



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE ARTES
DEPARTAMENTO DE CINE

EL REY DE BANANALANDIA

Cortometraje animado de ficción

Por: Santiago Astor

Trabajo presentado como parte de los requisitos para optar al título de Licenciado en Artes, mención Artes Cinematográficas.

Tutor: Rafael Marziano Tinoco

Caracas, febrero de 2016.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, Miguel Astor y Adriana Romero, por su constante e incondicional apoyo.

A los profesores de la Escuela de Artes por los sólidos conocimientos que imparten en medio de todas las dificultades posibles.

A los profesores Carlos Galindo “Sancho” y Guillermo Isamit por sus invaluable enseñanzas.

A Carlos Machado y José Daniel Fuino por su entusiasta y colaboración y excelente trabajo durante la producción del cortometraje.

A Ender Pérez y Niobe Rojas, por su valiosa colaboración en este proyecto y en otros a lo largo de la carrera.

RESUMEN

Este documento reúne parte del trabajo literario de ficción y algunas de las herramientas utilizadas para la realización del cortometraje de animación 2D cuadro por cuadro titulado “El rey de Bananalandia”, para el que se emplearon técnicas de animación tradicional sobre papel y medios digitales para la aplicación del color y la edición del video. Incluye el guion literario y los pasos fundamentales para su escritura como el Storyline y la sinopsis, así como las imágenes del Storyboard y los diseños de personajes, herramientas empleadas durante todo el proceso de animación.

Palabras claves: cortometraje, ficción, animación, 2D, tradicional, cuadro por cuadro, dibujo, realización, cine, película.

ÍNDICE

1) Storyline	5
2) Sinopsis	6
3) Guion literario	7
4) Storyboard	18
5) Propuesta técnica	46
6) Primeros diseños de personajes	50
7) Diseños finales de personajes	51
8) Plan de trabajo inicial	54
9) Presupuesto inicial	56
10) Plan de financiamiento inicial	58
11) Ficha técnica y artística final	60
12) Informe final	61

STORYLINE

Un gorila de peluche abandonado en un basurero espera ser rescatado por alguna persona, pero todas las que abren el basurero recogen a los otros peluches abandonados en lugar de a él. Cuando el gorila está solo en el basurero, una niña que iba a botar la basura queda encantada con él y decide llevárselo a su casa donde lo limpia, lo cose y lo deja junto a sus peluches consentidos. Sin embargo, el gorila rechaza a los demás peluches y establece un gobierno de terror en la casa. Finalmente, un peluche derrota al gorila en una rebelión y la niña, al ver lo ocurrido, se lleva al gorila y lo usa de reemplazo para su limpia pocetas roto.

SINOPSIS

PLATANOTE (30), un gorila de peluche abandonado en un basurero de la calle, con un agujero en la barriga y sin nada más que un plátano de peluche en la mano izquierda, espera ser rescatado por alguna persona, pero las personas que abren el basurero deciden recoger los otros peluches abandonados en lugar de a él. Cuando el gorila queda solo en el basurero, una niña que iba a botar la basura lo ve y decide llevárselo a su casa donde lo limpia, lo cose y lo deja en su cama junto a sus peluches consentidos.

Cuando la niña abandona la casa para ir a la escuela sus peluches comienzan a jugar por toda la cama e intenta incorporar al gorila. Sin embargo, al gorila le disgustan la forma de actuar despreocupada y la cómoda vida de los peluches de la casa, que aprovechan su gran tamaño para usarlo de entretenimiento para los niños, y utiliza su fuerza para someterlos al robarle la corona a su rey en medio de un juego. El gorila pone a los peluches a hacer colas para recibir pequeñas porciones de comida, a entrenarse como soldados y a trabajar forzosamente fabricando numerosos plátanos de peluche usando el algodón y la tela de la almohada de la niña.

Finalmente, un peluche comienza una rebelión para evitar los abusos de un secuaz del gorila, y todos los peluches enfrentan al gorila usando los plátanos que fabricaron como armas. El gorila recibe un golpe que abre de nuevo el agujero en su estómago y la niña, al encontrar su habitación llena de plátanos de peluche como el de él y ver a sus peluches desordenados y golpeados, decide, para no botarlo, usarlo de reemplazo para su limpia pocetas roto.

GUIÓN LITERARIO

"EL REY DE BANANALANDIA"

1 INT.EXT. BASURERO - DÍA

PLATANOTE (30), un gorila de peluche desnudo, sucio, con un agujero en la barriga y un plátano de peluche en su mano izquierda, permanece acostado sobre las pilas de basura dentro de un basurero en la calle mirando perdidamente hacia arriba.

Una cucaracha se acerca por un lado del gorila y se detiene frente al agujero de su barriga. El gorila la espanta con la mano y la cucaracha huye entre la basura.

Regados al otro lado del basurero, una osa de peluche (30) con un osito, un peluche de perro (20) y uno de gato (30) visten trajes y complementos como sombreros y corbatas de lazo.

El gorila ve de reojo como el peluche de gato se sacude el traje con sombrero de copa, mientras el de perro se peina frente a un vidrio roto y la osa de peluche le acomoda un lazo en la cabeza al osito.

El gorila voltea hacia el plátano en su mano izquierda y le sacude el polvo. Un oso de peluche (30) acostado a su lado lo ve de reojo y se acomoda una corbata de lazo que tiene puesta torcida hacia un lado. SUENAN los pasos de un hombre acercándose al basurero.

La tapa del basurero se abre y la luz del exterior ilumina la cara del gorila, que comienza a abrir los ojos cada vez más.

Un hombre se asoma al interior del basurero sosteniendo la tapa con una mano y una bolsa de basura con la otra. Mete la bolsa de basura en el basurero y saca al oso de peluche del basurero. Lo ve detenidamente unos momentos y sonríe. Cierra el basurero y se va caminando por la acera con el oso en la mano.

2 INT.EXT. BASURERO - DÍA

El gorila, junto a la bolsa de basura que dejó el hombre, ve de reojo a los demás peluches del basurero.

La tapa del basurero se abre y el peluche de gato es sacado por la mano de una persona desde arriba.

DISOLVENCIA A:

3 INT.EXT. BASURERO - DÍA

La tapa del basurero se abre y la mano de otra persona saca a la osa y al osito de peluche.

DISOLVENCIA A:

4 INT.EXT. BASURERO - DÍA

La tapa del basurero se abre, otra persona saca al peluche de perro y cierra el basurero.

El gorila ve perdidamente hacia arriba con la boca temblorosa, rodeado de bolsas de basura.

La cucaracha se acerca de nuevo al gorila, se sube a él y se para en el borde del agujero en su barriga. Acerca sus antenas al relleno moviéndolas en círculos, pero repentinamente se voltea, baja del gorila y se esconde en la basura de nuevo.

Al gorila le tiemblan la boca y los ojos como a punto de llorar. SUENAN los pasos de una NIÑA (10) y su voz tarareando una canción mientras se acerca al basurero.

5 EXT. CALLE - DÍA

La niña camina hacia el basurero dando pequeños saltos al caminar.

6 INT.EXT. BASURERO - DÍA

La tapa del basurero se abre y la cara del gorila se ilumina de nuevo.

La niña se asoma hacia el interior y ve boquiabierto al gorila. Sostiene una bolsa de basura con la punta de un limpia pocetas roto en una mano. Deja caer al suelo la bolsa de basura, saca al gorila del basurero y lo ve detenidamente inclinando la cabeza.

La niña le sonrío al gorila, cierra la tapa del basurero y se va por la acera dando pequeños saltos mientras camina, balanceando al gorila en una mano y tarareando una canción.

7 INT. BAÑO - DÍA

La niña entra al baño y deja al gorila encima del lavamanos. Se para frente a la poceta, sonrío y toma una esponja y un champú de entre varios productos de limpieza colocados sobre el tanque. El gorila la mira de reojo.

8 INT. BAÑO - DÍA

La niña baña al gorila usando el lavamanos como si fuera una bañera mientras tararea una canción. El agua está llena de burbujas de jabón. El gorila mantiene el rostro rígido mientras la niña le pasa una esponja de arriba a abajo.

9 INT. BAÑO - DÍA

La niña seca al gorila con una secadora mientras lo sostiene en el aire.

10 INT. SALA - DÍA

La niña, sentada en un sofá con un costurero al lado, sostiene al gorila en sus piernas y cose el agujero en su barriga mientras tararea. El gorila comienza a sonreír poco a poco.

11 INT. HABITACIÓN - DÍA

La niña coloca delicadamente al gorila cerca de una esquina de su cama, llena de peluches hasta la otra esquina. El gorila sonrío de un lado al otro de su cara.

La niña toma distancia, sonrío y junta las manos en su boca al ver al gorila.

SUENA la alarma de un reloj sobre una mesa de noche que marca la una de la tarde. La niña pega un brinco sobresaltada y sale apresurada de la habitación hacia el baño. SUENAN objetos cayendo y golpeándose entre ellos.

El gorila ve de reojo al resto de los peluches colocados en la cama.

La niña regresa a la habitación con uniforme de primaria, toma un bolsito a un lado de la cama y nuevamente sale apresurada de la habitación. SUENA la puerta de entrada de la casa abriéndose y cerrándose.

12 INT. HABITACIÓN - DÍA

El reloj de la mesa de noche marca las dos de la tarde. El gorila mantiene la misma sonrisa en su rostro, sentado en el mismo lugar de la cama.

Comienzan a SONAR voces alegres y ruidos de pasos desde el otro lado de la cama cada vez con más intensidad. El gorila mira de reojo hacia ese lado manteniendo su sonrisa.

Allí, los demás peluches de la cama, limpios y con trajecitos y accesorios simpáticos, conversan y ríen amistosamente, bailan tomados de las manos, juegan en familia sobre la cama como si fuera un parque y comen dulces elegantes sobre manteles. El gorila acerca hacia sí el plátano en su brazo izquierdo como abrazándolo. Su sonrisa comienza a temblar.

