

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico



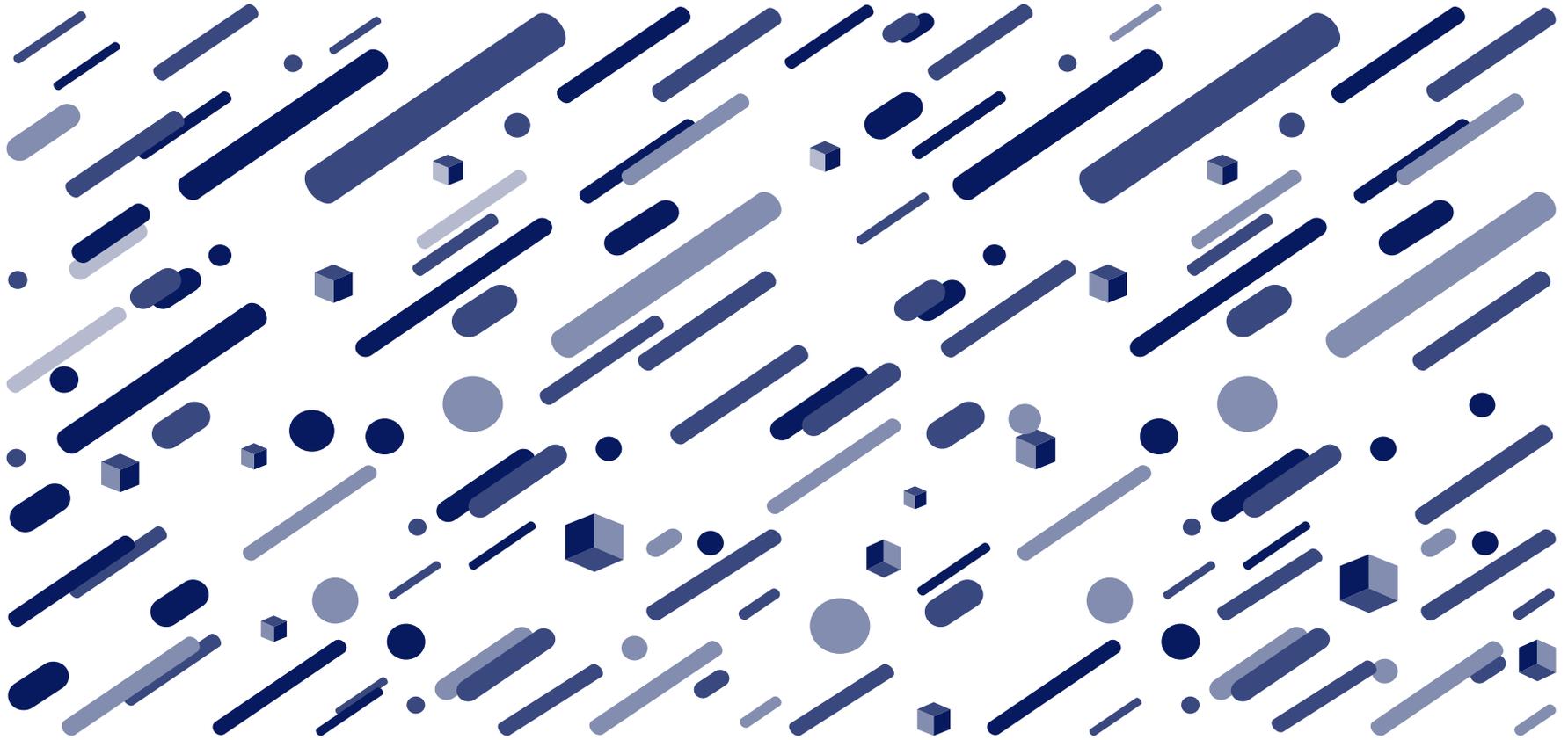
USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



Diseño de Material Audiovisual Interactivo en Apoyo al Recorrido del Museo de la Cinemateca “Enrique Torres” Dirigido a Niños de Primaria de la Ciudad Capital

Presentado por: César Isaí Corado Mayén



Diseño de Material Audiovisual Interactivo en Apoyo al Recorrido del Museo de la Cinemateca “Enrique Torres” Dirigido a Niños de Primaria de la Ciudad Capital

Presentado por:
César Isai Corado Mayén

Al conferírsele el grado académico de:
Licenciado en Diseño Gráfico

Guatemala, Abril del 2021

Miembros de Junta Directiva

MSc. Arq. Edgar López Pazos - Decano
Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini - Vocal I
Lic. Ilma Judith Prado Duque - Vocal II
MSc. Arq. Alice Michele Gómez - Vocal III
Br. Andrés Cáceres Velasco - Vocal IV
Br. Andrea María Calderón Castillo - Vocal V
Arq. Marco Antonio de León Vilaseca - Secretario Académico

Tribunal Examinador

Licda. Erika Grajeda Godínez - Asesora Metodológica
Licda. Carolina Aguilar Castro - Asesora Gráfica
M.A. Hugo Nery Bach Alvarado - Tercer Asesor
MSc. Arq. Edgar López Pazos - Decano
Arq. Marco Antonio de León Vilaseca - Secretario Académico

Asesores

Licda. Erika Grajeda Godínez - Asesora Metodológica

Licda. Carolina Aguilar Castro - Asesora Gráfica

M.A. Hugo Nery Bach Alvarado - Tercer Asesor

Agradecimientos

- A la Universidad de San Carlos de Guatemala, por brindarme conocimiento y hacerme entender cómo funciona el mundo, que más allá del conocimiento, me dio sabiduría para afrontar la vida.
- A la escuela de Diseño Gráfico, por ser mi segunda casa.
- A mis padres, por su comprensión y amor, por darme la vida, apoyarme y haberme permitido culminar con éxito una de mis principales metas.
- A mis antepasados, porque reflexionando sobre la historia familiar, entendí cuál es mi misión terrenal como el primogénito de mi generación, que culminar esta etapa es solo el inicio de lo que quiero ser y hacer para el resto de mi vida y con ello, enorgullecerlos a ustedes.
- A las licenciadas Erika Grajeda y Carolina Aguilar, por su compromiso con los estudiantes, les guardo mucho aprecio.

Índice

Capítulo

No. De Página

- Presentación 10
-

I



Introducción

11

- Antecedentes 12
 - Delimitación del Problema 14
 - Justificación 15
 - Objetivos 16
-

II



Perfiles

17

- Perfil de la Institución 18
 - Perfil del Grupo Objetivo 23
-

III



Planeación Operativa

25

- Flujograma 26
 - Previsión de Costos y Recursos 26
 - Cronograma 32
-

IV



Marco Teórico

35

- El Cine como Patrimonio en los Museos Memoriales y su Importancia en la Educación 36
- El Diseño Multimedia 42

V



Definición Creativa

47

- Brief de Diseño 48
 - Referentes Visuales 49
 - Estrategia de las Piezas a Diseñar 54
 - Insight 56
 - Concepto Creativo 58
-

VI



Producción Gráfica Evaluación de Alternativas

73

- Nivel de Visualización 1 (bocetaje inicial y autoevaluación) 74
 - Nivel de Visualización 2 (bocetos más avanzados y validación con expertos del diseño y expertos del tema) 196
 - Nivel de Visualización 3 (bocetos finales y validación con grupo objetivo) 208
 - Fundamentación de la Propuesta Final 232
 - Lineamientos para la Puesta en Práctica, Ficha Técnica Presupuesto y Cotización 447
-

VII



Síntesis del Proceso

451

- Lecciones Aprendidas 452
 - Conclusiones 453
 - Recomendaciones 454
-

- Referentes Bibliográficos 456
- Anexos 459
- Índice de Figuras 508

Presentación

En la actualidad, existen tantas formas de persuadir a distintos grupos de personas acerca de conocer de manera creativa y fuera de la caja ciertos temas particulares, hoy toca hablar sobre el arte y la cultura, específicamente del cine, a pesar de los múltiples éxitos del cine nacional, cuesta llevar a cabo un proyecto de tal tipo, porque las personas le son indiferentes al arte y la cultura.

La cultura también está depositada en los museos, los cuales son lugares que hacen conciencia de la memoria histórica del pasado para entender el presente; la Cinemateca "Enrique Torres" es una institución que nace en 1970 gracias a la idea de un personaje llamado Enrique Torres, acerca de difundir la cultura cinematográfica nacional a la población guatemalteca y desde el 2017 cuenta con un museo el cual expone no sólo la amplia colección que tiene de archivos fílmicos históricos, sino también varios inventos que aportaron al crecimiento de la industria del cine a nivel nacional.

La Cinemateca "Enrique Torres" como parte de su 50 aniversario como institución, quiere hacer un cambio en la forma en la cual pretenden abordar a ciertas personas en específico para que consuman más sobre el contenido del cine nacional y en todo caso, que se interesen por hacer sus propias producciones audiovisuales, para ello buscan optar por tener un acercamiento asertivo con públicos juveniles, ya que en su pensamiento como institución es que desde allí donde puede cultivarse amor al arte y la expresión nacional.



Capítulo I

Introducción



Antecedentes

La sociedad guatemalteca ha estado vinculada al cine desde sus inicios con la invención del cinematógrafo, nueve meses después de su primera exhibición pública, este se presenta en la ciudad de Guatemala. El 26 de septiembre de 1896, en el local número 11 del Pasaje Aycinena, por la familia de origen italiano, Valenti.¹

Recientemente se descubrió que años más tarde, en 1913, un cineasta de nombre Florencio Godoy construyó su propio proyector de cine manufacturado de manera artesanal (Ver Anexo 5) y hasta la fecha no se le había dado reconocimiento alguno; la salida al exilio del expresidente Jacobo Árbenz Guzmán supuso el primer gran silencio del cine nacional, retomada hasta los años 60, aproximadamente para el año 1976 Guatemala produjo alrededor de 30 películas de todo tipo, el segundo silencio del cine chapín ocurre en 1980² y a partir del año 1994, con *El Silencio de Neto*, arranca una nueva era de producción cineasta en Guatemala, filmando hasta el día de hoy un aproximado de más de 75 películas con contenido de todo tipo.³

Actualmente hay otro "aparente" silencio en el cine guatemalteco, ya que la sociedad cree que en Guatemala no se hace cine, cuando la verdad es que sí se hace, pero, el desconocimiento del cine nacional, ligado a la indiferencia provoca poco o nulo financiamiento hacia estos proyectos, el pasado 22 de mayo del 2019 significó un logro para el cine guatemalteco ya que *El Festival de Cannes* en Francia otorgó tres premios al cineasta César Díaz por su producción *Nuestras Madres*,⁴ durante los años que le tomó ejecutar el filme, Díaz expresó que el punto de mayor dificultad

durante la producción fue el financiamiento. Luego de aplicar a 27 solicitudes para obtener fondos, 5 de estos, todos extranjeros, le fueron otorgados.⁵ Dejando en claro que gracias al apoyo de otros que ven un gran potencial en lo nacional es que se logran dichos proyectos.

La sociedad guatemalteca sabe qué es la expresión artística y que hay mucho talento, pero no tiene cultura de darle valor a su propio arte, como lo es el caso del cine y esto también lo adoptan los niños, que en la etapa que va de cero a seis años, cuentan con una mente absorbente, que trabaja sin descanso haciendo suyo el entorno y la cultura de la sociedad en la que crecen⁶ y mientras van creciendo, ya tienen esa mentalidad de que cualquier tipo de expresión artística carece de valor. Las artes tienen la facultad de mejorar la calidad de vida de las personas y comunidades,⁷ durante décadas, han sido una herramienta importante para el desarrollo emocional e intelectual de quienes encuentran en las expresiones artísticas, un lenguaje desde donde comprender el mundo y conectarse con los otros,⁸ pero, ninguna escapa de la desigualdad e indiferencia guatemalteca y se encuentran tristemente marginadas de participar en la construcción simbólica de la sociedad.

Al mismo tiempo existe una gran corrupción por parte del gobierno, lo cual se evidencia con el recorte de Q84 millones al presupuesto para el ministerio de Cultura y Deportes,⁹ en Guatemala las personas afines a la política buscan enriquecerse únicamente, no les conviene que el pueblo se eduque y se exprese, así es como se descarta la idea de financiar espacios y/o proyectos que promuevan el arte y la cultura, por ende,

1 Ibermedia Digital «Historia del cine guatemalteco» 12 de enero del 2016, consultado el 15 de noviembre del 2019

2 Douglas Abadía, «Evolución del cine guatemalteco», La hora, consultado el 15 de noviembre del 2019

3 Ídem.

4 Gabriela Batres, Vivían Nij, «César Díaz: "Necesitamos apoyar el cine"», Prensa Libre, 4 de junio del 2019, consultado el 15 de noviembre del 2019

5 Ídem.

6 Mar Domènech Bert. «Hoy los niños no tienen tiempo de ser niños, les estamos robando la infancia», El país, 20 de mayo del 2017, consultado el 13 de febrero del 2020

7 Consejo Nacional de Cultura y Arte del Gobierno de Chile, *El Aporte de las artes y la cultura a una educación de calidad*. Edición en PDF, pág. 6

8 Ídem.

9 Sergio Morales Rodas, «Recorte de Q84 millones en cultura y deportes golpeará a las artes y al patrimonio», Prensa Libre, 30 de octubre del 2019, consultado el 15 de noviembre del 2019

es necesario e importante inculcarle el valor al arte a las futuras generaciones, los niños, los cuales en el área de primaria del sector público y privado se contabilizaron 2 millones 064,816¹⁰ hasta el 2019.

Guatemala posee una gran riqueza cultural que se puede explotar y aprovechar, como lo muestran algunas de las pocas películas nacionales que han logrado un gran reconocimiento y que han ganado muchos premios como El oso de plata en la *Berlinale* del 2015 para *Ixcanu*¹¹ del director Jayro Bustamante. El colectivo de cineastas guatemaltecos lleva más de una década pidiendo la aprobación de una Ley que ordene y regule la producción audiovisual como una actividad económica, que ya aporta su grano de arena al país, una lucha que parece dar sus frutos ya que el gobierno de Guatemala anunció que trabaja ya, con el apoyo del Banco Interamericano de Desarrollo (BID),¹² en una iniciativa de ley para fomentar e impulsar el cine y el talento nacional. Con la firma del acuerdo de paz en 1996 cesa el conflicto armado interno de Guatemala y comienza a resurgir una escena activa de la creación audiovisual que había sido silenciada en esa época; el cine y otras artes surgen así, como herramienta para afrontar las heridas y secuelas de aquel conflicto, no cabe duda que para cualquier país y persona individual es importante poder contar historias propias y proteger tradiciones, resaltando el patrimonio y la riqueza cultural como parte de la identidad nacional que tiene un valor simbólico invaluable.

Mucha de esta riqueza cultural se da a conocer por medio de los Museos, que para el caso del cine existe una institución de la Universidad de San Carlos de Guatemala que promueve la cultura cinematográfica a nivel nacional llamada Cinemateca Universitaria "Enrique Torres", la cual cumple 50 años este 14 de marzo del 2020 y por medio de un Museo que empieza a funcionar en 2017, exponen la historia del cine nacional y el trabajo que la Cinemateca realiza, reparando filmes que contienen material histórico relevante; dicho museo recibe visitas de varios centros educativos privados de nivel primaria, en la cual los niños tienen un primer contacto con la historia del cine, lo cual

ven como algo "mágico" cuando se les habla de efectos especiales y se les muestra cómo se proyecta una película mediante un proyector análogo, lo cual despierta cierto interés en ellos, pero la información que se transmite en el recorrido es muy densa, formal y llena de tecnicismos para el nivel intelectual en el que se encuentran y eso provoca que pierdan la atención, lo que hace su visita algo poco memorable y no estimula el deseo y la elección personal de los niños por aprender más acerca de cine, la visita al museo de la Cinemateca, no causa el mismo impacto para los niños que visitar el *Museo de los Niños*. (Anexo 4, pregunta 11)

El Museo de los Niños cuenta con exhibiciones orientadas a facilitar la educación divertida a niños, dicha institución abrió sus puertas en febrero del 2000 y desde entonces, mantiene el objetivo de incentivar la educación de la niñez a través de la lectura, cultura y comunidad,¹³ es el primer (y único, hasta ahora) museo interactivo del país y por su recorrido peculiar, es una experiencia inolvidable para el público infantil; la Cinemateca busca adoptar un formato similar y ser el primer museo inclusivo para distintos públicos, en este caso para niños, ya que en la actualidad el único espacio que relaciona a los niños con el cine son las salas interactivas de Cinépolis,¹⁴ las cuales solo promueven el consumo de películas.

La Cinemateca busca que las nuevas generaciones le den un valor significativo al arte y la cultura, lo cual sería benéfico para la sociedad, puesto que si los niños aprenden de cine, el mismo podría ser una ventana para que conozcan más acerca de su cultura e historia, ya que la educación está limitando el acceso que los niños tendrán a esta información, puesto que el Mineduc eliminó la clase de Ciencias Sociales del Currículo Nacional Base (CNB) esparciendo su contenido en otras materias¹⁵ y en esta, los niños analizaban la historia, la demografía, la antropología¹⁶, la cultura, el comportamiento de la sociedad, etc. Y por medio del cine los niños podrían conocer más acerca de estos temas.

10 Agencia Guatemalteca de Noticias (AGN). «Educación 2018: Guatemala rebasa por primera vez los tres millones de estudiantes inscritos en los diferentes niveles» consultado el 13 de febrero del 2020

11 Verónica Marchiaro, «El cine y la creación audiovisual: Una oportunidad histórica para Guatemala», Deutsche Welle (DW), 26 de abril del 2019, consultado el 15 de noviembre del 2019

12 Esteban Santamaría, «No es cuento, el cine empuja la economía», Deutsche Welle (DW), 9 de marzo del 2018, consultado el 15 de noviembre del 2019

13 Página de Facebook del Museo de los niños de Guatemala, consultada el 24 de enero del 2020

14 Natiana Gándara, «Abren primera sala de cine interactiva para niños», Prensa Libre, 27 de mayo del 2016, consultado el 15 de noviembre del 2019

15 Ana Lucía Ola, «Contenido de cursos para Primaria cambia con el inicio del año lectivo», Prensa Libre, 13 de enero del 2020, consultado el 24 de enero de 2020

16 Ídem.

Delimitación del Problema

El Museo de la Cinemateca Enrique Torres es poco llamativo para el público infantil, puesto que el recorrido es muy formal y lleno de tecnicismos,, lo cual no estimula el deseo y la elección personal de los niños por aprender de cine y su industria en Guatemala.

Justificación



Trascendencia

Abordar este problema es de suma importancia para la sociedad, ya que el material que se diseñe asegurará que los niños le den un valor al arte, a la expresión y cultura de su país, por medio de conocer el cine de una manera más adecuada para ellos en la que aprenderán divirtiéndose, modificando así el concepto que tienen acerca de los museos, lo cual tendría un impacto positivo en la educación cultural, posicionando a las artes, entre ellas al cine como un oficio importante y de valor, impulsando la carrera de muchos que sienten inquietudes por el cine, dejando a un lado el paradigma social que la expresión artística es una pérdida de tiempo; implementando un material diseñado para que los niños cambien su percepción acerca del cine nacional, el Museo de la Cinemateca sería pionero en tener recorridos inclusivos para distintos públicos, en este caso, para niños y eso podría ser el inicio de una reforma en la estructura de todos los museos del país, ya que otras instituciones similares podrían interesarse en adoptar este concepto y adecuar su contenido no solo para niños, sino para personas con discapacidades, entre otros. Lo cual haría la educación y la cultura más accesible para todos.



Incidencia

Por medio de diseñar un material que contextualice al público infantil en la cultura cinematográfica de una manera diferente y divertida, se busca impactar positivamente en la primer visita que tengan los niños al museo por parte de su centro educativo, hará que esa visita sea más memorable y que los niños quieran saber más del cine por medio de la experiencia que el Museo de la Cinemateca les brindó y los impulse a visitar la institución por su cuenta acompañados por sus padres en futuras ocasiones, reteniendo los visitantes ocasionales y al mismo tiempo apasionar a los mismos por el cine.



Factibilidad

El equipo de trabajo del Museo de la Cinemateca por medio de patrocinios, obtendrán el presupuesto para implementar el material a diseñar de la mejor manera, tienen la voluntad política para hacer el proyecto, el material se establecerá Basado en las políticas institucionales que manejan, cuentan con el espacio suficiente para realizar actividades, con pantallas en las 5 salas del museo que forman parte del recorrido guiado, con el recurso humano para llevar a cabo los recorridos, electricidad y el equipo técnico adecuado para mostrar y conservar el material a diseñar.

Objetivos



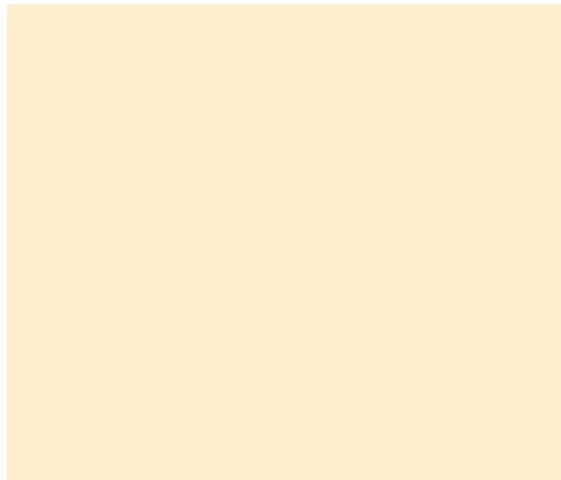
General

Contribuir a mejorar la percepción de la industria cinematográfica de Guatemala, por su relevancia social, cultural e histórica, a niños entre 7 a 12 años, de nivel primaria que formen parte de las instituciones educativas privadas que visitan el Museo de la Cinemateca "Enrique Torres".



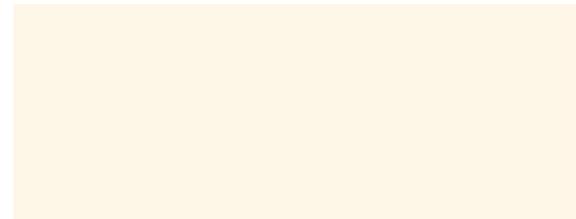
Comunicación

Divulgar de una manera funcional para niños de 7 a 12 años de nivel primaria la información del recorrido del Museo de la Cinemateca "Enrique Torres" por medio de material audiovisual interactivo, para que su visita al Museo sea más memorable.



Diseño

Diseñar una serie de 5 audiovisuales educativos interactivos, que abarquen y adecuen el contenido que se imparte en el recorrido de las 5 salas del Museo de la Cinemateca utilizando el recurso de la animación y la caricatura, para reforzar la información que se imparte durante el mismo para niños de entre 7 y 12 años, de nivel primaria de los distintos centros educativos privados que visiten el Museo de la Cinemateca "Enrique Torres".





Capítulo II

Perfiles



Perfil de la Institución

Cinemateca Universitaria “Enrique Torres”

Walter Figueroa (Director General y Encargado Directo)

Tel: 59371801

rocio3809@hotmail.com

Erick Vega (Auxiliar de Medios Audiovisuales)

Tel: 42165182

erick.robert.perez@gmail.com

Sergio Pozuelos (Digitalizador)

Tel: 54668599

<https://cuet2012.wixsite.com/cuet>

2da. Avenida, 12-40 Zona 1, en el interior del Paraninfo Universitario.

Ciudad de Guatemala

Características del Sector Social

Cultural

Engloba dentro de su dinámica, estructura y funcionamiento al ámbito artístico, desde pequeños artistas, artesanos, proyectos independientes hasta grandes instituciones y empresas culturales.

Historial de la institución

La Cinemateca "Enrique Torres" es la unidad cinematográfica de la Universidad de San Carlos de Guatemala, que se encarga del resguardo y conservación del material fílmico histórico de Guatemala (Ver Anexo 3) creada en 1970. El propósito principal de esta institución es promover el desarrollo de la cultura cinematográfica nacional, además de apoyar con información a profesionales del medio, investigadores, estudiantes y público en general. Es función de la cinemateca dar a conocer los archivos cinematográficos guatemaltecos que conforman el Patrimonio Cultural Fílmico de la Nación.¹⁷

Mediante la presentación del cine histórico Basado en extractos de archivos que muestran los valores históricos, culturales, geográficos y estéticos que transportan a los espectadores a otra época. Guatemala no podía quedarse atrás con el invento presentado por los hermanos Lumière y con los avances que había logrado Méliès, por lo que en 1897 se realiza la primer proyección del país, en el puesto 11 del pasaje Aycinena que para ese entonces era una barbería propiedad de Carlo Valenti.¹⁸

Fue nombrada Cinemateca Universitaria "Enrique Torres" en honor al docente y periodista universitario Enrique Torres, quien se desempeñó como catedrático en la Facultad de Derecho de la Universidad de San Carlos y creó un cineclub dentro de las aulas universitarias. (Ver Anexo 3)

¹⁷ Sitio web de la Cinemateca Universitaria Enrique Torres

¹⁸ «Cinemateca Universitaria Enrique Torres», Guatemala.com, editado el 10 de agosto del 2017, consultado el 15 de noviembre de 2019

Este proyecto del cineclub llega hasta el Consejo Superior Universitario (CSU) que mediante al acuerdo 71-10, el 9 de marzo de 1970 decide crear la Cinemateca. El docente Enrique Torres fue su primer coordinador. En marzo de 2020 se cumplen 50 años de la creación de este espacio cultural.

basado en la idea de crear un espacio donde se exhiban los materiales y equipos que tiene la Cinemateca y al mismo tiempo sirviera como relaciones públicas, nace el Museo de la Cinemateca Universitaria "Enrique Torres" en mayo del 2017 (ver Anexo 5), el cual dedica un área de exhibición sin ánimo de lucro, abierta al público como un espacio de participación tecnológica, científica y cultural al servicio de la sociedad y su desarrollo.

El recorrido de la Cinemateca es 100% guiado y se permite la toma de fotografías, cosa que otros museos no autorizan por cómo se conservan las piezas que se exhiben; el recorrido es guiado puesto que parte de los objetivos de la Cinemateca es dar a conocer el material fílmico que se conserva, ya sean filmes u objetos que formen parte de la historia del cine en Guatemala, siendo este uno de sus tantos diferenciativos.

Filosofía

Misión

La Cinemateca en su función de recolección y preservación de elementos cinematográficos, se convierte en una ruta para dar a conocer el progreso de la transformación de la imagen en movimiento a través de la conservación, investigación, interpretación y exposición; ofreciendo experiencias significativas que promueven la reflexión, el diálogo y el deleite sobre la historia y prácticas socioculturales en nuestro país. (Ver Anexo 3)

Visión

Ser el mayor referente sobre la historia y prácticas del cine nacional, convirtiéndose en el centro de emprendimiento a través de métodos innovadores, participativos y colaborativos dirigidos a un público potencial, que garantice el reconocimiento nacional e internacional. (Ver Anexo 3)

Objetivos

- Reparar, restaurar y preservar las películas de la memoria filmica para estimular y fomentar la producción del cine nacional en Guatemala.
- Proteger el patrimonio fílmico de Guatemala mediante la indagación, búsqueda y gestión permanente para el rescate de la filmografía nacional.
- Difundir las producciones fílmicas y el material a fin a la historia del cine, los cuales conforman el acervo de la Cinemateca. (Ver Anexo 3)

Servicios

- Reparar filmes de contenido histórico nacional.
- Archivar y clasificar los filmes de contenido histórico nacional.
- Proteger los filmes de contenido histórico nacional.
- Brindar información acerca de los filmes de contenido histórico nacional a la población guatemalteca.
- Mostrar los filmes antes mencionados a la población guatemalteca.
- Exhibición de piezas históricas del cine nacional por medio de un museo sin fines de lucro.
- Difusión de la cultura cinematográfica a nivel nacional.

Antecedentes gráficos



Figura 1
Logotipo institucional de la Cinemateca Universitaria "Enrique Torres"
Fuente: Proporcionada por la Cinemateca "Enrique Torres"



Figura 2
Logotipo institucional conmemorativo del 50 aniversario de la institución
Fuente: Proporcionada por la Cinemateca "Enrique Torres"



Figura 3
 Post promocionando la participación de la Cinemateca en una sala gratuita de Cine
 Fuente: <https://www.facebook.com/Cinematecausac/photos/a.110084719144563/1121005274719164/?type=3&theater>



Figura 5
 Imagen del logotipo conmemorando el 48 aniversario de la Cinemateca "Enrique Torres"
 Fuente: <https://www.facebook.com/Cinematecausac/photos/a.110038832482485/971520416334318>



Figura 4
 Post de fin de año 2019, tomado de la fanpage de la Cinemateca "Enrique Torres"
 Fuente: <https://www.facebook.com/Cinematecausac/photo/a.110084719144563/1506150302871324/?type=3&theater>



Figura 6
 Foto estilo *selfie* del estudiante con Walter Figueroa, Director de la Cinemateca "Enrique Torres"
 Fuente propia



Figura 7
Fotograma de un *motion graphics* que utiliza la Cinemateca como cortinilla de presentación para videos en su fanpage
Fuente: <https://www.facebook.com/Cinematecausac/videos/2677255249216566/>



Figura 8
Fotograma de otro fragmento del *motion graphics* que utiliza la Cinemateca como cortinilla de presentación para videos en su fanpage
Fuente: <https://www.facebook.com/Cinematecausac/videos/2677255249216566/>



Figura 9
Foto del interior del Museo de la Cinemateca "Enrique Torres", tomada de la fanpage de la institución
Fuente: <https://www.facebook.com/Cinematecausac/photos/a.110038832482485/971520416334318>



Figura 10
Afiche de promoción del festival de 15 de Junio donde participo la Cinemateca "Enrique Torres"
Fuente: <https://www.facebook.com/Cinematecausac/photos/a.110084719144563/1304144903071866/?type=3&theater>



Figura 11
Foto del personal de la Cinemateca "Enrique Torres"
Fuente: <https://www.facebook.com/Cinematecausac/photos/a.384286838391015/1399687366850952/?type=3&theater>



Figura 12
Foto del rótulo del nombre de la Sala 1 del Museo de la Cinemateca "Enrique Torres" llamada "Sala Florencio Godoy"
Fuente: <https://www.facebook.com/Cinematecausac/photo/a.384286838391015/1536161153203572>



Figura 13
Foto del Director de la Cinemateca "Enrique Torres", Walter Figueroa, en su oficina con unos carretes
Fuente: <https://www.facebook.com/Cinematecausac/photo/a.384286838391015/1386399098179779>

Perfil del Grupo Objetivo

Muestra

Se recabó información para delimitar el perfil del grupo objetivo por medio de una encuesta, se tomó una muestra significativa de los estudiantes de primaria de 2 centros educativos privados, ubicados en el departamento de Guatemala: El Colegio “Lic. Emilio Arenales Catalán” Jornada Matutina ubicado en Zona 11 y el Colegio Liceo Guatemala ubicado en Zona 5, en total se obtuvo una muestra de 172 estudiantes (Ver Anexo 6, 7, 8 y 9)

Tamaño de la Muestra: 172 niños

Nivel de confianza: 95%

Margen de error: 5%

1

Características Geográficas

Niños ubicados en el país Guatemala, del departamento de Guatemala, municipio de Guatemala. (Ver Anexo 4)

6

Relación Grupo Objetivo-Institución

Visitantes ocasionales del Museo de la Cinemateca “Enrique Torres” por parte de su colegio o centro educativo privado, como excursión o actividad extraaula, la cantidad de estudiantes que visitan el museo es aprox. De 200 a 300 alumnos al mes, en su mayoría durante el primer semestre del año. (Ver Anexo 4)

2

Características Sociodemográficas

De ambos sexos de 7 a 12 años, en su núcleo familiar cumplen el rol de hijos, su responsabilidad familiar es simplemente el estudio. (Ver Anexo 4)

5

Características Psicopedagógicas

Estudiantes de primero a sexto primaria de colegios privados, que se les facilita el aprendizaje por medio de lo que ven en la televisión, las dinámicas y/o actividades. (Ver Anexo 4 y 9)



3

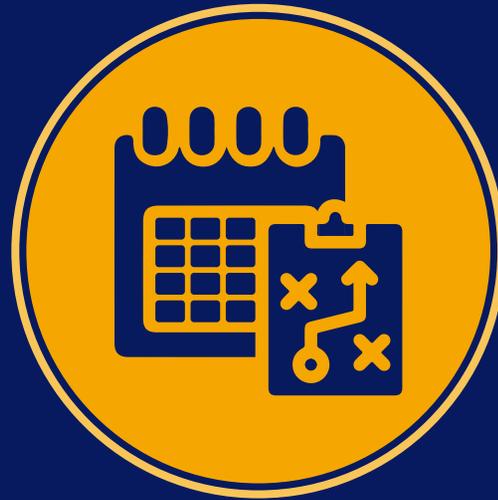
Características Socioeconómicas

Con padres pudientes, de nivel socioeconómico medio-medio (C2) a alto-bajo (B) que ganen Q.18,000 a Q.64,000 mensuales. (Ver Anexo 4)

4

Características Psicográficas

Nivel de lectura limitado, consumen *Lay's*, galletas *Oreo* y *Doritos*; ven caricaturas porque les parecen graciosas y entre ellas *Bob Esponja* y *Gravity Falls* son sus favoritas, gustan de las actividades dinámicas, ven películas en *Netflix* y las ven por la historia que narra, visitan un museo una vez cada año y los museos les parecen lugares interesantes. (Ver Anexo 7)



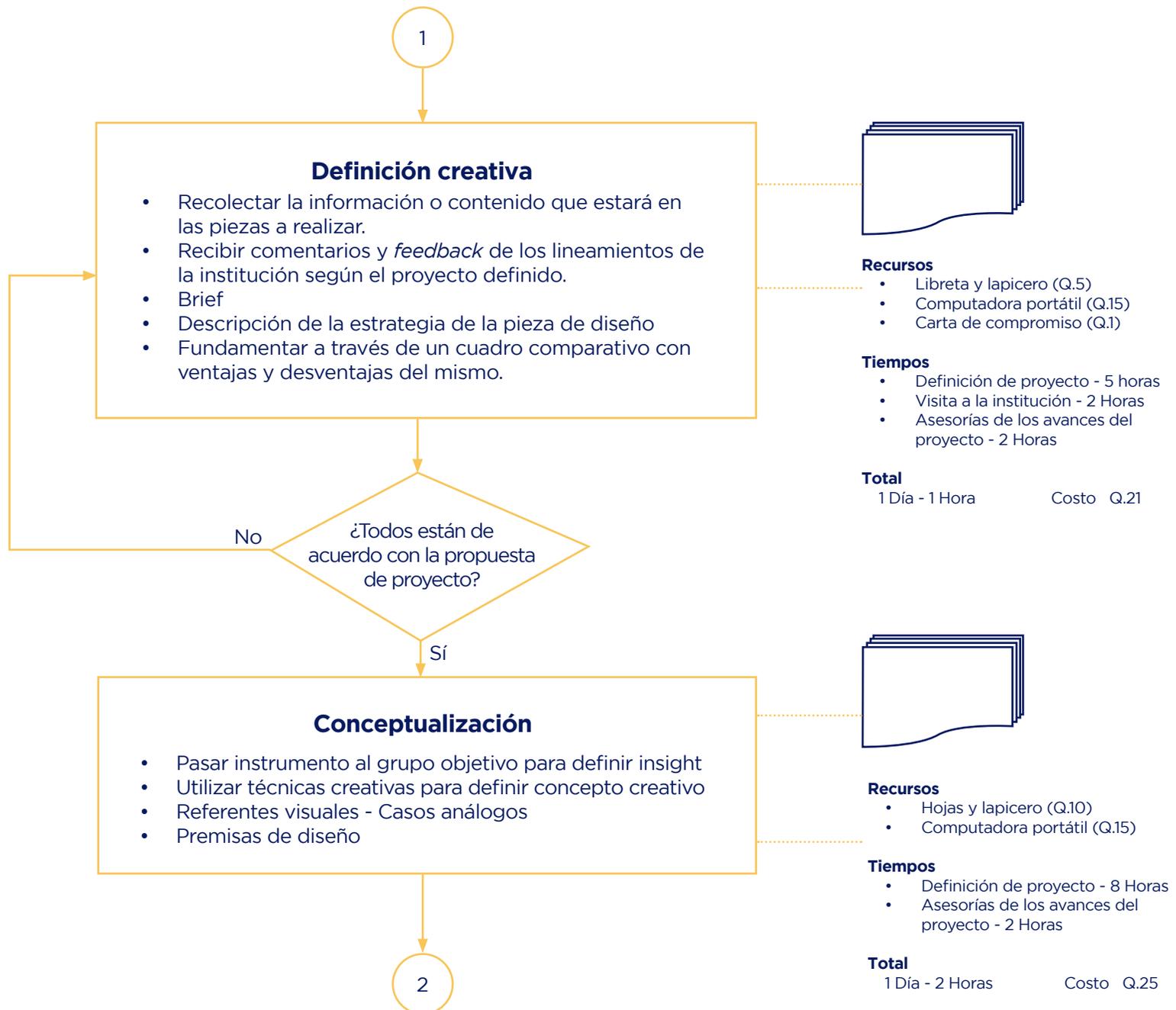
Capítulo III

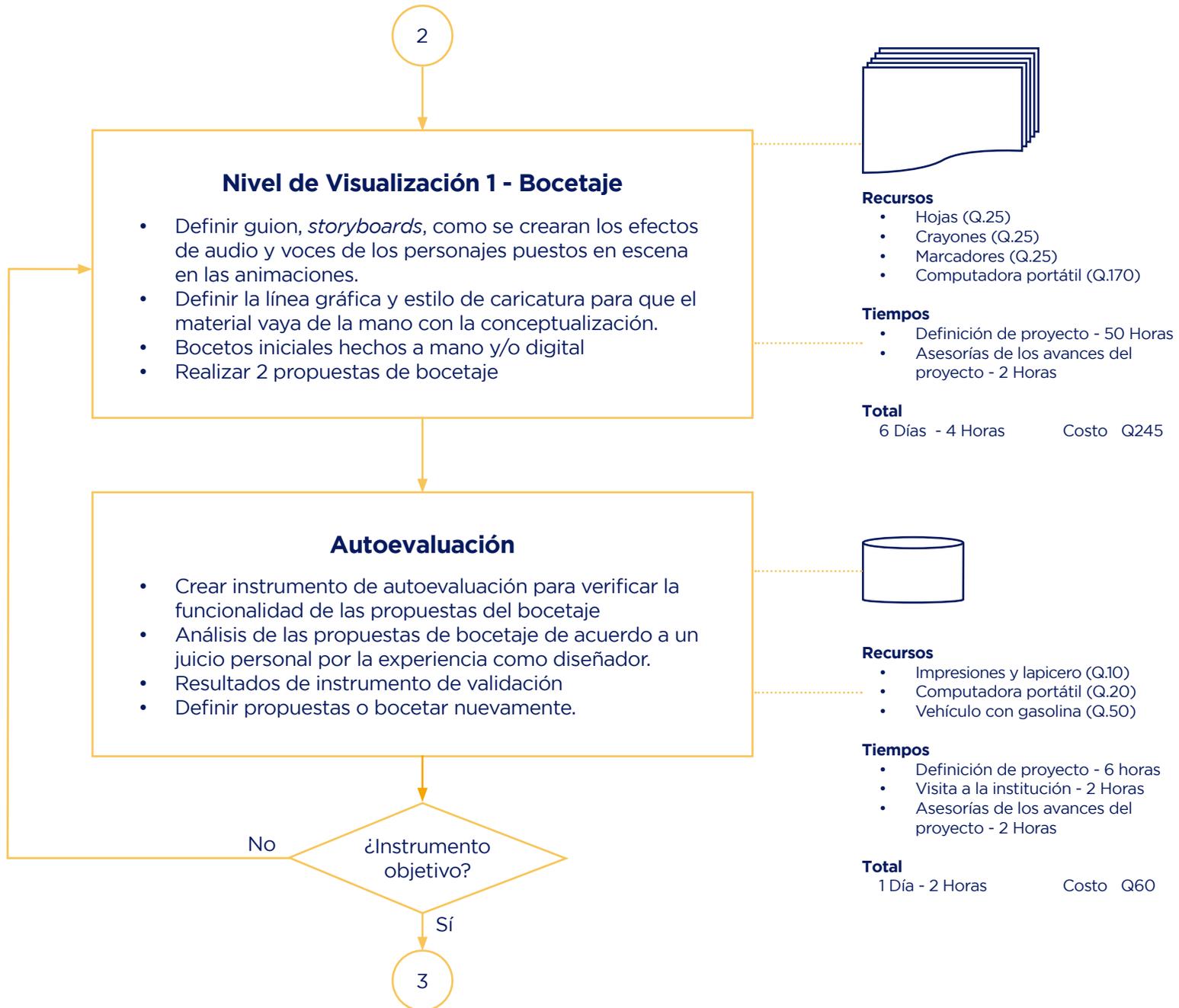
Planeación Operativa



Flujograma y Previsión de Costos y Recursos







3

Nivel de Visualización 2 - Digitalización

- Digitalizar las propuestas elegidas en el nivel de visualización 1
- Definir estilo de signos lingüísticos y cromáticos.
- Especificación de modos de color (RGB para audiovisuales).
- Establecer los diálogos para cada personaje dentro de la trama del material
- Vectorización e ilustración
- Implementación de una paleta cromática.
- Animación de personajes y puesta en escena de los mismos
- Montaje de voces y efectos de sonido.



Recursos

- Computadora portátil (Q.200)

Tiempos

- Definición de proyecto - 37 Horas
- Asesorías de los avances del proyecto - 2 Horas

Total

4 días - 7 horas Costo Q200

Validación con Profesionales e Institución

- Creación de instrumento de validación para ejecutar con profesionales de diseño.
- Crear criterios estéticos y funcionales para un feedback efectivo.
- Analizar aspectos cualitativos y cuantitativos.
- Definir propuesta final
- Tabulación de resultados.



Recursos

- Computadora portátil (Q.300)
- Impresiones (Q.15)
- Vehículo con gasolina (Q.50)

Tiempos

- Definición de proyecto, digitalización - 24 Horas
- Asesorías de los avances del proyecto - 2 Horas

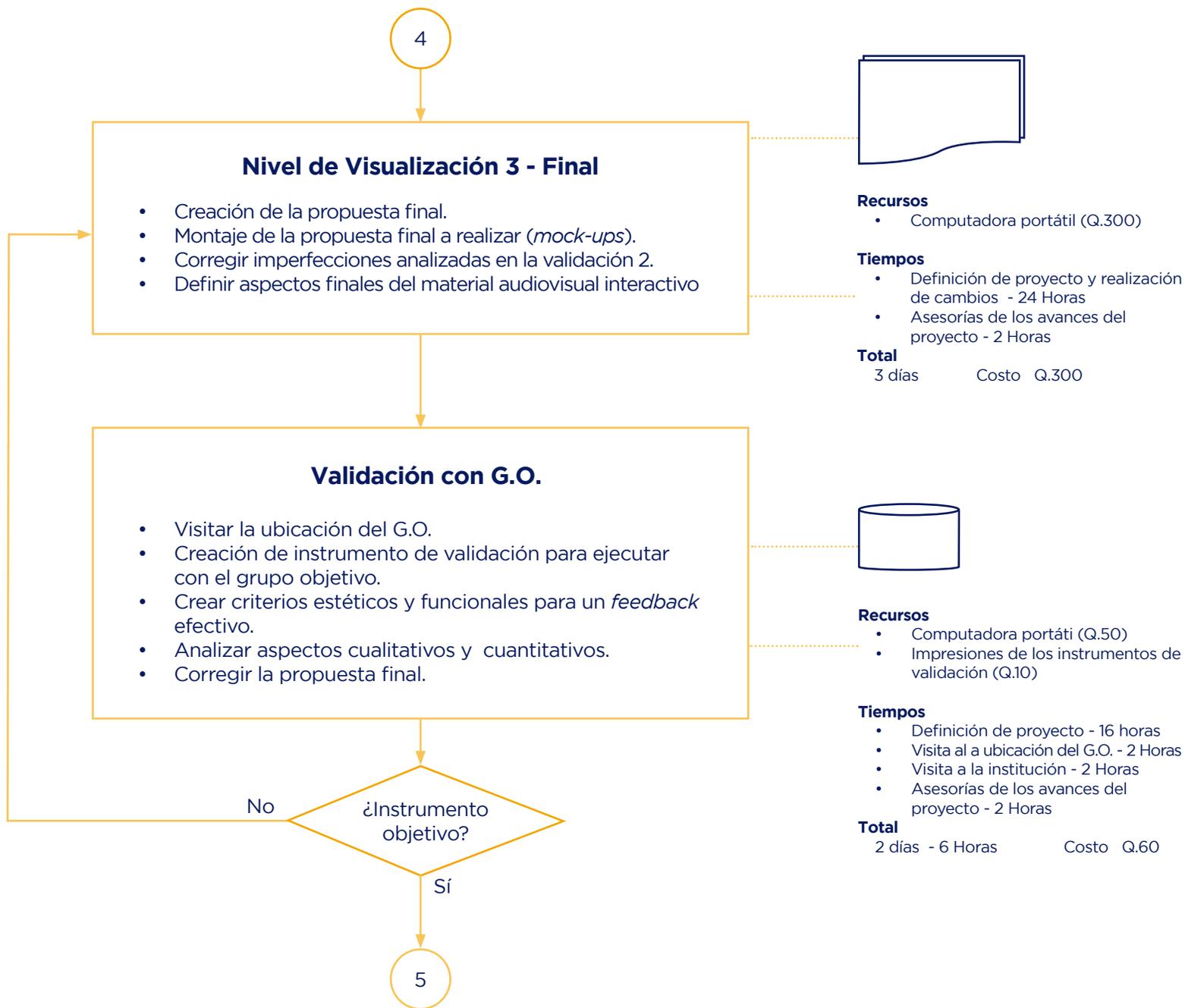
Total

3 Días Costo Q.365

No ¿Instrumento objetivo?

Sí

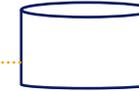
4



5

Tabulación de resultados

- Recopilación de resultados de las validaciones.
- Creación de gráficos estadísticos.



Recursos

- Computadora portátil (Q.100)

Tiempos

- Definición de proyecto - 16 horas
- Asesorías de los avances del proyecto 2 Horas

Total

2 días - 2 horas Costo Q.100

Arte Final y Presentación

- Entrega de material audiovisual interactivo.
- Presentación de los resultados de todo el proceso creativo a la institución.
- Aclaración de resultados estadísticos.
- Cumplimiento de objetivos y alcance.
- Presentación final del proyecto.
- Fase de evaluación y redacción de las conclusiones y recomendaciones.



Recursos

- Computadora portátil (Q.300)
- Impresión del juego educativo (Q..600)
- Vehículo con Gasolina (Q.50)

Tiempos

- Arte final y presentación - 30 Horas
- Asesorías de los avances del proyecto - 2 Horas

Total

4 días Costo Q950

Fin del Proceso Creativo

Proyecto de Graduación

Total

Tiempo

260 Horas / 33 Días / 6 Semanas y media hábiles

Costos

Q.2305

Cronograma

Febrero 2020	Sab.	Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue	Vie.	Sab.	Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue	Vie.	Sab.	Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue	Vie.	Sab.	Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue	Vie.	Sab.
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
Flujograma																													
Cronograma de trabajo																													
Previsión de recursos y costos																													
Marco Teórico - Definición temática - Social																													
Asesoría del Módulo 1																													
Entrega del Protocolo																													
Marco Teórico - Definición temática - Diseño																													
Cuadro comparativo de ventajas y desventajas																													
Definición de Insight																													
Definición de concepto creativo																													
Referentes visuales - Casos Análogos																													
Premisas de Diseño - 2 Moodboard																													
Nivel de visualización 1 - Bocetaje																													
Revisión del Nivel de Visualización 1, Autoevaluación y Marco Teórico																													

Módulo 1 ■

Módulo 2 ■

Módulo 3 ■

Módulo 4 ■

Actividades de la Cinemateca ■

Actividades extras y/o posteriores a terminar Proyecto de Graduación ■

Marzo 2020	Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue	Vie.	Sab.	Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue	Vie.	Sab.	Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue	Vie.	Sab.	Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue	Vie.	Sab.	Dom.	Lun.	Mar.		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
Entrega de Módulo 1																																	
Revisión del Nivel de Visualización 1, Autoevaluación y Marco Teórico - Inicio de Nivel de Visualización 2																																	
Entrega del Módulo 2: Marco Teórico Final, Definición Creativa, Nivel 1 de visualización y autoevaluación.																																	
Nivel de visualización 2 - Digitalización																																	
Digitalización de escenarios y personajes																																	
Animación de escenarios y personajes																																	
Montaje de audio: efectos sonoros y voces																																	
Revisión nivel de visualización 2																																	
Construcción y aplicación de instrumentos de validación con diseñadores																																	
Nivel de visualización 3																																	
Construcción y aplicación de instrumentos de validación con grupo objetivo																																	
<i>Splash week</i>																																	
Huelga de Dolores																																	
Apertura de recepción de actividades conmemorativas a los 50 años de la Cinemateca "Enrique Torres" en la Antigua Guatemala																																	
Proyección de Imágenes de tradición en la Antigua Guatemala																																	

Abril 2020	Mie.	Jue	Vie.	Sab.	Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue	Vie.	Sab.	Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue	Vie.	Sab.	Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue	Vie.	Sab.	Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue.
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Huelga de Dolores																														
Nivel de visualización 3																														
Revisión del nivel de visualización 3																														
Aplicación de instrumentos de validación con grupo objetivo																														
Semana Santa																														
Revisión del nivel 3 de visualización y los resultados de validación																														
Entrega del Módulo 3 - proceso de niveles 2 y 3 de visualización																														
Síntesis del proceso																														
Conclusiones y recomendaciones																														
Redacción y diagramación de informe final																														

Mayo 2020	Vie.	Sab.	Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue	Vie.	Sab.	Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue	Vie.	Sab.	Dom.	Lun.	Mar.	Mie.	Jue	Vie.	Sab.	Dom.						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Redacción y diagramación de informe final																														
Asueto por el día del trabajo																														
Entrega de Módulo 4: puntos finales del proyecto																														
Presentación Final ante sedes en USAC																														
Entrega Final de informe de Proyecto de Graduación																														
Ingreso de notas y actas finales																														
Noche de Museos del Centro histórico																														



Capítulo IV

Marco Teórico



El Cine como Patrimonio en los Museos Memoriales y su Importancia en la Educación

El cine, también llamado *El Séptimo Arte*, fue creado en un momento de transición de la sociedad a la época moderna. Sus inicios datan de un proceso complementario de varias investigaciones e inventos, iniciando con el fenómeno de la *Persistencia Retiniana*, el cual sucede porque las imágenes que pasan frente a la retina no se borran instantáneamente¹⁹ y como resultado dan la ilusión de movimiento ante el ojo humano.

En 1825, nace el primer juguete óptico que utilizaba dibujos, llamado *Taumátropo*, creado por Fitton y el doctor Paris,²⁰ el cual es un simple disco de cartón con 2 dibujos, uno de cada lado, dibujos que se superponen ante nuestros ojos cuando se les hace girar rápidamente²¹ ya sea con un palillo pegado al disco o amarrando 2 ligas; invento que unos años más tarde sería superado por el *Fenaquistiscopio*, en 1833, el cual depende de un disco que se debe ver frente a un espejo para apreciar una serie de dibujos estáticos dibujados sobre el disco y al girarlo, da la impresión de que esos dibujos se están moviendo; y este más tarde sería superado en 1834 por el *Zoótrofo*, el cual depende de un tambor al cual se le introducía una banda de imágenes,²² el tambor se giraba con la banda de imágenes en su interior y con ello se podía apreciar la sensación de movimiento y así, se conciben las primeras ideas de lo que después se conocería como cinta fílmica.

El cine no hubiera sido posible sin la invención de la fotografía, la cual nace en 1823 con *La Table Servie* de Niepce, en sus inicios se revelaba en un proceso llamado *Daguerrotipo*, el cual duraba más de 30 minutos, el tiempo de revelado se redujo a unos segundos hasta el procedimiento de *Colo-*

*dión Húmedo*²³ (también llamado “Placas de Vidrio”) en 1851; en el mismo año se realizan las primeras fotografías animadas, tomadas por una cámara de 2 lentes que captaba el mismo momento pero no el mismo ángulo, apreciables únicamente por medio de unos visores donde se colocaban los celuloideos que captaron el momento, fotografías con un efecto parecido al de los lentes 3D actuales, el celuloide fue el primer material que se usó en este aparato y se establecería como materia prima para hacer películas años más tarde con el Cinematógrafo de los hermanos Lumière, que hizo su primer presentación al público de París a finales de 1895, novedoso invento de la época que era videocámara, impresora y proyector al mismo tiempo.

