



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Artes y Diseño

“Desayuno en el desierto”

Guía para la preparación y presentación de un proyecto de cortometraje de animación y sus posibles Fuentes de Financiamiento.

Tesina

Que para obtener el Título de:

Licenciado en Artes Visuales

Presenta: Francisco Raúl Enríquez Espejel

Director de Tesina: Licenciado Alvaro Ortiz Altamirano

México, D.F., 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

INDICE

Introducción

Capítulo 1 Situación de la producción del cortometraje de animación en México en 2015

1.1 Entrevista a Yuria Goded directora de la subdirección de cortometraje de IMCINE

1.2 Entrevista al productor de cortometraje de animación Cesar Moreno Pla

Capitulo 2 Financiamiento del cortometraje de animación en México

2.1 Tipos de inversión a la producción de cortometraje

2.2 Derechos de autor

2.3 Tipos de apoyos

2.2.1 Recursos públicos

2.2.2 Crowdfunding

2.2.3 Posicionamiento de producto

2.3 Presentación del proyecto (pitching)

Capitulo 3 Elaboración de la carpeta de producción y presentación

3.1 Composición y propuesta de la carpeta de producción

3.1.2 Diseño escenográfico

Conclusiones

Bibliografía

“Desayuno en el desierto”

Guía para la preparación y presentación de un proyecto de cortometraje de animación en el contexto industrial mexicano y sus posibles fuentes de financiamiento.

Introducción

El objetivo de esta tesina es desarrollar una guía para elaborar la preproducción y presentación de un proyecto de cortometraje de animación con el objetivo de conseguir fondos para su realización.

La animación es una disciplina que incita a los artistas a experimentar, a explorar nuevas formas narrativas, a crear estilos gráficos e ilustrativos, a utilizar herramientas tanto nuevas como tradicionales en la ejecución de su trabajo, requiere de importantes aportaciones económicas que sostengan su práctica, puesto que emplea múltiples recursos técnicos y humanos como es un estudio acondicionado, personal profesional, equipo y materiales de trabajo, además de una estructura dividida en departamentos de realización determinada por las necesidades y posibilidades del proyecto. Implica el trabajo cuadro a cuadro, a diferencia del video de acción viva en el que imagen y movimiento real se analiza y descompone, en la animación se construye el movimiento, tarea que demanda muchas horas de trabajo y una planeación eficaz.

Para un estudiante de artes visuales que desee desarrollar un proyecto autoral de animación, es necesario el aprendizaje de los procesos de producción y presentación de proyectos audiovisuales para utilizarlos como herramienta que posibiliten la realización y desarrollo del cortometraje. Un autor de animación tiene que realizar el trabajo de productor para llevar cabo sus primeras obras, dicho trabajo consiste en formular las ideas para generar la obra, solicitar y conseguir los recursos económicos, coordinar al personal de trabajo artístico y técnico, obtención de equipo, instalaciones, herramientas y materiales necesarios para la realización.

documentar una entrevista con el productor Cesar Moreno Pla productor independiente de animación que desde 2008 ha conseguido múltiples apoyos para la realización de animación de autor tanto privados como gubernamentales, documentar también los apoyos a los que se puede acudir y sus requisitos en el año 2014, promover el aprendizaje y aplicación de los procesos de producción que propicien la implicación en el proyecto y hacerse cargo del proceso de realización del proyecto en los tiempos determinados a pesar de lo escaso que sean los recursos, presentar una propuesta de carpeta de producción elaborada para presentar el cortometraje *“desayuno en el desierto”*.

Situación de la producción del cortometraje de animación en México 2015

Desarrollar una industria del cortometraje es de interés para la sociedad ya que es una pieza de expresión cultural, debido a que a través de su realización y exhibición se representa el entorno, se experimenta, se realizan investigaciones técnicas, históricas, sociales, se procesan y comunican los significados de la vida social, se crean vínculos de identidad.

La industria cinematográfica se desarrolla a través de cuatro principales ramas que son la producción, la distribución, la exhibición y la comercialización. A través de dichas ramas se sostiene su práctica ya que se generan ingresos y estimulan inversiones.

Las producciones de cortometraje en México no se realizan con un interés por la distribución y la comercialización (en parte porque tampoco se encuentran establecidos los medios y mecanismos para ello). Por tal motivo en este momento no existe una industria de cortometraje, no obstante las posibilidades técnicas que existen actualmente han propiciado que las producciones se multipliquen y la posibilidad de darlas a conocer y promocionarlas de manera independiente y

masiva a través de medios digitales, han provocado que un mayor número de personas se interesen por dedicarse a su realización y por buscar alternativas a su financiamiento.

La producción de cortometraje dentro del país se encuentra regulada por **la ley federal de cinematografía**.

Su objetivo según su artículo uno es *promover la producción, distribución, comercialización y exhibición de películas, así como su rescate y preservación, procurando el estudio y atención de los asuntos relativos a la integración, fomento y desarrollo de la industria cinematográfica nacional*¹.

Incluyendo al cortometraje. **ARTICULO 5.-** *Para los efectos de esta Ley, se entiende por película a la obra cinematográfica que contenga una serie de imágenes asociadas, plasmadas en un material sensible idóneo, con o sin sonorización incorporada, con sensación de movimiento, producto de un guión y de un esfuerzo coordinado de dirección, cuyos fines primarios son de proyección en salas cinematográficas o lugares que hagan sus veces y/o su reproducción para venta o renta.*

Comprenderá a las nacionales y extranjeras, de largo, medio y cortometraje, en cualquier formato o modalidad.

*Su transmisión o emisión a través de un medio electrónico digital o cualquier otro conocido o por conocer, serán reguladas por las leyes de la materia.*²

La ley otorga a la producción cinematográfica un carácter económico y cultural, entendiéndose que son productos de interés social le concede apoyos e incentivos, lo anterior se refleja en el.

Artículo 14: *La producción cinematográfica nacional constituye una actividad de interés social, sin menoscabo de su carácter industrial y comercial, por expresar la cultura mexicana y contribuir a*

¹ Artículo 1 Ley Federal de Cinematografía DOF 05-01-1999

² Artículo 5 Ley Federal de Cinematografía DOF 05-01-1999

*fortalecer los vínculos de identidad nacional entre los diferentes grupos que la conforman. Por tanto, el Estado fomentará su desarrollo para cumplir su función de fortalecer la composición pluricultural de la nación mexicana, mediante los apoyos e incentivos que la Ley señale.*³

En México la mayor parte de los recursos públicos destinados a apoyar la producción cinematográfica son administrados por el Instituto Mexicano de Cinematografía, que depende Conaculta.

Para apoyar la realización de cortometraje el IMCINE realiza el Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje –en sus categorías de Ficción y Animación- y el Concurso Nacional de Apoyo a la Postproducción de Cortometraje, apoya a los realizadores proporcionando los recursos económicos, técnicos, materiales y humanos para la elaboración y terminación de sus proyectos, proporcionando además asesorías profesionales y los servicios de postproducción. Selecciona cuatro proyectos en animación y ocho en ficción por cada edición del concurso.

El IMCINE además administra los apoyos conocidos como Foprocine, Fidecine y Eficine aunque son exclusivos de largometraje.

Algunos de los cortometrajes de animación más importantes producidos en el país

El heroe (1994) Producción: IMCINE, Dirección: Carlos Carrera, Técnica: Dibujo animado. Fue premiado en el festival de cannes de 1994 con la Palma de oro en la categoría de cortometraje de animación, a partir de esto el apoyo institucional al cortometraje de animación se ha mantenido e incrementado paulatinamente debido en parte a que fue durante algunos años considerado como único reconocimiento importante otorgado a una producción del Instituto Mexicano de Cinematografía quien desde entonces ha producido la mayor cantidad de cortometrajes de animación mexicanos reconocidos

³ Artículo 14 Ley Federal de Cinematografía *DOF 05-01-1999*

¡Aguas con el botas! (1994) Obtuvo el apoyo para la producción del Instituto Nacional Indigenista, Dirección: Dominique Jonard, Técnica: Dibujo animado a partir de recortes

Cuatro de maneras de tapar un hoyo (1995) Consiguió el apoyo para la realización de la Universidad Iberoamericana, Conaculta, IMCINE, Productor: José Luis Rueda, Dirección: Guillermo Rendón y Jorge Villalobos, Técnica: tinta sobre papel y acetato.

Desde adentro (1996) Consiguió el apoyo para la realización de la Fundación Mac Arthur, Fundación Rockefeller, IMCINE, Dirección: Dominique Jonard, Técnica: dibujos animados a partir de recortes.

Santo golpe (1997) Conto con el apoyo de producción de IMCINE, Churubusco Azteca, Alas y Raíces para los Niños, Productor: Javier Bourges, Dirección: Dominique Jonard. Técnica: dibujos animados a partir de recortes.

Pronto saldremos del problema (1998) Producción: Beret Films, IMCINE, Liquid Light Estudio, Dirección: Jorge Ramírez Suárez, Técnica: Animación 3D

Sin sostén (1998) Consiguió el apoyo para la producción de IMCINE, FONCA, Computadoras Lanix, Tequila Chamuco, Salamandra Producciones, Dirección: Antonio Urrutia y Rene Castillo, Técnica: Stop Motion

Largo es el camino al cielo (1998) Producción: IMCINE, Corazón de melón, Guillermo Rendón, Dirección: José Ángel García Moreno, técnica: Dibujo animado.

Cocktail Molotov (1998) Producción: IMCINE, STC, José Ángel García Moreno, Dirección: José Ángel García Moreno, Técnica: Dibujo animado.

El octavo día (1998) Conto con el apoyo de producción de IMCINE, Universidad de Guadalajara, FONCA, Pemex, Dirección: Juan José Medina y Rita Basulto, Técnica: Stop Motion

Malapata (2000) Obtuvo el apoyo para la producción de Estudios Churubusco, IMCINE, María Negra Producción, Ulises Guzmán, Dirección: Ulises Guzmán, Técnica: Dibujo animado.

Hasta los huesos (2001) Obtuvo el apoyo económico para la producción por parte de lotería nacional, cinema w, SEP, cervecería modelo, fundación Rockefeller, Mc Arthur, Ford, FONCA, Dirección: Rene castillo, Técnica: stop motion

Catrina Posada y la gran piedra (2001) gano el concurso de Apoyo a la producción de televisión cultural, organizando por el Fonca, el Canal 22, la fundación Macarthur y ILCE. La producción conto con la ayuda de la compañía Disney Televisión en México. UCLA Animation Workshop, Walter Lantz Digital Animation, Dirección: José Ángel García Moreno Técnica: Stop motion y dibujo animado.

Amistad polar (2002) consiguió el apoyo para la producción de Alpha Star, Virgin Television, Equis Cosa, Estudios Churubusco Azteca, New Art, Kodak, Cinemanía, La Matatena, Asociación de Cine para niñas y Niños, A.C, Dirección: Niños asistentes al taller de La Matatena, Técnica: stop motion

Baile callejero (2003) consiguió el apoyo para la producción de Sony, Cinemanía, Equipment y Film Desing y Cuadro por Cuadro Producciones, Asociación de Cine para niñas y Niños, La Matatena, Dirección: Niños asistentes al taller de La Matatena, técnica: stop motion

Un poquito de... (2003) Consiguió el apoyo para la producción de Movim, FONCA, Alas y raíces a los niños, Dominique Jonard, Dirección: Dominique Jonard técnica: dibujos animados a partir de recortes.

Síndrome de línea blanca (2003) Obtuvo el apoyo para la realización de IMCINE, FONCA, Organización Ramírez, grupo argos, filмотeca de la UNAM, CCCT y rentals, Dirección: Lourdes Villagómez. Técnica: Stop motion

Sombras (2003) Obtuvo el apoyo para la producción de Universidad Guadalajara, 100 Pies, FONCA, Dirección: Rigoberto Mora, Técnica: Dibujo animado

Vértigo (2004) Obtuvo el apoyo para la producción del programa de estímulo a la creación y al desarrollo artístico de Jalisco emisión 2003- 2004, gobierno de Jalisco, Conaculta, Universidad de Guadalajara Dirección: Sofía Carrillo, Técnica: Stop Motion.

Anatomía de una mariposa (2004) Obtuvo el apoyo para la realización de la Unidad de proyectos especiales de Conaculta, Dirección: Adriana Bravo, Andrea Robles. Técnica: Dibujo animado.

De raíz (2004) Obtuvo el apoyo para la producción de Motion control México, CTT Expendables y Rentals, ITESO, Cucamonga Films, Ollin Studio, Universidad Iberoamericana, Productora: Lourdes Villagómez, Técnica: Stop Motion, Dirección: Carlos Carrera.

Hapunda (2005) Obtuvo el apoyo para la producción de Conaculta, gobierno de Michoacán, secretaria de cultura de Michoacán, Dirección: Dominique Jonard, Técnica: dibujo animado

Microlftamia (2005) Obtuvo el apoyo para la producción del FONCA y dirección: Andrea Robles y Adriana Bravo, Dirección: Andrea Robles, Adriana Bravo, Técnica: dibujo animado.

Bertilitad (2006) Obtuvo el apoyo para la producción del IMCINE, Dirección: Ángeles, Pablo "hombreZOO", Técnica: 3D.

Azul hiel lúgubre néctar (2007) Obtuvo el apoyo para la producción del FONCA, Instituto de Cultura de Morelos, CENART, **Dirección:** Hernández Alanís Luis Felipe, Técnica: Stop Motion

Voodoo bayaou (2008) **Compañía Productora:** Ciberfilms, **Dirección:** Gutiérrez Javier, Técnica: Animación 3D

De cómo los niños pueden volar (2008) Consiguió el apoyo para la producción de IMCINE, Estudios Churubusco, Adobe, gobierno de Guadalajara, **Dirección:** Aguilar Leopoldo, Técnica: dibujo animado

El fish (2008) Fue realizado como una comisión del festival animasivo **Dirección:** Bravo, Adriana Robles, Andrea, Técnica, Dibujo animado

Fuera de control (2008) Fue realizado con el apoyo de la Universidad de Guadalajara, Nahuyaca films, Gobierno de Jalisco, el apoyo a la postproducción de IMCINE, La academia Jalisciense de cinematografía, **Dirección:** Sofía Carrillo, Técnica: Stop Motion

Jacinta (2008) Fue beneficiado para su producción con el sexto concurso nacional de proyectos de cortometraje que organiza el IMCINE **Dirección:** Karla Castañeda, Técnica: Stop Motion

El armadillo fronterizo (2009) Fue realizado con el apoyo del séptimo concurso nacional de producción de cortometrajes de IMCINE **Dirección:** Miguel Anaya Borja, Técnica: Animación 3D

Jaulas (2009) Este proyecto fue realizado con el apoyo del Programa de Estimulo a la Creación y el Desarrollo Artístico de Jalisco, **Dirección:** Juan José Medina Dávalos, Técnica: Stop Motion

Tempus (2009) Producción: ENAP Taller de diseño escenográfico, **Dirección:** Carlos Ortega Navarro, Álvaro Ortiz, Técnica: Stop Motion

Luna (2010) Fue realizado con el apoyo del octavo concurso de producción de cortometraje de IMCINE, **Dirección:** Rafael Cárdenas, Raúl Cárdenas, Técnica: Animación 3D

Martyris (2010) Consiguió el apoyo del octavo concurso de producción de cortometraje de IMCINE, Dirección: Luis Felipe Hernández Alanis, Técnica: Stop Motion

Ponkina (2010) Obtuvo el premio á Mejor cortometraje de animación en el festival de cine de Morelia, Dirección: Beatriz Carillo Herrera, Técnica: Dibujo animado

Xochimilco 1914 (2010) Proyecto ganador de la 5 convocatoria de apoyo a producciones independientes, Dirección: Simon Gerbaud, Técnica: Dibujo animado

Amatlán (2011) El proyecto Akaso organizado por el coleccionista mexicano Sergio Aufrey apoyo económicamente la producción del cortometraje, Dirección: Simon Gerbaud, Técnica: Stop Motion

Dame posada (2011) Fue realizado con el apoyo de Fondo Estatal para la Cultura y las Artes del estado de Aguascalientes, Dirección: Cecilio Vargas Torres Técnica: Animación 3D

Eskimal (2011) Se realizo con el apoyo de TV UNAM y el cuarto concurso nacional de proyectos de postproducción de cortometraje de IMCINE, Dirección: Homero Ramírez Tena, Técnica: Stop Motion

Mutatio (2011) Fue realizado con el noveno concurso de apoyo a la producción de cortometrajes de IMCINE, Dirección: León Fernández, Técnica: Stop Motion

Por un desgarre (2011) Fue realizado con el apoyo del FONCA a través del Sistema Nacional de Creadores de Arte, y la Secretaria de Cultura de Michoacán, **Dirección:** Dominique Jonard, Técnica: Dibujo Animado

Prita Noire (2011) Esta obra se realizo con el apoyo del consejo estatal de la cultura y las artes de Jalisco, luego de haber sido seleccionada en la convocatoria CECA 2009, en la disciplina de Cine

y Video en la categoría de Producción de Cortometraje de animación, **Dirección:** Sofía Carrillo,
Técnica: Stop Motion

La Noria (2012) Proyecto realizado con el apoyo del 10 Concurso de Proyectos de Cortometraje de IMCINE, **Dirección:** Karla Castañeda, Técnica: Stop Motion

Las tardes de tintico (2012) Ganador del apoyo del 10 Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje organizado por IMCINE, Dirección: Alejandro García Caballero, Técnica: Dibujo Animado

Un ojo (2012) Producción: IMCINE, CONACULTA, Dirección: Lorenza Manrique, Técnica: Dibujo Animado

La casa triste (2013) Proyecto realizado con el apoyo de la Beca a Jóvenes Creadores del FONCA, Dirección: Sofía Carrillo Técnica: Stop Motion

Electrodoméstico (2013) Consiguió el apoyo para su realización de Fundación BBVA Bancomer, y FONCA, Dirección: Erik de Luna Fors, Técnica: Stop Motion

Lluvia en los ojos (2013) Ganador del apoyo del 11 Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje organizado por IMCINE, Dirección: Rita Basulto, Técnica: Stop Motion

Un día en familia (2013) Realizado con el apoyo del 11 Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje de IMCINE, Dirección: Pedro Zulu González, Técnica: Stop Motion

El color De mis Alas (2014) Realizado con el apoyo de FONCA, Dirección: Miguel Anaya Borja, Técnica: Animación 3D

Entrevista a Yuria Goded directora de la subdirección de cortometraje de IMCINE

La forma más común que existe para financiar la producción de un cortometraje de animación, es mediante fondos públicos a través de la presentación de un proyecto. Para ello hay que tener en cuenta que los fondos públicos tienen una demanda mayor en comparación con la oferta que existe, por ejemplo el IMCINE público en los resultados de su convocatoria al 14°. Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje realizado en 2014 que en el género de animación se inscribieron un total de 54 proyectos de los cuales solo 4 fueron ganadores de fondos de producción.

