

FLICK
Un parpadeo, una imagen en la memoria

LIDIA ESPERANZA MATABANCHOY TORRES

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
MAESTRÍA EN ARTES VISUALES
SAN JUAN DE PASTO
2014

FLICK
Un parpadeo, una imagen en la memoria

Trabajo de grado para optar al título de Maestra en Artes Visuales.

LIDIA ESPERANZA MATABANCHOY TORRES

Asesor:
CARLOS GONZÁLEZ HIDALGO
Maestro en Artes Visuales - Mg en Docencia Universitaria

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
MAESTRÍA EN ARTES VISUALES
SAN JUAN DE PASTO
2014

NOTA DE RESPONSABILIDAD

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva de los autores”

Artículo 1° del Acuerdo N° 324 de octubre 11 de 1966, Emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño

Nota de aceptación

Presidente Jurado

Firma Jurado

Firma Jurado

San Juan de Pasto, Agosto 22 del 2014

DEDICATORIA

Quiero empezar dedicando mi trabajo de grado primeramente a Dios por brindarme esta oportunidad, y darme la fortaleza para seguir adelante cuando he estado a punto de caer.

De igual manera dedico mi trabajo de grado a mis padres los cuales me han apoyado no solo en mi carrera universitaria, sino durante toda mi vida brindándome ese cariño verdadero, apoyo incondicional siendo la base de lo que soy hoy en día gracias a sus consejos y buenos ejemplos.

Un agradecimiento especial al maestro Carlos González Hidalgo asesor de mi proyecto de grado quien me ha orientado, apoyado y corregido con un interés y entrega total ayudándome a crecer profesionalmente pero aún más como persona.

A mi novio una de las personas más importante en mi vida que compartió conmigo a lo largo de todo este trabajo experiencias buenas y malas, risas, desánimos, brindándome su apoyo día a día con sus buenos consejos y sobre todo con su gran amor.

A mi familia por su apoyo incondicional y aportar un granito de arena en todo lo que estuvo a su alcance.

Por otra parte agradecer a compañeros amigos y a todas las personas que de una u otra manera colaboraron en la realización de este proyecto.

RESUMEN

El presente trabajo de grado se basa en dar a conocer una situación personal resaltando una característica física como lo es la forma de mis ojos, y una cicatriz que quedo como resultado de un grave accidente, utilizando el concepto parpadeo como expresión de la memoria para poder contar mi historia por medio de imágenes unidas en una animación que recuerdan mi niñez, las personas que influyeron para bien para mal en mi vida, todos y cada uno de los sentimientos que tuve que afrontar durante mi infancia.

Este tipo de situaciones despierta un enorme interés por desarrollar un propósito, y transformar todos estos sentimientos negativos en hechos favorables para fortalecer mi autoestima y dar un giro, una catarsis a mi vida tanto en lo físico, lo estético y lo moral a través del arte.

ABSTRACT

This paper grade is based on publicizing a personal situation highlighting a physical characteristic such as the shape of my eyes, and a scar that was left as a result of a serious accident, using the flash concept and expression of memory to tell my story through images together into an animation reminiscent of my childhood, people bad influence for good in my life, each and every one of the feelings that I faced during my childhood.

Such situations arouses huge interest in developing a purpose, and transform these negative feelings favorable facts to strengthen my self-esteem and make a turn, a catharsis to my life both physically, aesthetic and moral through art .

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	14
CAPITULO 1. MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL. EL PARPADEO Y LO AUDIOVISUAL.....	17
1.1 PREPRODUCCIÓN	26
1.2 CONFRONTACIÓN ENTRE TODOS LOS REFERENTES	28
2. DE LA INVESTIGACIÓN PREVIA A LA PRÁCTICA.....	31
2.1 EL ARGUMENTO	31
2.2 CONSTRUCCIÓN ESCALETA	32
2.3 DEFINICIÓN DE PERSONAJES	33
2.4 ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES.....	40
2.5 ELABORACIÓN DEL GUION	54
2.6 CONSTRUCCIÓN STORY BOARD.....	54
2.7 ENCUADRES.	58
2.8 CONSTRUCCIÓN DE LOS MUÑECOS ARTICULADOS.....	61
2.9 EXPRESIÓN Y GESTOS DE LOS PERSONAJES.....	73
2.10 PRUEBAS DE LOCACIONES Y ESPACIOS.....	82
2.11 PRUEBAS DE SOFTWARE.....	87
2.12 ANIMACIÓN.....	88
2.13 DESCRIPCIÓN DE AMBIENTES	97
2.14 EDICIÓN Y MONTAJE.....	98
2.15 BANDA SONORA	101
2.16 RENDERIZAJE	103
3. SOBRE EL TRABAJO FINAL	104
BIBLIOGRAFÍA.....	106
CIBERGRAFÍA.....	107
ANEXOS.....	108

LISTA DE IMÁGENES

	Pág.
Imagen 1. Fotografía Real	22
Imagen 2 Logo obtenido al articular las formas de mi rostro	22
Imagen 3 Fondos para la expresión sentimental de Lidia	27
Imagen 4 Prueba Práctica	28
Imagen 5. Pasos para la elaboración de la escaleta.....	32
Imagen 6. Construcción escaleta.....	33
Imagen 7 Personajes ilustrados muy infantiles	33
Imagen 8 Antagonista ilustrado como un puerco	34
Imagen 9 Cambios físicos del personaje	35
Imagen 10 Cambios sutiles que expresaran maldad	35
Imagen 11 Diferentes fondos para definir emociones.....	36
Imagen 12 Ilustraciones Edgar Rodez	37
Imagen 13 Pulpo.....	38
Imagen 14 Superhéroe	38
Imagen 15 Ilustración Personaje principal	39
Imagen 16 Ilustración personaje secundario	40
Imagen 17 Lidia	41
Imagen 18 Etapas de bocetación Protagonista	41
Imagen 19 Ilustración final Lidia.....	42
Imagen 20 Jhon	42
Imagen 21 Etapas de bocetación antagonista	43
Imagen 22 Ilustración final Jhon	44
Imagen 23 Martha.....	44
Imagen 24 Etapas de bocetación personaje secundario	45
Imagen 25 Ilustración final Martha	46

Imagen 26 Teresa.....	46
Imagen 27 Etapas de bocetación personaje secundario	47
Imagen 28 Ilustración final Teresa.....	48
Imagen 29 Carlos.....	48
Imagen 30 Etapas de bocetación personaje secundario	49
Imagen 31 Ilustración final Carlos.....	49
Imagen 32 Jaime	50
Imagen 33. Etapas de bocetación personaje secundario	50
Imagen 34 Ilustración final Jaime.....	51
Imagen 35 Milena	51
Imagen 36 Etapas de bocetación personaje secundario	52
Imagen 37 Ilustración final Milena.....	52
Imagen 38 Etapas de bocetación extras.....	53
Imagen 39 Ilustración final Extras	53
Imagen 40 Ciempiés utilizado para la animación.....	53
Imagen 41 Plano detalle	58
Imagen 42 Primerísimo primer plano	58
Imagen 43 Primer plano.....	59
Imagen 44 Plano medio corto	59
Imagen 45 Plano general	60
Imagen 46 Plano total	60
Imagen 47 Plano cenital	61
Imagen 48 Primeras pruebas estructura.....	62
Imagen 49 Herramienta tercera mano	63
Imagen 50 Lugar, material y equipo adecuado para la realización de estructuras	64
Imagen 51 Elaboración estructura articulada.....	65
Imagen 52 Estructura terminada y vestida.....	66
Imagen 53 Relleno de espuma	66
Imagen 54 Tela modificada con vinilo.....	67
Imagen 55 Proceso de elaboración vestuario de los personajes.....	68

Imagen 56 Unión de piezas y terminado del vestuario	69
Imagen 57 Elaboración de cabezas.....	70
Imagen 58 Acabado final	70
Imagen 59 Elaboración y terminado de manos.....	71
Imagen 60 Ubicación elementos distintivos de cada personaje.....	71
Imagen 61 Escultura Jhon realizada en arcilla	72
Imagen 62. Lidia	73
Imagen 63 Gestos Lidia	73
Imagen 64 Ejemplo diferentes gestos.....	74
Imagen 65. Jhon	75
Imagen 66 gestos Jhon.....	75
Imagen 67. Jaime	76
Imagen 68 Gestos Jaime	76
Imagen 69. Salvador: Carlos.....	77
Imagen 70 Gestos Carlos	77
Imagen 71. Hermana: Milena.....	78
Imagen 72. Gestos Milena	78
Imagen 73. Mamá: Teresa.....	79
Imagen 74 Gestos Teresa	79
Imagen 75. Profesora: Martha	80
Imagen 76 Gestos Martha	80
Imagen 77 Ciempiés	81
Imagen 78. Extras.....	81
Imagen 79. Gestos extras.....	81
Imagen 80 Lugar inadecuado para el escenario.....	82
Imagen 81 Lugar y soporte donde se realizó el rodaje	83
Imagen 82. Iluminación.....	83
Imagen 83 Resultado primera prueba de iluminación.....	84
Imagen 84 Elaboración de lámparas	85
Imagen 85 Lámparas con su respectiva base	85

Imagen 86 Ubicación fondo verde e iluminación.....	86
Imagen 87 Pruebas de iluminación.....	87
Imagen 88 Animación personaje principal sin rostro.....	88
Imagen 89 Prueba piloto de animación en Photoshop.....	89
Imagen 90 Diferentes gestos realizados en papel	89
Imagen 91 Animación del maquillaje	90
Imagen 92 Fotomontaje de mis ojos y el lente de una cámara	91
Imagen 93 fondos abstractos.....	92
Imagen 94 cambio de gestos.....	92
Imagen 95 Pruebas para mover los tentáculos del pulpo	93
Imagen 96 Elaboración herida	93
Imagen 97 Ciempiés real	94
Imagen 98 Ciempiés simbolizando la cicatriz de lidia	94
Imagen 99 Animación por recortes	95
Imagen 100 Jarrón utilizado para simbolizar el cráneo de Lidia	95
Imagen 101 Bombillo modificado	96
Imagen 102. Animación de tres personajes a la vez.....	96
Imagen 103. Fondos reales	97
Imagen 104. Retoques en el programa Photoshop.....	98
Imagen 105. Fotomontaje	99
Imagen 106. Fotomontaje utilizando diferentes fotografías	99
Imagen 107. Fotografía utilizando fondo verde.....	100
Imagen 108. Choma reemplazado por el fondo elegido	101
Imagen 109. Composición musical	102
Imagen 110. Registro articulados en el Software Vegas Pro. 10.....	103
Imagen 111 Fotografía Lidia	104

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Escaleta.....	109
Anexo B. Guión.....	113
Anexo C. Storyboard.....	124

INTRODUCCIÓN

Este proyecto centra su interés en crear una propuesta audiovisual para causar un impacto de interés y reflexión, resaltando una característica física propia de su protagonista, quien desde su niñez tuvo que vivir acontecimientos desagradables desatados por la forma de sus ojos. Tal particularidad visual fue el inicio de muchos sentimientos negativos como la rabia, el enojo y el desprecio, que tomaron fuerza cuando un accidente marcó para siempre su vida y su rostro con una profunda herida que más tarde se convertiría en una cicatriz difícil de borrar, tanto en lo físico como en lo psicológico.

Estas dos particularidades en su rostro fueron el detonante que generó gran controversia entre sus compañeros dándole un ambiente hostil basado en burlas, apodos, insultos y señalamientos.

Este tipo de circunstancias despiertan un enorme interés por desarrollar acciones artísticas con el propósito de cambiar, poco a poco, el pensamiento negativo tradicionalista acerca de las cicatrices por un pensamiento más positivo, tanto en lo físico, lo estético o lo moral.

Pero más allá de contar mi propia historia, personalmente me propongo crear un lenguaje artístico para establecer unas perspectivas del concepto *parpadeo*, el cual se toma como una metáfora, donde la comparación entre lo natural del parpadeo del ojo, se simboliza con el accionar físico y repetitivo del obturador de una cámara fotográfica. Las acciones fueron tomados de una manera mecánica con un propósito de representar la captura de una imagen, congelar instantes y describir momentos; aspectos que juegan un papel importante si se trata de recordar un momento, un suceso o simplemente una imagen mental de la memoria, en este caso la representación de la cicatriz.

La unión de conceptos como cicatriz, parpadeo, memoria y animación, abren paso a *flick*, un video que gracias a la creación de imágenes, al uso de diferentes planos, a la comprensión de saberes de la animación y a la relación de lo real con lo virtual, puede dar respuesta a múltiples preguntas sobre los sucesos más relevantes de mi experiencia, como por ejemplo cuando adquirí mi cicatriz, cuando mi autoestima se vio afectada y cuando esta huella dejó ser un defecto para transformarse en una cualidad que me hace distinta y reconocible ante las demás personas.

Para materializar la historia, se recurrió a la animación en video, porque gracias a la relación del dibujo, la escultura, la música y la arquitectura, en una sola técnica se puede enriquecer la expresión, reforzar las ideas, enviar el mensaje de manera clara y concisa al espectador, para familiarizar a las personas con la filosofía estética del arte, pero sobre todo, gracias a la dimensión tiempo, se puede otorgarle vida a los personajes.

El filme animado exige mucho trabajo y un orden específico para estructurar la historia: la sinopsis, el argumento, la escaleta, el storyboard, el diseño de personajes y su correspondiente fabricación y articulación. Se usaron dibujos, modelos, collage, pintura, látex, vinilo, animación cuadro a cuadro, ilustración digital, escenas reales, entre otros que permitieron experimentar, estudiar y guiar el rodaje, la grabación, la edición y el montaje.

En una bitácora virtual se redactó el paso a paso de cada una de las actividades y tareas del proyecto, pero también todos los cambios y aportes que se dan en el trabajo de campo sustentando todos los signos visuales y sonoros involucrados en la expresión artística y en el montaje final.

El informe final se redacta en este documento a partir de cuatro capítulos detallados de la siguiente manera:

El **capítulo I** denominado *el parpadeo y lo audiovisual*, trabaja los cuatro conceptos principales que se integran en mi propuesta audiovisual: el parpadeo, la memoria, la cicatriz y la animación. Se pretende que se conozca un poco más sobre las variables que fundamentan este discurso.

En el **capítulo II** se hace una confrontación entre todos referentes tomados para esta investigación y la percepción personal sobre los mismos. Con ello se pretende observar los antecedentes externos a favor y en contra de los objetivos de mi proyecto, para comparar, justificar y analizar ideas que fortalezcan esta propuesta.

En el **capítulo III** se pretende pasar de la investigación previa a la práctica, entonces se muestran; los esquemas, los dibujos de animación, los fondos y las pruebas preliminares de montaje para comprobar la eficacia del video desde las metáforas más relevantes.

En el **capítulo IV** se describen los pasos de la elaboración audiovisual, se tiene en cuenta la coherencia y la calidad en todo el proceso de producción -sinopsis, argumento, plan de producción, escaleta, storyboard, guión, libreto-; de realización -cámaras, sonido, puesta en escena, transferencia-; y de postproducción -edición y montaje-.

Finalmente con este documento quiero señalar que cualquier persona es capaz de producir un buen trabajo con herramientas básicas, siempre y cuando invierta mucha imaginación, empeño y esfuerzo. La animación, desde cualquier pretexto, puede ayudarnos a producir una autentica obra de arte.

CAPITULO 1. MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL. EL PARPADEO Y LO AUDIOVISUAL

El concepto parpadeo es la base de este proyecto, para ser utilizado como expresión de la memoria. Si investigamos más a fondo, según el diccionario de la Lengua Española, *Parpadeo* significa “Abrir y cerrar repetidamente los párpados”¹, pero también se refiere al titilar o a la vacilación de la intensidad de la luz o a la oscilación de la luminosidad de un cuerpo o una imagen. En inglés se usa el término flick, de allí, el famoso portal de fotografía www.flickr.com, toma su nombre.

La obturación, tanto como el parpadeo sirven para capturar una imagen y congelar con ella instantes y momentos que son una representación del recuerdo, la evocación de un acontecimiento, una imagen mental, pero en el caso de esta investigación, se usa para construir una manera de contar los momentos claves de la historia de mi cicatriz.

El *parpadeo* es analizado desde su dimensión física, biológica, simbólica, y repetitiva: la función biológica consiste en proporcionar la humedad en los ojos para evitar que se sequen; la función física se describe como el cierre y la apertura rápida de los párpados. Es éste el movimiento que se quiere resaltar porque es mecánico y repetitivo, pero también porque sirve para indicar el inicio y el final de un instante. El parpadeo es utilizado simbólicamente como expresión de la memoria porque afecta los instantes y momentos que se quiere contar sobre la vida de su autora. El instante tiene una duración muy corta en el tiempo y por lo tanto una significación más limitada. Joanllvismontane, en su sitio web, se refiere al instante de una manera reflexivamente poética: *“a veces un instante unas veces más tarde otras más temprano hace la diferencia, el instante es la parte fundamental de la existencia es la fuerza del aquí y el ahora, el instante es toda la vida, el infinito convertido en síntesis del momento”*².

¹ DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA, parpadear, Vigésima segunda edición,2001, Disponible en: http://buscon.rae.es/drae/SrvltGUIBusUsual?TIPO_HTML=2&TIPO_BUS=3&LEMA=parpadear. (Consultado el 28 de Octubre de 2011).

² El instante, el momento, lo fundamental de la existencia en el infinito [En línea]/ aut. Joanllvismontane // www.Joanllvismontane.net. - S.F.. - 25 de julio de 2011. - http://www.Joanllvismontane.net/Joanllvismontane_exposicion_sala_morillo.htm.

En cambio el momento, tiene una significación más extensa, se refiere a un tiempo corto pero más largo que el instante, como por ejemplo cuando se dice que “todo depende de saber aprovechar el momento”.

El *parpadeo* nos brinda la posibilidad microscópica de un cambio. Hay historias como la mía que se pueden observar, fotograma a fotograma, recuerdos procedentes del mundo de la imaginación, de los sueños, de la literatura, de viajes a través del espacio y el tiempo, de los recuerdos o sueños del futuro o del pasado, donde lo habitual se transforma en inesperado.

Desde el parpadeo se le da un toque más natural al proceso tecnológico: la imagen ya no es solo la impresión de la luz sobre el procesador, desde el arte los estímulos visuales toman la mirada subjetiva de quien observa, la fotografía es como “Encerrar el mundo a través del ojo parpadeante de la cámara”³. Tanto es así que varias comunidades indígenas no permiten que se les tome fotos por miedo a que la cámara le robe el alma a quien es fotografiado.

Significativamente la fotografía mantiene el interés por resaltar un instante en la vida, capturar imágenes sin importar cuál sea, se vuelve primordial para el instante, y con cada imagen fija podremos recordar un suceso o un acontecimiento histórico que vale la pena abstraer para compartir con nuestros amigos, familiares o conocidos; tal como sucede cuando observamos un álbum con fotografías antiguas, las imágenes capturadas nos hacen revivir los recuerdos y nos hacen despertar sentimientos ocultos en la memoria.

De la memoria nace un recuerdo y del recuerdo una narración. En el caso presente esta narración se materializa conjugando la estética y la técnica, a través del montaje de imágenes y sonidos. Según la Real Academia de la Lengua Española, *Memoria* significa “Facultad psíquica por medio de la cual se retiene y recuerda el pasado”, Para esta propuesta, estos recuerdos conforman una historia basada en la cicatriz que evidencia un accidente de mi infancia, junto a toda la controversia que causa en el ambiente familiar, social y académico.

En mi memoria están aún muy presentes todas las situaciones que enfrenté al portar algo tan evidente como mi cicatriz; todos estos recuerdos nos llevan 16 años atrás, cuando yo era una niña tan imperativa, juguetona y curiosa como

³ HISTORIA DE LA FOTOGRAFÍA [En línea] / aut. Wikipedia // Wikipedia. - s.f.. - 11 de Julio de 2011. - http://es.wikipedia.org/wiki/historia_de_la_fotograf%C3%ADA.

cualquier persona de esa edad. En esa época mis compañeros de escuela me colocaron toda clase de apodos porque la forma física de mis ojos se asemeja mucho a las facciones de las personas asiáticas u orientales; esto fue el inicio de muchos encuentros, peleas, y roces con algunos de mis compañeros y con mi profesora, me causaba mucha rabia el hecho que se refirieran a mí de esta manera que lloraba y ya no quería volver a la escuela, siempre pensaba que era un insulto y me preguntaba: -“¿Por qué mis ojos son diferentes a los demás?. ¿Por qué son tan extraños? y ¿Por qué llaman tanto la atención?”.

