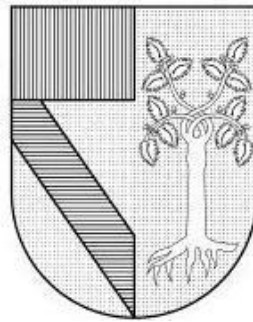


UNIVERSIDAD PANAMERICANA

ESCUELA DE COMUNICACIÓN
POSGRADO



“Unfolding”

PROYECTO

Q U E P R E S E N T A N

NANCY CARELLI PACHECO BUZO
OMAR ALFREDO SÁNCHEZ HERNÁNDEZ
SAÚL MORA AGUILAR

P A R A O B T E N E R E L G R A D O D E :

MAESTRO EN NARRATIVA Y PRODUCCIÓN DIGITAL

DIRECTOR DEL PROYECTO:

Mtra. María de Lourdes López Gutiérrez

MÉXICO, D.F.

2016



TABLA DE CONTENIDOS

QUE PRESENTAN	1
INTRODUCCIÓN	3
OBJETIVO	3
TEMA	3
HISTORIA	4
PREMISA	11
STORYLINE	11
FICHA TÉCNICA	11
SINOPSIS CORTA	12
ESTRUCTURA EN ACCIONES	15
GUIÓN	16
GUIÓN TÉCNICO	23
STORYBOARD	28
DURACIÓN	34
TÉCNICA DE ANIMACIÓN	34
REFERENCIAS SUGERIDAS	35
CHARACTER DESIGN	38
PLANTILLA DEL PERSONAJE	38
FONDOS	39
PALETA DE COLORES	47
DISEÑO SONORO	48
DISEÑO DE CRÉDITOS	48
PRESUPUESTO	52
DISTRIBUCIÓN	56
BIBLIOGRAFÍA	64

INTRODUCCIÓN

Unfolding es un proyecto que ha sido creado por alumnos de la Maestría en Narrativa y Producción Digital de la Universidad Panamericana como requisito de titulación de la misma.

Es un cortometraje mexicano de animación con una duración de 2 minutos, aproximadamente. Fue escrito y dirigido por Nancy Carelli Pacheco Buzo, producido por Saúl Mora Aguilar y Omar Alfredo Sánchez Hernández se encargó de la dirección de fotografía.

A lo largo del cortometraje se explora una estética de años 20's y también de las primeras animaciones en blanco y negro. Se creó con la intención de realizar un cortometraje en formato de animación que comunicara de manera efectiva y dinámica, a los espectadores, los hechos más importantes que han marcado la historia de la animación.

OBJETIVO

Presentar, de una forma versátil y divertida, las fases evolutivas más significativas que se han experimentado en el campo de la animación, a través un falso documental informativo utilizando formato de animación en 2D, 3D y Stop Motion.

Pretendemos transmitir el mensaje que la animación es un arte que ha sido poco apreciado y concientizar a los espectadores sobre la historia de la misma.

TEMA

La evolución de la animación a través de los años.

HISTORIA

Hace 35 000 años, las pinturas en las cuevas se dibujaban con 4 pares de patas para simular el movimiento. En 1600 a. C el faraón egipcio Ramsés II construyó un templo para la diosa Isis que tenía 110 columnas y cada una de ellas tenía pintada una figura de la diosa que cambiaba de posición y parecía que se movía.

Los antiguos griegos decoraban su cerámica con figuras en distintos escenarios de acción y si girabas el jarrón, creaba la sensación de movimiento.

Zootropo de Ding Huan



William Richard. *Kit de Supervivencia del Animador* (pp. 14). Londres. Faber and Faber. 2000.

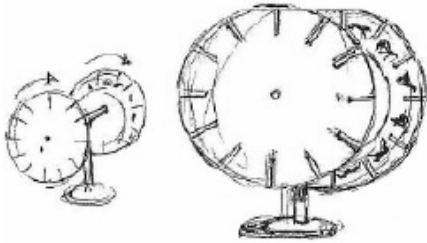
Fue un inventor que creó en 180 de nuestra era (después de Cristo) un cilindro de mica que lograban conseguir la apariencia de un dibujo en movimiento y se le llamó el tubo creador de fantasías.

Juguetes ópticos

Anthonasius Kircher en 1640, eran planchas de cristal dibujadas y con partes móviles que dotaban de movimiento a un personaje.

El principio de Roglet dio origen a muchos objetos ópticos como el thaumatope, que era un disco de cartón montado en una base y unido por dos piezas de hilo y tenía el dibujo de un ave en un lado y el de una jaula del otro. Cuando se giraba la parte de arriba o los hilos se jalaban, el disco giraba y las imágenes se unían y parecía que el ave estuviera en la jaula.

Phenakistoscopia de Joseph Antoine Plateau



William Richard. *Kit de Supervivencia del Animador* (pp. 13). Londres. Faber and Faber. 2000.

Joseph Plateau fue un físico nacido en Bélgica que creó el phenakistoscopia en 1832, un dispositivo que utilizaba un disco giratorio con imágenes arregladas de forma secuencial que al moverse crea la ilusión de que las imágenes tienen movimiento.

Consistía en una serie de dibujos con una fase de movimiento en bucle y montados sobre un disco que giraba independientemente de otro disco en el que se apreciaba el movimiento de las figuras pintadas sobre el disco inferior.

En 1887 Eadweard Muybridge publicó una serie de fotografías tomadas con 16 cámaras independientes para documentar los movimientos exactos de un caballo; estas fotos fueron comisionadas por el dueño de un hipódromo quien quería aclarar una discusión sobre si el caballo llega a separar todas las patas del suelo.

Kinetoscopia de Alva Edison

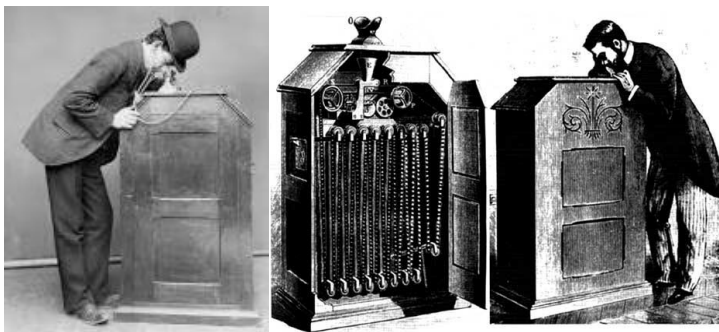


Figura 1 y 2. Imágenes del kinetoscopia.

El Payador (2012). Kine.jpg[Figura]. Recuperado de <https://rebotica.wordpress.com/tag/kinetoscopia/>

Filmofilias (2015). Kinetoscopio.jpg [Figura]. Recuperado de <https://filmofilias.com/2015/12/29/apps-el-cine-en-tu-movil-o-la-revancha-de-edison/>

Fue un inventor y empresario norteamericano que desarrolló el Kinetoscopio, un aparato que funcionaba con monedas y que permitía ver una serie de láminas en secuencia que mostraban una pequeña acción, siendo la más famosa la secuencia del caballo corriendo.

Estas máquinas fueron usadas en ferias para diversión de los visitantes, el precio por usarlas llega a establecerse en 5 centavos moneda, conocida como “nickle”.

Marie-Georges-Jean Méliès: Fue un mago francés que conocía la manera de sorprender al público en el escenario y tras ver una función de los hermanos Lumière, compró la cámara y decidió hacer cine; fue el primer director en usar la cámara para una nueva narrativa y así contar historias.

Su película más reconocida fue El viaje de la tierra a la luna, en donde vemos por primera vez animación 2D aplicada al cine. Se trata de un cometa que aparece en el firmamento lunar.

Los hermanos Pathé, habían creado en 1896 una compañía de contenidos en audio (fonógrafo) e interesados en el invento de los Lumière y viendo que ellos hacían “vistas” y no contenidos más ambiciosos, en 1902 adquirieron la patente de los Lumière y se propusieron a generar un nuevo concepto que sería conocido como “Newsreel”.

Segundo de Chomon: En 1905 rodó la primera película filmada con la técnica de pixilación, que consistía en manipular elementos y personajes del escenario, entre fotograma y fotograma filmado, daba la sensación que objetos y sujetos se movían solos.

- Es la primera película de animación y la primera con paso de manivela (one turn, one picture) con el que se ha trabajado la animación en la actualidad.

James Stuart Blackton: Fundó su empresa “Vitagraph Studios” y crea en 1906 “Humorous Phases of Funny Faces”, que consistía en él mismo dibujando en un pizarrón a los personajes que cobran vida fotograma a fotograma y se le considera el padre de la animación norteamericana.

Émile Cohl: Es el padre real de los dibujos animados, realizó una película en 1908 llamada Fantasmagoría en un rollo de 36 mm y duraba un minuto con 57 segundos. Está realizada con personajes de línea simple y se animó fotograma por fotograma.

Winsor McCay: Fue el creador de la tira cómica “Little Nemo in Slumberland” y fue el primer hombre en desarrollar la animación como una forma de arte. Realizó más de 4000 dibujos y lo mostró en el New York en 1911.

En 1914 dibujo “Gertie the dinosaur” y McCay actuaba frente a la animación proyectada sosteniendo una manzana frente a Gertie y parecía que se la comía, fue la primera animación con personalidad y el inicio de la caricatura.

Ed Catmull (2014, p.24) define que: “Winsor McCay , creador en 1914 de Gertie el dinosaurio, la primera película de animación en presentar un personaje que expresaba emociones”.

Vladislav Starévich



Figura 3 y 4. Tomas de la película “The Cameraman’s Revenge”.

Kramer, Fritzi (2015). Mr. Beetle watches the dragonfly perform. [Figura] y The artist, his hat and his canvas. [Figura]. Recuperado de <http://moviessilently.com/2015/05/17/the-cameramans-revenge-1912-a-silent-film-review/>

Prekrasnaya Lyukanida realizó la primera película de marionetas en 1912, dura 13 minutos y se titulaba "The Cameraman's Revenge". Fue un animador y director ruso de origen polaco, se le considera el autor del primer filme de animación de stop motion.

Max Fleisher: Inventó el rotoscopio en 1915 y se utilizaba para captar imágenes de acción real y tomarles como referencia para animación tradicional, es reconocido por series como Popeye, Bety Boop y Koko el payaso. En su película "Fuera del tintero (Out of the Inkwell)" combinaba la primera animación de Koko el payaso con imagen real.

Pat Sullivan y Otto Mesmer: Realizaron la primera película de Félix el gato y es la primera seria de la industria del dibujo animado.

Charlotte Reiniger: Fue una cineasta alemana famosa por sus películas de animación con siluetas, especialmente Las aventuras del príncipe Achmed. Es un filme animado con duración de una hora, estrenada en 1926 y es el largometraje animado más antiguo que se conserva.

John Randolph Bray: Fue un caricaturista del Detroit Evening News, entrevistó a MacCay y propuso que el fondo fuera una ilustración y el personaje una celda aparte, de esa manera no se tenía que redibujar el fondo en cada cuadro.

Paul Terry: Inventó la técnica de separar diferentes partes del cuerpo en celdas, de esa manera se puede rehusar partes del cuerpo y de esta manera se puede acelerar el proceso de animación.

Walt Disney

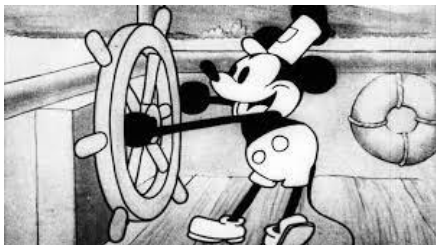


Figura 5. Toma del cortometraje de Disney “SteamBoat Willie”.

Escamilla, Eduardo (2015). SteamBoat Willie [Figura]. Recuperado de <https://www.thinglink.com/scene/540032985936691200>

Disney realiza la primera película de animación sonora en 1928 y se tituló “Steamboat Willie”, tiene una duración de 7 minutos con 45 segundos y es una de sus creaciones más conocidas.

Ed Catmull (2014, p.24) define que: “ Disney podía explicar el uso del sonido sincronizado en Steamboat Willie o el botero willie”.

Cine Digital

Tron es una película producida por Disney que pertenece al género de ciencia ficción, la cuál se estrenó en 1982 y fue pionera en el uso de gráficos por computadora. A pesar de que la mayor parte de la película fue producida utilizando técnicas tradicionales de efectos especiales, se convirtió en el primer largometraje digital al poseer aproximadamente 30 minutos de escenas generadas por computadora.

A partir de 1985 se empezaron a incorporar nuevas técnicas de producción, en los cuales se priorizaba el uso gráficos por computadora, así como la utilización de un registro filmado en la realización de las películas animadas con el objetivo de mejorar el story telling y agilizar el proceso de animación.