Para presentar un proyecto en busca de financiamiento es importante informarse sobre la institución o persona a la que se le presentara el proyecto. Hay que conocer el perfil profesional, sus antecedentes y en qué tipo de cortometrajes se han involucrado.

¿A qué se dedica la subdirección de cortometraje dentro del IMCINE?

Realizamos la convocatoria al concurso nacional de proyectos de cortometraje en su categoría de ficción de los cuales hemos apoyado 8 proyectos en la categoría de animación son cuatro y en postproducción va de uno a doce proyectos para apoyar por año ahora cada año aumenta por que en años anteriores apoyábamos 10 cortos, 15 cortos este año proyectamos 22 cortometrajes

¿Cómo son los diferentes apoyos en el área de subdirección de cortometraje?

El apoyo es a la producción o sea se apoya al cien por ciento tú guión nosotros recibimos las carpetas de producción se seleccionan y bueno es todo el proceso de principio a fin y también está el apoyo a postproducción que se dirige a la terminación y la promoción de los cortometrajes.

IMCINE una vez seleccionados los cortometrajes después de la convocatoria no hay censura, hay una supervisión evidentemente para que los cortos queden lo mejor posible pero no hay ningún mecanismo de limitaciones ni nada por el estilo.

¿Cómo es la asesoría en la parte de postproducción?

Es en la parte de edición se dan asesorías de edición para que quede más que en tiempos para que la historia se cuente de la mejor manera posible, pero también hay asesorías de guión y de realización para los de producción si hay de guión, de realización, es una asesoría, muchos de los realizadores toman estas recomendaciones otras veces no, pero bueno todo con el fin de que los cortometrajes terminen lo mejor posible

¿Se necesita un gran curriculum para obtener estas convocatorias?

Definitivamente no, al ser nacional, al ser convocatorias nacionales pues es para todos y este año a mí me sorprendió recibimos proyectos de Mexicali de Veracruz de Tabasco entonces bueno las puertas están abiertas desafortunadamente la demanda si nos esta rebasando para los recursos que tenemos pero esperamos contar con más recursos para apoyar el cortometraje

¿Hay algún tema recurrente que llega a lo largo de las diferentes convocatorias?

Es muy interesante por qué si como que generacionalmente si hay una coincidencia temática o sea si obviamente el jurado es quien elige estas eh historias pero si en esta generación de cortos es muy recurrente la muerte, y hay otros años en que la violencia, la migración, el narco, es interesante ver como el país se va representando también estos cortometrajes

¿Cómo es el proceso de selección y qué criterios se toman en cuenta para la evaluación de las carpetas de producción?

Existe primero una validación durante la recepción de cada proyecto donde se revisará que cumplan con los requisitos de las bases para su inscripción y registro. Dependiendo el número de trabajos inscritos, se conforma un Grupo de Preselección y un Comité de Selección. El grupo de preselección hace una primera selección en base al interés temático, su propuesta visual y

narrativa, su factibilidad de producción en tiempos de preparación, rodaje y postproducción, su correspondencia entre la idea creativa y los recursos económicos y técnicos propuestos. Y este a su vez pasa a un Comité de Selección de premiación²

Entrevista al productor de cortometraje de animación Cesar Moreno Pla

La animación implica un proceso desgastante, razón por la cual muchos abandonan su práctica como autores, tras sus primeros intentos y en algunos casos terminan dedicándose a la publicidad o a la realización de efectos digitales para largometraje. Una de las pocas organizaciones mexicanas que han conseguido producir y mantenerse en la producción de animación como autores, durante los últimos siete años, es el estudio **“Llamarada animación”**. Por tal razón me parece importante documentar la opinión de su productor sobre su historia, sus proyectos y como han conseguido financiarse.



Moyana 2009 fue el primer corto de Llamarada producido con IMCINE

Cesar Moreno Pla labora como productor del estudio de animación **Llamarada** que se fundó en 2008. Iniciaron el trabajo en el comedor de la casa de uno de sus integrantes. En 2015 *“el equipo base es de ocho personas y llegamos a emplear entre 12 y 20 personas más, dependiendo el*

proyecto” ah conseguido en tres ocasiones el apoyo económico de IMCINE para la realización de cortometraje de animación a través de el Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje.

¿Por qué decidiste producir animación?

-Bueno digamos que a la animación llegue un poco de rebote. Mi chica estaba haciendo su tesis, que era un proyecto de animación y, yo justo, la estaba ayudando a producirlo porque prácticamente lo estaba haciendo sola. Cuando acabó su carrera empezó a buscar chamba para hacer animación y conocimos a quienes ahora son el resto del equipo, que trabajaban en diferentes casas productoras. Un poco nos fuimos conectando con base en esos intereses en común que tienen que ver con la animación. Y ya finalmente armamos el estudio de Lllamarada

¿Qué hace un productor de animación?

-Mi labor como productor es más trabajar en equipo con los directores, y la animación siempre es un trabajo en equipo. Incluso cuando el director va a presentar su visión, cuando la tiene que presentar a diferentes personas o equipos siempre es pensando en equipo.

Trabajo con el director, para ayudarlo a que tenga todas las herramientas que necesita para crear su visión, y el director trabaja con otro equipo de personas también, juntos armamos los proyectos; digamos hay alguien que está haciendo la dirección de arte, le propone gráficos, le propone cómo se van a ver los personajes, hay una persona que es el director de animación, que le propone cómo se van a mover los personajes, que ritmo van a tener es una labor muy grande y de mucho equipo, de mucha gente aportando todas esas inspiraciones y todas esas creatividades que vienen de distintos lados, para crear proyectos que, justo por eso son muy ricos en cuestión de bagaje.

¿Cuál ah sido la historia de Lllamarada en estos seis años desde su nacimiento?

-Empezamos trabajando todos juntos en el comedor de la casa de uno de nosotros, y ya ahora tenemos un estudio con muchas computadoras, equipado, le damos trabajo a mucha gente. Ya tenemos varios proyectos al año nos va muy bien, tratamos de mantenernos delimitados en proyectos que podamos controlar nosotros, que nos podamos integrar mucho creativamente.

¿Cómo se financian?

-Trabajamos mucho con becas o fondos de producción para animación, Además, también un poco del trabajo que hacemos es para museos y exposiciones que necesitan mucho material audiovisual para explicar cosas que son muy difíciles de explicar en fichas técnicas o panfletos, por ejemplo. Entonces, los museos generalmente ponen pantallas en las que se proyectan animaciones, porque la animación tiene mucha capacidad de síntesis y la gráfica ayuda mucho para explicar cosas complejas. Lo que nosotros hacemos es ayudar a la museografía y a los curadores del proyecto a hacer videos didácticos para las exposiciones.

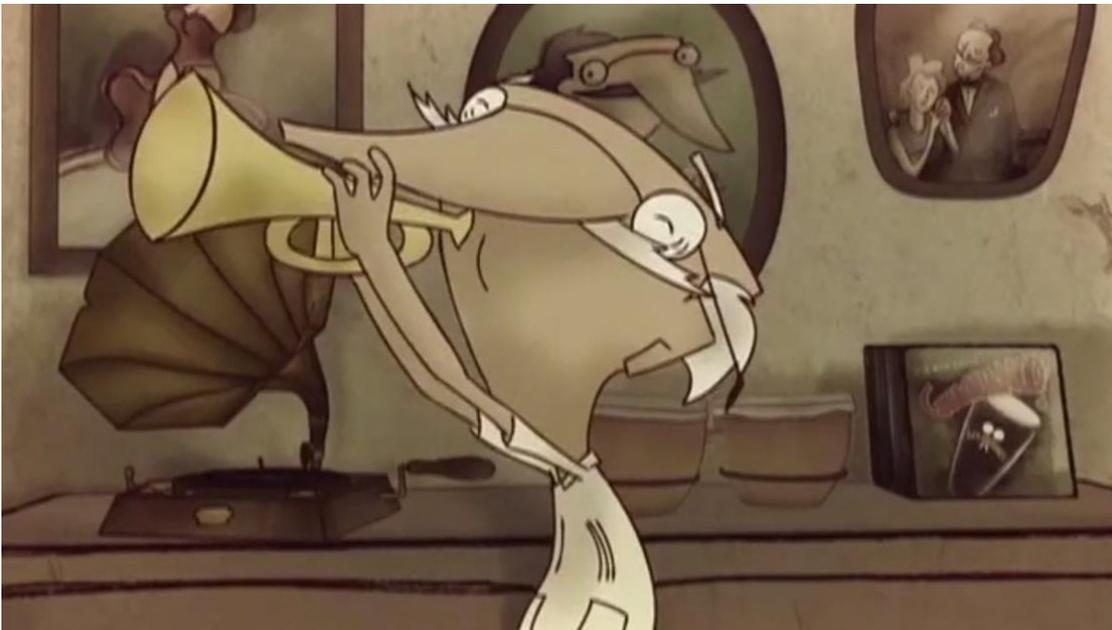
¿Qué becas han ganado o qué premios les han otorgado?

-Para hacer nuestros videos muchos son autofinanciados aquí en el estudio. Se hacen en tiempos libres, se organizan para que, entre proyectos, podamos avanzar en proyectos personales, pero también tratamos de aplicar a becas de fomento a la producción; una de ellas es la de cortometrajes del IMCINE, que otorgan cada año, en tres ocasiones la ganamos. Nuestros otros trabajos, que han sido como cinco cortometrajes, además de los de IMCINE, que hemos hecho aquí, también hacemos la labor de presentarlos en festivales, meterlos a concursos. En general, a todos nuestros trabajos les ha ido muy bien.

¿En los cortos que han producido con IMCINE cómo es su proceso creativo?

Ha cambiado mucho en **Moyana** el primer corto que hicimos con IMCINE cada miembro del estudio apporto algo al guión, en esa idea un poco hippie que teníamos de que no teníamos

jerarquías y de que cada uno iba a tener las mismas responsabilidades, nosotros decimos que ese corto es como un collage de ideas y eso se notaba al final, creo que es nuestro corto menos interesante. Con **Tintico** nuestro segundo corto con IMCINE trabajamos diferente aprendimos mucho con Moyana, Tomando en cuenta los consejos que nos daba gente con más experiencia porque me parece que después de dedicarle mucho tiempo a un solo trabajo dejas de mirarlo de manera objetiva y es bueno pedir opinión de otras personas, además nos dimos cuenta de que en animación es muy difícil hacer correcciones sobre la marcha esto nos hizo ver que teníamos que hacer un mejor trabajo de preproducción y al final esto se nota en la estética del corto en todo, en el diseño de personajes, la paleta de color, los fondos, también el guión lo trabajamos de manera diferente ahora partimos de una sola idea principal del director Male y con la ayuda de Mariana otra compañera del estudio armaron el guión lo que le dio más cohesión al trabajo desde el principio.



Las tardes de Tintico 2012

¿Cómo elaboran su carpeta de producción para presentar sus proyectos?

-Es un proceso muy largo que dura entre tres a cuatro meses una vez escrito el guión le pedimos a algún miembro del departamento de arte que realice el storyboard con ayuda del director, teniendo el storyboard entre el equipo de arte y alguien de postproducción hacemos el animatic junto con el director, entonces ya sabemos más o menos cuantos planos a van a ser, cuanta animación vamos a necesitar y cuanta gente va requerir, con esto podemos hacer el plan de trabajo y luego el presupuesto. Si es un proceso o un poco largo que con la práctica hemos mejorado.

¿Cómo se organizan en el estudio?

-Con nosotros salió una generación de gente que estaba trabajando en casa productoras, que estaba trabajando en comerciales, y justo, tenían una vocación más de arte y de dirección, más de crear animación de autor. Esa generación ya está tomando otros rumbos, por ejemplo, Colectivo diezymedia, Viumasters, un par de gente más y Lllamarada creamos un poco estos estudios utópicos que son entre estudios que funcionan como colectivos de arte y animación.

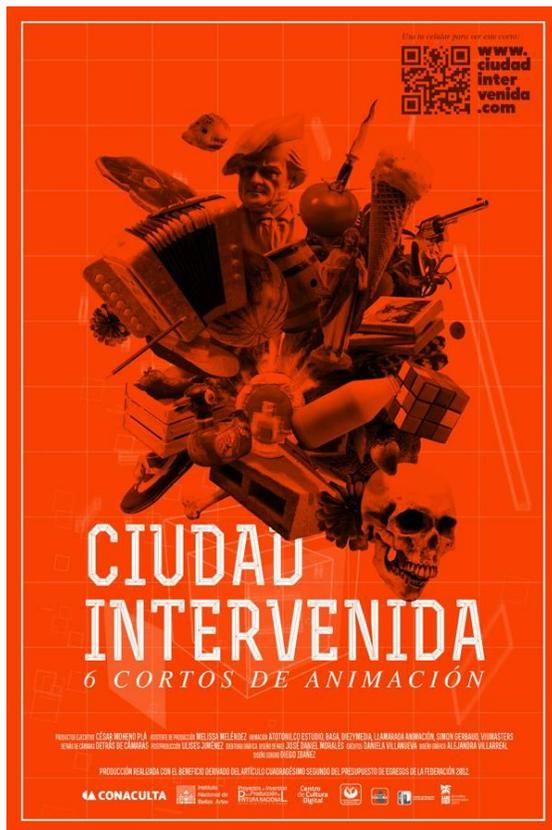
En Lllamarada la idea era como tener las menos jerarquías posibles. Al principio fue muy difícil, porque justo todos teníamos que tomar decisiones de todo; para cada decisión había que hacer una junta, entonces había algunas personas que estaban de acuerdo, otras que no. Luego nos dimos cuenta que igual las jerarquías o las tareas independientes si funcionan, digamos que, esa utopía, en la que todos íbamos a tener las mismas responsabilidades y el mismo poder de decisión se ha ido transformando.

Ahora, generalmente lo que hacemos es que tenemos muchos directores, son cinco directores que cada uno tiene su área de especialidad y su camino recorrido, lo que hace que el estudio sea muy dinámico en cuestión de las propuestas. Yo soy el productor ejecutivo. Generalmente, cada proyecto pasa por mí para organizarnos con el director, con sus necesidades, y cada proyecto lo

maneja su propio director. Lo que hacemos también, es tratar de trabajar en proyectos que nos gustan, que nos apasionan, y contratar a gente talentosa para que ellos también tengan la oportunidad de trabajar en proyectos que les apasionen, y que seamos una comunidad preparada y lista para hacer cosas chidas.

Entonces, un requisito indispensable es que verdaderamente te guste la animación para hacer mejores cosas, ¿a eso te refieres?

-La animación es súper lenta, es súper pesada, es súper difícil, entonces, si ya estás dando todo tu tiempo, toda tu vida y todo tu cansancio a un proyecto, lo ideal es que te guste. Hay veces que no pasa, pues, porque también hay que pagar renta y justo también hay que estar pendiente del crew. Nosotros estamos en un punto en el que ya hemos tomado un camino que casi siempre disfrutamos.



Ciudad intervenida 2012

Hasta el momento en cuestión de producción su trabajo más interesante y complejo me parece que es ciudad intervenida, ¿Qué es ciudad intervenida?

Básicamente trata de hacer proyectos de animación que intervengan espacios públicos del D.F., me parecía interesante la idea de sacar al animador del estudio eso es bueno porque luego los veo muy encerrados y esta padre como confrontarlos un poco a la realidad y el contraste contra un espacio real tenía muchas posibilidades de ser interesante, entonces surge la idea de intervenir digamos espacios públicos de una manera etérea y de realidad virtual, que es por medio de la animación, la idea era que cada director o cada estudio armara su propia propuesta digamos sin filtros y que entregara el trabajo. Ya con eso teniendo veintitantos minutos de animación. Armamos un paquete lo que da más oportunidades de distribuirlo.

¿Qué espacios escogiste para trabajar sobre ellos?

Tlatelolco, el Monumento a la Revolución, La biblioteca Vasconcelos, la central de abastos, el panteón dolores y el mercado de Sonora, los espacios están bajo dos dinámicas una es la creativa y otra que es un poco aumentar las posibilidades de encontrar financiamiento al proyecto, entonces la idea es escoger lugares padres de la ciudad, la premisa era no escoger los típicos como el Zócalo, sino escoger lugares que son importantes para el D.F. y que es importante que la gente visite y conozca y que el público lo vea bajo otra mirada de lo que trata un poco el proyecto pues si de los espacios públicos y de recuperar como una cierta identidad mexicana o del D.F., pero también hablar de la cultura popular o de la historia, de la gente, de la ciudad.

¿De dónde surge la idea del proyecto ciudad intervenida?

-El proyecto de ciudad intervenida surge porque yo ya desde hace varios años estoy produciendo cortos de animación con estudios independientes y ya estaba un poco como aburrido del formato en términos como de la salida que se le puede dar, los cortos generalmente los haces y es muy

padre hacerlos y luego los enseñan que también es muy padre enseñarlos y luego hay como una opción limitada de exhibición están los festivales y luego internet pero en realidad no tiene tanta salida, entonces yo ya estaba como un poco aburrido de seguir esa línea y estaba dándole vueltas de cómo hacer un formato un poco más largo para que tuviera más salidas posibles. Porque tampoco quería hacer un largometraje porque es como casarse por cuatro años o más. Entonces llegue a un punto medio. Con los recursos que tenemos con la escena de animación como esta ahorita, pues se me ocurrió hacer pues digamos un trabajo temático, en el que con una serie de comisiones bajo una línea temática se pudiera lograr como un concepto uniforme, sin tener que hacer tal cual treinta o veinticinco minutos de animación sobre un mismo tema entonces.

¿Cómo productor que fue lo más interesante del proyecto?

Para mí lo interesante era ver cómo podía yo seguir trabajando en cuestiones de cortos de animación, sin tener que seguir pues la misma ruta festivales, internet, porque el formato también nos da más posibilidades porque de 24 a veintitantos minutos puedes llenar un espacio en la programación de la televisión, dos minutos tres minutos como que realmente un programador en la tele no sabe muy bien qué hacer con ello, porque tiene sus comerciales que son tantos segundos y toda la programación ocupa espacios de treinta minutos entonces cual es la idea, la primera pues la más obvia, estar dando el rol en festivales, porque pues eso nos ayuda digamos pues a tener un aval como del mundo del cine del arte de animación de festivales y te ayuda a que se vea como una pieza de arte o una pieza de cine importante o interesante y bueno eso es, también está la promoción en internet de los trabajos, eso trata mas como de hacer una plataforma en la red que sea interesante que la gente lo comparta como compartiría cualquier video interesante que es lo que esperamos que sean estos videos, videos cortos interesantes que impresionan y que la gente quiere compartir pero también porque nos ayudo en otra etapa del

proyecto está la plataforma web, estuvo conectada a carteles a material gráfico, que estaba en las mismas zonas que fueron intervenidas la idea era que si estas paseando en el monumento a la revolución, reprodujeras el video en el lugar.

También permite digamos como hacer muchas actividades que un corto de repente no amerita, sabes un año trabajando para tus cuatro minutos, tus ocho minutos de animación y pues es lo mismo, que vas a hacer convocar a todo el mundo a un cine, que seguro tardan más en estacionar que en ver tu corto, pero si ya tienes tus treinta minutos de animación además tienes making off y tienes a seis personas que pueden hablar del proyecto en realidad, ya se vuelve algo masivo más tangible que te ayuda hacer más presentaciones hacer conferencias actividades más importantes.