Un día como de costumbre salimos con mis compañeros y la profesora al parque donde se desarrollaba la clase de educación física, pero este día fue muy particular porque la profesora me elige para realizar una competencia sobre un terreno empedrado, en compañía de Jhon, el niño que más me molestaba. En el momento de partida corrí tan fuerte que mi compañero quedo atrás, pero en un descuido me alcanza y me empuja tan fuerte que caí directamente sobre una enorme piedra y mi frente se lastimo gravemente.

Esta situación me llevo a quedar inconsciente por unos cuantos minutos, la profesora llegó hasta mí para tomarme en sus brazos pero se impresiona tanto que toma su celular y desesperada comunica lo ocurrido a mi madre, quien muy preocupada se da mucha prisa para llegar al lugar del accidente. En su desespero me mueve con fuerza con el ánimo de hacerme recobrar el conocimiento y mientras tanto mi profesora y compañeros emprenden la huida.

Paralelamente yo sentía que mi cara se llenaba de mucha sangre y dolor, lo único que podía hacer era llorar, en ese momento de pánico para mi madre, llega un señor muy apresurado en su motocicleta a percatarse de lo que estaba sucediendo y al mirarme se impresiona con la gravedad de mi herida, muy rápidamente nos sube a su motocicleta para llevarme de urgencias al hospital.

Una vez ahí me condujeron en una camilla a un cuarto muy frio donde procedieron a limpiar la sangre de mi rostro, pero con el mismo trapo blanco lleno de mi propia sangre, taparon mis ojos. Sentí que se demoraron mucho tiempo, yo temblaba, lloraba, no sabía que estaba pasando. Luego hubo silencio, me sentí sola, así que cobre fuerza, me levante de la camilla y lo único que deseaba era salir de ese lugar. Al verme en el espejo veo un enorme esparadrapo en la mitad de mi frente y mi ropa manchada de sangre... entonces me desesperé, no sabía qué hacer, la incertidumbre invadía todo mi ser y no sabía exactamente lo que había sucedido en mi rostro, no salía a ninguna parte mucho menos a la escuela.

Llegó el día que me quitaron los puntos y por ende el esparadrapo que cubría gran parte de mi frente, para mi sorpresa y gran tristeza la huella de este accidente fue una enorme y desagradable caracha negra muy similar a un ciempiés. Mi reacción obvia fue de rechazo: no la aceptaba, no era parte de mí y no la quería tener en mi rostro.

Después de un largo tiempo tenía que continuar con mi vida por eso tuve que regresar a mi escuela, sin embargo allí empezaría nuevamente mi tormento: el día que llegue a clase mis compañeros dejaron de lado la forma de mis ojos para concentrarse en la apariencia de la herida, recuerdo mucho que al principio fue un poco llevadero, no sé si por lastima o por culpa, pero la calma no duro mucho tiempo porque nuevamente se ensañaron contra mí con burlas y apodosos inspirados en esa enorme cicatriz que era imposible disimular, esconder o mucho menos desaparecer.

Aún hoy la forma de mis ojos llama la atención en todos los lugares donde me encuentro pero aún peor mi cicatriz es calificada como un desperfecto en mi rostro. Esta situación ha despertado un enorme interés por hacer que esta señal deje de ser vista como un defecto y con ayuda del arte motivar una apreciación más positiva de mi cicatriz como una cualidad estética, que forma parte no solo de mi apariencia física sino también como un fundamento de mi personalidad.

Hoy sé que el arte es una manifestación de la actividad humana cuyo propósito, entre otros, es comunicar una visión personal, interpretando lo real o imaginado a través de un lenguaje con signos universales y particulares, con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros y con una relación simbiótica de contenidos otorgados por el artista creativo, su obra y el espectador para posibilitar la creación de historias y mundos. Entonces me propuse trabajar en un enfoque artístico donde se diera respuesta a mis conflictos y diversas controversias por medio de una obra cuya complejidad invita a interpretar de un modo más positivo mi propio punto de vista sobre este desafortunado acontecimiento.

En algunas culturas africanas y centroamericanas, como la maya, los huastecas o los chichimecas, desde tiempo atrás se hace honor a la escarificación como símbolo de belleza. La palabra escarificación viene del inglés "scar" que significa cicatriz y es la acción adrede de producir o producirse *cicatrices* con cortes superficiales o profundos o quemaduras con fuego u otro agente químico. Tales heridas generan una costra de color oscuro, resultante de la muerte de tejido vivo. Las escarificaciones son por lo general más visibles sobre la gente con piel más oscura, en quienes los tradicionales tatuajes de tinta no son tan visibles. Muchas personas se hacen este tipo de tatuaje por motivos religiosos y sociales, pero

algunas creencias tribales africanas piensan que producir cicatrices sobre niños recién nacidos les ayuda a prevenir ciertas enfermedades.

En estas culturas se piensa que la piel lisa es inacabada y poco atractiva, por eso la mayoría de mujeres utilizan la escarificación como símbolo de belleza. Por ejemplo, en algunas culturas urbanas, la escarificación por quemadura se conoce como *branding* y consiste en una forma de tatuaje en relieve siguiendo diseños y motivos según el gusto del cliente.

Para otros, la escarificación cumple una finalidad erótica haciendo cortes en las nalgas de las mujeres, con diseños geométricos que convergen en los órganos sexuales, incluso algunas jóvenes son marcadas con varios diseños, cada uno con un significado sexual en particular. La técnica es tan ancestral como la misma civilización maya.

Como se dijo anteriormente, para algunas culturas la presencia de señales con figuras en diferentes partes del cuerpo son una cualidad y la repetición de dichas formas se hace cada vez más atractiva.

La intencionalidad de estas señales se tuvo en cuenta para justificar mi propia cicatriz, incluso aceptando que mi caso fue accidental, inesperado y doloroso tanto física como psicológicamente; al principio fue duro aceptar esta huella pero con el tiempo y el estudio de las culturas antes mencionadas opté por la resignación, fui dejando atrás todo lo negativo, di paso a pensamientos positivos y comencé a mirar mi huella como algo mío, algo propio, algo que siempre va a estar con migo, la acepto por la manera como mi cicatriz hace eco de la forma circular del ojo y la ceja integrándose a estos modelos y formando continuidad.

Estos aspectos positivos han hecho que paulatinamente mi autoestima vaya creciendo hasta tal punto de que los comentarios realizados por distintas personas no me afecten si no por el contrario, para aquellas personas con cicatrices que piensen que es algo negativo, puedan también ver su huella como un arte, así como yo quien ahora soy la autora conceptual de mi aspecto: mi cicatriz es estética porque se articula con las figuras de mi rostro, puedo afirmarlo con certeza gracias a los principios estéticos aprendidos durante mi paso por la academia.(como se puede apreciar en la imagen 1 y 2).

Imagen 1. Fotografía Real



Imagen 2 Logo obtenido al articular las formas de mi rostro



El diccionario de la real academia española define la cicatriz como una “señal que queda en la piel u otros tejidos orgánicos después de curarse una herida o lesión. Huella, vestigio o marca material que deja una guerra. Impresión que queda en el ánimo producida por algún sentimiento o suceso pasado”⁴ Según el psicoanálisis, particularmente en cuando al significado de los sueños, la cicatriz simboliza las luchas y los recuerdos dolorosos sobre sentimientos que no se han curado en su totalidad, que permanecen en la mente del soñador y que tienen efectos sensibles sobre su vida; si nos damos cuenta, estos últimos conceptos no solo se refieren a una señal física sino también sentimental teniendo siempre cada cicatriz una historia de por medio y es muy difícil que, en un mundo lleno de vanidad y cada

⁴ **Cicatriz** [En línea] // DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA - vigésima segunda edición. - 2001. - 5 de Octubre de 2011. - RAE. (2001). Cicatriz. Recuperado el 5 de Octubre de 2011, de DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA - Vigésima segunda edición: http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=vigesimo%20segunda%20edicion.

vez más perfeccionista, cuando se trata de belleza, una cicatriz pueda ser vista como algo positivo, como una cualidad que en el rostro crea identidad y valores para marcar la diferencia del portador o portadora respecto a los demás.

Como persona y aún más como artista, me di cuenta que mi cicatriz llama mucho la atención de las personas que me rodean, por lo tanto me di a la tarea de investigar sobre mi propuesta estética mediante encuestas, entrevistas y diálogos a personas de diferentes edades y géneros, el resultado fue algo negativo, la mayoría de personas coinciden en que una cicatriz es algo feo o no muy agradable, muchos recuerdan alguna historia de por medio y precisamente esos recuerdos traumáticos me aportan elementos cotidianos comunes para sustentar y dar consistencia a mi propia historia, de modo tal que los demás puedan sentirse identificados. Esta estrategia es usada frecuentemente en el arte, porque, cuando el acto de creación se convierte en un acto de comunicación con la sociedad, la propuesta se enriquece, conceptual, técnica y estéticamente.

En mi búsqueda he observado que la tecnología video causa la interpretación que necesito para materializar mi estrategia, con ella puedo afectar y transformar la información de manera artística, es decir puedo darle un aspecto sensible (sonoro y visual) a mis vivencias, sentimientos y emociones en un lenguaje más allá del entretenimiento o el morbo social, hacia un sentido metafórico cargado de simbología. "El video es un arte extremadamente personal, innovador gracias a la visión y al control del proceso que nos propone y gracias a la manera como utiliza la tecnología⁵.

Hoy en día la tecnología audiovisual digital es considerada fundamental porque conjuga lo tradicional manual con herramientas automáticas un flujo de trabajo más eficiente, donde las fantasías conviven equitativamente con las vivencias personales. El artista compone un ritmo original que hace sentir al espectador identificado con lo que ve; que evoluciona el conflicto del o de la protagonista; que transforma a todos los personajes; que precisa la pertinencia e intercalado de los planos y la economía de la narración; que justifica la música, el sonido de cada cosa, fenómeno o personaje; que tiene una duración necesaria y suficiente para despertar el deseo de seguir observando el video; y que promueva una reacción sensible, fundamentada en la reflexión estética.

⁵ "Hard tee vee" Las cartas José Santos. Carta a cuba, carta do Brasil "Viaduc du chay" [Publicación periódica] / aut. Minelli Rodrigo // III Festival Franco-Latino Americano de Videoarte. - p. 27-28.

El video es un recurso utilizado para la captura, codificación, almacenamiento, difusión de información la cual se transmite unidireccionalmente a un público en general a través de estímulos simultáneos ópticos y acústicos de modo que se represente la ilusión de movimiento se desarrolla audiovisualmente mediante el uso de diferentes planos teniendo en cuenta los detalles espaciales o temporales que se quieren resaltar para enfocar el interés, el intercalado de planos para otorgarle dinamismo y la duración de los mismos para construir un ritmo. Así la narración se conjuga con la estética y la técnica, uniendo imágenes y sonidos con el propósito de realizar y montar una historia coherente para el espectador.

Ya en el caso específico de la animación se construye un movimiento inexistente en la realidad; la animación según Máximo Eseverry animar significa «dar vida»: “la animación cuadro a cuadro supone dotar de vida o dotar de movimiento a objetos que carecen de ella.⁶ Para Richard Taylor, “la animación es definida normalmente como la creación de una ilusión de movimiento a través de la unión de una secuencia de imágenes inmóviles” (Taylor, 2004) Todo se resume en dotar de vida a una serie de personajes de otro modo inertes; se utiliza como técnica para representar situaciones que muchas veces solo ocurren en la imaginación. No obstante es permitido usar esas imágenes ideales para intentar corregir una situación vivencial, incluso relacionando otras técnicas del video, con un sentido artístico, usando un lenguaje más accesible para el espectador no iniciado en el estudio del arte. En este proyecto quiero encontrar una expresión más melódica y armoniosa de alterar las percepciones generales sobre la cicatriz, pero también las variables necesarias y suficientes para promover una reflexión sobre estas señales en la piel, ya no como defecto sino como cualidad estética. Para ello he revisado mucho material, pero mis principales referentes son JAN SVANKMAJER y LOS HERMANOS QUAY.

La animación tiene infinitos procesos y recursos, pero algunas técnicas que se usan en este proyecto son:

- **STOP MOTION:** Es una técnica de animación que crea una ilusión de movimiento a objetos, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales utilizando la grabación foto a foto consecutivamente de pequeños movimientos.

Para la elaboración de *flick* se utiliza la animación en stop motion debido al manejo de la técnica que se adecua a las características de los personajes.

⁶ Surrealismo y animación: notas a propósito de Jan Svankmajer [Publicación periódica] / aut. Eseverry Máximo // Felafacs. Diálogos de comunicación (digital). - ENERO - JULIO 2009. - p. N°78.

- **ANIMACIÓN DE RECORTES:** más conocido en inglés como *cut out animation*, es la técnica en la que se usan imágenes recortadas, ya sea de papel o incluso de fotografías. Para el caso de *flick* las figuras son realizadas en cartulina negra, posteriormente se recortan y unen las piezas con hilo en cada una de sus articulaciones, moviendo cada una de sus partes proporcionando así movimiento a cada personaje.

El proceso de filmar imágenes, a veces resulta insuficiente para elaborar actos imaginarios imposibles en la realidad. En otras palabras deseo borrar de mi frente la cicatriz que tanta molestia me había causado en mi vida cotidiana. Como la solución más eficiente, la técnica de la animación otorga infinitas posibilidades técnicas, expresivas y argumentativas, como por ejemplo si yo me auto referencio como una muñeca que si se rasca poco a poco la cicatriz se logra borrar la señal en su piel.

En algunos casos, la animación puede resultar una expresión más estética, porque permite conjugar técnicas de representación más subjetiva, como la pintura, el dibujo, el grabado, el modelado en plastilina y la instalación, pero también el uso de recursos alternativos contemporáneos como el látex y la intervención digital; todos en función de alterar la percepción de lo real con maneras plásticas –manuales y virtuales- de recrear la ilusión de movimiento. *“he aquí la herramienta del lenguaje contemporáneo, cada vez más el video se presenta como ese pasaje, ese medio de comunicación contaminado por todas las formas de cultura de la imagen de animación que se presta para todo”*⁷

En el relato de la historia se crea una trama formada según la disposición y la forma audiovisual de cada uno de los hechos contados. La finalidad es contribuir con la reflexión estética o, como dice Bayer, la “reflexión acerca del arte” (Gaston, s.f.) En tal sentido el mismo autor nos hace ver que “en el campo de la estética las experiencias cotidianas se pueden vivir como experiencias estéticas dependiendo del significado que se dé entre el objeto y sujeto”.

De manera personal, pienso que la visión de cada creador será la que guie el tipo de imagen que se emplea para transmitir la acción, pero es la secuencia de los acontecimientos la materia prima que debe llegar al espectador y la que en este caso va a permitir recrear un momento importante en mi vida. La animación no es únicamente una serie de dibujos unidos en movimiento, para el verdadero creativo la animación es una estupenda y variada forma de arte es un modo de verlo más

⁷ III festival Franco Latino Americano de Video Arte [Publicación periódica] / aut. Gaston B.. - s.f.. - p. 51,52.

hermoso. Como cualquier otra técnica, para el principiante es difícil dominarla, pero por vivencia propia sé que gracias a la entrega, la entereza, la responsabilidad y la voluntad se hace muy divertida y enriquecedora para quienes la realizamos, pero además llamativa para quien la ve.

1.1 PREPRODUCCIÓN

Este proyecto busca promover un pensamiento que permita: primero, imaginar el contexto artístico como una práctica superadora en donde la reflexión consciente y consecuente, acompaña el momento de la producción; segundo, analizar y comprender el fenómeno artístico desde los códigos vivenciales, culturales, y sociales, que lo originan y explican, La cámara es como la memoria, ayuda a mantener viva la expresión de un momento significativo, pero además sirve para desarrollar un lenguaje artístico a través de una serie de signos universales y particulares articulados, simultánea y secuencialmente, para vincular un mensaje inteligible entre el artista y su público.

Todos estos recuerdos e instantes en mi memoria se representan en una narración audiovisual, el proyecto de animación **FLICK** cuenta mi versión de la historia manteniendo la mayor fidelidad posible a las circunstancias y resaltando los hechos más importantes de la historia de mi cicatriz facial.

En el relato se conjuga la metáfora y la técnica, se propone una animación mixta con una duración aproximada de 20 minutos, donde los personajes son títeres articulados elaborados con hierro, espuma, icopor y lana. La historia gira alrededor de mi cicatriz y todas las consecuencias negativas y positivas desde su aparición.

Los primeros pasos en la ejecución de esta animación fueron realizar una interpretación de la narración, teniendo como primera idea el hecho de trabajar el conocimiento y la identificación de la abstracción: Se conoce como *abstracción* al proceso mental que se aplica al seleccionar un conjunto de cualidades no visibles de un objeto o sujeto pero excluyendo aquellas características físicas del mismo (conocidas a través del concepto *concreto*); en otras palabras se trata de una expresión que deja a un lado lo corporal y se concentra en una representación mental y/o espiritual de la realidad; por ejemplo el amor, porque es un sentimiento que no se percibe por los sentidos, por el contrario, está ligado a la emoción interna, a un impulso vital del alma y por lo tanto *abstracto*.

La pregunta esta vez era ¿cómo presentar lo irrepresentable? si Lidia tiene rabia o siente odio, ¿qué pasaría si Lidia vive en un mundo abstracto?

Como ya se dijo, la abstracción se refiere a las emociones, y en este caso los sentimientos internos son expresados como texturas en el fondo, --a la manera del expresionismo abstracto- para mostrar la rabia, la alegría o cualquier otro sentimiento ya no solo en los gestos sino en el entorno. (Ver imagen 3).

Imagen 3 Fondos para la expresión sentimental de Lidia



La representación de los fondos se trabajó al mismo tiempo o antes de que se establecieran las ilustraciones finales de los personajes. Un ejemplo de esta *actividad son:* (las fotos expuestas arriba y la fotografía dispuesta a continuación evidencia algunas pruebas prácticas. Ver Imagen 4)

Imagen 4 Prueba Práctica



1.2 CONFRONTACIÓN ENTRE TODOS LOS REFERENTES

En el **capítulo II** se hace una confrontación entre todos referentes tomados para esta investigación y realizar una percepción personal sobre los mismos. Con ello se pretende observar los antecedentes externos a favor y en contra de los objetivos de mi proyecto, para comparar, justificar y analizar ideas que fortalezcan esta propuesta.

Para la composición de la historia se empieza a observar diferentes autores, videos, animaciones para así destacar que puede servir para aplicar a mi vídeo, empiezo con la observación detallada de algunos referentes seleccionados para poder enfatizar que me sirve y para que, Los primeros pasos en la búsqueda de referentes me llevaron a revisar el detrás de cámaras de *neomorphus* donde se rescata la utilización de escenarios con recursos que se obtienen de manera fácil, en *flick* se utilizan recursos como labiales, sombras, esmaltes de igual manera la utilización de marionetas, en *flick* se utiliza algunas escenas donde los personajes

son amarados con hilos transparentes para lograr efectos como la caída de lidia al abismo o que lidia logre saltar muy alto utilizando la técnica principal que es el cromas key.

Otros referentes son las películas del director Tim Burton, principalmente la película "*el joven manos de tijera*" empezando por los escenarios ya que se tiene muy en cuenta su contexto, en *flick* los escenarios se manejaron con fotos de los lugares donde en verdad sucedieron las situaciones, algo que rescato mucho en esta película es el concepto que utiliza se observa a un joven que es discriminado por la sociedad por ser diferente, las circunstancias al portar las tijeras lo convierten en motivo de burla y en un enemigo de la sociedad por ser diferente a lo que esta cree normal; Las tijeras lo identifican es por eso que es reconocido y diferente. En *flick* el argumento se basa en la discriminación de lidia por al principio por la forma de los ojos y posteriormente motivo de burlas, insultos por la cicatriz que porta justo en la mitad de su frente, lidia se cree diferente, fea no encaja en la sociedad. La cicatriz crea identidad y es reconocida.

