

RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN -RAI-

DESARROLLO CORTOMETRAJE 3D COMO APORTE AL IMPACTO ALTRUISTA “ÍTACA”*

(AGUIRRE, Andres 2018)

PALABRAS CLAVE

Animación digital, altruismo.

DESCRIPCIÓN

En el transcurso del trabajo de grado se evidencia la importancia de la historia y como se involucra en el desarrollo de un cortometraje en 3D, el tópico que se maneja en el transcurso del documento el “altruismo” va más allá que la solidaridad, identificada como una de las virtudes más grandes de todo ser humano, ese sentimiento de colaboración y empatía sin esperar nada a cambio más que una sonrisa o un “Gracias”. La manera en que somos educados repercute en el desarrollo de la personalidad; sin embargo, está no es únicamente ligada a nuestros padres y familia; sino, también los estereotipos que invaden la sociedad, lo que está “bien” y “mal”, lo “bello” y lo “feo”, lo que debemos hacer o no. Por ello, al avanzar en este proceso como individuos, se desarrolla nuestro carácter, evoluciona y se transforma. Con este cortometraje se pretende ser parte del proceso como individuo y aumentar el buen actuar de nuestra sociedad, trabajando en fraternidad y reflejarlo en las nuevas generaciones.

FUENTES

Se consultaron un total de 14 referencias bibliográficas distribuidas así: definición teórica del altruismo, animación digital, UV 3, el mapping y algunos referentes teóricos a fin de nutrir el marco conceptual del trabajo de grado. Importante resaltar que la totalidad de las fuentes son digitales; ya que, el tópico y el manejo de algunos términos son complejos y la mayoría de profesionales del campo tienen blog.

CONTENIDO

El concepto de altruismo según la página de glosarios éticos menciona “*que es una conducta humana que brinda atención desinteresada al prójimo, incluso si esa atención requiere un*

sacrificio propio” (Glosarios, 2018). Por otro lado, el término “sacrificio” suena extremista pero no lo es, a lo que ello refiere puede ser tan sencillo como 5 minutos de nuestro tiempo, 15 minutos menos de sueño, llegar 10 minutos tarde al trabajo o dejar de gastar 1 dólar en una cerveza para darlo a una buena causa. Para este caso, el proyecto se enfoca en la animación 3D que según la enciclopedia (Eured, 2018) *es la ilusión de movimientos que se generan en una sucesión de imágenes fijas generadas por el ordenador*. ¿Por qué esta herramienta? Estamos con una era digitalizada, en donde toda la información viaja de manera inmediata gracias al internet. La animación 3D permite que cualquier individuo pueda observar imágenes con secuencia coherente que permiten viajar con su imaginación, de tal manera; que la persona involucrada comprenda los escenarios y algo muy importante el tema implícito o explícito de la historia. ¿Pero qué historia es mejor? Para el desarrollo del proyecto se pensó en una historia creativa, única y bien lograda, a fin de rescatar términos que son desconocidos en la sociedad. Se puede decir que son conductas humanas que no siempre están bien vistas o a lo mejor las personas desconocen su significado. Se está hablando del Altruismo que para muchos autores puede ser determinante y para otros irrealistas con el mundo que se está viviendo. ¿Por qué es importante este tema para la animación? El altruismo es una actitud que necesita la sociedad y de esta manera se contribuye a la tolerancia o analogías como “Si hace las cosas bien, le va bien”, creencias ciertas o no, pero existe en una humanidad consumida por el interés y el egoísmo. Por esta razón, se plantea la pregunta: ¿De qué manera la animación 3D como herramienta digital aporta al impacto altruista en una sociedad? Como se mencionó al inicio la animación digital es una herramienta que permite crear y recrear (espacios - personajes), pero más allá de la habilidad de manejar el

programa; también es primordial crear una historia que permita aportar de manera positiva a la sociedad o personas que tengan la oportunidad de ver el cortometraje. Ello, permite jugar con sus emociones llevándolos a la concientización de la problemática.

METODOLOGÍA

El proyecto de grado maneja el desarrollo del cortometraje 3D; en donde, se espera que cumpla con los requerimientos esperados de acuerdo las necesidades del mercado y del interés de los posibles interesados en invertir en una idea que es una propuesta que influye en los valores y en creencias que se han dejado de lado por sobrevivir en el sistema social. Por ende, en el transcurso del proceso se evidencian: Título, Logline, Storyline y Sinopsis. No obstante se evidencia el guion literario y técnico del cortometraje con una descripción de los personajes que hacen parte de la historia. En la técnica utilizada se visualiza la musicalización y fotografía con un estudio completo del Storyboard imagen tras imagen. Dejando al espectador a la expectativa tanto del tópico, historia y técnica.

CONCLUSIONES

En el transcurso del proyecto se evidencia el mensaje implícito que se intenta comunicar en el cortometraje, lo importante de ayudar sin esperar recibir nada a cambio, es una virtud que posee el ser humano, pero que, reprimimos como individuos y que un simple acto solidario genera empatía. Definitivamente la intensidad del mensaje es clave en el cortometraje por lo tanto se trabajó duro por impactar, concientizar y multiplicar la historia en la sociedad a fin de que nuevas generaciones evolucionen el gen altruista. Aplicar lo visto en la universidad y fortalecer en la práctica la realización de un cortometraje, que como bien se sabe, es un camino extenso y autodidacta. En el transcurso del proyecto se comprendió el modelo mental de Pete Doctore – Director de pixar, que compara el proceso creativo con la idea de correr a lo largo de un túnel sin saber a ciencia cierta su distancia. *“Llegas a un punto realmente temible en el centro, donde solo hay oscuridad. No llega luz de dónde vienes y no la hay en el extremo opuesto; lo único que puedes hacer es seguir avanzando. Hasta que empiezas a ver una lucecita, luego un poco más y después, de repente, te encuentras a pleno sol”* (Senge). Como autor es relevante identificarse con la metáfora y confiar en el proceso, ya que, el individuo está en el centro del túnel y lo único que tiene claro es avanzar a fin de

ver la luz en aquella oscuridad (proceso de creación). Para finalizar, el artista anhela ver la luz al final de todas sus exploraciones, que sin duda representa un gran aprendizaje y una motivación para la siguiente travesía.

ANEXOS

La investigación no tiene anexos; ya que, el contenido artístico se puede visualizar en el desarrollo del cortometraje.

**DESARROLLO CORTOMETRAJE 3D COMO APORTE AL IMPACTO
ALTRUISTA “ÍTACA”**

CARLOS ANDRES ARIAS AGUIRRE

DIRECTOR

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC
ESCUELA DE ARTES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA EN PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN DIGITAL

BOGOTÁ, D.C., 2018

**DESARROLLO CORTOMETRAJE 3D COMO APORTE AL IMPACTO
ALTRUISTA “ÍTACA”**

DIRECTOR:

CARLOS ANDRES ARIAS AGUIRRE

ASESORA:

VIVIANA ARIAS AGUIRRE (Metodológico)

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC
ESCUELA DE ARTES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA EN PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN DIGITAL
BOGOTÁ, D.C., 2018**

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC

CENTRO DE INVESTIGACIÓN

ESCUELA DE ARTES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PROGRAMA DE CINE Y TELEVISIÓN

El Consejo de la Escuela de Artes y Ciencias de la Comunicación, en sesión para temas de investigación, hace constar que; previa análisis y discusión de resultado de evaluación de jurados, otorgó al trabajo titulado: **DESARROLLO CORTOMETRAJE 3D COMO APOORTE AL IMPACTO ALTRUISTA “ÍTACA”**

La calificación de APROBADO

Para optar al título de Tecnólogo de animador digital

Para constancia se firma a los _____ días del mes de _____ 2018.

**Nombre y firma
Director del Programa**

**Nombre y firma
Director de Escuela**

**Nombre y Firma
Director Centro de Investigación**

Bogotá, D.C, Julio 30 de 2018

Señor:

MELQUISEDEC FAJARDO
Director de Investigaciones SIIU
Corporación Universitaria UNITEC

Ref. Aval trabajo de grado.

Respetado director:

Como asesora metodológica doy aval al trabajo titulado: **DESARROLLO CORTOMETRAJE 3D COMO APORTE AL IMPACTO ALTRUISTA “ÍTACA”** del estudiante Carlos Andrés Arias Aguirre identificado con el documento de identidad 1.013.651.472 de Bogotá, perteneciente al programa Tecnología en producción de Animación Digital.

Resalto la dedicación y la creatividad de su temática ante una sociedad engeguedida de lo verdaderamente importante en la vida.

Cordialmente,

Viviana Arias Aguirre
CC. 52.975.492 de Btá
Asesora Metodológica

Para empezar agradezco por el tiempo que han dedicado en leer mi propuesta. Soy un joven que no quiere ser pretencioso y está enamorado de su historia “Ítaca” que es el pilar fundamental de este cortometraje, sin dejar de lado la técnica y su impacto visual.

Carlos Andrés Arias Aguirre

INDICE

Resumen.....	0
Introducción.....	1
Planteamiento del problema.....	3
Formulación de la Pregunta.....	3
Subpreguntas.....	3
Objetivos.....	4
Objetivos general.....	4
Objetivos específicos.....	4
Justificación.....	5
Marco referencial.....	7
Desarrollo cortometraje 3d como aporte al impacto altruista “Ítaca”.....	26
Titulo.....	26
Logline:.....	26
Storyline:.....	26
Sinopsis.....	27
Guion literario.....	30
Guion Técnico.....	35
Perfiles de personajes.....	39
Técnica, fotografía y musicalización.....	41
Storyboard.....	43
Cronograma.....	64
Presupuesto.....	66
Conclusiones.....	69
Referencias.....	70
Reflexión final.....	71

RESUMEN

Para muchos la solidaridad es una de las virtudes más grandes de todo ser humano, ese sentimiento de colaboración y empatía sin esperar nada a cambio más que una sonrisa o un “Gracias”.

Por lo tanto, si se habla del concepto de altruismo según la página de glosarios éticos menciona que es una conducta humana que brinda atención desinteresada al prójimo, incluso si esa atención requiere un sacrificio propio (Glosarios, 2018). Por otro lado, el término “sacrificio” suena extremista pero no lo es, a lo que ello refiere puede ser tan sencillo como 5 minutos de nuestro tiempo, 15 minutos menos de sueño, llegar 10 minutos tarde al trabajo o dejar de gastar 1 dólar en una cerveza para darlo a una buena causa.

La manera en que somos educados repercute en el desarrollo de la personalidad; sin embargo, está no es únicamente ligada a nuestros padres y familia; sino, también los estereotipos que invaden la sociedad, lo que está “bien” y “mal”, lo “bello” y lo “feo”, lo que debemos hacer o no. Por ello, al avanzar en este proceso como individuos, se desarrolla nuestro carácter, evoluciona y se transforma.

Con este cortometraje se pretende ser parte del proceso como individuo y aumentar el buen actuar de nuestra sociedad, trabajando en fraternidad y reflejarlo en las nuevas generaciones.

Palabras claves: Animación digital, altruismo.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad se evidencia que las nuevas tecnologías arrasan con las necesidades de los individuos, sin importar su profesión; es por ello, que existen carreras que permiten abarcar ciertas herramientas o programas, a fin de desenvolverse en este medio y crear historias únicas.

Para este caso, el proyecto se enfoca en la animación 3D que según la enciclopedia (Ecured, 2018) es la ilusión de movimientos que se generan en una sucesión de imágenes fijas generadas por el ordenador. ¿Por qué esta herramienta? Estamos con una era digitalizada, en donde toda la información viaja de manera inmediata gracias al internet.

La animación 3D permite que cualquier individuo pueda observar imágenes con secuencia coherente que permiten viajar con su imaginación, de tal manera; que la persona involucrada comprenda los escenarios y algo muy importante el tema implícito o explícito de la historia. ¿Pero qué historia es mejor?

Para el desarrollo del proyecto se pensó en una historia creativa, única y bien lograda, a fin de rescatar términos que son desconocidos en la sociedad. Se puede decir que son conductas humanas que no siempre están bien vistas o a lo mejor las personas desconocen su significado. Se está hablando del Altruismo que para muchos autores puede ser determinante y para otros irrealistas con el mundo que se está viviendo.

Para contextualizar el término altruismo “denota una cierta disposición humana que, como tal, se manifiesta a través del comportamiento en virtud de la cual los individuos actúan

a favor de sus semejantes de manera desinteresada, esto es, sin la expectativa de una acción recíproca de gratificación”. (Faerna, Altruismo , 2017).

¿Por qué es importante este tema para la animación? El altruismo es una actitud que necesita la sociedad y de esta manera se contribuye a la tolerancia o analogías como “Si hace las cosas bien, le va bien”, creencias ciertas o no, pero existe en una humanidad consumida por el interés y el egoísmo.

Por esta razón, se plantea la pregunta: ¿De qué manera la animación 3D como herramienta digital aporta al impacto altruista en una sociedad? Como se mencionó al inicio la animación digital es una herramienta que permite crear y recrear (espacios - personajes), pero más allá de la habilidad de manejar el programa; también es primordial crear una historia que permita aportar de manera positiva a la sociedad o personas que tengan la oportunidad de ver el cortometraje. Ello, permite jugar con sus emociones llevándolos a la concientización de la problemática.

¿Existe una labor social? Esa es una de las razones del proyecto aportar a la sociedad un valor agregado con la reflexión de la historia del cortometraje; ya que, conmover al otro no es un fácil, por lo menos, que vea la necesidad y lo haga con sus seres queridos.

Este proyecto se realizó con pasión por ser un tema poco tratado y por visibilizar el trabajo de animación, técnica y contenido. Historia que enriquece de manera implícita la buena obra de sus personajes.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El problema surge de la falta de creatividad en temas que aporten a la sociedad de manera positiva, en dónde; no se observe la animación digital como un lujo que pocos pueden hacer o pagar, Por lo tanto, todos los individuos hacen parte del colectivo y se debe contribuir a una reconstrucción amigable y desinteresada.

Para este proyecto se planteó la pregunta: ¿De qué manera la animación 3D como herramienta digital aporta al impacto altruista en una sociedad? En donde se quiere hacer una historia creativa, única y aprovechar la animación 3D como un recurso interactivo y amigable.

En este siglo XXI se requiere aprovechar la tecnología, a fin de, reconocer su inmediatez e interactividad a fin de contribuir a un colectivo con una historia exquisita y de manera implícita expresar la importancia del altruismo y tal vez empujar al individuo en una reflexión de su cotidianidad.

Reflexionar en la importancia de apoyar al compañero sin importar nada, es colaborar desinteresadamente sin pensar en lastimar al otro. En donde, se logre contribuir a una construcción social para todos en especial para los niños y padres que trabajan en su formación y valores.

Para la pregunta surgen sub preguntas que aportan a la investigación las cuales son: ¿La animación 3D es la herramienta indicada para el desarrollo del corto? ¿La temática es la indicada para la historia? ¿La producción de la animación 3D cumple con su objetivo de concientización?, las respuestas se obtendrán en el transcurso del proyecto.

Teniendo claro la problemática y las preguntas orientadoras del proyecto es importante establecer un objetivo general que guía al investigador a delimitar lo que quiere con ayuda de los específicos. A continuación relaciono los objetivos del documento:

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:

Objetivo General:

Desarrollar una propuesta de cortometraje en animación 3D con una historia creativa que aporte al significado altruista, a fin de conseguir inversionistas y lograr su financiación.

Objetivos Específicos:

1. Realizar una lluvia de ideas, a fin de definir el tema de interés personal y colectivo.
2. Desarrollar los personajes, escenarios, guion literario y técnico de la animación digital.
3. Elaborar del teaseer de la animación 3D como herramienta digital que aporta al impacto altruista.

JUSTIFICACIÓN

“El diseño crea cultura. La cultura moldea valores.

Los valores determinan el futuro.”

Robert L. Peters

Desde inicios del siglo XXI la globalización ha adquirido la tendencia del uso de las nuevas tecnologías, por aquello; de la inmediatez, innovación, accesibilidad, dinamismo, versatilidad en la comunicación verbal y no verbal, apoyándose de imágenes, sonidos y colores. Ello ayuda a masificar todo tipo de información (mensajes, audios, videos, cortometrajes, entre otros).

Para el caso del proyecto se utiliza la animación 3D como técnica usada en la producción de movimientos desarrollados mediante un software específico que permite controlar personajes, objetos y escenografía del corto que se desea realizar. Como lo el artículo ¿Qué es la animación 3D – Crear dibujos animados “El diseño 3d en el que existen movimientos tanto de modelos, luces o cámaras a lo largo del tiempo” (diseño, 2015).

Aunque el significado es claro al momento de especificar su rol como técnica, se debe pensar con exactitud que se debe comunicar. ¿Por qué la intención del mensaje debe de ser claro? Y para ello, La persona debe tener la habilidad de manejar el software y la creatividad necesaria para expresar historias interesantes, conmovedoras y con aporte social.

En este caso, la problemática hace referencia no solo a la herramienta (animación 3D) si no al impacto que puede generar el tema en la sociedad o a las personas que observen el desarrollo del cortometraje como lo es la propuesta del proyecto. Por ello, el tema debe de

ser innovador y la historia aún más (coherente) con el contexto y mensaje que se quiere expresar.

El tema de la historia creada es el “Altruismo” para (Peña, 2009) es “la conducta pro social es más genérica e incluye acciones como cooperar, ayudar, compartir o un tipo de conducta donde el motivo es desconocido” Como se puede observar el concepto del autor menciona sinónimos que son conocidos en la sociedad y se podría relacionar con la conducta del individuo “Soy amable” “colaboro a mi compañero” “comparto lo que tengo” ¿Y?

Lo anterior es un decir de las personas lo que no se identifica es ¿A quién ayuda? Y ¿Por qué lo hace?. Si la respuesta es ayudo a toda persona que lo necesite y lo hago porque me nace, lo felicito es una persona altruista que da sin esperar nada a cambio, pero; la realidad es otra. Si se hiciera el ejercicio de preguntar a un conjunto de individuos de diferentes características ¿Qué es altruismo? La respuesta sería nula.

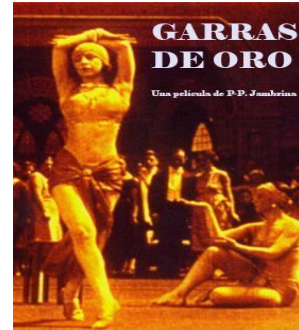
En la propuesta de este proyecto se quiere expresar de manera implícita (sin voz in off) el significado, sinónimos y características del altruismo. Por lo tanto, el individuo que está observando el cortometraje 3D hará su propia lectura a fin de reflexionar en la importancia de la ayuda, cooperación y hacer el bien a otros sin esperar favores, solamente que el universo conspirara a su favor cuando se hacen las cosas y/o acciones de corazón.

MARCO REFERENCIAL

Cómo se ha expresado en el transcurso del documento el proyecto maneja dos variables: animación 3D y el tema “Altruismo” que delimitan el objetivo a realizar. A fin de comprender a profundidad el término de cada uno de ellos se ve la necesidad de especificarlos de manera clara y concreta.

Algo de historia de la Animación 3D en Colombia

A principios del siglo XX surgió el recurso de graficación para la industria del cine nacional a fin de realizar películas de corta duración entre ellas se encuentran: Garras de oro de Cali 1926 a blanco y negro narrando la separación de Panamá de Colombia.



(filmaffinity, 2017)

En 1933 se estrenó el documental en blanco y negro llamado: Colombia Victoriosa de los hermanos Acevedo, los cuales realizaron una animación de barcos militares viajando por el Rio putumayo, ello; dio apertura a que el noticiero nacional proyectara los mapas geográficos.

Con ello, se tuvo los primeros puros en la animación, sin embargo, el francés Robert Rossé en 1960 con su compañía de cortos publicitarios monto el primer stand de animación en Colombia. Más adelante el señor Nelson Ramírez diseñador logro conformar su propia empresa de animación y logro más de 1200 comerciales animados.

En 1972 el señor Fernando Laverde solicito fabricar la cámara de animación con la que firmo su primer cortometraje animado en 1978 llamado: La pobre viejecita, fabula del

autor Rafael Pombo y luego le dio vida a la película Cristóbal Colon, films ganador del premio Coral de animación IV Festival de la Habana en 1983.

En el periodo de 1992 al 2008 se estableció la animación comercial contemporánea, durante los noventa se vio la necesidad de incursionar la tecnología al país y con ello abriendo puertas a la animación como industria, con ello; llegaron programas especializados para la animación 3D. De esta manera, se crea el programa denominado: El siguiente programa.



Fuente: (Humor, 2012)

Después del éxito del Siguiendo programa, se produjo la serie Bettytoons en 2001 inspirada en Betty la fea con la diferencia de que sus personajes son niños de escuela. Aprovechando la acogida en los medios masivos, está incursiona en la educación con series animadas pero con contenido para niños como: El profesor súper O, que desde 2007 y durante siete años aporó a la importancia de la ortografía.

Gracias al internet se dio la oportunidad de abrir al mercado los famosos Videojuegos, incursionando con más fuerza la animación 3D y 2D, con ella, la red acercaba a las personas a tutoriales y a crear animaciones básicas sin ningún conocimiento Previo. Es decir todos tienen acceso a la información y al aprendizaje autónomo.

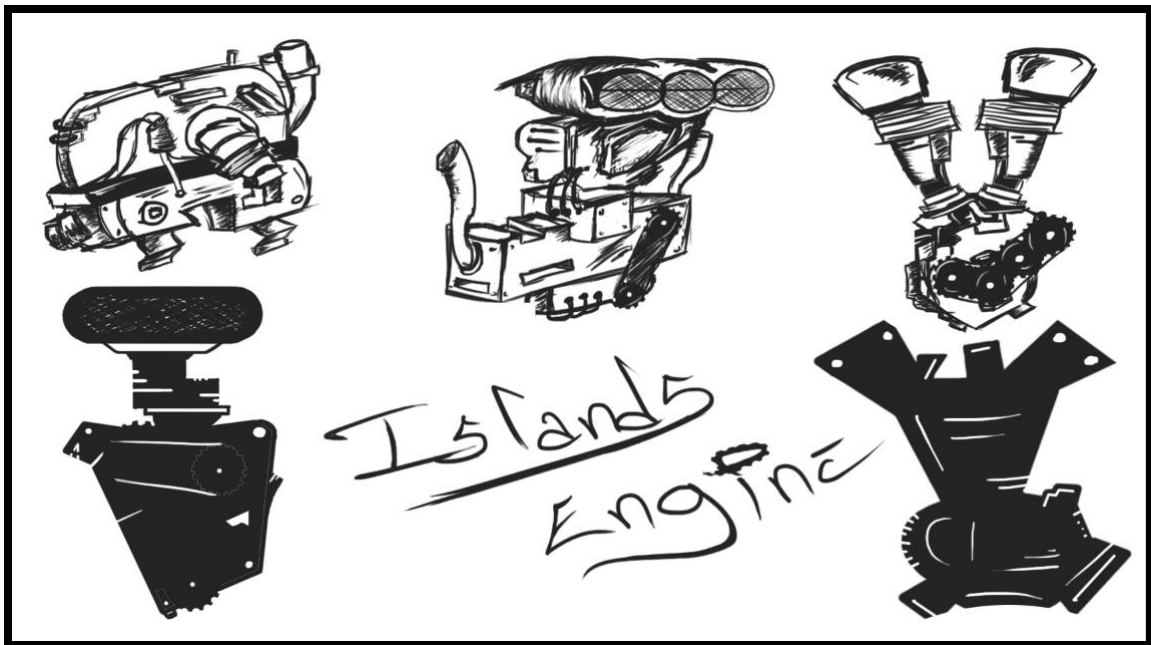
A continuación se relacionan las etapas para la realización de un cortometraje – animación 3D:

Concept art:

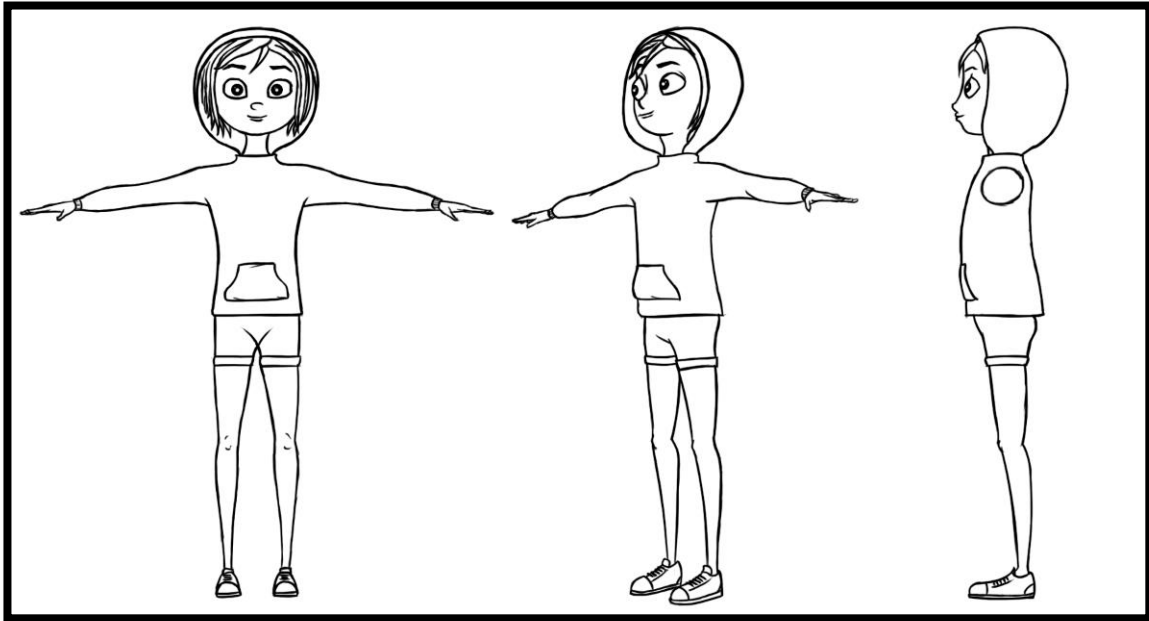
La historia se centra en unas islas flotantes en un lugar sin nada más a su alrededor, las cuales tienen un artefacto con forma de motor en su base, estas islas tienen un papel más que importante en la historia, ellas representan el papel de juez, por lo tanto proveen la recompensa que desinteresadamente los personajes han ganado por su conducta solidaria.