¿Qué apoyos económicos obtuvieron para realizar ciudad intervenida y cómo los obtuvieron?

Conseguimos el apoyo de CONACULTA, INBA, el Centro de Cultura Digital, y la Secretaria de cultura del Gobierno del Distrito Federal. Y pues conseguimos el apoyo en dos partes primero para la producción básicamente presentando el proyecto, fueron muchos días de estar presentando el proyecto en todos lados tocando muchas puertas, tratando de convencer a todos de que les podía ayudar a posicionar su marca, pero es un poco difícil porque si no es un comercial, que los presente todo el tiempo las marcas no le encuentran mucha utilidad, por eso al final fueron las instituciones culturales las que nos terminaron apoyando.

Financiamiento del cortometraje de animación en México

Tipos de inversión a la producción de cortometraje

Fondo público En el fondo público al cortometraje en México la inversión la aporta el estado como capital de riesgo, esto implica que no espera obtener beneficios económicos por la producción del cortometraje, una característica importante de dichos fondos en México es que no se involucran en la parte creativa, ni tienen injerencia en el corte final. Exigen también ceder los

derechos de autor a nombre de la institución, lo que impide su comercialización, Sin embargo aportan la totalidad del costo de producción y/o postproducción y tratan de distribuirlo en festivales, organizan proyecciones de los cortometrajes en instituciones culturales.⁴

Compañía productora Todo trabajo y equipo en función de la producción tiene un costo desde el pago de renta de estudio, luz, teléfono, internet, equipo de trabajo, materiales, actividad del personal de producción, el trabajo invertido en la escritura del guión y la búsqueda de financiamiento o trabajo voluntario no remunerado, tiene un valor y todos están en su derecho de exigir algo a cambio de su esfuerzo y esto tiene que contabilizarse en el costo final de él cortometraje. La primera inversión del proyecto comienza con la preproducción y se contabiliza como parte del valor final de este. De tal manera que el cortometraje tiene un valor determinado por las inversiones en especie (trabajo no remunerado en principio), y el efectivo dinero aportado por inversionistas. Y además tiene un costo en el que solo se considera el efectivo que se necesita ejercer.

La compañía productora son los promotores del proyecto; constituyen el sujeto de apoyo. Y su contribución corresponde a aportaciones en especie: una parte del sueldo del director, otra parte del sueldo del productor, y el valor del guión.

Compañía productora 2 La compañía productora 2 son los socios que aportan liquidez o efectivo al proyecto. Normalmente su intervención se consigue a través de la presentación del proyecto, suelen querer

⁴ Carlos Taibo Manual básico de producción México (2011) IMCINE, CCC, CUEC pp. 78

opinar sobre el guión y normalmente desean intervenir en las decisiones creativas. En el contrato se debe negociar esta participación y si tienen o no opinión definitiva sobre el corte final del cortometraje.

Aportación en especie Otra posibilidad de financiación en especie, es que prestadores profesionales de servicios, como por ejemplo un diseñador sonoro, esté dispuesto a aportar su sueldo.⁵

Financiación propia Es común que los estudios de animación con trayectoria tengan más capital en especie (equipo e infraestructura, capacidad de trabajo), pero cuando se es independiente o se realiza un cortometraje por primera vez, el productor tiene que invertir sus propios recursos para el desarrollo del proyecto apoyándose únicamente en sus capacidades para conseguir financiamiento. Todas las inversiones que consiga y que aporte, tienen que reflejarse en contratos y en participación de la propiedad del cortometraje.

Tipos de apoyos

Recursos públicos

IMCINE Dependencia de CONACULTA otorga los recursos públicos más cuantiosos para la producción de cortometraje de animación (1,000,000 pesos por proyecto) de acuerdo a los resultados que publicaron del catorceavo Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje realizado en 2014 seleccionaron 4 proyectos de 54 inscritos, proporcionando asesoría, medios técnicos y materiales.

Para aplicar a este concurso es necesario presentar una carpeta de producción que contenga

Hoja de inscripción,

⁵ Fernández Diez, Federico, y Carolina Barco, producción cinematográfica: del proyecto al producto, Fundación Iberoamericana Universitaria- Díaz de Santos, Madrid (2009)

Documentos oficiales del Concursante (copia)

Registro del guión ante INDAUTOR y en su caso, prueba fehaciente de contar con los derechos del guión original

Currículum vitae del Director y Animador (es)

Guión

Sinópsis breve

Story Board-Guión Técnico

Ruta crítica y/o time table

Programa o Calendario de rodaje

Desglose de necesidades (break down)

Carpeta de arte

Prototipo o diseño de personajes (dependiendo la técnica)

Presupuesto desglosado

Texto del Director con planteamiento cinematográfico (visual y sonoro)

Animatic en video digital

Prueba de animación en video digital⁶

Canal 22 Mediante su Convocatoria de Apoyo a Productores Independientes apoya el cortometraje de animación para niños, aporta alrededor de 250,000 pesos para el desarrollo de la producción. Suele determinar en las bases el tema al que tendrá que hacer referencia el cortometraje. Se aplica a él mediante la presentación de una carpeta de producción que debe contener

Un resumen ejecutivo con una extensión máxima de cinco

cuartillas, mismo que deberá contener:

I. Currículum del productor y director;

II. Descripción del proyecto:

Título. Género. Tratamiento del tema. Tratamiento visual

⁶ IMCINE, Dirección de apoyo a la producción cinematográfica 15º Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje (2015)

Tres cuadros de imagen en el que se muestre el estilo visual de la propuesta.

Sinopsis con extensión máxima de media cuartilla, Guión

I. Personal de producción, técnico y artístico:

I. Productor

II. Director o realizador

III. Reparto

IV. Personal que el productor considere

j. Ruta crítica o cronograma, que deberá referirse a los siguientes rubros:

I. Preproducción

II. Rodaje y/o grabación

III. Postproducción

IV. Fecha de primer corte visualizado con Canal 22

v. Fecha de conclusión del proyecto⁷

FONCA A través de su beca a jóvenes creadores otorga apoyo a la disciplina de **medios audiovisuales** en la especialidad de **video**, que ha apoyado proyectos de cortometraje de animación, a dicha beca se aplica a través de concurso, mediante la presentación de un proyecto.

Para poder participar en la convocatoria de Jóvenes Creadores

1. Registrarse en el sitio del Fonca

2. Llenar la solicitud del Programa Jóvenes Creadores.

3. Leer y aceptar las Bases Generales de Participación.

4. Subir a <http://foncaenlinea.conaculta.gob.mx> los documentos y anexos obligatorios.⁸

Fondos concursales del CONACULTA El CONACULTA establece, que los beneficiarios del donativo deberán presentar un proyecto que justifique y fundamente la utilidad social de las actividades educativas, culturales, de salud, de Investigación científica, de aplicación de nuevas tecnologías o de beneficencia, a financiar con el monto del donativo.

⁷ Televisión Metropolitana S.A. DE C.V. Canal 22, Convocatoria de Apoyo a Productores Independientes

⁸ CONACULTA, FONCA, Jóvenes Creadores Convocatoria 2014

Un ejemplo de productores que hayan utilizado los fondos concursales de CONACULTA para la realización de cortometraje de animación es el de el productor Cesar Moheno Pla quien recibió el apoyo de CONACULTA, INBA, el Centro de Cultura Digital, y la secretaria de cultura del gobierno del Distrito Federal para la financiación de seis cortometrajes de animación que representaron de forma personal seis lugares icónicos de la ciudad de México, el proyecto se denominó ciudad intervenida y fue realizado por seis estudios independientes de animación de la ciudad de México.⁹

Crowdfunding Se denomina crowdfunding al modelo de financiamiento colectivo, donde muchas personas financian un proyecto a través de pequeñas aportaciones.

En México la plataforma que opera en internet como intermediario para realizar crowdfunding es Fondeadora y funciona de la siguiente manera.

Cada creador define el monto que necesita para llevar a cabo su proyecto y una fecha límite para recaudarlo. Si el proyecto se financia al 100 % en el periodo establecido, se le otorga el monto recaudado para realizar su proyecto, del monto recaudado en la plataforma se descuentan los costos de transacciones cobradas por Pay Pal y Conekta (sistemas de pago que coordinan los pagos con tarjeta y los depósitos en efectivo en Oxxo o Banorte) y una comisión del 5% para Fondeadora

Recibido el pago se entrega a las personas que apoyaron el proyecto las recompensas que eligieron.

En caso de que el proyecto no llegue a recaudar los fondos solicitados en el tiempo límite, el creador no recibe el monto recaudado y todas las contribuciones son reembolsadas íntegramente.

⁹ Ley Federal de presupuesto y responsabilidad hacendaria artículo 80-83

En caso de lograr la meta de recaudación, el creador del proyecto es el único responsable en llevar su proyecto a cabo, Fondadora no está involucrado en la realización de dichos proyectos solo es intermediario entre los creadores y los donadores.¹⁰

Posicionamiento de producto Diversas compañías están dispuestas a aportar financiamiento o servicios a cambio de poner su producto o logotipo en la pantalla. Un ejemplo de esta aplicación en el cortometraje de animación sería el caso ocurrido en el año 2013 en el que el productor Cesar Moheno Pla consiguió el apoyo de las marcas Mocambo Premium Rum, Merengue, Mezcal Lajita y Huup para el financiamiento del cortometraje de animación “Etereas”.

Otro concepto es el patrocinio, donde una marca regala su producto, en el caso concreto del cortometraje de animación la compañía fabricante de software Adobe ha realizado este tipo apoyo a cambio de una inclusión en los agradecimientos o en los créditos.

Presentación del proyecto (pitching)

En producción cinematográfica se utiliza el término pitching para referirse a la presentación de un proyecto cinematográfico ante terceros con la finalidad de obtener fondos para la realización de una película.

El pitching puede realizarse en cualquier etapa del proyecto, desde la idea original, durante las primeras investigaciones, hasta para conseguir distribución.

Un inversionista o una institución pública difícilmente aportara efectivo a un proyecto sin conocer personalmente a su productor esta es la razón del pitching.

¹⁰ Sitio de fondadora <https://fondadora.mx/>

Además realizar un cortometraje de animación implica el conocimiento, el interés, la paciencia de un equipo de trabajo y para formar ese equipo de trabajo hace falta convencer y motivar constantemente a los

colaboradores para que se involucren en el proyecto, para ello también se utiliza el pitching puesto que permite conocer mejor nuestro proyecto, analizar sus fortalezas y debilidades, saber que tan viable es su producción y nos proporciona argumentos para la realización del cortometraje.¹¹

Contenido (pitching) La preparación del pitching desarrollara la información necesaria para dar respuesta a los siguientes puntos.

1¿Qué es?

¿Cuál es el título del cortometraje?, ¿Qué tipo de cortometraje es?, ¿A qué género cinematográfico pertenece?, desarrollar una sinopsis breve y convincente que describa el cortometraje, ¿Qué temática aborda?, ¿Qué es lo más relevante del Guión?, ¿Quiénes son los personajes?, ¿Qué elementos dramáticos que aparecen en el guión?

2¿Cuándo?

¿En qué contexto histórico está situada la historia?, ¿Qué situaciones importantes aparecen en el guión?

¿En qué fechas se tiene planeado su realización?, ¿Qué duración tendrá la producción?, Desarrollara una ruta critica que exponga el orden del proceso de trabajo, Desarrollara un calendario de trabajo que exponga las fechas y duración de cada proceso de producción del cortometraje.

3¿Dónde?

¹¹ Carlos Taibo Manual básico de producción México (2011) IMCINE, CCC, CUEC pp. 85

¿En qué ambiente se desarrolla la historia?, ¿En qué estudio se desarrollara la producción?

4¿Cuáles son las razones para realizar este cortometraje?

¿Qué nos motiva a realizar el cortometraje?

¿Qué hace diferente a esta animación de las demás producciones?

¿Por qué le interesaría al público?

¿Por qué un inversionista debería implicarse en el proyecto?

Desarrollar un plan de financiación que justifique las inversiones hacia el proyecto.

5¿Quién?

¿Quiénes formaran parte del equipo de producción y que trayectoria tienen? ¿Qué técnica de animación se utilizara en la producción?, ¿Con qué material y tecnología se realizara el proyecto?,

Desarrollara una presentación que exponga el diseño de personajes.

¿Quién sustenta el proyecto?

¿Qué empresas o instituciones apoyan el proyecto?

6 ¿Cómo se va a desarrollar la historia?

Desarrollara una presentación que exponga el story board, carpeta de arte, animatic y prueba de animación.¹²

Estructura y duración pitching Un pitching no deberá exceder los diez minutos para ello hay que seleccionar los puntos fuertes del proyecto y tratarlos de manera concreta, organizando la presentación en tres partes de tres minutos .

Primera parte (introducción)

¹² Carlos Taibo Manual básico de producción México (2011) IMCINE, CCC, CUEC pp. 86

Presentación: ¿Quién soy?, ¿A qué productora represento?

Tema: ¿Cuál es la razón del pitching?, ¿A qué va a hacer referencia el pitching?

Objetivo: ¿Cuáles son las necesidades del proyecto?

Presentación del tráiler duración mínima de 30 segundos y máxima de 1 minuto

Segunda parte (mitad de la presentación)

Responder a las cuestiones que plantea el pitching

¿Qué es el proyecto?

¿Dónde se desarrolla la historia?

¿Cuáles son las fechas de realización?

¿Cuáles son las razones para realizar este cortometraje?

¿Por qué le interesaría al público?

¿Por qué un inversionista se debería implicar en el proyecto?

¿Qué hace diferente a esta animación de las otras producciones?

¿Quiénes formaran parte del equipo de producción y que trayectoria tienen?

¿Qué empresas o instituciones apoyan el proyecto?

¿Cómo se va a desarrollar la historia?

¿Cómo surgió la idea?

Tercera parte (final y conclusión)

Concretar la necesidad de la inversión

Contestar las preguntas que surjan de la presentación

Despedida

Derechos de autor

Es requisito registrar el guión ante Instituto Nacional del Derecho de Autor INDAUTOR para aplicar a fondos públicos de apoyo a la producción.

Es necesario registrar el cortometraje ante el INDAUTOR para comercializarlo y para protegerlo del uso de terceros sin la autorización del autor.

La Ley Federal del Derecho de Autor, define a los Derechos de Autor, de la siguiente manera:

Artículo 11.- El derecho de autor es el reconocimiento que hace el Estado a favor de todo creador de obras literarias y artísticas previstas en el artículo 13 de esta Ley, en virtud del cual otorga su protección para que el autor goce de prerrogativas y privilegios exclusivos de carácter personal y patrimonial. Los primeros integran el llamado derecho moral y los segundos, el patrimonial.¹³

Para registrar el guión el trámite que corresponde ante INDAUTOR es **Registro de obra literaria**.

Para registrar el cortometraje terminado el trámite es **Registro de obra cinematográfica** los requisitos son

Llenar la “Solicitud de Registro de Obra” descargable en el sitio web de INDAUTOR.

Presentar dos ejemplares de la obra, identificados con el nombre del autor y título.

Presentar comprobante de pago de derechos, descargable en el sitio web de INDAUTOR costo en 2015, (223.00 pesos)¹⁴

Elaboración de la carpeta de producción y presentación

¹³ Artículo 11 Ley Federal del Derecho de Autor

¹⁴ Sitio web de INDAUTOR http://www.indautor.gob.mx/formatos/registro/registro_obras.html

La carpeta de producción es la base de la carpeta de presentación son las conclusiones del periodo de preproducción del cortometraje y sirven para:

- a) Convencer a otros de participar, personal de producción y a instituciones públicas o privadas.
- b) Explicar al equipo de trabajo como se pretende realizar la animación.
- c) Conocer y reflexionar sobre los recursos con los que se cuenta y que resultados se espera conseguir con estos.

Composición y propuesta de la carpeta de producción

Sinopsis Sirve como introducción al argumento y para captar la atención. Es una exposición general del argumento de la obra presentada en función de los protagonistas y de la acción, en la que se expresa, de forma resumida, la trama y la resolución. Tiene que ser breve y convincente (10 renglones).¹⁵

Sinopsis breve “Desayuno en el desierto”

María tiene siete años vive con su madre y hermano, durante el desayuno tratara de llamar su atención y será ignorada por ellos, situación que la llevara a imaginarse atrapada en el interior del cuadro colgado en el comedor lugar en el que se encontrara con sus emociones materializadas en un monstruo hecho por ella misma con rayones de crayola.

Guión Presentado en formato profesional. Es el texto que contiene todas las escenas que forman parte del cortometraje, con sus correspondientes diálogos, pero sin indicaciones técnicas. Las escenas se numeran y se exponen en el orden en que van a ser vistos por el espectador. Las

¹⁵ Carlos Taibo Manual básico de producción México (2011) IMCINE, CCC, CUEC pp.

únicas indicaciones técnicas que se incluyen son la aclaración de si la acción transcurre en un interior o en un exterior, así como el momento del día.¹⁶

Guión “Desayuno en el desierto”

Desayuno en el desierto

Guión original para cortometraje

México D.F. 2014

SEC.1.CUARTO DE BAÑO-INT. DÍA

Plano detalle muestra los ojos de MARÍA una niña de siete años de carácter alegre, delgada y bajita, se cepilla los dientes frente al espejo luego hace distintas muecas usando sus manos, se estira la boca mostrando sus dientes luego con una mano encierra su ojo en un círculo y mira a través de él después con una mano estira su parpado inferior mientras muestra su lengua, al abrirse el plano vemos que se encuentra frente al espejo del lavabo viste un camisón blanco, su cara se pone seria mientras observa su rostro en el espejo.

SEC.2.HABITACIÓN DE MARÍA-INT. DÍA

MARÍA vistiendo uniforme escolar entra a su cuarto un lugar desordenado con muchos colores muy iluminado, en el hay una cama, un pequeño ropero, frente a la cama hay una ventana con cortinas y un escritorio sobre él hay crayolas y dibujos, las paredes tienen pegados dibujos, en el suelo hay un par de muñecos, una caja de crayolas, una mochila, MARÍA avanza hacia su mochila, la toma y cuelga en su espalda, voltea hacia sus juguetes, camina hacia ellos recoge una muñeca vestida formalmente y un muñeco de aspecto adolescente, los observa juntos como si platicaran, se los lleva, recoge la caja de crayolas.

