

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA

DEPARTAMENTO DE CINE Y TV

TRABAJO FINAL DE GRADO

“LO QUE CREIAS”



Ruscelli Mariana

Suárez Natalia

Tolaba Valeria





cine y tv



facultad
de artes



Universidad
Nacional de
Córdoba

TRABAJO FINAL DE GRADO

“LO QUE CREÍAS”

AUTORES

RUSCELLI, MARIANA
SUÁREZ, NATALIA AGUSTINA
TOLABA, VALERIA MARISEL

ASESORA

GARZÓN, CARMEN

AÑO 2019

***“La animación se caracteriza por ser
el arte de lo imposible, cualquier cosa
imaginable es factible”.***

Paul Wells.

ÍNDICE

- 1. Prólogo**
- 2. Introducción**
- 3. Fundamentación**
 - 3.a. Contexto Histórico**
 - 3.b. Objetivos**
- 4. Presentación del equipo técnico**
- 5. Ficha técnica**
- 6. Argumento**
- 7. La técnica**
- 8. Storyboard**
- 9. Criterio de Arte**
- 10. Mesa multiplano**
- 11. Criterio de Producción**
- 12. Criterio de Sonido**
- 13. Criterio de Fotografía y Edición**
- 14. Anexos**
- 15. Bibliografía**

PRÓLOGO

Nuestro interés por realizar este proyecto surge del punto en común que compartimos las tres, de haber crecido viendo dibujos animados de la televisión, los que eran característicos de la época dorada de la animación norteamericana, tales como *“Looney Tunes”*, *“Tom y Jerry”* o *“Los Picapiedras”*. Esto nos impulsó a investigar sobre la estética y la técnica de la animación limitada utilizada en esa época.

El ritmo de Chuck Jones para la comedia y los fondos coloridos y minimalistas, basados en la estética de UPA, nos inspiraron para escribir el cortometraje *“Lo que creías”*. Junto a ello, encontramos en la técnica de stop motion de recortes, la herramienta ideal para llevarlo a cabo.

Nos motivó a trabajar una historia filmada hibridamente, una parte en live action y otra donde el núcleo de las acciones sucediera en stop – motion, planteadas con un enlace plástico y argumental entre ambas. El punto de partida de la historia nació de las experiencias vivenciales de amigas, quienes tras una separación tenían diferentes emociones encontradas.

Eso nos llevó a realizar el corto inspirado en las fases psicológicas planteadas en el libro "*Sobre la muerte y los moribundos*" (1969),¹ de la psiquiatra Elisabeth Kübler-Ross. En dicho libro, encontramos las cinco etapas de duelo (negación, ira, negociación, depresión y aceptación), etapas por las cuales transita una persona después de un duelo o una fuerte ruptura amorosa.

¹ Este libro describe, en cinco etapas distintas, un proceso por el cual la gente lidia con la tragedia, especialmente cuando es diagnosticada con una enfermedad terminal o una pérdida catastrófica. Además, este libro expuso la necesidad de un mejor tratamiento a los individuos que están lidiando con una enfermedad fatal.

INTRODUCCIÓN

“*Lo que creías*” es un cortometraje de animación con escenas reales, el cual es presentado como Trabajo Final de Grado de la carrera Licenciatura en Cine y Televisión. El proceso creativo de este proyecto se inicia en el año 2016 hasta el presente.

En las siguientes páginas detallaremos todas las etapas de producción que dieron forma a este cortometraje: desarrollo del proyecto, preproducción, producción y postproducción. Se contará de forma cronológica los acontecimientos que fueron precisos para llegar a la finalización del cortometraje, brindando información sobre el surgimiento de la idea de trabajar con animación en recorte.

En este libro, se detallará el diseño de los personajes y el diseño de fondos, así como también los materiales que se utilizaron; el armado y construcción de la mesa multiplano; el rodaje de las escenas reales y la composición de los sonidos que acompañaron la imagen; tópicos que forman parte de los criterios de producción, fotografía, sonido, arte y edición.

El proceso de realización del trabajo contó con el acompañamiento de nuestra asesora de Trabajo Final de Grado, quien con su apoyo, pero sobre todo idoneidad en la materia, nos orientó mediante correcciones y modificaciones que ella veía necesarias para lograr el resultado final.

FUNDAMENTACIÓN

La idea de trabajar con animación surgió a partir de la escritura de un guión propio para cortometraje, de género comedia, titulado "*Lo que creías*". Su duración total es de diez minutos aproximadamente, donde corresponderán 40% de escenas de animación, y 60% de escenas reales/filmadas. Su diégesis se dará a partir de la relación entre dos mundos: uno real, representado por medio de escenas reales/filmadas, y otro imaginario, representado a través de escenas de animación.

Nos interesó el uso de la animación porque nos permitió controlar el trabajo creativo con mayor exactitud, con el fin de representar de manera distinta el mundo físico y real, ya que a su vez quisimos trabajar el género comedia enfatizando de forma exagerada el carácter de los personajes, sus movimientos y acciones.

Es importante destacar que llevamos adelante una animación limitada, ya que este tipo de técnica contiene características enunciadas al comienzo, que refuerzan la comedia animada de la forma que pensamos y quisimos llevarla a la técnica de stop motion, ya que llegamos a la conclusión de que esta técnica es apropiada para llevar a cabo el proceso creativo - técnico.

Como equipo de trabajo, buscamos reinterpretar en stop motion el estilo de animación que se consolidó en la "*Época de Oro Americana*", entre las décadas de los años 50 y 70. De las características de esta época, tomaremos ciertos aspectos del diseño de arte, movimientos barridos, timing¹, variación de planos, sonido y musicalización.

¹"Timing: El número de dibujos usados en cualquier movimiento determina la cantidad de tiempo que lleva la acción en la pantalla. Si los dibujos son simples, claros y expresivos, el punto de la historia se puede comunicar rápidamente y eso era todo lo que les interesaba a los animadores durante el temprano período. El tiempo en esos dibujos animados eran principalmente movimientos rápidos y movimiento rápidos con acentos y empujes que exigen una manipulación especial." (Thomas, Johnston, 1981, p. 66)

CONTEXTO HISTÓRICO

A continuación, precisaremos cómo se consolidó la animación limitada y sus características, para luego detallar qué aspectos intentamos reflejar en nuestra obra.

A finales de la década de los '40, cuando la televisión comenzó a expandirse masivamente en Norteamérica, surgieron nuevas productoras como Hanna Barbera, Warner Bros, Metro Golden Mayer, Filmation, entre otras; muchas de las cuales se basaron en el tratamiento propuesto años antes por UPA (United Productions of America), quienes eran reconocidos por diferenciarse del estilo realista de Disney. El estudio de UPA desarrolló su propio estilo, convirtiéndose en los pioneros de la animación limitada, técnica alternativa en donde emplearon formas y figuras abstractas, colores que hacían referencia a estados anímicos, y en algunos casos, en los movimientos de los objetos, los cuales eran simples, mecánicos y grotescos. Movimientos artísticos como el cubismo, el art déco y el minimalismo influyeron en la estética de este tipo de animación; se implementaron diseños con menos detalles y diversidad de ángulos de líneas gruesas que servían para expresar algo concreto. Sumado a esto, cabe destacar que en la animación limitada se realizaban menos dibujos por segundo que en la animación tradicional.

Durante esta época, también fue frecuente por parte de las productoras, el uso de la variación de puntos de vista en los planos y movimientos de cámara para dar sensación de movimiento en fondos estáticos, queriendo con esto reforzar los momentos de cada escena. Este tipo de trabajo terminó imponiéndose como una norma de realización en la televisión, con el fin de cubrir la demanda de producción en el escaso tiempo disponible y a un costo menor. En referencia y de acuerdo a lo expuesto, basamos nuestro trabajo en la estética minimalista y geométrica de UPA.



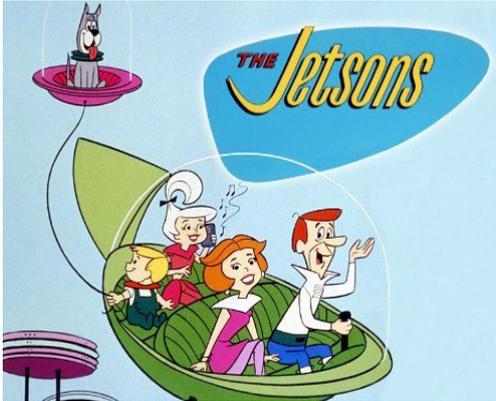
► Fotograma de *Gerald Boing Boing* (1950, UPA)



► Fotograma de *Rooty Toot Toot* (1951, UPA)

HANNA BARBERA: Referencias técnicas y estéticas

Nos enfocamos en la productora Hanna Barbera, que utilizó la técnica de la animación limitada en sus producciones, y añadió el uso de personajes animados de forma parcial, recurriendo a su vez, a la repetición de ciclos de caminata y los mismos fondos escenográficos por capítulo. Mediante la elaboración de buenos guiones y una banda sonora de excelencia, como en el caso de la serie “*Los Supersónicos*”, lograron enfatizar sucesos y acciones.



