

“(IR) RECONOCIBLE”. CORTOMETRAJE DE FICCIÓN ANIMADO EN LA TÉCNICA DE STOP MOTION, QUE EVIDENCIA LAS CONSECUENCIAS DE CRECER EN UNA FAMILIA DISFUNCIONAL.



**VANESSA OROZCO ÁLVAREZ
2166709
DANIELA TRIANA CERÓN
2166587
GLORIA JOHANA VARELA FLÓREZ
2166710**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE HUMANIDADES Y ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES
PROGRAMA DE CINE Y COMUNICACIÓN DIGITAL
SANTIAGO DE CALI
2021**

“(IR) RECONOCIBLE”. CORTOMETRAJE DE FICCIÓN ANIMADO EN LA TÉCNICA DE STOP MOTION, QUE EVIDENCIA LAS CONSECUENCIAS DE CRECER EN UNA FAMILIA DISFUNCIONAL.



**VANESSA OROZCO ÁLVAREZ
DANIELA TRIANA CERÓN
GLORIA JOHANA VARELA FLÓREZ**

**Proyecto de grado para optar al título de
Profesional en Cine y Comunicación Digital**

**Directora
NATHALIE ESPERANZA HERNÁNDEZ MARTÍNEZ
Animadora y Artista Visual**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE HUMANIDADES Y ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES
PROGRAMA DE CINE Y COMUNICACIÓN DIGITAL
SANTIAGO DE CALI
2021**

Nota de aceptación:

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

PAOLA ANDREA TAFUR

Jurado

EDIER BECERRA ALVAREZ

Jurado

Santiago de Cali, 01 de junio de 2021

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestra directora Nathalie Hernández por su acompañamiento y asesoría a lo largo de la creación del proyecto; a Claudia Rojas por ser la primera docente en darle el visto bueno a la historia y motivarnos a hacerla posible; a la profesora Paola Tafur y Edier Becerra por sus consejos en la creación de maquetas y personajes; al profesional Edgar Álvarez por su interés en el proyecto y en que mantengamos vigente la técnica. Y finalmente, a nuestras familias y amigos por su apoyo y ayuda incondicional en el proyecto.

CONTENIDO

	pág.
GLOSARIO	12
RESUMEN	13
INTRODUCCIÓN	14
1. ANTECEDENTES	15
2. PROBLEMA	17
3. OBJETIVOS	18
3.1 OBJETIVO GENERAL	18
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	18
4. JUSTIFICACIÓN	19
5. MARCOS DE REFERENCIA	20
5.1 MARCO CONTEXTUAL	20
5.2 MARCO TEÓRICO	22
5.2.1 Stop Motion	22
5.2.2 Familia Disfuncional	23
5.3 MARCO CONCEPTUAL	25
6. METODOLOGÍA	27
6.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	27

6.2 INSTRUMENTOS	27
6.3 PROCEDIMIENTO	28
7. DESCRIPCIÓN DE LA OBRA	32
7.1 FICHA TÉCNICA	32
7.2	32
7.3 SINOPSIS	33
7.4 NOTAS DE INTENCIÓN	34
7.4.1 Nota de intención - Dirección	34
7.4.2 Nota de intención – Dirección de Sonido	38
7.4.3 Notas de intención – Dirección de Arte	39
7.5 CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES	47
7.6 ESCENOGRAFÍA	54
7.7 STORYBOARD	58
8. VIABILIDAD	64
8.1 CRONOGRAMA	64
8.2 RECURSOS	65
8.2.1 Recursos Humanos	65
8.2.2 Recursos Materiales	66
8.2.3 Recursos Económicos	69
9. CONCLUSIONES	70
REFERENCIAS	72
REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS	75

LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 1 Plano entero pared	35
Figura 2 Plano picado cuadros rotos	36
Figura 3 Plano picado macetas	36
Figura 4 Plano medio compañeros Calabacín	37
Figura 5 Plano general calle	37
Figura 6 Calabacín aula de clases	40
Figura 7 Calabacín personajes	41
Figura 8 Negative Space sala	42
Figura 9 Negative Space escenario	42
Figura 10 Benigni degaste	43
Figura 11 Benigni edificios	44
Figura 12 Coraline cocina	44
Figura 13 Paranorman casa	45
Figura 14 Paranorman vecindario	45
Figura 15 Inercia calle	46
Figura 16 Inercia vestuario	46
Figura 17 Tobías Concept art	47
Figura 18 Tobías en el colegio	48
Figura 19 Tobías adulto Concept art	48
Figura 20 Tobías en la calle	49
Figura 21 Patricia Concept art	50

Figura 22 Patricia con su familia	50
Figura 23 Jorge Concept art	51
Figura 24 Jorge en la sala	51
Figura 25 Tobías humano en plastilina	52
Figura 26 Tobías monstruo en plastilina	53
Figura 27 Mano humana	53
Figura 28 Garra de monstruo	54
Figura 29 Boceto de sala	54
Figura 30 Sala de Irreconocibles	55
Figura 31 Boceto de cocina	55
Figura 32 Cocina de Irreconocibles	56
Figura 33 Boceto de cuarto	56
Figura 34 Cuarto de Irreconocibles	57
Figura 35 Storyboard #1	58
Figura 36 Storyboard #2	59
Figura 37 Storyboard #3	60
Figura 38 Storyboard #4	61
Figura 39 Storyboard #5	62
Figura 40 Storyboard #6	63

LISTA DE TABLAS

	pág.
Tabla 1 Ficha técnica del cortometraje	32
Tabla 2 Cronograma de actividades	64
Tabla 3 Recursos humanos para la creación del proyecto	65
Tabla 4 Recursos materiales para el rodaje del proyecto	67
Tabla 5 Recursos económicos para financiar el proyecto	69

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Guion completo	76
Anexo B Making of (ver archivo adjunto)	80

GLOSARIO

AMBIENTE SONORO: se refiere a aquellos sonidos presentes de manera continua sin un origen claro.

CLAYMATION: es una técnica de Stop Motion, donde su principal recurso es la plastilina o pasta moldeable para la animación, construcción de personajes, y cuando es necesario se usa también para la recreación de escenarios.

CONCEPT ART: ilustraciones cuyo objetivo principal es realizar una representación visual de un diseño, película, videojuegos, animación o cómic.

ESCENOGRAFÍA: es el arte y técnica de diseño y decoración de espacios escénicos, como al conjunto resultante de elementos visuales que constituyen de forma realista, ideal o simbólica el lugar en el que se desarrolla una acción y que conforman una producción escénica o escenificación.

PLANOS SONOROS: es la equivalencia real que hay entre la fuente sonora que vemos en pantalla en relación a la posición de la cámara.

SOFTWARE: conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas.

STOP MOTION: consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una sucesión de imágenes fotografiadas.

RESUMEN

Con la intención de explorar la técnica de *Stop Motion*, se realizó un cortometraje en *Claymation* que nos permitió profundizar en una de los métodos más antiguos de animación, cuyo propósito fue indagar en las familias disfuncionales y como este entorno afecta el crecimiento que se tiene a lo largo de los años. Para el proyecto se recurrió a expertos en el *Stop Motion*, textos académicos y videotutoriales que sirvieron de guía para el diseño de la escenografía y los personajes durante la preproducción.

Como resultado, se obtuvo *Irreconocible* un cortometraje donde se aprovecha la docilidad que brinda el material para darle al protagonista características monstruosas que aportan al desarrollo de la historia, con el cual se logra representar la transformación de un niño bueno a un monstruo desdichado como sus padres.

Palabras clave:

Stop Motion, Claymation, familias disfuncionales, monstruo.

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo veremos todo el proceso de realización del cortometraje animado Irreconocible en la técnica de *Stop Motion*, en el marco de la preproducción, producción y la postproducción, con el fin de hacer uso de los conocimientos que nos fueron inculcados a lo largo de la carrera. Se escogió la técnica de *Stop Motion* porque brindaba la posibilidad de diseñar los personajes desde cero y cambiar las características físicas del protagonista, también porque los recursos empleados se ajustaban a nuestras posibilidades técnicas, financieras y de tiempo.

Se realizó un guion inspirado en el libro infantil *Ahora no, Bernardo* de David Mckee, el cual nos dio la idea de representar a las personas disfuncionales como monstruos de la sociedad, los cuales se juntan entre sí y forman hogares disfuncionales en donde nacen niños “normales” pero al convivir en este entorno se ven afectados de una forma negativa, convirtiéndose en un monstruo más de la sociedad al igual que sus padres.

Como parte de la metodología, se realizaron encuentros virtuales con expertos en animación *Stop Motion* en Colombia, quienes nos brindaron algunas sugerencias de los materiales, acompañado de consejos y técnicas para poder sacar el mayor provecho a la hora de moldear los personajes o la utilería a elaborar. Igualmente, nos orientaron para lograr que los movimientos de los personajes se vieran naturales y no se nos dificultará durante el rodaje. Así mismo, para nuestra investigación acerca de las familias disfuncionales, se contó con el apoyo de una psicóloga y el testimonio de una persona cercana que creció en un ambiente familiar dañino, este acompañamiento nos permitió comprender a profundidad sobre el tema y visualizar correctamente la problemática y así mismo poder representarla de manera más acertada.

También se observaron varios cortometrajes y largometrajes en esta técnica, partiendo principalmente de *Negative Space* (2017), el cual nos dio un punto de partida estético al manejar tan minuciosamente los detalles de la escenografía y narrativo al hacer uso de una metáfora para que cada persona interprete el mensaje que se abarca en el cortometraje. También se tomó en cuenta otro aspecto estético del largometraje *La vida de Calabacín* (2016) de la cual nos inspiramos en la forma de sus personajes para moldear el aspecto físico de los nuestros.

De acuerdo a toda la información recolectada y a todos los referentes se llega a su realización junto con detrás de cámara y documentos escritos que condensan todos los datos sobre el cortometraje y su proceso.

1. ANTECEDENTES

El cortometraje Irreconocible se crea después de compartir ideas, relatar situaciones y aspectos que cada integrante consideró importante, detectamos un interés común por la técnica, ya que fue usada limitadas veces en la carrera, siendo ejercicios muy exigentes pero gratificantes al ver el resultado final. Otro de los factores influyentes, fue el gusto y la admiración por películas que implementan la técnica, como *Coraline* y *El extraño mundo de Jack*, que nos motivaron al aventurarnos en la construcción de nuestro cortometraje. De igual forma, nos vimos motivadas por la libertad y oportunidad de experimentar en los roles cinematográficos en los cuales queremos enfocarnos en nuestra carrera profesional.

La idea de hacer un cortometraje en *Stop Motion* surge después de ver *Negative Space* (2017) de Ru Kuwahata y Max Porter, el cual cuenta una historia muy profunda de una manera simplificada al hacer uso de una metáfora para ilustrar la relación que el protagonista tenía con su padre. Acordar la temática de Irreconocible fue un proceso de ideas e historias, pero entre todas esas historias el tema de la familia era recurrente, a partir de ahí dirigimos el objetivo de la temática a las familias, en especial las familias disfuncionales.

familias disfuncionales, nos encontramos con el libro *Ahora no, Bernardo* de David McKee, una historia en la que un niño se vuelve un monstruo al no recibir la atención de sus padres. Este cuento fue la inspiración para la metáfora que queríamos incluir en la historia. Por consiguiente, adaptamos la idea del monstruo a una que estuviese de acuerdo a nuestros ideales, por lo que retratamos a los padres como los principales monstruos y al protagonista como un niño que se ve afectado por su crianza, hasta convertirse en un reflejo de ellos. Esta temática no era recurrente por azar, porque de alguna manera es algo en lo que nos hemos visto envueltas de una forma indirecta, las familias disfuncionales no son solo personas agresivas o que estén coléricas la mayor parte del tiempo, tampoco se tiene que ver reflejado de manera física, desde la experiencia personal las familias disfuncionales también son familias descuidadas de manera psicológica, por lo que estas experiencias también nos impulsaron a abordar esta temática.