SEC.3.HABITACIÓN DE HERMANO DE MARÍA-INT. DÍA

Vemos el cuarto del HERMANO de MARÍA un adolescente de 14 años introvertido con expresión aburrida, su cuarto es oscuro con las cortinas cerradas tiene ropa, basura, un teléfono y una televisión en el suelo, una cama en la que se encuentra durmiendo, frente a la cama tiene un escritorio con otra televisión más grande encima y una computadora portátil al lado, en las paredes hay tres

¹⁶ Fernando Marín Cómo escribir el guión de un cortometraje alba ed Madrid (2011) pp. 213

posters pegados, en el primero se ve una maquina con un gran botón y una pantalla que muestra un ojo, dentro del poster aparece caminando el dibujo del HERMANO que avanza hacia la maquina presiona el botón y el ojo en la pantalla se cierra, se muestran los otros dos posters en uno se observa al HERMANO sonriendo de manera artificial montado en una bicicleta siendo aplaudido por una multitud, en el otro se le ve con la misma cara levantando su mano parado sobre una nube con luces de colores alrededor de él, fuera de los posters se observa el rostro del HERMANO que continua durmiendo, MARÍA observa desde fuera del cuarto con la puerta entreabierta, MARÍA cierra la puerta.

SEC.4.HABITACIÓN DE LA MADRE DE MARÍA-INT. DÍA

MARÍA abre la puerta del cuarto de su MADRE mujer delgada de expresión cansada y triste, el cuarto tiene una cama matrimonial en la que se encuentra durmiendo su madre, hay un ventanal con cortinas translucidas por lo que está muy iluminado tiene un aspecto limpio y ordenado aunque frio, de un lado de la cama tiene un ropero y del otro hay una mesita sobre ella una lámpara y un retrato familiar, MARÍA entra en la habitación camina hacia el retrato, lo toma observa a su familia en él, vuelve a poner el retrato sobre la mesita, voltea hacia el rostro de su madre que continua durmiendo, pone su mano sobre su frente, MADRE abre los ojos mira un instante a MARÍA hace un desganado gesto de enojo cierra los ojos y se cubre el rostro con la sabana, MARÍA triste mira a su madre, se da la vuelta y sale de la habitación.

SEC.5.COMEDOR-INT. DÍA

MARÍA se encuentra sola sentada en el comedor jugando con sus muñecos, el comedor tiene una mesa cuadrada con cuatro sillas a los lados sobre la mesa hay un mantel blanco, un plato vacío, la caja de crayolas, a un lado de la mesa hay una alacena de madera, en la pared frente a MARÍA está colgada una pintura en la que aparece un pequeño rectángulo blanco en el centro de un cuadrado gris, junto a la pintura hay un reloj, MARÍA coloca el par de muñecos sobre la mesa luego observa el cuadro en la pared, voltea hacia su plato, suspira y cierra los ojos.

SEC.6.COMEDOR-INT. DÍA.

MARÍA abre los ojos, el comedor es diferente ahora en su plato hay un huevo estrellado tiene cubiertos, los muñecos y las crayolas ya no están, sobre la mesa hay ahora un bolso de mano y una botella de cátsup, frente a MARÍA se encuentra sentado su HERMANO que viste una sudadera gris, con cara aburrida mira la pantalla de un videojuego portátil que sostiene frente a él, también tiene un plato con un huevo estrellado y cubiertos, su MADRE con cara

cansada y triste viste una falda larga negra, blusa blanca y zapatos de tacón, esta parada junto a MARÍA sosteniendo un sartén y una espátula de cocina, MARÍA voltea hacia el rostro de su MADRE que la mira con desinterés, MADRE se da la vuelta con el sartén en la mano camina hacia la puerta que da a la cocina, MARIA observa a su HERMANO concentrado en el videojuego, MARIA voltea a ver su plato, toma la salsa cátsup que está en medio de los dos y dibuja con ella una cara sonriente sobre su huevo estrellado, MARÍA animada toma su plato y lo choca contra el de su HERMANO para mostrarle la cara sonriente que ha dibujado en su huevo, HERMANO levanta la vista, mira rápidamente el plato de MARÍA y vuelve a mirar la pantalla del videojuego, MARÍA se decepciona, MADRE entra de nuevo al comedor avanza hacia la silla vacía al lado de MARÍA, MADRE se sienta frente a su bolso de mano, toma su bolso, busca dentro de él saca un lápiz labial y un espejito, comienza a maquillarse, MARÍA la observa con interés luego pone cara de tener una idea, recoge del suelo su mochila, la pone sobre sus piernas la abre y saca un cuaderno, lo abre en un dibujo en el que aparecen su madre, su hermano y ella, MARÍA animada muestra el dibujo a su MADRE que continua maquillándose, MADRE voltea hacia el dibujo lo mira desinteresada y vuelve a mirarse en el espejo, MARIA decepcionada observa su plato, se enoja, se pone de pie sin dejar de mirar su plato, toma el plato lo levanta por encima de su cabeza y lo arroja contra la mesa, el plato se rompe, se observan los pedazos rotos encima del huevo estrellado, MARIA enojada voltea hacia su MADRE y HERMANO que actúan como si no hubiera pasado nada, en ese momento los brazos de MARÍA se vuelven blancos, MARÍA preocupada levanta sus manos frente a sus ojos incrédula las mira, su cuerpo se vuelve completamente blanco, MARÍA voltea hacia la pared, su cara se asombra al ver que en la pintura colgada en la pared ha aparecido su imagen, angustiada voltea hacia su MADRE que sigue maquillándose, MARÍA camina hacia ella la toma del hombro sin que su madre reaccione, el cuerpo de MARÍA desaparece del comedor.

SEC.7. CUADRO COLGADO EN EL COMEDOR-INT. DÍA

En el comedor su HERMANO sigue jugando, su MADRE sigue maquillándose, MARÍA los observa desde el interior del cuadro, golpea su imagen repetidamente, MADRE Y HERMANO actúan igual, MARÍA con tristeza deja de golpear se sienta en el suelo hace una mueca cierra los ojos y comienza a llorar, MARIA enojada abre los ojos y mira en el piso una crayola, la toma, furiosa raya el piso, se asombra al ver que los rayones en el piso se mueven, se despegan del suelo, MARÍA asustada se levanta de piso con la crayola en la mano, los rayones toman la forma de un monstruo parecido a un perro negro con ojos rojos, MARÍA lo observa de pie, el monstruo lanza un ladrido, MARÍA asustada se da la vuelta y

comienza a correr, el monstruo la sigue, MARÍA corriendo cierra los ojos e imagina al monstruo mostrando sus colmillos, MARÍA abre los ojos y se alegra al ver que apareció una puerta dentro del cuadro, corre hacia la puerta se para frente a ella toma la manija trata de abrir varias veces sin conseguirlo, se escucha un gruñido MARÍA voltea hacia arriba donde está el rostro del monstruo que ahora es dos veces el tamaño de la puerta y se encuentra parado junto a ella, MARÍA desesperada golpea la puerta, se alegra, con la crayola dibuja un timbre para llamar a la puerta MARÍA presiona el botón del timbre.

SEC. 8. COMEDOR-INT. DÍA.

Se escucha el sonido del timbre en el comedor, MARÍA abre los ojos se encuentra sentada en el comedor en el que ahora solo esta ella, sobre la mesa hay un plato vacío, sus muñecos, el dibujo de un timbre y la caja de crayolas, MARÍA observa su plato, los dos muñecos y su dibujo.

Desglose de necesidades En base a la lectura del guión, se identifican las necesidades de la producción, se desarrolla un esquema de producción, se investiga sobre el equipo creativo que se requiere para resolver las necesidades de realización, se propone la estética del cortometraje, el diseño de personajes, el diseño de sets y su proceso de construcción, se elabora un plan de trabajo y un presupuesto.

Para presupuestar es necesario desglosar toda la información.

Algunas de las categorías a identificar en el desglose de necesidades a través del subrayado del guión son: personajes, sets, vestuario, sonido y música.¹⁷

Desglose de necesidades “Desayuno en el desierto”

Desglose de necesidades

No. Secuencia: 1

Descripción: María se cepilla los dientes frente al espejo luego hace muecas frente al espejo.

No. De página: 1

Duración: 13 segundos

Personajes María	Props Espejo de cuarto de baño. Cepillo de dientes.	Set Cuarto de baño
----------------------------	--	------------------------------

¹⁷ Carlos Taibo Manual básico de producción México (2011) IMCINE, CCC, CUEC pp. 39

2d fX	Software Photoshop CS6 Toon boom studio 7 After effects CS6	Efectos de sonido/música Cepillado de dientes Música incidental Pista uno
Instalación Estudio acondicionado 1 Mesa de luz 5 Escritorios para computadora. 5 Sillas de oficina	Hardware 4 Cintiq 13"	
Equipo 4. I Mac 21.5": 2.7 GHz	Ruta de producción y postproducción 1 elaborar fondo Photoshop 2 animación de personajes en toon boom 3 texturizado de fondos y animación en Photoshop 4 componer la escena en after effects 5 montar las escenas en final cut pro agregar efectos de audio y pistas sonoras	

No. Secuencia: 2

Descripción: María entra en su habitación toma su mochila, se la cuelga, toma sus muñecos y crayolas.

No. De página: 1

Duración: 17 segundos

Personajes María	Props Escritorio Mochila. Caja de crayolas Muñecos Cama Mesita de noche	Set Habitación de María
2d fx Aparición de dialogo de comic	Software Photoshop CS6 Toon boom studio 7 After effects CS6	Efectos de sonido/música Pasos de María María colgándose la mochila Música incidental pista 1
Instalación Estudio acondicionado 1 Mesa de luz 5 Escritorios para computadora. 5 Sillas de oficina	Hardware 4 Cintiq 13"	
Equipo 4. I Mac 21.5": 2.7 GHz	Ruta de producción y postproducción 1 elaborar fondo Photoshop 2 animación de personajes en toon boom 3 texturizado de fondos y animación en Photoshop 4 componer la escena en after effects 5 montar las escenas en final cut pro agregar efectos de audio y pistas sonoras	

No. Secuencia: 3

Descripción: María observa el cuarto de su hermano, se fija en los posters.

No. De página: 1 y 2

Duración: 16 segundos

Personajes María Hermano	Props Escritorio Cama Ropa Televisión Pc Silla Maquina	Set Habitación de hermano
2d fx luces maquina	Software Photoshop CS6 Toon boom studio 7 After effects CS6	Efectos de sonido/música Pasos de hermano Encendido de maquina Publico Golpe de puerta al cerrarse Música incidental pista 2
Instalación Estudio acondicionado 1 Mesa de luz 5 Escritorios para computadora. 5 Sillas de oficina	Hardware 4 Cintiq 13"	
Equipo 4. I Mac 21.5": 2.7 GHz	Ruta de producción y postproducción 1 elaborar fondo Photoshop 2 animación de personajes en toon boom 3 texturizado de fondos y animación en Photoshop 4 componer la escena en after effects 5 montar las escenas en final cut pro agregar efectos de audio y pistas sonoras	

No. Secuencia: 4

Descripción: María entra en la habitación de su madre, observa retrato, toma la frente su Madre.

No. De página: 2

Duración: 22 segundos

Personajes María Madre	Props Puerta Mesita de noche Retrato familiar Lámpara Cama	Set Habitación de Madre
2d fx	Software Photoshop CS6 Toon boom studio 7 After effects CS6	Efectos de sonido/música Puerta abriéndose Pasos de María Golpe de retrato contra mesita Sabana moviéndose Musica incidental pista 3
Instalación Estudio acondicionado 1 Mesa de luz 5 Escritorios para computadora. 5 Sillas de oficina	Hardware 4 Cintiq 13"	

Equipo 4. I Mac 21.5": 2.7 GHz	Ruta de producción y postproducción 1 elaborar fondo Photoshop 2 animación de personajes en toon boom 3 texturizado de fondos y animación en Photoshop 4 componer la escena en after effects 5 montar las escenas en final cut pro agregar efectos de audio y pistas sonoras	
-----------------------------------	--	--

No. Secuencia: 5

Descripción: María sola en el comedor juega, observa la pared luego su plato y cierra los ojos.

No. De página: 2

Duración: 15 segundos

Personajes María	Props Mesa 3 sillas plato muñecos crayolas cuadro en la pared reloj de pared	Set Comedor
2d fx	Software Photoshop CS6 Toon boom studio 7 After effects CS6	Efectos de sonido/música Muñecos colocándose sobre la mesa Reloj de pared Música incidental pista 1
Instalación Estudio acondicionado 1 Mesa de luz 5 Escritorios para computadora. 5 Sillas de oficina	Hardware 4 Cintiq 13"	
Equipo 4. I Mac 21.5": 2.7 GHz	Ruta de producción y postproducción 1 elaborar fondo Photoshop 2 animación de personajes en toon boom 3 texturizado de fondos y animación en Photoshop 4 componer la escena en after effects 5 montar las escenas en final cut pro agregar efectos de audio y pistas sonoras	

No. Secuencia: 6

Descripción: María desayuna con su madre y hermano, después de tratar de llamar su atención sin conseguirlo enojada rompe su plato y desaparece del comedor.

No. De página: 3

Duración: 1 minuto treinta y ocho segundos

Personajes María Madre Hermano	Props 2 platos 2 huevos estrellados 2 cuchillos 2 tenedores 1 sartén 1 espátula 1 botella de salsa cátsup 1 bolsa de mano 1 espejo de mano 1 lápiz labial 1 Videojuego portátil 1 Cuadro en la pared 1 Reloj de pared 1 Mochila 1 Cuaderno	Set Comedor
2d fx	Software Photoshop CS6 Toon boom studio 7 After effects CS6	Efectos de sonido/música Aceite hirviendo Pasos madre Choque botella, Botella abriéndose Flujo de salsa cátsup Choque de platos Silla arrastrándose Bolsa abriéndose Objetos revolviéndose en el interior del bolso Mochila levantándose Cierre abriéndose, Cuaderno saliendo de mochila Cuaderno abriéndose Cuaderno colocándose sobre la mesa Brazos bajando rápidamente Plato estrellándose contra la mesa María toma del hombro a su Madre
Instalación Estudio acondicionado 1 Mesa de luz 5 Escritorios para computadora. 5 Sillas de oficina	Hardware 4 Cintiq 13"	Música incidental pista 4
Equipo 4. I Mac 21.5": 2.7 GHz	Ruta de producción y postproducción 1 elaborar fondo Photoshop 2 animación de personajes en toon boom 3 texturizado de fondos y animación en Photoshop 4 componer la escena en after effects 5 montar las escenas en final cut pro agregar efectos de audio y pistas sonoras	

No. Secuencia: 7

Descripción: María dentro del cuadro del comedor llora y enojada raya un monstruo que la persigue, hasta llegar a una puerta donde dibuja un timbre y llama a la puerta.

No. De página: 4

Duración: 1 minuto diez segundos

Personajes María Madre Hermano	Props 1 Mesa 3 sillas 1 plato 1 cuadro en la pared 1 reloj de pared 1 plato roto 2 tenedores 2 cuchillos 1 bolsa de mano 1 caja de crayolas 1 crayola	Set Comedor
2d fx	Software Photoshop CS6 Toon boom studio 7 After effects CS6	Efectos de sonido/música Golpe Rayones de crayola Rayones Ladrado María corriendo Perro corriendo Rugido monstruo Manija puerta Gruñido monstruo Golpe puerta Dibujando con crayola Timbre Música incidental pista 5
Instalación Estudio acondicionado 1 Mesa de luz 5 Escritorios para computadora. 5 Sillas de oficina	Hardware 4 Cintiq 13"	
Equipo 4. I Mac 21.5": 2.7 GHz	Ruta de producción y postproducción 1 elaborar fondo Photoshop 2 animación de personajes en toon boom 3 texturizado de fondos y animación en Photoshop 4 componer la escena en after effects 5 montar las escenas en final cut pro agregar efectos de audio y pistas sonoras	

No. Secuencia: 8

Descripción: María abre sus ojos se encuentra sola en el comedor.

No. De página: 4

Duración: 7 segundos

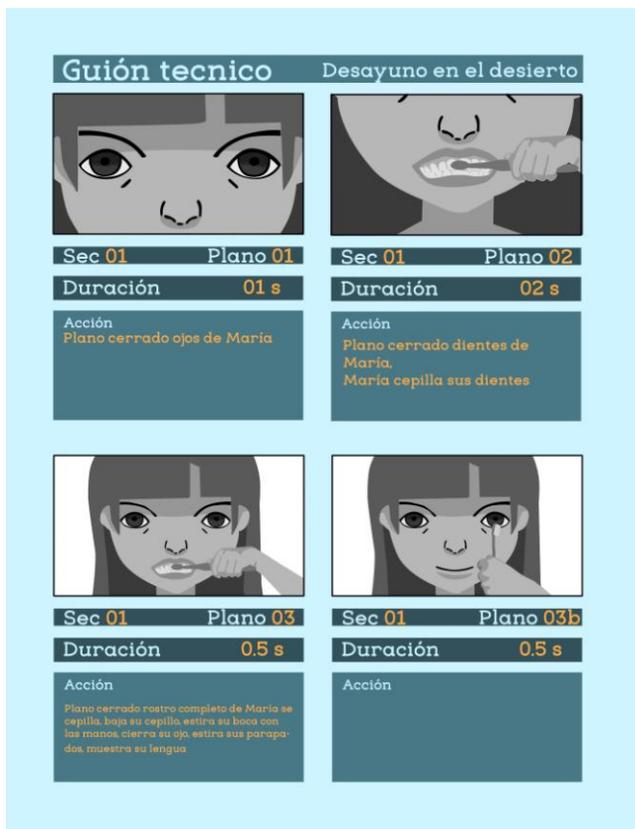
Personajes María	Props Plato Muñecos Caja de crayolas Mesa Cuaderno Sillas	Set Comedor
2d fx	Software Photoshop CS6 Toon boom studio 7 After effects CS6	Efectos de sonido/música Timbre Música incidental pista 6

Instalación Estudio acondicionado 1 Mesa de luz 5 Escritorios para computadora. 5 Sillas de oficina	Hardware 4 Cintiq 13"	
---	--------------------------	--

Story board tiene la función de explicar la historia en imágenes y es una pieza clave del proceso de visualización. Es una derivación del guión y es la continuación lógica del proceso de diseño y dibujo. Durante su realización la visualización está estrechamente vinculada a la narración.