Las islas son tan importantes como lo son los personajes y se les quiere dar un ambiente de armonía y grandeza.

Fuente: elaboración Propia, 2018.



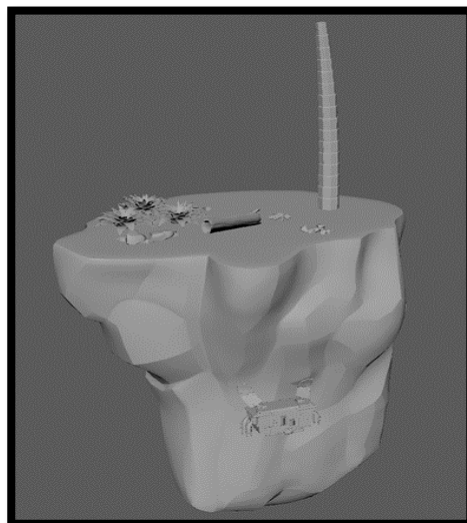
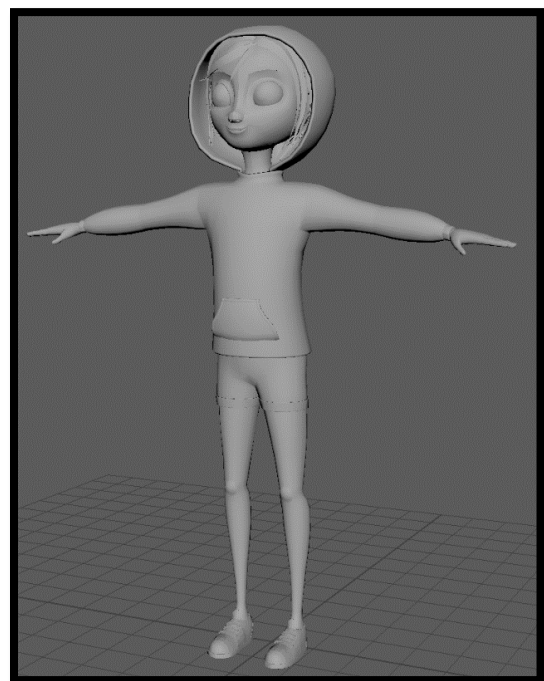
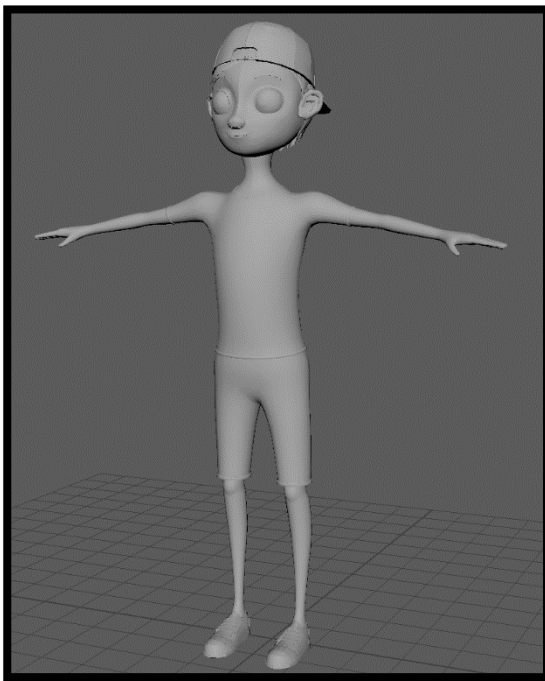
Fuente: elaboración Propia, 2018



Modelado:

El modelado de los escenarios y personajes se elaborará en Zbrush y Autodesk Maya consiguiendo así que sean fieles al diseño inicial, este proceso lleva un tiempo considerable teniendo en cuenta la calidad que se le quiere dar a la producción. Al finalizar el modelo, se van elaborando el mapeado UV, para así continuar con el proceso de texturizado.

Fuente: elaboración Propia, 2018

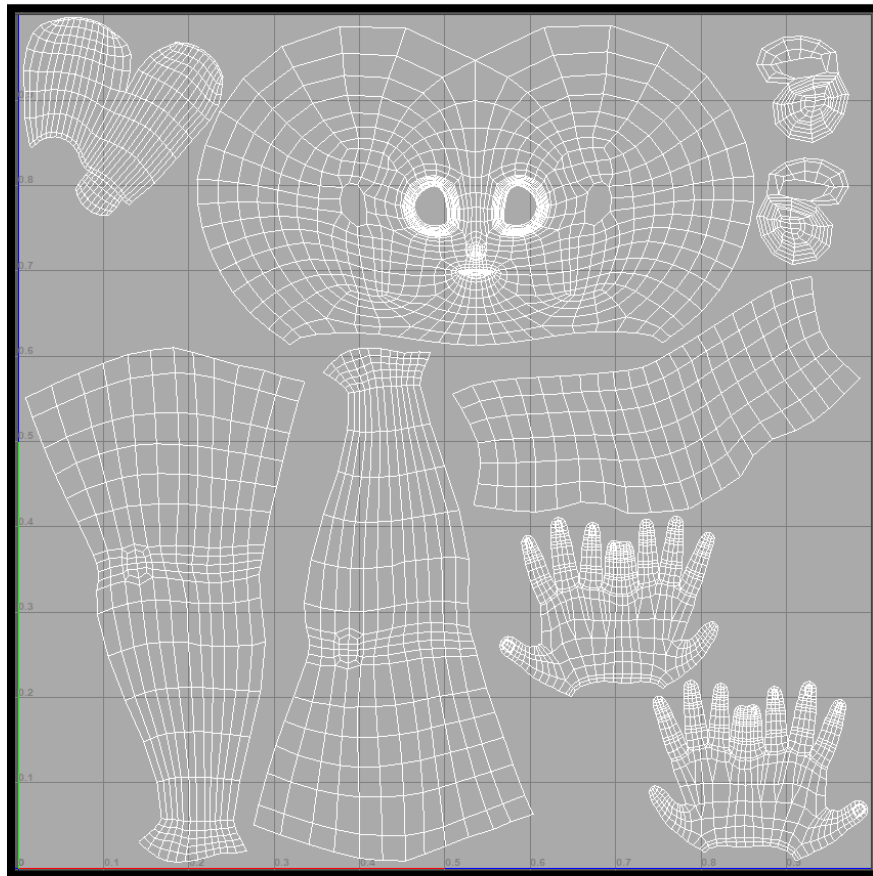


Texturizado:

Para iniciar a texturizar se debe de tener en cuenta la importancia del mapeo UV o mapping; por lo tanto, se debe de conceptualizar y según Santi en su blog Game Artist menciona “es el que representa las coordenadas de la textura en el modelo, que en la vista 3D coinciden con la posición de los vértices” (orozco, 2010). Sin embargo, para ser más explícitos se cita un ejemplo claro del mapeo.

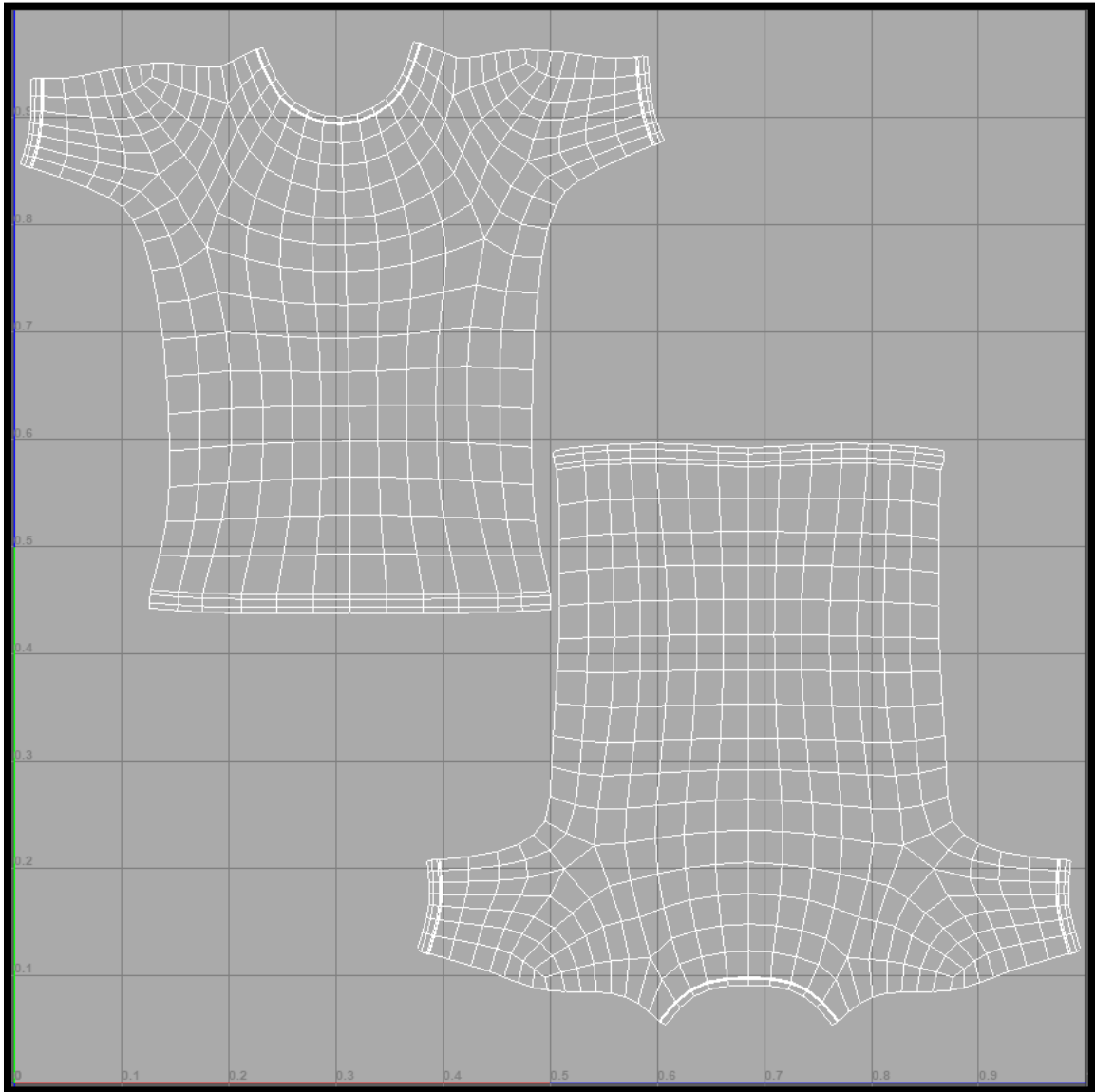
“Yo compararía el mapeado UV con la importancia de un lienzo para un pintor. Puedes comprar los lienzos ya hechos o hacerte tus propios lienzos, todo depende de las necesidades de cada uno, pero está claro que la calidad del lienzo repercutirá en la obra final” (orozco, 2010).

Fuente: elaboración Propia, 2018



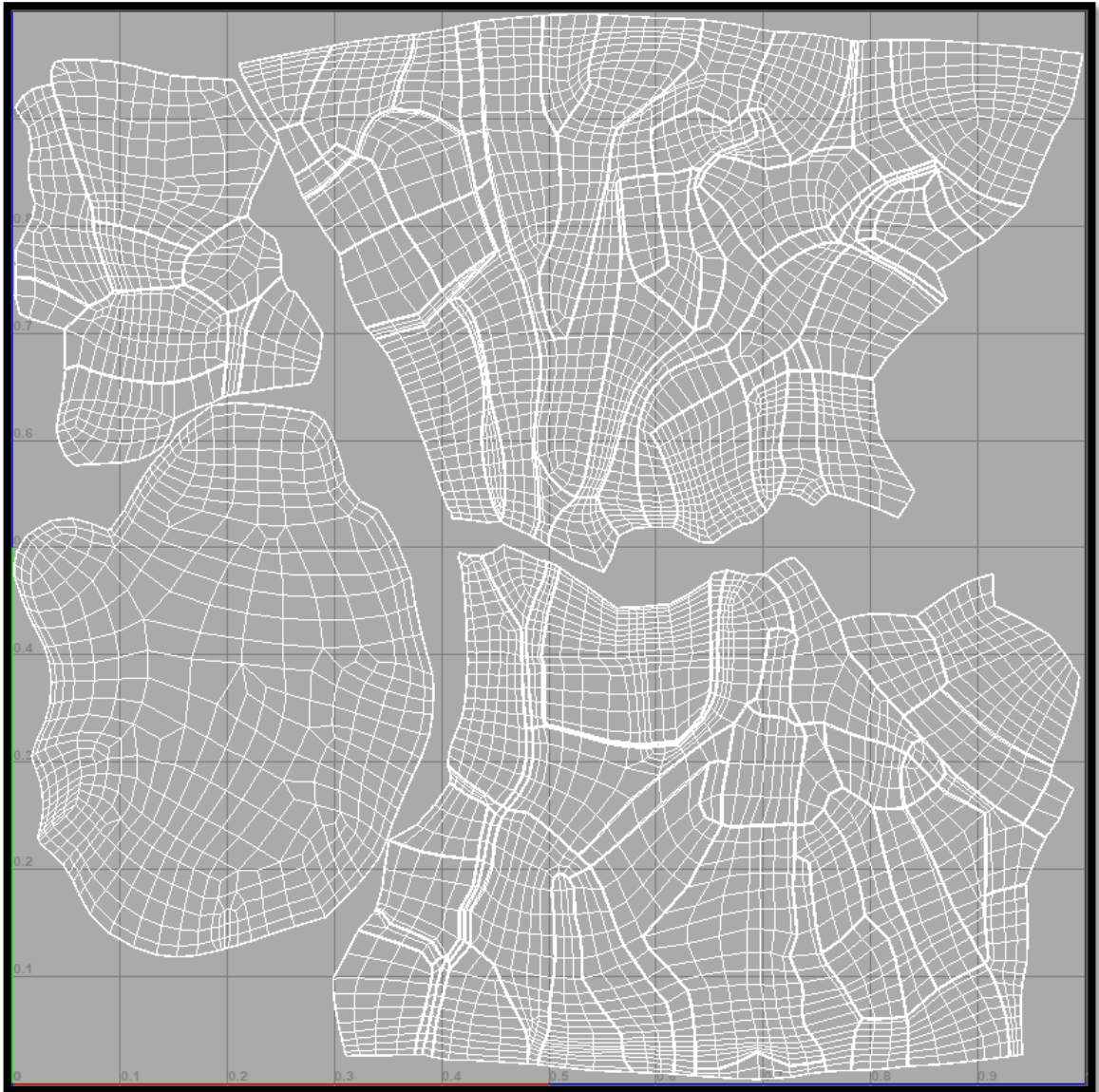
Cuerpo Amina

Fuente: elaboración Propia, 2018



Camisa Abel

Fuente: elaboración Propia, 2018

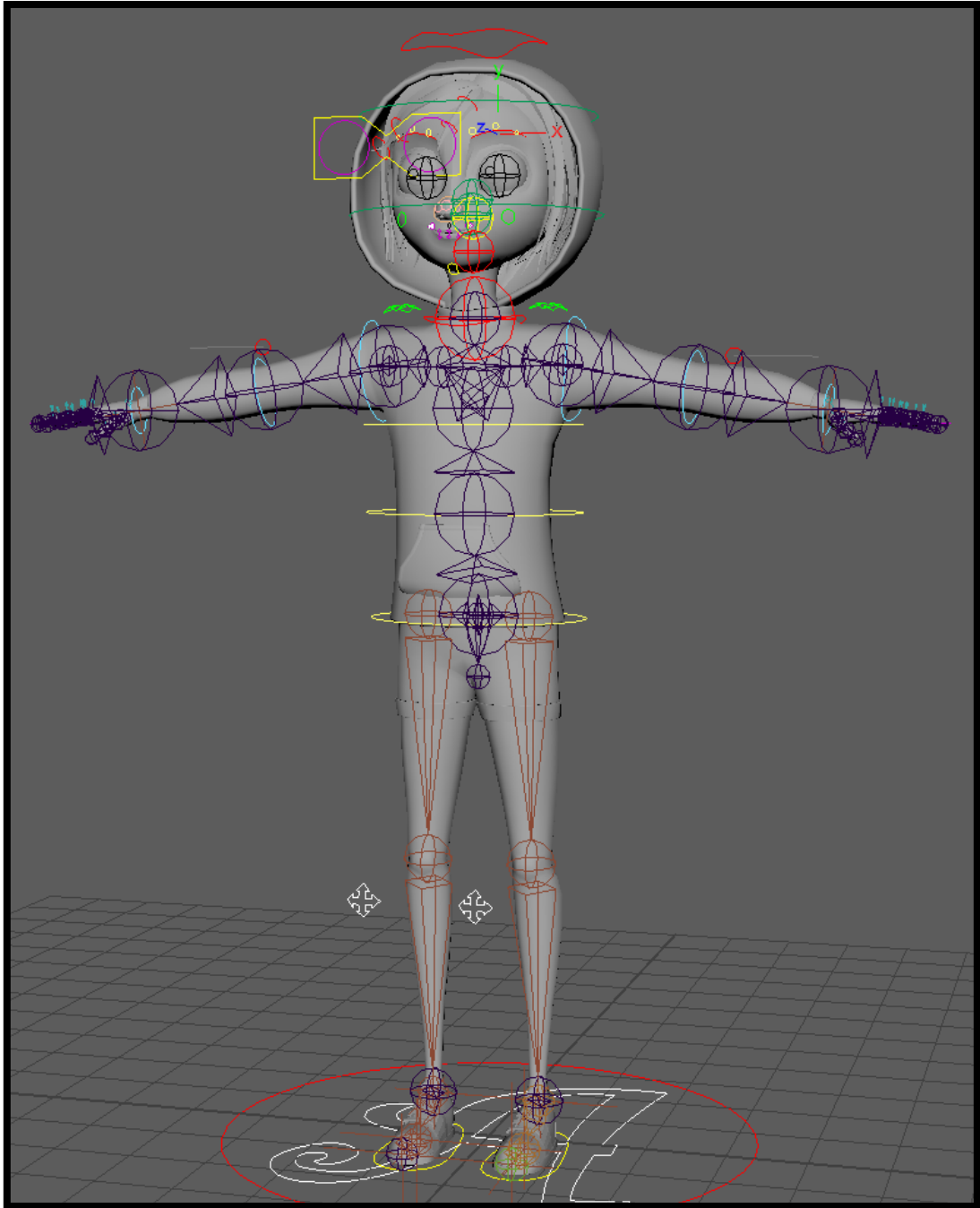


Isla

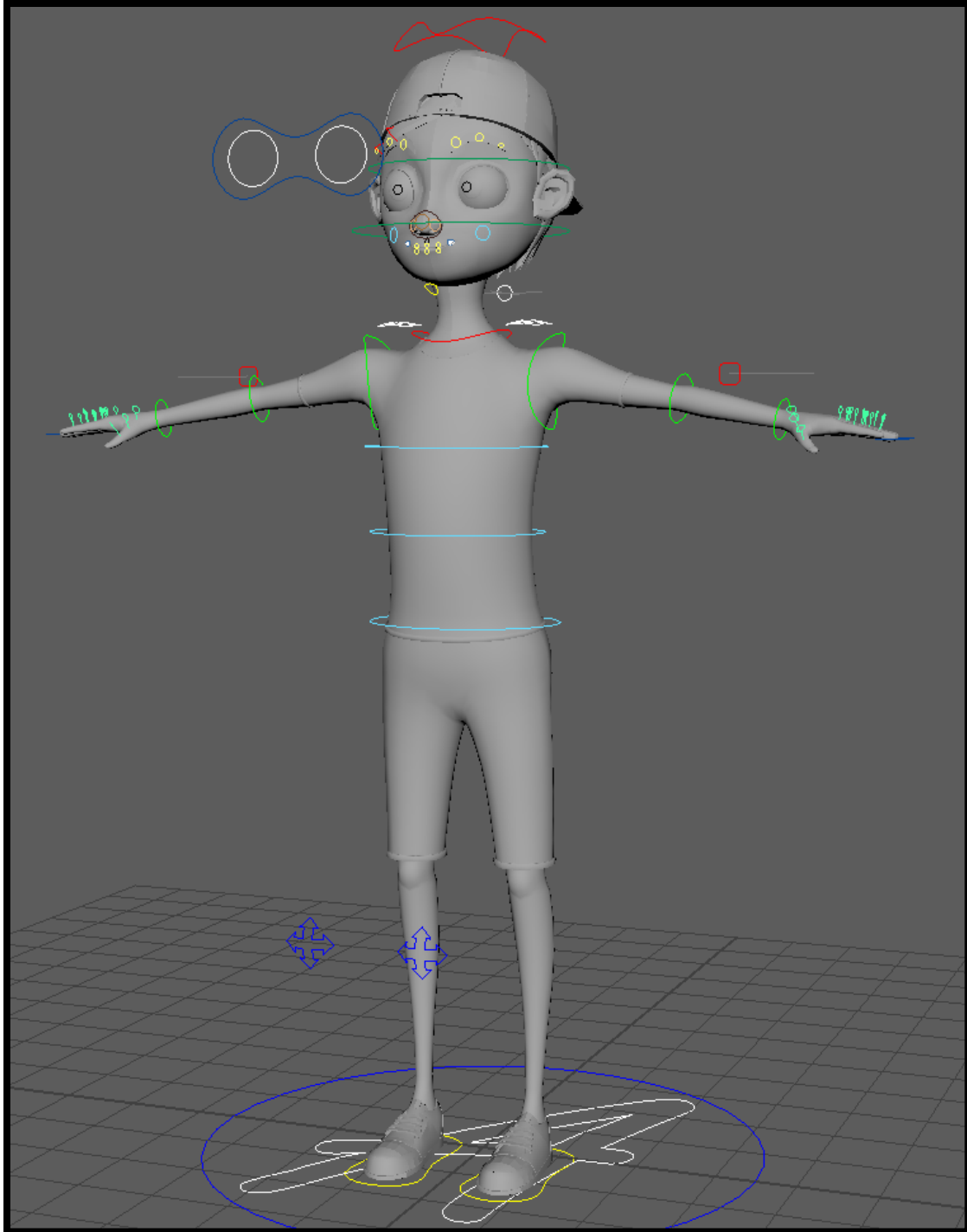
Rigging:

El proceso de rigging se realizará desde el setup hasta el skinning en Autodesk Maya, este proceso es el que nos permite definir las deformaciones sobre un objeto geométrico, en este caso de los personajes.