Las primeras películas eran insonoras, etapa del cine conocida como *Cine Mudo*; no pasa mucho tiempo para que haga su aparición en suelo latinoamericano, en agosto de 1896, tan solo ocho meses después de la primera proyección del cinematógrafo, se proyecta la primer película en México y mucho después en Argentina, en dicho país la primer sala de cine abre hasta el año 1900²⁴; en el caso de Guatemala, tiene la primera función de cine un mes después que México, en el local número 11 del Pasaje Aycinena, organizada por la familia de origen italiano, Valenti,²⁵ el 26 de septiembre de 1896, siendo de los primeros países centroamericanos en contar con una sala de cine; pero otros, ya trabajaban en sus propias producciones, es hasta 1950 que Guatemala realiza su primer película sonora 100% nacional, grabada en Guatemala, con actores y directores nacionales, este filme se llama *El Sombrerón*; desde este antecedente, se nota la indiferencia hacia el arte y cultura nacional.

19 Georges Sadoul. *Historia del cine Mundial*. Primera edición en español de 1972. Edición de PDF, pág. 5

20 Ídem.

21 Ídem.

22 Ídem.

23 Ibidem, pág. 6

24 John King. *El carrito mágico - Una historia del cine latinoamericano*. Edición en PDF, pág. 25

25 Ibermedia Digital. *Historia del cine guatemalteco*. 12 de enero del 2016, consultado el 15 de noviembre del 2019

El menosprecio, poco o nulo valor que el guatemalteco le da al arte y cultura de su país, es parte de la cultura al mismo tiempo; en Guatemala, para conocer la historia social de lo cultural, hay que considerar cuatro campos historiográficos: Los estudios sobre historia de la música, los estudios de historia intelectual, los estudios sobre la historia de las prácticas culturales y los estudios sobre historia del arte; en el caso de historia del arte, se ha visto negativamente influenciada por la política, la apreciación estética de la población y sus gobernantes hacia el clasicismo,²⁶ la función de las *Fiestas Minervalias* como ritual político público de representación y legitimación de las prácticas autoritarias,²⁷ las prácticas culturales dan cuenta así, del legado que cada generación recoge de su experiencia en sociedad, la población ha tomado una actitud de indiferencia porque ha sido oprimida y limitada ante las decisiones de una élite minoritaria que controla el país, que solo busca enriquecerse y/o enaltecerse desde el tiempo de la conquista, quienes hasta el día de hoy conforman parte del estado nacional, sumado a que no a todos se les ha garantizado los insumos para cubrir las necesidades básicas, dejando al margen a la población y al mismo tiempo, su expresión.

En Guatemala existió un personaje que entendió el poder visual y psicológico que tenía el cine y utilizó sus recursos para colocarse en el imaginario como un “héroe de la nación”, es el caso de Jorge Ubico, entre 1929 y 1952, la *Tipografía Nacional* produjo noticieros por medio del departamento de cinematografía, implementado por el mismo Ubico, llamados *Actualidades Guatemaltecas* y se encargaban de la divulgación de las actividades gubernamentales²⁸, aquello era solo una estrategia publicitaria que tomó de referencia lo mismo que hizo Hitler, hacer uso de las artes gráficas para imponer el poder totalitarista de su gobierno, romantizando la realidad guatemalteca, utilizando la riqueza cultural para adornar sus palabras, como los símbolos patrios, los sitios

26 José Edgardo Cal Montoya. «La Historia cultural en Guatemala: Un itinerario por recorrer. Reflexiones historiográficas» Revista Diálogos. Edición en PDF, pág.88

27 Ídem.

28 Edgar Barillas. *La creación y reproducción del mito: Ubico y el cine*. Edición en PDF, pág. 2

turísticos del país y mostrando obras en construcción (construidas por esclavos indígenas forzados a trabajar, pero eso no se menciona) y viéndose así, como alguien comprometido con el pueblo.

Actualidades Guatemaltecas se transmitía en las salas de cine, sitios a los cuales no tenía acceso la mayoría de la población, a pesar de que predominaba la clase obrera y explotada, aquellos noticieros iban dirigidos a una población de cierto estatus que respaldase la “buena voluntad” que Ubico tenía con Guatemala, pero era solo otra pantalla para tapar la corrupción que ejercía su gobierno, formando parte de la interminable lista de personas que solo han manchado la identidad y la patria nacional; de nuevo, la indiferencia de los gobernantes hacia el pueblo, provoca la indiferencia del pueblo; la salida al exilio del expresidente Jacobo Árbenz Guzmán supuso el primer gran silencio del cine guatemalteco y se retomó hasta los años 60,²⁹ aproximadamente para el año 1976 Guatemala produjo alrededor de 30 películas de todo tipo. El segundo silencio del cine chapín ocurre en los años 80,³⁰ logrando únicamente filmar tres películas: *Cuando las Montañas Tiemblan*, *El Norte*, y *La Hija del Puma*.

La Hija del Puma es cine que hace referencia al conflicto armado y muestra la dramática situación de los derechos humanos en Guatemala, narrada por una joven indígena que fue testigo de una masacre acaecida en el país,³¹ la película teje una trama místico-religioso-político, en torno a la masacre perpetrada en la aldea *Yalambojoch*, hecho real, ocurrido en el altiplano indígena guatemalteco;³² se demuestra así que el cine se ha utilizado para la explicación de fenómenos históricos y sociales, a partir del año 1994, con *El Silencio de Neto*, arranca una nueva era de producción cineasta en Guatemala, filmando hasta el día de hoy un aproximado de más de 75 películas con contenido de todo tipo.³³

29 Douglas Abadía, «Evolución del cine guatemalteco», La hora, 20 de marzo del 2018, consultado el 15 de noviembre del 2019

30 Ídem.

31 Otto Roberto Yela Fernández. «Cine del conflicto armado interno guatemalteco: Análisis de la película “La hija del puma” (1994)», Revista Luciérnaga. Edición en PDF, Pág. 31

32 Ibidem, pág. 28

33 Douglas Abadía, «Evolución del cine guatemalteco», La hora, 20 de marzo del 2018, consultado el 15 de noviembre del 2019

Dos años después cesa el conflicto armado con la firma de la paz a finales de 1996, entonces aparece la interrogante ¿Cómo participa el arte en la transición a la época de posguerra? Arte que quiere comprender lo acontecido durante la guerra como parte de una batalla por la memoria;³⁴ el cine centroamericano aborda el tema de la memoria colectiva, sus traumas, silencios y documentación a partir del año 2000, es también un acto contra las constantes situaciones de violencia que se vivieron en aquel entonces, la construcción de la memoria histórica y la formación de la identidad cultural son procesos paralelos. Partiendo desde la semiótica del cine, considerado como otro tipo de lenguaje porque se compone de muchos elementos significantes,³⁵ que son la combinación de varios códigos que transmiten un mensaje en una secuencia y orden determinado, la semiótica del cine nacional también hace uso de códigos antropológicos culturales,³⁶ los cuales conoce el receptor del mensaje desde que nace y lo gran identificarlo con su cultura, dándole un sentido de identidad, entonces el cine guatemalteco es un reflejo cultural para contar historias que no podrían ser contadas de otra forma y que reflejan la realidad de la sociedad.

El cine nacional es en su mayoría documental, muestra realidades escondidas, la verdad y sus perspectivas; el cine así, ha producido a lo largo de casi un siglo, una preciosa documentación para el estudio del pasado;³⁷ el cual no se puede borrar y solo se pueden usar las experiencias del mismo para superar, Guatemala cuenta con una enorme riqueza cultural, colorida y llena de leyendas de nuestros antepasados Mayas, un pueblo que ha sido oprimido por los conquistadores de la vieja y actual Guatemala, riqueza cultural que sabiéndose aprovechar, podría atraer la mirada del mundo, dirigido básicamente a “representar” la verdadera cultura, que es el pueblo indígena y más allá de eso, representar la interacción y mezcla de distintas culturas.

34 Carol Zardetto. «Arte y posguerra en Guatemala», Revista de Historia del Instituto de Historia de Nicaragua y Centroamérica. Edición en PDF, pág. 99

35 Flora Cristina Concepción Hernández Chávez. *Análisis semiológico del cine guatemalteco y su relación de contenido con la Sociedad*. Edición en PDF, pág. 38

36 Ibidem, pág. 50

37 Magda Aragón, Edgar Barillas. *Cine e historia social en Guatemala: Imágenes de una Década (Los años treinta)*. Edición en PDF, pág. 30

El cine guatemalteco está aportando significativamente al mundo con la participación de algunas de sus recientes películas en festivales internacionales, como El oso de plata en la *Berlinale* de 2015 para *Ixcanul*,³⁸ del director Jayro Bustamante, llevó incluso a algunos medios a hablar del boom del cine de Guatemala. La Asociación Guatemalteca del Audiovisual y la Cinematografía (AGACINE) respalda que el cine nacional ha aumentado en cantidad y calidad durante los últimos años a pesar de una persistente dificultad para acceder a financiación³⁹, desde hace años ha luchado por el reconocimiento del valor y el potencial económico de la cultura y del sector del cine en Guatemala, ya que la economía del país se basa fundamentalmente en la agricultura, el turismo, la manufactura y los servicios, pero el fomento del cine y de las industrias culturales podría suponer, por tanto, una forma de diversificar sus ingresos.

AGACINE lleva más de una década pidiendo la aprobación de una Ley que ordene y regule la producción audiovisual en el país como una actividad económica que ya aporta a la económica nacional, una lucha que parece dar sus frutos, ya que el gobierno de Guatemala anunció que trabaja ya, con el apoyo del Banco Interamericano de Desarrollo (BID),⁴⁰ en una iniciativa de ley para fomentar e impulsar el cine y el talento nacional. El 22 de mayo de 2019 significó otro logro para el cine guatemalteco. El Festival de Cannes en Francia otorgó tres premios al cineasta César Díaz por su producción *Nuestras Madres*. Este reconocimiento internacional es una muestra del por qué la lucha por la valoración del cine en Guatemala es importante.⁴¹ Durante los años que le tomó lograr ejecutar el filme, Díaz expresó que el punto de mayor dificultad durante la producción fue el financiamiento, no hay duda que para cualquier país y persona individual es importante poder contar historias propias y proteger tradiciones, resaltando el patrimonio cultural como parte de la identidad nacional que tiene un valor simbólico invaluable.

38 Verónica Marchiaro. «El cine y la creación audiovisual: Una oportunidad histórica para Guatemala», Deutsche Welle (DW), 26 de abril del 2019, consultado el 15 de noviembre del 2019

39 Ídem.

40 Esteban Santamaría, «No es cuento, el cine empuja la economía», Banco Interamericano de Desarrollo (blog), 9 de marzo del 2018, consultado el 15 de noviembre del 2019

41 Gabriela Batres, Vivian Nij, «César Díaz: “Necesitamos apoyar el cine”», Prensa Libre, 4 de junio del 2019, consultado el 15 de noviembre del 2019

El cine es una de esas expresiones que pueden aportar a superar el pasado, reflejan nuestra identidad y una industria económica potente que puede detonar el desarrollo en la región, a pesar de ser un medio de comunicación y entretenimiento, posee un gran poder de influencia ideológica y cultural; es por ello que las grandes potencias “venden” su cultura por medio de la *Diplomacia Cultural*; este término juega un papel muy importante en la globalización ya que por medio de ella se puede transmitir y vender ideologías, cultura, entretenimiento etc. Pero más allá sirve para generar ingresos económicos a un país, en materia turística, se vende una imagen del país a nivel internacional y esto atrae inversión.⁴² Guatemala es un país pluricultural y por ello se dice que a la vez carece de una identidad propia, sin embargo, esa diversidad más bien es parte de la identidad guatemalteca y puede ser ventajosa para destacar a nivel internacional.

La industria cinematográfica de Guatemala es el legado que documenta imágenes en movimiento de la sociedad a través del tiempo, para conocer el pasado y no repetir sus mismos errores, el cine es la ventana que se abre a ese legado para que las futuras generaciones aprecien y le den valor a la expresión artística que refleja su identidad y que hará que porten esa identidad con orgullo, que, por otro lado, también forma parte del patrimonio cultural, el patrimonio es el legado que recibe la sociedad, es el acervo que permite dibujar la identidad en términos individuales y colectivos; la importancia del patrimonio cultural en la sociedad es cada vez más evidente debido a sus múltiples interacciones, usos y significados en el devenir histórico de los pueblos, los logros humanos se derivan del patrimonio cultural inmaterial,⁴³ ya que son las ideas, los deseos y los intereses los que motivan a las personas a crear el patrimonio material o simbólico, entonces el patrimonio cultural nos da una representación palpable de identidad, de dónde venimos, hacia dónde debemos ir y hacia dónde no como sociedad, el pueblo que no conoce su historia, está condenado a repetirla.⁴⁴

42 Juan José Barrios Muralles. *El cine como herramienta de diplomacia cultural en las embajadas de Guatemala* (Universidad Galileo, Guatemala, 2017). Edición en PDF, pág. 10

43 Mario Hernán Mejía. *El patrimonio cultural: Su gestión y significado*. Edición en PDF, pág. 1

44 Jorge Agustín Nicolás Ruiz de Santayana. *The life of reason*. Edición en PDF, pág. 284

Los museos son los espacios culturales que resguardan el legado y patrimonio histórico de una nación en distintos ámbitos como ciencia, historia, arte y otros; son espacios dedicados a la adquisición, conservación, estudio y exposición de objetos de valor relacionados con el desarrollo de los conocimientos humanos, la educación cívica de los ciudadanos, la recuperación de la memoria y la construcción de un pasado común que permita la formación de una identidad nacional; sin embargo, el caso de Guatemala, destaca por su singular tendencia a ir en dirección inversa: Negar el pasado histórico Maya, no aceptar el principio de nación homogénea y dejar en manos de la sociedad económica de *Amigos del País*, en el siglo XIX, la construcción del primer Museo Nacional y, posteriormente, en manos de la iniciativa privada la construcción de los museos de arqueología, generando con ello la privatización del patrimonio nacional.⁴⁵

Los museos de historia son una de las muchas formas que permiten adentrarse a los usos, consumo y difusión del pasado, más allá de la producción historiográfica/académica y de formato escrito, es decir, son una ventana para conocer los procesos por los que una sociedad recuerda y representa su pasado; antes de la segunda mitad del siglo XX el museo de historia tradicional se consideraba como aquel que poseía colecciones etnográficas, arqueológicas y anticuarias, la mayor parte de las cuales era herencia del siglo XIX, y que desde entonces hasta la fecha, tienen al objeto en vitrina como punto central de exhibición, es después de 1950, que nace otra categoría de museo, estos reciben el nombre de *Museos Memoriales*, los cuales revolucionaron el mundo de los museos porque plasmaron en su momento nuevos procesos de rememoración.

Eso no quiere decir que los museos memoriales sean mejores o peores que los museos de historia convencionales, solo cumplen distintas funciones sociales; las características de un museo memorial son: a) Vínculos especiales con los usuarios contemporáneos al suceso, porque hay una alta dosis de

45 Marta Elena Casaús Arzú «Museo nacional y museos privados en Guatemala: Patrimonio y patrimonialización. Un siglo de intentos y frustraciones», *Revista de Indias*. Edición en PDF, pág. 95

recuerdo, de emociones encontradas y de peso simbólico del testigo o testimonio;⁴⁶ b) Versan sobre temáticas que, justamente, muestran carencias o ausencia total respecto del estado de derecho de un gobierno, muestran aquello que no se incluye en la historia oficial o que no se reconoce como una herencia o patrimonio;⁴⁷ c) Abordan temáticas contemporáneas para el conocido cliché “recordar para no repetir”, por ello a menudo son tan polémicos, ya que hablan desde el presente sobre temáticas que continúan abiertas⁴⁸ y d) Las historias se prestan a la mitologización, debido a su cualidad dramática y que están presentes cuestiones pendientes de castigo y culpabilidad, trátense de matanzas étnicas, ataques terroristas, accidentes nucleares o represiones políticas, los acontecimientos presentados en ellos son traumas sociales, el impacto por la violencia, su magnitud y crueldad, que trastoca para siempre la vida cotidiana de miles de personas.⁴⁹ El museo memorial viene a ser como una casa de las memorias (valga la redundancia), que recuerda lo que ya pasó para hacer una reflexión de ese pasado y que ello impulse acciones del país en el presente para un mejor futuro desde distintos ámbitos, que puede ir de la mano con el cine, ya que además de ser una expresión cultural, el cine es un obvio reflejo de la sociedad, un legado visual que cobra importancia al momento de narrar varios episodios de la historia de ese pasado que se ha tratado de esconder y silenciar, como el conflicto armado interno, que ya se mencionó una película que narra una perspectiva de aquel suceso, pero que existen muchas otras que lo retratan y que le dan visibilidad a su importancia como parte de la historia del país.

Todos los museos tienen dos misiones comunicativas que son: Informar y divulgar acerca de su contenido histórico y cultural a la sociedad, la situación más idónea, en todo caso, sería que todas las personas que conformen una región o país, conozcan su pasado mediante los museos; el significado etimológico de informar es hacer saber algo a alguien,⁵⁰ es decir,

hacer que alguien se entere de una cosa o tema que desconoce, señalando datos relevantes del mismo, que en el caso de los museos, se cumple mediante carteles con información relevante de las piezas en exposición, con cédulas de identificación de las piezas expuestas, las cuales tienen información puntual acerca de una pieza en específico, o con los guías del recorrido; el significado etimológico de divulgar es publicar o poner al alcance del público algo,⁵¹ es decir, hacer que un hecho, una noticia, un conjunto de conocimientos, etc. Llegue al saber de muchas personas, término aplicable en los museos, puesto que la estructura arquitectónica y los medios para informar acerca de su contenido, están diseñados pensando en la visita de una gran cantidad de personas.

En la sociedad actual, la misión de informar y divulgar es un reto que tienen que saber abordar los museos con las nuevas generaciones, puesto que tienen que innovar para llamar la atención de las mismas, adaptándose a las exigencias de la educación en la actualidad, hacer que su contenido sea más atractivo para despertar interés y para que su adaptación sea satisfactoria debe prestar mucha atención en 4 aspectos: a) Tener presentes las nuevas y muy diferentes orientaciones de la museología, hasta el punto de haberse integrado en el vocabulario común el sintagma *Nueva Museología*, constituyendo un auténtico movimiento científico y técnico de influencia mundial sobre los museos;⁵² b) Un relieve especial acerca de los nuevos planteamientos pedagógicos en la sociedad actual, así como el éxito de nuevas teorías del aprendizaje;⁵³ c) Sumarse al desarrollo de la mano de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación⁵⁴ y d) La acelerada evolución de la misma sociedad, de su escala de valores, de su democratización, de su modernización, de sus relaciones sociales, del fenómeno de la globalización, en lo que actualmente muchos denominan *Era de la Información*.⁵⁵

46 Ibidem, pág. 28

47 Ídem.

48 Ídem.

49 Ídem.

50 Real Academia Española (RAE). *Informar*. Obtenido de su sitio web

51 Real Academia Española (RAE). *Divulgar*. Obtenido de su sitio web

52 Julio Ruiz Berrio. «Historia y museología de la educación. Despegue y reconversión de los museos pedagógicos», *Revistas EUSAL*. Edición en PDF, pág. 273

53 Ídem.

54 Ídem.

55 Ídem.

Informar y divulgar acerca de historia y la cultura nacional es también responsabilidad del sector educativo del país, la educación en Guatemala hasta nuestros días sigue doctrinas establecidas en la época de la colonia, como la fundación de instituciones educativas con formación de sacerdotes, monjas y entidades religiosas, tiempo en el cual se funda también la Universidad de San Carlos de Guatemala;⁵⁶ en el periodo de independencia, la reforma liberal establece la educación pública en Guatemala a cargo del estado, tiempo en el cual sienta sus bases jurídicas, más que un proyecto histórico, aquel suceso parece depender exclusivamente de un marco que limita la difusión de conocimiento, la realidad no es relevante para la historia,⁵⁷ obstáculo que impidió que la educación en el país fuera óptima, y hasta hoy sigue con el mismo problema.

Hoy, las instituciones educativas públicas y privadas del área de primaria, en su mayoría, difícilmente les inculcan el valor hacia la cultura y la expresión artística a los niños porque priorizan otras materias, cuando el conjunto de todos esos conocimientos son importantes para el desarrollo óptimo, la Unesco considera el dominio de la cultura y las artes, necesario y en efecto, cuando en la educación se incluyen diferentes manifestaciones creativas se provee el máximo de oportunidades para el desarrollo integral y autónomo de las personas como sujetos de su propia experiencia,⁵⁸ la educación artística es importante, ya que acompañada de la reflexión, fortalece el pensamiento abstracto y divergente, permite la búsqueda de soluciones creativas a problemas cotidianos, favorece el desarrollo de habilidades artísticas y cualidades como la sensibilidad o la tolerancia, contribuye potencialmente al desarrollo de valores ciudadanos, puede promover un mayor conocimiento de la propia identidad cultural, del diálogo entre culturas y dirigido por personas con la formación adecuada, es un espacio que permite explorar dimensiones terapéuticas,⁵⁹ esto será posible el día que ya no predominen los logros académicos medibles a través de pruebas estandarizadas porque la educación implica muchos otros ámbitos en la vida moderna.

56 Carlos González. *La Historia de la educación de Guatemala*. Edición en PDF, pág. 238

57 Ibidem, pág. 235

58 Consejo Nacional de Cultura y Arte del Gobierno de Chile. *El Aporte de las artes y la cultura a una educación de calidad*". Edición en PDF, pág. 14

59 Ídem.

En conclusión, el cine ha estado muy relacionado con Guatemala desde sus inicios, pero la sociedad no le da el valor que merece a la expresión artística en general porque de igual forma es una cuestión cultural implantada desde hace mucho tiempo y por ende, es importante cultivar ese valor hacia el cine, que está demostrado que puede aportar económicamente al país, atrayendo turismo, siendo un medio para mostrar la diversidad cultural, que partiendo del cine, muchos otros tipos de expresión artística puedan ser carreras viables y tener un espacio relevante en la sociedad, que a pesar del pasado, la misma ha dado pasos pequeños pero seguros en ese ámbito y con el tiempo abrirá el camino para ello, el cine también es vital para conocer acerca de la historia del país, como legado visual, para hacer reflexión de ese pasado y que ello impulse acciones del país en el presente para un mejor futuro desde distintos ámbitos, que es importante conocer el pasado y la cultura, puesto que forma parte de la identidad de una nación y da una mejor noción de la realidad y del presente, que el cine es un reflejo de la sociedad y tiene un valor histórico y cultural como patrimonio, que bien podría ser expuesto en un museo, el cual es un espacio que habla del pasado, pero específicamente en un museo memorial, es donde se habla de aquello que no forma parte de la historia oficial de una sociedad y que no se considera como patrimonio, en este caso, el cine, en todo caso, puede replantear la historia de la sociedad; que los museos tienen la misión de informar y divulgar acerca de su contenido y que tienen como reto adaptarse a las exigencias de la sociedad moderna para llamar la atención de las nuevas generaciones y cumplir dicha misión, lo cual está relacionado a muchas cuestiones pero más importante en la innovación de su contenido, haciendo uso de las nuevas tecnologías, que informar y divulgar acerca de ese pasado tiene que ser un esfuerzo conjunto con el sector educativo del país, ya que una educación que va de la mano con la expresión artística tiene muchos beneficios, como fortalecer el pensamiento abstracto, buscar soluciones creativas a problemas cotidianos, desarrollar la sensibilidad, tolerancia, valores ciudadanos y demás, formando así, mejores ciudadanos y al mismo tiempo, un mejor futuro para el país.

El Diseño Multimedia

El diseño gráfico, va de la mano con las nuevas tecnologías, el cual tiene como objetivo resolver problemas de índole visual y comunicar mensajes de una forma directa; el diseño gráfico es hablar de sus múltiples aplicaciones y ramas de estudio del mismo, pero se hará énfasis en el diseño multimedia, el concepto se refiere a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) como el texto, el sonido, la imagen, la fotografía, la animación gráfica y el vídeo, para presentar o para comunicar determinada información,⁶⁰ es decir, integra de manera compatible y estratégica, conceptos básicos de la comunicación, como la interactividad, junto a aspectos del diseño de imagen en sus diversos soportes. Propone un criterio innovador para desarrollar contenidos apoyados en un dinamismo visual que capte la atención del usuario y utiliza en su proceso de creación medios de expresión digitales con el fin de comunicar.⁶¹

El diseñador multimedia en labor de sus funciones analiza y estudia las necesidades de cada cliente o empresa y ayuda al mismo a entender las diferentes oportunidades para la organización en cuanto a cómo presentar la información de una forma más interactiva y/o dinámica. Averigua cuál de las posibles opciones se ajusta mejor a la filosofía e imagen de la institución, diseña también la forma de la aplicación de los medios multimedia, así como herramientas con distintas funciones y utilidades, entre ellas puede diseñar plataformas interactivas, vídeos, animaciones, sitios web y muchos otros sistemas que integren el uso de distintos elementos gráficos, en muchos casos diseña en estrecha colaboración con el analista multimedia, el diseñador de interface y/o programador multimedia.

En el área multimedia en cuanto a la animación, sus inicios fueron paralelos con los del cine; de nuevo, situándose en la presentación del cinematógrafo de los Lumière, uno de sus invitados quedó fascinado con tal invento y pensó en utilizarlo para poner en práctica sus habilidades ilusorias, esta persona de nombre George Méliès, era un mago e ilusionista, director del Teatro "Houdin M. Lallemand", quien quiso comprarle el invento a los hermanos Lumière, al cual ellos no accedieron, pero Méliès, no satisfecho con ello, consiguió a las semanas un invento similar fabricado por William Paul con el que empezó a rodar sus primeros filmes, en 1902, Méliès presenta *Viaje a la Luna*, una película cubierta de efectos visuales, donde Méliès paraba la cámara, cambiaba el objeto retratado y corría de nuevo a ponerse detrás el objetivo para seguir filmando y conseguir efectos de metamorfosis, desaparición o animación de algún objeto inanimado, es así como Méliès fue uno de los pioneros en hacer uso de la técnica *Stop Motion* (animación fotograma a fotograma)⁶² y a quien hoy en día se le considera como *El Padre de los Efectos Especiales*.

El dinamismo que vino junto a los dibujos animados no hubiera sido apreciado de la misma manera de no ser por el uso de técnicas que nacieron en el cine, el cual integra las unidades de medición del tiempo y el espacio, como el plano, el cual es un encuadre sobre una acción, cada vez que cambia el encuadre, es un nuevo plano; las escenas están divididas en planos y ocurren en un escenario y tiempo específico, cuando uno de estos 2 cambia, es una nueva escena;⁶³ trabaja en conjunto con el punto de fuga, el cual es el lugar en el que convergen dos o más líneas paralelas (reales o imaginarias) hacia el infinito en una imagen, en el caso del cine, en un plano, el cual busca reflejar la tridimensionalidad

60 Portal del Ministerio de Educación Argentina (EducAr). *Combinación de medios y de contenido: Fascículo 5: Diseño multimedia*. Edición en PDF, pág. 1

61 Ídem.

62 Alejandro Carnili, Noelia Carrizo. *La evolución de la técnica de animación desde sus principios*. Edición en PDF, pág. 6

63 Pedro Jiménez. *Lenguaje cinematográfico*. Edición en PDF, pág. 3

y profundidad de campo en el contexto donde la película se desarrolla; también hace uso de los planos de fotografía en la puesta en escena para resaltar más ciertas acciones, escenarios o emociones específicas, ya que el cine en sus inicios se trabajaba con la cámara estática, situada en un espacio durante toda la grabación y que la aplicación de conceptos de planos de fotografía, permitieron que el mensaje que se quería transmitir fuera más directo y se enfatizará en lo que para el director es importante; entre los cuales integra, el plano general, que son imágenes en las que se captura la mayor parte de la escena posible para ver más el contexto o paisaje, aparecería el sujeto completo sin recortar ninguna extremidad, dejando aire o espacio vacío por los alrededores. El modelo ocuparía 1/4 o 1/3 de la escena aproximadamente.⁶⁴

En el plano entero o de figura, el sujeto ocupa todo el alto del encuadre, de la cabeza hasta los pies, para ver acciones concretas que realizará en su puesta en escena; el plano americano o plano tres cuartos es aquel en el que la escena se divide en 4 Zonas y solo se escogen 3, en el plano americano se utilizan las Zonas de la cabeza a la parte superior de la rodilla (nunca se corta el encuadre de una persona por las articulaciones, porque parecería que no las tiene), el nombre de plano americano se debe a que se utilizaba en las películas del oeste para que aparecieran en la escena la pistola y los cartuchos junto al personaje; en el plano medio aparece el sujeto de la cabeza a la cintura más o menos por la Zona del ombligo. Se utiliza mucho en fotografía de moda o en entrevistas con dos sujetos y se usa para captar más de cerca su reacción ante ciertos acontecimientos, el corte se realizaría desde un punto intermedio entre el ombligo y la entrepierna, si se diera el caso de que el sujeto estuviese sentado la Zona de corte bajo se haría en la mitad de los muslos aproximadamente.

64 Ibidem, pág. 8 y 9

El plano de busto o medio corto se encuadra por el pecho aproximadamente hasta la cabeza, de este encuadre a los siguientes, son usados para captar emociones, expresiones o el sentir de los sujetos puestos en escena, funciona muy bien para separar a la persona del contexto de la escena y hacer que la atención se centre sobre el sujeto; el primer plano se encuadra en los hombros y sigue hasta la cabeza, es el más utilizado para resaltar el maquillaje o el rostro; en el primerísimo primer plano la cara del sujeto es lo más importante, el plano ocupa desde la barbilla o mentón aproximadamente hasta la mitad de la frente o un poco por encima de ella el plano detalle se encarga de mostrar una Zona determinada de la escena, no se centra en el sujeto completo, si no en un elemento que sujete, un complemento, un solo ojo, labios, etc. En este tipo de plano habrá que cuidar el encuadre y composición ya que serán los protagonistas de la imagen, además de trabajar la capacidad de observación, se utiliza normalmente en el cine para que el espectador se fije en elementos necesarios para entender la trama.⁶⁵

Hay ciertos planos que son interesantes por el tipo de ángulo donde se toman, como el plano cenital, que se realiza desde encima del sujeto, es un buen plano para componer con sombras o la colocación de los objetos, donde la escena se capta de forma perpendicular al suelo; el plano picado se sitúa por encima del sujeto de forma oblicua a unos 45º aproximadamente, hasta menos de 90º en los que ya sería un plano cenital, el plano picado hará que la imagen transmita al espectador una sensación de inferioridad y fragilidad del sujeto; el plano contrapicado se realiza situándose justo enfrente del sujeto, a una altura por debajo de la de sus ojos, el objetivo debe estar orientado al techo de forma opuesta al plano picado, con el contrapicado se muestra al sujeto más fuerte, magnificándolo, haciéndose ver más importante; el plano *nadir* es el plano opuesto al cenital, en él se sitúa la cámara justo debajo del sujeto, de forma perpendicular al suelo, para lograr este tipo de plano en películas o fotos los sujetos están sobre un cristal o saltan por encima de la cámara, con este

65 Ibidem, pág. 11

tipo de plano se obtendrá una escena mucho más dramática y dinámica, dando a veces la sensación de vértigo. El plano dorsal, también conocido como plano *semisubjetivo*, es cuando se ve al sujeto de espaldas y da esa sensación de formar parte de la escena; el plano escorzo es uno de los planos más utilizados en el cine para las conversaciones de dos personas, en la escena aparecería la persona que escucha de espaldas y la que habla de frente con el rostro a la vista, con la cámara colocada a unos 45° del sujeto, también se utiliza mucho en entrevistas de televisión con un ambiente más íntimo y cercano; el plano perfil se explica por sí mismo, como su nombre indica la cámara estará colocada a un lado del sujeto, mostrando su perfil; y por último, el plano holandés, con el que se coloca la cámara inclinada hasta los 45° aproximadamente, con esto se consigue una escena mucho más dinámica e inestable, perfecta para escenas de acción.⁶⁶

Igual que en el lenguaje musical se combinan notas para crear una canción y en el oral se relacionan letras, sílabas y palabras para formar frases, el lenguaje gráfico-plástico ordena sus elementos visuales (puntos, líneas, planos, textura, luz y color) para crear un efecto de unidad y orden, a este proceso organizativo lo llamamos composición, podemos afirmar que componer es organizar.⁶⁷ En el cine, los planos necesitan elementos puestos en escena para lograr una composición y ordenarlos de tal manera que se vean forma estéticamente bien, existen diferentes estilos de composición con los cuales se establecen factores compositivos, entre ellos, enfatiza un centro de interés, crea líneas de fuerza, peso visual, recorrido visual y movimiento. Basado en ello, se pueden establecer ciertos tipos de esquemas compositivos, como los son los simétricos, los cuales equilibran el peso de los elementos visuales, para que, partiendo el encuadre en 2 partes, conserve el mismo peso de elementos en las 2 partes; los asimétricos que, contrario al anterior, no conserva la misma cantidad de elementos si se partiera el plano en 2 partes

66 Ibidem, pág. 12

67 Educación Plástica ESO. *La composición*. Edición en PDF, pág. 3

iguales; las composiciones que parten de formas geométricas, o de la forma de una letra pueden ser muy dinámicas; otro tipo de composición puede partir de la sección áurea, la cual divide el espacio resultando partes asimétricas y no por esto la visión del conjunto es desequilibrada o incoherente,⁶⁸ la proporción áurea en una composición con semejanza a la perfección, o busca reflejar que su composición es estructuralmente perfecta; y por último y no menos importante, está la ley de tercios, la cual consiste en dividir el plano en tres partes en la horizontal y otras tres en la vertical. Las Zonas de máximo interés o atracción se sitúan alrededor de las líneas y puntos de intersección.⁶⁹

Tomando en cuenta todos los elementos antes mencionados, en 1906, Stuart Blackton realizó la primera película animada, llamada *Fases Humorísticas de Caras Chistosas*, la película fue realizada con la técnica Stop Motion, Blackton dibujó con tizas sobre un tablero cerca de 3000 dibujos; Winsor McCay, En 1914, produce una película de nombre *Gertie, el Dinosaurio*, la cual consistía de 10,000 dibujos y en el momento de la proyección, McCay se paraba frente a la pantalla con un látigo en mano e interactuaba con el dinosaurio dibujado en el film,⁷⁰ McCay innova siendo de los primeros en romper la *Cuarta pared* en la animación, término del cual se hablará más adelante; en el año 1924, los hermanos Fleischer, fueron los creadores de *Popeye* y *Betty Boop*,⁷¹ y así es como nacen los dibujos animados modernos, de quienes son precursores grandes industrias de la animación en la actualidad, como lo son Disney, que en el año 1927 crearon al ratón *Mortimer*, que luego de unos retoques se convirtió en el icónico *Mickey Mouse*,⁷² seguido de la Warner Bros con los *Looney Toones* y la invención de la televisión a fines de los años 30, para ocupar ese rincón libre que todas las casas del mundo tenían antes de su llegada y que trae

68 Ibidem, pág. 28

69 Ibidem, pág. 30

70 Alejandro Carnili, Noelia Carrizo. *La evolución de la técnica de animación desde sus principios*. Edición en PDF, pág. 7

71 Ibidem, pág. 8

72 Ídem.

consigo la posibilidad de un nuevo soporte y sobre todo un nuevo medio donde emitir las obras animadas;⁷³ y por último Hanna Barbera con el *Oso Yogui*, *Los Picapiedra*, entre otros, en los años 50; junto con las nuevas tecnologías, la computadora trajo consigo la facilidad de animar con distintos softwares, pero entre los más conocidos esta *Flash*, que en 1996 hace su aparición en el mercado con su versión 1.0 por medio de la empresa *Macromedia*⁷⁴ y que en 2006 dicha empresa fue comprada por la empresa *Adobe*, líder mundial en software para diseño gráfico, quienes en el año 2015 cambiaron el nombre del Software a *Adobe Animate CC*.

Como se puede ver, los dibujos animados se complementan de muchos conceptos de otros oficios, como el de la caricatura, las caricaturas inflan los defectos ajenos para que todo el mundo los vea,⁷⁵ haciendo uso de la figura retórica de la *Hipérbole*⁷⁶, la cual sirve para exagerar lo que se dice o se muestra, para divertir y al mismo tiempo transmitir un mensaje; mensajes que se transmiten en su mayoría a niños, quienes son los mayores consumidores de dibujos animados; desde la aparición de los dibujos animados en la televisión, han sido uno de los mayores medios de entretenimiento para el público infantil de todos los rincones del mundo, medio por el cual los niños también han aprendido acerca de situaciones de la vida cotidiana o de temas que, si se mostraran de una manera más formal para ellos, les parecerían poco interesantes o aburridos.

A lo largo del tiempo, los niños se han ido familiarizando con la cultura visual de los dibujos animados que consumen y dichas caricaturas han creado un cierto apego emocional en ellos, que en su imaginación, los han llegado a adoptar como parte de su realidad, por ello la importancia de que los dibujos animados deben trans-

mitir mensajes positivos, ya que ellos imitan lo que ven, además de considerar sus caricaturas favoritas como sus amigos, compañeros de risas y diversión; la interacción entre los niños y los dibujos animados puede darse de distintas maneras, entre ellas, que las caricaturas rompan la denominada *Cuarta Pared*, el cual es un término teatral, que se define como una pared invisible imaginaria que está entre el escenario de un teatro, una serie de televisión, una película o un videojuego⁷⁷ y la audiencia que lo consume, en este caso, es la pared imaginaria que no permite la interacción entre los niños y los dibujos animados, la cual únicamente pueden romper los personajes de tal programa y que al romperla, generan lo contrario, la interacción con su público, creando así una ilusión de realidad que haga creer que los personajes tienen vida más allá de la que tienen dentro de la televisión.

Entonces los niños pueden aprender muchas cosas de los dibujos animados que consumen, ya que presentan distintas temáticas de una forma divertida, dinámica y se ha demostrado que la televisión posee efectos importantes sobre la conducta⁷⁸ y en este caso, influirá de una forma positiva; es sabido que los niños consumen variada información a través de imágenes, incluso mucho antes de alcanzar el desarrollo de la lectura y la escritura⁷⁹ y por ello, se evidencia la importancia del empleo de dibujos animados como instrumentos de enseñanza, porque posibilita que la información presentada, permita alcanzar la recepción del mensaje de una forma adecuada para el nivel cognitivo e intelectual de los niños, en la mayoría de casos se busca generar un enganche con la información que acompaña la imagen y el interés se enfoca en los aspectos meramente motivacionales, los cuales buscan despertar un gusto por aprender acerca de ciertos temas y que aprender es algo divertido.

73 Ibidem, pág. 9

74 Ibidem, pág. 11

75 Carlos Zepeda Chehaibar. *Diseño multimedia - Desarrollo de animación y multimedia con Flash*. Edición en PDF, pág. 8

76 Simón Espinoza. *Caricatura*. Edición en PDF, pág. 5

77 Cinema Studio-Academia de Actuación. *Cuarta pared y manejo de espacio*. Edición en PDF, pág. 2

78 Luis Carlos Herrera Montenegro, Gabriela Morhinweg. *Los dibujos animados: Herramienta para la educación*. Edición en PDF, pág. 23

79 John Max Vásquez Farfán. *Las caricaturas como recurso para el desarrollo de aprendizajes (habilidades del pensamiento) en el curso de historia en alumnos de 4to de secundaria en una institución educativa de Lima, 2017*. Edición en PDF, pág. 19

En conclusión, el diseño gráfico tiene muchos campos interesantes que permiten resolver problemas de índole visual, que en este caso, el diseño multimedia aplica varios medios de expresión conjuntos para reflejar dinamismo, que casi siempre va de la mano del uso de las nuevas tecnologías para poder transmitir su mensaje de una forma más efectiva dependiendo del grupo objetivo al que va dirigido, que en el caso de que fuera para niños del sector primaria, el medio más funcional serían los dibujos animados, los cuales hacen uso de varios conceptos de varios oficios, pero que muchos de ellos son del cine, ya que la animación nació casi al mismo tiempo que el cine, entre ellos se puede mencionar la composición, los planos de fotografía, que cobran relevancia al momento de mostrar lo que para el director de la obra es importante ver, lo cual puede ser el contexto, los personajes u objetos y que se refleje mejor el mensaje de la obra audiovisual y que también aportan al concepto de dinamismo; la cuarta pared, concepto del teatro que establece la interacción entre la obra y el público que la consume, permitiendo así que las obras tengan vida mucho más allá del encuadre; y del uso del concepto de la hipérbole, tomado de la caricatura, el cual exagera rasgos o características de los personajes para transmitir un mensaje; del juego didáctico, el cual por medio de la interacción busca impartir conocimientos de una forma más divertida y dinámica; haciendo un buen uso de todos los antes mencionados se podrían difundir mensajes positivos al público infantil y dejarles una enseñanza, educarlos acerca de algo, o cambiar su perspectiva al respecto de algo, del cine, por ejemplo, con ello divulgar e informar mejor sobre su cultura, expresión y de esta manera, transmitir su mensaje de una forma adecuada y funcional para los niños.



Capítulo V

Definición Creativa



Brief

Es la solicitud verbal o escrita, que hace el cliente al diseñador gráfico con información puntual respecto a la pieza a diseñar, mientras más claro se describa el contexto, la situación y posible solución, se asegurará de mejor manera el éxito de la producción gráfica.⁸⁰

¿Existe algún obstáculo que se oculta detrás del problema?

- El poco presupuesto asignado a la cinemateca por parte de la USAC

¿Qué respuesta de solución se propone ante el problema?

- Diseño multimedia, animaciones interactivas.

¿Qué se dirá o por qué?

- Información relevante del cine y su historia en Guatemala.

¿Cómo se transmitirán los mensajes?

- Digital, con colores RGB, formato full HD, por medio de ilustración 2D.

¿Qué acción se quiere de la audiencia después de recibir el mensaje?

- Cambiar su perspectiva del cine y que por elección personal quieran aprender del tema.

¿Qué señales indicarán qué se ha resuelto el problema del cliente?

- La visita de los niños al museo por su cuenta, acompañados de sus padres.
- Crecimiento del cine nacional en un futuro.

¿Qué aspectos son requerimientos del proyecto?

- Qué se manejen las políticas de imagen de la USAC, es decir, cuando se hace cualquier tipo de material, esta debe ir con 3 logotipos: el de la USAC, seguido del logo de Dirección General de Extensión Universitaria (DIGEU) y por último el logo de la Cinemateca.
- Uso del logotipo en negro o cualquiera de los 2 colores institucionales.

80 Unidad de Investigación y Graduación (UNIG) de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC). *Guía metodológica para proyecto de graduación de diseño gráfico*. Edición en PDF, pág. 48

Referentes Visuales

En este punto se compilan referencias de proyectos que se han realizado dentro y fuera de Guatemala con respecto al tema y tipo de material que se trabajará.

- **Diseño de Sistema Interactivo Multimedia como Herramienta Estratégica de Comunicación para el Museo "Violeta Parra"**

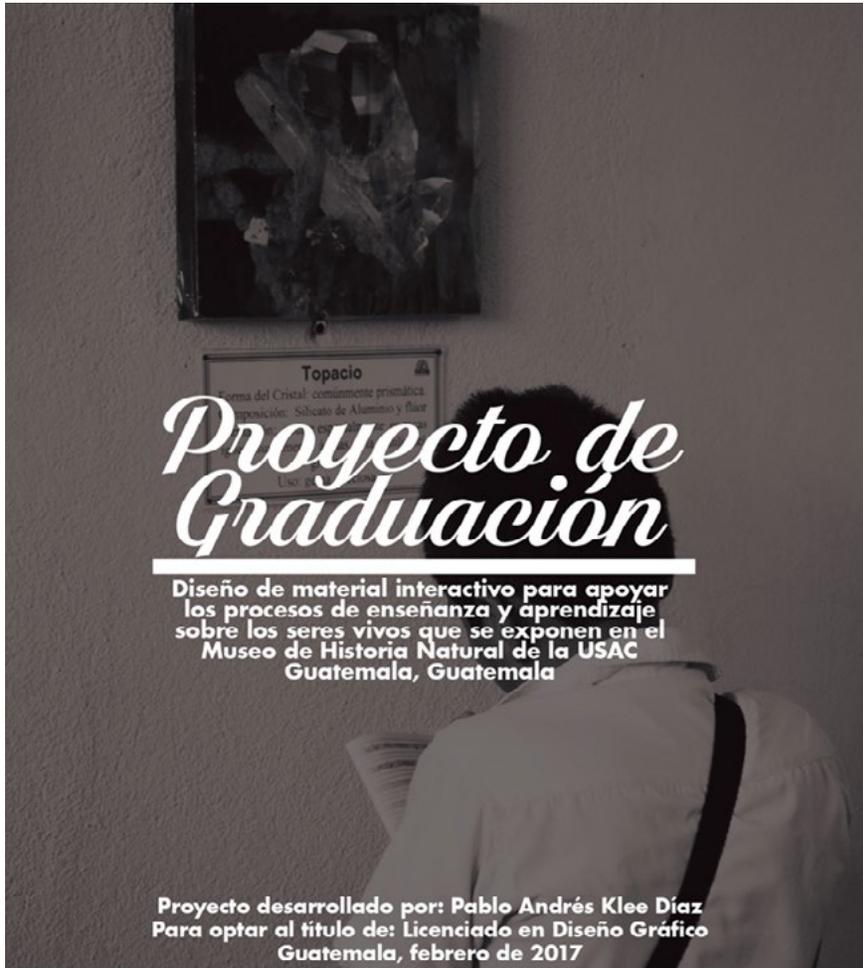


Proyecto de graduación realizado en el año 2004, por una estudiante de nombre María Fernanda Contreras Serrano, de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Chile para el Museo "Violeta Parra".

El proyecto trata del diseño de un sitio web y presentaciones multimedia, el sitio web propone un recorrido virtual por los distintos ambientes del museo, los cuales fueron renderizados en 3D y expuestos como imágenes JPG en el sitio, además de complementar los renders con información de la artista Violeta Parra acerca de su legado en los distintos ámbitos artísticos en los cuales se desarrolló; y las presentaciones multimedia son un apoyo al recorrido presencial del museo, las cuales contienen información relevante del mismo y entrevistas a personas relacionadas con la artista y/o el museo.

Figura 14
Captura de pantalla de la portada en PDF del Proyecto *Diseño de sistema interactivo multimedia como herramienta estratégica de comunicación para el museo violeta parra*
Fuente propia

- **Diseño de Material Interactivo para Apoyar los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje sobre los Seres Vivos que se Exponen en el Museo de Historia Natural de la USAC**



Proyecto de graduación realizado en el año 2017, por un estudiante de nombre Andrés Klee Díaz, de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos para el Museo de Historia Natural de la misma universidad.

El proyecto trata del diseño de presentaciones y un folleto interactivo, el folleto contiene información sobre los salones del museo, las exposiciones, ambientes naturales en Guatemala y actividades para que el niño, visitante del museo interactúe y aprenda mientras se divierte; y las presentaciones complementan la información del folleto, en ellas hay información más detallada y extensa sobre el contenido de cada salón del museo.



Figura 15
Captura de pantalla de la portada en PDF del Proyecto *Diseño de material interactivo para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje sobre los seres vivos que se exponen en el Museo de Historia Natural de la USAC*

- **Diseño de Portal de Comunicación Multimedia en Entornos Virtuales para el Museo Nacional de Historia**

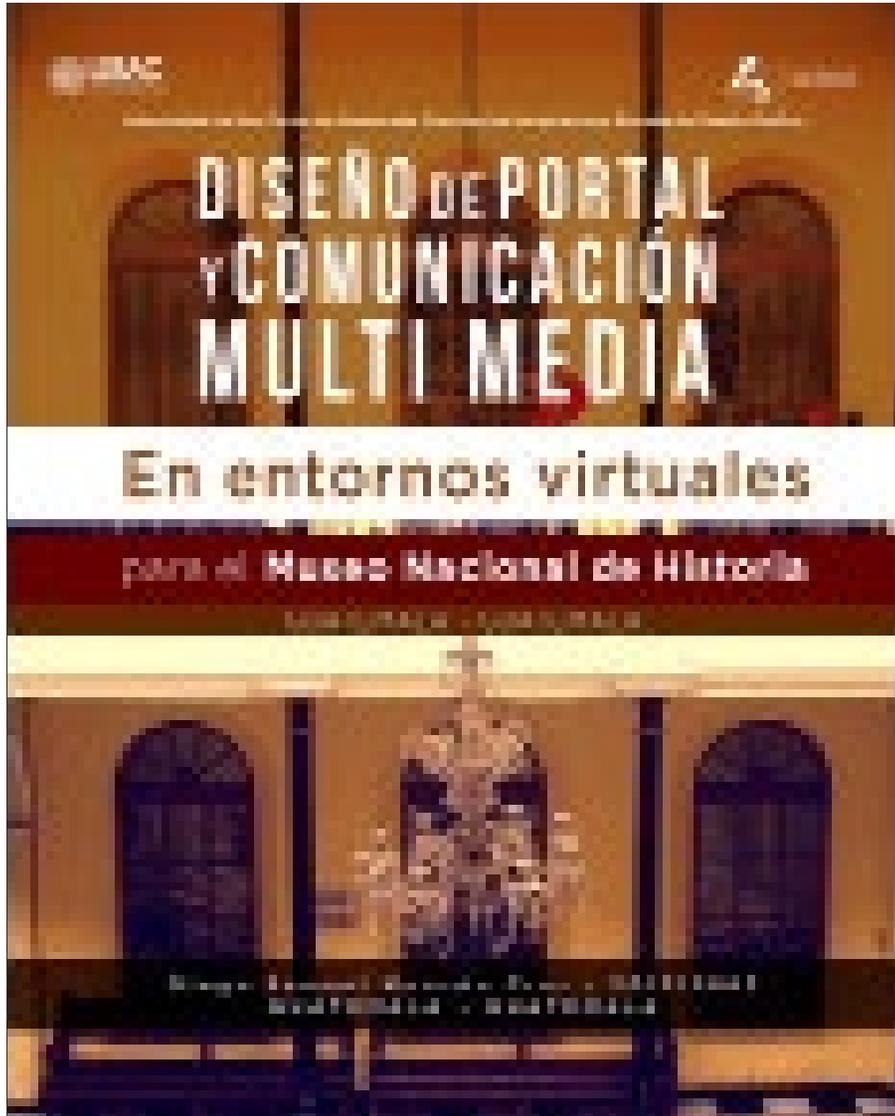


Figura 16
Captura de pantalla de la portada en PDF del Proyecto *Diseño de portal de comunicación multimedia en entornos virtuales para el Museo Nacional de Historia*
Fuente propia

Proyecto de graduación realizado en el año 2017, por un estudiante de nombre Diego Samuel Monzón Cruz, de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos para el Museo Nacional de Historia.

El proyecto trata de la elaboración de un sitio web que brinda un recorrido virtual con interactividad Basado en fotografías y videos del Museo Nacional de Historia, el cual dedica muchas de sus salas a varios expresidentes de Guatemala o personajes celebres importantes e influyentes en la historia del país.