Es el desglose de secuencias con escenas y la duración de cada una. Cada escena la divide en planos e introduce las indicaciones técnicas que ayudan a la realización escenarios, encuadres, posición de la cámara, sonido, efectos especiales e iluminación.¹⁸

Story board “Desayuno en el desierto”



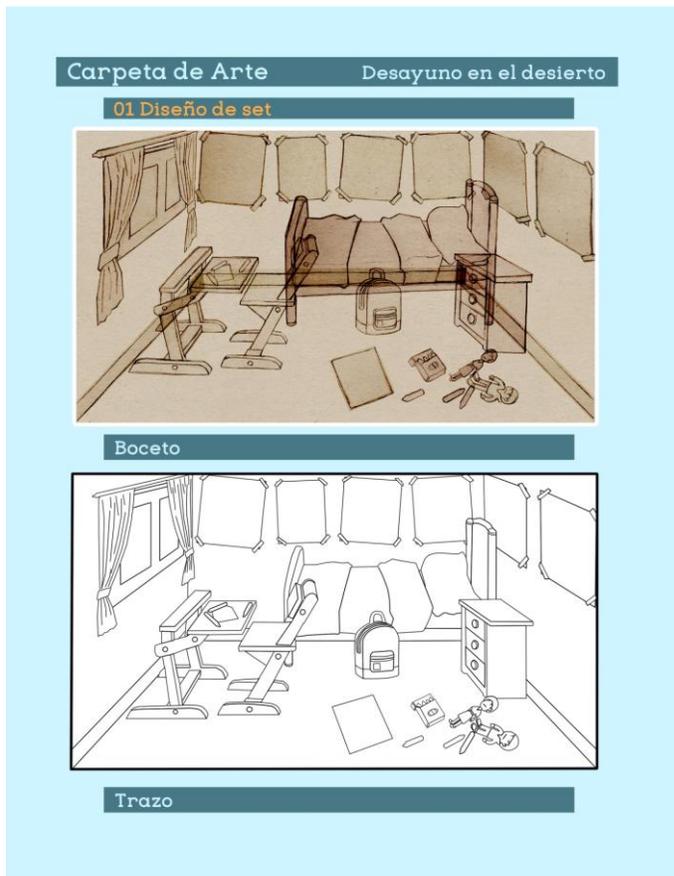
¹⁸ Sergi Cámara, El dibujo animado, Parramon Barcelona (2008) pp.24

Diseño escenográfico

Carpeta de arte es determinante que el director de arte y el equipo creativo acuerde un estilo estético para realizar la producción. Para la animación es conveniente que todos sus elementos (personajes, props, sets,) pertenezcan al mismo universo grafico con la finalidad de marcar estilo y de atrapar al espectador dentro de ese mundo.

El objetivo de la carpeta de arte es exponer el diseño de la atmosfera del cortometraje y su proceso de construcción y funciona tanto como guía de trabajo para el equipo creativo como para convencer de apoyo económico a terceros. Debe incluir diseño de personajes, diseño de sets, diseño de props, guía de estilo y de ambiente, paletas de color y escalas.¹⁹

Carpeta de arte “Desayuno en el desierto”

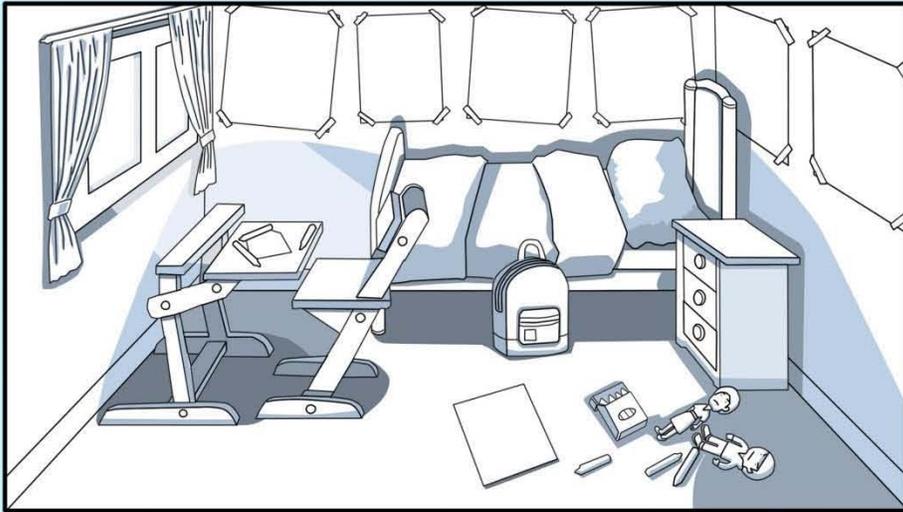


¹⁹ Paul Wells, Fundamentos de la animación, Parramón, Barcelona (2009) pp. 70

Carpeta de Arte

Desayuno en el desierto

01 Diseño de set



Sombreado



R:250	R:255	R:210	R:134	R:162
G:226	G:205	G:171	G:108	G:138
B:190	B:150	B:128	B:81	B:102
R:205	R:151	R:147	R:94	R:147
G:250	G:190	G:243	G:213	G:44
B:255	B:197	B:255	B:254	B:45
R:255	R:255			
G:72	G:114			
B:72	B:113			

Coloreado

Carpeta de Arte

Desayuno en el desierto

01 Diseño de set



Textura

02 Guía de estilo



Propuesta comedor

01 Guía de estilo



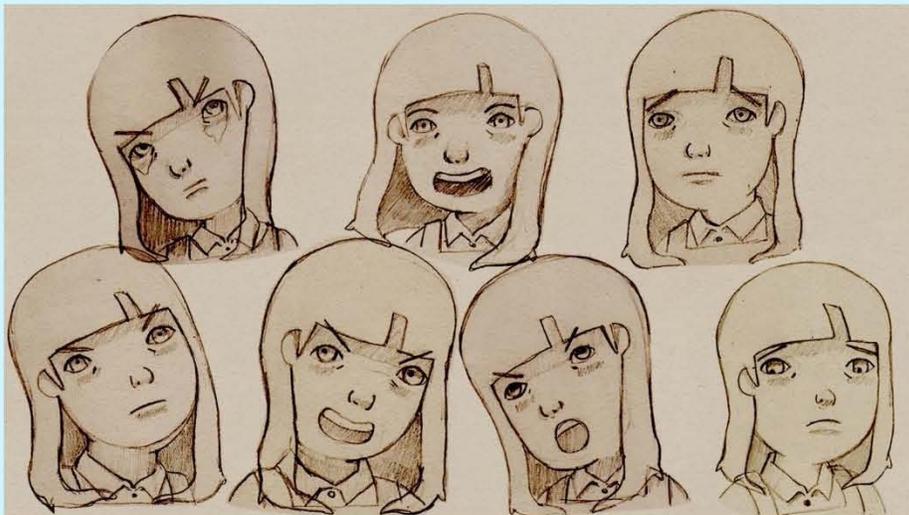
Propuesta comedor

02 Guía de estilo

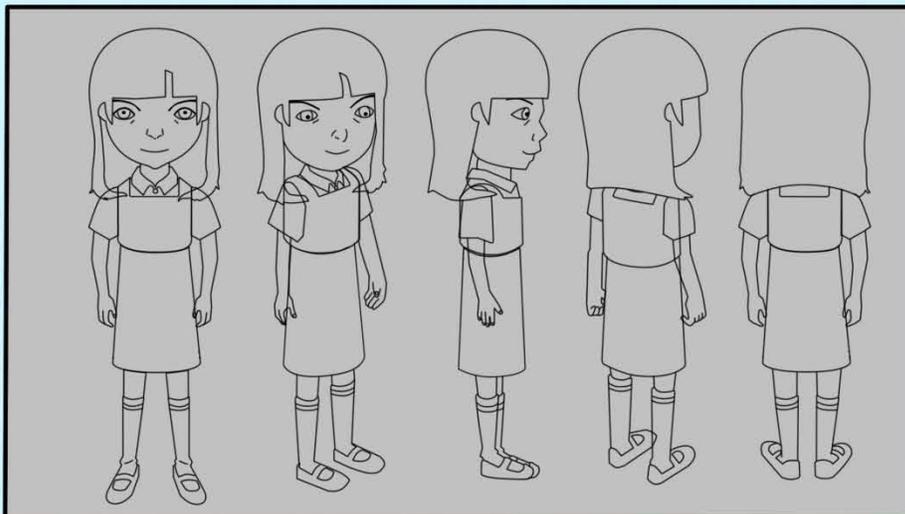


Prpuesta monstruo

03 Diseño de personajes



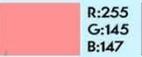
Boceto

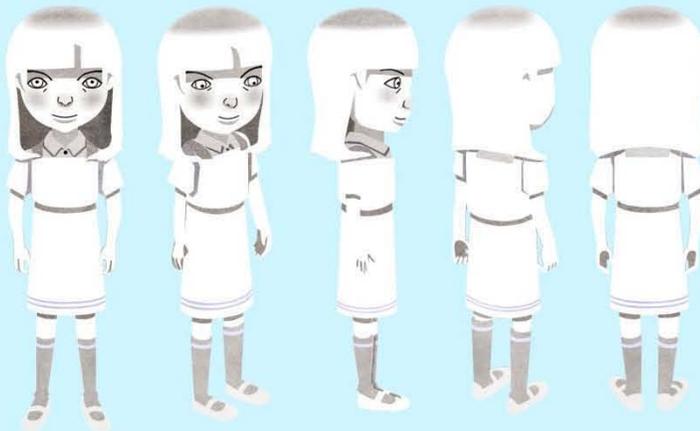


Trazo

03 Diseño de personajes

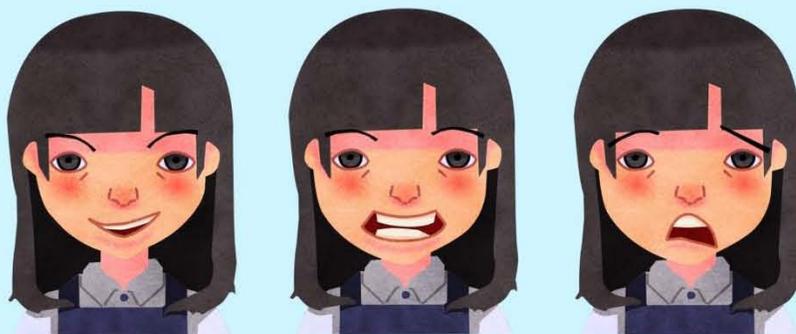


 R:50 G:53 B:96	 R:251 G:182 B:140	 R:24 G:22 B:35	 R:227 G:229 B:255	 R:70 G:63 B:71
 R:37 G:34 B:38	 R:155 G:156 B:170	 R:255 G:145 B:147	 R:98 G:100 B:111	 R:255 G:79 B:68



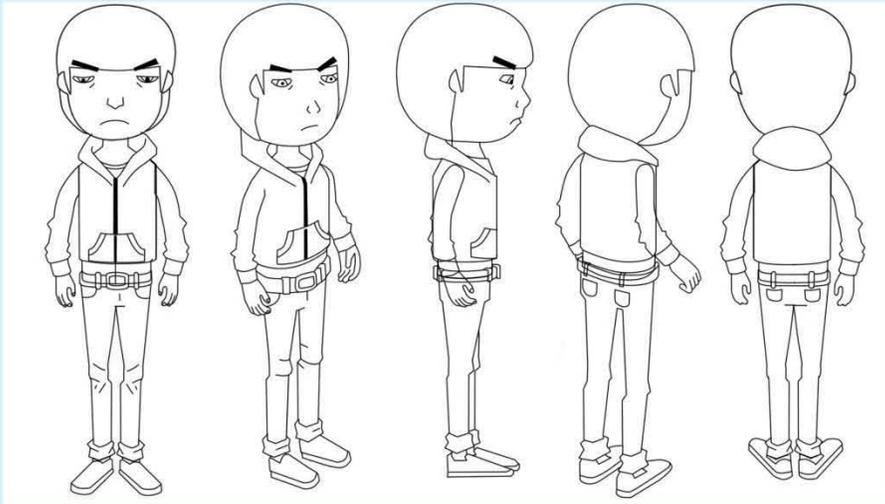
 R:255 G:255 B:255	 R:184 G:184 B:184	 R:99 G:99 B:99	 R:195 G:199 B:255	 R:178 G:178 B:178
 R:227 G:229 B:38	 R:155 G:156 B:170	 R:0 G:0 B:0		

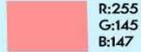
03 Diseño de personajes



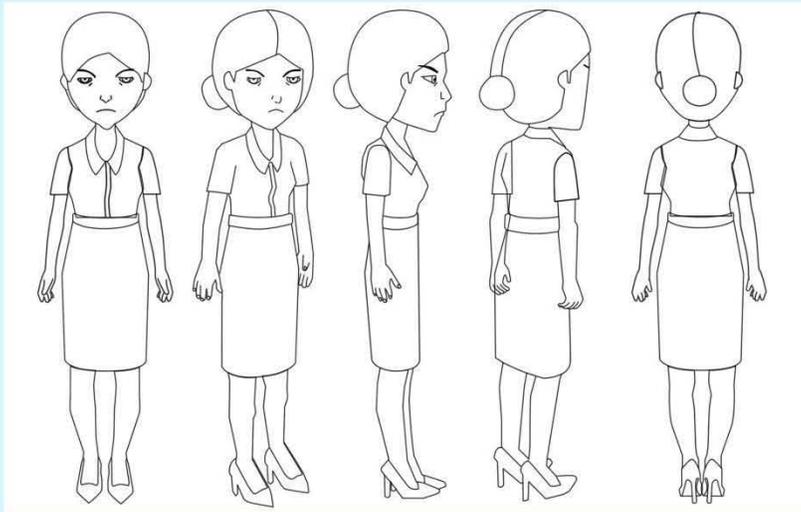
Expresiones María

03 Diseño de personajes



	R:106 G:120 B:131		R:74 G:131 B:158		R:80 G:61 B:42		R:35 G:81 B:102		R:33 G:25 B:17		R:252 G:182 B:140
	R:130 G:150 B:159		R:255 G:232 B:208		R:255 G:145 B:147		R:28 G:29 B:44		R:24 G:22 B:35		

03 Diseño de personajes



 R:30 G:31 B:33	 R:251 G:182 B:140	 R:227 G:229 B:254	 R:46 G:60 B:88	 R:65 G:56 B:60	 R:23 G:24 B:26
 R:255 G:145 B:147	 R:172 G:178 B:255	 R:134 G:79 B:0	 R:67 G:65 B:73	 R:214 G:218 B:228	 R:61 G:36 B:0

03 Diseño de personajes



Escala

Diseño de personajes es importante porque el público prestará atención a lo que sucede en el cortometraje, solo siente empatía hacia el personaje, al que le ocurren los acontecimientos que plantea el guión.

Debido a que los personajes serán trabajados por las distintas personas que componen el departamento de animación es fundamental que exista una unidad de aspecto a lo largo del cortometraje. Es conveniente contemplar cuerpos definidos y estructurados que puedan ser

animados por un equipo para evitar dar diversas y equivocadas interpretaciones de parte de los diferentes miembros del departamento.²⁰

Animatic es un audiovisual creado con base al storyboard. Tiene la función de visualizar una aproximación del resultado final del cortometraje.

La idea del animatic es montar cada plano sobre el fragmento de audio correspondiente, de acuerdo a la planeación anterior. Probar el funcionamiento de los movimientos de cámara y los desplazamientos de elementos y personajes. A través del animatic observamos de manera general, el modo en que se integran las imágenes con el audio; y hace posible evaluar la duración de los planos y de los movimientos, el ritmo cinematográfico. El animatic nos proporciona además una idea clara de la cantidad de dibujos que se tendrá que realizar durante la producción, así como hacer ajustes antes de comenzar esta. Además de potenciar la carpeta de presentación en función de la obtención de fondos de producción.

Prueba de animación Es una muestra en video con una duración de entre 10 y 15 segundos del aspecto final que tendrá el cortometraje. Tiene la función de ensayar el plan de trabajo con el equipo creativo, detectando los posibles problemas de funcionamiento para corregirlas antes del inicio de la producción. Permite al autor observar el funcionamiento de la técnica de animación que se usara en función del diseño de personajes, el diseño de sets, el tipo de iluminación, el diseño sonoro y la música.

Además resulta determinante dentro de la carpeta de presentación para el convencimiento de apoyo e inversiones de terceros.

²⁰ Paul Wells, Fundamentos de la animación, Parramón, Barcelona (2009) pp. 43

Ruta crítica Calendario con todas las etapas de la película y el momento en que sucederán; una ruta crítica es la secuencia de los elementos terminales de la red del proyecto con la mayor duración entre ellos, determinando el tiempo más corto en el que es posible completar el proyecto. La duración de la ruta crítica determina la duración del proyecto entero. Cualquier retraso en un elemento de la ruta crítica afecta a la fecha de término planeada del proyecto.

Un proyecto puede tener varias rutas críticas paralelas. Y el proceso para elaborarla es el siguiente.²¹

Identificar todas las actividades: que involucra el proyecto, lo que significa, determinar relaciones de procedencia, tiempos técnicos para cada una de las actividades.

Construir una red: con base en nodos y actividades, que implican el proyecto.

Analizar los cálculos específicos, identificando la ruta crítica y las holguras de las actividades que componen el proyecto.

La ruta crítica es la dimensión máxima que puede durar el proyecto.