Al tener la técnica cinematográfica y el guion listo, comenzamos a buscar referencias para la creación de los espacios y personajes mencionados en la historia. En la búsqueda descubrimos *La vida de Calabacín* (2016) de Claude Barras, esta película nos inspiró para la creación de personajes con características similares, ya que la forma circular de sus cabezas los denota como personajes carismáticos y hace que el espectador simpatice con ellos. Asimismo, el cuarto y el aula de clases de Calabacín, fueron referentes artísticos para la ambientación de estos escenarios en nuestro cortometraje.

Con Irreconocible queremos explorar una técnica cinematográfica que no tuvimos el placer de emplear con tanta frecuencia en nuestro proceso académico, sin embargo, coincidimos en que nos permite asumir el compromiso social como cineastas y generar piezas fílmicas que representan la realidad y atraviesan la memoria colectiva. De este modo, el cortometraje da cuenta de nuestra exploración como cineastas con una técnica que deseamos mantener vigente, mientras manifestamos la importancia del entorno familiar para el desarrollo de los individuos en edades tempranas. La infancia es una etapa crucial, donde la mayor parte de las conductas son aprendidas de las personas que integran nuestro entorno íntimo y la manera de sobrellevarlo tiene una gran influencia al momento de enfrentar situaciones en nuestra vida que nos van formando como personas.

2. PROBLEMA

El *Stop Motion* es una de las técnicas cinematográficas que nos resultaba más atractiva para realizar nuestro trabajo de grado, dado que abarcaba los diferentes intereses de cada integrante del grupo, interés que no habíamos podido abordar al estar desarrollando diferentes roles en los que habíamos encontrado nuestra zona de confort en la carrera. Por lo tanto, llevar a cabo este cortometraje es nuestra oportunidad para explorar nuestros intereses en cuanto a fotografía, arte y sonido, a la vez que realizamos un proyecto aplicando una técnica de animación novedosa para nosotras.

Esta técnica consiste en simular el movimiento de objetos estáticos, al cambiarlos de posición en cada fotograma, formando así, por medio de montaje, la ilusión de que los objetos se están moviendo realmente. Al momento de plantear el proyecto teníamos claro que la técnica iba a ser uno de nuestros mayores retos, ya que, nuestra formación se centró en la producción de cine documental o de ficción, inculcándonos la creación de cine de corte social que aportará a la memoria historia, lo que decidimos mantener al aplicarlo en una técnica distinta. De igual forma, nuestro interés por explorar y asumir diversos roles dentro del campo cinematográfico enriqueció nuestra mirada, fortaleció nuestro nivel profesional y así mismo, logramos tener gran variedad de productos audiovisuales en nuestro portafolio como cineastas.

En este trabajo de grado se aborda el proceso de realización de Irreconocible, cortometraje en *Stop Motion*. La creación del guion y el *Concept Art* se ejecutaron durante el anteproyecto, a partir de ahí iniciamos la construcción de los elementos para darle vida en el rodaje. Este trabajo es el primer acercamiento a la creación de un cortometraje de *Stop Motion* con un gran reto profesional para lograr entender la técnica tan ardua y metódica, con muy poca experiencia en ella.

La relevancia de este trabajo de grado radica en el desarrollo de esta técnica, con el propósito de incentivar su exploración desde la academia ampliando el abanico de recursos para la filmografía nacional. Además, es una técnica que permite ser más sensible ante los materiales, necesitando personas con diferentes talentos para darle más atención al detalle, encaminando a diferentes artistas a profundizar en cada posibilidad expresiva que requiere la técnica en su área de conocimiento.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Realizar el cortometraje Irreconocible a partir del guion original homónimo, en el que se cuenta la historia de Tobías, un niño que se convierte en un monstruo ejemplo del comportamiento de sus padres al adoptar actitudes negativas.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Crear los espacios y personajes en los que se desarrolla la obra.
- Animar mediante la técnica de *claymation* la historia del guion.
- Diseñar el componente sonoro del cortometraje.

4. JUSTIFICACIÓN

A lo largo de la carrera siempre nos vimos ligadas de alguna manera a acatar los límites creativos de las asignaturas de las que dependíamos directamente de las estructuras que los docentes plantean para sus clases o estar bajo el liderazgo de un compañero, porque su idea era la ganadora o porque simplemente quería experimentar este rol para la asignatura. Todos estos trabajos anteriormente asignados, nos dieron las capacidades y los conocimientos para tomar la iniciativa a la hora de realizar nuestro cortometraje, en el cual asumimos una responsabilidad mucho mayor a la hora de tomar las decisiones en cuanto aspectos técnicos y creativos que construyen la historia, mientras exploramos roles cinematográficos distintos a los que habíamos ejercido a lo largo de la carrera.

Como cineastas tenemos la necesidad de contar historias, gran parte del tiempo nos vemos atraídos a representar sucesos que nos han impactado, así mismo queremos que estos temas produzcan un impacto en quienes ven nuestras obras, en este caso nos referimos a un tema que desencadena una actitud y aptitud frente a la vida: el entorno familiar. Es importante para nosotras exteriorizar las repercusiones que tiene el entorno en el que crecemos en la manera de desenvolvemos en nuestra vida diaria. Es importante para nosotras dar a conocer por medio de estas expresiones audiovisuales las influencias que tiene el entorno en el que crecemos, la manera en las que se ve reflejado y exteriorizado todo en el desarrollo del individuo.

A partir de esto, nace la temática de Irreconocible, un cortometraje animado de ficción en *Stop Motion*, siendo esta una técnica atractiva por su componente artístico que involucra la construcción desde cero de espacios y personajes manualmente, haciendo de la preproducción un ejercicio mucho más interesante y meticuloso. Es un inicio personal y un pequeño aporte para exaltar el uso de esta técnica, siendo un medio que logra dar vida a historias que se ven irrealizables por la falta de presupuestos o conocimientos en efectos especiales, ya que con esta técnica se pueden hacer uso de varios materiales muy maleables para lograr construir realidades o personajes que veíamos difíciles de alcanzar.

Por último, estaríamos contribuyendo al incremento de la producción de cortometrajes en la industria del cine colombiano. Logrando que nuestras producciones cinematográficas, sean cada vez más visibles y con una variedad más amplia en el catálogo de películas. Asimismo, este proyecto servirá como referente y/o motivante para universitarios, que tienen la misma pasión e ideal de realizar un proyecto de creación con esta técnica.

5. MARCOS DE REFERENCIA

5.1 MARCO CONTEXTUAL

En el territorio colombiano, los antecesores del *Stop Motion* son pocos, el pionero de esta técnica en el país es el director Fernando Laverde, con obras conocidas e importantes como: *La pobre viejecita* (1978) y *Cristóbal Colón* (1983), mostrando la diversidad de técnicas y subtécnicas que brinda la animación en el cine, especialmente la gran variedad de métodos o procedimientos creativos que ofrece la animación en *Stop Motion*. En la actualidad, encontramos dos artistas colombianos contemporáneos: Edgar Humberto Álvarez y María Paulina Ponce, quienes mantienen viva la técnica de *Stop Motion*. Por un lado, Álvarez utiliza la técnica de *Claymation* en sus películas *The invisible* (2014) y *Un nueve de abril...* (2016), es decir, que el material principal que emplea en sus producciones es la plastilina.

Álvarez se convierte en nuestro principal referente de Colombia, dado que su técnica en la misma a usar en este trabajo, además fue un orientador para nuestro trabajo, ya que con él tuvimos una entrevista donde nos habló un poco de su experiencia con la animación, nos aconsejó sobre la técnica y nos amplió el conocimiento que teníamos del mundo de la animación de *Stop Motion*.

Entonces digamos que en esos casos (*Claymation*) también depende de la complejidad de la escenografía, es fundamental como tener un espacio, la iluminación con que sea, pues que no haya picos de luz, por ejemplo. O sea, que igual tengan ustedes el espacio bien cerrado, el tipo de luces que usan, pues hay luces que flickea, pues entonces se van a ver los saltos de luz todo el tiempo. Todo eso es como una cosa de ensayo, prueba y error, que eso es clave, como que tienen que mirar porque no todas las luces funcionan... Cuando uno graba con esas técnicas, lo clave es tener una cámara súper fija o si uno va hacer movimientos de cámara, pues uno tiene que armar como la mesita ir moviendo cuadro a cuadro pues la cámara como tal, en eso hay como tales muchas variables... (Álvarez, 2020).

Otro rasgo que nos interesa o nos llama la atención para el proyecto es su sensibilidad social, pues gran parte de sus trabajos están intervenidos por problemáticas sociales, esto es el resultado de varios eventos que ha presenciado a lo largo de su vida que lo han llevado a expresar en sus películas sobre la desigualdad, la injusticia, el abandono, el desplazamiento, entre otros. Un ejemplo de esto son las dos películas anteriormente mencionadas. Sentimos de la misma manera la necesidad de hablar y expresar un tema social, pues las familias

disfuncionales son una problemática que indirecta o directamente afecta a la sociedad, además de que nos ha afectado a nosotras indirectamente.

Con respecto a Ponce, es una artista que varía en la técnica, hizo uso del recorte de papel para sus personajes y objetos en su película *Zipacón* (2015), esta subtécnica se le conoce como *Cutout Animation*. En su último cortometraje *Nosotros* (2018) fue realizada con la técnica *Brick Films*, otra característica a destacar de su trabajo es la escenografía, ya que trabaja en locaciones reales que modifica o adapta para su historia, con ella pudimos entender la versatilidad y la variedad de subtécnicas que existen en el *Stop Motion*. Estos dos directores han llevado sus cortos a festivales nacionales e internacionales, ganando nominaciones y varios premios.

En cuanto al tema a tratar, en Colombia contamos con películas como *La playa D.C.* (2012) de Juan Andrés Arango, un film donde se retrata las consecuencias de crecer en una familia disfuncional y en un ambiente hostil, aunque este no es su tema principal. Otra película es *Todos se van* (2015) de Sergio Cabrera la cual narra la historia de una niña que queda en medio del divorcio de sus padres, viviendo entre el autoritarismo del déspota de su padre y una madre muy frágil y permisiva. Por otro lado, tenemos el largometraje animado *Virus Tropical* (2017) del director Santiago Caicedo, esta película se narra desde la perspectiva de una joven que nace en una "familia tradicional", quien ahora lucha por su independencia en un contexto difícil, causando confrontaciones entre ella, la sociedad y sus padres.

Del mismo modo, para el tema a tratar tenemos como antecedente las películas del director colombiano Víctor Gaviria, donde se retrata con crudeza la realidad de crecer y convivir en un ambiente hostil. El bagaje cinematográfico colombiano, como son todas estas películas fueron clave para recrear la verosimilitud en nuestro escrito, como también en los movimientos, expresiones y reacciones de nuestro personaje principal, asimismo nuestra propia experiencia como testigos.