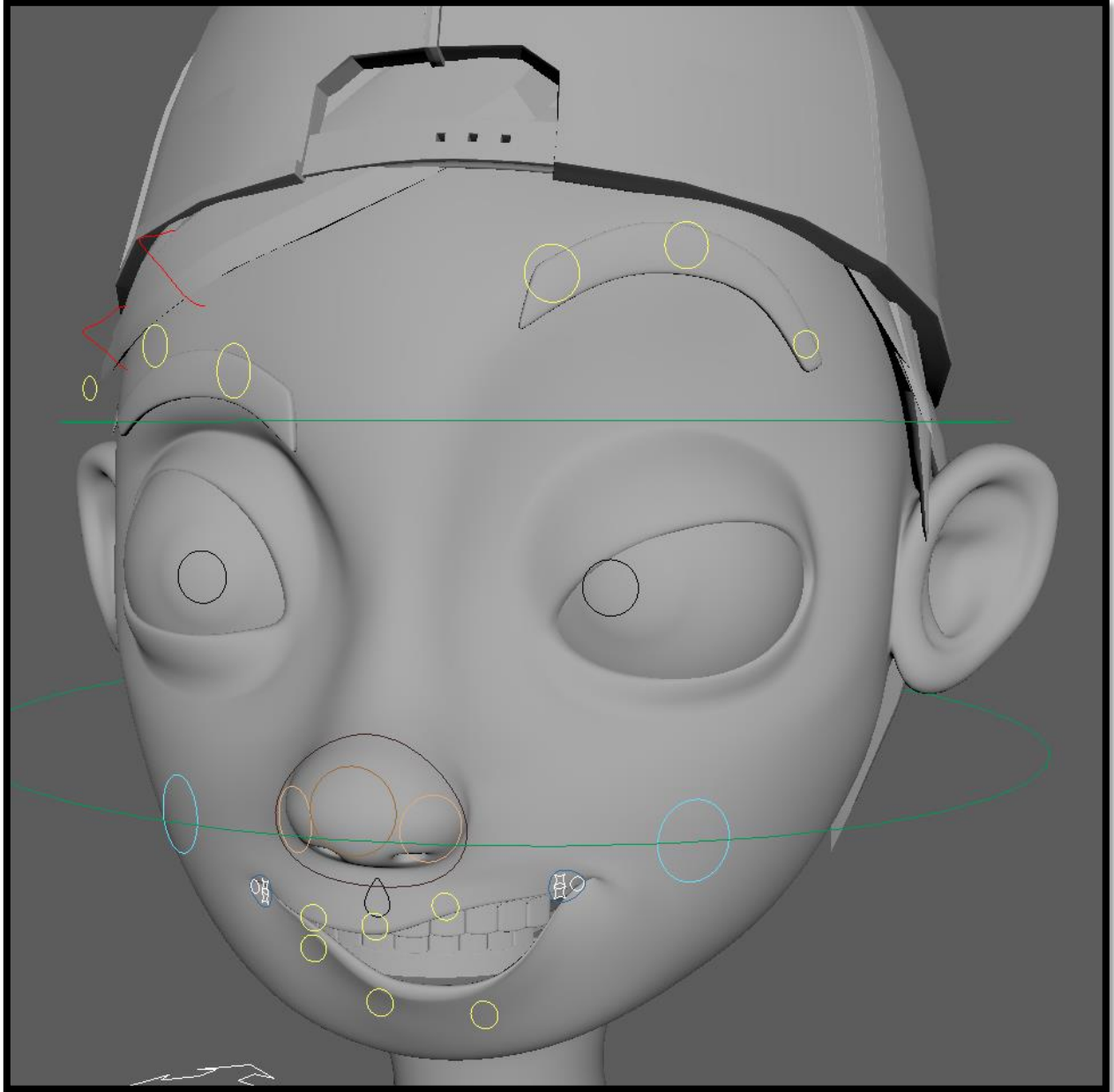
Fuente: elaboración Propia, 2018



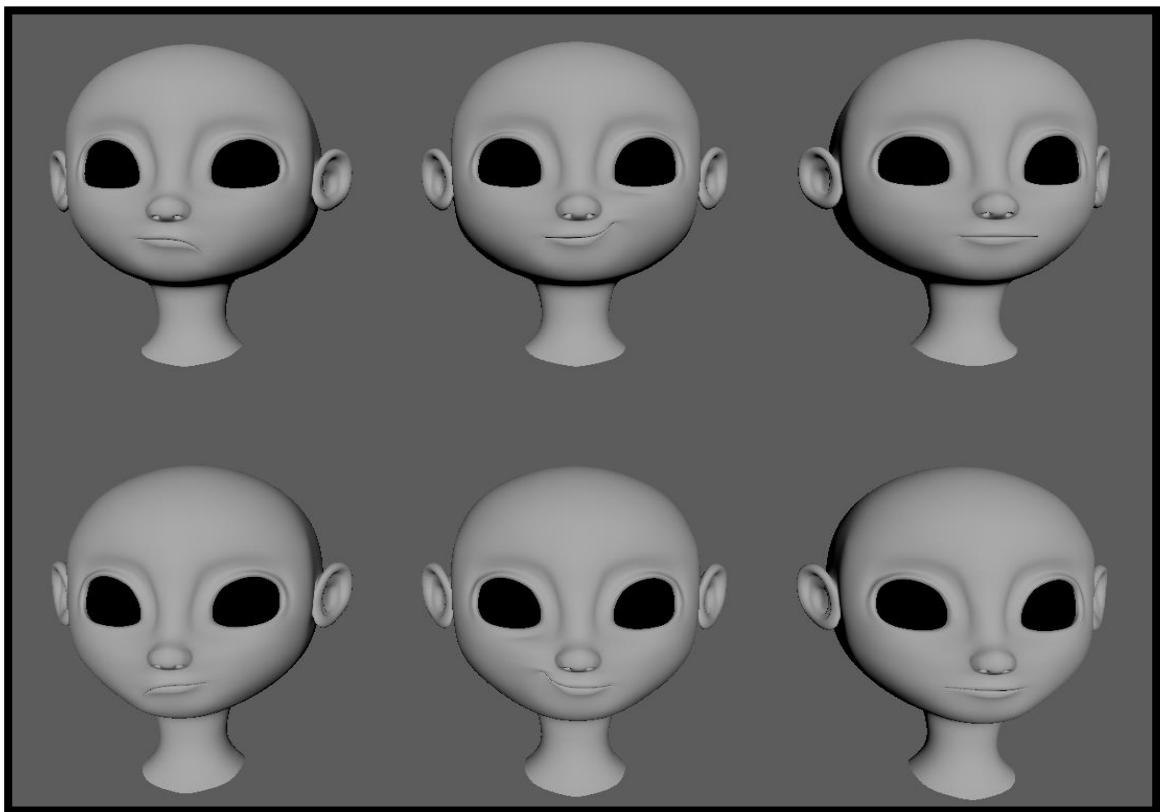
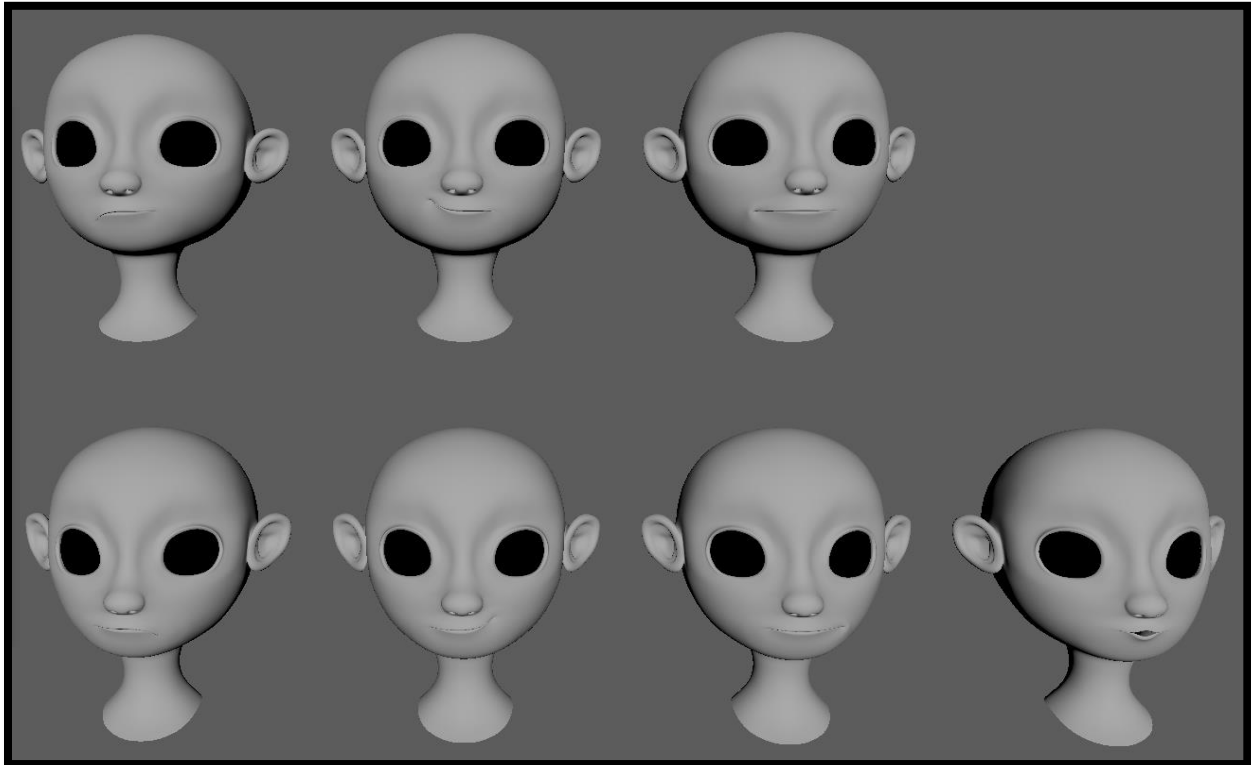
Fuente: elaboración Propia, 2018



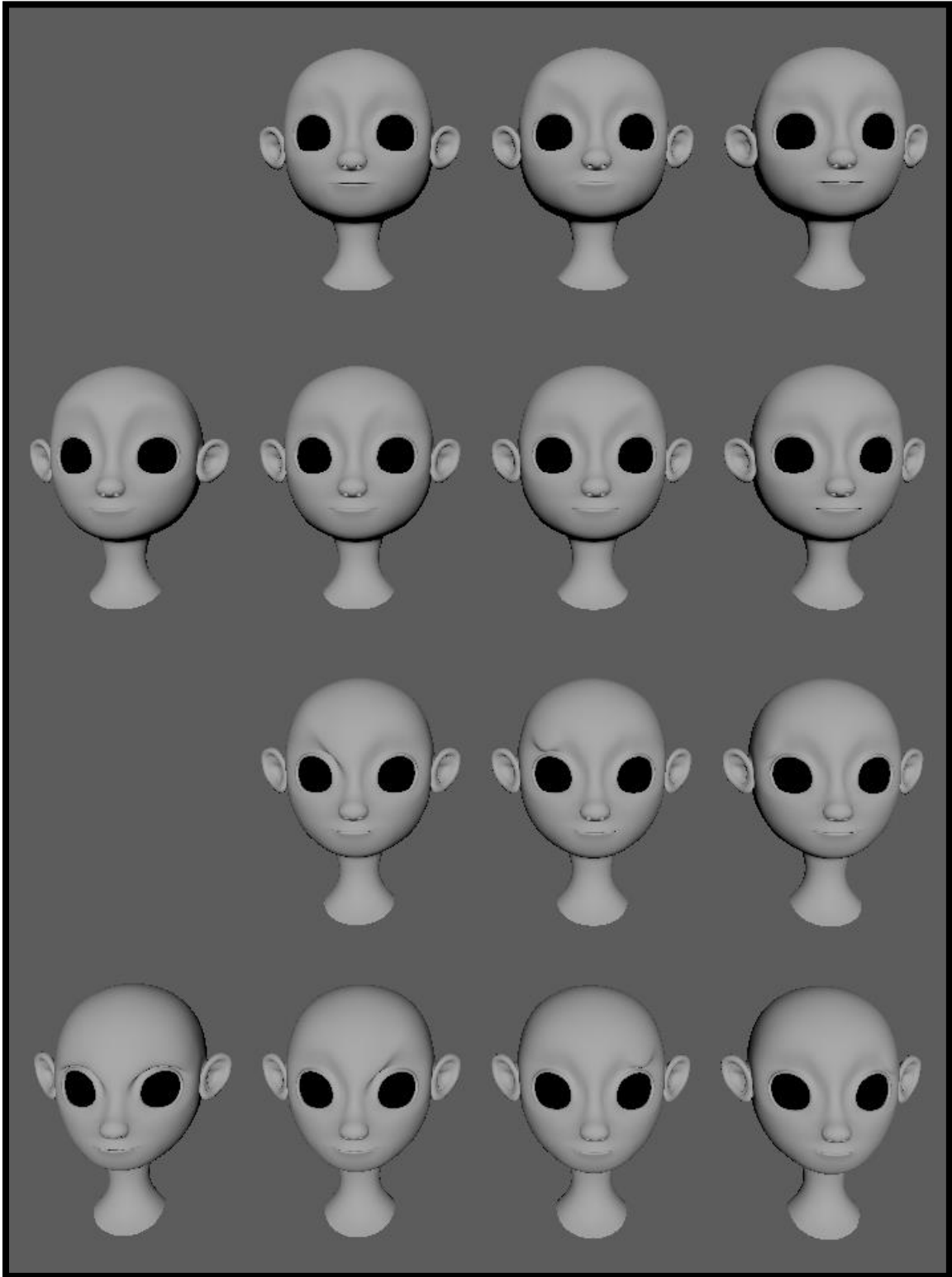
Fuente: elaboración Propia, 2018



Fuente: elaboración Propia, 2018



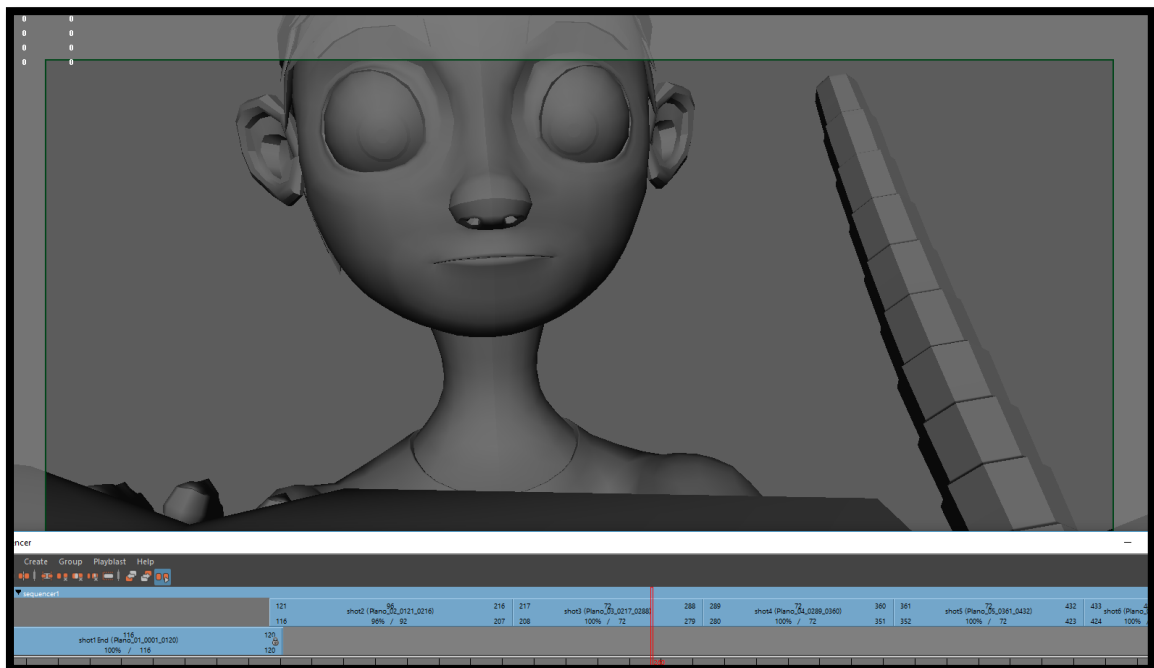
Fuente: elaboración Propia, 2018



Layout:

Con la ayuda del storyboard se realizará la puesta en escena de los personajes y el draft de escenario para poder hacer los encuadres y movimientos de cámara que necesiten cada una de las escenas, para así; iniciar el proceso de Blocking y Animación con las cámaras ya integradas en cada una de las escenas.

Fuente: elaboración Propia, 2018



Es importante que se tenga un registro de la duración de cada plano por escena como lo indica el guion técnico.

# Escena	# Plano	Duración (Sg)	Frame Inicial	Frame Final	Duración Total	Blocking	Animación
1	1	5	1	120		Andres	Camila
	2	4	121	216		Andres	Camila
	3	3	217	288		Andres	Camila
	4	3	289	360		Andres	Camila
	5	3	361	432		Andres	Camila
	6	2	433	480		Andres	Camila
	7	4	481	576		Andres	Carolina
	8	2	577	624		Andres	Carolina
	9	2	625	672		Andres	Carolina
	10	2	673	720		Andres	Carolina
	11	3	721	792		Andres	Carolina
					33 Sg		
2	1	5	1	120		Andres	Camila
	2	1	121	144		Andres	Camila
	3	1	145	168		Andres	Camila
	4	2	169	216		Andres	Camila
	5	2	217	264		Andres	Camila
	6	4	265	360		Andres	Carolina
	7	5	361	480		Andres	Carolina
	8	2	481	528		Andres	Carolina
	9	5	529	648		Andres	Carolina
					27 Sg		
3	1	4	1	96		Andres	Carolina
	2	3	94	168		Andres	Carolina
	3	5	169	288		Andres	Carolina
	4	4	289	384		Andres	Carolina
	5	2	385	432		Andres	Carolina
	6	3	433	504		Andres	Carolina
	7	3	505	576		Andres	Camila
	8	5	577	696		Andres	Camila
	9	3	697	768		Andres	Camila
	10	4	769	864		Andres	Camila
	11	4	865	960		Andres	Camila
					40 Sg		

6	1	10	1	240		Andres	Camila
	2	2	241	288		Andres	Camila
	3	3	289	360		Andres	Camila
	4	2	361	408		Andres	Camila
	5	5	409	528		Andres	Camila
	6	2	529	574		Andres	Camila
	7	4	575	670		Andres	Camila
	8	2	671	718		Andres	Camila
	9	2	719	766		Andres	Camila
	10	3	767	838		Andres	Camila
	11	2	839	886		Andres	Camila
	12	2	887	934		Andres	Camila
	13	2	935	982		Andres	Carolina
	14	2	983	1030		Andres	Carolina
	15	1	1031	1054		Andres	Carolina
	16	2	1055	1102		Andres	Carolina
	17	3	1103	1174		Andres	Carolina
	18	3	1175	1246		Andres	Carolina
	19	1	1247	1270		Andres	Carolina
	20	2	1271	1318		Andres	Carolina
	21	17	1319	1728		Andres	Carolina
						72 Sg	

Contextualizado el proceso histórico de la animación con algunos productos reconocidos a nivel nacional y las etapas que se deben de realizar al momento de la producción de un cortometraje 3D, con ello se da continuidad a la siguiente variable denominada Altruismo que es una conducta humana que brinda atención desinteresada al prójimo, incluso si esa atención atenta contra el bien propio. Por lo tanto, podríamos decir que el altruismo es lo opuesto al egoísmo (Interés propio). Según el diccionario definición.com menciona:

“Ciertos estudios aseguran que, en los seres humanos, el altruismo aparece en torno al año y medio de vida, lo que reflejaría una tendencia natural a la solidaridad. Ciertos pensadores, en cambio, creen que las personas no son naturalmente altruistas, sino que esta condición surge de la educación” (Julián Pérez Porto y María Merino, 2011).

Si el altruismo surge de la educación eso quiere decir que algo podría estar fallando en la sociedad o aunque tenemos principios claros el mismo sistema direcciona al individualismo y egoísmo. O tal vez, el problema radica en la individualidad del individuo como ente supremo del universo, es decir; “me va bien a mi estoy bien”.

Este cortometraje se realiza con la intención de hacer al espectador replantear su indiferencia frente al sufrimiento ajeno e intentar configurar el “chip” individualista que tenemos, para evolucionar como sociedad y ente común. Un sinónimo de altruismo es solidaridad que es ayudar a los demás de manera voluntaria. O también se podría decir:

“Al reflexionar intuitivamente sobre aquello en lo que la solidaridad consiste, me imagino (de pronto usted también) una comunidad en la cual nadie es indiferente ante el sufrimiento ajeno, donde cada individuo acepta y asume un papel activo en relación con los otros, se interesa por ellos, y está dispuesto a dar de sí lo que esté a su alcance para ayudar a quien lo necesite, La solidaridad, en este caso, llevaría a hacer más las causas por las que otros luchan, causas con las cuales me identifico, y que habrían de conducirnos a la construcción de un mundo más justo y equitativo” (Arboleda, 2014, p.38).

Eso quiere decir que el altruismo es una solidaridad voluntaria es decir “nace del corazón” sin embargo; resulta confuso; ya que el ser humano actúa al contrario, este pretende obtener un beneficio propio y es ahí en donde se presenta el egoísmo como único eje motivacional del individuo; ello no quiere decir, que sea un valor predeterminante y definitivo en el amor propio y excesivo de una sociedad egocéntrica y mercantilista.

Por otro lado Hume y Smith lo hacen notar “como el análisis de los conceptos entre altruismo y egoísmo como sentimientos y emociones que deben aparecer como un

componente importante de los mismos”. (Arboleda, 2008) Sin embargo; existe un resultado intencional o no de las acciones propias; y ello, incrementa la felicidad del colectivo. Es decir bien en su propio beneficio.

Es más, el término de altruismo tiene mucho que ver con empatía y motivación, según el estudio que realizaron los autores Toi M. y Batson D.

“Como prueba de la hipótesis de la empatía – altruismo en un intento de demostrar que la emoción empática puede provocar motivación altruista de ayuda. Para ello, provocaron en un grupo una emoción empática mediante la imaginación y en otro una simple observación del acto de las víctimas, encontrando que los sujetos del segundo grupo solo ayudaban cuando podían escapar de la situación de ayuda, lo que sugiere que su motivación estaba directamente dirigida por una meta egoísta.

En cambio, los sujetos con alta empatía ayudaban incluso cuando era fácil escapar” (Toi M. y Batson D., 2009).

Como se observa en el transcurso del marco se evidencian varias teorías a favor o en contra del altruismo y algunas emociones que influyen en ella como: solidaridad, empatía y motivación. Para este proyecto se quiere recrear una historia que concientice a los espectadores en la importancia de estos temas que hacen falta con urgencia en la sociedad actual.

Se espera que el cortometraje cumpla con los requerimientos expresados de acuerdo las necesidades del mercado y del interés de los posibles interesados en invertir en una idea que es una propuesta que influye en los valores y en creencias que se han dejado de lado por sobrevivir en el sistema social.