Algunas películas que destacan son:

- El Caldero Mágico.
- *Policías y Ratones*: En la cual sobresale la escena de la pelea dentro del Big Ben.
- *Oliver y su pandilla*: Algunos de los automóviles fueron generados por computador.
- La Sirenita.
- Anastasia.
- *Los Rescatadores en Cangurolandia*: Es considerada la primera producción que intentó integrar la animación hecha con 3D y la tradicional.

- *La Bella y la Bestia*: La escena del baile entre Bella y Bestia es la más famosa porque marca la unión del 2D y 3D. Fue la primera escena en donde se agregaron sombras y luces para enfatizar el look visual del dibujo 2D.
- Aladdin.
- El Rey León.
- Hércules.

Finalmente en 1995 se estrenó Toy Story, el primer largometraje elaborado en ordenador y en 3D, realizado en conjunto con Pixar.



Figura 6. Poster de “Toy Story”

El País (2015). Toy Story [Figura]. Recuperado de <http://www.vanguardia.com.mx/articulo/asi-iba-ser-toy-story-originalmente>

Ed Catmull (2014, p.26) enuncia que: “Lo que define a una excelente animación es que cada personaje de la pantalla te haga creer que es un ser racional. Ya sea un tiranosaurio rex, un elegante perro o una lámpara de mesa, si los espectadores no sólo perciben el movimiento sino también la intención - o por decirlo de otra manera - emoción, significa que el animador ha hecho bien su trabajo”.

- Catmull, Ed. *Creatividad, S.A. Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá*. Barcelona. Conecta. 2014.

PREMISA

La animación, desde su inicio, ha pasado por una evolución poco conocida y aun así, muy relevante.

STORYLINE

¿Qué pasaría si la animación, representada por un solo personaje, experimentara los cambios clave de su evolución?

FICHA TÉCNICA

Título	Unfolding
Año	2016
Duración	2 minutos
País	México
Director	Nancy Carelli Pacheco Buzo
Guión	Nancy Carelli Pacheco Buzo
Productor	Saúl Mora Aguilar
Música	“Five Card Shuffle” Kevin McLeod (incompetech.com)
Fotografía	Omar Alfredo Sánchez Hernández
Género	Animación, dramática, documental.
Sinopsis	

La animación es un personaje que, por medio de una serie de casillas, revela los cambios evolutivos más importantes y significativos que ha experimentado desde la existencia del ser humano (aproximadamente en los últimos 35000 años) hasta el día de hoy demostrando que ha recorrido un camino lleno de obstáculos y de constantes innovaciones.

SINOPSIS CORTA

La animación, moviéndose a través de un camino, nos muestra los saltos evolutivos que atravesó desde que existe el ser humano.

PÁRRAFO DEL DIRECTOR

A través de este cortometraje, *Unfolding*, buscamos comunicar los cambios clave en la historia de la animación de una manera dinámica y utilizando dos estéticas: la correspondiente a las películas de los años 20 y la del primer corto animado con sonido “*Steamboat Willie*”, así como el modo de montaje de las “*Silly Symphonies*” de Disney.

El personaje es la animación y va a modificarse conforme avance la historia de cómo se ha evolucionado la animación a través del tiempo; al posicionarse en un casilla el espectador podrá visualizar cómo era la animación en esa época o bien el cambio clave que se dio en ese año.

Tiene el título de “*Unfolding*” por dos motivos:

- El primero es que significa evolución o cambio y consideramos que refleja el sentido del cortometraje, dado que se transmite la transformación de la animación.
- El segundo es que quiere decir “desdoblar” y la pista fue diseñada en dar la ilusión de un rollo de cine desenrollado por el camino

ESTRUCTURA DRAMÁTICA

ACTO I

La transición circular muestra a un personaje circular en el principio de una pista de obstáculos, en dónde se observa una línea de meta a lo lejos, y se revela, a través de diálogos de texto, que es la animación; posteriormente se muestra de manera frontal y se revela al espectador que su primera manifestación es la sombra, dando a entender que no es la única faceta que tiene.

La animación avanza en la pista y se encuentra atrapada por la casilla del zootropo, la cual nos lleva a un ciclo de animación visto desde las ranuras del dispositivo y cuando logra salir, se aleja rebotando y se encuentra un artefacto giratorio en la casilla que dice Fenakistoscopio y cuando se acerca es absorbida y entra a otro ciclo de animación y el personaje entra en un ciclo nuevo.

La animación desea escapar de esa pista y debe llegar a la meta.

PLOT POINT 1

La animación entra al ciclo del zootropo y cuando sale de éste, ya no es una sombra sino un personaje en blanco y negro.

PLOT POINT 2

La animación, al entrar al ciclo de animación de animación del Fenakistoscopio, experimenta dos cambios en su diseño: cambia de color y tiene expresiones más variadas.

ACTO II

La animación sale del ciclo del Fenakistoscopio y se aleja rápidamente temiendo que vuelva a pasar; a través de un diálogo de texto se resalta que va a sufrir otro cambio y el personaje,

al llegar a la casilla del Kinetoscopio, experimenta un cambio de tamaño y desaparece en la casilla, tiene que atravesar una serie de aros para poder escapar.

Reaparece en la pista y avanza al frente con un gran salto, la casilla en donde va a caer se abre y la animación cae dentro de ella. El personaje cambia de forma y debe bajar una rampa a través de un ciclo de Stop Motion para poder salir de ahí.

PLOT POINT 3

La animación se convierte en plastilina al momento de entrar al ciclo de Stop Motion, en la casilla de “The Camera Man Revenge”, y experimenta uno de los cambios más importantes de la historia de la animación.

ACTO III

La animación sale del ciclo de Stop Motion y cuando aterriza en una casilla, suena por primera vez, lo que provoca que empiece a saltar muchas veces y salga de la vista del espectador.

CLÍMAX

Cuando la animación aterriza nuevamente en la pista de obstáculos, se ha convertido en un personaje tridimensional y el escenario, que antes era blanco y negro, pasa a tener colores; por medio de un diálogo de texto, se da información relevante sobre el gran salto evolutivo del personaje.

FINAL

La animación se va saltando a la meta de la pista de obstáculos y logra escapar sin experimentar otra transformación.

ESTRUCTURA EN ACCIONES

ACTO I

- La transición circular muestra a un personaje circular en el principio de una pista de obstáculos.
- A través de diálogos de texto se le indica al espectador que el personaje es la animación.
- La animación se ve atrapada por el ciclo del zootropo y experimenta un cambio.
- El personaje se encuentra un artefacto extraño que la atrapa dentro de un ciclo de animación distinto.

ACTO II

- La animación es absorbida por la casilla del Kinetoscopio.
- La animación entra en un ciclo de Stop Motion, al caer en casilla de “The Camera Man Revenge” en dónde se vuelve de plastilina.

ACTO III

- La animación sale del ciclo de Stop Motion y se vuelve sonora por primera vez.
- Salta muy alto y cuando aterriza se convierte en tridimensional.
- La animación se va saltando a la meta de la pista de obstáculos y logra escapar sin experimentar otra transformación.
- La animación se va saltando a la meta de la pista de obstáculos y logra escapar sin experimentar otra transformación.

GUIÓN

UNFOLDING

Escrito Por:

NANCY CARELLI PACHECO BUZO

ESCENA 1. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS

Se abre una transición de círculo y el cuadro se abre; vemos a LA ANIMACIÓN parada ante un camino con distintas casillas.

VIÑETA MUDA:

¿Ven a ese personaje de ahí? ¡Es la animación!

Se observa a la animación parada (en un plano frontal) ante una serie de casillas, se hace un zoom hacia ella.

VIÑETA MUDA:

Su primera manifestación fue la sombra.

La animación entra por el lado derecho del cuadro y parpadea, mira hacia abajo y se observa la casilla que dice zootropo.

VIÑETA MUDA:

Pudo lograr su primera secuencia de imágenes gracias al zootropo.

El personaje se ve atrapado por un cilindro gigante que lleva a un ciclo de animación en un zootropo.

ESCENA 2. INT. DÍA CICLO ZOOTROPO

Se observa a la animación, por medio de las ranuras del zootropo, experimentar una serie de cambios de expresión mientras intenta escapar.

ESCENA 3. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS

La animación, sale de la casilla del zootropo a una velocidad considerable y se estrella contra un cristal, pone cara de enojo y mira lo que dice la casilla.

VIÑETA MUDA:

Le fue posible dar la ilusión de movimiento mirando a través de las ranuras del Fenakistoscopio

El personaje toma el Fenakistoscopio y se lo lleva a la cara.

2.

ESCENA 4. INT. DIA CICLO DEL FENAKISTOSCOPIO

La animación queda atrapada en el ciclo del dispositivo circular y se observa el movimiento de los elementos y los cambios de expresión del personaje.

ESCENA 6. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS

La animación sale de la casilla de manera ascendente con cara de desconcierto y se va rebotando.

VIÑETA MUDA:

Gracias al kinetoscopio fue posible
ver un espectáculo de imágenes.

La animación va brincando por la pista cuando es absorbida inesperadamente por la mirilla. Vista frontal de la animación mirando hacia arriba mientras se hace pequeña y la atrapa la mirilla de la casilla.

ESCENA 7. INT.DIA CICLO KINETOSCOPIO.

La animación brinca una serie de aros para poder salir del ciclo del kinetoscopio.

ESCENA 8. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS

La animación sale de la casilla y da un salto pequeño; cae en la casilla que dice "The Cameraman's revenge".

VIÑETA MUDA:

El stop motion empezó con The CameraMan Revenge

La casilla se abre y la animación cae en un ciclo de stop motion.

ESCENA 9. INT.DIA CICLO STOP MOTION

La animación, se transforma en plastilina, cae en una rampa y debe tomar vuelo para salir de ésta y escapar del ciclo.

ESCENA 10. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS

La animación sale y cae en un ciclo de estiramiento y compresión a la casilla de "SteamBoat Willie" y por primera vez hay sonido.

VIÑETA MUDA:

Logró ser sonora por primera vez,
gracias a Disney.

El personaje rebota muchas veces con cara de emoción, cada vez más rápido y sale volando.

ESCENA 11. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS

Se observa que la animación cae en la pista y ya es tridimensional y de color; rebota sobre ella misma.

VIÑETA MUDA:

Finalmente dio el gran salto evolutivo cuando Disney y Pixar lograron que fuera tridimensional.

La animación se estira y se aleja rebotando y un círculo negro se cierra en ella.

Datos relevantes que van en las casillas

1. 35 000 años "Pintura Rupestre"
2. 1600 a.C "Templo Isis"
3. Grecia "Jarrones de cerámica"
4. Ding Huan "Zootropo" 180 d.C
5. A. Kircher "Thaumatope" 1640
6. P. M. Roget "Teoría" 1824
7. Plateau "Fenakistoscopio" 1832
8. E. Muybridge "Fotografías" 1893
9. Tomás Edison "Kinetoscopio" 1894
10. Hermanos Lumière "Cinematografo" 1895
11. George Meliès "Viaje a la luna" 1902
12. Hermanos Pathé "Newsreel" 1902
13. James Stuart Blackton "Humorous Phases of Funny Faces" 1906
14. Émile Cohl "Padre de dibujos animados" 1908

15. Winsor McCay "Little Nemo" 1911
16. Vladislav Starévič "Cameraman's Revenge" 1912
17. John Randolph Bray, "Bray Studio" 1913
18. Pat Sullivan y Otto Mesmer "Félix el Gato" 1915
19. Paul Terry "Farmer Al Falfa" 1917
20. Max Fleisher "Rotoscopio" 1917
21. Charlotte Reiniger "Las aventuras del príncipe Achmed" 1926
22. Walt Disney "Steamboat Willie" 1928
23. Walt Disney "Silly Symphonies" 1928
24. Ryan Larkin "Walking" 1968
25. Pixar/Disney "Toy Story" 1995

GUIÓN TÉCNICO

Shot	Ángulo	Plano	Movimiento de cámara	Locación	Protagonista
1.1	<p>ESCENA 1. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS</p> <p>La animación, en forma de sombra, aparece (tras terminar la transición) al inicio de la pista de obstáculos.</p>				
	Normal	Plano general/ Long Shot	Zoom In/ Travelling	Pista de Obstáculos	La animación
1.2	<p>ESCENA 2. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS</p> <p>La animación entra por el lado derecho del cuadro y parpadea, mira hacia abajo y observa la casilla que dice zootropo.</p>				
	Normal	Plano Entero / <i>Full Shot</i>	Zoom In/ Travelling	Pista de Obstáculos	La animación
1.3	<p>ESCENA 3. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS</p> <p>Se observa la casilla que dice: “Zootropo Ding Huan 180 d.C”</p>				
	Normal	Extreme Shot / Detalle	Cámara Fija	Pista de Obstáculos	La animación
1.4	<p>ESCENA 4. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS</p> <p>El personaje se ve atrapado por un cilindro gigante de color lila y éste mira hacia arriba con sorpresa.</p>				
	Normal	Plano Entero / <i>Full Shot</i>	Zoom In/ Travelling	Pista de Obstáculos	La animación
1.5	<p>ESCENA 5. INT. DÍA CICLO ZOOTROPO</p> <p>Se observa a la animación, por medio de las ranuras del zootropo,</p>				