► **Imagen de *Los Supersónicos* (1962).**

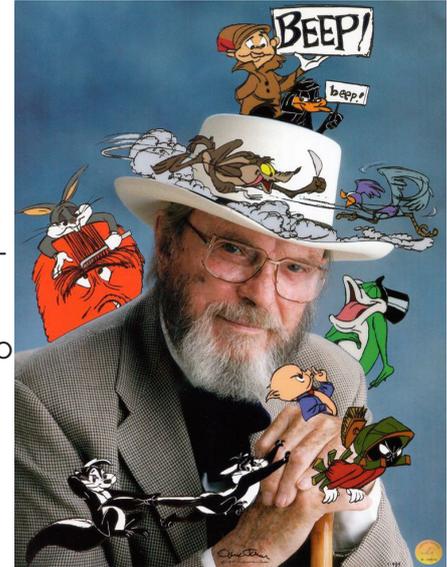
Serie animada que contaba las aventuras de los Sónico, una típica familia de clase media-alta norteamericana que vivía en el futuro, en el año 2062, donde existían todo tipo de avances tecnológicos.



► **Fotograma de *Los Picapiedras* (1960).** Una de las series animadas más exitosas de la televisión norteamericana. Situada en la Edad de Piedra, la serie seguía la vida diaria de Los Picapiedras.

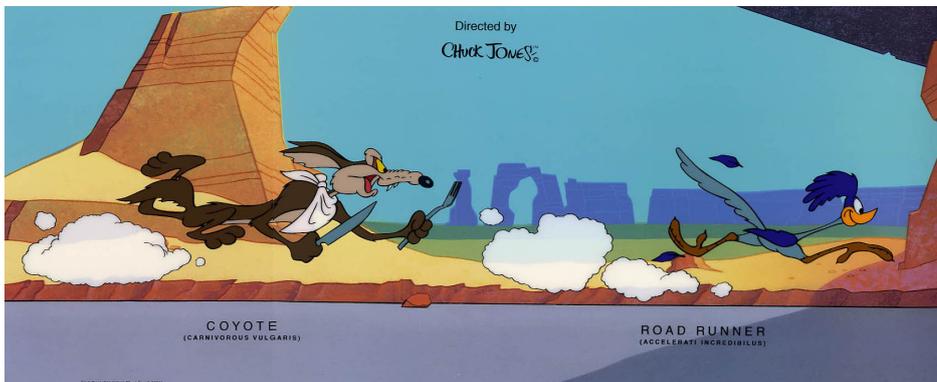
CHUCK JONES: Referencias técnicas y estéticas

También nos centramos en Chuck Jones¹ de Warner Bros, director que se caracterizaba por su manejo del timing para acentuar lo cómico de cada acción, congelando el momento previo a que suceda, además de usar dibujos barridos (efecto smear o blur), para generar fluidez y ritmo a la acción. Por último, insistiendo nuevamente en el acompañamiento de la acción mediante el sonido, buscamos implementar el uso de música clásica (en nuestro caso, compuesta), tal como lo hizo Chuck Jones junto con uno de sus sonidistas Carl M. Stalling, como por ejemplo en su corto "*Rabbit of Seville*" donde la *Ópera de Sevilla* es la base del relato.



► Imagen del director Chuck Jones

¹Chuck Jones (1912-2002), director de animación estadounidense, aclamado por la crítica, en especial por su labor en las series animadas "*Looney Tunes*" y "*Merrie Melodies*" del estudio Warner Bros. El estilo único de Jones emergió a fines de los '40, destacando por su diseño estilizado, el timing, y la exageración de las expresiones y poses, con los cuales caracterizó a personajes como Bugs Bunny, el Pato Lucas, el Coyote y el Correcaminos, entre otros.



► **Fotograma de *El coyote y Correcaminos* (1949)** Serie de animación que sigue las andanzas del hambriento Wile E. Coyote, quien persigue por el desierto al Correcaminos, un pájaro velocísimo. A pesar de sus numerosas e ingeniosas tentativas, el Coyote no consigue nunca capturar o matar al Correcaminos. Al contrario, todas sus elaboradas tácticas terminan por perjudicarlo a él. Los personajes son mudos, si se exceptúa el sonido característico del Correcaminos (*bib-bip*). Sin embargo, los personajes se comunican entre sí mediante letreros, que también usan para romper la cuarta pared y dirigirse al público.



▲ **Fotograma de *Rabbit of Seville* (1950)**

► **Imagen del lado izquierdo. Fotograma de *Long-Haired Hare* (1949)** Corto animado de la serie "Looney Tunes" En él, Bugs Bunny, caracteriza a los músicos clásicos de antaño. La partitura musical del film incluye música original de Carl Stalling, pero gran parte de la partitura es música preexistente. La banda sonora incluye las piezas "Largo al factotum" del acto I de Gioachino Rossini de *El Barbero de Sevilla*; "Una noche de lluvia en Río" de Arthur Schwartz "Mi Gal es una alta Born Señora" de Barney Fagan, entre otras.

OBJETIVO GENERAL

- Realizar un cortometraje de género comedia, apto para todo público, reinterpretando la estética de la animación limitada en stop motion y de recorte.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Investigar la animación limitada, partiendo con conocimientos adquiridos a lo largo del cursado de la carrera, para la creación artística.
- Implementar en la animación stop motion algunas características de la animación limitada como: minimalismo geométrico, movimientos barridos (efecto smear o blur), timing, sonido y musicalización, repetición de ciclos y fondos desarrollada por productoras de series de animación entre los años '50 - '70.
- Generar organicidad entre las escenas reales/filmadas, y las escenas de animación.

BIOGRAFÍA

MARIANA RUSCELLI



Nace el 15 de abril de 1992, en la ciudad de Córdoba, Argentina.

En el año 2010 comenzó sus estudios en la Escuela de Cine y Televisión.

En 2016, se desempeñó como Ayudante Alumno en la Cátedra de Animación, y en el Canal Escuela Tv5.

En 2017, dirige el documental *"Taiko-Tambores al Aire"*, con el cual se recibe de Técnica Productora en Medios Audiovisuales. Fue jurado estudiantil en el Festival de Animación en la categoría.

Ha participado en producciones como:

"Tornúra" (2010), *"Contacto"* (2012), *"Lo invisible"* (2013), *"Desencuentro"*(2015), *"Taiko-Tambores al aire"*(2017), *"Lo que creías"* (2019)

NATALIA SUÁREZ



Nace el 21 de enero de 1993 en la ciudad de Córdoba, Argentina.

En el año 2011, comenzó a estudiar Cine y Televisión en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba. Ha realizado especializaciones en Diseño Gráfico, After Effects y actualmente Marketing Digital.

En el año 2018 se desempeñó como guionista y directora del cortometraje *"Profundidad"*, por el cual obtiene el título intermedio de Técnica Productora en Medios Audiovisuales.

Ha participado en producciones como: *"12 pasos atrás"* (2012), *"La muerte"* (2012), *"Dile al tiempo que vuelva"* (2012), *"New Land"* (2013), *"Profundidad"* (2018), *"Lo que creías"* (2019).

VALERIA TOLABA



Nace el 28 de abril de 1989 en la ciudad de San Salvador de Jujuy, Argentina.

En el año 2008 ingresa a Cine y Televisión en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba.

Se ha desempeñado como Ayudante Alumno y Adscripta de la Cátedra Producción Audiovisual.

En el año 2017 realiza la producción de *"Taiko-Tambores al Aire"* documental que le da la obtención del Título Intermedio de Técnica Productora en Medios Audiovisuales.

Ha participado en producciones como: *"Ya nada queda"* (2009), *"Del otro lado"* (2010), *"En fase"* (2015), *"Tambores al Aire"* (2017), *"Lo que creías"* (2019).