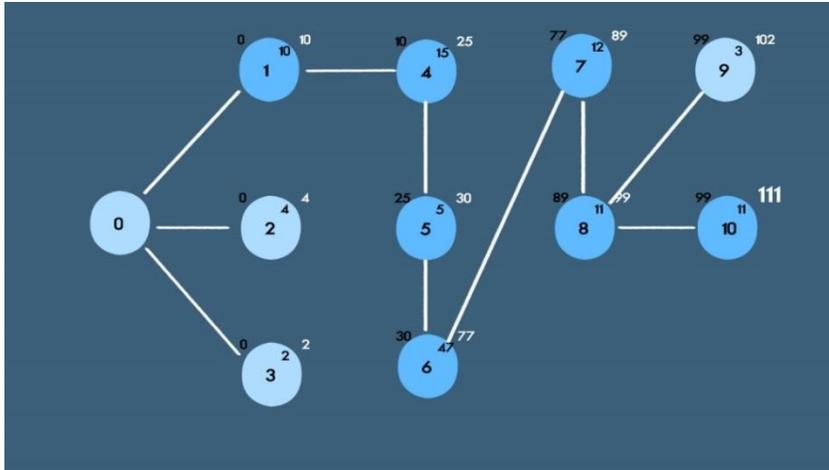
Desayuno en el desierto

Ruta crítica

#	Actividad	Tiempo	Dependencia
1	Story board	10 días	NA
2	Diseño de personajes	4 días	NA
3	Diseño de props	2 días	NA
4	Animatic	15 días	1
Preproducción			
5	Layout	5 días	1, 2, 3, 4
6	Animación	47 días	1, 2, 3, 4, 5
Producción			
7	Composición de escenas	12 días	6
8	Edición	11 días	7

²¹ Fernández Diez, Federico, y Carolina Barco, producción cinematográfica: del proyecto al producto, Fundación Iberoamericana Universitaria- Díaz de Santos, Madrid (2009)

9	Incidentales	3 días	8
10	Música principal	11 días	8
Postproducción			



Calendario de producción Documento que programa el orden, la cantidad de planos que serán animados por día, las fechas de producción y las fechas de evaluación del desarrollo del proyecto. El número de días que se necesitara a cada miembro del equipo de trabajo, con el objetivo de utilizar esta información como base para la elaboración de su contrato.²²

Calendario de producción “Desayuno en el desierto”

Desayuno en el desierto
Plan de trabajo

e s c e n a	pla no	Escenario	Acción	Iluminación	Paginas guión
----------------------------	-----------	-----------	--------	-------------	------------------

1	01	Cuarto de baño	Primer plano Ojos de María.	Interior- día	1
1	02	Cuarto de baño	Primer plano boca María, María cepilla sus dientes	Interior- día	1
1	03	Cuarto de baño	Primer plano rostro completo de María deja de cepillarse, estira su boca con sus manos, cierra su ojo derecho y estira	Interior- día	1

²² Carlos Taibo Manual básico de producción México (2011) IMCINE, CCC, CUEC pp. 48

			los parpados del otro ojo, estira su parpado inferior derecho y muestra su lengua.		
Fin del día 1 de 47					

1	4y5	Cuarto de baño	Plano medio de reflejo de María, reflejo baja su brazo, cierra su boca, abre su ojo.	Interior- día	1
1	06	Cuarto de baño	Primer plano de ojo izquierdo de María.	Interior- día	1
2	01	Habitación de María	Plano general del cuarto de María, María entra, camina hasta mochila.	Interior- día	1
Fin del día 2 de 47					

2	02	Habitación de María	Plano detalle de mochila en el suelo, María se inclina, con su brazo toma el asa de la mochila.	Interior- día	1
2	03	Habitación de María	Plano abierto de habitación de María, María cuelga mochila en la espalda, voltea hacia el suelo.	Interior- día	1
2	04	Habitación de María	Plano detalle de los muñecos en el suelo, María toma con sus manos los muñecos.	Interior- día	1
Fin del día 3 de 47					

2	05	Habitación de María	María levanta los muñecos uno frente al otro, muñeco abre la boca, aparece dialogo de comic con la palabra hola, muñeca abre la boca aparece dialogo de comic con la palabra hola, María toma a los dos muñecos con su mano izquierda.	Interior- día	1
2	06	Habitación de María	Plano detalle de caja de crayolas, María toma con su mano la caja, se la lleva.	Interior- día	1
Fin del día 4 de 47					

3	01	Habitación de Hermano	Plano general de habitación del hermano de María.	Interior- día	1
3	02	Habitación de Hermano	Plano detalle de poster en la pared, dibujo hermano entra caminando hacia el botón de la maquina en el poster, presiona el botón se cierra el ojo en la pantalla de la máquina.	Interior- día	1
3	03	Habitación de Hermano	Plano detalle de los otros dos posters.	Interior- día	2
Fin del día 5 de 47					

3	03	Habitación de Hermano	Plano detalle de los otros dos posters.	Interior- día	2
3	04	Habitación de Hermano	Primer plano del rostro de hermano durmiendo.	Interior- día	2
Fin del día 6 de 47					
3	05	Habitación de Hermano	Primer plano del rostro de María atrás de puerta entreabierta, María cierra la puerta.	Interior- día	2
4	01	Habitación de la Madre de María	Plano entero María frente a puerta, levanta su brazo, toma la manija, abre la puerta, entra en la habitación.	Interior- día	2
Fin del día 7 de 47					
4	02	Habitación de la Madre de María	Plano general de la habitación de madre de María.	Interior- día	2
4	03	Habitación de la Madre de María	Plano detalle mesita de noche.	Interior- día	2
Fin del día 8 de 47					
4	04	Habitación de la Madre de María	Plano detalle retrato familiar.	Interior- día	2
4	05	Habitación de la Madre de María	Plano general retrato familiar.	Interior- día	2
Fin del día 9 de 47					
4	06	Habitación de la Madre de María	Plano detalle de brazos de María tomando el retrato en sus manos. María vuelve a colocar el retrato sobre la mesita.	Interior- día	2
4	07	Habitación de la Madre de María	María voltea hacia el rostro de madre.	Interior- día	2
4	08	Habitación de la Madre de María	Primer plano del rostro de madre, María pone su mano sobre la frente de su madre.	Interior- día	2
Fin del día 10 de 47					
4	09	Habitación de la Madre de María	Plano medio de María tocando la frente de su Madre.	Interior- día	2
4	10	Habitación de la Madre de María	Madre se molesta, cubre su rostro con su sabana.	Interior- día	2
Fin del día 11 de 47					
4	11	Habitación de la Madre de María	María se decepciona, se da la vuelta.	Interior- día	2
5	01	Comedor	Plano general del comedor, María sostiene sus muñecos, los pone sobre la mesa voltea hacia la pared.	Interior- día	2
5	02	Comedor	Vista de la pared frente a María.	Interior- día	2
Fin del día 12 de 47					

5	03	Comedor	Plano detalle del cuadro en la pared	Interior- día	2
5	04	Comedor	Plano medio María voltea hacia su plato.	Interior- día	2
Fin del día 13 de 47					

5	05	Comedor	Plano detalle de la mesa, María cierra sus ojos.	Interior- día	2
6	01	Comedor	Plano detalle plato, María abre sus ojos	Interior- día	3
6	02	Comedor	Plano medio de madre sosteniendo sartén.	Interior- día	3
Fin del día 14 de 47					

6	03	Comedor	Plano cerrado del rostro de Madre.	Interior- día	3
6	04	Comedor	Plano americano comedor Madre se da la vuelta y sale caminando.	Interior- día	3
Fin del día 15 de 47					

6	05	Comedor	Plano medio hermano.	Interior- día	3
6	06	Comedor	Primer plano rostro hermano.	Interior- día	3
Fin del día 16 de 47					

6	07	Comedor	Plano detalle María toma botella de salsa cátsup en la mesa, la destapa.	Interior- día	3
6	08	Comedor	Vista detalle del plato, María dibuja una sonrisa sobre el huevo con la salsa cátsup.	Interior- día	3
Fin del día 17 de 47					

6	09	Comedor	Plano medio María toma su plato y lo choca contra el de su hermano	Interior- día	3
6	10	Comedor	Primer plano del rostro de Hermano, voltea hacia el plato.	Interior- día	3
Fin del día 18 de 47					

6	11	Comedor	Plano medio María en el comedor observando a su hermano.	Interior- día	3
6	12	Comedor	Primer plano del rostro del hermano observando pantalla.	Interior- día	3
6	13	Comedor	Plano medio María decepcionada.	Interior- día	3
Fin del día 19 de 47					

6	14	Comedor	Plano americano, madre entra al comedor, se para frente a su silla, arrastra la silla, se sienta.	Interior- día	3
6	15	Comedor	Plano medio, madre abre su bolso, busca dentro, saca labial y espejo.	Interior- día	3
6	16	Comedor	Plano medio María observando a su madre	Interior- día	3
Fin del día 20 de 47					

6	17	Comedor	Plano medio, madre se maquilla.	Interior- día	3
6	18	Comedor	Primer plano, María sonríe.	Interior- día	3
6	19	Comedor	Plano medio, María se voltea e inclina hacia el asa de su mochila.	Interior- día	3
Fin del día 21 de 47					

6	20	Comedor	María toma el asa de la mochila y la levanta.	Interior- día	3
6	21	Comedor	Plano detalle de Mochila sobre María, abre el cierre saca cuaderno, lo abre.	Interior- día	3
Fin del día 22 de 47					

6	22	Comedor	Plano general del dibujo de María, aparecen diálogos de comic con las letras, ab, c, d.	Interior- día	3
Fin del día 23 de 47					

6	23	Comedor	Plano medio de María mostrando dibujo.	Interior- día	3
6	24	Comedor	Plano medio, madre baja los brazos, voltea hacia María.	Interior- día	3
6	25	Comedor	Plano detalle María sosteniendo cuaderno.	Interior- día	3
Fin del día 24 de 47					

6	26	Comedor	Plano cerrado, rostro de madre voltea, levanta su espejo.	Interior- día	3
6	27	Comedor	Plano medio, María coloca cuaderno sobre la mesa, voltea hacia su plato.	Interior- día	3
6	28	Comedor	Primer plano, María pasa de decepción a enojo.	Interior- día	3
Fin del día 25 de 47					

6	29	Comedor	Plano detalle, María toma plato, lo levanta.	Interior- día	3
6	30	Comedor	Plano medio, María se levanta de la silla, levanta su plato por encima de su cabeza.	Interior- día	3
6	31	Comedor	Primer plano rostro de	Interior- día	3

			María, María arroja plato contra mesa.		
Fin del día 26 de 47					

6	32	Comedor	Plano detalle plato choca contra la mesa y se rompe.	Interior- día	3
Fin del día 27 de 47					

6	33	Comedor	Plano general comedor, María volteo hacia su madre	Interior- día	3
Fin del día 28 de 47					

6	34	Comedor	Primer plano, madre maquillándose.	Interior- día	3
6	35	Comedor	Plano cerrado rostro de hermano jugando.	Interior- día	3
6	36	Comedor	Plano cerrado rostro enojado de María.	Interior- día	3
Fin del día 29 de 47					

6	37	Comedor	Plano medio, brazos de María se vuelven blancos, María se angustia, levanta sus brazos frente a sus ojos	Interior- día	3
6	38	Comedor	Plano cerrado, rostro de María observando preocupada sus manos.	Interior- día	4
6	39	Comedor	Primer plano manos blancas de María.	Interior- día	4
Fin del día 30 de 47					

6	40	Comedor	Primer plano rostro de María, María levanta la vista.	Interior- día	4
6	41	Comedor	Plano abierto pared enfrente de María.	Interior- día	4
Fin del día 31 de 47					

6	42	Comedor	Plano detalle cuadro en la pared.	Interior- día	4
6	43	Comedor	Plano general comedor María camina hacia su madre.	Interior- día	4
Fin del día 32 de 47					

6	44	Comedor	Plano medio, María levanta su brazo, toma el hombro de su madre.	Interior- día	4
6	45	Comedor	Primer plano perfil de María.	Interior- día	4
6	46	Comedor	Primer plano rostro de María.	Interior- día	4
Fin del día 33 de 47					

6	47	Comedor	Plano medio, María desaparece del comedor.	Interior- día	4
---	----	---------	--	---------------	---

7	01	Cuadro colgado en el comedor	Plano general comedor, vista se cierra aparece María, levanta su brazo, María golpea la imagen.	Interior- día	4
7	02	Cuadro colgado en el comedor	Plano medio María golpea.	Interior- día	4
Fin del día 34 de 47					

7	03	Cuadro colgado en el comedor	Plano general, María dentro del cuadro golpea.	Interior- día	4
7	04	Cuadro colgado en el comedor	Plano general comedor madre se maquilla, María golpea.	Interior- día	4
7	05	Cuadro colgado en el comedor	María golpea, se resigna, se sienta en el suelo.	Interior- día	4
Fin del día 35 de 47					

7	06	Cuadro colgado en el comedor	Primer plano, rostro de María comienza a llorar, María se enoja.	Interior- día	4
7	07	Cuadro colgado en el comedor	Plano detalle de crayola y caja, María toma crayola.	Interior- día	4
7	08	Cuadro colgado en el comedor	Plano abierto María en el suelo con la crayola.	Interior- día	4
Fin del día 36 de 47					

7	09	Cuadro colgado en el comedor	Plano detalle de brazo de María, raya el piso con la crayola.	Interior- día	4
7	10	Cuadro colgado en el comedor	Primer plano de rostro de María enojada.	Interior- día	4
7	11	Cuadro colgado en el comedor	Plano detalle rayones en el suelo se mueven.	Interior- día	4
Fin del día 37 de 47					

7	12	Cuadro colgado en el comedor	Primer plano rostro de María, se sorprende.	Interior- día	4
7	13	Cuadro colgado en el comedor	Plano americano rayones en el suelo se mueven, María se inclina hacia atrás.	Interior- día	4
7	14	Cuadro colgado en el comedor	Plano abierto, rayones en el suelo crecen, María se levanta del suelo.	Interior- día	4
Fin del día 38 de 47					

7	15	Cuadro colgado en el comedor	Plano abierto, rayones toman la forma de un monstruo	Interior- día	4
7	16	Cuadro colgado en el comedor	Vista se abre, Monstruo ladra, María da un paso hacia atrás.	Interior- día	4
7	17	Cuadro colgado en el comedor	Plano medio María se da la vuelta.	Interior- día	4
Fin del día 39 de 47					

7	18	Cuadro colgado en el	Plano americano María	Interior- día	4
---	----	----------------------	-----------------------	---------------	---

		comedor	corre, monstruo la sigue.		
Fin del día 40 de 47					
7	19	Cuadro colgado en el comedor	Plano entero María corriendo.	Interior- día	4
7	20	Cuadro colgado en el comedor	Primer plano rostro de María corriendo, cierra sus ojos.	Interior- día	4
Fin del día 41 de 47					

7	21	Cuadro colgado en el comedor	Primer plano rostro de monstruo	Interior- día	4
7	22	Cuadro colgado en el comedor	Primer plano rostro de María corriendo, abre los ojos, sonríe.	Interior- día	4
7	23	Cuadro colgado en el comedor	Plano abierto María corre hacia la puerta.	Interior- día	4
Fin del día 42 de 47					

7	24	Cuadro colgado en el comedor	Plano abierto, María corre hacia la puerta, se para enfrente, toma la manija	Interior- día	4
7	25	Cuadro colgado en el comedor	Primer plano, María trata de abrir	Interior- día	4
Fin del día 43 de 47					

7	26	Cuadro colgado en el comedor	Plano abierto, María tratando de abrir.	Interior- día	4
7	27	Cuadro colgado en el comedor	Primer plano rostro nervioso de María	Interior- día	4
7	28	Cuadro colgado en el comedor	Paneo sobre monstruo.	Interior- día	4
Fin del día 44 de 47					

7	29	Cuadro colgado en el comedor	Plano general monstruo.	Interior- día	4
7	30	Cuadro colgado en el comedor	Plano detalle María tocando la puerta.	Interior- día	4
7	31	Cuadro colgado en el comedor	Primer plano, María asustada, sonríe.	Interior- día	4
Fin del día 45 de 47					

7	32	Cuadro colgado en el comedor	Plano detalle María toma crayola en su mano izquierda con su mano derecha.	Interior- día	4
7	33	Cuadro colgado en el comedor	Plano detalle María dibuja un timbre al lado de la puerta.	Interior- día	4
7	34	Cuadro colgado en el comedor	Plano detalle María presiona el timbre.	Interior- día	4
Fin del día 46 de 47					

8	01	Comedor	Pantalla en negro.	Interior- día	4
8	02	Comedor	Plano detalle de la mesa, María abre los ojos.	Interior- día	4
8	03	Comedor	Plano medio María.	Interior- día	4
8	04	Comedor	Plano general comedor.	Interior- día	4

Presupuesto

Se compone de tres divisiones:

a)Preproducción. En esta parte se toman la mayor parte decisiones económicas y creativas sobre el proyecto. La línea que traza divide los gastos y costos previos al inicio de la producción.

b)Producción el costo de la realización (sueldos y material de trabajo). Aquí se incluyen los costos hasta tener todos los planos animados, listos para montaje.

c)Postproducción desde el montaje de la animación a la copia compuesto. Toda la postproducción de imagen, diseño sonoro, música, créditos.²³

Contenido hoja de presupuesto

Cuenta: Columna para señalar el número de cuenta que se asigna a ese rubro. Los números de cuenta permiten dividir el presupuesto por departamentos y ubicar rápidamente un rubro o colocar un gasto en el lugar correcto.

Cuenta

1303

Descripción: Es la cuenta principal y el servicio o bien contratado. Puede tener subcuentas y detalles que aclaren y justifiquen el gasto.

Cuenta Descripción

1303	I Mac 21.5"
------	-------------

Cantidad: Es el número de unidades, por ejemplo:

Cuenta Descripción Cantidad

1303	I Mac 21.5"	2
------	-------------	---

Unidad: Describe la unidad que se está utilizando. En este caso usaremos computadoras.

²³ Carlos Taibo Manual básico de producción México (2011) IMCINE, CCC, CUEC pp. 55

Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidad
1303	I Mac 21.5"	2	Dos

X: Es el número de veces por la que se multiplicará nuestra cantidad de unidades. Supongamos que queremos esas computadoras para 2 personas.

Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidad	x
1303	I Mac 21.5"	2	Dos	2

Costo: Es el costo de la unidad en pesos.

Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidad	X	Costo
1303	I Mac 21.5"	2	Dos	2	\$21,500.00

IVA: Carga fiscal sobre el consumo. En México, a partir de 2010, es el 16% del costo.

Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidad	X	Costo	IVA
1303	I Mac 21.5"	2	Dos	2	\$21,500.00	\$ 6,880.00

Subtotal: El subtotal línea de detalle que incluye (cantidad x costo) + IVA

Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidad	X	Costo	IVA	Subtotal
1303	I Mac 21.5"	2	Dos	2	\$21,500.00	\$ 6,880.00	\$49,880.00

Presupuesto "Desayuno en el desierto"

PROYECTO: **Desayuno en el desierto**

DIAS DE PRODUCCIÓN: 52

DIAS DE POSTPRODUCCION: 34

FORMATO: DCP

TOTAL MES 1 DE PRODUCCIÓN	\$	296,365.00
TOTAL MES 2 DE PRODUCCIÓN	\$	99,212.00
TOTAL MES 1 DE POSTPRODUCCIÓN	\$	451,633.00
GRAN TOTAL	\$	847,210.00

MES1 PRODUCCIÓN

#Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidades	x	Costo	Subtotal	Iva	Subt.iva
1100	Producción							
1101	Productor	1	Único	1	\$11,000.00	\$11,000.00	\$ 1,760.00	\$12,760.00
						TOTAL POR 1100	\$	12,760.00
1200	Dirección							
1201	Director	1	Único	1	\$11,000.00	\$11,000.00	\$ 1,760.00	\$12,760.00
						TOTAL POR 1200	\$	12,760.00
1300	Animación							
1301	Animadores	2	Dos	2	\$10,000.00	\$20,000.00	\$ 3,260.00	\$23,200.00

1302	Toon boom	2	Dos	2	\$1,980.00	\$ 3,960.00	\$ 633.00	\$4,593.00
------	-----------	---	-----	---	------------	-------------	-----------	------------

1303	I Mac 21.5"	2	Dos	2	\$21,500.00	\$43,000.00	\$ 6,880.00	\$49,880.00
------	-------------	---	-----	---	-------------	-------------	-------------	-------------

1304	Cintiq 13HD	2	Dos	2	\$20,000.00	\$40,000.00	\$6,400.00	\$46,400.00
------	-------------	---	-----	---	-------------	-------------	------------	-------------

TOTAL POR 1300							\$	124,073.00
----------------	--	--	--	--	--	--	----	------------

1400	Arte							
------	------	--	--	--	--	--	--	--

1401	Director	1	Único	1	\$10,000.00	\$10,000.00	\$ 1,600.00	\$11,600.00
------	----------	---	-------	---	-------------	-------------	-------------	-------------

1402	I Mac 21.5"	1	Único	1	\$21,500.00	\$21,500.00	\$ 3,440.00	\$24,940.00
------	-------------	---	-------	---	-------------	-------------	-------------	-------------

1403	Photoshop	1	mes	1	\$ 264.00	\$ 264.00	\$ 42.00	\$306.00
------	-----------	---	-----	---	-----------	-----------	----------	----------

1403	Cintiq 13HD	1	Único	1	\$20,000.00	\$20,000.00	\$ 3,200.00	\$23,200.00
------	-------------	---	-------	---	-------------	-------------	-------------	-------------

