

LIBRO DE PRODUCCIÓN

ASÍ NO FUNCIONA UN PRISMA

Proyecto de grado III
Para optar al título de PROFESIONAL EN
DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE MEDIOS
AUDIOVISUALES

James Ospina

Mike Rodríguez

Oscar Charry

Directores de Tesis
Luis Fernando Gasca Bazurto
Corporación Unificada CUN
Escuela de Comunicación y Bellas Artes
Dirección y Producción de Medios Audiovisuales Bogotá D.C
2022

Contenido

Ficha técnica	3
Staff técnico	4
DIRECCIÓN	5
Propuesta de dirección	5
Concepto estético	7
Storyline	8
Sinopsis	8
GUIÓN LITERARIO	9
Así No Funciona Un Prisma	9
PRODUCCIÓN	13
Propuesta de producción	13
ARTE	14
Ambientación/Escenografía	14
SONIDO	17
Propuesta de sonido	17
Diálogos	19
Ambientes	19
Incidentes/Foley	20
Musicalización	20
MONTAJE	21
Montaje y edición	21
Carta de Personajes	28
PRESUPUESTO	1
.....	1
.....	2
CRONOGRAMA	3
BIBLIOGRAFÍA	1

Ficha técnica

Ficha técnica corto animación	
Título	Así No Funciona Un Prisma
Género	Animación
Dirección	James Ospina
País	Colombia
Años	2022
Duración	5 min
Síntesis o argumento	Es un cortometraje animado que narra la historia de Beatriz y su esposo, luego de varias circunstancias desafortunadas, Marco termina muerto por su obsesión del color y Beatriz cumplirá Y terminara el deseo de encontrar tal cosa.

Staff técnico

Roles	
James Ospina	Dirección, Animación, Sonido
Oscar Charry	Sonido, Investigación, Arte conceptual
Mike Rodríguez	Investigación, libro de producción

DIRECCIÓN

Propuesta de dirección

“Así No Funciona Un Prisma” es un cortometraje de animación, que cuenta la historia de Beatriz y su esposo Marco quienes viven en un mundo de caricatura en blanco y negro. Por lo que Marco termina obsesionándose con un concepto inexistente en su mundo, “el color”. Tal obsesión termina llevándolo a la muerte. A continuación, la nostalgia que siente Beatriz por la muerte de Marco la lleva a cumplir el deseo de su esposo. Inesperadamente, Beatriz entra en un mundo tridimensional de color y viveza, pero el choque que genera en su mente al observar algo tan increíble la llena de miedo en vez de sentirse como una victoria.

Esta historia pretende reflexionar, a través de su propia ejecución, sobre el cine, la anhelada búsqueda del sonido y luego del color. Los formatos que contribuyeron a la evolución del mundo audiovisual y, con el paso del tiempo, conformaron lo que es hoy el cine. Particularmente las caricaturas y el mundo *cartoon* que se desarrollaron en paralelo con el cine de acción real permitieron pensar esa evolución desde la misma artificialidad. El dibujo que piensa, razona y se aplasta pero no muere, permitieron dar un salto hacia el dibujo que también encarna la vida, los sueños y las ilusiones permitieron alcanzar lo que se creía imposible. Esto se vio reflejado en el avance en campos como el sonido y las nuevas tecnologías de grabación, formatos más grandes o mejores técnicas de edición, pero quizá el salto más relevante que logró tener el cine y la industria fue la llegada del color. Este es precisamente es el argumento de nuestra historia y elemento principal en la construcción de la narrativa y que conjuntamente con los personajes

setejen la historia “como referencia de apoyo nos centraremos en diferentes cortometrajes de los años 30 y 40, para apoyarnos como referentes visuales del mismo” (Huemer, 1931)



Figura 1. SCRAPPY CARTOON-THE LITTLE PEST

Pero como mencionaba, dicho componente temático no se intenta reflejar desde la trama la ejecución y el estilo desde los primeros tiempos del *cartoon* en blanco y negro o en escala de grises y el formato 4:3 para evocar esa época de los inicios del cine y de la animación. Con base en esta misma idea conjuntamente se trabaja la calidad de sonido de menor fidelidad y la música suple la ausencia del sonido real, todo inspirado directamente en las primeras caricaturas que llegaron a tener impacto a nivel cultural. A medida que va avanzando nuestra historia, al final se produce un salto hacia el color, reflejado en un entorno real con imágenes vivas de la vida real capturadas con cámaras y valiéndose de múltiples valores de planos que no eran convencionales durante los inicios del cine, pero, sobre todo, es un mundo donde si hay color, demostrando así el mayor salto estético que se da de un mundo al otro. Al depender tanto de la ejecución para la realización del cortometraje, para el proyecto se plantean varios componentes específicos desde los múltiples departamentos de producción en base a la historia que se está planteando y

conjuntamente con la estética se alinea la idea y se trabaja en Pro de desarrollar la narrativa con la que se quiere trabajar.

Concepto estético

El diseño de nuestro personajes al igual que los escenarios se establecerán en la paleta de colores en la escala de grises en la que predominaran los colores blanco y negro en la imagen y en el diseño conceptualmente de los personajes y la construcción de diseño de los escenarios planteados para la historia, estos nos dará las pautas para la animación que iremos a utilizar la cual será por animación cuadro a cuadro que nos permitirá el desarrollo de los personajes y jugar con cada plano, para complementar este matiz de los colores se manejara la imagen con grano para darle ese aspecto de película de cine de 35 mm, nos ayudaremos por medio de efectos de video o capas de GrainDamage para darle ese look a la imagen y junto con la composición sonora a película o cinta de video antigua se complementara esa sincronía entre imagen y sonido, “colocamos como referencia la película la película Betty Boop-Bebe se bueno” (Fleisher & Waldman, 1935)



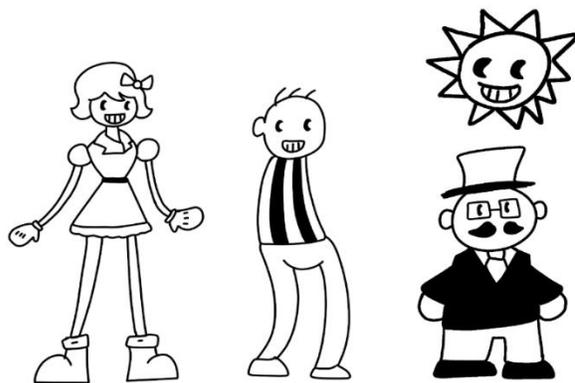
Figura 2. BETTY BOOP-BEBE, SE BUENO

Storyline

Beatriz y Marcos son esposos y viven hace tiempos juntos, Marcos con su obsesión de la búsqueda del color encuentra la muerte, dejando a Beatriz sometida en soledad y tristeza la cual la impulsa a buscar lo que a Marco le obsesionó.