FICHA TÉCNICA

Título: Lo que creías

Género: Animación

Duración: 10 minutos

Formato: DVD-HD

Idioma: Castellano

Año: 2019

País: Argentina

Equipo Técnico

Dirección y Guión: Ruscelli, Mariana

Producción: Tolaba, Marisel Valeria

Animación: Ruscelli, Mariana; Suárez, Natalia; Tolaba, Valeria

Sonido Animación: Suárez, Natalia

Sonido Imagen real: Terraza, María Ángeles; Tolaba, Marisel Valeria

Asistentes de Sonido: Vaudagna,

Micaela; Santillán, Belén.

Percusión: Díaz, Andrés

Compositor Musical: Abrate, Mariano

Arte: Ruscelli, Mariana

Storyboard: Irigaray, Celeste

Asistentes de Arte: Santillán, Belén; Suárez, Natalia; Tolaba, Valeria; Irigaray, Celeste

Montaje y edición: Terraza, María Ángeles; González, Martín; Ruscelli, Mariana; Suárez, Natalia

Fotografía: Suárez, Natalia; Tolaba, Valeria

Mesa Multiplano: Tolaba, Alejandro

Elenco: Castaños, Lucía; Rossi, José; Martínez, Alejandra

ARGUMENTO

COMIENZO ESCENAS REALES

Luz dibuja en el parque. A su lado, el celular le suena varias veces hasta que lo toma y mira quién es. Cuando ve que es Marcos, su ex-novio quien la llama, ignora su llamada y continúa dibujando.

Marcos espera a Luz en el medio del camino del parque. Cuando Luz se acerca caminando, Marcos se interpone en su camino e insiste que quiere hablar con ella; sin embargo Luz enojada, lo increpa y finalmente se marcha ignorando sus súplicas para hablar.

Luz llega a su habitación y se sienta en la cama. Revisa su celular, y mira con nostalgia las fotos de Marcos y ella juntos, cuando eran novios; pero después se enfada cuando reproduce el video de su cumpleaños, donde se encuentra junto con Andrea, su mejor amiga y Marcos. Al terminar de ver el video, enojada, deja su celular por un momento y se acuesta en la cama. Finalmente, toma el celular, pone la radio y se duerme.

FIN DE ESCENAS REALES

COMIENZO DE ANIMACIÓN

Luz maneja su bicicleta por el parque. Al llegar a la ciudad, se detiene con alegría y sorpresa, al ver a Marcos en la vereda de enfrente. Andrea aparece abalanzándose a los brazos de Marcos y lo llena de besos. Luz, al observar la escena amorosa, se sorprende y echa humos por la cabeza. Se va enojada, y los edificios van desapareciendo detrás suyo. Sorprendida, Luz se da cuenta que se encuentra suspendida en el aire, en una bajada. Asustada, grita, la bici se cae, y sus brazos se estiran con ella. Su cuello permanece unos segundos en la posición inicial, para luego estirarse y caer con la bici. Luz choca el suelo con su bici; gritando, comienza a descender rápidamente. Desaliñada y dolorida, Luz maldice al mundo.

Luz duerme en su habitación. De repente se despierta, se levanta y comienza a reírse malévolamente.

En un bar, Marcos y Andrea hablan alegremente. Luz llega al lugar, llevando consigo una falsa panza de embarazada. Con malicia, encara a Marcos, reclamándole su ausencia paterna. Marcos, sorprendido y avergonzado, lo niega. Luz llora, toma la cabeza de Marcos para que escuche el movimiento del supuesto bebé, pero este se desentiende de la situación.

Luz se retira del bar sollozando, dejando a Andrea y a Marcos avergonzados. Afuera del bar, Luz se quita la falsa panza de embarazada. Reconoce el auto de Marcos, que está estacionado frente al lugar; lo raya y se va. La alarma del auto comienza a sonar, por lo que Marcos sale del bar, y al ver a su auto rayado, su boca cae al suelo del asombro. Marcos grita enfurecido. Luz, sentada en un banco de una plaza cercana al bar, escucha a lo lejos el grito de Marcos. Sonríe con satisfacción y maldad. Al ver a una pareja de enamorados, que camina por el lugar, se deprime rápidamente. De pronto y sorpresivamente, aparece volando una pelota, que se dirige rápida y violentamente hacia ella. Luz grita, y la pelota la golpea.

FIN DE ANIMACIÓN.

COMIENZO ESCENA REAL

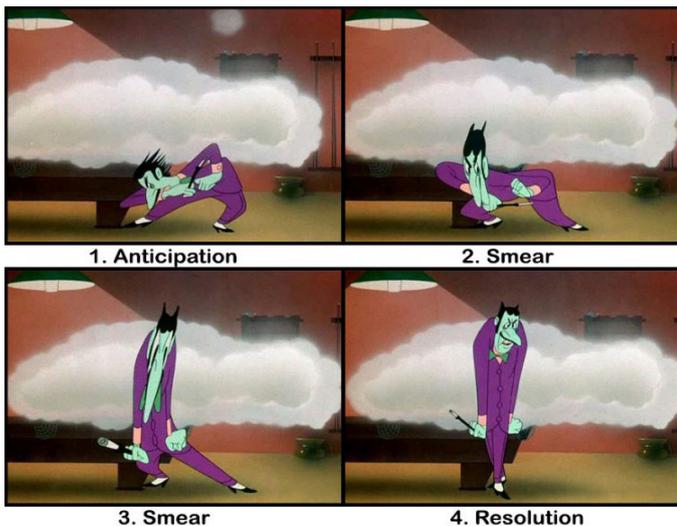
Luz se despierta sorprendida y dolorida en el suelo. Se levanta, confundida. Le suena el celular, y lo revisa. Expresa indiferencia, lo deja en la cama y se va de la habitación. En la pantalla del celular, se ve el mensaje de Marcos, donde le reclama a Luz por los daños del auto. **FIN.**

LA TÉCNICA

Para la realización de este proyecto decidimos trabajar con la técnica de animación stop-motion, específicamente con cut out o también llamada animación con recortes. Esta técnica se lleva a cabo usando personajes planos, accesorios y fondos cortados de materiales, como papel, cartón o fotos, entre otros. Este tipo de animación, en su mayoría se trabaja dividiendo los personajes y fondos en pequeñas partes uniéndolas nuevamente, de tal forma que dé movilidad al objeto para que el animador pueda modificar su posición entre una fotografía y otra. Monitorizamos la animación a través de la computadora, en este caso mediante el programa Dragonframe, y capturamos la animación cuadro por cuadro con una cámara digital (CANON T5i).



Durante el proceso de animación se eligió experimentar con la utilización de intercalados alargados o también conocidos smear, en el cual se estiran y distorsionan los objetos animados entre un fotograma clave y otro fotograma clave. Se eligió trabajar la animación a 12 fotogramas por segundo, característica clásica del stop motion y la animación limitada de la década de los '30. Durante el proceso, se realizó un total aproximado de 2000 imágenes.



► **Fotograma de *The dover boys* (1942)**
Corto animado dirigido por Chuck Jones que fue uno de los primeros en utilizar la técnica de animación limitada.

STORYBOARD

Fue fundamental la realización del storyboard, ya que en una primera instancia nos funcionó para la realización del animatic, donde podíamos apreciar cómo transcurrirían las secuencias, como así también el guión técnico para guiarnos en la experimentación de las escenas, y en la realización de la composición musical.

Se realizaron bocetos a mano sobre las escenas más complejas y luego se concluyó con un diseño digital precisando los detalles de cada movimiento de los personajes.

ESCENA 1 EXTERIOR - DÍA



1. PG. Luz anda en bici por el parque.



2. PM. TRAVELLING Luz anda en bici por el parque hasta la ciudad. C



2. PM-PG. TRAVELLING Luz anda en bici hasta la ciudad y se detiene al ver a Marcos. C



3. PM. Luz mira a Marcos con amor.



4. PM-PG. Luz trata de llamar su atención. Marcos saluda a lo lejos. Andrea llega y se abalanza a Marcos con descaro.



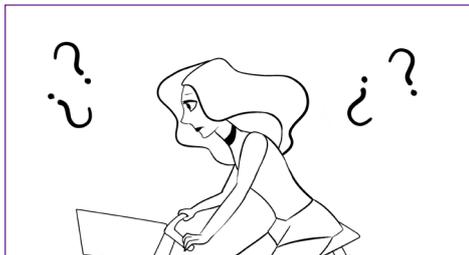
5. PM. Luz anda en bici por el parque. C



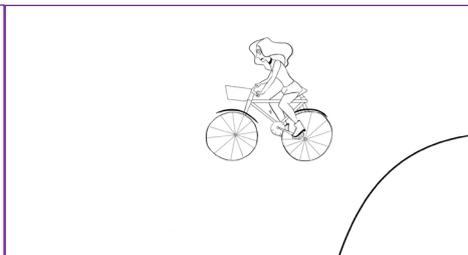
5. PM. Luz se enfurece y hecha humo por la cabeza



5. PM-PG. TRAVELLING Marcos y Andrea se besan. Luz enfadada continúa andando en bici. C



5. PM. TRAVELLING. Los edificios van desapareciendo hasta quedar solo cielo. Luz absorba y mira alrededor confundida.



6. PG. Luz esta suspendida en el aire con la bici, mira asustada hacia abajo y grita aterrada. C



6. PG. La bici se cae, su cuello permanece unos segundos en la posición inicial, para luego estirarse y caer con la bici.



