

# Contenido



Introducción	19
¿De dónde nace la historia para el corto?	25
Preproducción	29
Sobre la narrativa	31
<i>Storyline</i>	34
Sinopsis argumental	34
Los personajes	37
Jeisson	37
Marlene	38
Nilson	39
Darwin	40
Julieth	40
El abuelo	41
El guion	42
Guion literario	42
Escaleta	58
Guion técnico	60
Diseño de personajes	65
Retórica audiovisual	68
Estética y proceso de diseño	68
Diseño de Jeisson, Nilson y Darwin	69
Diseño de Marlene	71

Diseño de Julieth	73
El <i>Storyboard</i>	75
<b>Producción</b>	<b>79</b>
La tabla de filmación	82
El <i>layeout</i>	84
La animación	84
La iluminación	85
El color	88
Pruebas de color para los personajes	91
Los escenarios	95
<b>Posproducción</b>	<b>99</b>
El sonido	102
Tipos de sonido	107
La música	107
<b>El montaje</b>	<b>108</b>
Tipos de montaje	109
Estéticas y narrativas del montaje	110
<b>Multimedios</b>	<b>115</b>
Minijuego y transmedia	118
<b>Referencias</b>	<b>121</b>
<b>Índice analítico</b>	<b>127</b>

# Índice de figuras



# Figuras

<b>Figura 1.</b> Plympton dibuja personajes.	65
<b>Figura 2.</b> Boceto de Jeisson, Nilson y Darwin.	69
<b>Figura 3.</b> Diseño definitivo de Jeisson, Nilson y Darwin.	70
<b>Figura 4.</b> Boceto para Marlene.	71
<b>Figura 5.</b> Diseño definitivo de Marlene.	72
<b>Figura 6.</b> Boceto de Julieth.	73
<b>Figura 7.</b> Segundo boceto de Julieth.	73
<b>Figura 9.</b> Dibujo del <i>storyboard</i> .	75
<b>Figura 10.</b> Detalle de un fragmento del <i>storyboard</i> de Jeisson.	76
<b>Figura 11.</b> Convenciones para desarrollar el de <i>storyboard</i> .	77
<b>Figura 12.</b> Fragmento de la tabla de filmación de Jeisson.	82
<b>Figura 13.</b> <i>Layout</i> de la escena en la que Jeisson va con Julieth al encuentro con dos hombres armados que lo llevarán al caserío para hablar con el comandante.	84
<b>Figura 14.</b> Escena de <i>El gabinete del doctor Caligari</i> (1920).	85
<b>Figura 15.</b> Plano de cómo se debe iluminar.	86
<b>Figura 16.</b> Ejercicio de sombras y luces.	87
<b>Figura 17.</b> Paleta de colores del interior de la casa de Jeisson.	88
<b>Figura 18.</b> Paleta de colores de la discoteca donde Jeisson tiene el primer encuentro con Julieth.	88
<b>Figura 19.</b> Paleta de colores del atardecer de Buenaventura.	88
<b>Figura 20.</b> Paleta de colores del sitio donde se encuentran Jeisson, Nilson y Darwin para acordar que al día siguiente se van.	89
<b>Figura 21.</b> Paleta de colores del sitio donde Jeisson habla con su abuelo.	89
<b>Figura 22.</b> Paleta de colores del momento en el que Jeisson ve a los hombres armados.	89

<b>Figura 23.</b> Paleta de colores del camino donde Julieth deja a Jeisson en manos de dos hombres misteriosos.	90
<b>Figura 24.</b> Paleta de colores del caserío a donde llega Jeisson con los hombres armados.	90
<b>Figura 25.</b> Paleta de colores de la escena donde Jeisson llega a encontrarse con el comandante.	90
<b>Figura 26.</b> Primeras pruebas de color de Jeisson, Nilson y Darwin.	91
<b>Figura 27.</b> Segundas pruebas de color de Jeisson, Nilson y Darwin.	91
<b>Figura 28.</b> Paletas de color definitivas de Jeisson, Nilson y Darwin.	92
<b>Figura 29.</b> Primeras pruebas de color de Julieth y Marlene.	92
<b>Figura 30.</b> Paleta de color definitiva de Marlene.	93
<b>Figura 31.</b> Paleta de color definitiva de Julieth.	93
<b>Figura 32.</b> Paleta de color definitiva del abuelo.	94
<b>Figura 33.</b> Interior de la casa de Jeisson.	95
<b>Figura 34.</b> Exterior del barrio donde vive Jeisson.	96
<b>Figura 35.</b> Playa donde Jeisson habla con su abuelo.	96
<b>Figura 36.</b> Camino por donde Jeisson se va con dos hombres armados.	97
<b>Figura 37.</b> Exterior del caserío al que llevan a Jeisson los dos hombres armados.	97
<b>Figura 38.</b> Montaje en tiempo real del <i>wayan kulit</i> .	102
<b>Figura 39.</b> El Clavilux en tiempo real proyecta las frecuencias de sonido con imágenes.	104
<b>Figura 40.</b> Norman McLaren pinta el sonido sobre una banda de película de 35 mm en su estudio.	105
<b>Figura 41.</b> Mapa transmedia.	119