Sinopsis

Es un día asoleado y Beatriz se levanta dándose cuenta de que su marino no estaba, está lo busca el cual se encuentra en su taller tratando en unos de sus experimento principal el cual consiste en la búsqueda del color, tal obsesión lleva a ocasionar accidentalmente la muerte del esposos de Beatriz dejando a esta viuda, después de un tiempo esta entra en un estado de soledad, esta tristeza la lleva a retomar la búsqueda, tras varios días Beatriz termina el invento que tanto tiempo le quieto el sueño a su esposo, ese descubrimiento llevara a la esposa de Marcos a un mundo alejado de sus pensamientos.



3. DISEÑO PROPIO

GUIÓN LITERARIO**Así No Funciona Un Prisma**

1. INT. HABITACIÓN DE BEATRIZ - DÍA.

Detrás de una ventana se ve a un Sol sonriente observando su alrededor donde hay nubes esponjadas y aves acompañándolo, tal vista es interrumpida repentinamente cuando, dentro de la habitación se levanta BEATRIZ (30) cuyo cabello se ve algo descuidado y su cara se ve adormecida, con los ojos tomando una forma algo similar a la de una Z. Ella se queda sentada por un par de momentos en su cama, la cual notablemente tiene espacio para 2, pero a su lado no hay nadie, Beatriz observa dicho espacio aburrida, y con flojear se levanta

2. INT. SALA DE BEATRIZ - DÍA.

Beatriz avanza por el corredor y se queda parada en la puerta de la sala, cansada observa como todo el lugar está hecho un desastre, con herramientas tiradas por el suelo, trapos sucios, los muebles tirados a un lado de forma brusca, y en medio de todo se ve a MARCO (30), quien está martillando cuidadosamente un artefacto, Beatriz se le acerca a hablarle

BEATRIZ

¿Qué haces amor?

Marco la mira con una expresión alegre

MARCO

Buen día, amor, solo
Estaba acabando uno de mis experimentos

Beatriz observa la mesa de trabajo, además de las herramientas solo hay una hoja de papel con el dibujo de un triángulo, tiene al lado un garabato similar a un sol disparando luz hacia este.

BEATRIZ

¿Es un triángulo?

MARCO

¡Oh no, es mucho mejor!
Es un artefacto para encontrar el color
Beatriz observa detrás de él una pared llena de bocetos y
dibujos donde destaca un arcoiris incoloro, círculos cromáticos,
dibujos del sol y rayos de luz.

BEATRIZ

Amor, ¿No crees que te estás
obsesionando mucho con eso del color?
¡Ni siquiera sabes que significa!

MARCO

Nah, todo esto no es nada comparado con
la belleza que puede ser el color
Marco mira ilusionado a la nada, en su vision aparece estatica y
rasgos de color

MARCO

Es algo imposible de describir con palabras
Beatriz le mira levemente irritada y le toca el hombro,
devolviendolo a la realidad

BEATRIZ

Amor, entiendo que ese
tal color sea importante para ti, pero
me preocupa que puedas lastimarte
buscandolo

Beatriz se dirige hacia la salida

BEATRIZ

Saldré a caminar un poco, ten mucho
cuidado mientras no estoy

Marco le responde con un pulgar arriba y vuelve a su mesa de trabajo, se ve como las chispas del martillo se acercan a una caja de TNT

3. EXT. CASA - DÍA.

Beatriz sale de la casa, y luego de dar unos cuantos pasos adelante se detiene a pensar

BEATRIZ

Un momento ¿desde cuando tenemos dinamita tan cerca de la sala?

Tras caer en cuenta de esto, reacciona asustada y detrás de ella la casa estalla repentinamente, sacándola a volar por los aires, cae brutalmente en un árbol y luego de recuperar su compostura se queda observando aterrada él como su casa quedó destrozada y humeando

4. EXT. CEMENTERIO - NOCHE

Se ve una tumba con el nombre MARCO tallado, frente a ella está Beatriz, quien mira con tristeza, resulta ser la única en todo el lugar

5. INT. SALA - NOCHE.

Beatriz entra a la sala, la zona donde solía estar la mesa de trabajo de Marco quedó destrozada, con todo oscurecido por la explosión y pedazos de herramientas, maquinaria y hojas de papel repartidas entre el suelo

Beatriz se acerca a ver los bocetos entre el suelo, encontrando varios de los que estaban originalmente en la pared, de repente ve la hoja con el dibujo de un triángulo que Marcó intento explicarle antes, y a diferencia de lo demás, el contenido del dibujo aun es distinguible, pasmada, le da un vistazo a un retrato de ella y Marco sonriendo frente a un arcoíris, observando su mirada se ilusiona de la misma forma que le sucedió a marco, y dandole un ultimo vistazo al boceto cambia a una expresión firme y decidida

6. INT. SALA - NOCHE.

Beatriz ajusta sus guantes, se coloca una máscara de soldadura y prepara sobre la mesa un nuevo plano para construir un prisma, y firmemente levanta el martillo de Marco para empezar a construir

7. EXT. CASA - DIA

El sol hasta ahora está despertando, bosteza de manera usual hasta que de repente observa al frente, y queda perplejo, frente a él está Beatriz sujetando un mantel el cual oculta una mesa, conforme se mueven las nubes el destello del sol empieza a iluminarla y el Sol empieza a ponerse nervioso, cuando la luz termina de alcanzarla Beatriz jala el mantel, revelando un Prisma construido sobre la mesa, un ruido inusual emana de este pero aun no sucede nada, Beatriz mira nerviosa y confundida por unos segundos cuando de repente rayos de color y estatica salen del prisma, consumiendo lentamente la imagen hasta no dejar nada.