7. PG. Luz cae con su bici gritando.



8. PM. TRAVELLING. Luz comienza a descender Luz desciende frenéticamente hasta que choca estrepitosamente



9. PG. Luz se acomoda en el suelo adolorida y desaliñada. C



8. PG. Luz levanta las manos en forma de puño y maldice al mundo, furiosa. C



8. PG. Una nube aparece encima suya y le empieza a llover. Su pelo se achata y ella comienza a llorar.



ESCENA 2 INTERIOR - NOCHE



10. PM. Luz duerme tranquilamente en su cama



10. PM. De repente, abre los ojos y comienza a reirse.



11. PM. Luz se levanta de la cama y ríe malévolamente.

ESCENA 3 INTERIOR - NOCHE



12. PM-PG. Marcos y Andrea conversan y cena alegremente.



13. PG. Luz llega al bar abruptamente. Tiene puesta una panza simulando un embarazo. C



13. PG. Luz avanza y riendose malévolamente.



12. PM-PG. Llega enojada hasta donde está su novio y su mejor amiga que la ven con asombro y le cuenta del bebé.



13. PM. Como Marcos no reacciona, Luz toma su cabeza, y la empuja a su panza como para que oiga al bebé. C



13. PM. Marcos intenta desembarazarse varias veces del brazo de Luz, que lo presiona con fuerza.



13. PG. Marcos se logra despegar y Luz al ver que Marcos no puede hablar del asombro, solloza fuertemente



13. PG Luz se va del bar sollozando. MARCOS se queda mirándola atónito. ANDREA roja de la vergüenza mira con disgusto a Marcos quién niega todo asombrado.

ESCENA 4 EXTERIOR - NOCHE



14. Luz sale del bar contenta y se saca la panza falsa. Mira al frente y reconoce el auto de Marcos.



14. PG Luz se acerca al auto sigilosamente de puntillas. C



14. PG. Luz saca un fierro y raya el auto de Marcos, y se va. C



14. PG. Marcos sale del bar.



14. PG. Marcos se percarta de su auto y comprueba boqueabierto y con asombro su auto

ESCENA 5 EXTERIOR - NOCHE



15. PG. Luzsonrié satisfecha, luego levanta la vista al escuchar a una pareja.



16. PM. Pareja de enamorados riendose.



16. PM. Luz baja la vista y suspira desanimada. C



16. PM. Luz levanta la vista y grita sorprendida al ver una pelota aproximarse a ella.



16. PM. Pelota volando rápidamente.



16. PG. Luz grita asustada viendo la pelota y se cubre la cabeza.

FIN

CRITERIO DE ARTE

Teniendo en cuenta la estructura dramática de este corto, se buscó crear un enlace entre los actores reales y los personajes que los representaban, mediante similitudes estéticas.

Previo al diseño de los personajes, se realizó un casting de actores, en el cual se llevó a cabo una sesión fotográfica que registrara los datos corporales del actor, y le diera referencia a la ilustradora, para realizar el model sheet del personaje animado. De esta manera, se buscó que haya una similitud entre los aspectos corporales y los rasgos faciales de los actores, con algunas exageraciones para resaltar la animación. Se trata de desarrollar la personalidad de los personajes, haciéndolos identificables y otorgándoles características reconocibles.

DISEÑO DE PERSONAJES

La idea inicial de los personajes siempre fue trabajar sus diseños teniendo como base las figuras geométricas.

En el caso del cuerpo de Andrea, predomina la figura triangular, trabajando las curvas como un reloj de arena; así sucede de igual forma con el cuerpo de Marcos donde se destacan las figuras cuadradas y rectangulares. Si bien en la protagonista Luz no se pensó destacar ninguna figura geométrica en particular, se busco trabajar su pelo con odulaciones para darle fluidez y desenvoltura.



► Primeros bocetos por Mariana Ruscelli. Idea inicial de los personajes.

DISEÑO DE PERSONAJES

◀ Imagen de lado izquierdo. Primeros bocetos de Luz por Celeste Irigaray. Segmentación de capas y/o niveles de pelo a recortar.

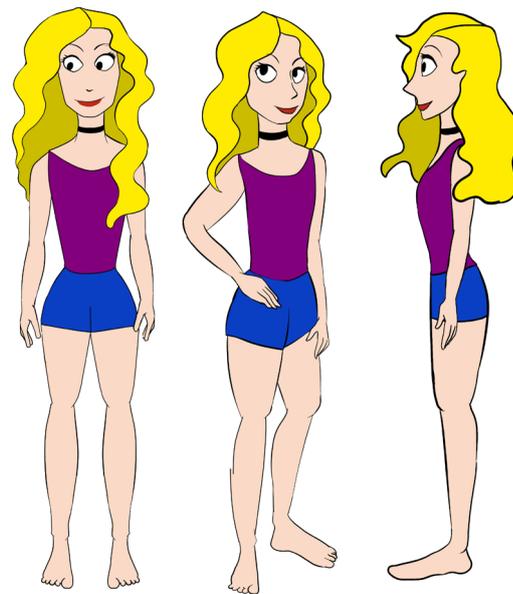
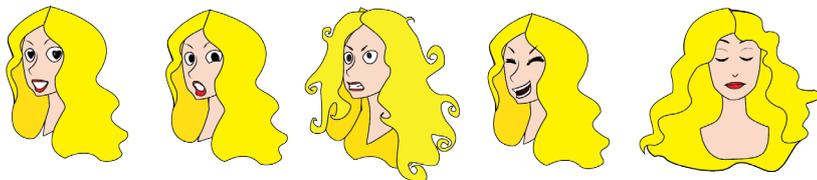
◀ Imágenes del lado derecho por Celeste Irigaray. Bocetos de Luz. Prueba de rostro y perfiles.



DISEÑO DE PERSONAJES

LUZ

El diseño de Luz se trabajó con una paleta de colores complementarios, expresando en ella la dualidad de la personalidad de Luz, quien si bien se la presenta con un lado tranquilo, calmo (azul), y creativo (amarillo); sus emociones desencadenan una serie de acciones vengativas (violeta) producto del dolor y resentimiento ocasionados por el acto de traición de su novio y su mejor amiga. Dichas acciones demuestran su carácter temperamental, frívolo e infantil, a la vez, al no pensar en las consecuencias de sus reacciones.



▲ Model Sheet de Luz

◀ Algunas expresiones y estados de ánimo Luz.

Enamorada, sorprendida, enojada, alegre, tranquila.

DISEÑO DE PERSONAJES

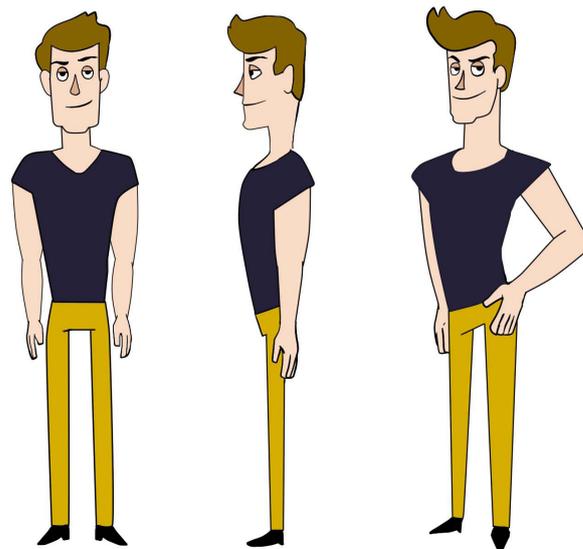
Los personajes femeninos están diseñados en base a estereotipos estéticos. Luz, la protagonista principal de la historia, mantiene un diseño corporal falto de curvas, sin destacar mucho su sensualidad.