TITULO: ÍTACA

LOGLINE:

Dos islas flotantes en el cielo, en una de ellas un niño y en la otra una niña, un sol incandescente y agotador que molesta a la niña. El niño afligido por la situación de su compañera, descubre una manera particular y creativa de ayudarle, sin imaginar lo que sucedería.

STORYLINE:

Dos niños ubicados en dos islas flotantes cada uno por separado en una tarde muy caliente y agotadora. Amina, una niña tierna y amigable está en una isla baldía que solo cuenta con un pequeño tallo en el centro de la misma, el sol está tan fuerte que la indispone y decide darle la espalda a este para cubrirse y darle sombra al pequeño tallo.

Por otro lado, Abel, un niño aventurero y distraído, en su isla tienen un par de arbustos, unas piedras, un tronco seco en el suelo y una palmera sin hojas que le brinda sombra. Abel, cabizbajo, al notar la situación en la que su compañera se encontraba se siente maniatado, pero al patear una piedra se desencadenan una serie de eventos que lo llevarán a ayudar a Amina. Sin ninguno de los dos imaginar lo que sucedería al final.

SINOPSIS:

Dos islas flotantes en el cielo, una de ellas con arbustos, piedras, un tronco seco, una palmera sin hojas y un artefacto aparentemente descompuesto anclado en la base, en esta isla se encuentra Abel.

La otra de ellas únicamente cuenta con un pequeño tallo en el centro de la misma y otro artefacto aparentemente descompuesto en la base, en esta está Amina.

Es una tarde calurosa con un sol insoportable. Amina, incomoda, sin ninguna fuente de sombra para cubrirse decide darle la espalda al sol y cubrir al pequeño tallo.

Abel al fijarse en esta situación entristece y agacha su cabeza.

Abel, cabizbajo, camina por su isla con las manos atrás de su cintura, de pronto patea una pequeña piedra que se cruza por su camino, ésta rueda hasta la sombra de la gran palmera de su isla, Abel sigue la sombra y se fija en que ésta llega hasta la base de la isla de Amina.

Al instante tiene algo en mente y corre hacia el tronco seco. Al llegar, Abel levanta el tronco con sus dos brazos e intenta halarlo, pero este es muy grande y pesado para él, sin rendirse, sigue y sigue intentando hasta caer agotado. Abel pasa su antebrazo izquierdo por la frente para secar el sudor y se fija en una piedra puntuda, se dirige a ella, la levanta y la lleva hacia el tronco seco, se sienta al lado de este y empieza a golpearlo en la mitad con la roca.

Amina voltea a mirarlo al escuchar el ruido, sin preguntarse más se acuesta junto al tallo y descansa al atardecer.

Una vez de noche Abel ha logrado partir el tronco seco en dos partes para así poder levantarlo con facilidad, además, con la madera restante encendió una fogata. Abel levanta

el medio tronco y emocionado lo lleva hacia la palmera para treparla, sin embargo, se da cuenta que no podrá treparla mientras carga el tronco al mismo tiempo.

De repente una brisa agita los arbustos y desprende dos hojas que caen paralelas a Abel, él se agacha y levanta una de las hojas, sonrío y corre hacia los arbustos. Allí empieza a desprender hojas una seguida de la otra para continuar con su labor.

La mañana siguiente Abel termina de crear una soga con las fibras de las hojas, sin embargo, este está exhausto por lo que cae al suelo al terminar. Al instante Abel se levanta de repente y corre hacia el tronco seco, lo amarra con la soga y lo asegura, Abel empieza a trepar la palmera con la soga en su mano derecha haciéndolo fácil para él. Al llegar a la punta Abel hala poco a poco de la soga para subir el tronco. Sin él esperarlo una fuerte brisa arremete contra él y el tronco halándolo fuera del eje de subida y arriesgando a que este callera, Abel empuña con todas sus fuerzas la soga y se sujeta de la palmera. Amina observando a Abel se pone nerviosa y tapa sus ojos. A punto de rendirse la brisa para y el tronco vuelve a caer apoyándose de la palmera. Abel continúa halando de la soga, una vez sube el tronco, lo acomoda en la punta de la palmera y baja con cuidado de la misma, siendo su paso en tierra el desplome de su cuerpo por el cansancio.

Al despertar Abel mira entre somnoliento y emocionado a Amina, luego sonrío. La extensión improvisada de la palmera hizo que la sombra de la misma alcanzara la superficie de la isla de Amina, proporcionándole sombra y refugio del malévolo sol. Amina saluda a Abel con su brazo derecho y le sonrío en señal de agradecimiento. Abel le sonrío y de pronto su estómago gruje de hambre. Seguido de esto Abel queda impresionado viendo fijamente a la espalda de Amina, ella curiosa, voltea. El pequeño tallo empieza a crecer hasta convertirse en una bella planta.

Amina se acerca impresionada a la planta y ve un fruto que nace de ella, lo desprende y se lo arroja a Abel.

Abel recibe el fruto y le pega una satisfactoria mordida, mientras disfruta del incomparable sabor del fruto en su boca, baja la mano con la que lo sujeta y una parte de éste toca la isla de Abel. Al instante, una honda recubre toda la isla y el artefacto de la base empieza a emitir un sonido extraño. Amina se levanta y mira el artefacto de la isla de Abel. De pronto el artefacto de la isla de Amina de igual manera se enciende y empieza a hacer ruido, de estos sale una antena que apunta al medio de las dos islas y empiezan a emitir hondas.

Una isla hermosa aparece atrás de ellos como por obra de magia, una isla colorida, con mucha flora y una edificación particular en la mitad. De esta salen dos puentes de madera que conectan las pequeñas islas de Amina y Abel, ellos entre incrédulos y emocionados caminan lentamente hacia los puentes.

GUIÓN LITERARIO:

EXT. ISLAS - DÍA

Abel y **Amina** se encuentran en dos islas separadas en el cielo.

La isla de **Abel** es una isla grande comparada a la de **Amina**, en la isla de **Abel** está el tronco de una palmera sin hojas ni fruto, un tronco hueco y no muy largo en el suelo, 3 arbustos y unas cuantas rocas en el suelo. Por otro lado, la isla de **Amina** cuenta solamente con una pequeño tallo y flores a su alrededor. A demás, ambas islas tienen un dispositivo electrónico en su base. El dispositivo de la isla de **Abel** tiene un led que siempre está alumbrando en la misma frecuencia, mientras que, el de **Amina** tiene sus leds siempre apagados.

Abel está caminando en su pequeña isla, merodeando cada arbusto, levantando sus hojas y mirando fijamente con curiosidad. Entonces, escucha un ruido en la isla vecina y gira su cabeza rápidamente. Observa a **Amina**, levanta su mano y sonríe.

Amina está sentada en el borde de la isla, sacudiendo sus piernas y golpeando suavemente el borde de la isla con los pies, al ver a **Abel** sonríe y agita su mano de un lado a otro.

Con su mirada levantada y su mano derecha sobre los ojos observando al sol. Al poco tiempo de observar el cielo (3 segundos) **Amina** se deja caer hacia atrás acostándose en el suelo y pone sus brazos sobre su rostro para defenderlo del sol.

Abel se percata de la situación por la que **Amina** está pasando, gira su cabeza para observar el sol mientras entrecierra sus ojos, luego nuevamente mira a **Amina** tendida en el suelo de su isla. Acongojado agacha su cabeza lentamente y parpadea lentamente mientras regresa su mirada hacia el sol.

EXT. ISLAS - TARDE

Abel camina por su isla de extremo a extremo con sus manos entrelazadas en la espalda baja mirando el suelo (Camina de lado a lado 3 veces), entonces pateo una piedra durante su caminata, la piedra se aleja girando hacia la sombra que emite el gran tronco, **Abel** sigue la trayectoria de la sombra y se da cuenta que ésta toca en la parte inferior a la isla de **Amina**, pero desafortunadamente no alcanzaba a llegar a la parte superior.

Mientras tanto, **Amina**, estando acostada de medio lado, abre su ojo izquierdo y se fija en el pequeño tallo que está junto a ella. Entonces, **Amina** se levanta y se sienta frente al tallo dándole sombra del sol, se coloca la capota de su buzo y sonríe mientras acaricia al pequeño tallo con su mano izquierda.

EXT. ISLAS - ATARDECER

Al empezar el atardecer **Abel** está sentado junto al tronco de la palmera, bajo la sombra y caris bajo. De repente levanta su cabeza para mirar el atardecer y observa la punta del tronco, **Abel** abre totalmente sus ojos y reacciona, gira la mirada hacia los arbustos, observa el tronco que se encuentra en el suelo y se levanta rápidamente emocionado.

Abel se dirige rápidamente hacia el tronco hueco, se inclina y lo sujeta fuertemente con sus manos, hala hacia atrás pero el tronco apenas se mueve. Lo intenta una segunda vez halando más tiempo, pero sigue sin ser significativo el movimiento del tronco. Lo intenta una tercera vez, pero nueva mente no lo consigue, cae al suelo sentado y agitado. Luego pasa su antebrazo derecho por su frente, toma aire, lo sopla y se levanta. Se dirige hacia la pila de rocas y sujeta una de ellas con ambas manos, regresa hacia el tronco hueco y se sienta frente a este. Levanta la piedra con ambos brazos y golpea el tronco fuertemente en el centro, una y otra vez.

Por otro lado, **Amina** escucha el ruido de la otra isla, voltea a mirar que ocurre y luego se acuesta de medio lado en el mismo lugar donde tapaba al pequeño tallo mientras se oculta el sol.

CÁMARA ALEJANDOSE MIENTRAS ANOCHESE

EXT. ISLAS - NOCHE

Al llegar la noche una pequeña fogata ilumina la isla.

Abel consiguió partir el tronco en dos partes y con una de ellas prendió una fogata.

Abel sujeta la otra parte del tronco sin ningún problema y la lleva hasta la palmera. Allí deja el tronco en el piso y se agarra de la palmera para empezar a treparla, sujeta el tronco con su brazo derecho, pero se da cuenta de que este no lo dejará trepar.

Así que deja el tronco nuevamente en el suelo y se baja de la palmera. Lleva su mano izquierda a la cabeza y la mueve de arriba abajo mientras observa al tronco. De pronto pasa una brisa que sacude a los arbustos, arranca un par de hojas y caen cerca de la palmera una seguida de la otra. **Abel** levanta una de ellas, la gira de forma vertical y luego levanta su cabeza para ver la punta de la palmera. Sonríe, levanta la otra hoja del suelo y se dirige a los arbustos. Allí se sienta de espaldas a la cámara y comienza a partir las hojas en partes finas. Por otra parte, **Amina** continúa dormida y se gira boca arriba, la brisa continúa y agita al pequeño tallo. (Apenas logra llegar la iluminación de la fogata)

FADE A NEGRO

EXT. ISLAS - DÍA

Amina se despierta y estando sentada levanta sus brazos mientras bosteza, baja su mirada y le sonrío al pequeño tallo mientras lo toca suavemente. Luego voltea a mirar a la isla vecina y se extraña de lo que **Abel** hace.

Abel continúa de espaldas, con la mirada abajo y moviendo sus brazos.

Amina se sienta en el borde de la isla y observa a **Abel**.

Amina sacude sus pies lentamente, el aire mueve su pelo, **Amina** mira el cielo, sonrío y cierra sus parpados, dejando así que el aire golpee su rostro. **Amina** vuelve a abrir sus parpados nuevamente y observa a **Abel** sorprendida.

Abel levanta sus manos mientras sostiene una cuerda que elaboró con las fibras de las hojas. Deja caer sus brazos, suelta su torso para caer acostado y cierra sus parpados en señal de cansancio.

Amina se preocupa, rápidamente se levanta y coloca sus manos en la cara tapando su boca y nariz.

Abel abre sus ojos y se levanta con la cuerda en sus manos. Se dirige corriendo hacia el tronco que anteriormente dejó junto a la palmera. Con la cuerda rodea al tronco y hace un nudo en el borde. **Abel** hala la cuerda hasta sostener el otro extremo y este lo sujeta con sus dientes. **Abel** mueve el tronco más cerca de la palmera e inicia a treparla poco a poco.

Amina vuelve a sentarse en el borde de la isla mientras observa a **Abel** trepando la palmera.

Abel llega a la punta de la palmera, allí se quita la cuerda de los dientes y empieza a halar el tronco poco a poco. De repente una gran brisa sacude al tronco y este hala a **Abel** haciendo que pierda el equilibrio y por poco caiga de la palmera. **Abel** sujeta la cuerda con todas sus fuerzas para que el tronco no se caiga al vacío.

Amina agacha su cabeza y con la palma de sus manos tapa sus ojos. Luego baja sus manos un poco para observar la situación.

La brisa pasa y **Abel** continúa halando el tronco. **Abel** logra subir el tronco y lo acomoda en la punta de la palmera. **Abel** baja lentamente de la palmera, una vez toca el suelo se deja caer y queda exhausto.

EXT. ISLAS - TARDE

Abel despierta abriendo sus parpados lentamente y una sombra cubre su rostro, se levanta apresurado y voltea a mirar hacia **Amina**.

Amina continúa sentada en el borde de la isla y la sombra ahora llega hasta donde ella y el pequeño tallo. Apenas **Abel** la voltea a ver ella levanta su mano derecha y saluda a **Abel** con una sonrisa en su rostro.

Abel le saluda de vuelta y suena su barriga, coloca sus manos en ella y observa a **Amina**. De pronto mueve su cabeza un poco a la derecha y abre sus ojos sorprendido.

Amina voltea a mirar atrás por la reacción de **Abel** y ve al pequeño tallo crecer. **Amina** se arrodilla al lado del tallo mientras este crece.

El pequeño tallo empieza a crecer muy rápido hasta convertirse en una planta y de ella sale un fruto rojo y redondo (Uvas), el cual sale en dirección a **Amina**. Ella lo sujeta con ambas manos, quita una parte y la deja en el suelo junto a la planta y le arroja la otra parte a **Abel**.

Abel agarra el fruto y lo prueba, hace cara de satisfacción y se sienta junto a la palmera mientras lo continúa comiendo.

Abel coloca su mano con el fruto en el suelo y éste toca la isla.

De repente el artefacto de la isla de **Abel** empieza a titilar y sonar fuertemente, lo que llama la atención de **Amina** y **Abel**.

Al instante el artefacto de la isla de **Amina** lo hace igualmente y de ambos sale una antena que apunta a la isla contraria y empiezan a emitir ondas al centro de ambas islas.

Abel y **Amina** observan asombrados lo que está sucediendo.

Una isla mucho más grande empieza a aparecer en medio, una isla llena de flora y una edificación en su interior. Y dos puentes que conectan las pequeñas islas salen de la gran isla.

Inmediatamente los puentes se conectan, de la isla de **Amina** salen flores junto al pequeño tallo que ahora era una bella planta. A la palmera de la isla de **Abel** le salen unas grandes hojas y frutos que desacomodan al tronco hueco que tenía en su punta. **Abel** y **Amina** curiosos se acercan al puente y avanzan a la gran isla.

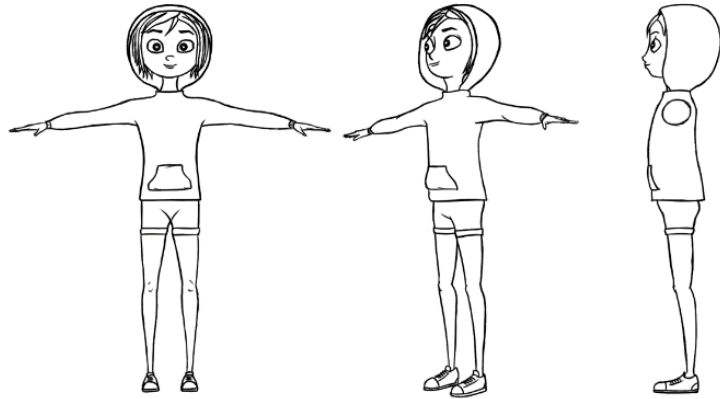
GUIÓN TÉCNICO

Escena	# Plano	Duración (Sg)	Plano	Encuadre	Movimiento	Descripción
1	1	5	Plano Paisaje	Picado	Dolly Out-In	Apertura, las islas aparecen tras el título.
	2	4	Plano General	Tres Cuartos	Traveling Right-Left	Abel caminando por la isla. Se acerca al arbusto
	3	3	Plano Busto	Contrapicado	Fija	Abel mueve las hojas del arbusto, escucha un ruido y voltea.
	4	3	Plano Medio	Tres Cuartos	Fija	Abel observa a Amina y la saluda.
	5	3	Plano General	Tres Cuartos	Fija	Amina sentada en el borde de su isla, saluda a Abel y levanta su mirada.
	6	2	Plano Medio	Frontal	Fija	Amina coloca su mano derecha en la frente para cubrir sus ojos y observa el sol.
	7	4	Plano General	Tres Cuartos	Paneo Left-Right	Amina baja la mirada y el sol empieza a molestarle. Luego, se deja caer y tapa su rostro.
	8	2	Plano Medio	Tres Cuartos	Fija	Abel observa el sol mientras entrecierra sus ojos. (Gira su torso)
	9	2	Plano Busto	Contrapicado	Fija	Abel observando el sol
	10	2	Plano Medio	Tres Cuartos	Dolly Int-Out	Abel vuelve a mirar a Amina
	11	3	Plano Busto	Tres Cuartos	Fija	Abel se preocupa por la situación de Amina, gira su cabeza para ver el cielo. Luego la agacha muy triste.
2	1	5	Plano General	Picado	Boom Up-Down	Abel camina por su isla con la mirada abajo y patea una pequeña piedra.
	2	1	Primer Plano	Frontal	Dolly Out-In	Piedra rodando.
	3	1	Primer Plano	Flateral	Travelling Left-Right	La piedra llega a la sombra del tronco.
	4	2	Plano Medio	Tres Cuartos	Paneo Right-Left	Abel sigue con su mirada la sombra del tronco.
	5	2	Plano Medio	Frontal	Tilt Down-Up	Sombra del tronco tocando la isla de Amina.
	6	4	Plano Busto	Lateral	Fija	Amina acostada de medio lado, abre su ojo izquierdo y observa el tallo. Le sonríe.
	7	5	Plano Medio	Lateral	Paneo Left-Right	Amina mira el sol con sus ojos entrecerrados y luego al tallo. Amina se levanta.
	8	2	Plano Busto	Tres Cuartos	Fija	Abel observa a Amina.
	9	5	Plano Medio	Frontal	Travelling Right-Left	Amina sonriendo mientras acaricia al pequeño tallo.
3	1	4	Plano General	Picado	Boom Up-Down	Abel sentado junto al tronco de la palmera, levanta la cabeza para ver el atardecer.
	2	3	Plano Busto	Frontal	Tilt Down-Up	Abel observa la punta de la palmera.
	3	5	Plano General	Tres Cuartos	Travelling Right-Left	Abel abre totalmente sus ojos y reacciona. Se levanta rápidamente y se dirige corriendo hacia el tronco partido.
	4	4	Plano General	Tres Cuartos	Tilt Down-Up	Abel se inclina para sujetar el tronco, lo levanta con esfuerzo e intenta halarlo.
	5	2	Plano Medio	Tres Cuartos	Fija	Abel deja de hacer fuerza y respira.
	6	3	Plano General	Tres Cuartos	Fija	Abel intenta halar el tronco nuevamente pero este sin éxito cae.
	7	3	Plano Medio	Tres Cuartos	Tilt Down-Up	Abel pasa su brazo por la frente, inhala, exhala.
	8	5	Plano General	Tres Cuartos	Paneo Left-Right	Abel observa las rocas, camina hacia ellas y se inclina para sujetar una de estas con ambas manos. Abel regresa al tronco hueco y se sienta enfrente.
	9	3	Plano Medio	Frontal (Espalda)	Fija	Abel levanta la piedra y golpea con fuerza al tronco.
	10	4	Plano Medio	Tres Cuartos	Travelling Left-Right	Amina escucha el ruido de la otra isla y voltea a mirar para ver que ocurre.
	11	4	Plano General	Picado	Dolly In-Out	Amina se acuesta de medio lado junto al tallo. (Cámara alejándose)

4	1	4	Plano Medio	Tres Cuartos	Boom Down-Up	Se observan las rocas y la fogata encendida. Abel pasa con el tronco partido.
	2	3	Plano General	Tres Cuartos	Paneo Left-Right	Abel deja el tronco partido junto a la palmera.
	3	4	Plano General	Tres Cuartos	Tilt Down-Up	Abel se sujeta de la palmera con un brazo y con el otro intenta levantar el tronco.
	4	2	Plano Medio	Tres Cuartos	Tilt Down-Up	Abel observa la palmera.
	5	2	Plano Americano	Tres Cuartos	Paneo Right-Left	Abel frota su cabeza con la mano derecha.
	6	2	Plano General	Tres Cuartos	Paneo Left-Right	De repente una brisa fuerte sacude a los arbustos y dos hojas se desprenden de estos.
	7	1	Plano Medio	Picado	Fija	Las hojas caen cerca de la palmera una seguida de la otra.
	8	2	Plano Busto	Tres Cuartos	Fija	Abel observa las hojas.
	9	2	Plano General	Frontal	Fija	Abel levanta una de las hojas.
	10	3	Plano Medio	Tres Cuartos	Travelling Right-Left	Abel gira la hoja verticalmente y volteo a ver la palmera.
	11	2	Primer Plano	Lateral	Fija	Abel recoge la otra hoja y corre hacia los arbustos.
	12	2	Plano General	Frontal (Espalda)	Boom Down-Up	Abel se sienta frente a un arbusto y empieza a cortar las hojas.
	13	3	Plano General	Picado	Travelling Right-Left	Amina continua dormida y se gira boca arriba. La brisa agita al pequeño tallo.
5	1	3	Primer Plano	Frontal	Fija	Amina se despierta.
	2	2	Plano General	Tres Cuartos	Fija	Amina se sienta y levanta sus brazos mientras bosteza.
	3	3	Plano Medio	Frontal	Tilt Down-Up	Amina baja su mirada y sonríe mientras toca suavemente al pequeño tallo.
	4	2	Plano Busto	Tres Cuartos	Travelling Right-Left	Amina mira a la isla vecina y se pregunta que hace Abel.
	5	3	Plano Medio	Frontal	Fija	Abel continua en su isla de espaldas moviendo sus brazos con la mirada abajo.
	6	2	Plano General	Tres Cuartos	Paneo Right-Left	Amina sentada en el borde de su isla observa a Abel.
	7	2	Plano General	Tres Cuartos	Fija	Amina sacude sus pies y mira al cielo.
	8	4	Plano Busto	Frontal	Fija	Amina sonríe mientras observa el cielo. Cierra sus ojos y el aire golpea su rostro.
	9	3	Plano Medio	Frontal (Espalda)	Fija	Abel levanta su brazo mientras sostiene una cuerda, después, se cae de cansancio.
	10	2	Plano Busto	Frontal	Tilt Down-Up	Abel cae acostado. Enfoque a Amina.
	11	2	Plano Busto	Tres Cuartos	Fija	Amina preocupada, tapa su boca con ambas manos.
	12	1	Primer Plano	Frontal	Fija	Abel abre sus ojos.
	13	2	Plano Americano	Lateral	Boom Down-Up	Abel se levanta con la cuerda en su mano.
	14	2	Plano General	Tres Cuartos	Paneo Left-Right	Abel corre hacia la palmera.
	15	2	Plano Medio	Contrapicado	Fija	Abel rodea el tronco con la cuerda.

