



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ARAGÓN**

***En el camino.* Una reflexión sobre el consumo
obsesivo de los jóvenes por las prendas de vestir.
Cortometraje de animación.**

**Trabajo periodístico y comunicacional en la
modalidad de cortometraje que para
obtener el título de Licenciado en Comunicación y
Periodismo presentan:**

ÓSCAR CURIEL GONZÁLEZ

VIRIDIANA DELGADO AMARO

Asesor: Dr. Rafael Ahumada Barajas

México, marzo de 2012.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice

Introducción	5
Cap.1. ¿Qué hay del cortometraje y la animación?	9
1.1. ¿Qué es el cortometraje?	10
1.1.1. Características del corto	12
1.1.2. Clasificación de los géneros	14
1.2. Un clavado exprés al mundo de la animación	16
1.2.1. ¿Y la animación en México?	19
1.2.2. Algunas técnicas de animación	24
1.3. <i>Stop motion</i> , paciencia al límite	29
1.3.1. Categorías del <i>stop motion</i>	31
1.3.2. La complejidad del <i>stop motion</i>	32
Cap. 2. ¡Consumo y reflexión en un cortometraje!	34
2.1. ¿Por qué y para qué el consumo obsesivo de las prendas de vestir en los jóvenes?	35
2.2. Cómprate éstos, los recomiendan en la televisión y en la radio, los vi hasta en el periódico	40
2.3. ¡Soy joven y me vale!	43
Cap.3. Proceso de elaboración del cortometraje: <i>En el camino</i>	50
3.1. Objetivos y sinopsis	50
3.2. Argumento y tratamiento del cortometraje	51

3.3. Temática	52
3.4. Perfil de los personajes	53
3.5. Escaleta	56
3.6. Guión literario	58
3.7. Guión técnico	61
3.8. Guión de edición	77
3.9. <i>Story board</i>	94
3.10. Presupuesto	103
3.11. <i>Break down</i>	105
3.12. Día a día (<i>day by day</i>)	109
3.13. Ficha técnica	111
Conclusión	113
Glosario	115
Fuentes de consulta	118

Introducción

En el camino es un cortometraje de animación realizado con la técnica de *stop motion*, donde se representa una historia que aborda el tema del consumo obsesivo de los jóvenes por las prendas de vestir, el cual se puede definir como un problema social en el que influyen diversos factores: moda, publicidad, falta de identidad y autoestima. Este fenómeno está dirigido principalmente hacia personas de clase media, quienes tienen el deseo de sentirse parte de la “alta sociedad” al comprar ropa de marcas prestigiadas, satisfaciendo su impulso y no su necesidad.

Al ser un medio audiovisual, se decidió realizar un cortometraje sobre este tema por el cual se puede transmitir perfectamente mensajes al público, generando una reflexión sobre esta situación que afecta a la juventud.

La característica principal de este trabajo se manifiesta con diferentes situaciones y de manera creativa. Siendo *En el Camino*, un cortometraje animado que interpreta de manera diferente la realidad, su contenido está lleno de imaginación, emociones, sentimientos e ideas, además de diversas temáticas que se manejaron para el desarrollo del proyecto.

La idea de la realización surge de la curiosidad de experimentar algo inusual a lo ejecutado en el transcurso de la carrera; intentando ir más allá de los géneros periodísticos, pero también retomándolos como parte de la investigación, pues entrevistas, notas informativas y reportajes fueron indispensables para lograr el desarrollo del corto.

Crear un concepto a través de imagen fija es, sin duda, dar vida, y también un acto de comunicación ¿Pero qué queríamos comunicar? Las opciones eran abordar el tema del reciclaje y aprovechar los recursos naturales que tanto se agotan en el planeta, o bien, pensar en algo diferente que pocas veces hacemos los seres humanos: donar prendas y accesorios de vestir en buen estado a personas que

realmente lo necesitan y que en ocasiones nosotros sólo adquirimos por mero consumo.

Además consideramos que en el acto de la donación también está implícito el reciclar, pues es una manera de reutilizar ropa que necesitan terceros, así es como se tomó la decisión de llevar a la pantalla una historia subjetiva de animación con la técnica de *stop motion*, dando vida a un par de zapatillas que recorren la Ciudad de México y su periferia en busca de unos pies que les den el uso adecuado.

Actualmente los jóvenes se encuentran envueltos en un mundo donde una de las actividades más importantes es la compra de objetos para satisfacción personal, y a menudo se habla de la sociedad de consumo en la que vivimos, pues parece que a la lista de necesidades primarias de los humanos se han añadido costosos celulares, pantallas, reproductores portátiles, además de un armario basto en contenido con artilugios sin el uso indispensable, que es simplemente vestir.

Comprar y adquirir la novedad del momento es un efecto llovizna que alcanza a cierto conglomerado de la sociedad y como consecuencia ha fomentado en las nuevas generaciones el culto a la imagen individual que promueve una ideología errónea de usar y desechar, sin pensar en reutilizar o regalar.

Modernidad y publicidad se encargan de proponer nuevos bienes de consumo que incitan a un gasto continuo donde el ser humano pasa a segundo término, mientras que el valor de la sociedad se mide a través de capitales económicos como objetos de lujo y vestimentas de moda.

En el camino representa una similitud de la realidad que actualmente se vive entre el sector juvenil, quienes creen que el comprar una vestimenta “exclusiva” les va a traer satisfacción y felicidad a su persona, como le ocurrió a Isabel, quien compró unas zapatillas que no le hacían falta, simplemente las adquirió por la primicia de

tenerlas ella y no otra persona, nunca imaginó que ese consumo sería la causa de una gran insatisfacción y frustración, pues la compra inmediata fue un error, el calzado le quedó chico.

Para ella fue un infortunio, pero para una indigente que se las encontró cubrieron una necesidad real para sus pies descalzos, fue algo muy preciado, pues a pesar de ya no encontrarse como nuevas las zapatillas, por todo lo que vivieron en el camino, las tomó con mucho gusto.

El cortometraje pretende transmitir un mensaje sin decirlo explícitamente. Y que mejor manera de darle vida a una ficción a través de algo que pareciera ser un estático y fugaz instante de la vida: la fotografía.

Stop motion es una técnica con la cual se puede apreciar más allá del tema a tratar, es valorar el cine y las nuevas herramientas que pueden transmitir diversos mensajes, como captar el instante de varios fotogramas obteniendo una ilusión de movimiento en las imágenes.

Al igual que una investigación su elaboración requirió de una serie de pasos y complejos procesos. La principal misión del corto era cautivar al espectador a través de elementos visuales y audibles, pero también entremezclar las técnicas adecuadas para entregar una buena presentación cinematográfica y se necesitó indagar sobre el tema a tratar, en este caso: el consumismo.

En cuanto a la parte escrita se contemplan tres capítulos, en el primero se aborda todo lo relacionado con la historia del cortometraje: auge, características y cómo es que llegó a México, así como la animación y sus diferentes técnicas, en especial el *stop motion*.

El segundo abarca el tema del consumismo y la publicidad. Se enfoca en la influencia de ésta para los jóvenes, creando en ellos una ideología de compra

compulsiva, implantando un pensamiento erróneo de cuanto más consumo, mayor felicidad.

En el tercer apartado se desarrolla todo el proceso para la realización del cortometraje: preproducción, producción y postproducción.

En él encontraremos de manera escrita todas las herramientas de ayuda para las tres etapas: guiones, escaleta, *story board*, presupuesto y algunos otros puntos que son parte fundamental para la elaboración este proyecto, pues sin dichos elementos no se podría entregar el trabajo final deseado.

De este capítulo depende obtener el resultado soñado; omitir alguno de estos puntos podría traer graves repercusiones para el proyecto, así es que en las próximas líneas se verá reflejado el antes del corto, para más tarde ver lo escrito reflejado *En el camino*.

Capítulo. 1. ¿Qué hay del cortometraje y la animación?

El mundo del cine es tan amplio que suele ser muy profundo cuando se habla de él, así mismo lo que provoca al espectador debido a que éste puede contemplarse como dispositivo de representación con sus mecanismos propios y su organización del espacio y del tiempo mismos con un lenguaje que comunica y expresa algo. Es aquí donde entra el cortometraje ya que los inicios del cine comenzaron con producciones de muy poca duración, por lo cual se le atribuye dicha determinación.

En este capítulo se expondrá todo aquello que engloba esta creación, haciendo énfasis en los inicios, desarrollo y evolución hasta su arribo a México.

El cortometraje mexicano ha gustado a todo el mundo debido a que cuenta con aspectos muy notorios, pues se distingue por su capacidad de propuesta en el desarrollo de los temas, ingenio y perspectiva irónica de la realidad, jugando con los diferentes tipos de géneros cinematográficos que existen. Ellos son muy importantes ya que definen qué es lo que se quiere expresar, pero su delimitación nunca es precisa, justamente porque cada película es un mundo y a menudo se entremezclan en un mismo *film* varios géneros o corrientes.

Otro punto importante en este episodio es la aparición de la animación. Esta corriente no estuvo exenta de la experimentación y creación de nuevos universos, se han explorado diversas técnicas como el dibujo, digitalización animada, creación con materiales (plastilina, papel cortado, acetato, marionetas, tinta china, juguetes, óleos, vidrios, telas, tintas) todos en su conjunto, hacen magia al crear vida dando un movimiento aparente a imágenes inanimadas.

Sin duda alguna la animación es una forma cinematográfica que ha podido trastocar en sus relatos tanto formas narrativas y testimoniales, como experimentales. Es impresionante que cuente con una técnica llamada *stop motion* la cual se realiza mediante la toma fotográfica cuadro por cuadro, que en su progresión generan movimiento de aquellos elementos narrativamente

acomodados y es en esta técnica en la que se profundiza en mayor medida, debido a que es la técnica que se usa en la realización de *En el camino*

La animación en su elaboración requiere paciencia, genialidad y concreción plástica mediante varios ensayos.

Mediante este capítulo se pretende que quede claro la importancia del cine, el cortometraje y sus diversos géneros, entre ellos la animación que es el exponente más claro de la sonoridad en las imágenes, pues es capaz de crear universos multi-expresivos e historias que en la consecución narrativa tienen trasfondos humanos.

1.1. ¿Qué es el cortometraje?



Imagen modificada. Original en:
http://2.bp.blogspot.com/_6SJB9HPdoyU/SehZGleLb4I/AAAAAAAAACol/gRLPrsVC-LQ/s1600-h/Libertad+Lamarque+y+el+Cine.jpg

Su origen está ligado al surgimiento del cine ya que las primeras producciones fueron cortometrajes de tipo documental y con el tiempo se incursionó en el mundo de la ficción. Aquellos filmes eran demasiado breves, dependían enteramente de la duración del rollo de película, que en aquellos tiempos no era mayor a los 10 minutos.

La historia del cortometraje no está muy bien definida ya que hasta la fecha de 1912 todo lo que se filmaba era cine sin que importara en lo más mínimo la duración de la película, años más tarde el largometraje se establece como industria y norma comercial en Estados Unidos de Norteamérica, el cortometraje se convierte en un formato de corta duración.

Con el paso del tiempo la película fue creciendo hasta llegar a rollos con duración de más de una hora, no obstante, el cortometraje nunca desapareció; se convirtió en un medio de producción cinematográfica con un lenguaje propio que desarrolló gran fuerza expresiva y dramática, gracias a la capacidad de sintetizar historias. Hoy en día un corto se caracteriza siempre por su breve duración, que puede ir de

uno a 30 minutos (de 30 minutos a una hora se consideran medimetrajes, y de más de una hora de duración, largometrajes).

Al respecto Emiliano Allende, autor del prólogo del libro *Objetivo: corto. Guía práctica del cortometraje en España*, escrito por Lola Fernández y Montaña Vázquez menciona que “la obra de arte no debe de estar ligada a la duración de la misma, si no al tiempo que pertenece en nuestra memoria”. Esto es muy cierto, ya que el mundo de los cortometrajes está lleno de creatividad e imaginación, donde a través de él se transmiten emociones, sentimientos, ideas, información para la audiencia y un sin fin de temáticas. En el cortometraje la vida es conocimiento al instante, por su contundencia y capacidad de expresar a través de imágenes una acción.

Como tal el cortometraje si tiene una duración, *la Enciclopedia Ilustrada* afirma que un cortometraje es un *film* cuya longitud es inferior a los mil pies, es decir, menor a los 10 minutos. Mientras que Jean Mitra lo considera una película de carácter documental o artístico cuya duración no debe exceder los 30 minutos.

Mitra acertó, pues con el paso de los años el cortometraje se estableció como un película de no más de media hora.

Ahora bien, hay que tener presente que “el corto es un formato, no un género cinematográfico”¹. Sus categorías más representativas son ficción, animación, experimental y documental.

Pero por lo general los cortometrajes se han utilizado para contar historias de personas, temas de protesta social, para hacer propaganda política e incluso se han realizado animaciones que marcaron pautas en la evolución del cine.

Cooper y Dancyger en su libro, *El guión de cortometraje*, expresan que su narración es simple y más libre que la del largometraje. La simplicidad de la que ellos hablan se refiere a que se utilizan pocos personajes y que el nivel de la trama es menos complicado.

¹ García Sabbagh, Macrina Ivonne. *Cortometraje más que un instante. Documentación de un programa de exhibición de cortometrajes producido por el Instituto Mexicano de Cinematografía*. Tesis para obtener el título de: Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, 2006, p. 11.

El arte de expresión a la brevedad, un lenguaje metalingüístico que no conoce barreras ni formatos, que desconoce la autoría y el medio de realización, ya sea cámara de cine, de video digital o un simple celular; en la actualidad importa más la capacidad creativa, la parte inherente al pensamiento, ir en búsqueda de las bifurcaciones hagan plasmar una historia, un mensaje, la idea en unos cuantos minutos, ese es el valor esencial que no debe de olvidarse dentro de un cortometraje.

1.1.1. Características del cortometraje

Como ya se vio en el punto anterior, la característica principal que define al cortometraje es su duración, también en él encontramos diversos elementos que lo diferencian de los demás formatos como los que se describen a continuación:



**El cortometraje,
tan breve y conciso
como el cuento.**

Imagen modificada. Original en: <http://www.mamen.net/tutoriales/3dblend/el-cuento.html>

² Brevedad. Se refiere a poder contar en pocos minutos historias de manera concisa y directa. Como decía Myles Breen, “la brevedad es la esencia del talento y también la del cortometraje”.

² Cortes Muños, Juan Ricardo Osiris y Hernández Méndez, Iván Arturo, *La vida en corto. El cortometraje en México, un acercamiento al camino que lo consolidó y un ejercicio de producción*, Tesis para obtener el título de: Licenciatura en Comunicación y Periodismo, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Estudios Superiores Aragón, 2008, pp. 52-56.

Temática. Se puede desarrollar cualquier tema, sin censura, ya que éste no está afiliado a algún sindicato cinematográfico u organismo regulador (cuando no hay patrocinios, ni mano de grandes compañías).

Tendencia. En esta característica se visualiza más lo narrativo, es decir, la narración que se pretende debe tener mayor peso en la imagen antes que en las palabras o los escenarios, causando e impacto en el espectador con el fin de hacer llegar el mensaje.

Debe tener estética y coherencia de lenguaje, tanto la forma como el contenido se relacionan con la fotografía, la puesta en escena y el tipo de edición.

Es mucho más bajo en costos y más accesible en medios y precios, la duración influye en ello, se puede hacer uso de las nuevas tecnologías digitales.

Ser innovador y propositivo si se pretende trascender.

El cortometraje debe ser considerado y valorado como una manifestación única y a su vez diferente.

A diferencia del largometraje que es muy parecido a la estructura de la novela, el corto tiene similitudes a un cuento, en el siguiente cuadro se observan algunas de ellas:

CUENTO	CORTOMETRAJES
Relato breve de no más de 20 páginas.	Desarrollo rápido de la trama (no mayor a los 30 minutos).
Reducido número de personajes.	Utilizan pocos personajes para explicar la historia.
Un sólo foco temático.	Una sola acción o tema en la trama.
Su finalidad es provocar en el lector sólo una respuesta emocional.	Crea en el espectador un sentimiento u opinión en referencia a un único tema.
Normalmente no se utilizan tantos diálogos como en la novela.	No requiere de muchos diálogos ya que posee la virtud de arte a través de imágenes, sonidos y símbolos.
Regularmente sus personajes son ficticios.	En la mayoría presenta personajes creados por el mismo director o realizador.
Requiere de pocos ambientes para la	Emplea muy pocos escenarios en los que

historia	se desarrolla la trama.
La historia es muy corta y directa. Se lee sin mayor dificultad en unos cuantos minutos.	La brevedad le permite al espectador verlo en minutos.
Es una de las formas más antiguas de la literatura popular.	Es el formato más antiguo y con él prácticamente comenzó el cine.

3

1.1.2. Clasificación de los géneros

El desarrollo y los elementos narrativos como argumento, símbolos, base temática, el mayor o menor grado de ficción y verosimilitud, son aspectos que delimitan las fronteras entre un género y otro. Los mecanismos clásicos de cada formato cumplen esencialmente funciones narrativas centradas en el argumento; al mismo tiempo, crean un compromiso comunicativo, sirven de unión entre lo que el autor quiere producir y lo que el lector espera recibir. Aún así, el factor más significativo que delimita la realización de un género es el económico, que puede determinar la elección y producción. Sin materiales, escaso equipo humano, bajo presupuesto para los procesos a realizarse, nunca se podría hacer un corto.



Los géneros cinematográficos son tan variados y tantos que ya se mezclan entre sí.

Imagen modificada. Original en: <http://kinoarticulos.wordpress.com/2008/12/30/zapping-el-cine-en-10-generos/>

Desde mediados del siglo XX existe una mayor contaminación de géneros. Podemos encontrar películas con forma de documental pero de historia ficticia;

³ Ibíd., p. 60.

cine histórico-bélico; dramas, cine negro o *western* con toques de humor, aventuras y acción. Además hay que añadir la introducción de nuevas variedades como el llamado cine de animación, la expansión del cine erótico y pornográfico. Sí a esto le sumamos las similitudes entre géneros como: el cine negro, policíaco, infantil y animación, la tarea de clasificar el contexto de las obras cinematográficas se hace complicada y arriesgada.

Cada género tiene su propia narrativa y cada uno cuenta una clase de historia. Debemos de estar conscientes que durante el cortometraje existe libertad de crear, pero también existen propósitos narrativos.

Desde la sensibilidad y la imaginación, las grandes cuestiones de la vida, preguntas sobre la muerte, búsqueda de la felicidad, el amor, deben seguir siendo cada día materia de estudio e interpretación. Si el cine contando historias, se ha constituido como una manera abreviada de la vida, tal vez el cortometraje sea una forma condensada de contar estas historias. Es el instrumento ideal para aquellos dispuestos a interpretar de manera diferente la realidad. Pues, el único objetivo de éste es conseguir la atención del espectador desde el primer plano, a través de la historia que se le presenta y soltarlo de manera sorpresiva, absurda, violenta, humorística, inexplicable, nostálgica, es decir, que movilice, sensibilice e impacte al espectador con una reflexión, tomando en cuenta que es como un cuento, donde se representa algo pequeño en lo que se puede relatar mucho y muy profundo.

A continuación se presenta un cuadro en el que se exhiben algunos de los principales géneros cinematográficos que existen para poder comprender esta diversidad tan grande, cabe señalar que no son todos, pero sí los más importantes dentro de la historia del cine.

GÉNEROS CINEMATográfICOS ⁴

Cine bélico	Cine policiaco
Cine de biografías	Cine religioso
Cine cómico	Cine político
Cine de acción	Cine mudo
Cine de catástrofes	Cine de drama
Cine de ciencia ficción	Cine animado
Cine de terror	Cine de fantasía
Cine histórico	Cine de suspenso
Cine musical	Cine erótico
Cine negro	Cine del oeste

1.2. Un clavado expés al mundo de la animación

Y llegó la animación para quedarse.



Imagen modificada. Original en:
<http://www.vayacine.com/cine/walt-disney-dijo>

El cine nació en París un 8 de diciembre de 1895, cuando en el salón Indio del Gran Café, ubicado en el número 14 del Bulevar de los Capuchinos, se exhibieron las primeras proyecciones públicas de fotografía animada de los hermanos Lumiere con la ayuda del cinematógrafo. Para ellos, éste era un instrumento de laboratorio que debía permitir al investigador registrar los fenómenos de la naturaleza en

movimiento y facilitar observaciones por la proyección aumentada y repetida voluntad de las imágenes. Las cintas transmitidas en ese tiempo fueron cortometrajes debido a su corta duración. Un breve repaso a los contenidos de

^{4 4} Ferrer, Claudia, "Los géneros cinematográficos", 2005, artículo extraído de un curso en línea el 15 de junio de 2010, link: <http://www.mailxmail.com/curso-generos-cinematograficos>

esas películas nos descubre ya algunos de los valores que el formato contiene. El realismo de: *La llegada de la máquina del tren*, el desarrollo argumental de: *Salida de los obreros de la fábrica*, o la comicidad de: *El regador regado*, que puede considerarse como el primer chiste filmado, apuntan ya desde los comienzos a la variedad de géneros y estilos.

Después vino el descubrimiento de la visión persistente por un científico egipcio, al observar un palo con fuego, que al girarlo se veía un círculo de luz y así se comprendió que el movimiento era muy rápido para distinguirse por separado. Gracias a esto se hizo posible dar movimiento a los dibujos animados por la breve retención en la retina del objeto.

Sin embargo, las animaciones aquí en México se exhibieron años después, aproximadamente desde el año 1907, aunque los cortometrajes no fueron creados en nuestro país. “Es hasta 1927 que se tiene un registro seguro...de las primeras animaciones mexicanas”.⁵

Concretamente, ¿qué es la animación?

Es un procedimiento con aparentes movimientos de imágenes estáticas, esta movilidad depende de la velocidad al proyectar los dibujos, es decir, la visualización rápida de una secuencia de imágenes, obras de arte o el modelo de las posiciones a fin de crear una ilusión de movimiento. Jamás se hubiera pensado que al detener la fotografía de acción se permitiría la producción de películas de dibujos animados.

Pero para que dicha secuencia produjera la ilusión de movilidad ante el ojo humano se requería de cierto número de fotos a velocidades constantes. Los dos tipos de velocidad que se necesitaban en aquellos filmes eran la reproducción para películas mudas de 16 fotos por segundo y las sonoras que tienen 24 fotogramas por segundo, este fenómeno de producir cuadros por segundo se le atribuye a Warner Bros.

⁵ Armando Rueda, Gil y Jiménez Figueroa, Gerardo, *El zorro curioso. Cortometraje animado para niños*, Tesis para obtener el título de: Licenciatura en Comunicación y Periodismo, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Estudios Superiores Aragón, 2009, p. 3.

Antes de existir lo que hoy en día se conoce como animación tridimensional o animación por computadora existieron los recortes y dibujos animados, mismos que se definen en tres partes: físico, óptico y conceptual.

- Físico: es una película de acetato celuloso perforado de cada orilla a lo largo tiene una capa sensible a la luz.
- Visual: son una serie de fotos estáticas en la película, que al proyectarse en la pantalla con una rápida sucesión; crea la ilusión de una imagen continua.
- Conceptual: la imagen en movimiento es una serie de ideas dibujadas (fotos) por medio de diferentes fases que filman un movimiento.⁶

La animación antes del desarrollo de las tecnologías era la filmación de dibujos animados, marionetas, muñecos, modelos, objetos y otras múltiples técnicas creadas a partir de la obtención del movimiento mediante la unión de fotogramas que han sido concebidos individualmente y que prescinde ordinariamente de la reproducción cinematográfica de la realidad. Son imágenes que se desarrollan en base a personajes animados, alegres, divertidos, enojados, tristes llenos de sentimientos e imaginación.

En sus inicios el cine animado consideraba tres rubros básicos:

- Dibujos animados impresos directamente en el fotograma.
- Imágenes fotográficas de objetos y seres reales a quienes se dota de movimientos no realistas.
- *Infogramas* aislados o en combinación con imágenes fotográficas.⁷

Los primeros que hicieron este tipo de *films* fueron los franceses Émile Reynaud y su tocayo Émile Cohl, este último comenzó con los cortometrajes de dibujos animados desde 1908. Pero fue finalmente Walt Disney quien llenó de animación al cine, industrializando este género hasta nuestros días. Además de ser el creador de *Mickey Mouse*, en 1928 realizó la primera animación sonora: *La danza*

⁶ Orozco González, Ana Lorena, *Cortometraje animado*, Tesis para obtener el título de: Licenciado en Diseñador Gráfico, México, Universidad Autónoma de Guadalajara, Escuela de Artes Plásticas, 1985, p. 10.

⁷ Ferrer, Claudia, Op. Cit.

macabra, en 1938 filmó la historia de *Blanca Nieves y los siete enanitos*, considerada como el primer largometraje del cine animado, el cual nacería para quedarse.

1.2.1. ¿Y la animación en México?

La animación es un género que en los últimos años ha dado innumerables premios al cine mexicano, junto con los avances tecnológicos esta técnica ha ido evolucionando la manera de pensar el cine. La mayor parte de las animaciones mexicanas suelen ser cortometrajes debido al arduo esfuerzo económico y temporal que cuesta la elaboración de un largometraje.

La historia del cortometraje en México se remonta a 1910, año en el que el actor Felipe de J. Haro comenzó un rodaje rememorando los hechos del *Grito de Dolores*, nombre que llevaría la película y lo que sin duda marcaría el inicio de los cortos en México.

Desde entonces la producción de cortometrajes fue exitosa, pero con el paso de los años y la importancia que adquirió el largometraje la sucesión no se hizo esperar, la industria cinematográfica explotó y a lo largo de la década de 1940, considerada como la época de oro del cine mexicano, la producción de largometrajes hizo que el corto se quedara en el olvido.

Algunas de las producciones más importantes en cuanto animación se refieren se le adjudican al que se considera como uno de los pioneros del corto y la animación en México: Alfonso Vergara Andrade, quien en los años 30 logra la construcción de un pequeño estudio en el que colaboraban en su mayoría cartonistas de variadas publicaciones. Él era aficionado a la fotografía y a la pintura aunque su verdadera profesión era la medicina.



Lo que algún día inició como una rudimentaria casa particular de creación pronto se convertiría en uno de los primeros estudios que existieron en México y lo bautizaría con las letras de sus iniciales: AVA, en

dicho estudio se realizaron “*Paco Perico en premier*. Un filme de cinco minutos de duración cuyos protagonistas eran Paco Perico y Catita, un par de cotorros humanizados. La producción fue estrenada, pero al poco tiempo los recursos con los que contaba Alfonso Vergara, obtenidos de su labor como médico, se terminaron y el estudio tuvo que detenerse... su segunda producción: *El tesoro de Moctezuma...* se estrenó en 1936. En él, nuevamente Paco Perico y Catita fungían como protagonistas y atravesaban por una serie de peripecias al

Imagen modifica. Original en: ir en busca de tan afamado tesoro”⁸

http://4.bp.blogspot.com/_c6tU0eQEJ/Pk/TA1bSRG7Mbl/AAAAAAAAAMY/10fmo57og8w/s1600/Recordando_AVA_Films_001.jpg

A estas producciones les siguió: *Los cinco cabritos y el lobo*, basado en el conocido cuento de los Hermanos Grimm. “Este corto fue el primero realizado a color, de ahí que el estudio adoptara el nombre *AVA Color*”⁹. Este maravilloso rodaje fue calificado por los críticos de la época como ocho minutos excelentes capaces de competir con las realizaciones estadounidenses.

Lamentablemente con la llegada de las grandes casas productoras y el *boom* del cine mexicano AVA tuvo que cerrar, fue entonces que la animación mexicana mantuvo el completo silencio hasta finales de la década de los 70 cuando *Los Supermachos*, cortometraje realizado por Carlos Sandoval, pasó casi desapercibido, tiempo después se produciría *Un diablillo angelical*, con argumento de Yolanda Vargas Dulché y pagado por Guillermo de la Parra, pero esta animación vio más pronto la oscuridad que el sol.

La historia del cine mexicano después de la época de oro no ha sido nada fácil, los recursos y las casas productoras son escasos, la televisión abarca la mayor parte de las producciones destinadas para la realización de telenovelas; situando en este contexto al cine, se puede afirmar que la animación estuvo estancada durante casi dos décadas y fue hasta 1990 que el cine de forma independiente logra dar algunos destellos de vida.

⁸ Vargas Martínez, María Celeste; Lara Sánchez, Daniel, “*Recordando a AVA Films*”, 2010, artículo extraído el 15 de julio de 2010, *link*: <http://animacionenmexico.blogspot.com/2010/06/recordando-ava-films.html>

⁹ Ídem.