En contraposición, Andrea encarna al personaje tipo “femme fatale” de la mujer curvilínea que seduce al novio de la protagonista.

▼ Model Sheet de Andrea



▼ Model Sheet de Marcos



DISEÑO DE FONDOS

El diseño de los escenarios animados está basado en la estética de los cortos de UPA y Chuck Jones, (ejemplo: "From A to Z-Z-Z-Z" [1954]), en donde se destaca el minimalismo, la simplicidad y las formas geométricas. A su vez, tomando como referencia al diseñador Maurice Noble, con el color se busca trabajar consecutivamente con valores puros y complementarios.

Siguiendo el lineamiento de la producción de Hanna Barbera que se impartió en los años 60, se trabaja reutilizando los fondos, elaborándolos de forma tal que sean fácilmente desmontables. En general, para la realización de los fondos y de los personajes se utilizó cartulina Canon con colores planos y sin texturas, evitando generar la sensación de collage.

Se trabajó usando diferentes perspectivas y planos para generar un ritmo del montaje más dinámico. La escala de personajes y fondos se fue adecuando



► *From a to Z-Z-Z-Z (1954)*. Corto animado dirigido por Chuck Jones donde el estudiante Ralph Phillips sueña despierto en clase, las lecciones dictadas inspiran sus heroicas de fantasía, como ser un jinete de pony express, un buzo de aguas profundas, un campeón de boxeo e incluso el general Douglas MacArthur.

El film fue nominado como Mejor Cortometraje de Animación por la Academia en 1954.

DISEÑO DE FONDOS

en función a la distancia en la cual queremos trabajar en cada toma, en relación a los niveles de la mesa multiplano. Asimismo, también se trabajó en conjunto con la iluminación y el desenfoque de cámara; así se logró encontrar diferentes niveles de saturación e intensidad de un mismo color, y de esta forma,



► Imagen de lado superior izquierdo.
Fondo animado diseñado por Maurice Noble.
► Imagen de lado superior derecho. Registro de
armado de fondo. Escena 1 - Exterior - Ciudad -
Día.



► Imagen de lado inferior izquierdo. Registro de
armado de fondo. Escena 1 - Exterior - Parque -
Día.
► Imagen de lado inferior derecho. Registro de
armado de fondo para travelling.
Escena 1 - Exterior - Ciudad - Día.

DISEÑO DE FONDOS

podimos potenciar y generar mayor sensación de profundidad de campo. La animación de los personajes se llevó a cabo con la impresión de la expresión de los rostros en fotogramas clave para establecer los tiempos de cada acción. Luego, se añadieron y animaron los rostros digitalmente.



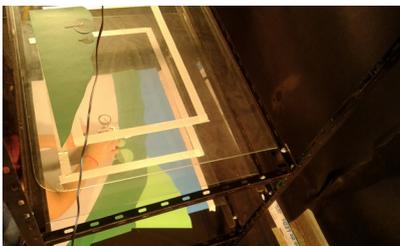
► Registro de armado de Personajes.



► Registro de personajes.
División de artes recortadas.



► Registro de armado de personajes.



► Registro de fondos. División de fondo por niveles de la mesa multiplano.



► Registro de rodaje. Escena 1. Diferentes posiciones de pelo de Luz.



► Registro de rodaje. Escena 3. Intercalado alargado de Marcos.

MESA MULTIPLANO

Mientras se realizaba el diseño de los personajes y el storyboard, fue indispensable comenzar con la construcción de una mesa multiplano, ya que mediante este elemento desarrollaríamos la parte más importante de nuestro corto: la animación en capas,



► Imagen digitalizada de Mesa multiplano. Posición de los niveles con respecto a la cámara.

las que permitirían dar profundidad a nuestros fondos y personajes. Para eso, obtuvimos la ayuda de un electricista, quien era familiar de una de las integrantes, y se encargó de la realización de la misma. Se consiguió planos sobre posibles mesas, eligiendo así un modelo más práctico.

La mesa contiene cuatro capas de vidrios, y sostenida con perfiles ranurados. Estos perfiles, además de ser la base de la mesa, sostenían los vidrios, que serían

colocados en una distancia acorde a lo que abarcaba la cámara.

La posición de la cámara era cenital, sujeta con rieles que permitían su desplazamiento para poder realizar travelling, o acompañamiento de los personajes. Se acondicionó una oficina cubierta de telas negras para evitar reflejo por el color blanco de la pintura del lugar.

A continuación, detallaremos el paso a paso de lo que fue su construcción.

PASO A PASO - Construcción de mesa multiplano

MATERIALES UTILIZADOS

- Perfiles angulo ranurado.
- Kit de riel simple, más ruedas dobles.
- Burlete de goma en "U", antideslizamiento.
- Varilla roscada.
- Pintura negra en aerosol.
- Bulones y tuercas.
- Vidrios de 4mm. de espesor a medida solicitado.

PASO A PASO - Construcción de mesa multiplano

ARMADO



En primera instancia, se determinó altura total requerida para distribuir 4 niveles de estantes, y poder variar entre los mismos su distancia.



Luego se procede al armado de los soportes para cada nivel individual, y la sujeción de los mismo mediante los bulones y tuercas, quedando el esqueleto metálico de pie. Previo al armado definitivo se pintaron cada una de las partes.



En cada nivel se colocó vidrios a medida; por tal motivo en cada soporte se adherieron burletes de goma, con el fin de evitar deslizamiento del vidrio.



En la parte superior se armó el carro móvil para la cámara, el cual es direccionable a los laterales, adelante y atrás.



El carro móvil sujeto a las ruedas para el deslizamiento del mismo, es montado sobre los rieles.

CRITERIO DE PRODUCCIÓN

El proyecto se desarrolló en un periodo de tres años, dado que cada etapa de producción tuvo una duración estimativa de un año.

Desde la dirección, al tener la idea y el tema planteado, se comenzó con la escritura del guión literario; luego se prosiguió con la búsqueda del material bibliográfico y audiovisual, que trate sobre la animación limitada, y cuáles eran los recursos que se utilizaban en esa época. Sumado a esto, logramos encontrar una serie de videos que nos permitían apreciar más detalladamente cómo llevarlo a cabo.

Realizamos un casting privado partiendo de una preselección de actores. En una primera instancia, elegimos cuatro actrices para el rol de la protagonista, y tres para el protagónico masculino.

Llegado el día del casting, la directora se enfocó en enfatizar las actuaciones y las gestualidades de las escenas más importantes, pidiéndoles a los actores que hicieran una breve de interpretación frente a cámara.

Luego del casting, realizamos la selección final de actores, para luego reunimos con ellos, y así confirmar fechas tentativas de rodaje.

Una vez ya contando con los actores, desde el área del arte se empezó a reali-

zar el storyboard con un diseño más personalizado de cómo serían las figuras animadas, y al mismo tiempo se realizó un desglose de arte para ver los materiales que serían aptos para realizar los recortes.

Se plantearon escenas reales, las cuales se realizaron en dos días de rodaje, con escenas en exteriores e interiores, en las que interactúan los dos personajes principales. Si bien contábamos con los equipos para el rodaje, el gasto que tuvimos en esa etapa fue el pago de los actores.

Para el proceso de rodaje de animación, se trabajó en una oficina que fue acondicionada para trabajar adecuadamente, permitiéndonos colocar la mesa multiplano, luces, cámaras, etc.

El tiempo destinado para la animación fue más extenso debido a la previa experimentación de las escenas más complejas.

Se planteó realizar una escena por mes. Para las mismas, se fue analizando los tamaños de los personajes, las posiciones, los fondos. Utilizar el programa Dragonframe nos ayudó mucho para tener de manera más clara los tiempos en el que ocurrirán las transiciones.

A su vez desde la parte de arte se necesitó una asistente, quien se encargó de los recortes de manera detallada, para cada parte de los cuerpos de los personajes.

El tiempo que se le dedicó a la experimentación fue de dos meses aproximadamente, ya que debíamos asegurarnos la correcta realización de las escenas, sobre todo de las más complejas, como en el caso de las escenas donde hubiese barridos o movimientos intercalados.

Una de las escenas, donde la protagonista se desplaza andando en bicicleta, fue la que nos ocupó bastante tiempo, ya que debíamos calcular cómo sería el movimiento y el timing.

Una vez concretada la secuencia, comenzamos con la animación de los personajes.