8. EXT. PARQUE REAL - DÍA

Se ve un gran cielo azul con una poderosa luz amarilla saliendo de un lado, también hay árboles de hojas verdes y un tronco café, se oyen aves y viento en el sitio, con una calidad de sonido muy superior, en medio del pasto en el parque esta Beatriz, la cual aun existe en blanco y negro e inconsciente, pero luego de unos segundos despierta repentinamente

PRODUCCIÓN

Propuesta de producción

Bajo el departamento de producción se establecen los parámetros para el desarrollo del cortometraje animado Así Se Construye Un Prisma, en el que James Ospina, Mike Rodríguez y Oscar Charry desarrollarán las etapas de Preproducción, Producción y Postproducción de la animación conjuntamente con la investigación que se realizara sobre la metatextualidad y el libro de producción, se desarrollara la historia durante las primeras semanas del proyecto y se repartirán los cargos e ira trabajando en lo que vaya exigiendo el proyecto Durante el desarrollo del mismo como el diseño de personajes, la creación de los escenarios, la búsqueda de la música acorde al trabajo, todo esto durante las semanas del trabajo en el que se ira adelantando poco a poco y se distribuirá el trabajo en las tres cabezas del proyecto en el que James Ospina será el encargado de realizar la animación, entre Oscar Charry y Mike Rodríguez serán los encargados de realizar el diseño de los personajes, la investigación, el libro de producción, la musicalización. La realización de este esté cortometraje nos exige para que durante estas semanas estemos sincronizados trabajando para este producto y así lograr a tiempo la entrega y la sustentación del proyecto a los jueces que irán a evaluar el cortometraje a finales del semestre de 2022^a, “un referente audiovisual para evocar esa época antigua de los inicios de la animación, con sonidos a cinta vieja” (Disney, 1929)

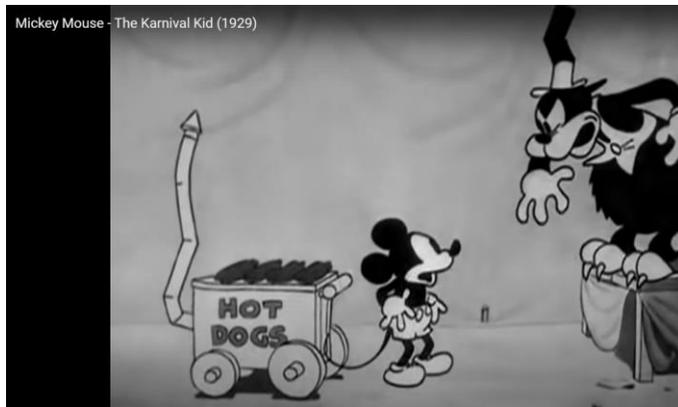


Figura 4. MICKEY MOUSE-THE CARNIVAL KID

ARTE

Ambientación/Escenografía

Entrando de nuevo a la ficción donde sucede la historia, hablamos de una realidad de caricatura, donde todo es más inocente y lindo, cosas como el Sol ahora poseen cara y personalidad, la anatomía de cada persona varía mucho y su flexibilidad, capacidad expresiva y rasgos desafían las reglas del ser vivo convencional, al tratarse de animación, el desarrollo artístico juega un papel mucho más importante en la existencia de estos personajes ya que no existe un actor detrás de ellos para complementar su rol en la imagen, todo en relación a lo visual deberá ser creado desde 0, haciendo que su relación con los escenarios y propuesta estética sean del 100%. Si bien este mundo nunca especifica en qué país o época se sitúa (pensando en la ambigüedad que muchas caricaturas viejas solían manejar para hacerse más “universales”), entre la ropa, el diseño arquitectónico y los objetos que aparecen durante la historia se intenta evocar mucho a la sociedad de los años 30-40, una era donde ya existían avances en el cine a color dentro del mundo real, más no se había estandarizado aún a nivel comercial, ni había conseguido

una cantidad apropiada de fidelidad. Por todo esto no destacan los objetos tecnológicos modernos, si no artilugios de la era o que puedan cuanto menos, sentirse “atemporales” como aparatos de cocina o herramientas de construcción y de desarrollo industrial, los personajes llevan ropa acorde como camisas con tirantes, vestidos largos o peinados muy estilizados.

Los escenarios que utilizaremos serán sobrios y acorde junto con el diseño de los personajes, por ser un cortometraje en blanco y negro, en todo momento veremos escenarios los objetos presentes, con colores en la paleta de colores en la escala de grises, serán sencillos y minimalistas para llevar sintonía con esa sobriedad de la historia, se diseñarán escenas en los que se moverán los personajes. “La animación de Walt Disney es un referente visual para ayudarnos a encontrar la estética que estamos buscando” (Disney, La Casa Encantada, 1929)

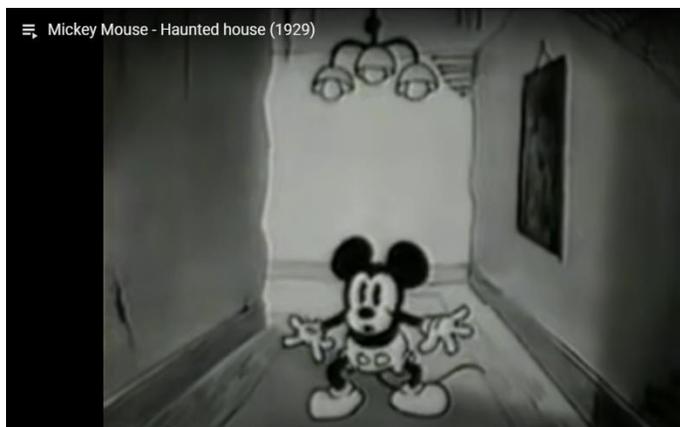


Figura 5. MICKEY MOUSE-HAUNTED HOUSE

Naturalmente, todo este mundo existe carente de color, en vez de ello solo hay paletas de grises y blanco y negro, teniendo en cuenta el riesgo de que la imagen sea más confusa de

comprender al no haber color, los fondos buscaran ilustrarse con un tipo de línea no muy grueso, evitando los negros o blancos absolutos y en vez de ello buscando tonos grises, esto para contrastar y separar directamente a los fondos de los personajes, quienes por el contrario poseen líneas mucho más gruesas y presentes, de color negro total, mientras que su “relleno” es de igual manera, blanco puro.

