Tali grandes	2
Chompa rasgada por detrás	1
Ropero	1
Marcos de foto	5
Cortinas	2
Ventana	3
Comoda	1
Cajita con lápices	1
Plato vacío	4
Libros	3
Colgador de pared	1
Gorro	1
Chaqueta	1
Puerta	1
Espejo	1

<b>COCINA</b>	<b>Cantidad</b>
Mesa	1
Sillas	2
Gorrito cumpleaños de Tali	1
Flor con pétalos movibles	1
Estante	1
Congelador	1
Recipiente	1
Bola de helado	2
<b>SALA</b>	
Sofá	1
Cereza	1
Maceta con planta	1
Mesita de centro	1
Suelo	3
Cuaderno	1
<b>EXTERIOR</b>	
Cielos	1
flores bonitas, relucientes, vivas	8
Pasto	1

### **ANEXO 3: Guión del cortometraje “Dos Hermanas”**

#### **DOS HERMANAS**

GUIÓN: ARLEM QUEVEDO Y DAVID CONDORI

##### **1. INT. HABITACIÓN DE NEBA Y TALI. NOCHE.**

Silencio. NEBA esconde un regalo para TALI debajo de su cama. TALI entra a la habitación. No lo descubre. Apaga la luz. Ambas se echan, cada quien sobre su cama.

##### **2. INT. HABITACIÓN DE NEBA Y TALI. NOCHE.**

Cenital. NEBA y TALI duermen en su habitación, de cara la una a la otra. Aparece el título del cortometraje. DOS HERMANAS.

##### **3. INT. HABITACIÓN DE NEBA Y TALI. DÍA.**

(1er cambio). Cuadro en negro: Sonido muy fuerte, ruidos de TALI, como si arreglara algo. La luz se enciende. NEBA abre de a pocos los ojos, por la molestia. TALI está parada frente al espejo, con una mano en el interruptor, tratando de mirarse por el reflejo. No cabe. Su cabeza no está lejos de tocar el techo. La cama está rota. Ambas se miran, extrañadas.

##### **4. INT. COCINA. DÍA.**

TALI está sentada en la mesa sobre dos sillas, con un gorrito cumpleaños. NEBA pone su regalo sobre la mesa. TALI lo abre: es una flor en una cajita. La flor tiene los pétalos cerrados. Los pétalos se abren al abrirse el regalo. TALI está feliz.

**5. INT. SALA. DÍA.**

TALI y NEBA disfrutan viendo su programa favorito juntas en el sofá, comiendo pastel. TALI tiene un pedazo más grande, con una cereza encima. La planta, esta vez en una maceta, está sobre la mesita entre la TV y el sofá. Al ver el programa, TALI se ríe, NEBA también. Por la masa de TALI, NEBA se siente incómoda en el sillón, así que despacio se sienta en el suelo. TALI lo nota, la audiencia lo nota con ella, pero disimula. Para liberar la tensión, NEBA le señala la cereza sobre el pastel de TALI. Ambas la quieren. TALI la coge, NEBA pide la mitad. TALI señala su gorrito cumpleañosero y se mete la cereza a la boca. NEBA se enoja.

**6. INT. HABITACIÓN DE NEBA Y TALI. NOCHE.**

Cenital. Es hora de dormir. La nueva cama de TALI son un montón de almohadas en el piso. TALI no puede dormir. Se acomoda sobre sus almohadas, salta sobre ellas, una, dos...

**7. INT. HABITACIÓN DE NEBA Y TALI. DÍA.**

(2do cambio). Transición. TALI aterriza sobre las almohadas por tercera vez. Está más grande.

**8. INT. HABITACIÓN DE NEBA Y TALI. DÍA.**

TALI mira sus pies descalzos, grandes, al lado de sus zapatos, que son pequeños. No se los pone, se para, dobla su cuello para no tocar el techo, escucha como algo que se

rasga: es su chompa, rasgada por detrás, por el estiramiento. Suspira, se nota ofuscada. Aún con el cuello doblado, TALI observa el exterior, tras la ventana: flores y cielo. Y de pronto, su reflejo toma su atención.

#### **9. INT. SALA. DÍA.**

NEBA dibuja sobre uno de sus cuadernos. Mira el cuaderno, fastidiada. Arranca una de sus hojas y la hace bola. Mira de reojo a TALI, que está echada, boca arriba, tomando una siesta, al costado de la ventana, y sosteniendo la planta con su panza. Disimuladamente, como jugando, le arroja la bola de papel y luego finge dibujar concentrada sobre su cuaderno. Al no escuchar reacción alguna mira de reojo a TALI, quien ha despertado, con los ojos abiertos, pero no se levanta. NEBA se siente confundida. TALI, en esa misma posición, acaricia con sus manos la flor de la planta.

#### **10. INT. HABITACIÓN DE NEBA Y TALI. DÍA.**

Una mañana, NEBA se despierta muy temprano. Al voltear a ver el lugar de su hermana, observa que TALI no se encuentra. Yacen solamente las muchas almohadas de la habitación.

#### **11. INT. SALA. DÍA.**

TALI está sentada, viendo la flor cerca a la ventana. NEBA entra en la sala. Al darse cuenta de su presencia, TALI voltea a verla, le hace una ademán para que se acerque y se siente a su costado. Los ojos de NEBA entristecen.

#### **12. INT. SALA. DÍA.**

NEBA camina por la sala, algo desanimada. Se acerca a la ventana, mira al exterior, curioseosa un poco, y luego

contempla a la flor a su lado. Ladea su cabeza, varias veces, tratando de averiguar qué le pasa. La flor ha crecido pero también ha perdido su color. Entonces ve hacia el exterior de nuevo: las otras flores se ven relucientes, vivas. De pronto, deja de sonreír. Le brillan los ojos, epifánicos. Hace clic.

### **13. EXT. PUERTA. DÍA.**

TALI y NEBA terminan de plantar la flor en el exterior, al pie de la casa. La plantita ahora reluce, se ve viva. Las hermanas se abrazan, despidiéndose. TALI se aleja por el horizonte, NEBA la ve desde el umbral de la puerta, haciendo un ademán de despedida.