En cuestiones de producción, contamos con recursos propios, aportados por cada una de las integrantes, y algunos de los equipamientos eran brindados por compañeros, que nos los prestaban. Los equipos con los que trabajamos para el registro de imagen fueron tres cámaras: Canon t5i, Nikon 3500 y Nikon D7000. Para el registro del sonido, contamos con TASCAM, FELPUDO, que fueron alquilados.

Para la puesta de luces, tanto en rodaje de escenas reales, como de la animación, empleamos DOS TRÍPODES, TRES PIES DE LUCES, (luces led de 500W.), TELEVISOR 32" (nos permitía ver las tomas de animación de manera más clara, ya que se nos dificultaba ver las tomas a través de la pantalla de la notebook),

TRES COMPUTADORAS.

En cuanto a la edición, contamos con una isla de edición propia, la que cuenta con el pack de Adobe Premiere, donde llevamos adelante la postproducción y la corrección de color.

Al contar con estos equipos, en primera instancia nos ayudó a no generar gastos extras de alquileres; pero a su vez, en el proceso de postproducción nos surgieron muchos gastos que no teníamos planificados, sobre todo en el área de sonido, tanto en la edición como a la hora de contratar a un compositor, que se encargó de realizar la banda sonora, lo cual fue necesario y quedamos muy conformes con su trabajo.

El trabajo ha sido un proceso largo, pero no sólo por el hecho de trabajar con la animación, sino porque cada una de las integrantes tenía sus obligaciones laborales, y a veces se nos dificultaba reunirnos. En el último año estuvimos más organizadas con el objetivo de finalizar *“Lo que creías”*.

Fue un gran proceso de aprendizaje, que conlleva a que no quede sólo en la obtención del título universitario, sino que este proyecto empiece a participar de festivales nacionales e internacionales.

CRITERIO DE SONIDO

Para la construcción del diseño sonoro, tuvimos como punto de partida el hecho de que en el relato contaríamos tanto con escenas reales, como escenas animadas, por lo cual el sonido debía ser un pilar fundamental para crear ambientes con la carga dramática y/o cómica que el relato necesitaba, y no sólo tener un simple rol de nexo entre esta clase de escenas.

Para poder llegar a lograr esto, la banda sonora de la imagen real se construyó a base de registros de sonido ambiente, diálogos, para así poder situar a los personajes en un contexto espacio-temporal, y al mismo tiempo generar el clima adecuado a las situaciones, acciones que se desarrollaban, como así también a los momentos dramáticos y emocionales que los personajes vivían. Junto



► Registro de Grabación de efectos de sonido.

a ello, con la idea de sumar verosimilitud a la trama, y resaltar hechos puntuales de la narración, realizamos foleys de ciertos sonidos referenciales, y de hacer una banda sonora con detalles, para lo cual también incluimos sonidos fuera de campo, y el uso de sonidos de flashbacks, a modo de recuerdo del personaje. Por otro lado, para la realización de la banda sonora de la imagen animada, buscamos exagerar ciertos aspectos del argumento, las emociones de los personajes, con el fin de crear lo grotesco, lo cómico, (ya que el corto está dentro del género de la comedia). Para ello se compuso una pista musical consecuente a la idea del film, así como también se realizó el registro de foleys, tanto de instrumentos sonoros, como con objetos de uso común, formando un ensamble armónico entre ambas construcciones.

La banda de voces de la animación se compuso a través del uso de onomatopeyas, basándonos en las realizaciones de productoras como UPA, Hannah Barbera. Para lograrlo, decidimos hacer doblaje, citando a los actores a un estudio de grabación, para que ellos mismos, a través de las directivas que recibieron por nuestra parte, las realizarán, con el fin de darle una caracterización fidedigna a cada personaje.

La música fue compuesta en consonancia con la idea de la tesis: reinterpretar la animación limitada. Para ello se tomó como base algunas músicas icónicas

como las de *"Looney Tunes"*, *"La Pantera Rosa"*, *"Tom y Jerry"*, entre otras. Se buscó imitar principalmente el orgánico (orquesta) y la lógica compositiva de aquellas músicas: acompañar todas las acciones de los personajes, al mismo tiempo que se imprime el carácter de la situación. Estas acciones son musicalizadas generalmente mediante gestos musicales, es decir, breves movimientos musicales de carácter gráfico o direccional. Los gestos musicales no buscan seguir un discurso o una continuidad, si no que transmiten una idea física o sensorial inmediata, como por ejemplo, arriba, abajo, caída, llanto, velocidad, tristeza, enamoramiento, etc. Se han usado gestos de carácter orquestal, es decir que, más allá de que cada instrumento haga cosas muy diferentes, en conjunto sueñan a una unidad.

Podemos entonces resumir la lógica compositiva utilizada como un conjunto de gestos musicales articulados y conectados entre sí. Esto da como resultado un discurso no lineal, completamente fragmentado y heterogéneo. Las ideas musicales se suceden unas a otras, muchas veces de manera muy contrastante, y la única lógica que las une son las acciones de los personajes y algunos centros tonales y escalas.

Formalmente la música se presenta como un continuo cambio. No hay recurrencias, no hay estructuras formales. La articulación predominante es la yuxta-

posición. De todas formas, se pueden escuchar diferentes partes o bloques que responden a las distintas escenas y que tienen su propia impronta.

En este cortometraje, la música y la imagen están completamente ligadas, tanto que si escucháramos la música sola, no le encontraríamos mucho sentido. Sin embargo, debemos aclarar que hay una cierta independencia, entre ambas, que responde a la densidad de acciones. Mientras menos acciones hay, más protagonismo tiene la música como producto independiente. Esto lo vemos claramente en los momentos en los que los personajes duermen o están prácticamente inmóviles. La música cambia completamente de lógica, deja de lado los gestos y muestra un discurso mucho más lineal, clásico e inteligible. Cuando las acciones son numerosas, o bien el peso de las mismas es más fuerte, el discurso musical queda completamente subordinado a la imagen y se vuelve a los gestos y a la fragmentación.

Por último, al tratarse no sólo de imitar si no de reinterpretar la animación limitada, se ha buscado mantener la lógica y el orgánico, pero tener mayor libertad en el estilo y el resultado sonoro. Hay momentos completamente atonales, y recurrencia de recursos como clusters, texturas creativas, efectos sonoros, modulaciones tímbricas y técnicas de instrumentos ampliadas. Si bien pueden llegar a escucharse en las animaciones clásicas, en este corto toman mucho más

protagonismo. También se juega un poco con los clichés musicales. Por ejemplo, las escalas descendentes para acompañar una caída son un cliché, pero un gesto de aceleración y ascendente para acompañar un retroceso es un anticliché. Trompetas en estilo cirquense para mostrar lo patético de una situación son un cliché, aunque superpuestas con la alta carga dramática que está generando el resto de la orquesta al mismo tiempo que las trompetas, da como resultado un momento único.

CRITERIO DE FOTOGRAFÍA

Para la construcción de la imagen del audiovisual, decidimos enfocarnos en las emociones que Luz, el personaje principal, transitaba, desencadenadas por los acontecimientos que se desenvolvían.

Para ello, utilizamos recursos como tomas de planos generales y planos cortos que nos dieran la referencia del espacio y tiempo en los cuales transcurría la historia, y las acciones que se desarrollaban a lo largo de la misma. Los planos detalles fueron empleados para hacer hincapié en hechos y/o acciones relevantes para la trama.

Hicimos uso también del recurso de enfoque-desenfoco en la primera toma en un sentido plenamente estético y de ubicación en el espacio y tiempo.

La historia se narra a través de planos que denotan la presencia de un observador que ve y escucha lo que el personaje vive y piensa, y sólo se usan algunos planos subjetivos, con la idea de mostrar lo que el personaje principal ve, y justifique sus acciones y emociones.

En cuanto a iluminación, las tomas filmadas en exterior fueron grabadas aprovechando la luz solar, para darle una naturalidad característica del momento del día, y al mismo tiempo, denotar la tranquilidad que el personaje de Luz posee

en ese momento de soledad.

Si bien en este exterior se topa con el personaje de Marcos, con cual presenta el conflicto, las escenas siguientes serán en el interior, las cuales fueron grabadas usando un esquema de luces que dieran alusión al cambio del tiempo, situando al personaje principal en un contexto nocturno, y sumado a esto, colocar a Luz en un momento de tristeza y desgano.

Con respecto a la fotografía que se realizó en la parte animada del corto, realizamos una puesta de tres luces de 500 Ws, las cuales fueron posicionadas en los costados, junto a filtros que nos permitían difuminar las luces. La composición de estas luces nos permitían iluminar los personajes para evitar sombras.