Por otra parte, la historia de Irreconocible tiene lugar en la pequeña ciudad de Westland, un lugar fantasioso y aislado ubicado al oeste del país de Wuacali. En la actualidad, Westland es una ciudad que coexiste entre lo antinatural y lo común, conformando familias de integrantes normales, monstruosos o mixtas. Como resultado, la ciudad ha sido aislada para evitar la propagación de estos seres disfuncionales en el resto del país, nadie puede salir ni entrar. Los ciudadanos han asumido su destino y las consecuencias de construir una familia en un entorno desfavorable.

5.2 MARCO TEÓRICO

5.2.1 Stop Motion

“La animación es un lenguaje dentro del aún más amplio lenguaje audiovisual donde, a través del dibujo, la captura de objetos o la creación digital de imágenes, puede crearse la ilusión del movimiento” (Poggi, 2014, p. 1). “El *Stop Motion* es una animación lenta y laboriosa, se requiere una enorme cantidad de recursos, paciencia e inagotable energía” (Purves, 2010, p. 6). Es una de las técnicas de animación más antiguas, se puede decir que su funcionamiento es uno de los principios para entender el comportamiento del cine. La principal característica de esta técnica es aparentar el movimiento de objetos inmóviles o personas por medio de una serie de fotografías sucesivas.

Si quieres hacer una gran animación, se necesita saber cómo controlar todo un mundo: como hacer un personaje, como hacer que viva ese personaje y sea feliz o triste. Necesitas crear las 4 paredes alrededor de ellos, un paisaje, el sol y la luna- una vida entera para ellos. Pero no es solo jugar a las muñecas, es más bien jugar a ser Dios. Tienes que meterte dentro del títere y primero hacerlo vivir y luego hacerlo actuar. (Shaw, 2004, p. 1).

La animación permite control total de todo, desde la creación de escenografías hasta la caracterización de los personajes, el artista tiene la libertad de crear ideas fantasiosas o realistas, esto genera la versatilidad en la animación. El *Stop Motion* es una técnica que requiere un arduo trabajo manual, se necesita un equipo grande con conocimientos interdisciplinarios para la creación de todo el universo.

Esta técnica permite la transformación de objetos y personajes de manera fácil, lo que hace a esta técnica muy atractiva para muchos artistas, por eso es importante que el animador tenga un conocimiento amplio en cuanto a gestualidades para lograr recrear en el personaje los movimientos de la manera más verosímil para el espectador, puesto que esta técnica aprovecha el error del cerebro humano para asimilar las fotografías en conjunto y no individual. Por otro lado, el *Stop Motion* es flexible, lo cual permite la existencia de muchas subtécnicas como *la Pixilation, Object Motion, Cutout, Graphic Animation, Pinscreen Animation, Puppet Animation y Claymation*. Estos dos últimos son importantes en este proyecto, dado que serán utilizados.

La animación con muñecos (o *Puppet Animation*) es la animación de muñecos articulados tridimensionales, recubiertos de distintos materiales. Es, probablemente,

la subtécnica de *Stop Motion* más técnicamente compleja y costosa. Incluye muchos elementos del teatro y el cine, como escenografías, utilerías, iluminación y sets. Y el *Claymation* es la subtécnica de *Stop Motion* que utiliza como material de animación la plastilina. Puede combinarse con la animación de muñecos cuando se usa este material como recubrimiento. La plastilina da distintas posibilidades de metamorfosis y deformación, gracias a su naturaleza maleable y su cualidad de no endurecerse. (Poggi, 2014, p. 1-2)..

“El *Stop Motion* es capaz de encontrar en la tecnología una alianza para nuevas conquistas en lugar del enemigo que segaré un futuro posible” (Costa, 2014, p. 26). El *Stop Motion* es una técnica que actualmente se realiza constantemente, dado que es utilizada en el mundo audiovisual, no es exclusiva del cine. Sin embargo, esta técnica compite constantemente con la animación en 2D y 3D computarizado, aunque utiliza el avance tecnológico para facilitar el trabajo de esta técnica en el rodaje, dado que los muñecos son robóticos, tienen sistemas de cambio de cara o manos simples, los programas de captura son completos, los mecanismos utilizados para los movimientos de los personajes facilitan el rodaje. Todo lo anterior ahorra tiempo en el rodaje, pero lo hace más costoso.

5.2.2 Familia Disfuncional

El tema principal de este cortometraje es la familia disfuncional, pero para poder hablar de ello tendremos que definir primero qué es familia. La socióloga Inés Alberdi (1999) define “la familia está formada por 2 o más personas unidas por el afecto, el matrimonio o la afiliación, que viven juntas, ponen sus recursos económicos en común y consumen conjuntamente una serie de bienes en su vida cotidiana” (p. 60) Se puede distinguir la familia como personas que están unidas por vínculos sanguíneos o de afecto que comparten espacios, experiencias, responsabilidades y valores. Con el transcurso del tiempo los investigadores han categorizado tipos de familias, dado que estas al transcurrir el tiempo se han modificado y no se cumple con lo antes estudiado.

Nosotras nos centraremos en las familias disfuncionales, pero para esto definiremos familia funcional ya que la familia disfuncional es el opuesto de esta. Según Minuchin (1977) habla de que las familias funcionales son un “sistema que anima a la socialización dando a sus miembros todo el apoyo, toda la regulación y todas las satisfacciones que son necesarias para su desarrollo personal y relacional” (p. 3). Es decir, que la familia funcional es la que proporciona al individuo un todo el apoyo, valor y herramientas para su total desarrollo en lo personal, transpersonal y en lo relacional.

La familia disfuncional entonces es la que carece de las características y objetivos de una familia funcional, a través de una entrevista con la psicóloga Carolina Fernández se define la familia disfuncional como:

Una familia que no puede cubrir algunas necesidades materiales, psicológicas y emocionales especialmente a los niños y a los adolescentes, ese tipo de personas nacen con muchas carencias y vacíos emocionales que los hacen que se vayan del contexto en el que estén, en que concurren a conductas delictivas como robo, sicariato por cubrir necesidades básicas.

Por otro lado, Carreras (2014) encuentra como:

Las características más recurrentes en las familias con graves disfunciones es la incoherencia. Esta se manifiesta tanto en los patrones de comunicación como en la estructura del límite relacional. A nivel estructural no se distinguen niveles entre los miembros de la familia. Los miembros familiares se comportan como si los contactos humanos y las revelaciones individuales fuesen a tener consecuencias incómodas o destructivas. Otra característica común al funcionamiento de las familias disfuncionales es la ausencia de un liderazgo claro por parte de los adultos. Una coalición paterna disfuncional o un divorcio emocional pueden ser dos ejemplos de ello. Sin un liderazgo afectivo el funcionamiento de la familia parece caótico, inconexo y aleatorio. (p. 6 - 7).

Este tipo de familias tienen demasiadas consecuencias negativas, puesto que la mayoría de los individuos se convierte en personas no aptas para convivir en sociedad, como lo expresa Fernández en la entrevista:

Afecta en el desarrollo de los niños en la parte emocional, ya que se vuelven personas inestables, consumidoras, con patrones agresivos, con alto patrón de consumo que es lo que deriva al robo, el sicariato, pueden convertirse en violadores, además son niños evasores de estudio, son mediocres, tienen que salir a trabajar a temprana edad todo eso afecta, esas son algunas consecuencias de las familias disfuncionales, también de las carencias y falta de oportunidades en este país.

Sin embargo, hay casos como el de Miguel, una persona que convivió en una familia disfuncional, el cual por su parte buscó ayuda psicológica para poder resolver y manejar ese ámbito de su vida, logrando comprender y manejar lo que sucedía a su alrededor para no sufrir las consecuencias que conlleva estar en una familia de este tipo.

Este tipo de obras, generalmente, rompen con la imagen de familia feliz y de la supuesta unión entre parientes que suele estar presente en los álbumes familiares tradicionales... pero también se desmarcan del concepto tradicional de familia hasta el punto de hacer complicado el adjetivo con el que poder englobar a todas. (Sainz, 2013, p. 49).

El objetivo de Irreconocible es reflejar las características y consecuencias de una familia disfuncional con nuestro protagonista siendo el que vive todo esto, lo cual lo va transformando sin llegar a las consecuencias más grave que nos narra Fernández, sino que hablamos de acciones pequeñas que logran que las persona se transforme pero que no sea del todo desadaptado para la sociedad.

5.3 MARCO CONCEPTUAL

El principal pilar de este trabajo es la creación de una animación en *Stop Motion* que consiste en “la grabación fotograma a fotograma o cuadro a cuadro de figura o formas que van a actuar en la pantalla” (Álvarez, 2003, p. 1). Cuenta con las mismas características en el proceso o desarrollo de un producto audiovisual, la diferencia radica en la exigencia y en el control absoluto de todo, puesto que en la animación la creación y construcción del universo son desde cero. Además, el *Stop Motion* es una animación artesanal que requiere de un trabajo exhaustivo en todos los aspectos de creación. El departamento de arte es un gran ejemplo de lo que implica la realización de una animación en la técnica, dado que este departamento es el encargado de construir todos los elementos utilizados en la película, desde los personajes hasta la escenografía, la última “trata de la creación o transformación de todos y cada uno de los espacios concretos, desde un singular punto de vista plástico” (Murcia, 2017, p. 5).

Es importante tener en cuenta la subtécnica que se vaya a utilizar en la película, ya que está regirá la línea estética del film, en este proyecto la subtécnica que se trabaja en *Claymation* que “es una técnica de *Stop Motion*, donde su principal recurso es la plastilina o pasta moldeable para la animación, construcción de personajes, y cuando es necesario se usa también para la recreación de escenarios.” (Velásquez, 2018, p. 20). La utilización de esta subtécnica en nuestro cortometraje se debe a la versatilidad y maleabilidad de la plastilina, se necesitaba un material con estas características para lograr la fluidez del cambio del protagonista de una manera sencilla y rápida, debido que en el guion se plantea una transformación de un ser humano a un monstruo.

“El monstruo es ese cuerpo que logra contener dentro de sí, las ideas de lo abyecto, la negación, lo diferente. Es aquello que rompe los paradigmas esquemáticos de la

sociedad y de-construye al ser humano desde ámbitos, estéticos, morales y metafísicos”. (Agon, 2017, p. 38). Con la metáfora de monstruo, se pretende en el corto ilustrar las personas que han sufrido las consecuencias de vivir en una familia disfuncional, dando resultado a personas con comportamientos y moralidad negativa para la sociedad. Para lograr esto se hace una distinción entre lo humano y lo monstruoso desde la parte física, puesto que los monstruos tienen rasgos no humanos, igualmente se logra desde el sonido con sonidos ilegibles.

Por otro lado, entendiendo como planos sonoros “la composición y síntesis de los diferentes planos sonoros conforman toda la banda sonora”. (Pérez y Diosa, 2013, p. 14). Para el cortometraje se utiliza 2 de estos componentes los cuales son: Ambiente, “este plano lo componen aquellos sonidos que contextualizan al espectador dentro de un lugar.” (Pérez y Diosa, 2013, p. 14). Por último, la música en este corto será mínima y está para indicar un cambio de atmósfera, tiempo y emociones dando acompañamiento a escenas relevantes.