Mientras el cine trataba de desempolvarse los gratos recuerdos de las décadas de los 40 y 50, ya en 1984 se iniciaba uno de los primeros trabajos con la técnica de *stop motion*, un corto que homenajeaba los 50 años de *Cri Cri el grillito cantor*.

Casi 10 años más tarde, Luis Carlos Carrera “interesado en el cine de animación desde sus años de secundaria... él estudió Ciencias de la Comunicación en la Universidad Iberoamericana y posteriormente realización en el Centro de Capacitación Cinematográfica, de donde egresó en 1990. Durante los años ochenta hizo varios cortometrajes de animación, de manera artesanal, que llamarían la atención por su excepcional calidad, y uno en particular, *Mala yerba nunca muere* obtuvo varios premios internacionales”¹⁰, puso el nombre de México muy en alto en 1993 con la producción: *El héroe*, un pequeño filme que narra las aventuras que se viven en el transporte colectivo Metro de la Ciudad de México, con apenas cuatro minutos de duración ésta animación realizada con la técnica de dibujo sobre papel ganó la Palma de Oro en el Festival de Cannes.

La euforia del galardonado sirvió como inspiración para la producción de más cortometrajes de animación y ese mismo año se realizó *Pronto saldremos del problema*, rodaje dirigido por Jorge Ramírez con una duración de cuatro minutos y medio, aunque el éxito no fue el esperado el atrevimiento de realizar una animación 2D sirvió como referencia para futuras muestras.

Cuatro maneras de tapar un hoyo de Jorge Villalobos y Guillermo Rendón es una animación realizada cuadro a cuadro pero con la técnica de dibujo en blanco y negro, este corto también fue nominado a la Palma de Oro en el Festival de Cannes y fue ganador de diversos premios; al parecer *El héroe* comenzaba a dejar sus primeras secuelas para el corto y la animación mexicana.

A estos cortometrajes le siguieron un par del cineasta José Ángel García Moreno con: *Cocktail Molotov* y *Largo es el camino al cielo*, en ambos ocupó la técnica de dibujo sobre papel, sin duda, trabajos de buena calidad que se realizaron antes de finalizar la década de los noventa.

¹⁰ Texto extraído el 01 de agosto de 2010, *link*:

http://www.academiamexicanadecine.org.mx/semblanza_individual.asp?origen=verCCoordinador.asp&miembro=verCCoordinador.asp&idPersona=70

El Muro, de Sergio Arau, cortometraje que vio la luz en 1998 conjugaba los elementos de la animación por ordenador y la técnica de dibujos.

Innumerables cortos son los que se pueden mencionar, pero pocos son los que obtuvieron el reconocimiento y el apoyo de instituciones para su realización, la mayoría los proyectos mencionados fueron subsidiado por el Instituto Mexicano de Cinematografía que es “el organismo público descentralizado que impulsa el desarrollo de la actividad cinematográfica nacional a través del apoyo a la producción, el estímulo a creadores, el fomento industrial y la promoción, distribución, difusión y divulgación del cine mexicano” ¹¹.

Muchos otros trabajos fueron realizados de manera independiente y con el apoyo de particulares, tal es el caso de: *Sin sostén*, cortometraje que dio a conocer a México y al mundo que el *stop motion* es una técnica de animación de alto valor cinematográfico; la obra fue producida en 1998 por el que tiempo después se convertiría en el más grande animador mexicano: René Castillo, quien junto con Antonio Urrutia filmaron este trabajo en película de 35mm, con apoyo de una empresa de computadoras de Guadalajara. El relato cuenta el suicidio de un habitante de la ciudad que al caer se imagina ser rescatado por los personajes de los espectaculares, en particular por una modelo que anuncia sostenes.

Los directores de este proyecto se hicieron acreedores a un sinnúmero de premios, después de todo, lo más significativo de este corto es su realización con plastilina, técnica que en inglés se llama *claymation*. La misma técnica fue ocupada en 2001 para otro cortometraje de René Castillo: *Hasta los huesos*, corto que se considera el más caro de la historia en México y multipremiado con más de 30 reconocimientos internacionales, entre ellos la nominación a la Palma de Oro en el Festival de Cannes. En él se narra la historia de una persona que vive otra vida después de la muerte; con un modelaje de plastilina casi perfecto, un entorno musical idóneo y excelentes escenografías hacen de este proyecto el mejor cortometraje realizado en la historia del cine mexicano.

¹¹ Texto extraído el 02 de agosto de 2010, *link*: <http://www.imcine.gob.mx/el-instituto.html>

Sin duda, el máximo logro del corto mexicano es la colaboración que TV UNAM tuvo para la realización de *Pedro y el lobo*, rodaje que obtuvo el Óscar al mejor cortometraje animado en 2008, esta animación es una adaptación del clásico cuento también llamado así. “La producción corrió a cargo de BreakThru Films y Channel 4 (Gran Bretaña), Se-Ma-For (Polonia) y Archangel (República Checa), además de TV UNAM... La participación mexicana se dio así: cuando TV UNAM conoció el proyecto quiso apoyarlo



Imagen modificada. Original en: <http://www.taringa.net/posts/musica/3519518/musical-de-Pedro-y-el-Lobo-narrada-en-espa%C3%83%C2%B1ol.html>

económicamente. El canal cultural de los universitarios puso como condición que un estudiante de la casa de estudios se integrara a la producción. Tras un concurso interno, ganó Luis Gabriel Vázquez, estudiante de la carrera de Diseño y Comunicación Visual, con especialización en el área audiovisual y multimedia¹², y es así como parte de este reconocimiento es también para México.

Lo interesante de este corto es su realización, en su mayoría se usó la técnica de *stop motion* combinado con animación 3D para las escenografías, pero la música y el modelaje de los protagonistas fueron creación pura del arte; una orquesta que manifestó su temple y dedicación, y tomas cuadro a cuadro de cada uno de los movimientos de los personajes hechos con plastilina han llevado a esta coproducción de TV UNAM a lo más alto que aspira cualquier producción: el Óscar.

La historia de la animación parcialmente ha ido mejorando, el aire nuevo poco a poco despeja el borroso cielo en el que estuvo la animación mexicana, y con dichos logros el país se apuntala como una posible alternativa a futuro para que la producción cinematográfica se extienda, algunos ejemplos son las casas

¹² Molina Ramírez, Tania, “*Pedro y el lobo*, con música en vivo, en la Sala Nezahualcóyotl”, artículo con fecha de sábado 8 de marzo de 2008, ubicado en la sección espectáculos, extraído el 05 de agosto de 2010 de la hemeroteca virtual del periódico *La Jornada*, link: <http://www.jornada.unam.mx/2008/03/08/index.php?section=espectaculos&article=a10n1esp>

productoras como: *Ánima Estudios*, *3DMX*, *OllinStudio*, *RAMM Productions*, *Huevocartoon*, *Ciberfilms*, todas ellas dedicadas a la animación y comprometidas con la elaboración de cortometrajes, largometrajes y comerciales, de hecho, un par de ellas ya han emprendido la aventura de elaborar películas; *La Nahuala*, *Magos y Gigantes*, *Una película de huevos*, son parte del talento mexicano que ha demostrado que se puede competir contra las mejores industrias del mundo.

Cerrando un breve capítulo sobre la historia de la animación en México y augurando un porvenir lleno de éxitos para el cine nacional concluye este viaje por los pasajes y caminos del cortometraje para dar paso en el siguiente punto a las técnicas que se manejan dentro de la animación.

1.2.2. Algunas técnicas de animación

La animación surgió como un formato y un género que con el paso del tiempo evolucionaría y se convertiría en una de las mejores industrias y mejor pagadas dentro del cine, pero para comprenderlo es necesario conocer las técnicas que se emplean dentro de su elaboración y a continuación se describen algunas de ellas:

Técnicas tradicionales¹³

- a) Dibujo sobre papel: En esta técnica es donde se bosquejan los dibujos a mano.



Se planean cada uno de los dibujos y sus cambios son progresivos como lo muestra la ilustración

Imagen modificada. Original en :

http://4.bp.blogspot.com/_sbv754kiWMI/Seavhc226jI/AAAAAAAAABg/a7SpIKy8sSE/s1600-h/Pic1.jpg

¹³ Armando Rueda, Gil; Jiménez Figueroa, Gerardo, Op. Cit., pp. 28-29.

- b) Dibujos sobre acetatos. El dibujo se realiza directamente sobre una celulosa. Y su valor radica en que cada escena pueda combinarse hasta cuatro acetatos y cada nivel tiene una función lógica.



Esto sí que implicaba mucho tiempo y desgaste, pero era mucho mejor que el dibujo sobre papel.

Imagen modificada. Original en: <http://www.mimecanicapopular.com/vergal.php?n=99>



- c) Recortes. También conocido como *cut out animation*, se usan figuras recortadas, remplazando las piezas y uniéndolas con bisagras móviles, es como se da vida a los objetos y personajes. Esta técnica se puede combinar con la anterior.

Imagen modificada. Original en: <http://picsdigger.com/image/ea154979/>

- d) Dibujo directo sobre celuloide. Es una técnica muy económica y sencilla, no necesita cámara ya que se puede pintar directamente sobre la película, ya sea trabajando con un juego de punzones sobre la emulsión, como si se hiciera un grabado o consiguiendo la película *clear* en algún laboratorio ya que en esta película transparente se puede optimizar con plumillas, pinceles y colores.



Aunque suene muy laborioso así es como se uso en algún tiempo, colorear y dibujar sobre el rollo de película, eso sí que



A pura tinta y lápiz, como castigo para los niños de primaria. Un poco más de fuerza sobre el celuloide y se echaba a perder todo el

Imágenes modificadas. Originales en:
<http://grafitosanimosos.blogspot.com/2007/05/presentacion.html> y
<http://foro.disen-ar.com/index.php?topic=802.0>



Imagen modificada. Original en:
<http://guayaquil.olx.com.ec/taller-de-animacion-de-figuras-en-plastilina-para-ninos-y-adultos-stop-motion-tv-iid-33768407#pics>

- e) *Stop motion*. Animación de objetos, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales en donde se utiliza la grabación fotograma a fotograma. Una variante de esta técnica es la *pixilation*, en la que se pueden utilizar objetos reales o inclusive personas con la técnica de fotografiado individual.

- f) *Rotoscopía*. Consiste en redibujar o calcar un fotograma teniendo otro como referencia, es decir, se hace un dibujo de algún objeto o persona de la vida real.

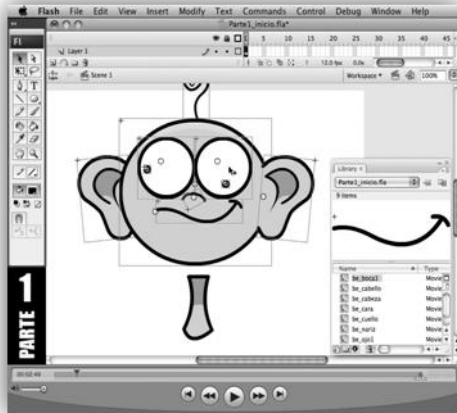


He aquí un claro ejemplo de rotoscopía, en donde se toma un modelo real para dibujarlo y darle una nueva vida en el mundo de la

Imagen modificada. Original en: http://molesto.files.wordpress.com/2010/06/441922a-i1_0.jpg

Técnicas digitales¹⁴

- a) Recortable digital. Similar a la técnica tradicional de recorte, pero elaborado y manipulado en algún programa de edición de imágenes.



El recorte digital hoy en día es utilizado en la mayoría de las animaciones y regularmente se ocupa para la construcción de los

Imagen modificada. Original en: <http://flashfacilito.com/wp/?p=367>

¹⁴ Ibíd., pp. 29-30.

- b) *Collage*. Se utilizan diversas técnicas ya sea dibujos, fotos, recortes y se digitalizan por ser animados en la computadora.
- c) Animación *CGI*. Es creado a través de gráficos *2D* y *3D* de ordenador; además utiliza el concepto de marcos para lograr la impresión de movimiento. Es decir, varios marcos de la misma imagen pero con ligeras alteraciones o en posiciones diferentes se colocan juntos. Cada cuadro es una imagen completa por sí misma. Así como se muestra una animación, cada fotograma se intercambia por el otro para proporcionar la ilusión de movimiento continuo y sin interrupciones. La tasa ideal para animaciones como esta es de 24 a 30 cuadros por segundo.



He aquí un ejemplo de creación de la animación *CGI*, es muy similar al proceso de rotoscopía pero en este caso se trata de animaciones que pretenden ser lo más reales posibles, como en las series

Imagen modificada. Original en: http://www.peerless.co.uk/services/services_cgi.htm

- d) Animación *2D*. Es la animación que representa elementos que se desplazan en un sistema de coordenadas de dos dimensiones, es decir sobre el plano. En esta categoría entran las caricaturas. Para ello se deben generar gran número de dibujos que serán los que den definición a los movimientos.



Imagen modificada. Original en: <http://flashfacilito.com/wp/?p=367>



Imagen modificada. Original en: <http://www.linuxzone.es/2008/04/19/edicion-de-imagen-y-animacion-en-gnulinux/c>

- e) Animación *3D*. Es mucho más compleja que la bidimensional y requiere por lo general una gran potencia de cálculo para ser elaborada con calidad y un elevado tiempo de diseño para producir

efectos realistas de movimiento, especialmente en lo que respecta a la animación de personajes o a la generación de entornos renderizados.

La animación no es únicamente sinónimo de movimiento en el espacio, se trata de un concepto más amplio que debe cubrir todos los cambios que produce un efecto visual, incluyendo la situación en tiempo, forma, color, transparencia, textura de un objeto, su estructura, los cambios de luz, posiciones de las cámaras, orientación, enfoque e incluso la técnica de presentación. Es por ello que este género y a la vez formato del cine se ha convertido en una herramienta indispensable hasta para la evolución del mismo, hay películas que crean animación tan real que ante los ojos del ser humano pasan inadvertidas, imágenes irreales de gente recibiendo balazos, androides peleando entre sí y una gran cantidad de recreaciones que se presentan en las historias del séptimo arte. Esa es la animación junto con sus diversas técnicas de las que el cortometraje se puede valer, sin duda, una experiencia que requiere de paciencia para cualquier cineasta pero que seguramente vale la pena vivir.

1.3. *Stop motion*, paciencia al límite



Imagen modificada. Original en:
<http://elprogreso.galiciae.com/nova/22077.html>

Desde los inicios del cine surgió la posibilidad de filmar cuadro por cuadro a fin de conseguir efectos de movimiento totalmente insólitos, tal y como le ocurrió a Georges Méliés quien descubrió la técnica del *stop motion* por accidente. Un día iba con su cámara grabando, pero ocurrió un incidente durante la toma a un autobús y a un carro fúnebre que circulaban por las calles, pero no se perdieron tomas, hizo algunos arreglos en las imágenes y como resultado final obtuvo una escena de un autobús transformándose en un coche fúnebre. Méliés fue uno de los grandes colaboradores en los primeros años de la animación.

La técnica del *stop motion* cuenta con la característica principal de creer en la existencia del objeto representado, es decir, el hecho presente en el tiempo y en el espacio.

Se caracteriza por la manipulación de objetos del mundo real creando la ilusión de movimiento fotograma a fotograma o cuadro a cuadro. Hay diferentes tipos de animación *stop motion* que por lo general llevan el nombre de los materiales utilizados para su creación.

Imagen detenida sería la traducción literal de este término, pero en esas dos palabras se redescubre el verdadero valor de los rodajes, porque es a través de millones de fotogramas plasmados como se construye una secuencia que da la ilusión de movilidad. Con esta técnica se pueden producir movimientos animados de cualquier objeto, juguetes, bloques, muñecas, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales así como maquetas de modelos a escala; sin olvidar la *pixilation* donde las personas se convierten en seres reales a través de fotografías para ser animados.

El *stop motion* es una técnica donde los cuadros se pueden generar fotografiando o grabando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un objeto de la realidad o modelo tridimensional virtual. En este tipo de animaciones no entra la categoría de dibujo animado ya que la característica principal es la toma de imágenes de la vida real.

La fotografía es muy importante, pues resulta el medio indispensable que da vida a su reproducción. Es una cuestión muy curiosa, mientras que la foto se encarga de embalsamar el tiempo, aquí se encarga de crear vida por medio de la reproducción estática. En esta perspectiva el cine se nos muestra como la realización en el espacio de la objetividad fotográfica, es decir, las virtualidades estéticas de la fotografía residen en su poder de revelarnos lo real, ya que cada imagen se encadena creando la ilusión de un objeto constante en movimiento ininterrumpido.

Es así como después de visitar y caminar por el corto, sus diversos géneros; la animación y su oferta majestuosa de creación a través de sus diversas técnicas,

es justo desembocar en el torrente que ha de conducir este río: *En el camino*, la producción que se presenta en este compendio y que se le realiza con *stop motion*, pero antes de ello se darán a conocer algunas otras variantes que existen dentro de la misma técnica, para saber más a fondo las intenciones de los creadores de este corto.

1.3.1. Categorías del *stop motion*¹⁵

- a) *Clay animation*: También llamada *claymotion*. Es la técnica basada en el uso de figuras de arcilla o similares como plastilina o barro, las figuras usadas en esta animación, deben tener un esqueleto en su interior para que puedan estar sostenidos.
- b) *Cut out animation*: Es una variante de *stop motion*, técnica con la que se usan figuras recortadas, ya sea de papel o incluso fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes. Moviendo y reemplazando las partes se obtienen diversas poses, y así se da vida al personaje, una variante de estos, es la animación de silueta, en donde se tiene el mismo principio pero sólo se ven las siluetas oscuras de los personajes.
- c) *Graphic animation*: Similar a *cut out*, aunque éste usa material gráfico no dibujado como imágenes de periódicos, revistas, fotos, los cuales son manipulados uno a uno para crear sensaciones de movimiento.
- d) *Model animation*: Técnica que se refiere al uso de animaciones hechas en *stop motion*, pero que interactúan con un escenario del mundo real, combinando personajes irreales dentro de escenarios con movimiento, situación real y actores humanos, el uso de efectos especiales tales como *split screens* y *matte*, se presentan como herramienta para lograr la combinación de los dos ambientes. Una variante de *model animation* es *go animation* que consiste en que el objeto es capturado mientras está en movimiento, esto con el objeto de lograr un movimiento más realista y evitar ese pequeño salto que existe en la animación *stop motion*.

¹⁵Otero, Diego Fernando; Carrero, Diego Luis; Bernal, Juan Guillermo; Serna, Marco Antonio; Muñoz, John Edward, "Animación", Colombia, Universidad del Valle Santiago de Cali, Facultad de Ingeniería, Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación, 2007, p. 20, archivo en PDF, *link*: http://eisc.univalle.edu.co/materias/multimedia/lab-exp_archivos/expoAnimacion.pdf

- e) *Object animation*: Esta técnica se basa en que los personajes son objetos, que no son muy manipulables, son rígidos, caso tal como los juguetes, *LEGOS*, muñecas, entre otros.
- f) *Pixilation*: Es una variante del *stop motion*, en la que los objetos animados son auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas), principalmente son personas. Al igual que en cualquier otra forma de animación, estos objetos son fotografiados repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotografía. Norman McLaren fue pionero de esta técnica... ampliamente utilizada en los *video clips*.
- g) *Puppet animation o puppatoon*: Es una técnica en la cual los objetos de una secuencia son reproducidos muchas veces. Cuando se tienen suficientes reproducciones, se procede con éstas a hacer un ciclo para crear la sensación de movimiento.

1.3.2. La complejidad del *stop motion*

La animación *stop motion* es uno de los métodos más antiguos de efectos especiales, y el meticuloso proceso e intenso trabajo artesanal que implica no ha cambiado mucho desde su introducción hace más de un siglo. Es una técnica de animación muy atractiva por su complejidad y el gran trabajo que implica.

Normalmente, concebir una animación tiende a ser un trabajo muy intensivo y tedioso, debido que para lograr una animación bien elaborada se necesitan 24 cuadros por segundo, por lo tanto, todo el cuerpo del objeto (cabeza, brazos, piernas, manos, dedos, ojos, orejas y boca) debe de moverse entre fotograma y fotograma mínima e imperceptiblemente, cuidando el traslado y los fondos, logrando proyectar la ilusión del movimiento.

Wes Anderson mencionaba: “lo que siempre me ha encantado de la animación *stop motion*, más que cualquier otra cosa, es apreciar su magia”, pues permite que los objetos estáticos aparentemente cobren vida tomándoles una foto o digitalizándolos, reposicionándolos secuencialmente para tomar fotografías en diferentes encuadres, de este modo es como se crea la ilusión de movimiento y vida. Un claro ejemplo son los cortometrajes de los que ya se habló: *Sin sostén* y *Hasta los huesos* del animador mexicano René Castillo Rivera (cineasta especializado en

stop motion) con los que ha ganado más de 50 premios internacionales y una nominación a la Palma de Oro en Cannes.

Los que gustan utilizando esta técnica hoy cuentan con los avances tecnológicos para la realización, pues basta con tener una cámara fotográfica digital sencilla e incluso con un celular se pueden hacer cosas muy interesantes.

El *stop motion* es sólo una opción más para traspasar las barreras que proporciona el cine, es una de las formas más creativas y al alcance de los cinéfilos y de aquellos que no lo son; es un canal más de manifestación pacífica y respetuosa en el que se pueden plasmar ideas, sentimientos, llanto, esfuerzo, talento; es el caudal y el brazo del cine que da la opción de trabajar en equipo o de manera individual, de compartir los pensamientos y desarrollarlos hasta que la memoria vuele y se pierda en los mil y un olores que viven dentro de la sociedad.

En el camino, pretende ser una experiencia en la que cuadro a cuadro resalte la creatividad que demanda los retos de *pixilation* una de las técnicas menos usadas del *stop motion*, pero una de las que mejores frutos ha dado al corto mexicano, es para esta producción más que un sacrificio un honor el usar dichas técnicas de animación para la realización de este cortometraje.

Capítulo. 2. ¡Consumo y reflexión en un cortometraje!

En México el consumismo dentro de la juventud de clase media se ha convertido en un tema de suma importancia ya que la sociedad ha provocado en el ser humano una transformación de necesidad a un consumo impulsivo por la vestimenta, debido a que ya no se compra lo que realmente se necesita, pues se adquiere lo que imponen los medios masivos de comunicación.

Con las modas hay que actualizar cada temporada del año las nuevas tendencias, sin importar sí en verdad hace falta comprar más ropa, calzado y accesorios para el armario. Es por ello que el cortometraje *En el camino* es una reflexión que vislumbra los malos hábitos del comprar compulsivamente.

¿Pero por qué obtener nuevas prendas cuando aún se tiene ropa en buenas condiciones?, ¿y la ropa que se tiene a dónde va: a la basura, se regala, se rehúsa?, ¿consumir hace feliz? Son preguntas que aunque no se digan explícitamente en el corto, visualmente se expresan en el trabajo. En este capítulo se abordará el comienzo de este problema social, el cual con el paso del tiempo ha ido evolucionando, ya no es la compra de objetos de primera necesidad sino un consumismo irracional que paulatinamente el ser humano ha ido adoptando.

También se hablará de un factor importantísimo para lograr el consumo excesivo: la publicidad. Se muestra cómo es que influye este fenómeno en los jóvenes, tanto, que llega a cambiar los estilos de vida a tal grado de originar frustraciones e infelicidad en la persona.

Este tema no es producto imaginativo de los creadores de este cortometraje, es un hecho de actualidad que se vive a diario; las marcas han reemplazado la necesidad por el lujo, la calidad ha sido oprimida por lo “original”, la oferta ha rebasado a la demanda en este mundo donde lo indispensable es consumir para vivir.

Los jóvenes son una parte de la sociedad que preocupa, ya que son ellos los que más consumen y en las siguientes líneas se describen algunos rasgos importantes de este fenómeno social.

2.1. ¿Por qué y para qué el consumo obsesivo de las prendas de vestir en los jóvenes?

Todo comienza a desarrollarse al terminar la edad media cuando el comercio internacional consigue que la producción de bienes y servicios aumente progresivamente. La edad moderna pasó a convertirse en una etapa de transición gracias a la Revolución Industrial, abriendo paso a la sociedad del consumo donde el pensamiento para el ser humano es que cuanto más se tiene más se quiere, convirtiéndose dicho acontecimiento en una parte fundamental de la vida diaria.

Este es un problema que se está viendo reflejado actualmente en la juventud, el cual se derivó en México por las propias características del desarrollo económico, local y mundial. A partir de los años cuarenta la república ya se encontraba inserta en un modelo capitalista dependiente de los Estados Unidos, este “sistema alentó para todos los medios a su alcance, la ideología de la competencia, del prestigio o individual, asociado a la riqueza de la lucha contra todo y contra todos por el éxito personal y por el escalamiento en la pirámide social. El lucro se convirtió en el único motivo válido de toda actividad económica privada y la sociedad entera se organizó para favorecer la acumulación de capital y riqueza para el sector dominante de la población”¹⁶.

A la compra mercantil de primera necesidad se añadió el consumo refinado en el cual la adquisición de bienes muy sofisticados “proporciona a los consumidores por la escala de valores que predomina en la sociedad burguesa, una sensación de prestigio, ostentación, categoría y éxito en la vida”¹⁷.

Aunado a este fenómeno de la influencia incómoda del vecino del norte, el pequeño monstruo que habitaba en las entrañas del presidente Gustavo Díaz

¹⁶ Leal Pérez, Héctor Manuel, *El consumismo en el capitalismo subordinado y dependiente. El caso de México*, Tesis Licenciatura (Licenciado en Economía), México, UNAM, Facultad de Economía, 1981, p. 1.

¹⁷ Ídem.

Ordaz (1964-1970) provocó desequilibrios en su forma de actuar, primero le denomina a su periodo como un milagro y después sus actos nacionalistas no se ven reflejados en los hechos, ya que a todas luces quería mostrar al mundo que México estaba por convertirse en una potencia emergente, quiso echar la casa por la ventana y lucirse con las olimpiadas de 1968, celebradas en suelo azteca; para su mala fortuna la influencia cultural a nivel mundial que se vivía en esos momentos (cambios drásticos en la música, el *rock* tenía su *boom* con bandas como The Beatles y The Doors, la resistencia pacífica, la rebeldía de los jóvenes, el movimiento *hippie*, entre otros factores) también llegó al subconsciente de los jóvenes mexicanos y más allá de la rebeldía se dieron cuenta de que el sistema político y económico era deficiente, infortunadamente fueron callados con armas y cañones.

“El desvanecimiento del <<milagro mexicano>> se traduce en el exacerbamiento de las tensiones sociales derivadas de la falta de participación de la mayoría de la población de los frutos del crecimiento, esta situación culmina con el movimiento estudiantil de 1968, al que se sumaron amplios sectores de la población especialmente las clases medias”¹⁸.

¿Por qué corren? ¡Nos enviaron a jugar a las caniquitas!

Imagen modificada. Original en:
<http://mexicohabla.com/wordpress/wp-content/uploads/2008/10/windowslivewritermovimientoestudiantilenmxicod e1968matanz-aa9zocalo-tlatelolco4.jpg>



Las olimpiadas se realizaron, las voces fueron acalladas a golpes y disparos, las muertes sucumbieron en los panteones con silencio y lágrimas, y el siguiente presidenciable: Luis Echeverría Álvarez (1970-1976) continuó con la labor de su antecesor, al parecer no le gustaban los *jeans* rotos, ni los jóvenes de cabellera larga.

¹⁸ Ídem.



Imagen modificada. Original en:
http://www.bolsonweb.com/diariobolso/n/imagenes/Marzo%202008/img_1205734714_hipisuciodemierddaxre632.jpg

En aquellos memorables tiempos a la velocidad de la luz los jóvenes se vestían; primero la playera negra, los típicos *jeans* azules, gafas oscuras no importando que el sol se ocultara por las ventanas del planeta con mucha oscuridad, las cabelleras colgaban, desalineados y a pelo suelto se llenaban los centros de intercambio juvenil como el Chopo; la música se distribuía en los *cassettes* y en los discos de vinilo; las orejas vibraban con *Yesterday* de The Beatles y también con *Love me two times* de The Doors, la televisión no entraba en el gusto de algunos jóvenes y las clases marxianas en la universidad eran temas muy atractivos.

Por primera vez en la historia de la humanidad un movimiento alternativo y de poca difusión, también conocido como *underground*, fue adquiriendo gusto principalmente entre los jóvenes, la moda de la década de los cincuenta en donde se apelaba a la superficialidad con sombreros, faldas largas, guantes en las manos fue poco a poco desplazada por vestimentas y cortes raros, síntomas de supuesta rebeldía, fenómeno que no agradó a gobiernos, empresas ni agencias publicitarias.