Fue un proceso que nos llevó tiempo, por no contar con un espacio amplio; pero mediante pruebas de cámara se logró una iluminación plana.

CRITERIO DE MONTAJE

Respecto a la construcción del montaje, decidimos que para crear un clima de emociones diversas, como tranquilidad, tristeza, soledad, entre otras, era necesario que los tiempos de algunas tomas durarán más que otras, y por ende, el ritmo del montaje fuese predominantemente más lento que dinámico.

El empleo de raccords fue pensado desde la lógica de darle continuidad a cada toma, como por ejemplo, raccords de movimiento, eje, entre otros.

El uso de corte directo entre las tomas es predominante, y sólo se emplea un fundido encadenado para describir el paso del tiempo en el cual la protagonista se duerme y para darle paso a la animación, de forma suave, en contraste con el corte directo que nos devuelve de la animación a la imagen real.

A través de la colorimetría, se hicieron arreglos y ajustes de color en la imagen para que esta reflejara el clima dramático que se estaba desarrollando, verosimilitud al relato, como así también darle sentido estético cinematográfico.

CONCLUSIÓN

Al abordar el trabajo final, bajo el género comedia y su implementación en la animación limitada con stop motion, nos supuso un desafío personal interesante y a la vez divertido, que nos motivó a continuar a pesar de los traspies del proceso de producción.

Así pues, al trabajar con un proyecto de animación, se nos presentaron distintos planteos de la forma de mostrar lo que queríamos contar audiovisualmente, siendo fundamental el ser flexibles a la hora de minimizar tomas, escenarios y acciones, que de no ser así, el proyecto no habría sido factible en un corto o mediano plazo.

Nuestro dilema siempre fue cómo lograr captar el espíritu de la animación limitada más allá de la técnica animada, y la continua búsqueda de un diseño sonoro acorde fue esencial para lograr ese objetivo.

Durante el proceso del rodaje de la animación, a través de la experimentación, aprendimos a reelaborar y repensar la animación, no solo como técnica sino como herramienta para dar vida a emociones y acciones que de otra forma consideraríamos imposibles, permitiéndonos aflorar aún más nuestra imaginación. Este proyecto en el cual convergen la animación en stop motion y la filmación

con personajes reales, nos dio la capacidad para desarrollar un estrecho vínculo entre el mundo real y el imaginario, que implica un puesta en marcha de un conjunto de actividades afectivas, perceptivas e intelectivas que nos permitió generar un nexo cómplice con el espectador y la realidad.

El cine así como lo vemos tiene una capacidad revolucionaria para alterar ciertas cosas, y como cineastas nos permite mostrar nuestra manera de ver las cosas. Esa necesidad de contar historias y explorar vivencias, sentimientos y momentos desde nuestra mirada, es lo que nos inspiró y nos dio fuerzas para comenzar esta carrera que nos ayudó emerger como realizadoras audiovisuales.

Durante de esta última etapa que hemos vivido como equipo, hemos ido creciendo y afianzado el conocimiento arraigado a lo largo de nuestra carrera, agradecidas por todo lo que nos ha brindado la facultad, el apoyo incondicional de nuestras familias y amigos, la paciencia y la inestimable guía de nuestra asesora. Comenzar y terminar esta aventura llamada "Lo que creías" significó una enorme satisfacción con la cual también hemos puesto en la pantalla nuestras vivencias en las buenas y en las malas, pero también ese desafío de seguir adelante y vivir un espacio profesional que abre nuevas ventanas y nuevos desafíos.

BIBLIOGRAFÍA

HALAS, J. y Manvell, R. (1963). Técnica del Cine Animado. Madrid: Taurus Ediciones, pp.23-40.

HALAS, J. y MANVELL, R. (1963). Técnicas del Cine Animado. Madris: Taurus Ediciones, pp. 23-40.

JOHNSTON O. y Thomas F. (1981). Disney Animation: The Illusion of Life. Estados Unidos: Abbeville Press.

WELLS, P. (2007). Fundamento de la Animación. Suiza: Parramón Ediciones, pp.14-34.

SÁENZ VALIENTE, R. (2006). Arte y Técnica de la Animación. Clásica corpórea y computada, para juegos o interactiva. Buenos Aires: De la flor, pp.21 - 33.

KRAUSSE, A. (2005). Historia de la pintura del Renacimiento a nuestros días. Colonia: Köneman, pp.106-120.

WILLIAMS, R. (2002). Kit de supervivencia del animador. Londres: Faber and Faber, pp.96-99; 102-136; 201-213.

SIRAGUSA, C. y GONZÁLEZ, A. (2013). Poéticas de la Animación Argentina 1960-2010. Córdoba: Cristina Siragusa y Alejandro R. González, pp.12-23.

RUSO, E. (1998). Diccionario de Cine.

LAYBOURNE, Kit. "The Animation Book". New York, Three Rivers Press, 1998.

TERNAN, M. (2014). Animación Stop Motion: Cómo hacer y compartir videos creativos. Barcelona, España: Isheete Mustafi, pp.11- 13; 95-107; 153-163.

WOODHALL, W. (2011). INTERVIEW: David Stone - Supervising Sound Editor | Woody's SOUND ADVICE. Woodyssoundadvice.com. Extraído de <http://www.woodyssoundadvice.com/2011/10/13/interview-david-stone-supervising-sound-editor/>

VIDANI, P. (2016). Hanna-Barbera Sound Effects Roundtable 1995 (2). Fred Seibert dot com. Extraído de <http://fredseibert.com/post/69009471/hanna-barbera-sound-effects-roundtable-1995-2>

VIDANI, P. The Hanna-Barbera Pic-A-Nic Basket of Cartoon Classics. Fredseibert.com. Extraído de <http://fredseibert.com/tagged/Hoyt%20Curtin>

The History of Animation Sound. (2015). Boom Box Post. Extraído de <http://www.boomboxpost.com/blog/2015/11/8/the-history-of-animation-sound>

RAMAJO, M. (2010). Animación Artesanal. [Blog] Animación Limitada. Extraído de: <http://animacionartesanaltecnicas.blogspot.com.ar/search/label/Animaci%C3%B3n%20Limitada>

FILMOGRAFÍA Y REFERENCIAS ESTÉTICAS

SHELBY, M (Director). (2000). Chuck Jones: Extremes and In-Betweens - A Life in Animation. [Documental] Coproducción EEUU-Canadá; CAMI Spectrum / Fireworks Entertainment / RM Associates.

UPA. (Productor). CANNON, R. (Director). (1951) Gerald McBoing-Boing [Cortometraje]. Estados Unidos.

UPA. (Productor). Steve Clark, C. G. (Dirección). (1960). Mister Magoo [Serie de Televisión]. Estados Unidos: United Productions of America (UPA)

UPA. (Productor). Hubley John. (Dirección). (1951). Rooty Toot Toot [Cortometraje]. Estados Unidos: United Productions of America (UPA)

WARNER. B. (Productor). Jones, C. (Dirección). (1950). Looney Tunes: Rabbit of Seville [Película]. Estados Unidos

WARNER. B. (Productor). Jones, C. (Dirección). (1953). Looney Tunes' Merrie Melodies: Duck Amuck [Cortometraje]. Estados Unidos.

WARNER. B. (Productor) Jones, C. (Dirección). (1956). Looney Tunes' Merrie Melodies: Gee Whiz-z-z-z-z-z-z [Cortometraje]. Estados Unidos: Warner Bros.

Steve Clark, C. G. (Dirección). (1960). Mister Magoo [Película].

WARNER. B. (Productor) Tex Avery, C. J. (Dirección). (1931). Merrie Melodies [Pelí-

cula]. Estados Unidos

WARNER, B. (Productor) Chuck Jones, F. F. (Dirección). (1930). Looney Tunes [Serie de Televisión]. Estados Unidos: Warner Bros. Cartoons / Harman-Ising Pictures / Leon Schlesinger Productions

HANNA BARBERA. (Productor) William Hanna, J. B. (Dirección). (1940). Tom y Jerry [Película]. Estados Unidos.

HANNA BARBERA. (Productor) William Hanna, J. B. (Dirección). (1960). Los Pica-piedras/The Flintstones [Película]. Estados Unidos.

HANNA BARBERA. (Productor) William Hanna, J. B. (Dirección). (1962). Los supersónicos/The Jetsons [Película]. Estados Unidos.