- **Museo Interactivo/Web como Medio para Facilitar el Acceso Directo a la Información del Museo Nacional de Arte Moderno Carlos Mérida**

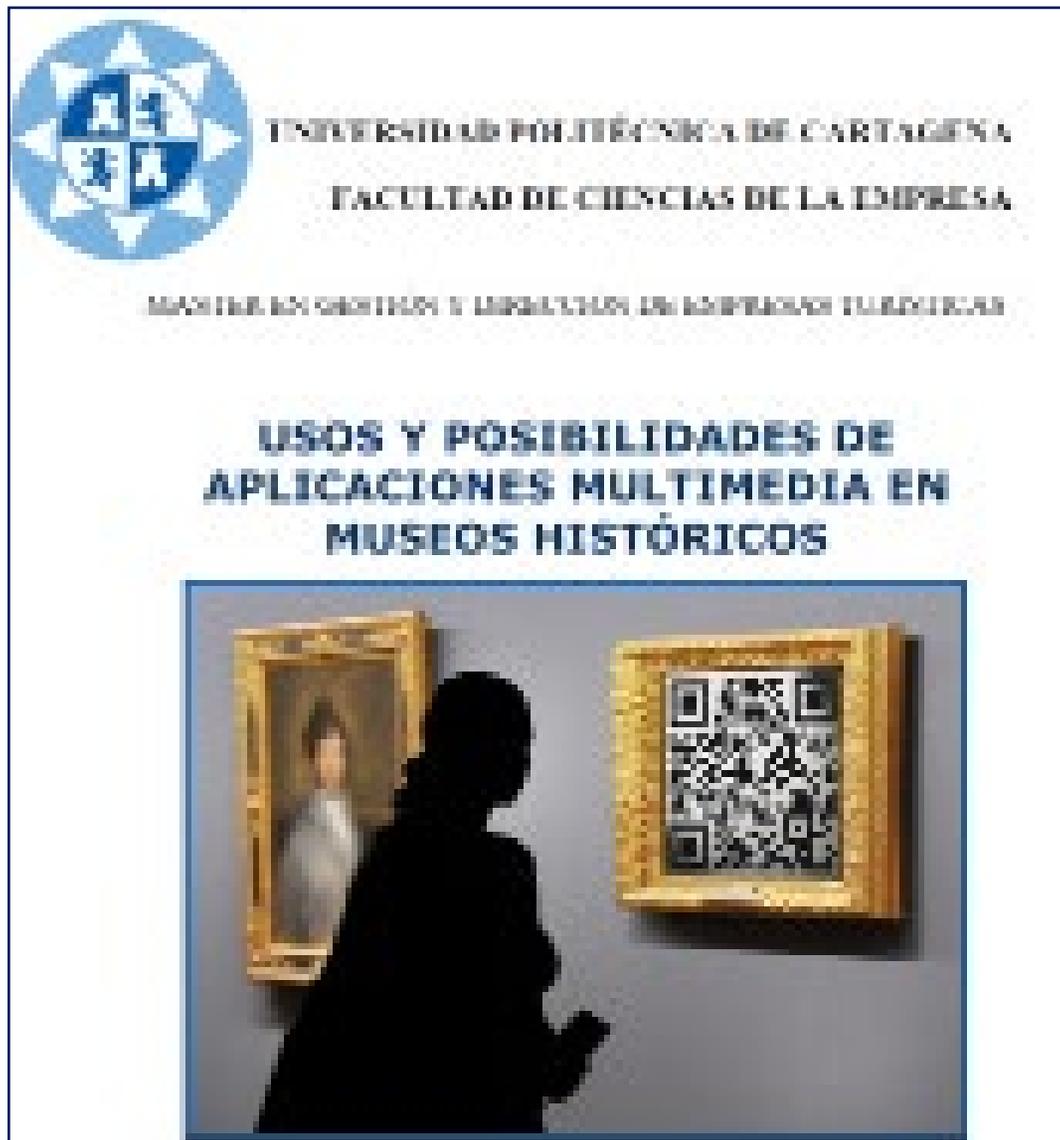


Proyecto de graduación realizado en el año 2017, por un estudiante de nombre Edwin Elías Paredes Tocay de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos para el Museo Nacional de Arte Moderno “Carlos Mérida”.

El proyecto trata de brindar una experiencia virtual por medio de un sitio web a lo que sería el recorrido actual de Museo de Arte Moderno “Carlos Mérida, brindando interactividad con ciertos materiales multimedia, los cuales serían documentos de apoyo, fotografías y videos.

Figura 17
Captura de pantalla de la portada en PDF del Proyecto *Museo interactivo/web como medio para facilitar el acceso directo a la información del Museo Nacional de Arte Moderno “Carlos Mérida”*
Fuente propia

- **Usos y Posibilidades de Aplicaciones Multimedia en Museos Históricos**



Proyecto realizado en el año 2012 por un estudiante de nombre José Luis Moreno Coy, estudiante de la Universidad Politécnica de Cartagena, de la Facultad de Ciencias de la Empresa para el Concejo Internacional de Museos (ICOM).

El proyecto trata acerca de proponer alternativas tecnológicas para los museos de conforman el Concejo Internacional de Museos, entre ellos, la implementación de sistemas con códigos QR para la ampliación de información sobre ciertas piezas y el uso de realidad aumentada en dispositivos que pueda brindar el museo para dicho fin, y que con ella habría una oportunidad de más visitas, incluso de turismo.

Figura 18
Captura de pantalla de la portada en PDF del Proyecto *Usos y posibilidades de aplicaciones multimedia en Museos Históricos*
Fuente propia

Estrategia de las Piezas a Diseñar

Conocer al grupo objetivo y tener que comunicar contenidos específicos, orienta fácilmente la decisión de qué material ayudará a resolver el problema de comunicación visual de la institución.⁸¹

Para recolectar dicha información, se hace uso de la técnica de las 6 Ws, se le conoce de esta manera porque, en el idioma inglés, casi todas las palabras interrogativas inician con la letra W⁸² (a excepción de la palabra *How*); es un concepto vinculado a la redacción de información y consiste sencillamente en plantear 6 preguntas básicas que servirán para obtener la información necesaria para la pieza de diseño a elaborar, estas preguntas son:

- **What?/¿Qué?:** Los contenidos a comunicar.
- **Why?/¿Por qué?:** Los objetivos de la institución, al comunicar el contenido, indicadores de logro, productos y/o resultados esperados.
- **How?/¿Con qué?:** Pieza de diseño a elaborar.
- **Who?/¿Para quienes?:** Grupo objetivo, involucrados directos e indirectos en el proceso.
- **When?/¿Cuándo?:** Tiempo de elaboración del proyecto, duración de su implementación.
- **Where?/¿Dónde?:** Lugar donde será implementado el proyecto.

¿Qué?

- Información acerca de la historia e industria del cine en Guatemala

¿Por qué?

- Promover el desarrollo de la cultura cinematográfica nacional, apoyando con información a estudiantes y público en general.
- Cambiar la perspectiva del cine en los niños y que por elección personal quieran aprender del tema.
- Para que el público infantil conozca el valor del cine y la expresión cultural.
- Para que el público infantil visite el Museo de la Cinemateca “Enrique Torres” por su cuenta, acompañados de sus padres.
- Para que crezca la producción de cine nacional en un futuro.

¿Con qué?

- Material audiovisual interactivo

¿Para quiénes?

- Directo: Niños de primaria
- Indirecto: El equipo de la Cinemateca “Enrique Torres” que hará uso del material

¿Cuándo?

- Su elaboración se llevará a cabo alrededor del primero y parte del segundo semestre del año 2020, para ser implementado del año 2021 hasta el año 2030

¿Dónde?

- El proyecto será implementado en el Museo de la Cinemateca Enrique Torres, durante el recorrido guiado.

81 Unidad de Investigación y Graduación (UNIG) de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC). *Guía metodológica para proyecto de graduación de diseño gráfico*. Edición en PDF, pág. 49

82 Curso de acceso a Ciclos de Grado Superior – Centro Cultural Salmantino. *Las seis preguntas básicas*. Edición en PDF, pág. 1

Cuadro Comparativo

Pieza	Ventajas	Desventajas
Material Audiovisual Interactivo	<ul style="list-style-type: none">• Los archivos serán digitales y pueden caber en una USB o en un disco compacto.• La información visual/audiovisual se comprende mucho mejor que leer.• El material audiovisual refleja dinamismo, ya que involucra imágenes en movimiento y pretende que los niños hagan cosas relacionadas al tema.• No hay que gastar en impresión en lo que respecta al material audiovisual interactivo.	<ul style="list-style-type: none">• Que el disco compacto que contenga el material audiovisual se raye, se extravíe, o se eche a perder por el clima del espacio donde se archive.• Cómo será digital, existe riesgo que si se deposita en una computadora se contamine de virus.• Si se deposita en una computadora, que el material audiovisual se pierda entre carpetas por una mala clasificación de contenidos.• Que se pierda el material audiovisual si se arruina el equipo donde se deposite.• Si se deposita en internet, que las personas encargadas no sepan usar la nube.

Insight

La traducción de la palabra *Insight* del inglés al español es la *revelación*, lo cual tiene mucho sentido, ya que el insight es una verdad humana que está en el imaginario colectivo y es algo que la gente sabe, pero no sabe que lo sabe, los insights generan oportunidades de innovación, branding y comunicación. Para otros es un descubrimiento sobre las formas de sentir, pensar o actuar del consumidor;⁸³ en el marketing, el insight tiene la capacidad de borrar la palabra producto y transformarla en una experiencia ya que el insight pone en primer lugar a las personas, poniendo como punto de referencia las emociones.

Se hará uso del insight puesto que se busca conocer qué es lo que los niños piensan y sienten con respecto a los museos, el cine, y los dibujos animados, para hacer una pieza efectiva que cambie su perspectiva en cuanto al cine; para obtener insights, se optó por hacer uso de la encuesta con respuestas de selección múltiple, ya que el instrumento es orientado a niños y es mucho más fácil obtener información de utilidad por parte de ellos; la encuesta se realizó con una muestra significativa de aproximadamente 85 niños de 2 colegios privados de la ciudad capital, el Liceo Guatemala y el Instituto Mixto "Lic. Emilio Arenales Catalán" (Ver Anexo 8 y 9), del cual interpretando los resultados se obtuvieron los siguientes insights:

- Los museos tienen cosas que nunca había visto.
- Me gustan las excursiones porque así no recibo clases. ✓
- Me quiero sentir protagonista de una película.
- Quisiera ser artista porque creo tener algún talento que puedo explotar.
- Me gustan las películas nacionales porque son de mi país.
- Las películas de miedo y de acción son las mejores.
- Cuando veo televisión me siento parte de la caricatura.

De los antes mencionados, se hará uso del siguiente insight:



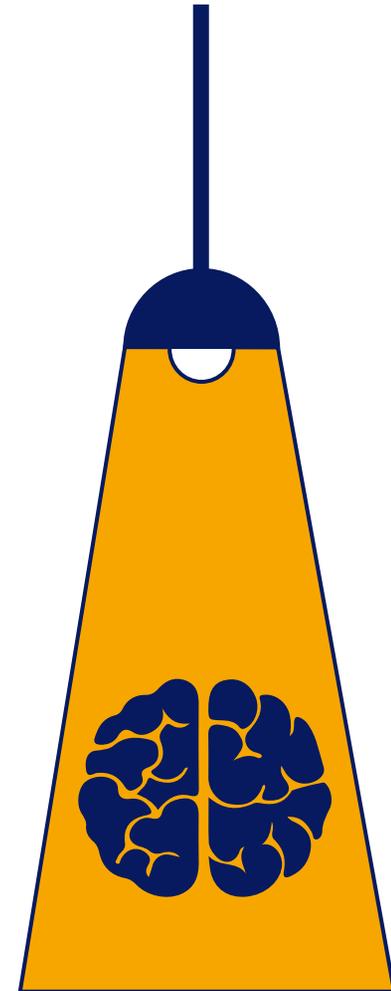
“Me gustan las excursiones porque así no recibo clases”

⁸³ Luis Pedro Caballeros García. *Desarrollo De Insights*. Edición en PDF, pág. 19

Porque es un insight que dice exactamente lo que los niños piensan acerca de los museos y esto, es la experiencia que se busca mejorar con el material interactivo a elaborar, además es la conclusión que se obtuvo de varias respuestas de la encuesta, ya que las visitas a los museos por parte de los niños son vistas como una actividad académica, por otra parte, sus padres ven los museos como lugares aburridos y no como un lugar de recreación familiar, entonces los padres han transmitido ese sentir a sus hijos, cuando el valor hacia la cultura tiene que cultivarse desde el hogar y reforzarse en el colegio (cosa que los colegios tampoco hacen porque le dan más prioridad a clases teóricas, y es así por el sistema de educación nacional), a pesar de que los museos generan cierto interés en ellos, es un interés momentáneo porque lo aprovechan como un receso, o como un momento para perder el tiempo en el que tal vez miren algo que les llame la atención, lo cual en parte es estimulante y más entretenido que estar en un escritorio oyendo a la maestra hablar, pero no lo suficientemente entretenido, animado y llamativo para que aprendan más de ciertos temas por su cuenta o le digan a sus padres que los lleven al museo.

Lo cual resalta la importancia de elaborar material interactivo, ya que los museos tienen que hacer uso de las nuevas tecnologías, de recursos innovadores para seguir generando interés acerca de su contenido

en las nuevas generaciones y que su información no se quede anticuada, y cabe resaltar que son recursos muy poco utilizados en estos lugares, recursos que pueden aprovechar el interés momentáneo por parte de los niños, ya que es algo que no esperan ver, porque están acostumbrados a que cuando visitan cualquier museo siempre está el guía hablando acerca de datos históricos, saturando de información que no se les queda, sino hay guía, hay carteles llenos de texto, que los niños tampoco se detienen a leer, cayendo en la monotonía de lo que hacen en el colegio, oír lo que habla la maestra y leer; en cambio, si se aborda ese interés con algo que no ven en un museo, en este caso, dibujos animados y actividades, se sentirán sorprendidos, además de aprovechar su visión acerca de la excursión como un tiempo de receso y que pueden sentirlo de esa manera haciendo uso de dichos recursos, empatizando con ellos, utilizando materiales para educarlos y que ellos consideren divertidos, de su gusto, que consumen en su tiempo libre y aprovecharlos para cambiar el paradigma que tienen acerca de los museos, en este caso, del Museo de la Cinemateca “Enrique Torres” y para que cambien su perspectiva acerca del cine, la expresión y se interesen en aprender más del tema por su cuenta.



Concepto Creativo

El concepto creativo es la idea que orienta la toma de decisiones con respecto a la aplicación de los elementos de diseño y composición;⁸⁴ para definir el concepto creativo se plantean 3 métodos creativos de los cuales, al final debe escogerse el concepto creativo obtenido por uno de ellos.

1. S.C.A.M.P.E.R.

Es una herramienta que en forma de lista de preguntas, capacita, fuerza a pensar y ver de diferentes formas posibles soluciones a problemas,⁸⁵ es un acrónimo, donde cada una de sus letras referencia a una acción a estudiar ante cualquier desafío: La S de sustituir plantea ¿Qué quiero sustituir con mi producto? La C de combinar plantea ¿Qué quiero combinar en mi producto para que sea innovador? La A de adaptar plantea ¿Qué es lo que quiero adaptar en mi producto y para quiénes? La M de modificar plantea ¿Qué es lo que quiero modificar con mi producto? La P de proponer otros usos plantea ¿Qué otros usos podría tener mi producto? La E de eliminar plantea ¿Qué es lo que quiero eliminar o reducir al mínimo con mi producto? La R de reordenar plantea ¿Qué es lo que mi producto va a reordenar o reorganizar?.



(S)ustituir

La perspectiva de los niños en cuanto al cine guatemalteco.



(C)ombinar

Historia del cine guatemalteco con animaciones interactivas estilo caricatura



(A)daptar

El contenido amplio del recorrido del museo de la cinemateca a información puntual para no aburrir o perder la atención de los niños.



(M)odificar

El recorrido guiado del Museo de la Cinemateca, por uno que tenga actividades y dinámicas que diviertan.



(P)roponer otros usos

Además de diversión, promover el compañerismo y educar al respecto del cine y la cultura guatemalteca.



(E)liminar

Tecnicismos, palabras muy rebuscadas o de poco entendimiento para niños.



(R)eordenar

Los canales de distribución de la información, el cual era oral únicamente, por digital e impreso

Análisis

Todo gira en torno a replantear de forma recreativa el enfoque de los recorridos del Museo de la Cinemateca “Enrique Torres” en varios aspectos, pero más que todo en hacerlos motivantes y dinámicos.

Concepto Creativo Obtenido

Recorrido de Risas Recreativas

Se obtuvo dicho concepto tomando 3 palabras del análisis, las cuales son replantear, recreativo y recorrido, ya que las 3 inician con la misma letra y hacen un juego sonoro peculiar de palabras, luego de ello se planteó de la manera en la que se busca replantear el recorrido, lo cual es divirtiéndose y animando a los niños, el resultado de ello son las risas y la felicidad del grupo objetivo.

84 Erika Grajeda. *Concepto Creativo*. Presentación en PDF, pág. 2

85 Ministerio de Ciencia, Tecnología y Telecomunicaciones de Costa Rica. *Método S.C.A.M.P.E.R. ¿Cómo Generar Ideas?*. Edición en PDF, pág. 2

2. Seis Sombreros para Pensar

Expone una metodología para discusiones y toma de decisiones, está técnica se pone en práctica para generar ideas y conceptos creativos, consiste en plantear Basado en 6 sombreros donde se marca un punto de partida del proyecto a realizar (blanco), se analizan los beneficios (amarillo), se señalan las desventajas (negro), plantean alternativas al concepto que se está desarrollando (verde), emociones y sentimientos (rojo) y la conclusión (azul) con la que quedarán determinados los pasos que hay que dar para lograr el éxito.⁸⁶

Sombrero Amarillo

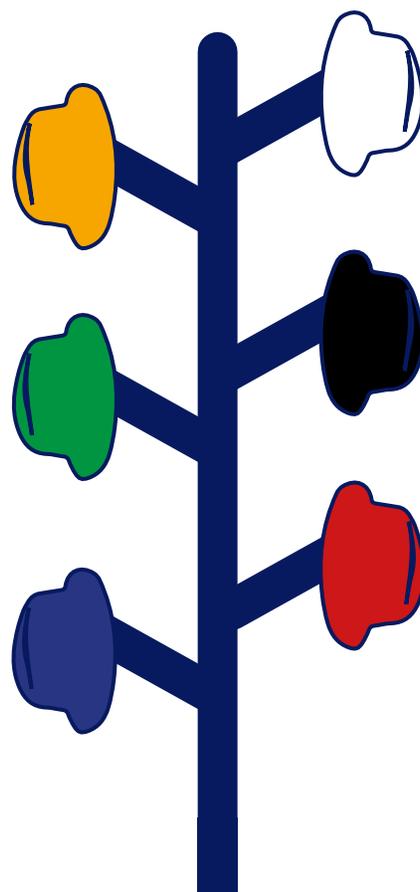
Hacer animaciones interactivas motivará y cambiará la perspectiva de los niños ante el museo.

Sombrero Verde

Mediante actividades los niños pueden aprender jugando sin darse cuenta ya que todo será un medio que estimule la diversión y la convivencia

Sombrero Azul

La información que se da a los niños tiene que ser puntual y concisa para no perder su atención y esto reforzado con actividades y dinámicas, puede hacer la visita de los niños a los museos más memorable y que motive su constante visita.



Sombrero Blanco

El Museo de la Cinemateca tiene mucho contenido cultural interesante.

Sombrero Negro

Solo habla una persona que es el guía, hay mucha palabrería y tecnicismos.

Sombrero Rojo

El contenido genera un interés momentáneo pero no motiva, ni divierte, ni es memorable para niños de primaria.

Análisis

El recorrido del Museo de la Cinemateca tiene que incorporar elementos que lo hagan divertido, al mismo tiempo que tiene que comprimir la información, hacerla más directa y digerible, con tal de que la experiencia se sienta satisfactoria y memorable para los niños visitantes.

Concepto Creativo Obtenido

Diversión Directa Multiplicada

Se obtuvo dicho concepto tomando 2 palabras del análisis, las cuales son diversión y directa, ya que las 2 inician con la misma letra y hacen un juego sonoro peculiar de palabras, luego de ello se planteó que la información tiene que mostrarse de una manera dinámica y entretenida, además de que tiene que ser muy puntual y eso debe multiplicar el resultado del gusto por los niños hacia el cine y los museos.

⁸⁶ Edward de Bono. *Seis sombreros para pensar*. Edición en PDF, pág. 40

3. Relaciones forzadas

Su utilidad nace de principio: Combinar lo conocido con lo desconocido fuerza una nueva situación; esta técnica consiste en relacionar palabras que no tengan nada que ver una con la otra, y como consecuencia de esta acción se producen y analizan nuevas ideas.⁸⁷

Cultura

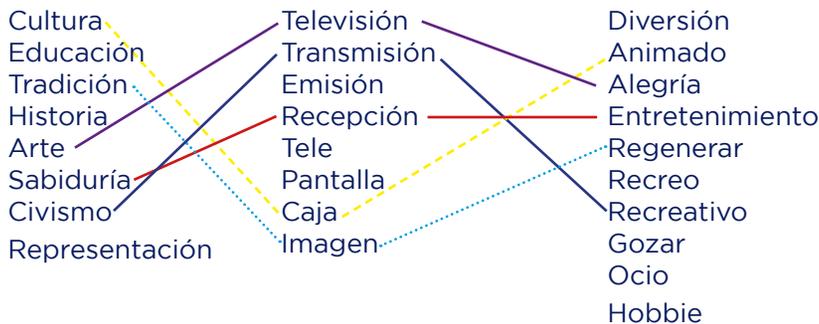
Conjunto de conocimientos, ideas, tradiciones y costumbres que caracterizan a un pueblo, a una clase social, a una época, etc.

Televisión

Sistema de transmisión de imágenes y sonidos a distancia, mediante ondas hercianas.

Diversión

Entretenimiento proporcionado por un rato alegre.



Luego del juego de palabras, se delimita cuál de las frases obtenidas es la mejor opción.

Posibles Propuestas de Concepto

- Imágenes que regeneran tradiciones
- Caja cultural animada ✓
- Alegría televisiva artística
- Recepción entretenida de sabiduría
- Transmisiones cívicas recreativas

Concepto Creativo Elegido

Caja Cultural Animada

Se escogió este concepto puesto que es el que más de adecua con lo que se busca transmitir, ya que con caja se hace alusión a la televisión, que es el canal del material audiovisual a elaborar, cultural porque se hablará de temas de cine, y animada porque buscar despertar emociones positivas, de ánimo y felicidad en los niños.

⁸⁷ Ana Belén Pardo, Aina Lasuen. *Técnicas de creatividad para la resolución de problemas*. Edición en PDF, pág. 1

Concepto Creativo Final



Caja Cultural Animada

El concepto creativo seleccionado se obtuvo por medio de relaciones forzadas, es el más adecuado y el que refleja lo que se quiere mostrar en la gráfica; la caja hace alusión a la televisión, por su forma cuadrada y porque en sus inicios la televisión era conocida como *Caja Mágica*, además también hace referencia a uno de los dibujos animados favoritos del grupo objetivo, *Bob Esponja*, específicamente al episodio de nombre *La Caja de los Tontos*, en el cual Bob Esponja y Patricio dentro de una caja, empiezan a imaginarse aventuras, y fuera de la caja se escuchan sonidos realistas de lo que están imaginando (como una avalancha, o una pelea de piratas), Calamardo al escucharlos corre hacia la caja para ver qué pasaba y cuando la abre, eran solo Bob y Patricio haciendo sonidos y le explican que no necesitan televisión, cuando tienen imaginación.

La televisión es el medio de comunicación más explotado por el cine y es la caja que estimula la imaginación de los niños, ya que los niños son los mayores consumidores de dibujos animados; cultural porque la televisión será el medio por el cual se educarán acerca del cine y su cultura a nivel nacional; y animada porque para ello se hará uso de dibujos animados, además que con este material se busca que esa sea la postura que adopten los niños, que estén animados, entusiasmados y eso los motive a aprender y querer saber más del tema mientras pasan un buen rato.



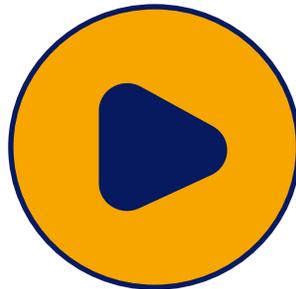
Figura 19
Cuadro de la caricatura *Bob Esponja*, del Episodio *La caja de los tontos*, ubicado en 1' 38"
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=mNhNusk1ZjY&list=PLrjb-v5hKmUydUpwQ7WhjUr7alY6ag6sGg&index=5&t=0s>



Figura 20
Cuadro de la caricatura *Bob Esponja*, del Episodio *La caja de los tontos*, ubicado en 1' 44"
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=mNhNusk1ZjY&list=PLrjb-v5hKmUydUpwQ7WhjUr7alY6ag6sGg&index=5&t=0s>

Premisas de Diseño

Una premisa es una afirmación o idea que se da como cierta y que sirve de base a un razonamiento o una discusión,⁸⁸ en este caso, se refiere a definir los posibles elementos de diseño que se pueden utilizar para representar el concepto creativo; para definir la premisas de diseño se plantean 2 juegos de premisas funcionales de cómo abordar el concepto, las premisas partirán de generalidades que se tomarán en cuenta en las 2 propuestas, como lo son la tendencia y el formato.



Tendencia

Las 2 premisas partirán del diseño multimedia, porque como se mencionó con anterioridad, serán animaciones estilo caricatura.



Formato

Las 2 premisas partirán del formato Full HD (1920x1080 píxeles), porque se usarán televisiones de alta resolución para su transmisión.

⁸⁸ Erika Grajeda. *Definición Creativa*. Presentación en PDF, pág. 22

Propuesta No. 1 del Concepto Creativo "Caja Cultural Animada"

Diagramación

Se hará uso de la teoría de los planos de cámara, de los cuales habrá una predominancia de planos de detalle, primeros planos y planos medios sobre planos generales, para apreciar cómo es que los personajes se sienten y se desenvuelven en el contexto en el que se encuentran; del punto de fuga para representar la profundidad y tridimensionalidad que hay en el dibujo animado, la cual también permite muchas más posibilidades a los personajes sobre el entorno en el que se encuentran; y el uso de la ley de tercios para la composición de los elementos en escena.

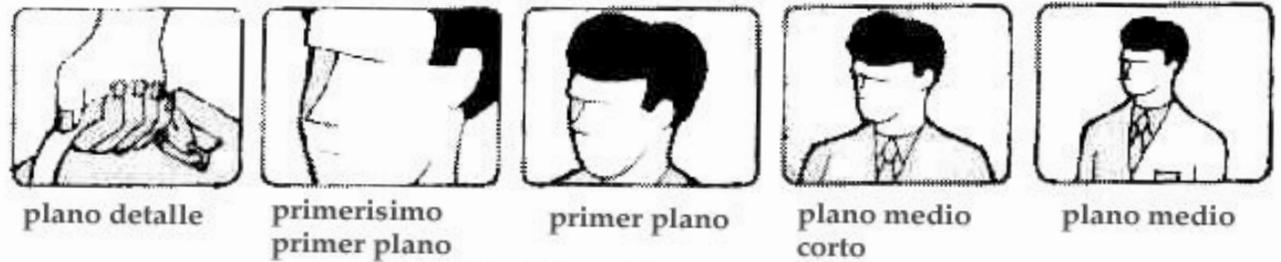


Figura 21
Aplicación de planos de fotografía cercanos al personaje en dibujos animados
Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/313000242830389984/>

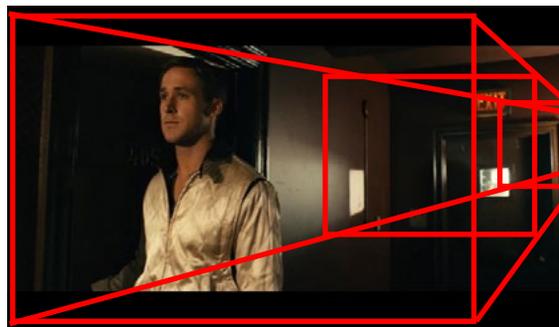


Figura 22
Aplicación de punto de fuga en planos cercanos al personaje
Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/313000242830389984/>



Figura 23
Fotograma de la película *Ratatouille* aplicando ley de tercios
Fuente: <https://aprendercine.com/regla-de-los-tercios-composicion-de-fotografia-basica/>



Figura 24
Uso de primer plano en el dibujo
Fuente: <https://juanromera.com/planos-y-enfoques-en-el-comic/>

Tipografía

Contraste de tipografías estilísticas con sans serif, estilísticas ya que por sus trazos irregulares dan esa sensación de dinamismo, que se mueven y que se puede moldear, además son muy atractivas para el público infantil, y sans serif para los créditos o alguna parte que tenga bloques de texto cargados y al mismo tiempo para facilidad de lectura, a continuación juegos de tipografías que cumplen con dichas características.



ROCKIDZ
Gotham regular

Figura 25
Combinación tipográfica de *Rockidz* (estilística) y *Gotham* (sans serif)
Fuente Propia



Gretoon
Century Gothic

Figura 26
Combinación tipográfica de *Gretoon* (estilística) y *Century Gothic* (sans serif)
Fuente Propia



Stick and Rick
Arial

Figura 27
Combinación tipográfica de *Stick and Rick* (estilística) y *Arial* (sans serif)
Fuente Propia

Cromatología

Uso de colores RGB y contraste cualitativo, el cual depende del contraste entre un color vibrante, saturado y luminoso y otro color apagado⁸⁹ y opaco, haciendo uso de la paleta de colores de los dibujos animados favoritos del grupo objetivo y combinándolos con los colores institucionales de la Cinemateca “Enrique Torres”, los cuales también hacen ese contraste por contar con azul oscuro y amarillo.

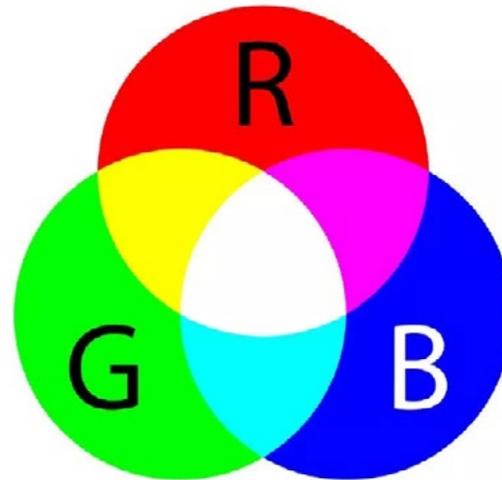


Figura 28
Espectro del color RGB
Fuente: <https://www.hisour.com/rgb-color-model-24867/>

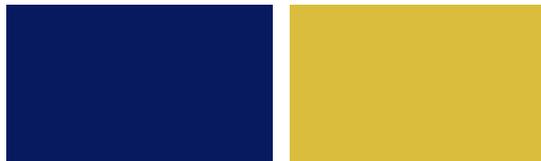


Figura 29
Colores institucionales de la Cinemateca “Enrique Torres”
Fuente Propia

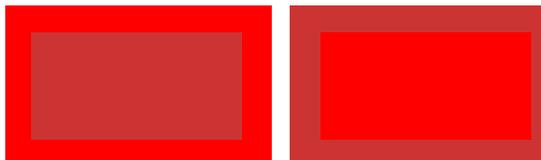


Figura 30
Demostración del contraste cualitativo
Fuente Propia



Figura 31
Ilustración de la caricatura *Gravity Falls*
Fuente: <https://www.espinof.com/animación/gravity-falls-pone-toda-la-emocion-y-la-inventiva-en-su-final>



Figura 32
Paleta de color de la ilustración de la caricatura *Gravity Falls*
Fuente propia



Figura 33
Ilustración de la caricatura *Bob Esponja*
Fuente <https://www.playerone.vg/2020/02/19/nickelodeon-elenco-pre-cuela-bob-esponja/>



Figura 34
Paleta de color de la Ilustración de la caricatura *Bob Esponja*
Fuente propia

⁸⁹ Johannes Itten. *Arte del color*. Edición en PDF, pág. 55

Ilustración

Uso de personajes que rompan la cuarta pared, planos, en 2D, contruidos con cierta complejidad anatómica en cuanto a tipo de trazo y aplicando el uso de la hipérbole para exagerar ciertas características gestuales.



Figura 35

Cuadros de un par de episodios de la caricatura *Recreo*

Fuente: <https://www.dememoria.mx/entretenimiento/espectaculos/la-caricatura-recreo/>



Figura 36

Parte de una ilustración de la caricatura *Gravity Falls*

Fuente: <https://hipertextual.com/2016/06/gravity-falls>



Figura 37

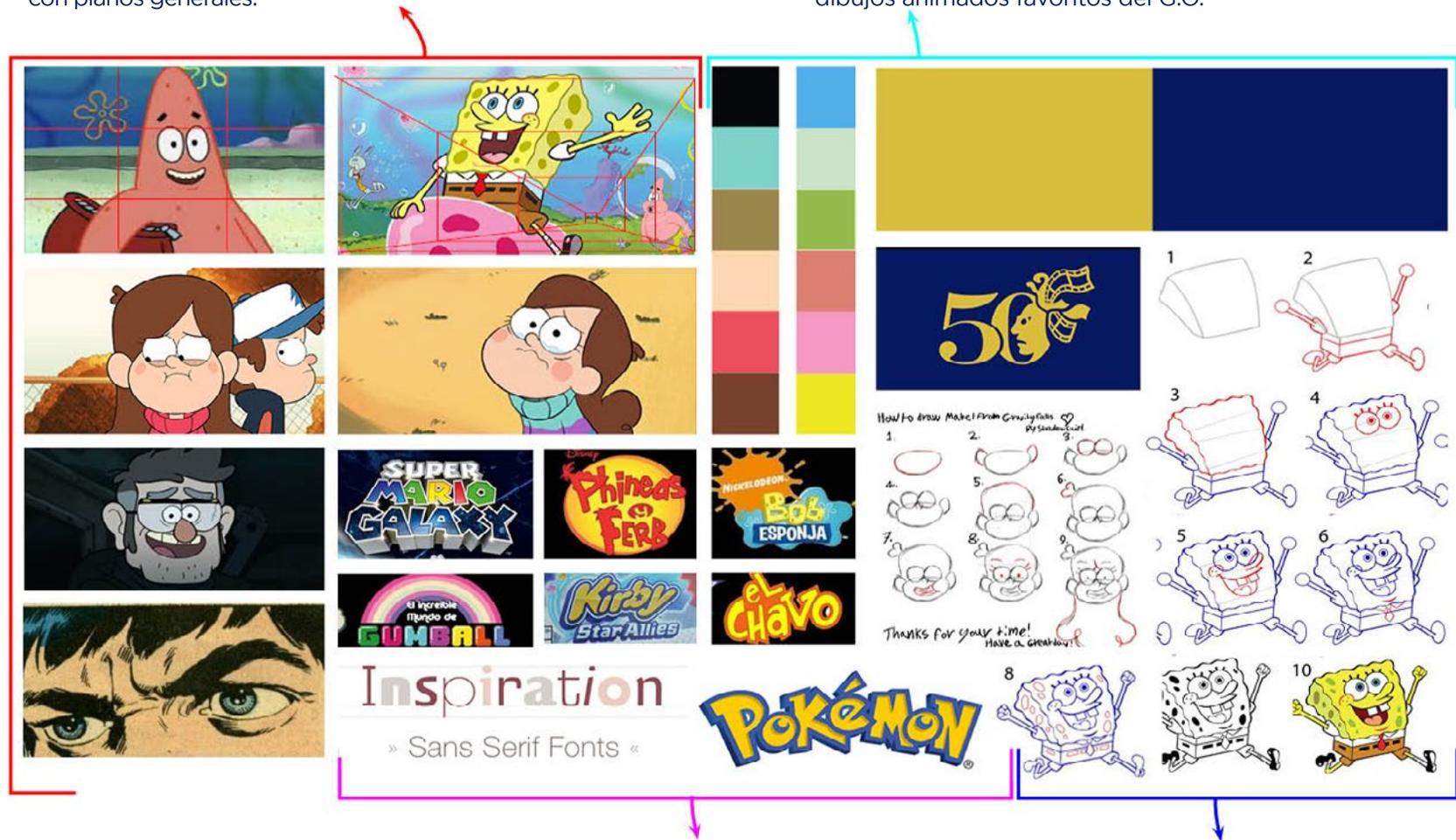
Fotograma de un episodio de la caricatura *Bob Esponja*

Fuente: <https://hipertextual.com/2016/06/gravity-falls>

Moodboard

- Uso de ley de tercios, planos de fotografía y punto de fuga
- Predominancia de planos cerrados y detalle en comparación con planos generales.

- Contraste cualitativo y colores RGB
- Uso de colores institucionales con la paleta de colores de los dibujos animados favoritos del G.O.



- Estilísticas con trazos irregulares, sensación de dinamismo, moldeables y san serif para facilidad de lectura

- Personajes con cierta complejidad anatómica.
- Usar hipérbole para exagerar características.

Figura 38
Moodboard No. 1 con la compilación de referentes de la propuesta No. 1
Fuente propia
Imágenes que componen el Moodboard No. 1
Fuentes: (Ver Anexo 10)

Propuesta No. 2 del Concepto Creativo "Caja Cultural Animada"

Diagramación

Se hará uso del concepto de los planos de cámara, de los cuales habrá una predominancia de planos generales a comparación de planos de detalle o primeros planos para apreciar el contexto donde están los personajes; del punto de fuga para representar la profundidad y tridimensionalidad que hay en el dibujo animado, la cual también permite muchas más posibilidades de conocer el entorno en el que se encuentran los personajes; y el uso de la ley de tercios para la composición de los elementos en escena.

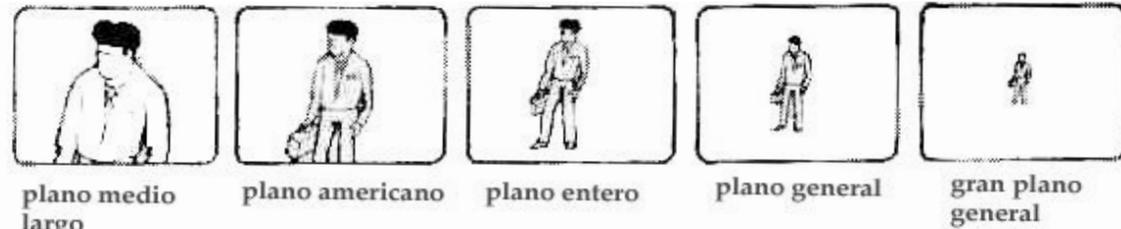


Figura 39
Aplicación de planos de fotografía lejanos al personaje en dibujos animados
Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/313000242830389984/>

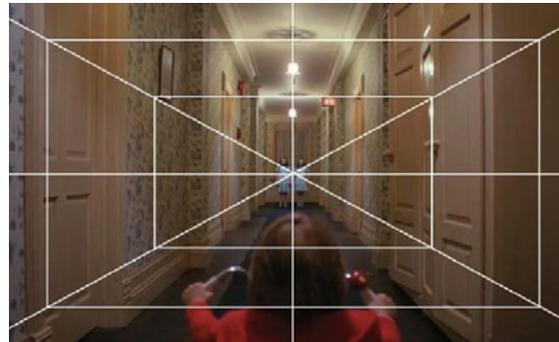


Figura 40
Fotograma de la película *El Resplandor* aplicando profundidad de campo
Fuente: <https://shaunladd.wordpress.com/2013/05/01/symmetry-in-nature-and-in-film/>



Figura 42
Fotograma de la película *300* aplicando la ley de tercios
Fuente: <http://latoma.cl/noticias/page/8/>



Figura 41
Fotograma de la película *Fight Club* aplicando composición simétrica
Fuente: <https://www.pinterest.ch/pin/300544975131817421/>



Figura 43
Fotograma de la película *Camino a la Perdición* aplicando ley de tercios
Fuente: <https://www.escuelacine.com/composicion-cine/>

Tipografía

Contraste de tipografías caligráficas con serif, las caligráficas puesto que dan la sensación de que están hechas a mano y que los mismos niños las pueden hacer, además la temática de la caricatura es acerca de viajar al pasado, dan la sensación de antigüedad, ya que en caricaturas antiguas se usaban mucho este tipo de letras y combina muy bien con las letras serif porque es un tipo de letra muy clásico y análogo, además de su uso por legibilidad en grandes bloques de texto. A continuación una muestra de posibles tipografías a utilizar.

Admiration Pains
Times New Roman

The image shows the words 'Admiration Pains' written in a highly decorative, flowing cursive script. Below it, the words 'Times New Roman' are written in a classic, clean serif font.

Figura 44
Combinación tipográfica de *Admiration Pains* (caligráfica) y *Times New Roman* (serif)
Fuente Propia

Hello Stranger
CHARLEMAGNE STD

The image shows the words 'Hello Stranger' written in a cursive script with a slightly more relaxed and personal feel than the first example. Below it, the words 'CHARLEMAGNE STD' are written in a bold, all-caps serif font.

Figura 45
Combinación tipográfica de *Hello Stranger* (caligráfica) y *Charlemagne STD* (serif)
Fuente Propia

Lost in Wild
Sitka Regular

The image shows the words 'Lost in Wild' written in a cursive script that is more stylized and modern than the previous ones. Below it, the words 'Sitka Regular' are written in a serif font with a slightly condensed and modern appearance.

Figura 46
Combinación tipográfica de *Lost in Wild* (estilística) y *Sitka Regular* (serif)
Fuente Propia

Cromatología

Uso de colores RGB y contraste cálido-frío, el cual depende del contraste entre colores cálidos como el rojo, amarillo y naranja con colores fríos como el morado, verde o azul.⁹⁰

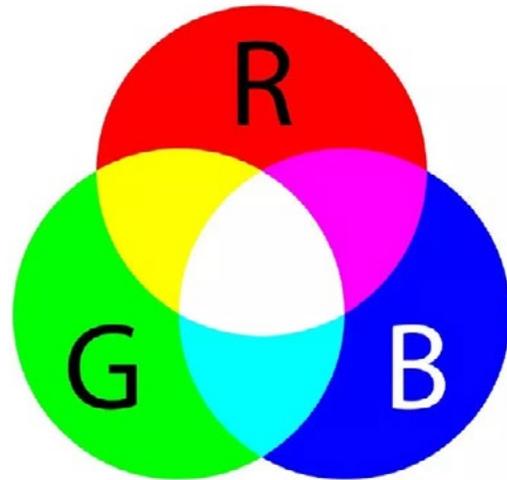


Figura 47
Espectro del color RGB
Fuente: <https://www.hisour.com/rgb-color-model-24867/>



Figura 48
Demostración del contraste cálido-frío
Fuente Propia



Figura 49
Pintura de artista anónimo donde se aplica contraste cálido-frío
Fuente: <https://paulinaaleshkina.com/blog/contrastes-color-composicion-fotografica/>



Figura 50
Pintura de Leonid Afrémov donde se aplica contraste cálido-frío
Fuente: <https://www.iluminet.com/calido-frío-paradoja-iluminacion/>

⁹⁰ Johannes Itten. *Arte del color*. Edición en PDF, pág. 45

Ilustración

Se hará uso de personajes que rompan la cuarta pared, hechos con formas más simples, abstractos, con el estilo de moda predominante de las caricaturas actuales, el personaje no tendrá una gran complejidad anatómica o de detalle.



Figura 51

Fotograma de un episodio del remake de la caricatura *Thundercats*
Fuente: <https://sciencefiction.com/2020/02/05/thundercats-will-be-pouncing-back-onto-your-screens-in-new-cartoon-network-remake/>



Figura 52

Fotograma de un episodio de la caricatura *Hora de Aventura*
Fuente: <https://sciencefiction.com/2020/02/05/thundercats-will-be-pouncing-back-onto-your-screens-in-new-cartoon-network-remake/>



Figura 53

Fragmento de un fotograma de la caricatura *El Increíble Mundo de Gumball*
Fuente: <https://www.cartoonnetwork.com.ar/juego/los-directores>



Figura 54

Fragmento de un fotograma de la caricatura *Clarence*
Fuente: <https://www.latercera.com/mouse/clarence-es-cancelada-de-cartoon-network/>

Moodboard

- Uso de ley de tercios, planos de fotografía y punto de fuga
- Predominancia de planos generales a comparación de planos de detalle o primeros planos
- Contraste cálido-frío y colores RGB



- Caligráficas combinadas con serif
- Sensación de antigüedad y que están hechas a mano.
- Serifs, tipo de letra muy clásico y análogo.

- Personajes anatómicamente simples y abstractos sin gran cantidad de detalle.

Figura 55
 Moodboard No. 2 con la compilación de referentes de la propuesta No. 2
 Fuente propia
 Imágenes que componen el Moodboard No. 2
 Fuentes: (Ver Anexo 11)



Capítulo VI

Producción Gráfica
Evaluación de Alternativas



Nivel de Visualización 1

En esta fase se realizan bocetos exhaustivos, tomando en cuenta toda la información y fases antecedentes, aplicando los aprendizajes que se obtuvieron durante la formación en la carrera de diseño gráfico, como se tienen 2 premisas de diseño, se abordará el material con dichas premisas para luego, seleccionar 1, que será la más funcional y estética.

Construcción de Personajes

La Cinemateca “Enrique Torres” actualmente cuenta con 2 personajes, para conocer el origen de los mismos se entrevistó al director de la institución para tomarlo en cuenta a la hora de bocetar:

¿Cómo nació la idea de tener personajes caricaturescos para la Cinemateca?

- La idea nació de querer informar acerca de la Cinemateca al público infantil que visite el museo, por medio de personajes amigables y con quienes puedan empatizar.

¿Los 2 personajes nacieron al mismo tiempo?

- No exactamente, al principio solo iba ser un personaje (Claquetín), pero le solicitamos a la persona que lo trabajo otra propuesta de personaje (Filmo) para tener 2 propuestas a escoger, gustaron ambas y se quedaron las 2.

¿Los 2 personajes cuentan con perfil morfológico/demográfico/psicográfico?

- Como solo iba a ser un personaje inicialmente, solo uno de ellos cuenta con un perfil de personaje propio, en este caso, Claquetín.

¿Por qué los personajes tienen forma de claqueta y carrete de cinta filmica?

- Porque son elementos fácilmente identificables con el cine y cuando los niños los vean, pensarán en cine rápidamente.

Personaje No. 1

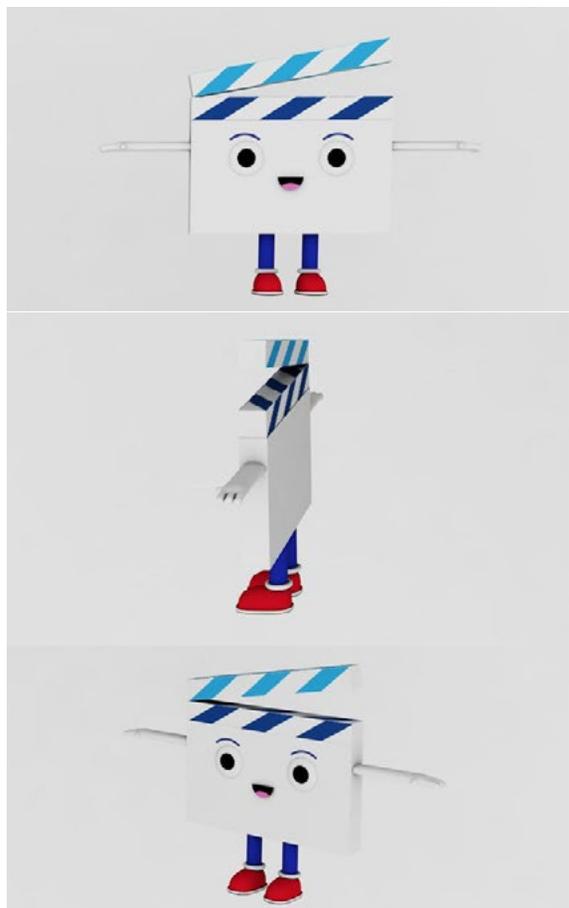


Figura 56
Varias vistas en un render 3D con la idea inicial del personaje Claquetín
Fuente: Imagen proporcionada por la Cinemateca "Enrique Torres"

Este es el aspecto actual de Claquetín, el personaje inicialmente se trabajó en 3D; en base al perfil de personaje otorgado por la institución y las premisas de diseño antes establecidas, el personaje pasará por una serie de cambios que se detallarán a continuación.

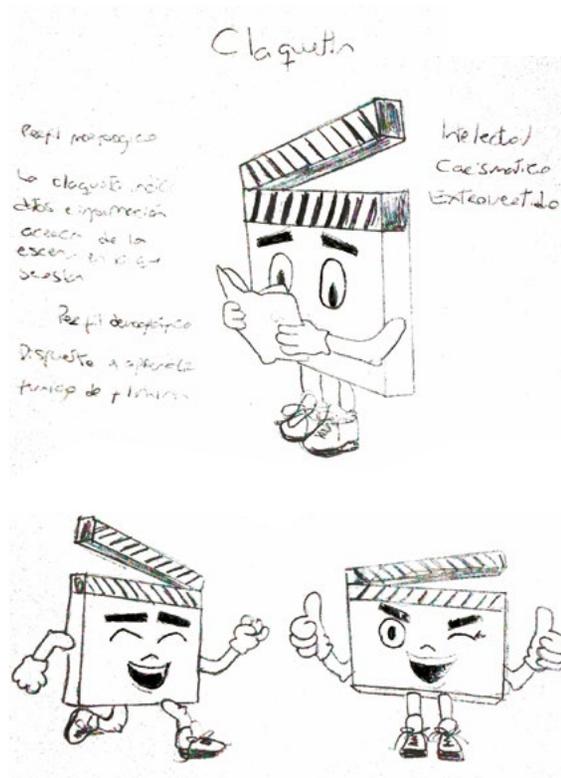


Figura 57
Bocetaje a mano para el rediseño del personaje Claquetín Basado en la propuesta No. 1 establecida en las premisas de diseño
Fuente propia

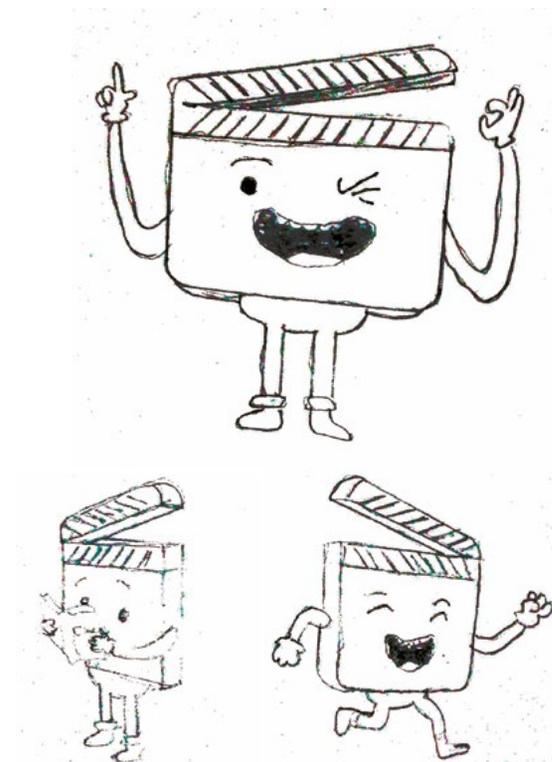


Figura 58
Bocetaje a mano para el rediseño del personaje Claquetín Basado en la propuesta No. 2 establecida en las premisas de diseño
Fuente propia

Para dar inicio a la fase de bocetaje, se realizaron bocetos a mano de los estilos definidos en las premisas de diseño, tomando en cuenta todos los aspectos establecidos en las mismas, para proceder con su primera visualización a nivel digital.