De esta forma el consumismo dictado por los medios de comunicación fue remplazado por nuevos gustos, en muchos países hubo represiones contra jóvenes, tal es el caso de la matanza de 1968 en México, lamentablemente más tarde que temprano la fuerza pública fue apagando con esta euforia juvenil y a mediados de la década de los 70 las tendencias en el consumo fueron nuevamente recuperadas por la publicidad y marcas que se anunciaban en los medios de comunicación, principalmente en televisión y radio.

Esta sociedad ha ido evolucionando muy rápidamente dado que los consumidores han pasado por diversos cambios en su estilo de vida y sus hábitos de consumo debido a diferentes influencias culturales, sociales y económicas. Sin embargo, lo que está más enclaustrado para la mayoría de las personas y los jóvenes es que el consumo es una forma aceptada de construir la identidad y personalidad dentro de la sociedad. Y todo esto se crea debido a la distinción juvenil que integra la desigualdad, producto de la jerarquía de las clases sociales. Es por eso que hoy en día la juventud se ha convertido en el centro de atención para los productores, nuevas ideas y objetos de venta fluyen a mil por hora con la intención de crear más necesidades: el producir, usar y tirar se convierte en la necesidad de descubrir, y vivir nuevas y continuas experiencias para los jóvenes incitados al extremo por la publicidad y la propaganda, pues el mercado posee una increíble capacidad metabolizadora de la novedad y rápidamente le encuentra un sitio en los estantes del *shopping*; claro, sin pensar en las consecuencias que genera la compra compulsiva.

Y con lo anterior queda claro que: “El fin de la producción era antes satisfacer al hombre mediante la satisfacción de sus necesidades. Ahora el fin de la propaganda es tener insatisfecho al hombre al crearle nuevas necesidades. Es decir, la propaganda debe ocultar que la producción procura satisfacción al ser humano, se trata de tenerlo en un estado de continua insatisfacción”¹⁹.

Tal vez la música, la libre vestimenta y la expresión a medias fue el legado para los jóvenes de hoy, porque la conciencia y la resistencia crítica hacia los sistemas en cómo gobiernan los Estados se fue perdiendo con el tiempo, el espíritu de lucha sucumbió antes las necesidades creadas por las empresas, y ahora niños y jóvenes se preocupan por estar a la moda.

Todo ello es manifestable porque México es parte de la globalización y en este modelo neoliberal en donde el trabajo ha dejado de ser un factor significativo en el

¹⁹ Ídem.

estatus social “ahora la condición social está determinada esencialmente por la capacidad de consumo”²⁰.

Se ha observado que las necesidades del hombre han cambiado muchísimo y la pauta de consumo también, tanto que el comprar un objeto puede ser la consecuencia de nuevas necesidades y viceversa, ya que éstas se van desarrollando conforme pasa el tiempo y son ellas quienes transforman los estilos de vida.

Como resultado de estos cambios en el mundo del trabajo y la cultura, y de una creciente fragmentación social, vemos surgir una proliferación de formas juveniles, que ponen un fuerte acento en la estética, con una ostentación por el estilo en el sentido de fijar huellas y marcas, de definirse desde la imagen. Y ya no desde la confrontación ideológica, mediante proyectos políticos de transformación social, como sucedía en los sesentas y setentas. En un mundo en el que la política ha quedado subordinada y rendida a la economía, no tienen mucho margen. En lugar de pelar por revolucionar el mundo, luchan por integrarse a él. No hay que olvidar que el mercado, la productividad y el consumo, son los nuevos organizadores globales.

¡Una monedita, por favor!



Imagen modificada. Original en:
<http://www.elmanana.com.mx/notas.asp?id=165740>

Y es así como esta fiebre loca por las compras compulsivas ha enajenado a los chicos del siglo XXI, tal vez para ellos lo más importante son unos tenis del pumita

²⁰ *Ibíd.*, p. 66.

antes que pensar en la comodidad para sus pies, es probable que no sea su culpa, la generación de los jóvenes mexicanos en 2010 es bombardeada por los medios sin tregua alguna y *En el camino* es una representación ante este fenómeno creciente, es el medio que pretende usar al cine como un canal más para remar contra el inmenso *tsunami* en el que las marcas han inundado la conciencias de los jóvenes.

2.2. Cómprate estos, los recomiendan en la televisión y en la radio, los vi hasta en el periódico



Imagen modificada. Original en:
<http://espaciocritico6.files.wordpress.com/2009/03/comunicacion.jpg>

Siguiendo con la línea de la evolución del consumismo, la difusión juega un rol fundamental en este problema de la compra obsesiva en los jóvenes, debido a que el máximo apogeo de la publicidad llega en el siglo XX teniendo como principal cometido cautivar a los receptores a través de un mensaje ya sea oral, escrito o audiovisual. La sociedad se encontraba fascinada con la variedad de artículos novedosos que se

ofrecían en el mercado y la competencia entre las marcas era una riña que sin duda fortalecieron al anuncio.

Actualmente la publicidad tiene un papel muy importante en México, influenciada por los países desarrollados que muestran avances científicos y tecnológicos que representan un amplio dominio en el mercado repercutiendo en nuestra sociedad, hoy en pleno siglo XXI el consumo se ve estimulado a gran magnitud por empresas transnacionales con el único propósito de incrementar las ventas mediante anuncios publicitarios cuyo objetivo es imponer una forma de vida ajena a las costumbres y necesidades de los mexicanos, y con ello incitar la compra de sus productos haciendo creer que son la mejor opción. Toda esta estructura funcional se logra gracias a la motivación de adquisición que las empresas

estimulan en el individuo a través de los mensajes, los cuales persuaden al espectador para que compren el bien material publicitado.

Un claro ejemplo de mensaje publicitario

Imagen modificada. Original en:
http://3.bp.blogspot.com/_Fv-VE6icluw/SOJVfFkaCyl/AAAAAAAAABEQ/87eASu06u4I/s400/amor.jpg



La variedad de productos y servicios dentro del mercado es inmensa, cada empresa y producto tienen un público, las ofertas van dirigidas desde los niños de dos años hasta a las personas adultas, y la diferencia monetaria es abismal, pueden ser mil veces mayores las ganancias de un chocolate que cuesta dos pesos a las de un vehículo de lujo, los gustos tanto en el ofrecimiento como en la demanda son diversos, un todo va dirigido hacia el comprador y dentro de él las prendas de vestir son de las adquisiciones más importantes en la actualidad; uno de los sectores más vulnerables y del que los ofertantes del vestido pueden obtener mayores beneficios, sin lugar a dudas son los jóvenes, y para captar su atención usan todas las herramientas que tienen a su alcance.

En este sistema capitalista el instrumento más práctico de preservación es la publicidad. Ella actúa como una termita dando pequeñas mordidas en el inconsciente de los jóvenes, y así, además de asegurar la venta de bienes y servicios que se producen, las marcas se convierten en el vehículo fundamental para difundir la ideología consumista.

Los jóvenes pueden llegar a confundir la realidad de los demás, ello con el simple hecho de consumir ropa de marcas que aparecen en los medios; muchas veces estas prendas se adquieren para estar dentro de un círculo social.

Así mientras más valioso es aquello a lo que se pertenece, más plena es la satisfacción que proporciona. Por ejemplo: pertenecer y ser un miembro

importante con cierto estatus dentro de la palomilla o la bandita. Sí ese rango te lo brindan unos tenis de marca *Jordan* o una playera *Ed. Hardy*, pues el joven o la chica con menor estatus anhelará consumir algo similar.



¿Yo quiero saber aquí quién es el *chipotludo* que trae unos *Vans* como los míos?

Imagen modificada. Original en: <http://diegobacha.files.wordpress.com/2009/04/amigos-hombres1.jpg>

Todas estas necesidades al no ser satisfechas crean ansiedad y frustraciones, mismas que el publicista pretende acallar a través de mensajes hábilmente engañosos que te hacen creer que “eres lo que tienes”, estableciendo el consumismo en el individuo, no importa si roba, o si en casa no hay dinero para pagar el teléfono; los créditos están a la mano y a como dé lugar el joven obtiene la prenda de vestir.

Y mientras ella es feliz con su blusa marca *Bershka* y aquél otro con su *jersey* oficial del equipo de fútbol, los psicólogos del mercado ya no tardan en sacar una nueva prenda que mantenga a los chicos en un estado de continua insatisfacción; porque lo único que logra el anuncio es “influencia que incita a vivir por encima de las propias posibilidades, mostrando los productos nuevos que la persona debe adquirir para ser feliz”²¹.

Además, las grandes superficies de venta despliegan toda una serie de medios para convencer al cliente de que gaste más de lo que tenía previsto con diversos recursos.

Televisión, radio, internet y prensa son el principal motor del consumo que crece a pasos acelerados, pues la publicidad, se ha convertido en toda una institución, que

²¹ Ídem.

fomenta la importancia por la apariencia. Adquirir el *kid* completo con la cajita, la bolsa, el empaque, más que al producto en sí; destacando el hecho de que se dé a consumir mujer a las mujeres, hombres a los hombres, jóvenes a los jóvenes, y es que, de alguna manera, las distintas modas van definiendo prototipos que hay que imitar lo mejor posible, estableciéndose de esta forma estereotipos de mujeres, hombres, homosexuales, lesbianas y todo género existente.

Los sujetos buscan diferenciarse de sus semejantes y esto se logra fundamentalmente a través de las marcas, el que es *emo* usa prendas ya identificadas, el *reguetonero* usa otras, y la cadenita se alarga para cada gusto y tribu urbana. No obstante, existe una función estereotipadora en donde la publicidad tiende a hacer que las personas compren objetos del mismo tipo. Pero no se trata sólo de que se asemejen los gustos de las personas, también se busca igualar las formas de pensar, ideales, expectativas de vida, mientras más identificación allá en la vida personal, mayor va a ser la obsesión de compra, es la ley de la publicidad.

La cuestión consiste en saber qué y para qué se consume, es decir, se trata de tener una idea clara de cuáles son las necesidades reales y cómo podemos cubrirlas del mejor modo, no dejarse engañar por la apariencia, ni por las modas que se ven en los medios de comunicación.

Se hace énfasis en este apartado en la publicidad de los medios como el principal motor de consumo por las prendas de vestir en los jóvenes mexicanos, y es que la representación cinematográfica que presenta *En el camino* pone en escena la reflexión del consumo, y a través de sus personajes se entrevé el problema de este fenómeno como un acto de inconsciencia, pero que quizá tenga su origen en este bombardeo del que se ha hablado en este subtema.

2.3. ¡Soy joven y me vale!

En nuestros días el consumo también se ha convertido en una salida para el aburrimiento, el ocio, el no tener que hacer, ni en que gastar, y más aún en la juventud que es la etapa donde existe el deseo de atraer al sexo opuesto con ser

bello y estar a la moda, lo que origina en la relación social aceptación, prestigio y aprobación.

Teniendo ya el conocimiento de las causas que originan este fenómeno hay que tener presente que éste se puede convertir en un problema grave tal y como lo asegura Javier Garcés Prieto, psicólogo experto en adquisiciones: “El consumo es la



Imagen modificada. Original en:

<http://www.nolimitstudio.com/yosovsosa/archivos/images/img3.jpg>

enfermedad número uno de nuestra sociedad. Alrededor de una tercera parte de la población tiene problemas para controlar el gasto, que pueden convertirse en algo más serio si no se vigilan, aunque sólo en un cinco por ciento de los casos se trata de verdaderas patologías que afectan seriamente a la vida de la persona, semejado con el alcoholismo, desde el punto de vista de que ambas son patologías normalizadas: afectan, aunque en pequeña medida, a una gran parte de la población, y es muy difícil detectar

cuando se trata realmente de un problema, a no ser que la persona haya llegado a un nivel de adicción extremo. Se ha descubierto que existen diversas causas para lo que ya se ha convertido en este mal dentro de los jóvenes, una de las cuales son las insatisfacciones personales, frustraciones y problemas psicológicos, que se proyectan en la necesidad continua de consumir, como una búsqueda de algo que llene el vacío”²².

Las principales víctimas de la adicción al consumo suelen pertenecer a la clase media, Garcés Prieto, asegura que las personas de clase alta no encuentran en el consumo una forma de refuerzo social, ellos gastan dinero sencillamente porque lo tienen. Y las de clase baja, que cuentan con un presupuesto limitado, deben vivir ajustándose estrictamente a él. De entre los grupos de clase media, los jóvenes son los consumidores potenciales, un niño depende de la decisión y el gusto de los padres, en cambio los chicos entre 18 y 30 años ya pueden decidir que comprar y cómo arreglárselas para conseguir dinero: ya sea trabajando, engañando a los progenitores o echando el verbo a familiares y amigos.

²² Extractos del curso titulado: “Consumo y consumismo” cuyas autoras son: Del Coz Santos, Laura; Fernández San José, Marta; Fernández Segura, Cristina; localizado en: http://www.wikilearning.com/curso_gratis/consumo_y_consumismo/3791

Los niños y jóvenes que habitan dentro del área metropolitana (conformada por la Ciudad de México y municipios aledaños del Estado de México, Puebla, Hidalgo, Morelos y Tlaxcala) conforman hoy las generaciones preocupadas por las marcas y el mayor consumo de la historia, son materialistas, y tienen sueños ilusos como ser ricos y famosos; creen que la ropa de prestigio define su estatus social, así como la identificación con las firmas, que lo único que ocasionan es una lucha bestial por la imagen y la apariencia, a final de cuentas los dueños de la industria del vestido seguirán usando trajes importados, o ¿creen qué usen las prendas que fabrican?, bastante bien se verían con una playera de estampados dorados y con multicolores, o con gorras exóticas que se encuentran en las cabezas de los jóvenes cuando uno camina por los pasajes del barrio bravo de Tepito.



Niña expuesta a altas horas de radiación televisiva, actualmente

Imagen modificada. Original en:

http://estaticos02.telva.com/albumes/2009/01/29/fimi_moda_infantil/123324662701_extras_albumes_0.jpg

A pesar de las condiciones económicas del país, México se encuentra en los primeros lugares a nivel mundial con mayor consultas de la red, y por contraste se tiene un bajo índice de lectura en la población, la vanguardia ha llegado a ir a la par de los jóvenes estadounidenses, los ya no tan *pubertos* mexicanos prefieren sentarse frente al televisor y aspirar a comprar, han perdido la brújula de la vida, y por lo menos esa es la realidad de los chicos que viven en las zonas más pobladas.

Y es que los jóvenes de la ciudades han crecido con la idiosincrasia en donde ganar lo es todo, ya sea más dinero, mujeres, chicos, presumir los bienes; ir en búsqueda del estereotipo del ser mismo es lo único, “y como resultado se adquieren

dos obsesiones: de consumismo y competencia. Lo cual desarrolla una juventud prefabricada, que se presiona para ser y tener lo mejor desde pequeños”²³.

Remontándose a otras épocas uno se daría cuenta de que los ancestros sólo tenían lo esencial para poder sobrevivir, actualmente algunos jóvenes no pueden permanecer sin poseer algo, por desgracia compran objetos y prendas de vestir sin ser de primera necesidad, son posesiones que ellos obtienen por capricho o porque es el deseo fugaz de un par de días.

Antes el fin común del capital económico era satisfacer las necesidades sociales de las personas mediante la creación de bienes, ahora el hombre de empresa tiene la tarea de crear necesidades para que sus mercancías las satisfagan. Algo sí es muy cierto: la producción ha dejado de satisfacer las necesidades básicas del hombre como la vestimenta, para ahora regocijar los bolsillos de los empresarios y vender a los jóvenes sus ofertas de vanguardia y moda.

Hoy en día el cuerpo ha pasado a ser una de las características más notorias de la sociedad, se busca mejorar el aspecto físico y la perfección para lucir la ropa y accesorios preestablecidos que se imponen mercantilmente (porque a final de cuentas somos mercancías de consumo) desde la infancia. Desde el punto de vista psicológico parece ser que lo importante no es gustarse a uno mismo, sino a los demás, y para ello se tienen que seguir los estándares de belleza imperativa establecida por la moda, llenando así el vacío de felicidad con la adquisición de objetos y prendas de vestir. Por otro lado, los chicos consumistas se sienten desgraciados cuando no pueden comprar el objeto deseado. Pero cuando lo consiguen se sienten igualmente insatisfechos dado que el consumo no es un modo adecuado ni inteligente de lograr la felicidad. Este tipo de gente queda atrapada por el círculo consumista perdiendo su propia identidad y navegando en



²³ Walsh, David; Gillespie, Agustin, *Niños y jóvenes de hoy*, México, ed. Panorama, 1995, p. 11.

la gran metrópoli mexicana, donde lo superfluo son las apariencias, confundiendo lo que son con lo que poseen. El comportamiento de los jóvenes de la Ciudad de México y sus alrededores es condicionado por la televisión y los diferentes medios de comunicación, pero la mayor influencia se ejerce en primer lugar por compañeros y padres de familia, y es que son ellos quienes imponen que hay que tener un guardarropa para cada ocasión, ya sea para la escuela, el trabajo, un concierto, ir a la plaza, de antro, a un bar, una fiesta, para descansar, hacer la limpieza y cientos de ideas de vestir que se adoptan con el paso de los años.

Imagen modificada. Original en: http://farm4.static.flickr.com/3083/3193962223_374337e789.jpg

El consumo de las prendas de vestir por los jóvenes, en la actualidad es muy difícil de clasificar debido a la gran variedad de productos; lo que es fácil deducir es que ellos suelen gastar más de lo que les permite su economía.

Los grandes centros comerciales han venido a transformar la manera de vender y consumir, nadie se hubiera imaginado que algún día se iban a encontrar diversas marcas en un mismo complejo, antes uno solía ir a las calles del centro histórico de la Ciudad de México para comprar en alguna de las tiendas de prestigio, pero hoy estos centros están más cerca de los hogares y además ofrecen gran variedad de ropa y marcas, por citar algunos de estos lugares se encuentran: Plaza Satélite, Plaza Universidad, Perisur, Parque Lindavista, Parque Delta, Galerías Insurgentes, Galerías Coapa; en el Estado de México: Plaza las Américas, Plaza Ciudad Jardín en Netzahualcóyotl, y la lista crece y sobrepasa el centenar de lugares, unas más pequeñas, otras de mayor proporción, pero bien es cierto que este estilo americano ha tenido gran éxito entre los jóvenes.



Imagen modificada. Original en: <http://img100.imageshack.us/i/foto0285wh6.jpg/>

Miles de jóvenes abarrotan los centros comerciales cada fin de semana.

Existen más de 156 plazas en la Ciudad de México y sus alrededores.

¡Asústame panteón! Sí así como

Ya no existen fronteras ni impedimentos para consumir, gracias a la creciente construcción de este tipo de lugares cerca de las viviendas, ya no hay motivos para no ir de compras y hacer sentir a la gente que ya forma parte de otra clase social, pues, en estos establecimientos se encuentran tiendas de ropa las marcas del momento.

Debido a todos estos *shopping centers* se ha generado una estética del consumo ya que cuanto más pobres son los jóvenes, más altos y caprichosos son los modelos puestos ante sus ojos. Los chicos de clase media pueden llegar a comprar en estos departamentales gracias a las facilidades de pago que les ofrecen, consiguiendo que la gente consuma bastante y se endeude a largo plazo con créditos.

El deseo de comprar a crédito genera un consumo irracional de bienes materiales, transmitiendo una idea de oportunidad que apresure una decisión del consumidor con frases como: ¡Aproveche hoy y pague en cómodas mensualidades sin intereses!, lo cierto es que este mecanismo ha dado enormes resultados, las facilidades para unos se convierten en ganancias para otros, pero estar a la moda tiene su precio.

Las tarjetas se otorgan con gran facilidad a los jóvenes, existen algunas tiendas que dan créditos solo con presentar una identificación y un comprobante de domicilio, y en algunos casos los padres son quienes pagan los platos rotos.

También tenemos tarjetas con aroma y sabor a pescado, es la nueva presentación.



Imagen modificada. Original en:
<http://bienestarfinanciero.files.wordpress.com/2009/10/tarjetas-de-credito.jpg>

Es un hecho que las compras en los centros comerciales o plazas públicas continuarán, ya sea en Satélite, Tepito, Perisur, Galerías o en la San Felipe, la gente intenta consumir las marcas que se anuncian en televisión.

Muchos ejemplos reflejan esta realidad que ha alcanzado a millones de jóvenes, pero *En el camino* refleja dos situaciones diferentes que se viven en el mundo del consumismo, haciendo hincapié a la verdadera necesidad.

Los jóvenes son una constante de la sociedad modernista, mientras que México y sus metrópolis se han camuflajeado con otras grandes urbes en donde no importa si eres pobre o rico, pues en estos monstruos de asfalto cualquier tipo de clase social se da el mejor lujo a su medida.

Con esta información se concluye la parte del consumo, sabiendo de antemano causas, orígenes y consecuencias que trae este fenómeno social. Pues bien, son estos los motores que han impulsado este cosquilleo por redescubrir a través del cine, de la animación y sus variantes como el *stop motion*, una oportunidad para difundir la perspectiva que inquieta a los autores en una pequeña representación en la que se reflejará este fenómeno del consumo innecesario de los jóvenes por las prendas de vestir.

Cap.3. Proceso de elaboración del cortometraje: *En el camino*

A lo largo del presente trabajo se ha hablado sobre la historia del cortometraje, sus géneros, la animación y sus diferentes técnicas, entre ellas el *stop motion* y sus modalidades. El camino por algunos pasajes del consumismo nos llevó a conocer algunas de las causas que originan este fenómeno y sus consecuencias.

En el capítulo dos principalmente se contextualizó sobre el consumo obsesivo de los jóvenes por las prendas de vestir, un acontecimiento social que en pleno 2011 afecta a millones de ellos en la ciudad de México y otras latitudes del orbe.

Tanto el fenómeno del consumo, como el cortometraje, tienen amplias generalidades, es un mundo en el que caben niños, ancianos y adultos; los conceptos son tan amplios como el enfoque de estudio, pero el interés de los creadores busca apelar a una conciencia, es decir, transmitir un mensaje a través del cine, que también es un medio de comunicación, es el canal que se pretende usar para provocar una reflexión acerca del creciente fenómeno consumista en los jóvenes.

En el capítulo anterior ya se han mencionado algunas de las causas y preocupaciones que motivaron a los autores para desarrollar dicha temática dentro de un cortometraje ¿y ahora qué sigue?

El contexto del presente compendio puede cambiar mucho a los demás, ya que se tratan conceptos más complejos y de un área específica que es el cine, en él se abordará todo el desarrollo que debe tener un cortometraje.

3.1. Objetivos y sinopsis

- Representar a través de *En el camino* una ficción que busca reflexionar sobre el fenómeno social del consumo de los jóvenes por las prendas de vestir.

- Sensibilizar a través de este cortometraje al espectador qué antes de comprar una vestimenta hay que tomar conciencia sí en verdad es necesaria.
- Desarrollar con éxito la animación y su técnica (*stop motion*), con el fin emitir el mensaje ya establecido.
- Realizar cada uno de los pasos y procesos técnicos que requiere la elaboración de un corto.

Sinopsis. *En el camino* es una ficción que presenta la historia de unas zapatillas que son desechadas prácticamente nuevas, éstas cobran vida y emprenden un largo viaje en búsqueda de unos pies que les den uso, lleno de aventuras y peripecias, donde el sufrimiento, la soledad y la desesperación son parte de las experiencias que ellas tienen que vivir esperando en algún momento llegar al dueño indicado.

El rodaje es una animación cuadro a cuadro que recorre algunos escenarios de la ciudad de México y sus alrededores; se apoya de sonidos ambientales y un entorno musical adecuado; la historia entremezcla los contrastes entre dos mundos paralelos: dos jóvenes mujeres, una que vive en extrema pobreza y otra con buena situación económica, en ambos casos el corto intenta aludir al espectador con una ficción que recarga todo su peso en el tema del consumo innecesario.

3.2. Argumento y tratamiento del cortometraje

Argumento. *En el camino* es una historia donde se relatan las aventuras de un viaje que unas zapatillas nuevas emprenden al ser desechadas por su dueña.

La trama comienza cuando Isabel precipitadamente compra el último par de zapatillas por la desesperación de que otra chica se las gane. Llegando a su casa se da cuenta de que no son de su número y le quedan apretadísimas, mientras eso sucede se escucha que alguien toca el timbre, no es más que una indigente

pidiendo cualquier ayuda; sin tomar en cuenta a su semejante e ignorándola la joven cierra la puerta y se dirige hacia las zapatillas para depositarlas en la basura.

Al día siguiente las zapatillas cobran vida, se salen del cesto de basura y emprenden un viaje por las calles de la ciudad de México y sus alrededores, en el transcurso de este largo recorrido ellas pasan por lugares emblemáticos del área metropolitana como el Zócalo, el Monumento a la Revolución, las pirámides de Teotihuacán, estaciones del metro, y algunos sitios más, dando a la historia un cambio.

En un lugar desolado, cerca de las vías del tren, donde se respira el aire de pobreza y humildad se encuentra una chica indigente sentada, fue ella quien anteriormente le había pedido ayuda a Isabel.

¡Qué ironía!, las zapatillas llegaron hasta ella, la observaron y se las probó, le quedaron a la perfección, el sacrificio valió la pena, ahora sí habían encontrado una dueña hecha a su medida, alguien que en verdad las necesitaba y les daría un uso.

La indigente se puso las zapatillas sin imaginarse que eran de aquella joven pedante a la que pidió ayuda; se levantó de las vías y emprendió su camino.

Tratamiento. *En el camino* gira en torno a una reflexión sobre el consumo innecesario de las prendas de vestir en los jóvenes, la historia proyecta paralelamente acontecimientos que ocurren en dos seres humanos con formas de vida totalmente opuestas.

Por un lado se encuentra una joven de 23 años de clase media, que se da el lujo de comprar unas zapatillas sin saber si son de su talla, la precipitación se da porque otra chica también quería las mismas, la envidia y la inconsciencia la llevaron a tomar esta decisión sin necesitar calzado nuevo para su persona (es en esta secuencia donde se aprecia el consumo innecesario por las prendas de vestir).

En contraparte se encuentra una niña indigente de 14 años de edad, de pies descalzos, que apenas sobrevive con la recolecta de la ayuda que le brindan en los hogares.

Mediante estos dos personajes secundarios se realiza un contraste de la vida en dos mundos paralelos totalmente diferentes: una indigente que pide ayuda tocando de puerta en puerta en los hogares, y una joven consumista que en un momento de la narrativa ignora a la chica necesitada que se acercó por casualidad hasta su casa solicitando cualquier apoyo, paradójicamente ella tira unas zapatillas nuevas que bien pudo obsequiar a la mendiga.

Después del acontecimiento ocurrido las zapatillas adquieren vida y comienzan un viaje por algunos lugares de la ciudad de México. Ellas representan a un objeto triste y decepcionado porque su dueña no les dio uso. Sin embargo, emprendieron un recorrido con valor y determinación sin importar los riesgos y las adversidades para encontrar a la persona indicada.

Por azares del destino ellas llegan a los pies de aquella indigente quedándole a la perfección, iniciando así un nuevo camino por recorrer. Es en este momento de la trama cuando se toma conciencia de lo irónica o justa que puede ser la vida.

3.3. Temática

El consumo innecesario es el tema principal del cortometraje, fenómeno que de manera creciente se vive hoy en la sociedad, manifestándose en gran número de jóvenes, y entorno a este eje es que se desarrolla la trama colocando dentro del rodaje una temática de actualidad.

Desde el inicio del corto se deja ver el problema del consumo innecesario cuando Isabel se compra unas zapatillas precipitadamente y al llegar a su casa se da cuenta de que no eran de su talla.

Peor aún es cuando existiendo más de una solución, como devolverlos, escoger otro modelo, regalarlos, venderlos o dárselos a la joven que tocó hasta su puerta

pidiendo un apoyo; ninguna de dichas opciones tomó, simplemente decidió tirarlas a la basura.

Durante el desarrollo de la trama las zapatillas emprenden un largo viaje hasta encontrarse con unos pies que les den uso, es en este transcurso donde a través de la historia se ven reflejados valores como: humildad, perseverancia y solidaridad.

El rodaje cierra con un final que refleja un tema secundario cuando las zapatillas llegan hasta los pies descalzos de la joven indigente que tocó la puerta de Isabel, haciendo referencia a un acto en el que existe justicia; aquí se apela al espectador a dar soluciones ya que esta ficción jamás ocurriría en la vida real.

Aunque el cortometraje puede entremezclar más de un tema, el peso principal recae en una reflexión que como dice el título del presente trabajo refleja el consumo obsesivo de los jóvenes por las prendas de vestir.

3.4. Perfil de los personajes

ISABEL

ESFERA FISIOLÓGICA

Sexo: femenino.