ANEXO



▲ ▼ Backstage. Filmación de Live Action





▲ **Backstage. Filmación de Live Action.**
Actores de *Lo que creías*: Alejandra Martínez (Andrea), José Rossi (Marcos) y Lucía Cataños(Luz).



◀ **Backstage de Doblaje.** Actriz
Lucía Cataños (Luz).

▶ **Backstage de Doblaje.** Actor-
José Rossi (Marcos).



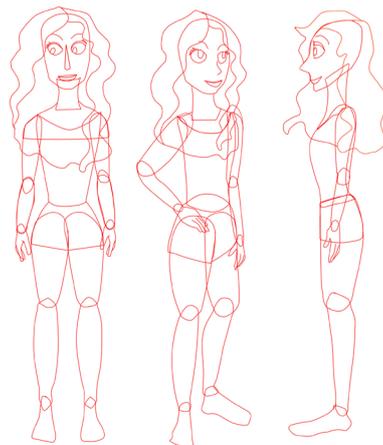


▲ ▼ Backstage de Doblaje.

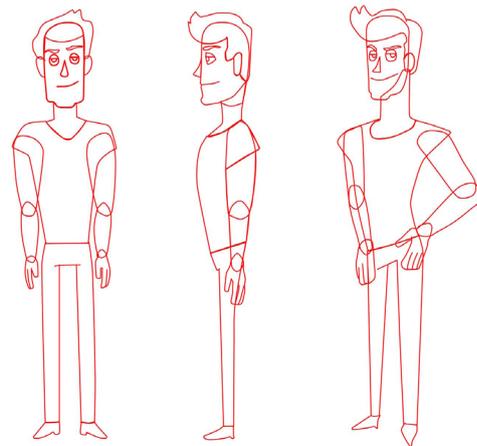




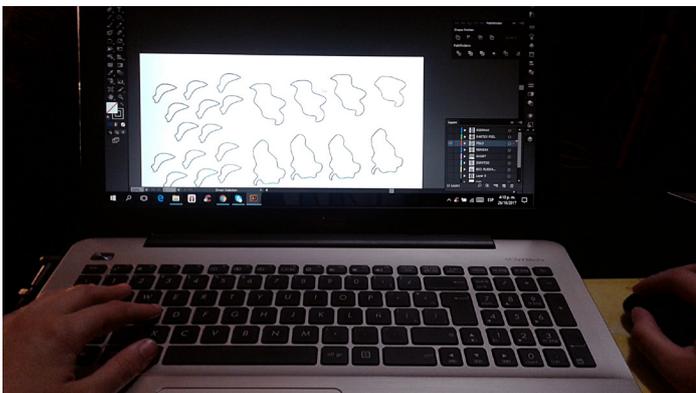
▲ Primera reunión con la dibujante Celeste Irigaray.
▼ Boceto digitalizado de la protagonista Luz.



▲ Dibujo de storyboard.
▼ Desglose de partes de la protagonista Luz y de Marcos.



50	PE	Normal de costado	Luz vuela por los aires gritando y mirando abajo	Sonido de elevación, Grito de Luz	PEPFL
----	----	-------------------	--	-----------------------------------	-------

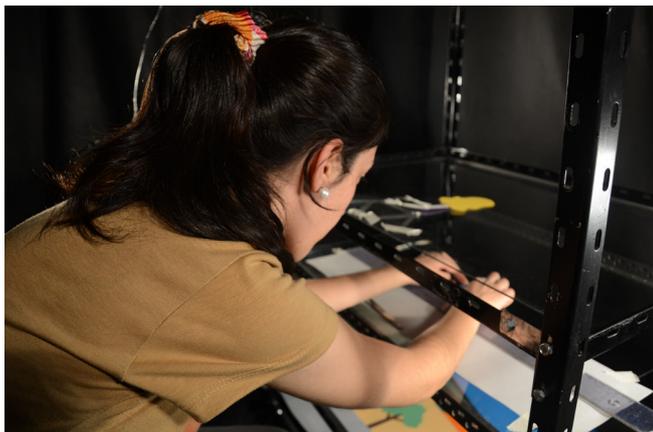


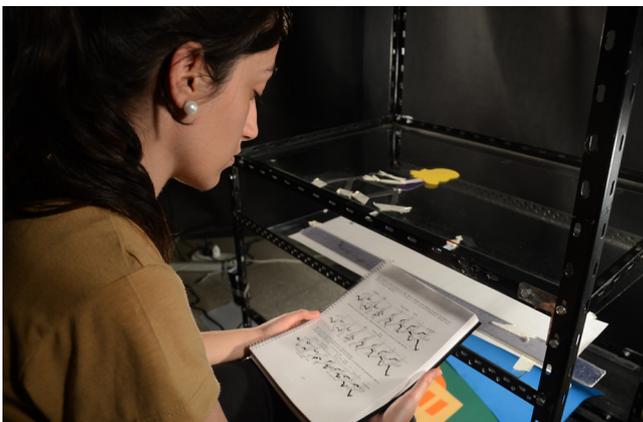
▲ ▼ Registro de armado del Personaje Luz.
▶ Backstage de Animación. Escena 1 Exterior - Parque - Día.



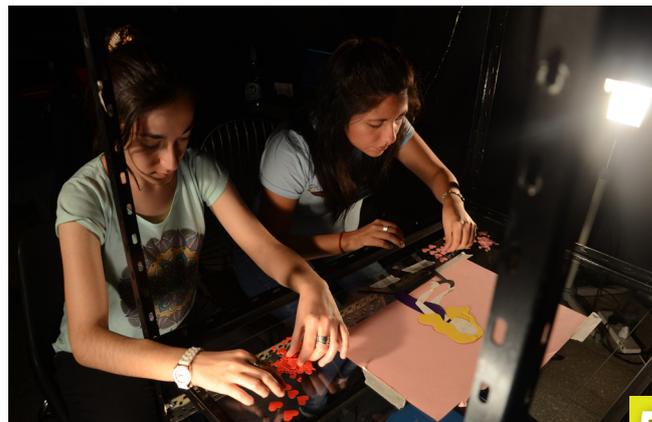


▲ ▼ Backstage de Animación. Escena 1 Exterior - Parque - Día.





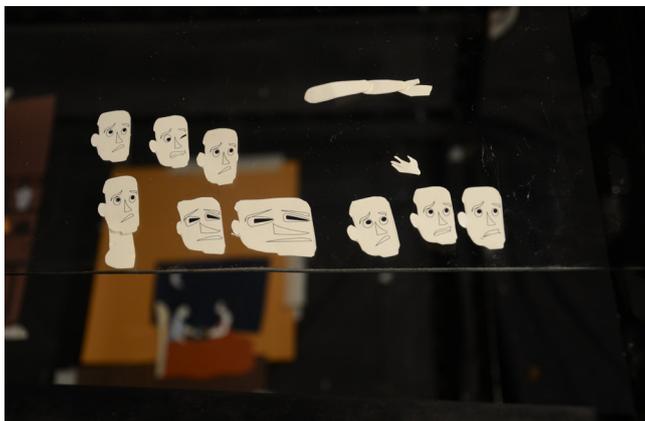
▲ ▼ Backstage de Animación. Escena 1 Exterior - Parque - Día.





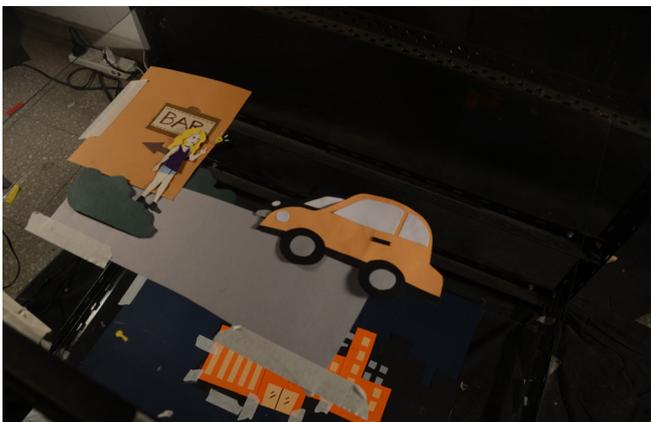
▲ ▼ Backstage de Animación. Escena 1 Exterior - Parque - Día.





▲ ▼ Backstage de Animación. Escena 3 interior - Bar - Noche.
▼ Imagen derecha. Armado de Fondo Escena 4 Exterior - Noche.





▲ ▼ Backstage de Animación. Escena 4 Exterior - Noche.





▲ Backstage de Animación.
▼ Diseño de fondos digital.