Finalmente en el mundo real durante el clímax de la historia, el escenario consiste de un parque bajo la luz del sol, lleno de viveza y color, además de las obviedades técnicas que le hacen contrastar con el mundo de caricatura, también se busca que sea un lugar de poca intervención humana, o más específicamente, intervención causada por el equipo de producción, creando otra barrera de contraste entre un mundo animado que tuvo que ser creado 100% por nosotros, comparado a uno que nació por la naturaleza misma, escapando en gran parte del poder de creación que tendría un ser humano ordinario, esto es pensando en que uno de los elementos conceptuales de la trama es el buscar algo que “va más allá de la imaginación” y para nuestros personajes eso sería el color, y una mejor forma de evidenciarlo sería no solo incluyendo color, sino también un lugar que aunque nosotros como humanos entendemos, no podemos manipular con tanta facilidad



FIGURA 6-DISEÑO PROPIO

SONIDO

Propuesta de sonido

El sonido posee una labor mucho más armoniosa y conceptual ya que el principal objetivo aquí no será recrear el cómo debería sonar la imagen de manera realista, en vez de eso gran parte del acompañamiento es de música orquestal como el piano como elemento principal se acompañamiento en la mayoría de la historia, con un sentido mucho más rítmico se jugara con diferentes pistas de audio y buscando exagerar en algunos casos dependiendo de lo que suceda en pantalla y combinándolo con lo sonidos foley para hacer la representación de los personajes, estos sonidos son tracks cartoon que se entrelazaran con las pistas que vayan pasando a medida que la historia va avanzando, la música cambiara dependiendo de las emociones de los personajes, por ejemplo música melodiosa de tristeza donde este lo tendremos establecido en nuestro guion, los momentos de sorpresa son resaltados con instrumentos de viento evocando los movimientos de los personajes y sus respectivo sonido en los dibujos animados antiguos, la presencia de un leitmotiv se vuelve mucho más vital tanto para definir cómo suena este mundo, como para también tener una mayor facilidad al momento de reflejar como lo que sucede es bueno o malo, ya sea a través de versiones mucho más alegres o por el contrario tristes de dicho leitmotiv, en el cortometraje Feliz The Cat encontramos esas referencia en el sonido de cómo podrían funcionar esos foleys y los ritmos de música que irán cambiando durante avanza el cortometraje. (Hernadi, 1926)



Figura 7. FELIX THE CAT-APRIL MAZE

Se trabajarán con diferentes ritmos de la música clásica, caracterizando las situaciones de los personajes que transcurren por diferentes situaciones, los sonidos ambientales contribuyen a la sensación de realismo en los casos donde la imagen de exteriores donde se juegan con los ambientes de los pájaros y cuando la imagen ya es a color, la armonía sonora deja como resultado una composición musical que conecta a los personajes. Sin mucha experimentación, la música consta de instrumentos de cuerda, que tocan músicas disonantes que acompañarán en la tensión en los momentos de incertidumbre, a excepción de las atmósferas tranquilas. Darío Marianelli cabe como referencia la banda sonora de *V of Vendetta*, en donde se usan los instrumentos de cuerdas de maneras disonantes para generar tensión e incomodidad.

Desde una perspectiva creativa, el conjunto de ruidos, ambientes, efectos especiales, música y diálogos son combinados y mezclados de manera conveniente para su inteligibilidad según su contenido en cada momento, el nivel de ritmo y movimiento del acompañamiento dependerá de lo que suceda en escena, también se contempla la realización de piezas muy específicas con un menor nivel de percusión y ritmos más lentos para acompañar momentos como anécdotas cuyo

tono sea mucho más íntimo o dramático, así mismo el Foley y efectos sonoros son mucho más acordes a cómo deberían sonar normalmente, y la música, siempre presente en la caricatura, es casi inexistente en el mundo real, otra referencia que nos ayudará a utilizar esa musicalización junto con las acciones de los actores es El Bombero de Charles Chaplin (Chaplin, 1916)



Figura 8. CHARLES CHAPLIN-EL BOMBERO

Diálogos

Los diálogos serán apoyados por sonidos foley, así se sentirán en primer plano con el propósito de generar al espectador que se centre y entienda las acciones que genera los personajes y se entienda esa interacción con los diálogos.

Ambientes

Sonido ambiente tiene un valor informativo y estético dentro de la historia, debido a eso se puede introducir varios sonidos que caracterizan la naturaleza como las hojas de los árboles y los sonidos de los pájaros, el viento y objetos sonoros que interactúen dentro del paisaje para que se

familiarice con el campo y sea más natural dando un sentido más llamativo al momento de utilizar estos sonidos y que el espectador se centre más en la historia.

Incidentes/Foley

Para esta clase de sonidos se tiene en cuenta el diseño exagerado y más ridículo de las caricaturas, sonidos más cartoon para acompañar las acciones en pantalla, resultando así con sonidos mucho más caricaturescos similares a los del caucho, resortes y demás objetos juguetones que logran estar presentes incluso cuando en un mundo realista no podría ser así.

Musicalización

Habrán varios temas musicales base, sin embargo, estos tendrán leves alteraciones rítmicas que ayudarán a contar la historia, es importante el cambio de ritmos en donde se pretende generar más empatía al espectador con la historia para que inconscientemente entiendan la carga dramática, de esta manera va a tender a acelerar en las partes alegres y ser más lenta en cuestión de ritmo en los momentos de mayor tensión.

MONTAJE

Montaje y edición

La historia partirá de un montaje narrativo pero se jugará en diferentes escenas para que tenga ritmo y juegue con la música para que tenga dinamismo el cortometraje en la forma en que se compone las escenas y según como tenemos pensado con nuestra historia, logrando encontrar que se entienda fácilmente el cortometraje Así No Funciona Un Prisma, teniendo en cuenta el tempo de la música que acompañara esa expresividad visual que nos dará la imagen y así se le dará el ritmo junto con el desarrollo y avance de la historias, manteniendo una coherencia cronológica y acorde a los movimientos en pantalla, mostrando siempre la reacción de cada acción.

Tratándose de animación, la relevancia de este departamento se vuelve mucho más importante, puesto que los componentes visuales que rodean toda la animación deberán ser añadidos desde el propio programa de edición que tendrá el objetivo de cumplirá el papel de animar en ciertos fragmentos, en algunas escenas utilizaremos transiciones por FadeOut, el montaje de cada plano se realizara por cortes y será desde aquí que ocasionalmente se añadirán fundidos e algunas escenas e intertítulos para retratar los diálogos de los personajes, evocando al cine mudo al igual que el efecto de película veja que queremos agregarle, eso se realizara a partir de un clip texturizado llamado Grain Damage para darle ese look de envejecido a película vieja, los cambios de formato se evidenciaran durante el cortometraje porque será digitalmente que se trabajara, comenzando por una imagen en formato 4:3 que nos expresara este tipo de formato antiguo junto con el look de cinta vieja puesta sobre la imagen, se expandirán los bordes con el

trancurso de la historia y evocando ese cambio y en el que el formato quedara en 16:9, un formato mucho más convencional en el mundo real y en las historias que se cuentan hoy en día en el cine. (Fleischer & Sears, 1930)