Un ROEDOR de peluche (20) con la ropa parchada le ofrece un ramo de flores a una CONEJITA de peluche (20) con un vestido blanco, pero esta le da la espalda.

El gorila baja la mirada hacia el frente con la boca temblorosa. Varios peluches pequeños se paran frente a él mirándolo con la boca abierta y dejando caer un rastro de baba.

13 INT. HABITACIÓN (CAMA) - DÍA

SUENAN voces infantiles riendo con fuerza. Varios peluches a lo largo de la cama, entre ellos un peluche de LEÓN (40) con una corona en la cabeza, voltean la mirada en dirección al gorila.

Los peluches pequeños juegan con el gorila deslizándose por sus brazos como si fuera un tobogán. El gorila frunce el ceño.

14 INT. HABITACIÓN (CAMA) - DÍA

Los peluches pequeños juegan con el gorila usándolo de fortaleza. Se disparan entre ellos colocando sus manos en forma de pistola y haciendo ruidos con la boca mientras se cubren tras las extremidades del Gorila. El gorila permanece acostado en el suelo de lado con una mano en el cachete.

15 INT. HABITACIÓN (CAMA) - DÍA

Los peluches pequeños juegan con el gorila saltando en su barriga como si fuera un trampolín. El gorila permanece acostado en el suelo con los brazos estirados hacia los lados.

16 INT. HABITACIÓN (CAMA) - DÍA

La conejita de peluche voltea hacia el gorila, sonrío juntando las manos y empieza a caminar en esa dirección dándole la espalda al roedor. El roedor queda boquiabierto y deja caer los brazos mientras la sigue con la mirada.

Varios peluches, entre ellos el peluche de león y la conejita, se acercan aplaudiendo al gorila.

Sentados en sus piernas y hombros, los peluches pequeños abrazan al gorila, ríen y le jalan las orejas. El gorila frunce más el ceño y baja la mirada hacia los peluches que le aplauden.

17 INT. HABITACIÓN (CAMA) - DÍA

Todos los peluches almuerzan sentados alrededor de un mantel rectangular de gran tamaño. El gorila está sentado en uno de los lados privilegiados junto al peluche de león. A su izquierda está sentada la conejita y a su derecha el roedor de peluche.

El gorila mantiene el ceño fruncido, mira de reojo a los peluches que comen carne y conversan amistosamente frente a él.

La conejita se levanta de su puesto, se acerca al gorila y le acerca una cesta de frutas, pero el gorila continúa viendo en otra dirección.

El roedor mira de reojo a la conejita y luego al gorila con una mano en el cachete. Ve la costura en la barriga del gorila, se quita la mano del cachete y la acerca lentamente a la costura intentando tocarla.

El gorila le da rápidamente un golpe en la cabeza al roedor con el plátano de su mano izquierda, dejándolo tendido en el suelo.

La conejita deja caer la cesta de frutas y los demás peluches hacen silencio y quedan boquiabiertos.

El gorila mira a su alrededor apretando los dientes. Rápidamente levanta al roedor aturdido y posa junto a él sonriendo y mostrando los músculos de su brazo al resto de los peluches como si todo fuera un espectáculo. Los peluches que lo observan comienzan a reír primero débilmente y luego con fuerza.

El gorila deja caer al roedor, se levanta dando saltos, toma la cesta de frutas de la conejita y se traga todas las frutas al mismo tiempo estirando su boca. Los peluches continúan riendo con más fuerza.

El peluche de león comienza a reír también. El gorila se le acerca, le quita la corona que lleva en la cabeza, la levanta en el aire y el león comienza a saltar una y otra vez intentando alcanzarla. Los demás peluches ríen a carcajadas y la conejita se aleja lentamente del gorila boquiabierta.

El gorila se pone la corona en la cabeza mientras el león continúa saltando. El roedor se levanta del suelo aturdido, sube la mirada hacia el gorila y frunce el ceño. Se acerca al gorila con los puños cerrados mientras la conejita lo observa con las manos en la boca. El gorila ve de reojo al roedor y voltea erguido hacia él cubriéndolo con su sombra. El roedor empieza a temblar cada vez más, sonríe con rigidez y se aleja corriendo.

El león suda, jadea exhausto y deja caer sus brazos. Saca sus garras y se acerca al gorila, pero este le da varios golpes con el plátano de su brazo izquierdo y lo deja tendido en el suelo.

Los demás peluches dejan de reír. El gorila voltea hacia ellos y camina cubriéndolos con su sombra. Los peluches retroceden temblorosos.

FUNDE A NEGRO.

18 INT. HABITACIÓN (CAMA) - DÍA

El gorila está sentado sonriente, con una corbata de lazo, sobre un peluche que hace de silla. Otros dos peluches, arrodillados a los lados, lo abanicán con trozos de tela. Un enorme plátano de peluche rodea por detrás el espacio donde se encuentra el gorila.

Un peluche de gato saca con sus garras el algodón del interior de una almohada y lo coloca en una carretilla sostenida por un oso de peluche. Otro gato encima de la almohada corta un trozo de la tela exterior, lo enrolla y lo hace rodar hasta que cae en la carretilla. Un peluche de SAPO (40), con un disfraz de mono puesto y un plátano de peluche que sostiene como si fuera un fusil, los observa sonriente mientras trabajan.

El oso de peluche se lleva la carretilla llena y descarga el contenido al lado de la conejita de peluche, que teje

un plátano usando algodón y tela de la almohada. El vestido de la conejita está sucio y con varios parches. La conejita termina de tejer el plátano y lo deja sobre la sábana a un lado.

Un peluche de perro toma el plátano y lo sube al lomo de un peluche de burro, que tiene otros dos plátanos encima. Ambos se alejan hasta llegar a una enorme montaña hecha con plátanos de peluche uno encima del otro. El perro toma los plátanos que carga el burro y los arroja a la montaña.

19 INT. HABITACIÓN (CAMA) - DÍA

Varios peluches viejos, incluyendo el peluche de león, hacen una larga fila para recibir una pequeña porción de puré en sus platos. El león de peluche pasa al primer lugar de la fila, colocan en su plato una porción de puré aún más pequeña que la del peluche anterior y pela los ojos.

20 INT. HABITACIÓN (CAMA) - DÍA

Varios peluches pequeños, parados en fila uno al lado del otro, practican golpeando al aire con plátanos de peluche como si fueran espadas.

21 INT. HABITACIÓN (CAMA) - DÍA

El roedor de peluche se tambalea mientras camina hacia la conejita cargando en los brazos un montón de bolas de hilo.

Se tropieza, cae al suelo y las bolas de hilo se van rodando a su alrededor. La conejita voltea la mirada hacia él.

El peluche de sapo disfrazado como mono voltea hacia el roedor, se acerca a él y comienza a golpearlo con su plátano de peluche. La conejita pega un grito y deja caer su aguja de coser. El sapo deja al roedor tirado en el suelo y comienza a caminar hacia la conejita.

El roedor ve boquiabierto al sapo. Se levanta rápidamente apretando los dientes, le quita el plátano al sapo y le

cae a platanazos hasta tumbarlo. La conejita lo ve tapándose la boca con las manos. El roedor voltea hacia el resto de los peluches, que lo ven de vuelta boquiabiertos y dejan caer sus materiales de trabajo.

22 INT. HABITACIÓN (CAMA) - DÍA

Uno tras otro, los peluches agarran los plátanos apilados en la montaña.

23 INT. HABITACIÓN (CAMA) - DÍA

Los peluches sostienen los plátanos como si fueran espadas o fusiles. El peluche de sapo está sentado entre ellos con los brazos amarrados y mirando hacia abajo.

El gorila se para frente a ellos frunciendo el ceño y clava su plátano de peluche en la sábana. Se quita la corbata de lazo de su cuello.

El peluche de león apunta su plátano de peluche al gorila, corre hacia él y los demás peluches lo siguen.

El gorila tumba a los peluches que se le acercan uno tras otro golpeándolos con su plátano de peluche.

El roedor de peluche se le acerca, bloquea un par de ataques del gorila con su plátano hasta que recibe un golpe que lo saca volando hacia atrás y lo deja tirado boca abajo.

El gorila se acerca caminando lentamente al roedor. El roedor ve con la boca abierta la aguja de la conejita tirada al frente suyo, la toma rápidamente y la clava en la punta de su plátano.

El gorila se para justo al lado del roedor y se prepara para golpearlo, pero este se levanta de golpe y lo apuñala con la aguja en la costura de su barriga. El gorila comienza a retroceder tambaleándose y dando vueltas mientras la costura se va deshaciendo. Llega al borde de la cama y se cae de ella de espaldas.

El gorila ve desde el suelo con los ojos medio cerrados hacia la cima de la cama.

Allí, el roedor y la conejita se asoman hacia él apretando los dientes. El gorila cierra los ojos.

FUNDE A NEGRO.

24 INT. HABITACIÓN - DÍA

El gorila abre los ojos de golpe tirado en el suelo, aprieta los labios y mira hacia un lado y otro. El reloj de la mesa de noche marca las 6:30 p.m. SUENA la puerta de la casa abriéndose, los pasos y la voz de la niña tarareando.

La niña entra a la habitación y queda boquiabierta al ver su cama llena de plátanos de peluche regados y a sus peluches golpeados y vendados.

Levanta al gorila apretando los dientes. El gorila la ve de vuelta sudando y apretando los labios.

La niña suspira sin ánimo y se rasca la cabeza. Se levanta y se lleva al gorila de la habitación.

25 INT. BAÑO - DÍA

La niña entra al baño y deja al gorila encima del lavamanos. Se para frente a la poceta. Toma un frasco de limpiador de pocetas colocado sobre el tanque y el palo de un limpia pocetas roto.