Edad: 23 años.

Altura y peso: 1.65 cm, 64 kg.

Color de cabello: negro.

Ojos: café y contorno redondo.

Piel: morena clara.

Postura: recta.

Aspecto: complexión media, cara redonda, aseada, vestimenta casual y a la moda.

Deficiencias físicas: ninguna.

ESFERA SOCIOLÓGICA

Clase social: media.

Ocupación: estudiante.

Educación: universidad.

Estado civil: soltera.

Religión: atea.

Nacionalidad: mexicana.

ESFERA PSICOLÓGICA

Normas morales: irrespetuosa, inconsciente y engreída.

Característica principal: comprar compulsivamente prendas de vestir, además de estar siempre a la moda.

Fortalezas: Alta autoestima.

Debilidades: no reflexiona si en verdad necesita lo que consume para su persona en cuanto a vestimenta y calzado. Es una persona con educación pero con pocos valores humanos.

INDIGENTE

ESFERA FISIOLÓGICA

Sexo: femenino.

Edad: 14 años.

Altura y peso: 1.56 cm, 55 kg.

Color de cabello: castaño.

Ojos: café oscuros, contorno pequeño.

Piel: morena.

Postura: ligeramente encorvada.

Aspecto: complexión delgada, cara ovalada, desaseada, vestimenta rota y sucia, descalza.

Deficiencias físicas: no tiene un brazo.

ESFERA SOCIOLÓGICA

Clase social: baja.

Ocupación: limosnear.

Educación: ninguna.

Estado civil: soltero.

Religión: católica.

Nacionalidad: mexicana.

ESFERA PSICOLÓGICA

Normas morales: humilde, decente, sencilla.

Característica principal: pide ayuda (comida, ropa, dinero) en las diferentes casas de la ciudad de México para sobrevivir.

Fortalezas: su fe. A pesar de su situación siempre tiene la esperanza de que alguien la apoyara.

Debilidades: inseguridad ante la sociedad, misma que se manifiesta porque no tiene un brazo y no sabe leer ni escribir, por lo tanto, le es difícil encontrar un trabajo con el que pueda solventarse.

ZAPATILLAS

ESFERA FISIOLÓGICA

Sexo: femenino.

Tiempo de uso: están nuevas.

Talla: del número cuatro.

Color: blanco.

Aspecto: zapatos de piso para dama, suela de goma café, no usan broche, no tienen agujeta y cuentan con una pequeña decoración al frente.

ESFERA SOCIOLÓGICA

Clase social: media.

Ocupación: en busca de los pies que les den uso.

ESFERA PSICOLÓGICA

Normas morales: consientes, solidarias, nobles, perseverantes, generosas y justas.

Característica principal: estar en búsqueda de la persona que en verdad les dé el uso adecuado. Son zapatillas elaboradas para gente de clase media, pero a ellas no les importa su hechura, sólo quieren estar con los pies que las necesitan.

Fortalezas: convicción y perseverancia. A pesar de todas las vicisitudes que tienen en el camino nunca dejan de ir en búsqueda de su objetivo.

Debilidades: no contar con las habilidades de un ser humano.

3.5. Escaleta

- 1.- Todo está oscuro desde el interior de una caja.
- 2.- Entra luz plena cuando se abre la cubierta de la caja. Las zapatillas comienzan a mirar dónde están, al mismo tiempo que éstas son observadas por Isabel.
- 3.- Ella toma las zapatillas e intenta en reiteradas ocasiones ponérselas en los pies.
- 4.- Al escuchar el sonido del timbre Isabel avienta las zapatillas muy molesta y se coloca sus sandalias.
- 5.- Isabel desciende por las escaleras y camina por el patio hasta llegar a la puerta principal para abrirla.
- 6.- Abre la puerta y se encuentra en la banqueta una joven descalza y con la ropa rota; ella estira su única mano para pedir ayuda.

7.- Isabel ignora a la mujer, y mientras cierra la puerta, la indigente se da media vuelta y se retira. Ya cerrada la puerta la joven egoísta regresa al interior de la casa.

8.- Al día siguiente, se escuchan las campanadas que anuncian al camión de la basura, Isabel saca un bote al exterior de su casa y ahí lo deja.

9.- En el interior de uno de los cestos se percibe un movimiento y de entre la basura salen las zapatillas hasta llegar al suelo. Caminan y desaparecen.

10.- Las zapatillas deambulan por calles y avenidas hasta llegar a Teotihuacán en donde a lo lejos se maravillan por la impresionante postal de las pirámides.

11.- Recorren algunos lugares y entre tanta gente son pisadas y pateadas hasta perderse una de la otra.

12.- Ambas zapatillas se buscan hasta reencontrarse y deciden retirarse del lugar.

13.- La tarde se desvanece, la noche apresa a las zapatillas en un lugar desolado donde descansan en medio de la nada.

14.- La mañana siguiente las zapatillas retoman el camino hasta llegar a calles y avenidas muy grandes, donde el tránsito de carros es constante.

15.- Continúan su camino por la ciudad hasta situarse debajo del Ángel de la Independencia, lo observan y se retiran.

16.- Muy cerca de este lugar se encuentran con los pintorescos asientos que adornan las aceras del paseo de la Reforma.

17.- Paso a paso continúan su marcha hasta llegar al Monumento a la Revolución, y a un costado descansan de los rayos del sol.

18.- Mientras descansan recuerdan el incidente del pisotón y emprenden la caminata nuevamente.

19.- Siguiendo su andar las zapatillas llegan al Zócalo de la Ciudad de México, presencian la bandera.

20.- A lo lejos perciben a unos pies descalzos, se acercan lo más posible pero ellos las rechazan porque son los pies de un hombre.

21.- Las zapatillas se alejan del lugar hasta situarse en un nuevo escenario. Las afueras de la estación San Lázaro en donde ven pasar el metro.

22.- Ellas se dirigen hacia el interior de la estación, abordan el metro y ahí permanecen debajo de un asiento para pasar la noche.

23.- Las puertas del metro se abren y las zapatillas salen, para después ascender por las escaleras hacia la salida de la estación Copilco.

24.- En su andar ven pasar a un gran número de jóvenes y continúan caminando hasta llegar a la entrada de la universidad.

25.- Llegan a las Islas y ahí continúan viendo pasar con asombro a los jóvenes, pero una chica en particular les recordó a su ex dueña, por lo tanto deciden marcharse del lugar.

26.- Sin darse cuenta en su partida las zapatillas pasan por rectoría, la biblioteca y un estadio.

27.- Las zapatillas se encuentran en el borde de una banqueta intentando atravesar una ancha avenida.

28.-La zapatilla izquierda toma la iniciativa, pero en su intento es aplastada por la llanta de un carro.

29.- Su compañera la asiste y juntas regresan por donde llegaron.

30.- Al mismo tiempo que la tarde desaparece, las caminantes llegan hasta un poste de luz donde deciden descansar y pasar la noche.

31.- Una vibración junto con un sonido extraño se registra a muy temprana hora sobre la tierra. Entonces las zapatillas van en busca de esa inquietud.

32.- Ellas llegan hasta las vías del tren y caminan durante largas horas

33.- La luz de la locomotora les da de frente y pasa sobre de ellas sin causarles daño.

34.- El tren desaparece y las zapatillas emprenden el camino. Mientras deambulan el amanecer es más claro.

35.- Durante la caminata recuerdan las malas experiencias que han vivido.

36.- Sobre la vía pasan al lado de una joven.

37.- La joven observa los zapatos, los toma y se los pone en ambos pies.

39.- La pobre muchacha se levanta y camina por las vías a una distancia considerable.

40.- El tren se escucha nuevamente y ahora ya con la luz del mediodía las zapatillas presencian un nuevo andar por su camino.

3.6. Guión literario

SECUENCIA 1: CUARTO Y PATIO DE LA CASA DE ISABEL. EXT / INT. DÍA.

Es medio día e Isabel regresa a su casa muy contenta con unas zapatillas nuevas que compró precipitadamente. Al llegar sube a su recámara y muy segura de sí misma se dispone a estrenar su nueva adquisición. Al mismo tiempo que ella utiliza todos los dedos de la mano para meter el pie en el interior, su estado de ánimo se transforma gradualmente de felicidad a enojo, por más que lo intenta las zapatillas no le entran, prueba una y otra vez en cada uno de sus pies hasta que se ve interrumpida cuando alguien toca el timbre.

Isabel con molestia avienta las zapatillas y se pone sus sandalias para bajar. Al abrir la puerta se encuentra con una joven indigente descalza postrada en el zaguán pidiendo ayuda, Isabel la ignora cerrándole la puerta, por lo que a la pobre chica no le queda otra opción que seguir su camino largo y desolado.

Sin tiempo para reflexionar sobre su acto cruel y despiadado, la joven ególatra regresa al interior de la casa y cierra la puerta.

SECUENCIA 2: CALLES Y PIRÁMIDES DE TEOTIHUCÁN. EXT. DÍA Y NOCHE.

Transcurrían las primeras horas del día siguiente cuando ya se escuchaba a lo lejos el tintineo del camión de la basura, Isabel se apresura a sacarla a las afueras de su hogar. En el interior del cesto se encontraban las zapatillas que hace un día ella se había comprado.

¡De pronto un hecho sorprendente ocurre!, algo se empieza a mover en el interior, son las zapatillas, cobran vida, salen de entre la basura y comienzan a caminar por la calle hasta perderse de vista.

A paso firme continuaron su camino sin saber hacia dónde se dirigían, la tarde era majestuosa y radiante, en su andar inesperadamente ellas ya se encuentran pisando la ciudad de los dioses: Teotihuacán, territorio donde el calor y la tierra hacen acto de presencia; en ese lugar sufren, pues hay demasiada gente, su andar se ve interrumpido porque las avientan y las pisan, por un instante sintieron miedo porque se perdieron de vista una de la otra; afortunadamente se reencontraron y emprendieron camino a un rumbo distinto.

La tarde se extingue con premura, las últimas nubes se desvanecen en el horizonte y en medio de la nada (cansadas, sucias y desgastadas) las zapatillas deciden descansar después de un día infernal.

SECUENCIA 3: CALLES, LUGARES REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE MÉXICO Y EL METRO. EXT / INT. DÍA Y NOCHE.

La puesta de sol y los primeros rayos de luz indican que ya es un nuevo día, acto seguido las zapatillas se despiertan e inician su camino de nuevo. Por más pasos que dan sólo ven calles y avenidas, lo que no saben es que se encuentran en la ciudad de México, una selva de asfalto, pero el ímpetu por esa búsqueda inexplicable y esa impaciencia que denotan las hacen continuar.

En su andar se topan con un monumento que las deslumbra, se encuentran justamente debajo del Ángel de la Independencia, después de tal asombro continúan su recorrido por los alrededores caminando frente a las bancas que adornan el Paseo de la Reforma.

Llegan a otro coloso: el Monumento a la Revolución, donde toman un descanso.

El descanso no les sienta bien y reincorporan el paso siguiendo su camino por diversos sitios del Centro Histórico hasta llegar la plancha del Zócalo donde miran con detenimiento todo lo que acontece a su alrededor. Y en ese lapso observan a unos pies descalzos, pero para su mala suerte eran de un hombre; entonces retoman de nuevo su camino.

Cae la noche y llegan a las afueras de la estación del metro San Lázaro, logran acceder y es adentro de un vagón que pasan la noche.

SECUENCIA 4: CALLES. CIUDAD UNIVERSITARIA. EXT. DÍA Y NOCHE.

Al día siguiente bajan del metro y ascienden por las escaleras de una nueva estación, se encuentran en Copilco. Emprenden la caminata y pronto se ven sorprendidas por la gente joven que pasa a su alrededor, hay grandes edificios, y área verde, se encuentran dentro de las instalaciones la UNAM. Cada tramo que avanzan pasan por algunos de los lugares más emblemáticos como rectoría, las islas, biblioteca central, el estadio y algunas facultades. Después de ese *tour* la realidad regresa a ellas, nada tienen que hacer ahí, esos jóvenes les traen malos recuerdos, sin más tiempo que perder deciden emprender la retirada de aquel lugar.

Ahora están situadas en una gran avenida, un carro tras otro pasan a gran velocidad, con firme temperamento la zapatilla izquierda avanza primero y sorpresivamente es aplastada por un automóvil, su compañera va hacia ella para ver cómo se encuentra, afortunadamente sigue en buen estado, un poco golpeada pero nada grave.

Acto seguido deciden regresar por donde venían, ya se sienten un poco desgastadas por tanto que han caminado, y deciden pasar la noche bajo un poste de luz.

SECUENCIA 5: CALLES Y VIAS DEL TREN. EXT. DÍA.

Un fuerte sonido y un temblor que se siente bajo la tierra despierta a muy temprana hora a las zapatillas, bajo la oscuridad de la luna e intrigadas se dirigen

en busca del misterioso ruido, no tuvieron que caminar mucho cuando ya se encontraban sobre las vías y emprendieron un largo andar sobre las piedras recordando por todas las vivencias desagradables por las que pasaron. En su caminata se encuentran con los pies de una joven que se encuentra sentada en uno de los rieles, las zapatillas llegan hasta ella poniéndose de frente. La joven sin dudarlas toma y se las pone, quedándole a la perfección, ella se levanta y comienza a caminar alejándose por los rieles.

3.7. Guión técnico

VIDEO	AUDIO
SECUENCIA 1	
<p><u>INT. UNA CAJA OSCURA.</u></p> <p><i>FADE IN.</i> CÁM. FIJA EN NEGROS. (CÁM. SUBJETIVA SIEMPRE EN B/N, SIMULA LA VISTA DE LAS ZAPATILLAS). 45”</p>	<p><i>FADE IN.</i></p> <p>AUDIO AMBIENTE DE CALLE EN S/P Y EN P/P FX DEL INTERIOR DE UNA CAJA.</p> <p>LOC 1. CON FX (REVERB), SIMULANDO QUE ISABEL HABLA EN SU INTERIOR.</p> <p>LOC 1. ¡Ni se lo esperaba, pobre mensa, se las gane!</p> <p>CROSS FADE DE SONIDO AMBIENTAL DE LA CALLE, CON FX DE LLAVES, PUERTA QUE ABRE Y CIERRA.</p> <p>SE MANTIENE EN P/P FX DE CAJA Y APARECE EN S/P FX DE PISADAS EN ESCALONES HASTA ESCUCHARSE UN GRAN AZOTÓN DE CAJA EN EL SUELO.</p>

<p><u>CORTE DIRECTO</u> <u>INT. DÍA. CUARTO DE ISABEL.</u></p> <p>B/N. DESENFOCADO. CÁM SUBJETIVA. <i>HANDY CAM</i> O MINI TRIPIÉ CON ZOOM DE 18 mm, EN CONTRA PICADA SE OBSERVA DESDE EL INTERIOR DE LA CAJA AL MISMO TIEMPO QUE SE ABRE A ISABEL EN P/P SENTADA. TOMA EL CONTROL DEL TELEVISOR, PRENDE EL APARATO, DEJA EL CONTROL SOBRE LA CAMA Y SE AGACHA PARA TOMAR LAS ZAPATILLAS. 8”</p>	<p>ENTRA FX AL TOMAR EL CONTROL DE TV.</p> <p>FX: INTERRUPTOR DE TV Y SONIDO DE TELEVISIÓN EN S/P Y SE MANTIENE.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO</u> <u>INT. DÍA. CUARTO DE ISABEL.</u></p> <p>CÁM. FIJA A 90° EN PICADA, A UNA ALTURA DE 1.30 m CON ZOOM ENTRE LOS 18 mm Y 35 mm SE OBSERVA ENCUADRE EN <i>MEDIUM CLOSE UP</i> DE LAS PIERNAS HASTA LOS PIES DE ISABEL. SE QUITA SU CALZADO TOMA LAS ZAPATILLAS E INTENTA PONÉRSELAS. 24”</p>	<p>CONTINÚA EN S/P SONIDO TV.</p> <p>LOC 1. ¡Hay, no me quedan estas malditas zapatillas!</p> <p>FX: MOVIMIENTO DE LAS ZAPATILLAS EN LOS PIES.</p> <p>FX: TIMBRE EN DOS OCASIONES.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO</u> <u>INT. DÍA. CUARTO DE ISABEL.</u></p> <p>CÁM.FIJA A RAS DE PISO CON DISTANCIA A 1.50 m DEL MOTIVO, CON ZOOM MÁXIMO DE 55 mm, SE OBSERVA EN <i>MEDIUM CLOSE UP</i> LAS PIERNAS DE ISABEL. ARROJA DE</p>	<p>LOC 1. ¡Ya voy! (molesta).</p> <p>SE MANTIENE SONIDO DE TV EN S/P. ENTRAN EN P/P:</p>

<p>FORMA VIOLENTA UNA ZAPATILLA. TOMA SUS SANDALIAS, LAS COLOCA, SE PONE DE PIE Y CAMINA HACIA LAS ESCALERAS HASTA DESAPARECER. PERMANECE ENCUADRE DURANTE SEGUNDOS. 16”</p>	<p>FX: ZAPATILLA QUE CHOCA CONTRA EL PISO.</p> <p>FX: DE AMBAS SANDALIAS EN EL PISO Y PASOS QUE PASAN DE P/P A S/P.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO</u> <u>INT. DÍA. ESCALERAS Y PATIO DE CASA.</u></p> <p>CÁM. FIJA. EN MINI TRIPIÉ A UNA ALTURA NO MÁXIMA DE 15 cm CON ZOOM MÍNIMO DE 18 mm FRENTE A LAS ESCALERAS QUE APARECEN EN <i>LONG SHOT</i>.</p> <p>DESCIENDE ISABEL Y AL LLEGAR AL PISO SE CONVIERTE EN EL MOTIVO.</p> <p>(CUARO POR PASO) PANEÓ A LA IZQUIERDA MIENTRAS ELLA CAMINA HACIA LA PUERTA Y PASA DE <i>MEDIUM CLOSE UP</i> A <i>FULL SHOT</i>. 17”</p>	<p>EL SONIDO DE LA TV PASA A T/P.</p> <p>FX: DEL DESCENSO DE LAS SANDALIAS DE T/P HASTA P/P CUANDO LLEGAN ABAJO.</p> <p>LOC 1. ¿Asshh, quién será? (molesta).</p> <p>FX: DE LOS PASOS DE ISABEL DESDE S/P HASTA DESAPARECER CUANDO CAMINA HACIA LA PUERTA.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO EXT. DÍA. PUERTA.</u></p> <p>CÁM. FIJA. EN PICADA A 1.50 m DE ALTURA, CON ÁNGULO ENTRE 30° Y 45°, EN UN PLANO A DETALLE SE VE COMO ES ABIERTA LA PUERTA. SE SITÚA UNA INDIGENTE AFUERA. 3”</p>	<p>DESAPARECE SONIDO DE TV Y ENTRA AUDIO AMBIENTE DE LA CALLE EN S/P.</p> <p>FX: SONIDO DE LA PUERTA Y RECHINIDO DE PUERTA METÁLICA AL ABRIR.</p> <p><i>CROSS FADE</i> CUANDO SE VE LA INDIGENTE. ENTRA MÚSICA MELODRAMÁTICA EN S/P.</p>

<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. CALLE Y BANQUETA.</u></p> <p>CON TRIPIÉ A MISMA ALTURA, EN UN PLANO A DETALLE QUE INICIA CON LOS PIES DE LA INDIGENTE CON UN <i>ZOOM</i> DE 24 mm SE REALIZA UN <i>TILT UP</i> PARA PASAR EN <i>CLOSE UP</i> DESDE SUS PIES HASTA EL ROSTRO.</p> <p><i>ZOOM IN</i> PARA LLEGAR A UN <i>BIG CLOSE UP</i> DE SU MIRADA. 6”</p>	<p><i>MIX</i>: CON RÁFAGA AL REALIZAR <i>ZOOM</i> A LOS OJOS.</p> <p>SE MANTIENE MÚSICA MELODRAMÁTICA EN S/P Y SONIDO AMBIENTE EN T/P.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. DÍA. EXT. CALLE.</u></p> <p>TRIPÍE SITUADO A LA ALTURA DE LA CABEZA DE LA INDIGENTE APROXIMADAMENTE A 1.55 m.</p> <p><i>MEDIUM SHOT</i> DE ISABEL, QUIEN MUEVE UNA MANO EN SEÑAL DE NO Y CIERRA LA PUERTA. 3”</p>	<p><i>CROSS FADE</i> CON MÚSICA TRISTE.</p> <p><i>FX</i>: RECHINIDO DE PUERTA MIENTRAS SE CIERRA.</p> <p>SONIDO AMBIENTE T/P.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PATIO DE CASA DE ISABEL.</u></p> <p>CÁM. FIJA. A LA ALTURA DE LA TOMA 7. EN <i>LONG SHOT</i> LA PUERTA ES CERRRADA DESDE EL INTERIOR DEL PATIO Y AL MISMO TIEMPO SE OBSERVA COMO SE ALEJA LA INDIGENTE. PASA DE <i>MEDIUM SHOT</i> A PLANO AMERICANO Y DESAPARECE.</p> <p>SE CORTA LA TOMA POR LA PUERTA</p>	<p><i>FX</i>: RECHINIDO.</p> <p>LA MÚSICA DE FONDO PASA A P/P.</p>

<p>CERRADA Y AHÍ PERMANECE ENCUADRE DURANTE DOS SEGUNDOS. 5”</p>	
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PATIO DE CASA DE ISABEL.</u></p> <p>CÁM. FIJA, MISMA ALTURA DE LA TOMA ANTERIOR, CON ENFOQUE ENTRE 18 mm Y 35 mm, Y CON OBJETIVO HACIA EL INTERIOR DE LA CASA, SE OBSERVA A ISABEL ADENTRARSE.</p>	<p>SONIDO AMBIENTE Y MÚSICA FONDEAN.</p>
<p style="text-align: center;">SECUENCIA 2</p>	
<p><u>TRAN. CALLE Y FACHADA DE CASA EXT. DÍA.</u></p> <p>CÁM. FIJA. SITUADA EN <i>LONG SHOT</i> A 1.60 m DE ALTURA, CON LA FACHADA DE LA CASA DE ISABEL DE FRENTE.</p> <p>EL ZAGUÁN ES ABIERTO Y DEL INTERIOR SALE ELLA EN <i>FULL SHOT</i> CON UN BOTE DE BASURA QUE SITÚA DEBAJO DE LA BANQUETA, SUBE LA RAMPA Y CIERRA LA PUERTA. 22”</p>	<p>FX: SE ESCUCHA A LO LEJOS CAMPANA Y PITIDO DEL CAMIÓN DE LA BASURA. <i>MIX</i> CON SONIDO AMBIENTE DE LA CALLE.</p> <p>LOC 2. ¡La basura!</p> <p>FX: CUANDO SE ABRE Y SE CIERRA EL ZAGUÁN.</p> <p>FX: SE DEJA BOTE EN EL SUELO Y EFECTOS DE CARROS QUE PASAN.</p>

<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. CALLE. DÍA.</u></p> <p>MISMO ZOOM Y ALTURA DE TOMA ANTERIOR, EL MOTIVO PASA A SER EL CESTO DE BASURA, SE REALIZA <i>DOLLY IN</i> HASTA LLEGAR FRENTE A ÉL EN PLANO A DETALLE.</p> <p>CÁM. HACE MOVIMIENTO DE <i>TILT DOWN</i> MIENTRAS SE REALIZA EL <i>DOLLY</i>, PARA QUEDAR EN UNA POSICIÓN EN PICADA CON UN ÁNGULO DE 30°.</p> <p>LAS ZAPATILLAS SON EL NUEVO MOTIVO, SE SALEN DEL BOTE Y SE REALIZA <i>TILT UP</i> CUANDO CAMINAN HASTA PERDERSE DE VISTA. 23”</p>	<p>FX: CAMIÓN DE BASURA.</p> <p>ENTRA MÚSICA DE MISTERIO O INTRIGA EN P/P MIENTRAS SE REALIZA EL <i>DOLLY IN</i>.</p> <p>CUANDO SE OBSERVA EL MOVIMIENTO DE LAS ZAPATILLAS DENTRO DEL CESTO APARECE FX EN P/P (MOVIMIENTOS DE BOLSAS).</p> <p>MÚSICA DE ACCIÓN FONDEA CUANDO LAS ZAPATILLAS SE ALEJAN.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. CALLES. DÍA.</u></p> <p>PASOS DE ZAPATILLAS SOBRE BANQUETA.</p> <p>PASOS DE ZAPATILLAS JUNTO A UNA PARED.</p> <p>PASOS A RAS DE PISO CON MINITRIPIÉ SOBRE UNA CARRETERA EN <i>LONG SHOT</i>.</p> <p>PASOS EN EMPEDRADO QUE ESTÁ A LAS AFUERAS DE LAS PIRÁMIDES DE TEOTIHUACÁN. 40”</p> <p>NOTA. TODAS LAS TOMAS DE ZAPATILLAS REALIZANDO PASOS O CAMINATAS SE HARÁN EN <i>DOLLY IN</i> O <i>BACK</i> CON CÁM.</p>	<p><i>CROSS FADE</i> CON NUEVA MÚSICA QUE SERÁ EL <i>LEIT MOTIV</i> 1 CARACTERÍSTICO DE ALGUNAS CAMINATAS Y SE MANTIENE EN P/P, MEZCLADO CON AUDIO AMBIENTE.</p>

<p>FIJA A 90 cm DE DISTANCIA DEL PISO, CON UN ZOOM DE 24 mm E INCLINACIÓN EN PICADA DE 30° A 45°Y SE IDENTIFICARÁ EN EL RESTO DEL GUIÓN CON EL NOMBRE DE <u>TOMA FRONTAL.</u></p>	
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PIRÁMIDES DE TEOTIHUACÁN.</u></p> <p>CÁM. FIJA. A RAS DE SUELO SE OBSERVA EN P/P UNA POSTAL DE LA PIRÁMIDE DEL SOL EN <i>BIG LONG SHOT</i>, AL MISMO TIEMPO QUE LAS ZAPATILLAS APARECEN LATERALMENTE Y SE DETIENEN. 2”</p>	<p><i>LEIT MOVIT FONDEA.</i></p> <p>GOLPE MUSICAL CON FLAUTA DE LA ZONA.</p> <p><i>CROSS FADE EN S/P CON AUDIO AMBIENTE Y MÚSICA AD HOC AL LUGAR (TAMBORES O PREHISPÁNICA).</i></p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PIRÁMIDES DE TEOTIHUACÁN.</u></p> <p>EN TOMA CENITAL A <i>HANDY CAM</i> Y EN UN PLANO A DETALLE (<i>TIGHT SHOT</i>) SE PRESENCIA UN ACTO DE COMUNICACIÓN CON DIFERENTES MOVIMIENTOS ENTRE LAS ZAPATILLAS. 7”</p>	<p>SE MANTIENE AUDIO EN S/P.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PIRÁMIDES DE TEOTIHUACÁN.</u></p> <p>EN MISMO ENCUADRE QUE LA TOMA ANTE-ANTERIOR SE OBSERVA COMO CAMINAN HACIA LAS PIRÁMIDES. 9”</p>	<p>SUBE FONDO A P/P.</p>

<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PIRÁMIDES DE TEOTIHUACÁN.</u></p> <p>CÁM. FIJA O EN SU DEFECTO <i>HANDY CAM</i> A 1.65 m DE ALTURA, <i>ZOOM</i> DEL OBJETIVO A 18 mm EN <i>LONG SHOT</i>. EL MOTIVO SON LAS ZAPATILLAS Y SE SIGUE SU CAMINO CON <i>TILD DOWN</i> YA QUE ELLAS AVANZAN HASTA POSICIONARSE DEBAJO DE LA CÁMARA, QUEDANDO ÉSTA EN CENITAL Y CON UN PLANO A DETALLE. 9”</p>	<p><i>CROSS FADE</i> CON AUDIO AMBIENTE DEL LUGAR.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PIRÁMIDE DEL SOL.</u></p> <p>CÁM. FIJA. EN CONTRAPICADA, A RAS DE SUELO Y EN <i>BIG LONG SHOT</i> CON UN <i>TILD UP</i> LAS ZAPATILLAS OBSERVAN LA PIRÁMIDE DURANTE UNOS INSTANTES, HACIENDO UN <i>ZOOM IN</i> HASTA LA PUNTA. (CÁM. SUBJETIVA DE ZAPATILLAS A B/N). 9”</p>	<p><i>FX</i>: DE ALGO MAJESTOSO (EJEMPLO: ESTRELLITAS) O SORPRENDENTE.</p> <p>MÚSICA BAJA A S/P Y VUELVE A SUBIR MIENTRAS FONDEA CORTINILLA.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PASILLOS DE LAS PIRAMIDES.</u></p> <p>CON <i>HANDY CAM</i>. A RAS DE SUELO TOMAR 10 FOTOGRAMAS PARA SIMULAR EL MOVIMIENTO DE LA GENTE, PIES, NIÑOS, ETC. (REPRESENTA EL PELIGRO QUE SE VIVE EN ESE LUGAR PARA LAS ZAPATILLAS). 8”</p>	<p>DESAPARECE MÚSICA ABRUPTAMENTE. Y ENTRA NUEVA MELODÍA DE PELIGRO.</p> <p>RÁFAGAS CADA QUE ENTRA UN FOTOGRAMA.</p> <p><i>FX</i>: DE NIÑOS CORRIENDO, GENTE HABLANDO Y VOCIFERACIONES EN P/P Y SE MANTIENEN.</p>