La película la *ciencia de los sueños* es otro referente que apporto mucho al video donde se presenta un personaje que vive en un confuso y colorido mundo en su mente, en un perturbador mundo de sueños que amenazan con sustituir su mundo real, sentimientos que proceden de vivencias que pueden provenir del inconsciente, se utilizan fondos realizados con pintura de diferentes colores que aparecen paulatinamente creando formas abstractas atractivas visualmente. Dentro de esta película se incluye animación utilizando materiales fáciles de conseguir como algodón, cartón, acetatos, lana, y diferentes tipos de papel se observan diferentes lugares, cosas, hasta incluso agua realizada con estos materiales que además están animados. En *flick* se utilizan los fondos abstractos para expresar los diferentes sentimientos de lidia ya sea de alegría, rabia utilizando ciertos colores según su estado de ánimo. Se utilizan materiales como el cartón, hilo, lana en diferentes escenas y hacen parte de algunos elementos esenciales para los escenarios.

Ahora se da paso a una de las escenas más significativas de *flick* como lo es el accidente, se tiene como referente la película *kill bill* que contiene escenas muy sangrientas pero no necesariamente se muestran a color por el contrario utiliza diferentes filtros como lo es el blanco y negro al igual que diferentes sonidos fuertes que van a corde con cada golpe. En *flick* la escena más sangrienta aparece al momento del accidente y para que no se percibiera de esta manera y se mirara más simbólico, se utilizara un bombillo que significara el cráneo de lidia lleno de tinta roja representando la sangre, lanzado de una determinada altura rebote se quiebre y al final aparezca una sola gota de sangre con un sonido muy particular.

El siguiente referente es una película infantil muy conocida como lo es *la bella y la bestia* centro mi atención en los diferentes objetos que toman vida: camas, cuchillos, cucharas bailan y cantan, es así como en *flick* al momento que curan la herida de Lidia aparece una aguja con hilo suturando la herida, sin necesidad de indicar a alguien haciéndolo y así se alcance a percibir el dolor que Lidia sentía en ese momento y mostrar la magnitud de la herida.

Para las ilustraciones de los diferentes personajes se revisaron algunos referentes como *Edgar Rodez* donde sus ilustraciones se basan en el color y la fuerza de personajes deformados utilizando técnicas mixtas. Para los personajes de *flick* se tiene en cuenta las características de su protagonista para este caso se piensa que sean normales que tenga ojos nariz, boca, etc. y los demás personajes mamá, hermana, profesora, amigos, de manera diferente deformados y lograr que todos pertenezcan a un mismo mundo, se debe trabajar mucho sus expresiones por ejemplo el antagonista "John" con la cabeza de puerco y el cuerpo de humano.

Ahora se da paso a buscar una manera diferente de mostrar mi cicatriz de alguna manera positiva, descubrí en la página de internet <http://www.cuerpoyarte.com/2008-03-14/800/aprovechar-tus-cicatrices-para-hacerte-un-tatuaje> otra idea para aportar a *flick* como lo es dibujar encima de mi cicatriz aprovechando su forma para crear un diseño original y aplicar el popular dicho "no hay mal que por bien no venga".

Es así como todos y cada uno de los referentes revisados aportaron y fueron de gran ayuda para los logros obtenidos en *flick*.

2. DE LA INVESTIGACIÓN PREVIA A LA PRÁCTICA.

2.1 EL ARGUMENTO

La narración se basa en la cicatriz que evidencia un accidente de la infancia, y la controversia que causa en ese contexto, pero no solo un pretexto para la creación de un video sino como una oportunidad para explicarle al mundo que una cicatriz puede dejar de ser vista como un defecto sino como una cualidad física y estética. La obturación, tanto como el parpadeo sirven para capturar una imagen y congelar con ella instantes y momentos que son una representación del recuerdo, la evocación de un acontecimiento, una imagen mental de la memoria; pero en el caso de esta investigación, se usa para construir una manera de contar los momentos más relevantes de la historia de mi cicatriz.

Se quiso encontrar así una composición artística basada en una narración vivencial en la cual hay una comparación explícita de mi parpadeo, con el obturador de una cámara, con esto se empieza a observar recuerdos importantes de mi infancia expresándolo con el sonido y la forma de la obturación, pero haciendo énfasis en el momento del accidente, mezclando situaciones que evidencien, sentimientos, emociones, reacciones que no se alcanzarían a percibir en ese breve instante de la realidad. La muñeca representa a Lidia y todo los sucesos en mi infancia, se mira en el espejo como muchas veces lo hice y se concentra en repudiar la cicatriz como algo antiestético, que me hace sentir diferente, rara, fea y es un motivo de burlas y risas irónicas de las personas a mi alrededor en especial de mis compañeros de clase, así que anhelo que al momento de rasgar desesperadamente la cicatriz desaparezca.

Esto se logra de manera mágica la cicatriz se quita del rostro cumpliéndose así lo que siempre se había deseado. Y así la señal empieza una búsqueda para ser aceptada en otras personas y en otros lugares del cuerpo o del rostro.

Ahora se da paso a la psicología de la cicatriz, que antes formaba parte de una vida, se encuentra sola y casi a punto de desaparecer, no tiene quien la haga sentir viva. igualmente, Lidia se da cuenta que no la reconocen, que algo le hace falta, que sus amigos y conocidos ya no la ven de igual forma, reconoce que la cicatriz era parte de ella y que había creado una identidad.

Esta vez y debido a circunstancias de ya no ser reconocida Lidia empieza a buscar y ver muchas y diferentes cicatrices, que le recuerdan el accidente, las burlas, los complejos y todo aquello que había sido parte de su vida, pero sin embargo llora con mucha tristeza, quiere que la cicatriz regrese porque se da cuenta que marcó su vida, que sin importar la opinión de los demás, para ella es igual de hermosa que una pintura o un dibujo, que ha pasado la mayor parte de su vida con ella y ahora anhela tenerla de nuevo, para lograrlo atraviesa unas ciertos acontecimientos que hacen reflexionar y recuperar su señal retomando su vida nuevamente pero con otro pensamiento.

2.2 CONSTRUCCIÓN ESCALETA

Una vez revisado los referentes y puestas a prueba las teorías, se organiza el orden lógico del video, separando secuencias, escenas y planos, se realizó una serie de fichas donde se describe cada escena, las situaciones a enfrentar, los diferentes planos y cada una de las partes de la estructura dramática, anotando el escenario donde ocurre la acción y la descripción de la acción, sin establecer aun los diálogos definitivos si los tiene.

Empezamos organizando todas las fichas en mesas, para darle un orden lógico a los hechos de la historia. . (Ver imagen 5). Mientras se realiza este ejercicio, algunas personas se acercan a preguntar y luego de informarse aportan datos relevantes para la personalidad de los personajes, para la intriga de la narración o para la ilustración de las situaciones.

Imagen 5. Pasos para la elaboración de la escaleta



Imagen 6. Construcción escaleta



Luego de algunas discusiones y debates, la intercalación de planos, la elección de nuevas situaciones, el recorte de planos innecesarios y la numeración de las fichas, se establece una escaleta conforme a los intereses de expresión de este proyecto. (Para revisar la escaleta completa dirijase al ANEXO A).

2.3 DEFINICIÓN DE PERSONAJES

Cada personaje se empezó a ilustrar basándose en las fotografías reales, pero adaptadas a los recuerdos de la infancia; al principio nació la idea de trabajar personajes muy parecidos a los que vemos en los dibujos animados, pero el resultado fue personajes muy infantiles parecidos a los utilizados en los libros del A B C; este tipo de estética se descarta porque no es el estilo acorde con el corto animado, básicamente porque no trasmite lo que se quiere decir. (Ver imagen 7.)

Imagen 7 Personajes ilustrados muy infantiles



Se recomienda establecer la descripción de cada personaje: definir exactamente su estética, su atmosfera, el significado de su nombre , altura, domicilio, gustos gastronómicos, su cabello, en que categoría esta si es protagonista, antagonista o extra, describir que va a utilizar su ropa ya que su vestimenta tiene mucho que decir la utilización de los colores y en donde están ubicados se revisa la teoría del color, para poder verificar cómo funcionan desde sus combinaciones en cada personaje, su entorno igualmente las texturas e identificar su característica principal representados metafóricamente o como un animal antropomorfizado, como se acostumbra en la fábula, aunque la diferencia es que en la fábula hay una moraleja y en este relato no hay necesidad de ello. Por ejemplo, en el caso de John, yo lo miraba como el niño que hizo mi vida en la escuela un tormento, y por eso lo represento como un puerco, fusionando un animal con características humanas añadiéndole rasgos de maldad, experimento el deformar los personajes invito a no tener miedo de dañar de colocar o quitar (ver imagen 8).

Imagen 8 Antagonista ilustrado como un puerco



Una vez definidos las características antes mencionadas se ejecutan los avances con respecto a las ilustraciones de los personajes y las descripciones que cada uno adquirirá a lo largo del proceso. Hasta este momento había sido complejo definir cuantos personajes intervendrían y la manera en que serían elaborados, en un principio se tenía aproximadamente doce personajes: la protagonista – trabajada en 3 etapas-, el antagonista, un héroe, la mamá de Lidia, la hermana, el pretendiente y 4 extras quienes, como ratones, no tenían tanta trascendencia.

Se revisó el aspecto psicológico para definir las expresiones de cada personaje, no quedarse en la apariencia física que tienen, sino por el contrario deformarlos poco a poco destacando la manera de comportarse, el gesto y la lógica de sus pensamientos, por ejemplo: entre la protagonista y el antagonista existe una relación dolorosa, entonces para mostrar la maldad del personaje, su figura se define a través de varias puntas, líneas gestuales dispuestas de manera explosiva y ojos sutilmente afilados. En un principio el personaje tenía cachos para transmitir más perversidad pero poco a poco esa característica no fue necesaria. (Ver imagen 9 y 10)

Imagen 9 Cambios físicos del personaje

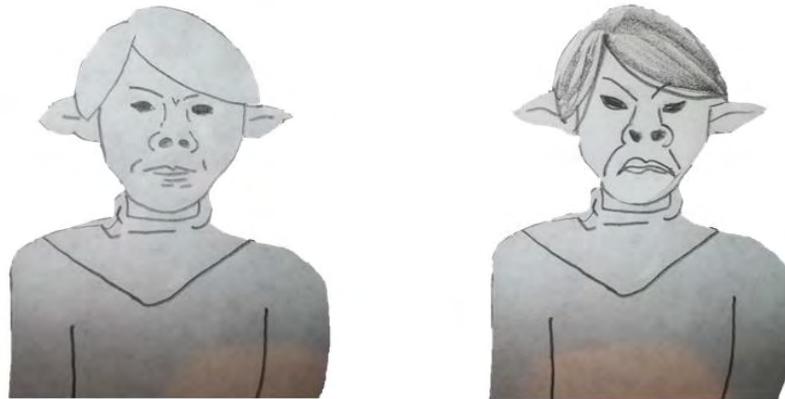
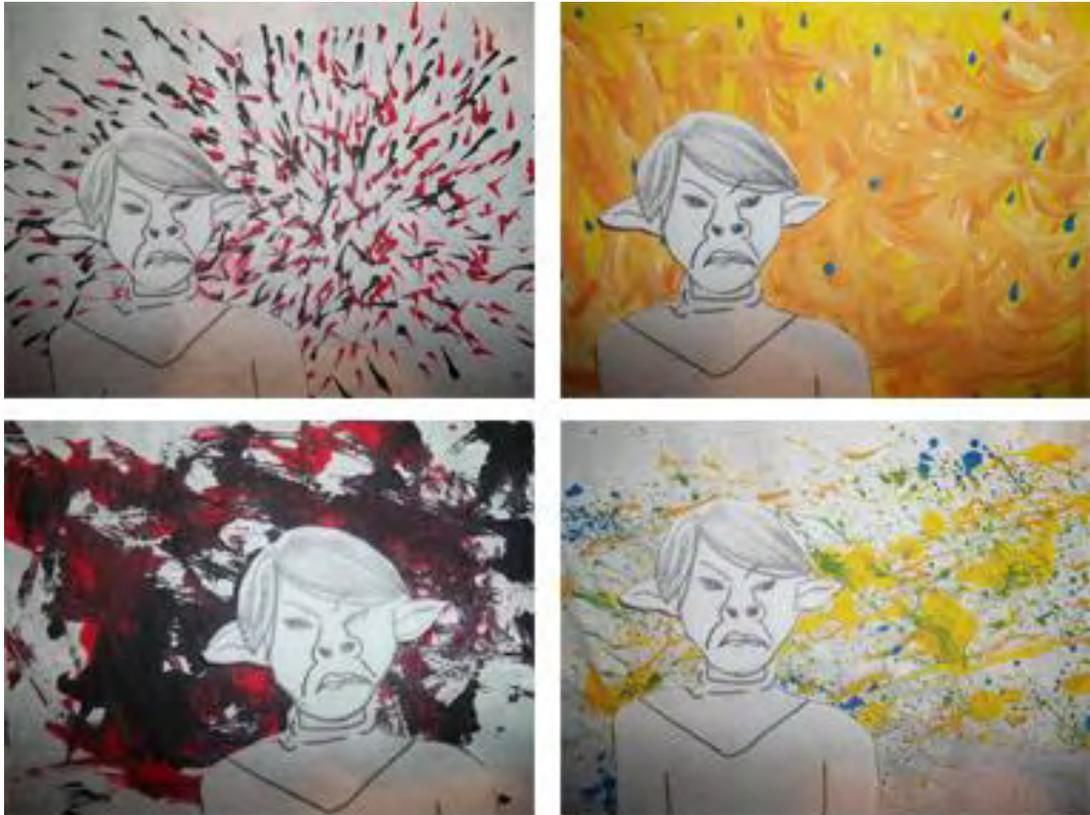


Imagen 10 Cambios sutiles que expresaran maldad



Una vez se coloca en práctica lo antes mencionado, se define un modelo de lo que, por ahora, será el antagonista y realiza un pequeño ejercicio con los fondos para definir las emociones que se quieren transmitir: tristeza, alegría o rabia. (Ver imagen 11)

Imagen 11 Diferentes fondos para definir emociones



El apropiarme de cada personaje y buscarle su esencia me lleva a ser más minuciosa, a sintetizar el trazo para que sea más fluido y trabajar con cada personaje, para que tengan características en común y para que pertenezcan a un mismo mundo. La definición de personajes inicia tomando como referente al dibujo, donde sus recursos y procedimientos juegan un papel muy importante dentro de los mismos, según la página web www.deconceptos.com/arte/dibujo “El dibujo es un arte gráfica, que consiste en plasmar sobre una superficie, generalmente plana, los contornos o sombras, de objetos reales o ficticios o de formas puramente abstractas. El dibujo suele hacerse a lápiz, tiza, tinta o carboncillo, o combinando algunos de estos procedimientos”.

De acuerdo a la definición anterior el dibujo se convierte en una herramienta fundamental para la elaboración de los personajes los cuales en su inicio fueron plasmados de forma muy lineal a la original como se observó en las anteriores imágenes (imagen 6 y 7). Esta situación me lleva a involucrar paulatinamente un concepto fundamental como lo es la ilustración para que de esta manera tome forma la idea y se logre interpretar las diferentes características de cada uno con una intención metafórica ya que los personajes se van perfeccionando de una manera más abstracta al igual que las obras realizadas por *Edgar Rodez* uno de los referentes antes mencionado el cual a mi parecer coloca un nivel de detalle, fuerza y un gran colorido en sus obras sin miedo a dañar.(ver imagen 12)

Imagen 12 Ilustraciones Edgar Rodez



Para evitar que la figuración de los personajes se mantenga concreta y comience a ser más abstracta, se trabajó con conceptos de diseño gráfico. El ejercicio consistió en elaborar una *línea imaginaria* con la cual se puede unir las características más relevantes e interpretarlas hacia una figura visible. En la siguiente tabla se hace un ejemplo, analizando una IGUANA:

COLOR	FORMA	TEXTURA	SABOR	IMAGEN
Verde	Alargada	Variada	Agria	Amarillo
Veneno	Espiral	Hexágono	Amarga	Asco

La conclusión que saqué al trabajar la *línea imaginaria* junto a los referentes analizados es el contraste y la forma, ya que no son unas ilustraciones con manejo de rayas sino con un manejo de formas que complementadas llevan una misma línea y tienen uniformidad. Se complementa las pruebas y análisis realizados anteriormente con los símbolos, para algunos personajes ya que significan algo especial, como por ejemplo el pulpo, quien es un molusco marino, comestible, con el cuerpo redondo, ojos muy grandes, una gran cabeza ovalada y ocho largos tentáculos con dos filas de ventosas en cada uno; vive en el fondo del mar y se alimenta de crustáceos y moluscos. Al pulpo se le suele otorgar varios atributos, entre los cuales los más comunes son: la complejidad, la diversidad, el misterio, la

visión, la inteligencia, la soledad, la ilusión, la versatilidad y sobre todo la reflexión. A mi manera de ver, éste es el simbolismo que tiene Teresa, la madre de la protagonista, porque es un personaje muy significativo en la historia, llena de amor, defensa y protección. Una madre con unos brazos en forma de tentáculos es mucho más capaz de abrazar, sujetar y proteger; así puedo connotar la preocupación y el amparo que mi madre siempre ha tenido por mí. (Ver imagen 13)

Imagen 13 Pulpo



Otro personaje con gran simbología en esta historia es Carlos en este caso el superhéroe al cual conocemos universalmente como un personaje de ficción cuyas características superan las del héroe clásico, generalmente con poderes sobrehumanos, Su lucha desinteresada en defensa del inocente, ya sea combatiendo el crimen, catástrofes, invasiones extraterrestres, o cualquier otra amenaza, con frecuencia al margen de la ley y de sus valores morales: generosidad, sacrificio, autocontrol, piedad.(ver imagen 14)

Imagen 14 Superhéroe



A mi manera de ver comparo este simbolismo con Carlos la persona encargada de dirigirse al lugar del accidente y llevarme al hospital, para mi es el héroe por la manera como entrego todo al momento de ayudarme y hacer justicia con su hijo.

Ahora se da paso al concepto de ilustración adaptado al personaje principal (Lidia en este caso), desemboca en un estilo con algunas características abstractas y otras concretas que reflejan la esencia de la persona real que la inspira (en este caso, yo misma). En la ilustración se manejan formas variables con líneas delgadas y gruesas para crear un gesto de tristeza y rabia a la vez otorgado principalmente por el color rojo. Pero manteniendo el blanco y el negro como una constante que se aplica para todos los personajes. (Ver imagen 15).

Imagen 15 Ilustración Personaje principal



Una vez definidas las anteriores características para el personaje principal se da paso a ilustrar los personajes secundarios pero aun sobresale mucho la morfología humana: cabeza, boca y nariz; (ver imagen 15) entonces se realizan varias ilustraciones con el fin de otorgarles la figura abstracta que se busca más el color característico, manteniendo solo a la protagonista con características antropomorfas.

Imagen 16 Ilustración personaje secundario



2.4 ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES

Esta etapa del proceso fue extensa, a partir de una previa bocetación, se habla en definitiva de un estilo abstracto, que los personajes expresen sus cualidades internas, el manejo de gestos y la deformidad se componen del manejo de formas variadas, cabezas grandes, ojos pequeños, el manejo de línea delgada y gruesa, hay un contraste de color, siempre el manejo del blanco y negro más un color adicional que caracteriza la sensación de cada personaje.

Los personajes de *flick* se crearon a partir de las particularidades de los protagonistas reales, incluyendo buenos y malos, dentro de la animación encontramos ocho personajes: la protagonista, los personajes secundarios y los extras; a continuación encontraremos una detallada descripción de cada uno, desde sus inicios hasta el personaje final.

LIDIA: Este personaje fue uno de los más complejos por la necesidad de ver reflejadas sus características físicas y sus particularidades psicológicas: como por ejemplo la rabia y la tristeza, que fueron adoptadas por la ilustración final del personaje gracias a sus expresiones faciales. (Ver imagen 17, 18 y 19).

Imagen 17 Lidia



Imagen 18 Etapas de bocetación Protagonista



Imagen 19 Ilustración final Lidia



JHON: Para crear al antagonista me base en los recuerdos en la maldad que siempre era característica en él. El proceso siempre estuvo acompañado de figuras terminadas en punta para connotar los rasgos de maldad y transmitir desprecio, humillación, etc. (Ver imagen 20, 21 y 22).