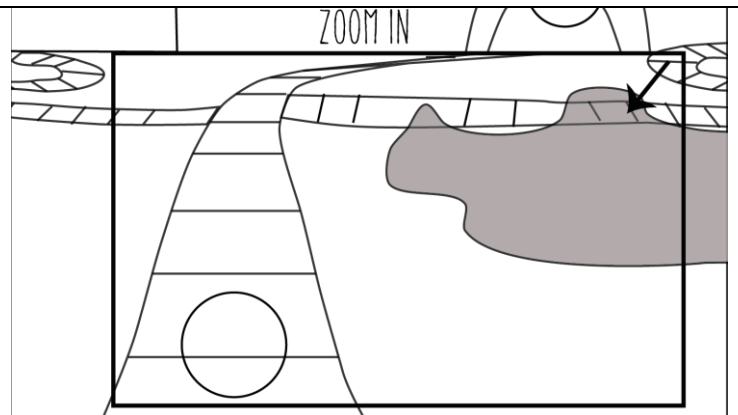
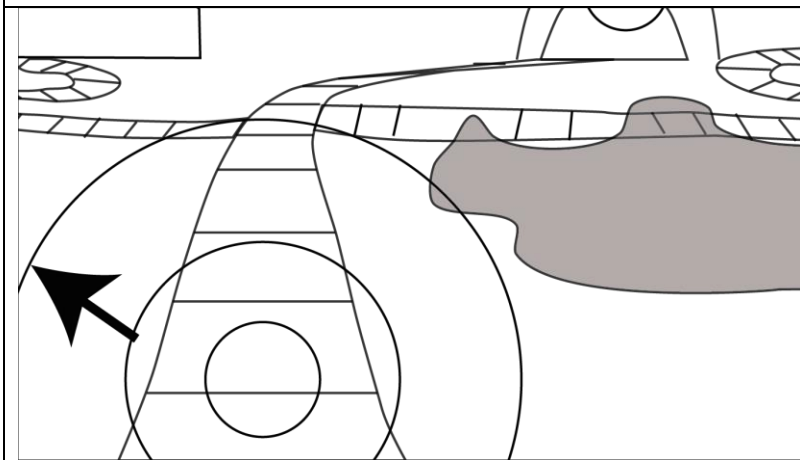
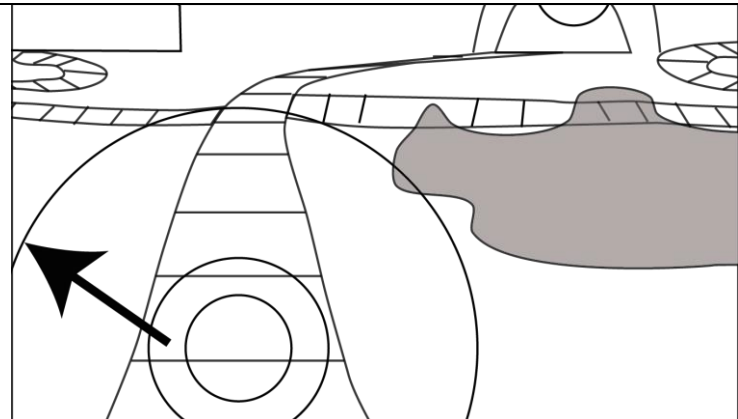
	<p>experimentar una serie de cambios de expresión mientras intenta escapar.</p> <hr/> <p>Picada a Plano Zoom In/ Ciclo del La animación Normal. general a Travelling Zootropo Medium Close - up</p>
1.6	<p>ESCENA 6. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS</p> <p>La animación, que deja de ser sombra y pasa a ser de color gris, aparece con expresión de alivio.</p> <hr/> <p>Normal Plano Cámara Fija Pista de La animación Entero / Obstáculos <i>Full Shot</i></p>
1.7	<p>ESCENA 7. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS</p> <p>La animación sale disparada de la casilla del zootropo(en una vista lateral) y choca con un cristal, mira hacia abajo con enojo.</p> <hr/> <p>Normal Plano Cámara Fija Pista de La animación Entero / Obstáculos <i>Full Shot</i></p>
1.8	<p>ESCENA 8. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS</p> <p>Se observa la casilla que dice: “Plateau Fenakistoscopio”</p> <hr/> <p>Normal Extreme Cámara Fija Pista de La animación Shot / Obstáculos Detalle</p>
1.9	<p>ESCENA 9. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS</p> <p>La animación sale disparada de la casilla del zootropo y se va rebotando y se ve como encuentra un dispositivo en la casilla del Fenakistoscopio, lo toma y se lo acerca a la cara.</p> <hr/> <p>Normal Plano Zoom In/ Pista de La animación Entero / Travelling Obstáculos</p>

<i>Full Shot</i>					
2.0	<p>ESCENA 10. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS</p> <p>Vista Frontal de la animación rebotando por la pista cuando se encuentra un artefacto giratorio en la casilla del Fenakistoscopio y cuando se acerca es absorbida por éste.</p>				
	Normal	Plano medio	Zoom Travelling	In/ Pista Obstáculos	de La animación
2.1	<p>ESCENA 11. INT. DIA CICLO DEL FENAKISTOSCOPIO</p> <p>La animación queda atrapada en el ciclo del dispositivo circular y se observa el movimiento de los elementos y los cambios de expresión del personaje.</p>				
	Normal	Plano Entero <i>Full Shot</i>	Cámara Fija /	Ciclo Fenakistoscopio	del La animación
2.2	<p>ESCENA 12. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS</p> <p>La animación sale del dispositivo rodando con cara de desconcierto y se va rebotando.</p>				
	Normal	Plano Entero <i>Full Shot</i>	Cámara Fija /	Pista Obstáculos	de La animación
2.3	<p>ESCENA 13. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS</p> <p>Vista Frontal de la animación, en donde mira hacia arriba y se hace pequeño y se desvanece.</p>				
	Normal	Plano Entero <i>Full Shot</i>	Cámara Fija /	Pista Obstáculos	de La animación
2.4	<p>ESCENA 14. CICLO DEL KINETOSCOPIO</p> <p>La animación brinca una serie de aros para poder salir del ciclo del kinetoscopio.</p>				

	Normal	Plano Entero <i>Full Shot</i>	Cámara Fija /	Ciclo Kinetoscopio	del	La animación
2.5	<p>ESCENA 15. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS</p> <p>La animación sale de la casilla (en vista lateral) y da un salto pequeño; cae en la casilla que dice “The Cameraman’s Revenge”.</p>					
	Normal	Plano Entero <i>Full Shot</i>	Cámara Fija /	Pista Obstáculos	de	La animación
2.6	<p>ESCENA 16. INT.DIA CICLO STOP MOTION</p> <p>La animación, se transforma en plastilina, cae en una rampa y debe tomar vuelo para salir de ésta y escapar del ciclo.</p>					
	Normal	Plano Entero <i>Full Shot</i>	Cámara Fija /	Ciclo Motion	Stop	La animación
2.7	<p>ESCENA 17. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS</p> <p>La animación sale y cae en un ciclo de estiramiento y compresión a la casilla de “SteamBoat Willie” y por primera vez hay sonido. El personaje rebota muchas veces con cara de emoción y sale de la pista.</p>					
	Normal	Plano Entero <i>Full Shot</i>	Cámara Fija /	Pista Obstáculos	de	La animación
2.8	<p>ESCENA 18. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS</p> <p>Se observa que la animación cae en la pista y ya es tridimensional y de color; rebota sobre ella misma.</p>					
	Normal	Plano Entero <i>Full Shot</i>	Cámara Fija /	Pista Obstáculos	de	La animación
2.9	<p>ESCENA 19. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS</p>					

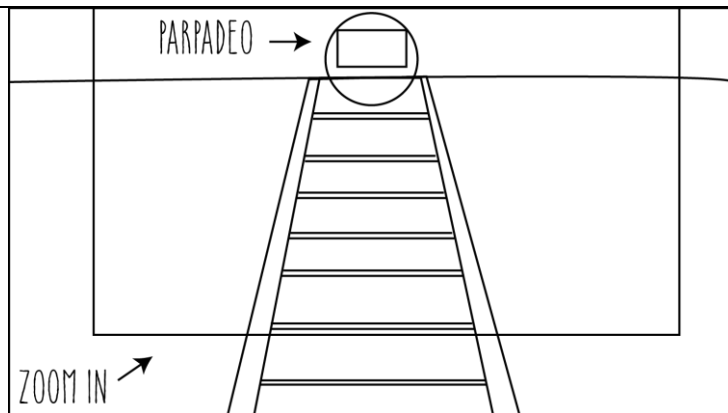
Se observa la casilla que dice: "Disney/Pixar Toy Story, 1995"						
Normal	Extreme Shot / Detalle	Cámara Fija	Pista	de	La animación	Obstáculos
3.0	<p>ESCENA 20. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS</p> <p>Vista Frontal de la animación con expresión de felicidad y haciendo movimientos de emoción.</p>					
Normal	Plano general/ Long Shot	Zoom In/ Travelling	Pista	de	La animación	Obstáculos
3.1	<p>ESCENA 21. EXT. DÍA PISTA DE OBSTÁCULOS</p> <p>La animación se aleja rebotando y un círculo negro se cierra en ella.</p>					
Normal	Plano general/ Long Shot	Zoom In/ Travelling	Pista	de	La animación	Obstáculos

STORYBOARD

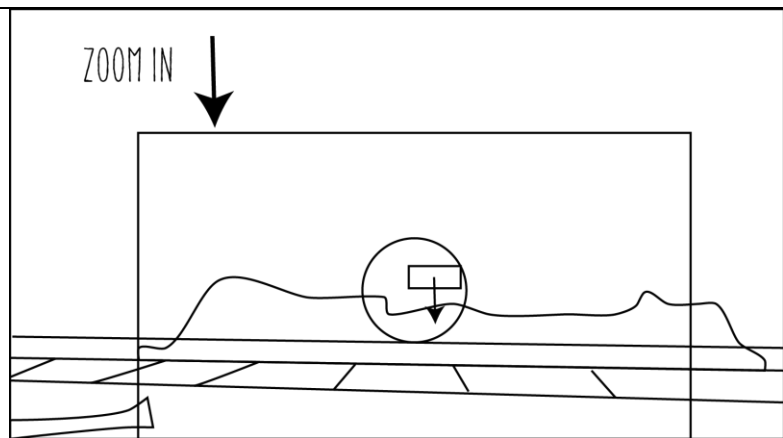
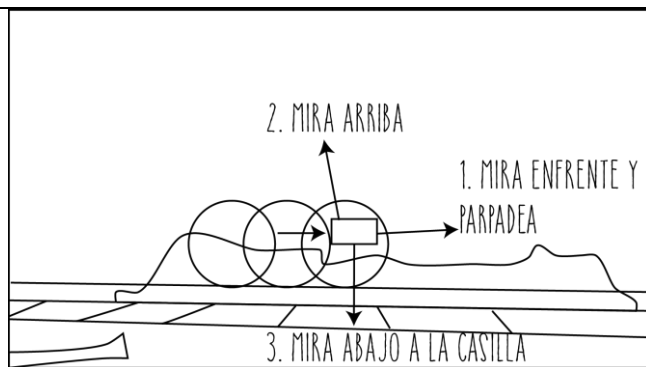


¿VEN ESE PERSONAJE AHÍ?

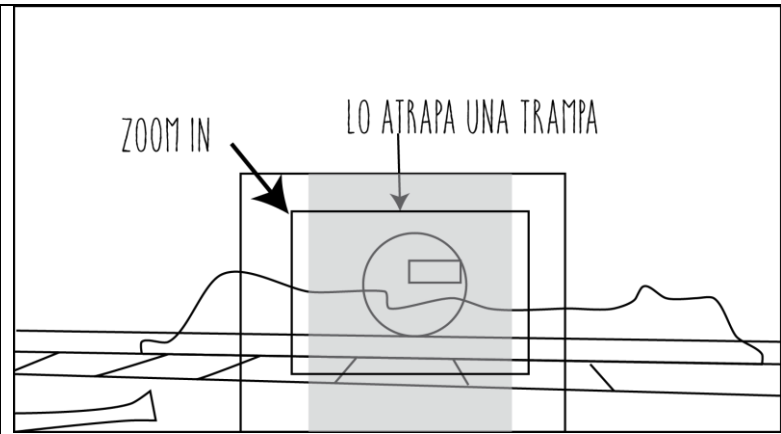
¡ES LA ANIMACIÓN!