<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PASILLOS DE LAS PIRÁMIDES.</u></p> <p>REGRESA ENCUADRE EN MINITRIPIÉ CON CÁM. FIJA A RAS DE SUELO (CÁM SUBJETIVA).</p> <p>EN UN PLANO A DETALLE DE UN PIE SE PRESENCIA COMO PATEA UNA DE LAS ZAPATILLAS. (EL ZAPATO TIENE QUE TAPAR EL OBJETIVO DE LA CÁMARA). 4”</p>	<p>FX: PASOS SOBRE PIEDRAS.</p> <p>CUANDO LA PANTALLA SE VA A NEGROS ENTRA FX DE ZAPATO GOLPEADO.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PASILLOS DE LAS PIRÁMIDES.</u></p> <p>CÁM. FIJA A RAS DE PISO, SE APRECIA COMO SALE ARRASTRADA LA ZAPATILLA Y ES PISADA POR LA MISMA PERSONA. 4”</p>	<p>FONDEA MÚSICA Y SOLO SE MANTIENEN FX DE PISADAS EN P/P.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PASILLOS DE LAS PIRÁMIDES.</u></p> <p>ESTANDO EN EL SUELO LA OTRA ZAPATILLA GIRA A SU ALREDEDOR PARA BUSCAR A SU COMPAÑERA.</p> <p>CÁM. SUBJETIVA. B/N. A RAS DE PISO Y EN EL MISMO SENTIDO QUE GIRÓ SE REALIZA UN <i>TONGUE</i> SOBRE SU EJE, SE DETIENE EL MOVIMIENTO Y SE REGRESA LIGERAMENTE EN SENTIDO OPUESTO, PARECE A LO LEJOS ENCONTRARLA Y SE REALIZA UN <i>ZOOM IN</i>. 8”</p>	<p>ENTRA MÚSICA DE INTRIGA.</p> <p>FX DE PIEDRAS SE MANTIENE.</p> <p>RÁFAGA AL REALIZAR <i>ZOOM IN</i>.</p>

<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PASILLOS DE LAS PIRÁMIDES.</u></p> <p>CÁM. FIJA. CON LAS MISMAS CARACTERÍSTICAS DE UNA <u>TOMA FRONTAL</u> SE REALIZA <i>TILT DOWN</i> CUANDO LA ZAPATILLA CAMINA HACIA LA EXTRAVIADA.</p> <p>SE REÚNEN Y REALIZAN MOVIMIENTOS DE INTERACCIÓN.</p> <p>SE VOLTEAN Y EMPRENDEN LA CAMINATA HACIA LA SALIDA, SE SIGUE SU TRAYECTORÍA CON <i>PANEO</i> Y <i>TILD UP</i>. 28”</p>	<p><i>CROSS FADE</i> CON MÚSICA ALEGRE Y SE MANTIENE EN P/P.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. A LAS AFUERAS DE PIRÁMIDES DE TEOTIHUACÁN.</u></p> <p>ENCUADRE A LAS AFUERAS CON CÁM. FIJA A RAS DE SUELO, EN MINITRIPIÉ. CON UN <i>BIG LONG SHOT</i> DE LA PIRÁMIDE DE LA LUNA.</p> <p>DE FRENTE SE PERCIBEN PASOS DE LAS ZAPATILLAS HACIA LA CÁMARA, PASAN A UN COSTADO Y DESAPARECEN. 5”</p>	<p>SE MANTIENE MÚSICA DE FONDO.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. A LAS AFUERAS DE PIRÁMIDES DE TEOTIHUACÁN.</u></p> <p>CON LAS MISMAS CARACTERÍSTICAS DEL ENCUADRE ANTERIOR GIRAR LA CÁM. 180° (DE ESPALDAS A LA PIRÁMIDE) Y SEGUIR LOS PASOS DE LAS ZAPATILLAS ALEJÁNDOSE. 6”</p>	<p>MÚSICA FONDEA.</p> <p>GOLPE MUSICAL DE SILVATO.</p>

<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. ATARDECER. A UN COSTADO DE LA CARRETERA.</u></p> <p>CÁM. FIJA. EN <u>TOMA FRONTAL</u>. SOBRE LA ACERA PINTADA DE BLANCO SE PERCIBEN A LO LEJOS LAS ZAPATILLAS, CAMINAN HASTA SITUARSE DEBAJO DE LA CÁM. SE REALIZA UN <i>TILT DOWN</i> PARA SEGUIR SU TRAYECTORIA. AHÍ EJECUTAN MOVIMIENTOS DE INTERACCIÓN. UNA SE RECUESTA SOBRE LA OTRA, COMO APARENTANDO CANSANCIO O SUEÑO.</p> <p><i>TILD UP</i> LENTO HACIA LA CARRETERA, SE PERCIBE A LO LEJOS EL HORIZONTE EN <i>LONG SHOT</i> HASTA SITUAR EL MOTIVO EN EL CIELO AZUL. 20”</p>	<p>ENTRA AUDIO AMIBIENTE.</p> <p>FX: DIFERENTES CARROS.</p> <p><i>CROSS FADE</i> CON MÚSICA TRISTE.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. ATARDECER. A UN COSTADO DE LA CARRETERA.</u></p> <p>EL MOTIVO SERÁ EL CIELO AZUL, INTENTANDO QUE QUEDE MUY PARECIDO AL DE LA FOTO.</p> <p><i>TIME LAPSE</i> (SE USA COMO TRANSICIÓN) DE ATARDECER A ANOCHECER.</p> <p><i>CROSS FADE</i> EN NEGROS. 12”</p>	<p>FONDEA MÚSICA.</p>
<p>SECUENCIA 3</p>	

<p><u>TRAN. EXT. DÍA. CARRETERA.</u></p> <p>CÁM.FIJA. LAS ZAPATILLAS, SE DESPIERTAN.</p> <p>PANEO Y <i>TILD UP</i> CUANDO COMIENZAN CAMINATA POR CARRETERA.</p> <p><i>ZOOM IN</i> A LETRERO QUE DICE MÉXICO. 18”</p>	<p><i>CROSS FADE</i> CON AUDIO AMBIENTE Y <i>FX</i> DE CARROS.</p> <p><i>RÁFAGA</i> CUANDO SE HACE <i>ZOOM IN</i> AL LETRERO.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. DIFERENTES CALLES.</u></p> <p>EN <u>TOMA FRONTAL</u>. 10 PASOS POR AVENIDA.</p> <p>10 PASOS POR TIERRA.</p> <p>10 PASOS POR OTRO TIPO DE PISO.</p> <p>16 PASOS JUSTO CUANDO ESTÁN DEBAJO O CERCA DEL ÁNGEL DE LA INDEPENDENCIA. 24”</p>	<p>ENTRA <i>LEIT MOVIT 2. MIX</i> CON <i>FX</i> DE CIUDAD, CARROS, CAMIONES, PERROS, ETC.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. ÁNGEL DE LA INDEPENDENCIA.</u></p> <p>CÁM FIJA. <u>TOMA FRONTAL</u>. SE APRECIA A LO LEJOS CUANDO SE VAN ACERCANDO LAS ZAPATILLAS.</p> <p>SUBEN HASTA LLEGAR FRENTE A LA CÁM.</p> <p>MIENTRAS SUBEN, CÁM. HACE <i>TILT DOWN</i></p>	<p><i>LEIT MOVIT 2</i> PASA A S/P Y FONDEA.</p>

<p>HASTA ENCONTRARSE EN PICADA CON <i>ZOOM</i> EN 18 mm. 9”</p>	
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. ÁNGEL DE LA INDEPENDENCIA.</u></p> <p>B/N. CÁM. SUBJETIVA. A RAS DE SUELO. EN UN <i>BIG LONG SHOT</i> SE APRECIA CON UN <i>TILT UP</i> DESDE EL PISO HASTA LA PUNTA DEL ÁNGEL.</p> <p>LA CÁM. QUEDA EN CONTRAPICADA Y SE REALIZA UN <i>ZOOM IN</i> A LA ESCULTURA. 4”</p>	<p><i>CROSS FADE</i> CON <i>FX</i> DE ALGO SORPENDENTE.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. ÁNGEL DE LA INDEPENDENCIA.</u></p> <p>CON MISMO ENCUADRE COMO CONCLUYÓ LA TOMA ANTE-ANTERIOR. LAS ZAPATILLAS SE DAN MEDIA VUELTA Y SE RETIRAN DEL LUGAR, LA CÁM. LAS SIGUE CON <i>TILT UP</i>. 7”</p>	<p><i>CROSS FADE</i> CON <i>LEIT MOVIT 2</i> Y AUDIO AMBIENTE DE CIUDAD.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. BANCAS DEL PASEO DE LA REFORMA.</u></p> <p>A RAS DE PISO. CÁM FIJA. CON ENCUADRE EN <i>LONG SHOT</i> DE BANCAS PINTORESCAS SOBRE PASEO DE LA REFORMA, CAPTURAR PASOS LATERALES Y FRONTALES DE ZAPATILLAS. (AL MENOS 5 ESCENOGRAFÍAS DIFERENTES).</p> <p>LA ÚLTIMA TOMA SE REALIZARÁ CON</p>	<p><i>LEIT MOVIT 2</i> SE MANTIENE EN P/P CON AUDIO AMBIENTE EN S/P.</p> <p>EN ÚLTIMA TOMA FONDEA <i>LEIT MOVIT 2</i>.</p>

<p>TRIPÍE A LA ALTURA DE <u>TOMA FRONTAL</u>, <i>TILT UP</i> MIENTRAS SE ALEJAN. 31”</p>	
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. MONUMENTO A LA REVOLUCIÓN.</u></p> <p><u>TOMA FRONTAL</u>. CÁM FIJA. <i>TILT DOWN</i> HASTA QUE LAS ZAPATILLAS SE SITUÁN DEBAJO DEL OBJETIVO E INTERACTÚAN. 9”</p>	<p>SUBE AUDIO AMBIENTE A P/P.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. MONUMENTO A LA REVOLUCIÓN.</u></p> <p>CÁM SUBJETIVA. B/N. A RAS DE SUELO <i>TILT UP</i> OBSERVANDO TODA LA ESTRUCTURA DEL MONUMENTO EN <i>BIG LONG SHOT</i>. 5”</p>	<p>ENTRA <i>FX</i> O RÁFAGA DE ALGO SORPRENDENTE.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. MONUMENTO A LA REVOLUCIÓN.</u></p> <p>CÁM. FIJA. EN <u>TOMA FRONTAL</u>, SE SIGUE CON <i>TILT DOWN</i> Y PANEÓ A LAS ZAPATILLAS QUE CAMINAN HASTA LLEGAR A LA SOMBRA, SE REALIZA UN <i>ZOOM IN</i> Y AHÍ DESCANSAN. 20”</p>	<p>SE MANTIENE AUDIO AMBIENTE EN P/P.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. MONUMENTO A LA REVOLUCIÓN.</u></p> <p>CÁM FIJA. MISMA POSICIÓN COMO INICIO TOMA ANTERIOR SE OBSERVA QUE LAS ZAPATILLAS DESPIERTAN Y SE RETIRAN DEL LUGAR.</p>	<p><i>CROSS FADE</i> CON NUEVA MÚSICA DE APRESURAMIENTO.</p>

<p>MIENTRAS CAMINAN <i>PANEO</i> Y <i>TILD UP</i> HASTA PERDERLAS. 10”</p>	
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. AVENIDAS, ALAMEDA CENTRAL, BELLAS ARTES, TORRE LATINO, CALLES DEL CENTRO.</u></p> <p>RETOMAR FOTOS DE PASOS ANTERIORES.</p> <p>EN <u>TOMA FRONTAL.</u> CON <i>DOLLY BACK</i> CAPTURAR PASOS EN LA LOSETA DE BELLAS ARTES.</p> <p>CAPTURAR FOTOGRAMAS DE LUGARES EMBLEMÁTICOS DEL CENTRO PARA PONER IMÁGENES SUPERPUESTAS A MANERA DE ELIPSIS. 18”</p>	<p>ENTRA <i>LEIT MOVIT 3</i> DE ESTA CAMINATA.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PLANCHA DEL ZÓCALO.</u></p> <p>CÁM. FIJA. A MISMA ALTURA DE <u>TOMA FRONTAL.</u> DE ESPALDAS A LAS ZAPATILLAS, SEGUIRLAS CON <i>TILD UP.</i> EN EL FONDO ESTARÁ LA PLANCHA DEL ZÓCALO Y EL ASTA BANDERA. 10”</p>	<p><i>CROSS FADE</i> DE <i>LEIT MOVIT 2</i> CON MÚSICA AD HOC AL ENTORNO (ORGANILLERO DE LA ZONA CENTRO).</p> <p><i>MIX</i> CON AUDIO AMBIENTE.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PLANCHA DEL ZÓCALO.</u></p> <p><u>TOMA FRONTAL.</u> CON CÁM. FIJA. <i>DOLLY BACK</i>, HASTA QUE SE PARAN LAS ZAPATILLAS. LA CÁM. SE COLOCA EN CENITAL. 7”</p>	<p>SE MANTIENE MÚSICA.</p>

<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PLANCHA DEL ZÓCALO.</u></p> <p>B/N. CÁM. SUBJETIVA. A RAS DE PISO. EN CONTRAPICADA Y <i>LONG SHOT</i>, REALIZAR <i>TILD UP</i> Y <i>ZOOM IN</i> HACIA EL ASTA BANDERA. 5”</p>	<p>FONDEA MÚSICA A T/P Y ENTRA EN P/P <i>FX</i> DE BANDERA QUE ES MOVIDA POR EL AIRE.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PLANCHA DEL ZÓCALO.</u></p> <p>B/N. CÁM. SUBJETIVA. A RAS DE PISO CON MINITRIPIÉ HACER <i>TONGUE</i> MIENTRAS LAS ZAPATILLAS GIRAN A SU ALREDEDOR OBSERVANDO. 8”</p>	<p>REGRESA MÚSICA DE ORGANILLERO A P/P.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PLANCHA DEL ZÓCALO.</u></p> <p>EN LA MISMA DIRECCIÓN DE LA TOMA ANTERIOR SE VAN A ROTAR UNA SERIE DE IMÁGENES EN B/N. CAPTURADAS A RAS DE SUELO. 10 Ó 15 IMÁGENES.</p> <p>LA ÚLTIMA IMAGEN DEBEN SER UNOS PIES DESCALZOS. REALIZAR <i>ZOOM IN</i>. 10”</p>	<p>SE MATIENE MÚSICA.</p> <p>RÁFAGAS CADA CAMBIO DE IMAGEN.</p> <p><i>FX</i>: DE GENTE Y BULLICIO.</p> <p>RÁFAGA MÁS INTENSA EN EL <i>ZOOM IN</i>.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PLANCHA DEL ZÓCALO.</u></p> <p>EN <u>TOMA FRONTAL</u> COMO QUEDÓ EN TOMA ANTE-ANTERIOR, LAS ZAPATILLAS CAMINAN HACIAS LOS PIES DESCALZOS,</p>	<p>ENTRA MÚSICA ALEGRE DURANTE EL ENCUENTRO. <i>CROSS FADE</i> CON <i>LEIT MOVIT 2</i> AL SER RECHAZADAS.</p>

<p>SEGUIDAS POR UN <i>TILT UP</i>.</p> <p>EN <i>FULL SHOT</i> SE APRECIA COMO EL HOMBRE SENTADO Y DESCALZO LAS DESPRECIA, LAS ZAPATILLAS SE DAN MEDIA VUELTA Y SE RETIRAN SIGUIÉNDOLES CON UN <i>PANEO</i>. 11”</p>	
<p><u>TRAN. EXT. TARDE-NOCHE. ESTACIÓN DEL METRO SAN LÁZARO.</u></p> <p>EN <u>TOMA FRONTAL</u> A ESPALDAS DE LAS ZAPATILLAS, <i>DOLLY IN</i> CUANDO CAMINAN SOBRE LA PLANCHA DEL ZÓCALO.</p> <p>PASOS SOBRE BANQUETA A LAS CERCANÍAS DEL METRO SAN LAZARO.</p> <p>LAS ZAPATILLAS SE LLEGAN A LA CÁM. QUE SON <i>TILD UP</i> LLEGA A CENITAL. INTERACTUAN ENTRE SÍ, DE PRONTO ESCUCHAN UN SONIDO ESTRUENDOSO. 18”</p>	<p>SE MANTIENE <i>LEIT MOVIT 2</i>.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. NOCHE. ESTACIÓN DEL METRO SAN LÁZARO.</u></p> <p>CÁM. SUBJETIVA. B/N. A RAS DE PISO. VOLTEAN A LA IZQUIERDA, DERECHA, DE ESPALDAS Y HACIA ARRIBA. 4 FOTOS. EN <i>HANDY CAM</i> O TRIPIÉ EN CONTRAPICADA CAPTURAR CON <i>PANEO</i> LAS TOMAS QUE SEAN POSIBLES DE CUANDO PASA EL METRO Y CÓMO DESAPARCE. ENCUADRE EN <i>LONG SHOT</i>. 7”</p>	<p>DESAPARECE <i>LEIT MOVIT 2</i> ABRUPTAMENTE POR GOLPE MUSICAL DE BATERIA.</p> <p><i>FX</i>: DE CARROS Y CIUDAD.</p> <p><i>FX</i>: DE CUANDO PASA EL METRO.</p>

<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. NOCHE. ESTACIÓN DEL METRO SAN LÁZARO.</u></p> <p>EN <u>TOMA FRONTAL.</u> CÁM. FIJA. ENCUADRE IGUAL AL DE TOMA ANTE-ANTERIOR.</p> <p>LAS ZAPATILLAS CAMINAN HACIA EL METRO. CON <i>TILT UP</i> Y <i>PANEO</i> SE SIGUEN LOS PASOS. 11”</p>	<p>ENTRA <i>LEIT MOVIT 2 MIX</i> CON AUDIO AMBIENTE Y FONDEA.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. INT. NOCHE. INTERIOR DEL METRO.</u></p> <p>EN <u>TOMA FROTAL.</u> <i>HANDY CAM.</i> EN PICADA, SE TOMA A LAS ZAPATILLAS SUBIENDO LAS ESCALERAS.</p> <p>CUANDO HAN SUBIDO, SEGUIRLAS CON <i>PANEO</i> Y <i>DOLLY BACK</i> MIENTRAS CAMINAN POR LOS ANDENES HASTA SITUARSE FRENTE A LAS VÍAS, DONDE ESPERAN LA LLEGADA DEL METRO. 15”</p>	<p>DESAPARECE <i>LEIT MOVIT 2 Y</i> ENTRA AUDIO AMBIENTE.</p> <p><i>FX:</i> DE ARRIBO DE METRO.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. INT. NOCHE. ANDENES DEL METRO.</u></p> <p>CÁM. SUBJETIVA. B/N. CON MINITRIPIÉ A RAS DE PISO CON CÁM. FIJA. CAPTURAR EN SERIE ARRIBO DEL METRO HASTA DETENERSE Y ABRIR LA PUERTA. 12”</p>	<p>CONTINÚAN PALABRAS Y AUDIO AMBIENTE.</p> <p><i>FX:</i> LLEGADA DEL METRO Y SONIDO DE CUANDO ABRE Y CIERRA LAS PUERTAS.</p>

<p><u>CORTE DIRECTO. INT. NOCHE. VAGÓN DEL METRO.</u></p> <p>HANDY CAM. DESDE INTERIOR DEL VAGÓN CON LA PUERTA CERRADA SE REALIZA UN <i>TILT DOWN</i> Y <i>PANEO</i> MIENTRAS LAS ZAPATILLAS CAMINAN HACIA UNA ESQUINA PARA DESCANSAR. 20”</p>	<p>FX: MEGAFONÍA 1. “Próxima estación...”</p> <p>SE MANTIENE SONIDO AMBIENTE Y TRAYECTO DEL METRO EN S/P.</p>
<p>SECUENCIA 4</p>	
<p><u>TRANS. INT. DÍA. ANDEN DEL METRO.</u></p> <p>HANDY CAM. LA IMAGEN REGRESA DE NEGROS ENFOCA NUEVAMENTE LAS ZAPATILLAS QUE PERMANECEN COMO EN TOMA ANTERIOR.</p> <p>CON PANEO SE SIGUEN SUS PASOS. SE SITÚAN FRENTE A LA PUERTA, <i>TILT UP</i> MIENTRAS SE ABREN LAS PUERTAS.</p> <p>FUERA DEL ANDÉN CAPTURAR CIERRE DE PUERTAS Y AVANCE DEL METRO. 10”</p>	<p>AUDIO AMBIENTE DEL VAGÓN MIENTRAS AVANZA EL METRO.</p> <p>FX: BULLICIO Y MOCHEDUMBRE.</p> <p>FX: CUANDO LA PUERTA ABRE Y CIERRA.</p>
<p><u>BARRIDO. EXT. DÍA ESTACIÓN COPILCO.</u></p> <p>CÁM. FIJA. <u>TOMA FRONTAL.</u> PICADA A 45°. SE PERCIBE CUANDO LAS ZAPATILLAS SUBEN LAS ESCALERAS DEL METRO.</p>	<p>CROSS FADE DE AMBIENTE DEL METRO, CON SONIDOS DE LAS AFUERAS EN S/P.</p> <p>ENTRA EN P/P <i>LEIT MOVIT 4.</i></p>

<p>CON <i>PANEO</i> Y <i>TILT UP AND DOWN</i> SE SIGUE SU CAMINO HASTA PERDERSE DE VISTA. 15”</p>	
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. EN LAS CERCANÍAS DE C.U.</u></p> <p>CÁM. FIJA. A RAS DE PISO. EN <i>LONG SHOT</i> SE APRECIA COMO LAS ZAPATILLAS CAMINAN DE FRENTE HACIA LA CÁM. EN CALLES CERCANAS A C.U.</p> <p>LA CÁM. GIRA 180° Y CAPTURAR CÓMO SE ALEJAN. 15”</p>	<p>SE MATIENE <i>LEIT MOVIT 4 MIX</i> CON AUDIO AMBIENTE.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. EN INTERIOR DE C.U.</u></p> <p>CON CÁM. FIJA A ALTURA DE 30 cm. CAPTURAR CON <i>TILT DOWN</i> PASOS HASTA QUE LA CÁM. QUEDA EN CENITAL Y LAS ZAPATILLAS PASAN POR DEBAJO.</p> <p>GIRAR 180° SOBRE MISMO EJE Y CAPTURAR EL AVANCE CON <i>TILD UP</i>.</p> <p>CÁM. FIJA. A RAS DE PISO. EN UN <i>LONG SHOT</i> SE APRECIA DE FONDO LA FACHADA DE LA FACULTAD DE MEDICINA Y LAS ZAPATILLAS CAMINAN DE FRENTE HASTA SALIR DEL ENCUADRE. 13”</p>	<p>SE MATIENE <i>LEIT MOVIT 4 MIX</i> CON AUDIO AMBIENTE.</p> <p><i>FX</i>: GENTE HABLANDO EN S/P.</p>

<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. EN INTERIOR DE C.U.</u></p> <p><u>TOMA FRONTAL. DOLLY IN</u> A ESPALDAS DE LAS ZAPATILLAS QUE CAMINAN EN LAS ISLAS, HASTA QUE SE FRENAN.</p> <p>LAS ZAPATILLAS INTERACTÚAN. ACTO SEGUIDO CAMINAN. CON CÁM. FIJA, PANEAO Y TILT UP SE LES SIGUE HASTA PERDERSE. 22”</p>	<p>SUBE VOLUMEN DE LEIT MOVIT 4.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. EN ISLAS DE C.U.</u></p> <p>EN B/N. CÁM. SUBJETIVA. CAPTURAR ALREDEDOR DE 10 FOTOGRAMAS EN DIFERENTES ENCUADRES DE DIVERSOS PIES, TODAS LAS TOMAS A RAS DE PISO EN LAS ISLAS. 28”</p>	<p>SE MATIENE LEIT MOVIT 4.</p> <p>ENTRAN RÁFAGAS CADA QUE APARECE UN FOTOGRAMA.</p>
<p><u>TRAN. DÍA. ISLAS, BIBLIOTECA CENTRAL, RECTORÍA DE C.U. Y AVENIDA INSURGENTES.</u></p> <p>CON <u>TOMA FRONTAL DOLLY IN</u> EN SIGUIENTES ESCENARIOS:</p> <p>PASOS EN PASTO.</p> <p>PASOS POR RECTORÍA.</p> <p>CÁM. FIJA. TILT UP SEGUIR ZAPATILLAS ALEJÁNDOSE POR INSURGENTES. 27”</p>	<p>CROSS FADE CON LEIT MOVIT 5 O MÚSICA TRISTE.</p>

<p><u>TRAN. EXT. TARDE. AVENIDA EDUARDO MOLINA.</u></p> <p>CÁM. FIJA. TRIPIÉ A 50 cm, OBJETIVO HORIZONTAL Y EN <i>LONG SHOT</i>.</p> <p>DESDE EL OTRO EXTREMO DE LA AVENIDA HACER <i>ZOOM IN</i> HACIA LAS ZAPATILLAS. 4”</p>	<p><i>CROSS FADE</i> CON AUDIO AMBIENTE DE CALLE.</p> <p><i>FX</i>: CARROS A GRAN VELOCIDAD.</p> <p>RÁFAGA CUANDO SE REALIZA <i>ZOOM IN</i>.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. TARDE. AVENIDA EDUARDO MOLINA.</u></p> <p><u>TOMA FRONTAL.</u> CÁM. FIJA. CON ÁNGULO EN PICADA DE 45° SE PERCIBE A LAS ZAPATILLAS Y SUS INTENTOS POR CRUZAR LA AVENIDA.</p> <p>CON UN <i>TILD UP</i> SE VE COMO BAJA DE LA BANQUETA LA ZAPATILLA DERECHA Y ACTO SEGUIDO ES ATROPELLADA POR UN CARRO.</p> <p>EN UN PLANO A DETALLE SE OBSERVA LA LLANTA DEL CARRO CUANDO GIRA Y SE RETIRA.</p> <p>CON ENCUADRE DE <u>TOMA FRONTAL</u>. LA OTRA ZAPATILLA DA UN PASO BAJA DE LA BANQUETA Y AUXILIA A SU COMPAÑERA HASTA QUE REACCIONA.</p> <p>CÁM. EN MISMA POSICIÓN SE SIGUE CON <i>PANEO</i> SU TRAYECTORIA HASTA PERDERSE DE VISTA. 19”</p>	<p>BAJA AUDIO AMBIENTE A S/P. <i>CROSS FADE</i> CON CORTINILLA DE ALERTA.</p> <p><i>FX</i>: DEL MOTOR DEL CARRO QUE ATROPELLA A ZAPATILLA.</p> <p><i>FX</i>: SONIDOS DE ZAPATILLAS CUANDO SON ATROPELLDAS.</p> <p>DESPUÉS DEL <i>FX</i>, APARECE MÚSICA TRISTE Y SE MANTIENE.</p>

<p><u>CROSS DISSOLVE. EXT. TARDE-NOCHE.</u> <u>CALLE.</u></p> <p><i>TIME LAPSE</i> DE NUBES.</p> <p><u>TOMA FRONTAL. DOLLY BACK.</u> PASOS DE ZAPATILLAS HASTA QUE PARAN E INTERACTÚAN. 12”</p>	<p>SE MANTIENE ÚLTIMA MELODÍA <i>MIX</i> CON AUDIO AMBIENTE.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. TARDE-NOCHE.</u> <u>CALLE.</u></p> <p>CÁM. SUBJETIVA. B/N. EN <i>LONG SHOT</i> A RAS DE SUELO Y EN CONTRAPICADA, CON UN <i>TILT UP</i> LAS ZAPATILLAS OBSERVAN UN GRAN POSTE DE LUZ. 3”</p>	<p>SE MANTIENE ÚLTIMA MELODÍA <i>MIX</i> CON AUDIO AMBIENTE.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. TARDE-NOCHE.</u> <u>CALLE.</u></p> <p>CON MISMO ENCUADRE DE TOMA ANTE-ANTERIOR SE SIGUEN SUS PASOS CON UN <i>TILD UP</i> Y PANEIO HASTA LLEGAR DEBAJO DEL POSTE, AHÍ SE ACOMODA UNA SOBRE LA OTRA Y SE VA A NEGROS CON <i>ZOOM IN</i>. 12”</p>	<p>FONDEA MÚSICA.</p>
<p><u>CROSS DISSOLVE. CORTE DIRECTO. EXT. MADRUGADA. CALLE.</u></p> <p>CÁM. EN MISMA POSICIÓN QUE TOMA ANTERIOR SE OBSERVA COMO LAS ZAPATILLAS SE MUEVEN. DESPIERTAN AL</p>	<p>ENTRA AUDIO AMBIENTE.</p> <p><i>FX</i>: GALLO Y PERROS.</p> <p><i>FX</i>: PITIDO DEL TREN A LO LEJOS EN T/P.</p>