Agarra al gorila y lo ve inclinando la cabeza mientras sostiene el palo del limpia pocetas en la otra mano. Sonríe y le clava el palo en el agujero de su barriga.

La niña acerca al gorila a la poceta y le echa encima líquido del limpiador de pocetas. La boca del gorila empieza a temblar.

FUNDE A NEGRO.

26 INT. BAÑO - DÍA

La niña limpia la poceta con el gorila mientras pasan los créditos finales.

FIN

STORYBOARD

Proyecto Productor Director 1 Dir. Sonido Dir. Fot



1 -1 - (1) [1] 00:00:16 00:00:16
Calle Basurero Día Interior
 Un GORILA de peluche (35) desnudo, sucio, con un agujero en la barriga y un plátano de peluche en su mano izquierda, permanece acostado sobre las pilas de basura dentro del basurero mirando perdidamente hacia arriba. Una cucaracha se acerca por un lado de la barriga del gorila. El gorila la espanta con la mano y la cucaracha huye entre la basura.

PD de la cucaracha.



1 -2 - (2) [1] 00:00:04 00:00:20
Calle Basurero Día Interior
 El gorila permanece acostado con la mirada perdida hacia arriba.

PLL del gorila con ZOOM IN.



1 -3 - (3) [1] 00:00:04 00:00:24
Calle Basurero Día Interior
 El gorila ve de reojo hacia la izquierda.

PPP del gorila con ZOOM IN.



1 -4 - (4) [1] 00:00:07 00:00:31
Calle Basurero Día Interior
 Regados al otro lado del basurero, una osa de peluche (40) con un osito, un peluche de perro (25) y uno de gato (35) visten trajes y complementos como sombreros y corbatas de lazo. El peluche de gato se sacude el traje con sombrero de copa, mientras el de perro se peina frente a un vidrio roto y la osa de peluche le acomoda un lazo en la cabeza al osito.

PG del basurero.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 2 Dir. sonido [] Dir. Fot []



1 - 5 - (5) [1] 00:00:04 00:00:35
Calle Basurero Día Interior
El gorila voltea hacia el plátano en su brazo izquierdo y le sacude el polvo.

PM del gorila.



1 - 6 - (6) [1] 00:00:04 00:00:39
Calle Basurero Día Interior
Un oso de peluche (35) acostado a su lado lo ve de reojo y se acomoda una corbata de lazo que tiene puesta torcida hacia un lado. SUENAN los pasos de un hombre acercándose al basurero.

PLL del gorila y el oso.



1 - 7 - (7) [1] 00:00:03 00:00:42
Calle Basurero Día Interior/Exterior
La tapa del basurero se abre y la luz del exterior ilumina la cara del gorila, que comienza a abrir los ojos cada vez más.

PPP del gorila.



1 - 8 - (8) [1] 00:00:03 00:00:45
Calle Basurero Día Interior/Exterior
Un hombre se asoma al interior del basurero.

PP del hombre.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 3 Dir. sonido [] Dir. Fot []



1 - 9 - (9) [1] 00:00:05 00:00:50
Calle Basurero Día Exterior
El hombre mete la bolsa de basura en el basurero y saca al oso de peluche del basurero.

PLL del hombre frente al basurero.



1 - 10 - (10) [1] 00:00:04 00:00:54
Calle Basurero Día Exterior
El hombre ve detenidamente al oso unos momentos y sonr e.

PP del hombre y PM del oso.



1 - 11 - (11) [1] 00:00:06 00:01:00
Calle Basurero Día Exterior
El hombre cierra el basurero y se va caminando por la acera con el oso en la mano.

PLL del hombre frente al basurero.



2 - 12 - (12) [1] 00:00:04 00:01:04
Calle Basurero Día Interior
El gorila permanece acostado al lado de la bolsa que dej  el hombre en el basurero.

PLL del gorila con ZOOM IN.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 4 Dir. sonido [] Dir. Fot []
 2 - 13 - (13) [1] 00:00:03 00:01:07
 Calle Basurero Día Interior
 El gorila ve de reojo hacia la izquierda.



PPP del gorila.



2 - 14 - (14) [1] 00:00:05 00:01:12
 Calle Basurero Día Interior
 La tapa del basurero se abre y el peluche de gato es sacado por la mano de una persona desde arriba.

PG del basurero.



3 - 15 - (15) [1] 00:00:05 00:01:17
 Calle Basurero Día Interior
 La tapa del basurero se abre y la mano de otra persona saca a la osa y al osito de peluche.

PG del basurero



4 - 16 - (16) [1] 00:00:05 00:01:22
 Calle Basurero Día Interior
 La tapa del basurero se abre y otra persona saca al peluche de perro.

PG del basurero.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 5 Dir. sonido [] Dir. Fot []



4 - 17 - (17) [1] 00:00:04 00:01:26
Calle Basurero Día Interior
El gorila ve perdidamente hacia arriba con la boca temblorosa, sin ningún otro peluche a su alrededor.

PLL del gorila rodeado de bolsas de basura.



4 - 18 - (18) [1] 00:00:10 00:01:38
Calle Basurero Día Interior
La cucaracha se acerca de nuevo al gorila, se sube a él y se para en el borde del agujero en su barriga. Acerca sus antenas al relleno moviéndolas en círculos, pero repentinamente se voltea, baja del gorila y se esconde en la basura.

PD de la cucaracha.



4 - 19 - (19) [1] 00:00:05 00:01:41
Calle Basurero Día Interior
Al gorila le tiemblan la boca y los ojos como a punto de llorar. SUENAN los pasos de una NIÑA (10) y su voz tarareando una canción mientras se acerca al basurero.

PPP del gorila.



5 - 20 - (20) [1] 00:00:03 00:01:44
Calle Calle Día Exterior
La niña camina hacia el basurero dando pequeños saltos al caminar.

PA de la niña.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 6 Dir sonido [] Dir. Fot []



6 -21 - (21) [1] 00:00:04 00:01:48
Calle Basurero Día Interior/Exterior
La tapa del basurero se abre y la cara d
el gorila se ilumina de nuevo.

PPP del gorila.



6 -22 - (22) [1] 00:00:05 00:01:53
Calle Basurero Día Interior/Exterior
La niña se asoma hacia el interior y ve b
oquiabierta al gorila.

PP de la niña.



6 -23 - (23) [1] 00:00:10 00:02:03
Calle Basurero Día Exterior
La niña está parada en una caja y sostie
ne una bolsa de basura con la punta d
e un limpia pocetas roto en una mano. D
eja caer al suelo la bolsa de basura, sac
a al gorila del basurero y lo ve detenida
mente inclinando la cabeza.

PLL de la niña y el basurero.



6 -24 - (24) [1] 00:00:05 00:02:08
Calle Basurero Día Exterior
La niña le sonr e al gorila.

PP de la niña y PM del gorila.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 7 Dir. Sondo [] Dir. Fot []



6 - 25 - (25) [1] 00:00:10 00:02:18
Calle Basurero Día Exterior
La niña cierra la tapa del basurero y se va por la acera dando pequeños saltos mientras camina, balanceando al gorila en una mano y tarareando una canción.

PLL de la niña y el basurero.



7 - 26 - (26) [1] 00:00:04 00:02:22
Casa de la niña Baño Día Interior
La niña entra al baño y deja al gorila en cima del lavamanos.

PLL del gorila.



7 - 27 - (27) [1] 00:00:02 00:02:24
Casa de la niña Baño Día Interior
La niña se para frente a la poceta.

PA de la niña.



7 - 28 - (28) [1] 00:00:05 00:02:29
Casa de la niña Baño Día Interior
La niña sonríe y toma una esponja y un champú de entre varios productos de limpieza colocados sobre el tanque.

MPP de la niña.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 8 Dir. sonido [] Dir. Fot []
 7 - 29 - (29) [1] 00:00:03 00:02:32
 Casa de la niña Baño Día Interior
 El gorila mira de reojo a la niña.



PM del gorila.



8 - 30 - (30) [1] 00:00:04 00:02:36
 Casa de la niña Baño Día Interior
 La niña baña al gorila usando el lavamanos como si fuera una bañera mientras tararea una canción. El agua está llena de burbujas de jabón. El gorila mantiene el rostro rígido mientras la niña le pasa una esponja de arriba a abajo.

PLL del gorila.



9 - 31 - (31) [1] 00:00:04 00:02:40
 Casa de la niña Baño Día Interior
 La niña seca al gorila con una secadora mientras lo sostiene en el aire.

PLL del gorila.



10 - 32 - (32) [1] 00:00:04 00:02:44
 Casa de la niña Sala Día Interior
 La niña, sentada en un sofá con un costurero al lado, sostiene al gorila en sus piernas y cose el agujero en su barriga mientras tararea.

PLL de la niña.

Proyecto _____ Productor _____ Director _____ 9 Dir. Sondo _____ Dir. Fot _____



10 - 33 - (33) [1] 00:00:06 00:02:50
Casa de la niña Sala Día Interior
El gorila comienza a sonreír poco a poco.

PP del gorila.



11 - 34 - (34) [1] 00:00:05 00:02:55
Casa de la niña Habitación Día Interior
La niña coloca delicadamente al gorila cerca de una esquina de su cama. El gorila sonríe de un lado al otro de su cara.

PM del gorila.



11 - 35 - (35) [1] 00:00:04 00:02:59
Casa de la niña Habitación Día Interior
La niña toma distancia, sonríe y junta las manos en su boca al ver al gorila.

PP de la niña.



11 - 36 - (36) [1] 00:00:02 00:03:01
Casa de la niña Habitación Día Interior
SUENA la alarma de un reloj sobre una mesa de noche que marca la una de la tarde.

PD del reloj.