6. METODOLOGÍA

El proceso que se lleva a cabo para la realización del cortometraje, parte de la exploración de la técnica del *Stop Motion*, la construcción de maquetas, estructuras de personajes, movimientos y software para llevar a cabo el proyecto. Se realizaron entrevistas a profesionales en el *Stop Motion* y Dirección de Arte y nos apoyamos en textos académicos, todo dirigido hacia la construcción del universo que teníamos planteado desde el guion, tanto personajes como escenarios. Además, se realizó una entrevista a una psicóloga especializada en la familia y un conocido que creció en un hogar disfuncional, dándonos una perspectiva más amplia del tema. Eventualmente, iniciamos la construcción de los escenarios y personajes, para pasar por el rodaje y concluir con la postproducción.

6.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Para la construcción de maquetas y personajes se llevó a cabo una investigación cualitativa, en la que recolectamos información de expertos en el *Stop Motion* y Dirección de Arte, quienes por medio de su experiencia nos fueron enseñando la variedad de materiales que teníamos a disposición para empezar con la construcción de todos los elementos, desde estructuras, relleno, arcillas, maderas. Además, de asesorías en cuanto a movimientos de los personajes, manejo de la arcilla, paletas de colores, iluminación, manejos del software, etc. Por otro lado, teníamos acceso constante a textos como *Stop Motion Puppet Construction* de Neil Hughes y Shelley Smith, al que podíamos retornar cuando nos surgiese alguna duda y a el texto de *Timing for Animation* de Harold Whitaker John Halas que fue nuestra guía para empezar con los movimientos de los personajes en un trabajo constante de que se viese cada vez más fluido.

6.2 INSTRUMENTOS

Al momento de proponer los instrumentos necesarios para la realización de **Irreconocible** procuramos contar con elementos que ya estuvieran a nuestra disposición con el fin de no depender de los equipos de la universidad, que ante la incertidumbre de la pandemia transcurrida en medio del anteproyecto no sabíamos si podíamos contar con ellos o no.

El Departamento de Fotografía contó con dos luces Espectro Led, hicimos esta elección porque son luces que no calientan, para que los personajes no corrieran ningún riesgo de quebrarse por el sobrecalentamiento que pudiesen causar las

luces. Para la captura de la imagen se utilizó una cámara Canon Rebel T6i, con los lentes 18-135 mm y 50 mm.

Al repasar las opciones de software recomendados decidimos ir por DragonFrame, pues es la que se usa con más regularidad por animadores profesionales, ya que se tiene visión en tiempo real mientras se puede ver el encuadre previo para guiar mejor la animación. Este software fue instalado en un Asus K556u que teníamos a disposición.

El Departamento de Arte propuso el uso de cartones forrados con stickers para las paredes de cuatro de cinco escenarios, para el escenario restante se pintaron edificios en un cartón y se intervino con madera, tela, acetato y plastilina para completar los detalles. El resto de elementos en la escenografía se construyeron con madera, plastilina, tela, papel, cartulina, corcho, relleno, alambre y pintura.

El Departamento de Montaje hizo uso de herramientas como Photoshop, Premiere Pro y After Effects para la edición de los fotogramas, la unión de todos ellos y la creación de títulos, animación digital y créditos. Por otro lado, algunos de los sonidos usados en el cortometraje fueron tomados de bibliotecas de sonido sin copyright y los demás fueron grabados con un micrófono condensador y posteriormente editados en Adobe Audition.

6.3 PROCEDIMIENTO

La realización del cortometraje fue un reto para nosotras, pues nuestros conocimientos en la técnica se basan en experiencias previas que nos acercaron a ella, pero al ser tan breves no logramos indagar del todo. Al inicio del anteproyecto nos dividimos en roles durante las diferentes etapas de la realización que creíamos indispensables para el proyecto. De todos modos, nos estuvimos apoyando en cada departamento asignado, ayudándonos y retroalimentándonos en las decisiones tomadas.

Antes de terminar el anteproyecto tuvimos una reunión con Edier Becerra, profesor de animación en la universidad, quien nos brindó muchas opciones de materiales para moldear, a partir de ahí decidimos que ir por la arcilla polimérica, ya que era lo más viable por presupuesto y porque su manejo era similar al de la plastilina. Además, nos asesoró en cuanto al movimiento de las expresiones, presentándonos variedad de mecanismos usados en el *Stop Motion* para esto, sin embargo, no contábamos con tal tecnología, por lo que decidimos hacer las expresiones de los

personajes aparte. Por otra parte, nos enseñó diferentes maneras de construir los esqueletos de las marionetas y las maneras de rellenarlos.

Después de entregar el anteproyecto, nos reunimos con Paola Tafur, que fue nuestra docente en la clase de dirección de arte para cine. Con ella nos asesoramos en la construcción de maquetas, nos recomendó distintos materiales a los que podíamos acceder y manejar con facilidad y distintos lugares donde podríamos conseguirlos. Tafur nos conectó con Edgar Álvarez, uno de nuestros referentes en la técnica del *Stop Motion* en Colombia, en la entrevista nos habló de su experiencia con esta técnica y la manera en la que se abrió paso en el medio para trabajar de esto, como era nuestra primera vez trabajando de principio a fin en un proyecto así nos recomendó que entre más sencillo lo hiciéramos mejor para que las cosas salieran bien y que desde su opinión profesional era muy importante siempre intentar transmitir emociones a las personas y hacer un buen trabajo de campo para la problemática que se vaya a tratar.

A partir de ahí y como sugerencia de nuestra directora de trabajo de grado contactamos con una psicóloga que se especializa en la familia, la cual nos corroboró que el entorno en el que se crece afecta nuestro comportamiento, contándonos el caso de un paciente que se volvió un delincuente y las razones por las que lo hizo estaban unidas al contexto en el que creció, como la falta de recursos emocionales y materiales desde el hogar, lo que lo hizo adquirir conductas delictivas. Por otro lado, tuvimos una entrevista con un conocido que creció en una familia disfuncional, pero con la diferencia que asistió a terapia a tiempo y comenzó a tener un mayor control de cómo su entorno afectaba su vida.

Para partir con la preproducción comenzamos con el presupuesto y los gastos que teníamos previstos, comenzando con una primera inversión con la que compramos materiales para hacer pulseras y venderlas mediante Instagram. Después, realizamos una venta de lechona con la que recolectamos gran parte del presupuesto al recibir ayuda de familiares y amigos que hicieron publicidad. Por otro lado, conseguimos ingresos mediante crowdfunding, dependiendo de la cantidad que donaran habría pequeñas recompensas al finalizar el proyecto.

La construcción de las maquetas y personajes fue guiada desde la dirección de arte, al ser demasiado trabajo para tan poco tiempo, pedimos ayuda de amigos y familiares que tenían distintas habilidades en la construcción de estructuras, maquetas y modistería. Para cada personaje usamos estructuras metálicas, simulando a las estructuras profesionales, las utilizadas en el corto son robustas y fueron construidas con partes de cadenas de bicicletas, tornillos y bolas de neopreno para hacer las extremidades movibles pero firmes que fueron forrados con espuma. Después, se moldeó una única cabeza con arcilla polimérica con cejas

y boca removibles, para lograr darles expresiones diferentes realizada con la misma arcilla sin calentar para que no se pusiese dura, para los ojos usamos las mismas bolas de neopreno para poderlos mover más fácil en el rodaje. Sin embargo, los muñecos sufrieron diferentes rupturas durante el rodaje al no ser estructuras tan estables para mantener de pie a los muñecos, por lo que tuvimos que pulirlos en Photoshop durante la postproducción.

En el rodaje se usaron un total de 8 muñecos con diferentes tamaños, los muñecos grandes (4) son de 25 centímetros, los medianos (2) de 20 centímetros y los pequeños (2) son de 15 centímetros. Estas medidas fueron la base para crear las proporciones de los escenarios y utilería, los cuales las superficies como paredes tienen un tamaño de 70 x 50 centímetros, el suelo 1 metro x 50 centímetros. Para la realización de los escenarios y utilería se usaron cartón, plastilina, pintura acrílica, silicona, espuma, madera de balsa, palillos de pincho y telas. Los vestuarios se realizaron con retazos de telas y ropa vieja. El tamaño de los objetos y los espacios están pensados para la facilidad de acceso del animador para poderlos intervenir sin obstáculos.

Inicialmente para el rodaje se tenía planeado grabar en una de nuestras casas debido a la contingencia sanitaria, pero la universidad nos prestó un espacio y aprovechando que las clases estaban siendo en línea logramos acomodar todos los materiales y el espacio en un salón de clase. Aunque nos acortó las horas y días de rodaje por las condiciones de la universidad, logramos ahorrar en presupuesto al no tener que pagar servicios públicos.

Por todo lo anterior se establecieron jornadas de trabajo de lunes a viernes de 7:00 a.m. a 5:00 p.m. para rodar, mientras que seguíamos con la construcción de maquetas y personajes que iban a ser parte del siguiente plano o escenario que seguían en el plan de rodaje.

Desde la creación del guion se planteó que, los diálogos del padre y la madre serían inteligibles, mientras que Tobías solo haría ruidos que expresaran sus emociones del momento. Sin embargo, no tuvimos ninguna etapa de casting por cuestiones de tiempo.

En la postproducción nos encargamos de editar los fotogramas en Photoshop y dividirlos en carpetas de sus respectivas escenas y planos. Luego se pasa a crear un proyecto en el programa Adobe Premiere donde por cada escena se hará una secuencia diferente así se puede trabajar de manera individual en cada escena, aun estando en el mismo proyecto, sin que se tenga que modificar todas las secuencias de escenas, posterior a eso se añaden los sonidos previamente descargados y/o

grabados junto con la música para finalmente exportarlo. Además, realizamos el título y unas sombras planteadas desde el guion para una escena con ayuda de After Effects, ya que no encontramos una manera de hacerlas durante el rodaje.

7. DESCRIPCIÓN DE LA OBRA

7.1 FICHA TÉCNICA

Tabla 1

Ficha técnica del cortometraje

Título	Irreconocible
Año	2021
Género	Drama
Duración	3 min
País	Colombia
Dirección	Daniela Triana Cerón
Producción General	Gloria Johana Varela Flórez
Guion	Vanessa Orozco/ Daniela Triana/ Gloria Varela
Dirección de Arte	Gloria Johana Varela Flórez
Dirección de Sonido	Vanessa Orozco Álvarez
Dirección de Fotografía	Daniela Triana Cerón
Montaje	Vanessa Orozco Álvarez

7.2

7.3 SINOPSIS

En la ciudad de Westland algunos adultos han adquirido características monstruosas, reflejo de su comportamiento erróneo como seres humanos, a pesar de esto siguen conviviendo en sociedad con las personas normales, incluso algunos monstruos logran entablar relaciones con personas estables, y en el peor de los casos se unen dos monstruos; que, a pesar de todos sus problemas logran construir un hogar, pero nunca uno funcional.

En medio de este panorama nos encontramos a Tobías, cuyos padres son monstruos, él creció siendo un niño muy tranquilo, hasta ese día. Tobías esperaba su desayuno sentado en el comedor, sus padres entraron a la cocina discutiendo entre ellos, él no les entendía realmente, pero esos gruñidos era la manera de comunicarse en su hogar.