<p>SENTIR VIBRACIONES, SE RETIRAN DEL POSTE Y CON <i>TILT UP</i> Y <i>PANEO</i> SE LES SIGUE HASTA PERDERSE DE VISTA. 14”</p>	
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. VÍAS DEL TREN.</u></p> <p>CÁM. FIJA. <u>EN TOMA FRONTAL.</u> SEGUIR CON <i>TILT DOWN</i> PASOS SOBRE EMPEDRADO.</p> <p>CUANDO LAS ZAPATILLAS CRUZAN LAS VÍAS SEGUIRLES CON <i>TILD UP</i> Y <i>PANEO</i>. 15”</p>	<p>SE MANTIENE AUDIO AMBIENTE.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. VÍAS DEL TREN.</u></p> <p><u>TOMA FRONTAL.</u> <i>DOLLY BACK</i>. LARGA CAMINATA SOBRE VÍAS. 40”</p>	<p><i>CROSS FADE</i> CON MÚSICA MUY MELANCÓLICA.</p> <p><i>CROSS FADE</i> CON MÚSICA DE PELIGRO <i>MIX</i> CON <i>FX</i> DE TREN A LO LEJOS.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. VÍAS DEL TREN.</u></p> <p>CON <i>HANDY CAM</i>. EN <i>LONG SHOT</i>. CAPTURAR AL TREN DESDE LEJOS HASTA APROXIMARSE LO MÁS POSIBLE AL OBJETIVO.</p> <p><i>HANDY CAM</i>. CON ÁNGULO EN PICADA DE 30°. EL TREN PASA ENCIMA DE LAS ZAPATILLAS Y DESAPARECE. 20”</p>	<p><i>FX</i> DE TREN PASA A P/P Y AL MISMO TIEMPO QUE SE RETIRA FONDEA JUNTO CON LA MÚSICA.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. VÍAS DEL TREN.</u></p> <p>CÁM FIJA. A RAS DE PISO LAS ZAPATILLAS PASAN A UN COSTADO DEL LENTE.</p>	<p><i>CROSS FADE</i> CON NUEVA MÚSICA O <i>LEIT MOVIT 6</i>.</p>

<p>GIRO DE CÁM. 180° Y SEGUIR SU TRAYECTORIA DE ESPALDAS. 7”</p>	
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. VÍAS DEL TREN.</u></p> <p><u>TOMA FRONTAL. DOLLY BACK.</u> DE PASOS.</p> <p>PASAN A LADO DE UNOS PIES DESCALZOS, Y SIGUEN SU CAMINO.</p> <p>SE DETIENEN E INTERACTÚAN. Y REGRESAN HACIA LOS PIES, SIGUIÉNDOLES CON DOLLY IN. 20”</p>	<p>SE MANTIENE LEIT MOVIT 6 EN P/P MIX CON AUDIO AMBIENTE EN S/P.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. VÍAS DEL TREN.</u></p> <p>CÁM. FIJA. TRIPIÉ A 50 cm. EN FULL SHOT SE OBSERVA QUE LA INDIGENTE SE LOS PONE Y SE LEVANTA HASTA SALIR DE CUADRO. 11”</p>	<p>LEIT MOVIT 6 FONDEA. EN P/P SE ESCUCHA AUDIO AMBIENTE Y FX CUANDO SE PONE LAS ZAPATILLAS.</p>
<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. VÍAS DEL TREN.</u></p> <p>HANDY CAM. CON ENCUADRE A DETALLE REALIZAR TILT UP DE INDIGENTE DESDE LOS PIES HASTA EL ROSTRO.</p> <p>TOMAR UN FOTOGRAMA POR PASO. 8”</p>	<p>DESAPARECE AUDIO AMBIENTE.</p> <p>CROSS FADE NUEVO TEMA MUSICAL EN P/P.</p>

<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. VÍAS DEL TREN.</u></p> <p>CÁM. FIJA. A 50 cm. CON ZOOM A 28 mm. CAPTURAR COMO SE ALEJA LA INDIGENTE POR LAS VÍAS COMENZANDO CON <i>FULL</i> <i>SHOT</i> EN P/P Y CULMINAR CON T/P EN <i>LONG</i> <i>SHOT</i>. 20''</p>	<p>SE MANTIENE ÚLTIMO TEMA EN P/P.</p> <p><i>MIX FX</i> DE TREN A LO LEJOS. DE ESTAR EN T/P AL FINAL DE TOMA LLEGA A P/P.</p> <p><i>FADE OUT</i>.</p>
---	---

3.8. Guión de edición

SECUENCIA	NO DE TOMA	VIDEO	AUDIO	DURACIÓN APROX. DE TOMAS	TIEMPO TOTAL	NO. DE FOTOS	NO. TOTAL DE FOTOS
Créditos de entrada							
		<u>CORTE DIRECTO. EXT. DIVERSOS ESCENARIOS.</u> CON 20 FOTOS DE DIFERENTES MONUMENTOS DE LA CIUDAD MOSTRARLOS RAPIDAMENTE CON UNA DURACIÓN MÁXIMA DE 4 CUADROS POR SEGUNDO CADA UNO. 9"	<i>FADE IN.</i> FX: DE CÁM. FOTOGRÁFICA TOMANDO FOTOS EN SERIE.	9"	9"	33	33
		<u>CORTE DIRECTO.</u> ENTRA IMAGEN DE BATERÍA AGOTADA. 2" PASA A NEGROS.	FX: QUITAR BATERIA DE CÁM Y FLASH CARGANDO.	9"	18"	1	34
		<u>TRAN. BARRIDO EFECTO LENTE DE CÁM. FACHADA DE RECTORÍA DE CIUDAD UNIVERSITARIA.</u> ENTRA IMAGEN DE RECTORIA CON ZOOM Y TRAN. 4"	FX: RÁGAGA CADA QUE HAY UN ACERCAMIENTO.	4"	22"	1	35
		<u>TRAN. DISSOLVE. TORRES DE LA FES ARAGÓN.</u> ENTRA IMAGEN DE TORRES CON LETRAS DORADAS: "FES ARAGÓN". 2"	FX: GOLPE MUSICAL.	3"	25"	1	36
		<u>TRAN. DISSOLVE. CÁMARA FOTOGRÁFICA.</u> ENTRA IMAGEN DE CÁMARA EN PLANO A DETALLE CON LETRAS BLANCAS: "PRODUCCIONES MOTION". 5"	FX: RÁFAGA O GOLPE MUSICAL.	5"	30"	1	37

		<u>TRAN. BARRIDO. TÍTULO</u>					
		ENTRA TÍTULO LETRA POR LETRA: "EN EL CAMINO".	CROSS FADE CON LEIT MOVIT 2 Y FONDEA.	13"	43"	1	38
		SE VA A NEGROS. 13"					
TOTAL					43"		38
SECUENCIA 1							
1		<u>INT. UNA CAJA OSCURA.</u>	FADE IN.				
	1	FADE IN. CÁM. FIJA EN NEGROS. (CÁM. SUBJETIVA SIEMPRE EN B/N, SIMULA VISTA DE ZAPATILLAS). 45"	SONIDO AMBIENTAL, CON FX DE LLAVES.				
			LOC 1. CON FX (REVER), SIMULANDO QUE ISABEL HABLA EN SU INTERIOR.				
			LOC 1. ¡Ni se lo esperaba, pobre mensa, se las gané!	45"	45"	1	1
			SE MANTIENE EN P/P FX DE CAJA Y APARECE EN S/P FX DE PISADAS EN ESCALONES HASTA ESCUCHARSE UN GRAN AZOTÓN DE CAJA EN EL SUELO.				
1	2	<u>CORTE DIRECTO INT. DÍA. CUARTO DE ISABEL.</u>	ENTRA FX AL TOMAR EL CONTROL DE TV.				
		B/N. DESENFOCADO. CÁM SUBJETIVA. HANDY CAM O MINI TRIPIÉ CON ZOOM DE 18 mm, EN CONTRA PICADA SE OBSERVA DESDE EL INTERIOR DE LA CAJA AL MISMO TIEMPO QUE SE ABRE A ISABEL EN P/P SENTADA. TOMA EL CONTROL DEL	FX: INTERRUPTOR DE TV Y SONIDO DE TELEVISIÓN EN S/P Y SE MANTIENE.	8"	53"	282	283

		TELEVISOR, PRENDE EL APARATO, DEJA EL CONTROL SOBRE LA CAMA Y SE AGACHA PARA TOMAR LAS ZAPATILLAS. 8"					
1	3	<u>CORTE DIRECTO INT. DÍA. CUARTO DE ISABEL.</u> CÁM. FIJA A 90° EN PICADA, A UNA ALTURA DE 1.30 m CON ZOOM ENTRE LOS 18 mm Y 35 mm SE OBSERVA ENCUADRE EN <i>MEDIUM CLOSE UP</i> DE LAS PIERNAS HASTA LOS PIES DE ISABEL. SE QUITA SU CALZADO TOMA LAS ZAPATILLAS E INTENTA PONÉRSELAS. 24"	CONTINÚA EN S/P SONIDO TV. LOC 1. ¡Hay, no me quedan estas malditas zapatillas! FX: MOVIMIENTO DE LAS ZAPATILLAS EN LOS PIES. FX: TIMBRE EN DOS OCASIONES.	24"	56"	204	487
1	4	<u>CORTE DIRECTO INT. DÍA. CUARTO DE ISABEL.</u> CÁM. FIJA A RAS DE PISO CON DISTANCIA A 1.50 m DEL MOTIVO, CON ZOOM MÁXIMO DE 55 mm, SE OBSERVA EN <i>MEDIUM CLOSE UP</i> LAS PIERNAS DE ISABEL. ARROJA DE FORMA VIOLENTA UNA ZAPATILLA. TOMA SUS SANDALIAS, LAS COLOCA, SE PONE DE PIE Y CAMINA HACIA LAS ESCALERAS HASTA DESAPARECER. PERMANECE ENCUADRE DURANTE SEGUNDOS. 16"	LOC 1. ¡Ya voy! (molesta). SE MANTIENE SONIDO DE TV EN S/P. ENTRAN EN P/P: FX: ZAPATILLA QUE CHOCA CONTRA EL PISO. FX: DE AMBAS SANDALIAS EN EL PISO Y PASOS QUE PASAN DE P/P A S/P.	16"	1' 12"	285	772
1	5	<u>CORTE DIRECTO EXT. DÍA. PUERTA.</u> CÁM. FIJA. EN PICADA A 1.50 m DE ALTURA, CON ÁNGULO ENTRE 30° Y 45°, EN UN PLANO A DETALLE SE VE COMO ES ABIERTA LA PUERTA. SE SITUÁ	DESAPARCE SONIDO DE TV Y ENTRA AUDIO AMBIENTE DE LA CALLE EN S/P. FX: SONIDO DE LA PUERTA Y RECHINIDO DE	3"	1' 15"	33	805

		UNA INDIGENTE AFUERA. 3"	AL ABRIR. <i>CROSS FADE</i> CUANDO SE VE LA INDIGENTE. ENTRA MÚSICA MELODRAMÁTI- CA EN S/P.				
1	6	<u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. CALLE Y BANQUETA.</u> CON TRIPIÉ A MISMA ALTURA, EN UN PLANO A DETALLE QUE INICIA CON LOS PIES DE LA INDIGENTE CON UN <i>ZOOM</i> DE 24 mm SE REALIZA UN <i>TILT UP</i> PARA PASAR EN <i>CLOSE UP</i> DESDE SUS PIES HASTA EL ROSTRO. <i>ZOOM IN</i> PARA LLEGAR A UN <i>BIG CLOSE UP</i> DE SU MIRADA. 6"	<i>MIX:</i> CON RÁFAGA AL REALIZAR <i>ZOOM</i> A LOS OJOS. SER MANTIENE MÚSICA MELODRAMÁTI- CA EN S/P Y SONIDO AMBIENTE EN T/P.	6"	1' 21"	57	862
1	7	<u>CORTE DIRECTO. EXT. CALLE.</u> TRIPÍE SITUADO A LA ALTURA DE LA CABEZA DE LA INDIGENTE APROXIMADAMENTE A 1.55 m. <i>MEDIUM SHOT</i> DE ISABEL, QUIEN MUEVE UNA MANO EN SEÑAL DE NO Y CIERRA LA PUERTA. 3"	<i>CROSS FADE</i> CON MÚSICA TRISTE. <i>FX:</i> RECHINIDO DE PUERTA MIENTRAS SE CIERRA. SONIDO AMBIENTE T/P.	3"	1' 24"	51	913

1	8	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PATIO DE LA CASA DE ISABEL.</u></p> <p>CÁM. FIJA. A LA ALTURA DE LA TOMA 7. EN <i>LONG SHOT</i> LA PUERTA ES CERRRADA DESDE EL INTERIOR DEL PATIO Y AL MISMO TIEMPO SE OBSERVA COMO SE ALEJA LA INDIGENTE. PASA DE <i>MEDIUM SHOT</i> A PLANO AMERICANO Y DESAPARECE.</p> <p>SE CORTA LA TOMA POR LA PUERTA CERRADA Y AHÍ PERMANECE ENCUADRE DURANTE DOS SEGUNDOS. 5”</p>	<p>FX: RECHINIDO.</p> <p>LA MÚSICA DE FONDO DESAPARECE ABRUPTAMENTE CUANDO APARECE FX DE PUERTA METÁLICA CERRADA.</p> <p>SONIDO AMBIENTE PASA A S/P.</p>	5”	1’ 29”	72	985
SECUENCIA 2							
2 <u>CALLE Y PIRAMIDES. EXT. DÍA Y NOCHE</u>	9	<p><u>TRAN. INT. DÍA. CASA DE ISABEL</u></p> <p>CÁM. FIJA. EN <i>LONG SHOT</i> SE APRECIA COMO ISABEL SE ACERCA AL PATIO TRASERO Y DEPOSITA LAS ZAPATILLAS EN UN BOTE DE BASURA. 4”</p>	<p>FX: PASOS DE ISABEL CON SANDALIAS Y RUIDO PRODUCIDO POR LAS SANDALIAS INTRODUCIDAS AL CESTO</p>	4”	1’ 33”	32	1017
2	10	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. CALLE. DÍA.</u></p> <p>CÁM. FIJA. SITUADA EN <i>LONG SHOT</i> A 1.60 m DE ALTURA, CON LA FACHADA DE LA CASA DE ISABEL DE FRENTE. EL MOTIVO PASA A SER EL CESTO DE BASURA, SE REALIZA <i>DOLLY IN</i> HASTA LLEGAR FRENTE A ÉL EN PLANO A DETALLE. CÁM. HACE MOVIMIENTO DE <i>TILT DOWN</i> MIENTRAS SE REALIZA EL <i>DOLLY</i>, PARA QUEDAR EN UNA</p>	<p>FX: SE ESCUCHA A LO LEJOS CAMPANA Y PITIDO DEL CAMIÓN DE LA BASURA. <i>MIX</i> CON SONIDO AMBIENTE DE LA CALLE.</p> <p>LOC 2. ¡La basura!</p> <p>ENTRA MÚSICA DE MISTERIO O INTRIGA EN P/P MIENTRAS SE REALIZA EL <i>DOLLY IN</i>.</p>	23”	1’ 56”	133	1150

		<p>POSICIÓN EN PICADA CON UN ÁNGULO DE 30°. LAS ZAPATILLAS SON EL NUEVO MOTIVO, SE SALEN DEL BOTE Y SE REALIZA <i>PANEO</i> Y <i>TILT UP</i> CUANDO CAMINAN PARA ALEJARSE. 23"</p>	<p>CUANDO SE OBSERVA EL MOVIMIENTO DE LAS ZAPATILLAS DENTRO DEL CESTO APARECE <i>FX</i> EN P/P (MOVIMIENTOS DE BOLSAS).</p> <p>MÚSICA DE ACCIÓN FONDEA CUANDO LAS ZAPATILLAS SE ALEJAN.</p>				
2	11	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. CALLES. DÍA.</u></p> <p>PASOS DE ZAPATILLAS SOBRE BANQUETA. PASOS A RAS DE PISO CON MINITRIPIÉ SOBRE UNA CARRETERA EN <i>LONG SHOT</i>.</p> <p>TRAN. MIENTRAS ESTO OCURRE SE MANTENDRÁ UNA IMAGEN SUPERPUESTA CON UN RELOJ QUE INDIQUE QUE PASO EL TIEMPO. 40"</p> <p>NOTA. TODAS LAS TOMAS DE ZAPATILLAS REALIZANDO PASOS O CAMINATAS SE HARÁN EN <i>DOLLY IN</i> O <i>BACK</i> CON CÁM. FIJA A 90 cm DE DISTANCIA DEL PISO, CON UN <i>ZOOM</i> DE 24 mm E INCLINACIÓN EN PICADA DE 30° A 45°Y SE IDENTIFICARÁ EN EL RESTO DEL GUIÓN CON EL NOMBRE DE <u>TOMA FRONTAL</u>.</p>	<p><i>CROSS FADE</i> CON NUEVA MÚSICA QUE SERÁ EL <i>LEIT MOVIT 1</i> CARACTERÍSTICO DE ALGUNAS CAMINATAS Y SE MANTIENE EN P/P, MEZCLADO CON AUDIO AMBIENTE.</p> <p><i>FX: TIC-TAC</i> DE MANECILLAS DEL RELOJ.</p>	30"	2' 26"	153	1303
2	12	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PIRÁMIDES DE TEOTIHUACÁN.</u></p> <p>CÁM. FIJA O EN SU DEFECTO <i>HANDY CAM</i> A</p>	<p>GOLPE MUSICAL CON FLAUTA DE LA ZONA.</p> <p><i>CROSS FADE</i> CON AUDIO</p>	9"	2' 35"	19	1322

		1.65 m DE ALTURA, <i>ZOOM</i> DEL OBJETIVO A 18 mm EN <i>LONG SHOT</i> . EL MOTIVO SON LAS ZAPATILLAS Y SE SIGUE SU CAMINO CON <i>TILT DOWN</i> YA QUE ELLAS AVANZAN HASTA POSICIONARSE DEBAJO DE LA CÁMARA, QUEDANDO ÉSTA EN CENITAL Y CON UN PLANO A DETALLE. 9"	AMBIENTE DEL LUGAR.				
2	13	<u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PIRÁMIDE DEL SOL.</u> CÁM. FIJA. EN CONTRAPICADA, A RAS DE SUELO Y EN <i>BIG LONG SHOT</i> CON UN <i>TILT UP</i> LAS ZAPATILLAS OBSERVAN LA PIRÁMIDE DURANTE UNOS INSTANTES, HACIENDO UN <i>ZOOM IN</i> HASTA LA PUNTA. (CÁM. SUBJETIVA DE ZAPATILLAS A B/N). 10"	<i>FX</i> : DE ALGO MAJESTOSO (EJEMPLO: ESTRELLITAS) O SORPRENDENTE. MÚSICA BAJA A S/P Y VUELVE A SUBIR MIENTRAS FONDEA CORTINILLA.	10"	2' 45"	145	1467
2	14	<u>CORTE DIRECTO. EFECTO O TRANSICIÓN. EXT. DÍA. PASILLOS DE LAS PIRAMIDES.</u> CON <i>HANDY CAM</i> . A RAS DE SUELO TOMAR 10 FOTOGRAMAS PARA SIMULAR EL MOVIMIENTO DE LA GENTE, PIES, NIÑOS, ETC. (REPRESENTA EL PELIGRO QUE SE VIVE EN ESE LUGAR PARA LAS ZAPATILLAS). PUEDEN USARSE EFECTOS Y TRANSICIONES ENTRE FOTOGRAMAS. (FOTOS EN B/N, SIMULAN CÁM. SUBJETIVA). 8"	DESAPARECE MÚSICA. ABRUPTAMENTE. Y ENTRA NUEVA MELODÍA DE PELIGRO. RÁFAGAS CADA QUE ENTRA UN FOTOGRAMA. <i>FX</i> : DE NIÑOS CORRIENDO, GENTE HABLANDO Y VOCIFERACIONES EN P/P Y SE MANTIENE.	8"	2' 53"	20	1487
2	15	<u>CORTE DIRECTO. EFECTO O TRANSICIÓN. EXT. DÍA. PASILLOS DE LAS</u>	<i>FX</i> : PASOS SOBRE PIEDRAS.	4"	2' 57"	38	1525

		<p><u>PIRÁMIDES.</u></p> <p>REGRESA ENCUADRE EN MINITRIPIÉ CON CÁM. FIJA A RAS DE SUELO (CÁM SUBJETIVA).</p> <p>EN UN PLANO A DETALLE DE UN PIE SE PRESENCIA COMO PATEA UNA DE LAS ZAPATILLAS. (EL ZAPATO TIENE QUE TAPAR EL OBJETIVO DE LA CÁMARA). 4”</p>	<p>CUANDO LA PANTALLA SE VA A NEGROS ENTRA FX DE ZAPATO GOLPEADO.</p>				
2	16	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PASILLOS DE LAS PIRÁMIDES.</u></p> <p>CÁM. FIJA A RAS DE PISO, SE APRECIA COMO SALE ARRASTRADA LA ZAPATILLA Y ES PISADA POR LA MISMA PERSONA. 5”</p>	<p>FONDEA MÚSICA Y SOLO SE MANTIENEN FX DE PISADAS EN P/P.</p>	5”	3’ 02”	89	1614
2	17	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PASILLOS DE LAS PIRÁMIDES.</u></p> <p>ESTANDO EN EL SUELO LA OTRA ZAPATILLA GIRA A SU ALREDEDOR PARA BUSCAR A SU COMPAÑERA.</p> <p>CÁM. SUBJETIVA. B/N. A RAS DE PISO Y EN EL MISMO SENTIDO QUE GIRO SE REALIZA UN TONGUE SOBRE SU EJE, SE DETIENE EL MOVIMIENTO Y SE REGRESA LIGERAMENTE EN SENTIDO OPUESTO, PARECE A LO LEJOS ENCONTRARLA Y SE REALIZA UN ZOOM IN. 8”</p>	<p>ENTRA MÚSICA DE INTRIGA.</p> <p>FX: DE PIEDRAS, SE MANTIENE MIENTRAS SE REALIZA TONGUE.</p> <p>RÁFAGA AL REALIZAR ZOOM IN.</p>	8”	3’ 10”	134	1748
2	18	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PASILLOS DE LAS PIRÁMIDES.</u></p> <p>CÁM. FIJA. CON LAS MISMAS CARACTERÍSTICAS DE</p>	<p>CROSS FADE CON MÚSICA UN POCO MÁS ALEGRE Y SE MANTIENE EN P/P.</p>	22”	3’ 32”	71	1819

		<p>UNA <u>TOMA FRONTAL</u> SE REALIZA <i>TILT DOWN</i> CUANDO LA ZAPATILLA CAMINA HACIA LA EXTRAVIADA.</p> <p>SE REÚNEN, SE VOLTEAN Y EMPRENDEN LA CAMINATA HACIA LA SALIDA, SE SIGUE SU TRAYECTORÍA CON <i>PANEO</i> Y <i>TILT UP</i>. 28"</p>					
2	19	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. A LAS AFUERAS DE PIRÁMIDES DE TEOTIHUACÁN.</u></p> <p>ENCUADRE A LAS AFUERAS CON CÁM. FIJA A RAS DE SUELO, EN MINITRIPIÉ. CON UN <i>BIG LONG SHOT</i> DE LA PIRÁMIDE DE LA LUNA. DE FRENTE SE PERCIBEN PASOS DE LAS ZAPATILLAS HACIA LA CÁMARA, PASAN A UN COSTADO Y DESAPARECEN. 6"</p>	SE MANTIENE MÚSICA DE FONDO.	6"	3' 38"	14	1833
2	20	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. A LAS AFUERAS DE PIRÁMIDES DE TEOTIHUACÁN.</u></p> <p>CON LAS MISMAS CARACTERÍSTICAS DEL ENCUADRE ANTERIOR GIRAR LA CÁM 180° (DE ESPALDAS A LA PIRÁMIDE) Y SEGUIR LOS PASOS DE LAS ZAPATILLAS ALEJÁNDOSE. 6"</p>	MÚSICA FONDEA. GOLPE MUSICAL DE SILVATO.	6"	3' 44"	13	1846
2	21	<p><u>CORTE DIRECTO O TRANSICIÓN.</u></p> <p>EL MOTIVO SERÁ EL CIELO AZUL.</p> <p><i>TIME LAPSE</i> (SE USA COMO TRANSICIÓN) DE</p>	ENTRA NUEVA MELODÍA.	12"	3' 56"	241	2087

		<p>ATARDECER A ANOCHECER.</p> <p><i>CROSS FADE EN NEGROS. 12"</i></p>					
SECUENCIA 3							
<p>3</p> <p><u>CALLE, LUGARES DE LA CIUDAD DE MÉXICO Y EL METRO EXT/INT DÍA Y NOCHE</u></p>	22	<p><u>CROSS FADE DESDE NEGROS. EXT. DÍA. BANCAS DEL PASEO DE LA REFORMA.</u></p> <p>A RAS DE PISO. CÁM FIJA. CON ENCUADRE EN <i>LONG SHOT</i> DE BANCAS PINTORESCAS SOBRE PASEO DE LA REFORMA, CAPTURAR PASOS LATERALES Y FRONTALES DE ZAPATILLAS. (AL MENOS 5 ESCENOGRAFÍAS DIFERENTES).</p> <p>LA ÚLTIMA TOMA SE REALIZARÁ CON TRIPIÉ A LA ALTURA DE <u>TOMA FRONTAL</u>, <i>TILT UP</i> MIENTRAS SE ALEJAN. 31"</p>	<p><i>LEIT MOVIT 2 SE MANTIENE EN P/P CON AUDIO AMBIENTE EN S/P.</i></p> <p>EN ÚLTIMA TOMA FONDEA <i>LEIT MOVIT 2.</i></p>	31"	4' 26"	76	2163
3	23	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. AVENIDAS, ALAMEDA CENTRAL, BELLAS ARTES, TORRE LATINO, CALLES DEL CENTRO.</u></p> <p>EN <u>TOMA FRONTAL</u> CON <i>DOLLY BACK</i> CAPTURAR PASOS EN LA LOSETA DE BELLAS ARTES.</p> <p>CAPTURAR FOTOGRAMAS DE LUGARES EMBLEMÁTICOS DEL CENTRO PARA PONER IMÁGENES SUPERPUESTAS A MANERA DE ELIPSIS. EDICIÓN: PUEDE HABER TRANSICIÓN ENTRE FOTOGRAMAS. 15"</p>	<p>ENTRA <i>LEIT MOVIT 3</i> DE ESTA CAMINATA.</p>	15"	4' 41"	40	2203