Imagen 20 Jhon



Imagen 21 Etapas de bocetación antagonista

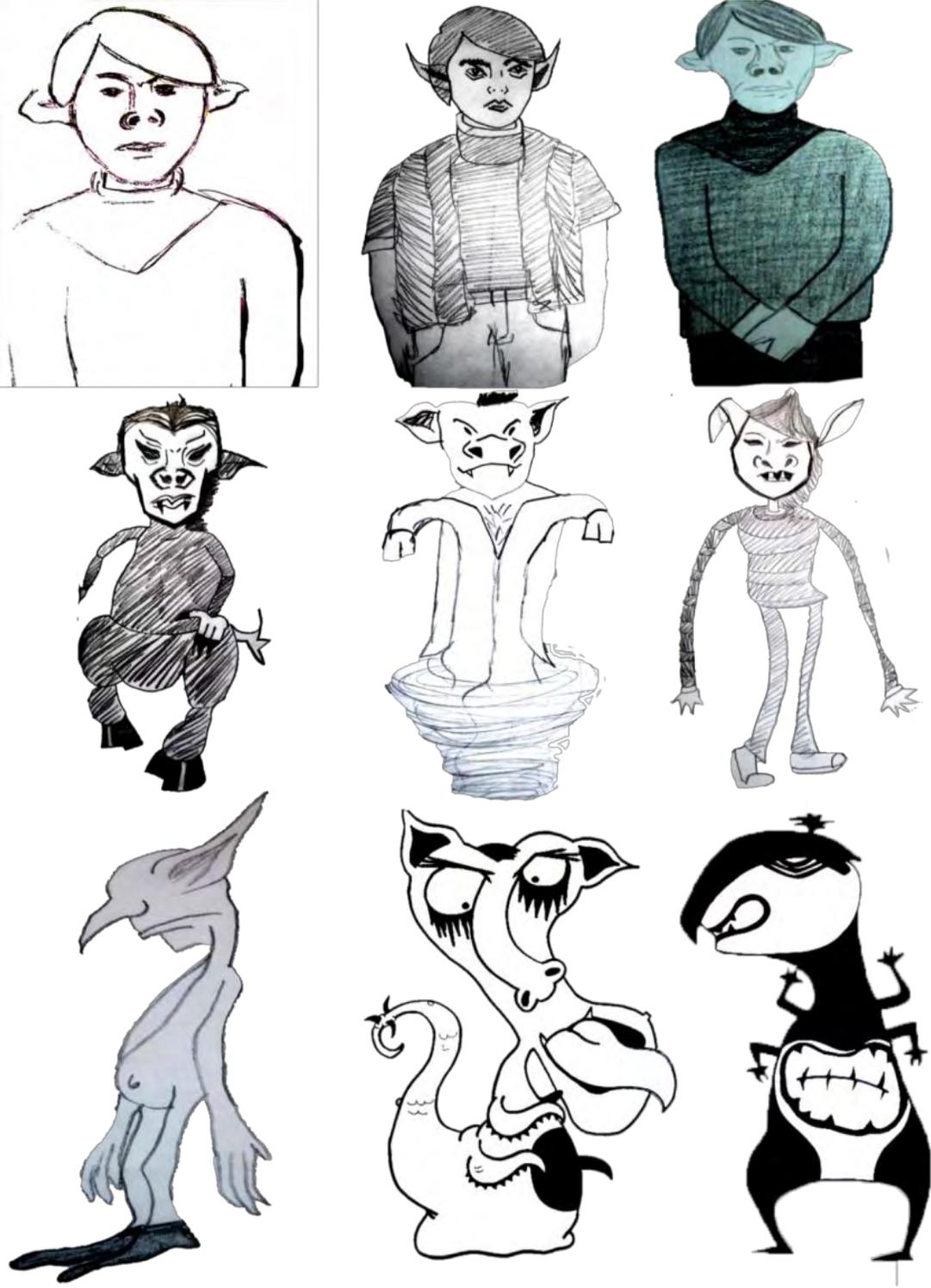


Imagen 22 Ilustración final Jhon

	<p style="text-align: center;">JHON</p>
	<p>Rol: antagonista – Compañero de escuela.</p> <p>Edad: 11 años</p> <p>Personalidad: pretende por ser grande y tener más fuerza Pasar por encima de los demás burlándose sin importarle nada.</p> <p>Vestuario: juvenil y serio.</p> <p>Color: negro, es un color asociado al misterio, el aislamiento, la soledad, lo esconde del resto del mundo.</p> <p>Que le gusta: maltratar de manera física y mental a las demás personas.</p>

MARTHA: Para la creación de Martha, mi profesora de escuela, fue esencial resaltar y exagerar aún más los rasgos característicos del personaje real la forma de sus ojos, sus cejas, el cabello, y tener muy en cuenta sus expresiones y sentimientos de amargura y ego. (Ver imagen 23, 24 y 25).

Imagen 23 Martha



Imagen 24 Etapas de bocetación personaje secundario



Imagen 25 Ilustración final Martha

	MARTHA
	<p>Rol: personaje - secundario. Profesora</p> <p>Edad: 42 años</p> <p>Personalidad: es de muy mal humor</p> <p>Ropa: su ropa favorita es vestido a cuadros y chaquetón elegante.</p> <p>Color: rojo que también simboliza el poder.</p> <p>Que le gusta: el café bien cargado y sin azúcar.</p>

TERESA: Fue conmovedor ilustrar el personaje que caracterizaría a un ser tan importante en mi vida, ya que además de otorgarle un reconocimiento, se puede resaltar las cualidades que tiene Teresa, mi madre: el afecto, la ternura, el amor, la preocupación por sus hijos, pero ante todo la ayuda y el amparo que siempre ha tenido para conmigo, el hecho de tenerme siempre a su lado bajo su protección, fundamentan unos resultados gratificantes que deseo expresar en la ilustración dedicada a ella. (Ver imagen 26, 27 y 28).

Imagen 26 Teresa



Imagen 27 Etapas de bocetación personaje secundario

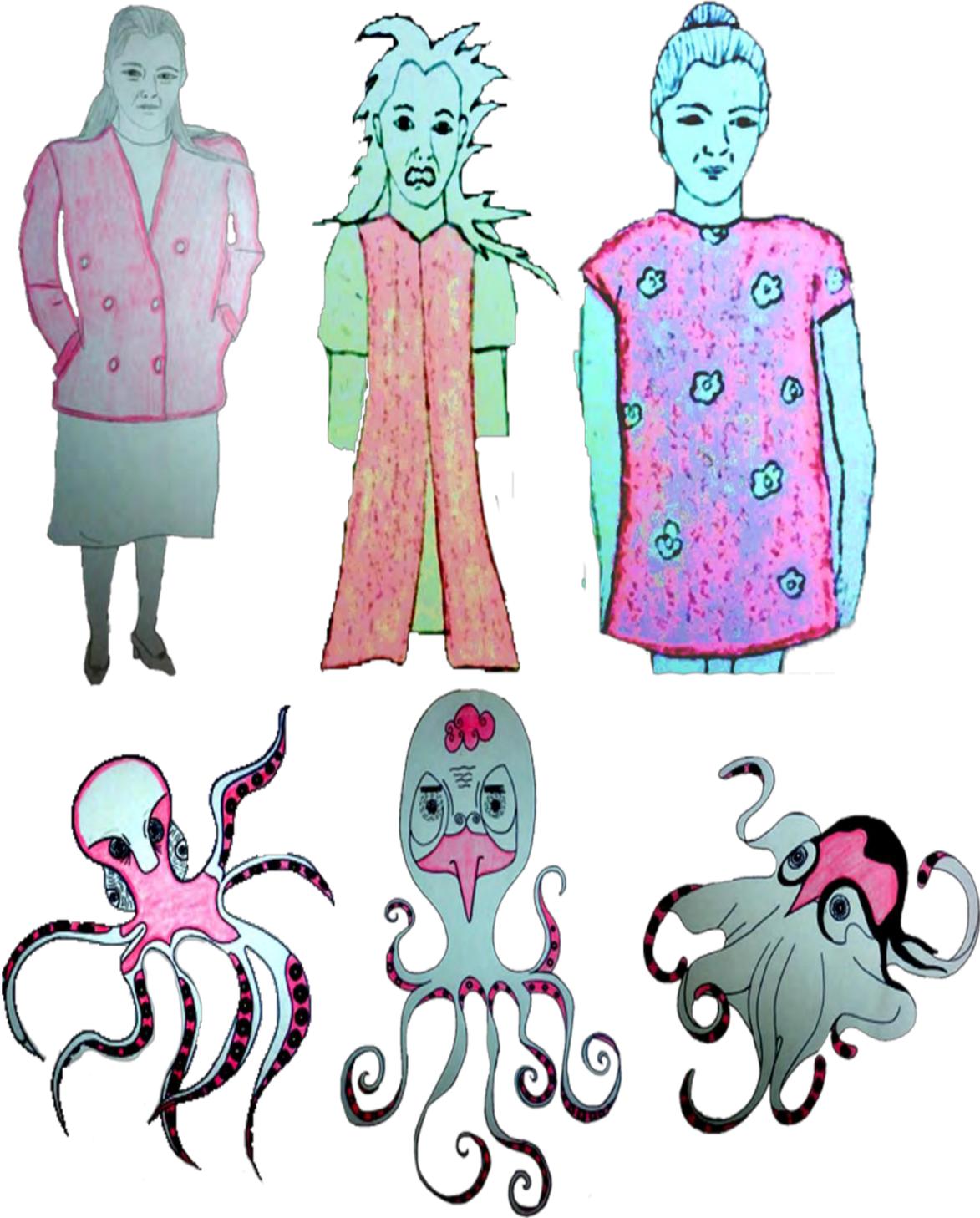
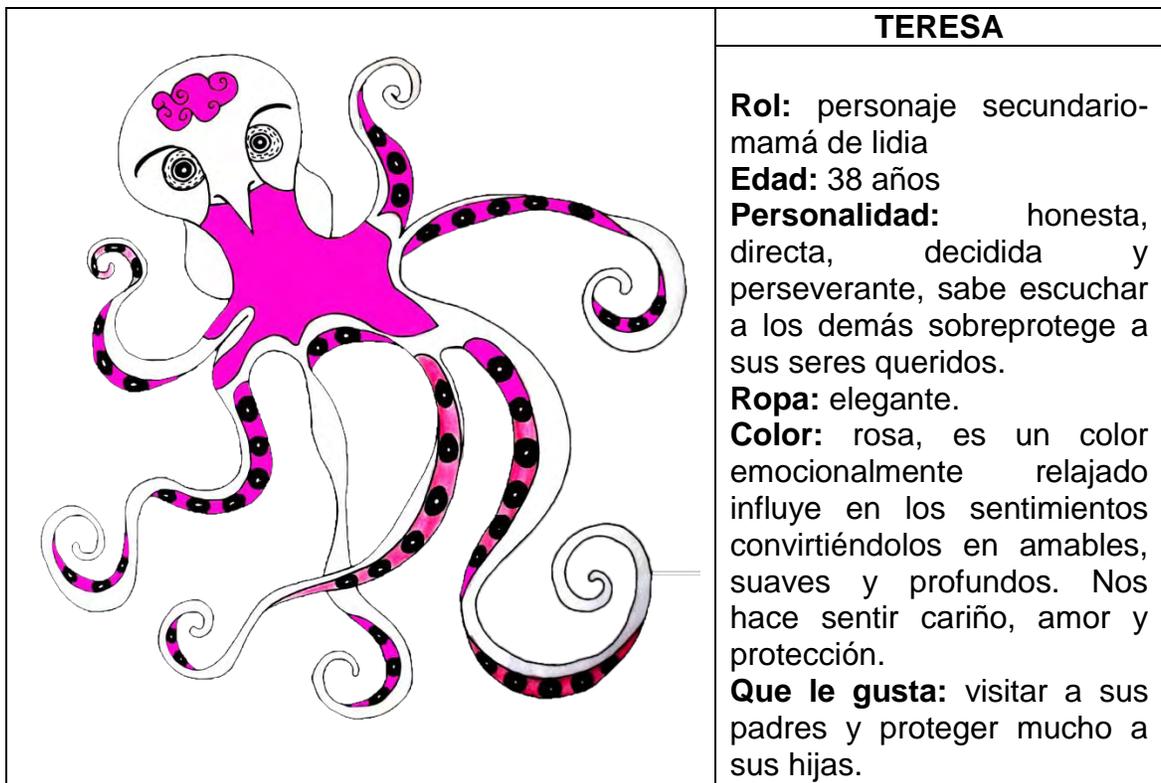


Imagen 28 Ilustración final Teresa



CARLOS: Siempre miré a Carlos, el padre de John, como el héroe al que no le importó dejar todo por ayudarme en el momento más crítico de mi historia, así que en su ilustración quise otorgarle los poderes que tienen los superhéroes de las historietas cómicas. (Ver imagen 29, 30 y 31).

Imagen 29 Carlos



Imagen 30 Etapas de bocetación personaje secundario

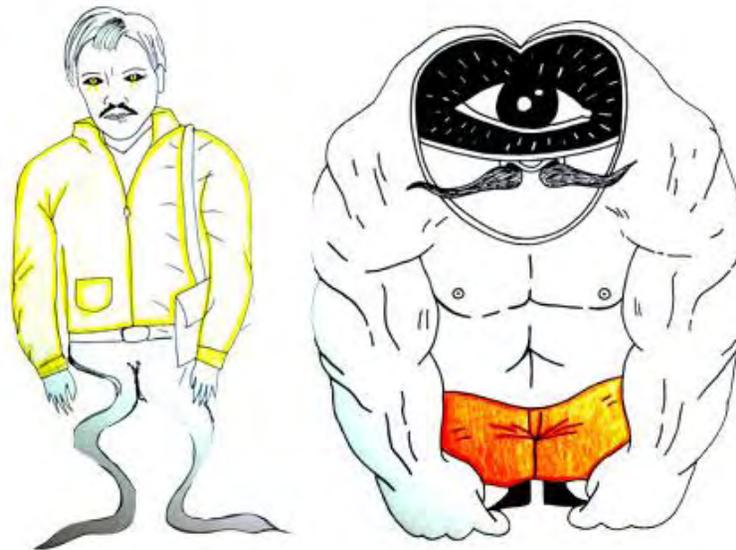


Imagen 31 Ilustración final Carlos

	CARLOS
	<p>Rol: personaje secundario- padre de Jhon</p> <p>Edad: 41 años</p> <p>Personalidad: varonil, fuerte, le gusta dominar las situaciones, tiene una gran voluntad es sociable y activo.</p> <p>Vestuario: lleva una capa de superhéroe.</p> <p>Color: naranja es un color alegre, libera las emociones negativas. En energía, alegría, felicidad, atracción, creatividad.</p> <p>Que le gusta: pasear en su moto</p>

JAIME: La ilustración de Jaime, el pretendiente, se facilitó debido al enorme significado que tiene en mi vida. Me baso en su forma de ser, en sus cualidades y sus características tanto físicas como emocionales ya que deseo que sobresalgan en el video final. (Ver imagen 32, 33 y 34).

Imagen 32 Jaime



Imagen 33. Etapas de bocetación personaje secundario

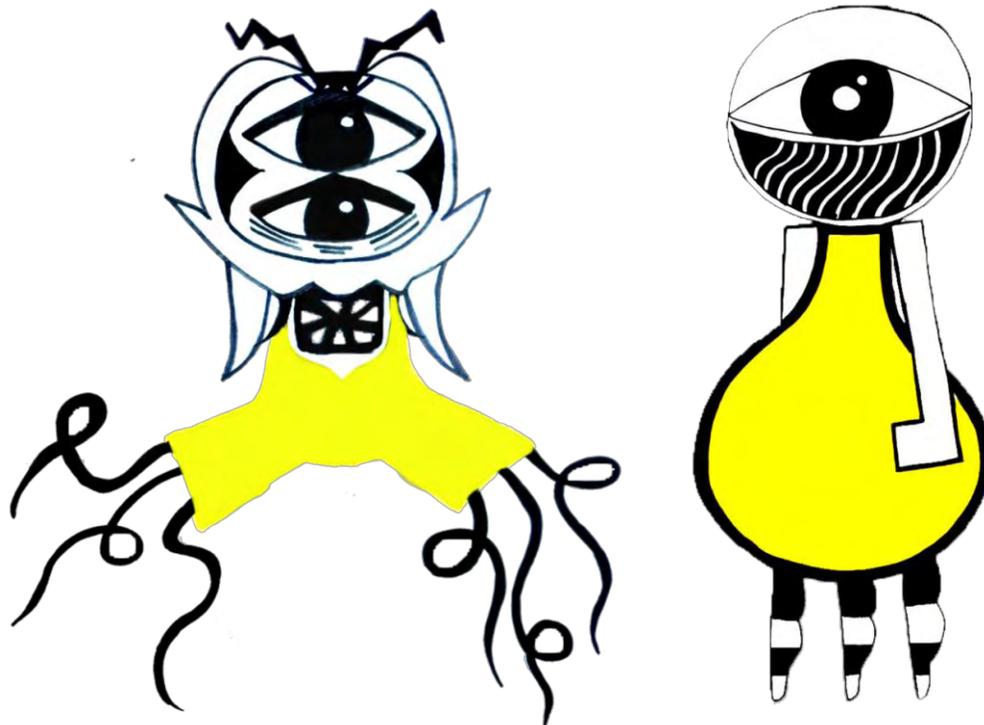
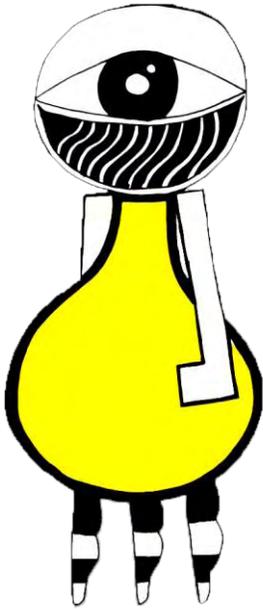


Imagen 34 Ilustración final Jaime

	JAIME
	<p>Rol: personaje secundario – pretendiente de Lidia</p> <p>Edad: 11 años</p> <p>Personalidad: responsable, alegre, simpático y lógico, es de buen carácter, respeta la forma de pensar de los demás, es leal y comprensivo cuando se enamora.</p> <p>Ropa: viste deportivo</p> <p>Color: amarillo, aporta felicidad, es un color brillante, alegre, se asocia con la parte intelectual de la mente.</p> <p>Que le gusta: compartir.</p>

MILENA: Milena, la hermana de Lidia, es un personaje quien debería mostrar la inocencia de una niña pero a la vez su carácter y el amor por su hermana; por el papel que tiene dentro de la historia tendría que mostrar un parecido físico y emocional, casi igual al de Lidia, pero distinto en algunas cualidades para poder diferenciarlas, así que la idea es trabajarla como el reflejo de Lidia, de cabeza, como un personaje siempre ligado a la protagonista. (Ver imagen 35, 36 y 37).

Imagen 35 Milena



Imagen 36 Etapas de bocetación personaje secundario

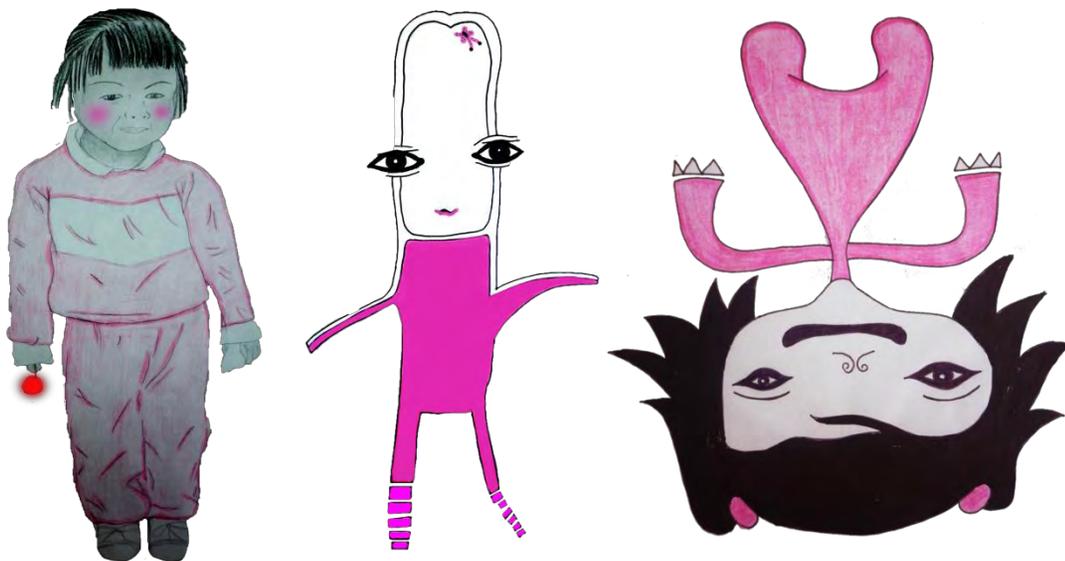


Imagen 37 Ilustración final Milena

	<p style="text-align: center;">MILENA</p> <p>Rol: personaje secundario – hermana de Lidia</p> <p>Edad: 8 años</p> <p>Personalidad: es una niña alegre, amable de sentimientos suaves y profundos, brinda cariño, amor es buena hermana el reflejo de Lidia.</p> <p>Ropa: por lo general deportiva</p> <p>Color: rosado simboliza inocencia, amor, entrega, ayuda al prójimo.</p> <p>Que le gusta: hacer justicia</p>
---	---

EXTRAS: Los extras al principio se trabajaron como esferas que estarían desplazándose de un lado a otro, pero era necesario que se tomen como personajes importantes dentro de flick, así que nace la idea de no dejar por completo las esferas, complementarlas con ojos y boca y agregar una expresión de maldad. (Ver imagen 38 y 39).