Tobías sale un poco triste de su casa, camina solo por las calles de Westland hasta llegar a su colegio, no tenía ánimos de entrar, pero cualquier lugar era más acogedor que su casa. No es un niño de muchos amigos, en el salón se sentó en la parte de atrás y se dedicó a observar a sus compañeros mientras esperaba que comenzara la clase. En un momento su atención se centra en su compañero de al lado, ve que en sus manos tiene un lapicero rojo y brillante a comparación del suyo, lo arrebató de sus manos, pero cuando su compañero le iba a reclamar, Tobías le intenta gritar, pero en su lugar sale un gruñido acompañado por un par de colmillos. Todo el salón queda en silencio mientras clavan su mirada en él. Tobías se tapa la boca avergonzado y sale corriendo del salón.

Llega a su casa muy agitado, entra a la cocina y hala la falda de su madre para llamar su atención, pero esta solo lo aparta y se va. Tobías escucha la puerta de la entrada, se acerca para ver quién es y cuando ve a su padre se acerca a mostrarle los colmillos, pero este lo golpea con su maletín de trabajo y lo manda a su habitación.

Tobías entró furioso a su habitación, cerró de un portazo y golpeó un oso de peluche que reposaba sobre la cama, para después acostarse en ella. Sus brazos comienzan a alargarse. Tobías se asombra por un momento y los analiza, pero le resta importancia y se vuelve a dejar caer en la cama.

A la mañana siguiente Tobías baja a la sala muy somnoliento arrastrando sus largos brazos, los cuales se enredan en la mesa de la sala y hacen caer el florero que estaba sobre esta. Su padre entra a la sala y empieza a balbucear incoherencias,

seguido por su madre que repite la acción. Después de un rato sus padres comienzan a discutir entre ellos, Tobías aprovecha ese momento para salir de la casa.

Al estar fuera de la casa Tobías está convertido en un monstruo completamente. Comienza a caminar por la acera con el resto de monstruos y algunos niños que han empezado su transformación.

7.4 NOTAS DE INTENCIÓN

7.4.1 Nota de intención - Dirección

El ambiente en el que crecí tuvo mucha influencia en cuanto a mi personalidad, pero cuando fui consciente de ella, ya tenía un carácter lo suficientemente marcado como para poder cambiarlo. Se me complican algunas cosas debido a esto, pero, mi familia no tuvo la culpa, las situaciones que se nos pusieron en medio eran incontrolables para cualquiera. Entonces me pregunté, ¿qué pasa con los niños que crecen en entornos violentos? ¿cómo se desenvuelven en sociedad?

A partir de esto surge **Irreconocible**, un cortometraje animado que nos permite hablar sobre las familias disfuncionales, una problemática que afrontan miles de niños y adolescentes, que a futuro tienen que lidiar con los problemas psicológicos que conlleva crecer en este entorno. Con este cortometraje pretendo evidenciar que el entorno en el que crecemos influye severamente, y que si no hay intervención a tiempo estos niños se convierten en los adultos violentos del mañana, creando a futuro más familias disfuncionales. El *Stop Motion* me permite ponerme en el lugar de los personajes, y a partir del control que ejerzo en sus movimientos y gestos crear la interpretación ideal para el cortometraje.

El cortometraje está centrado en retratar las consecuencias que sufre Tobías, el protagonista del corto. Por lo tanto, la historia estará contada desde su punto de vista, mientras se encuentra en la pre adolescencia, la etapa donde comienza a definir su personalidad. Como consecuencia de haber crecido en un entorno disfuncional se vuelve un monstruo, reflejo de sus padres. No pretendo que Tobías, sea la generalidad de todos los niños en familias disfuncionales, pues las circunstancias familiares nunca son las mismas para todos, lo que hace que cada historia de vida sea totalmente diferente. Sin embargo, la intención es que la historia logre evidenciar que las familias disfuncionales, crean individuos disfuncionales.

El cortometraje toma inspiración de distintos cortometrajes que admiro por su profundidad narrativa o su trabajo de arte, tales como *Negative Space* (2017) que con el uso de una metáfora logra retratar la relación padre e hijo, y quería lograr lo mismo con *Irreconocible*, no dejar el mensaje de manera tan directa, si no que se sintiera más profundo de alguna manera, por lo que se usó la metáfora de personas malas representadas como monstruos. Como queríamos retratar la inocencia y ternura de la infancia se tomó como referencia *La vida de Calabacín* (2016), pero seguimos por el mismo estilo para la realización de los monstruos para lograr un diseño sólido en cuanto al cortometraje.

En cuanto a la fotografía, tomé referencias de diferentes producciones que encontré durante el proceso del anteproyecto, lo que nos ayudó a contar la historia de la mejor manera posible, ya que me vi inspirada por el uso de los planos y lo significativo que se podían tornar con el contexto de nuestro cortometraje. A continuación, anexo algunos fotogramas que utilizamos a la hora de crear el Storyboard del cortometraje:

Figura 1

Plano entero pared



Nota. Tomado de: Wallace, J. (Director/Productor). (2011). *The man who was afraid of falling* [Cortometraje]. Reino Unido, Newport: Animation Sans Frontières.

Figura 2

Plano picado cuadros rotos



Nota. Tomado de: Wallace, J. (Director/Productor). (2011). The man who was afraid of falling [Cortometraje]. Reino Unido, Newport: Animation Sans Frontières.

Figura 3

Plano picado macetas



Nota. Tomado de: Wallace, J. (Director/Productor). (2011). The man who was afraid of falling [Cortometraje]. Reino Unido, Newport: Animation Sans Frontières.

Figura 4

Plano medio compañeros Calabacín



Nota. Tomado de: Barras, C. (Director) & Armelle, G., Jacqote, É., Bonny, M. (Productores). (2016). La vida de Calabacín [Película]. Suiza: Rita Production, Blue Spirit Animation y Gébéka Films.

Figura 5

Plano general calle



Nota. Tomado de: Eriyat, S. (Director) y Eriyat, N. (Productora). (2017). Tokri (The Basket) [Cortometraje]. India: Studio EEksaurus.

Para finalizar, el corto propone un espacio de reflexión para el espectador, donde se muestra uno de los retos que tenemos como sociedad: cumplir con el rol de familia de la manera correcta y proteger a los más pequeños. Por eso el corto propone pensar en cómo el ejemplo de los padres disfuncionales puede afectar el comportamiento que los niños adoptan cuando sean adultos, llevándolos a un ciclo que parece no terminar.

7.4.2 Nota de intención – Dirección de Sonido

Estar en este proyecto nace de la necesidad de ser parte de algo propio y de ocupar un cargo de interés particular como lo es la dirección de sonido. A lo largo de mi vida he sentido dentro una pulsión por el sonido, desde mi punto de vista, es uno de los campos más creativos del oficio cinematográfico, por esta razón en este cortometraje me haré cargo de este.

La música será instrumental hecha solo con piano, para esto cuento con un Yamaha piaggero NP-32B usando acordes menores desde el Cm al Bm y agregándole una segunda para que el acorde suene aún más potente y o en su defecto tomar música de la página <https://artlist.io/> junto con el uso del programa audition para la posterior edición del audio y el foley será hecho en primera estancia con un micrófono condensador SF 666 de no lograrse la solución es descargarlo de un banco de sonidos gratuitos online como Free sound.

El sonido, lo usare como un potenciador de las diferentes escenas del cortometraje, desde el momento inicial donde se escuchan a los padres de Tobías “hablando”, hasta cuando camina hacia su colegio y aparece el título del cortometraje junto a sus pasos. Lo que haré, será dejar que la musicalización acompañe estos momentos, hacer que en el espectador se generen de manera firme los sentimientos mostrados por las diferentes escenas. Además, al ser una animación *Stop Motion*, el sonido, especialmente el foley; es una parte fundamental, porque también ayuda a crear la sensación de que los personajes están realmente vivos, de que caminan por la habitación e interactúan con su entorno y esto, junto con los ambientes crearán en totalidad la sonorización del corto. Si bien el sonido es uno de mis intereses no dejaré de lado el montaje, que junto con la imagen me ayudan a reforzar aún más las sensaciones y sentimientos que se generan a partir de la imagen unida con el sonido.

En conclusión, el sonido en el cine es una herramienta que me ha permitido ahondar en mis más profundos deseos de expresión, algo que me ha permitido dar vida y voz a mi imaginación y poder contar mi historia a través de este corto, así podré no

sólo hacer que otros la escuchen, sino, ser una voz para aquellos que no han podido ser escuchados.

7.4.3 Notas de intención – Dirección de Arte

Este proyecto llamó mi atención a nivel personal, dado que la situación que se describe, pues es algo que constantemente no reconocemos, no entendemos o simplemente normalizamos. He sido testigo de las consecuencias de crecer en situaciones que se describen en el proyecto, y siento que es importante manifestarlo debido a nuestra responsabilidad social como cineastas. Sin embargo, la motivación de llevar a cabo este gran proyecto no parte de lo personal, sino de lo profesional, ya que tengo la oportunidad de ejercer el cargo que es de mi interés para desarrollarlo a futuro en el campo cinematográfico: dirección de arte.

Este proyecto es una animación en *Stop Motion* con la técnica de *Claymation*, es decir que el material principal es la plastilina, por eso los personajes y algunos objetos están hechos de este material. Como directora de arte tendré que desarrollar habilidades y destrezas de arquitecta, artista y decoradora, puesto que voy a crear espacios en maquetas, de artista al crearlos con intenciones estéticas y narrativas, y de decoradora para realizar los elementos, la composición específica y la distribución en el espacio. Esto me permitirá fortalecer mis conocimientos y pericia obtenida durante la carrera sobre este cargo.

La propuesta artística de este cortometraje cuenta con una paleta con una predominancia cromática de azules, verdes y amarillos para construir la atmósfera y el clima emocional de la historia. Los dos primeros se presentarán dominando en los espacios interiores de la casa, los colores estarán desaturados para resaltar el estado de frialdad y tristeza. En cambio, en los espacios exteriores y el salón de clases dominará el color amarillo creando un ambiente agradable y feliz. En cuanto a los personajes los atuendos reflejarán su estado emocional, Jorge (padre) y Patricia (madre) tienen un color de piel particular dado que son monstruos, esta decisión es para que se resalte la diferencia entre humano y monstruo. Además, algunos elementos a través de la historia se van transformando, por ejemplo, las flores al principio estarán vivas y al terminar la historia estarán marchitas, igual que los cuadros y otros elementos. Por último, espero ofrecerle al espectador un cortometraje visualmente atractivo y poderoso que se pueda quedar con la imagen, además de la reflexión de la historia.

Las siguientes películas son los referentes artísticos que nos acercaron e inspiraron para la propuesta artística del corto:

Claude Barras – La Vida de Calabacín (2016): Destacamos en esta película el aspecto físico de los personajes, la forma circular de sus cabezas los denota como personajes carismáticos y hace que el espectador simpatice con ellos. Además, la personalidad de los niños se ve reflejada en los pequeños detalles de su aspecto físico y gestualidades. Asimismo, los lugares como el cuarto y el aula de clases, son referentes artísticos para la ambientación de estos escenarios en nuestro cortometraje.

Figura 6

Calabacín aula de clases



Nota. Tomado de: Barras, C. (Director) & Armelle, G., Jacquote, É., Bonny, M. (Productores). (2016). La vida de Calabacín [Película]. Suiza: Rita Production, Blue Spirit Animation y Gébéka Films.