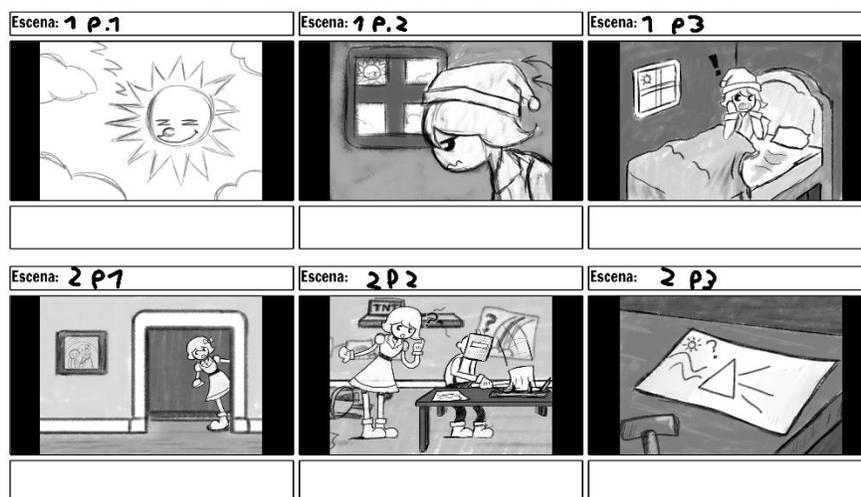
Figura 10. FLEISCHERS BROTHERS-SWING YOU SINNERS

Este es uno de los aspectos más importantes, un buen montaje hace que el audiovisual sea claro con lo que quiere expresar y brinda al espectador la experiencia óptima (Un buen montaje invisible, por ejemplo). Ya que este proyecto requiere mayor atención al ritmo y la intención expresiva de las escenas, se supervisará en el rodaje que el ritmo de las acciones tengan continuidad, finalmente, aquí se unirán de mayor forma la imagen y sonido, ya que se buscará que haya un ritmo compartido entre ambos, en especial con la música en relación a los movimientos de los personajes y lo que suceda en pantalla, ya que al ser de gran importancia el seguir evocando a las caricaturas en blanco y negro, se vuelve vital en conservar esa característica de ritmo tan presente en dichas producciones. (Fleischer, I'll Be Glad When You're Dead You Rascal You, 1932)

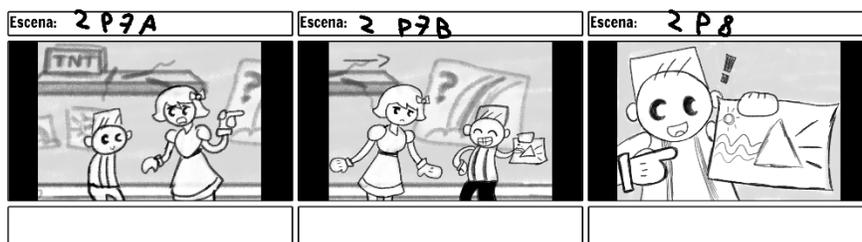
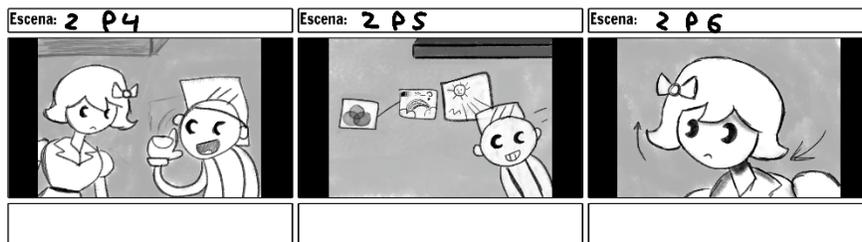


Figura 11. BETTY BOOP-I'LL BE GLAD WHEN YOU'RE DEAD YOU RASCAL

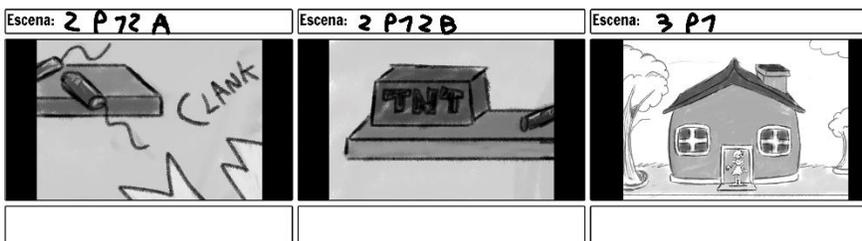
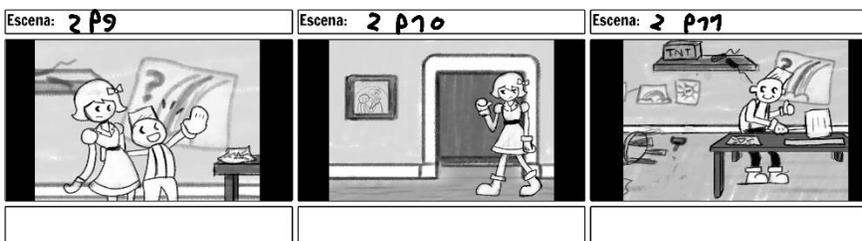
Storyboard



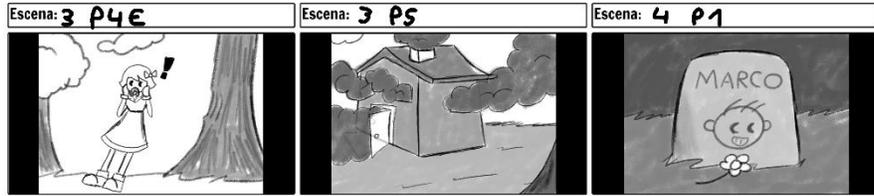
Ove sus los propo en storyboard that



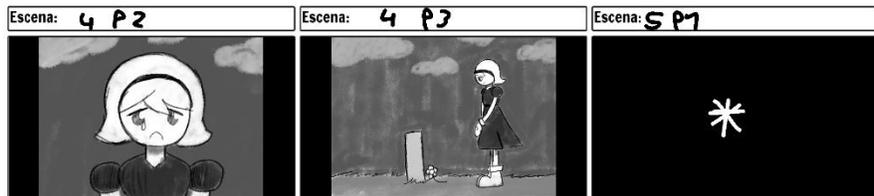
Cree sus propios prepos en Storyboard That