3	24	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PLANCHA DEL ZÓCALO.</u></p> <p>TOMA FRONTAL. CON CÁM. FIJA. <i>DOLLY BACK</i>, HASTA QUE SE PARAN LAS ZAPATILLAS. LA CÁM. SE COLOCA EN CENITAL. 7”</p>	<p><i>CROSS FADE DE LEIT MOVIT 2</i> CON MÚSICA AD HOC AL ENTORNO (ORGANILLERO DE LA ZONA CENTRO).</p> <p><i>MIX</i> CON AUDIO AMBIENTE. SE MANTIENE MÚSICA.</p>	7”	4’ 48”	17	2220
3	25	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PLANCHA DEL ZÓCALO.</u></p> <p>B/N. CÁM. SUBJETIVA. A RAS DE PISO. EN CONTRAPICADA Y <i>LONG SHOT</i>, REALIZAR <i>TILT UP</i> Y <i>ZOOM IN</i> HACIA EL ASTA BANDERA. 5”</p>	<p>FONDEA MÚSICA A T/P Y ENTRA EN P/P <i>FX</i> DE BANDERA QUE ES MOVIDA POR EL AIRE.</p>	5”	4’ 53”	82	2302
3	26	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. PLANCHA DEL ZÓCALO.</u></p> <p>EN TOMA FRONTAL COMO QUEDÓ EN TOMA ANTE-ANTERIOR, LAS ZAPATILLAS CAMINAN HACIAS UNOS PIES DESCALZOS, SEGUIDAS POR UN <i>TILT UP</i>.</p> <p>EN <i>FULL SHOT</i> SE APRECIA COMO EL HOMBRE SENTADO Y DESCALZO LAS DESPRECIA, LAS ZAPATILLAS SE DAN MEDIA VUELTA Y SE RETIRAN SIGUIÉNDOLES CON UN <i>PANEO</i>. 11”</p>	<p>ENTRA MÚSICA ALEGRE DURANTE EL ENCUENTRO.</p> <p><i>CROSS FADE</i> CON <i>LEIT MOVIT 2</i> AL SER RECHAZADAS.</p>	11”	5’ 04”	59	2361
3	27	<p><u>TRAN. EXT. NOCHE. ESTACIÓN DEL METRO SAN LÁZARO.</u></p> <p>EN TOMA FRONTAL A ESPALDAS DE LAS ZAPATILLAS, <i>DOLLY IN</i> CUANDO CAMINAN SOBRE LA PLANCHA DEL</p>	<p>SE MANTIENE <i>LEIT MOVIT 2</i>.</p>	15”	5’ 19”	53	2414

		<p>ZÓCALO.</p> <p>PASOS SOBRE BANQUETA A LAS CERCANÍAS DEL METRO SAN LAZARO.</p> <p>ENTRE AMBAS ESCENOGRAFÍAS PONER TRANCISIÓN.</p> <p>LAS ZAPATILLAS SE DETIENEN PORQUE DE PRONTO ESCUCHAN UN SONIDO ESTRUENDOSO. 18”</p>					
3	28	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. NOCHE. ESTACIÓN DEL METRO SAN LÁZARO.</u></p> <p>CÁM. SUBJETIVA. B/N. A RAS DE PISO. VOLTEAN A LA IZQUIERDA, DERECHA, DE ESPALDAS Y HACIA ARRIBA. 4 FOTOS.</p> <p>EDICIÓN: DAR EFECTO DE MOVIMIENTO COMO SI VOLTEARAN A LA IZQUIERDA, DERECHA Y HACIA ARRIBA.</p> <p>EN <i>HANDY CAM</i> O TRIPIÉ EN CONTRAPICADA CAPTURAR CON <i>PANEO</i> LAS TOMAS QUE SEAN POSIBLES DE CUANDO PASA EL METRO Y CÓMO DESAPARCE. ENCUADRE EN <i>LONG SHOT</i>. 8”</p>	<p>DESAPARECE <i>LEIT MOVIT 2</i> ABRUPTAMENTE POR GOLPE MUSICAL DE BATERIA.</p> <p>FX: DE CARROS Y CIUDAD.</p> <p>FX: DE CUANDO PASA EL METRO.</p>	8”	5’ 27”	31	2445
3	29	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. NOCHE. ESTACIÓN DEL METRO SAN LÁZARO.</u></p> <p>EN <i>TOMA FRONTAL</i>. CÁM. FIJA. ENCUADRE IGUAL AL DE TOMA ANTE-ANTERIOR. LAS ZAPATILLAS CAMINAN HACIA EL METRO. CON <i>TILT UP</i> Y <i>PANEO</i> SE SIGUEN SUS PASOS. 11”</p>	<p>ENTRA <i>LEIT MOVIT 2 MIX</i> CON AUDIO AMBIENTE Y FONDEA.</p>	10”	5’ 37”	40	2485

3	30	<p><u>CORTE DIRECTO. INT. NOCHE. INTERIOR DEL METRO.</u></p> <p>EN TOMA FRONTAL. <i>HANDY CAM.</i> EN PICADA, SE TOMA A LAS ZAPATILLAS SUBIENDO LAS ESCALERAS.</p> <p>CUANDO HAN SUBIDO, SEGUIRLAS CON <i>PANEO</i> Y <i>DOLLY BACK</i> MIENTRAS CAMINAN POR LOS ANDENES HASTA SITUARSE FRENTE A LAS VÍAS, DONDE ESPERAN LA LLEGADA DEL METRO. 15”</p>	<p>DESAPARECE <i>LEIT MOVIT 2</i> Y ENTRA AUDIO AMBIENTE.</p> <p><i>FX:</i> DE ARRIBO DE METRO.</p>	15”	5´ 52”	33	2518
3	31	<p><u>CORTE DIRECTO. INT. NOCHE. ANDENES DEL METRO.</u></p> <p>CÁM. SUBJETIVA. B/N. CON MINITRIPIÉ A RAS DE PISO CON CÁM. FIJA CAPTURAR EN SERIE ARRIBO DEL METRO HASTA DETENERSE Y ABRIR LA PUERTA. 12”</p>	<p>CONTINÚAN PALABRAS Y AUDIO AMBIENTE.</p> <p><i>FX:</i> LLEGADA DEL METRO Y SONIDO DE CUANDO ABRE Y CIERRA LA PUERTA.</p>	12”	6´ 04”	51	2569
3	32	<p><u>CORTE DIRECTO. INT. NOCHE. VAGÓN DEL METRO.</u></p> <p><i>HANDY CAM.</i> DESDE INTERIOR DEL VAGÓN CON LA PUERTA CERRADA SE REALIZA UN <i>TILT DOWN</i> Y <i>PANEO</i> MIENTRAS LAS ZAPATILLAS CAMINAN HACIA UNA ESQUINA PARA DESCANSAR. EDICIÓN: <i>ZOOM IN</i> AL MÁXIMO HASTA DESEFOCAR TOTALMENTE LA IMAGEN, TODO SE VA NEGROS.</p>	<p><i>FX: MEGAFONÍA</i> 1. “Próxima estación...”</p> <p>SE MANTIENE SONIDO AMBIENTE Y TRAYECTO DEL METRO EN S/P.</p>	20”	6´ 24”	11	2580

SECUENCIA 4




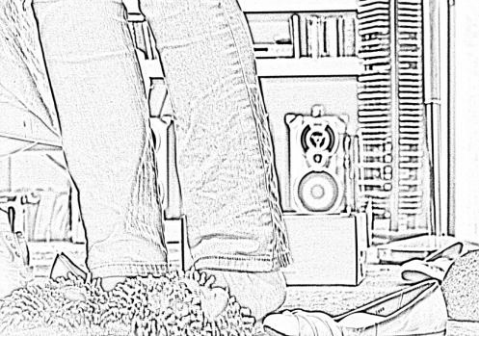
<p align="center">4 CA- LLES DEL D.F.Y C.U. EXT. DÍA Y NOCHE</p>	<p align="center">33</p>	<p><u>TRAN. CROOS DISSOLVE.</u> <u>INT. DÍA. ANDEN DEL</u> <u>METRO.</u></p> <p>FUERA DEL ANDÉN CAPTURAR CIERRE DE PUERTAS Y AVANCE DEL METRO. 10"</p>	<p>AUDIO AMBIENTE DEL VAGÓN MIENTRAS AVANZA EL METRO.</p> <p><i>FX: BULLICIO Y MOCHEDUMBRE.</i></p>	<p align="center">10"</p>	<p align="center">6´ 34"</p>	<p align="center">64</p>	<p align="center">2644</p>
<p align="center">4</p>	<p align="center">34</p>	<p><u>BARRIDO. EXT. DÍA</u> <u>ESTACIÓN COPILCO.</u></p> <p>CÁM. FIJA. TOMA FRONTAL. PICADA A 45°. SE PERCIBE CUANDO LAS ZAPATILLAS SUBEN LAS ESCALERAS DEL METRO.</p> <p>CON <i>PANEO</i> Y <i>TILT UP</i> <i>AND DOWN</i> SE SIGUE SU CAMINO HASTA PERDERSE DE VISTA. 15"</p>	<p><i>CROSS FADE</i> DE AMBIENTE DEL METRO, CON SONIDOS DE LAS AFUERAS EN S/P.</p> <p>ENTRA EN P/P <i>LEIT MOVIT 4.</i></p>	<p align="center">15"</p>	<p align="center">6´ 49"</p>	<p align="center">45</p>	<p align="center">2689</p>
<p align="center">4</p>	<p align="center">35</p>	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT.</u> <u>DÍA. EN INTERIOR DE C.U.</u></p> <p>CON CÁM. FIJA A ALTURA DE 30 cm. CAPTURAR CON <i>TILT DOWN</i> PASOS HASTA QUE LA CÁM. QUEDA EN CENITAL Y LAS ZAPATILLAS PASAN POR DEBAJO.</p> <p>GIRAR 180° SOBRE MISMO EJE Y CAPTURAR EL AVANCE CON <i>TILT UP.</i></p> <p>CÁM. FIJA. A RAS DE PISO. EN UN <i>LONG SHOT</i> SE APRECIA DE FONDO LA FACHADA DE LA FACULTAD DE MEDICINA Y LAS ZAPATILLAS CAMINAN DE FRENTE HASTA SALIR DEL ENCUADRE. 15"</p>	<p>SE MANTIENE <i>LEIT</i> <i>MOVIT 4 MIX</i> CON AUDIO AMBIENTE.</p> <p><i>FX: GENTE HABLANDO EN S/P.</i></p>	<p align="center">15"</p>	<p align="center">7´ 04"</p>	<p align="center">30</p>	<p align="center">2719</p>
<p align="center">4</p>	<p align="center">36</p>	<p><u>TRAN. DÍA. ISLAS,</u> <u>BIBLIOTECA CENTRAL,</u></p>	<p><i>CROSS FADE</i> CON <i>LEIT MOVIT</i> 5 O MÚSICA</p>	<p align="center">20"</p>	<p align="center">7´ 24"</p>	<p align="center">86</p>	<p align="center">2805</p>

		CÁM. FIJA. CON <i>TILT UP</i> SEGUIR ZAPATILLAS ALEJÁNDOSE POR INSURGENTES.	TRISTE.				
4	37	<u>TRANS. EXT. TARDE. AVENIDA EDUARDO MOLINA.</u> CÁM. FIJA. TRIPIÉ A 50 cm, OBJETIVO HORIZONTAL Y EN <i>LONG SHOT</i> . DESDE EL OTRO EXTREMO DE LA AVENIDA HACER <i>ZOOM IN</i> HACIA LAS ZAPATILLAS. 5"	<i>CROSS FADE</i> CON AUDIO AMBIENTE DE CALLE. <i>FX</i> : CARROS A GRAN VELOCIDAD. RÁFAGA CUANDO SE REALIZA <i>ZOOM IN</i> .	5"	7' 29"	95	2900
4	38	<u>CORTE DIRECTO. EXT. TARDE. AVENIDA EDUARDO MOLINA.</u> <u>TOMA FRONTAL. CÁM. FIJA. CON ÁNGULO EN PICADA DE 45° SE PERCIBE A LAS ZAPATILLAS Y SUS INTENTOS POR CRUZAR LA AVENIDA.</u> CON UN <i>TILT UP</i> SE VE COMO BAJA DE LA BANQUETA LA ZAPATILLA DERECHA Y ACTO SEGUIDO ES ATROPELLADA POR UN CARRO. EN UN PLANO A DETALLE SE OBSERVA LA LLANTA DEL CARRO CUANDO GIRA Y SE RETIRA. CON ENCUADRE DE <u>TOMA FRONTAL</u> . LA OTRA ZAPATILLA DA UN PASO BAJA DE LA BANQUETA Y AUXILIA A SU COMPAÑERA HASTA QUE REACCIONA. CÁM. EN MISMA POSICIÓN SE SIGUE CON <i>PANEO</i> SU TRAYECTORIA HASTA PERDERSE DE VISTA. 16"	BAJA AUDIO AMBIENTE A S/P. <i>CROSS FADE</i> CON CORTINILLA DE ALERTA. <i>FX</i> : DEL MOTOR DEL CARRO QUE ATROPELLA A ZAPATILLA. <i>FX</i> : SONIDOS DE ZAPATILLAS CUANDO SON ATROPELLDAS. DESPUÉS DEL <i>FX</i> , SUBE MÚSICA TRISTE A P/P Y SE MANTIENE.	15"	7' 44"	180	3080

4	39	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. VÍAS DEL TREN.</u></p> <p>CÁM. FIJA. EN TOMA FRONTAL. SEGUIR CON <i>TILT DOWN</i> PASOS SOBRE EMPEDRADO.</p> <p>CUANDO LAS ZAPATILLAS CRUZAN LAS VÍAS SEGUIRLES CON <i>TILT UP</i> Y <i>PANEO</i>. 15"</p>	SE MANTIENE AUDIO AMBIENTE Y MÚSICA.	15"	7´ 59"	33	3113
4	40	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. VÍAS DEL TREN.</u></p> <p>TOMA FRONTAL. <i>DOLLY BACK</i>. LARGA CAMINATA SOBRE VÍAS.</p> <p>TRAN. DE BARRIDO CON MÁS CAMINATA EN DONDE YA APARECEN BASTANTE MALTRECHAS. 20"</p>	<p><i>CROSS FADE</i> CON MÚSICA MUY MELANCÓLICA Y FONDEA.</p> <p><i>ENTRA EN P/P</i> MÚSICA DE PELIGRO <i>MIX</i> CON <i>FX</i> DE TREN A LO LEJOS.</p>	20"	8´ 19"	99	3212
4	41	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. VÍAS DEL TREN.</u></p> <p>CON <i>HANDY CAM</i>. EN <i>LONG SHOT</i>. CAPTURAR AL TREN DESDE LEJOS HASTA APROXIMARSE LO MÁS POSIBLE AL OBJETIVO.</p> <p><i>HANDY CAM</i>. CON ÁNGULO EN PICADA DE 30°. EL TREN PASA ENCIMA DE LAS ZAPATILLAS Y DESAPARECE.</p> <p>EDICIÓN: EFECTO DE MOVIMIENTO Y <i>ZOOM IN</i> MIENTRAS SE ACERCA LA LOCOMOTORA. 20"</p>	FX DE TREN PASA A P/P Y AL MISMO TIEMPO QUE SE RETIRA FONDEA JUNTO CON LA MÚSICA.	20"	8´ 39"	30	3242
4	42	<p><u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. VÍAS DEL TREN.</u></p> <p>CÁM FIJA. A RAS DE PISO LAS ZAPATILLAS PASAN A UN COSTADO DELLENTE.</p>	<i>CROSS FADE</i> CON NUEVA MÚSICA O <i>LEIT MOVIT 6</i> .	9"	8´ 48"	17	3259

		GIRO DE CÁM. 180° Y SEGUIR SU TRAYECTORIA DE ESPALDAS. 9"					
4	43	<u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. VÍAS DEL TREN.</u> <u>TOMA FRONTAL. DOLLY BACK. DE PASOS.</u> PASAN A LADO DE UNOS PIES DESCALZOS, Y SIGUEN SU CAMINO. SE DETIENEN E INTERACTÚAN. Y REGRESAN HACIA LOS PIES, SIGUIÉNDOLES CON <i>DOLLY IN.</i> 15"	SE MANTIENE <i>LEIT MOVIT 6</i> EN P/P <i>MIX</i> CON AUDIO AMBIENTE EN S/P.	15"	9´ 03"	46	3305
4	44	<u>CORTE DIRECTO. EXT. DÍA. VÍAS DEL TREN.</u> CÁM. FIJA. TRIPIÉ A 50 cm. EN <i>FULL SHOT</i> SE OBSERVA QUE LA INDIGENTE SE LOS PONE Y SE LEVANTA HASTA SALIR DE CUADRO. 11"	<i>LEIT MOVIT 6</i> FONDEA. EN P/P SE ESCUCHA AUDIO AMBIENTE Y <i>FX</i> CUANDO SE PONE LAS ZAPATILLAS.	11"	9´ 14"	90	3395
TOTAL					9´ 14"		3395
Créditos de salida							
		<u>TRAN. DISSOLVE NEGROS.</u> EN FORMA DE TÍTULO CON DESPLAZAMIENTO HACIA ARRIBA APARECEN LAS ESPECIFICACIONES DE LA MÚSICA, AGRADECIMIENTOS Y DETALLES DE LA OBRA. Dirección: Viridiana Amaro, Óscar Curiel Producción: Viridiana Amaro, Óscar Curiel Guiones: Viridiana Amaro Fotografía: Óscar Curiel Realización: Viridiana Amaro Edición: Óscar Curiel Actuación: Lilian Delgado, Irma Delgado Música 35"	DESAPARECEN <i>FX</i> <i>CROSS FADE</i> CON NUEVO TEMA MUSICAL. FONDEA Y APRECE <i>FX</i> : <i>PITIDO DEL TREN.</i> <i>FADE OUT.</i>	01´ 30"	02´ 02"	1	41

3.9. Story board

Board	Audio
	<p>FADE IN.</p> <p>AUDIO AMBIENTE EN P/P. FX DE CAJA Y APARECE EN S/P FX DE PISADAS EN ESCALONES HASTA ESCUCHARSE UN GRAN AZOTÓN DE CAJA EN EL SUELO.</p>
	<p>ENTRA FX AL TOMAR EL CONTROL DE TV.</p> <p>FX: INTERRUPTOR DE TV Y SONIDO DE TELEVISIÓN EN S/P.</p>
	<p>LOC 1. ¡Hay, no me quedan estas malditas zapatillas!</p> <p>FX: MOVIMIENTO DE LAS ZAPATILLAS EN LOS PIES.</p> <p>FX: TIMBRE EN DOS OCASIONES.</p>
	<p>LOC 1. ¡Ya voy! (molesta).</p> <p>FX: DE AMBAS SANDALIAS EN EL PISO Y PASOS QUE PASAN DE P/P A S/P.</p>



**AUDIO AMBIENTE.DE LA CALLE
EN S/P.**

**FX: SONIDO DE LA PUERTA Y
RECHINIDO DE PUERTA
METÁLICA AL ABRIR.**



**ENTRA MÚSICA
MELODRAMÁTICA.**



MÚSICA MELODRAMÁTICA



**CROSS FADE CON MÚSICA
TRISTE.**

**FX: RECHINIDO DE PUERTA
MIENTRAS SE CIERRA.**



DESAPARECE FONDO Y SE RECREAN EFECTOS DE TIRAR ZAPATILLAS EN CESTO DE BASURA.



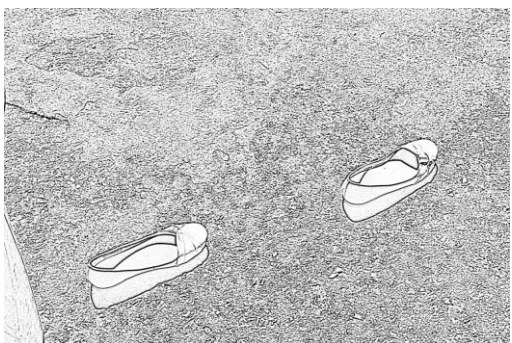
SE ESCUCHA A LO LEJOS CAMPANA Y PITIDO DEL CAMIÓN DE LA BASURA. *MIX* CON SONIDO AMBIENTE DE LA CALLE.

LOC 2. ¡La basura!

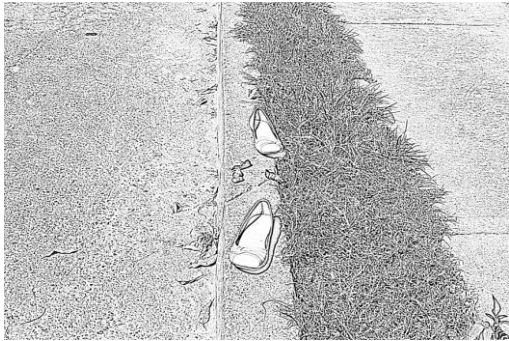
MÚSICA DE MISTERIO O INTRIGA EN P/P MIENTRAS SE REALIZA EL *DOLLY IN*.



CUANDO SE OBSERVA EL MOVIMIENTO DE LAS ZAPATILLAS DENTRO DEL CESTO APARECE *FX* EN P/P (MOVIMIENTOS DE BOLSAS).



MÚSICA DE ACCIÓN CUANDO LAS ZAPATILLAS SE ALEJAN.



**NUEVA MÚSICA QUE SERÁ EL
LEIT MOVIT 1 CARACTERÍSTICO
DE ALGUNAS CAMINATAS. SE
MANTIENE EN P/P, MEZCLADO
CON AUDIO AMBIENTE.**

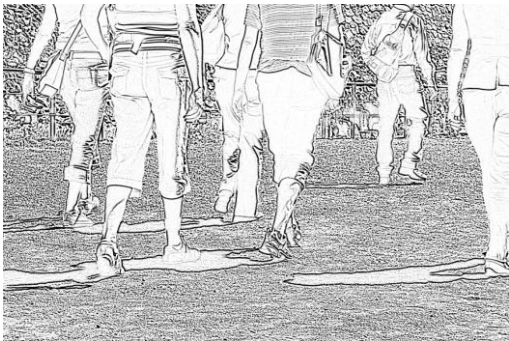


LEIT MOVIT 1



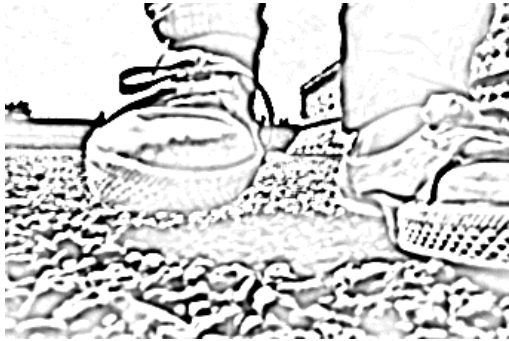
**ENTRA AUDIO AMBIENTE Y
MÚSICA AD HOC AL LUGAR**

***FX*: DE ALGO MAJESTOSO O
SORPRENDENTE (EJEMPLO:
ESTRELLITAS).**



**DESAPARECE MÚSICA
ABRUPTAMENTE Y ENTRA NUEVA
MELODÍA DE PELIGRO.**

***FX*: DE NIÑOS CORRIENDO,
GENTE HABLANDO Y
VOCIFERACIONES.**

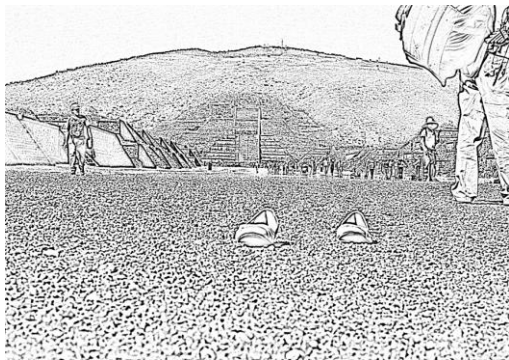


FX: PASOS SOBRE PIEDRAS.

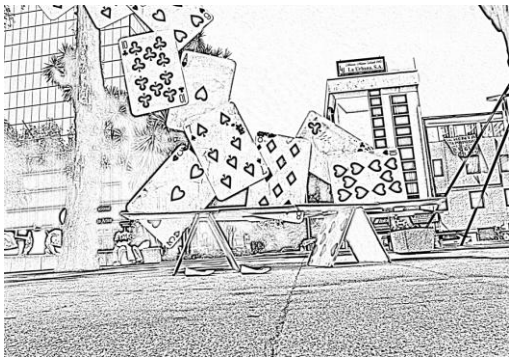
CUANDO LA PANTALLA SE VA A NEGROS ENTRA FX DE ZAPATO GOLPEADO.



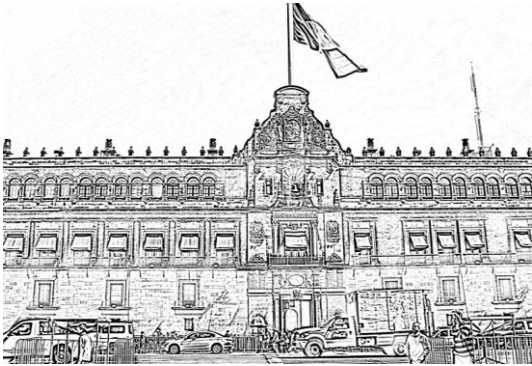
SE MANTIENEN FX DE PISADAS.



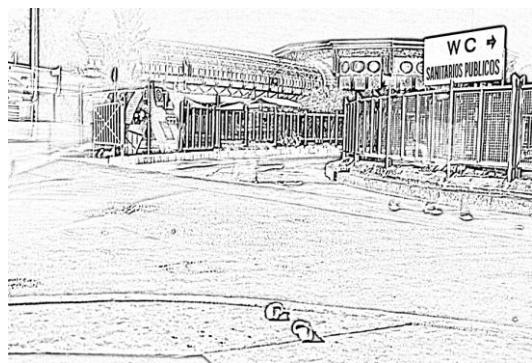
ENTRA MÚSICA TRISTE MIENTRAS LAS ZAPATILLAS SE RETIRAN DEL LUGAR.



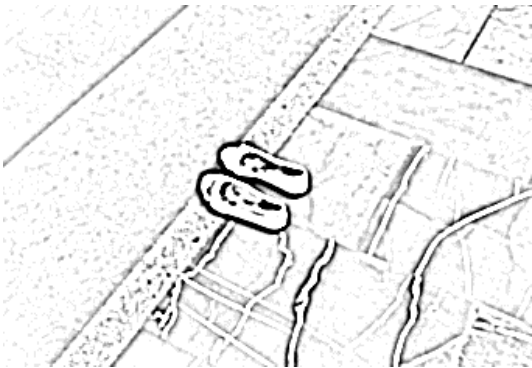
ENTRA LEIT MOVIT 2 Y AUDIO AMBIENTE DE CIUDAD.



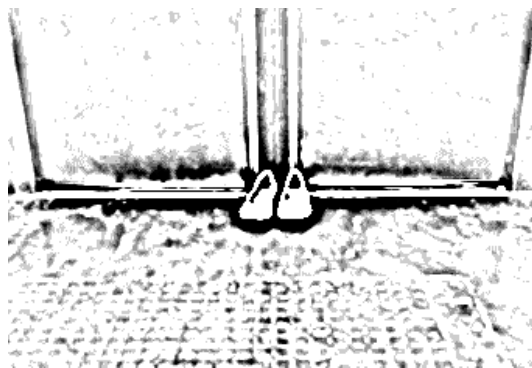
**MÚSICA AD HOC AL ENTORNO
(ORGANILLERO DE LA ZONA DEL
CENTRO HISTÓRICO).
FX: DE GENTE Y BULLICIO.**



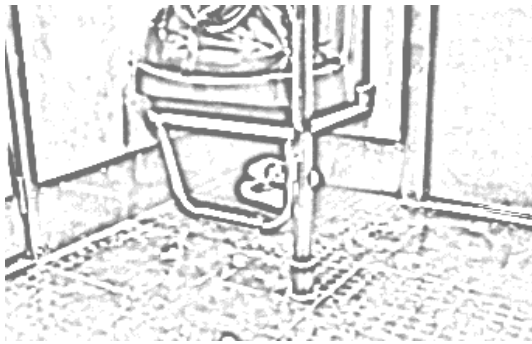
**ENTRA *LEIT MOVIT 2* Y FX DE
CARROS Y TRÁNSITO EN LA
CIUDAD.**



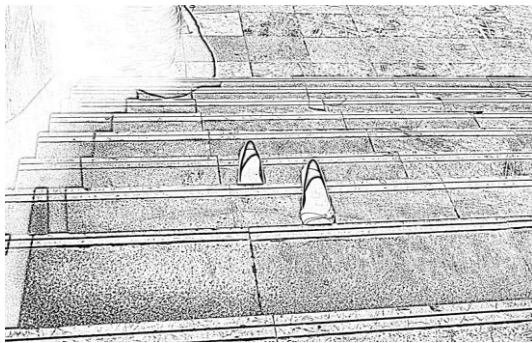
**SONIDO DE LLEGADA DEL METRO
Y FX DE CUANDO ABRE Y CIERRA
LA PUERTA.**



**PALABRAS, AUDIO AMBIENTE Y
FX DEL INTERIOR DEL METRO.**

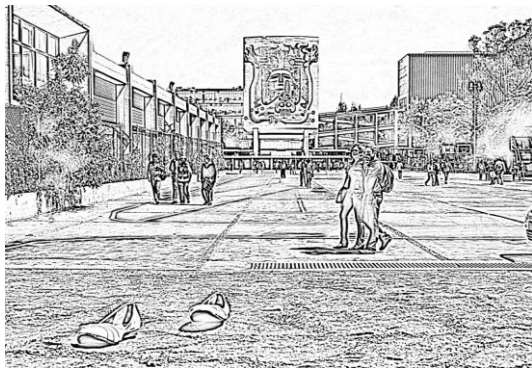


**SE MANTIENE SONIDO AMBIENTE
Y TRAYECTO DEL METRO.**



**AMBIENTE DEL METRO, CON
SONIDOS DE LAS AFUERAS.**

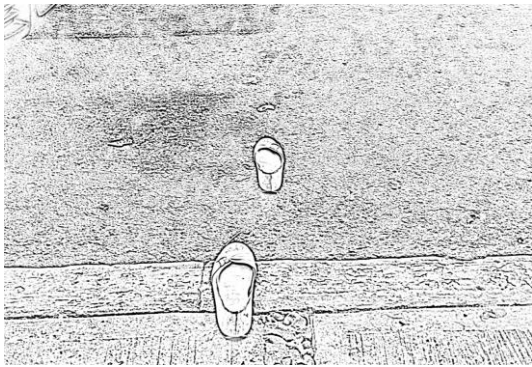
ENTRA EN P/P *LEIT MOVIT 4*.