Propuesta No. 1

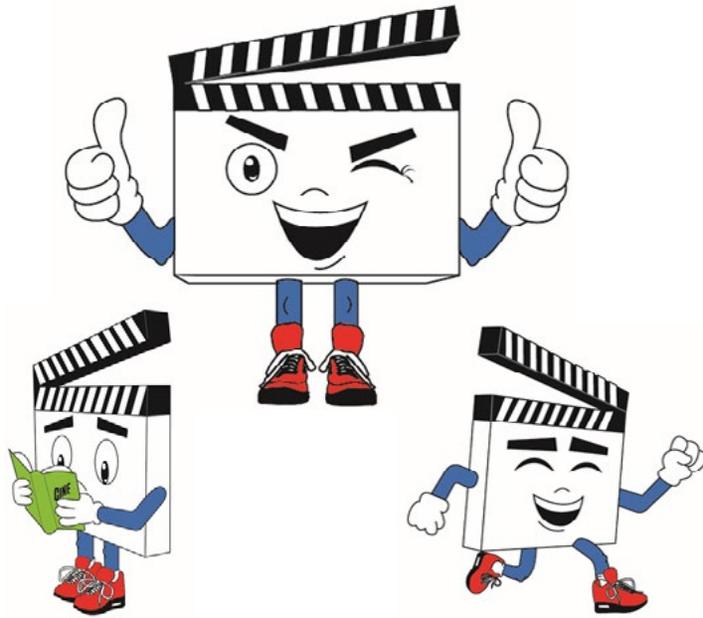


Figura 59
Digitalización de la propuesta No. 1 para el rediseño del personaje Claquetín
Fuente propia

Propuesta No. 2

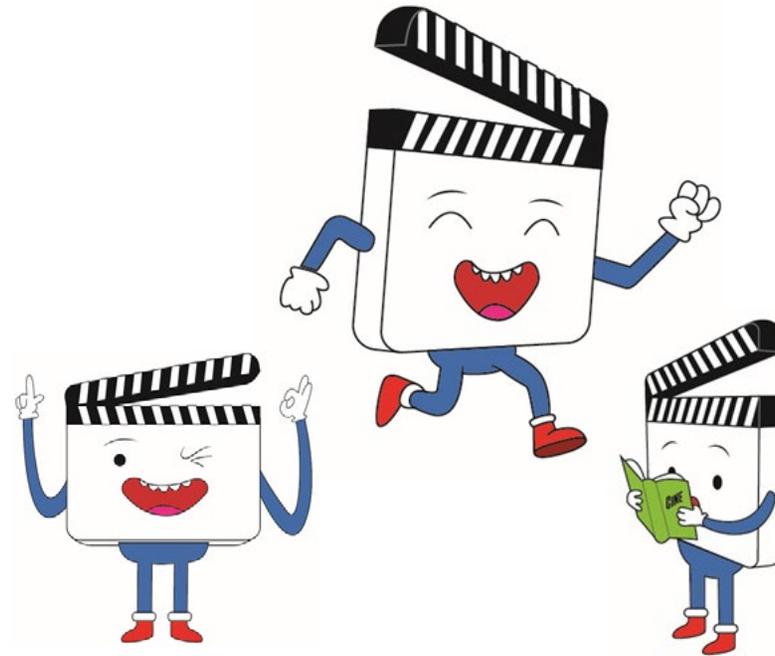


Figura 60
Digitalización de la propuesta No. 2 para el rediseño del personaje Claquetín
Fuente propia

Claquetín

Perfil Morfológico	Perfil Demográfico	Perfil Psicográfico
<p>Forma y caracterización</p> <ul style="list-style-type: none"> • La claqueta se coloca al principio de cada toma para informar en los primeros fotogramas de qué plano y toma se trataba; con la llegada del sonido, se añadió esa pieza arriba para hacer el famoso “clack” y con ello sincronizar imagen y sonido. • Físicamente niño • Pesa 1 lb. • Tamaño proporcional al de una claqueta de cine real 	<p>Datos personales, qué hace y dónde</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajador nuevo en la cinemateca, solo trabaja los fines de semana • Su deber es informar acerca de cosas técnicas relevantes del cine y la cinemateca. • Actualmente cursa la primaria • 10 años • Amigo de Filmina 	<p>Comportamiento y personalidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dispuesto a aprender • Ayudar a quien lo necesite • La mayoría del tiempo está de buen humor • Intelectual • Servicial • Carismático • Extrovertido • Activo

Propuesta No. 1

En esta propuesta se representa el concepto creativo *Caja Cultural Animada*, se realizaron mejoras anatómicas notables, la figura retórica de la hipérbole resaltó anatómicamente las facciones de su rostro y con ello, su personalidad y cualidades, se engrosaron sus cejas, se agregaron detalles como más líneas diagonales en la parte de color negro y blanco de la claqueta, que inicialmente eran solo 3, también el color de esa parte se modificó ya que su color inicial era azul y blanco, sus dientes están rectos y el interior de su boca es de color negro, se modificó el grosor de sus extremidades y se le agregaron detalles en los codos y rodillas para eliminar la rigidez de esas partes de la propuesta inicial, aunque sus piernas pareciera que salen de la nada, se cambiaron sus zapatos de meter por tenis deportivos, lo cual es más funcional para dar un aspecto infantil/juvenil, se modificó anatómicamente el tamaño y aspecto de sus manos en cuanto a los dedos, para que tuviese mejor movimiento.

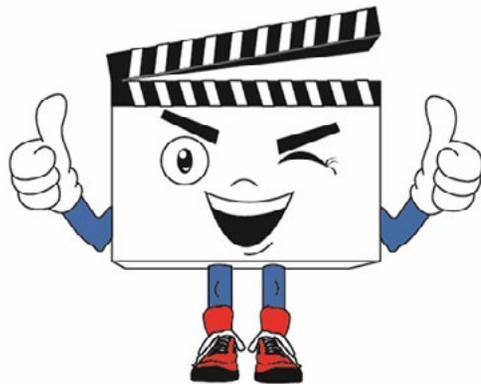


Figura 61
Propuesta No. 1 para el rediseño del personaje Claquetín
Fuente propia

Propuesta No. 2

En esta propuesta se representa el concepto creativo *Caja Cultural Animada*, se realizaron mejoras anatómicas leves, el cambio más notable son los vértices redondeados de la claqueta, pero es muy fiel a la propuesta original, en cuanto a sus extremidades, carece de detalle en los codos y rodillas, lo cual da un aspecto de que son de un material flexible y elástico, a diferencia de la propuesta No. 1, el personaje tiene pantalón lo cual simboliza seguridad, mejoraron las facciones de su rostro, pero con menos detalle en comparación de la otra propuesta, sus dientes son estilo sierra, el interior de su boca es rojo y se nota su lengua, sus ojos son únicamente una circunferencia sin brillos y sin esclerótica (la parte blanca del ojo), sus cejas al igual que la propuesta inicial son prácticamente líneas curvas con diferencias en las terminaciones que son más finas, se agregaron detalles como más líneas diagonales en la parte de color negro y blanco de la claqueta, que inicialmente eran solo 3, también el color de esa parte se modificó ya que su color inicial era azul y blanco.

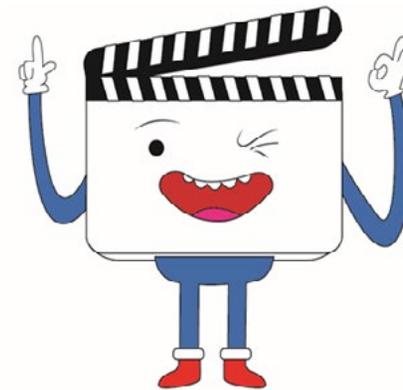


Figura 62
Propuesta No. 2 para el rediseño del personaje Claquetín
Fuente propia

Personaje No. 2

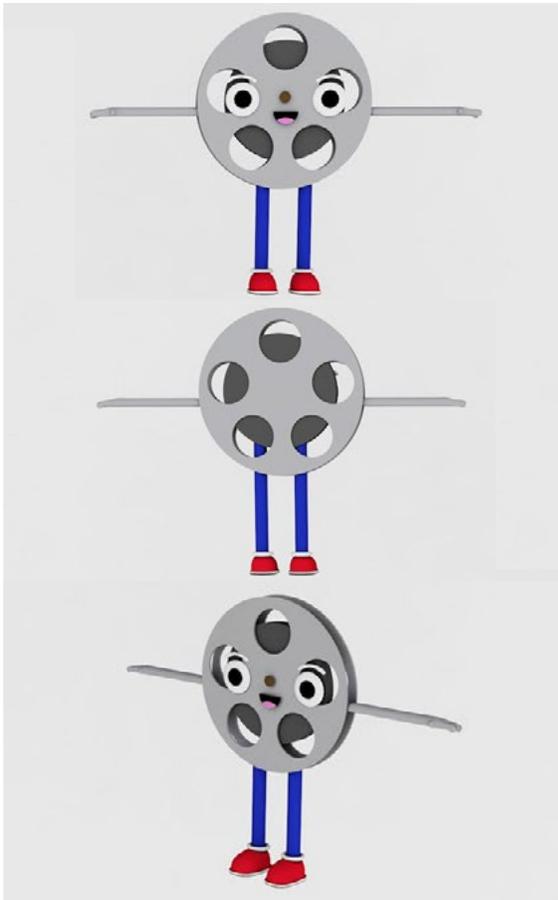


Figura 63
Varias vistas en un render 3D con la idea inicial del personaje Filmo
Fuente: Imagen proporcionada por la Cinemateca "Enrique Torres"

Este es el aspecto actual de Filmo, el personaje inicialmente se trabajó en 3D, como no cuenta con un perfil de personaje propio, el estudiante se encargará de crear dicho perfil, sumando las premisas de diseño antes establecidas, el personaje pasará por una serie de cambios que se detallarán a continuación.



Figura 64
Bocetaje a mano para el rediseño del personaje Filmo, ahora llamado Filmina,
Basado en la propuesta No. 1 establecida en las premisas de diseño
Fuente propia

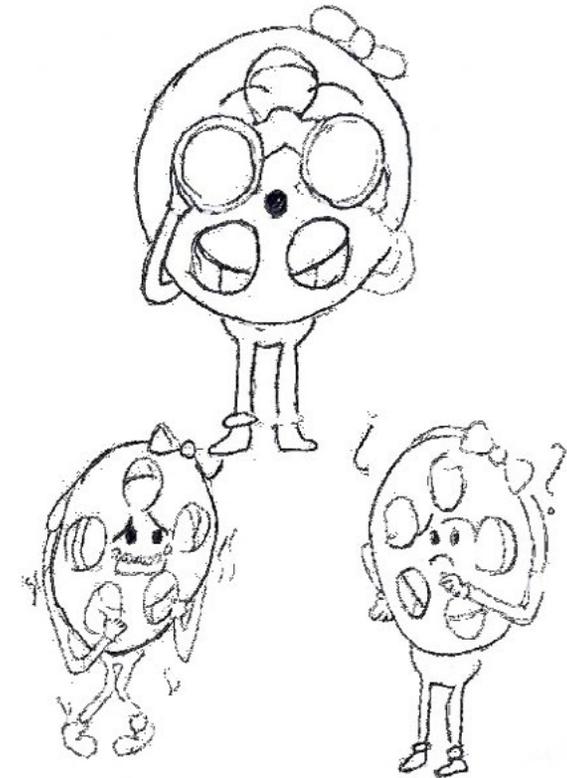


Figura 65
Bocetaje a mano para el rediseño del personaje Filmo, ahora llamado Filmina
Basado en la propuesta No. 2 establecida en las premisas de diseño
Fuente propia

Se realizaron bocetos a mano, para agregar detalles y rediseñar el personaje que se tomó de base, para luego abordar el diseño de forma digital y tener una primera visualización del mismo.

Propuesta No. 1



Figura 66
Digitalización de la propuesta No. 1 para el rediseño del personaje Filmo, ahora llamado Filmina
Fuente propia

Propuesta No. 2



Figura 67
Digitalización de la propuesta No. 2 para el rediseño del personaje Filmo, ahora llamado Filmina
Fuente propia

Filmina		
Perfil Morfológico	Perfil Demográfico	Perfil Psicográfico
Forma y caracterización	Datos personales, qué hace y dónde	Comportamiento y personalidad
<ul style="list-style-type: none"> El carrete de cinta fílmica es la base de metal o plástico donde se enrolla el material que contiene las películas, llamado celuloide. Pesa 3lb. Tamaño proporcional al de un carrete de cinta fílmica real Físicamente niña 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajadora nueva en la cinemateca, solo trabaja los fines de semana Su deber es informar acerca de cosas prácticas relevantes del cine y la cinemateca. 8 Años Le gusta ver televisión Le gustan los paseos Amiga de Claquetín 	<ul style="list-style-type: none"> Extrovertida Aventurera Exploradora Amigable Le suceden cosas graciosas Sarcástica Inquieta Curiosa Miedosa

Se realizaron modificaciones generales al personaje, para complementar el perfil de Claquetín, su personalidad es lo contrario y se cambió el sexo del personaje a niña, para incluir y/o tomar en cuenta a niños y niñas en general y que cada uno se identifique con uno u otro personaje.

Propuesta 1

En esta propuesta se representa el concepto creativo *Caja Cultural Animada*, se realizaron mejoras anatómicas notables, la figura retórica de la hipérbole resaltó anatómicamente las facciones de su rostro y con ello, su personalidad y cualidades, pero por el contorno del cilindro interior donde se enrolla la película provoca ruido al momento en el que hace ciertas expresiones, se engrosaron sus cejas, para identificarla como niña se agregó rubor a su rostro y como color predominante un fucsia en los tenis y la moña, también se modificó el color y grosor de sus extremidades (a diferencia de Claquetín, las extremidades de Filmina son de color celeste) y se le agregaron detalles en los codos y rodillas para eliminar la rigidez de esas partes de la propuesta inicial, se cambiaron sus zapatos de meter por tenis deportivos, se modificó anatómicamente el tamaño y aspecto de sus manos en cuanto a los dedos, para que tuviese mejor movimiento.



Figura 68
Propuesta No. 1 para el rediseño de personaje Filmina
Fuente propia

Propuesta 2

En esta propuesta se representa el concepto creativo *Caja Cultural Animada*, se realizaron mejoras anatómicas leves, es muy fiel a la propuesta original, en cuanto a sus extremidades, se modificó el color (a diferencia de Claquetín que tiene el color de sus extremidades azul, las de Filmina son de color celeste) carece de detalle en los codos y rodillas, lo cual da un aspecto de que sus extremidades son de un material flexible y elástico, a diferencia de la propuesta No. 1, el personaje tiene pantalón lo cual simboliza cierta seguridad, sus zapatos son parecidos a los de la propuesta inicial, solo que de color fucsia al igual que la moña, la moña es mucho más simple a comparación de la propuesta No. 1, mejoraron las facciones de su rostro, pero con menos detalle en comparación de la otra propuesta, sus dientes son estilo sierra, el interior de su boca es rojo, sus ojos son únicamente una circunferencia sin brillos y sin esclerótica (la parte blanca del ojo), sus cejas al igual que la propuesta inicial son prácticamente líneas curvas con diferencias en las terminaciones que son más finas.



Figura 69
Propuesta No. 2 para el rediseño del personaje Filmina
Fuente propia

Ilustraciones Secundarias

Las ilustraciones secundarias serán aquellas que complementen el contenido, acompañando a los personajes principales, por lo general sus apariciones tienen que ver con el sentido y la trama de los episodios, en el caso del material audiovisual a elaborar, que se relacionen con las temáticas de las que se habla en las 4 salas del Museo de la Cinemateca “Enrique Torres”.

Ilustración Secundaria No. 1 - Florencio Godoy

Propuesta No. 1

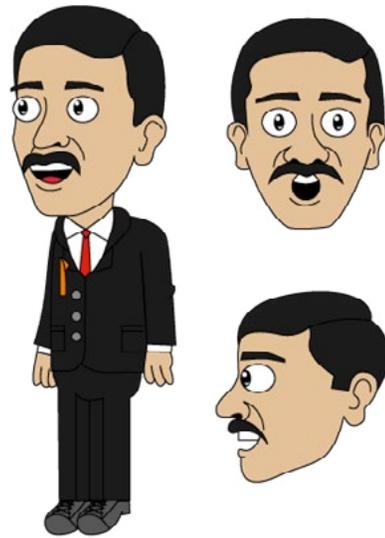


Figura 70
Propuesta No. 1 para el personaje secundario
Florencio Godoy
Fuente propia



Figura 71
Propuesta única para el primer proyector
artesanal guatemalteco
Fuente propia

Propuesta No. 2

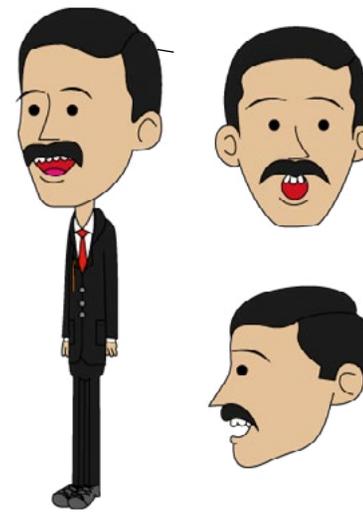


Figura 72
Propuesta No. 2 para el personaje secundario
Florencio Godoy
Fuente propia

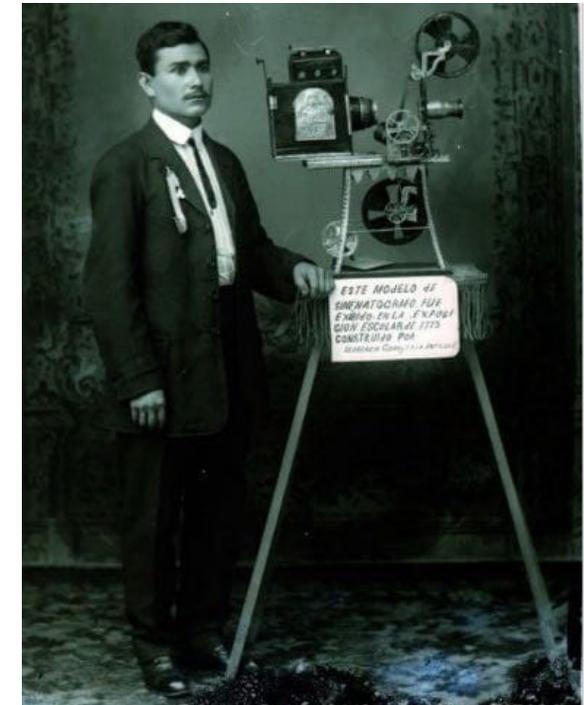


Figura 73
Fotografía de Florencio Godoy, tomada en el año 1913
Fuente: Proporcionada por la Cinemateca “Enrique Torres”

Estas ilustraciones están inspiradas en el creador del primer proyector artesanal de Guatemala, llamado Florencio Godoy, del cual se hace mención en la sala 1 o sala “Florencio Godoy” del Museo de la Cinemateca “Enrique Torres”, en esta sala se habla de la base del cine, que son las imágenes en movimiento y los inicios del cine en Guatemala; ilustración que hará su aparición en el episodio 1 del material audiovisual a elaborar, las propuestas de las ilustraciones, se realizaron Basado en las premisas de diseño antes definidas.

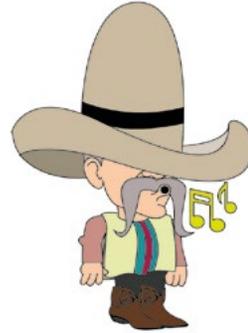
Ilustración Secundaria No. 2 - El Sombrerón



Figura 74
Fotograma de la película "El Sombrerón"
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=XkhJU1ouqK4&list=PLgi-p4O8hEyf7eLhDr8pavOIJY1NaWXg8w&index=4>

Estas ilustraciones están inspiradas en el Sombrerón, quien fue el intérprete principal de la primera película sonora con elenco 100% nacional del mismo nombre, del cual se hace mención en la sala 2 del Museo de la Cinemateca "Enrique Torres", en esta sala se habla de los avances tecnológicos del cine, entre ellos, la implementación del sonido en las películas; una de las dos propuestas hará su aparición en el episodio 2 del material audiovisual a elaborar, las propuestas de las ilustraciones, se realizaron Basado en las premisas de diseño antes definidas, se ha tomado inspiración en cuanto anatomía más no sobre los colores, ya que Florencio Godoy ya cuenta con un traje negro, además como serán animaciones para niños la idea es llamar su atención y por lo mismo se optó por colores más vivos y vibrantes para su vestuario.

Propuesta No. 1



Propuesta No. 2

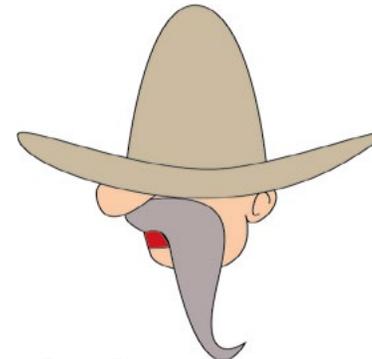
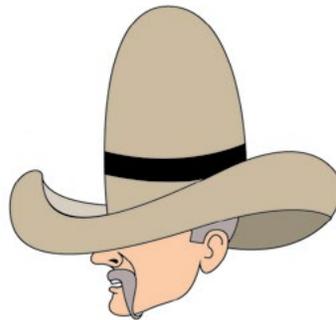
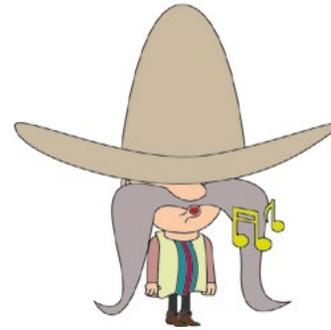


Figura 75
Propuesta No. 1 para el personaje secundario el Sombrerón
Fuente propia

Figura 76
Propuesta No. 2 para el personaje secundario el Sombrerón
Fuente propia



Figura 77
Propuesta única para la guitarra del Sombrerón
Fuente propia

Ilustración Secundaria No. 3 - Enrique Torres

Propuesta No. 1

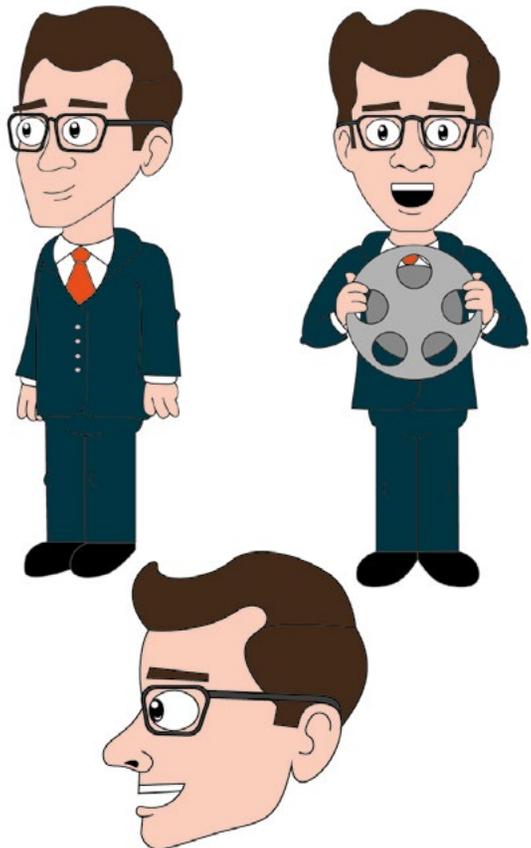


Figura 78
Propuesta No. 1 para el personaje secundario Enrique Torres
Fuente propia

Propuesta No. 2

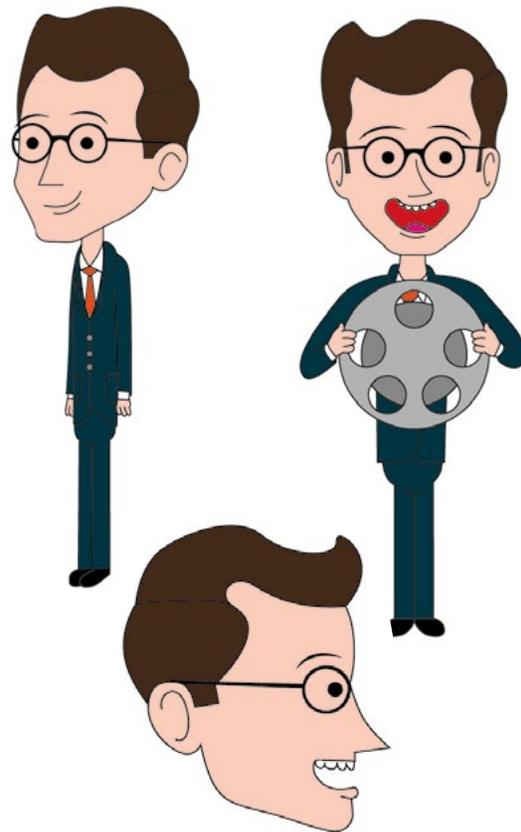


Figura 79
Propuesta No. 2 para el personaje secundario Enrique Torres
Fuente propia



Figura 80
Fotografía de Enrique Torres, año desconocido
Fuente: Proporcionada por la Cinemateca "Enrique Torres"

Estas ilustraciones están inspiradas en Enrique Torres, fundador de la Cinemateca que lleva su nombre, del cual ahora, se hará mención en la sala 3 del Museo de la Cinemateca "Enrique Torres", en esta sala se habla de las labores que realiza la Cinemateca, tales como conservar, reparar películas en formato carrete, entre otras; una de las dos propuestas hará su aparición en el episodio 2 del material audiovisual a elaborar, las propuestas de las ilustraciones, se realizaron Basado en las premisas de diseño antes definidas.

Ilustración Secundaria No. 4 - Proyector Análogo

Propuesta única

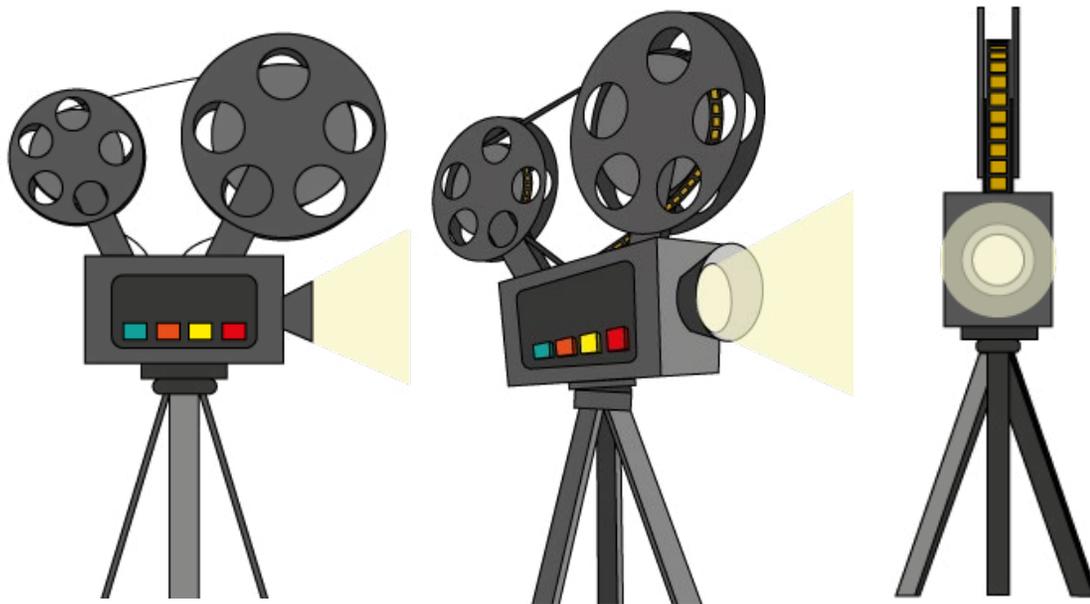


Figura 81
Propuesta única para el Proyector análogo, objeto secundario
Fuente propia

Estas ilustraciones están inspiradas en el proyector análogo que está situado en la sala 4, última sala del recorrido del Museo de la Cinemateca “Enrique Torres”, se trabajó una única propuesta puesto que es solo un objeto inanimado, además se modificó su estructura ya que la forma del proyector original es un tanto inusual y en base al criterio del estudiante se trabajó en una forma más universal del mismo para identificarlo mejor; en esta sala, como parte del recorrido, se proyecta una película en carrete desde el proyector antes mencionado y se habla de las posibilidades que brinda el cine como expresión y como medio para conocer acerca del pasado y otros lugares y con ello, conocer de cultura; la propuesta hará su aparición en todo el material audiovisual a elaborar, pero en el episodio 4 es donde se hablará a detalle del mismo.



Figura 82
Fotografía del proyector de la sala 4 del Museo de la Cinemateca “Enrique Torres”
Fuente propia

Escenarios

Es todo aquel espacio destinado a la representación de las diversas artes escénicas y el lugar en el que se desarrolla una acción o suceso, en este caso, los espacios donde se desarrollara la historia en las animaciones a elaborar, se mostrarán algunos de los escenarios más importantes que tendrán su aparición en distintos momentos de las animaciones.



Figura 83
Propuesta única para la Antigua Guatemala
Fuente propia



Figura 84
Propuesta única para la Finca la Pradera
Fuente propia



Figura 85
Propuesta única para el Cineclub Valenti
Fuente propia



Figura 86
Propuesta única para el Museo de la Cinemateca "Enrique Torres"
Fuente propia

Cortina de Presentación

Se trata de un pequeño segmento de duración variable, que permite identificar el inicio de un programa, el cambio de una sección a otra, en televisión sirve para la salida y entrada de comerciales o el cierre, en el caso de las animaciones a realizar, identifica el nombre de la serie de animaciones a realizar, formará parte del opening; en ella se aplicará la paleta de colores, tipografía y personajes de las premisas de diseño, para visualizar cómo trabajan en conjunto, haciendo distintas combinaciones entre ellas y con ello lograr un conjunto de códigos funcional.

Cortina con Premisas Originales de Cada Propuesta

Propuesta 1	Propuesta 2
<p>Esta propuesta hace uso de los códigos establecidos en la propuesta No. 1 de las premisas de diseño, tal cual fueron establecidos, con el tipo de personaje, con la paleta de colores que hace uso de contraste cualitativo, contraste que depende de la aplicación de colores vibrantes (recuadro con el nombre de la caricatura) y colores opacos (fondo), en conjunto de una tipografía estilística aplicada en el nombre de la caricatura.</p>	<p>Esta propuesta hace uso de los códigos establecidos en la propuesta No. 2 de las premisas de diseño, tal cual fueron establecidos, con el tipo de personaje, con la paleta de colores que hace uso de contraste cálido-frío, contraste que depende de la aplicación de colores dependiendo de la temperatura que reflejan, conjunto a una tipografía manuscrita aplicada en el nombre de la caricatura.</p>
	
<p>Figura 87 Propuesta No. 1 para la cortina No. 1 de la caricatura que llevará de nombre "Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo" Fuente propia</p>	<p>Figura 88 Propuesta No. 2 para la cortina No. 1 de la caricatura que llevará de nombre "Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo" Fuente propia</p>

Cortina con la Paleta de Color Intercambiada

Propuesta 1	Propuesta 2
<p>Esta propuesta, a diferencia de la anterior, tiene un cambio en la paleta cromática, ya que hace uso de los colores de las propuestas No. 2, la cual aplica contraste cálido-frío, este logra impactar y hace llamativos los elementos puestos en escena, además que el color se adecua mucho mejor al tipo de letra, haciéndolo más agradable a la vista.</p>	<p>Esta propuesta, a diferencia de la anterior, tiene un cambio en la paleta cromática, ya que hace uso de los colores de las propuestas No. 1, con contraste cualitativo, los colores son poco llamativos, no resaltan las cualidades del encuadre y de los elementos puestos en escena, además, que el tipo de letra provoca cierto ruido a la hora de leer por el tipo de trazo de la misma, es muy fino y se pierde con los demás elementos.</p>
	
<p>Figura 89 Propuesta No. 1 para la cortina No. 2 de la caricatura que llevará de nombre "Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo" Fuente propia</p>	<p>Figura 90 Propuesta No. 2 para la cortina No. 2 de la caricatura que llevará de nombre "Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo" Fuente propia</p>

Cortina con las Propuestas Tipográficas Intercambiadas

Propuesta 1

Esta propuesta, a diferencia de la anterior, tiene un cambio en la tipografía, ya que hace uso del tipo de letra de las premisas de diseño No. 2, la cual es una tipografía manuscrita, que con este estilo de personajes sucede lo mismo, el tipo de letra provoca cierto ruido a la hora de leer por el tipo de trazo de la misma, es muy fino y se pierde con los demás elementos y que además, no combina con el estilo de los personajes



Figura 91
Propuesta No. 1 para la cortina No. 3 de la caricatura que llevará de nombre "Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo"
Fuente propia

Propuesta 2

Esta propuesta, a diferencia de la anterior, tiene un cambio en la tipografía, ya que hace uso del tipo de letra de las premisas de diseño No. 1, la cual es una tipografía estilística, que el tipo de letra combina muy bien estéticamente con la paleta de color, pero que la misma, no combina con la propuesta de personaje, ya que se nota que hay mucho más detalle en todo, menos en los personajes, lo cual les quita protagonismo.



Figura 92
Propuesta No. 2 para la cortina No. 3 de la caricatura que llevará de nombre "Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo"
Fuente propia

Guion Literario

Es un escrito que contiene una historia pensada para ser narrada en imágenes y sonido, la historia se escribe de manera que se comprenda, pero sin dar indicaciones técnicas para la realización de la película y/o el trabajo de cámara, eso es parte del guion técnico, del cual se hablará más adelante. Para escribir un guion literario hay que seguir una serie de pasos fundamentales, ya que el guion es un tipo de lenguaje, que aunque no sea complicado, tiene sus reglas universales:

- Se escribe a una sola columna, con la tipografía *Courier New*⁹¹, a tamaño 12 por lo general, sin embargo para conservar la unidad gráfica en la tipografía de este informe, será escrito con la tipografía *Gotham* a tamaño 10.
- Siempre se habla en presente y en tercera persona⁹², en un guion las cosas no pueden suceder ni en pasado ni en futuro, sólo se habla o describe lo que se ve y siempre es en tiempo presente.

Además, en un guion se detallan las acciones y los diálogos de los personajes, acompañándolos con descripciones generales de los escenarios y acotaciones para los actores, los cuales son elementos de estructura y/o construcción de párrafos que se detallan a continuación.

Escena

Cada vez que hay un cambio de tiempo radical o un cambio de escenario,⁹³ es una escena nueva.

Encabezado de Escena/Secuencia

Se escribe en mayúscula, describe si es interior o exterior, el nombre del decorado, si es noche o día, también podría incluir si es atardecer o amanecer.

91 Raquel Márquez García, "Cómo hacer un guion", edición en PDF, pág. 6

92 Ídem.

93 Ídem.

Acción

La acción describe brevemente el decorado y las acciones que van teniendo lugar.

La primera vez que aparece un personaje, se escribe su nombre en mayúscula en esta parte, y se hace una breve descripción del mismo, de una forma estimada, en forma de prosa.

Diálogo

Se escribe con un poco más de sangría izquierda, para diferenciarlo de la acción. Primero se indica el nombre del personaje en mayúsculas, y debajo del mismo, las líneas de diálogo.

Cuando sea un diálogo de alguien que no se ve en pantalla, pero el personaje en pantalla sí lo escucha, se indica entre paréntesis (OFF), por ejemplo, cuando una persona habla desde otra habitación. Es decir, la persona que habla forma parte de la historia.

Sin embargo, si se trata de una voz en *off* de un narrador ajeno a la historia, indicaremos (V.O.), que viene del inglés *Voice Over*.

Acotaciones

Es una aclaración en un diálogo específico acerca del tono en el que se dice esa parte del mismo, se ponen debajo del nombre del personaje y antes de las líneas de diálogo o en una línea entre las líneas de diálogo, es una herramienta sólo para momentos concretos, no es para todos los diálogos, solo refuerza algunas partes para que se entienda mejor.

Transiciones

Se ponen a la derecha y al final de cada escena, o en mitad, si es necesario; es interesante hacer uso de ellas si se quiere indicar el final de una escena, incluso en mitad de una escena si hay una secuencia de planos, o una secuencia de montaje, se puede indicar si hay un FUNDIDO A NEGRO o CORTE A (en inglés sería *CUT TO*) por ejemplo; se escriben siempre en mayúscula y con dos puntos (:) al final de cada una.

INT. OFICINA DE APRENDERCINE.COM - DÍA [ENCABEZADO]

PACO escribe en el ordenador con mucho afán. Está preparando una plantilla para los lectores de Aprendercine.com. **[ACCIÓN]**

Una mosca empieza a revolotear alrededor, con un MOLESTO ZUMBIDO.

PACO **[PERSONAJE]**
¡Que me dejes! **[DIALOGO]**

El zumbido se interrumpe de pronto.

PACO
Así me gusta.

Paco continúa escribiendo, pero la mosca vuelve a la carga, intensificando el ZUMBIDO.

Paco se da la vuelta enérgicamente y da un manotazo a la mosca en pleno vuelo, que sale disparada en cámara lenta hasta chocar contra la pared y quedarse estampada.

PACO
(apenado) **[ACOTACION]**
Lo siento, mosquita muerta. Me has obligado a hacerlo.

CORTE A:
[TRANSICIÓN]

Antes de escribir la historia de lleno, en el guion se tomarán en cuenta 2 factores, los cuales son el *Story Line* y la *Sinopsis Argumental*, no se hablará de la *Sinopsis de Venta*, porque el producto audiovisual no es algo que se vaya a consumir en un canal de televisión, o en un lugar donde, para consumirlo, se pague, a diferencia de la sinopsis argumental, la sinopsis de venta no cuenta muchos detalles con tal de generar interés, curiosidad y así generar en el consumidor final querer consumir el producto para saber como termina la historia.

Story Line

Es un texto muy breve, en el que se resume el contenido de un guion en una frase no mayor a 5 líneas.

Sinopsis Argumental

Consiste en explicar en un máximo de 5 frases, la historia de un guion de película o proyecto audiovisual, con detalles respecto a personajes, historia y por supuesto, el final; se hará una sinopsis general de toda la caricatura y cada una de las 5 animaciones tendrá su propia sinopsis por aparte.

Se hará uso del recurso del guion literario en este proyecto para contemplar la longitud que tendrá la historia y todos los diálogos que habrán entre los personajes, toda la teoría antes mencionada se tomará en cuenta en el guion literario que está escrito a continuación.

Figura 93
Ejemplo de como se escribe y estructura un guion
Fuente: <https://aprendercine.com/guion-literario-formato-plantilla/>

Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo

Autor: César Isaí Corado Mayén

Dirección General: Walter Figueroa y César Isaí Corado Mayén
Dirección Técnica y de Arte: César Isaí Corado Mayén

Story Line

Una claqueta y un carrete de cinta filmica viajan en el tiempo a través de un proyector análogo, hacia momentos importantes del siglo XX donde se desarrolló el cine como séptimo arte en Guatemala, para reconocerlo y darle un valor histórico.

Sinopsis General

Filmina y Claquetín (Un carrete de cinta fílmica y una claqueta animada) son los nuevos trabajadores de la Cinemateca y como primer trabajo les encargan limpiar el Museo de la misma institución, donde encuentran el proyector análogo de la última sala del museo, el cual también es una máquina del tiempo, el mismo les sirve para viajar a lapsos importantes del siglo XX, época donde se desarrolló el cine como séptimo arte en Guatemala.

Filmina y Claquetín conocen personas que revolucionaron y establecieron el cine como industria a nivel nacional y entienden porqué los inventos de estas personas tienen un valor histórico y porque se conservan en el Museo de la Cinemateca “Enrique Torres”, entre ellos conocen a Florencio Godoy, quien inventó el primer proyector artesanal guatemalteco; al Sombrerón, quien fue intérprete de la primera película sonora con elenco 100% nacional y a Enrique Torres, quien es la mente maestra detrás de la creación de la cinemateca, la cual es la única unidad cinematográfica en Guatemala que conserva y promociona el valor del cine nacional; y por último, se habla del proyector, comparándolo con una máquina del tiempo, con la cual se puede viajar a cualquier parte a la hora de ver una película, resaltando esa magia que tiene el cine de permitirnos viajar a cualquier parte que se desee desde la comodidad de donde se encuentre cualquier persona con acceso a una pantalla.

La idea de conocer a estas personas y sus inventos es una analogía o comparación acerca de la misión que tienen los museos, conocer acerca del pasado de una población, de un país, etc. Mediante objetos simbólicos (películas, utilería, inventos, etc.). En este caso, conocer el pasado del cine, para estar más conscientes del porqué el arte y expresión en Guatemala actualmente es lo que es y darle un valor, valor que busca cambiar la perspectiva de los niños acerca del cine y su labor como trabajo.

Además de eso, Filmina y Claquetín rompen la cuarta pared entre sus aventuras, mostrando y enseñando los elementos básicos de una creación cinematográfica, los cuales son: el guion, imagen y sonido, para que, por último, los niños haciendo usos de dichos recursos, con ayuda de sus padres compartan sus creaciones en redes sociales.

Sinopsis de la Animación 1, Opening de Bienvenida

Opening de bienvenida de la caricatura llamada “Filmina, Claquetín y el Proyector del tiempo”, se transmitirá en la antesala del Museo de la Cinemateca “Enrique Torres” para recibir a los grupos de niños que forman parte de los colegios que visitan la institución.

Animación 1, Opening de Bienvenida

1. INT. MUSEO -DÍA

Se escucha el sonido de un CARRETE DE CINTA FÍLMICA CORRIENDO POR UN PROYECTOR, seguido de los logotipos de la USA, DIGEU y el logo conmemorativo de la Cinemateca “Enrique Torres”, cuando se asoman desde abajo de la pantalla nuestros personajes principales: FILMINA, un carrete de cinta fílmica que caracteriza a una niña de 8 años y CLAQUETÍN, una claqueta de cine que caracteriza a un niño de 10 años, caminan sobre una mesa desde los laterales hasta el centro, dejando en el centro al proyector y cada uno de ellos está a la izquierda y derecha del mismo, saludan hacia la cámara y después del saludo empieza a sonar la canción del Opening.

FILMINA}
(Animada)
¡Hola! Yo soy Filmina

CLAQUETÍN
Y yo Claquetín

FILMINA Y CLAQUETÍN
Y bienvenidos al Museo de la Cinemateca Enrique Torres

Claquetín dirige su mano hacia el proyector, consiguiendo lo hace Filmina

CLAQUETÍN
¿Están listos para viajar en el tiempo?

FILMINA
Oh sí, entonces acompáñanos

FUNDIDO A BLANCO:

2. CAYENDO EN LA PROYECCIÓN -DÍA

Filmina y Claquetín son absorbidos por la proyección que sale desde el lente del proyector, mientras sonríen, la proyección marca un conteo regresivo de 5 a 1

CORTE A:

3. INT. SALA DE CINE -DÍA

Luego de ser absorbidos por la proyección, Filmina y Claquetín están en la primera fila de una sala de cine viendo una película ficticia sin nombre, CÉSAR, una voz de 24 años que narra y canta, acompaña a Filmina y Claquetín durante momentos especiales de la caricatura; en este caso empieza a cantar.

CÉSAR (V.O.)
(Cantando)
Las películas son lo mejor

CORTE A:

En esta parte, la película muestra como fue hecha detrás de cámaras

CÉSAR (V.O.)
Conociendo su historia y elaboración

CORTE A:

Filmina y Claquetín comen palomitas

CÉSAR (V.O.)
Entre palomitas y diversión
Aprenderemos del cine hoy

SE PARTE LA PANTALLA A LA MITAD COMO UN PAPEL:

4. EXT. MARATÓN CINTA INFINITA -DÍA

Filmina y Claquetín corren infinitamente sobre una cinta fílmica, tienen un fondo de color opacos, que contrasta con el color de la cinta fílmica, al mismo tiempo, se ven como varios relojes de pared con distintas deformaciones, fechas y cintas fílmicas pasan entre ellos.

CÉSAR (V.O.)
Cuadro a cuadro podemos ver
La diversión que los museos pueden tener

CORTE A:

5. INT. MUSEO -DÍA

Filmina y Claquetín caminan entre varias obras del museo

CÉSAR (V.O.)
Viendo hacia atrás hoy puedo saber

CORTE A:

Porque estoy donde estoy y hacia dónde iré

CORTE A:

Filmina y Claquetín miran una pieza del museo del lado izquierdo, no se dan cuenta que del lado derecho está ENRIQUE TORRES, de 30 años aprox. Fundador de la Cinemateca “Enrique Torres”, y se topan con él, al darse cuenta que es él, le sonríen mientras él les muestra un carrete de cinta fílmica.

CÉSAR (V.O.)
La Cinemateca nos enseñará

CORTE A:

Lo que Enrique Torres nos quiso dejar

ACERCAMIENTO Y ALEJAMIENTO DE CARRETE:

6. PROYECTOR CON FONDO MULTICOLOR -DÍA

Se aprecia el proyector con una vista de perfil mientras corre unos carretes, está delante de un fondo que cambia de colores.

CÉSAR (V.O.)
Plasmado en celuloideos y carretes

CORTE A:

7. INT. SALA -DÍA

Filmina está sentada sobre un sillón y solo la vemos de espalda, está frente a una smart TV y presiona el botón play en un control remoto, para que empiece a correr la película que tiene en pantalla, tiene que ver con Sumpango y sus barriletes como tradición de Guatemala.

CÉSAR (V.O.)
Viajamos en el tiempo dándole play

CORTE A:

8. INT. MUSEO -DÍA

Filmina y Claquetín corren hacia delante mientras pasan entre las piezas del museo, dejan de correr y saltan

CÉSAR (V.O.)
Y así de nuevo termino aquí
Dentro del museo, animado y feliz. (Cont.)

FUNDIDO A:

9. CORTINA - DÍA

Del centro de la cortina hecha de unos rayos de luz radiante, sale el nombre de la caricatura, dicha por HILDER, la voz de 25 años que dice los títulos y solo aparece en esta parte de la caricatura

CÉSAR (V.O.)
Guuuuuuuuuuuuuu yeah! (Cont.)

HILDER (V.O.)
Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo

FUNDIDO A NEGRO:

FIN DEL OPENING

Sinopsis de la Animación 2, Episodio 1; Luces, Cámara y Florencio

Filmina y Claquetín entran al Museo de la Cinemateca por primera vez y descubren que hay un proyector, lo encienden y por error descubren que es una máquina del tiempo, tenía una cinta que los teletransporta al año 1913, a la Antigua Guatemala donde conocen a Florencio Godoy, personaje que crea el primer proyector manufacturado de forma artesanal en Guatemala, y que eso cambia toda la historia conocida de cómo se proyectaban películas en Guatemala en ese entonces, además de explicarle a los niños cómo funcionan la imagen en el cine, los 24 cuadros por segundo, para que haya un movimiento fluido, al final del episodio, Filmina y Claquetín invitan a los niños a dibujar un objeto o personaje moviéndose Basado en lo visto con anterioridad.

Animación 2, Episodio 1; Luces, Cámara y Florencio

1. CORTINILLA DE PRESENTACIÓN DEL EPISODIO -DÍA

CÉSAR (V.O.)
Hoy presentamos “Luces, Cámara y Florencio”

FUNDIDO A NEGRO:

FUNDIDO A NEGRO:

2. CRÉDITOS -DÍA

(CRÉDITOS)

FUNDIDO A NEGRO:

3. EXT. FRENTE AL PARANINFO UNIVERSITARIO -DÍA

Se ve el cielo y suena el cantar de los pájaros, suena una MELODÍA DE GUITARRA y se ve el frente del Paraninfo universitario, de los árboles en su entrada salen unos cuantos pájaros volando.

CORTE A:

4. INT. OFICINA DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” -DÍA

A la melodía de guitarra anterior se le suma un beat de trap que complementa el sonido, Filmina saluda a Claquetín y Claquetín le regresa el saludo.

FILMINA
Hola Claquetín,

CLAQUETÍN
Hola Filmina

CORTE A:

Filmina pregunta a Claquetín por WALTER, de 50 años, actual director de la Cinemateca “Enrique Torres”, quien es su jefe

FILMINA
¿Vos has visto a Walter?

CORTE A:

Claquetín mira sorprendido a Filmina

FILMINA
Llevo rato buscándolo y no sé dónde está...

CORTE A:

Claquetín le dice a Filmina a donde fue Walter

CLAQUETÍN
Vi que salió de la oficina, pero me encargó que como primer trabajo

CORTE A:

CLAQUETÍN
Tenemos que limpiar el museo

CORTE A:

Claquetín le muestra la llave del museo de la Cinemateca a Filmina

CLAQUETÍN
Acá tengo las llaves.

FILMINA
Oh bueno, vamos.

CORTE A:

5. INT. JARDÍN FRENTE A LA ENTRADA DEL MUSEO DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” -DÍA

Claquetín está delante de Filmina con la llave en la mano, juntos caminan hacia la entrada del Museo de la Cinemateca “Enrique Torres”

CORTE A:

Claquetín da vuelta a la llave

CORTE A:

Claquetín abre las puertas del museo

FILMINA Y CLAQUETÍN
(Sorprendidos)
Guau

CORTE A:

6. INT. ANTESALA DEL MUSEO DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” -DÍA

Claquetín Y Filmina entran a la antesala del museo, el museo como tal está en el sótano de este lugar, caminan y se detienen frente a las gradas que los llevarán hasta ahí.

CLAQUETÍN
Está un poco oscuro por acá

FILMINA
Cuantas cosas.

CORTE A:

Filmina ve con cierto temor el camino hacia donde van las gradas

FILMINA
Se ve algo tenebroso bajar por ahí vos

CORTE A:

Filmina mira a Claquetín

FILMINA
¿Y si nos encontramos con un fantasma?.

CLAQUETÍN
¿Me vas a decir que te da miedo bajar? No seas miedosa vos, es solo un sótano, además andate acostumbando, que lo verás todos los días mientras trabajemos acá.

Filmina y Claquetín bajan las gradas juntos

CORTE A:

7. INT. SALA #1 DEL MUSEO DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” -DÍA

Filmina y Claquetín ven con cierto interés una foto que está colgada en la pared, de quienes ellos aún no conocen, es de FLORENCIO GODOY, de unos 43 años aprox., el inventor del primer proyector artesanal guatemalteco, cuando de repente, Filmina ve algo que llama su atención

FILMINA
Que curiosa esta foto de la primera sala
¡Mira, qué chilero!

CORTE A:

8. INT. SALA #4 DEL MUSEO DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” -DÍA

Aquello que llamó la atención de Filmina era el proyector, el cual logró ver desde la sala #1, esto porque las salas del museo siguen un circuito circular, donde la sala #1 tiene acceso a las salas #2 y #4, la sala #2 tiene acceso a las salas #1 y #3, la sala #3 a las salas #2 y #4 y por último, la sala #4 a las salas #3 y #1; los 2 se suben a una mesa que esta justo a la par del proyector para verlo más de cerca, además, en la mesa hay una copia de la primer película de Hombres de Negro (MIB).

FILMINA
(Sorprendida y emocionada)
¡Un proyector!
¿Qué tipo de película tendrá puesta?

CLAQUETÍN
Déjame ver

Claquetín lee la descripción que tiene el carrete, el cual está escrito en un papel y pegado en una de las caras del carrete

CLAQUETÍN
“Exposición escolar del primer proyector guatemalteco de Florencio Godoy, Antigua Guatemala, 1913”

CORTE A:

Claquetín intuye que esa película tiene que ver con la foto del hombre que vieron en la sala #1, y quiere encender el proyector para conocer más de él, si fuese película de él, pero Filmina no está de acuerdo y empiezan a discutir

CLAQUETÍN

Ha de ser la persona de la foto, se escucha interesante ¡Veamos esta!

FILMINA

¡No hombre! Que aburrido, si acá está la primera de Hombres de Negro

CLAQUETÍN

No, yo quiero ver esta

FILMINA

Y yo está

Filmina se molesta y se le tira encima a Claquetín

CORTE A:

CLAQUETÍN

Oye, quítame tus manos de encima

CORTE A:

De inmediato, empuja a Filmina hacia atrás

FILMINA

¡AHHH!

CORTE A:

Filmina, por accidente, del empujón, cambia un interruptor del proyector de modo proyección a modo máquina del tiempo sin darse cuenta

CORTE A:

Filmina está tirada sobre la mesa

FILMINA

¡Me dolió! No tienes porque ser tan grosero.

CORTE A:

A Claquetín parece no importarle, su expresión corporal da a entender que Filmina se lo tiene merecido

CLAQUETÍN

Es que vos te tiraste encima de mí, igual no podemos ver esa, porque está en VHS y esto sólo acepta formatos que estén en carrete

CORTE A:

Claquetín enciende el proyector

CORTE A:

Repentinamente empieza a temblar y a escucharse una VENTISCA, Claquetín pasa de tener una cara de orgulloso porque van a ver la película que él quiere, a tener una cara de preocupación.

FILMINA

¿Qué está pasando?

CLAQUETÍN

No lo sé...

CORTE A:

El temblor y la ventisca proviene de la proyección que sale del proyector, la cual tiene un conteo regresivo peculiar, en medio de ella hay unas manecillas de reloj y alrededor del conteo, los números que marca un reloj, escritos en números romanos

CORTE A:

La ventisca de la proyección empieza a absorber a los protagonistas hacia ella, Filmina le reclama a Claquetín

FILMINA

¡CLAQUETÍN, ¿QUÉ HICISTE?!

CLAQUETÍN

¡NO SÉ, SOLO LO ENCENDÍ!

CORTE A:

La proyección ha absorbido casi por completo a Filmina, solo se ve que, de la proyección sale uno de sus brazos, mientras que Claquetín está a punto de ser absorbido

CLAQUETÍN y FILMINA (CONT.)
¡AAAHHHH!

FUNDIDO A BLANCO:

9. INT. DE LA PROYECCIÓN, VIAJE EN EL TIEMPO AL PASADO -DÍA

Filmina y Claquetín mientras son absorbidos por la proyección, caen de espaldas hacia el centro de ella mientras se hacen de un tamaño diminuto, esto se representa con la proyección abarcando toda la pantalla.