	16	1	Primer Plano	Lateral	Fija	Cuerda rodeando el tronco.
	17	2	Plano Busto	Contrapicado	Fija	Abel haciendo el nudo.
	18	1	Primer Plano	Lateral	Fija	Abel sujeta la cuerda con fuerza.
	19	2	Plano General	Tres Cuartos	Tilt Down-Up	Abel se sujeta de la palmera para empezar a trepar.
	20	2	Plano Busto	Tres Cuartos	Boom Up-Down	Amina observa a Abel.
	21	3	Plano General	Contrapicado	Boom Down-Up	Abel trepando la palmera.
	22	2	Plano Medio	Tres Cuartos	Fija	Abel llega a la punta de la palmera.
	23	2	Plano General	Picado	Travelling Right-Left	Abel observa el tronco desde la punta de la palmera.
	24	3	Plano General	Picado	Paneo Left-Right	Abel halando de la cuerda mientras Amina lo observa.
	25	3	Plano General	Contrapicado	Fija	Tronco subiendo poco a poco, una fuerte brisa empieza y los arbustos se aceleran.
	26	2	Plano General	Tres Cuartos	Paneo Right-Left	Tronco siendo sacudido por la brisa.
	27	2	Plano Busto	Contrapicado	Fija	Abel sostiene la cuerda con todas sus fuerzas.
	28	1	Primer Plano	Tres Cuartos	Fija	El pie derecho de Abel se resbala.
	29	1	Primer Plano	Tres Cuartos	Fija	Abel usa toda su fuerza para no dejar caer el tronco.
	30	3	Plano Busto	Tres Cuartos	Tilt Up-Down	Amina tapa sus ojos, la brisa se calma, Amina observa de re ojo.
	31	1	Plano General	Tres Cuartos	Fija	La brisa se calma.
	32	2	Plano General	Contrapicado	Fija	Abel continua halando del tronco.
	33	2	Plano General	Tres Cuartos	Travelling Right-Left	Amina observa a Abel.
	34	1	Plano Medio	Frontal	Fija	Abel sujeta el tronco.
	35	1	Plano Busto	Tres Cuartos	Tilt Up-Down	Abel coloca el tronco en la punta de la palmera.
	36	2	Plano Medio	Tres Cuartos	Tilt Up-Down	Abel bajando de la palmera.
	37	1	Primer Plano	Tres Cuartos	Fija	Abel tocando la isla con su pie.
	38	2	Plano Busto	Frontal	Dolly In-Out	Abel agotado cae acostado.

6	1	10	Plano General	Tres Cuartos	Boom Down-Up	El artefacto de Abel continua con sus leds apagados. Abel despierta.
	2	2	Plano Medio	Contrapicado	Tilt Down-Up	Abel se levanta apresurado y mira a Amina.
	3	3	Plano Medio	Frontal	Travelling Left-Right	Amina bajo la sombra del tronco.
	4	2	Plano General	Tres Cuartos	Fija	Amina saluda a Abel con una sonrisa en su rostro.
	5	5	Plano Medio	Tres Cuartos	Shake	Abel saluda a Amina, suena su barriga y la toca. Abel observa a Amina nuevamente y abre sus ojos sorprendido.
	6	2	Plano Busto	Tres Cuartos	Paneo Left-Right	Amina desconcertada por la expresión de Abel voltea a ver.
	7	4	Plano General	Lateral	Dolly In-Out	El pequeño tallo creciendo y convirtiéndose en una planta. Amina se arrodilla frente a el.
	8	2	Primer Plano	Lateral	Shake	Amina desprende el fruto de la planta.
	9	2	Plano General	Tres Cuartos	Paneo Right-Left	Amina se acerca al borde de su isla y le lanza el fruto a Abel.
	10	3	Plano General	Tres Cuartos	Paneo Right-Left	Abel recibe el fruto y lo prueba.
	11	2	Primer Plano	Tres Cuartos	Fija	Abel disfruta del sabor del fruto.
	12	2	Plano Medio	Tres Cuartos	Dolly In-Out	Abel se sienta junto a la palmera mientras continua comiendo.
	13	2	Primer Plano	Frontal	Fija	Abel coloca su mano con el fruto en el suelo. Aparece una onda cuando el fruto toca la isla.
	14	2	Plano General	Tres Cuartos	Shake	El artefacto de la isla de Abel se enciende y emite un sonido.
	15	1	Plano Medio	Tres Cuartos	Fija	Abel reacciona al sonido del artefacto.
	16	2	Plano General	Picado	Boom Down-Up	Amina observa el artefacto de la isla de Abel.
	17	3	Plano General	Tres Cuartos	Shake	El artefacto de la isla de Amina empieza a hacer ruido y sale una antena de este.
	18	3	Plano Paisaje	Frontal	Travelling Right-Left	De ambos artefactos sale una antena y estas emiten ondas al centro de ambas islas.
	19	1	Plano Busto	Contrapicado	Fija	Abel observa el artefacto de Amina.
	20	2	Plano Busto	Tres Cuartos	Fija	Amina observa sorprendida.
	21	17	Plano Paisaje	Frontal	Dolly In-Out	Ítaca, una isla gigante. Aparece tras las dos pequeñas islas de Amina y Abel, una isla llena de flora y una edificación en la mitad. De esta aparecen dos puentes de mandera que se conectan a las dos pequeñas islas. Amina y Abel se acercan a estos.

PERFILES**PERSONAJES:****Amina****Edad: 12 años**

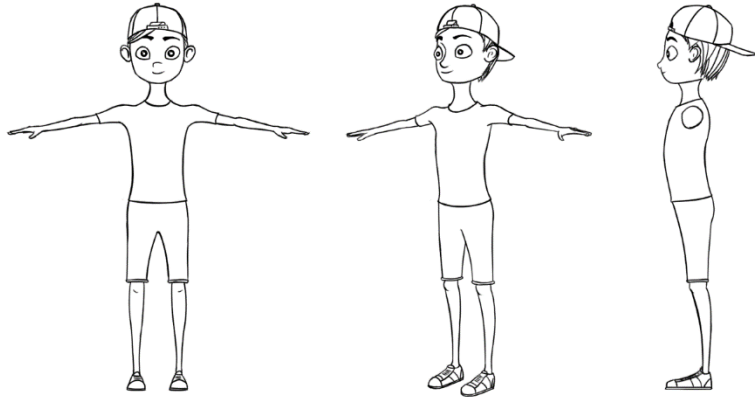
Amina es una niña tierna y amigable que se pregunta: ¿Por qué Abel está tan lejos? su color favorito es el azul - relacionado con la protección, por eso lleva un buso con tonalidad celeste. Es una niña racional y es consciente de lo limitada que está en su pequeña isla; pero esto, no le hace cambiar su buena actitud en las peores circunstancias, siempre sonríe y emana buena energía. Ella es paciente, sobreprotectora y leal (conoce el valor de las palabras y el silencio).

Su relación más cercana es su compañero “el tallo” quien Amina cuida como si fuese su madre, ella es capaz de transmitir esa sensación de poderío y auto capacidad. Siempre está pendiente de su alrededor y utiliza lo que tiene al alcance para llevar a cabo lo que necesita.

Para Amina estar en la isla es su mayor fortaleza y le es arrebatada por completo. Parece que ella no es la protagonista, pero es todo lo contrario, es la razón del problema y la inspiración de la solución.

Abel

Edad: 11 años



Abel es un niño distraído, aventurero, hiperactivo, creativo, desinteresado y persistente que quiere llegar a Amina. Su color favorito es el blanco relacionado con la paz y el sacrificio “hasta que no alcanza no descansa”.

Abel es un niño apasionado por lo que hace; por ello, lo enceguece e ignora el peligro de sus actos, si tiene un propósito no le importa por lo que tenga que pasar o sacrificar para completarlo, incluso en las extremas circunstancias lucha por continuar su proceso, por lo que no mide riesgos y puede llegar a poner en peligro su integridad.

Ello se refleja cuando al estar en peligro de caer de la palmera por no soltar el tronco continua sin importar nada, por esta razón, no ve el riesgo solo siente el estímulo de lograr su cometido.

TÉCNICA:

Ítaca se va a desarrollar bajo la técnica de animación 3D, este método da la flexibilidad de jugar con variedad de herramientas que la industria facilita en la actualidad. Estos elementos permiten jugar con incontables números de posibilidades en cuanto a: color, cámaras, iluminación, shading, animación y montaje.

Y en esta *historia “Ítaca”* la animación es tan increíble que podemos materializar metáforas de forma visual, nos separa de este mundo y podemos hacer volar la imaginación del espectador, generar mundos, situaciones, vivencias que parecen irreales pero que nos hace sentir identificados.

FOTOGRAFÍA:

Para “Ítaca” en un principio se expondrá al público el ambiente en el que se desarrolla la trama del cortometraje; por ello, los planos y encuadres hablarán por sí mismos, la intención que un plano paisaje picado con un Dolly genera al público hará entrar en contexto y hacerlos sentir parte indispensable de la historia; por este inicio, se quiere comunicar que sin la persona que esté viendo no habría historia, *es un relato dependiente de su espectador.*

En la historia el autor del conflicto es el sol; por ello, la iluminación debe hablar por si misma; ya que, es clave fundamental de la historia. Sin embargo, el color juega un papel igual de importante en el desarrollo de la historia; ya que cuenta con un narrador “mudo” las nubes que sutilmente cambiaran su color dependiendo de la situación que se presente.

Cuenta con dos islas separadas y flotando con el objetivo de generar un conflicto; además, naturalmente estamos familiarizados con ver colores cálidos en la parte inferior

(montañas, edificios, calles, entre otros) y fríos en la parte superior (cielo, lluvia, nubes, estrellas, entre otros) con ello, se quiere que el público sienta curiosidad del cambio, *salga de lo habitual y entre en un cambio perceptivo del contexto narrativo.*

MUSICALIZACIÓN:

El sonido, como el color y los personajes representan la esencia del cortometraje, por ello, el sonido ambiente, incidental y musicalización van de la mano con la situación de la historia, en un principio armonía, pasando por angustia, momentos de calma, acción y clímax.

Sin embargo, para “Ítaca” la ausencia de música y sonido tiene un gran valor al momento de expresar el sentimiento de los personajes y situaciones desfavorables, creando fades entre altos picos rítmicos y ausencia musical.

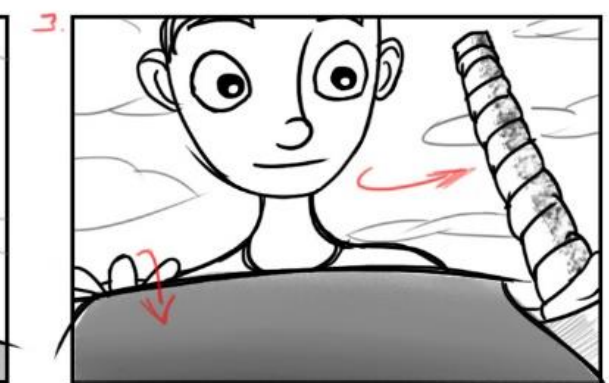
STORYBOARD



Apertura, aparece el título de la obra con las islas de fondo.



Abel caminando por la isla, se acerca a un arbusto.



Abel mueve las hojas del arbusto, escucha un ruido y voltea.



Abel observa a Amina y la saluda.



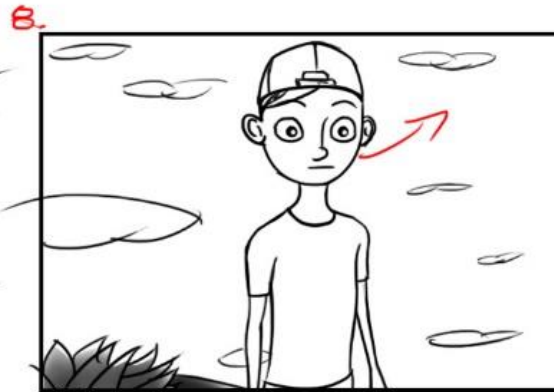
Amina sentada en el borde de su isla saluda a Abel y levanta la mirada.



Amina coloca su mano derecha en la frente para tapar el sol.



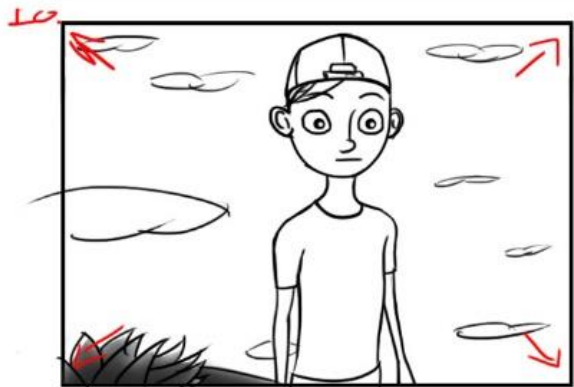
Amina baja la mirada y el sol empieza a molestarle.
Se deja caer y tapa su rostro



Abel observa el sol mientras entrecierra sus ojos.
(Gira su torso para ver el sol)



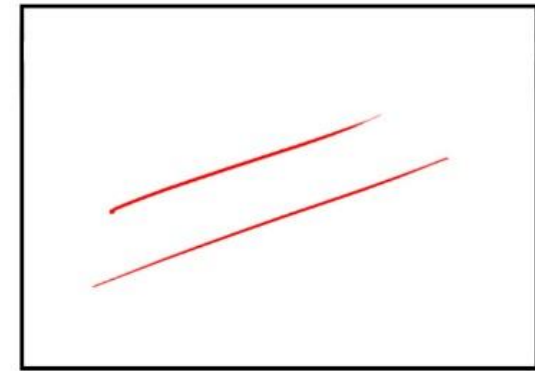
Abel observando el sol.

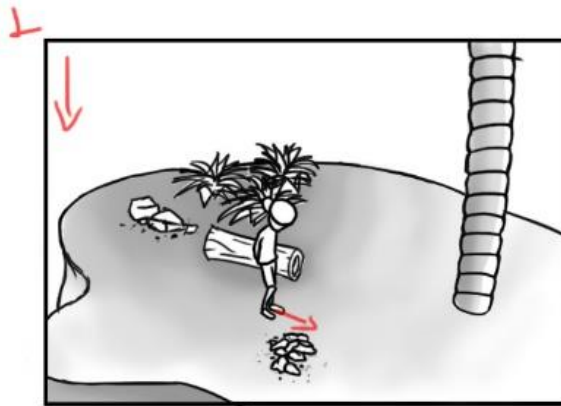


Abel regresa la mirada hacia Amina.

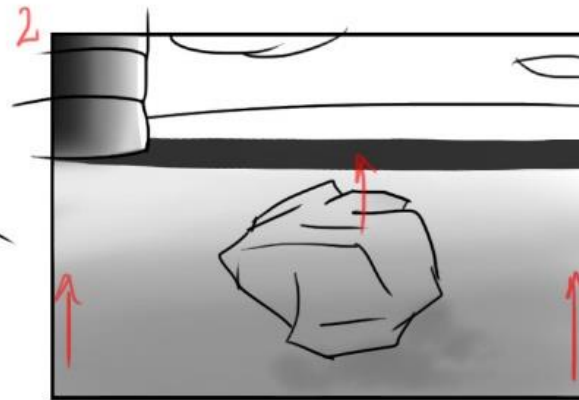


Abel se preocupa por la situación de Amina, agacha su cabeza muy triste y luego gira a ver el cielo.

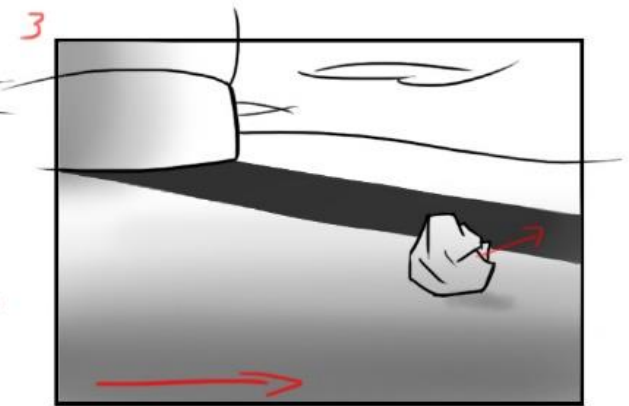




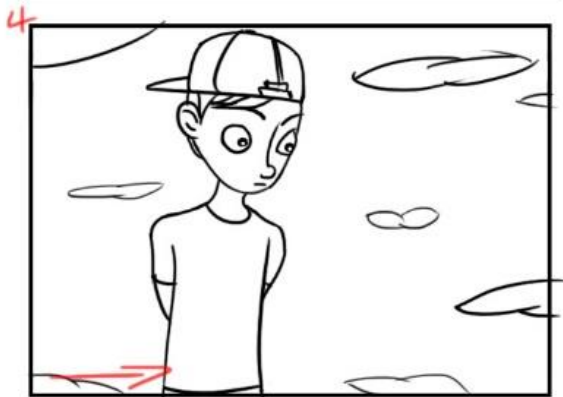
Abel camina por su isla con la mirada abajo y patea una pequeña piedra



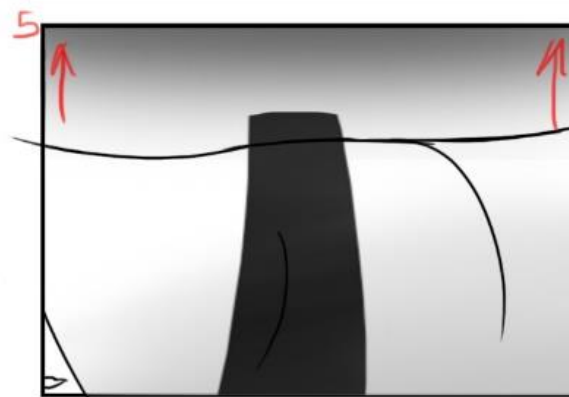
Piedra Rodando



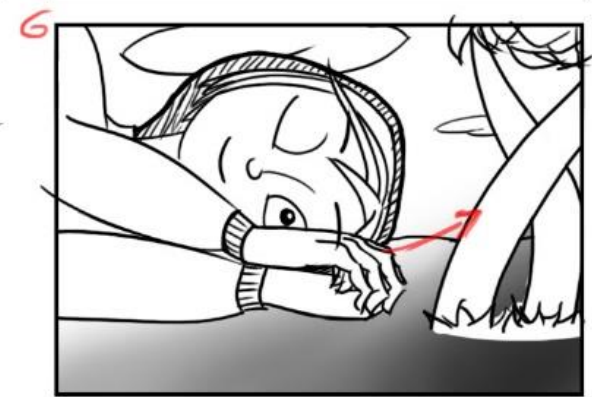
La piedra llega a la sombra del tronco



Abel sigue la sombra del tronco con la cabeza.



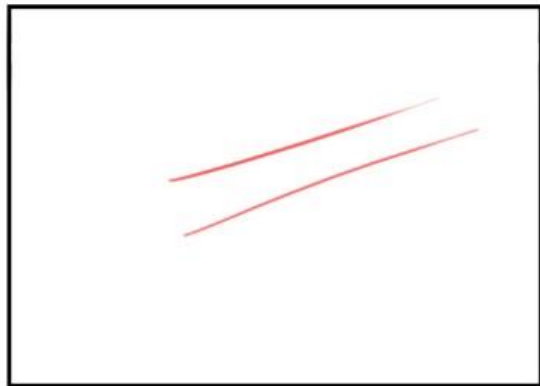
Sombra del tronco tocando la isla de Amina



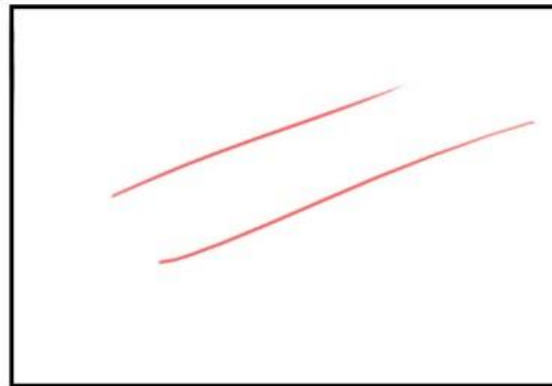
Amina acostada de medio lado abre su ojo izquierdo y observa el tallo, luego sonrie.



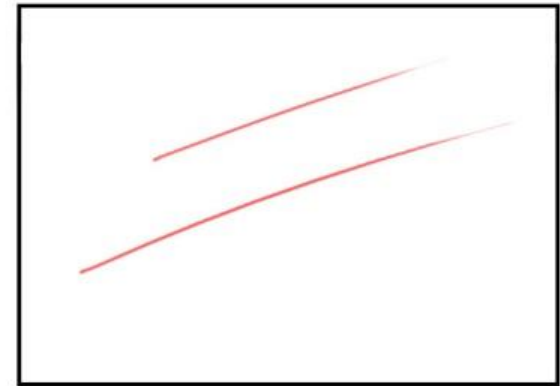
Amina mira el sol con sus ojos entrecerrados y luego al tallo. Amina se levanta.

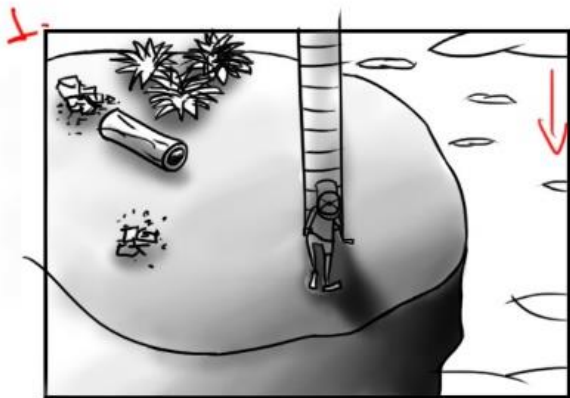


Abel observando a Amina con curiosidad.



Amina se sienta frente al tallo para darle sombra y lo acaricia.

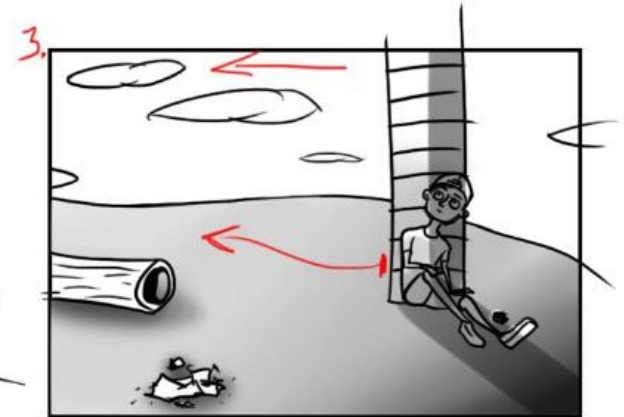




Abel sentado junto a la palmera.
Abel levanta la cabeza para ver el atardecer.



Abel observa la punta de la palmera.



A Abel se le ocurre una idea, se levanta rápidamente y corre hacia el tronco hueco.



Abel se inclina para sujetar el tronco, lo levanta y lo hala sin éxito.



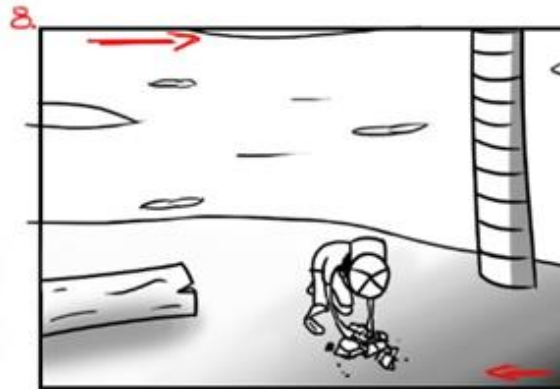
Abel deja de hacer fuerza y respira.



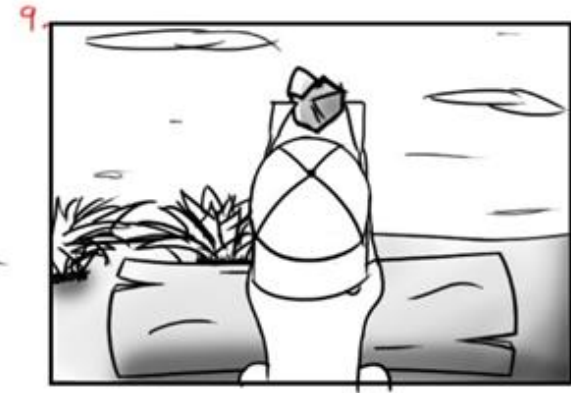
Abel hala el tronco nuevamente.



Abel pasa su mano por la frente, inhala, exhala (Agotado), luego observa la pila de rocas.