Proyecto Productor Director 10 Dir. Sonido Dir. Fot
 11 - 37 - (37) [1] 00:00:12 00:03:13
 Casa de la niña Habitación Día Interior



La niña pega un brinco sobresaltada y sale apresurada de la habitación hacia el baño. SUENAN objetos cayendo y golpeándose entre ellos.

PG de la habitación.



11 - 38 - (38) [1] 00:00:03 00:03:16
 Casa de la niña Habitación Día Interior
 El gorila ve de reojo hacia la izquierda.

MPP del gorila.



11 - 39 - (39) [1] 00:00:05 00:03:21
 Casa de la niña Habitación Día Interior
 Varios peluches recostados a lo largo de la cama.

PG de la cama.



11 - 40 - (40) [1] 00:00:10 00:03:31
 Casa de la niña Habitación Día Interior
 La niña regresa a la habitación con uniforme de primaria, toma un bolsito a un lado de la cama y nuevamente sale apresurada de la habitación. SUENA la puerta de entrada de la casa abriéndose y cerrándose.

PG de la habitación.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 11 Dir. Sonido [] Dir. Fot []



12 - 41 - (41) [1] 00:00:03 00:03:34
Casa de la niña Habitación Día Interior
El reloj de la mesa de noche marca las dos de la tarde.

PD del reloj.



12 - 42 - (42) [1] 00:00:12 00:03:46
Casa de la niña Habitación Día Interior
El gorila mantiene la misma sonrisa en su rostro, sentado en el mismo lugar de la cama. Comienzan a SONAR voces al egres y ruidos de pasos desde el otro lado de la cama cada vez con más intensidad. El gorila mira de reojo hacia ese lado manteniendo su sonrisa.

MPP del gorila.



12 - 43 - (43) [1] 00:00:06 00:03:52
Casa de la niña Habitación Día Interior
Allí, los demás peluches de la cama, limpios y con trajecitos y accesorios simpáticos, conversan y ríen amistosamente, bailan tomados de las manos, juegan en familia sobre la cama como si fuera un parque y comen dulces elegantes sobre manteles.

PG de la cama.



12 - 44 - (44) [1] 00:00:03 00:03:55
Casa de la niña Habitación Día Interior
El gorila acerca hacia sí el plátano en su brazo izquierdo como abrazándolo. Su sonrisa comienza a temblar.

MPP del gorila.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 12 Dir. Sondo [] Dir. Fot []
 12 - 45 - (45) [1] 00:00:10 00:04:05
 Casa de la niña Habitación Día Interior
 Un ROEDOR de peluche (20) con la ropa parchada le ofrece un ramo de flores a una CONEJITA de peluche (20) con un vestido blanco, pero esta le da la espalda.



PLL de los peluches.



12 - 46 - (46) [1] 00:00:04 00:04:09
 Casa de la niña Habitación Día Interior
 El gorila baja la mirada hacia el frente con la boca temblorosa.

MPP del gorila.



12 - 47 - (47) [1] 00:00:04 00:04:13
 Casa de la niña Habitación Día Interior
 Varios peluches pequeños se paran frente a él mirándolo con la boca abierta y dejando caer un rastro de baba.

PLL de los peluches pequeños.



13 - 48 - (48) [1] 00:00:05 00:04:18
 Casa de la niña Habitación Día Interior
 SUENAN voces infantiles riendo con fuerza. Varios peluches a lo largo de la cama, entre ellos un peluche de LEÓN (50) con una corona en la cabeza, voltean la mirada en dirección al gorila.

PG de la cama.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 13 Dir. sonido [] Dir. Fot []



13 - 49 - (49) [1] 00:00:05 00:04:23
Casa de la niña Habitación Día Interior
Los peluches pequeños juegan con el gorila deslizando por sus brazos como si fuera un tobogán. El gorila frunce el ceño.

PLL del gorila.



14 - 50 - (50) [1] 00:00:05 00:04:28
Casa de la niña Habitación Día Interior
Los peluches pequeños juegan con el gorila usándolo de fortaleza. Se disparan entre ellos colocando sus manos en forma de pistolas y haciendo ruidos con la boca mientras se cubren tras las extremidades del Gorila. El gorila permanece acostado en el suelo de lado con una mano en el cachete.

PLL del gorila.



15 - 51 - (51) [1] 00:00:05 00:04:33
Casa de la niña Habitación Día Interior
Los peluches pequeños juegan con el gorila saltando en su barriga como si fuera un trampolín. El gorila permanece acostado en el suelo con los brazos estirados hacia los lados.

PLL del gorila.



16 - 52 - (52) [1] 00:00:10 00:04:43
Casa de la niña Habitación Día Interior
La conejita de peluche voltea hacia el gorila, sonríe juntando las manos y empieza a caminar en esa dirección dándole la espalda al roedor. El roedor queda boquiabierto y deja caer los brazos mientras ella sigue con la mirada.

PLL de los peluches.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 14 Dir. sonido [] Dir. Fot []
 16 - 53 - (53) [1] 00:00:07 00:04:50
Casa de la niña Habitación Día Interior
 Varios peluches, entre ellos el peluche de león y la conejita, se acercan aplaudiendo al gorila.



PLL de los peluches.



16 - 54 - (54) [1] 00:00:05 00:04:55
Casa de la niña Habitación Día Interior
 Sentados en sus piernas y hombros, los peluches pequeños abrazan al gorila, ríen y le jalan las orejas. El gorila frunce más el ceño y baja la mirada hacia los peluches que le aplauden.

MPP del gorila.



17 - 55 - (55) [1] 00:00:05 00:05:00
Casa de la niña Habitación Día Interior
 Todos los peluches almuerzan sentados alrededor de un mantel rectangular de gran tamaño. El gorila está sentado en uno de los lados privilegiados junto al peluche de león. A su izquierda está sentada la conejita y a su derecha el roedor de peluche.

PG de la cama.



17 - 56 - (56) [1] 00:00:03 00:05:03
Casa de la niña Habitación Día Interior
 El gorila mantiene el ceño fruncido, mira de reojo a los peluches que comen carne y conversan amistosamente frente a él.

PPP del gorila.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 15 Dir. sonido [] Dir. Fot []



17 - 57 - (57) [1] 00:00:06 00:05:09
Casa de la niña Habitación Día Interior
Varios peluches comen carne y conversan amistosamente frente a el gorila.

MPP de los peluches.



17 - 58 - (58) [1] 00:00:05 00:05:14
Casa de la niña Habitación Día Interior
La conejita se levanta de su puesto, se acerca al gorila y le acerca una cesta de frutas.

PLL de la conejita.



17 - 59 - (59) [1] 00:00:03 00:05:17
Casa de la niña Habitación Día Interior
El gorila continúa viendo en la misma dirección.

PPP del gorila.



17 - 60 - (60) [1] 00:00:20 00:05:37
Casa de la niña Habitación Día Interior
El roedor mira de reojo a la conejita y luego al gorila con una mano en el cachete. Ve la costura en la barriga del gorila, se quita la mano del cachete y la acerca lentamente a la costura intentando tocarla. El gorila le da rápidamente un golpe en la cabeza al roedor con el plátano de su mano izquierda, dejándolo tendido en el suelo.

PLL del roedor.

Proyecto _____ Productor _____ Director _____ 16 Dir. Sonido _____ Dir. Fot _____
 17 - 61 - (61) [1] 00:00:02 00:05:39
 Casa de la niña Habitación Día Interior
 El gorila mira a su alrededor.



PPP del gorila.



17 - 62 - (62) [1] 00:00:02 00:05:41
 Casa de la niña Habitación Día Interior
 La conejita deja caer la cesta de frutas.

PLL de la conejita.



17 - 63 - (63) [1] 00:00:02 00:05:43
 Casa de la niña Habitación Día Interior
 Los demás peluches hacen silencio y quedan boquiabiertos.

MPP de los peluches.



17 - 64 - (64) [1] 00:00:10 00:05:53
 Casa de la niña Habitación Día Interior
 Rápidamente el gorila levanta al roedor aturdido y posa junto a él sonriendo y mostrando los músculos de su brazo al resto de los peluches como si todo fuera un espectáculo.

PLL del gorila.

Proyecto [] Productor [] Director [] 17 Dir. Sonido [] Dir. Fot []



17 - 65 - (65) [1] 00:00:05 00:05:58
Casa de la niña Habitación Día Interior
Los peluches que lo observan comienzan a reír primero débilmente y luego con fuerza.

MPP de los peluches.



17 - 66 - (66) [1] 00:00:15 00:06:13
Casa de la niña Habitación Día Interior
El gorila deja caer al roedor, se levanta dando saltos, toma la cesta de frutas de la conejita y se traga todas las frutas al mismo tiempo estirando su boca. Los peluches continúan riendo con más fuerza.
El peluche de león comienza a reír también. El gorila se le acerca, le quita la corona que lleva en la cabeza, la levanta en el aire y el león comienza a saltar una y otra vez intentando alcanzarla.

PLL del gorila.



17 - 67 - (67) [1] 00:00:03 00:06:16
Casa de la niña Habitación Día Interior
Los demás peluches ríen a carcajadas.

MPP de los peluches.



17 - 68 - (68) [1] 00:00:03 00:06:19
Casa de la niña Habitación Día Interior
La conejita se aleja lentamente del gorila boquiabierta.

PLL de la conejita.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 18 Dir. Sonido [] Dir. Fot []
 17 - 69 - (69) [1] 00:00:06 00:06:25
Casa de la niña Habitación Día Interior
 El gorila se pone la corona en la cabeza mientras el león continúa saltando.



PLL del gorila.



17 - 70 - (70) [1] 00:00:10 00:06:35
Casa de la niña Habitación Día Interior
 El roedor se levanta del suelo aturdido, sube la mirada hacia el gorila y frunce el ceño. Se acerca al gorila con los puños cerrados.