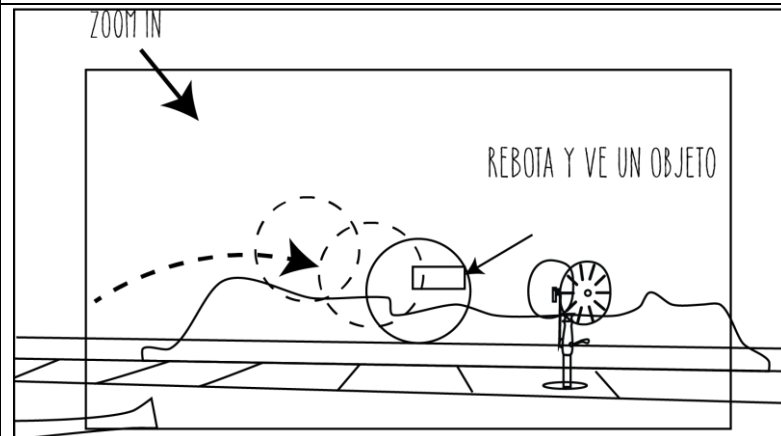
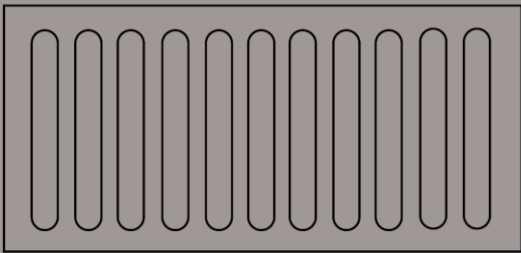
"SU PRIMERA MANIFESTACIÓN
FUE LA SOMBRA"



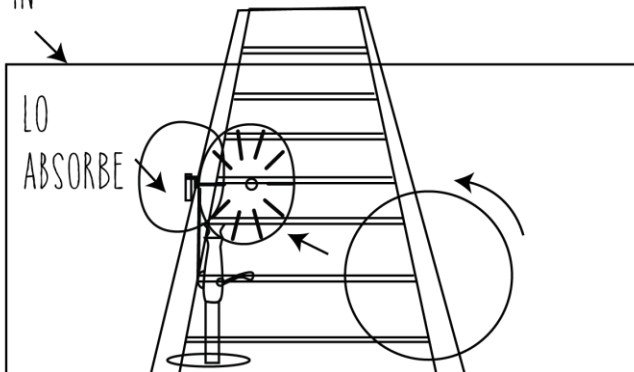
"PUDO LOGRAR SU PRIMERA SECUENCIA DE IMÁGENES GRACIAS AL ZOOTROPO"



CICLO ZOOTROPO

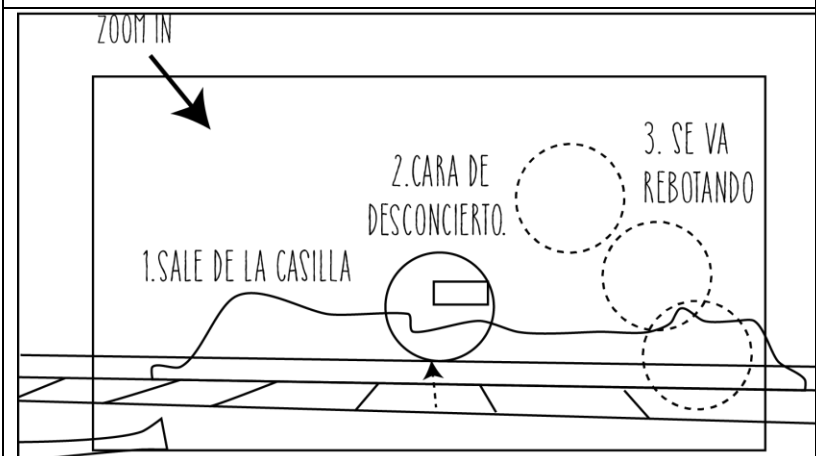
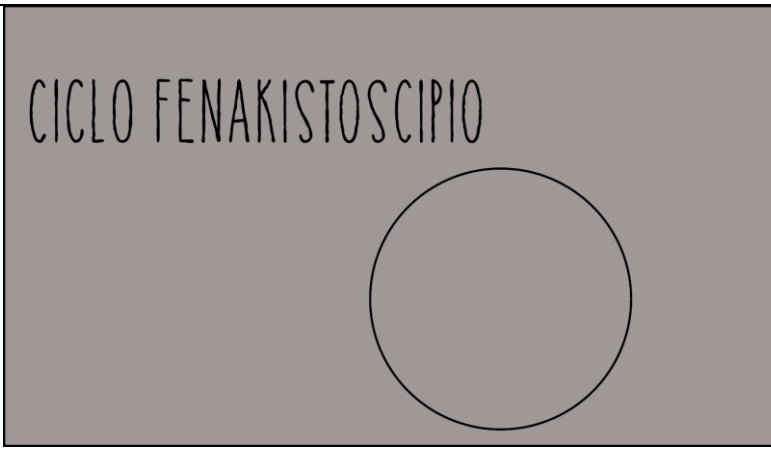
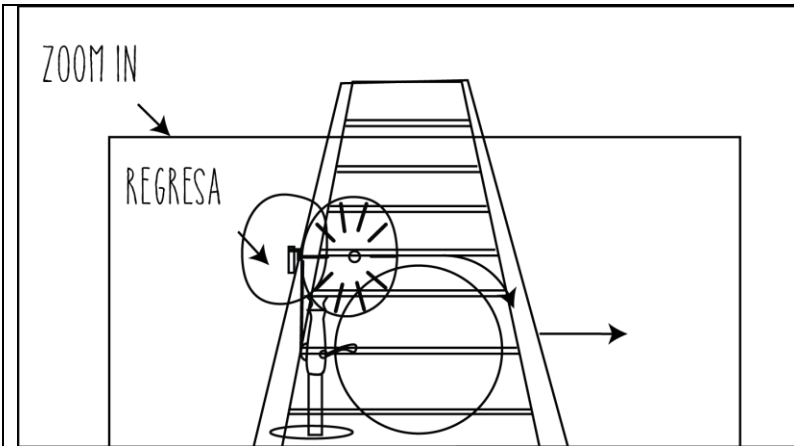


ZOOM IN

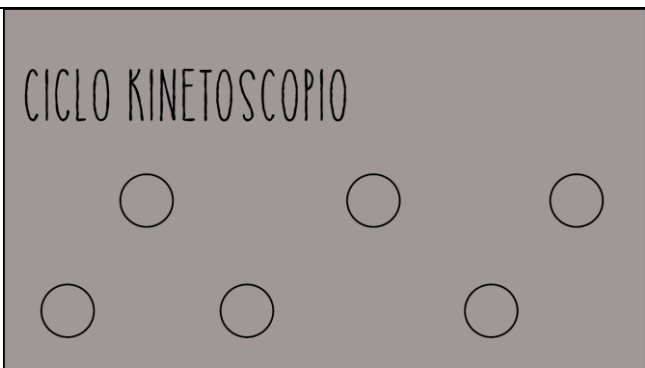
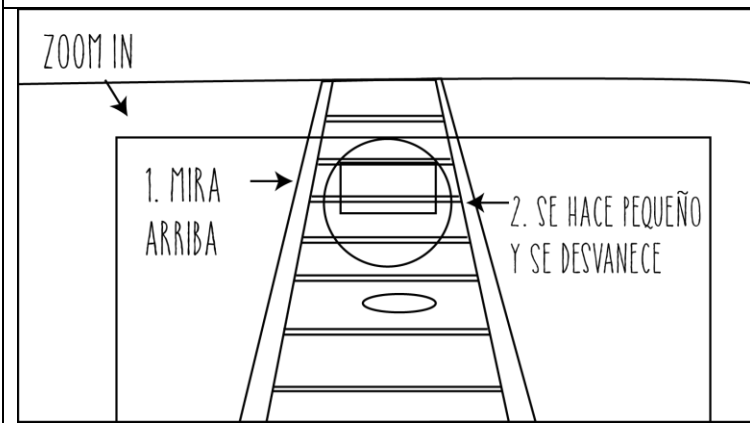


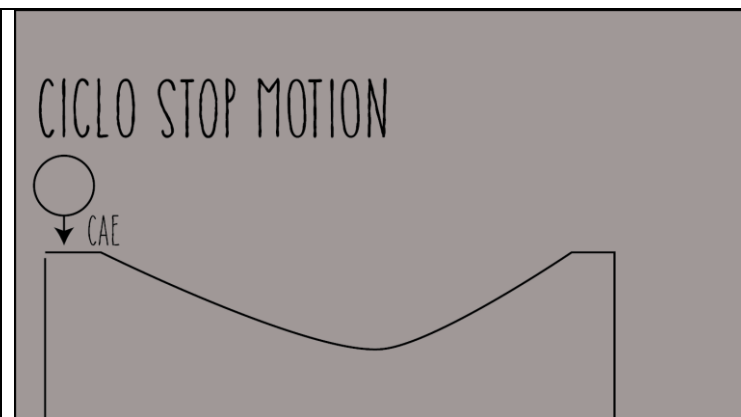
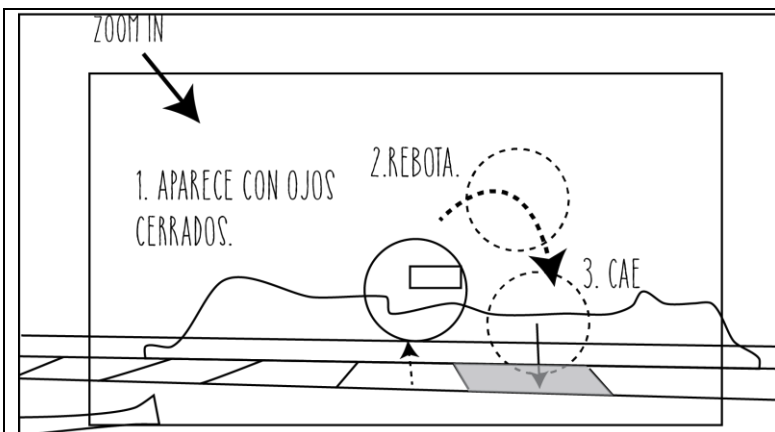
"LE FUE POSIBLE DAR LA ILUSIÓN DE MOVIMIENTO, MIRANDO A TRAVÉS DE LAS RANURAS DEL FENAKISTOSCOPIO".

x

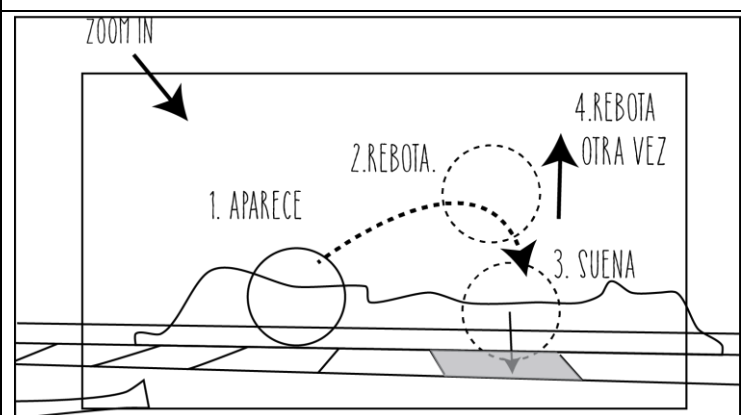


"AHORA CON SÓLO CON UNA MONEDA ERA POSIBLE VER UNA ESPECTÁCULO CORTO DE IMÁGENES".

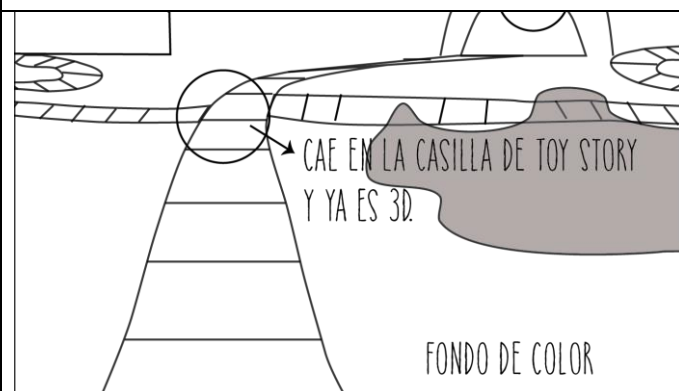




"EL STOP MOTION EMPEZÓ CON LA PELÍCULA THE CAMERAMAN REVENGE"

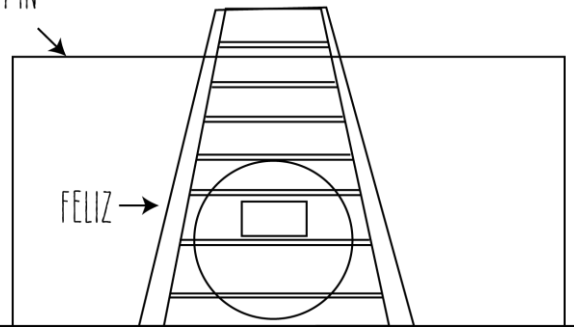


"LOGRÓ SER SONORA POR PRIMERA VEZ, GRACIAS A DISNEY."