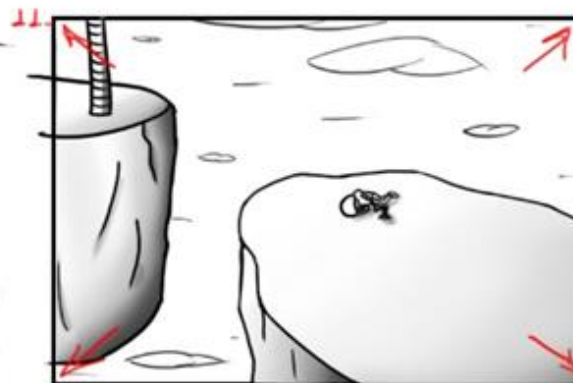
Abel camina hacia la pila de rocas, sujeta una de ellas con ambas manos y se sienta junto al tronco.



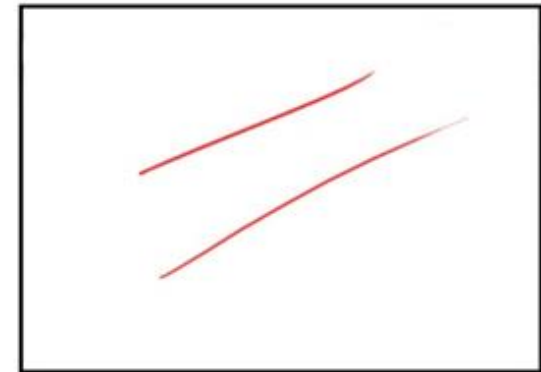
Abel levanta la piedra y golpea con fuerza al tronco.

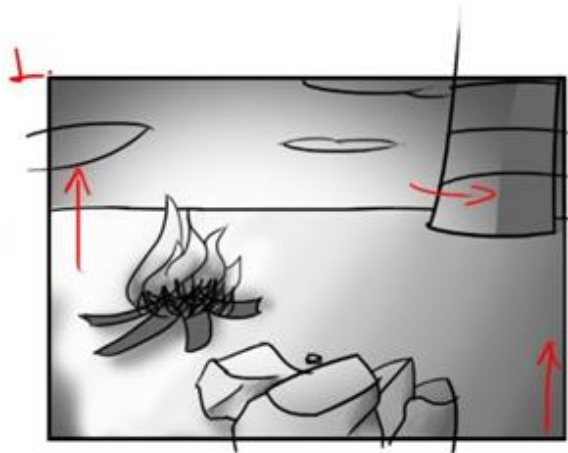


Amina escucha el ruido de la otra isla y voltea para ver lo que sucede.



Amina se acuesta de medio lado junto al tallo.

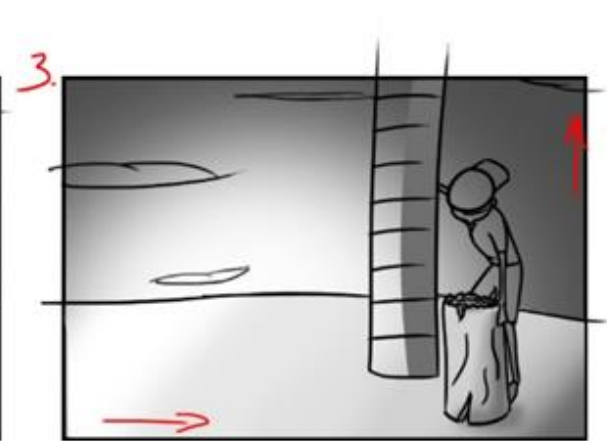




Fogata en la isla de Abel. Se ve cruzar a Abel.



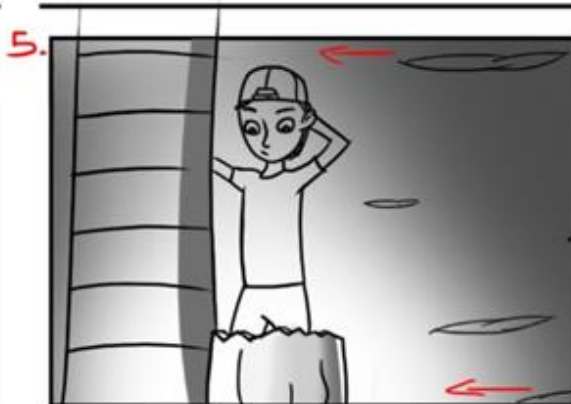
Abel deja el tronco junto a la palmera.



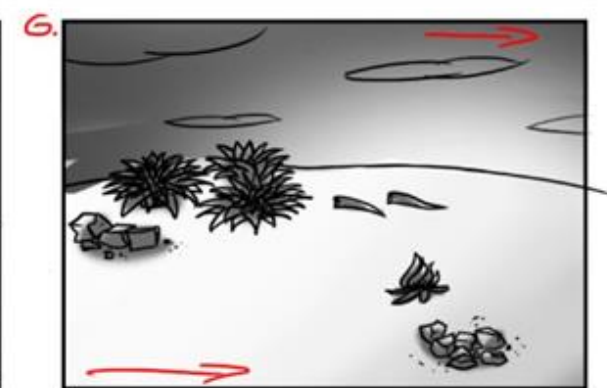
Abel intenta trepar la palmera con el tronco.



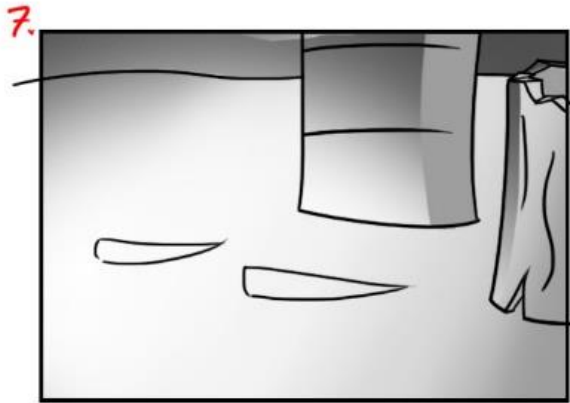
Abel se da cuenta que no podrá treparlo.



Abel sacude su cabeza con la mano izquierda mientras observa el tronco



Depronto una brisa fuerte sacude los arbustos y arranca un par de hojas de ellos.



Las hojas caen cerca de la palmera una seguida de la otra.



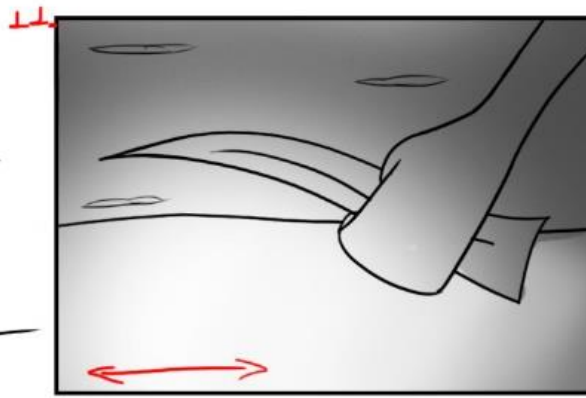
Abel observa las hojas.



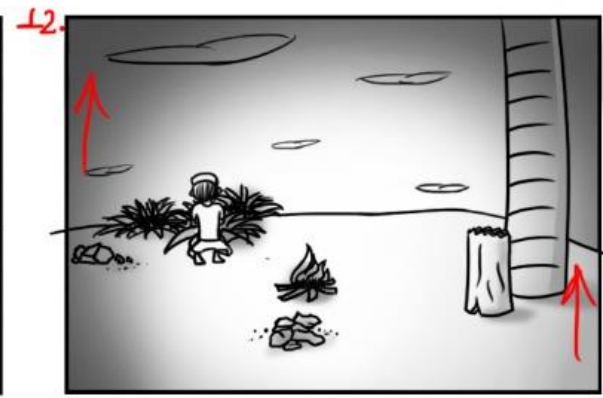
Abel levanta una de ellas.



Abel voltea la hoja verticalmente y observa la palmera.



Abel recoge la otra hoja y corre hacia los arbustos.

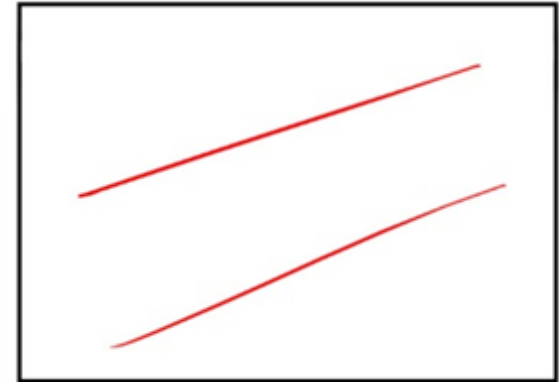
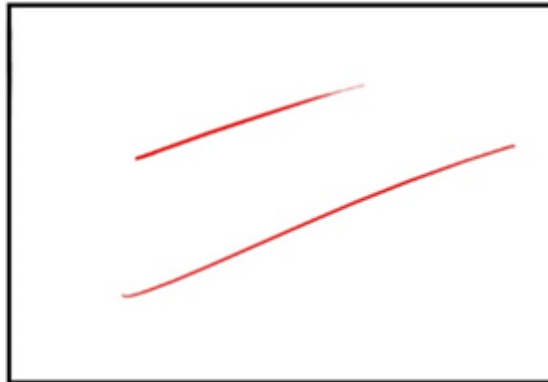
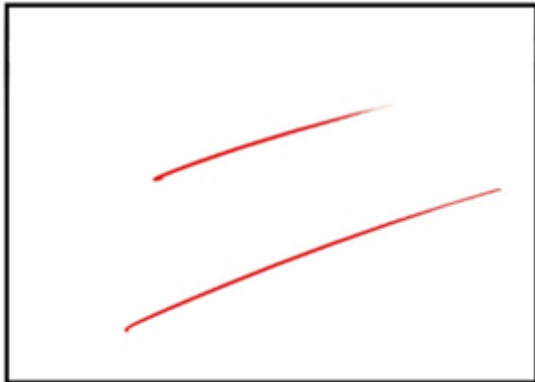
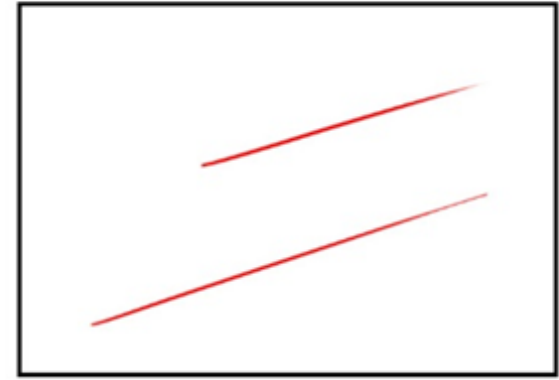
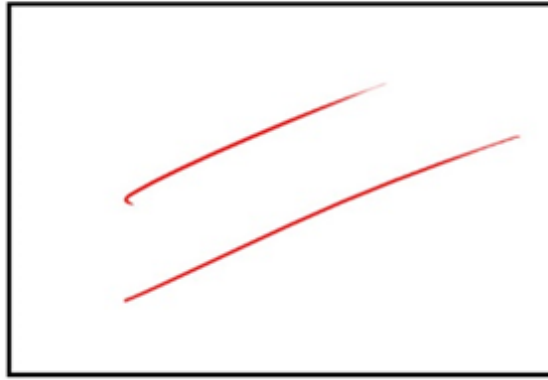


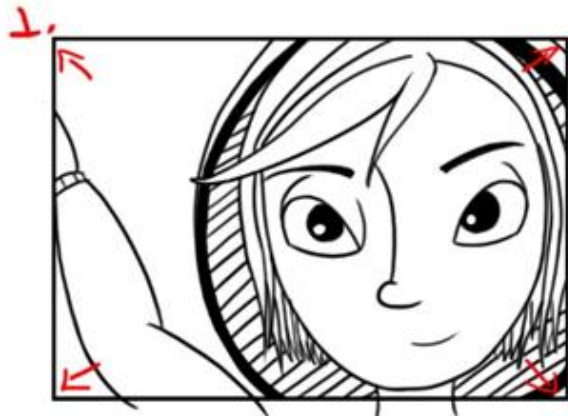
Abel quitando hojas de los arbustos.

43.

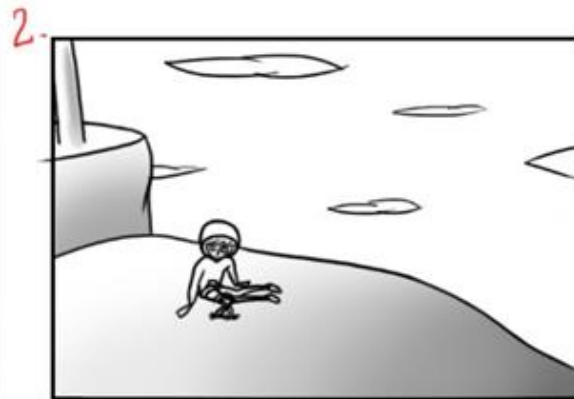


Amina continúa dormida y se voltea boca arriba.





Amina se despierta.
(Abre sus ojos)



Amina se sienta y levanta los brazos
mientras bosteza.



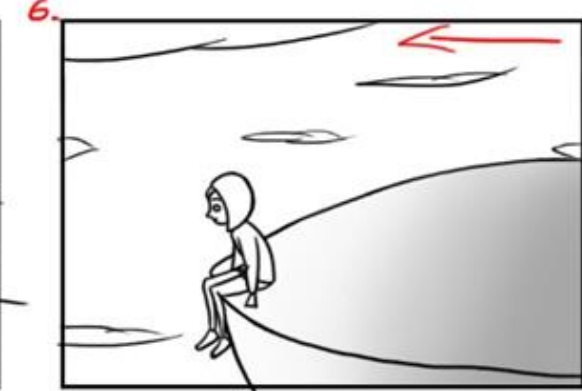
Amina sonríe mientras toca suavemente al
pequeño tallo.



Amina mira hacia la isla vecina y se pregunta
que hace Abel.



Abel continua de espaldas moviendo sus brazos.



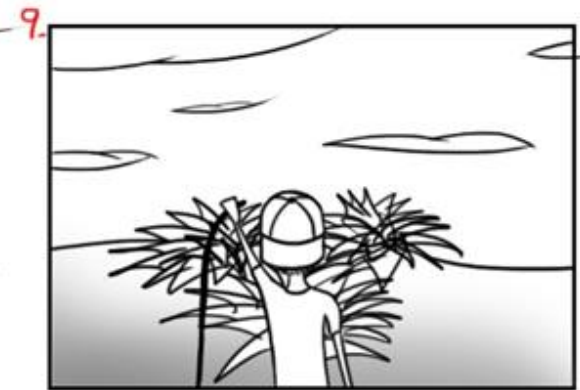
Amina se sienta en el borde de su isla.



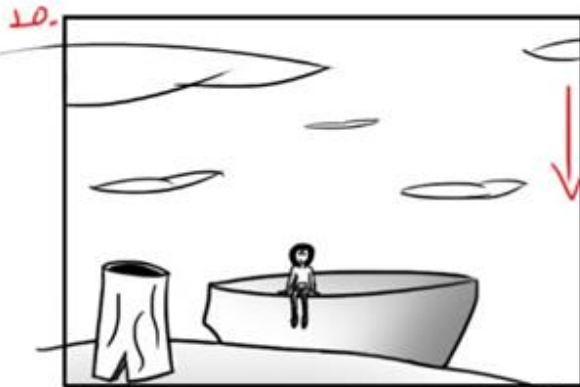
Amina mueve sus pies y mira al cielo.



Amina sonrie mientras observa el cielo, cierra los ojos y el aire golpea su rostro. Abre los ojos y observa a Abel.



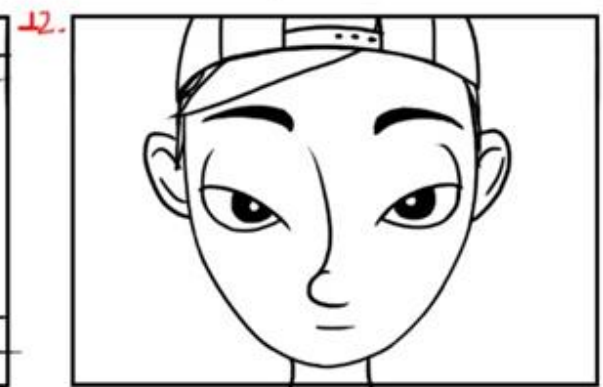
Abel levanta su brazo mientras sostiene una cuerda, luego cae acostado.



Abel cae acostado. La cámara enfoca a Amina.



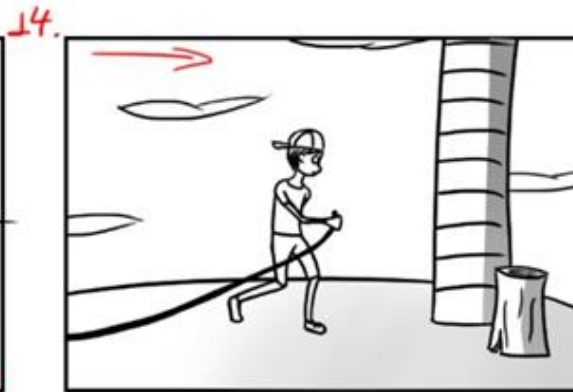
Amina preocupada tapa su boca con ambas manos.



Abel abre sus ojos.



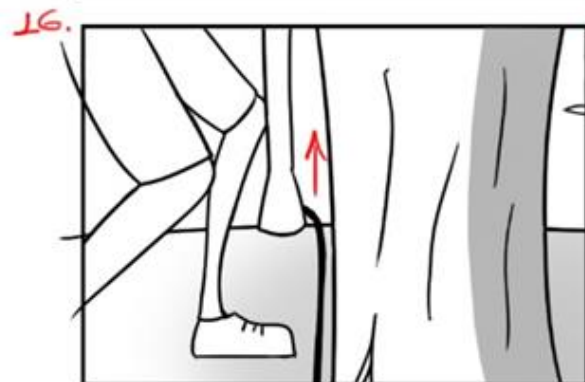
Abel se levanta con la cuerda en su mano.



Abel corre hacia la palmera.



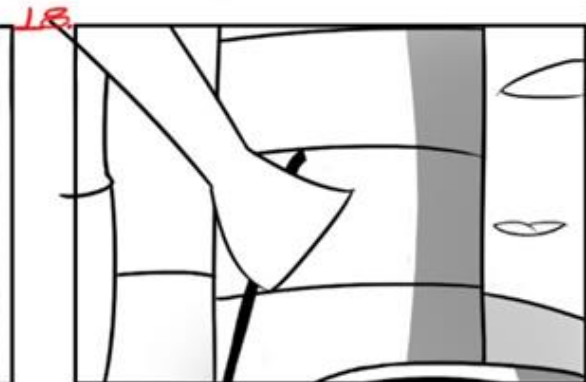
Abel rodea el tronco con la cuerda.



Cuerda rodeando el tronco.

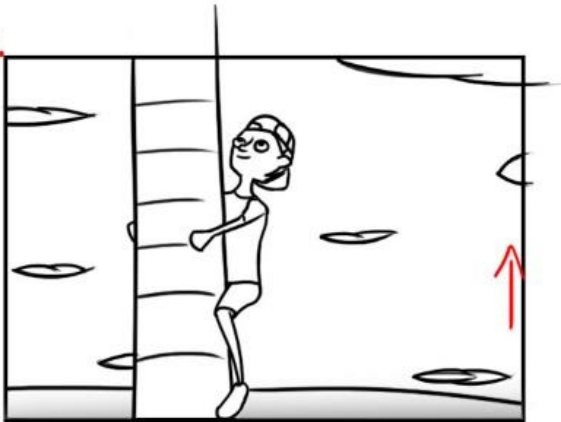


Abel haciendo un nudo.
Abel asegura el nudo.

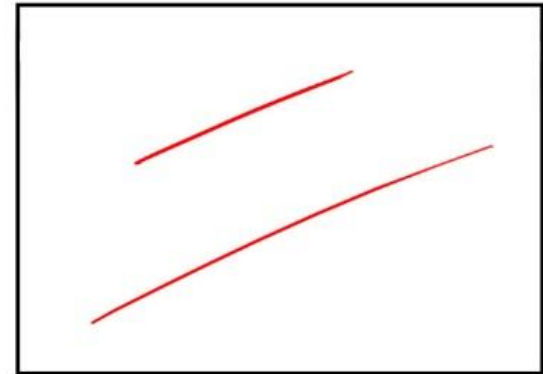
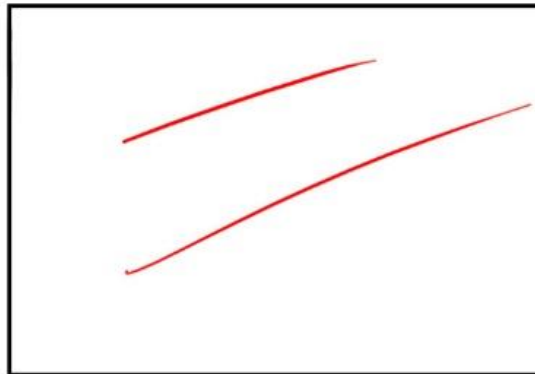
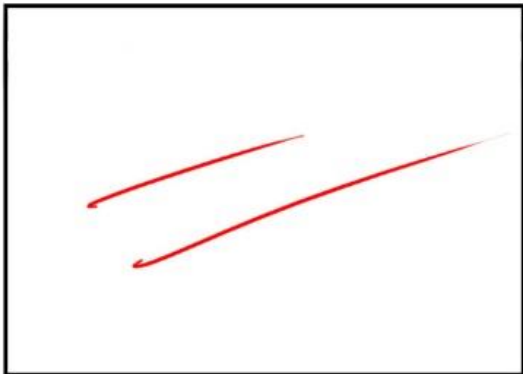
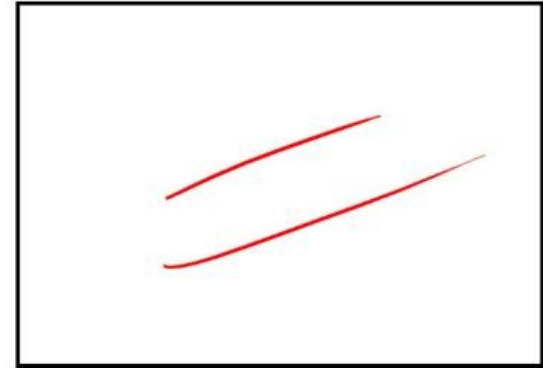
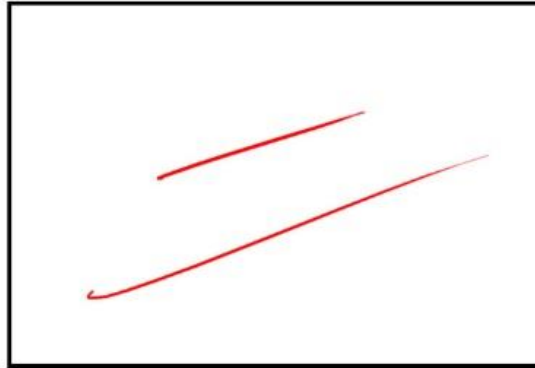


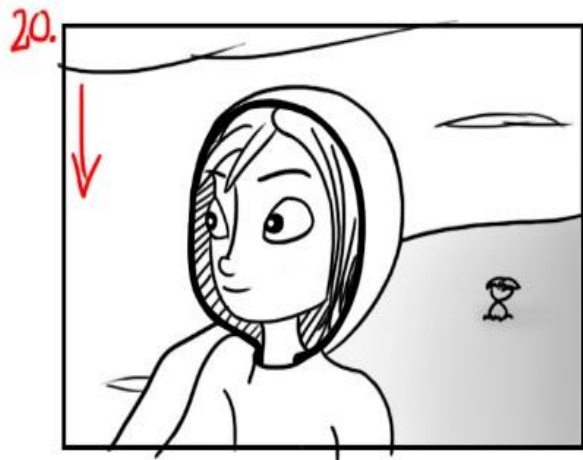
Abel sujeta la cuerda con firmeza.

19.