TOTAL POR 1400							\$	60,046.00
----------------	--	--	--	--	--	--	----	-----------

1500	Color							
------	-------	--	--	--	--	--	--	--

1501	Colorista	1	Único	1	\$10,000.00	\$10,000.00	\$ 1,600.00	\$11,600.00
------	-----------	---	-------	---	-------------	-------------	-------------	-------------

1502	Photoshop	1	mes	1	\$ 264.00	\$ 264.00	\$ 42.00	\$306.00
------	-----------	---	-----	---	-----------	-----------	----------	----------

1503	I Mac 21.5"	1	Único	1	\$21,500.00	\$21,500.00	\$ 3,440.00	\$24,940.00
------	-------------	---	-------	---	-------------	-------------	-------------	-------------

1504	Cintiq 13HD	1	Único	1	\$20,000.00	\$20,000.00	\$ 3,200.00	\$23,200.00
------	-------------	---	-------	---	-------------	-------------	-------------	-------------

TOTAL POR 1500							\$	60,046.00
----------------	--	--	--	--	--	--	----	-----------

1600	Renta de estudio							
------	------------------	--	--	--	--	--	--	--

1601	Estudio	1	Único	1	\$23,000.00	\$23,000.00	\$ 3,680.00	\$26,680.00
------	---------	---	-------	---	-------------	-------------	-------------	-------------

TOTAL POR 1600							\$	26,680.00
----------------	--	--	--	--	--	--	----	-----------

# Cuenta	Titulo categoría				Total			
----------	------------------	--	--	--	-------	--	--	--

1100	Producción				\$ 12,760.00			
------	------------	--	--	--	--------------	--	--	--

1200	Dirección				\$ 12,760.00			
------	-----------	--	--	--	--------------	--	--	--

1300	Animación				\$ 124,073.00			
------	-----------	--	--	--	---------------	--	--	--

1400	Arte				\$ 60,046.00			
------	------	--	--	--	--------------	--	--	--

1500	Color				\$ 60,046.00			
------	-------	--	--	--	--------------	--	--	--

1600	Estudio				\$ 26,680.00			
------	---------	--	--	--	--------------	--	--	--

TOTAL MES 1 DE PRODUCCIÓN					\$	296,365.00		
---------------------------	--	--	--	--	----	------------	--	--

MES 2 PRODUCCIÓN

#Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidades	x	Costo	Subtotal	Iva	Subt.iva
---------	-------------	----------	----------	---	-------	----------	-----	----------

1100	Producción							
------	------------	--	--	--	--	--	--	--

1101	Productor	1	Único	1	\$11,000.00	\$11,000.00	\$ 1,760.00	\$12,760.00
------	-----------	---	-------	---	-------------	-------------	-------------	-------------

TOTAL POR 1100							\$	12,760.00
----------------	--	--	--	--	--	--	----	-----------

1200	Dirección							
------	-----------	--	--	--	--	--	--	--

1201	Director	1	Único	1	\$11,000.00	\$11,000.00	\$ 1,760.00	\$12,760.00
------	----------	---	-------	---	-------------	-------------	-------------	-------------

1202	Photoshop	1	mes	1	\$ 264.00	\$ 264.00	\$ 42.00	\$306.00
------	-----------	---	-----	---	-----------	-----------	----------	----------

TOTAL POR 1200	\$	12,760.00
----------------	----	-----------

1300	Animación							
------	-----------	--	--	--	--	--	--	--

1301	Animadores	2	Dos	2	\$10,000.00	\$20,000.00	\$ 3,260.00	\$23,200.00
------	------------	---	-----	---	-------------	-------------	-------------	-------------

TOTAL POR 1300	\$	23,200.00
----------------	----	-----------

1400	Arte							
------	------	--	--	--	--	--	--	--

1401	Director	1	Único	1	\$10,000.00	\$10,000.00	\$ 1,600.00	\$11,600.00
------	----------	---	-------	---	-------------	-------------	-------------	-------------

1403	Photoshop	1	mes	1	\$ 264.00	\$ 264.00	\$ 42.00	\$ 306.00
------	-----------	---	-----	---	-----------	-----------	----------	-----------

TOTAL POR 1400	\$	11,906.00
----------------	----	-----------

1500	Color							
------	-------	--	--	--	--	--	--	--

1501	Colorista	1	Único	1	\$10,000.00	\$10,000.00	\$ 1,600.00	\$11,600.00
------	-----------	---	-------	---	-------------	-------------	-------------	-------------

1502	Photoshop	1	mes	1	\$ 264.00	\$ 264.00	\$ 42.00	\$ 306.00
------	-----------	---	-----	---	-----------	-----------	----------	-----------

TOTAL POR 1500	\$	11,906.00
----------------	----	-----------

1600	Renta de estudio							
------	------------------	--	--	--	--	--	--	--

1601	Estudio	1	Único	1	\$23,000.00	\$23,000.00	\$ 3,680.00	\$26,680.00
------	---------	---	-------	---	-------------	-------------	-------------	-------------

TOTAL POR 1600	\$	26,680.00
----------------	----	-----------

# Cuenta	Titulo categoría	Total						
----------	------------------	-------	--	--	--	--	--	--

1100	Producción	\$ 12,760.00						
1200	Dirección	\$ 12,760.00						
1300	Animación	\$ 23,200.00						
1400	Arte	\$ 11,906.00						
1500	Color	\$ 11,906.00						
1600	Estudio	\$ 26,680.00						

TOTAL MES 2 DE PRODUCCIÓN	\$	99,212.00
----------------------------------	-----------	------------------

MES 1 POSTPRODUCCIÓN

#Cuenta	Descripción	Cantidad	Unidades	x	Costo	Subtotal	Iva	Subt.iva
---------	-------------	----------	----------	---	-------	----------	-----	----------

1100	Producción							
------	------------	--	--	--	--	--	--	--

1101	Productor	1	Único	1	\$11,000.00	\$11,000.00	\$ 1,760.00	\$12,760.00
------	-----------	---	-------	---	-------------	-------------	-------------	-------------

TOTAL POR 1100	\$	12,760.00
----------------	----	-----------

1200	Dirección							
------	-----------	--	--	--	--	--	--	--

1201	Director	1	Único	1	\$11,000.00	\$11,000.00	\$ 1,760.00	\$12,760.00
------	----------	---	-------	---	-------------	-------------	-------------	-------------

TOTAL POR 1200	\$	12,760.00
----------------	----	-----------

2100	Composición							
------	-------------	--	--	--	--	--	--	--

2101	Compositor	1	Único	1	\$10,000.00	\$10,000.00	\$ 1,600.00	\$11,600.00
------	------------	---	-------	---	-------------	-------------	-------------	-------------

2102	After effects	1	mes	1	\$ 264.00	\$ 264.00	\$ 42.00	\$ 306.00
------	---------------	---	-----	---	-----------	-----------	----------	-----------

2102	I Mac 21.5"	1	Único	1	\$21,500.00	\$21,500.00	\$ 3,440.00	\$24,940.00
TOTAL POR 2100							\$	36,846.00
2200	Edición							
2201	Editor	1	Único	1	\$10,000.00	\$10,000.00	\$ 1,600.00	\$11,600.00
2202	Final cutpro	2	Semanas	1	\$2,500.00	\$10,000.00	\$ 1,600.00	\$11,600.00
TOTAL POR 2200							\$	23,200.00
2300	Renta de estudio							
2301	Estudio	1	Único	1	\$23,000.00	\$23,000.00	\$ 3,680.00	\$26,680.00
TOTAL POR 2300							\$	26,680.00
2400	Laboratorio postproducción							
2301	Corte negativo con lista de key number	1	rollo	1	\$7,500.00	\$22,500.00	\$ 3600.00	\$26100.00
2402	Limpieza de negativo	1	rollo	1	\$ 200.00	\$ 600.00	\$ 96.00	\$ 696.00
2403	Sincronización de imagen y sonido	1	rollo	1	\$ 260.00	\$ 780.00	\$ 91.00	\$ 871.00
2404	Juegos de start de imagen y sonido	3	juegos	1	\$ 300.00	\$ 900.00	\$ 144.00	\$1044.00
2405	Corrección de color analizador de color	3	hora	1	\$1,900.00	\$ 5,700.00	\$ 912.00	\$6,612.00
2406	Answer print	3000	pies	1	\$ 3.05.00	\$ 9,150.00	\$ 1464.00	\$10,614.00
2407	1era copia corregida	3000	pies	1	\$ 1.52.00	\$ 4560.00	\$ 729.00	\$5289.00
2408	Copias subsecuentes	3000	pies	1	\$ 1.04.00	\$ 3,120.00	\$ 499.00	\$3619.00
2409	Interpósitos	3000	pies	1	\$ 3.66.00	\$10,980.00	\$ 1,756.00	\$12,736.00
2410	Internegativo	3000	pies	1	\$ 3.44.00	\$10,320.00	\$ 1,651.00	\$11,971.00
2411	Answer print del internegativo	3000	pies	1	\$ 1.65.00	\$ 4,950.00	\$ 792.00	\$5742.00
2412	Copias subsecuentes	3000	pies	1	\$ 1.04.00	\$ 3,120.00	\$ 1,600.00	\$4,720.00
2413	Sala de proyección	2	hora	1	\$ 700.00	\$ 1,400.00	\$ 224.00	\$1,624.00

TOTAL POR 2300	\$ 91,638.00
----------------	--------------

2500	Procesos sonido y música							
------	--------------------------	--	--	--	--	--	--	--

2501	Composición e intérprete de música	1	Único	1	\$35,000.00	\$35,000.00	\$ 5,600.00	\$40,600.00
------	------------------------------------	---	-------	---	-------------	-------------	-------------	-------------

2502	Sala de grabación	15	Horas	1	\$1,500.00	\$22,500.00	\$ 3,600.00	\$26,100.00
------	-------------------	----	-------	---	------------	-------------	-------------	-------------

2503	Operador	15	Horas	1	\$ 165.00	\$ 2,475.00	\$ 396.00	\$2,871.00
------	----------	----	-------	---	-----------	-------------	-----------	------------

2504	Asistente de operador	15	Horas	1	\$ 85.00	\$ 1,275.00	\$ 204.00	\$1,479.00
------	-----------------------	----	-------	---	----------	-------------	-----------	------------

2505	Sala de grabación incidentales	16	Horas	1	\$ 850.00	\$13,600.00	\$ 2,176.00	\$15,776.00
------	--------------------------------	----	-------	---	-----------	-------------	-------------	-------------

2503	Operador	16	Horas	1	\$ 165.00	\$ 2,640.00	\$ 422.00	\$3,062.00
------	----------	----	-------	---	-----------	-------------	-----------	------------

2504	Asistente	16	Horas	1	\$ 85.00	\$ 1,360.00	\$ 217.00	\$1,577.00
------	-----------	----	-------	---	----------	-------------	-----------	------------

2505	Regrabación sala thx	24	Horas	1	\$2,200.00	\$52,800.00	\$ 8,448.00	\$61,248.00
------	----------------------	----	-------	---	------------	-------------	-------------	-------------

2506	Operador	24	Horas	1	\$ 165.00	\$ 3,960.00	\$ 633.00	\$4,593.00
------	----------	----	-------	---	-----------	-------------	-----------	------------

2507	Asistente	24	Horas	1	\$ 85.00	\$ 2,040.00	\$ 326.00	\$2,366.00
------	-----------	----	-------	---	----------	-------------	-----------	------------

2508	Transfer y revelado negativo óptico	3	Rollo	1	\$5,000.00	\$15,000.00	\$ 2,400.00	\$17,400.00
------	-------------------------------------	---	-------	---	------------	-------------	-------------	-------------

2509	Operador	3	Horas	1	\$ 200.00	\$ 600.00	\$ 96.00	\$ 696.00
------	----------	---	-------	---	-----------	-----------	----------	-----------

2510	Licencia Dolby	3	Horas	1	\$8,100.00	\$ 8,100.00	\$ 1,296.00	\$9,396.00
------	----------------	---	-------	---	------------	-------------	-------------	------------

2511	Transfer de da 88 (H-8 a dat)	2	Único	1	\$ 650.00	\$ 1,300.00	\$ 208.00	\$1,508.00
------	-------------------------------	---	-------	---	-----------	-------------	-----------	------------

2510	Operador	2	Único	1	\$ 165.00	\$ 330.00	\$ 52.00	\$ 382.00
------	----------	---	-------	---	-----------	-----------	----------	-----------

2511	Asistente	2	Único	1	\$ 85.00	\$ 170.00	\$ 27.00	\$ 197.00
------	-----------	---	-------	---	----------	-----------	----------	-----------

TOTAL POR 2200	\$ 179,855.00
----------------	---------------

2600	Postproducción video							
------	----------------------	--	--	--	--	--	--	--

2601	Transfer para master video	6	Horas	1	\$3,915.00	\$23,490.00	\$ 3,758.00	\$27,248.00
------	----------------------------	---	-------	---	------------	-------------	-------------	-------------

2602	Transfer corte de negativo DV-cam referencia para sonido	6	Horas	1	\$3,915.00	\$23,490.00	\$ 3,758.00	\$27,248.00
------	--	---	-------	---	------------	-------------	-------------	-------------

2603	VCT. HD SR (master)	2	Piezas	15	\$ 320.00	\$ 9,600.00	\$ 1,536.00	\$11,136.00
------	---------------------	---	--------	----	-----------	-------------	-------------	-------------

2604	VCT Betacam-	2	Piezas	15	\$ 65.00	\$ 1,950.00	\$ 312.00	\$2,262.00
------	--------------	---	--------	----	----------	-------------	-----------	------------

	digital mater							
							TOTAL POR 2600	\$ 67,894.00
# Cuenta	Titulo categoría	Total						
1100	Producción	\$	12,760.00					
1200	Dirección	\$	12,760.00					
2100	Composición	\$	36,846.00					
2200	Edición	\$	23,200.00					
2300	Renta de estudio	\$	26,680.00					
2400	Laboratorio postproducción	\$	91,638.00					
2500	Procesos sonidos y música	\$	179,855.00					
2600	Postproducción video	\$	67,894.00					

Texto del director Redacción del autor en la que se explica y justifica la realización del cortometraje que tiene como finalidad convencer a terceros de que apoyen al cortometraje, visualizando de manera general el proyecto, describiendo el género al que pertenece, el tema al que hará referencia, las características de los personajes, el diseño de arte y la técnica de animación.²⁴

Texto del director “Desayuno en el desierto”

Texto del director

Desayuno en el desierto tiene planeado ser un cortometraje de animación, que tome como referencia principal la estética de los cuentos ilustrados para niños, planteado desde la perspectiva de una niña en la actualidad, que convive con la adicción a los videojuegos de su hermano mayor y el divorcio de sus padres, el cortometraje se centrara en María niña² de siete años que vive con su madre y hermano, durante el desayuno María tratara de llamar su atención y al ser ignorada por ellos se imaginara atrapada en el interior del cuadro colgado en el comedor, en donde manifestara su enojo materializado en un monstruo hecho por ella misma con rayones de crayola.

Se tiene planteado que tenga una duración de entre 4 y 7 minutos contando los créditos.

²⁴ Carlos Taibo Manual básico de producción México (2011) IMCINE, CCC, CUEC pp. 60

El cortometraje piensa abordar una temática cotidiana con un enfoque social centrado en la falta de comunicación al interior de una familia y los efectos que esto pueden tener en el desarrollo de la personalidad de una niña, representando las emociones que tiene al sentirse ignorada. En la pantalla se

entremezclan de manera simbólica las interpretaciones de la realidad cotidiana de María la niña protagonista con su imaginación.

Los acontecimientos más importantes que ocurrirán en el corto se desarrollaran de la siguiente manera. En el desayuno María tratara de atraer la atención de su hermano mostrándole el dibujo de un rostro que hizo sobre su desayuno con cátsup y este la ignorara, lo que decepciona a María, después le mostrara a su madre un dibujo donde aparecen ellos tres en su cuaderno y esta no le prestara mucha atención. María desesperada por llamar su atención estrellara su plato contra la mesa, rompiéndose este estruendosamente. Ni su hermano ni su madre reaccionaran ante el hecho y la desesperación de María la llevara a imaginarse en el interior del cuadro colgado en el comedor, desde ahí observara a su familia, tratara desesperada de llamar su atención golpeando y gritando desde el interior del cuadro y al no conseguirlo romperá en llanto, tomara una crayola y enojada dibujara un monstruo que la perseguirá en el interior del cuadro.

La producción comenzara en abril de 2015 y de acuerdo al plan de trabajo tendrá una duración de cuatro meses

La historia estará ubicada en el interior de un departamento de clase media, durante el desayuno en el comedor y en el interior del cuadro colgado en el comedor producto de la imaginación del personaje aprovechando el potencial de la animación para representar situaciones fantásticas.

La razón para realizar este cortometraje, es expresar una observación sobre la manera en que nos relacionamos en la actualidad, en la percepción personal del distanciamiento con nuestra realidad más cercana que me parece está derivando en una vida más aburrida y menos interesada por los sentimientos de los demás y que siento esto ah derivado en una crisis afectiva y existencial que afecta a los más jóvenes, situación que encuentro tristemente relacionada con el incremento de número suicidios entre la juventud.

Creo que este cortometraje de animación es diferente de las producciones locales de animación porque describe un acontecimiento de manera honesta sin el principal objetivo de ser entretenidos y complacientes. Sera de interés para el público porque describe una problemática social en la que nos encontramos muchas personas, desarrollando la historia a través de una narrativa interesante y fluida que busca envolver al espectador apoyándose en un atractivo diseño de personajes y una paciente construcción de sets en la que se ha puesto especial cuidado en la textura y en las paletas de color.

La colaboración financiera en este proyecto es importante porque dará trabajo al departamento de producción durante cuatro meses e incentivara la realización de otras producciones de animación con enfoque social.

La idea original del cortometraje surgió de la observación de algunos niños que me parecía mostraban constantemente la construcción de su identidad, como si dudaran aun de su existencia a través del reclamo constante de atención, situación que en la actualidad me parece más problemática por la forma en que organizamos nuestra vida menos interesada por estas situaciones. Y que la carencia de atención tendría alguna consecuencia en las emociones de los niños.

La música incidental que se empleara tendrá la intención de resaltar los distintos estados de ánimo de María, complementando la forma narrativa que emplearemos en donde los acontecimientos se encuentran causalmente relacionados y en los que el conflicto crece progresivamente, la banda sonora que siempre estará presente tendrá una progresión armónica caracterizada por el paso gradual de una sonoridad bucólica acústica de tiempo lento a otra con tintes impresionistas con influencias del blues y del jazz. El diseño de audio resaltara las acciones y se integrara de manera orgánica con las imágenes que relataran la historia.

Análisis de la temática que aborda el cortometraje de la psicóloga Mercedes

Enríquez Hernández²⁵

El tema que tratara el corto, es el del desarrollo de la personalidad; este es un tema interesante desde el punto de vista de la psicología ya que el conjunto de características que forman la personalidad no están determinadas desde nuestro nacimiento, sino que surgen y se modelan durante nuestro proceso de experiencia y sobre todo a través de nuestras actividades sociales, desarrollamos nuestra personalidad a partir de nuestra relaciones.