Figura 7

Calabacín personajes



Nota. Tomado de: Barras, C. (Director) & Armelle, G., Jacquote, É., Bonny, M. (Productores). (2016). La vida de Calabacín [Película]. Suiza: Rita Production, Blue Spirit Animation y Gébéka Films.

Ru Kuwahata, Max Porter – Negative Space (2017): Lo interesante de este cortometraje son sus escenarios versátiles, además, estéticamente se acercan a lo que buscamos para el cortometraje. Destacamos su paleta de color, que deja en evidencia el contraste entre tonos cálidos y fríos, colores que narrativamente dan significado a los momentos que atraviesa el personaje respecto a su relación con su padre.

Figura 8

Negative Space sala



Nota. Tomado de: Kuwahata, R., Porter, M. (Director) & Liard, E., Santiago, N. (Productoras). (2017). Negative Space [Cortometraje]. Francia: Tiny Inventions.

Figura 9

Negative Space escenario



Nota. Tomado de: Kuwahata, R., Porter, M. (Director) & Liard, E., Santiago, N. (Productoras). (2017). Negative Space [Cortometraje]. Francia: Tiny Inventions.

Elli Vuorinen, Jasmiini Ottelin y Pinja Partanen – Benigni (2009): En este cortometraje enfatizamos en la estética desgastada que se implementa en los escenarios.

Figura 10

Benigni degaste



Nota. Tomado de: Partanen, P., Ottelin, J., Vuorinen, E. (Director) & Saarinen, E. (Productora). (2009). Benigni (Benigno) [Cortometraje]. Filandia: Taideakatemia.

Figura 11

Benigni edificios



Nota. Tomado de: Partanen, P., Ottelin, J., Vuorinen, E. (Director) & Saarinen, E. (Productora). (2009). Benigni (Benigno) [Cortometraje]. Finlandia: Taideakatemia.

Henry Selick – Coraline (2009): En este cortometraje enfatizamos su paleta de color que a través de la desaturación del color crea un contraste en los mundos que convive el personaje. También, es un referente para los escenarios y objetos de nuestro corto, por ejemplo, la cocina.

Figura 12

Coraline cocina



Nota. Tomado de: Selick, H. (Director) & Zoumas, M., Sumner, E. (Productores). (2009). Coraline [Película]. Estados Unidos: Laika Studio.

Chris Butler, Sam Fell – Paranorman (2012): Lo interesante de este cortometraje son los concept art y diseño de sus escenarios. Destacamos también la forma y personalidades de los personajes.

Figura 13

Paranorman casa



Nota. Tomado de: Fell, S., Butler, C. (Director) & Sutner, A., knight, T. (Productora). (2012). Paranorman [Película]. Estados Unidos: Laika Studio.

Figura 14

Paranorman vecindario



Nota. Tomado de: Fell, S., Butler, C. (Director) & Sutner, A., knight, T. (Productora). (2012). Paranorman [Película]. Estados Unidos: Laika Studio.

Becho Lo Bianco, Mariano Bergara – Inercia (2013): Lo que nos llama la atención de este cortometraje son los escenarios de los edificios y la diferencia de los colores en los exteriores e interiores. Además de los vestuarios.

Figura 15

Inercia calle



Nota. Tomado de: : Bergara, M., Lo Bianco, B. (Director) & Obeid, A. (Productora). (2013). Inercia [Cortometraje]. Argentina: Can Can Club.

Figura 16

Inercia vestuario



Nota. Tomado de: Bergara, M., Lo Bianco, B. (Director) & Obeid, A. (Productora). (2013). Inercia [Cortometraje]. Argentina: Can Can Club.

7.5 CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES

A continuación, presentamos la descripción de la psicología de los personajes principales, junto con la representación visual que se les dio desde el Concept Art y el resultado final en el cortometraje.

Tobías: Es un niño que siempre ha intentado obtener la atención de sus padres, o al menos algo de afecto. Sus necesidades nunca fueron tomadas en cuenta, por lo que empezó a reprimir sus emociones. Tampoco le enseñaron a relacionarse de manera sana, siendo abusivo con sus compañeros. Con el paso del tiempo, Tobías fue adquiriendo varias actitudes negativas, las cuales sus padres no corrigieron a tiempo, por el contrario, solo le dieron desinterés y malos tratos. Como resultado se transformó en un monstruo poco expresivo y sin empatía, al igual que ellos.

Figura 17

Tobías Concept art

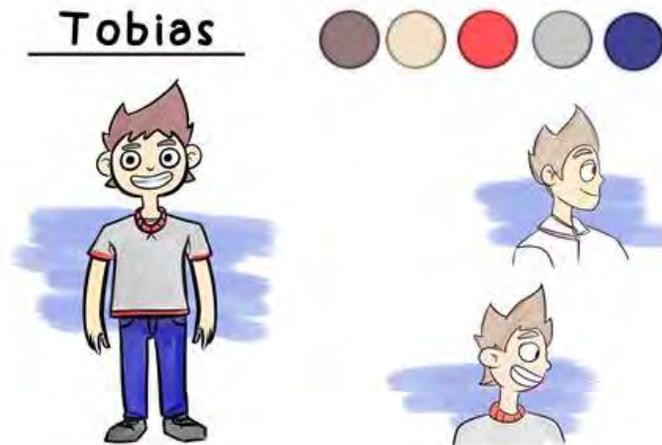


Figura 18

Tobías en el colegio



Figura 19

Tobías adulto Concept art

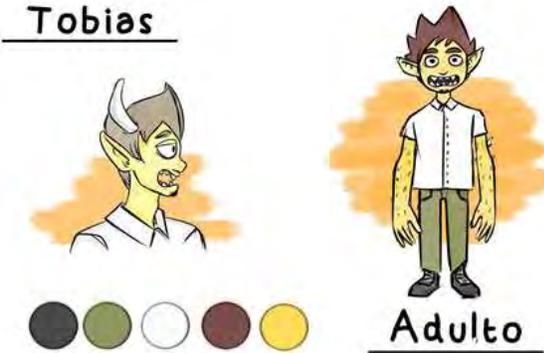


Figura 20

Tobías en la calle



Patricia: Es la madre de Tobías, siempre perteneció a hogares disfuncionales, por los cual adoptó actitudes negativas y junto con ello, características físicas monstruosas. Es una madre negligente, pasiva, poco expresiva, se le dificulta disfrutar de cualquier tipo de relación con las personas. En su infancia fue criada sólo por su madre, un monstruo que la maltrataba por arruinarle la vida, nunca conoció a su padre. Escapó de su hogar cuando conoció a Jorge, el padre de Tobías, pero este la llevó a un entorno igual de disfuncional. Cuando quedó embarazada estaba muy motivada por darle a su hijo el amor que ella nunca recibió, pero cuando Tobías nació no tuvo la disposición para cuidarlo, no era constante con su alimentación y los cuidados básicos, y hoy en día la negligencia se ha extendido a aspectos como la salud, la educación y la falta de apoyo en el hogar.

Figura 21

Patricia Concept art



Figura 22

Patricia con su familia



Jorge: Es el padre de Tobías, se crío en un entorno violento y machista, por lo que se volvió un monstruo psicorígido, controlador, autoritario y sin empatía. El padre de Jorge era un monstruo alcohólico, violento con su madre, la cual siendo humana no supo soportar el entorno violento, por lo que escapó cuando Jorge apenas era un niño, dejándole toda la crianza en manos de su padre. Cuando Jorge creció se casó con Patricia solo para tener quien realizara las labores del hogar y que lo atiende

como él cree que se merece. Menosprecia a su familia cada que puede, pero les saca provecho para su conveniencia.

Figura 23

Jorge Concept art



Figura 24

Jorge en la sala



Se realizaron cambios cuando comenzamos con la creación de los personajes, por razones creativas o de presupuesto, no se cumplieron con las vestimentas que habíamos planteado desde el Concept Art, ya que recolectamos retazos de tela para la creación de vestuarios para no comprar tela de la que no íbamos a disponer del todo. Además, como algunas costuras debían de ser tan pequeñas y minuciosas fue preferible adaptarlas a las capacidades de las diseñadoras de los vestuarios, ya

que normalmente confeccionan ropa del tamaño adecuado para personas y no marionetas.

Igualmente, al moldear los personajes surgieron varios cambios en pro de la estética de los personajes, nuestras capacidades para animarlos y el tiempo que nos tomaría moldearlos. Por ejemplo, los párpados de los ojos tuvimos que cambiarlos, porque al dejarlos de manera permanente hacían ver muy cansado al personaje, y si los realizábamos aparte el parpadeo del muñeco era una preocupación latente al no saber con cuánta frecuencia hacerlo parpadear y cuantos fotogramas tomaríamos para hacer un solo parpadeo. Asimismo, las manos de los personajes estaban planeadas de cierta manera, pero al ser tantos personajes y manos tan pequeñas tuvimos que optar por hacer manos mucho más sencillas porque estábamos llegando a la fecha estimada para comenzar el rodaje y tuvimos muchas complicaciones al calentar la arcilla polimérica, lo que nos llevó mucho gasto de material y tiempo en los intentos realizados.

A continuación, anexamos imágenes de prototipos que realizamos con plastilina:

Figura 25

Tobías humano en plastilina



Figura 26

Tobías monstruo en plastilina



Figura 27

Mano humana



Figura 28

Garra de monstruo



7.6 ESCENOGRAFÍA

Algunos bocetos de los escenarios y su resultado final en el cortometraje.

Figura 29

Boceto de sala



Figura 30

Sala de Irreconocibles



Figura 31

Boceto de cocina



Figura 32

Cocina de Irreconocibles



Figura 33

Boceto de cuarto



Figura 34

Cuarto de Irreconocibles



7.7 STORYBOARD

Figura 35

Storyboard #1



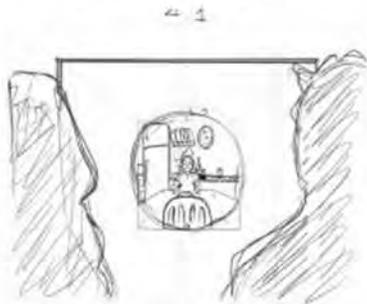
1.1. EXT. WESTLAND, CALLE. DÍA
Traveling desde las casas del conjunto hasta la casa de Tobías.



2.1. INT. CASA. SALA. DÍA
Plano fijo. Plano general de la pared de la sala. Luz fría.



3.1. INT. CASA. COCINA. DÍA
Plano medio de Tobías en la mesa. Cámara fija. Luz artificial, fría.



4.1. INT. CASA. SALA. DÍA
Traveling out desde la puerta hasta el final del pasillo. Luz dura, para generar sombra de los padres.



5.1. EXT. CALLE. DÍA
Cámara fija. Plano entero. Título. Se aplica máscara, a medida que avanza Tobías el título desaparece.



6.1. INT. SALÓN DE CLASE. DÍA
Traveling out desde Tobías hasta que su compañero entre en el encuadre.

Figura 36

Storyboard #2



6.2. INT. SALÓN DE CLASE. DÍA
Plano detalle.



6.3. INT. SALÓN DE CLASE. DÍA
Plano medio. Cámara fija.



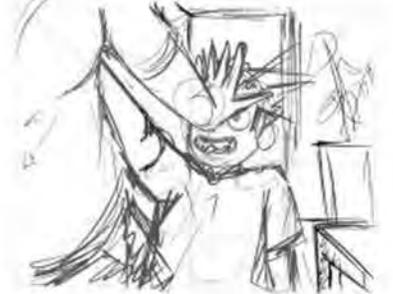
6.4. INT. SALÓN DE CLASE. DÍA
Plano medio en Tobías. Cámara fija.