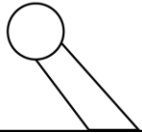


"FINALMENTE DIO EL GRAN SALTO
EVOLUTIVO CUANDO DISNEY Y PIXAR
LOGRARON QUE FUERA TRIDIMENSIONAL".

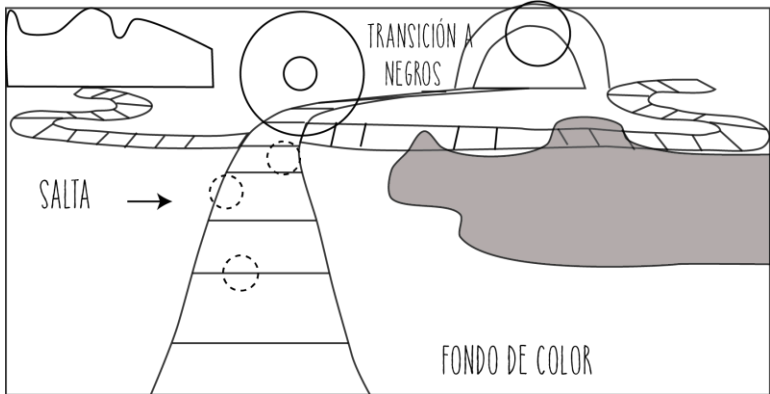
ZOOM IN



DISNEY/PIXAR
TOY STORY 1995



"COMO VEN LA ANIMACIÓN ATRAVESÓ
UN COMPLICADO CAMINO
PARA LLEGAR A SER LO QUE ES HOY".



CRÉDITOS DE SALIDA

DURACIÓN

1. TIEMPO REAL DE LA HISTORIA

El cortometraje animado tendrá una duración de 2 minutos.

2. TIEMPO DE LO NARRADO

Actualidad, año 2016.

3. TIEMPO TOTAL DEL RELATO.

El tiempo del relato equivale a 35000 años porque a través del uso de analepsis se vuelve a momentos clave en la historia de la animación que ocurrieron en ese periodo establecido.

TÉCNICA DE ANIMACIÓN

El cortometraje se ejecutará con tres técnicas de animación: 2D, 3D y Stop Motion.

Se eligieron los tres tipos porque al querer comunicar los hechos más trascendentales de la evolución de la animación, es necesario utilizar los 3 estilos de animación para poder explicar la historia de manera correcta.

La técnica predominante será la animación 2D porque dos razones:

1. Se está utilizando como referencia una animación que caracteriza al estilo.
2. Las especificaciones del cine mudo es que se requiere un mayor énfasis en el lenguaje corporal y el personaje necesita un gran rango de emociones en las expresiones faciales, ya que los actores sobreactúan para que los espectadores comprendan la situación.

Sólo se utilizarán las otras dos para dos momentos clave que son, en el caso del Stop Motion, la creación de la primera película de marionetas llamada “The Camera Man Revenge” y el 3D para denotar el cambio evolutivo logrado con Toy Story en 1995.

REFERENCIAS SUGERIDAS

El look and feel del cortometraje será estilo “Steamboat Willie”, animación de Disney de 1928, y con efectos de montaje de las “Silly Symphonies” de Disney como son las transiciones circulares al inicio y final del producto, las viñetas alrededor de las animaciones y el diseño de créditos.

Asimismo el diseño de los escenarios en B/N, y la paleta de colores seleccionada, para las tomas a color, se tomaron de las que utilizaron las “Silly Symphonies” de Disney.

La pista de obstáculos tendrá la apariencia y el diseño de un rollo de película de 8 mm desenrollado en forma serpenteante, los diálogos del narrador serán con estética de cine mudo y aparecerán en viñetas estilo años 20's.

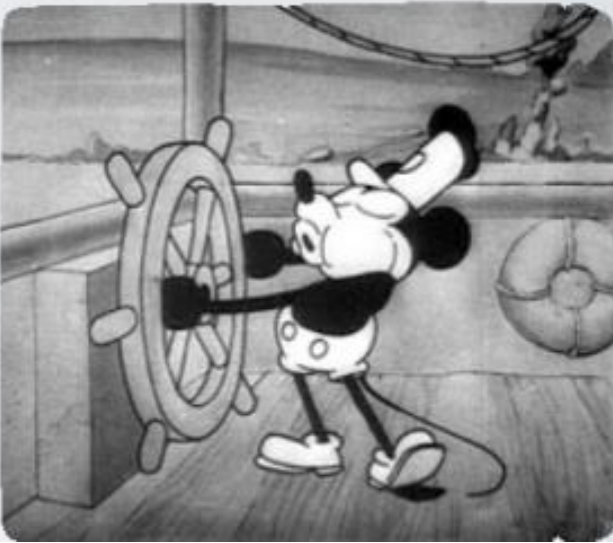


Figura 7. Toma del cortometraje de Disney “SteamBoat Willie”

Mickey (2013). mickey whistles steamboat willie [Figura]. Recuperado de <http://utterpiffle.blogspot.mx/2013/01/mickey-mouse-mondays-week-1-steamboat.html>

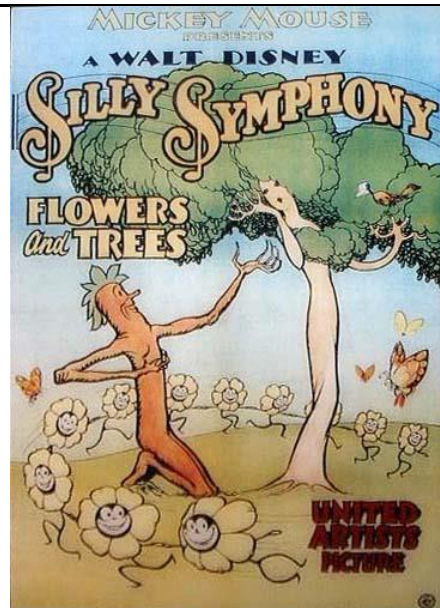


Figura 8. Paleta de colores de las Silly symphony

Wikipedia (2015). Flowers and Trees [Figura]. Recuperado de https://en.wikipedia.org/wiki/Flowers_and_Trees



Viñetas

Imagen Original

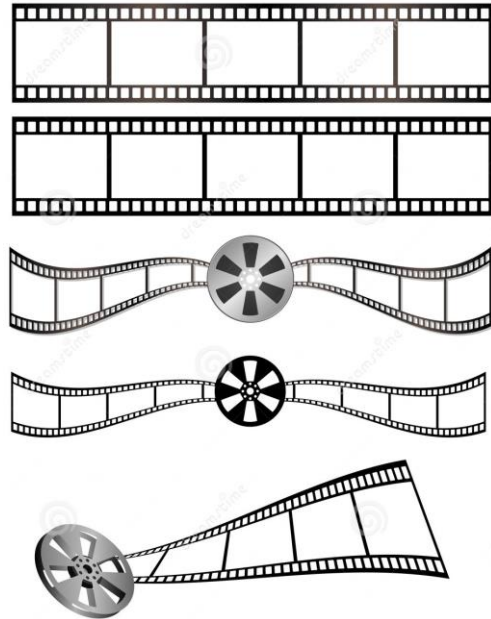


Figura 9. Carretes de cine antiguos

Dyson, Mark (2015). Película y Carrete [Figura].

Recuperado de <https://es.dreamstime.com/imagen-de-archivo-pelcula-y-carrete-image2038431>

Transiciones circulares



Figura 10. King Neptune (1932)

Carnival Cookie (2012). Silly Symphony - King Neptune (1932) [Figura]. Recuperado de <http://cookiecarnival.tumblr.com/post/49027979360/silly-symphony-king-neptune-1932>

Viñetas de las "Silly Symphonies"

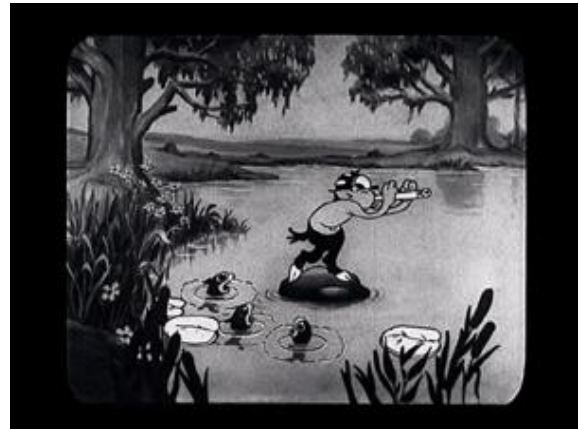


Figura 11. Silly Symphonies

S. Rich Jamie (2006). 1167278826 [Figura].

Recuperado de <http://www.dvdtalk.com/reviews/25830/walt-disney-treasures-more-silly-symphonies/>



Figura 12. Tipo de escenarios de “Silly Symphonies”

sillysymphonies (2015). Silly Symphony - Flowers and Trees directed by Burt Gillett, 1932 [Figura]. Recuperado de <http://silly-symphony.com/post/138298168711/silly-symphony-flowers-and-trees-directed-by>



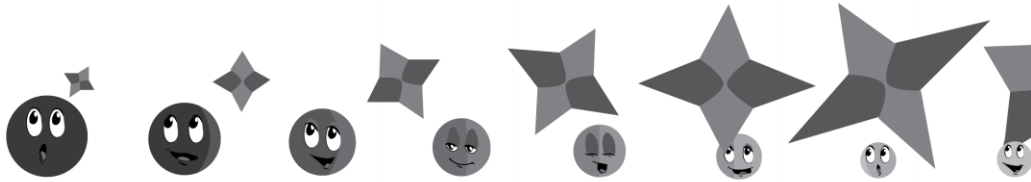
Figura 13. Diálogos del narrador

Cash, Lauren (2016). the-mattress-store-silent-film-original-16168.jpg 3,000×1,999 pixels [Figura]. Recuperado de <https://es.pinterest.com/pin/532339618430551064/>

CHARACTER DESIGN

PLANTILLA DEL PERSONAJE

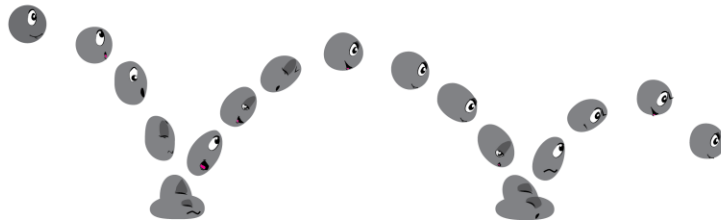
Ciclo zootropo



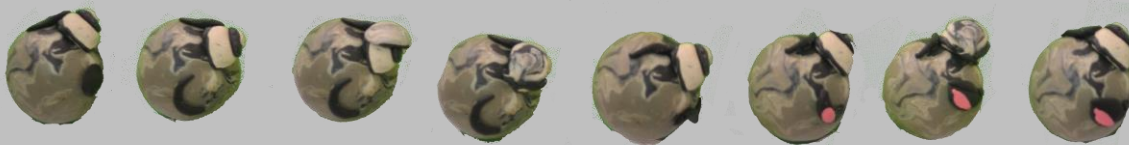
Ciclo Fenakistoscopio



Ciclo Kinetoscopio



Personaje Stop Motion



Personaje 3D



FONDOS

PISTA DE OBSTÁCULOS





35000 A.C

"PINTURA
RUPESTRE"

1600 A.C

"TEMPOISIS"

GRECIA
"JARRONES
DE CERAMICA"