FUNDIDO A BLANCO:

10. EXT. LA CALLE DEL ARCO DE SANTA CATALINA DE LA ANTIGUA GUATEMALA DE 1913 -DÍA

Suena un TIMBRE DE PUERTA, lo cual indica que está punto de abrirse la proyección, la cual es el portal mediador de los protagonistas para teletransportarse a otras épocas, esta se abre suspendida en el aire viendo hacia abajo, de fondo se puede ver la parte media inferior de varias personas caminando y el camino de piedra, Claquetín sale de la proyección y cae al suelo, seguido de Filmina, quien le cae encima

CLAQUETÍN
¡AYYY!
¡Auch! Eso estuvo doloroso

FILMINA
¡AGUAS CLAQUETÍN, AHÍ VOY, AGÁRRAME!

CLAQUETÍN
¡Auch!

CORTE A:

Filmina y Claquetín se levantan del suelo, Filmina le hace una pregunta a Claquetín

CLAQUETÍN
¡AHHH! Que cuentazo me metiste vos

FILMINA
¿Dónde estaremos?

Se ve la parte superior del Arco de Santa Catalina

CORTE A:

CLAQUETÍN
El arco de Santa Catalina

Se ve las personas a cuerpo completo caminando

CORTE A:

CLAQUETÍN
Personas con sombrero de copa

Se ve el Arco de Santa Catalina completo y las personas caminando también

CORTE A:

CLAQUETÍN
Estoy seguro que fuimos absorbidos por la proyección, estamos en 1913

Filmina y Claquetín están sorprendidos

CORTE A:

FILMINA
Tienes Razón, tal vez estamos acá porque es importante conocer a Florencio Godoy

CORTE A:

11. EXT. CAMINANDO POR LA ANTIGUA GUATEMALA DE 1913 -DÍA

Filmina va delante de Claquetín, los 2 caminan, buscando entre varias personas a Florencio Godoy

CLAQUETÍN
Sí, pero ¿dónde estará?... No puede estar muy lejos

CORTE A:

Filmina lo ve de lejos y señala la dirección de donde está, mientras que a Florencio un FOTÓGRAFO anónimo, de aprox. 30 años, le tomó una foto.

FILMINA
¡Mira, allá está!

CORTE A:

Claquetín se da cuenta que han llegado en el momento exacto de la foto que vieron en el Museo

CLAQUETÍN
Llegamos justo a tiempo

11. . INT. SALA #1 DEL MUSEO DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” -DÍA (FLASHBACK)

Claquetín recuerda cómo hace un rato estaban viendo la foto en el museo

CLAQUETÍN
Es el momento de la foto (CONT.)

CORTE A:

Se ve más de cerca la foto de Florencio

CLAQUETÍN
Del Museo

CORTE A:

12. EXT. CAMINANDO POR LA ANTIGUA GUATEMALA DE 1913 -DÍA

El flashback termina, vemos a Claquetín con el rostro de sorpresa que tenía antes del flashback

CLAQUETÍN
¡Guo!

13. EXT. CASA MORADA DE LA ANTIGUA GUATEMALA DE 1913 -DÍA

El Fotógrafo le indica a Florencio que está a punto de tomar una foto, Florencio se prepara, luego de la foto, el fotógrafo se va, posteriormente Filmina y Claquetín se acercan a Florencio, lo saludan y se presentan.

FOTÓGRAFO
Diga queso
FLORENCIO GODOY
¡Queso!

FILMINA
Hola Florencio Godoy, yo soy Filmina

CLAQUETÍN
Y yo Claquetín

Filmina le pregunta por el proyector que está al lado suyo

CORTE A:

FILMINA
Y quisieramos saber ¿de qué depende su invento?

Florencio le responde y le explica a detalle

CORTE A:

FLORENCIO GODOY
Qué tal patojos, pues este proyector, su novedad es que no es ningún proyector del extranjero, fue creado 100% por mí

Se ve más de cerca el proyector artesanal

CORTE A:

Lo cual lo vuelve el primer proyector guatemalteco creado artesanalmente.

Filmina y Claquetín están sorprendidos

CORTE A:

FILMINA Y CLAQUETÍN
¡Guau! ¡Qué chilero!

CORTE A:

FLORENCIO GODOY
Sí, si lo usamos verán que no tiene nada que envidiarle a un proyector de otro país, ya que reproduce 24 cuadros por segundo y saca una proyección muy nítida

CORTE A:

Filmina no tiene muy claro que son 24 cuadros por segundo, así que Claquetín, que sabe de teoría del cine, le pregunta para que pueda despejar su duda, Claquetín le responde.

FILMINA
¿24 cuadros por segundo? ¿Qué es eso? Por casualidad ¿Vos sabes a que se refiere, Claquetín?

CORTE A:

CLAQUETÍN

Sí, déjame explicarte, un cuadro, también llamado fotograma y en inglés frame es un término de cine que describe la unidad más pequeña de tiempo, lo cual viene a ser una imagen, pero para una película se necesitan muchas imágenes para dar esa sensación de movimiento, cuando hablamos de un grupo de imágenes que se ven de manera consecutiva es cuando se les llama cuadros, o fotogramas, o frames, un segundo de película equivale a 24 cuadros consecutivos para que quien vea la película, vea que algo o alguien se mueve de manera fluida.

FILMINA

¡Qué chilero Claquetín! Con ayuda del compañero guía repasaremos lo visto en pantalla para que nuestros amigos visitantes lo entiendan mejor

FILMINA

¿Que chilero, va mucha?

CORTE A:

FILMINA

Ahora, para ver cómo funciona tu proyector Florencio, ¿Qué película vamos a ver?

CORTE A:

FLORENCIO GODOY

Tengo Viaje a la Luna, de George Méliès, de 1902

CORTE A:

FILMINA

Esa es buenísima, que buen gusto tienes para las películas

CORTE A:

CLAQUETÍN

Odio ser aguafiestas Filmina, pero ya tenemos que irnos

CORTE A:

FILMINA

(Molesta)

¡Nunca me dejas ver las películas que yo quiero!

CORTE A:

FLORENCIO GODOY

¿Se van tan pronto? Pero se acaban de llegar... Además ya encendí el proyector

CLAQUETÍN
(Nervioso)
Emmm... Si, es que... (CONT.)

CORTE A:

CORTE A:

Claquetín inventa una excusa, toma del brazo a Filmina, se despide de Florencio y se van corriendo

CLAQUETÍN
Vamos a ir al... Al baño

CORTE A:

CLAQUETÍN
Sí, eso es, queremos ir al baño, pero fue un gusto conocerte Florencio, espero verte después ¡Adiós!

FLORENCIO GODOY
Oigan, esperen, pero sí el parque queda del otro lado y es el único lugar con baño

CORTE A:

FLORENCIO GODOY
A Menos que, quieran hacer pis ¿En la calle? PATOJOS COCHINOS

CORTE A:

14. EXT. CAMINANDO POR LA ANTIGUA GUATEMALA DE 1913 -DÍA

A Claquetín le preocupa que Walter los esté buscando y que ellos no están haciendo el trabajo que les encargo, así que quiere regresar lo más rápido posible al presente, y salen corriendo en busca de la proyección, llevando a Filmina a la fuerza

FILMINA
¿Cuál es tu prisa, vos? Íbamos a ver una película buenísima...

CORTE A:

CLAQUETÍN
Sí, pero es nuestro primer día de trabajo y no quiero que quedemos mal ¿Qué pasaría si Walter no nos encuentra?

FILMINA

Tan exagerado que sos, mano

CORTE A:

CLAQUETÍN

¡Allá está la proyección!

CORTE A:

15. EXT. LA CALLE DEL ARCO DE SANTA CATALINA DE LA ANTIGUA GUATEMALA DE 1913 -DÍA

FILMINA

¡NO! Yo quiero quedarme un rato más

CORTE A:

FILMINA

¡NOOOOO!

FUNDIDO A BLANCO:

16. INT. DE LA PROYECCIÓN, VIAJE EN EL TIEMPO AL PRESENTE -DÍA

Filmina y Claquetín son absorbidos por la proyección pero de forma inversa, ahora en lugar de caer, suben y pasan de ser extremadamente chiquitos a abarcar gran proporción, esto se representa con la proyección abarcando toda la pantalla.

FILMINA Y CLAQUETÍN

¡GUOOOOOOO! (CONT.)

FUNDIDO A BLANCO:

17. INT. SALA #3 DEL MUSEO DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” -DÍA

Suena el TIMBRE, de nuevo la proyección se abre suspendida en el aire, viendo hacia abajo, los protagonistas caen y hacen un gran ruido, Walter, casualmente estaba en una de las salas de a la par, los ve en el suelo y los regaña

CORTE A:

WALTER

Acá están mis nuevos amigos, los estaba buscando por todos lados mucha, los mande a hacer limpieza pero olvidaron la escoba y el limpia polvo.

CORTE A:

Filmina y Claquetín se levantan, Filmina se soba la frente

CLAQUETÍN

Hola Walter, pensé que ibas a tardar, por casualidad ¿Cuánto tiempo llevas buscándonos?

CORTE A:

WALTER

Pues fue rapidito, si mucho me hice 5 minutos de volada, vamos por sus cosas

CORTE A:

FILMINA

Sí Walter, ahora vamos

CLAQUETÍN

Anda vos, ahorita los alcanzo

FILMINA

Va, está bueno

Claquetín rompe la cuarta pared y habla a la cámara

CLAQUETÍN

Fiu, de la que nos salvamos amigos, antes de ir a limpiar, mi compañero les dará una libreta como esta que tengo en la mano, para que dibujen un personaje que se esté moviendo, saltando, abriendo la boca, puede ser y hacer lo que ustedes quieran, recuerden que tienen que dibujar 24 imágenes y así vivir la magia del cine por ustedes mismos, después de dibujar, hagan las páginas de esta forma y verán como su personaje se mueve, guarden sus dibujos porque al final del recorrido nos servirán de muchísimo.

WALTER

Claquetín, ¿Dónde estás mano?

CLAQUETÍN

Ya voy Walter, nos veremos en un rato entonces ¡Hasta luego!

CERRADURA A NEGRO:

FIN DE ANIMACIÓN 2, EPISODIO 1; LUCES, CÁMARA Y FLORENCIO

Sinopsis de la Animación 3, Episodio 2, la Canción del Sombrerón

Filmina y Claquetín limpian el Museo de la Cinemateca, en eso ven que el Museo tiene una vitrina llena de maquillajes viejos de la película del Sombrerón, personaje que protagonizó la primer película sonora con elenco 100% nacional, debajo de la vitrina, encuentran el carrito de la película y la colocan en el proyector para viajar a aquella época donde conocen dicho personaje, en este episodio explican los inicios del sonido en el cine mundial y cine nacional y dan indicaciones a los visitantes para darle voz y sonidos a los dibujos realizados en el capítulo anterior.

Animación 3, Episodio 2, la Canción del Sombrerón

1. CORTINILLA DE PRESENTACIÓN DEL EPISODIO -NOCHE

CÉSAR
La canción del Sombrerón

FUNDIDO A NEGRO:

2. CRÉDITOS -DÍA

(CRÉDITOS)

FUNDIDO A NEGRO:

3. INT. SALA #3 DEL MUSEO DE LA CINEMATECA "ENRIQUE TORRES" -DÍA

Filmina y Claquetín acaban de terminar de limpiar y ordenar el museo, Claquetín le comenta a filmina de una vitrina de maquillajes en la sala #2

FILMINA
La verdad que estoy cansada de limpiar todo, pero lo bueno es que ya terminamos

CLAQUETÍN
Sí, se mira muy bien

CORTE A:

CLAQUETÍN
Aunque me pareció curioso que en la sala #2 hay una vitrina llena de maquillajes

CORTE A:

FILMINA

¿Maquillajes dices? Que bueno, ya se me estaba acabando mi rubor, vamos por el maquillaje

CORTE A:

4. INT. SALA #2 DEL MUSEO DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” -DÍA

Filmina ve la vitrina de maquillajes pero se lleva una sorpresa.

FILMINA

Oye... Pero este maquillaje se ve muy viejo, me mentiste...

CORTE A:

CLAQUETÍN

Ja ja ja qué bromista sos, nunca te dije que podrías usarlo

CORTE A:

CLAQUETÍN

¿Cómo crees que en un Museo habrá maquillaje para vos?

CORTE A:

FILMINA

Pues no lo sé, pero ahora que leo la cédula, dice que es “Maquillaje de utilería que se utilizó para la película de “El Sombrerón””, yo ya he visto esa película y es en blanco y negro, solo porque quiero ver como le sienta el maquillaje al Sombrerón, me llama atención ir, métela en el proyector

CORTE A:

CLAQUETÍN

Buena idea, acá debajo está la película

CORTE A:

FILMINA

¡Allá vamos entonces!

CORTE A:

5. INT. SALA #4 DEL MUSEO DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” -DÍA

Filmina y Claquetín están sobre la mesa a la par del proyector, intentando entender cómo fue que viajaron en el tiempo hace unas horas, ya que aquel suceso les pareció algo extraño, además de grandioso, ahora quieren viajar a la época de la película del Sombrerón.

CLAQUETÍN

Pero no entiendo como lo hicimos la última vez...

FILMINA

Algo tiene que tener el proyector

CORTE A:

Claquetín encuentra el interruptor que vuelve el proyector de una máquina del tiempo.

CLAQUETÍN

Oh mira, creo que es este interruptor, al parecer tiene 2 funciones, una es para usar el proyector normal y la otra para usar el proyector como máquina del tiempo

CORTE A:

FILMINA

Va, mete la película pues

CLAQUETÍN

Que impaciente

CORTE A:

Claquetín enciende el proyector

FUNDIDO A BLANCO:

6. INT. DE LA PROYECCIÓN, VIAJE EN EL TIEMPO AL PASADO -DÍA

Filmina y Claquetín mientras son absorbidos por la proyección, caen de espaldas hacia el centro de ella mientras se hacen de un tamaño diminuto, esto se representa con la proyección abarcando toda la pantalla.

FUNDIDO A BLANCO:

7. EXT. FINCA LA PRADERA, 1950 -NOCHE

Suena un TIMBRE DE PUERTA, lo cual indica que está punto de abrirse la proyección, la cual es el portal mediador de los protagonistas para teletransportarse a otras épocas, esta vez, se abre verticalmente, de perfil, de fondo se pueden apreciar montañas, campo, un rancho y unos caballos entre corrales, Claquetín sale de la proyección seguido de Filmina.

CLAQUETÍN

Al menos esta vez tuvimos un mejor aterrizaje, así si me gusta esto de viajar en el tiempo, pero ¿Dónde estaremos?

CORTE A:

8. EXT. CAMINANDO POR FINCA LA PRADERA, 1950 -NOCHE

Filmina, al ser la que más sabe de esta película, le cuenta a Claquetín datos relevantes del lugar, pero Filmina le tiene miedo a muchas cosas, incluida la oscuridad

FILMINA

Según sé, estamos en finca “La Pradera”, lo que en nuestra época viene a ser Pradera Zona 10, aunque se ve un poco tenebroso

CORTE A:

9. EXT. OESTE TENEBROSO DE FINCA LA PRADERA, 1950 -NOCHE

Ya han caminado un buen rato y Claquetín se da vuelta para ver a Filmina y preguntarle algo, pero su pregunta se ve interrumpida porque ve una sombra negra detrás de Filmina, empieza temblar, esa sombra es provocada por el SOMBRERÓN, de aprox. 55 años, canoso, con guitarra y un gran sombrero.

CLAQUETÍN

(Temblando)

Ehhh Filmina...

¿Quién es ese detrás de ti?...

CORTE A:

Filmina asustada, se voltea para ver quién está detrás, seguido de eso, grita.

FILMINA

(Asustada)

¡AHHHHHH!

CORTE A:

SOMBRERÓN

¿Por qué gritas Patoja linda?

CORTE A:

CLAQUETÍN

Pero... Si hace un momento te veías más grande

FILMINA

Para ser un fantasma no tiene el estilo de uno

CORTE A:

SOMBRERÓN

Escuche eso, y es que las entradas terroríficas me hacen ganar altura ¿Les gustan?

CORTE A:

FILMINA

Bueno, no es lo que esperábamos

CLAQUETÍN

¿Y por qué vistes de negro?

CORTE A:

SOMBRERÓN

Porque me hace ver más malvado y en muerte aún le dedicó canciones a mi amada.

CORTE A:

SOMBRERÓN

Escuchen esta

SOMBRERÓN

(Cantando)

Yo quisiera ser mishito

Para entrar por tu ventana

Y robarme a la niña

A la niña más galana

Mish, mish, mish, mishito mio

Caza ratones por los rincones

Mish, mish, mish, mishito mio

Caza ratones por los rincones

CORTE A:

SOMBRERÓN

Hoy mis canciones, la gente las escuchará más que nunca, porque esta es la primer película sonora con elenco 100% nacional

FILMINA

Cierto, y eso es porque el cine en sus inicios no contaba con sonido, las películas de la era del “cine mudo” eran acompañadas con música de una orquesta en vivo, el sonido es algo que se logra integrar al cine con el tiempo, y en Guatemala, la industria del cine logra hacerlo con esta película, El Sombrerón, en 1950.

CLAQUETÍN:

Eso suena muy interesante Filmina, con ayuda del compañero guía repasaremos lo visto en pantalla para que nuestros amigos visitantes lo entiendan mejor

CLAQUETÍN

¡Qué chilero, va mucha!

CORTE A:

SOMBRERÓN

Sí, esta patoja tiene razón, por eso todos los que trabajamos en esta película tenemos muchas esperanzas de que será un éxito

CORTE A:

Filmina le da ánimos al Sombrerón y le pide que vuelva a interpretar el canto el mishito

FILMINA

Ten seguridad de que así será... A la, volvé a cantar la canción que tocaste hace un rato

CORTE A:

El Sombrerón accede, cuando empieza a tocar, de la inspiración, empieza a cantar viendo para el lado contrario de donde están los protagonistas, dándoles la espalda

SOMBRERÓN

Con que te gustó la canción, está bien, la volveré a interpretar

CORTE A:

SOMBRERÓN

(Cantando)

Yo quisiera ser mishito

Para entrar por tu ventana

Y robarme a la niña
A la niña más galana

CORTE A:

Pero todo era parte de un plan para escapar del Sombrerón porque Filmina le tiene miedo y piensa que está loco, mientras sigue cantando Filmina le susurra a Claquetín del porque quiere regresar, cuando el Sombrerón termina la canción, se voltea y ve que ellos ya no estan.

SOMBRERÓN
Mish, mish, mish, mishito mio
Caza ratones por los rincones
Mish, mish, mish, mishito mio
Caza ratones por los rincones (CONT.)

FILMINA
(Susurrando)

Mientras vos y yo regresemos al Museo, yo solo quería ver cómo le quedó el maquillaje y pues esta bien, entiendo que era maquillaje especial pensado para películas a blanco y negro porque los colores resaltan pero no me gusta para mí, vámonos.

CORTE A:

SOMBRERÓN
Que buena canción verdad patoj...
¿A dónde se fueron?

CORTE A:

10. EXT. CORRIENDO POR FINCA LA PRADERA, 1950 -NOCHE

Mientras huyen de vuelta a la proyección, Claquetín dice un comentario sobre el lugar, al parecer le gusta

CLAQUETÍN
Tendré una casa así en el campo algún día

CORTE A:

11. EXT. FINCA LA PRADERA, 1950 -NOCHE

Han llegado al lugar donde está la proyección y se ven agitados, Claquetín se despide

CLAQUETÍN
Adiós al pasado

11. INT. DE LA PROYECCIÓN, VIAJE EN EL TIEMPO AL PRESENTE -DÍA

Filmina y Claquetín son absorbidos por la proyección pero de forma inversa, ahora en lugar de caer, suben y pasan de ser extremadamente chiquitos a abarcar gran proporción, esto se representa con la proyección abarcando toda la pantalla.

12. INT. SALA #4 DEL MUSEO DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” -DÍA

Filmina y Claquetín salen corriendo de la proyección, aún fatigados de correr, de fondo se puede ver la puerta que da al Archivo, lugar que se tiene acceso únicamente desde la sala 4

CORTE A:

Filmina invita a los visitantes a realizar los sonidos de los dibujos que realizaron en el episodio anterior.

FILMINA

Me encantó la aventura de hoy, espero que a ustedes también les haya gustado, aprendimos que el sonido es muy importante, sin él no entenderíamos las películas de la misma manera, así que lo siguiente que tendrán que hacer, es interpretar la voz de su personaje, hacer que su personaje hable ¿cómo es que sonará? ¿Qué tipo de sonidos hará? Mientras Claquetín y yo iremos a ver si nuestros compañeros necesitan ayuda con algo, nos veremos muy pronto ¡Hasta luego!

CERRADURA A NEGRO:

FIN DE ANIMACIÓN 3, EPISODIO 2, LA CANCIÓN DEL SOMBRERÓN

Sinopsis de la Animación 4, Episodio 3, Enrique Torres Escribió esta Gran Historia

Filmina y Claquetín han viajado ya varias veces por el tiempo y ya no saben a donde ir, cuando a Claquetín se le ocurre que físicamente no saben quién es Enrique Torres ya que trabajan allí y no lo conocen, cuando encuentran una cinta con una grabación de Enrique Torres y viajan al año de 1970 para conocerlo, en este episodio se habla de la función de la cinemateca y como Enrique Torres hace uso del guion como elemento para hacer cine, al final se invita los visitantes a hacer el guion que complementa los dibujos y sonidos que trabajaron en los episodios anteriores.

Animación 4, Episodio 3, Enrique Torres Escribió esta Gran Historia

1. CORTINILLA DE PRESENTACIÓN DEL EPISODIO -DÍA

CÉSAR (V.O.)
Enrique Torres escribió esta gran historia

FUNDIDO A NEGRO:

FUNDIDO A NEGRO:

2. CRÉDITOS -DÍA

(CRÉDITOS)

FUNDIDO A NEGRO:

3. INT. SALA #3 DEL MUSEO DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” -TARDE

Empezamos viendo las piezas del Museo que están en la sala #3, luego suena el TIMBRE DE PUERTA, con la peculiaridad que ahora el portal se abrió de frente, de él sale Filmina y Claquetín, Claquetín sale de la proyección riendo, pero después tiene dudas.

CLAQUETÍN
Ja ja ja que divertido, nos hemos metido a tantas películas que ya no sé a dónde podríamos ir... Y es que todas tienen más de algo que es muy divertido e interesante

Quieren conocer más pero no saben a donde ir, cuando a Filmina se le ocurre algo

FILMINA
Yo tampoco sé a dónde podríamos tener nuestra siguiente aventura... Ahora que lo pienso, hemos visto todo, pero no sé quién es Enrique Torres, sí, la idea de una Cinemateca es suya pero no hay ningún registro o foto de quién fue él

CORTE A:

CLAQUETÍN
¿Y si vamos al archivo? Quizá encontremos alguna grabación que tenga que ver con él

CORTE A:

FILMINA
¡Buena idea!

CORTE A:

4. INT. SALA #4 DEL MUSEO DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” -TARDE

De la sala 3 caminan directo a la sala 4, la única que tiene acceso al archivo, la puerta del archivo está cerrada

CORTE A:

5. INT. ARCHIVO DEL MUSEO DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” -TARDE

Al abrir el archivo se quedan maravillados y encantados con lo que están viendo, el archivo es un cuarto inmenso lleno de estanterías con miles de carretes, de fondo se ven las estanterías y en la pared esta apoyada una escalera de madera

FILMINA Y CLAQUETÍN
¡WOW!

CORTE A:

CLAQUETÍN
Acá tenemos que encontrar más de algo

FILMINA
Mjm

6. CORTINILLA DE TEXTO “UN RATO MAS TARDE” -TARDE

CÉSAR (V.O.)
Un rato más tarde

CORTE A:

7. INT. ARCHIVO DEL MUSEO DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” -TARDE

Filmina apoyó la escalera en una estantería y ya sobre ella, busca algún carrete que tenga que ver con Enrique Torres, mientras que Claquetín busca en las estanterías de abajo.

FILMINA
¿Encontraste algo?

CLAQUETÍN
Solo un poco de pelusa, y más películas, pero nada de él

CORTE A:

8. CORTINILLA DE TEXTO “OTRO RATO MÁS TARDE” -TARDE

CÉSAR (V.O.)
Otro rato más tarde

CORTE A:

9. INT. ARCHIVO DEL MUSEO DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” -TARDE

Filmina duerme en el suelo, a la par de la escalera, en la estantería frente a esa, Claquetín encontró un carrete que tiene que ver con Enrique Torres, al encontrarlo, grito de la emoción y con eso, despertó a Filmina asustada.

CLAQUETÍN
¡Sí Filmina, por fin!

FILMINA
¿Qué? ¿Quién ¿Dónde? ¿Cuándo?

CLAQUETÍN
¡Por fin, encontré algo!

CORTE A:

CLAQUETÍN
Mira esto, “Implementación de la Cinemateca “Enrique Torres”, expuesta por Enrique Torres, abril de 1970”, un mes después de que la Cinemateca empezó sus funciones, puede que acá encontremos algo

CORTE A:

10. INT. SALA #4 DEL MUSEO DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” -TARDE

Filmina y Claquetín corren con el carrete hacia el proyector.

FILMINA
Pongámosla de inmediato en el proyector

CORTE A:

Filmina coloca el carrete en el proyector

CORTE A:

Se ve a Filmina y Claquetín, viendo hacia la proyección cuando de repente brincan

CLAQUETÍN
Ahí vamos de nuevo amigos

FUNDIDO A BLANCO:

11. INT. DE LA PROYECCIÓN, VIAJE EN EL TIEMPO AL PASADO -DÍA

Filmina y Claquetín mientras son absorbidos por la proyección, caen de espaldas hacia el centro de ella mientras se hacen de un tamaño diminuto, esto se representa con la proyección abarcando toda la pantalla.

FUNDIDO A BLANCO:

12. INT. CORREDOR PRINCIPAL DEL CINECLUB VALENTI -DÍA

Suena el TIMBRE DE CASA, y aparece la proyección de forma vertical, pero esta vez, aparece, de nuevo suspendido en el aire, lo cual provoca que Filmina se caiga, al desconocer cómo se posicionó la proyección y Claquetín al ver lo que le pasa a Filmina, brinca hacia afuera

FILMINA
¡Auch! ¿Habrá alguna forma de programar donde se abre el portal?

CLAQUETÍN
Ja ja ja, Tendremos que verlo una próxima ocasión

CORTE A:

Filmina y Claquetín camina hasta que se quedan de pie frente a la oficina de Enrique Torres

FILMINA
Mmm... Se ve bien diferente la oficina en esta época

CLAQUETÍN
Pues Claro, si Enrique apenas empezó con todo esto

CORTE A:

FILMINA
Hablando de él, creo que allí está

CORTE A:

12. INT. OFICINA DE ENRIQUE TORRES -DÍA

Enrique Torres se está auto grabando con una videocámara de la época, mientras habla de las funciones de la Cinemateca

ENRIQUE TORRES

Que tal, soy Enrique Torres, estoy documentando los inicios de este gran proyecto, esta es la oficina inicial de la Cinemateca "Enrique Torres", acá en el Cine Club Valenti, la Cinemateca tiene como misión difundir la cultura cinematográfica en Guatemala, tanto como quien gusta de las películas como quién quiere hacerlas y para darle un valor a la industria del cine, se tendrá un archivo lleno de filmes con cine histórico además de artículos e inventos que apoyaron el crecimiento del séptimo arte a nivel nacional.

CORTE A:

Enrique va hacia su videocámara

ENRIQUE TORRES

Fiuuu, bueno esa fue la última toma.

CORTE A:

Filmina y Claquetín entran a la oficina de Enrique Torres, se presentan y hablan de cómo están las cosas en su presente.

FILMINA

Guau, con que tu eres Enrique Torres

CORTE A:

ENRIQUE TORRES¿

Sí, soy yo, ¿Y quienes son ustedes?

FILMINA

Yo soy Filmina

CLAQUETÍN

Y yo Claquetín

CORTE A:

FILMINA

Y venimos del futuro, de 50 años en el futuro para ser exactos y trabajamos en la Cinemateca, en tu idea y nos daba curiosidad venir a conocerte en persona

CLAQUETÍN

Sí, te sorprendería ver cómo ha crecido considerablemente el archivo, y la oficina ya no es acá sino en el Paraninfo...

CORTE A:

ENRIQUE TORRES

¡Qué chilero! ¿De verdad 50 años? Yo tenía en mente que este proyecto duraría mucho, pero no tal cantidad de tiempo

CORTE A:

CLAQUETÍN

Es muy chilero, nosotros te consideramos como el escritor de esta gran historia, que hasta nuestra época, no ha tenido fin

CORTE A:

FILMINA

Lo que pensaste que sería como una única película, se ha convertido en una película con varias continuaciones, algo así como Rápido y Furioso pero mejor y más divertida.

CORTE A:

ENRIQUE TORRES

¿Rápido y Furioso? ¿Cuál es esa vos?

CORTE A:

CLAQUETÍN

Olvídalo, a lo que ella se refiere es que tu legado sigue vivo y que estamos orgullosos de formar parte de ello

CORTE A:

ENRIQUE TORRES

Muchas gracias patojos, no tengo palabras para esto.

CORTE A:

FILMINA

Vimos que estabas grabando un vídeo, documentando cual es el trabajo de la Cinemateca

ENRIQUE TORRES

Sí, eso es verdad

CORTE A:

FILMINA

Pero para hacerlo tuviste que hacer un guion, ¿correcto?

CORTE A:

ENRIQUE TORRES

Sip

CORTE A:

FILMINA

Claquetín, será que podrías explicarle a nuestros amigos visitantes ¿Qué es un guion?

CLAQUETÍN

Con gusto, un guion es un escrito que contiene los diálogos que dirán los personajes de una película, vídeo, obra teatral, historieta y muchos otros espacios donde se aplica

FILMINA

¡Qué chilero Claquetín, con ayuda del compañero guía repasaremos lo visto en pantalla para que nuestros amigos visitantes lo entiendan mejor

CORTE A:

FILMINA

Creo que hemos terminado aquí, mucho gusto conocerte, de verdad

FILMINA Y CLAQUETÍN

¡Adiós!

ENRIQUE TORRES

¡Adiós!

CORTE A:

ENRIQUE TORRES

50 años de Cinemateca, no suena nada mal...

CORTE A:

13. INT. SALA DE CINE #1 DEL CINECLUB VALENTI -DÍA

Enrique Torres sale de las cortinas tras bambalinas, detrás de él a una pantalla para proyectar y presenta una película

ENRIQUE TORRES

Bueno colegas, hoy veremos “Los Domingos Pasarán”, que la disfruten

CORTE A

14. INT. CORREDOR PRINCIPAL DEL CINECLUB VALENTI -DÍA

Filmina ven desde una de las entradas de la sala del cineclub a Enrique Torres y al ver su felicidad, se sienten orgullosos, y se muestran la mano con el pulgar levantado el uno al otro, consiguiendo saltan a la proyección para regresar al presente.

FUNDIDO A BLANCO:

15. INT. DE LA PROYECCIÓN, VIAJE EN EL TIEMPO AL PRESENTE -DÍA

Filmina y Claquetín son absorbidos por la proyección pero de forma inversa, ahora en lugar de caer, suben y pasan de ser extremadamente chiquitos a abarcar gran proporción, esto se representa con la proyección abarcando toda la pantalla.

FUNDIDO A BLANCO:

16. INT. DE LA SALA #1 DEL MUSEO DE LA CINEMATECA "ENRIQUE TORRES" -DÍA

Suena el TIMBRE DE CASA, se forma la proyección, de ella salen Filmina y Claquetín con una sonrisa, y se dirigen a la cámara e invitan a los niños visitantes a escribir la historia del dibujo o los dibujos que hicieron con anterioridad.

CLAQUETÍN

Qué gran idea la que tuvo Enrique Torres, ¿no crees Filmina?

FILMINA

Sí, sin él no tendríamos trabajo

Claquetín:

Estoy seguro que a ustedes también les pareció muy chilera esta historia, por eso, mi compañero les pasará un par de hojas para que le escriban una historia a su personaje, como se llama, de donde es... Lo que ustedes quieran, y quien sabe, si se lo proponen, puede que la historia que ustedes escriban tampoco tenga fin y su personaje sea inmortal

Filmina:

Yo también empezaré a escribir el guion de mi propia historia Claquetín, recuerden guardar todo lo que hemos hecho hasta ahora amiguitos y nos veremos ¡Muy pronto!

CERRADURA A NEGRO:

FIN DE ANIMACIÓN 4, EPISODIO 3, ENRIQUE TORRES ESCRIBIÓ ESTA GRAN HISTORIA

Sinopsis de la Animación 5, Episodio 4; Proyector, Reproductor de Recuerdos

Filmina y Claquetín explican cómo funciona la máquina del tiempo que viene a ser el proyector y dicen como se puede viajar a donde uno quiera cuando uno mira una película, a cualquier época, momento o lugar y dejan la invitación a los niños a que reproduzcan lo vivido ese día y que le den vida al personaje por medio de los recursos mostrados que crearon para hacer su primer película animada con el hashtag #MiPrimerPelículaEnLaCinemateca para compartir sus creaciones en redes sociales y que el mundo las mire para conocer sus recuerdos de ese día de la visita.

Animación 5, Episodio 4; Proyector, Reproductor de Recuerdos

1. CORTINILLA DE PRESENTACIÓN DEL EPISODIO -DÍA

CÉSAR (V.O.)
Proyector, reproductor de recuerdos

FUNDIDO A NEGRO:

FUNDIDO A NEGRO:

2. CRÉDITOS -DÍA

(CRÉDITOS)

FUNDIDO A NEGRO:

3. INT. DE LA SALA #4 DEL MUSEO DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” -DÍA

Filmina y Claquetín están a la par del proyector.

FILMINA
Todas nuestras aventuras no hubieran podido hacerse sin la ayuda del proyector

CLAQUETÍN
Es un aparato muy curioso, sin él tampoco podríamos ver películas, se inventó incluso antes que la televisión, creo que es momento de explicarles a nuestros amigos porque un proyector nos permite viajar en el tiempo

CORTE A:

FILMINA
En eso soy experta, ya que estamos en la última sala, acá se encuentra un proyector análogo

FILMINA
El término “análogo” hace referencia a tecnologías antiguas, antes de la llegada de la computadora y la

era digital, cada oficio o ciencia tenía sus propios aparatos para procesar información, en este caso, el cine contaba con proyectores, cámaras y un sin fin de aparatos análogos, que todos sus usos actualmente se ven simplificados y de fácil acceso con la computadora. Entonces, el proyector fue el primer medio que permitía ver películas y que las vieran muchas personas al mismo tiempo, por ello es que los cines tienen bastantes butacas, porque el cine es un medio pensado para que lo vean muchas personas.

Ahora, un proyector análogo funciona así: Se le coloca la película, esta pasa por el proyector hacia otro carrito vacío, al pasar por el proyector, una luz traspasa los fotogramas de la película y ese haz de luz viene aumentado e invertido por una lente que enfoca la imagen resultante sobre una superficie o pared. En la actualidad, como les comenté, se usan proyectores digitales, o televisores inteligentes, o teléfonos, o las propias computadoras, ahora se pueden ver películas en cualquier momento y lugar.

CORTE A:

4. PLANOS DE ALGUNA PELÍCULA DE FANTASÍA O SURREALISTA -DÍA

La Cinemateca dará películas de su archivo, que se consideren aptas para los niños que irán al Museo y se colocarán algunas escenas en esta parte, serán escenas de películas de fantasía o surrealistas, que sean guatemaltecas; Filmina sigue hablando en OFF de su percepción del cine como arte y las escenas de estas películas reforzarán/complementarán lo que está diciendo

FILMINA (OFF)

Lo chilero de las películas es que nos permiten viajar a otros lugares, a otras épocas, conocer otras realidades detrás de la pantalla, muchos contextos que dejan volar nuestra imaginación, ver películas es casi como viajar a donde la película está pasando.

CORTE A:

5. INT. DE LA SALA #4 DEL MUSEO DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” -DÍA

Filmina y Claquetín están viendo a la cámara, pero solo Filmina está hablando

FILMINA

Y estamos seguros como Cinemateca que ustedes, han viajado a un sin fin de lugares fantásticos estando sentados cómodamente en algún lugar.

CORTE A:

6. PLANOS DE ALGUNA PELÍCULA DE INDÍGENA GUATEMALTECA -DÍA

La Cinemateca dará películas de su archivo, que se consideren aptas para los niños que irán al Museo y se colocarán algunas escenas en esta parte, con la diferencia de que sean películas que enaltezcan la cultura indígena/Maya de Guatemala; Filmina sigue hablando en OFF de su percepción del cine como arte y las escenas de estas películas reforzarán/complementarán lo que está diciendo

FILMINA

El cine les permitirá conocer muchos lugares de nuestra bella Guatemala, conocer más de sus costumbres y tradiciones y darle valor al cine nacional, estamos frente a muchas mentes creativas que, podrían ser los próximos artistas y cineastas de Guatemala

CORTE A:

CLAQUETÍN

Tienes razón Filmina, créanme amigos, hacer cine y expresarse es chilero

CORTE A:

FILMINA

Por eso, les queremos proponer una dinámica muy divertida, unan la historia que escribieron, con el personaje que dibujaron y con su voz, generen efectos de sonido, narraciones y la voz de su personaje, usen su imaginación, si se dan cuenta, con ello están haciendo uso de los 3 elementos importantes del cine: Imagen, sonido e historia; luego con ayuda de sus padres, pidan que los graben y suban el vídeo a las redes sociales con el hashtag #MiPrimerPelículaEnLaCinemateca para que todo el mundo vea el talento que tienen, pídanle a sus padres que nos sigan en nuestras redes sociales, en facebook nos encontrarán como “Cinemateca” Enrique Torres” y en Instagram como @cinematecausac, fue un gusto que vinieran y esperamos verlos en otra ocasión

FILMINA Y CLAQUETÍN

¡ADIÓS A TODOS!

CERRADURA A NEGRO:

FIN DE ANIMACIÓN 5, EPISODIO 4; PROYECTOR, REPRODUCTOR DE RECUERDOS

FIN

Guion Técnico

El guion técnico, es un documento donde se describen los planos mediante los cuales se va a contar la historia escrita en el guion literario. En él se ven indicaciones de movimientos de cámara, tipos de planos, encuadre, angulación de la cámara, etc. En esta parte se describirá, de forma técnica lo que pase en cada plano acompañado de su respectiva parte del guion, se medirá el tiempo de escena, planos, efectos de sonido, etc. Para tomar en cuenta la mayor cantidad de recursos posibles a utilizar al momento de hacer las animaciones.

Animación 1, Opening de Bienvenida

No. De Escena	Duración en seg.	Planos de Cámara	Mov. De Cámara	Descripción	Guion	Sonido	Texto
1	14	General de conjunto	Ninguno	Aparecerán y desaparecerán los logos de la USAC, DIGEU y la Cinemateca, del lado derecho de la pantalla saldrá Filmina y del lado izquierdo Claquetín, siguiendo la composición de ley de tercios se posicionarán de tal manera dejando cierto aire entre ellos, el borde de la pantalla y el proyector, el cual estará en medio de la composición; saludarán a la cámara y darán la Bienvenida al museo, seguido de ello, Claquetín hará una pregunta y junto con Filmina pedirán que los acompañen hacia dentro del proyector.	<p>Filmina: ¡Hola! Yo soy Filmina.</p> <p>Claquetín: Y yo Claquetín.</p> <p>Filmina y Claquetín: Y bienvenidos al Museo de la Cinemateca Enrique Torres.</p> <p>Claquetín: ¿Están listos para viajar en el tiempo?</p> <p>Filmina: Oh sí, acompáñanos.</p>		

2	3	Primer plano Plano general	Zoom in	En el momento en el que pase el zoom in, Filmina y Claquetín se introducirán al proyector en un efecto de molinete, donde poco a poco se irán haciendo más pequeños, cayendo en el centro de la composición, la forma en la que se interpretará que viajan hacia el pasado, será el conteo regresivo de las películas antiguas antes de iniciar, y estará acompañada de un reloj que gira de forma inversa.		Música	5, 4,3 2, 1
3	3	Primer plano Plano general	Zoom out	Terminará el conteo e iniciará una película, en ese momento, habrá un zoom out, para mostrar el contexto, que en este caso, será una sala de cine.	César: Las películas son lo mejor	Música	
4	4	Plano general a plano de detalle y viceversa	Zoom in y zoom out	De nuevo, se volverá a hacer zoom in hacia la pantalla de la sala de cine y se hará un zoom out, esta vez, dentro de la grabación de la película, lo cual mostrará todo lo que hay detrás de cámara.	César: Conociendo su historia y elaboración.	Música	
5	6	Primer plano de conjunto		Habrà un corte y se regresa a las butacas de la sala de cine, donde estarán sentados Filmina y Claquetín comiendo palomitas.	César: Entre palomitas y diversión, Aprenderemos del cine hoy	Música	

6	7	Plano general de conjunto		Ocurre una transición de planos, donde la escena anterior formaba parte de una cinta fílmica que se rompe, y al romperse, detrás salen Filmina y Claquetín corriendo sobre una cinta fílmica infinita.	César: Cuadro a cuadro podemos ver, la diversión que los museos pueden tener	Música	
7	6	Plano general	Panorámica de seguimiento	Filmina y Claquetín caminan de izquierda a derecha recorriendo el interior el Museo, donde se ven distintas obras icónicas.	César: Viendo hacia atrás hoy puedo saber, porque estoy donde estoy y hacia dónde iré	Música	
	4	Plano de detalle	Paneo de izquierda a derecha	En el plano de detalle se ven en escena las cédulas de las piezas del museo y se topan con las piernas de Enrique Torres.	César: La Cinemateca nos enseñará	Música	
	4	Plano medio	Paneo hacia arriba	El plano medio encuadra la parte media inferior de Enrique Torres y luego hace un paneo hacia la parte media superior, Enrique Torres mira a la cámara y sostiene con sus manos un carrete de cinta fílmica. Se hace un zoom in al carrete de cinta fílmica que sostiene Enrique Torres.	César: Lo que Enrique Torres nos quiso dejar	Música	

8	3	Plano de detalle Plano general	Zoom out	Al hacer el zoom el carrito empieza a dar vueltas y cuando se hace zoom out, es porque está puesto en el proyector análogo, el zoom out se detiene hasta la mitad de la altura de las patas del trípode.	César: Plasmado en celuloideos y carretes	Música	
9	3	Plano general		Filmina está sentada en un sillón con una película que esta viendo en una televisión con el icono de <i>play</i> sobre la pantalla, presiona un botón del control y empieza correr la película.	César: Viajamos en el tiempo dándole play	Música	
10	17	Primer entero de conjunto Plano general	Travelling out y zoom out	Filmina y Claquetín están de nuevo en el museo y corren hacia la cámara en primer plano y la cámara se va alejando, permitiendo ver más del museo y cuando César grita "Feliz; guuuuuuu" Filmina y Claquetín saltan con un puño hacia adelante y se quedan a la altura de la mitad del encuadre y de la parte superior, cae el título de la caricatura.	César: Y así de nuevo termino aquí, dentro del museo, animado y feliz Hilder: Filmina, Claquetín y el proyector del tiempo César: 1: Guuuuuuuuuuuuuu ¡Yeah!	Música	Filmina, Claquetín y el proyector del tiempo

Tiempo total: 1 min. 16 seg.

Animación 2, Episodio 1; Luces, Cámara y Florencio

No. De Escena	Duración en seg.	Planos de Cámara	Mov. De Cámara	Descripción	Guion	Sonido	Texto
1	5	General de conjunto	Ninguno	Cortina de presentación del episodio 1 que aparecerá con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad	César: Hoy presentamos "Luces, cámara y Florencio"	Música de jazz	Luces, cámara y Florencio
2	5			Los créditos correspondientes a las personas involucradas en la elaboración de este episodio, que aparecerán con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad		Música	<p>Dirección General: Walter Figueroa</p> <p>Dirección técnica y de arte: César Corado</p> <p>Producción y guion: César Corado</p> <p>Sonido: Walter Figueroa, Rocio Figueroa César Corado,</p>

3	9	Gran plano general	Paneo hacia abajo	Se ve el sol y las nubes, la cámara baja justo después de que el gallo canta y en gran plano general, se aprecia el Paraninfo Universitario.		Sonido ambiente, naturaleza Un Gallo cacareando Trap acústico	
4	2	Plano general		Filmina llega a la oficina, lugar donde se encuentra Claquetín, lo saluda.	Filmina: Hola Claquetín. Claquetín: Hola Filmina	Trap acústico	
	2	Primer plano		Filmina pregunta por Walter	Filmina: ¿Vos has visto a Walter?	Trap acústico	
	3	Plano escorzo		Filmina le explica a Claquetín que lleva rato buscando al antes mencionado.	Filmina: Llevo rato buscándolo y no sé dónde está...	Trap acústico	
	6	Primer plano		Se hace primer plano a Claquetín y le explica a donde fue Walter, hay un corte.	Claquetín: Vi que salió de la oficina, pero me encargó que como primer trabajo tenemos que limpiar el museo.	Trap acústico	
	4	Plano perfil medio de conjunto		Explica que Walter les encargó limpiar el museo y le muestra las llaves, a Filmina le parece la idea.	Claquetín: acá tengo la llave. Filmina: A bueno, vamos.	Trap acústico	
5	4	Plano general de conjunto	Panorámica de seguimiento	Se sigue por un momento la dirección hacia donde caminan Filmina y Claquetín hasta llegar a una puerta.		Sonido ambiente, naturaleza Pazos	
	2	Plano de detalle		Se ve la mano de Claquetín introduciendo la llave en el seguro y dándole vuelta.			

6	5	Plano medio Primer plano		En el plano medio, desde dentro del museo, se ve como se abre la puerta y como entra Claquetín y Filmina al museo, en el primer plano de conjunto, hay un corte.	Filmina y Claquetín: ¡GUAU!	Sonido de una puerta abriéndose Sonido ambiente	
	5	Plano general de perfil	Panorámica de seguimiento	Filmina y Claquetín caminan de izquierda a derecha, la cámara los sigue, ven algunos de los objetos que hay del museo en la antesala hasta que llegan a las gradas y se detienen.	Claquetín: Está un poco oscuro por acá Filmina: Cuantas cosas.	Sonido ambiente	
	5	Plano contrapicado		Se ve cómo ellos miran hacia abajo de las gradas, se ven los primeros 3 escalones,	Filmina: Eh... Se ve algo tenebroso bajar por allí vos,	Sonido ambiente	
	11	Primer plano de conjunto		Se miran y Filmina le dice a Claquetín que le da miedo bajar, Claquetín en respuesta le dice que no sea miedosa.	Filmina: ¿Y si nos encontramos con un fantasma? Claquetín: ¿Me vas a decir que te da miedo bajar? No seas miedosa vos, es solo un sótano, además, andate acostumbrando que lo verás todos los días mientras trabajemos acá	Sonido ambiente	
	2	Primer entero dorsal		Se les ve de espaldas bajando las escaleras.		Sonido ambiente	
7	7	Plano general		Filmina y Claquetín están dando la espalda a la cámara en la primera sala del Museo, ven la foto de Florencio Godoy, Filmina voltea hacia la sala 5 y ve que hay un proyector, se sorprende y camina hacia él saliendo del encuadre	Filmina: Que curiosa esta foto de la primer sala ¡Mira, que chilero!	Sonido ambiente	

8	6	Plano de conjunto		Se ven en primer plano al proyector y a Filmina, Filmina está sobre una mesa y también de ve el VHS de hombres de negro en la esquina de la mesa, a lo lejos se ve a Claquetín subiendo a la misma mesa y camina a donde esta Filmina.	Filmina: ¡Un proyector! ¿Qué tipo de película tendrá puesta? Claquetín: Déjame ver	Sonido ambiente	
	8	Plano de detalle		Se ve el nombre de la cinta, escrito sobre un pedazo de papel pegado con tape en el carrete	Claquetín: "Exposición escolar del primer proyector guatemalteco de Florencio Godoy, Antigua Guatemala, 1913"	Sonido ambiente	"Exposición escolar del primer proyector guatemalteco de Florencio Godoy, Antigua Guatemala, 1913"
	11	Primer plano de conjunto		Claquetín está de acuerdo con ver ese filme, pero Filmina no.	Claquetín: Ha de ser la persona de la foto, se escucha interesante, veamos esta. Filmina: No hombre, que aburrido, si acá está la primera de Hombres de negro.	Sonido ambiente	
	11	Plano medio de conjunto		Filmina discute con Claquetín y luego se le tira encima, Claquetín la empuja.	Claquetín: No, yo quiero ver esta Filmina: Y yo está Claquetín: Oye, quitame tus manos de encima.	Sonido ambiente	
	2	Plano de detalle		Filmina, del empujón se mueve hacia atrás y mueve un flipon del proyector que dice "proyección" a "máquina del tiempo" por accidente y no se da cuenta.	Filmina: ¡IAHHHH!	Sonido ambiente	

5	Plano entero		Filmina se soba la parte de atrás y discute con Claquetín.	Filmina: ¡Me dolió! No tienes por qué ser tan grosero.	Sonido ambiente	
11	Plano medio		Claquetín le aclara porque la empuja y enciende el proyector, empieza a temblar.	Claquetín: Es que vos te tiraste encima de mí, igual no podemos ver esa, porque está en VHS y esto sólo acepta formatos en carrete.	Sonido de botón Sonido de temblor	9, 8
8	Primer plano		Claquetín se siente orgulloso de que verán la película que él quiere, tiene los ojos cerrados y una sonrisa de realización, cuando empieza a temblar y empieza haber un sonido extraño de ventisca, abre los ojos, suenan unas copas quebrándose, esta asustado.	Filmina: ¿Qué está pasando? Claquetín: No lo sé...		
4	Plano dorsal general		Se ve a Filmina y Claquetín de espalda, viendo la proyección que tiene el conteo regresivo de una película antigua, de la proyección empieza a salir un viento absorbente.	Filmina: Claquetín, ¿Qué hiciste? Claquetín: No lo sé, solo la encendí	Sonido de ventisca Sonido de temblor	
2	Plano general		Se ve como Filmina y Claquetín son absorbidos por la proyección, Filmina tiene una mano afuera, casi absorbida por completo y Claquetín esta a punto de ser absorbido	Claquetín: ¡Aaahhhh! Filmina: ¡Ahhhhh!	Sonido de ventisca Sonido de temblor	7, 6, 5

9	3	Primer plano Plano general		Filmina y Claquetín están siendo absorbidos por la proyección en un efecto de molinete, donde poco a poco se irán haciendo más pequeños, cayendo en el centro de la composición, la forma en la que se interpretará que viajan hacia el pasado, será el conteo regresivo de las películas antiguas antes de iniciar, y estará acompañada de un reloj que gira de forma inversa.	Filmina y Claquetín. ¡AHHHHH!	Voces con distorsión	4,3 2, 1
10	13	Plano general		Claquetín y Filmina caen sobre un camino de piedra, Filmina cae sobre Claquetín	Claquetín: ¡Auch! Eso estuvo doloroso Filmina: ¡Aguas Claquetín, ahí voy! Agárrame Claquetín: ¡Auch!	Bulla de gente Música de principios del siglo XX	
10	4	Plano medio		Filmina le hace una pregunta a Claquetín	Claquetín: ¡Ahhh! Que cuentazo me metiste vos Filmina: ¿Donde estaremos?	Bulla de gente Música de principios del siglo XX	

	12	Plano general		Se ve el arco y a personas caminando	Claquetín: El arco de Santa Catalina, personas con sombrero de copa, estoy seguro que fuimos absorbidos por la proyección, estamos en 1913.	Bulla de gente Música de principios del siglo XX	
	6	Plano medio de conjunto		En el plano medio Claquetín le confirma a Filmina que están en la Antigua Guatemala y entienden que están allí por una razón importante.	Filmina: Tienes Razón, tal vez estamos acá porque es importante conocer a Florencio Godoy	Bulla de gente Música de principios del siglo XX	
11	10	Plano perfil entero de conjunto	Panorámica de seguimiento	Filmina y Claquetín caminan de derecha a izquierda buscando a Florencio Godoy	Claquetín: Sí, pero ¿Dónde estará? No puede estar muy lejos	Bulla de gente Música de principios del siglo XX	
12	5	Primer plano de conjunto Plano entero	Zoom in	En el primer plano de conjunto se ve a Filmina y Claquetín de espaldas, en medio de ellos, se hace un zoom in, puesto que un poco más adelante esta Florencio Godoy tomándose la foto que está en el museo y el zoom in se detiene hasta dejar a Florencio en un plano entero.	Filmina: ¡Allá está!	Bulla de gente Música de principios del siglo XX	

12	3	Primer plano de conjunto		Claquetín le comenta a Filmina que esa la foto del museo y tiene un <i>flashback</i> de cuando estaban viendo la foto de Florencio en un plano de detalle.	Claquetín: Llegamos justo a tiempo, es el momento de la foto del Museo.	Sonido de flash back Música de principios del siglo XX	
	1	Plano general de conjunto		Se ve a Filmina y Claquetín en el mismo plano del Museo cuando ven la foto de Florencio Godoy.		Música de principios del siglo XX	
	2	Plano de detalle		Acercamiento a la foto de Florencio Godoy que esta en el Museo.		Música de principios del siglo XX	
	2	Primer plano		Luego del <i>flashback</i> , Claquetín queda sorprendido.	Claquetín: ¡iiiGuo!!!	Sonido de flash back Música de principios del siglo XX	
	16	Plano entero de conjunto		A Florencio le están tomando la foto, el camarógrafo se va por la parte derecha del encuadre y Filmina y Claquetín entran por la parte izquierda, saludan a Florencio y le preguntan por lo innovador de su proyector.	Fotógrafo: Diga queso Florencio: ¡Queso! Filmina: Hola Florencio Godoy, yo soy Filmina Claquetín: Y yo Claquetín	Música de principios del siglo XX Sonido de fotografía	
		Primer plano		Filmina con rostro de duda, preguntando.	Filmina: Y quisieramos saber ¿De qué depende su invento?	Música de principios del siglo XX	

10	Primer plano		Sale el rostro de Florencio en primer plano dando parte de explicación de su invento.	Florencio: Qué tal patojos, pues este proyector, su novedad es que no es ningún proyector del extranjero, fue creado 100% por mí.	Música de principios del siglo XX	
5	Plano de detalle		Se ve el proyector de Florencio mientras él termina de explicar el proyector.	Florencio: Lo cual lo vuelve el primer proyector guatemalteco creado artesanalmente.	Música de principios del siglo XX	
12	Primer medio de conjunto		Filmina y Claquetín le da un cumplido al proyector, Florencio lo compara con un proyector extranjero de la época y que reproduce los mismos 24 cuadros por segundo.	Filmina y Claquetín: ¡Guau! ¡Qué chilero!	Música de principios del siglo XX	
73	Plano medio Plano general Plano entero de conjunto	Paneo a la izquierda Zoom out Zoom in	En plano medio, Filmina no sabe que son 24 cuadros por segundo le pregunta a Claquetín, hay un paneo, ahora Claquetín en plano medio afirma saber y empieza a explicarlo, ocurre un zoom out y lo explica de forma gráfica, con elementos que van apareciendo en pantalla y el fondo le da el suficiente espacio para hacerlo, al terminar la explicación, el plano permanece un momento en escena, ocurre un zoom in, que se detiene hasta encuadran a Filmina, Claquetín y Florencio en un plano entero de conjunto, Filmina pregunta por una película.	Filmina: ¿24 cuadros por segundo? ¿Qué es eso? Por casualidad ¿Vos sabes a que se refiere Claquetín? Claquetín: Sí, déjame explicarte, un cuadro, también llamado fotograma y en inglés frame es un término de cine que describe la unidad más pequeña de tiempo, lo cual viene a ser una imagen, pero para una película se necesitan muchas imágenes para dar esa sensación de movimiento, cuando hablamos de un grupo de imágenes que se ven de manera consecutiva es cuando se les llama cuadros, o fotogramas, o frames, un segundo de película equivale a 24 cuadros consecutivos para que quien vea la película, vea que algo o alguien se mueve de manera fluida. Filmina: Sí, me queda muy claro, recapitulemos lo antes visto en pantalla para que nuestros amigos visitantes lo entiendan mejor. Filmina ¿¡Qué Chilero, va mucha!?	Música de principios del siglo XX	

13	6	Plano de conjunto		Se ve a Filmina y a Claquetín de espaldas, Filmina para ver la calidad del proyector le pregunta a Florencio por una película para ver.	Filmina: Ahora, para ver cómo funciona tu proyector Florencio, qué película vamos a ver?	Música de principios del siglo XX	
	6	Primer plano		Florencio le dice que tiene viaje a la luna.	Florencio: Tengo Viaje a la Luna de George Méliès de 1902	Música de principios del siglo XX	
	6	Primer plano		Filmina está de acuerdo con ello	Filmina: Esa es buenísima, que buen gusto tienes para las películas	Música de principios del siglo XX	
	8	Plano medio de conjunto		Claquetín le dice a Filmina que ya es momento de irse, Filmina se molesta	Claquetín: Odio ser aguafiestas Filmina, pero ya tenemos que irnos Filmina: ¡Nunca me dejas ver las películas que yo quiero!	Música de principios del siglo XX	
	7	Plano general de conjunto		Florencio se pone triste y para que se queden da como excusa que ya encendió el proyector	Florencio: Se van tan pronto, pero se acaban de llegar... Además, ya encendí el proyector.	Música de principios del siglo XX	
	6	Plano medio de conjunto		Florencio no está de acuerdo con que se vayan, Claquetín le da una excusa inventada para irse.	Claquetín: Emmms si, es que, vamos a ir al... Al baño	Música de principios del siglo XX	
	18	Plano entero de conjunto		Claquetín redunda en su excusa y toma del brazo a Filmina, se van; Florencio se la toma en serio y les grita explicándoles que el camino que tomaron es el equivocado.	Claquetín: Sí, eso es, queremos ir al baño, pero fue un gusto conocerte Florencio, espero verte después, adiós Florencio: Oigan, esperen, pero sí el parque queda del otro lado y es el único lugar con baño...		