Imagen 38 Etapas de bocetación extras

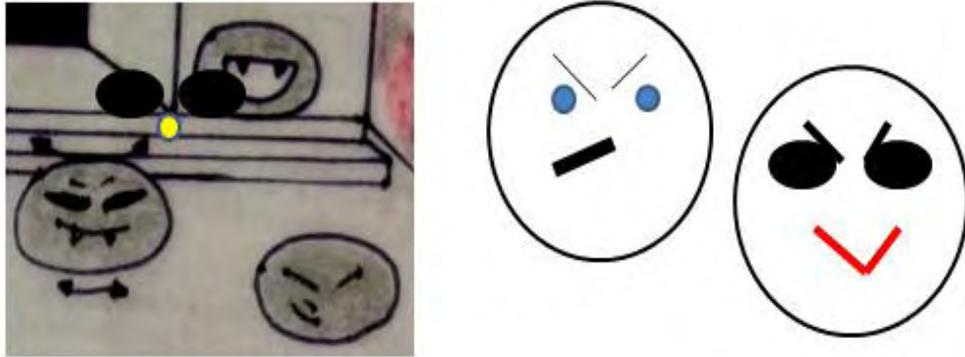


Imagen 39 Ilustración final Extras



CIEMPIÉS: Uno de los elementos visuales que más controversia y reflexión pretendía causar. Este personaje real simboliza la cicatriz de Lidia y no fue necesario ilustrarlo, pues para la animación se usó un ciempiés real. (Ver imagen 39).

Imagen 40 Ciempiés utilizado para la animación



2.5 ELABORACIÓN DEL GUIÓN

Esta vez se da paso al guion especificando la utilización de los planos siendo lo más sincera posible, se analizó, agregó y quitó cosas según su pertinencia. Se utilizó un software específico llamado CELTX porque facilita la organización de las acciones, los planos, las escenas y los efectos que ya se tenían adelantadas. Para evitar los inconvenientes relacionados con la pérdida de la información, los documentos, formatos de redacción y material fotográfico se guardan en la memoria del computador y en internet a través de una nube virtual llamada DROPBOX porque además de almacenar datos, automáticamente sincroniza y envía todo lo que se trabaja a los diferentes computadores asignados, permitiendo acceder a la información desde cualquier equipo con o sin acceso a internet. (Para revisar el guion completo diríjase al ANEXO B).

2.6 CONSTRUCCIÓN STORY BOARD

Es muy satisfactorio ver las ilustraciones ya definidas y empezar la realización del story-board teniendo en cuenta diferentes puntos de vista. Como por ejemplo: trabajar algunos planos en proporción áurea para que no queden muy centrados; en algunos planos manejar el fondo negro y elementos brillantes para otorgar contrastes; trabajar con lágrimas de sangre; usar el TIME LAPSE (lapso de tiempo) para grabar el transcurrir del tiempo; utilizar fondos abstractos; usar elipsis para dejar algunos sucesos a la imaginación; alternar los planos cuando aparece Lidia y el ciempiés; recrear los movimientos de Milena quien camina con las manos en lugar de los pies, y hacer recorrer el ciempiés (léase la cicatriz) en diferentes cuerpos; y hacer entender las emociones del ciempiés cuando deja de ser un personaje malo para convertirse en un despreciado o rechazado. La realización del storyboard tiene en cuenta todo el proceso de bocetación como criterios para separar escenarios, tomas y personajes que aparecen en la pantalla, acompañados por textos escritos que describen los encuadres.

(Para revisar el Story Board completo diríjase al ANEXO C).

A continuación algunas de las escenas realizadas:

Pag 3.



Primerísimo Primer Plano.

Acción: Hace referencia a los ojos de Lidia rasgando los de ella.

Diálogo:



Plano Compuesto: P.P. de Lidia, P.T. de John.

Acción: Lidia mira a John, un compañero de salón que más la molesta, haciendo lo mismo. → "fondo sabi"

Diálogo:



Plano General

Acción: Lidia mira a sus compañeros, también rasgando los ojos.

Diálogo:

<p>Fog 6.</p>	<p>Plano Detalle.</p>
	<p>Acción: John hace diferentes muecas y se rie.</p> <p>Dialogo: ja, ja, ja...</p>
	<p>Plano General.</p> <p>Acción: Martha, Lidia, John y algunos compañeros están en un parque, hay muchas piedras y rocas.</p> <p>Dialogo: Unas de niños.</p>
	<p>Plano Compuesto: Primer Plano Martha, Medio Corto.</p> <p>Acción: Martha escoge a John y a Lidia para q' se corristen.</p> <p>Dialogo:</p>

<p>Fig. 2.</p> 	<p>Plano: General.</p>
<p>201</p> 	<p>Acción: Es un día lleno de rabia, Lidia está en la escuela y la crueldad de los niños se ve reflejada en señalarla y reírse de ella.</p>
	<p>Diálogo: le gritan, china, Japonesa. → Es Nikesano.</p>
	<p>Plano: Total.</p>
	<p>Acción: Lidia entra al salón.</p>
	<p>Diálogo:</p>
	<p>Plano: Medio Corto.</p>
	<p>Acción: Martha llama a Lidia y no por su nombre.</p>
	<p>Diálogo:</p>

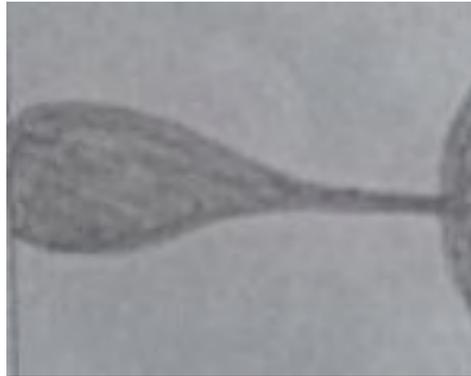
2.7 ENCUADRES.

Se tiene en cuenta la utilización de los planos en las imágenes que se van a capturar.

PLANO DETALLE: se toma un fragmento, un recorte de cualquier parte del cuerpo u objeto que se quiera resaltar. (Ver imagen 41).

Imagen 41 Plano detalle

PRIMERÍSIMO



PRIMER PLANO: busca mostrar emociones, sentimientos que están ligados al personaje esto se puede lograr a través de los ojos. (Ver imagen 42)

Imagen 42 Primerísimo primer plano



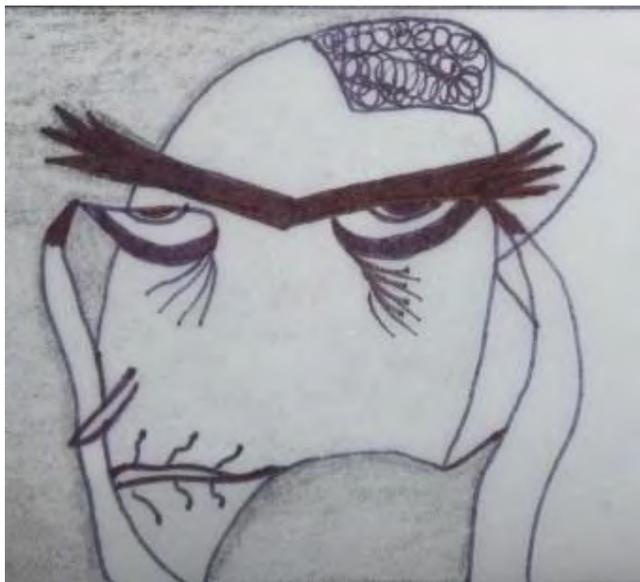
PRIMER PLANO: describe el personaje que emociones tiene desde la base de la cabeza hasta el fin de la misma. (Ver imagen 43).

Imagen 43 Primer plano



PLANO MEDIO CORTO: se toma hasta la base del pecho, da la posibilidad de ver que gestos, emociones tiene el sujeto. (Ver imagen 44).

Imagen 44 Plano medio corto



PLANO GENERAL: rescata y coloca en contexto, hacia donde nos dirigimos. (Ver imagen 45).

Imagen 45 Plano general



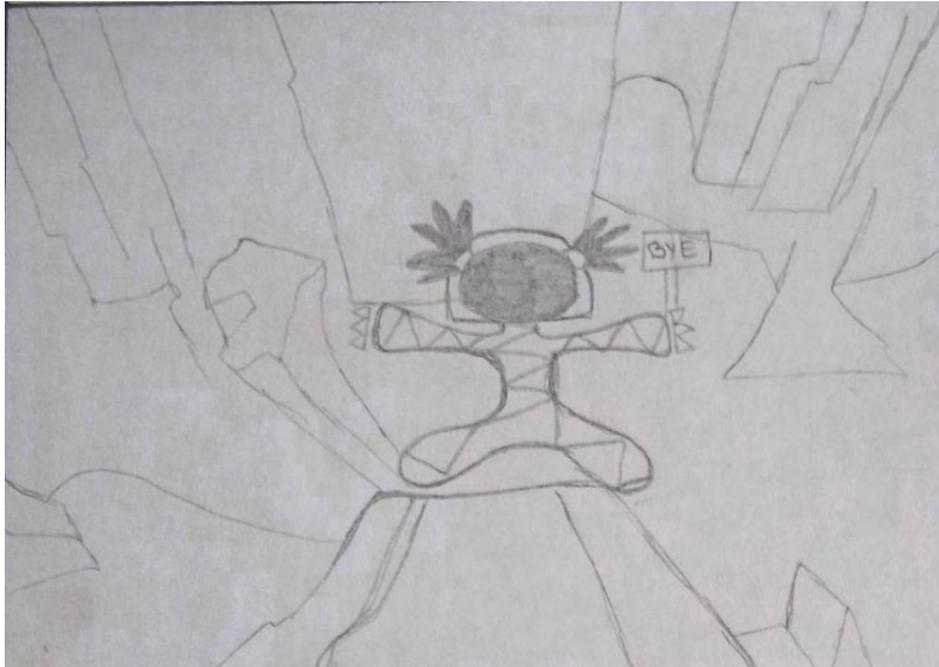
PLANO TOTAL: busca la movilidad en un ambiente, por donde se dirige, llamar la atención de un sujeto pero puesto en un contexto, de la cabeza a los pies. (Ver imagen 46).

Imagen 46 Plano total



PLANO CENITAL: cuando se ve por encima a un personaje, para percibir que hace en un espacio. (Ver imagen 47).

Imagen 47 Plano cenital



2.8 CONSTRUCCIÓN DE LOS MUÑECOS ARTICULADOS

A partir de la investigación realizada y de los formatos redactados, se empieza a desarrollar las primeras pruebas con respecto a la elaboración de los muñecos articulados. En el proceso se presentaron muchos inconvenientes para poder crear sus articulaciones, se experimentó con diferentes materiales como icopor, plastilina, espuma, cobre, telas y materiales similares, se buscaron materiales duros para soportar los movimientos que se requieren, se hallaron materiales resistentes pero débiles, como por ejemplo: platinas de aluminio, alambre de cobre, alambre forrado, pero el que mejor cumplió con lo requerido, fue un alambre de cobre con mayor calibre.

Con el cobre se empezó a trabajar la estructura del personaje principal, se forra con espuma para aparentar los músculos, se imita el cráneo con bolas de icopor número 5, ya que su firmeza permite maniobrarlo, y para dar un acabado más profesional se las forra con plastilina color piel. Para el cabello se entrelazó una peluca con lana negra y con ayuda de alfileres, se introdujo al icopor. Por último se

vistió al personaje con retazos de tela roja. Lastimosamente la cabeza resultó muy pesada para la base en cobre y la muñeca no se sostenía en pie, por ende era muy difícil realizar los movimientos y se tuvo la necesidad de buscar otros recursos. Se optó por dejar de lado el icopor pero conservar la espuma, de esta manera se logró que se mantuviera en pie, pero al intentar pintar la espuma con vinilo, la apariencia del personaje no logra el terminado deseado.

La necesidad de otorgarle firmeza a la base, me llevo a incorporar otros materiales como el cartón, dándole un acabado que imite una suela de zapato, pero lastimosamente no funciono, la estructura se sostenía pero no permitía darle movimientos. (Ver imagen 48).

Imagen 48 Primeras pruebas estructura



Indagando quien me podría ayudar a buscar una solución, me crucé con un personaje muy particular, que prometió ayudarme, pero quien resultó ser un hombre desagradable y poco confiable, sus intenciones conmigo eran muy diferentes, así que me alejé inmediatamente y continué con mi búsqueda.

Después de mucho indagar me recomiendan una herramienta parecida a un robot contiene piezas hechas en torno con extremos en forma de balón y una especie de mariposas que encajan y dan vuelta alrededor del mismo muy acertada para lo que se requería.

Teniendo una idea de esta herramienta se procede a buscar este estilo de tornillos o mariposas, pero lastimosamente fueron muy difíciles de encontrar, agotados todos los posibles lugares, me recomendaron una herramienta denominada *tercera mano*, utilizada para el arreglo de tarjetas de celulares, quizás porque es muy similar a lo necesitado.

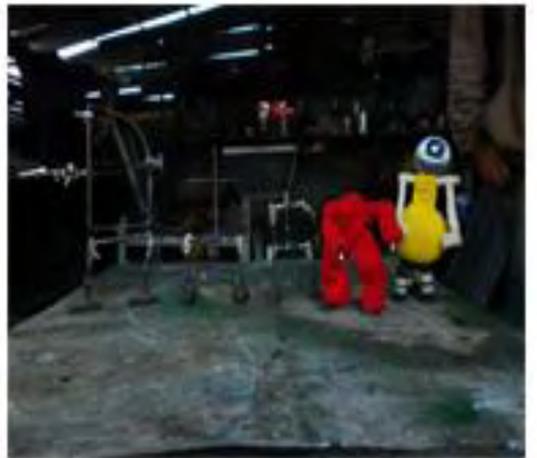
Este objeto tiene piezas hechas en torno, partes en forma de mariposas, extremos en forma de balón, las cuales brindan diferentes posibilidades para el movimiento, es rígido, porque está construido en acero inoxidable, con una base fuerte hecha en fundición y todas sus partes son muy perfeccionadas. Como lastimosamente con esta pieza solo podía construir la parte superior, el nuevo reto era comprar varias, unir las y darles forma cortando, soldando para definir bien la base; así que busque la ayuda de un cerrajero que me colaborara en esta parte. (Ver imagen 49).

Imagen 49 Herramienta tercera mano



ELABORACIÓN ESTRUCTURAS: Es importante contar con personas que sepan sobre el tema para lograr una pieza visualmente atractiva y que cumpla con las necesidades requeridas. (Ver imagen 50).

Imagen 50 Lugar, material y equipo adecuado para la realización de estructuras



Una vez cortado, medido y unido las piezas, resulta una especie de robot que llama mucho la atención ya que proporciona la fluidez que se necesita para la animación y una presentación agradable para los muñecos. (Ver imagen 51).

Imagen 51 Elaboración estructura articulada



Como podemos ver en la imagen final se encuentra el resultado de la estructura ya terminada ahora se procede a colocarle el vestido elaborado en hilo, directamente en la estructura pero lastimosamente se nota mucho el esqueleto y por ende el personaje se ve muy delgado. (Ver imagen 52).

Imagen 52 Estructura terminada y vestida



Así se llega a la conclusión de incluir un relleno hecho en espuma para que el muñeco tenga volumen, la estructura mecánica no se distinga y la forma tenga un mejor acabado; en este caso la estructura cumple la función de los huesos y la espuma la de los músculos. Se pone la espuma a todos los personajes ubicándola de tal manera que no se pierdan los movimientos. (Ver imagen 53).

Imagen 53 Relleno de espuma



Cada uno de los personajes no solo debería tener un esqueleto que proporcionara unos movimientos fluidos, sino también contar con una vestimenta apropiada realizada en un material adecuado a las formas, con colores llamativos y fácil de conseguir. Así que se escogió la *lana*, un material que muchos conocemos, utilizada para la elaboración de sacos, suéteres, chaquetas, entre muchas otras prendas, dispone una gran variedad de colores y de gran aceptación por parte de las señoras quienes por lo general desarrollan una gran habilidad para realizar cualquier tipo de prenda que se ajuste a cualquier cuerpo.

De igual manera es necesario contar con alguien experto en este campo para que así los personajes logran captar el interés y se vea reflejada una imagen interesante.

PROCESO ELABORACIÓN VESTUARIO PERSONAJES: Para la ropa de la profesora que era de fondo rojo con cuadros negros fue complicada encontrar la tela así que decidí comprar un lienzo de fondo rojo pero con círculos blancos que después me servirían como guía para darle la forma de cuadros y pintarlos de color negro, lastimosamente el vinilo hizo que la tela se volviera muy rígida y no tenía una buena apariencia, así que al final se realizó todo el vestuario de cada personaje utilizando únicamente lana. (Ver imagen 54).

Imagen 54 Tela modificada con vinilo



Con la oportunidad de mirar el proceso para elaborar prendas en lana me di cuenta que tejer es como cualquier otra profesión, es muy complejo requiere paciencia, mucho conocimiento y habilidad para maniobrar la máquina, tejer, entrelazar los diferentes colores, coser, unir las piezas que se tejen por aparte y pulirse con cada detalle; al menos para estos personajes, ya que sus características son diferentes a las humanas. (Ver imagen 55 y 56).

Imagen 55 Proceso de elaboración vestuario de los personajes



Imagen 56 Unión de piezas y terminado del vestuario



ELABORACIÓN DE MANOS Y CABEZAS: El cráneo que se realizó en icopor, se recubrió con porcelanitrón, pero no fue lo suficientemente resistente y se quebró, así que se reforzó con masilla de carros, ya que es más dura, es mucho más lisa, es resistente a golpes, su color es muy similar al de la piel, al principio no se miraba muy bien, porque el químico catalizador, utilizado para que la masilla endure, era muy fuerte para el icopor la primera capa extrajo los poros del mismo hacia a fuera, haciéndolos muy notorios; entonces esperamos a que se secase y procedimos a agregarle más capas de masilla para obtener una consistencia más gruesa y con mucha textura. Con ayuda de agua y una lija gruesa quitamos grumos, y con una lija delgada se perfeccionó la masilla para dar un mejor acabado a las cabezas de algunos personajes. En resumen, para todo este trabajo de carpintería se necesitó los siguientes materiales: masilla, catalizador, lija # 80, lija # 140 y agua. (Ver imagen 57).

Imagen 57 Elaboración de cabezas



Después de mucho lijar se termina con los personajes y como la masilla tiene un color rosado pero muy disparejo se cubre muchas veces la masilla con vinilo blanco, para lograr una base neutra y luego con color piel para dar el acabado final. (Ver imagen 58).

Imagen 58 Acabado final



Para la elaboración de las manos, recorro a técnicas escultóricas midiendo, cortando, organizando y armando cada parte, por más pequeña o compleja que sea, utilizando la misma masilla y el mismo proceso antes mencionado. (Ver imagen 59)

Imagen 59 Elaboración y terminado de manos



Una vez acabadas las manos y cabezas procedemos a ponerle otros elementos que distinguen a cada personaje como cabello, moños, manos, botones correspondientes a los últimos detalles con respecto a estructuras, vestuario, cabezas, manos, zapatos, dando por concluido el trabajo de los 8 personajes que se utilizaran en la animación. (Ver imagen 60).