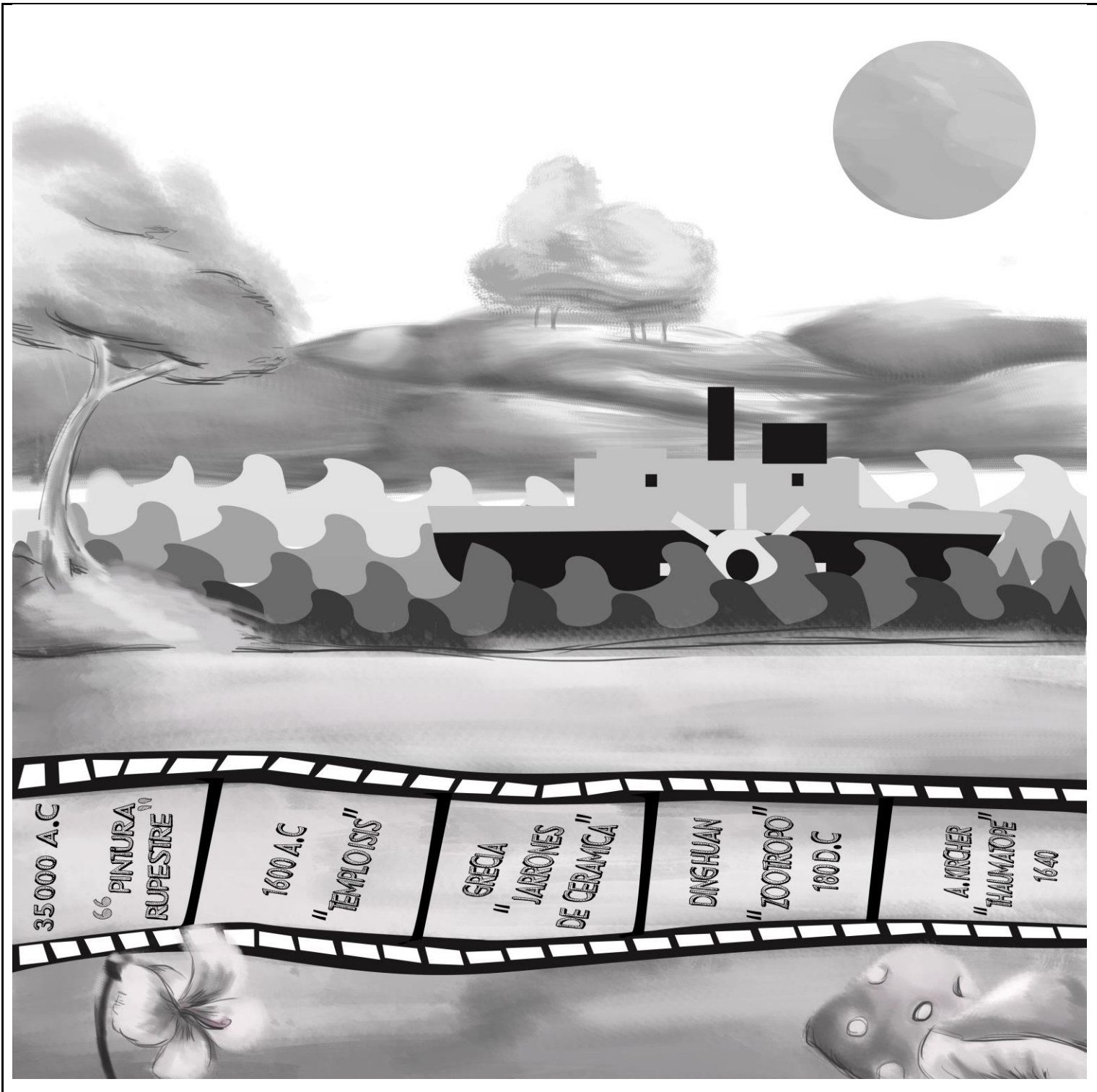
DINGHUAN

"ZOOTROPO"

180 D.C

A. KIRCHER
"THAUMATOPE"

1640



35000 A.C

"PINTURA
RUPESTRE"

1600 A.C

"TEMPLOISIS"

GRECIA
"JARRONES
DE CERAMICA"

DINGHUAN

"ZOOTROPO"

180 D.C

A. KIRCHER
"THAUMATOPE"

1640

"STEAMBOATWILLIE"

1928

WALT DISNEY
"SILLYSYMPHONIES"

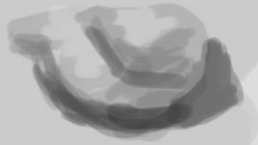
1928

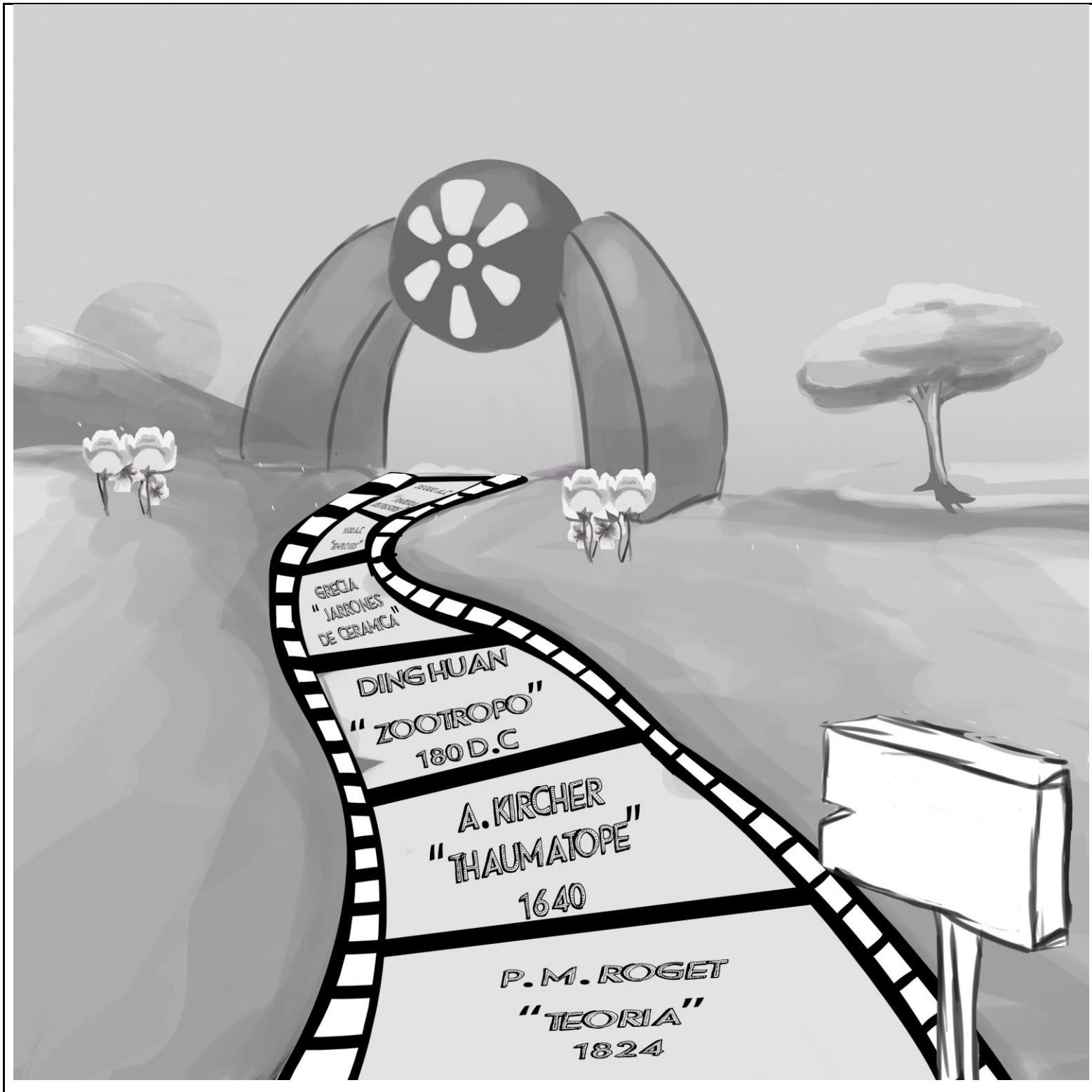
RYAN LARKIN
"WALKING"