6.5. INT. SALÓN DE CLASE. DÍA
Cámara fija. Plano medio.



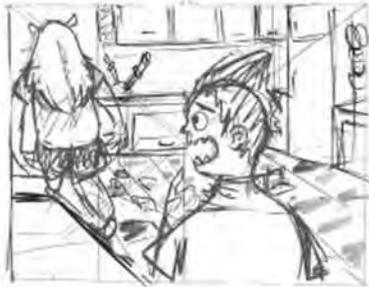
7.1. INT. CASA. COCINA. DÍA
Plano general. Cámara fija. Patricia de
espaldas luce normal.



7.2. INT. CASA. COCINA. DÍA
Plano medio en Tobías.
Cámara fija.

Figura 37

Storyboard #3



7.3. INT. CASA. COCINA. DÍA
Plano general. Cámara fija. Patricia se da la vuelta y ve su apariencia de monstruo.



8.1. INT. CASA. SALA. NOCHE
Plano general. Cámara fija.



8.2. INT. CASA. SALA. NOCHE
Plano medio en Tobías. Cámara fija.
Solo se ve el torso del padre y su brazo peludo.



9.1. INT. CASA. HABITACIÓN TOBIÁS.
NOCHE
Plano entero. Cámara fija. Luz dura, fría.



9.2. INT. CASA. HABITACIÓN TOBIÁS.
NOCHE
Plano medio, contra picado.
Cámara fija.



9.3. INT. CASA. HABITACIÓN TOBIÁS.
NOCHE
Plano entero de la pared en la cual golpea el oso.

Figura 38

Storyboard #4



9.4. INT. CASA. HABITACIÓN TOBIÁS.
NOCHE

Plano contrapicado. Se ve la cara de
Tobías cuando rompe el papel.



9.5. INT. CASA. HABITACIÓN TOBIÁS.
NOCHE

Plano medio, cenital.



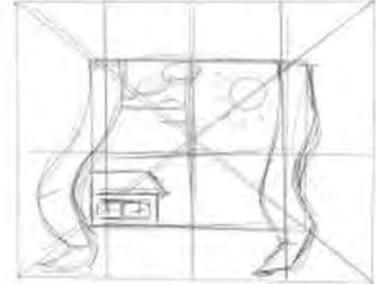
9.6. INT. CASA. HABITACIÓN TOBIÁS.
NOCHE

Primer plano, cenital.



9.7. INT. CASA. HABITACIÓN TOBIÁS.
NOCHE

Plano entero.
Luz fría.



9.8. INT. CASA. HABITACIÓN TOBIÁS.
NOCHE

Plano entero.
Luz cálida.



10.1. INT. CASA. SALA. DÍA

Plano general.
Cámara fija.

Figura 39

Storyboard #5



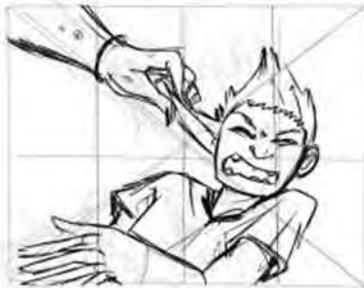
10.2. INT. CASA. SALA. DÍA
Plano detalle.
Cámara fija.



10.3. INT. CASA. SALA. DÍA
Plano general.
Cámara fija.



10.4. INT. CASA. SALA. DÍA
Plano detalle.
Cámara fija.



10.5. INT. CASA. SALA. DÍA
Cámara subjetiva
Plano contrapicado.



10.6. INT. CASA. SALA. DÍA
Plano general.
Cámara fija.



10.7. INT. CASA. SALA. DÍA
Plano medio picado.
Enfocando a Tobías en medio de sus
dos padres.

Figura 40

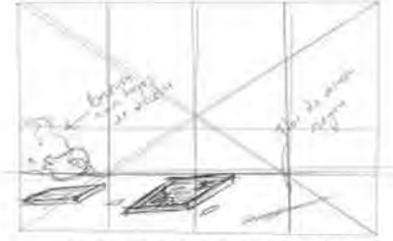
Storyboard #6



10.8. INT. CASA. SALA. DÍA
Plano medio.
Cámara fija.



10.9. INT. CASA. SALA. DÍA
Plano entero de los cuadro.



10.10. INT. CASA. SALA. DÍA
Plano picado.



11.1. EXT. CALLE. DÍA
Plano medio 3/4 Tobias.



11.2. EXT. CALLE. DÍA
Panorámica horizontal



11.3. EXT. CALLE. DÍA
Cámara subjetiva entre la multitud de monstruos.

8. VIABILIDAD

8.1 CRONOGRAMA

El proyecto cuenta con un total de 34 semanas de trabajo, las cuales se repartieron en las principales etapas cinematográficas con el fin de cumplir el plan universitario. A continuación, se presenta el cronograma:

Tabla 2

Cronograma de actividades

CRONOGRAMA (IR)RECONOCIBLE										
Meses		ACTIVIDADES								
		Pre - producción	Producción	Post-producción						
		Creación de escenarios y personajes	Rodaje	Edición de imágenes	Montaje	Animaciones	Foley	Musica	Créditos	Trabajo Escrito
A G O S T	Sem 1									
	Sem 2									
	Sem 3									
	Sem 4									
S E P T	Sem 5									
	Sem 6									
	Sem 7									
	Sem 8									
O C T	Sem 9									
	Sem 10									
	Sem 11									
	Sem 12									
N O V	Sem 13									
	Sem 14									
	Sem 15									
	Sem 16									
D I C	Sem 17									
	Sem 18									
	Sem 19									
	Sem 20									
E N E	Sem 21									
	Sem 22									
	Sem 23									
	Sem 24									
F E B	Sem 25									
	Sem 26									
	Sem 27									
	Sem 28									
M A R	Sem 29									
	Sem 30									
	Sem 31									
	Sem 32									
A B R	Sem 33									
	Sem 34									
	Sem 35									
	Sem 36									

8.2 RECURSOS

8.2.1 Recursos Humanos

En el proyecto se contó con el acompañamiento de un tutor durante todo el proceso de desarrollo del cortometraje, esta labor fue asignada a la docente Nathalie Hernández, que con sus conocimientos apoyó, corrigió y guió este proyecto de la mejor manera. Igualmente, en el transcurso del proyecto se incorporaron personas para dar soporte en la construcción de maquetas y personajes del cortometraje.

A continuación, se presenta una tabla con los nombres y cargos de las personas que intervinieron en el proyecto:

Tabla 3

Recursos humanos para la creación del proyecto

Cargo	Nombre
Dirección	Daniela Triana
Producción general	Johana Varela
Producción ejecutiva	Vanessa Orozco Johana Varela Daniela Triana
Dirección de arte	Johana Varela
Dirección de sonido	Vanessa Orozco
Dirección de fotografía	Daniela Triana
Montaje	Vanessa Orozco

Tabla 3 (Continuación)

Cargo	Nombre
Diseño de vestuario	Marlene Arango Gloria Flórez Luz Marina Ospina
Asistente de arte	Miguel Cuadros Catalina González Stephania González Felipe Mancilla Vanessa Orozco Lina Ordóñez Daniela Triana
Diseñador Concept Art	Santiago Varela
Construcción de estructuras	Nelson Jara

8.2.2 Recursos Materiales

Tabla 4*Recursos materiales para el rodaje del proyecto*

Equipos	Estado	Donante
Fotografía		
Canon Rebel T6i	Asegurado	Propio
Lente 50 mm	Asegurado	Propio
Lente 18 - 55mm	Asegurado	Propio
Lente 18 - 135mm	Asegurado	Propio
Trípode Weifeng WF-3958	Asegurado	Propio
Luces Led	Asegurado	Universidad
Discos duros	Asegurado	Propio
Dragonframe	Asegurado	Propio
Asus K556u	Asegurado	Propio
Foto Fija		
Canon 90D	Asegurado	Propio
Lente 18 - 55mm	Asegurado	Propio
Trípode Weifeng WF-3958	Asegurado	Propio
Sonido		
Rode NT1-A	Asegurado	Propio
Condensador SF 666	Asegurado	Propio

Tabla 4 (Continuación)

Equipos	Estado	Donante
Montaje		
Portátil Acer Nitro 5	Asegurado	Propio
After effects	Asegurado	Propio
Premiere Pro	Asegurado	Propio
Photoshop	Asegurado	Propio
Audition	Asegurado	Propio
Arte		
Cartón	Asegurado	Propio
Madera balsa	Asegurado	Propio
Pinturas	Asegurado	Propio
Alambre de aluminio	Asegurado	Propio
Arcilla polimérica	Asegurado	Propio
Plastilina	Asegurado	Propio
Telas	Asegurado	Propio
Pegamento	Asegurado	Propio
Silicona	Asegurado	Propio

8.2.3 Recursos Económicos

Tabla 5

Recursos económicos para financiar el proyecto

Fuente de financiación	Estado	Porcentajes
Daniela Triana Cerón	Asegurado	29%
Vanessa Orozco Álvarez	Asegurado	28%
Gloria Varela Flórez	Asegurado	26%
Crowdfunding	Asegurado	7%
Pequeños inversionistas	Asegurado	10%

9. CONCLUSIONES

Este proyecto nos dio la oportunidad de ahondar y entender todos los procesos de creación teniendo en cuenta cada una de las dificultades del proceso y haciendo que saliéramos de la zona de confort, ayudándonos a fortalecer conocimientos y destrezas que obtuvimos a lo largo de la carrera. Además, del contexto mundial que estamos viviendo actualmente, causando retrasos, problemas y adversidades a las que debíamos adaptarnos, es una experiencia que nos da la oportunidad para construir un lenguaje artístico y colaborativo, una pieza que no solo está conectada con una realidad social, sino que a su vez está enlazada a nuestra realidad como realizadoras.

Asimismo, logramos conocer un poco los referentes en el territorio colombiano, dándonos la oportunidad de poder entrevistar a uno de los grandes artistas del *Stop Motion* en la subtécnica *Claymation* como lo es Edgar Humberto Álvarez, en la entrevista nos dio consejos técnicos para realizar nuestro cortometraje. Al mismo tiempo, descubrimos que en Colombia el *Stop Motion* es muy poco producido en el ámbito cinematográfico, son muy pocos los artistas que mantienen viva la técnica, causando así que exista escasa información y referentes colombianos.

A pesar del poco acercamiento en la técnica durante nuestra formación educativa, nuestro interés por ella nos permitió profundizar, investigar y analizar muchos aspectos de la misma que antes desconocíamos, como sus exigencias, procesos y dificultades que intentamos resolver de la mejor manera. Uno de los problemas más grande que nos encontramos fue el manejo del “timing” ya que marca la cantidad de fotogramas por movimiento permitiendo la verosimilitud, nos ayudamos con videos pre grabados de nuestros movimientos interpretando la escena para lograr acciones más fluidas. Del mismo modo, se nos dificultaron los movimientos de cámara que teníamos planteados, por lo que nos vimos en la obligación de reordenar o introducir más planos.