El corto será narrado desde la perspectiva de una niña y a través de la narración se reflejara una característica muy importante de todo niño, que es que este no cuenta aún con un carácter definido, ni con una personalidad definida, actúa de una manera en un momento y de manera distinta en otro momento, y lo que es en un momento dado no determina lo que será en el siguiente. Esto es parte del encanto de la niñez. No está organizada en un todo aún y esto se ve reflejado en el corto a través de los constantes cambios estado de ánimo que atraviesa el personaje.

²⁵ Mercedes Enríquez Hernández es Lic en psicología por facultad de Psicología UNAM

Las experiencias de los niños se asimilan a través del juego, situación que encontramos en el corto, el juego es fundamental en la formación de la personalidad del niño, ya que en él juego los niños adoptan distintas personalidades de las personas más cercanas a ellos, que los impresionan y de las cuales dependen, interpretan esos papeles durante juego como si se encontraran en el escenario de un teatro, y en la medida de esa interpretación desarrollan su propia personalidad.

Las personas actuamos e interactuamos con los objetos y con otras personas, en base a los significados que estos tienen para nosotros. En la infancia estos significados son producto de la interacción familiar, están determinados por la forma en que nos relacionamos con los otros miembros de nuestra familia y por la manera en que interpretamos dichas relaciones, estas relaciones se construyen principalmente a través de la comunicación familiar, y esto es una circunstancia esencial tanto en la constitución de cada persona como individuo, como en el sentido y la interpretación que le damos a nuestro entorno social. El corto buscara entonces que nos preguntemos sobre las consecuencias que tendría en la formación de la personalidad la desaparición de la comunicación familiar de su entorno. Lo cierto es que esto tiene un efecto negativo y que afecta el comportamiento de la persona, el grado de afectación dependerá de distintos factores como la edad en la que el niño se enfrenta a dicha situación, y de las capacidades individuales del niño, aunque existe una gran posibilidad de que en el futuro rechace su círculo familiar y busque desarrollarse dentro de otros círculos sociales.

Los festivales de animación, brindan distintos incentivos a la animación independiente y al colectivo de animadores partiendo de la proyección de los cortometrajes lo que permite realizar redes de trabajo y

sentar las bases de una industria. Cada festival tiene su identidad distintiva, mientras unos están dedicados a las “obras de autor”, otros dan prioridad a las obras comerciales para cine y televisión.

A pesar del extraordinario desarrollo de la animación en los últimos años, los festivales de animación siguen siendo uno de los pocos lugares donde los animadores independientes pueden exhibir su trabajo ante otros animadores y ante el público en general.

Por lo tanto, los festivales son una cita imprescindible para los nuevos animadores, puesto que no sólo les brindan la oportunidad de ver obras de todo el mundo, sino la posibilidad de conocer a otros animadores y compartir con ellos historias e ideas y desarrollar amistades, asociaciones. Los festivales son el principal punto de encuentro de los animadores, tanto del cine independiente como del comercial.

Festivales de animación en México

Cut Out Fest
Queretaro

Animasivo
México D.F.

Festivales de cine con secciones de cortometraje de animación en México

Festival Internacional de Cine de Morelia
Morelia Mich.

Festival Internacional de Cine de Guadalajara
Guadalajara Jal.

Festival Internacional de Cine de Monterrey
Monterrey Nvo. León

Guanajuato International Film Festival
León Guanajuato.

Algunos de los festivales internacionales de animación más importantes

Anima Mundi
Sao Paolo/ Rio de Janeiro, Brasil

Animac
Lleida, España

Animated Encounters Festival

Bristol, Reino Unido

Animerte Dager
Fredriksstad, Noruega

Animex International Festival of Animation
Universidad de Teesside, Reino Unido

Annecy: Centre Internaional du Cinèma d' Animation
Annecy, Francia

Bradford Animation Festival
"BAF" Bradford, Renio Unido

Brisbane International Animation Festival
Griffith University, Brisbane, Australia

Cartoons on the Bay: international Festival of TV Animation
Positano, Italiano

Cineme International Animation Festival
Chicago, Estados Unidos

Fantoche International Animation Festival
Baden, Suiza

Hiroshima Intenatinal Animation Festival
Hiroshima, Japón

Holland Animation Festival: 'HAFF'
Utrecht, Holanda

New York Animation Festival
Nueva York, Estados Unidos

Norwich International Animation Festival
"FAN" Norwich, Reino Unido

Ottawa International Animation Festival
Ottawa, Canada

Spike and Mike's (Sick and Twisted) Festival of Animation
Touning Estados Unidos

Zagreb World Festival of Animated Film
Zagreb Croacia

Conclusiones

¿Qué aprendí al realizar esta investigación?

Para empezar busque en los créditos de los cortometrajes de animación mexicanos, las instituciones o empresas que los habían apoyado, sin mucho problema pueden encontrarse en internet la mayor parte de los más reconocidos, para esto use las páginas de los festivales

mexicanos de cine. Encontré varios autofinanciados, de los que habían sido hechos con fondos públicos la mayor parte tenía IMCINE, otros FONCA, algunos el apoyo del gobierno del estado de Jalisco, y de la Universidad de Guadalajara, muy pocos se habían hecho con otra institución, y los casos de apoyo de empresas privadas eran pocos.

En el caso de los largometrajes no ocurre lo mismo, debido a que existe el EFICINE 226. Que es un estímulo fiscal para los contribuyentes que otorga el Artículo 226 de la Ley del Impuesto sobre la Renta y que apoya la producción o postproducción de largometrajes de ficción, animación y/o documental, con hasta 20 millones de pesos por proyecto²⁶.

Elabore este trabajo debido a que después de realizar distintos videos con animación, me di cuenta de que si buscaba dedicarme realmente a esta actividad de manera independiente y constante, era necesario realizar una investigación sobre que habían hecho otras personas con este mismo objetivo y que camino habían seguido para conseguirlo pensando en el contexto mexicano, la conclusión a la que llegue es que establecer un estudio independiente es una tarea complicada, que requiere la actividad constante y comprometida de un productor. Esto se debe a distintas razones, que están relacionadas con la características de la animación la principal es que requiere de el trabajo de múltiples disciplinas de distinta naturaleza, por ejemplo escribir un guión interesante requiere de especialización, paciencia y dedicación, pero esta capacidad no tiene nada que ver con la habilidad para realizar diseño de personajes por ejemplo, para que ambas actividades se realicen de manera efectiva, es necesario contar con especialización, dedicación y un proceso de trabajo, sin embargo que dos personas de distintas disciplinas, trabajen con un mismo fin es complicado, para ello es necesario el trabajo de un productor.

El Estímulo Fiscal a Proyectos de Inversión en la Producción y Distribución Cinematográfica Nacional (EFICINE) es un apoyo que se otorga a la industria cinematográfica por la producción y distribución de largometrajes, consistente en aplicar un crédito fiscal por el monto aportado a un proyecto de inversión en la producción o en la distribución por un contribuyente del Impuesto sobre la Renta (ISR).

La producción como la entiendo ahora consiste en elaborar y poner en práctica distintas estrategias para conseguir que se realice la obra, lo que implica solicitar y obtener recursos económicos, buscar, convencer y organizar el equipo artístico y técnico, conseguir el equipo, instalaciones, herramientas y materiales necesarios para la realización.

Para que el productor tenga argumentos para convencer a los demás de que participen es necesario que analice a fondo el proyecto, describiendo sus características tanto técnicas como narrativas, buscando las virtudes que este tiene, señalarlas, resaltarlas y venderlas. Realizar el análisis de mi propio trabajo resultó útil para mí, porque me mostro los aspectos en los que el proyecto era más débil, lo que amplió la perspectiva que tenía sobre las posibilidades que tienes para realizar un cortometraje, por ejemplo al preguntarme por el género narrativo al que pertenecía mi trabajo me di cuenta que era algo en lo que ni siquiera había pensado y que aunque este aspecto pudiera no ser importante para mí, para las personas que evaluaran el proyecto sí, ya que cada género tiene sus características y al ubicar la trama dentro de un género es más fácil encontrar los lugares comunes y las deficiencias de la trama, también es importante para conseguir el apoyo de otras personas ya que muchas veces solo participan en el proyecto si tienen afinidad con el proyecto.

Pienso ahora que un análisis efectivo que sintetice la información, para presentar el proyecto tiene que identificar, describir, evaluar y sintetizar lo que planeaste en cuanto a contenido (guión, idea principal, trama, acontecimientos, temática) y forma, (el aspecto visual, los personajes, los escenarios, la técnica, el presupuesto, la ruta de producción, la viabilidad).

¿Qué aprendí al realizar la carpeta de presentación?

Sé que para hacer una animación no es necesario hacer una carpeta de presentación, para elaborar mis primeros videos con animación no realice una preproducción muy extensa, porque

pensaba que no era útil, qué implicaba trabajar dos veces lo mismo, pensaba que la animación se resolvía durante la producción, no imaginaba que con una mala planeación es muy probable que quieras eliminar escenas completas lo que significa perder días enteros de trabajo, no pensaba tampoco que fuera necesario solicitar apoyo económico, para hacer cuatro minutos de animación. Los resultados que tuve con esos primeros videos fueron muy frustrantes, a pesar de dedicarles muchas horas de trabajo.

Con esos primeros intentos comprendí la necesidad de desarrollar una planeación y al elaborar los diferentes procesos de preproducción, entendí que es en esta etapa del proyecto en la que puedes alimentar tu idea, puedes pre visualizar y eliminar lo que no te sirve para expresar lo que quieres, al aplicarla comprobé que la planeación hace menos problemática y más interesante la realización. Entendí la necesidad de solicitar apoyo económico para desarrollar profesionalmente la animación ya que requiere de una infraestructura un estudio, equipo, personal.

Convencido de que necesitaba hacer algo distinto, si esperaba tener otros resultados, elabore la carpeta de presentación que se muestra en esta tesina con la intención de conseguir apoyo económico para la producción.

La carpeta de producción que elabore, partió de la escritura de guión, para realizarlo busque distintos libros sobre escritura de cine, los que me resultaron más útiles porque me generaron interés, además de consejos prácticos para la escritura de guión fueron *“Cómo escribir el guión de un cortometraje”* de Fernando Marín y el muy conocido *“El guión”* de Robert Mackee.

Escribir el guión me mostro que es una herramienta fundamental para el cortometraje porque te permite re trabajar las ideas que tienes sobre el tema que quieres tratar y que contrario a lo que pensaba, es justo en esta etapa en la que más posibilidades tienes de experimentar, el proceso de

escritura me mostro lo limitadas que eran las ideas que tenia sobre el tema que quería tratar, en este caso el de la infancia, y al leer las primeras escenas que escribí tuve la impresión de que estaban condicionadas por todo lo que había visto antes al respecto, sobre todo en películas, tuve la sensación de ser incapaz de imaginar algo distinto, entendí la razón de que en los libros sobre escritura de cine que consulte mencionaran la investigación, y la observación del tema como una ayuda importante para generar ideas nuevas.

Sobre el guión que escribí creo que debió tener más tratamientos, que de haberlo trabajado más, estaría más satisfecho con el resultado final, después de realizar todo el proyecto me doy cuenta que el guión determina en muchos aspectos la calidad del cortometraje ya que marca el gusto, y el interés que pueda suscitar en los demás y el que puedas tener en realizarlo.

Sobre el story board o guión técnico que elabore, pienso ahora que debí desarrollar más las escenas, utilizando más planos y que debí probar ángulos distintos, en función de contar mejor la historia, para lograr esto, investigando encontré que es útil realizarlo en tres etapas, la primera con pequeños dibujos poco detallados en los que puedes probar sin mucho esfuerzo distintos encuadres, también es útil colocarlos en un pizarrón de corcho para pre visualizar el orden de la secuencia, la segunda versión con una estructura provisional con dibujos más detallados y más grandes en comparación a la primera versión; y una versión fija con dibujos detallados que puedes utilizar en el animatic.

Para la producción y para convencer a cualquiera de que participe en el proyecto es determinante planear el aspecto visual, esto se muestra en la carpeta de arte, que debe contener guías de estilo o concept art y diseño de personajes, hechos en base a la lectura del guión. Un principio básico que aplique y que me resulto útil en la concepción de escenarios, fue que para lograr envolver al espectador y evitar distracciones, toda la animación debe tener una unidad de aspecto, para dar a

entender que ocurre dentro del mismo mundo ficticio y esto se logra estableciendo paletas de color, escalas, y formas. Elegir paletas y formas tomando en cuenta la atmosfera que piensa transmitir la escena, con base a lo escrito en el guión. Para el diseño de personajes es importante tomar en cuenta el carácter que se describe de ellos en el guión, y diseñarlos de manera que puedan reproducirse fácilmente pensando en el proceso de animación, tomar como referencia las proporciones reales en el caso de personas o animales, incluso si se piensan alterar, también es importante realizar distintas versiones tanto de diseño de personajes como de escenarios y elegir la que más ventajas de a la producción.

Al realizar el plan de trabajo (calendario de trabajo, ruta critica), entendí que cumple distintas funciones, primero sabes en principio, qué día se hace cada plano específico y, por tanto puedes dar prioridades y hacer preparativos, también es útil para mostrar al personal de producción el trabajo que tendrá que realizar y el tiempo que se tiene programado para este. Brinda confianza a las personas que se planteen apoyar el proyecto, al justificar y establecer su duración, también sabremos que ruta de producción es la que nos permite concluir la animación en el menor tiempo. Obviamente conforme más experiencia se tiene realizando animación más certera es esta planeación, pero aunque tu experiencia no sea mucha y no puedas prever muchos inconvenientes, es necesario realizarla para organizar el trabajo, para encaminarte a que suceda él corto y que se lleve a cabo en el tiempo determinado.

Para elaborar el presupuesto, realice una investigación de costos, en base a las necesidades del proyecto, que están muy ligadas a la técnica de animación que utilice, lo más problemático de esto fue conseguir los costos de áreas que nunca eh trabajado, como la música o la grabación de incidentales que requieren de la renta de un estudio de grabación, o los servicios de postproducción que son muy costosos y elaborados por muy pocos estudios y que son requisito

de apoyo de IMCINE situación que absorbe gran parte del parte del presupuesto que este te otorga.

Para el animatic utilice una versión detallada de los dibujos que realice en el story board, al realizarlo, me di cuenta de que además de pre visualizar lo que había supuesto en el guión técnico, como movimientos, encuadres, también probé la duración que había planeado de cada plano, y esto último influyo mucho en el resultado final del proyecto, ya que determino el ritmo de la animación y en gran medida la personalidad de esta. Para la animación es indispensable porque te permite comprobar si alguna escena no está funcionando, y corregirla o eliminarla, antes de iniciar la producción, en donde es muy costoso realizar cambios y también es la guía sobre la que trabajara el departamento de animación.

La prueba de animación que realice, fue un adelanto de la producción, para elaborarla utilice distintos elementos de la preproducción, la guía de estilo, el diseño de personajes, el animatic, y realice una de las escenas que más me gustaron de la planeación, pensando que es un elemento que puede ser útil para conseguir apoyo.

Al elaborar la carpeta de presentación encontré como requisito para concursar por distintos apoyos la presentación de el **texto del director**, al investigar en qué consistía, encontré que era como el pitching, es decir se trata de un discurso que busca justificar las razones de elaborar el cortometraje, a través de lo que conocen en la industria del cine como valores de producción, que son aquellos que hacen especial a cada película; los elementos únicos que posee. Puede ser el tema, el director, los personajes, escenarios sorprendentes, nuevos procesos técnicos de animación, los efectos especiales. Tratan de resaltar las cualidades para distinguirlo y facilitar su explotación. Al escribirlo, teniendo hechos todos los elementos de la presentación, me di cuenta de que realizar un cortometraje de animación, puede ser un camino largo y que es importante

estar realmente convencido de querer hacerlo y saber desde el principio cual es la razón de realizarlo.

Producción

Realice un video con animación en base a la preproducción con ayuda de Nadja Zendejas quien me ayudo con animación adicional, y con el diseño sonoro, a pesar de no conocerme y de no contar con un presupuesto, para esto me fue útil la carpeta de producción. También tuve la ayuda de Javier Hernández quien musicalizo el video. Aunque busque la ayuda de más personas sobre todo de amigos y gente con experiencia en animación no pude convencerlos. Para lo que como ya sabía necesitaba el financiamiento del proyecto.

Envíe mi carpeta de presentación a IMCINE sin obtener su ayuda, no insistí mucho en la financiación del proyecto porque no estaba convencido de la calidad de este, algo fundamental que aprendí y que estoy aplicando en mi siguiente intento es no empezar la preproducción hasta contar con un guión con el que esté convencido, con el que me sienta identificado, que me entusiasme realizar, y que me obligue a realizarlo de la mejor manera posible, ya que como lo entiendo ahora es el alma de el proyecto y la herramienta que puede ser más efectiva para conseguir ayuda. Sin embargo antes de eso quise aprovechar y poner en práctica la preproducción que había elaborado, pensé que debía realizarlo para obtener mayor experiencia y probar los resultados de trabajar con una preproducción más estricta. Para estar convencido de que había encontrado una ruta de producción. El video resultante me agrado más que mis intentos anteriores y me motivo a continuar con las bases que obtuve a través de la elaboración de este.

Inscribí el video a distintos concursos de cortometraje que aun no publican sus resultados, aunque sé que los festivales no sostienen la práctica de la animación si difunden el trabajo de los

animadores, lo que puede ser aprovechado de distintas maneras, por ejemplo para conseguir contactos y relacionarte con personas con los mismos intereses.

Para mí es importante haber realizado este trabajo y la experiencia obtenida. Sabiendo que la animación es una actividad que requiere constancia

Bibliografía

TAIBO Carlos, Manual Básico de Producción Cinematográfica, Instituto Mexicano de Cinematografía, Centro de Capacitación Cinematográfica, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, México 2009.

MARÍN Fernando, Cómo escribir el Guión de un Cortometraje, Alba Editorial, Barcelona 2011.

WELLS Paul, Fundamentos de la animación, Parramón Arquitectura y Diseño, Barcelona 2009.

CÁMARA Sergi, El Dibujo Animado, Parramón, Barcelona 2008.

LEÓN Yong, **ORTÍZ** Vera Eduardo Aureliano, **GARCÍA** Moreno José Ángel, Animado al Dibujo Del Guión a la Pantalla, UNAM, ENAP México 2013

MCKEE Robert, El Guión Sustancia, Estructura, Estilo y Principios de la escritura de guiones, Alba Editorial, Barcelona 2009.

HUNT Robert Edgar, Bases del cine dirección, Parramón Arquitectura y diseño, Barcelona 2009.

SELBY Andrew, Nuevos proyectos y procesos creativos, Parramón Arquitectura y diseño Barcelona 2009.

TAYLOR Richard Enciclopedia de técnicas de animación, Editorial Acanto, Barcelona 2004

RODRÍGUEZ Bermúdez Manuel, Animación una perspectiva México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, UNAM, México 2007.