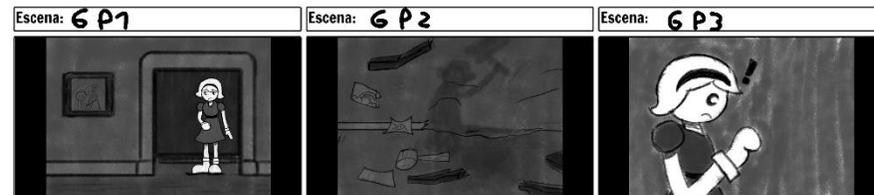
Cree sus los prepos en Storyboard That



--	--	--



--	--	--



--	--	--



--	--	--

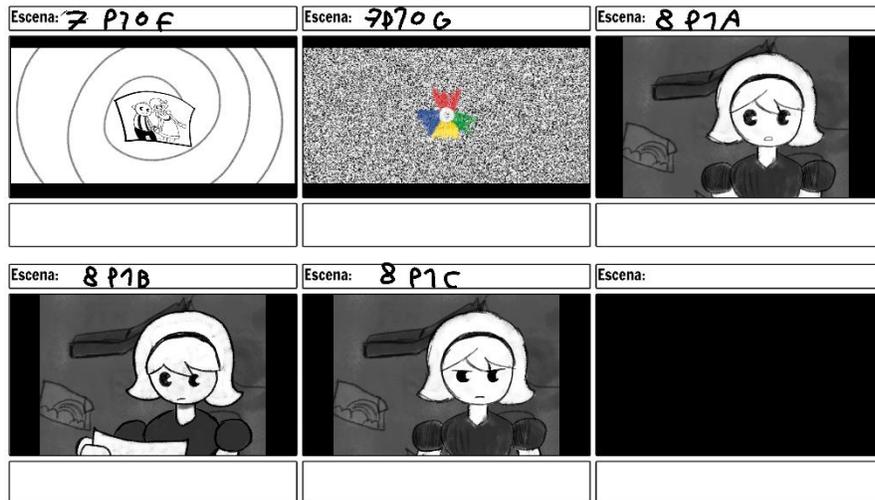
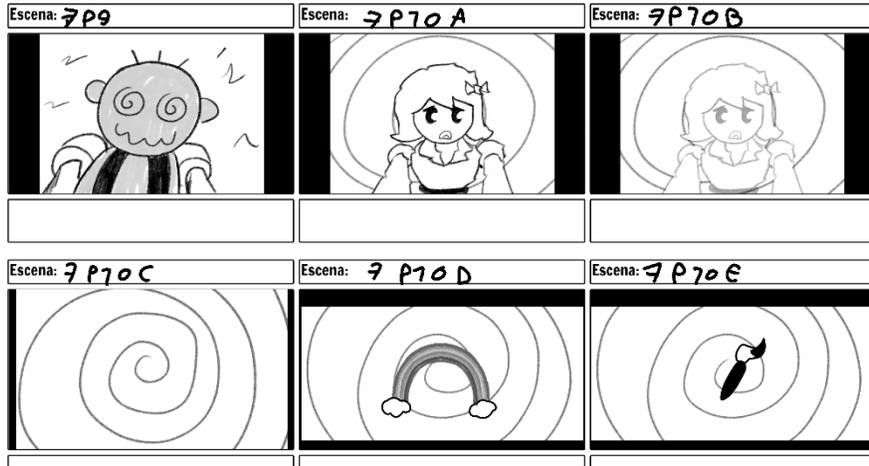
© 2011 por los autores de Storyboard That