Imagen 60 Ubicación elementos distintivos de cada personaje



Como un requerimiento excepcional para la escena 7 se trabajó con escultura en arcilla. La idea es mostrar a John como un personaje siniestro que aparece en escena como una bola rodante y luego se transforma en niño con las características que se describen en el siguiente capítulo dedicado a la expresión y gestos de los personajes. (Ver imagen 61).

Imagen 61 Escultura Jhon realizada en arcilla



2.9 EXPRESIÓN Y GESTOS DE LOS PERSONAJES

Los personajes se trabajaron muy metafóricos pero se consigue al final transmitir la expresión que caracteriza a cada uno. (Ver imagen 62.)

Imagen 62. Lidia



LIDIA: Cada gesto se propone dependiendo de la situación en que se encuentre, en el transcurso de la animación su tristeza, enojo, alegría, sorpresa, desilusión, asombro, felicidad. (Ver imagen 63 -64)

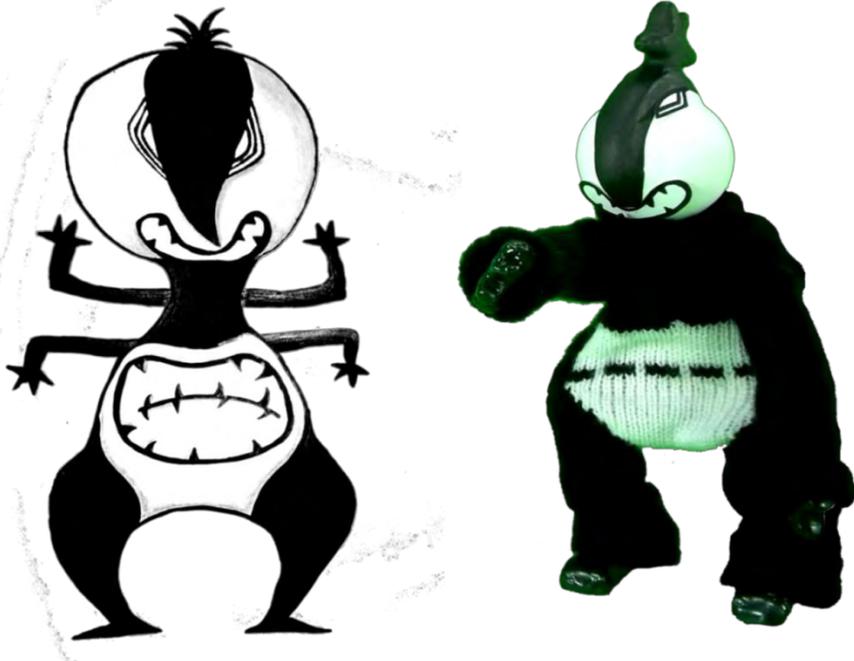
Imagen 63 Gestos Lidia



Imagen 64 Ejemplo diferentes gestos



Imagen 65. Jhon

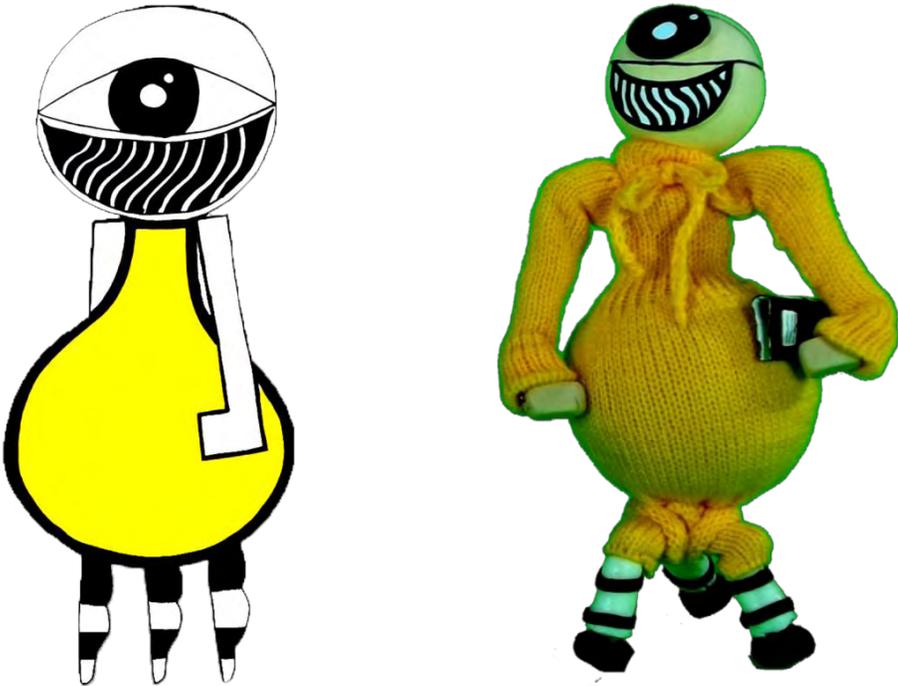


JHON: Compañero de escuela, cuyos gestos reflejan maldad, ironía, desprecio.

Imagen 66 gestos Jhon



Imagen 67. Jaime



JAIME, EL PRETENDIENTE: Sus gestos son de: felicidad, asombro, confusión.

Imagen 68 Gestos Jaime



Imagen 69. Salvador: Carlos



Sus gestos son de: enojo, intriga, rabia.

Imagen 70 Gestos Carlos



Imagen 71. Hermana: Milena



Hermana de Lidia sus gestos son de: alegría, ternura.

Imagen 72. Gestos Milena



Imagen 73. Mamá: Teresa

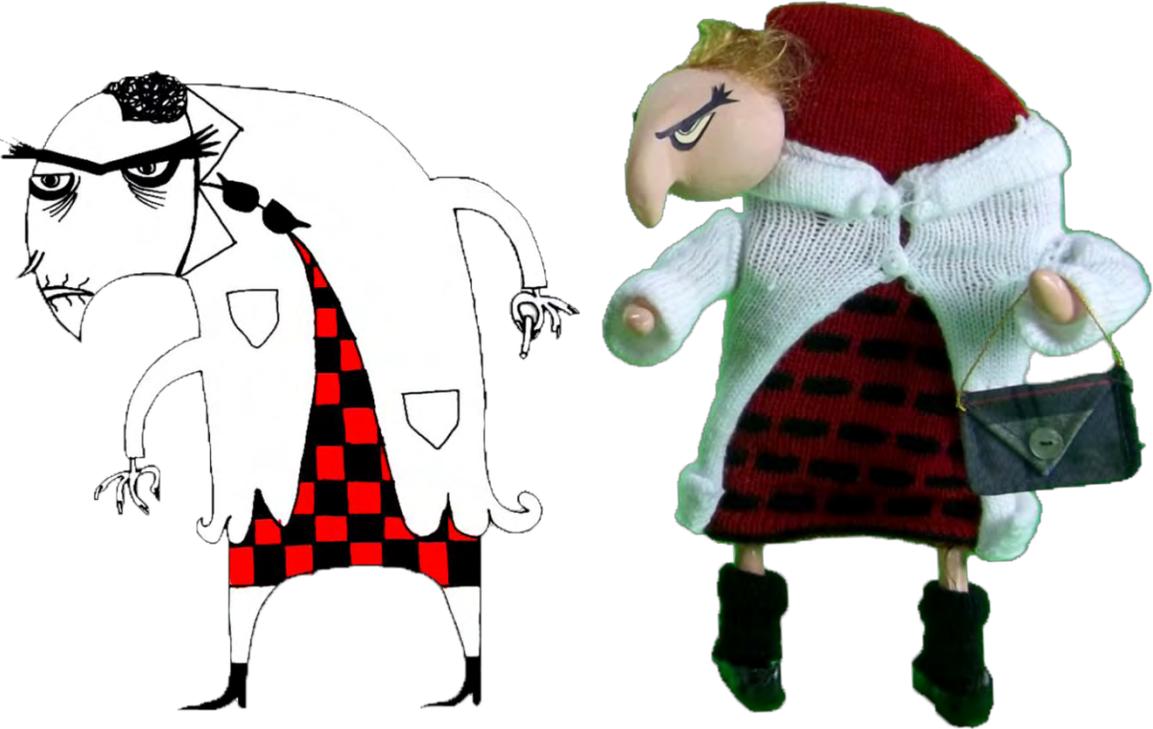


Sus gestos son de: preocupación, ansiedad, tristeza.

Imagen 74 Gestos Teresa



Imagen 75. Profesora: Martha



Sus gestos son de: amargura, soberbia, maldad

Imagen 76 Gestos Martha



CIEMPIÉS (es real)

Imagen 77 Ciempiés



Imagen 78. Extras



Compañeros de escuela sus gestos son de maldad, ironía, hipocresía.

Imagen 79. Gestos extras



2.10 PRUEBAS DE LOCACIONES Y ESPACIOS

Terminado el trabajo de las estructuras, su vestuario y detalles, es necesario buscar un espacio adecuado donde se realizaría el rodaje: como primera opción se optó por trabajar en el comedor de mi casa, pero una vez montado el escenario me di cuenta que los cambios de luz eran muy notorios al momento de capturar una imagen, simplemente porque el espacio utilizado contaba con mucha iluminación natural y porque el soporte no era el indicado para resistir los inevitables movimientos de la cámara, los personajes, y los míos propios. (Ver imagen 80).

Imagen 80 Lugar inadecuado para el escenario



Toda esta situación me llevo a buscar un sitio con poca iluminación, en consecuencia fue necesario desocupar un cuarto donde había una sola ventana, cubrí en su totalidad la entrada de luz para permitirme trabajar de día o de noche, con luz artificial, sin someterme a ningún cambio -tanto así que algunas veces perdía la noción del tiempo-. Se recomienda contar con un lugar amplio para desplazarse sin ningún inconveniente para los protagonistas, la animadora o el fotógrafo, pero también con un soporte de MDF de 3 mts aproximadamente y bien situado para que sostenga los personajes sin la necesidad de mover lámparas, trípode, cámara o fondo verde, y que resistiera todo el rodaje. (Ver imagen 81).

Imagen 81 Lugar y soporte donde se realizó el rodaje



ILUMINACIÓN: Una vez se cuenta con el espacio y la superficie adecuada empiezo a realizar pruebas con la iluminación primeramente ubicando dos bombillos de luz blanca de extremo a extremo del fondo verde sujetados con dos clavos en la pared, pero no logre quitar las sombras que se generaban en la superficie. (Ver imágenes 82 - 83).

Imagen 82. Iluminación



Imagen 83 Resultado primera prueba de iluminación



Con las pruebas anteriores se deduce no utilizar todas las luces directamente y situarlas en dentro de 4 lámparas con luz blanca, las cuales se realizaron con madera y cartón, 2 lámparas forradas en su interior con papel aluminio y otras 2 con cartulina negra y en frente con papel mantequilla para reflejar y lograr dirigir la luz a un solo punto. Una luz directa, una de rebote, una lámpara larga para brindar claridad en el centro y nivelar el resto de iluminación y un bombillo que aclaraba en general todo el cuarto, boquillas y cable. (Ver imagen 84).

Una vez se realizaron las lámparas se procede a elaborar un soporte seguro que aguante el peso de las mismas, se reúne los materiales necesarios y se decide hacer las bases en madera porque no es tan costoso y brinda la resistencia deseada.

Se compra varillas de 1 metro de largo, una vez cortadas se disponen en 3 partes clavadas de la misma manera que un trípode, todo este trabajo llevó mucho tiempo porque necesito medir, cortar, clavar de una manera muy precisa para que el resultado me pueda brindar la estabilidad eficiente. (Ver imagen 85).

Imagen 84 Elaboración de lámparas

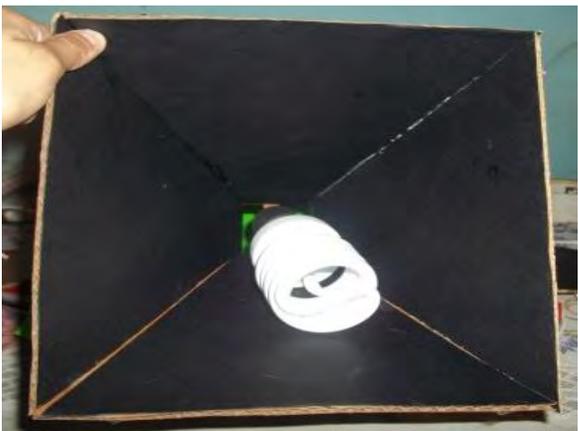


Imagen 85 Lámparas con su respectiva base



FONDO VERDE: Para el fondo se utilizó 3 mts $\frac{1}{2}$ de tela color verde fluorescente, la ubicación de la tela en el centro debe ser curva para este caso y que cumpla con unas medidas proporcionadas; así, posteriormente en la edición será fácil borrar y colocar el fondo respectivo a cada escena. (Ver imagen 86).

CARACTERÍSTICAS ILUMINACIÓN:

- ✓ Lámparas que permiten dirigir la luz a un solo punto
- ✓ luz blanca al centro
- ✓ Trípode en la mitad del soporte
- ✓ lámparas en todos los 4 lados y en general

Imagen 86 Ubicación fondo verde e iluminación



Una vez se tiene realizada el total de lámparas que se necesita, me dispongo a la ubicación de cada una de ellas en el lugar definitivo para que brinden una excelente iluminación en el transcurso de la producción. (Ver imagen 87).

2.11 PRUEBAS DE SOFTWARE

Imagen 87 Pruebas de iluminación



Es importante tener en cuenta los programas que pueden ayudar con el proceso de edición en la animación, como primera opción se tiene en cuenta el software *adobe flash*, pero se consideró que no era una tan ventajoso ya que su compatibilidad es cada vez más limitada, pero se tiene muy en cuenta los siguientes programas: *Photoshop*, *Premier*, *Anime Studio* y *Sony Vegas* los cuales son más accesibles.

Con respecto al movimiento se puede lograr algo más fluido utilizando el software *anime studio*, aplicando la técnica del cut out que consiste en trabajar una animación con recortes.

Los programas recomendados para ordenar las fotografías o los videos que alimentarían la bitácora (léase diario de campo) de *flick* son: *vimeo*, *picassa.google.com*, *picassa web albums*, El acceso a internet fue fundamental para tener a mano los referentes teóricos y visuales, material que se iba produciendo, las ideas que iban surgiendo, todo el registro del proceso de elaboración, las correcciones dadas en las asesorías, los registros fotográficos y los recursos en línea a unos cuantos clic, para cambiar el código HTML, para incrustar diapositivas, para crear álbumes de fotos o para acceder a videos inspiradores.

2.12 ANIMACIÓN

La animación en este caso se desarrolla por medio del stop-motion en el cual se captura el movimiento foto a foto, cabe señalar que es un trabajo muy extenso el cual requiere paciencia y entrega total.

Antes de iniciar con las grabaciones se analiza la pertinencia de los gestos y los movimientos corporales de cada personaje. En un principio se decidió animar los personajes pero sin rostro, para posteriormente ubicar todas las expresiones al momento de la edición, con ayuda de *Photoshop*. (Ver imagen 91) Primero se dibujarían los ojos, nariz, boca y cejas por aparte y luego se acoplarían en el rostro de cada personaje.

Entonces, se realiza antes una prueba piloto, pero el resultado no fue satisfactorio. (Ver imagen 92). ya que todo el trabajo que requiere dibujar y ubicar los gestos con la perspectiva adecuada para cada fotograma del video se puede simplificar tomando cada foto con el gesto correspondiente realizado en papel aplicando la animación por recortes. (Ver imagen 88).

Imagen 88 Animación personaje principal sin rostro



Imagen 89 Prueba piloto de animación en Photoshop

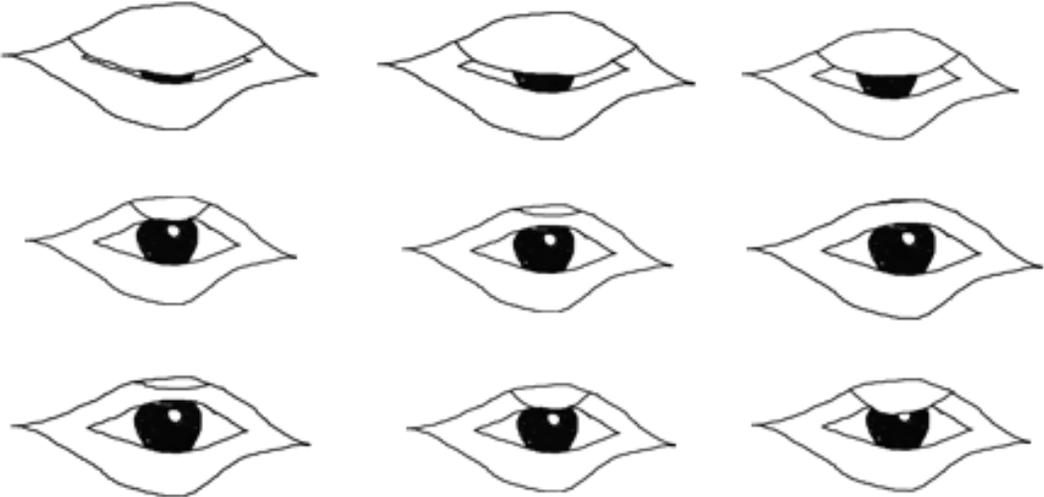


Imagen 90 Diferentes gestos realizados en papel



Una vez ubicado el escenario, la iluminación y los personajes, se toman las primeras fotos que conformaran la animación las cuales se capturan con una cámara automática KODAK, AF 3X Optical, 32 mm - 96 mm (Equivalent) de 14 megapíxeles, se ordenan los personajes y elementos que se necesitan y se hace un previo estudio a través del lente de la cámara, para encaminar las imágenes, transmitir la intención que quiero dar a conocer y brindar conocimientos a través de la imagen para crear un lenguaje que atraiga todas las miradas.

Se empieza a tomar las fotos según el story-board, la primera escena trata de construir de manera creativa y entendible el concepto de *belleza*, al principio se realizaron diferentes tipos de pruebas, pero la más moldeable y acertada en ese momento fue la arcilla, la idea era que se formaran imágenes de maquillaje o cosas similares que simbolicen belleza, pero resulto complicado porque al final su apariencia física y estética no eran las adecuadas, por lo tanto se optó por animar maquillaje real: los labiales, brillos, bases, sombras, pestañinas y esmaltes van surgiendo uno a uno, pausadamente. (Ver imagen 91).

Imagen 91 Animación del maquillaje



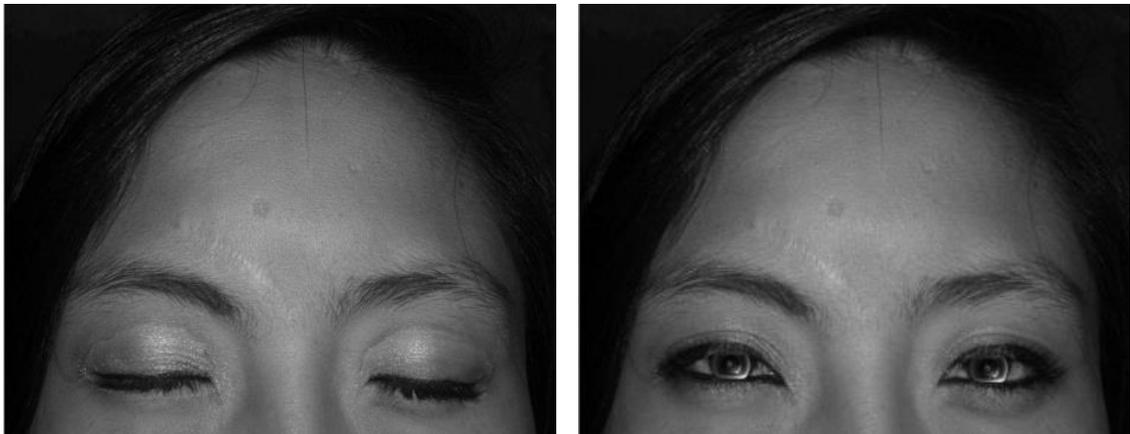
El rodaje me llevo a tener en cuenta aspectos como: la estabilidad de la cámara y los modos semiautomáticos de la cámara para intentar capturar una misma luminosidad y crominancia en cada foto.