	7	Primer plano		Florencio se queda pensando porque se fueron por el camino equivocado y deduce que es porque Filmina y Claquetín usarán la calle como su baño, lo cual le produce asco.	Florencio: A Menos que, quieran hacer pis ¿En la calle? ¡PATOJOS COCHINOS!		
14	6	Plano entero de perfil	Paneo a la derecha	Se ve a Claquetín agarrando a Filmina del brazo mientras están corriendo.	Filmina: ¿Cuál es tu prisa vos?, íbamos a ver una película buenísima...	Música rápida de piano	
	9	Plano medio	Paneo a la derecha	Claquetín le explica a Filmina porque se tienen que ir, hay un paneo hacia Filmina en el mismo plano, Filmina le dice que exagera.	Claquetín: Sí, pero es nuestro primer día de trabajo y no quiero que quedemos mal, que pasaría si Walter no nos encuentra Filmina: Mtch, tan exagerado que sos	Música rápida de piano	
	3	Plano de detalle		Se ve la proyección.	Claquetín: Allá está la proyección	Música rápida de piano	
	4	Plano dorsal de conjunto		Filmina mira a cámara pidiendo regresar y se ve a Claquetín delante de ella agarrándola del brazo mientras corren hacia la proyección.	Filmina: Noooooo yo quiero quedarme un rato más	Música rápida de piano	
	2	Plano general de conjunto		Se les ve a ellos de perfil, corriendo, la proyección lo absorbe.	Filmina: ¡NOOOOOOOOOO!	Música rápida de piano	

15	3	Plano general Primer plano		Pasa lo mismo que cuando son absorbidos hacia una época del pasado solo que al revés, en un efecto de molinete se van haciendo más grandes hasta hacer un primer plano frente a cámara.	Filmina y Claquetín: ¡GUOOO!	Voces distorsionadas Bases atmosféricas	
16	4	Plano entero		La proyección aparece flotando en el aire y Filmina y Claquetín caen de nuevo en el Museo.	Filmina y Claquetín: ¡AHHH!		
	10	Plano general de conjunto		Filmina y Claquetín están en el suelo, a tiempo, Walter los ve desde la puerta (el encuadre solo abarca de sus piernas hasta debajo de su pecho) y les dice que los estuvo buscando.	Walter: Acá están mucha, los estaba buscando por todos lados, los mande a hacer limpieza pero olvidaron la escoba y el limpia polvo...	Música caricaturesca de ironía/sorpresa	
	8	Plano medio de conjunto		Claquetín pregunta cuanto tiempo los estuvo buscando, mientras Filmina se soba la cabeza.	Claquetín: Hola Walter, pensé que ibas a tardar, por casualidad ¿Cuánto tiempo llevas buscándonos?		

	7	Primer plano		Solo se ve el pecho de Walter, Walter le responde y pide que lo acompañen.	Walter: Pues fue rapidito, si mucho me hice 5 minutos de volada, vamos por sus cosas		
16	50	Plano medio de conjunto		Filmina sale del encuadre por la parte derecha y solo se queda en el plano Claquetín y habla a cámara directamente explicando a los visitantes la actividad que tienen que realizar con una libreta que les dará el guía del recorrido llamada <i>flipbook</i> y se despide, mientras se despide, un círculo se va achiquitando en la pantalla hasta que esta queda totalmente negra.	Filmina: Sí Walter, ahora vamos Claquetín: Fiu, de la que nos salvamos amigos, antes de ir a limpiar, mi compañero les dará una libreta como esta que tengo en la mano, para que dibujen un personaje que se esté moviendo, saltando, abriendo la boca, puede ser y hacer lo que ustedes quieran, recuerden que tienen que dibujar 24 imágenes y así vivir la magia del cine por ustedes mismos, después de dibujar, hagan las páginas de esta forma y verán como su personaje se mueve, guarden sus dibujos porque al final del recorrido nos servirá muchísimo. Walter: Claquetín ¿Donde estas mano? Claquetín: Ya voy Walter, nos vemos en un rato amigos ¡Hasta luego!	Trap acústico Sonido de algo haciéndose pequeño	

Tiempo total: 7 min. 59 seg.

Animación 3, Episodio 2, la Canción del Sombrerón

No. De Escena	Duración en seg.	Planos de Cámara	Mov. De Cámara	Descripción	Guion	Sonido	Texto
1	5	General de conjunto	Ninguno	Cortina de presentación del episodio 2 que aparecerá con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad	César: La canción del Sombrerón	Música	La canción del Sombrerón
2	5			Los créditos correspondientes a las personas involucradas en la elaboración de este episodio, repartidos en 2 diapositivas que aparecerán con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad		Música	<p>Dirección General: Walter Figueroa</p> <p>Dirección técnica y de arte: César Corado</p> <p>Producción y guion: César Corado</p> <p>Sonido: César Isaí Corado, Esteban Reyes Padilla, Rocio Figueroa</p>

3	7	Plano dorsal general		Filmina y Claquetín dan la espalda a la cámara, han terminado de limpiar y el suelo del Museo saca brillos.	Filmina: La verdad que estoy cansada de limpiar todo, pero lo bueno es que ya terminamos.	Música	
	9	Plano entero de conjunto		Filmina y Claquetín están de frente a la cámara, Claquetín le indica a Filmina que vio una vitrina con maquillaje en la sala 2.	Claquetín: Si, se mira muy bien Claquetín: Aunque me pareció curioso que en la sala número 2 hay una vitrina llena de maquillajes	Sonido de brillos	
	3	Primer plano		A Filmina le salen unas estrellas de los ojos cuando escucha a Claquetín mencionar maquillaje.	Filmina: ¿Maquillajes dices?		
	5	Plano general de conjunto		Filmina mira con gusto a Claquetín y cree que es maquillaje para que ella use y sale corriendo afuera del encuadre del lado derecho.	Filmina: Que bueno, ya se me estaba acabando mi rubor, vamos por el maquillaje		
4	18	Primer plano de conjunto		En el primer plano de profundidad de campo está la vitrina con el maquillaje, de lejos se ve a Filmina corriendo hacia la vitrina, sube unas escaleras para que pueda verlo mejor y se da cuenta que es maquillaje viejo de utilería y luego Claquetín la alcanza para explicarle que no es maquillaje para usarse.	Filmina: Oye... Pero este maquillaje se mira muy viejo, me mentiste Claquetín: Ja ja ja qué bromistas, nunca te dije que podrías usarlo ¿Cómo crees que en un museo habrá maquillaje para vos?	Sonido de algo embarrándose	
	21	Plano general		Claquetín baja la pequeña escalera frente a la vitrina, Filmina se queda arriba y lee la cédula que está en ella y le dice a Claquetín que le gustaría viajar dentro de la película del Sombrerón .	Filmina: Pues no lo sé, pero ahora que leo la cédula, dice que es "Maquillaje de utilería que se utilizó para la película de "El Sombrerón" en 1950", yo ya he visto esa película y es en blanco y negro, solo porque quiero ver como le sienta el maquillaje al Sombrerón, me llama atención ir, métela en el proyector	Música irónica	
	7	Plano contrapicado		El carrito está debajo de la vitrina en el primer plano de la composición, detrás de él, se va Claquetín agarrándolo.	Claquetín: Buena idea, acá debajo está la película Filmina: Allá vamos entonces!	Música irónica	

5	4	Plano general		Claquetín le habla a Filmina con duda y caminan hacia la izquierda	Claquetín: Pero no entiendo como lo hicimos la última vez...	Música irónica	
	20	Plano general		Entran en el encuadre por la parte derecha, están sobre la mesa y miran el proyector cuando Claquetín encuentra el interruptor que les permite viajar por el tiempo	Filmina: Algo tiene que tener el proyector Claquetín: Oh mira, creo que es este interruptor, al parecer tiene 2 funciones, una es para usar el proyector normal y la otra para usar el proyector como máquina del tiempo	Música de misterio	
	6	Plano escorzo		Filmina está frente a Claquetín, se le ve de espalda y de una forma prepotente le dice que coloque la película en el proyector, Claquetín le dice que es una impaciente y la mira de forma despectiva.	Filmina: Va, mete la película pues Claquetín: Que impaciente	Música de misterio	Maquillaje de utilería utilizado es la película de "El Sombrero" de 1950
	15	Plano general		Claquetín entra en el encuadre desde el lado izquierdo, con el carrito de la película entre las manos, lo coloca en el proyector y lo enciende, Filmina está del lado derecho, se miran y saltan a la proyección.	Filmina y Claquetín: Mjm	Música de misterio	

6	3	Primer plano Plano general		Filmina y Claquetín están siendo absorbidos por la proyección en un efecto de molinete, donde poco a poco se irán haciendo más pequeños, cayendo en el centro de la composición, la forma en la que se interpretará que viajan hacia el pasado, será el conteo regresivo de las películas antiguas antes de iniciar, y estará acompañada de un reloj que gira de forma inversa.	Filmina y Claquetín. ¡AHHHHH!	Voces con distorsión	
7	16	Plano general		La proyección se abre en una finca, esta vez, de forma vertical, como una proyección normal y Filmina y Claquetín salen de mejor manera de este, Claquetín pregunta por el lugar.	Claquetín: Al menos esta vez tuvimos un mejor aterrizaje, así si me gusta esto de viajar en el tiempo, pero ¿Dónde estaremos?	Sonido ambiente de noche Sonido de timbre	
8	11	Plano Perfil General	Panorámica de seguimiento	Caminan un poco, a los segundos Filmina le explica a Claquetín donde es que posiblemente pueden estar y caminan un poco más.	Filmina: Según sé, estamos en finca "La Pradera", lo que en nuestra época viene a ser Pradera Zona 10, aunque se ve un poco tenebroso	Sonido ambiente de noche	

9	5	Plano medio de conjunto		Claquetín volteo a ver a Filmina, con un gesto de sorprendido y asustado	Claquetín: Ehhh Filmina...		
	3	Plano general		Filmina está de frente a la cámara, mientras que una gran sombra negra con sombrero está detrás de ella	Claquetín: ¿Quién es ese detrás tuya?...		
	5	Primer dorsal		La cámara está detrás de Filmina, ella volteo a ver hacia atrás y grita	Filmina: ¡Ahhhhhhh!	Sonido de grito clásico	
	4	Plano entero de conjunto		El Sombrerón camina hacia Filmina y Claquetín	El Sombrerón: ¿Por qué gritas Patoja linda?	Sonido de grito clásico	
	10	Plano medio de conjunto		Claquetín hace un gesto de duda y sorpresa mientras que filmina le murmura algo al oído	Claquetín: Pero... Si hace un momento te veías más grande Filmina: Para ser un fantasma no tiene el estilo de uno		
	10	Plano medio		El sombrerón les explica porque tiende a verse más grande y robusto	El Sombrerón: Ey, escuche eso, y es que las entradas terroríficas me hacen ganar peso y altura ¿Les gustan?	Guitarra	
	9	Plano medio de conjunto		Claquetín tiene un gesto de "sin comentarios" mientras que Filmina tampoco le agrado el susto, Claquetín le hace una pregunta al Sombrerón	Filmina: Bueno, no es lo que esperábamos Claquetín: ¿Y por qué vistes de negro?		
	6	Plano medio		El sombrerón contesta la pregunta	Sombrerón: Porque me hace ver más fantasmal y en muerte aún le dedicó canciones a mi amada		

10	15	Plano entero		El Sombrerón interpreta la canción “El canto el mishito”.	Sombrerón: Escuchen esta Sombrerón: Yo quisiera ser mishito Para entrar por tu ventana Y robarme a la niña A la niña más galana		
	16	Plano perfil entero		El Sombrerón sigue interpretando la canción “El canto el mishito” con una vista de perfil.	Sombrerón: Mish, mish, mish, mishito mio, caza ratones por los rincones, mish, mish, mish, mishito mio, caza ratones por los rincones	Guitarra	
	10	Plano medio		El sombrero, con un gesto de orgullo, hace un comentario de la peculiaridad que tendrá esta película.	Sombrerón: Hoy mis canciones, la gente las escuchará más que nunca, porque esta es la primer película sonora con elenco 100% nacional	Guitarra	
11	45	Plano entero de conjunto Plano general Plano medio	Zoom out Zoom in	Filmina, en un plano entero hace un comentario de como era el cine en sus inicios, se hace un zoom out para que ella empiece a explicar más a detalle de cómo fue evolucionando el sonido en el cine, y lo explica de forma gráfica, con elementos que van apareciendo en pantalla y el fondo le da el suficiente espacio para hacerlo, después de la explicación, Claquetín le dice a Filmina que todo lo gráfico quede en pantalla por un momento y luego hay un zoom in, que se detiene hasta dejar a Claquetín en un plano medio.	Filmina: Cierto, y eso es porque el cine en sus inicios no contaba con sonido Filmina: Las películas de la era del “cine mudo” eran acompañadas con música de una orquesta en vivo, el sonido es algo que se logra integrar al cine en 1927, y en Guatemala, la industria del cine logra hacerlo con esta película, en 1950. Claquetín: Eso suena muy interesante Filmina, recapitulemos lo antes visto en pantalla para que nuestros amigos visitantes lo entiendan mejor. Claquetín: ¿Qué chilero va, mucha?		
	9	Primer plano		El Sombrerón da crédito de todo lo que explico Filmina y habla del éxito que espera, tenga la película.	Sombrerón: Sí, esta patoja tiene razón, por eso todos los que trabajamos en esta película tenemos muchas esperanzas de que será un éxito		

	8	Plano medio de conjunto	Paneo a la derecha	Filmina le da Ánimos al actor que interpreta al Sombrerón, caminan un poco a la derecha y le pide que vuelva a interpretar canto al mishito y Filmina retrocede hasta salir del encuadre retrocede.	Filmina: Ten seguridad de que así será... A la, volvé a cantar la canción que tocaste hace un rato		
	6	Primer plano		El sombrero accede a volver a interpretarla.	Sombrero: Con que te gustó la canción va, está bien, la volveré a interpretar		
	17	Plano general de conjunto		Mientras que el sombrero está interpretando canto al mishito de fondo, Filmina y le susurra a Claquetín más cerca de la cámara y le explica que ella solo tenía curiosidad sobre cómo se veía el maquillaje, ya con la duda despejada, quiere regresar, a lo que Claquetín accede.	Sombrero: Yo quisiera ser mishito Para entrar por tu ventana Y robarme a la niña A la niña más galana Mish, mish, mish, mishito mio Caza ratones por los rincones Filmina: Mientras vos y yo regresamos al Museo, yo solo quería ver cómo le quedó el maquillaje y pues esta bien, entiendo que era maquillaje especial pensado para películas a blanco y negro porque los colores resaltan, pero no es de mi gusto, vámonos	Guitarra como sonido de fondo	
	8	Plano medio		El Sombrero sigue cantando.	Sombrero: Mish, mish, mish, mishito mio Caza ratones por los rincones	Guitarra	
	4	Plano general		El Sombrero de tan concentrado que estaba en la canción no se había dado cuenta que Filmina y Claquetín ya se habían ido.	Sombrero: Que buena canción verdad patoj... ¿A dónde se fueron?		
12	8	Plano general	Panorámica de seguimiento	Filmina y Claquetín están corriendo hacia la izquierda, Claquetín se despide del paisaje, aclarando que le gusta la naturaleza y que le gustaría vivir en un lugar así.	Claquetín: Adiós al pasado, tendré una casa así en el campo algún día		

13	2	Plano general		Filmina y Claquetín se meten en la proyección, en una vista de perfil.			
14	3	Plano general Primer plano		Pasa lo mismo que cuando son absorbidos hacia una época del pasado solo que al revés, en un efecto de molinete se van haciendo más grandes hasta hacer un primer plano frente a cámara.	Filmina y Claquetín: ¡GUO!	Voces con distorsión	
15	38.5	Plano medio		Filmina y Claquetín regresan a la época actual y caminan hacia la cámara pasando de un plano general a un plano medio, Filmina habla frente a cámara y dice como se la pasó de bien en esta aventura en la cual se habla de la importancia del sonido en el cine y da instrucciones a los niños visitantes acerca de que le hagan la voz al personaje creado en el episodio anterior, cuando se despiden ella y Claquetín, un círculo se va achiquitando en la pantalla hasta que esta queda totalmente negra.	Filmina: Me encantó la aventura de hoy, espero que a ustedes también les haya gustado, aprendimos que el sonido es muy importante, sin él no entenderíamos las películas de la misma manera, así que lo siguiente que tendrán que hacer, es interpretar la voz del dibujo que hicieron, ¿Cómo es que sonará? ¿Qué tipo de sonidos hará? Si es un personaje ¿Cómo sería su voz? Mientras Claquetín y yo iremos a ver si nuestros compañeros necesitan ayuda con algo, nos veremos muy pronto ¡Hasta luego!	Trap acústico Sonido de algo haciéndose pequeño	

Tiempo total: 6 min. 41 seg.

Animación 4, Episodio 3, Enrique Torres Escribió esta Gran Historia

No. De Escena	Duración en seg.	Planos de Cámara	Mov. De Cámara	Descripción	Guion	Sonido	Texto
1	5	General de conjunto	Ninguno	Cortina de presentación del episodio 3 que aparecerá con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad.	César: Enrique Torres escribió esta gran historia	Música	Enrique Torres escribió esta gran historia
2	5.5			Los créditos correspondientes a las personas involucradas en la elaboración de este episodio, que aparecerán con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad.		Música	<p>Dirección General: Walter Figueroa</p> <p>Dirección técnica y de arte: César Corado</p> <p>Producción y guion: César Corado</p> <p>Sonido: César Isaí Corado, Gabriel Celada, Rocio Figueroa</p>

3	18	Plano general		Filmina y Claquetín están saliendo de la proyección, Claquetín le dice a Filmina que ya han ido a muchos lugares y no saben a cual más viajar, Filmina lo piensa por un momento.	Claquetín: Ja ja ja que divertido, nos hemos metido a tantas películas que ya no sé a dónde podríamos ir... Y es que todas tienen más de algo interesante Filmina: Yo tampoco sé a dónde podríamos tener nuestra siguiente aventura...	Música	
	24	Plano medio		A Filmina se le ocurre conocer a Enrique Torres, ya que en todo el Museo no hay algo que lo identifique, Claquetín piensa que en el archivo puede que encuentren algo, Filmina está de acuerdo y caminan hacia el archivo, el cual está en el mismo museo.	Filmina: Ahora que lo pienso, hemos visto todo, pero no sé quién es Enrique Torres, sí, la idea de una Cinemateca es suya pero no hay ninguna foto que muestre quién fue él Claquetín: ¿Y si vamos al archivo? Quizá encontremos alguna grabación que tenga que ver con él Filmina: ¡Buena idea!	Música	
4	8	Plano general		Filmina y Claquetín se paran frente al archivo y platican.	Claquetín: Acá tenemos que encontrar más de algo Filmina y Claquetín. Mjm	Música	
	2			Cortina que describe el tiempo transcurrido.	César: Un rato más tarde		Un rato más tarde
5	8	Plano picado		Filmina está subida en una escalera y le pregunta a Claquetín si encontró algo que pueda servirles, Claquetín le responde.	Filmina: ¿Encontraste algo? Claquetín: Solo un poco de pelusa, y más películas, pero nada de él		
	3			Cortina que describe el tiempo transcurrido.	César: Otro rato más tarde		Otro rato más tarde

	14	Plano general		La escalera cambio de lugar, ahora Claquetín está subido en ella, Filmina está durmiendo en el suelo, Claquetín la despierta cuando encuentra un carrete que podría servirles y baja las escaleras	Filmina: (Roncando) Claquetín: ¡SI, FILMINA POR FIN! Filmina: ¿Qué? ¿Quién ¿Dónde? ¿Cuándo? Claquetín: Por fin encontré algo, mira esto		
	7.5	Plano de detalle		Claquetín sostiene con sus manos el carrete, el nombre está escrito en un pedazo de papel pegado con tape.	Claquetín: "Implementación de la Cinemateca "Enrique Torres", expuesta por Enrique Torres, abril de 1970".		
	6	Plano contrapicado de conjunto		Claquetín está a la par de Filmina y mira el carrete.	Claquetín: Un mes después de que la Cinemateca empezó sus funciones, puede que acá encontremos algo		
6	6	Plano medio contrapicado de conjunto		Claquetín corre con Filmina hacia el proyector.	Claquetín: Pongámosla en el proyector de inmediato		
	6	Plano general		Filmina y Claquetín ven hacia la proyección.	Filmina: ¡Ahí vamos de nuevo!		
7	3	Primer plano Plano general		Filmina y Claquetín están siendo absorbidos por la proyección en un efecto de molinete, donde poco a poco se irán haciendo más pequeños, cayendo en el centro de la composición, la forma en la que se interpretará que viajan hacia el pasado, será el conteo regresivo de las películas antiguas antes de iniciar, y estará acompañada de un reloj que gira de forma inversa.	Filmina y Claquetín. ¡GUO!	Voces con distorsión	

8	17	Plano general		Filmina y Claquetín caen en el pasillo que está frente a la entrada del Cineclub Valenti	Filmina: ¡Auch! ¿Habrás alguna forma de programar donde se abre el portal? Claquetín: Ja ja ja, Tendremos que verlo una próxima ocasión Filmina: Mmm...	Sonido de timbre	
	10	Plano entero de conjunto	Paneo hacia la izquierda	Caminan por el pasillo mientras hablan	Filmina: Se ve bien diferente la oficina en esta época Claquetín: Pues Claro, si Enrique apenas empezó con todo esto		
9	5	Plano medio de conjunto		Al cruzar el pasillo, está la oficina de Enrique Torres, en la que habla frente a una videocámara	Filmina: Hablando de él, creo que allí está		
10	35	Plano medio		Enrique Torres está hablando frente a la videocámara, todo lo que dice se logra ver desde la pantalla de la misma y explica las funciones principales de la Cinemateca.	Enrique Torres: Que tal, soy Enrique Torres, estoy documentando los inicios de este gran proyecto, esta es la primer oficina de la Cinemateca Enrique Torres, acá en el Cine Club Valenti, la Cinemateca tiene como misión difundir la cultura cinematográfica en Guatemala, tanto como quien gusta de las películas como quién quiere hacerlas y para darle un valor a la industria del cine, se tendrá un archivo lleno de filmes con cine histórico, además de artículos e inventos que apoyaron el crecimiento del séptimo arte a nivel nacional		
	1.5	Primer plano		En esta toma exhala aire y camina hacia la videocámara.	Enrique Torres: Fiuuu, bueno esa fue la última toma.		
	4.5	Plano entero de conjunto		Filmina y Claquetín están en la puerta de su oficina y entran sorprendidos, Enrique está en un primer plano dando la espalda a la cámara.	Filmina: Guau, con que tú eres Enrique Torres		

	5	Primer plano		Enrique Torres les confirma y pregunta quienes son ellos.	Enrique Torres: Sí, soy yo, ¿Y quienes son ustedes?		
	3	Primer plano	Paneo a la izquierda	Filmina y Claquetín se presentan.	Filmina: Yo soy Filmina Claquetín: Y yo Claquetín		
	21	Plano medio	Paneo a la derecha	Filmina le explica de dónde vienen y Claquetín da detalles relevantes acerca de que es la Cinemateca en el futuro en comparación con 1970.	Filmina: Y venimos del futuro, de 50 años en el futuro para ser exactos y trabajamos en la Cinemateca, en tu idea y nos daba curiosidad venir a conocerte en persona Claquetín: Sí, te sorprendería ver cómo ha crecido considerablemente el archivo, y la oficina ya no es acá sino en el Paraninfo...		
	3	Plano medio		Enrique Torres responde entusiasmado.	Enrique: ¿De verdad 50 años? Yo tenía en mente que este proyecto duraría mucho, pero no tal cantidad de tiempo		
	20	Primer plano de conjunto		Filmina y Claquetín le exponen su gran admiración, lo comparan con un escritor y con Rápido y furioso.	Claquetín: Es muy chilero, nosotros te consideramos como el escritor de esta gran historia, que hasta nuestra época, no ha tenido fin Filmina: Lo que pensaste que sería como una única película, se ha convertido como una película con varias continuaciones, algo así como Rápido y Furioso pero mejor y más divertida.		
	4.5	Plano de busto		Enrique Torres no sabe qué película es rápido y furioso.	Enrique Torres: ¿Rápido y Furioso? ¿Cuál es esa vos?		
	8.5	Plano entero de conjunto		Claquetín interrumpe a Filmina para no entrar en detalles de ello, y reafirma su admiración hacia Enrique Torres.	Claquetín: Olvídalo, a lo que ella se refiere es que tu legado sigue vivo y que estamos orgullosos de formar parte de ello		

	4	Plano general de conjunto		Enrique les da las gracias.	Enrique Torres: Muchas gracias patojos, no tengo palabras para esto.		
	6	Primer plano		Filmina le hace un comentario acerca de su vídeo y lo que ella entendió que él hacía.	Filmina: Vimos que estabas grabando un vídeo, documentando cual es el trabajo de la Cinemateca		
	2	Primer plano		Enrique lo confirma	Enrique Torres: Sí, eso es verdad		
	5	Primer plano		Filmina pregunta por su guion y si lo hizo antes de hacer el vídeo.	Filmina: Pero para hacerlo tuviste hiciste un guion, ¿verdad?		
	5	Primer plano		Enrique vuelve a confirmar.	Enrique Torres: Sip		
	50	Plano medio de conjunto Plano general Plano entero		Filmina le pide a Claquetín que explique acerca de que es un guion, donde pasamos de un plano medio a un plano general con un zoom out, la pared servirá para representar elementos gráficos que estarán sobre ella para ejemplificar mejor acerca del guion, luego de la explicación, se despiden de Enrique y salen del encuadre por la parte izquierda.	Filmina: Claquetín, será que podrías explicarle a nuestros amigos visitantes ¿Qué es un guion? Claquetín: Con gusto, un guion es un escrito que contiene los diálogos que dirán los personajes de una película, vídeo, obra teatral, historieta y muchos otros espacios donde se aplica, esta se puede escribir a mano, con máquina de escribir y a computadora. Filmina: Que chilero Claquetín, recapitemos lo antes visto en pantalla para que nuestros amigos visitantes lo entiendan mejor. Filmina: Creo que hemos terminado aquí, mucho gusto cono- certe, de verdad		

	8	Plano general		Enrique Torres sonríe a la cámara.	Filmina y Claquetín: Adiós Enrique Torres: Adiós		
	3	Plano medio		Enrique Torres mira para el techo, está de perfil.	Enrique Torres: 50 años de Cinemateca		
	3	Plano medio Plano entero	Zoom out	Enrique Torres cierra los ojos y sonríe.	Enrique Torres: No suena nada mal...		
11	17	Plano general Primer plano de conjunto	Zoom out	Al frente de la pantalla de la sala del cine club, sube Enrique Torres para presentar la película que están por proyectar, hay un zoom out hasta la entrada del cineclub que es donde están Filmina y Claquetín viendo desde atrás de la entrada; Filmina y Claquetín se miran, sonríen, se sacan el pulgar y caminan hacia la proyección.	Enrique Torres: Bueno colegas, hoy veremos “Los Domingos Pasarán”, que la disfruten	Gente platicando que se detiene cuando Enrique habla Voz con eco	Cineclub Valenti
12	3	Plano general Primer plano		Pasa lo mismo que cuando son absorbidos hacia una época del pasado solo que al revés, en un efecto de molinete se van haciendo más grandes hasta hacer un primer plano frente a cámara.	Filmina y Claquetín: ¡GUO!	Voces con distorsión	

13	2	Plano general		Se les ve a Filmina y Claquetín saliendo de la proyección.			
	37	Plano entero de conjunto		<p>Hablan a cámara de la admiración que sienten hacia Enrique Torres y como gracias a él forman parte de la Cinemateca, luego dan instrucciones de hacer un guion con el material que les pasará el guía del recorrido, lo cual son unas hojas en blanco, Filmina indica que también escribirá un guion y le recuerda al público sobre guardar todo lo que han hecho hasta el momento cuando se despiden ella y Claquetín, un círculo se va achiquitando en la pantalla hasta que esta queda totalmente negra.</p>	<p>Claquetín: Qué gran idea la que tuvo Enrique Torres, ¿no crees Filmina?</p> <p>Filmina: Sí, sin él no tendríamos trabajo y o conoceríamos de este gran arte guatemalteco</p> <p>Claquetín: Estoy seguro que a ustedes también les pareció muy chilera esta historia, por eso, mi compañero les pasará un par de hojas para que le escriban una historia a lo que dibujaron... y quien sabe, si se lo proponen, puede que la historia que ustedes escriban tampoco tenga fin.</p> <p>Filmina: Yo también empezaré a escribir el guion de mi propia historia Claquetín, recuerden guardar todo lo que hemos hecho hasta ahora amiguitos y nos veremos ¡Muy pronto, adiós!</p>		<p>Sonido de algo haciéndose pequeño</p> <p>Trap acústico</p>

Tiempo Total: 6 min. 43 seg.

Animación 5, Episodio 4; Proyector, Reproductor de Recuerdos

No. De Escena	Duración en seg.	Planos de Cámara	Mov. De Cámara	Descripción	Guion	Sonido	Texto
1	5	General de conjunto	Ninguno	Cortina de presentación del episodio 4 que aparecerá con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad.	César: Proyector, reproductor de recuerdos	Música	Proyector, reproductor de recuerdos
2	5.5			Los créditos correspondientes a las personas involucradas en la elaboración de este episodio, que aparecerán con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad.		Música	<p>Dirección General: Walter Figueroa</p> <p>Dirección técnica y de arte: César Corado</p> <p>Producción y guion: César Corado</p> <p>Sonido: César Isaí Corado, Rocio Figueroa</p>

3	5	Plano entero		Filmina y Claquetín están a la par del proyector.	Filmina: No hay nada que no recuerde con felicidad de nuestros viajes en el tiempo		
	8	Plano de detalle		El proyector está solo en el encuadre y le salen brillos.	Claquetín: Es un aparato muy curioso, sin él tampoco podríamos ver películas, se inventó incluso antes que la televisión		
	13	Plano medio del conjunto		Filmina y Claquetín están a la par del proyector, Filmina va hablar acerca de que es un proyector análogo.	Claquetín: Creo que es momento de que le expliques a nuestros amigos visitantes porque un proyector nos permite viajar en el tiempo. Filmina: En eso soy experta, ya que estamos en la última sala, podemos ver que el museo cuenta con un proyector análogo		
4	51	Plano general	Zoom out	Hay un zoom out, así como en las otras explicaciones, Filmina y Claquetín estarán del lado inferior izquierdo de la pantalla, y el espacio de fondo que quede vacío es donde se representará gráficamente lo que Filmina está explicando, en este caso explicará qué significa la palabra análogo y que el cine es un medio masivo de mensajes.	Filmina: El término “análogo” hace referencia a tecnologías antiguas, antes de la llegada de la computadora y la era digital, cada oficio o ciencia tenía sus propios aparatos para procesar información, en este caso, el cine nació con el cinematógrafo de los hermanos Lumière en 1895, el cual tenía doble función de grabar y también proyectar, luego el cine innovó con proyectores, cámaras y un sin fin de aparatos análogos por aparte, que todos sus usos actualmente se ven simplificados y de fácil acceso con la computadora. Filmina: Entonces, el proyector fue el primer medio que permitía ver películas y de forma masiva, por ello es que los cines tienen bastantes butacas, porque el cine es un medio pensado para que lo vean muchas personas al mismo tiempo.		

5	38	Plano entero de conjunto Plano general	Zoom in Zoom out	Hay un zoom in, hasta dejar un plano general y Filmina explica como funciona internamente un proyector análogo y como han ido evolucionando los medios con los cuales se reproducen películas a través del tiempo.	<p>Filmina: Ahora, un proyector análogo funciona así, se le coloca la película, esta pasa por el proyector hacia otro carrito vacío, al pasar por el proyector, una luz traspasa los fotogramas de la película y ese haz de luz viene aumentado e invertido por una lente que enfoca la imagen resultante sobre una superficie o pared.</p> <p>Filmina: En la actualidad, como les comenté, se usan proyectores digitales, televisores, teléfonos inteligentes, o las propias computadoras, ahora se pueden ver películas en cualquier momento y lugar.</p>		
6	16			Filmina hace una comparación de las películas con viajes y cómo estos pueden estimular la imaginación, pasan varias escenas de muchas películas	Filmina: Lo chilero de las películas es que nos permiten viajar a otros lugares, a otras épocas, conocer otras realidades detrás de la pantalla y muchos contextos que dejan volar nuestra imaginación, ver películas es casi como viajar a donde la película está pasando.		
	9	Plano entero de conjunto		Filmina hace un comentario acerca de cómo los niños han viajado a distintos lugares viendo películas desde su casa o yendo a un cine	Filmina: Y estamos seguros como Cinemateca que ustedes, han viajado a un sin fin de lugares fantásticos estando sentados cómodamente en algún lugar.		

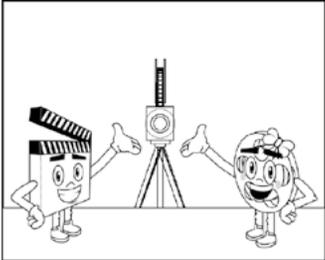
7	15			Filmina describe que con el cine podemos viajar, incluso, a muchos lugares de Guatemala que no se conocen, pasan varias escenas de películas guatemaltecas con escenas de lugares, sitios, y artículos de la cultura nacional.	Filmina: El cine les permitirá conocer muchos lugares de nuestra bella Guatemala, conocer más de sus costumbres y tradiciones y darle valor al cine nacional, estamos frente a muchas mentes creativas que, podrían ser los próximos artistas y cineastas de Guatemala		
12	19	Plano entero		Filmina y Claquetín se dirigen a los niños visitantes y los motivan a dar a conocer las historias propias que ellos tienen para contar por medio de las herramientas que les mostraron durante todas las animaciones anteriores y que así, logren hacer su película animada propia, que cuando hayan logrado concluirla, con ayuda de sus padres, suban dichas películas a las redes sociales, al terminar, sacan el dedo pulgar, se despiden y un círculo se va haciendo más chiquito en la pantalla hasta dejarla totalmente negra.	Filmina: Por eso, les queremos proponer una dinámica muy divertida, unan la historia que escribieron, con el personaje que dibujaron y con su voz, generen efectos de sonido, narraciones y la voz de su personaje, usen su imaginación, si se dan cuenta, con ello están haciendo uso de los 3 elementos importantes del cine: Imagen, sonido e historia, luego con ayuda de sus padres, pidan que los graben y suban el vídeo a las redes sociales con el hashtag #MiPrimerPelículaEnLaCinemateca para que todo el mundo vea el talento que tienen, pídanle a sus padres que nos sigan en nuestras redes sociales, en facebook nos encontrarán como "Cinemateca Enrique Torres" y en Instagram como @cinematecausac, fue un gusto que vinieran y esperamos verlos en otra ocasión Filmina y Claquetín: ¡Adiós a Todos!		

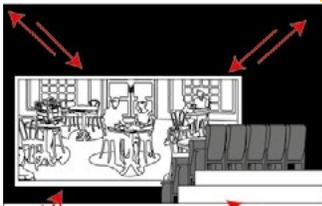
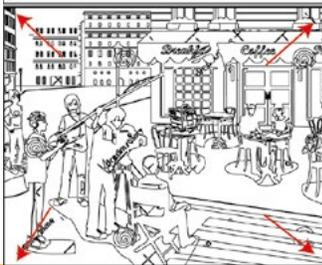
Tiempo total: 3 min. 37 seg.

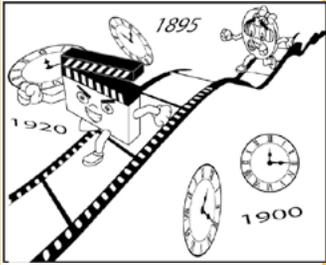
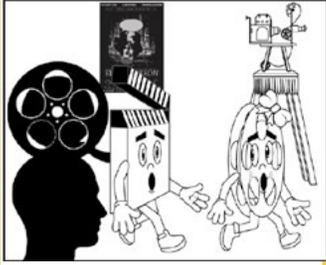
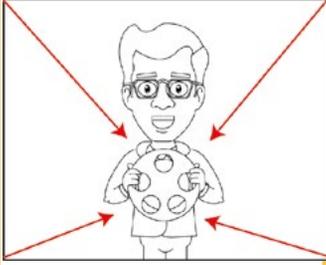
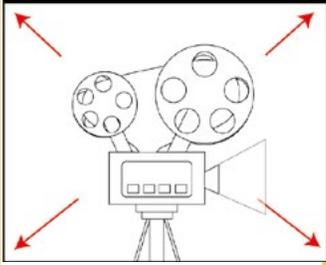
Storyboard

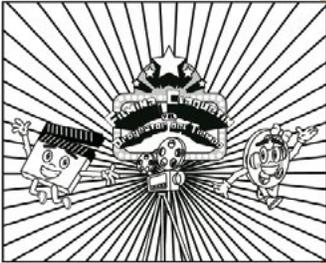
El storyboard son un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo guiar y entender una historia mediante la previsualización de la idea, también sirve para seguir a detalle la estructura de una animación o película antes de realizarse, es decir, es un recurso que permite previsualizar cómo se verán los elementos puestos en escena; para las animaciones que se van a desarrollar, el storyboard se trabajará Basado en los planos que el estudiante considera más importantes y será el recurso que permita evaluar cuestiones técnicas relacionadas a la animación.

Animación 1, Opening de Bienvenida

No. De Escena	Planos de Cámara	Mov. De Cámara	Descripción	Guion	Sonido	Texto	Viñeta
1	General de conjunto	Paneo hacia abajo	Aparecerán y desaparecerán consecutivamente los logos de la USAC, DIGEU y la Cinemateca, del lado derecho de la pantalla saldrá Filmina y del lado izquierdo Claquetín, siguiendo la composición de ley de tercios se posicionarán de tal manera dejando cierto aire entre ellos, el borde de la pantalla y el proyector, el cual estará en medio de la composición; saludarán a la cámara y darán la Bienvenida al museo, seguido de ello, Claquetín hará una pregunta y junto con Filmina pedirán que los acompañen hacia dentro del proyector.	<p>Filmina: ¡Hola! Yo soy Filmina.</p> <p>Claquetín: Y yo Claquetín.</p> <p>Filmina y Claquetín: Y bienvenidos al Museo de la Cinemateca Enrique Torres.</p> <p>Claquetín: ¿Están listos para viajar en el tiempo?</p> <p>Filmina: Oh sí, acompañanos.</p>			

2	Primer plano Plano general	Zoom in	En el momento en el que pase el zoom in, Filmina y Claquetín se introducirán al proyector en un efecto de molinete, donde poco a poco se irán haciendo más pequeños, cayendo en el centro de la composición, la forma en la que se interpretará que viajan hacia el pasado, será el conteo regresivo de las películas antiguas, y estará acompañada de un reloj que gira de forma inversa.		Música	5, 4,3 2, 1	
3	Plano de detalle Plano general	Zoom out.	Terminará el conteo e iniciará una película, en ese momento, habrá un zoom out, para mostrar el contexto, que en este caso, será una sala de cine, César empezará a cantar.	César: Las películas son lo mejor	Música		
4	Plano general a plano de detalle y viceversa	Zoom in y zoom out	De nuevo, se volverá a hacer zoom in hacia la pantalla de la sala de cine y se hará un zoom out, esta vez, dentro de la grabación de la película, lo cual mostrará todo lo que hay detrás de cámara.	César: Conociendo su historia y elaboración.	Música		
5	Primer plano de conjunto		Habrá un corte y se regresa a las butacas de la sala de cine, donde estarán sentados Filmina y Claquetín comiendo palomitas.	César: Entre palomitas y diversión, aprenderemos del cine hoy	Música		

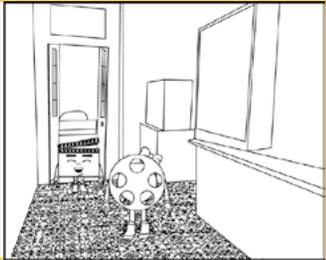
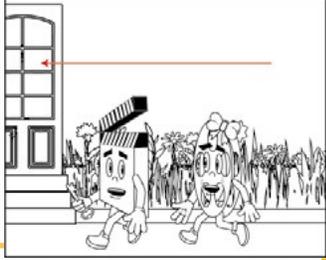
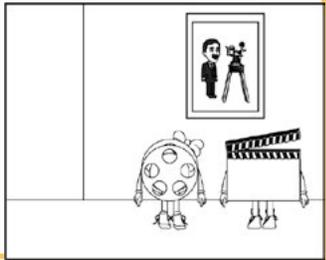
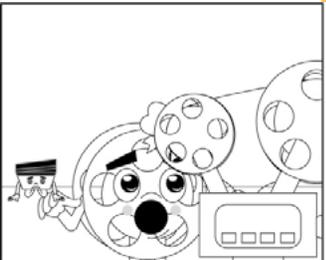
6	Plano general de conjunto		Ocurre una transición de tomas, donde la escena anterior formaba parte de una cinta fílmica que se rompe, y al romperse, detrás salen Filmina y Claquetín corriendo sobre una cinta fílmica y alrededor de ellos hay relojes.	César: Cuadro a cuadro podemos ver, la diversión que los museos pueden tener	Música	
7	Plano general	Panorámica de seguimiento	Filmina y Claquetín caminan de izquierda a derecha recorriendo el interior el Museo, donde se ven distintas obras icónicas.	César: Viendo hacia atrás hoy puedo saber, porque estoy donde estoy y hacia dónde iré	Música	
8	Plano medio	Paneo hacia arriba	El plano medio encuadra la parte media inferior de Enrique Torres y luego hace un paneo hacia la parte media superior, Enrique Torres mira a la cámara y sostiene con sus manos un carrete de cinta fílmica.	César: La Cinemateca nos enseñará, lo que Enrique Torres nos quiso dejar	Música	
9	Plano de detalle Plano general	Zoom in Zoom out	Se hace un zoom in al carrete de cinta fílmica que sostiene Enrique Torres, cuando se hace zoom out, es porque está puesto en el proyector análogo mientras da vueltas, el zoom out se detiene hasta la mitad de la altura de las patas del trípode.	César: Plasmado en celuloideos y carretes	Música	

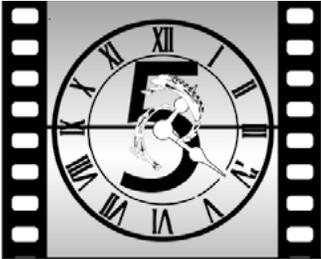
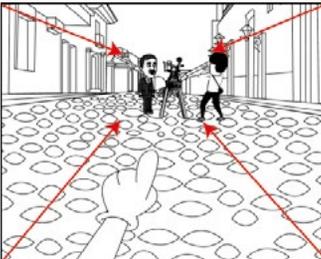
10	Primer entero de conjunto Plano general	Travelling out y zoom out	Filmina y Claquetín están de nuevo en el museo y corren hacia la cámara en primer plano y la cámara se va alejando, permitiendo ver más del museo y cuando el narrador grita "Guuuuuuu yeah" filmina y Claquetín saltan con un puño hacia adelante y se quedan a la altura de la mitad del encuadre y de la parte superior, cae el logo de la caricatura	César: Y así de nuevo termino aquí, dentro del museo animado y feliz GUUUUUUUUUUU ¡YEAH!	Música	Filmina, Claquetín y el proyector del tiempo	
----	--	---------------------------	--	--	--------	--	---

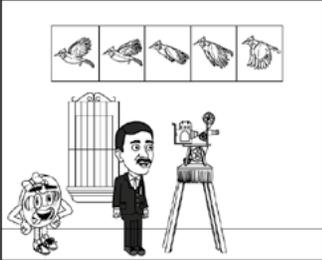
Animación 1, Episodio 1; Luces, Cámara y Florencio

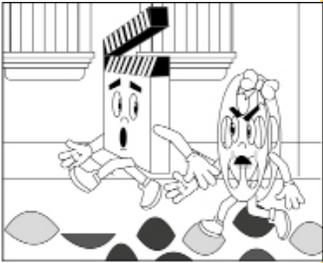
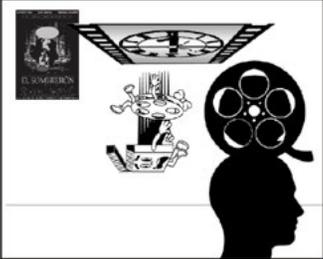
No. De Escena	Planos de Cámara	Mov. De Cámara	Descripción	Guion	Sonido	Texto	Viñeta
1	General de conjunto	Ninguno	Cortina de presentación del episodio 1 que aparecerá con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad	Narrador 2: Hoy presentamos "Luces, cámara y Florencio"	Música	Luces, Cámara y Florencio	

2			Los créditos correspondientes a las personas involucradas en la elaboración de este episodio, que aparecerán con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad		Música	<p>Dirección General: Walter Figueroa</p> <p>Dirección técnica y de arte: César Corado</p> <p>Producción y guion: César Corado</p> <p>Sonido: Walter Figueroa, Rocio Figueroa, José Lima</p>	
3	Gran plano general	Paneo hacia abajo	Se ve el sol y las nubes, la cámara baja justo después de que el gallo canta y en gran plano general, se aprecia el Paraninfo Universitario			<p>Sonido ambiente naturaleza</p> <p>Gallo cacareando</p> <p>Trap acústico</p>	

4	Plano general	Plano general	Filmina llega a la oficina, lugar donde se encuentra Claquetín, lo saluda.	Filmina: Hola Claquetín. Claquetín: Hola Filmina	Sonido ambiente	
5	Plano general de conjunto	Panorámica de seguimiento	Se sigue por un momento la dirección hacia donde caminan Filmina y Claquetín hasta llegar a una puerta.		Sonido ambiente Naturaleza	
6	Plano medio		En el plano medio, desde dentro del museo, se ve como se abre la puerta y como entra Claquetín y Filmina al museo, en el primer plano de conjunto.		Sonido de una puerta abriéndose Sonido ambiente	
7	Plano general		Filmina y Claquetín están dando la espalda a la cámara en la primera sala del Museo, ven la foto de Florencio Godoy, Filmina voltea hacia la sala 4 y ve que hay un proyector, se sorprende y camina hacia él saliendo del encuadre	Filmina: Que curiosa esta foto de la primera sala ¡Mira, que chilero!	Sonido ambiente	
8	Plano de conjunto		Se ven en primer plano al proyector y a Filmina, Filmina está sobre una mesa, a lo lejos se ve a Claquetín subiendo a la misma mesa y camina a donde esta Filmina, en una esquina de la mesa se ve un VHS de los hombres de negro.	Filmina: Un proyector ¿Qué tipo de película tendrá puesta? Claquetín: Déjame ver		