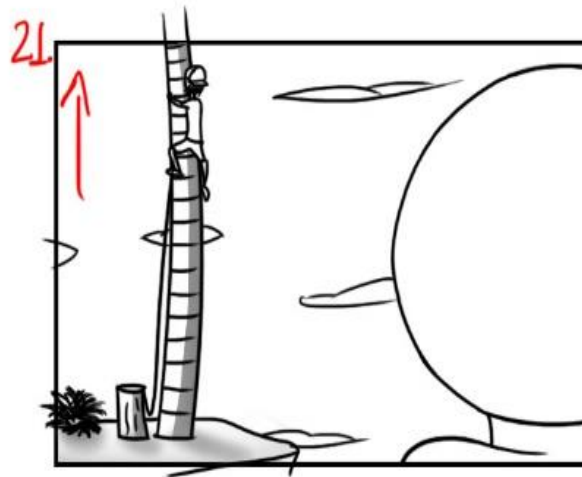


Abel se sujeta de la palmera para iniciar a trepar.

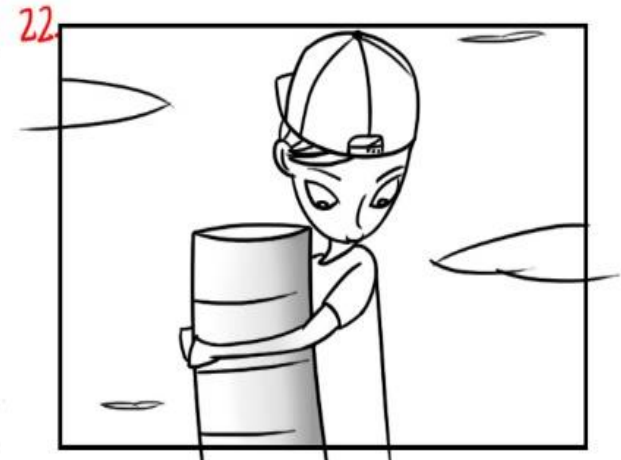




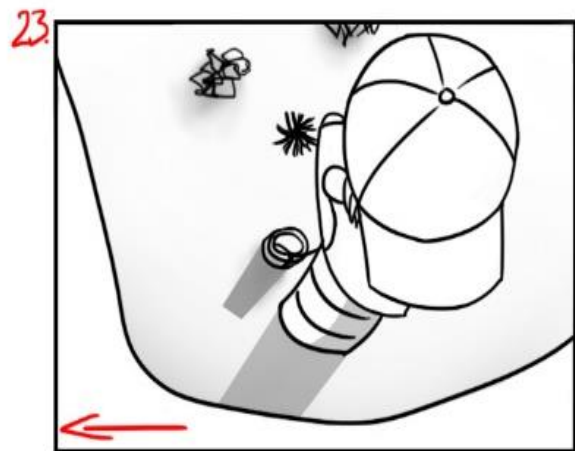
Amina observa a Abel.



Abel trepando la palmera.



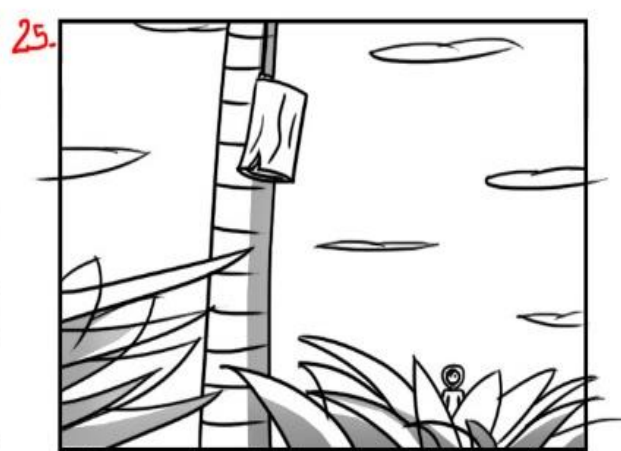
Abel llega a la cima de la palmera.



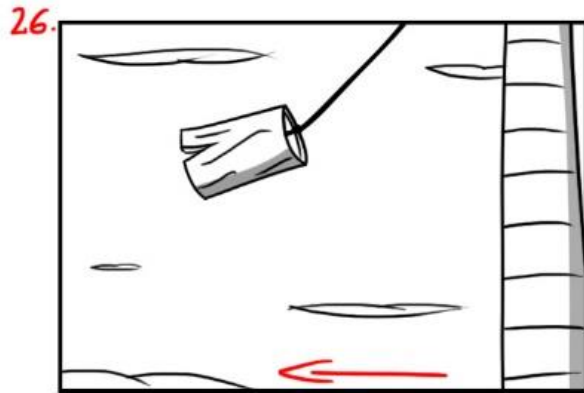
Abel observa el tronco.



Abel hala de la cuerda mientras amina lo observa.



Tronco subiendo, los arbustos se aceleran por una fuerte brisa.



El tronco es sacudido por la fuerte brisa.



Abel sostiene la cuerda con muchas fuerza para no soltarla.



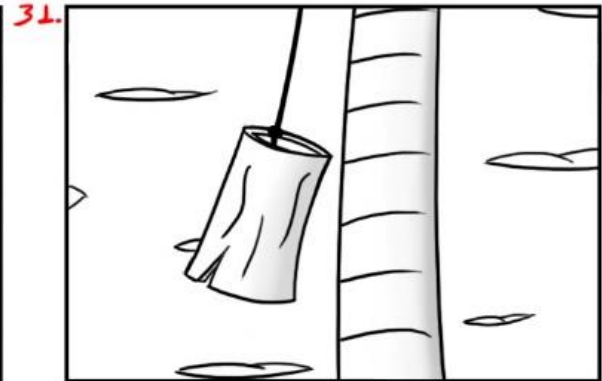
Abel se resbala pero logra sujetarse.



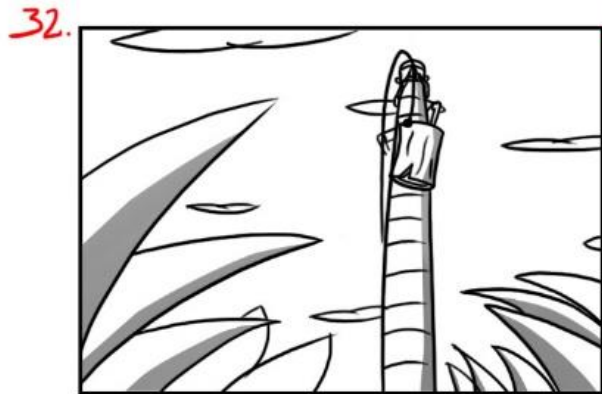
Abel usa toda su fuerza para sostener la cuerda.



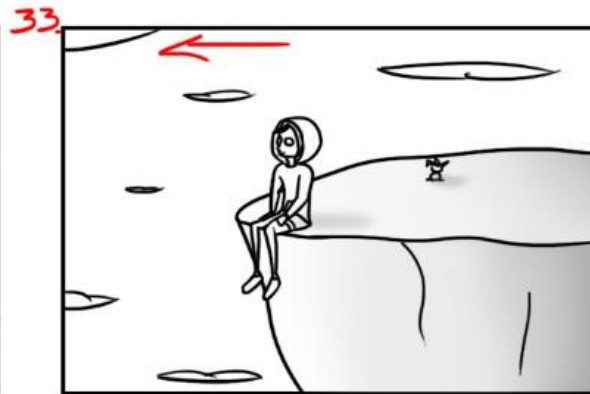
Amina tapa sus ojos, la brisa se calma, Amina observa de reojo.



La brisa se calma.



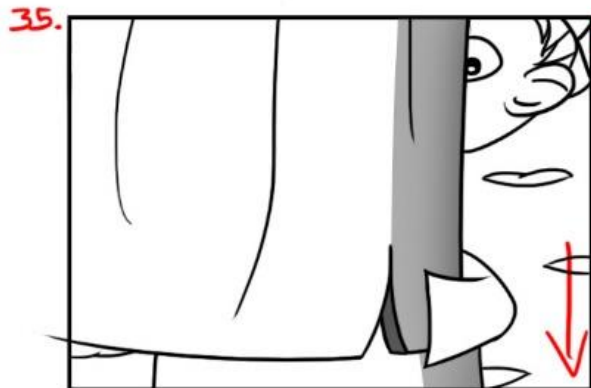
Abel continúa halando el tronco.



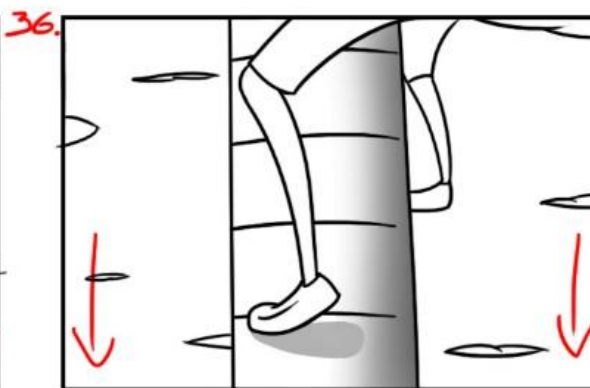
Amina observando a Abel.



Abel sujeta el tronco.



Abel ubica el tronco en la punta de la palmera.



Abel bajando de la palmera.

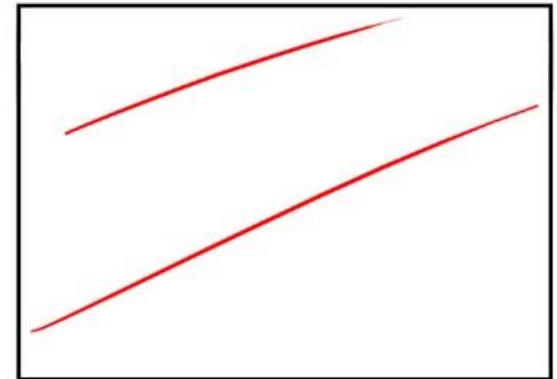
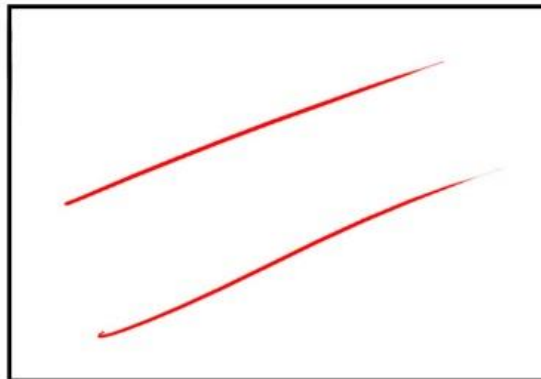
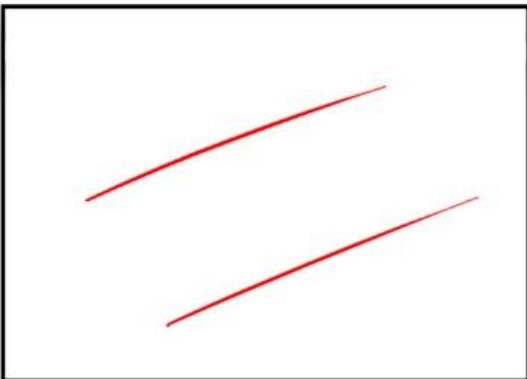
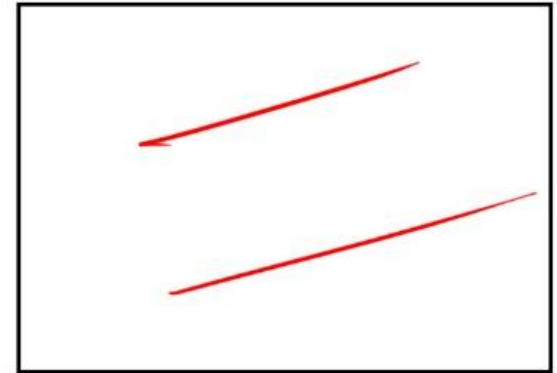
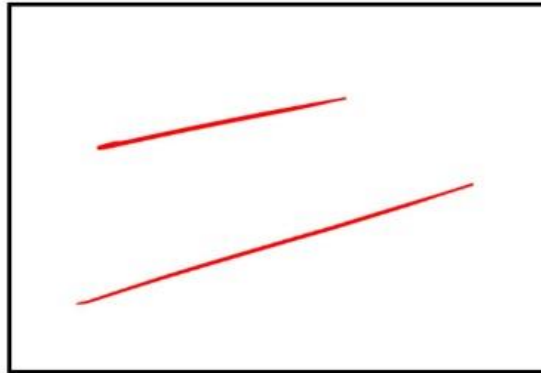


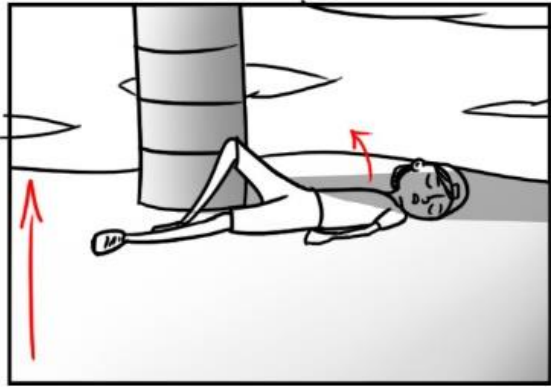
Abel tocando la isla con su pie izquierdo.

38.



Abel agotado cae al piso.

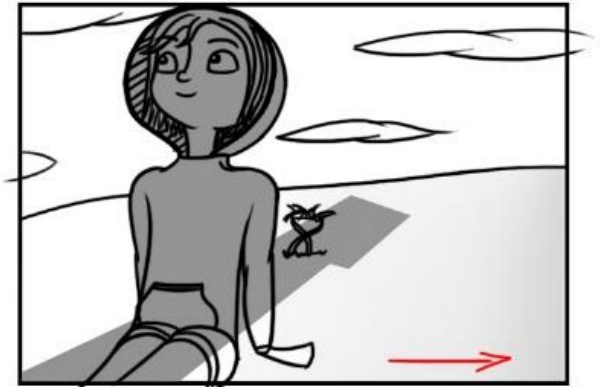




Abel despierta bajo la sombra de la palmera.



Abel observa a Amina emocionado.



Amina y el tallo bajo la sombra del tronco.



Amina saluda a Abel con una sonrisa en su rostro.



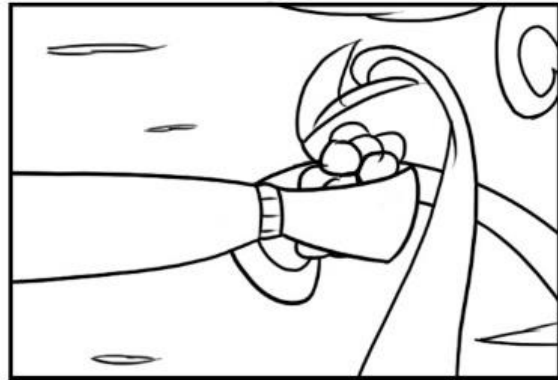
Abel saluda a Amina, suena su barriga por hambre.
Observa a Amina y sorprendido mira el tallo.



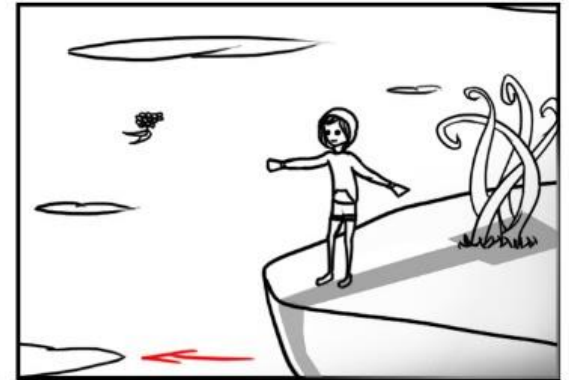
Amina desconcertada mira hacia atras.



El pequeño tallo creciendo y convirtiéndose en una planta. Amina se arrodilla frente a él.



Amina desprende el fruto de una de las ramas.



Amina se acerca al borde de su isla y le arroja el fruto a Abel.



Abel sujeta el fruto y lo prueba.



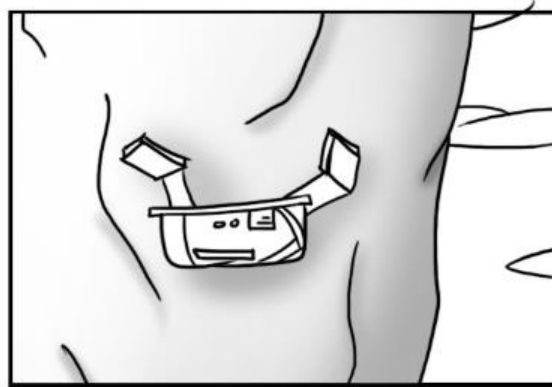
Abel disfruta el sabor del fruto.



Abel se arrastra junto a la palmera mientras continua comiendo.



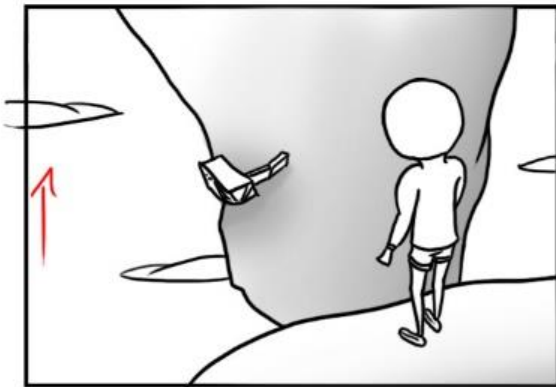
Abel coloca su mano con el fruto en el suelo.
Aparece una onda cuando el fruto toca la isla.



El artefacto de la isla de Abel empieza a hacer ruido.



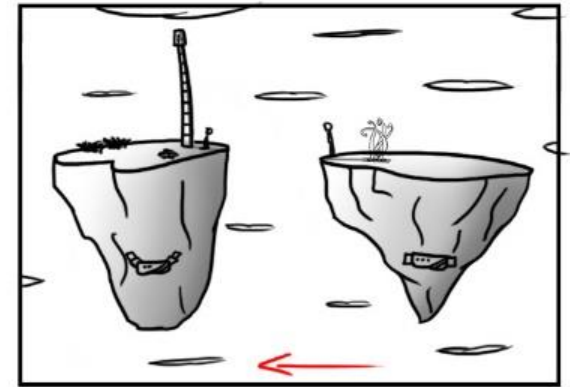
Abel reacciona al sonido del artefacto.



Amina observa el artefacto.



El artefacto de la isla de Amina empieza a hacer ruido y sale una antena de este.



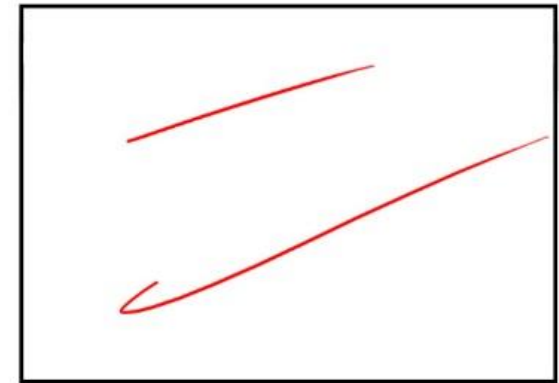
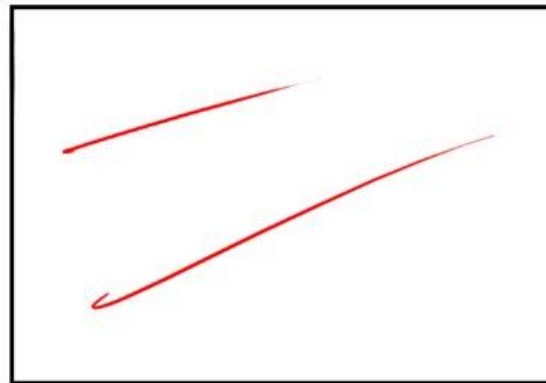
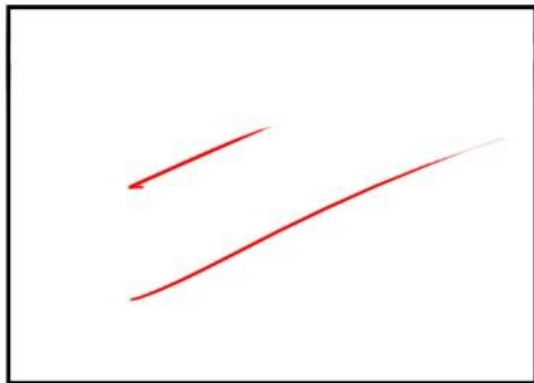
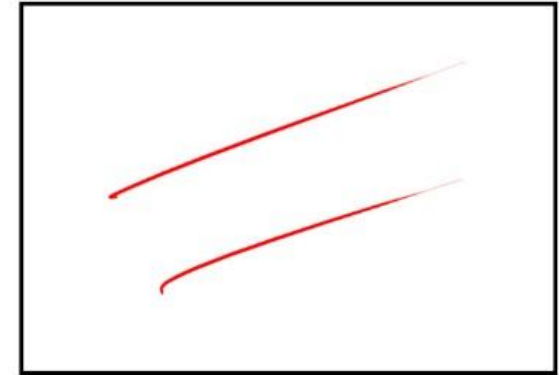
Los artefactos emiten ondas al centro de ambas islas.



Abel observando el artefacto de Amina.



Una isla gigante aparece en medio de la isla de Amina y Abel.