Escena: 6 P7	Escena: 6 P8	Escena: 7 P1
Escena: 7 P2	Escena: 7 P3A	Escena: 7 P3B

Drew sus los propios en storyboard That

Escena: 7 P4	Escena: 7 P5	Escena: 7 P6
Escena: 7 P7A	Escena: 7 P7B	Escena: 7 P8

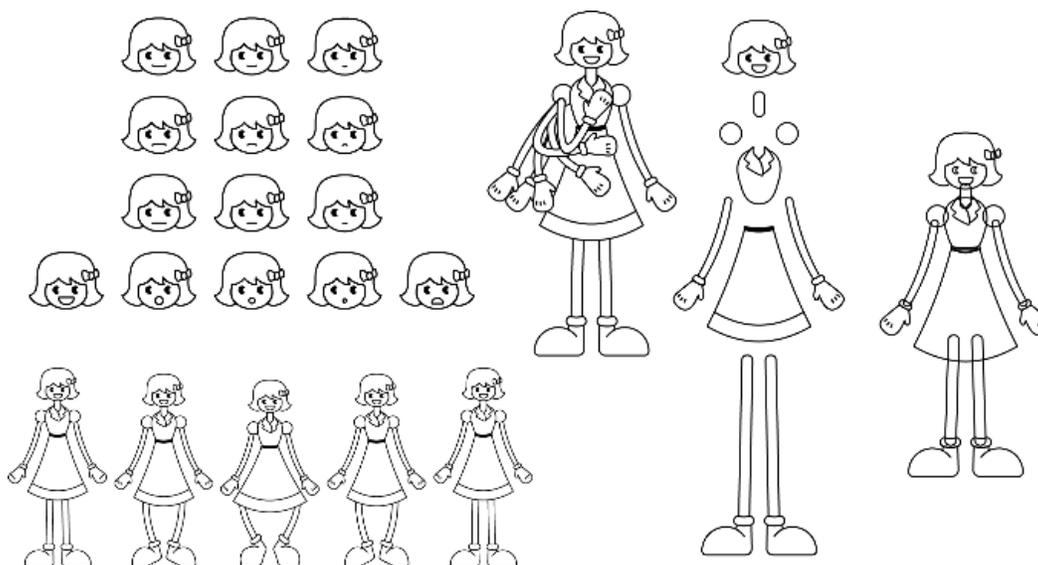
Drew sus los propios en storyboard That

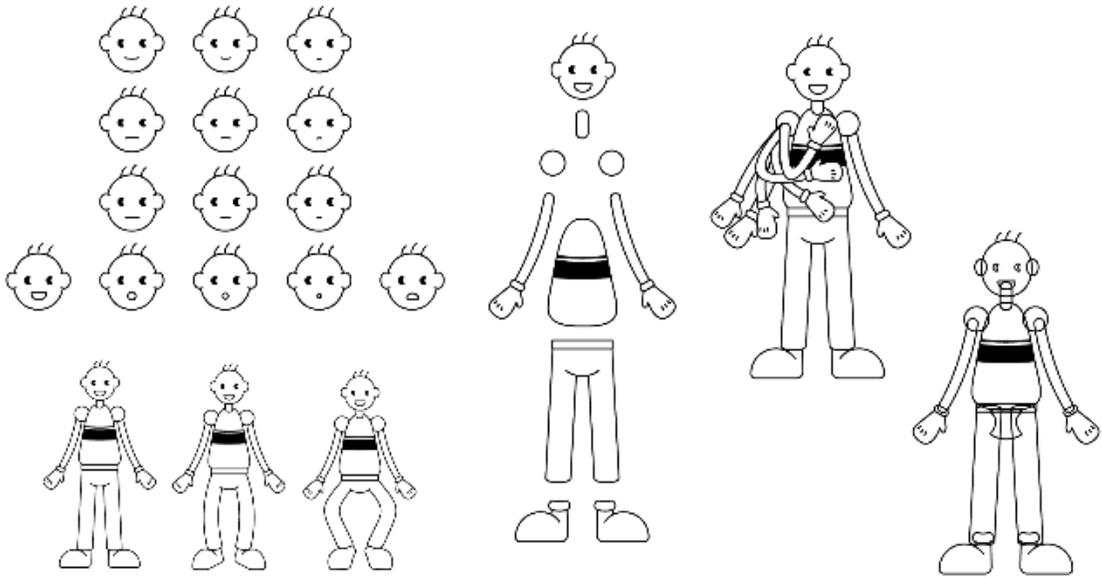
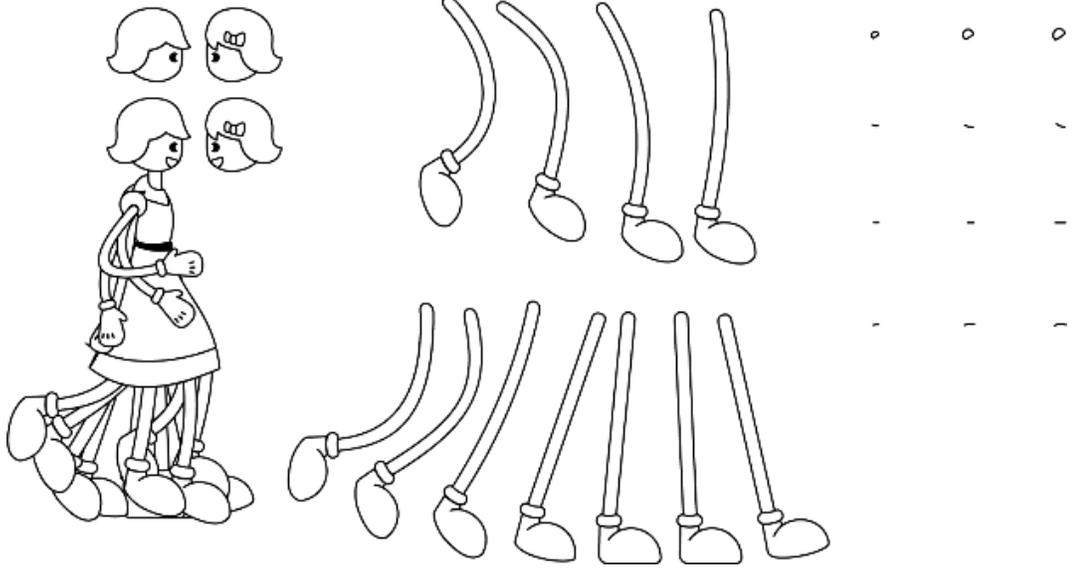


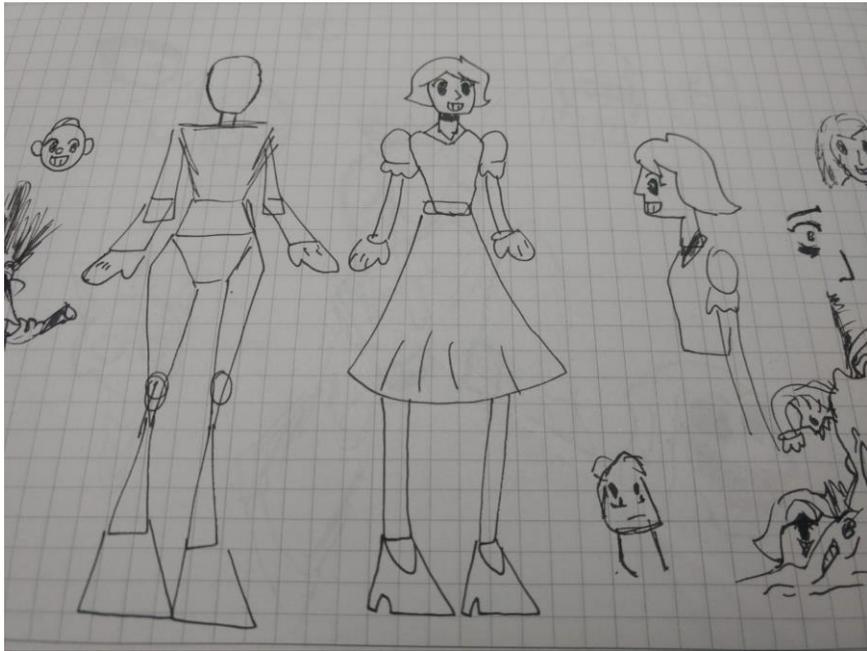
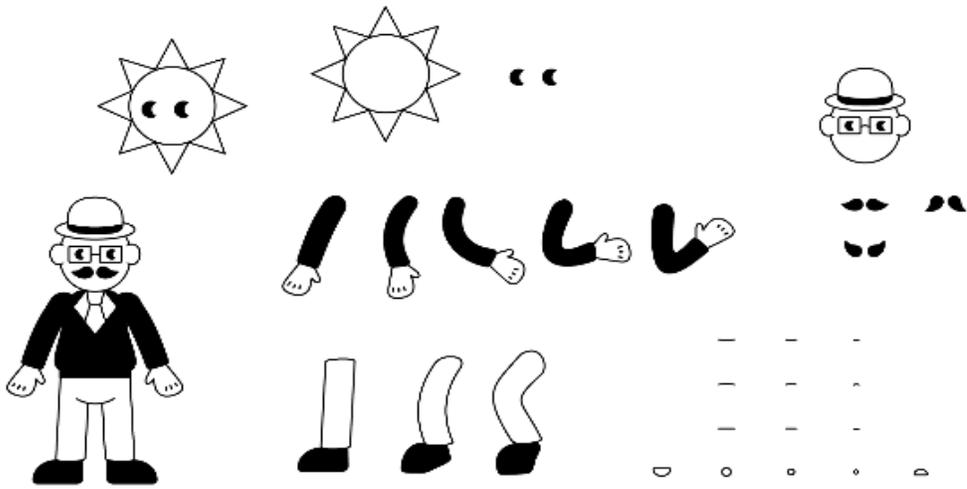
Crea tus propios en Storyboard That.