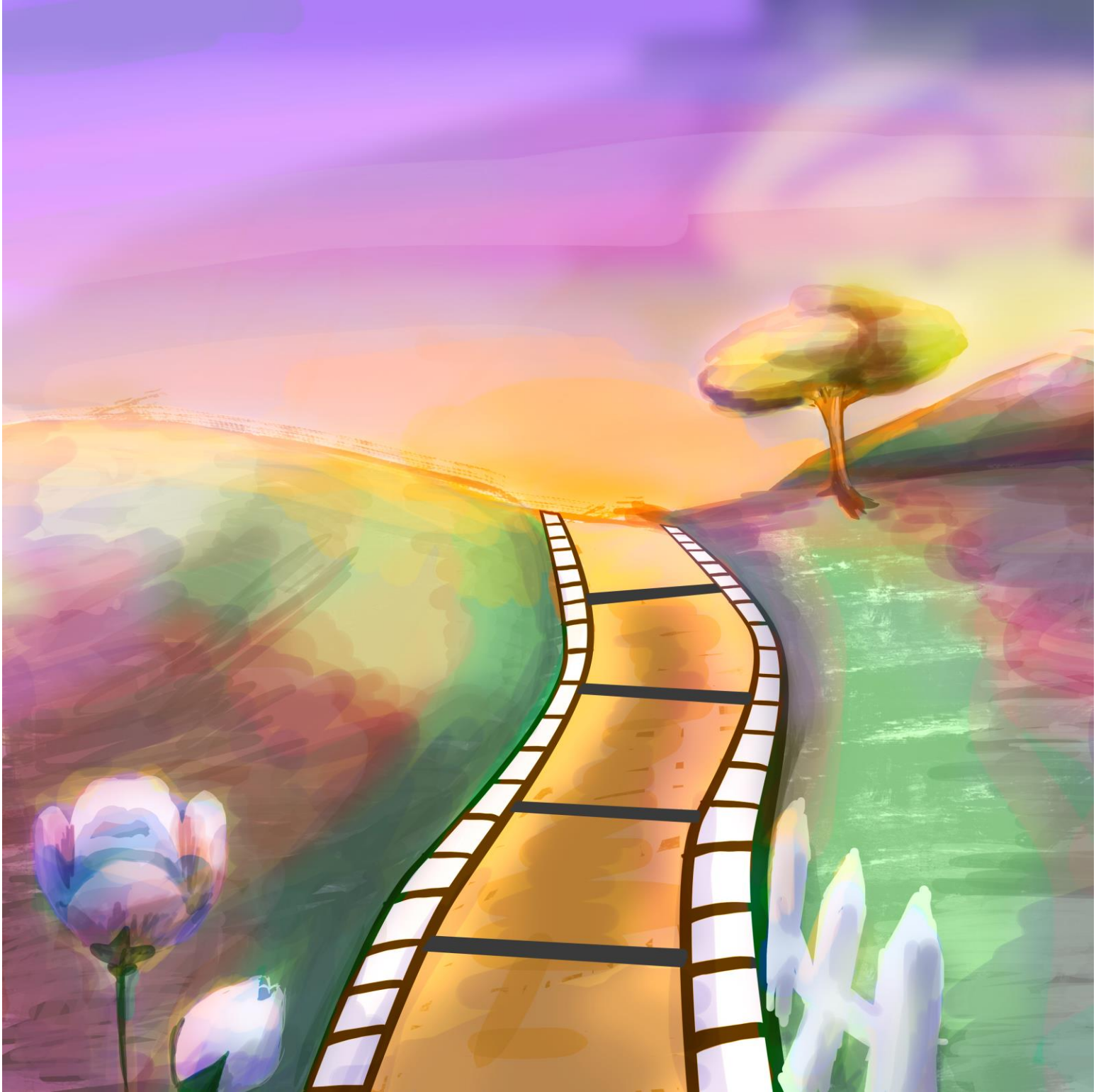
1968

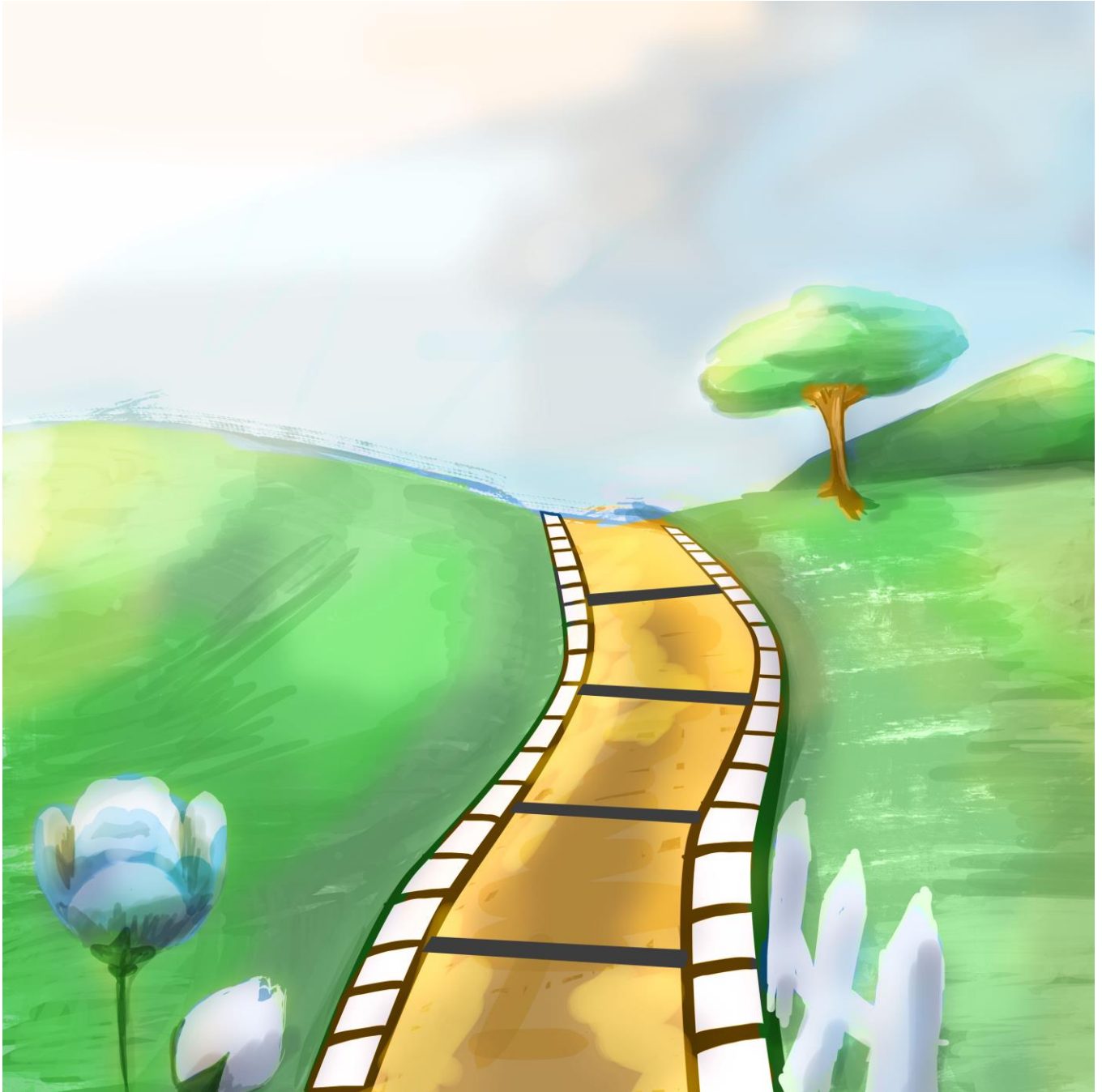
PIXAR/ DISNEY
"TOYSTORY"

1995







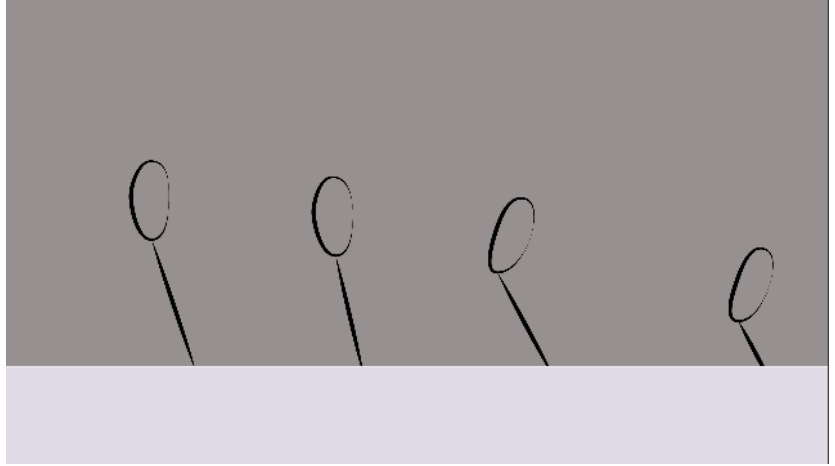


CICLOS DE ANIMACIÓN

Zootropo



Kinetoscopio










Fenakistoscopio



Stop Motion



PALETA DE COLORES

Fondo de día		
		
Fondo Crepúsculo		
		
Pista de obstáculos		Personaje 3D
		

DISEÑO SONORO

Se utilizará música tradicional de las películas mudas, la cual se determina de acompañamientos e interludios musicales tocados por un órgano de teatro, diseñado para llenar un espacio entre un simple de piano y una orquesta más grande.

En cuanto a los código sonoros, el sonido de las escenas, después del diálogo de “SteamBoat Willie”, será in, real y diegético, es decir, lo producen las cosas que se mueven en la escena y en el caso particular del cortometraje será tanto el personaje rebotando por la pista así como el barco del fondo y éstos estarán en sincronismo cuando lo escuchemos en el cuadro y cumplirá la función de darle verosimilitud a la escena.

El diseño de la música será extradiegético, es decir, se pondrá sobre la escena y cumplirá una función dramática y expresiva para narrar los hechos que el personaje principal experimentará en el cortometraje.

DISEÑO DE CRÉDITOS

Los créditos iniciarán con un fundido a negros al principio del cortometraje y revelarán el título de la producción paulatinamente y realizarán una transición de círculo que se irá abriendo para pasar al primer cuadro del cortometraje.

El estilo y las referencias utilizadas para el diseño de créditos fue la estética del cine mudo de los años 20's imitando la tipografía, la imagen y el sonido, es decir, un único cartón en el que aparece el título de la película (con tipografía de la época) con el texto centrado o justificado, el nombre de la productora (con carácter de firma) con el habitual fondo negro y con un borde de decorados sencillos de forma de onda en color blanco.



Figura 14. Créditos de las “Silly Symphonies”
 Wikipedia (2016). Silly Symphonies Series [Figura].
 Recuperado de https://en.wikipedia.org/wiki/The_Skeleton_Dance

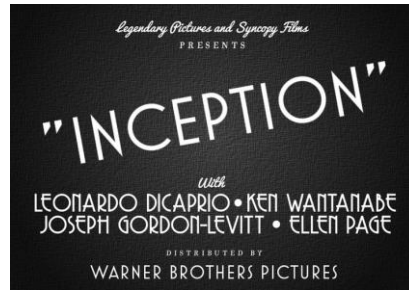


Figura 15. Créditos de Inicio
 Psychedelic0211 (2014). A 1920’s silent film title card I designed for Inception [Figura]. Recuperado de <http://1930sgentleman.tumblr.com/post/25526937633/a-1920s-silent-film-title-card-i-designed-for>

Diálogos



Figura 16. Tipos de diálogos
 Acuña, Diego (2014). Cine mudo chaplin Diego Acuña [Figura]. Recuperado de <http://es.slideshare.net/alumnosdeprimaria2014/cine-mudo-chaplin-diego-acua>

Créditos de inicio y Fin



Figura 17. Créditos SteamBoat Willie
 The Disney Wiki (2014). Steamboat-willie-title2 [Figura]. Recuperado de http://disney.wikia.com/wiki/Steamboat_Willie

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

SOFTWARE

- 1) Adobe Photoshop (versión cs6 o superior)
- 2) Adobe Illustrator (versión cs6 o superior)
- 3) Adobe After Effects (versión cs6 o superior)
- 4) Adobe Premiere (versión cs6 o superior)
- 5) Adobe Audition (versión cs6 o superior)
- 6) Autodesk Maya (versión 2014 o superior)
- 7) Microsoft Office Professional (Versión 2010 o superior).

HARDWARE

- 1) Tres Tabletas Wacom Intuos Pro.
- 2) Equipo de cómputo MAC con los siguientes requerimientos:
 - Procesador de 2.5 GHz Intel Core i5.
 - Memoria 4 GB 1600 MHz DDR3.
 - Gráficos Intel HD Graphics 4000 1024 MB.
 - Pantalla de 1200 x 900.
 - Software OS X 10.9.5 (13F34).
 - MacBook Pro
 - Versión del sistema 2.2f44.
- 3) Equipo de cómputo PC con los siguientes requerimientos.
 - Procesdor Intel(R) Core (TM) i7-4510U CPU @ 2.60 GHz.
 - Memoria instalada de 8.00 GB.
 - Sistema Operativo de 64 bits.
 - Software Windows 10 Home Single Language.
 - Modelo Hp.
 - Pantalla de 1200 x 900.
- 4) Equipo de cómputo PC con los siguientes requerimientos:

- Intel® Core™ i7 GPU
- Q720 @1.60GHz
- Memoria Ram instalada 10.0 GB
- Sistema Operativo de 64 bits.
- Modelo Toshiba.
- Pantalla de 1200 x 900.
- Software Windows 7 Professional.

FOTOGRAFÍA

- 1) Cámara fotográfica Nikon 3100.
- 2) Lente de 18-55 mm.
- 3) Tripié.

OTROS

- 1) Tela con color de pantalla verde.
- 2) Libros sobre la historia de la animación.
- 3) Plastilina.
- 4) Rampa de papel.

PRESUPUESTO

CAPITULO 01.- GUIÓN Y MÚSICA

Música Original	\$ 10 000
Guionista	\$ 35 000
<i>Sub Total 1</i>	<i>\$ 45 000</i>

CAPITULO 02.- EQUIPO DE PRODUCCIÓN

Director	\$ 60 000
Productor	\$ 60 000
Post Productor	\$ 50 000
<i>Sub Total 1</i>	<i>\$ 170 000</i>

CAPITULO 03.- PREPRODUCCIÓN

ARTE

Director de arte	\$ 18 000
Diseñador de personajes y fondos	\$ 12 000
LayOut 2D	\$ 10 000
Esculturas y moldes	\$ 10 000
Materiales	\$ 500
<i>Sub Total 1</i>	<i>\$ 50 500</i>

CAPITULO 04.- REALIZACIÓN

3D

Head Animiator	\$ 20 000
Modelador	\$ 10 000
Texturizador	\$ 10 000
<i>Sub Total 1</i>	<i>\$ 40 000</i>

2D

Animador	\$ 40 000
Clean up	\$ 20 000

Sub Total 1 \$ 60 000

SOFTWARE

Amortización de licencias y programas informáticos \$ 4 500 15%

3 Equipos computacionales para animación \$ 60 000

Adobe Creative Cloud por 2 meses \$ 5 217

Sub Total 1 \$ 68 587

CAPITULO 05- POST

Editor \$ 10 000

Color Correction \$ 8 000

Sub Total 1 \$ 18 000

DISTRIBUCIÓN

Publicidad Online \$ 75 000

Medios y Pautas \$ 72 450

Sub Total 1 \$ 147 450

TOTAL SIN IVA \$ 572 537

IVA \$ 91 605.92 16%

TOTAL CON IVA \$ 664 142.92

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

	Actividad	Fecha	Agosto	Septiembre	Marzo	Abril	Mayo
Preproducción	Planteamiento de la idea.	8 de Agosto de 2015.	■				
	Primera entrega del guión.	15 de Agosto de 2015.	■				
	Segunda entrega de guión	25 de Agosto de 2015.		■			
	Tercera entrega de guión	4 de Septiembre de 2015.		■			
	Revisión de cómo hacer el efecto de zootropo.	5 de Septiembre de 2015.		■			
	Revisión del efecto 8 mm.	12 de Septiembre de 2015.		■			
	Nueva propuesta de trabajo.	15 de Enero de 2016.			■		
	Biblia Final.	13 de Marzo de 2016.					■
Producción	Animación zootropo.	7 de Septiembre de 2015.		■			
	Animación Fenakistoscopio.	8 de Septiembre de 2015.		■			
	Animación Stop Motion.	9 de Septiembre de 2015.		■			
	Vectorizar fondos	9 de Septiembre de 2015.		■			
	Ciclo kinetoscopio.	10 de Septiembre de 2015.		■			
	Modelado de personaje.	13 de Septiembre de 2015.		■			
	Storyboard.	14 de Septiembre de 2015.		■			
	Se rehizo el StoryBoard	12-14 de Marzo de 2016.				■	
	Modificar salida de Fenakistoscopio y Zootropo.	13-14 de Marzo de 2016.				■	
	Rig personaje 3D sin squash/stretch y GUI.	26 de Marzo de 2016.				■	
	Rig completo del personaje.	8 de Abril de 2016.					■
Postproducción	Realización secuencia inicio con efecto 8 mm.	12 de Abril de 2016.					■
	Realización secuencia zootropo c/efecto 8 mm.	13 de Abril 2016.					■
	Realización secuencia fenakistoscopio 8 mm.	14 de Abril de 2016.					■
	Realización secuencia kinetoscopio efecto 8 mm.	2 de Mayo de 2016.					■
	Realización secuencia 3D con efecto 8 mm.	11 de Mayo de 2016.					■
	Realización secuencia créditos con efecto 8 mm.	18 de Mayo de 2016.					■
	Edición Final	30 de Mayo de 2016.					■

		Guionista	Productor	Director de Fotografía Project Manager	Director de Arte	Ilustrador 1	Ilustrador 2	Animador 1	Animador 2	Animador 3	Editor	Sonidista	Post Productor
Preproducción	Idea y Guión												
	Presupuesto												
	Carpeta de producción												
	Storyboard												
	Registro												
	Escalaleta												
	Adquisición de Equipos												
	Administración de tareas y escenas.												
	Revisión Efecto 8 mm.												
	Breakdown de escenas y ciclos de animación.												
Producción	Boceto de personajes.												
	Boceto de fondos.												
	Modelado 3d y Rig.												
	Modelado 2D.												
	Realización StopMotion.												
	Ciclo Fenakistoscopio.												
	Ciclo Zootropo.												
	Vectorizado del personaje y escenarios.												
	Ciclo Kinetoscopio.												
	Búsqueda de la música y sonidos.												
Postproducción	Difusión.												
	Composición escenas zootropo.												
	Composición escenas kinetoscopio.												
	Composición escenas Fenakistoscopio.												
	Composición escenas 3D.												
	Composición escenas StopMotion.												
	Corrección de color.												
	Edición según el breakdown de escenas.												
	Integración sonido												
	Integración del efecto de video 8 mm.												