Para este tipo de animación, si se quiere trabajar con eficiencia no es conveniente trabajar individualmente, por el contrario es fundamental incluir un encargado de la obturación fotográfica, ya que es muy difícil animar y a la misma vez tomar la foto, sin perder un valioso tiempo y poner en riesgo el encuadre.

Se continua capturando las diferentes fotos y animando pacientemente para que al momento de editar se perciba un movimiento fluido y agradable a los ojos de los observadores. En el primer intento, al revisar me di cuenta de un cambio de luz muy notorio entre las imágenes tomadas, por eso fue necesario repetir en varias ocasiones la misma escena; se logra terminar lo planeado con un promedio de 500 fotos por día, incluyendo los errores. Dado por concluido esta primera escena y siguiendo paso a paso el contenido del story-board, continuamos con la segunda escena tomando fotos a mis ojos y al lente de la cámara para posteriormente realizar un fotomontaje en la cual se aprecia el lente de la cámara en lugar del iris de mi ojo, con el fin de explicar el origen del concepto *parpadeo*. (Ver imagen 92).

Empezamos con un buen maquillaje en mis ojos y por supuesto una buena iluminación, fue complejo como en toda animación ya que no podía tener mi cabeza quieta mientras abría y cerraba los ojos para aparentar el parpadeo y por eso las fotos quedaban movidas, se repitió entre 4 o 5 veces la misma escena con un promedio de 150 fotos por cada repetición.

Imagen 92 Fotomontaje de mis ojos y el lente de una cámara



Concluida con satisfacción la anterior escena, se da paso a la elaboración de los fondos abstractos, esto con el único fin de demostrar emociones internas de la protagonista, fue necesario utilizar como fondo una cartulina de color verde fluorescente, vinilo negro, rojo, un pitillo y agua, se debe de tener muy en cuenta la iluminación primero se riega la pintura encima de la cartulina y con el pitillo se sopla para diferentes lados, con esta técnica se logran figuras que no se repiten, las fotos se deben capturar sin sombra y antes de secarse el vinilo, para que al momento de quitar el fondo no cambie la luz. (Ver imagen 93).

Imagen 93 fondos abstractos



Siguiendo con la animación cuadro a cuadro, diariamente se están tomando de cuatro a cinco escenas, conformadas más de doscientas fotos en cada escena. La principal ventaja que contribuyó a este ritmo fue la estructura de los personajes, ya que su movimiento facilita la representación de caminar, saludar o sentarse. Otra ventaja radicó en la utilización de goma de mascar, porque, aunque suene raro, sirvió para maniobrar, cambiar y mantener estables los gestos de ojos, bocas y cejas, los cuales se realizaron en papel, para otorgarles una mejor expresión. (Ver imagen 94).

Imagen 94 cambio de gestos



Algunas dificultades importantes estuvieron en el momento de mostrar a Lidia corriendo cuadro a cuadro. Para solucionarlo, se grabó el fondo desde un carro en continuo movimiento y al personaje se le tomó solo cuatro fotos que recrean el movimiento de sus pies en posición de carrera y se los montó repetidamente sobre el fondo filmado, repetido continuamente, pero agregando cada vez más velocidad.

Otra dificultad radica en el conocimiento necesario para darle movimiento al pulpo, pues tiene ocho tentáculos que requerían fluidez en conjunto. Entonces se realizaron varias pruebas que garantizaran la verosimilitud del personaje, una cualidad supremamente importante para la animación. (Ver imagen 95).

Imagen 95 Pruebas para mover los tentáculos del pulpo



En este punto se deja por un momento la toma de fotos, que requerían la presencia de los personajes para construir otros objetos de importancia como por ejemplo la herida de Lidia. Para realizarla fue necesario utilizar látex esparcido directamente en el rostro del muñeco, pero aplicando varias capas para dar la sensación de piel levantada y pintándola con diferentes tonalidades rojizas obtenidas con vinilo rojo y negro. (Ver imagen 96).

Imagen 96 Elaboración herida



Terminada la herida se da paso a la elaboración de pupitres, cuadernos y bolsos, fabricados en foamy, cartón y cartón paja; junto a ellos se recolecta otros artículos que ya existen como el espejo, el closet, el balón, y otros objetos similares que se encuentran presentes en el video; aunque algunos no fueron construidos porque fueron tomados de otras fuentes. Una vez obtenidos los recursos, se capturan todas las fotos que requerían estos objetos para que no se maltrataran a medida que se utilizaban y aparecieran de la misma apariencia física en todas las escenas. Después de un determinado tiempo se da paso a una de las escenas más significativas donde aparece la cicatriz simbolizada con un ciempiés real, (ver imagen 100) dicha escena ha sido muy difícil por la compleja manipulación del actor, ya que despierta muchas sensaciones negativas al momento de cogerlo y filmarlo en diferentes tomas estando vivo, se capturan los videos precisos y luego hubo la necesidad de esperar su muerte para hacer las tomas que requerían una pose fija y arqueada que metaforizara la forma de la cicatriz de Lidia. (Ver imagen 97).

Imagen 97 Ciempiés real



Imagen 98 Ciempiés simbolizando la cicatriz de lidia



Siguiendo con el cronograma establecido es el tiempo de trabajar con la escena del accidente, la cual se realiza con siluetas de los personajes, empleando la técnica de animación con recortes. Las piezas se realizaron con cartulina negra aislando cada una de las partes principales como: cabeza, tronco, brazos y piernas, pero manteniéndolas unidas por hilos en sus articulaciones, procurando movimientos fluidos y entendibles para el espectador. (Ver imagen 99).

Imagen 99 Animación por recortes



El cráneo o la cabeza de la protagonista se simbolizan con una vasija o un jarrón hecho en barro. Con el propósito de mostrar la importancia y lo fuerte del golpe, se deja caer de una altura considerable para romperse, pero por la dureza del barro seco no se logra el objetivo. Observando lo sucedido se lanza nuevamente desde un lugar más alto y lleno con vinilo rojo para simbolizar la sangre, pero los resultados son negativos, porque aunque el jarrón ahora sí se quebró, el vinilo se dispersó por todos los lados manchando todo a su alrededor. (Ver imagen 100).

Imagen 100 Jarrón utilizado para simbolizar el cráneo de Lidia



Después de haber realizado estas pruebas se concluye que era mejor buscar un objeto que al momento del impacto se rompiera fácil y con un sonido más fuerte, esto me lleva a pensar en la utilización de un bombillo pintado de la misma

tonalidad de un jarrón. (Ver imagen 104). Entonces se extrae todos los elementos internos del bombillo, se lo llena con vinilo y se realiza la prueba. El resultado es el esperado: el bombillo impacta con el piso, rebota y cae nuevamente, se parte de manera fuerte y por fin da la sensación esperada para esta escena.

Imagen 101 Bombillo modificado



Concluida esta escena, se da paso al acontecimiento donde Lidia se desmaya por la impresión de la herida, para que la caída fuera creíble se manipularon hilos y cajas forradas de color verde, así se podía sostenerla y lograr un desmayo más lento. Para la siguiente escena era necesario buscar un lugar muy similar donde la protagonista tuvo el accidente, por tal razón me di a la tarea de buscarlo detalladamente y el más acertado fue una de las calles que conducen al estadio de la pastusidad, porque las calles están llenas de huecos y piedras recreando de manera real el posible lugar de dicho accidente. Ahora es tiempo de incluir al resto de personajes, estamos en una escena donde tres actores a la vez deben subir a una moto de juguete; (Ver imagen 102).

Imagen 102. Animación de tres personajes a la vez



fue demasiado complejo ya que el primer personaje era muy gordo el segundo no lograba sostenerse y quedarse quieto y el tercero tenía muchas patas, para alcanzar en la moto así que fue pertinente sostener al segundo personaje con hilo verde y adherirlo al personaje que estaba delante de él; y al pulpo darle movimientos muy diminutos. Esta escena resulta muy gratificante ya que el pulpo como tal llama mucho la atención por la forma que tiene, la manera como se mueve y como se complementa con los demás personajes. De igual manera y utilizando toda clase de materiales y recursos se crean las siguientes escenas, realizando movimientos muy pequeños y a medida que se avanza se organiza la manera como irán ubicadas en la animación final.

2.13 DESCRIPCIÓN DE AMBIENTES

En un principio la idea era trabajar fondos construidos al igual que los personajes, pero se llegó a la conclusión que no expresarían lo mismo así que se tomó la decisión de capturar los fondos reales, son fotografías tomadas exactamente donde sucedieron todas las situaciones el barrio, la escuela, el salón, el patio donde se salía al recreo, el hospital, mi casa, para que así se lograra entender mejor el contexto y la idea que se está trabajando. (Ver imagen 106). Para tal fin fue necesario hablar con el director encargado de la escuela para que me permitieran sacar las diferentes fotos recordando así todos y cada uno de los momentos que estuve en este lugar donde viví tantas situaciones que en este instante regresan a mi memoria.

Imagen 103. Fondos reales



2.14 EDICIÓN Y MONTAJE.

La edición se realiza escena por escena, algunas fotografías se retocan con el programa *Adobe Photoshop* igualando el color del fondo, quitando algunas cosas que sobran o haciendo alguna u otra modificación que necesita la escena. (Ver imagen 104).

Imagen 104. Retoques en el programa Photoshop



A lo largo de toda la animación –con errores incluidos- se toman alrededor de 25.000 fotos de las acciones del personaje.

Posteriormente y para algunas escenas, se realiza un fotomontaje, útil para conseguir imágenes que no se lograrían capturar en una foto natural, como por ejemplo la primera escena, en donde los ojos de la protagonista tienen la imagen de un objetivo fotográfico en lugar del iris natural. (Ver imagen 105).

Imagen 105. Fotomontaje



El fotomontaje es el proceso, y también el resultado, de hacer una ilustración compuesta de un cierto número de fotografías y/o ilustraciones recortadas y articuladas a modo de collage. En consecuencia, algunas escenas, como por ejemplo las que transcurren en la escuela, se fotografían los elementos (paredes, tablero, letras) por separado y se reconstruye el fondo adaptando las medidas al tamaño de los personajes. (Ver imagen 106).

Imagen 106. Fotomontaje utilizando diferentes fotografías



Con los avances en la realización, la historia toma más fuerza, las escenas son importadas al software de edición *Sony Vegas Pro 10.0* en el cual se puede elaborar animaciones cuadro a cuadro y renderizar videos a 29 fotogramas por segundo para lograr el movimiento requerido. En este software se incorporan todos los archivos de fotografía y video, organizados en una línea de tiempo para posteriormente observar y quitar alguna interferencia, o agregar efectos. También en vegas se quita el fondo verde y se reemplaza el área que ocupaba este color por otros fondos que otorgan más realismo y muestran con detalle los lugares de los hechos. Se debe tener muy en cuenta que ningún elemento de la escena (en la vestimenta, los accesorios, etc.) puede ser del mismo color del fondo porque sería eliminado de la imagen y se miraría todo lo que se coloque detrás del mismo; igualmente se deben evitar los bordes poco definidos, ya que será más difícil ajustar el efecto choma.

El choma key se trata de un efecto predeterminado de los programas de edición profesional que permite elegir un color por lo general verde y volverlo transparente para así poder reemplazarlo por cualquier imagen que esté detrás.

Así que gracias al choma key y a la utilización de un buen software se obtiene como resultado una mezcla uniforme y visualmente indetectable. (Ver imagen 107 y 108).

Imagen 107. Fotografía utilizando fondo verde



Imagen 108. Choma reemplazado por el fondo elegido



2.15 BANDA SONORA

Una vez organizadas las respectivas escenas es necesario buscar un sonido acorde y que se acople a cada una de las situaciones presentadas a lo largo de la animación, para ello hay que recurrir a una composición musical instrumental o a veces vocal, compuesta o no expresamente para el video, las diferentes voces abstractas porque no se presenta una voz común y según la caracterización de cada personaje, los sonidos ambientales para recrear el contexto y en caso de ser necesario, algunos silencios con fines dramáticos.

Como podemos darnos cuenta, es necesario ser muy detallistas al momento de escoger la música para que se acople con las imágenes, los diálogos y los sonidos ambientales que acompañarán el video final. Como una recomendación adicional es mucho más conveniente que la música sea original y compuesta a la medida de los requerimientos narrativos, para posteriormente no tener ningún inconveniente sobre derechos de autor; para ello es necesario asesorarse de un compositor con quien haya empatía en el trabajo, comprenda el mensaje deseado en la producción y logre interpretar a través de la melodía y la armonía musical aquella atmósfera necesaria para complementar el trabajo visual. (Ver imagen 109).

Imagen 109. Composición musical



Para *flick* se utilizaron diferentes sonidos, según la situación de cada personaje: encontramos sonidos propios de los dibujos animados, ya que se quería dar un enfoque caricaturesco para que la situación fuera más dinámica y fácil de entender; en alguna parte de la banda sonora se utilizan instrumentos para producir sonidos de tristeza, de angustia o de alegría, y así poder aumentar el dramatismo en el espectador.

Estos sonidos se obtuvieron con ayuda de micrófonos de diademas (manos libres) y de algunos grabadores mp3. Los registros fueron grabados por separado en diferentes lugares, según la pertinencia de la escena, y luego los registros se articularon con la animación visual a través de *Vegas Pro 10*. (Ver imagen 110).

Imagen 110. Registro articulados en el Software Vegas Pro. 10



2.16 RENDERIZAJE

Finalmente se renderiza el archivo en un formato MPEG-2 y una plantilla NTSC DVD, con una duración de 20 minutos aproximadamente que se difundirá en DVD y a través de internet.

3. SOBRE EL TRABAJO FINAL

Al final de todo el proceso, se obtuvo una animación en video de tipo argumental cuyo propósito es dar a conocer una situación personal que me lleva a explorar diferentes sentimientos y a renovar los valores que definen la identidad, utilizando una serie de símbolos que se articulan para que el espectador se sumerja en el contexto.

Flick es una historia autorreferencial, la cual narra las vivencias de Lidia, quien es una niña que reside en la ciudad de Pasto y cuya vida, desde que tiene uso de razón, fue afectada por muchas burlas, apodos y peleas entre las personas que la rodeaban, especialmente en su escuela, principalmente por la forma de sus ojos. A pesar de las continuas peleas no deja de ser una niña que juega y ríe, pero por cosas de la vida sufre un grave accidente que deja como resultado una notoria cicatriz en la mitad de su frente y por supuesto, nuevos conflictos y situaciones para afrontar. (Ver imagen 111).

Imagen 111 Fotografía Lidia



Transcurre el tiempo y por culpa de los numerosos apodosos referentes a su cicatriz, ahora Lidia se mira fea, diferente y discriminada por la sociedad. Entonces desea que su cicatriz desaparezca y su deseo se cumple de manera mágica. Pero la felicidad dura poco, porque las personas ya no la reconocen y al sentirse ignorada reflexiona y quiere que su cicatriz regrese de nuevo, así que va en busca de ella pasando por diferentes situaciones ya que siente que es su marca y su sello de identidad.

La obra es el resultado del auto reconocimiento de mi vida cotidiana y como tal requiere elementos que hicieron parte de un complejo proceso de catarsis, donde puedo y debo cambiar de pensamiento para empezar a ver mi cicatriz en la frente como un elemento estético fundamental para mi rostro. Se trata de una serie de imágenes, visuales y perceptivas, que van recordando mi niñez, las personas que más influyeron en mis estados de ánimo, los momentos de crisis y los más profundos sentimientos que afronté durante mi infancia.

Este tipo de situaciones me llevaron a crear la obra denominada FLICK “un parpadeo, una imagen en la memoria”, con el propósito de plasmar un suceso o un momento negativo que marco mi vida, pero al mismo tiempo romper con actitudes tradicionalistas y promover un pensamiento crítico en un público diverso, interesado en la animación, lo estético y los problemas de contexto en la sociedad. En el video final se refleja el desprecio, los señalamientos, las agresiones y el menosprecio por parte de las personas que rodean a Lidia, las cuales le generan una cicatriz mental y la llevan a una depresión bastante peligrosa. En la vida real esta cicatriz solo se cura con el pasar del tiempo, el alejamiento de este tipo de personas y/o actitudes y de la canalización de estos recuerdos reprimidos, para materializarlos en una propuesta con sentido artístico.

Gracias a la utilización de medios tecnológicos se logra conjugar imagen y lenguaje en una sola cosa. Como autora logro retomar los sentimientos encontrados y los represento a través de una muñeca quien tiene mi nombre, mis características físicas y mis cualidades emocionales. Lidia, la autora y la muñeca, son una sola, quien asume el papel de autora, protagonista y observadora, sintiéndome niña nuevamente pero ahora con el único propósito de dejar un legado a cualquier persona quien se sienta identificada con esta historia titulada *Flick. “Un parpadeo, una imagen en la memoria”*.

BIBLIOGRAFÍA

Enciclopedia de Tècnicas de animaciòn [Libro] / aut. Taylor R.. - Barcelona : Acanto, S.A., 2004.

"Hard tee vee" Las cartas José Santos. Carta a cuba, carta do Brasil "Viaduc du chay" [Publicación periódica] / aut. Minelli Rodrigo // III Festival Franco-Latino Americano de Videoarte. - págs. 27-28.

III festival Franco Latino Americano de Video Arte [Publicación periódica] / aut. Gaston B.. - s.f.. - págs. 51,52.

Surrealismo y animación: notas a propósito de Jan Svankmajer [Publicación periódica] / aut. Eseverry Máximo // Felafacs. Diálogos de comunicación (digital). - ENERO - JULIO 2009. - pág. N°78.

CIBERGRAFÍA

http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=vigesimo%20segunda%20edicion.

http://www.JoanIlvismontane.net/JoanIlvismontane_exposicion_sala_morillo.htm.

http://es.wikipedia.org/wiki/historia_de_la_fotograf%C3%ADa.

ANEXOS

Anexo A. Escaleta

SECUENCIA 1. OJOS QUE PARPADEAN

ESCENA 1/ presentación/ exterior/ día / ojos

Plano 1 Los ojos parpadean, en el iris se ve el lente de una cámara.

ESCENA 2 / exterior/noche/cámara

Plano 1 La cámara se introduce en el lente

ESCENA 3

Plano 1 se cuenta la historia de Lidia

ESCENA 4 / exterior / día / patio de la escuela / niños

Plano 1 Lidia está en la escuela.