En cuanto al tema, las entrevista y lecturas que se realizaron nos dieron un panorama más amplio sobre las consecuencias de crecer en una familia disfuncional, nos dieron varios puntos de vista para la realización de los gestos, movimientos y justificación de los comportamientos de los personajes. También, nos hizo reflexionar sobre la labor social como artista, pues este medio es una forma de exponer o tocar temas sociales.

Este trabajo fue nuestro primer acercamiento de lleno a la técnica, el primer paso para lograr comprender cómo funciona el tiempo, los movimientos, el espacio, los materiales, etc. Es un trabajo muy arduo, que con la práctica esperamos obtener

trabajos mucho más fluidos, con un trabajo de arte más pulido y con marionetas más manejables para conseguir movimientos más arriesgados en nuestras historias mientras seguimos explorando la variedad de materiales y subtécnicas que nos brinda el *Stop Motion*.

REFERENCIAS

- Agón, M. F. (2017). *Monstruo* [Tesis de pregrado Pontificia Universidad Javeriana]. Pontificia Universidad Javeriana. <http://hdl.handle.net/10554/33774>
- Alberdi, I. (1999). *La nueva familia española*. Taurus. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/papers/v61n0.1060>
- La evolución del Stop Motion. (2003). La evolución del Stop Motion. Loop de animación. https://www.loop.la/2003/docs/evolucion_stop_motion.pdf
- Arenas, C. (2013). El renacimiento del Stop Motion. Valencia: Universitat de València. [Exposición]
- Carreras, A. (2014). *Recursos, funcionalidad y disfuncionalidad familiar. Familias disfuncionales*. Barcelona, España. <https://www.avntf-evntf.com/wp-content/uploads/2016/06/Recursos-funcion.-y-disfunc.-fam.-A.-Carreras.-2014.pdf>
- Costa, J. (2014). *La Stop-Motion como ejército de resistencia: La tardía edad de oro de una técnica anacrónica*. Con A de animación. <https://doi.org/10.4995/caa.2014.2157>
- Estévez, J. C. (2017). *Monstruo* [Tesis de pregrado Universidad de los Andes]. Séneca Repositorio Institucional. <http://hdl.handle.net/10554/33774>
- Minuchin, S. (1977). *Familias y sistemas familiares*. Editorial Gedisa Mexicana. <https://www.cphbidean.net/wp-content/uploads/2017/11/Salvador-Minuchin-Familias-y-terapia-familiar.pdf>
- Murcia, F. (2017). *La evolución de la escenografía en el cine*. https://cinefilia.nuestroscursos.net/pluginfile.php/3257/mod_resource/content/1/Evolucion-de-La-Escenografia-Felix-Murcia-2.pdf#:~:text=Es%20a%20partir%20del%20surgimiento,de%20su%20lenguaje%20y%20t%C3%A9cnica.

- Ortiz, P. M. (2020). *Estudio de la preproducción en la animación bajo cámara. técnica y legado del stop motion* [Tesis de máster] Universitat Politècnica de València. <http://hdl.handle.net/10251/151774>
- Pérez, S. A., y Diosa, D. A. (2013). *Librería de ambientes y efectos sonoros de la ciudad de Medellín* [Tesis de pregrado Universidad de San Buenaventura Seccional Medellín] <http://hdl.handle.net/10819/1399>
- Poggi, S. (2014). *Tecnología Stop Motion: Prácticas tecnológicas en animación stop motion en Argentina* [Tesis de pregrado Universidad Nacional de La Plata]. Repositorio Institucional de la UNLP. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/78966/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Priebe, K. A. (2011). *The Advanced Art of Stop-Motion Animation.*(1a ed.) Estados Unidos: Course Technology.
- Purves, B. (2010). *Basicso Animatin 04: Stop Motion.* Switzerland: AVA Book.
- Sainz, R. P. (2013). *La familia en el arte y la antropología del parentesco puntos de encuentro desde 1984.* Revista Sans Soleil - Estudios de la Imagen, Vol 5, p. 48-63 [La familia en el arte y la antropología del parentesco puntos de encuentro desde 1984. Revista Sans Soleil](#)
- Sanchez, C. V. (2008). *La familia: Concepto, cambios y nuevos modelos.* Revista la Revue du REDIF, Vol. 1, p.15-22 [La familia: Concepto, cambios y nuevos modelos. Revista la Revue du REDIF](#)
- Santiesteban, H. (2000). *El monstruo y su ser.* Relaciones. <https://www.redalyc.org/pdf/137/13708105.pdf>
- Shaw, S. (2004). *Stop Motion: Craft skills for model animation.* Focal Press. https://is.muni.cz/el/fi/podzim2018/VV050/um/SHAW_Susannah._Stop-Motion._Craft_Skills_for_Model_Animation.__2_.pdf
- Torrano, A. (2013). Por una comunidad de monstruos. *Caja Muda*, Vol 4, p. 1-3. [Caja muda](#)

Velásquez, J. L. (2018). *Cortometraje Animado Lucía*. [Tesis de pregrado
Universidad de Cuenca]
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/31561>

Whitaker, H., Halas, J. (1981). *Timing for Animation*. Focal Press.
<https://jo2bigornia.tripod.com/download/TimingAnimation.pdf>

REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS

- Barras, C. (Director) y Armelle, G., Jacquote, É., Bonny, M. (Productores). (2016). *La vida de Calabacín* [Película]. Suiza: Rita Production, Blue Spirit Animation y Gébéka Films.
- Bergara, M., Lo Bianco, B. (Director) y Obeid, A. (Productora). (2013). *Inercia* [Cortometraje]. Argentina: Can Can Club.
- Eriyat, S. (Director) y Eriyat, N. (Productora). (2017). *Tokri (The Basket)* [Cortometraje]. India: Studio EEksaurus.
- Fell, S., Butler, C. (Director) y Sutner, A., knight, T. (Productora). (2012). *Paranorman* [Película]. Estados Unidos: Laika Studio.
- Kuwahata, R., Porter, M. (Director) y Liard, E., Santiago, N. (Productoras). (2017). *Negative Space* [Cortometraje]. Francia: Tiny Inventions.
- Partanen, P., Ottelin, J., Vuorinen, E. (Director) & Saarinen, E. (Productora). (2009). *Benigni (Benigno)* [Cortometraje]. Finlandia: Taideakatemia.
- Selick, H. (Director) y Zoumas, M., Sumner, E. (Productores). (2009). *Coraline* [Película]. Estados Unidos: Laika Studio.
- Wallace, J. (Director/Productor). (2011). *The man who was afraid of falling* [Cortometraje]. Reino Unido, Newport: Animation Sans Frontières.

ANEXOS

Anexo A. Guion completo

IRRECONOCIBLE

Por:

Daniela Triana Cerón
Gloria Johana Varela Flórez
Vanessa Orozco Álvarez

Adaptación libre del cuento infantil "*Ahora no, Bernardo*" de
David Mckee.

1. EXT. WESTLAND. CALLE. DÍA

Desde la solitaria calle Westland, vemos una casa más del conjunto, a simple vista su fachada es similar a las demás, con algunas grietas en sus paredes grises y un aspecto descuidado.

2. INT. CASA. SALA. DÍA

Una sala con la pared gris, tiene colgadas fotos familiares enmarcadas. Se escucha el sonido de una puerta abrirse, seguido por dos voces elevadas ininteligibles de un hombre y una mujer que discuten entre sí. Los cuadros se inclinan con el estruendo de la puerta al cerrarse.

3. INT. CASA. COCINA. DÍA

TOBÍAS(12) un niño de tez blanca y cabello negro viste el uniforme de su escuela, un polo gris con un logo en su bolsillo izquierdo, unos jeans oscuros y unas zapatillas negras. Sentado en el comedor, escucha la discusión de sus padres. Mira los platos vacíos en la mesa con decepción.

4. INT. CASA. SALA. DÍA

Por el óculo de la puerta de la cocina vemos la cara triste de Tobías. Mientras se reflejan las sombras de sus padres discutiendo en ella.

5. EXT. CALLE. DÍA

Tobías cabizbajo recorre el camino hacia su escuela, arrastrando su maleta detrás de él. Frena en la entrada de su escuela, mira la estructura y duda en entrar. Su mirada vuelve al piso y finalmente entra.

6. INT. SALÓN DE CLASE. DÍA

En el fondo del salón se encuentra Tobías observando al resto de sus compañeros, en su mano derecha sostiene su lapicero dañado mientras que su compañero de al lado sostiene un lapicero rojo brillante. Tobías siente envidia y le arrebató el lapicero a su compañero. Su compañero le reclama e intenta obtener nuevamente su lapicero. Tobías lo esquiva y le grita, pero en vez de eso sale un rugido acompañado de un par de colmillos. Tobías se cubre la boca avergonzado y sale corriendo del salón.

7. INT. CASA. COCINA. DÍA

Tobías llega apresurado a su casa. su madre PATRICIA (35) una mujer contextura robusta, caucásica, de cabello negro y largo está de espaldas limpiando el mesón de la cocina. Tobías le hala la falda para llamar su atención. Abre su boca y le enseña sus colmillos. Su madre le hace un gesto despectivo con la mano y lo aparta bruscamente. Se da la vuelta ignorándolo. La cara de Patricia es grotesca con características monstruosas, con unos cuernos asomándose por los costados de su cabeza, brazos algo peludos al igual que alguna que otra parte de su cara. Sale de la cocina hacia la sala.

8. INT. CASA. SALA. NOCHE

Tobías se dirige a la puerta al escuchar a su padre JORGE (40) llegar e intenta enseñarle sus colmillos. Su padre le resta importancia, le pasa su maletín de trabajo de forma brusca, lastimando le pega en la cabeza. La mano de Jorge es peluda y con garras. Lo manda a su cuarto.

9. INT. CASA. HABITACIÓN TOBIÁS. NOCHE

Tobías enojado sube a su habitación, entra y cierra de un portazo, se dirige a su cama donde hay un osito de peluche, le pega un puño y lo lanza fuera de su cama. Tobías se acuesta boca arriba en su cama. Sus brazos se alargan. Alza su cabeza y se sienta para observar sus brazos y los levanta, pero sin mucho interés los vuelve a dejar caer y se desploma hacia atrás resignado.

10. INT. CASA. SALA. DÍA

Tobías baja las escaleras somnoliento arrastrando los brazos. Se dirige a la cocina. Sus brazos se enredan en

la mesa coqueta de su mamá. La mesa se tambalea y se cae el centro de mesa. Patricia sale de la cocina. Encuentra a Tobías junto al centro de mesa roto. Se acerca y le hala las orejas. Las orejas de Tobías se alargan. Llega su padre al escuchar el estruendo. En su rostro se nota la hostilidad e inconformidad, sus brazos peludos y alargados se arrastran, tiene orejas grandes y puntiagudas que asoman a los costados de su cabeza. Ambos comienzan a regañar a Tobías. Patricia y Jorge comienzan a discutir entre ellos. Tobías aprovecha para salir de su casa. El golpe de la puerta al cerrarse hace caer los cuadros familiares.

11. EXT. CALLE. DÍA

Tobías está convertido en un monstruo completamente. Mira su hogar una última vez y comienza a caminar por la acera. Del resto de las casas comienzan a salir más monstruos mientras al interior de las mismas se escucha algarabía.

Anexo B Making of (ver archivo adjunto)

A continuación anexamos un enlace que lleva directamente a la bitácora del proyecto junto con imágenes del detrás de cámaras de Irreconocible:
<https://irreconociblemakingof.tumblr.com/>