DISTRIBUCIÓN

Fecha de estreno: 5 de agosto de 2016.

Revisando las dos semanas anteriores y dos semanas posteriores llegamos a la siguiente conclusión:

El 29 de julio de 2016 se estrena una película de animación, que sería la mayor competencia de la película pero, al estrenar el tráiler de “Unfolding” en ésta atraería el público deseado:

⇒ La Vida Secreta de las Mascotas: PETS.

El 5 de agosto de 2016 se estrenan dos películas mexicanas de género drama y comedia, por lo que lanzar nuestra película este día podría atraer mucho público porque sería el único estreno de cine mexicano de animación en esa fecha. y la única infantil que sale ese día.

Analizando las dos semanas posteriores, el 12 de agosto se estrenan dos películas que se parecen en género y son para el mismo grupo de edades seleccionado que son King Arthur y The BFG (The Big Friendly Giant, la última representa la mayor competencia para nuestra película pero como ya habría pasado una semana del estreno, no existiría una posibilidad de pérdida muy alta.

La conclusión es que el 5 de agosto de 2016 es la fecha ideal para el estreno y lograr atraer la atención del consumidor hacia la película.

Películas que se estrenan dos semanas antes y dos semanas después

Película	Género	Director	Guionista	Productor/ Distribuidora	Actores	Fecha de estreno
Ghostbusters 3 3D	Action/ Sci-Fi	Paul Feig	Paul Feig	Screen Gems Lionsgate	Kristen Wiig, Melissa McCarthy	22 de julio de 2016.
Star Trek Beyond	Action, Adventure	Justin Lin	Simon Pegg, Doug Jung	J.J. Abrams Paramount Pictures	Chris Pine, Zachary Quinto	22 de julio de 2016.
La Vida Secreta de las Mascotas: PETS	Animación, Comedia	Chris Renaud, Yarrow Cheney	Ken Daurio Brian Lynch	Christopher Meledandri Universal Studios.	Jenny Slate, Lake Bell, Kevin Hart	29 de julio de 2016.
The Purge 3	Acción, Horror, Thriller.	James DeMonaco	James DeMonaco	Michael Bay Universal Studios.	Frank Grillo, Elizabeth Mitchell, Mykelti Williamson	29 de julio de 2016.
"El Tamaño Si Importa"	Comedia	Rafa Lara	Rafa Lara	Rafa Lara Jorge Aguirre Bisonte Rojo Film	Eugenio Derbez, Jesús Ochoa, Ximena Ayala	5 de agosto de 2016
La Región Salvaje	Drama	Amat Escalante	Amat Escalante Gibrán Portela	Amat Escalante Mantarraya Distribución	Jean Labadie, Katrin Pors y Maria Ekerhovd.	5 de agosto de 2016
King Arthur	Fantasia, Acción	Guy Ritchie	Joby Harold Paul Wernick	Bruce Berman 20th Century Fox	Charlie Hunnam, Annabelle Wallis, Katie McGrath.	12 de agosto de 2016.

The Shallows	Drama, Thriller	Jaume Collet- Serra	Anthony Jaswinski	Lynn Harris, Matti Leshem	Blake Lively, Óscar Jaenada, Sony Pictures Entertainmen Legge	12 de agosto de 2016.
The BFG (The Big Friendly Giant	Family / Fantasy	Steven Spielberg	Melissa Mathison	Kathleen Kennedy, John Madden, Frank Marshall	Walt Disney Studios Motion Pictures, Constantin Film, Entertainment One Benelux	Mark Rylance, Rebecca Hall, Bill Hader. 12 de agosto de 2016.
Lo que Nunca nos Dijimos	Suspenso, Drama	Sebastian Sanchez Amunategui	Sebastian Sanchez Amunategui	Bisonte Rojo Film Cinenauta Melissa Ramos	Ana Maria Picchio, Catalina Saavedra, Flavia Atencio	12 de agosto de 2016.
Untitled Next Bourne Chapter	Acción, Thriller	Justin Lin Paul Greengrass	Matt Damon, Paul Greengrass	Chris Carreras, Matt Damon United International Pictures (UIP), Universal Pictures	Matt Damon, Alicia Vikander. Julia Stiles	19 de agosto de 2016.

Presupuesto total

Presupuesto

Publicidad

Online 75,000

Medios (pauta) 72,450

Total 147,450

NÚMERO DE COPIAS (¿aun si es digital?)

29 copias en total

- 15 en el D.F. y Estado de México
- 10 interior de la República

CIUDADES

Ciudad	Entidad Federativa	Población (2010)
Ciudad de México	 <i>Distrito Federal</i>	8 851 080
Ecatepec	 <i>México</i>	1 655 015
Guadalajara	 <i>Jalisco</i>	1 495 182
Puebla	 <i>Puebla</i>	1 434 062
Monterrey	 <i>Nuevo León</i>	1 135 512
Mérida	 <i>Yucatán</i>	777 615
Cancún	 <i>Quintana Roo</i>	628 306
Querétaro	 <i>Querétaro</i>	626 495
Morelia	 <i>Michoacán</i>	597 511
Toluca	 <i>México</i>	489 333
Veracruz	 <i>Veracruz</i>	428 323

CINEASTAS

DIRECTOR: Nancy Pacheco, sería su ópera prima.

PRODUCTOR: Saúl Mora Aguilar. *Pico de gallo*.

DIRECTOR DE ARTE: Omar Alfredo Sánchez Hernández

DISTRIBUIDORA:

VIDEOCINE: *Un gallo con muchos huevos, La leyenda de las momias, Malaventura, Cansada de besar sapos.*

Se seleccionó como distribuidora a VIDEOCINE porque es una productora mexicana que apoya el cine independiente y a nuevos creadores.

La empresa se caracteriza por el sello de VIDEOCINE Distribución, que se considera una de las distribuidoras más importantes de cine mexicano porque lleva a cabo la distribución de películas propias y títulos de producciones mexicanas y extranjeras, tiene como objetivo promover al cine mexicano así como sus valores

HISTORIA/CONCEPTO

La animación es un personaje que, por medio de una serie de casillas, revela los cambios evolutivos más importantes y significativos que ha experimentado desde la existencia del ser humano hasta el día de hoy demostrando que ha recorrido un camino lleno de obstáculos y de constantes innovaciones.

Target Audience: Adultos, con hijos, que disfruten las películas de animación.

Target Primario: Padres de 25 a 40 años, nivel socioeconómico B y C+ .

Target Secundario: Jóvenes de 16 a 23 años, nivel socioeconómico B y C+ .

Posicionamiento

Posicionar a *Unfolding* en el *top of mind* del público y colocarla como el filme de animación mexicano de la temporada. Se desea generar *awareness* sobre el estreno de la cinta a través de una comunicación eficaz y contundente.

Estrategia de promoción online

Facebook Fan Page

Se creará una página de Facebook para la propagación de la película, así como el estreno del tráiler y se publicarán avances con una frecuencia regular para generar expectativa, se publicarán cuestionarios sobre la historia de la animación y los seguidores que los contesten correctamente en el tiempo establecido ganarán boletos para la premiere y un póster autografiado por los creadores del producto.

Se pretende pagar para la publicad específica en Facebook, con contenidos especiales, como el teaser, el trailer y algunos concursos importantes, para este proceso se cuenta con un presupuesto de \$ 20,000.00 pesos.

Trailer & teaser

Al ser una ópera prima con un presupuesto limitado, se creará un teaser el cual será difundido una semana antes del estreno del Trailer, éste servirá como apoyo para la difusión de nuestra película.

El tráiler se estrenará 29 de julio de 2016 en la salas de cine con la película “La Vida Secreta de las Mascotas: PETS”, consideramos es el filme que atrae al target primario previamente establecido y ayudará a obtener una mayor recaudación el día del estreno.

El estreno del tráiler se efectuará el día 22 de julio de 2016, exclusivamente en la página de Facebook buscando atraer un mayor número de seguidores y de ésta forma poder alcanzar el target de audiencia esperado.

- Para la realización de estos videos se cuenta con un presupuesto de \$ 50,000.00 pesos.

Página Web

Será una página web que se centre en la información de la realización de la película y tendrá contenido de: historia, making off, comentarios de los creadores, datos curiosos de la animación, entre otros. El arte del sitio será del mismo estilo seleccionado para el cortometraje y habrá información de las fechas de estreno y actualizaciones.

- Para esta etapa se tiene contemplado un presupuesto de \$ 5,000.00 pesos.

Indicadores de impacto

Los indicadores de impacto se establecerán básicamente de la siguiente forma:

- Cantidad de followers, likes, y alcance que tengan las publicaciones en la página de Facebook.
- Cantidad de reproducciones del Trailer de la película.
- Cantidad de participantes en los concursos de las redes sociales.
- Cantidad de personas que asistan el día del estreno.

Estrategia específica por cada medio

Televisión

Entrevistas con los creadores de la película en dónde se hable de ella y su temática, en televisión abierta en horarios a partir de las 6 de la tarde para poder llegar al target primario.

El teaser durará aproximadamente 20 segundos y proporcionará la información esencial para entender la historia y contará con diferente contenido que le tráiler con el objetivo de generar curiosidad y expectación en los usuarios. También se realizarán early screenings exclusivos para las revistas especializadas seleccionadas para que hagan reseñas sobre la película.

Los costos de la activación de los spots y teaser televisivo son los siguientes:

Por el target que se busca alcanzar los horarios a elegir son dos:

- De 7:00 am a 9:00 am y de 7:00 pm a 9:00 pm; otra cuestión a considerar es que sólo se pagará el segundo trimestre y saldrá en \$50,000 pesos.

Online

Se creará una página para fans en Facebook para aumentar el alcance y se hará la premiere del teaser y del tráiler en ésta, se promoverán concursos sencillos en la página en dónde podrán ganar mercancía de la película y para la familia.

Otra activación que se realizará es pagar por un servicio de Radio Streaming en AACPlus, es decir, transmisión de la estación de radio elegida por medio de internet las 24 horas del día. Logrará llegar a más de 200 oyentes simultáneos y dicho servicio costaría la cantidad de \$450 pesos en total (por dos meses).

Outdoor

Para la publicidad exterior se colocarán posters promocionales de la película generar awareness en lugares como parabuses y zonas públicas, costará \$10000 pesos y también se pondrá un espectacular con medidas de 10 x 3.5 metros y se contrataría por un mes, tienen un costo de \$12000 pesos.

- La cantidad total es de \$22000 pesos.

Indicadores de impacto

Los indicadores de impacto se establecerán básicamente de la siguiente forma:

- Monitoreo del rating que tenga la transmisión del teaser en los horarios especificados anteriormente.
- Obtener el total de las estadísticas reales de la cantidad de oyentes en el Radio Streaming en AACPlus.
- Cantidad de espectadores en redes sociales.
- ¿Cuántos espectadores asisten al estreno?

BIBLIOGRAFÍA

- Canal, Fernanda. *El dibujo animado*. Barcelona. Parramón. 2004.
- Gaudreault, André, Jost, Francois. *El relato cinematográfico Cine y narratología*. España. Paidós. 1995.
- Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*. España. Lavel. 1990.
- Casetti, Francesco, Di Chio, Federico. *Cómo analizar un film*. Barcelona. Paidós. 1991.
- William Richard. *Kit de Supervivencia del Animador*. Londres. Faber and Faber. 2000.
- Simon, Mark. *Producing Independent 2D Character Animation*. Italy. Focal Press. 2003.
- Catmull, Ed. *Creatividad, S.A. Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá*. Barcelona. Conecta. 2014.
- Dra. Díaz García, María Amor (2010). *Análisis de los Avances Digitales para el desarrollo e integración de la Animación Tradicional y la Animación generada por ordenador en películas históricas* (Tesis Doctoral). Universidad Politécnica de Valencia. Departamento de Dibujo.