Plano 2 los niños la señalan se burlan y le gritan diferentes apodos

ESCENA 5 /interior / día / salón de clase / Lidia

Plano 1 Lidia entra al salón

Plano 2 Lidia dibuja a su enamorado

ESCENA 6 / interior / día / salón de clase / Lidia y profesora

Plano 1 la profesora observa a Lidia

Plano 2 Lidia se asusta tirando al piso su dibujo

Plano 3 la profesora regaña y grita a Lidia fuertemente

ESCENA 7 /interior / día / salón de clases / Lidia y Jhon

Plano 1 Jhon entra al salón y se burla de Lidia

Plano 2 Jhon se burla con el resto de compañeros

ESCENA 8 / interior / día / salón de clases / Lidia Jhon y compañeros de clase

Plano 1 su fondo y Lidia se llenan de rabia

Plano 2 Lidia sale del salón

ESCENA 9 /exterior / día / patio de la escuela / Lidia

Plano 1 Lidia sale del salón

Plano 2 Lidia se encuentra llorando en las gradas de la escuela

ESCENA 10 /exterior / día / patio de la escuela / Lidia

Plano 1 Lidia observa a Jhon

Plano 2 Lidia y su entorno se llenan de rabia

Plano 3 Lidia lanza una patada a Jhon

Plano 4 Jhon hace un gesto de burla

Secuencia 2. LIDIA SE DIRIGE AL LUGAR DEL ACCIDENTE

ESCENA 11 /exterior / día / patio de la escuela / profesora Martha, Lidia Jhon
compañeros de escuela

Plano 1 Martha reúne al grupo

Plano 2 el grupo se dirige a un lugar sin pavimentar

ESCENA 12 /exterior / día / cancha sin pavimentar / profesora Martha, Lidia Jhon
compañeros de escuela

Plano 1 Martha escoge a Lidia y Jhon para realizar la carrera

Plano 2 Jhon se burla

Plano 3 Lidia se asusta y sale corriendo

Secuencia 3. ACCIDENTE DE LIDIA

ESCENA 12 /exterior / día / cancha sin pavimentar / Lidia y Jhon

Plano 1 Lidia corre fuertemente

Plano 2 Jhon persigue a Lidia

Plano 3 Jhon empuja a Lidia

Plano 4 Lidia cae y se golpea muy fuerte

ESCENA 13 /exterior / día / cancha sin pavimentar / Lidia

Plano 1 al final un jarrón se cae y se quiebra

Plano 2 cae alrededor una gota de sangre

ESCENA 14 /exterior / día / cancha sin pavimentar / Lidia

Plano 1 Lidia se levanta llora y lleva su mano hasta la frente

Plano 2 se muestra su mano llena de sangre, Lidia grita

Plano 3 Jhon sale huyendo

ESCENA 15 /exterior / día / cancha sin pavimentar / Lidia y profesora Martha

Plano 1 Martha llega al lugar del accidente y trata de controlar a Lidia

Plano 2 Martha se asombra y se asombra

Plano 3 Lidia se desmaya

ESCENA 16 /exterior / día / cancha sin pavimentar / Martha

Plano 1 Martha llama a Teresa la madre de Lidia

Plano 2 Martha huye del lugar del accidente

ESCENA 17 /interior / día / casa de Jhon/ Carlos y Jhon

Plano 1 Jhon llega a su casa muy asustado

Plano 2 Jhon le cuenta a su padre Carlos de lo ocurrido

Plano 3 Carlos se enoja mucho

Plano 4 Carlos castiga fuertemente a Jhon

Plano 5 Jhon se encuentra llorando

Plano 6 Carlos sale en busca de Lidia

ESCENA 18 /exterior / día / cancha sin pavimentar / Lidia y Teresa

Plano 1 Teresa llega apresuradamente muy angustiada al lugar donde esta Lidia

Plano 2 Teresa mueve a Lidia para que reaccione

Plano 3 se indica la herida que Lidia se hizo en la frente

Plano 4 Teresa consuela a Lidia

ESCENA 19 /exterior / día / cancha sin pavimentar / Lidia, Teresa y Martha

Plano 1 Martha informa de lo ocurrido a Teresa

Plano 2 Martha huye con precaución de no ser vista

Plano 3 Carlos llega apresuradamente a socorrer a Lidia

ESCENA 20 /exterior / día / calle / Lidia Carlos Teresa

Plano 1 Carlos Lidia y teresa se dirigen al hospital

Plano 2 al ingresar a urgencias Lidia con tristeza se despide de Teresa

ESCENA 21 /interior / día / hospital / Lidia, Teresa y Carlos

Plano 1 Carlos Lidia y teresa se dirigen al hospital

Plano 2 al ingresar a urgencias Lidia con tristeza se despide de Teresa

ESCENA 22 /interior / día / hospital / Lidia

Plano 1 Lidia está asustada en un cuarto frio

Plano 2 una aguja con hilo muy puntuda y brillante se dirige hacia ella

ESCENA 23 /interior / día / hospital / Lidia

Plano 1 cubren el rostro de Lidia con una tela blanca

Plano 2 la aguja sutura la herida de Lidia

Plano 3 la tela se quita y se pone un esparadrapo encima de la sutura

Secuencia 4. COMO AFECTA LA CICATRIZ A LIDIA

ESCENA 24 /interior/ noche/cuarto de Lidia/ Lidia

Plano 1 se quita el esparadrapo de la frente de Lidia

Plano 2 Lidia se mira al espejo y grita al ver que en su rostro hay un ciempiés negro y feo

Secuencia 5. SIMULACIÓN PASO DEL TIEMPO

ESCENA 25 /exterior / día / calle / Lidia Teresa y Milena

Plano 1 Teresa lleva a Lidia y a su hermana milena a la escuela

Plano 2 Lidia hace un gesto de no querer ir a la escuela

Plano 3 Teresa enfadada la obliga a ir a la escuela

ESCENA 26 /exterior / día / escuela / Lidia Carlos Teresa, Milena, Jhon, Jaime, Martha compañeros de escuela

Plano 1 en la escuela Jhon se burla de Lidia por su cicatriz

Plano 2 Lidia mira a su enamorado Jaime y siente vergüenza

Plano 3 Jaime se burla de la cicatriz de Lidia y se va

Plano 4 Lidia quiere salir corriendo de la escuela pero Martha y Teresa la obligan a entrar

Anexo B. Guión

OJOS QUE PARPADEAN

1 DETALLE: Los ojos parpadean, en el iris se ve el lente de una cámara.

2 PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO:

La cámara se introduce en el lente

ANGULACIÓN: frontal

EFFECTOS Y MOVIMIENTOS: acercamiento (zoom in)

BURLAS POR LA FORMA DE LOS OJOS

3 GENERAL:

Regreso al momento en el que se burlaban de Lidia

Efecto: reflejo de luz o un flash / zoom in

4 GENERAL:

Es un día lleno de rabia Lidia está en la escuela y la crueldad de los niños se ve reflejada en burlas apodos la señalan y le gritan japonesa, china,

EFFECTO: ALEJAMIENTO (ZOOM OUT)

5 TOTAL:

Lidia entra al salón,

6 MEDIO CORTO:

Martha le grita a Lidia

7 PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO:

Hace referencia a sus ojos rasgándose los de ella

8 PLANO COMPUESTO: PP DE LIDIA, PT DE JOHN

Lidia mira a John el compañero de salón que más la molesta haciendo lo mismo

9 GENERAL:

Lidia mira a sus compañeros también rasgándose los ojos

10 PRIMER PLANO:

Su fondo se torna aún más rabia tico y sus ojos se vuelven rojos como llenos de candela

EFFECTO: FADE OUT FUNDIDO A NEGRO

11 GENERAL:

Lidia sale del salón

12 PRIMER PLANO:

Lidia está llorando en el patio de la escuela

Lidia se limpia sus ojos y se queda así por un momento

EFECTO FADE OUT LARGO

15 PLANO TOTAL:

Lidia está muy enojada. Patea a John (kung-fu) pero él no se deja.

16 PRIMER PLANO:

John está muy enojado igual que Lidia. Estira sus ojos.

17 DETALLE:

Hace diferentes muecas y se ríe.

EFECTO: FUNDIDO CIRCULAR (IRIS IN) una imagen contenida en un círculo reemplaza a otra

"UNA SEMANA DESPUÉS"

ACCIDENTE DE LIDIA

18 PLANO TOTAL

Lidia Jhon y algunos compañeros de escuela están en un parque en clase corren y saltan en un sitio poco seguro, aunque hay muchas piedras y huecos

19 PLANO COMPUESTO, PRIMER PLANO, MEDIO CORTO:

Primer plano de Martha

Escoge a Jhon y a Lidia para hacer un ejercicio donde Jhon debe corretear a Lidia.

20 PRIMER PLANO

Lidia y Jhon se miran

21 PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO

Lidia se asusta

Jhon se ríe y con picardía le pica el ojo.

22 PLANO TOTAL

Mientras Lidia corre su fondo se pone triste (hay árboles que se mueven de un lado a otro) Lidia corre muy fuerte trata de escapar de Jhon

EFECTO: FADE IN

23 PLANO MEDIO CORTO

Lidia regresa a ver a Jhon está muy asustada y corre más fuerte

24 PLANO GENERAL

Jhon no lo permite también corre muy duro, está a poca distancia de alcanzar a Lidia

25 PLANO MEDIO

Jhon empuja muy fuerte a Lidia

26 PRIMER PLANO

Cuando Lidia va cayendo

27 PLANO GENERAL

Cambia el parque por un abismo en el cual ella se va al fondo

ANGULACIÓN: LATERAL, FRONTAL

EFEECTO: FADE OUT

29 PLANO TOTAL

Lidia al principio aparece grande va cayendo se va haciendo pequeña

30 PLANO MEDIO

Lidia es simbolizada al final por una vasija o jarrón que se cae y se quiebra

32 PLANO DETALLE

Hay un momento silencioso, cae una gota de sangre

33 PLANO MEDIO

En medio de las partes rotas y suena! tinnnnnnn;

ANGULACION: FRONTAL

EFEECTO:FADE IN,ZOOM IN

34 PLANO MEDIO CORTO

Lidia se levanta llora lleva su mano hasta la frente

35 PRIMER PLANO

Se muestra su mano llena de sangre, Lidia grita

36 PLANO GENERAL

Su fondo es de caos llega Martha la coge y trata de controlarla se la lleva a una fuente en el parque donde hay agua Lidia se desmaya sus compañeros la ven desde lejos

37 PLANO MEDIO

Martha coge a Lidia y la deja acostada en la hierva

38 PLANO TOTAL

Jhon sale huyendo

ANGULACIÓN: DORSAL, FRONTAL
EFECTO: ZOOM IN, FADE

39 PLANO MEDIO

Martha llama a teresa de su celular esta angustiada

40 PLANO TOTAL

Teresa llega en un instante mira a Lidia la coge y la coloca en sus tentáculos

41 PLANO MEDIO

Teresa mira un hueco grande en la mitad de la frente de Lidia

Se ve al fondo a Martha que también huye

ANGULACIÓN: LATERAL, FRONTAL

EFECTO: FADE (PARPADEO) RÁPIDO QUE INDIQUE UNA EMERGENCIA
CAOS UNA ESCENA RÁPIDA.

44 PLANO DETALLE

Se muestra un movimiento desde el ojo de Lidia el cual se va ampliando para indicar la herida que afecto su frente

ANGULACIÓN: FRONTAL

EFECTO: ZOOM OUT

45 PLANO COMPUESTO, P.T.JHON P.PLANO DE CARLOS, PLANO DETALLE DE LA CORREA

John llega a su casa muy tranquilo le cuenta a su papa Carlos lo sucedido el es fuerte y grande le pega con una correa a John

46 P. PRIMER PLANO

John se queda llorando

47 PLANO TOTAL

Carlos sale a buscar a Lidia al parque en su moto

ANGULACIÓN: LATERAL, FRONTAL

EFECTO: CORTINA (WIPES) efecto óptico por el cual un plano es empujado y desplazado por otro

48 PLANO GENERAL

Carlos llega y pita teresa esta arrodillada con Lidia en sus tentáculos alza a ver a Carlos el con angustia las mira.

49 PLANO COMPUESTO, PRIMER PLANO DE LIDIA, PLANO TOTAL DEL FONDO

Mientras tanto Lidia en el inconsciente recuerda los niños en la escuela como se burlaban de ella su fondo es triste y a la vez de rabia

ANGULACIÓN: LATERAL

EFECTO: ZOOM IN,

50 PLANO MEDIO

Teresa con cara de angustia mueve a Lidia

51 PLANO TOTAL

Lidia reacciona se paran y con un pañuelo se sostiene la herida van donde Carlos

52 PLANO DETALLE DE UNA DE SUS PIERNAS Y LA MOTO

Se suben a la moto,

53 P.PRIMER PLANO DEL ROSTRO DE CARLOS

Carlos maneja muy duro está asustado

54 PLANO TOTAL

Hay muchos huecos la moto se mueve de un lado a otro para arriba y para abajo
Lidia y teresa se mueven mucho

55 PLANO DETALLE

Llegan al hospital, a urgencias

56 PLANO MEDIO

Se bajan de la moto Carlos carga a Lidia corre

ANGULACIÓN: LATERAL

EFECTO: ZOOM IN,FADE,

Lidia coge la mano de teresa se sueltan cuando se llevan a Lidia

ANGULACION: FRONTAL, LATERAL

EFECTO: FADE IN,

60 PLANO GENERAL

Lidia esta acostada en un cuarto frio las paredes están llenas de baldosas, hay medicamentos que se mueven solos,

61 PLANO MEDIO CORTO

Lidia está asustada

62 PLANO TOTAL

Lidia mira una aguja con hilo que se mueve y se dirige hacia ella, tapan el rostro de Lidia con un trapo,

63 PLANO MEDIO CORTO

Lidia cierra sus ojos y cuando decide abrirlos solo mira manchas rojas.

ANGULACIÓN: FRONTAL

EFECTO: FADE IN

64 PLANO DETALLE

Lidia empuña una de sus manos suavemente su mano tiritita,

65 PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO

De uno de sus ojos una lagrima corre,

66 PRIMER PLANO

El trapo se quita Lidia mira nuevamente que todo se mueve

67 PLANO GENERAL

se levanta de la camilla lleva se mano hacia su frente tiene 16 puntos Lidia mira que un esparadrapo viene hacia ella

68 PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO

El esparadrapo se pone encima de la herida.

ANGULACIÓN: FRONTAL

EFEECTO: FADE IN

69 PLANO TOTAL

Hay una simulación del paso del tiempo día, noche, lluvia, sol,

70 PRIMER PLANO

Se quitan solos la gaza y los puntos de la frente de Lidia

71 PLANO MEDIO CORTO

Lidia se toca la cabeza

72 PLANO DETALLE

Lidia no toca un ciempiés que ahora está en su frente

73 PLANO MEDIO CORTO

Hace un gesto de dolor de cabeza

ANGULACIÓN: FRONTAL

EFEECTO: FADE IN

COMO AFECTA LA CICATRIZ A LIDIA

74 PLANO MEDIO CORTO

Lidia se mira al espejo y grita al ver que en su rostro hay un ciempiés negro muy feo

75 PLANO DETALLE

De un ciempiés negro real

ANGULACIÓN: FRONTAL

EFEECTO: DESESPERACIÓN, FADE NEGRO (PARPADEO)

76 PLANO TOTAL

Lidia está en la escuela y sus compañeros en especial Jhon ahora le gritan "japonesa monstruosa, fea"

77 PLANO DETALLE DE LAS BOCAS

La ven y se ríen

ANGULACIÓN: FRONTAL

EFEECTO: FADE IN

78 PLANO TOTAL

Lidia camina hacia el espejo

79 PLANO MEDIO CORTO

Se rasca muy duro su cicatriz quiere quitársela que desaparezca

80 PLANO TOTAL

Lidia aparece en un fondo muy rojo sale corriendo se tira en su cama y llora

ANGULACIÓN: FRONTAL

EFEECTO: FADE IN

81 PLANO COMPUESTO, PLANO TOTAL DE LIDIA Y MILENA, PLANO DETALLE DE FRAGMENTOS DEL CUERPO

Lidia está en un lugar abstracto con milena alrededor aparecen partes de cuerpos como bocas que se burlan y la insultan manos que la acarician con lastima, la alejan las comparan y se burlan

82 PLANO DETALLE

Miran a Lidia con gestos de desprecio cuando lo hacen su color es mas oscuro

ANGULACIÓN: LATERAL

EFEECTO: FADE (PARPADEO) LENTO DE FASTIDIO

83 PLANO MEDIO CORTO

Lidia utiliza un caracol real haciéndolo andar en su cicatriz, se frota un olloco, y utiliza diferentes cremas frente al espejo.

ANGULACIÓN: FRONTAL

EFEECTO: FADE (PARPADEO)

LA CICATRIZ COBRA VIDA FUERA DEL ROSTRO DE LIDIA

84 PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO

La cicatriz se levanta del rostro de Lidia cobra vida quiere otro cuerpo busca que la acepten

85 PLANO DETALLE

Recorre lugares del cuerpo de diferentes personas pero todos tratan de desaparecerla con cremas o cualquier método la cicatriz está a punto de desaparecer aparece transparente se prende y se apaga

"PASA MUCHO TIEMPO"

ANGULACIÓN :FRONTAL

EFEECTO: FADE (PARPADEO) SUBTITULO

LIDIA NO ES LIDIA

86 PLANO TOTAL

Lidia está muy contenta se siente muy bonita y va a presumir ante sus compañeros ante John Martha y ante todos su rostro sin ninguna señal o imperfección

87 PLANO MEDIO CORTO

Pero ellos se voltean no le dicen nada no le hacen caso

88 PRIMER PLANO

Lidia sacude sus hombros

89 PLANO COMPUESTO PRIMER PLANO DE JAIME PLANO TOTAL LIDIA

Sale a buscar a Jaime de quien está enamorada lo ve y su fondo es de felicidad a su alrededor hay corazones

ANGULACIÓN: LATERAL, FRONTAL

EFEECTO: ROTACIÓN (SPIN) SE LOGRA CUANDO A PARTIR DEL CENTRO UNA NUEVA IMAGEN BARRE LA PANTALLA

90 PLANO MEDIO CORTO

Lidia se encuentra con milena está susurrando al oído de milena

91 PLANO TOTAL

Milena sale a dejarle una razón a Jaime de Lidia pero él no la deja hablar la abraza y se van juntos

92 PRIMER PLANO

Lidia está ansiosa se come las uñas Lidia quiere estar con Jaime pero se asombra al ver que esta con milena

93 PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO

Jaime mira a Lidia y mueve su cabeza de un lado a otro

94 PLANO TOTAL

Todo el fondo es confuso él pensaba que estaba con Lidia porque el la reconocía por la cicatriz

95 PLANO MEDIO CORTO

Lidia ahora no tiene la cicatriz pasa igual que si fuera milena por su enorme parecido o como cualquier otra persona

96 PRIMER PLANO

Jaime se acerca a Lidia y no es la misma Jaime se extraña

97 PRIMER PLANO

Lidia pasa sus manos por su rostro indicando que no tiene ninguna señal

98 PLANO MEDIO CORTO

Pero Jaime aleja a Lidia de el

99 PLANO TOTAL

Lidia se encuentra con los fragmentos de cuerpos que siempre le hacían las preguntas huyen de ella, igual teresa y milena no le hacen caso

100 PLANO MEDIO LARGO

Lidia corre nadie la reconoce

ANGULACIÓN: LATERAL, FRONTAL

EFEECTO: FADE LENTO

LIDIA VA EN BUSCA DE SU CICATRIZ

101 PLANO TOTAL

Lidia está sola, en un fondo negro nadie la reconoce esta transparente su cicatriz había creado identidad, quiere encontrar nuevamente su luz

102 PRIMER PLANO

Lidia lleva su mano hacia su frente acaricia el lugar en el que estaba su cicatriz la quiere de vuelta

ANGULACIÓN: FRONTAL

EFEECTO: FADE (PARPADEO)

103 PLANO GENERAL

Lidia se golpea para hacerse otra señal contra la pared, con palos y a medida que lo hace su fondo es de desesperación pero no logra hacerse nada es como si todas las señales hubieran huido de ella

104 PLANO MEDIO

Al final se sienta en el piso y todo su mundo le da vuelta su fondo es de melancolía se levanta y va a buscar su cicatriz

105 PRIMER PLANO

Lidia mira fragmentos de partes de cuerpos que tienen señales pero no reconoce y no está la suya

ANGULACIÓN: FRONTAL, TRES CUARTOS
EFECTO: FADE (PARPADEO)

LA CICATRIZ VUELVE A SU LUGAR

106 PLANO GENERAL

Lidia llega a un lugar donde no hay nada más que oscuridad

107 PLANO DETALLE

Solo esta su cicatriz la cual está sola transparente se prende y se apaga

108 PLANO TOTAL

Lidia va detrás de su señal no puede cogerla para hacerla vivir de nuevo,

109 PLANO DETALLE

La cicatriz esta sin fuerzas para huir, Lidia la toma en sus manos

110 PLANO MEDIO CORTO

Lidia aun con temor busca ponerse la cicatriz en distintos lugares de su cuerpo pero con duda

ANGULACIÓN: LATERAL, FRONTAL

EFECTO: FADE (PARPADEO) DE FELICIDAD

111 PRIMER PLANO

Lidia cierra sus ojos con resignación y se coloca la cicatriz en su frente

112 PLANO DETALLE

La cicatriz vuelve a su color normal

113 PLANO MEDIO CORTO

Lidia abre sus ojos y encuentra la cicatriz en su lugar llora, suspira, toma valor se ríe

114 PLANO TOTAL

El fondo lleno de oscuridad se vuelve lleno de color de felicidad el cuerpo de Lidia resplandece,

115 PLANO MEDIO CORTO

Lidia alumbró mucho sonríe nuevamente

ANGULACION FRONTAL

EFECTOS: FLASH, FADE IN, ZOOM IN

116 PLANO DETALLE

La cámara sale del lente, se ve en el iris el lente de una cámara

117 PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO

LOS OJOS DE LIDIA PARPADEAN
ANGULACIÓN: FRONTAL
EFECTOS: FADE N, ZOOM OUT