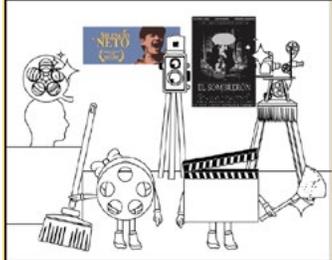
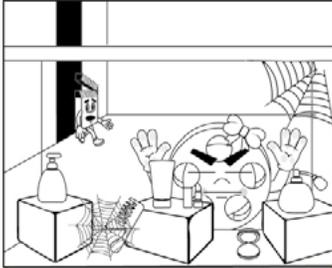
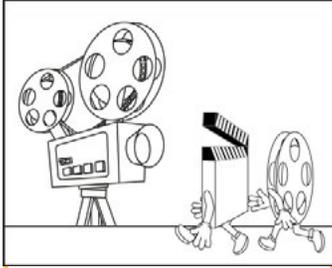
9	Primer plano Plano general	Zoom in	Filmina y Claquetín están siendo absorbidos por la proyección en un efecto de molinete, donde poco a poco se irán haciendo más pequeños, cayendo en el centro de la composición, la forma en la que se interpretará que viajan hacia el pasado, será el conteo regresivo de las películas antiguas antes de iniciar y estará acompañada de un reloj que gira de forma inversa.	Filmina y Claquetín. ¡AHHHHH!	Voces con distorsión	5, 4,3 2, 1	
10	Plano general		Claquetín y Filmina caen frente al arco de Santa Catalina en la Antigua Guatemala.	Claquetín: ¡Auch! Eso estuvo doloroso Filmina: ¡Ahí voy! Agárrame Claquetín Claquetín: ¡Auch!	Bulla de gente Música de principios del siglo XX		
11	Plano perfil entero de conjunto	Panorámica de seguimiento	Filmina y Claquetín caminan de derecha a izquierda buscando a Florencio Godoy.	Claquetín: Sí, pero ¿Dónde estará? No puede estar muy lejos	Bulla de gente Música de principios del siglo XX		
12	Primer plano de conjunto Plano entero	Zoom in	Se ve la mano de Filmina y se hace un zoom in porque un poco más adelante esta Florencio Godoy tomándose la foto que está en el museo y el zoom in se detiene hasta dejar a Florencio en un plano entero.	Filmina: ¡Allá está!	Música de principios del siglo XX		

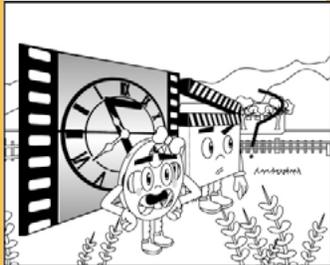
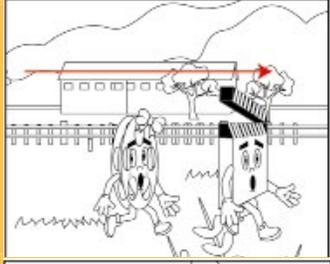
13	<p>Plano medio</p> <p>Plano general</p> <p>Primer plano</p>	<p>Paneo a la izquierda</p> <p>Zoom out</p> <p>Zoom in</p>	<p>En plano medio, Filmina no sabe que son 24 cuadros por segundo le pregunta a Claquetín, hay un paneo, ahora Claquetín en plano medio afirma saber y empieza a explicarlo, ocurre un zoom out y la pared de la casa que tienen detrás sirve de pizarra para explicar y representar todo lo que significa, al terminar la explicación, el plano permanece un momento en escena, ocurre un zoom in, que se detiene hasta encuadran a Filmina, Claquetín y Florencio en un primer plano.</p>	<p>Filmina: ¿24 cuadros por segundo? ¿Qué es eso? Por casualidad ¿Vos sabes a que se refiere Claquetín?</p> <p>Claquetín: Sí, déjame explicarte, un cuadro, también llamado fotograma y en inglés <i>frame</i> es un término de cine que describe la unidad más pequeña de tiempo, lo cual viene a ser una imagen, pero para una película se necesitan muchas imágenes para dar esa sensación de movimiento, cuando hablamos de un grupo de imágenes que se ven de manera consecutiva es cuando se les llama cuadros, o fotogramas, o frames, un segundo de película equivale a 24 cuadros consecutivos para que quien vea la película, vea que algo o alguien se mueve de manera fluida.</p> <p>Filmina: Sí, me queda muy claro, recapitulemos lo antes visto en pantalla para que nuestros amigos visitantes lo entiendan mejor.</p> <p>Filmina ¿¡Qué Chilero, va mucha!?</p>	Música clásica	
----	---	--	---	---	----------------	---

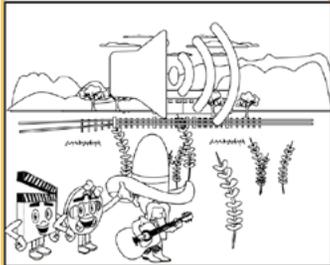
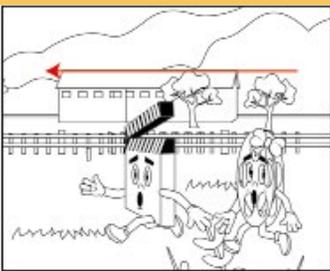
14	Plano entero de perfil	Paneo a la derecha	Se ve a Claquetín agarrando a Filmina del brazo mientras están corriendo.	Filmina: ¿Cuál es tu prisa vos? Íbamos a ver una película buenísima...	Música de tensión	
15	Plano general Primer plano		Pasa lo mismo que cuando son absorbidos hacia una época del pasado solo que al revés, en un efecto de molinete se van haciendo más grandes hasta hacer un primer plano frente a cámara.		Sonido de rebobinar	
16	Plano entero		La proyección aparece flotando en el aire y Filmina y Claquetín caen de nuevo en el Museo.	Filmina y Claquetín: Guoooooo		

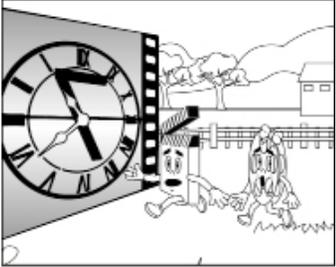
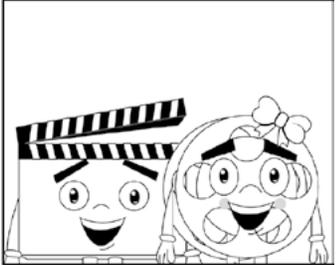
Animación 3, Episodio 2, la Canción del Sombrerón

No. De Escena	Planos de Cámara	Mov. De Cámara	Descripción	Guion	Sonido	Texto	Viñeta
1	General de conjunto	Ninguno	Cortina de presentación del episodio 2 que aparecerá con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad.	César: La canción del Sombrerón	Música	La canción del Sombrerón	 <p>La canción del Sombrerón</p>
2			Los créditos correspondientes a las personas involucradas en la elaboración de este episodio, que aparecerán con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad.		Música	<p>Dirección General: Walter Figueroa</p> <p>Dirección técnica y de arte: César Corado</p> <p>Producción y guion: César Corado</p> <p>Sonido: César Isaí Corado, Esteban Reyes Padilla, Rocio Figueroa</p>	 <p>Dirección general Walter Figueroa</p> <p>Dirección de arte César Corado</p>

3	Plano dorsal general		Filmina y Claquetín dan la espalda a la cámara, han terminado de limpiar y el suelo del Museo saca brillos	Filmina: La verdad que estoy cansada de limpiar todo, pero lo bueno es que ya terminamos.			
4	Primer plano de conjunto		En el primer plano de profundidad de campo está la vitrina con el maquillaje, de lejos se ve a Filmina corriendo hacia la vitrina, sube unas escaleras para que pueda verlo mejor y se da cuenta que es maquillaje viejo de utilería y luego Claquetín la alcanza para explicarle que no es maquillaje para usarse.	<p>Filmina: Oye... Pero este maquillaje se mira muy viejo, me mentiste</p> <p>Claquetín: Ja ja ja qué bromista sos, nunca te dije que podrías usarlo ¿Cómo crees que en un museo habrá maquillaje para vos?</p>			
5	Plano general		Entran en el encuadre por la parte derecha, están sobre la mesa y miran el proyector cuando Claquetín encuentra el interruptor que les permite viajar por el tiempo.	<p>Filmina: Algo tiene que tener el proyector</p> <p>Claquetín: Oh mira, creo que es este interruptor, al parecer tiene 2 funciones, una es para usar el proyector normal y la otra para usar el proyector como máquina del tiempo</p>			

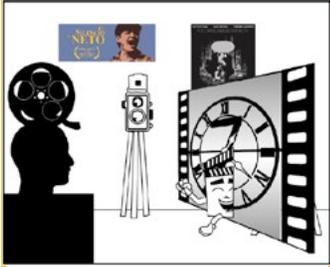
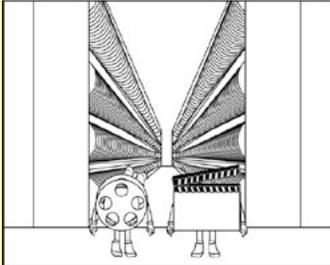
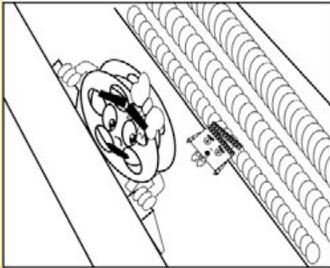
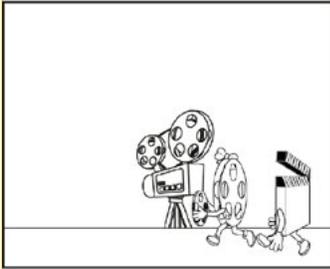
6	Primer plano Plano general		Filmina y Claquetín están siendo absorbidos por la proyección en un efecto de molinete, donde poco a poco se irán haciendo más pequeños, cayendo en el centro de la composición, la forma en la que se interpretará que viajan hacia el pasado, será el conteo regresivo de las películas antiguas antes de iniciar, y estará acompañada de un reloj que gira de forma inversa.	Filmina y Claquetín. ¡AHHHHH!			
7	Plano general		La proyección se abre en una finca, esta vez, de forma vertical, como una proyección normal y Filmina y Claquetín salen de mejor manera de este, Claquetín pregunta por el lugar donde están.	Claquetín: Al menos esta vez tuvimos un mejor aterrizaje, así si me gusta esto de viajar en el tiempo, pero ¿Dónde estaremos?	Sonido ambiente de noche		
8	Plano perfil general	Panorámica de seguimiento	Caminan un poco, a los segundos Filmina le explica a Claquetín donde es que posiblemente pueden estar y caminan un poco más.	Filmina: Según sé, estamos en finca “La Pradera”, lo que en nuestra época viene a ser Pradera Zona 10, aunque se ve un poco tenebroso	Sonido ambiente de noche		
9	Plano medio		Claquetín voltea a ver a Filmina, con un gesto de sorprendido y asustado.	Claquetín: Ehhh Filmina...	Sonido de copa quebrándose		

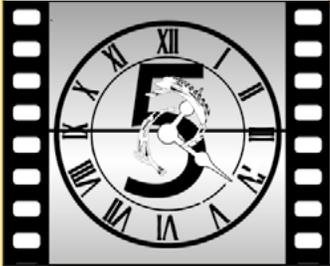
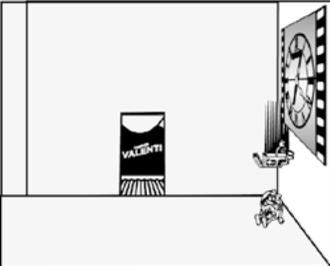
10	Plano entero		El Sombrerón interpreta la canción “El canto el mishito”.	<p>Sombrerón: Escuchen esta</p> <p>Sombrerón: Yo quisiera ser mishito, para entrar por tu ventana, y robarme a la niña, a la niña más galana</p>			
11	<p>Plano entero de conjunto</p> <p>Plano general</p> <p>Plano medio</p>	<p>Zoom out</p> <p>Zoom in</p>	<p>Filmina, en un plano entero hace un comentario de como era el cine en sus inicios, se hace un zoom out para que ella empiece a explicar más a detalle de cómo fue evolucionando el sonido en el cine, y lo explica de forma gráfica, con elementos que van apareciendo en pantalla y el fondo le da el suficiente espacio para hacerlo, después de la explicación, Claquetín le dice a Filmina que todo lo gráfico quede en pantalla por un momento y luego hay un zoom in, que se detiene hasta dejar a Filmina un plano medio.</p>	<p>Filmina: Cierto, y eso es porque el cine en sus inicios no contaba con sonido</p> <p>Filmina: Las películas de la era del “cine mudo” eran acompañadas con música de una orquesta en vivo, el sonido es algo que se logra integrar al cine en 1927, y en Guatemala, la industria del cine logra hacerlo con esta película, en 1950.</p> <p>Claquetín: Eso suena muy interesante Filmina, déjalo un momento para nuestros amigos visitantes lo entiendan también</p> <p>Filmina: ¿Qué chilero, verdad amigos?</p>			
12	Plano general	Panorámica de seguimiento	<p>Filmina y Claquetín están corriendo hacia la izquierda, Claquetín se despide del paisaje, aclarando que le gusta la naturaleza y que le gustaría vivir en un lugar así.</p>	<p>Claquetín: Adiós al pasado, tendré una casa así en el campo algún día</p>			

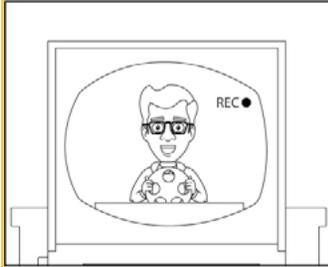
13	Plano perfil general		Filmina y Claquetín se meten en la proyección.			
14	Plano general Primer plano		Pasa lo mismo que cuando son absorbidos hacia una época del pasado solo que al revés, en un efecto de molinete se van haciendo más grandes hasta hacer un primer plano frente a cámara.			
15	Plano General Plano medio		Filmina y Claquetín regresan a la época actual y caminan hacia la cámara pasando de un plano general a un plano medio, Filmina habla frente a cámara y dice como se la pasó de bien en esta aventura en la cual se habla de la importancia del sonido en el cine y da instrucciones a los niños visitantes acerca de que le hagan sonidos y/o la voz al personaje creado en el episodio anterior, cuando se despiden ella y Claquetín, un círculo se va achiquitando en la pantalla hasta que esta queda totalmente negra.	Filmina: Me encantó la aventura de hoy, espero que a ustedes también les haya gustado, aprendimos que el sonido es muy importante, sin él no entenderíamos las películas de la misma manera, así que lo siguiente que tendrán que hacer, es interpretar la voz de su personaje, hacer que su personaje hable ¿Cómo es que sonará? ¿Qué tipo de sonidos hará? Mientras Claquetín y yo iremos a ver si nuestros compañeros necesitan ayuda con algo, nos veremos muy pronto ¡Hasta luego!	Sonido de algo haciéndose pequeño	

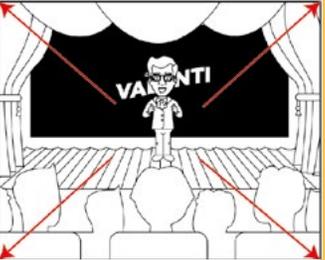
Animación 4, Episodio 3, Enrique Torres Escribió esta Gran Historia

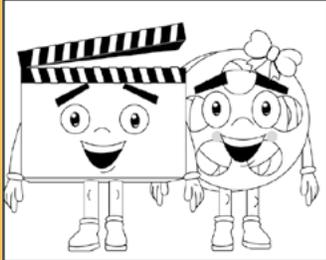
No. De Escena	Planos de Cámara	Mov. De Cámara	Descripción	Guion	Sonido	Texto	Viñeta
1	General de conjunto	Ninguno	Cortina de presentación del episodio 3 que aparecerá con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad.	César: Enrique Torres escribió esta gran historia	Música	Enrique Torres escribió esta gran historia	 <p>Enrique Torres escribió esta gran historia</p>
2			Los créditos correspondientes a las personas involucradas en la elaboración de este episodio, que aparecerán con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad.		Música	<p>Dirección General: Walter Figueroa</p> <p>Dirección técnica y de arte: César Corado</p> <p>Producción y guion: César Corado</p> <p>Sonido: César Corado, Gabriel Celada, Rocio Figueroa</p>	 <p>Dirección general Walter Figueroa</p> <p>Dirección de arte César Corado</p>

3	Plano general		<p>Filmina y Claquetín están saliendo de la proyección, Claquetín le dice a Filmina que ya han ido a muchos lugares y no saben a cual más viajar, Filmina lo piensa por un momento.</p>	<p>Claquetín: Nos hemos metido a tantas películas que ya no sé a dónde podríamos ir... Y es que todas tienen más de algo que es muy divertido e interesante</p> <p>Filmina: Yo tampoco sé a dónde podríamos tener nuestra siguiente aventura...</p>		
4	Plano general		<p>Filmina y Claquetín se paran frente al archivo asombrados.</p>	<p>Claquetín: Acá tenemos que encontrar más de algo</p> <p>Filmina y Claquetín. Mjm</p>		
5	Plano picado		<p>Filmina esta subida en una escalera y le pregunta a Claquetín si encontró algo que pueda servirles, Claquetín le responde</p>	<p>Filmina: ¿Encontraste algo?</p> <p>Claquetín: Solo un poco de pelusa, y más películas, pero nada de él</p>		
6	Plano general		<p>Filmina y Claquetín están de pie frente a la proyección, ya sobre la mesa, coloca el carrete en el proyector, lo enciende y la proyección los empieza a absorber.</p>	<p>Claquetín: Ahí vamos de nuevo amigos</p>		

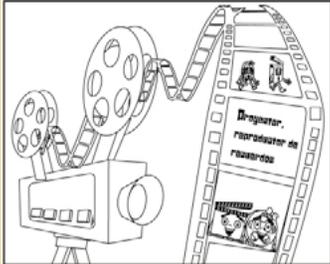
7	<p>Primer plano</p> <p>Plano general</p>		<p>Filmina y Claquetín están siendo absorbidos por la proyección en un efecto de molinete, donde poco a poco se irán haciendo más pequeños, cayendo en el centro de la composición, la forma en la que se interpretará que viajan hacia el pasado, será el conteo regresivo de las películas antiguas antes de iniciar, y estará acompañada de un reloj que gira de forma inversa.</p>	<p>Filmina y Claquetín. ¡Wuuuujuuuuu!</p>	<p>Voces con distorsión</p>	
8	<p>Plano general</p>		<p>Filmina y Claquetín caen en el pasillo que está frente a la entrada del Cineclub Valenti</p>	<p>Filmina: ¡Auch! ¿Habrà alguna forma de programar donde se abre el portal?</p> <p>Claquetín: Ja ja ja, Tendremos que verlo una próxima ocasión</p> <p>Filmina: Mmm...</p>	<p>Voces con distorsión</p>	

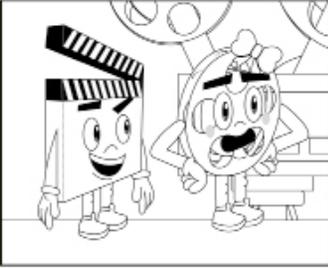
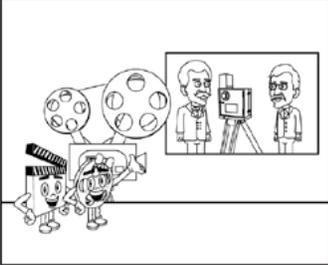
9	Plano medio		<p>Enrique Torres está hablando frente a la videocámara, todo lo que dice se logra ver desde la pantalla de la misma y explica las funciones principales de la Cinemateca.</p>	<p>Enrique Torres: Que tal, soy Enrique Torres, estoy documentando los inicios de este gran proyecto, esta es la oficina inicial de la Cinemateca "Enrique Torres", acá en el Cine Club Valenti, la Cinemateca tiene como misión difundir la cultura cinematográfica en Guatemala, tanto como quien gusta de las películas como quién quiere hacerlas y para darle un valor a la industria del cine, se tendrá un archivo lleno de filmes con cine histórico además de artículos e inventos que apoyaron el crecimiento del séptimo arte a nivel nacional.</p>			
---	-------------	--	--	--	--	--	---

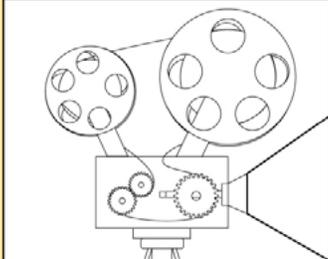
10	<p>Plano medio de conjunto</p> <p>Plano general</p> <p>Plano entero</p>		<p>Filmina le pide a Claquetín que explique acerca de que es un guion, donde pasamos de un plano medio a un plano general con un zoom out, la pared servirá para representar elementos gráficos que estarán sobre ella acerca de que es un guion, luego se despiden de Enrique y salen del encuadre por la parte izquierda.</p>	<p>Filmina: Claquetín, será que podrías explicarle a nuestros amigos visitantes ¿Qué es un guion?</p> <p>Claquetín: Con gusto, un guion es un escrito que contiene los diálogos que dirán los personajes de una película, vídeo, obra teatral, historieta y muchos otros espacios donde se aplica</p> <p>Filmina: Que chilero, deja que nuestros amigos lo vean por un momento</p> <p>Filmina: Creo que hemos terminado aquí, mucho gusto conocerte, de verdad</p> <p>Filmina y Claquetín: Adiós</p> <p>Enrique Torres: Adiós</p>	Música Clásica		
11	<p>Plano general</p> <p>Primer plano de conjunto</p>	Zoom out	<p>Al frente de la pantalla de la sala del cine club, sube Enrique Torres para presentar la película que están por proyectar, hay un zoom out hasta la entrada del cineclub que es donde están Filmina y Claquetín viendo desde atrás de la entrada</p>	<p>Enrique Torres: Bueno colegas, hoy veremos “Los Domingos Pasarán”, que la disfruten</p>	<p>Gente platicando</p> <p>Voz con eco</p> <p>Aplausos</p>	Cineclub Valenti	

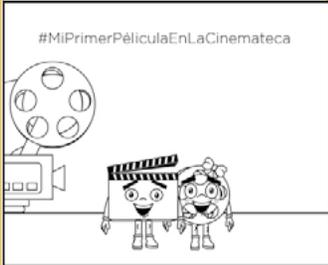
12	Plano general Primer plano		Pasa lo mismo que cuando son absorbidos hacia una época del pasado solo que al revés, en un efecto de molinete se van haciendo más grandes hasta hacer un primer plano frente a cámara.		Sonido de rebobinar	
13	Plano entero de conjunto		Hablan a cámara de la admiración que siente hacia Enrique Torres y como gracias a él forman parte de la Cinemateca, luego dirigiéndose al público, les dan instrucciones de hacer un guion con el material que les pasará el guía del recorrido, el cual son unas hojas en blanco, Filmina indica que también escribirá un guion y le recuerda al público sobre guardar todo lo que han hecho hasta el momento, cuando se despiden ella y Claquetín, un círculo se va achiquitando en la pantalla hasta que esta queda totalmente negra.	<p>Claquetín: Qué gran idea la que tuvo Enrique Torres, ¿no crees Filmina?</p> <p>Filmina: Sí, sin él no tendríamos trabajo</p> <p>Claquetín: Estoy seguro que a ustedes también les pareció muy chilera esta historia, por eso, mi compañero les pasará un par de hojas para que le escriban una historia a su personaje... Lo que ustedes quieran, y quien sabe, si se lo proponen, puede que la historia que ustedes escriban tampoco tenga fin.</p> <p>Filmina: Yo también empezaré a escribir el guion de mi propia historia Claquetín, recuerden guardar todo lo que hemos hecho hasta ahora amiguitos y nos veremos ¡Muy pronto!</p>	Sonido de algo haciéndose pequeño	

Animación 5, Episodio 4; Proyector, Reproductor de Recuerdos

No. De Escena	Planos de Cámara	Mov. De Cámara	Descripción	Guion	Sonido	Texto	Viñeta
1	General de conjunto	Ninguno	Cortina de presentación del episodio 4 que aparecerá con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad.	Narrador 2: Proyector, reproductor de recuerdos	Música	Proyector, reproductor de recuerdos	
2			Los créditos correspondientes a las personas involucradas en la elaboración de este episodio, que aparecerán con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad.		Música	<p>Dirección General: Walter Figueroa</p> <p>Dirección técnica y de arte: César Corado</p> <p>Producción y guion: César Corado</p> <p>Sonido: César Corado, Rocio Figueroa</p>	

3	Plano entero		Filmina y Claquetín están a la par del proyector.	Filmina: Todas nuestras aventuras no hubieran podido hacerse sin la ayuda del proyector		
4	Plano general	Zoom out	Hay un zoom out, así como en las otras explicaciones, Filmina y Claquetín estarán del lado inferior izquierdo de la pantalla, y el espacio de fondo que quede vacío es donde se representará gráficamente lo que Filmina está explicando, en este caso explicará qué significa la palabra análogo y que el cine es un medio masivo de mensajes.	<p>Filmina: El término “análogo” hace referencia a tecnologías antiguas, antes de la llegada de la computadora y la era digital, cada oficio o ciencia tenía sus propios aparatos para procesar información, en este caso, el cine nació con el cinematógrafo de los hermanos Lumière en 1895, el cual tenía doble función de grabar y también proyectar, luego el cine innovó con proyectores, cámaras y un sin fin de aparatos análogos por aparte, que todos sus usos actualmente se ven simplificados y de fácil acceso con la computadora.</p> <p>Filmina: Entonces, el proyector fue el primer medio que permitía ver películas y de forma masiva, por ello es que los cines tienen bastantes butacas, porque el cine es un medio pensado para que lo vean muchas personas al mismo tiempo.</p>		

5	Plano entero de conjunto Plano general	Zoom in Zoom out	Hay un zoom in, hasta dejar un plano general y Filmina explica como funciona internamente un proyector análogo y como han ido evolucionando los medios con los cuales se reproducen películas a través del tiempo.	<p>Filmina: Ahora, un proyector análogo funciona así: Se le coloca la película, esta pasa por el proyector hacia otro carrete vacío, al pasar por el proyector, una luz traspasa los fotogramas de la película y ese haz de luz viene aumentado e invertido por una lente que enfoca la imagen resultante sobre una superficie o pared.</p> <p>Filmina: En la actualidad, como les comenté, se usan proyectores digitales, televisores, teléfonos inteligentes, o las propias computadoras, ahora se pueden ver películas en cualquier momento y lugar.</p>			
6			Filmina hace una comparación de las películas con viajes y cómo estos pueden estimular la imaginación, pasan varias escenas de muchas películas	Filmina: Lo chilero de las películas es que nos permiten viajar a otros lugares, a otras épocas, conocer otras realidades detrás de la pantalla y muchos contextos que dejan volar nuestra imaginación, ver películas es casi como viajar a donde la película está pasando.			
7			Filmina describe que con el cine podemos viajar, incluso, a muchos lugares de Guatemala que no se conocen, pasan varias escenas de películas guatemaltecas con escenas de lugares, sitios, y artículos de la cultura nacional	Filmina: El cine les permitirá conocer muchos lugares de nuestra bella Guatemala, conocer más de sus costumbres y tradiciones y darle valor al cine nacional, estamos frente a muchas mentes creativas que, podrían ser los próximos artistas y cineastas de Guatemala			

8	<p>Plano general</p> <p>Plano medio de conjunto</p>	Zoom in	<p>Filmina hace una invitación a los visitantes del museo a que usen los 3 elementos básicos del cine con ayuda de sus padres para hacer su propia producción desde sus casas con los elementos que crearon en la visita para que lo suban a las redes sociales, da el hashtag y cómo pueden encontrar a la Cinemateca en redes sociales, y por último ella y Claquetín se despiden, cuando se despiden hay un zoom in hacia ellos y se detiene en un plano medio de conjunto, un círculo se va achiquitando en la pantalla hasta que esta queda totalmente negra.</p>	<p>Filmina: Por eso, les queremos proponer una dinámica muy divertida, unan la historia que escribieron, con el personaje que dibujaron y con su voz, generen efectos de sonido, narraciones y la voz de su personaje, usen su imaginación, si se dan cuenta, con ello están haciendo uso de los 3 elementos importantes del cine: Imagen, sonido e historia, luego con ayuda de sus padres, pidan que los graben y suban el vídeo a las redes sociales con el hashtag #MiPrimerPeliculaEnLaCinemateca para que todo el mundo vea el talento que tienen, pídanle a sus padres que nos sigan en nuestras redes sociales, en facebook nos encontrarán como “Cinemateca Enrique Torres” y en Instagram como @cinematecausac, fue un gusto que vinieran y esperamos verlos en otra ocasión</p> <p>Filmina y Claquetín: ¡Adiós a Todos!</p>	Sonido de algo haciéndose pequeño	#MiPrimerPeliculaEnLaCinemateca	
---	---	---------	--	--	-----------------------------------	---------------------------------	---

Autoevaluación

Este instrumento es una evaluación propia en la cual se analizan las 2 propuestas de diseño antes vistas, para tomar una decisión final acerca de cuál es la mejor propuesta de diseño para el proyecto “Diseño de material audiovisual interactivo en apoyo al recorrido del Museo de la Cinemateca “Enrique Torres” dirigido a niños de primaria de la ciudad capital”, se rellenará el círculo con la respuesta correcta y se justificará donde se solicite.

Conceptualización

1. De las propuestas anteriores ¿Cuál es la que más representa el concepto creativo?
 - Propuesta 1
 - Propuesta 2
2. De las propuestas anteriores ¿Cuál es la que más representa el insight?
 - Propuesta 1
 - Propuesta 2

Mensaje

3. De las propuestas anteriores ¿Cuál es la propuesta que transmite mejor el objetivo de comunicación?
 - Propuesta 1
 - Propuesta 2
4. De las propuestas anteriores ¿Cuál es la que más representa a la institución?
 - Propuesta 1
 - Propuesta 2

Tipografía

5. De las propuestas anteriores de tipografía ¿Cuál es la que tiene mejor legibilidad?
 - Propuesta 1
 - Propuesta 2
6. De las propuestas anteriores de tipografía ¿Cuál es la más dinámica?
 - Propuesta 1
 - Propuesta 2
7. De las propuestas anteriores de tipografía ¿Cuál sería la más funcional según el perfil de grupo objetivo?
 - Propuesta 1
 - Propuesta 2
8. ¿Por qué?
 - Porque la propuesta 2 por su trazo delgado dificulta la lectura, y esto se debe a su trazo caligráfico y de un grosor de línea muy delgado, que al mismo tiempo hace que el diseño luzca muy formal.

Cromatología

9. De las propuestas anteriores de color ¿Cuál sería la más vibrante y colorida a la vista?
 - Propuesta 1
 - Propuesta 2

10. De las propuestas anteriores de color ¿Cuál sería la más funcional según el perfil de grupo objetivo?

- Propuesta 1
- Propuesta 2

11. ¿Por qué?

- Porque el la paleta de color de la propuesta 1 apaga los demás colores en el encuadre y lo que se busca, además de ser contrastante, es que se vea llamativo a simple vista.

Personajes

12. De las propuestas anteriores de personajes ¿Cuál es la caracterización que refleja mejor el perfil de grupo objetivo?

- Propuesta 1
- Propuesta 2

13. ¿Por qué?

- Porque la propuesta 2 se mira demasiado infantil, tanto que pareciera que es para niños de párvulos o niños de menor edad que el grupo objetivo al que va dirigido el material.

Ilustraciones secundarias

14. De las propuestas anteriores de ilustraciones secundarias ¿Cuál es la caracterización que refleja mejor el perfil de grupo objetivo?

- Propuesta 1
- Propuesta 2

15. ¿Por qué?

- Porque la propuesta 2 se mira demasiado infantil, tanto que pareciera que es para niños de párvulos o niños de menor edad que el grupo objetivo al que va dirigido el material.

16. ¿Hay cambios que se harían en la propuesta elegida?

- Color: En la cortina de presentación se aplicará de igual manera contraste cualitativo, pero aplicando colores de la paleta de propuesta 2, en este caso, el morado, aplicando el mismo tono de morado de que se muestra en el fondo de la cortina de presentación, pero en lugar del color beige, se hará uso de un tono de morado más oscuro, ya que los personajes compiten visualmente con el fondo, cuando tienen que funcionar equilibradamente.
- Personajes: A Claquetín, ya que la propuesta 1 fue la elegida, en su expresión facial, específicamente cuando abra la boca para que se le note la lengua, se le pondrá el pantalón que porta el personaje de la propuesta 2, porque estéticamente luciría mejor, ya que las piernas de Claquetín en la propuesta 1 pareciera que salen de la nada y que, por otra parte no tienen de donde sostenerse, que el pantalón le sumaría mucha más seguridad a esa parte anatómicamente y por la seguridad que simboliza la prenda, resaltaría mucho más la personalidad del personaje. A Filmina, se le sumarán más detalles a su anatomía y vestimenta, ya que los que tiene en este nivel no son suficientes para denotar que es una personaje femenino, se le pondrá falda, pestañas y se le quitará grosor a sus cejas, además de juntar más los elementos de su rostro y de disminuir el tamaño de su boca, para que el personaje luzca más tierno, el cilindro donde se enrolla la cinta se agrandará para que no provoque ruido en algunas expresiones faciales y por la misma razón, los tonos de gris de su rostro/cuerpo serán un 10% más claros, además se cambiarán sus calcetas y sus zapatos tennis por unos que sean más femeninos, en este caso serán zapatillas chinitas con un cincho de broche.
- Ilustraciones secundarias: Se modificará la anatomía del cuello de Florencio Godoy, Enrique Torres y el Sombrerón, puesto que lucen descuellados, al sombrero particularmente se le cambiará su vestimenta por una que sea más fiel al vestuario de la película El Sombrerón de 1950, que en este caso es una vestimenta totalmente negra con una capa.

Toma de Decisiones

En esta sección se detallan los resultados obtenidos de la autoevaluación, la propuesta de diseño que se escogió y los cambios a realizar en el material para abordarlos en el nivel de visualización 2, los recuadros señalan las partes que componen la pieza de diseño, pero sólo los recuadros rojos son los que indican dónde hay que realizar cambios.

Personaje 1

Se escogió la propuesta No. 1 de Claquetín, según los comentarios de la autoevaluación hay que realizar cambios en su expresión facial, específicamente cuando abra la boca, que se le note la lengua; habrán cambios en su vestuario, se agregará el pantalón de la propuesta No. 2 porque estéticamente luciría mejor, ya que las piernas de Claquetín pareciera que salen de la nada y que, por otra parte no tienen de donde sostenerse, el pantalón le sumaría mucha más seguridad a esa parte anatómicamente y por la seguridad que simboliza la prenda, resaltaría mucho más su personalidad.

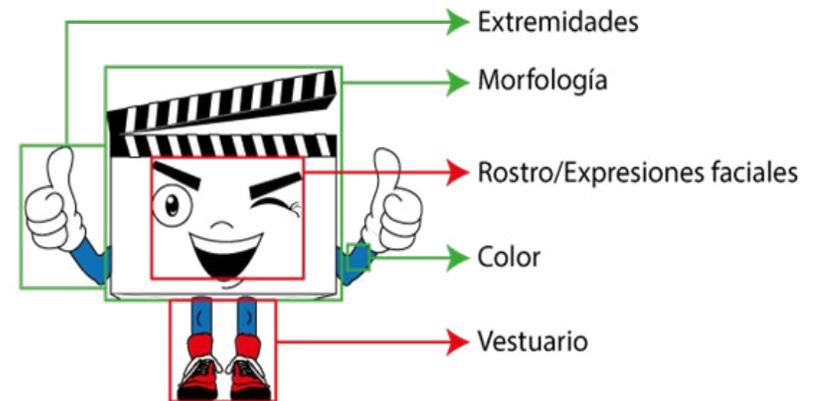


Figura 94
Cambios a realizar en la propuesta de diseño de Claquetín Basado en la autoevaluación
Fuente propia

Personaje 2

Se escogió la propuesta de diseño 1 de Filmina, según los comentarios de la autoevaluación hay que realizar cambios en casi toda su estructura, se sumarán detalles a su anatomía y vestimenta, ya que los que tiene en este nivel no son suficientes para denotar que es un personaje femenino, se le pondrá una falda, pestañas y se le quitará grosor a sus cejas, además de juntar más los elementos de su rostro y de disminuir el tamaño de su boca, para que el personaje luzca más tierno, el cilindro donde se enrolla la cinta se agrandará para que no provoque ruido en algunas expresiones y por la misma razón, los tonos de gris de su rostro/cuerpo serán un 10% más claros, además se cambiarán sus calcetas y sus tenis por unos que sean más femeninos, en este caso serán zapatillas chinitas con un cincho de broche.

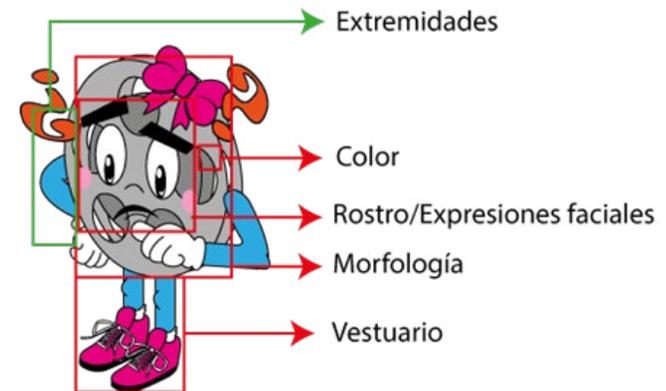


Figura 95
Cambios a realizar en la propuesta de diseño de Filmina Basado en la autoevaluación
Fuente propia

Ilustraciones Secundarias

Se optó por la propuesta No. 1 de ilustraciones secundarias, el único cambio a realizar con las ilustraciones de Florencio Godoy y Enrique Torres es anatómico, el cuello específicamente, ya que lo tienen muy corto proporcionalmente con el resto de su cuerpo y habrá que agrandarlo.

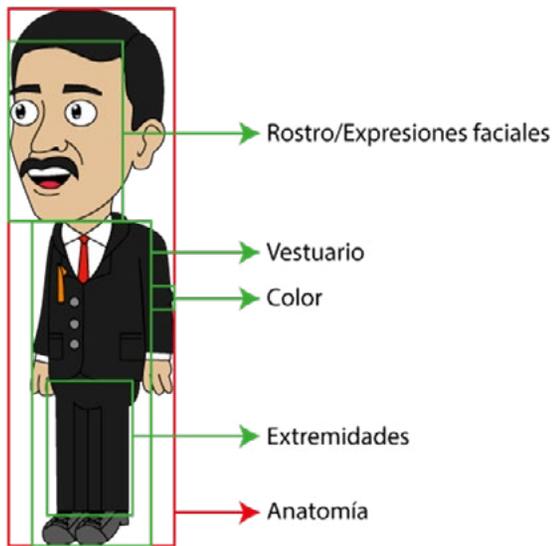


Figura 96
Cambios a realizar en la propuesta de diseño de Florencio Godoy Basado en la autoevaluación
Fuente propia

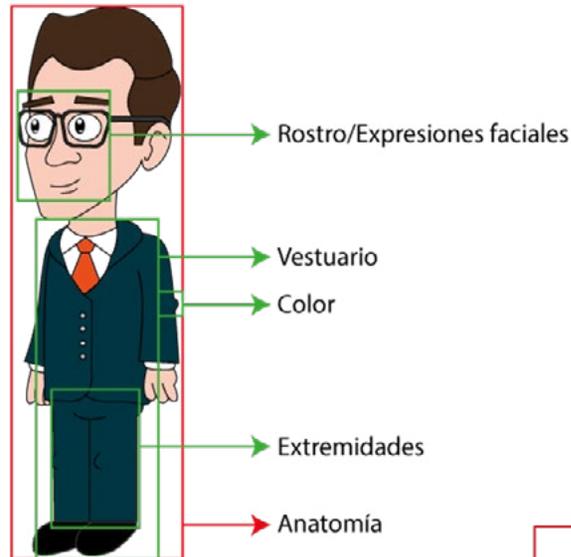


Figura 97
Cambios a realizar en la propuesta de diseño de Enrique Torres Basado en la autoevaluación
Fuente propia

Respecto al Sombrero, a diferencia de las otras ilustraciones, tiene más cambios a realizar, además de arreglarle el largo del cuello, todo su vestuario será modificado, para que sea más fiel al vestuario del Sombrero de la película de 1950, que en este caso es una vestimenta totalmente negra con una capa.

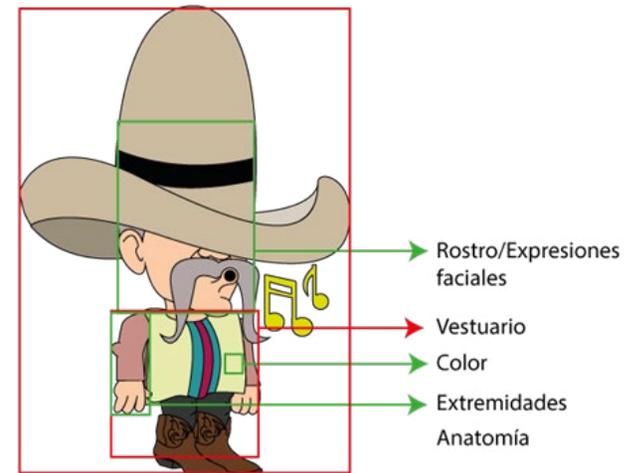


Figura 98
Cambios a realizar en la propuesta de diseño del Sombrero basado en la autoevaluación
Fuente propia

Cortina de Presentación

Se seleccionó la propuesta 1 de la cortina con la paleta de color intercambiada, como se menciona en esa parte, en ella se encuentran los personajes y la tipografía de la propuesta No. 1 definida las premisas de diseño, pero con los colores de la propuesta No. 2 definida las premisas de diseño, puesto que es el conjunto más funcional; al ser tener colores más vibrantes, se aplicará de todas formas contraste cualitativo, pero con colores de la paleta de la propuesta No. 2, se hará uso del beige que se muestra en el fondo de la cortina de presentación, pero en lugar del color morado, se aplicará un tono de amarillo o beige más oscuro, ya que los personajes compiten visualmente con el fondo, cuando tienen que funcionar equilibradamente.



Figura 99
Cambios a realizar en la propuesta de la cortina de presentación Basado en la autoevaluación
Fuente propia

Nivel de Visualización 2

En esta fase se mejoran los bocetos de la propuesta seleccionada del nivel de visualización 1, aplicando los aprendizajes que se obtuvieron durante la formación en la carrera de diseño gráfico y tomando en cuenta los resultados de la autoevaluación.

Construcción de Personajes

Personaje 1

basado en los resultados obtenidos del nivel de bocetaje 1, Claquetín tiene cambios leves, esta propuesta de Claquetín ahora cuenta con pantalón, el cual le da más estabilidad a sus extremidades inferiores, además que se nota su lengua al momento en el que abre la boca, detalle también de la propuesta No. 2 aplicado a la propuesta No. 1, lo demás se conserva.

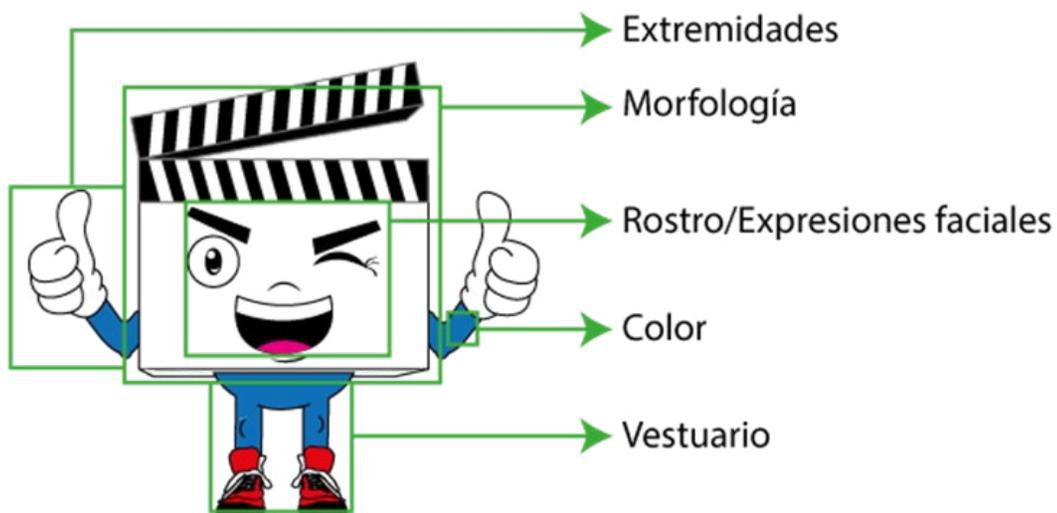


Figura 100
Cambios realizados en la propuesta de diseño de Claquetín Basado en la autoevaluación
Fuente propia

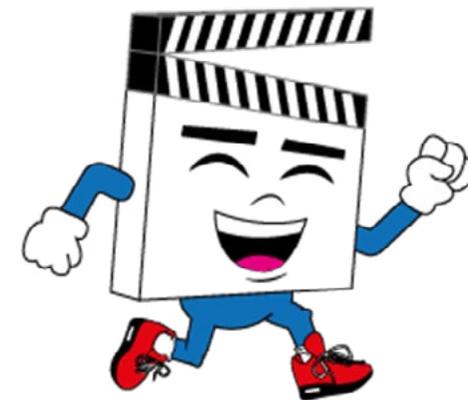


Figura 101
Vistas adicionales de Claquetín con los cambios realizados Basado en la autoevaluación
Fuente propia

Estas son fracciones de secuencias en movimiento cuadro a cuadro del Claquetín

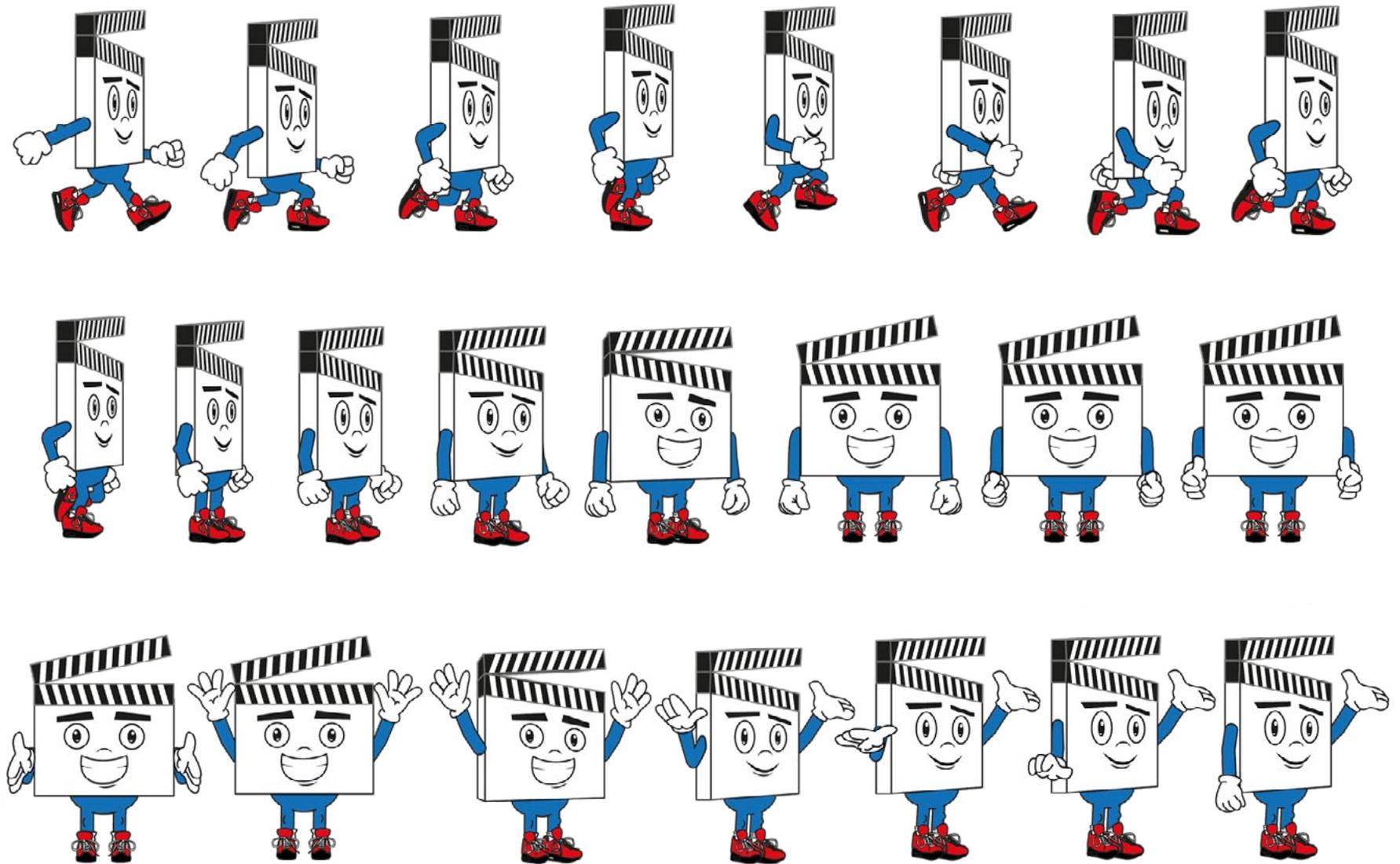


Figura 102
Secuencia de cuadros de Claquetín caminando hacia la derecha, girando hacia en frente, levantando las manos y por último girándose hacia la derecha de nuevo, señalando algo con su mano izquierda
Fuente propia

Personaje 2

basado en los resultados obtenidos del nivel de bocetaje 1, esta propuesta de Filmina tiene cambios morfológicos, de color y vestuario notables, ahora cuenta con falda, las partes de su rostro están más juntas, el rubor que tiene se encuentra justo debajo de sus ojos, se le agregaron pestañas a sus ojos y sus cejas están considerablemente más delgadas, además ahora su calzado son zapatos tipo chinitas con un cincho de broche y sus calcetas ahora son parecidas a las de una muñeca, en cuanto al cilindro donde se enrolla la película, le dio mejor aspecto al personaje, ahora ya no se ve detrás de los agujeros del carrete, y bajarle un 10% a los tonos de gris en el carrete resalto más las características de su rostro.