PLL del roedor.



17 - 71 - (71) [1] 00:00:03 00:06:38
Casa de la niña Habitación Día Interior
 La conejita observa al roedor con las manos en la boca.

PM de la conejita.



17 - 72 - (72) [1] 00:00:07 00:06:45
Casa de la niña Habitación Día Interior
 El gorila ve de reojo al roedor y voltea erguido hacia él cubriéndolo con su sombra. El roedor empieza a temblar cada vez más, sonríe con rigidez y se aleja corriendo.

PLL del roedor.

Proyecto [] Productor [] Director [] 19 Dir. sonido [] Dir. Fot []

17 - 73 - (73) [1] 00:00:11 00:06:58
Casa de la niña Habitación Día Interior
 El león suda, jadea exhausto y deja caer sus brazos. Saca sus garras y se acerca a al gorila, pero este le da varios golpes con el plátano de su brazo izquierdo y lo deja tendido en el suelo.



PLL del gorila.



17 - 74 - (74) [1] 00:00:08 00:07:04
Casa de la niña Habitación Día Interior
 Los demás peluches dejan de reír. El gorila voltea hacia ellos y camina cubriéndolos con su sombra. Los peluches se recogen hacia el suelo y retroceden.

MPP de los peluches.



18 - 75 - (75) [1] 00:00:04 00:07:08
Casa de la niña Habitación Día Interior
 El gorila está sentado sonriente, con una corbata de lazo, sobre un peluche que hace de silla. Otros dos peluches, arrodillados a los lados, lo abanicaban con trozos de tela. Un enorme plátano de peluche rodea por detrás el espacio donde se encuentra el gorila.

PLL del gorila.



18 - 76 - (76) [1] 00:00:12 00:07:20
Casa de la niña Habitación Día Interior
 Un peluche de gato saca con sus garras el algodón del interior de una almohada y lo coloca en una carretilla sostenida por un oso de peluche. Otro gato encima de la almohada corta un trozo de la tela exterior, lo enrolla y lo hace rodar hasta que cae en la carretilla. Un peluche de Sapo, con un disfraz de mono puesto y un plátano de peluche en la mano que sostiene como si fuera un fusil, los observa sonriente mientras trabajan.

PLL de los peluches.



18 - 77 - (77) [1]

00:00:11 00:07:31

Casa de la niña Habitación

Día Interior

El oso de peluche se lleva la carretilla llena y descarga el contenido al lado de la conejita de peluche, que teje un plátano usando algodón y tela de la almohada. El vestido de la conejita está sucio y con varios parches. La conejita termina de tejer el plátano y lo deja sobre la sábana a un lado. Un peluche de perro toma el plátano y lo sube al lomo de un peluche de burro, que tiene otros dos plátanos encima. Ambos se alejan hasta llegar a una enorme montaña hecha con plátanos de peluche uno encima del otro. El perro toma los plátanos que carga el burro y los arroja a la montaña.

PLL de la conejita y del perro.



19 - 78 - (78) [1]

00:00:06 00:07:37

Casa de la niña Habitación

Día Interior

Varios peluches viejos, incluyendo el peluche de león, hacen una larga fila para recibir una pequeña porción de puré en sus platos. El león de peluche pasa al primer lugar de la fila, colocan en su plato una porción de puré aún más pequeña que la del peluche anterior y pela los ojos.

PM del león.



20 - 79 - (79) [1]

00:00:04 00:07:41

Casa de la niña Habitación

Día Interior

Varios peluches pequeños, parados en fila uno al lado del otro, practican golpeando al aire con plátanos de peluche como si fueran espadas.

PLL de los peluches.



21 - 80 - (80) [1]

00:00:09 00:07:50

Casa de la niña Habitación

Día Interior

El roedor de peluche se tambalea mientras camina hacia la conejita cargando en los brazos un montón de bolas de hilo. Se tropieza, cae al suelo y las bolas de hilo se van rodando a su alrededor.

PLL del roedor.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 21 Dir. Sónido [] Dir. Fot []
 21 - 81 - (81) [1] 00:00:02 00:07:52
 Casa de la niña Habitación Día Interior
 La conejita voltea la mirada hacia él.



PLL de la conejita.



21 - 82 - (82) [1] 00:00:03 00:07:55
 Casa de la niña Habitación Día Interior
 El peluche de sapo disfrazado como mo no voltea hacia el roedor.

PLL de los peluches.



21 - 83 - (83) [1] 00:00:06 00:08:01
 Casa de la niña Habitación Día Interior
 El sapo se acerca al roedor y comienza a golpearlo con un plátano de peluche.

PLL del roedor y del sapo.



21 - 84 - (84) [1] 00:00:02 00:08:03
 Casa de la niña Habitación Día Interior
 La conejita pega un grito y deja caer su aguja de coser.

PP de la conejita.



21 - 85 - (85) [1] 00:00:10 00:08:13
Casa de la niña Habitación **Día Interior**
 El sapo deja al roedor tirado en el suelo y comienza a caminar hacia la conejita. El roedor ve boquiabierto al sapo. Se levanta rápidamente apretando los dientes, le quita el plátano al sapo y le cae a plátanos hasta tumbarlo. La conejita lo ve tapándose la boca con las manos.

PLL del roedor y del sapo.



21 - 86 - (86) [1] 00:00:03 00:08:16
Casa de la niña Habitación **Día Interior**
 El roedor volteo hacia el resto de los peluches.

PP del roedor.



21 - 87 - (87) [1] 00:00:04 00:08:20
Casa de la niña Habitación **Día Interior**
 Los peluches lo ven de vuelta boquiabierto y dejan caer sus materiales de trabajo con cara de disgusto.

PG de los peluches.



22 - 88 - (88) [1] 00:00:04 00:08:24
Casa de la niña Habitación **Día Interior**
 Uno tras otro, los peluches agarran los plátanos apilados en la montaña.

PD de las manos de los peluches.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 23 Dir. Sonido [] Dir. Fot []



23 - 89 - (89) [1] 00:00:07 00:08:31
Casa de la niña Habitación Día Interior
Los peluches sostienen los plátanos como si fueran espadas o fusiles. El peluche de sapo está sentado entre ellos con los brazos amarrados y mirando hacia abajo. El gorila se para frente a ellos frunciendo el ceño y clavando su plátano de peluche en la sábana.

PG de los peluches.



23 - 90 - (90) [1] 00:00:04 00:08:35
Casa de la niña Habitación Día Interior
Se quita la corbata de lazo de su cuello.

PM del gorila.



23 - 91 - (91) [1] 00:00:01 00:08:36
Casa de la niña Habitación Día Interior
El peluche de león apunta su plátano de peluche al gorila, corre hacia él y los demás peluches lo siguen.

PG de los peluches.



23 - 92 - (92) [1] 00:00:12 00:08:48
Casa de la niña Habitación Día Interior
El gorila tumba a los peluches que se le acercan uno tras otro golpeándolos con su plátano de peluche. El roedor de peluche se le acerca, bloquea un par de ataques del gorila con su plátano hasta que recibe un golpe que lo saca volando hacia atrás y lo deja tirado boca abajo.

PLL del gorila.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 24 Dir. Sondo [] Dir. Fot []



23 - 93 - (93) [1] 00:00:06 00:08:54
Casa de la niña Habitación Día Interior
El gorila se acerca caminando lentamente al roedor. El roedor ve con la boca abierta la aguja de la conejita tirada al frente suyo, la toma rápidamente y la clava en la punta de su plátano.

PM del roedor.



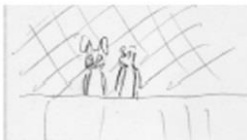
23 - 94 - (94) [1] 00:00:07 00:09:01
Casa de la niña Habitación Día Interior
El gorila se para justo al lado del roedor y este se levanta de golpe y lo apuñala con la aguja en costura de su barriga. El gorila comienza a retroceder tambaleándose y dando vueltas mientras la costura se va deshaciendo. Llega al borde de la cama y se cae de ella de espaldas.

PLL del gorila.



23 - 95 - (95) [1] 00:00:03 00:09:04
Casa de la niña Habitación Día Interior
El gorila ve desde el suelo con los ojos medio cerrados hacia la cima de la cama.

PLL del gorila.



23 - 96 - (96) [1] 00:00:07 00:09:11
Casa de la niña Habitación Día Interior
Allí, el roedor y la conejita se asoman hacia él apretando los dientes. El gorila cierra los ojos.

PLL de la cima de la cama con el roedor y la conejita.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 25 Dir. sonido [] Dir. Fot []



24 - 97 - (97) [1] 00:00:04 00:09:15
Casa de la niña Habitación Día Interior
El gorila abre los ojos de golpe tirado en el suelo, aprieta los labios y mira hacia un lado y otro.

PPP del gorila.



24 - 98 - (98) [1] 00:00:03 00:09:18
Casa de la niña Habitación Día Interior
El reloj de la mesa de noche marca las 6:30pm. SUENA la puerta de la casa abriéndose, los pasos y la voz de la niña ta rareando.

PD del reloj.



24 - 99 - (99) [1] 00:00:06 00:09:24
Casa de la niña Habitación Día Interior
La niña entra a la habitación y se detiene.

PM de la niña.



24 - 100 - (100) [1] 00:00:03 00:09:27
Casa de la niña Habitación Día Interior
Queda boquiabierta de repente.

PPP de la niña.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 26 Dir. Sonido [] Dir. Fot []



24 - 101 - (101) [1] 00:00:04 00:09:31
Casa de la niña Habitación Día Interior
Su cama llena de plátanos de peluche r
egados y a sus peluches golpeados y v
endados.

PG del cuarto.



24 - 102 - (102) [1] 00:00:04 00:09:35
Casa de la niña Habitación Día Interior
La niña levanta al gorila.

PLL del gorila.