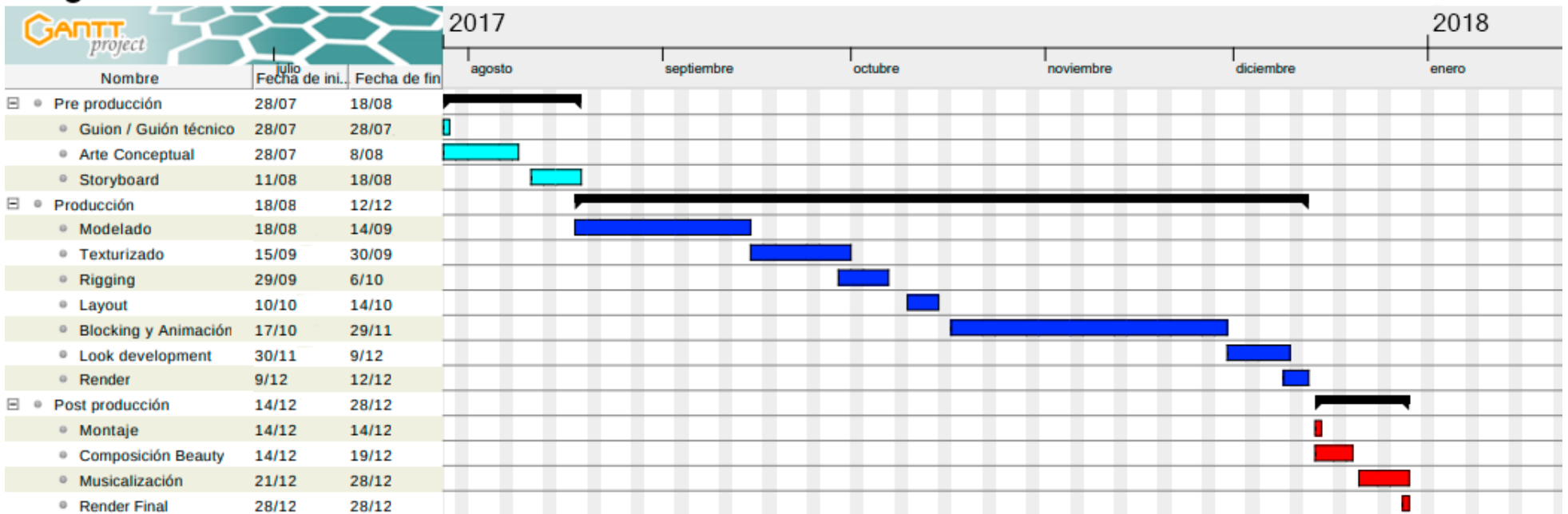
CRONOGRAMA

Tarea

Nombre	Fecha de inicio	Fecha de fin
Pre producción	28/07/17	18/08/18
Guion / Guión técnico	28/07/17	28/07/18
Arte Conceptual	28/07/17	8/08/18
Storyboard	11/08/17	18/08/18
Producción	18/08/17	12/12/18
Modelado	18/08/17	14/09/18
Texturizado	15/09/17	30/09/18
Rigging	29/09/17	6/10/18
Layout	10/10/17	14/10/18
Blocking y Animación	17/10/17	29/11/18
Look development	30/11/17	9/12/18
Render	9/12/17	12/12/18
Post producción	14/12/17	28/12/18
Montaje	14/12/17	14/12/18
Composición Beauty	14/12/17	19/12/18
Musicalización	21/12/17	28/12/18
Render Final	28/12/17	28/12/18

CRONOGRAMA

Diagrama de Gantt



PRESUPUESTO

RESUMEN	
DESARROLLO	8.710.000
PREPRODUCCIÓN	9.500.000
PRODUCCIÓN	57.500.000
POSTPRODUCCIÓN	6.800.000
PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN	5.000.000
TOTAL	87.510.000

COD.	Ítem	Unidad	Cantidad.	Vr. Unitario	Vr. Total en pesos	Total ítem en pesos	Subtotales en pesos	Totales en dólares
1	DESARROLLO						8.710.000	2.639
1.1	GUIÓN					8.020.000		2.430
1.1.1	Adquisición de derechos de adaptación de obras literarias	Seleccionar	0	-	-			0
1.1.2	Adquisición de derechos de guión	Seleccionar	0	-	-			0
1.1.3	Reescrituras de guion	Semanas	2	500.000	1.000.000			303
1.1.4	Honorarios de guionistas	Meses	1	2.000.000	2.000.000			606
1.1.5	Asesorías/Script doctor	Seleccionar	0	-	-			0
1.1.6	Guión dibujado (Storyboard)	Meses	1	2.500.000	2.500.000			758
1.1.7	Diseño de personajes	Meses	1	1.500.000	1.500.000			455
1.1.8	Diseño de fondos	Meses	1	1.000.000	1.000.000			303
1.1.9	Traducciones	Seleccionar	0	-	-			0
1.1.10	Fotocopias guion / encuadernación	Paquete	2	10.000	20.000			6
1.6	GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE OFICINA					690.000		209
1.6.1	Arriendo oficina	Seleccionar	0	-	-			0
1.6.2	Servicios públicos (luz, agua, gas)	Meses	3	120.000	360.000			109
1.6.3	Telefonía e internet	Meses	3	110.000	330.000			100
1.6.4	Insumos de oficina	Seleccionar	0	-	-			0
1.6.5	Alquiler equipo de oficina	Seleccionar	0	-	-			0
1.6.6	Gastos de correo y mensajería local e internacional	Seleccionar	0	-	-			0
1.6.7	Fotocopias	Seleccionar	0	-	-			0
2	PREPRODUCCIÓN						9.500.000	2.879
2.1	PRODUCTORES					4.000.000		1.212
2.1.1	Gerente de producción	Seleccionar	0	-	-			0
2.1.2	Productor de línea	Paquete	1	4.000.000	4.000.000			1.212
2.1.3	Asistente(s) de producción	Seleccionar	0	-	-			0
	<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>							
2.2	PRODUCCIÓN DE CAMPO	Seleccionar				-		0
2.2.1	Productor de campo	Seleccionar	0	-	-			0
2.2.2	Asistente(s) de producción de campo	Seleccionar	0	-	-			0
	<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>							
2.3	DIRECCIÓN Y CABEZAS DE EQUIPO					5.500.000		1.667
2.3.1	Director	Meses	3	1.000.000	3.000.000			909
2.3.2	Asistente de dirección	Seleccionar	0	-	-			0
2.3.3	Director de animación	Meses	0	-	-			0
2.3.4	Director de fotografía	Seleccionar	0	-	-			0
2.3.5	Director de arte	Paquete	1	2.500.000	2.500.000			758
2.3.6	Sonidista	Paquete	0	-	-			0
2.3.7	Continuista	Seleccionar	0	-	-			0

3	PRODUCCIÓN					57.500.000	17.424
3.1	PERSONAL DIRECCIÓN Y ANIMACIÓN					46.000.000	13.939
3.1.1	Director(es)	Meses	6	1.000.000	6.000.000		1.818
3.1.2	Asistente de dirección	Seleccionar	0	-	-		0
3.1.3	Otros asistentes de dirección	Seleccionar	0	-	-		0
3.1.4	Director de animación	Meses	4	3.000.000	12.000.000		3.636
3.1.5	Animador Senior	Meses	4	2.500.000	10.000.000		3.030
3.1.6	Animador Junior	Meses	4	1.500.000	6.000.000		1.818
3.1.7	Asistente	Seleccionar	0	-	-		0
3.1.8	Supervisor de fondos	Seleccionar	0	-	-		0
3.1.9	Fondistas	Seleccionar	0	-	-		0
3.1.10	Supervisor Intercalado	Seleccionar	0	-	-		0
3.1.11	Eefectos 2D	Seleccionar	0	-	-		0
3.1.12	Supervisor 3D	Meses	6	2.000.000	12.000.000		3.636
3.1.13	Animador 3D	Seleccionar	0	-	-		0
3.1.14	Técnico 3D	Meses	0	-	-		0
3.1.15	Continuista (Script)	Seleccionar	0	-	-		0
3.1.16	Foto fija	Seleccionar	0	-	-		0
3.1.17	Detrás de cámaras	Seleccionar	0	-	-		0
3.1.18	Practicantes	Seleccionar	0	-	-		0
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>							
3.2	PERSONAL PRODUCCIÓN					5.000.000	1.515
3.2.1	Coordinador de Producción	Paquete	1	-	5.000.000		1.515
3.2.2	Asistente coordinador de producción	Seleccionar	0	-	-		0
3.6	PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE					2.500.000	758
3.6.1	Director de arte	Paquete	1	2.500.000	2.500.000		758
3.15	PERSONAL ADMINISTRATIVO Y SERVICIOS					4.000.000	1.212
3.15.1	Secretaria(s)	Seleccionar	0	-	-		0
3.15.2	Mensajero (s)	Seleccionar	0	-	-		0
3.15.3	Contador(es) y asistente contable	Seleccionar	0	-	-		0
3.15.4	Aseo y cafetería	Seleccionar	0	-	-		0
3.15.5	Render en granja (8088)	Paquete	1	4.000.000	4.000.000		0
4	POSPRODUCCIÓN					6.800.000	2.061
4.1	EDICIÓN					1.000.000	303
4.1.1	Edición o montaje	Semanas	2	500.000	1.000.000		303
4.1.2	Asistente de edición I	Seleccionar	0	-	-		0
4.1.3	Otros asistentes de edición	Seleccionar	0	-	-		0
4.1.4	Alquiler de equipos de edición	Seleccionar	0	-	-		0
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>							
4.2	LABORATORIO					-	0
4.2.1	Coordinador de postproducción	Seleccionar	0	-	-		0
4.2.2	Revelado negativo 16mm, 35 mm.	Seleccionar	0	-	-		0
4.2.3	Telecine o transfer	Seleccionar	0	-	-		0
4.2.4	Digitalización o escaner en alta resolución	Seleccionar	0	-	-		0
4.2.5	Restauración y limpieza	Seleccionar	0	-	-		0
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>							
4.3	FINALIZACIÓN					3.000.000	909
4.3.1	Conformación	Seleccionar	0	-	-		0
4.3.2	Corte de negativo	Seleccionar	0	-	-		0
4.3.3	Etalonaje o dosificado	Seleccionar	0	-	-		0
4.3.4	Interpositivo, Internegativo	Seleccionar	0	-	-		0
4.3.5	Colorización	Semanas	1	500.000	500.000		152
4.3.6	Estereoscopia	Seleccionar	0	-	-		0
4.3.7	Subtitulación (subtitulación, subtitulación DCP, spotting /lst, traducciones)	Seleccionar	0	-	-		0
4.3.8	Composición (diseño de títulos y créditos)	Seleccionar	0	-	-		0
4.3.9	Coordinador de efectos visuales	Meses	1	2.500.000	2.500.000		758
4.3.10	Efectos visuales	Meses	0	-	-		0
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>							
4.4	DELIVERY (incluye película y tráiler)					300.000	91
4.4.1	Data to film	Seleccionar	0	-	-		0
4.4.2	Copia 0 y posteriores	Seleccionar	0	-	-		0
4.4.3	Codificación DCP - DCI	Paquete	1	300.000	300.000		91
4.4.4	Master DCP	Seleccionar	0	-	-		0
4.4.5	Archivo master (HDCamSR u otros)	Seleccionar	0	-	-		0
4.4.6	Materiales para depósito legal	Seleccionar	0	-	-		0
4.4.7	Delivery formatos varios	Seleccionar	0	-	-		0
4.4.8	Master HDCamSR	Seleccionar	0	-	-		0
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>							

4.5	SONIDO (incluye película y tráiler)				2.000.000	606
4.5.1	Montaje/edición de sonido	Paquete	1	2.000.000	1.500.000	455
4.5.2	Grabación y edición <i>foley</i> (incluye artista y sala)	Días	1	500.000	500.000	152
4.5.3	Doblaje	Seleccionar	0	-	-	0
4.5.4	Mezcla final y codificación (mezclador)	Seleccionar	0	-	-	0
4.5.5	Mezcla final y codificación (sala de Mezcla)	Seleccionar	0	-	-	0
4.5.6	Licencia codificación	Seleccionar	0	-	-	0
4.5.7	Estudio de grabación (alquiler, honorarios personal de estudio, otros)					
	<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>					
4.6	MÚSICA				500.000	152
4.6.1	Derechos música original (composición y producción temas originales y música incidental)	Paquete	5	100.000	500.000	152
4.6.2	Estudio de grabación (alquiler, honorarios personal de estudio, otros)	Seleccionar	0	-	-	0
4.6.3	Honorarios músicos (intérpretes)	Seleccionar	0	-	-	0
4.6.4	Derechos temas musicales existentes	Seleccionar	0	-	-	0
5	PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN				5.000.000	1.515
5.1	EXHIBICIÓN				-	0
5.1.1	Fijación o almacenamiento de la película en discos duros	Seleccionar	0	-	-	0
5.1.2	Fijación o almacenamiento del tráiler y/o teaser en discos	Seleccionar	0	-	-	0
5.1.3	Generación de Key Delivery Message (KDM) del	Seleccionar	0	-	-	0
5.1.4	Servicio de envío digital	Seleccionar	0	-	-	0
5.1.5	Servicio de publicación satelital del trailer y del	Seleccionar	0	-	-	0
5.1.6	Virtual Print Fee (VPF)	Seleccionar	0	-	-	0
5.1.7	Clasificación película	Seleccionar	0	-	-	0
	<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>					
5.2	PUBLICIDAD Y PAUTA				2.000.000	606
5.2.1	Publicidad y/o pauta medios impresos (periódicos y	Seleccionar	0	-	-	0
5.2.2	Publicidad y/o pauta en radio	Seleccionar	0	-	-	0
5.2.3	Publicidad y/o pauta en televisión	Seleccionar	0	-	-	0
5.2.4	Publicidad y/o pauta en internet y medios alternativos	Paquete	1	1.500.000	1.500.000	455
5.2.5	Diseño y montaje de página web	Seleccionar	0	-	-	0
5.2.6	Diseñador de piezas promocionales	Paquete	1	500.000	500.000	152
5.2.7	Impresión material promocional	Seleccionar	0	-	-	0
5.2.8	Agencia creación campaña promoción	Seleccionar	0	-	-	0
5.2.9	Elaboración copia digital del trailer y del teaser para salas	Seleccionar	0	-	-	0
	<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>					
5.3	HONORARIOS				1.000.000	303
5.3.1	Diseño y/o creación de campaña de promoción	Seleccionar	0	-	-	0
5.3.2	Concepto y diseño material promocional	Seleccionar	0	-	-	0
5.3.3	Diseño página Web	Seleccionar	0	-	-	0
5.3.4	Jefe de comunicaciones	Seleccionar	0	-	-	0
5.3.5	Jefe de prensa	Seleccionar	0	-	-	0
5.3.6	Jefe de redes sociales	Paquete	1	1.000.000	1.000.000	303
5.3.7	Personal relaciones públicas	Seleccionar	0	-	-	0
5.3.8	Personal prensa	Seleccionar	0	-	-	0
5.3.9	Realización de trailer y/o teaser para salas	Seleccionar	0	-	-	0
	<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>					
5.5	FESTIVALES				2.000.000	606
5.5.1	Inscripciones a festivales y muestras internacionales y	Paquete	1	2.000.000	2.000.000	606
6	TOTAL				87.510.000	26.518

CONCLUSIONES

En el transcurso del proyecto se resalta el mensaje que se comunicó en el cortometraje, lo importante de ayudar sin esperar recibir nada a cambio, es una virtud que posee el ser humano, pero que, reprimimos como individuos y que un simple acto solidario genera empatía.

Definitivamente la intención del mensaje es clave en el cortometraje por lo tanto se trabajó duro por impactar, concientizar y multiplicar la historia en la sociedad a fin de que nuevas generaciones evolucionen el gen altruista.

Aplicar lo visto en la universidad y fortalecer en la práctica la realización de un cortometraje, que como bien se sabe, es un camino extenso y autodidacta.

En el transcurso del proyecto se comprendió el modelo mental de Pete Doctore – Director de pixar, que compara el proceso creativo con la idea de correr a lo largo de un túnel sin saber a ciencia cierta su distancia.

“Llegas a un punto realmente temible en el centro, donde solo hay oscuridad. No llega luz de dónde vienes y no la hay en el extremo opuesto; lo único que puedes hacer es seguir avanzando. Hasta que empiezas a ver una lucecita, luego un poco más y después, de repente, te encuentras a pleno sol” (Senge)

Como autor es relevante identificarse con la metáfora y confiar en el proceso, ya que, el individuo está en el centro del túnel y lo único que tiene claro es avanzar a fin de ver la luz en aquella oscuridad (proceso de creación).

El artista anhela ver la luz al final de todas sus exploraciones, que sin duda representa un gran aprendizaje y una motivación para la siguiente travesía.

REFERENCIAS

- Arboleda, J. P. (2008). Barcelona: Universidad Autonoma de Barcelona.
- Arboleda, J. P. (2014). *Altruismo y solidaridad en el Estado de Bienestar*. Barcelona: Universidad Autonoma de Barcelona.
- diseño, I. y. (25 de Abril de 2015). *Imagen y diseño* . Obtenido de <https://xn--imagenydiseno-khb.es/que-es-animacion-3d-crear-dibujos-animados>
- Ecured. (27 de Julio de 2018). Animación digital . Ecuador .
- Faerna, Á. M. (2017). *Altruismo* . La mancha: Universidad de Castilla.
- Faerna, Á. M. (s.f.). *Altruismo*. La Mancha : Universidad de Castilla .
- filmaffinity. (2017). *filmaffinity*. Obtenido de <https://www.filmaffinity.com/es/film358968.html>
- Glosarios, É. . (04 de 05 de 2018). *Ética - Glosarios*. Obtenido de <https://glosarios.servidor-alicante.com/etica/altruismo>
- Humos, G. d. (26 de Febrero de 2012). *Grandes del Humos* . Obtenido de <http://grandesdehumor.blogspot.com/2012/02/el-siguiente-programa.html>
- Julián Pérez Porto y María Merino. (27 de Noviembre de 2011). *Definiciones .de*. Obtenido de <https://definicion.de/altruismo/>
- orozco, S. (22 de Enero de 2010). *3D para todos #7. El proceso de texturizado*. Obtenido de <http://www.santiorozco.com/2010/01/3d-para-todos-7-el-proceso-de-texturizado/>
- Peña, A. B. (2009). *Perfil y motivaciones del voluntariado juvenil de mayores*. España : Universidad de Granada.
- Senge, P. (s.f.). *Modelos Mentales* . Master Coach Organizacional .
- Toi M. y Batson D. (2009). *Perfil y motivaciones del voluntariado juvenil de mayores* . España : Universidad de Granada .

REFLEXION FINAL

*La creación de ÍTACA representó un desafío a nivel personal,
es la primera historia que llevo más allá del papel.*

En un principio no sabía qué tema abordaría ni qué quería contar, las pocas historias que había escrito no me convencían o no superaban el nivel de producción que en ese momento podría yo sólo abordar. Un día me reuní con unos viejos amigos del colegio y hablamos de viejas anécdotas escolares, luego de un buen rato llegamos a la conclusión de que éramos muy unidos y hacíamos cosas el uno por el otro de forma desinteresada y que hasta aquel día lo habíamos visto de esa manera.

Al día siguiente estuve pensando en lo curioso que había sido ese momento y hablando con mi abuela de temas varios como el transporte público, concluimos que somos personas individualistas, hombres que actuamos para nosotros mismos y que nos cuesta ceder un poco de consideración y hasta sentido común. Acciones como no darle el puesto a una persona de la tercera edad, en estado de embarazo, no respetar la fila, empujar a las personas para subirse a un bus, no ayudar a una persona discapacitada a cruzar la calle o botar la basura de manera descarada a la calle.

De esta manera fue como llegue al tema el *Altruismo* aunque no tenía mucha información decidí que es un término desconocido es necesario para esta sociedad; allí en donde, reflexione y pensé en mi historia. Dos sencillos pero nutridos encuentros me ayudaron a establecer el peldaño de creación.

Aunque ya tenía el primer paso el tema, me vi en la necesidad de indagar ¿Por qué Altruismo? E indagando encontré varios significados que me aclaraban la intensidad que debía tener la historia como destacar la connotación más trascendental de la solidaridad, es darle un valor “poético” que solo ser solidario.

Para ponerlo en un contexto podemos usar un clásico proverbio “Regala un pescado a un hombre y le darás alimento para un día, enséñale a pescar y lo alimentarás para el resto de su vida” (Chino, 2013).

La explicación para proverbio chino no es solo lo que se deduce en la lectura es el mensaje implícito que tienen la frase; por lo tanto, el ser solidario implica regalarle el pescado a este hombre, mientras que la persona altruista cedería de su tiempo y conocimiento para enseñarle a este hombre a conseguir su alimentación. Acción que no es muy común en los ciudadanos.

Sin embargo, el altruismo no se queda en sólo dar las sobras, es sacrificar algo propio para el bien de otra persona sin pretender esperar algo a cambio. Ejemplo que tampoco es común en el individuo, la sociedad está cada día más devastada por el mercantilismo y el bien propio es como “la burbuja hermética única en donde solo entra lo permitido, lo que me convenga; es decir, desde que yo esté bien nada me afecta”

Todo esto me hace reflexionar en la problemática que estamos viviendo y que cada día es más tangible. Es allí en donde me pregunte: ¿Por qué la historia? ¿Qué otros elementos me pueden motivar? El tema lo tenía pero ¿Cómo hago para crear algo bueno que cumpliera con todas mis expectativas y llegara a los espectadores?

Analizando mi corta experiencia como diseñador recordé a mis dos mentores que tuve en la industria, ellos me ayudaron a establecer un camino de diseño y aprendizaje que fue muy útil en la creación de la historia y gracias a ambos utilicé tres principios para escribirla.

Afortunadamente en mi primer trabajo como artista digital, conocí a personas que aportaron a mi crecimiento profesional, una de ellas al contarle sobre mi proyecto de grado

me dio tres lineamientos para hacer algo bien hecho con mi poca experiencia y los pocos recursos que tuve y fueron hacer una historia bien contada que tuviese impacto, con solo un escenario y 1 o 2 personajes. Así que estos fueron los tres principios con los que empecé a producir la historia.

En ese preciso momento determine que la historia sería contada a través de animación 3D lo aproveché para salir de lo cotidiano y exponer la temática de manera extraordinaria, simbólica y trascendental. Al preguntarme si en realidad mi historia cumplía con el objetivo de hacer reflexionar al espectador, llegué a la conclusión de que utilizar esta técnica sería la mejor manera de que la historia fuese incluyente en estos tiempos, gracias a la propagación de grandes películas animadas a las que asiste todo tipo de público (niños, jóvenes y adultos) y que culturalmente son de gran aceptación.

Pero una vez escribí la historia venía una de las etapas que mayor frustración me traería, la producción. Recuerdo que lo primero que tuve que hacer en mi primer trabajo en la industria fue el modelo del casco que utilizaba el personaje principal de una producción 3D y tenía mucho miedo de no lograr hacerlo como lo requería la producción. Ese mismo miedo me recorría cuando empecé a hacer los personajes, ¿Quedarán bien?, ¿Y si no quedan bien?, eran preguntas que pasaban por mi cabeza una y otra vez durante el proceso de modelado.

Aunque fue difícil el camino, una vez terminado el modelo me sentí muy conforme con el resultado pero fue aquí donde el primer y más grande obstáculo apareció, mi conocimiento de riggen era básico y no iba a lograr articular a los personajes como quería, entonces, me dispuse un mes tiempo completo a aprender a riggear, desde tutoriales de youtube hasta guías en foros, cada vez que aprendía algo nuevo, me motivaba a seguir

investigando y siempre que encontraba algo desconocido mil preguntas me venían a la mente, ¿puedo usar esto para otra cosa?, ¿Qué pasa si uso esto así?, ¿Y si lo combino con otra herramienta?.

Fue un proceso frustrante que contradictoriamente disfruté y aconsejo a todas las personas que estén empezando con este bonito mundo del 3D a experimentar, el aprendizaje autónomo como herramienta de consulta, teniendo una guía que lo forme según sean sus objetivos o metas y así evitar retrocesos.

Aprender por uno mismo es más satisfactorio y alimenta ese poder interior de arriesgarse y experimentar sin ningún miedo a fracasar, porque la derrota es subjetiva, ello genera aprendizaje, experiencia, fortaleza y nos hace preguntarnos cosas que antes omitíamos y ser un poco mejor que antes. Ahora que lo pienso, el término “Fracasar” tiene una connotación peyorativa, porque realmente es una parada en el recorrido hacia la meta.

El proceso se vive en todas las empresas siempre habrá una producción que requiera experimentar fuera de nuestro campo y en la mayoría de los casos el tiempo es escaso por lo cual, el trabajo bajo presión es habitual, de nosotros depende que sea divertido o abrumador.

Todo ello, es por un objetivo, esa meta que me llevo a desarrollar un cortometraje y parte de la producción y mi fin es conseguir financiación para hacer la realización de todo el corto. Sé que no es fácil pero con el trabajo realizado, esfuerzo y la historia lo puedo lograr.

En este momento cuento con apoyo de producción (personal, equipos y experiencia) por parte de IDL Digital, Insert Coin Animadion Studios y 8088.net, quienes agradezco por creer en el potencial del cortometraje y a todas las personas que aportaron su granito de arena a lo largo de toda la creación, familiares y amigos.


Yo, **CARLOS ANDRES ARIAS AGUIRRE**, manifiesto en este documento mi voluntad de ceder a la Corporación Universitaria Unitec los derechos patrimoniales, consagrados en el artículo 72 de la Ley de 1982¹, de la investigación titulada:

DESARROLLO CORTOMETRAJE 3D COMO APORTE AL IMPACTO

ALTRUISTA “ÍTACA”

Producto de mi actividad académica, para optar por el título **de TECNOLOGO PROGRAMA DEL PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN DIGITAL**. La Corporación Universitaria Unitec entidad académica sin animo de lucro, queda por lo tanto facultada plenamente para ejercer los derechos anteriormente cedidos en su actividad ordinaria de investigación, docencia y publicación. La cesión otorgada se ajusta a lo que establece la Ley 23 de 1982. Con todo, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada con arreglo al Artículo 30 de la Ley 23 de 1982. En concordancia escribo este documento en el momento mismo que hago entrega del trabajo final a la Biblioteca General de la Corporación Universitaria Unitec.

Carlos Andres Arias Aguirre
Nombre


Firma

1013651472
Cédula