**SE MANTIENE *LEIT MOVIT 4 MIX*
CON AUDIO AMBIENTE.**

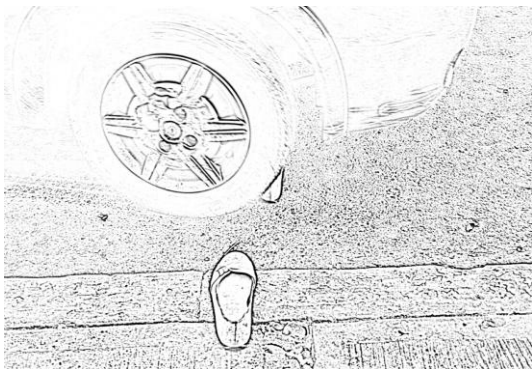


**ENTRA *LEIT MOVIT 5* O MÚSICA
TRISTE.**



AUDIO AMBIENTE DE CALLE.

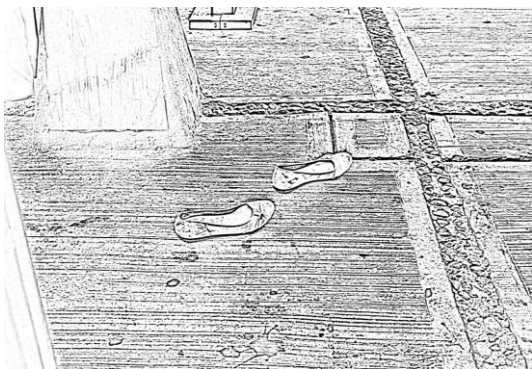
FX: CARROS A GRAN VELOCIDAD



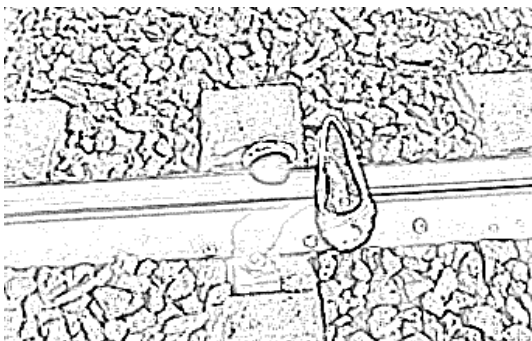
**BAJA AUDIO AMBIENTE A S/P.
CROSS FADE CON CORTINILLA DE
ALERTA.**

**FX: DEL MOTOR DEL CARRO QUE
ATROPELLA A ZAPATILLA.**

APARECE MÚSICA TRISTE.



MÚSICA TRISTE



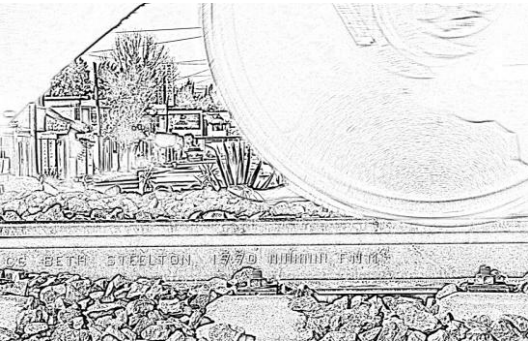
ENTRA AUDIO AMBIENTE.

FX: PERROS.

**FX: PITIDO DEL TREN A LO LEJOS
EN T/P.**



ENTRA MÚSICA DE PELIGRO *MIX* CON *FX* DE TREN QUE SE ACERCA.



TREN PASA A P/P Y AL MISMO TIEMPO QUE SE RETIRA FONDEA JUNTO CON LA MÚSICA.



ENTRA *LEIT MOVIT 6* CON MÚSICA DE RESIGNACIÓN EN P/P *MIX* CON AUDIO AMBIENTE EN S/P.



***LEIT MOVIT 6* FONDEA. EN P/P SE ESCUCHA AUDIO AMBIENTE Y *FX* CUANDO LA INDIGENTE SE PONE LAS ZAPATILLAS.**



SE MANTIENEN SONIDOS ANTERIORES. ENTRA ÚLTIMO TEMA MUSICAL EN P/P.

MIX FX DE TREN A LO LEJOS. DE ESTAR EN T/P AL FINAL DE TOMA LLEGA A P/P.

FADE OUT.

3.10. Presupuesto

MATERIALES	COSTOS
Cámara fotográfica Canon Reflex, Rebel XSTi, 10.1 mega píxeles.	\$ 9,000.00
Memory Stick <i>PRO Duo</i> 2 gb.	\$ 145.00
Batería de repuesto para cámara fotográfica.	\$ 800.00
Memoria <i>Compact Flash</i> de 8 gb.	\$ 500.00
Computadora con capacidad mínima de 2 gb en memoria y disco duro no menor a 250 gb.	\$ 9,000.00
Minitripié.	\$ 275.00
Tripié de 1.70 m.	\$ 857.00
<i>Dolly</i> universal.	\$ 1,500.00
Multilector de tarjetas.	\$300.00
Papelería: lápices, plumas, hojas...	\$ 300.00
Internet usado en 3 meses de producción.	\$ 800.00

Impresiones y copias.	\$ 600.00				
<i>DVD'S.</i>	\$ 120.00				
Multiquemador externo para <i>DVD.</i>	\$ 800.00				
Disco duro externo de 500 <i>gb</i> para almacenar las fotos.	\$ 1,479.00				
<i>Software</i> de edición de video no lineal <i>Adobe Premier Pro CS5.</i>	\$ 7,000.00				
<i>Software</i> para audio <i>Audacity.</i>	Gratuito				
<i>Software</i> para fotografía. <i>Photoshop CS 5.</i>	\$ 7,000.00				
Grabadora de voz.	\$ 1, 000.00				
Renta de auto compacto durante cinco días de producción para transporte a locaciones.	<table border="0"> <tr> <td>Por día</td> <td>Total</td> </tr> <tr> <td>\$ 315.20</td> <td>\$ 1,576.00</td> </tr> </table>	Por día	Total	\$ 315.20	\$ 1,576.00
Por día	Total				
\$ 315.20	\$ 1,576.00				
Gasolina del auto durante cinco días.	\$ 600.00				
Comidas y gastos personales de ambas personas considerando sólo desayunos y comidas durante 40 días del proceso de producción y postproducción. (Estimado del costo de comida de 30 pesos).	\$ 4,800.00				
Pasajes de 35 días del proceso de producción y postproducción. (20 pesos por persona diarios).	\$ 1,400.00				
Zapatillas nuevas.	\$ 400.00				
Maquillaje para actriz.	\$ 300.00				
Contratación de actriz durante un día.	\$ 1,500.00				
TOTAL	\$ 52,052.00				

3.11. Break down

Hoja núm. : 1.		Pág. de guión: de 1 a 5.	
Secuencia núm. : 1 y principio de la 2.		Tomas: 10. De la 1 a la 10.	
Locación: Casa de Óscar en la calle Playa azul de la col. Jardines de Morelos. EXT/INT. DÍA.			
Descripción: En esta secuencia se realizarán las tomas cuando Isabel llega con sus zapatillas nuevas a casa. Simulando en el trayecto que las zapatillas pueden ver. Ya dentro de la vivienda se van a fotografiar cada uno de los movimientos de Isabel y las zapatillas (probándose una y otra vez el calzado, aventando los zapatos, poniéndose sus sandalias, abriendo la puerta, saliendo las zapatillas del cesto y caminando) para lograr las primeras fotos, después entra el otro personaje que es la indigente (pidiendo ayuda estirando la mano y retirándose de la casa de Isabel).			
Personajes	Vestuario	Maquillaje	Bits
Isabel	Pantalón de mezclilla Blusa casual Sandalias de borrego	Maquillaje en pasta Sombras pastel Rubor	Extras
Zapatillas	Calzado de piso blancos		
Indigente	(Ropa rota y sucia) Falda larga holgada Blusa rota Manga larga Reboso	Lápiz negro Sombras negras Pasta de color negra para zapatos	Dobles
Utilería	Escenografía	Efectos especiales	
1 bote de basura 1 caja rectangular 1 par de sandalias Hilo Cobijas Plastilina Vendas Peine Fijador para cabello	Casa de dos pisos Recámara principal (buró, cama) Patio (zaguán) Escaleras Banqueta	Sonido recreado en caso de no obtener el audio en vivo: Campana de camión de basura Timbre de puerta	

Vehículos / animales / equipos especiales

1 Grabadora de voz
 1 Minitripié
 1 Tripié de 1.70 m

Hoja núm. : 2.**Pág. de guión:** de 5 a 10.**Secuencia núm. :** 2 y principio de la 3.**Tomas:** 12. De la 11 a la 23.**Locación:** Las pirámides de Teotihuacán. EXT. DÍA Y ATARDECER.

Descripción: En esta secuencia las zapatillas en su andar llegan a Teotihuacán, paso a paso recorren el lugar, les es un poco complicado porque hay demasiada gente, por un momento se extravían pero se encuentran de nuevo y siguen su camino. Las tomas a realizar son cada uno de los pasos que dan las zapatillas simulando su caminar por las pirámides, desde que llegan hasta todos aquellos problemas por los que atraviesan: una de las zapatillas es aventada y pisada por una de de las tantas personas que transitan en ese lugar.

Personajes	Vestuario	Maquillaje	Bits
Zapatillas		Cera para zapatos color negro	Extras: personas que visitan el lugar Dobles
Utilería	Escenografía		Efectos especiales
Hilo Lona	Pirámides de Teotihuacán y carretera		Audio de voces de personas, grillos, (en caso de no obtenerlo en vivo)

Vehículos / animales / equipos especiales

1 grabadora de voz
 1 minitripié
 1 tripié de 1.70 m

Notas de producción

Se tomarán pasos completos de cada una de las zapatillas. A manera de que en la

edición el paso de ambas (2 fotogramas) se ensamblen en un segundo, es decir, cada foto abarcará 12 cuadros.

Si no se puede fotografiar una avenida, considerar pintar las líneas en el techo o en el piso.

El *time lapse* se realizará sobre el techo de una casa.

Hoja núm. : 3.		Pág. de guión: de 10 a 13.	
Secuencia núm. : Parte de la 3.		Tomas: 9. De la 23 a la 32.	
Locación: Zócalo de la Ciudad de México, metro San Lázaro. EXT. DÍA Y ANOCHECER.			
Descripción: En este día las zapatillas llegan a la explanada del zócalo donde caminan sin parar buscando a la persona indicada para que las use, sin embargo no lo logran y siguen su camino hasta llegar al metro donde pasan la noche.			
Personajes	Vestuario	Maquillaje	Bits
Zapatillas			Extras: Personas que se encuentren en ese lugar. Dobles
Utilería	Escenografía		Efectos especiales
Hilo Plastilina	Plancha del Zócalo Bandera Baile de los Danzantes Andén del metro Puente donde pasa el metro Metro en marcha y vagones(asientos)		Sonido ambiente (metro, gente hablando o vociferando)
Vehículos / animales / equipos especiales			
1 grabadora de voz 1 minitripié 1 tripié de 1.70 m			
Notas de producción			
Del asta bandera se puede sacar una sola fotografía en vertical, en la edición			

dividirla y darle movimiento.
 Considerar vestuario para el joven descalzo y echar agua antes a donde va pisar para que no se queme.
 Tener preparada una cámara de bolsillo para poder realizar las tomas dentro del metro, ocupar la cámara profesional puede traer consecuencias.
 Ajustar la cámara en valor de tiempo para capturar cuando pase el metro, y también ajustarla con menor velocidad, para que se le de ese efecto de velocidad.

Hoja núm. : 4.

Pág. de guión: de 13 a 17.

Secuencia núm. : 4.

Tomas: 12. De la 33 a la 44.

Locación: Metro Copilco, Ciudad Universitaria. EXT. DÍA Y ANOCHECER.

Descripción: Las zapatillas en su andar llegan a C.U. La estancia ahí no les gusta entonces deciden continuar. En el camino una de ellas es atropellada por un vehículo.

Cansadas por las peripecias vividas las zapatillas se encuentran en un camino desolado ya están muy cansadas y deterioradas, pero siguen su camino paso a paso sobre las vías del tren, hasta encontrar a la dueña que les va a dar el uso que han buscado durante días.

Personajes	Vestuario	Maquillaje	Bits
Zapatillas		Grasa para zapatos negra	Extras: jóvenes universitarios Dobles
Utilería	Escenografía		Efectos especiales
Hilo Plastilina Pintura	Salida del Metro Copilco Vagones del metro Las Islas de C.U Rectoría, estadio , biblioteca Avenida por donde transitan los autos Calle solitaria oscureciendo con un poste		Sonido ambiente (aire, voces, motor de carro)

Vehículos / animales / equipos especiales

1 grabadora de voz
1 minitripié
1 tripié de 1.70 m
Automóvil Chevy 2008

Notas de producción

Considerar echarle lodo o tierra a la llanta para que ensucie a la zapatilla.
Esperar el momento justo en el que pasa el tren. Sacar fotos extras de la luz del tren.

3.12. Día a día (day by day)

Día	Hora inicio/termino	Exterior	Locación	Nº de fotos	Complicaciones
25/ 10 /2010	De 10 am a 6:30 pm	Día y tarde	Casa de Óscar. Calle: Col. Jardines de Morelos Edomex	720	Se repitieron bastantes veces las fotos ya que fue complicada la toma de Isabel cuando avienta las zapatillas, debido a la dificultad de mover el zapato con el hilo para lograr el movimiento, además de evitar que se viera el hilo en la foto.
26/ 10 /2010	De 12 a 7 pm	Tarde y noche	Pirámides de Teotihuacán avenidas y calles.	1,669	El sol estaba a todo su esplendor por lo que algunas fotos salían con mucha luz y brillo del sol, se tuvieron que repetir varias escenas, por que la secuencia solía cambiar en cuanto al color en cada una de las fotografías.
27/ 10 /2010	De 11 am a 6:00 pm	Día y tarde	Av. Reforma.	928	

28/ 10 /2010	De 12 am a 8:30 pm	Tarde y noche	Zócalo de la Ciudad de México, andén, escaleras y vagones del metro San Lázaro y Eduardo Molina.	1,132	Al igual que el día anterior no todo salió como se tenía en el guión. La plancha del Zócalo estaba ocupada por el escenario del <i>show</i> de luces e iba estar desocupada hasta el 7 de enero, no podíamos esperar hasta esa fecha para tomar las fotografías, así que hicimos algunos cambios y solo tomamos las imágenes más representativas.
29/ 10 /2010	De 10 am a 6:00 pm	Día y tarde	Las afueras del Metro Copilco, Ciudad Universitaria.	525	Esta locación no fue muy complicada excepto por que estaban armando las ofrendas en las islas, había demasiados estudiantes y era difícil tomar las fotos. Además nos llamaron la atención por no tener permiso para usar tripié. La escena del atropellamiento de una zapatilla se tuvo que realizar en otra avenida debido a que en CU hay demasiados carros y era complicado por el tiempo y la dedicación que se requieren para lograr la escena.
30/10/2010	De 1 am a 5:30 pm	Tarde	Vías del tren de Jardines de Morelos y casa	1,329	Se tuvieron que repetir algunas fotografías de la primera secuencia con la extra que personifica a la indigente ya que hubo

			de Óscar.		errores de movimiento que pierden el seguimiento de cada uno de los fotogramas para lograr la escena. Los policías de la zona por poco y no nos dejan terminar de tomar las últimas fotografías ya que nos interrogaron, qué hacíamos en las vías del tren, que no estaba permitido estar ahí porque era peligroso, pero por fortuna nos dejaron finalizar.
				Total	6,303

3.13. Ficha técnica

Título original: *En el camino.*

Dirección: Curiel González Óscar y Delgado Amaro Viridiana.

Producción: Curiel González Óscar y Delgado Amaro Viridiana.

Guión: Curiel González Óscar y Delgado Amaro Viridiana.

Fotografía: Curiel González Óscar.

Edición: Curiel González Óscar y Delgado Amaro Viridiana

Música: Curiel González Óscar

Sonido: Curiel González Óscar

Dirección Artística: Curiel González Óscar

País(es): México.

Idioma Original: Español.

Formato: *DVD.*

Categoría: Animación.

Tipo: Color.

Duración: 8.25 min.

Año de producción: 2011.

Productora: Facultad de Estudios Superiores Aragón.

Sinopsis: *En el camino* es una ficción que presenta la historia de unas zapatillas que son desechadas prácticamente nuevas, ellas cobran vida y emprenden un largo viaje lleno de aventuras y peripecias en búsqueda de unos pies que les den uso.

CONCLUSIÓN

Plasmar un audiovisual va más allá de solo tomar una cámara, grabar algunas imágenes, editarlas o ponerles música, pues toda la producción es un arte que requiere de especialización, adquisición y dominio de diversas técnicas, que van desde lo elemental hasta lo más complejo. Es por ello que siempre se debe tener en mente que un proyecto por más sencillo que se vea, requirió de dedicación, paciencia y trabajo. Porque no sólo se trata de tener una idea de la historia que se quiere plasmar, hay que ver con qué medios (económicos, técnicos y humanos) se cuentan para ello.

La realización de este cortometraje fue muy compleja, ya que jamás uno se imagina lo que en verdad conlleva el querer hacer algo diferente para lograr la titulación; en un principio la idea te llena de emoción, imaginación, creatividad, tienes mil y un formas de lo que quieres representar en tu trabajo, pero para este corto el capítulo tres representó una montaña muy difícil de escalar. No todo fue sencillo hubo muchas complicaciones debido a la técnica del *stop motion*, pues con ésta se deben de obtener una cierta cantidad de fotogramas para recrear una alusión de movimiento real, pero en muchas locaciones no se contaba con el tiempo, ni con los permisos adecuados para fotografiar tranquilamente.

La elaboración contó con más de seis mil fotografías las cuales no fueron sencillas, pues se necesitaban de ocho a 12 por segundo para crear movimiento. La captura de las tomas no siempre quedaban a la primera, en diferentes lugares se repitieron una y otra vez hasta obtener lo deseado.

Lo complicado eran las diferentes circunstancias que ocurrían en las locaciones: oscurecía, llovía, no se podía usar tripié, además de diversos factores que nos afectaban la calidad de la luz y el costo de producción.

Realizar el corto nos dio muchas sorpresas pues nos quedó muy claro que no todo sale como uno lo tiene planeado en el guión literario o la escaleta, pues sobre la

marchas se tuvieron que hacer modificaciones, hubo cambios inesperados de las locaciones ya previstas.

El caso más peculiar fue realizar las fotos en la plancha del Zócalo, pues debido a un plantón ocurrido en 2010, después las ofrendas del 2 de noviembre y enseguida la colocación de la pista de hielo en diciembre, aplazaron la captura de fotos en este escenario.

Se presentaron un sin fin de sucesos que son parte de la realización de un corto como cansancio, tensión y desesperación, síntomas inequívocos del transcurrir de días enteros trabajando.

Contar con un reducido número de trabajadores, solo dos, llegó a generar un desgaste físico, pues no es fácil obtener el movimiento corporal de cara, brazos, pasos, gestos, y miradas; se necesitaban demasiadas fotos para lograr un movimiento creíble y real.

El *stop motion* es una técnica de animación muy atractiva por su complejidad y el gran trabajo que implica, el cual suele ser intensivo y pesado, pero que al final obtiene como resultado la proyección de la ilusión del movimiento.

Este proyecto resultó una experiencia en la que cuadro a cuadro resaltó la creatividad que demandan los retos de la *pixilation* una de las técnicas menos usadas del *stop motion*, pero a su vez una de las que mejores frutos ha dado al corto mexicano.

Para esta producción más que un sacrificio, resultó un honor usar dichas técnicas para intentar crear reflexión hacia el tema del consumismo en los jóvenes por las prendas de vestir.

En el camino es una historia donde todo resulta difícil, pero siempre se encontraron soluciones. Este corto nos deja una gran satisfacción académica y personal, y a pesar de sus complicaciones, sin duda, es una experiencia que aunque requiere de paciencia y esfuerzo vale la pena vivir.

Glosario

AD HOC: Adecuado, apropiado, dispuesto especialmente para un fin.

B/N: Siglas que se ocupan en el guión para abreviar blanco y negro.

BIG CLOSE UP: Encuadre que enfoca la frente y la barbilla.

BIG LONG SHOT: Encuadre donde se aprecia una escenografía desde lejos.

CÁM. Siglas que se ocupan en el guión para abreviar cámara.

CONTRA PICADA: El punto de vista de la toma procede de abajo hacia arriba.

CORTE DIRECTO: Pasar inmediatamente de una toma a otra sin transición.

CROSS DISSOLVE: Efecto de disolvencia entre escenas.

CROSS FADE: Efecto de transición generalmente musical, sale un sonido suavemente y aparece uno de igual forma.

DOLLY BACK: Movimiento hacia atrás.

DOLLY: Desplazamiento que realiza la cámara hacia atrás o adelante en línea recta.

DOLLY IN: Desplazamiento hacia adelante

EXTREME CLOSE UP: Toma más cerrada a un área de la cara; como podría ser ojos, nariz, boca u oreja.

FADE IN: Incremento de volumen progresivamente.

FLASH BACK: Técnica que consiste en intercalar en el desarrollo de una acción a un tiempo pasado.

FONDEAR: Reducir el volumen hasta desaparecer o dejarlo en tercer plano.

FOTOGRAMA: Cada una de las imágenes captadas por la cámara.

FULL SHOT: Toma que cubre el cuerpo completo desde los pies hasta la parte superior de la cabeza.

FX: Efecto.

GOLPE MUSICAL: Fragmento extremadamente corto (entre 2 y 3 segundos) que se utiliza para llamar la atención del oyente en un momento determinado.

INSERT: Insertar palabras o imágenes.

LEIT MOVIT: Es un contenido determinado, se utiliza de forma recurrente a lo largo de la obra de arte. Tiene su origen en la música.

LONG SHOT: Toma que abarca todo el set y también puede abarcar varias personas en escena.

MEDIUM CLOSE UP: Toma que se extiende desde el tórax hasta la parte superior de la cabeza o viceversa.

MEDIUM SHOT: Toma que abarca desde la cintura hasta la parte superior de la cabeza o viceversa.

MIX: Mezcla de sonidos.

P/P: Abreviaturas utilizadas para especificar un primer plano.

PANEO: Giro de la cámara sobre su eje de izquierda a derecha o viceversa.

PICADA: La cámara se sitúa por encima del objeto o sujeto mostrado, de manera que éste se ve desde arriba.

PLANO A DETALLE: Muestra en su máxima expresión a un objeto.

PLANO AMERICANO: Toma de la mitad de los muslos hacia arriba.

RÁFAGA: Breve sonido de corta duración que da intensidad a algo.

REVERB: Reverberación.

S/P: Abreviatura utilizada en el guión para especificar un segundo plano.

T/P: Abreviatura utilizada en el guión para especificar un tercer plano.

TILT DOWN: Movimiento de la cámara hacia abajo.

TILT UP: Movimiento de la cámara hacia arriba.

TIME LAPSE: Secuencia acelerada, donde los acontecimientos suceden a una velocidad mucho más rápida de la normal.

TONGUE: Movimiento donde la cámara gira sobre su propio eje.

TRAN: Abreviatura utilizada en el guión para especificar transición.

TRANSICIONES: Acción y efecto de pasar de un modo de ser o estar, a otro muy distinto del anterior.

ZOOM: Cambio de distancia que se hace por medio de la lente.

ZOOM IN: Acercamiento óptico del objeto.

ZOOM OUT: Alejamiento óptico del objeto.

Fuentes de consulta

Alonso, L.E, Artículo: "La producción social de la necesidad", s.l., s.e., Revista de Economistas, nº 18, 31p.p.

Álvarez, Édgar, "La evolución del stop motion", s.l.,2003, 6 p.p. Artículo en PDF, extraído el 15 de julio de 2010, link:

http://www.loop.la/2003/docs/evolucion_stop_motion.pdf

Altman, Rick, Los géneros cinematográficos, Barcelona, ed. Paidós, trad de: Film/genre, 2000, 332 p.p.

Altuzar Vidal, Miroslava Josefina, La publicidad como agente casual del consumismo en jóvenes universitarios, México, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad de Sotavento, 2007, Tesis Licenciatura (Licenciado en Ciencias de la Comunicación), 89 p.p.

Baudrillard, J, La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras. Barcelona: Plaza and Janés, S.A. Editores, 1974, 115 p.p.

Bauman, Zygmunt, Trabajo, consumismo y nuevos pobres, Barcelona, ed. Gedisa, tr. Victoria de los Angeles Boschioli, 2000, 155 p.p.

Cáceres, Germán, Entre dibujos, marionetas y pixeles: notas sobre cine de animación, Buenos Aires, ed. La Crujía, 2004, 165 p.p.

Cortés Muñoz, Juan Ricardo Osiris; Hernández Méndez, Iván Arturo, La vida en corto. El cortometraje en México, un acercamiento al camino que lo consolidó y un ejercicio de producción, México, UNAM, Facultad de Estudios Superiores Aragón, 2008, Tesis Licenciatura (Licenciado en Comunicación y periodismo), 178 p.p.

Esquivel García, Cristabel, El uso del flash electrónico para la fotografía de stop motion con técnica en plastilina (clay motion), México, UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2009, Tesis Licenciatura (Licenciado en Diseño y Comunicación Visual), 64 p.p.

Gilles Lipovetsky, La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad de hiperconsumo, Barcelona, ed. Anagrama, 2007, 416 p.p.

Grande Paz, Clara Iliana, ¡La felicidad esta de oferta! : reportaje sobre compradoras compulsivas de ingreso medio en la Ciudad de México, México, UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, 2006, Tesis Licenciatura (Licenciado en Ciencias de la Comunicación), 100 p.p.

Jiménez Figueroa, Gerardo, El zorro curioso: cortometraje de animación para niños, México, UNAM, Facultad de Estudios Superiores Aragón, 2009, Tesis Licenciatura (Licenciado en Comunicación y Periodismo) 82 p.p.

Moreno Lara, Xavier, El cine: Géneros y estilos, Bilbao, ed. Mensajero, 1980. 225 p.p.

Orozco González, Ana Lorena, Cortometraje animado, México, Universidad Autónoma de Guadalajara, Escuela de Artes Plásticas, 1985, Tesis Licenciatura (Diseñador Grafico), 64 p.p.

Rojas Ortiz, Alejandro, Causas y efectos del consumismo, repercusiones económicas y la Ley Federal de protección al consumidor, México, UNAM, Facultad de Economía, 1982, Tesis Licenciatura (Licenciado en Economía), 104 p.p.

Sánchez Noriega, José Luis, Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión, Madrid, ed. Alianza, 2002, 735 p.p.

Schor, Juliet, Nacidos para comprar: los nuevos consumidores infantiles, trad. Juanjo Estrella, Barcelona, ed. Paidós, 2006, 365 p.p.

Shaw, Susannah, Stop motion: craft skills for model animation, Boston, ed. Focal, 2004, 206 p.p.

Wallsh, David Allen, Niños y jóvenes de hoy: entre el consumismo y la competencia, cuando es demasiado, trad. Juan Carlos Jolly, México, ed. Panorama, 1993, 123 p.p.

Consulta por Internet:

[http://www.redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act_permanentes/luces de la ciudad/Memorias/cine/fotoalcine.htm](http://www.redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act_permanentes/luces_de_la_ciudad/Memorias/cine/fotoalcine.htm) (Consultado el 23 de marzo de 2010)

<http://www.mailxmail.com/curso-generos-cinematograficos/cine-animado>
(Consultado el 15 de junio de 2010)

http://www.loop.la/2003/docs/evolucion_stop_motion.pdf (Consultado el 19 de abril de 2010)

<http://www.stopmotionanimation.com/> (Consultado el 19 de abril de 2010)