24 - 103 - (103) [1] 00:00:08 00:09:43
Casa de la niña Habitación Día Interior
La niña ve al gorila apretando los diente
s. El gorila la ve de vuelta sudando y apr
etando los labios. La niña suspira sin áni
mo y se rasca la cabeza. Se levanta y s
e lleva al gorila de la habitación.

PPP de la niña y PM del gorila.



25 - 104 - (104) [1] 00:00:03 00:09:46
Casa de la niña Baño Día Interior
La niña entra al baño y deja al gorila en
cima del lavamanos.

PLL del gorila.

Proyecto [] Produtor [] Director [] 27 Dir. Sonido [] Dir. Fot []



25 - 105 - (105) [1] 00:00:10 00:09:56
Casa de la niña Baño Día Interior
Se para frente a la poceta. Toma un frasco de limpiador de pocetas colocado sobre el tanque y el palo de un limpia pocetas roto.

MPP de la niña.



25 - 106 - (106) [1] 00:00:03 00:09:59
Casa de la niña Baño Día Interior
La niña agarra al gorila jalándolo hacia la izquierda.

PLL del gorila.



25 - 107 - (107) [1] 00:00:08 00:10:07
Casa de la niña Baño Día Interior
La niña ve al gorila inclinando la cabeza mientras sostiene el palo del limpia pocetas en la otra mano. Sonríe y le clava el palo en el agujero descoosido de su barbiga.

PP de la niña y PA del gorila.



25 - 108 - (108) [1] 00:00:12 00:10:19
Casa de la niña Baño Día Interior
La niña acerca al gorila a la poceta y le echa encima líquido del limpiador de pocetas. La boca del gorila empieza a temblar.

PLL del gorila.

Proyecto Productor Director 28 Dir. Sonido Dir. Fot
26 - 109 - (109) [1] 00:00:30 00:10:49
Casa de la niña Baño Día Interior
La niña limpia la poceta con el gorila mi
entras pasan los créditos finales.



PROPUESTA TÉCNICA

Realización de un cortometraje animado haciendo uso de técnicas de animación 2D tradicional. Los movimientos de los personajes se dibujan “cuadro por cuadro” sobre papel. Un animador se encarga de dibujar individualmente todos los dibujos extremos (que marcan el comienzo, el final o los cambios de dirección de un movimiento) e intermedios (que dan fluidez entre los extremos) necesarios para la animación de cada plano. Los dibujos son escaneados, pintados digitalmente y finalmente puestos en video haciendo uso de programas como Photoshop (edición de imágenes), Anime Studio Pro (composición y animación de elementos) y Sony Vegas Pro (edición de audio y video).

Tomando en cuenta varias características del cortometraje, como lo caricaturesco y simpático de sus personajes (animales más o menos humanizados, con rasgos suaves y baja estatura) o la inocencia con la que es presentada la historia (en realidad compleja y dolorosa, pues se trata del ascenso y la caída de un tirano), que permiten clasificarlo como de género infantil, se optó por emplear una estética visual en la animación que recuerde a las imágenes de un libro ilustrado para niños. El resultado de la técnica desarrollada con este fin es como el de la siguiente imagen:



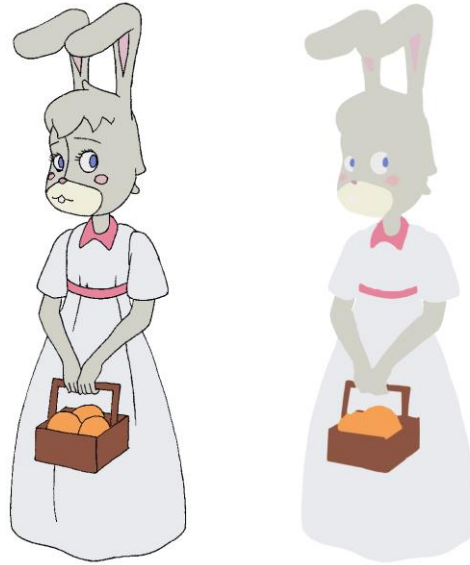
Las líneas de contorno tanto de los personajes como de la escenografía son de lápiz de color negro, están valorizadas y tienen algunas aberturas que permiten que los colores de relleno de los personajes estén en contacto con los de la escenografía y viceversa. Esto a diferencia de las líneas de contorno delgadas, de grosor uniforme y completamente cerradas para cada figura que suelen emplearse en industrias de la animación como la japonesa o la estadounidense.

Para lograr este efecto en un dibujo hecho a lápiz, fue necesario transferirlo a otra hoja usando un marcador delgado o rapidograph, procurando cerrar las líneas de todas las áreas de la figura, y luego hacer una segunda transferencia a una tercera hoja usando un lápiz de color negro, usando líneas variables y abiertas, de la siguiente manera:

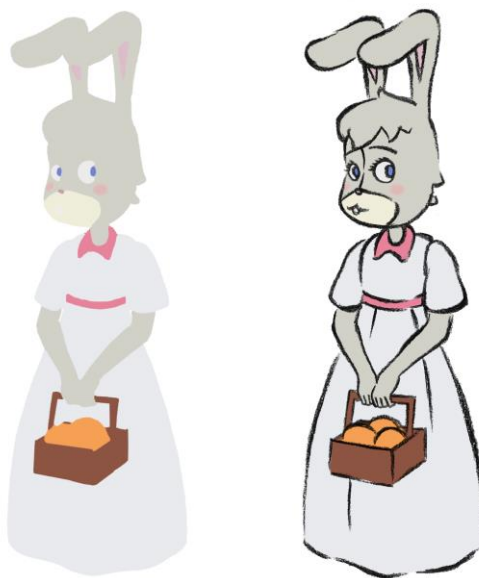


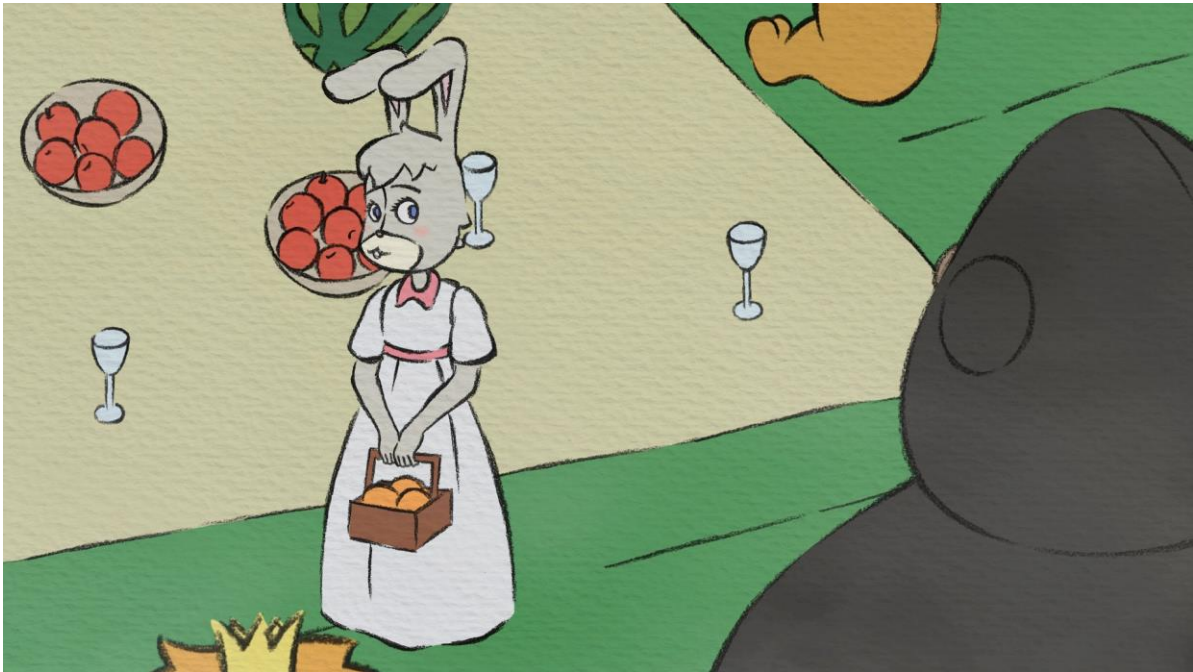
Posteriormente se tomó el dibujo con las líneas de tinta (el segundo de la imagen anterior), y una vez escaneado se pintó digitalmente aprovechando que las líneas cerradas y uniformes facilitan la aplicación del color a las distintas áreas de la figura. Una vez pintado,

se eliminaron las líneas de contorno mediante un filtro de Photoshop llamado “Pinceladas”, obteniendo un dibujo compuesto solo de manchas de color como se ve a continuación:



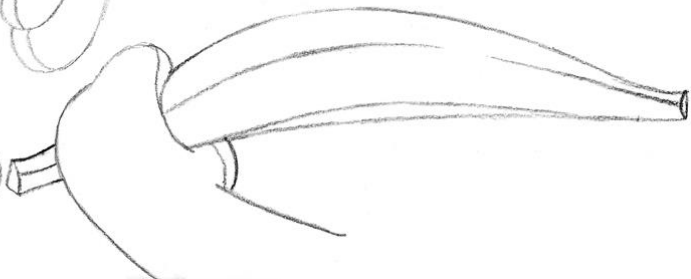
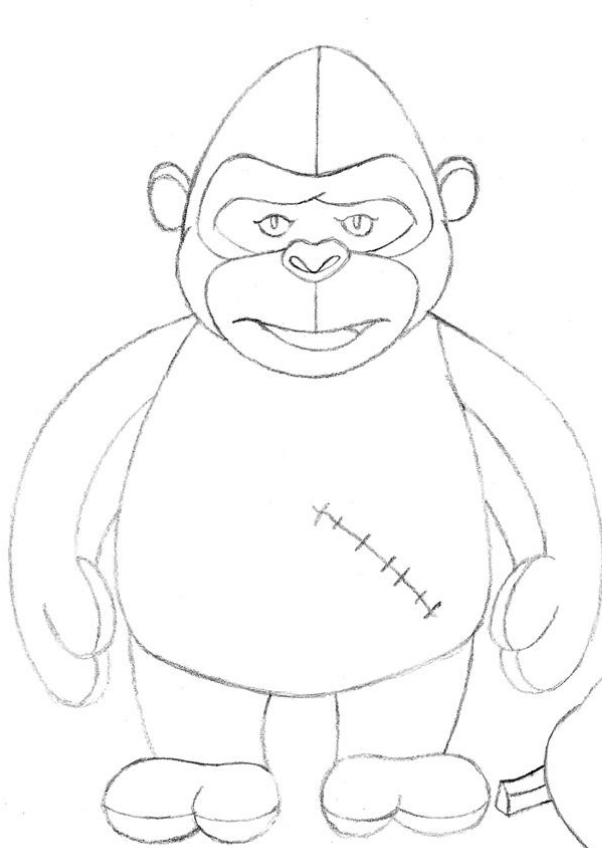
Finalmente se colocó el dibujo de las líneas de lápiz negro sobre las manchas de color, y el resultado se usó en la composición de la imagen final junto a otros elementos, como la escenografía, que pasaron por el mismo proceso. Encima de toda la imagen se colocó la textura de una cartulina para acuarela, obtenida al escanear una cartulina de ese tipo:





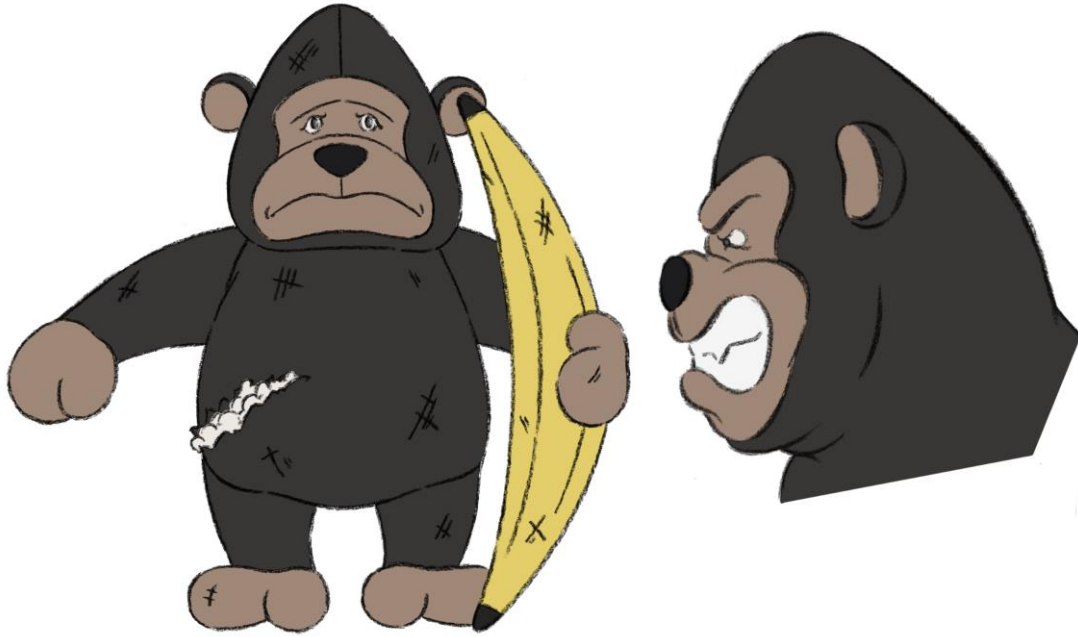
Este procedimiento se aplicó a cada uno de los aproximadamente 1200 dibujos que necesitó la animación del cortometraje, por lo que se usaron unas 3600 hojas de papel. El trabajo del delineado de los dibujos en tinta y en creyó estuvo casi en su totalidad a cargo de Carlos Machado.

PRIMEROS DISEÑOS DE PERSONAJES



DISEÑOS FINALES DE PERSONAJES

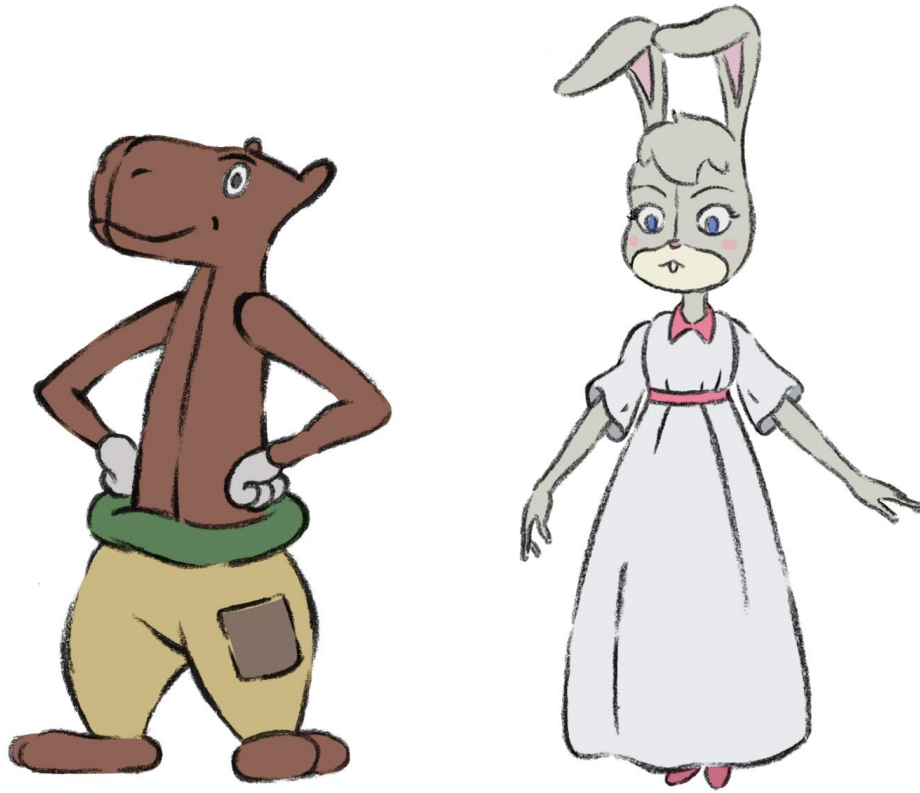
Gorila Platanote



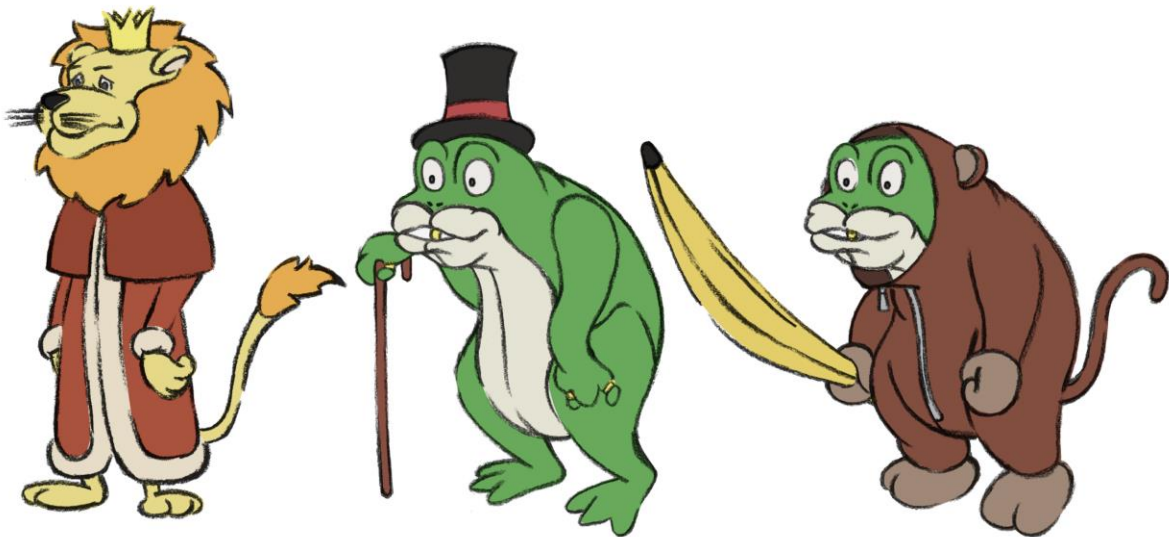
Niña



Roedor (chiguire) y conejita



León y sapo



Peluches de la niña



PLAN DE TRABAJO INICIAL

Animación:

SEMANA	PLANOS PARA ANIMAR
27 de abril al 3 de mayo	1 a 5
4 al 10 de mayo	6 a 10
11 al 17 de mayo	11 a 15
18 al 24 de mayo	16 a 20
25 al 31 de mayo	21 a 25
1 al 7 de junio	26 a 30
8 al 14 de junio	31 a 35
15 al 21 de junio	36 a 40
22 al 28 de junio	41 a 45
29 de junio al 5 de julio	46 a 50
6 de julio al 12 de julio	51 a 55
13 de julio al 19 de julio	56 a 60
20 de julio al 26 de julio	61 a 65
27 de julio a 2 de agosto	66 a 70
3 al 9 de agosto	71 a 75
10 al 16 de agosto	76 a 80
17 al 23 de agosto	81 a 85
24 al 30 de agosto	86 a 90

31 de agosto al 6 de septiembre	91 a 95
7 al 13 de septiembre	96 a 100
14 al 20 de septiembre	101 a 105
21 al 27 de septiembre	106 a 109
28 de septiembre al 4 de octubre	Revisiones
5 al 11 de octubre	Revisiones

Grabación de sonidos y posproducción: 12 al 31 de octubre.