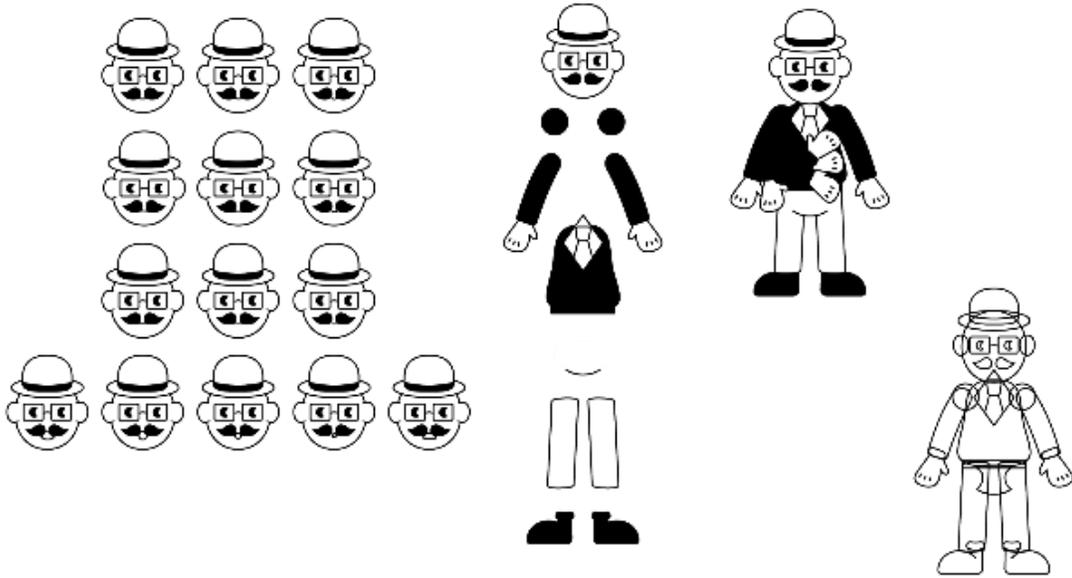
Carta de Personajes

Para el diseño de los personajes, se tendrán como ejemplo las caricaturas tradicionales, este se diseñará primero en Illustrator para que saber el diseño de personajes que buscamos, haciendo sus extremidades largas y delgadas haciendo de este un estilo retro y vintage de la animación, utilizando escala de grises en el diseño visual de los personajes el cual va a hacer el color y la estética del cortometraje, a continuación, se coloca la carta de personajes las cuales se diseñaron y se adjuntan diferentes vistas y gestos que podrán funcionar en el cortometraje









PRESUPUESTO



Dirección y Producción
de Medios Audiovisuales

PRESUPUESTO

Si usted considera necesario incluir algunos costos puede hacerlo. Si hay costos que no apliquen para su proyecto puede dejar vacía la celda.

Formato de rodaje	.PSD
Semanas de preproducción	8 semanas
Semanas de rodaje	8 semanas
Semanas de posproducción	3 semanas
TOTAL SEMANAS:	19 semanas
TOTAL PRESUPUESTO :	\$ 46.440.000
TOTAL PRESUPUESTO EJECUTADO:	\$ 46.440.000

PROYECTO Asi No Funciona Un Prisma
PRODUCTOR Oscar Charry
DIRECTOR James Ospina

RESUMEN		PRESUPUESTO	PRESUPUESTO REAL
1. DESARROLLO			12.380.000
2. PREPRODUCCION			9.510.000
3. PRODUCCION Y RODAJE			21.150.000
4. POSPRODUCCION			3.400.000
TOTAL			\$ 46.440.000

*Opcional

	Medida	Precio Unitario	Unidades	Subtotal en \$ Ejecutado	Subtotal en \$ Real
1. DESARROLLO :					\$ 12.380.000

Guión				0
Guión	100.000	53	5.300.000	5.300.000
Dibujos de Story Board	90.000	17	1.530.000	1.530.000
Investigación				
Investigadores	80.000	60	4.800.000	4.800.000
Propuesta general				
Propuesta de Dirección	150.000	5	750.000	750.000

2. PREPRODUCCION : \$ 9.510.000

Desgloce de Producción	120.000	71	8.520.000	0
(Presupuesto, plan de animacion, libro produccion)				
Desgloce de Arte	90.000	7	630.000	0
Desgloce de Sonido	90.000	4	360.000	0

3. PRODUCCION Y RODAJE : \$ 21.150.000

Animacion 2D	300.000	47	14.100.000	0
DIRECCION				
Director	150.000	47	7.050.000	0

4. POSPRODUCCION : \$ 3.400.000

Editor	100.000	10	1.000.000	0
Edición de sonido y musicalización	100.000	10	1.000.000	0
Graficacion	70.000	20	1.400.000	0

BIBLIOGRAFÍA

Chaplin, C. (1916). Bombero. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=yXE8SNo6yuA&t=913s>

Disney, W. (1929). La Casa Encantada. Obtenido de
<https://www.youtube.com/watch?v=3hoThry5WsY&t=171s>

Disney, W. (1929). Mickey En La Feria. Obtenido de
<https://www.youtube.com/watch?v=fla1Tvbh1qo&t=224s>

Fleischer, D. (1932). I'll Be Glad When You're Dead You Rascal You. Obtenido de
<https://www.youtube.com/watch?v=gPpOJv6998&t=1s>

Fleischer, D., & Sears, T. (1930). Swing You Sinners. Obtenido de
<https://www.youtube.com/watch?v=PmsrFSTjMXU>

Fleisher, D., & Waldman, M. (1935). Bebe Se Bueno. Obtenido de
<https://www.youtube.com/watch?v=jni5SX0Hw00&t=2s>

Hernadi, T. (1926). Two Lip Time. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=YTfSZMB0bxE>

Huemer, D. (1931). The Little Pest. Obtenido de
<https://www.youtube.com/watch?v=JxyWM8Mcf3Q&t=7s>