PRESUPUESTO INICIAL

(Febrero de 2015)

RECURSO HUMANO:

- Director: Bs. 15000 mensual, Bs. 105000 total (7 meses).
- Productor: Bs. 15000 mensual, Bs. 105000 total (7 meses).
- 1 animador 2D: Bs. 30000 mensual, Bs. 180000 total (6 meses).
- 1 entintador/editor de imágenes en digital: BS. 10000 mensual, Bs. 60000 total (6 meses).
- 1 técnico de sonido: Bs 500 por hora, Bs. 12000 total (24 horas).
- 1 editor de video para animación 2D: Bs 500 por hora, Bs. 12000 total (24 horas).
- 1 músico compositor: Bs. 20000 mensual (1 mes).
- 1 actriz de voz: varios personajes sin diálogos, Bs. 4000 total (1 hora).
- 2 actores de voz: varios personajes sin diálogos, Bs. 4000 cada uno, Bs. 8000 total (1 hora).

TOTAL: Bs. 506000

MATERIAL:

- 1 habitación u oficina bien iluminada: Bs. 25000 mensual, Bs. 150000 total (6 meses).
- 4000 hojas de papel tamaño carta (8 resmas): Bs. 500 cada una, Bs. 4000 total.
- 15 lápices HB: Bs. 10 cada uno, Bs. 150 total.
- 8 lápices 4H: Bs. 10 cada uno, Bs. 80 total.
- 6 gomas de borrar: Bs. 10 cada una, Bs. 60 total.
- 20 lápices de color negro: Bs. 15 cada uno, Bs. 300 total.
- 6 sacapuntas metálicos: Bs 30 cada uno, Bs. 180 total.
- 2 tirros: Bs. 50 cada uno, Bs. 100 total.
- 2 juegos de reglas: Bs. 500 cada uno, Bs. 1000 total.
- 2 mesas de luz: Bs 4500 cada una, Bs 9000 total
- 2 lámparas de cuarto pequeñas: Bs. 1200 cada una, Bs. 2400 total.
- Dos cajas de clips: Bs. 50 cada una, Bs. 100 total.
- 3 sillas cómodas: Bs. 5000 cada una, Bs. 15000 total.
- Impresora multifuncional: Bs. 30000.

- Sistema continuo de tinta lleno o 3 juegos de cartuchos de tinta de impresora: Bs. 8000.
- 2 computadoras con 8GB de memoria cada una y monitores de al menos 19 pulgadas: Bs. 180000 cada una, Bs. 360000 total.
- Audífonos de alta fidelidad: Bs. 6000.
- 1 cámara fotográfica con soporte de video: Bs. 6000.
- 1 trípode: Bs. 2500.
- 1 tarjeta de memoria SD de al menos 4 GB: Bs. 600.
- 1 disco duro externo de al menos 1 TB: Bs. 16000.
- 1 tableta digitalizadora: Bs 20000.
- 2 alfombrillas de ratón ergonómicas: Bs. 700 cada una, Bs. 1400 total.

TOTAL: Bs. 632870

GRAN TOTAL: Bs. 1138870.

PLAN DE FINANCIAMIENTO INICIAL

Los siguientes recursos serán aportados por el estudiante o por colaboradores y en un principio no requerirán inversiones en la producción del cortometraje:

HUMANO:

- Director: cargo ocupado por el estudiante.
- Productor: cargo ocupado por el estudiante.
- 1 animador 2D: cargo ocupado por el estudiante.
- 1 entintador/editor de imágenes en digital: trabajo aportado por un colaborador.
- 1 técnico de sonido: cargo ocupado por el estudiante.
- 1 editor de video para animación 2D: cargo ocupado por el estudiante.
- 1 músico compositor: trabajo aportado por un colaborador

REDUCCIÓN DEL TOTAL: Bs. 494000

MATERIAL:

- 1 habitación u oficina bien iluminada: aporte del estudiante.
- 2 tirros: aporte del estudiante.
- 2 juegos de reglas: aporte del estudiante.
- 2 mesas de luz: aporte del estudiante.
- 2 lámparas de cuarto pequeñas: aporte del estudiante.
- 3 sillas cómodas: aporte del estudiante.
- Impresora multifuncional: aporte del estudiante.
- Sistema continuo de tinta lleno o 3 juegos de cartuchos de tinta de impresora: aporte del estudiante.
- 2 computadoras con 8GB de memoria cada una y monitores de al menos 19 pulgadas: aporte del estudiante.
- Audífonos de alta fidelidad: aporte del estudiante.
- 1 cámara fotográfica con soporte de video: aporte del estudiante.
- 1 trípode: aporte del estudiante.
- 1 tarjeta de memoria SD de al menos 4 GB: aporte del estudiante.
- 1 disco duro externo de al menos 1 TB: aporte del estudiante.
- 1 tableta digitalizadora: aporte del estudiante.

- 2 alfombrillas de ratón ergonómicas: aporte del estudiante.

REDUCCIÓN DEL TOTAL: Bs. 628300

TOTAL FINAL: Bs. 16570.

FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA FINAL

Guion: Santiago Astor

Dirección: Santiago Astor

Producción: Santiago Astor

Música original: Miguel Astor

Diseños: Santiago Astor

Animación: Santiago Astor

Entintado y delineado: Carlos Machado

Limpieza y color: José Daniel Fuino, Santiago Astor

Dibujo de escenografías: Santiago Astor

Montaje: Santiago Astor

Edición de audio y video: Santiago Astor

Grabación de sonidos: Ender Pérez

Voces femeninas: Niobe Rojas

Voces masculinas: Ender Pérez, Santiago Astor

Diseño Gráfico: José Daniel Fuino

INFORME FINAL

El cortometraje fue producido por un equipo técnico de apenas tres personas. No solo estuve a cargo de los trabajos de dirección y producción, así como de la escritura del guion según me correspondía como aspirante a la Licenciatura en Artes, sino también de la totalidad de los trabajos de diseño de personajes, animación (tanto en papel como en digital), dibujo de fondos, montaje, edición de audio y video y cualquier otra cosa de la que no hubiera quién se ocupara. Apenas contaba con dinero suficiente para cubrir el costo de los materiales según aparecen en el presupuesto que, para el momento de la culminación de este trabajo, sería al menos del 300 % de lo previsto.

Carlos Machado, uno de mis compañeros de estudio desde que entré a la universidad, se encargó de entintar con rapidograph y luego delinear con lápiz de color negro los aproximadamente 1300 dibujos de la animación (excluyo solo una mínima parte que hice yo antes de que él se incorporara al equipo, que corresponde a los primeros dos planos, y los que hice para explicarle la técnica a utilizar). Este bien podría haber sido el trabajo de dos personas, por lo que la colaboración de Carlos, que ofreció su trabajo de calidad durante ocho meses de la producción sin ningún compromiso de remuneración, fue fundamental para la culminación del cortometraje. El diseñador gráfico José Daniel Fuino, tercer miembro del equipo, se incorporó en la mitad de la producción y se encargó de la limpieza y el coloreado digital de los dibujos. Hasta ese momento yo me había ocupado también de esos trabajos, y al admitir la imposibilidad de terminar el cortometraje en un tiempo razonable la llegada de José Daniel, quién aportó un trabajo de gran calidad y mantuvo la puntualidad necesaria, fue un verdadero salvavidas. Además, José Daniel se encargó de la elaboración del poster de la película.

La música original del cortometraje fue un aporte de mi padre, que utilizó únicamente sonidos digitales. Como vivimos en el mismo apartamento el trabajo fluyó perfectamente. Pude sentarme con él durante gran parte del proceso de composición, explicar las veces necesarias los detalles de la relación entre la música y la imagen, que en este caso es sobre todo descriptiva, y considerar cada idea que él aportaba. En cuanto al sonido, debo agradecer a Ender Pérez el haberme ayudado con los efectos de sonido y las voces del cortometraje usando sus equipos de grabación (un micrófono unidireccional marca Rode y una grabadora

Zoom H4N), una mañana en su oficina antes del horario de trabajo. Niobe Rojas aportó su actuación para las voces femeninas del cortometraje y el mismo Ender hizo conmigo las voces masculinas.

Resultó imposible culminar el cortometraje según el cronograma inicial de seis meses, y no solo por la gran cantidad de trabajo y la imposibilidad monetaria para incorporar a un mayor número de personas al equipo. Debido a la falta de una oficina común para trabajar (que alquilar por un mes habría costado la totalidad de lo gastado durante los 9 meses de trabajo), las reuniones para intercambiar los dibujos terminados y materiales de trabajo entre uno y otro miembro del equipo tuvieron lugar en estaciones de autobús o del metro de Caracas, lo que implicó sobrevivir a uno que otro intento de robo. A esto se suma un paro universitario, numerosas y esporádicas suspensiones de actividades y constantes paros de empleados y obreros que dificultaron por varios meses las reuniones en la universidad, las consultas académicas y la incorporación de otros estudiantes al proyecto. En varias ocasiones fue necesario adaptar escenas para emplear movimientos más simples y reducir el trabajo de la animación (un caso particular es el baile del gorila de la escena 17, que fue completamente eliminado). El presupuesto total con el que realmente se contó para el cortometraje fue de 36000 bolívares, que para el momento de la culminación de este trabajo equivalen a unos 36 dólares. Aunque la cifra en bolívares es mucho mayor a la planteada inicialmente en el plan de financiamiento, apenas logra cubrir el alza de precios producto de la inflación de aproximadamente 300 % que tuvo el país durante el 2015. Sin embargo, a pesar de todas las dificultades, en trabajó se culminó satisfactoriamente y todos en el equipo estamos orgullosos de ello.