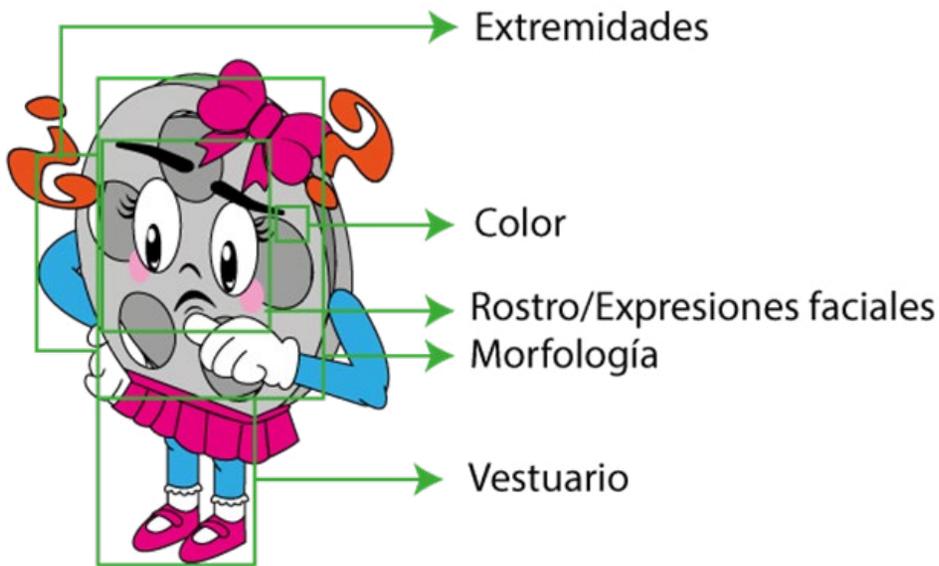


Figura 103
Cambios realizados en la propuesta de diseño de Filmina Basado en la autoevaluación
Fuente propia



Figura 104
Vistas adicionales de Filmina con los cambios realizados Basado en la autoevaluación
Fuente propia

Estas son fracciones de secuencias en movimiento cuadro a cuadro de Filmina

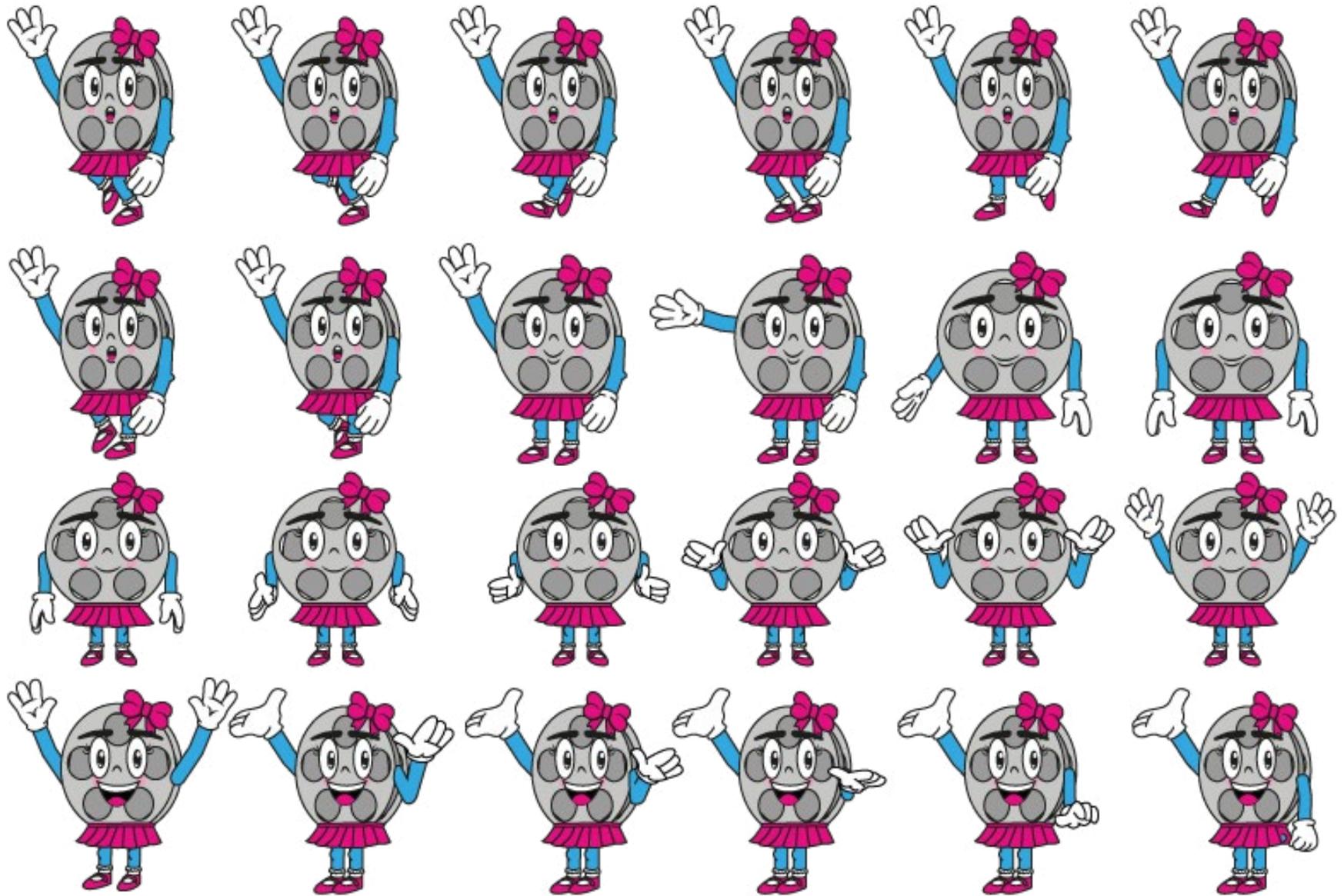


Figura 105
Secuencia de cuadros de Filmina caminando hacia la izquierda, girando hacia en frente, levantando las manos y por último girándose hacia la izquierda de nuevo, señalando algo con su mano derecha
Fuente propia

Ilustraciones Secundarias

Cada ilustración tiene una vista sin los recuadros que señalan las partes que lo conforman para apreciar mejor los cambios realizados, que en el caso de Florencio y Enrique Torres, solo fue el tamaño de su cuello, ya que antes lo tenían muy pequeño y daba aspecto de que estaban descuellados.

Florencio Godoy

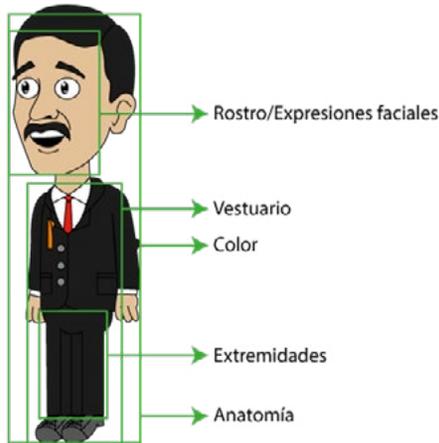


Figura 106
Cambios realizados en la propuesta de diseño de Florencio Godoy Basado en la autoevaluación
Fuente propia



Figura 107
Cambios realizados en la propuesta de diseño de Florencio Godoy sin recuadros que muestren su construcción
Fuente propia

Enrique Torres

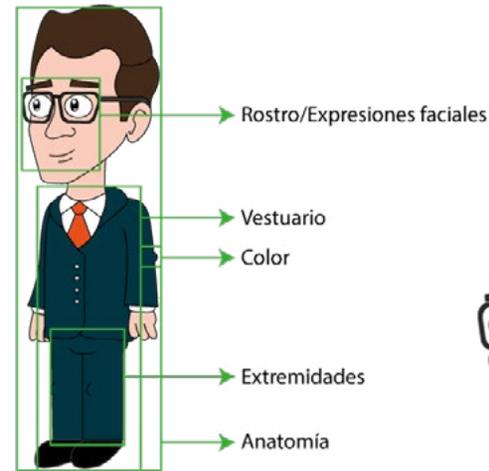


Figura 108
Cambios realizados en la propuesta de diseño de Enrique Torres Basado en la autoevaluación
Fuente propia



Figura 109
Cambios realizados en la propuesta de diseño de Enrique Torres sin recuadros que muestren su construcción
Fuente propia

El Sombrerón

basado en los resultados de la autoevaluación, el Sombrerón, además de mejoras en su cuello, tuvo un cambio notable en cuanto a su vestuario, ahora es más fiel al vestuario que porta el actor de la película guatemalteca *El Sombrerón* de 1950, se cambió el color de la guitarra a color amarillo por el detalle que tiene en el sombrero, para unificar la paleta cromática de la ilustración.

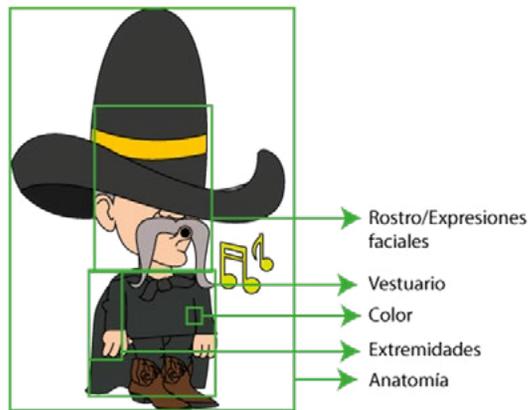


Figura 110
Cambios realizados en la propuesta de diseño del Sombrerón Basado en la autoevaluación
Fuente propia



Figura 111
Cambios realizados en la propuesta de diseño del Sombrerón sin recuadros que muestren su construcción
Fuente propia

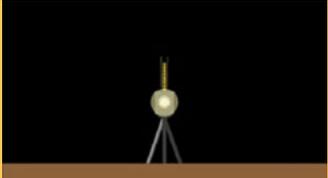


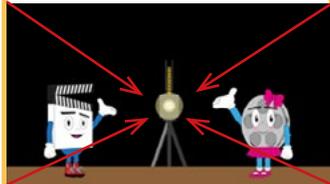
Figura 112
Cambio cromático realizado a la guitarra del Sombrerón basado en la autoevaluación
Fuente propia

Storyboard

Se mostrará únicamente parte del storyboard de la animación 1, opening de bienvenida; puesto que son los avances gráficos que el estudiante tiene hasta esta parte del proyecto, los cuales son una muestra significativa de aprox. 40 segundos para analizar encuadres, secuencia y desarrollo de ciertas leyes de animación, las voces de los personajes son interpretadas por el estudiante y la hija del director de la Cinemateca, Rocio Figueroa, se aplicó un filtro en las voces para que no se note que son voces de personas de mayor edad y la pista de fondo es la base de una canción de *Swing Jazz* bajada de internet, el storyboard que se muestra a continuación es el elemento que refleja la fracción de animación que se validará con la institución y profesionales de diseño gráfico posteriormente, se detallan momentos específicos que ocurren durante dicho material.

Animación 1, Opening de Bienvenida

No. De Escena	No. De plano y duración	Planos de Cámara	Mov. De Cámara	Descripción	Guion	Sonido	Texto	Viñeta
1	1 - 3 seg.			Aparecerán y desaparecerán consecutivamente los logos de la USAC, DIGEU y la Cinemateca consecutivamente, c/u dura 1 seg. en pantalla.		Proyector corriendo una cinta de película		
	1 - 2 seg.	General de conjunto		Filmina y Claquetín Entran al encuadre agarrándose de la parte inferior de la pantalla, solo se les ve medio rostro, como si jugaran a las escondidas y salen del encuadre de la misma manera.		Proyector corriendo una cinta de película Sonido que aumenta en gradación tonal		
	1 - 3 seg.	General	Paneo hacia abajo	Entra al encuadre desde la parte inferior de la pantalla, el proyector detrás de una mesa.		Proyector corriendo una cinta de película		

	1 - 9 seg.		Zoom in	<p>Del lado derecho de la pantalla saldrá Filmina y del lado izquierdo Claquetín, siguiendo la composición de ley de tercios se posicionarán de tal manera dejando cierto aire entre ellos, el borde de la pantalla y el proyector, el cual estará en medio de la composición; saludarán a la cámara y darán la Bienvenida al museo, seguido de ello, Claquetín hará una pregunta y junto con Filmina pedirán que los acompañen hacia dentro del proyector.</p>	<p>Filmina: ¡Hola! Yo soy Filmina.</p> <p>Claquetín: Y yo Claquetín.</p> <p>Filmina y Claquetín: Y bienvenidos al Museo de la Cinemateca Enrique Torres.</p> <p>Claquetín: ¿Están listos para viajar en el tiempo?</p> <p>Filmina: Oh sí, entonces acompañanos.</p>			
2	2 - 3 seg.			<p>En el momento en el que pase el zoom in, Filmina y Claquetín se introducirán al proyector en un efecto de molinete, donde poco a poco se irán haciendo más pequeños, cayendo en el centro de la composición, la forma en la que se interpretará que viajan hacia el pasado, será el conteo regresivo de las películas antiguas antes de iniciar, y estará acompañada de un reloj que gira de forma inversa.</p>		Música	6, 5, 4, 3, 2 1	

3	3 - 4 seg.	Plano de detalle a plano general	Zoom in Zoom out	Terminará el conteo e iniciará una película, en ese momento, habrá un zoom out, para mostrar el contexto, que en este caso, será una sala de cine, la voz de César empieza a cantar.	César: Las películas son lo mejor	Música	
4	4 - 3 seg.	Plano general a plano de detalle	Zoom in	De nuevo, se volverá a hacer zoom in hacia la pantalla de la sala de cine y se hará un zoom out, esta vez, dentro de la grabación de la película, lo cual mostrará todo lo que hay detrás de cámara.	César: Conociendo su historia y elaboración.	Música	
5	5 - 4 seg.	Plano entero de conjunto		Habrà un corte y se regresa a las butacas de la sala de cine, donde estarán sentados Filmina y Claquetín comiendo palomitas.	César: Entre palomitas y diversión, aprenderemos del cine hoy	Música	
6	6 - 7 seg.	Plano general de conjunto		Ocurre una transición de tomas, donde la escena anterior formaba parte de una cinta filmica que se rompe, y al romperse, detrás salen Filmina y Claquetín corriendo sobre una cinta filmica.	César: Cuadro a cuadro podemos ver, la diversión que los museos pueden tener	Música	

Validación 2 - Expertos en el Tema

Este instrumento es una validación en 2 partes, una está dirigida a profesionales del diseño multimedia en su mayoría y la otra a un representante de la Cinemateca "Enrique Torres" como experto en el tema de la institución, en la cual se validan los códigos aplicados en la propuesta de animación antes mencionada, para mejorar la calidad del material del proyecto "Diseño de material audiovisual interactivo en apoyo al recorrido del Museo de la Cinemateca "Enrique Torres" dirigido a niños de primaria de la ciudad capital". (Ver Anexo 12, 13, 14 y 15)

Técnica

Grupo Focal - Entrevista

Profesionales que Validaron

Adison Esaú Morataya Coc - Diseñador Multimedia / Community Manager

Gerson Gabriel Romero - Diseñador Multimedia / Ilustrador

Marco R. Cáceres López - Animador / Diseñador Multimedia

Jairo Choché - Diseñador Editorial y Docente

Cristian Joel Tepaz - Diseñador Editorial

Walter Figueroa - Publicista / Director general de la Cinemateca "Enrique Torres"

Aspectos a Validar

- Concepto creativo
- Construcción de personajes
- Cromatología
- Animación
- Mensaje

La evaluación se llevó a cabo de manera virtual mediante videoconferencia en Google meet el día 29 de abril, el estudiante se presentó formalmente con los profesionales activando la cámara de su teléfono inteligente por un momento y luego procedió a compartir la pantalla de su computadora en la cual compartió una presentación donde expuso puntos tales como el cliente/institución a quien se le realiza el proyecto, el problema de comunicación visual, los objetivos del proyecto, el grupo objetivo, el insight y el concepto creativo, luego de dicha presentación, el estudiante procedió a compartir el material audiovisual por medio de una carpeta compartida y el instrumento de validación vía correo electrónico.

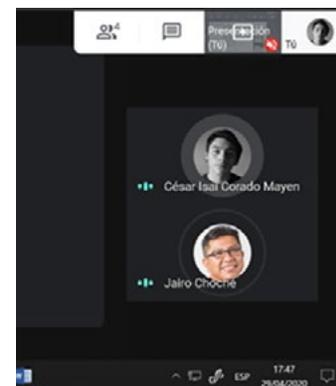


Figura 113
Captura de la video conferencia con el profesional en diseño Jairo Choché
Fuente propia

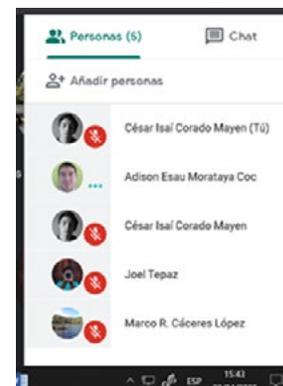


Figura 114
Captura de la video conferencia con los demás profesionales
Fuente propia



Figura 115
Captura de las respuestas al instrumento de validación vía correo electrónico
Fuente propia

Toma de Decisiones

En esta sección se detallan los resultados obtenidos de la validación con los diseñadores, expertos en el tema y los cambios a realizar en el material para abordarlos en el nivel de visualización 3, los recuadros rojos indican dónde hay que realizar el cambio.

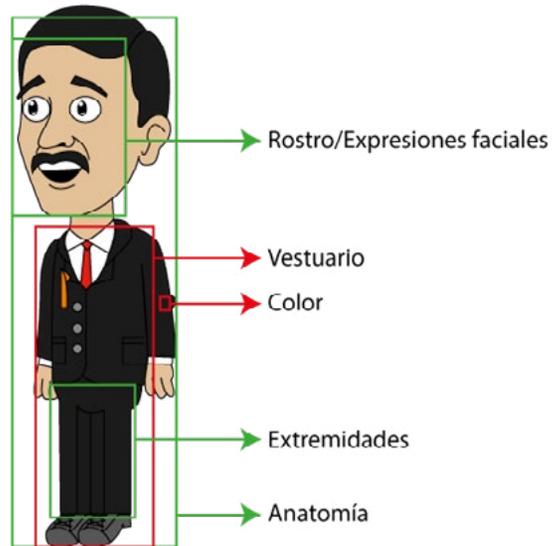


Figura 116
Cambios a realizar en la propuesta de diseño de Florencio Godoy Basado en la validación 2 con expertos del tema y profesionales de diseño Fuente propia

Ilustración

basado en los resultados obtenidos se cambiará la paleta cromática de la vestimenta de Florencio Godoy como ilustración secundaria por algunos colores que resalten las características del personaje, ya que los colores de su vestimenta actual no se adaptan al material a elaborar.

Animación

Se harán cambios en cuanto a la animación en ciertas partes, para abordarlas de forma diferente pero que den a entender lo mismo en esencia, ya que por ejemplo, el efecto de molinete que tienen los personajes en el escenario donde viajan en el tiempo no obtuvo los resultados visuales deseados, entonces tendrá que abordarse de otra forma, por ello, se optará por animaciones más sencillas para así, obtener los acabados profesionales deseados, ya no se hará uso de la técnica de *lipsync* (sincronizar voz con movimientos bucales), se quitarán los filtros que se usaron en las voces por unas de niños reales, ya que provocan ruido y no se entiende en su totalidad lo que los personajes dicen.

Cromatología

Se usará la paleta cromática de los 2 tipos de contrastes ya establecidos en las premisas de diseño, contraste cálido-frío y cualitativo, pero aplicando mejor los detalles y texturas para que el color sea más atractivo a la vista dependiendo del contraste y escenario, ya que el color en las pocas escenas de esta fracción de animación, según los expertos y profesionales, los colores combinan pero la falta de detalles hace que no se aplique correctamente y puede no llamar la atención.



Figura 117
Algunos fotogramas de la animación 1, opening de bienvenida; que resaltan cambios a realizar en el nivel de bocetaje 3 Fuente propia

Nivel de Visualización 3

En esta fase se mejoran los bocetos del nivel de bocetaje 2, aplicando los aprendizajes que se obtuvieron durante la formación en la carrera de diseño gráfico y tomando en cuenta los resultados de las validaciones con expertos y profesionales de diseño para posteriormente validarlas con el grupo objetivo; los cambios de la validación anterior se aplicarán en la animación posterior a la animación 1, opening de bienvenida; en este caso, en la animación 2, episodio 1; luces, cámara y Florencio.

Construcción de Personajes

Ilustraciones Secundarias

Florencio Godoy

basado en los resultados de las validaciones, se hizo un cambio significativo en el color de la vestimenta de Florencio Godoy, se unificó la paleta cromática, en la cual detalles como su corbata y un broche que tiene en el pecho adoptaron el color del adorno de su proyector para que sea más fácil relacionarlo con dicho objeto, el resto de su ropa cambio a un corinto/café para hacer contraste cualitativo con los detalles naranjas, que además juegan con el contexto donde se va a desenvolver, específicamente frente a una casa de la Antigua Guatemala de color Morado.

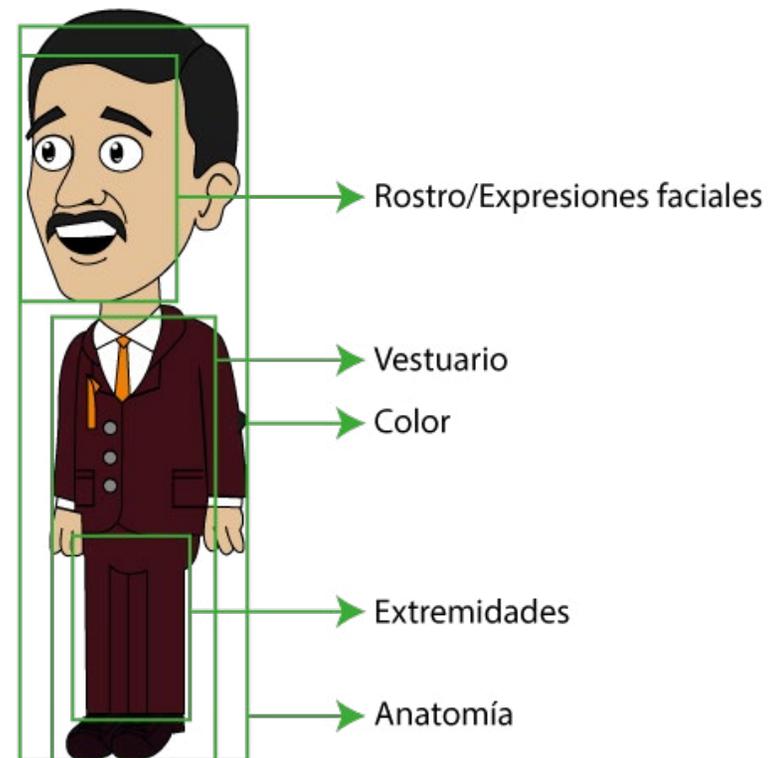


Figura 118
Cambios a realizados en la propuesta de diseño de Florencio Godoy Basado en la validación 2 con expertos del tema y profesionales de diseño Fuente propia

Cromatología

Cortina de Presentación

Esta cortina de presentación hace un claro uso de contraste cálido-frío, en la cual puede apreciarse el contraste de la ropa de Florencio y como los colores como el naranja en la tipografía y el detalle en el proyector análogo, lo refuerzan visualmente y lo hacen mucho más atractivo a la vista, las cortinas es la primera impresión que el grupo objetivo tendrá del contenido de los capítulos y por ello se aplica la figura retórica de la hipérbole para exagerar la puesta en escena en cuanto a iluminación y volumen para llamar la atención, variante del estilo que solo se aplicará en las cortinas de presentación.

Escenarios

El escenario que sirve como recurso para que Filmina y Claquetín viajen en el tiempo, también tuvo un cambio significativo en la aplicación de color por el tipo de textura, ya que blanco y negro como tal no se adapta al material que se está realizando y sería poco atractivo para el grupo objetivo, se optó por hacer uso de un amarillo con una textura que refleja antigüedad



Figura 119
Cortina de presentación de la animación 2 aplicando los comentarios en cuanto a color Basado en la validación 2
Fuente propia



Figura 120
Cambio de textura y color en el escenario de la proyección que sirve para viajar en el tiempo Basado en la validación 2
Fuente propia

En estos fotogramas se puede apreciar el uso de los 2 contrastes, del lado derecho están los fotogramas con contraste cualitativo y del lado izquierdo los fotogramas con contraste cálido-frío, aplicando los colores para hacer la escenografía más interesante y llamativa; la decisión cromática en cuanto al uso de los 2 contrastes en por el museo, el museo real desde la antesala empieza gradualmente a ser más oscuro hasta la sala 1 donde llega a tener su punto de oscuridad máximo, en sí el museo es subterráneo, se encuentra en un sótano y por lo mismo carece de iluminación, se busca ser fiel a la estética que tiene el museo real, además que cromáticamente tiene un significado simbólico, puesto que por medio del proyector que se encuentra en el museo, es decir, un lugar opaco, que parece no tener nada interesante, se puede viajar a lugares coloridos, vibrantes y/o donde pasen cosas divertidas e interesantes, el museo tiene esa atmósfera misteriosa que conduce a los protagonistas a ver que hay más allá y es de donde nacen sus aventuras, en el lugar menos inesperado, les sucedió algo sorprendente; esa es la idea que se quiere transmitir, en un museo, donde los niños consideran que tal vez no hay algo aparentemente entretenido, pueden encontrar cosas que llamen mucho su atención y aprender de ellas puede ser divertido.



Figura 121
Algunos fotogramas de la animación 2, episodio 1; luces, cámara y Florencio que muestran el uso de contrastes de color
Fuente propia

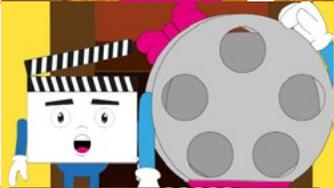
Storyboard

Tomando en cuenta los resultados obtenidos en las validaciones, se aplicaron los cambios respecto a las animaciones, el estilo que se adoptará es un híbrido entre animación cuadro a cuadro y un estilo de nombre *Animatica* o *Storyboard Animado*, en el cual se hacen animaciones sencillas, en algunos casos, ciertos planos pueden llegar a carecer de animación si el plano estático se entiende por sí solo y no afecta la secuencia y esencia de la historia, se trabajará equilibradamente de una forma u otra dependiendo de la dificultad que requiera cada plano, las voces utilizadas son las voces de unos familiares del estudiante que oscilan en edades cercanas a las de los personajes, la música utilizada es una mezcla de varias pistas seleccionadas que contrastan estilos musicales de varias épocas al igual que los efectos de sonido, todos bajados de internet, se detalla cuáles fueron las pistas utilizadas hasta la fundamentación de la propuesta final, la cual se detalla más adelante, Basado en criterio del estudiante se agregaron más planos y diálogos para que la historia fuese más entendible.

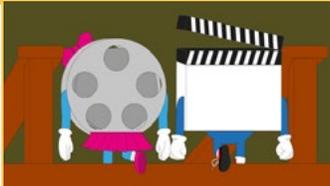
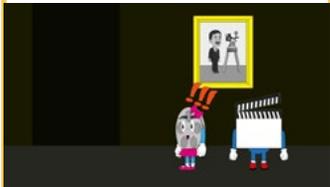
Animación 2, Episodio 1; Luces, Cámara y Florencio

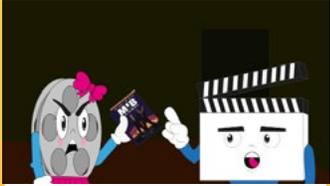
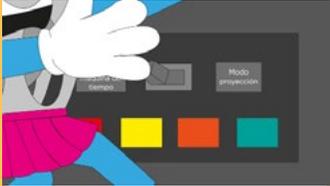
No. De Escena	No. De plano y duración	Planos de Cámara	Mov. De Cámara	Descripción	Guion	Sonido	Texto	Viñeta
1	1 - 5 seg.	General de conjunto	Ninguno	Cortina de presentación del episodio 1 que aparecerá con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad.	César: Hoy presentamos "Luces, Cámara y Florencio"	Música jazz	Luces, Cámara y Florencio	

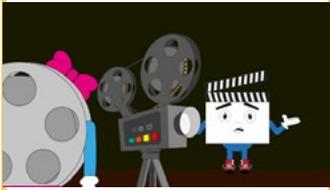
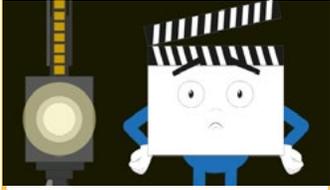
2	3 - 5 seg.			Los créditos correspondientes a las personas involucradas en la elaboración de este episodio, que aparecerán con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad.		Música jazz	<p>Dirección General: Walter Figueroa</p> <p>Dirección técnica y de arte: César Corado</p> <p>Producción y guion: César Corado</p> <p>Sonido: Walter Figueroa, Eliezer Corado, Flabiana Corado, César Corado, José Lima</p>	 <p>Dirección técnica y de arte César Isai Corado</p> <p>Producción y guion César Isai Corado</p>
3	3 - 9 seg.	Gran plano general	Paneo de arriba hacia abajo	Se ve el sol y las nubes, la cámara baja justo después de que el gallo canta y en gran plano general, se aprecia el Paraninfo Universitario.		<p>Sonido ambiente, naturaleza</p> <p>Un gallo cacareando</p> <p>Trap acústico</p>		

4	4 - 2 seg.	Plano general		Filmina llega a la oficina, lugar donde se encuentra Claquetín, lo saluda.	Filmina: Hola Claquetín. Claquetín: Hola Filmina	Trap acústico		
	5 - 2 seg.	Primer plano		Filmina pregunta por Walter.	Filmina: ¿Vos has visto a Walter?	Trap acústico		
	6 - 3 seg.	Plano escorzo		Filmina le explica a Claquetín que lleva rato buscando al antes mencionado.	Filmina: Llevo rato buscándolo y no sé dónde está...	Trap acústico		
	7 - 2 seg.	Primer plano		Se hace primer plano a Claquetín y le explica a donde fue Walter, hay un corte.	Claquetín: Vi que salió de la oficina,	Trap acústico		
	8 - 4 seg.	Plano medio conjunto		Claquetín le cuenta acerca de la tarea que les encargo Walter.	Claquetín: pero me encargó que como primer trabajo tenemos que limpiar el museo.	Trap acústico		
	9 - 4 seg.	Plano perfil medio de conjunto		Claquetín muestra la llave del museo, a Filmina le parece la idea.	Claquetín: acá tengo la llave. Filmina: A bueno, vamos.	Trap acústico		
5	10 - 4 seg.	Plano general de conjunto	Panorámica de seguimiento	Se sigue por un momento la dirección hacia donde caminan Filmina y Claquetín hasta llegar a una puerta.		Sonido ambiente, naturaleza Pazos		

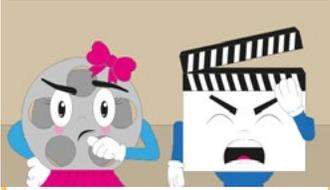
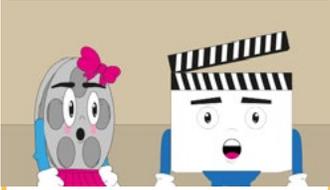
	11 - 2 seg	Plano de detalle		Se ve la mano de Claquetín introduciendo la llave en el seguro y dándole vuelta.				
6	12 - 5 seg.	Plano medio		En el plano medio, desde dentro del museo, se ve como se abre la puerta y como entra Claquetín y Filmina al museo.	Filmina y Claquetín: ¡GUAU!	Sonido de una puerta abriéndose		
	13 - 5 seg	Plano general de perfil	Panorámica de seguimiento	Filmina y Claquetín caminan de izquierda a derecha, la cámara los sigue, ven algunos de los objetos que hay del museo en la antesala hasta que llegan a las gradas y se detienen.	Claquetín: Está un poco oscuro por acá Filmina: Cuantas cosas.	Sonido ambiente		
	14 - 5 seg.	Plano contrapicado		Se ve cómo ellos miran hacia abajo de las gradas y los primeros 3 escalones.	Filmina: Eh... Se ve algo tenebroso bajar por allí vos,	Sonido ambiente		
	15 - 11 seg.	Primer plano de conjunto		Filmina mira nerviosa a Claquetín porque que le da miedo bajar, Claquetín en respuesta le dice que no sea miedosa.	Filmina: ¿Y si nos encontramos con un fantasma? Claquetín: ¿Me vas a decir que te da miedo bajar? No seas miedosa vos, es solo un sótano, además, andate acostumbrando que lo verás todos los días mientras trabajemos acá	Sonido ambiente		

	16 - 2 seg.	Primer entero dorsal		Se les ve de espaldas bajando las escaleras.		Sonido ambiente		
7	17 - 7 seg.	Plano general		Filmina y Claquetín están dando la espalda a la cámara en la primera sala del Museo, ven la foto de Florencio Godoy, Filmina voltea hacia la sala 4 y ve algo que llama su atención, se sorprende y camina hacia él saliendo del encuadre.	Filmina: Que curiosa esta foto de la primera sala ¡Mira, que chilero!	Sonido ambiente		
8	18 - 6 seg.	Plano de conjunto		Se ven en primer plano al proyector y a Filmina, Filmina está sobre una mesa, a lo lejos se ve a Claquetín subiendo a la misma mesa y Camina a donde esta Filmina.	Filmina: ¡Un proyector! ¿Qué tipo de película tendrá puesta? Claquetín: Déjame ver	Sonido ambiente		
	19 - 8 seg.	Plano de detalle		Se ve el nombre de la cinta, escrito sobre un pedazo de papel pegado con tape en el carrete de la cinta.	Claquetín: "Exposición escolar del primer proyector guatemalteco de Florencio Godoy, Antigua Guatemala, 1913"	Sonido ambiente	"Exposición escolar del primer proyector guatemalteco de Florencio Godoy, Antigua Guatemala, 1913"	

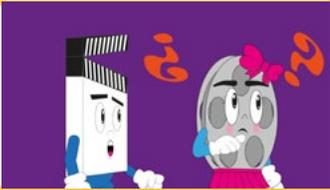
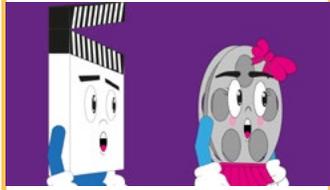
20 - 11 seg.	Primer plano de conjunto		Claquetín está de acuerdo con ver ese filme, pero Filmina no.	<p>Claquetín: Ha de ser la persona de la foto, se escucha interesante, veamos esta.</p> <p>Filmina: No hombre, que aburrido, si acá está la primera de Hombres de negro.</p>	Sonido ambiente		
21 - 11 seg.	Plano medio de conjunto		Filmina discute con Claquetín y luego se le tira encima, Claquetín la empuja.	<p>Claquetín: No, yo quiero ver esta</p> <p>Filmina: Y yo está</p> <p>Claquetín: Oye, quitame tus manos de encima.</p>	Sonido ambiente		
22 - 2 seg.	Plano de detalle		Filmina, del empujón se mueve hacia atrás y mueve un flipon del proyector que dice "proyección" a "máquina del tiempo" por accidente y no se da cuenta.	Filmina: ¡IAHHHH!	Sonido ambiente		
23 - 5 seg.	Plano entero		Filmina se soba la parte de atrás y discute con Claquetín.	Filmina: ¡Me dolió! No tienes por qué ser tan grosero.	Sonido ambiente		

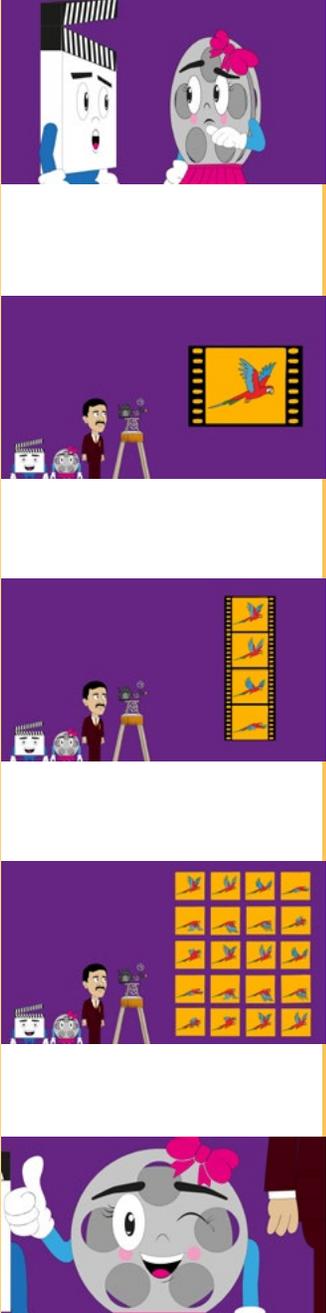
24 - 11 seg.	Plano medio		Claquetín le aclara a Filmina porque la empuja.	Claquetín: Es que vos te tiraste encima de mí, igual no podemos ver esa, porque está en VHS y esto sólo acepta formatos en carrete.			
25 - 2 seg.	Plano de detalle		Claquetín enciende el proyector		Sonido de botón Sonido de temblor		
26 - 8 seg.	Primer plano		Claquetín se siente orgulloso de que verán la película que él quiere, empieza a temblar y empieza haber un sonido extraño de ventisca, abre los ojos, suenan unas copas quebrándose, esta asustado.	Filmina: ¿Qué está pasando? Claquetín: No lo sé...			
27 - 4 seg.	Plano general		Se ve a Filmina y Claquetín de espaldas, viendo la proyección que tiene el conteo regresivo de una película antigua, de la proyección empieza a salir un viento absorbente.		Sonido de ventisca Sonido de temblor	7, 6	
28 - 2 seg.	Plano general		La ventisca arrastra a Filmina y Claquetín son por la mesa	Filmina: Claquetín, ¿Qué hiciste? Claquetín: No lo sé, solo la encendí.	Sonido de ventisca Sonido de temblor		

	29 - 2 seg	Plano general		Se ve como Filmina y Claquetín son absorbidos por la proyección, Filmina tiene una mano afuera únicamente, casi absorbida por completo y Claquetín esta a punto de ser absorbido	Filmina y Claquetín: ¡Ahhhhh!		6. 5	
9	30 - 3 seg.	Primer plano Plano general		Filmina y Claquetín están siendo absorbidos por la proyección, donde poco a poco se irán haciendo más pequeños, cayendo en el centro de la composición, la forma en la que se interpretará que viajan hacia el pasado, será el conteo regresivo de las películas antiguas antes de iniciar, y estará acompañada de un reloj que gira de forma inversa.	Filmina y Claquetín: ¡AHHHHH!	Voces con distorsión	4,3 2, 1	
10	31 - 13 seg.	Plano general		Claquetín y Filmina caen sobre un camino de piedra, Filmina cae sobre Claquetín.	Claquetín: ¡Auch!, eso estuvo doloroso Filmina: ¡Aguas Claquetín, ahí voy! Agárrame Claquetín: ¡Auch!	Bulla de gente Música de principios del siglo XX		

	32 - 4 seg.	Plano medio		Filmina le hace una pregunta a Claquetín.	Claquetín: ¡Ahhh!, Que cuentazo me metiste vos Filmina: ¿Donde estaremos?	Bulla de gente Música de principios del siglo XX	
	33 - 12 seg.	Plano general		Se ve el arco y a personas caminando.	Claquetín: El arco de Santa Catalina, personas con sombrero de copa, estoy seguro que fuimos absorbidos por la proyección, estamos en 1913.	Bulla de gente Música de principios del siglo XX	
	34 - 6 seg.	Plano medio de conjunto		En el plano medio Claquetín le confirma a Filmina que están en la Antigua Guatemala y entienden que están allí por una razón importante.	Filmina: Tienes Razón, tal vez estamos acá porque es importante conocer a Florencio Godoy	Bulla de gente Música de principios del siglo XX	
11	35 - 10 seg.	Plano perfil medio	Panorámica de seguimiento	Filmina y Claquetín caminan de derecha a izquierda buscando a Florencio Godoy.	Claquetín: Sí, pero ¿dónde estará? No puede estar muy lejos	Bulla de gente Música de principios del siglo XX	

12	36 - 5 seg.	Primer plano de conjunto Plano entero	Zoom in	En el primer plano de conjunto de ve a Filmina y Claquetín de espalda, en medio de ellos, se hace un zoom in, puesto que un poco más adelante esta Florencio Godoy tomándose la foto que está en el museo y el zoom in se detiene hasta dejar a Florencio en un plano entero.	Filmina: ¡Allá está!	Bulla de gente Música de principios del siglo XX	
	37 - 3 seg.	Primer plano de conjunto		Claquetín le comenta a Filmina que esa la foto del museo y tiene un <i>flashback</i> de cuando estaban viendo la foto de Florencio en un plano de detalle.	Claquetín: Llegamos justo a tiempo, es el momento de la foto del Museo.	Sonido de flash back Música de principios del siglo XX	
	38 - 1 seg.	Plano general de conjunto		Se ve a Filmina y Claquetín en el mismo plano del Museo cuando ven la foto de Florencio Godoy		Música de principios del siglo XX	
	39 - 2 seg.	Plano de detalle		Acercamiento a la foto de Florencio Godoy que esta en el Museo		Música de principios del siglo XX	
	40 - 2 seg.	Primer plano		Luego de <i>flashback</i> , Claquetín queda sorprendido.	Claquetín: ¡iiiGuo!!!	Sonido de <i>flash-back</i> Música de principios del siglo XX	

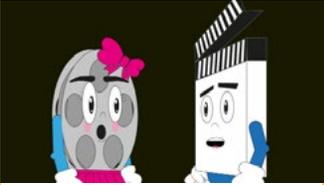
13	41 - 16 seg.	Plano entero de conjunto		Florencio le toman la foto, el camarógrafo se va por la parte derecha del encuadre y Filmina y Claquetín entran por la parte izquierda, saludan a Florencio y le preguntan por lo innovador de su proyector.	Fotógrafo: Diga queso Florencio: ¡Queso! Filmina: Hola Florencio Godoy, yo soy Filmina Claquetín: Y yo Claquetín	Música de principios del siglo XX Sonido de fotografía		
	42 - 13 seg.	Primer plano		Filmina con rostro de duda, preguntando.	Filmina: Y quisieramos saber de qué depende su invento	Música de principios del siglo XX		
	43 - 10 seg.	Primer plano		Sale el rostro de Florencio dando parte de explicación de su invento.	Florencio: Qué tal patojos, pues este proyector, su novedad es que no es ningún proyector del extranjero, fue creado 100% por mí.	Música de principios del siglo XX		
	44 - 5 seg.	Plano de detalle		Se ve el proyector de Florencio mientras él termina de explicar el proyector.	Florencio: Lo cual lo vuelve el primer proyector guatemalteco creado artesanalmente.	Música de principios del siglo XX		
	45 - 12 seg.	Primer medio de conjunto		Filmina y Claquetín le dan un cumplido al proyector.	Filmina y Claquetín: ¡Guau! ¡Qué chilero!	Música de principios del siglo XX		

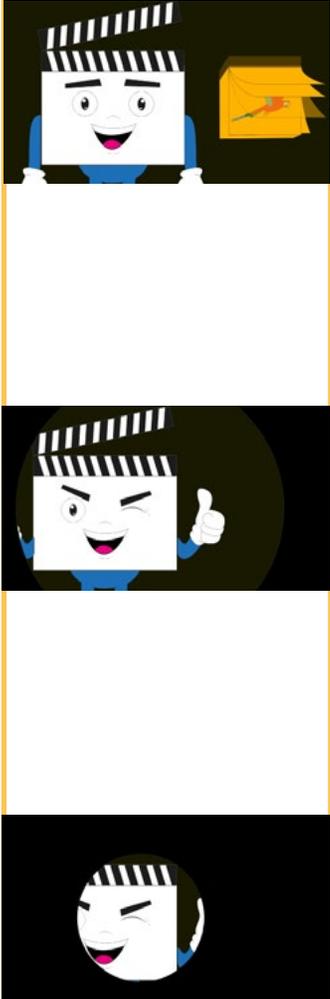
	46 - 73 seg.	Plano medio Plano general Plano entero de conjunto	Paneo a la izquierda Zoom out Zoom in	Florencio compara su proyector con cualquiera de la época y asegura que reproduce los mismos 24 cuadros por segundo, Filmina no sabe que son 24 cuadros por segundo, le pregunta a Claquetín, hay un paneo, ahora Claquetín en plano medio el confirma y empieza a explicarlo, ocurre un zoom out y la pared de la casa que tienen detrás sirve para representar todo lo que significa gráficamente, al terminar la explicación, el plano permanece un momento en escena, ocurre un zoom in, que se detiene hasta encuadrar el rostro de Filmina.	<p>Filmina: ¿24 cuadros por segundo? ¿Qué es eso? Por casualidad ¿Vos sabes a que se refiere Claquetín?</p> <p>Claquetín: Sí, déjame explicarte, un cuadro, también llamado fotograma y en inglés <i>frame</i> es un término de cine que describe la unidad más pequeña de tiempo, lo cual viene a ser una imagen, pero para una película se necesitan muchas imágenes para dar esa sensación de movimiento, cuando hablamos de un grupo de imágenes que se ven de manera consecutiva es cuando se les llama cuadros, o fotogramas, o <i>frames</i>, un segundo de película equivale a 24 cuadros consecutivos para que quien vea la película, vea que algo o alguien se mueve de manera fluida.</p> <p>Filmina: Sí, me queda muy claro, recapitulemos lo antes visto en pantalla para que nuestros amigos visitantes lo entiendan mejor.</p> <p>Filmina ¿iQué Chilero, va mucha!?</p>	Música de principios del siglo XX	
--	--------------	--	---	---	--	-----------------------------------	--

47 - 6 seg.	Plano escorzo		Se ve a Filmina y a Claquetín de espaldas, Filmina para ver la calidad del proyector le pregunta a Florencio por una película.	Filmina: Ahora, para ver cómo funciona tu proyector Florencio, qué película vamos a ver?	Música de principios del siglo XX	
48 - 6 seg.	Primer plano		Florencio le dice que tiene una especial.	Florencio: Tengo Viaje a la Luna, de George Méliès, de 1902	Música de principios del siglo XX	
49 - 6 seg.	Primer plano		Filmina está de acuerdo con ello.	Filmina: Esa es buenísima, que buen gusto tienes para las películas	Música de principios del siglo XX	
50 - 8 seg.	Plano medio de conjunto		Claquetín le dice a Filmina que ya es momento de irse, Filmina se molesta.	Claquetín: Odio ser aguafiestas Filmina, pero ya tenemos que irnos Filmina: ¡Nunca me dejas ver las películas que yo quiero!	Música de principios del siglo XX	
51 - 7 seg.	Plano general de conjunto		Florencio se pone triste y para que se queden da como excusa que ya encendió el proyector.	Florencio: Se van tan pronto, pero si acaban de llegar... Además ya encendí el proyector.	Música de principios del siglo XX	
52 - 6 seg.	Plano medio de conjunto		Florencio no está de acuerdo con que se vayan, Claquetín le da una excusa inventada para irse.	Claquetín: Emmm... Si, es que, vamos a ir al, al baño,	Música de principios del siglo XX	

	53 - 18 seg.	Plano entero de conjunto		Claquetín redunda en su excusa y toma del brazo a Filmina, se van.; Florencio se la toma en serio y les grita explicándoles que el camino que tomaron es el equivocado.	Claquetín: Sí, eso es, queremos ir al baño, pero fue un gusto conocerte Florencio, espero verte después, adiós Florencio: Oigan, esperen, pero sí el parque queda del otro lado y es el único lugar con baño...			
	54 - 7 seg.	Primer plano		Florencio se queda pensando porque se fueron por el camino equivocado y deduce que es porque Filmina y Claquetín usarán la calle como su baño, lo cual le produce asco.	Florencio: A Menos que, quieran hacer pis ¿En la calle? ¡PATOJOS COCHINOS!			
14	55 - 6 seg.	Plano entero de perfil	Paneo a la derecha	Se ve a Claquetín agarrando a Filmina del brazo mientras están corriendo.	Filmina: ¿Cuál es tu prisa vos? Íbamos a ver una película buenísima...	Música rápida de piano		
	9	Plano medio	Paneo a la derecha	Claquetín le explica a Filmina porque se tienen que ir, hay un paneo hacia Filmina en el mismo plano.	Claquetín: Sí, pero es nuestro primer día de trabajo y no quiero que quedemos mal ¿Qué pasaría si Walter no nos encuentra? Filmina: Mtch, tan exagerado que sos	Música rápida de piano		

	58 - 3 seg.	Plano de detalle		Se ve la proyección.	Claquetín: Allá está la proyección.	Música rápida de piano	
	59 - 4 seg.	Plano dorsal de conjunto		Filmina mira a cámara pidiendo regresar y se ve a Claquetín delante de ella agarrándola del brazo mientras corren	Filmina: Noooooo yo quiero quedarme un rato más	Música rápida de piano	
	60 - 2 seg.	Plano general de conjunto		Se les ve a ellos de perfil, corriendo, la proyección lo absorbe.	Filmina: ¡NOOOOOOOOOO!	Música rápida de piano	
15	61 - 3 seg.	Plano general Primer plano		Pasa lo mismo que cuando son absorbidos hacia una época del pasado solo que al revés, en un efecto de molinete se van haciendo más grandes hasta hacer un primer plano frente a cámara.	Filmina y Claquetín: ¡GUOOO!	Voces distorsionadas Bases atmosféricas	

16	62 - 4 seg.	Plano entero		La proyección aparece flotando en el aire y Filmina y Claquetín caen de nuevo en el Museo.	Filmina y Claquetín: ¡AHHH!			
	63 - 10 seg.	Plano general de conjunto		Filmina y Claquetín están en el suelo, a tiempo, Walter estaba en la sala de a la par y llega a donde están ellos (el encuadre solo abarca de sus piernas hasta debajo de su cintura) y les dice que los estuvo buscando.	Walter: Acá están mucha, los estaba buscando por todos lados, los mande a hacer limpieza pero olvidaron la escoba y el limpia polvo.	Música caricaturesca de ironía/sorpresa		
	64 - 8 seg.	Plano medio de conjunto		Claquetín pregunta cuanto tiempo los estuvo buscando, Filmina se soba la frente.	Claquetín: Hola Walter, pensé que ibas a tardar, por casualidad ¿Cuánto tiempo llevas buscándonos?			
	65 - 7 seg.	Primer plano		Solo se ven las piernas de Walter, Walter le responde y pide que lo acompañen.	Walter: Pues fue rapidito, si mucho me hice 5 minutos de volada, vamos por sus cosas			
	66 - 50 seg.	Plano medio		Claquetín le dice a Filmina que vaya y que en un momento los alcanza, Filmina sale del encuadre por la parte izquierda y solo se queda en el plano Claquetín,	Filmina: Sí Walter, ahora vamos Claquetín, Anda vos, ahorita los alcanzo Filmina: Va, esta bueno	Trap acústico		

				<p>Claquetín habla a cámara directamente explicando a los visitantes de la actividad que tienen que realizar con una libreta <i>flipbook</i> que les dará el guía del recorrido y se despide, mientras se despide, un círculo se va achiquitando en la pantalla hasta que esta queda totalmente negra.</p>	<p>Claquetín: Fiu, de la que nos salvamos amigos, antes de ir a limpiar, mi compañero les dará una libreta como esta, para que dibujen un personaje que se esté moviendo, saltando, abriendo la boca, puede ser y hacer lo que ustedes quieran, recuerden que tienen que dibujar 24 imágenes y así vivir la magia del cine por ustedes mismos, después de dibujar, hagan las páginas de esta forma y verán como su personaje se mueve, guarden sus dibujos porque al final del recorrido nos servirá muchísimo.</p> <p>Walter: Claquetín ¿Dónde estas mano?</p> <p>Claquetín: Ya voy Walter, nos vemos en un rato amigos ¡Hasta luego!</p>	<p>Trap acústico</p>	
<p>Tiempo total: 7 min. 59 seg.</p>							

Validación 3 - Grupo Objetivo

Este instrumento es una validación que va dirigida al grupo objetivo, en la cual se validan los códigos aplicados en la propuesta de animación antes mencionada, para mejorar la calidad del material del proyecto “Diseño de material audiovisual interactivo en apoyo al recorrido del Museo de la Cinemateca “Enrique Torres” dirigido a niños de primaria de la ciudad capital” y validar los códigos aplicados en el mismo para ver su funcionalidad y eficacia. (Ver Anexos 16, 17 y 18)

Técnica

Google Forms

Aspectos a Validar

- Construcción de personajes
- Cromatología
- Tipografía
- Animación
- Mensaje
- Interacción

La validación se llevó a cabo de manera virtual el día 16 de mayo de 2020, el estudiante subió la animación a la plataforma de videos YouTube, para luego compartir el enlace del formulario y de la animación a los encargados de quienes iban a realizar la validación, que en total fueron 6 niños pertenecientes al grupo objetivo, al mismo tiempo se compartió dicha animación a Herber Crispin, docente de la escuela de diseño gráfico de la USAC del curso de ilustración digital y a Walter Figueroa para que dieran sus comentarios respecto a posibles cambios a realizar para obtener el producto final.

Toma de Decisiones

En esta sección se detallan los resultados obtenidos de la validación 3 y los cambios a realizar en el material para establecer la propuesta final fundamentada, los recuadros rojos son los que indican dónde hay que realizar el cambio.

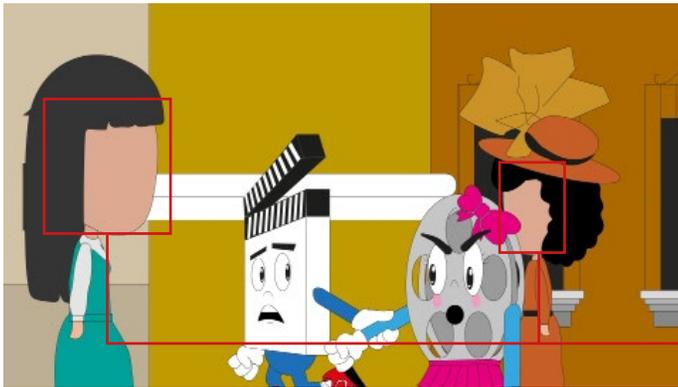


Tipografía

Se cambiará el tipo de letra rotular, ya que a pesar de que despierta cierto interés en el grupo objetivo, su legibilidad a simple vista no es la más óptima, se cambiará por un tipo de letra parecido pero que permita mayor legibilidad; en la sección de créditos, se eliminará el contorno en el tipo de letra.

Tipo de letra

Figura 122
Cortinilla de presentación y créditos de la animación 2, episodio 1; Luces cámara y Florencio, que resaltan cambios a realizar Basado en la validación 3 con el grupo objetivo
Fuente propia



Escenarios



Escenarios



Personajes

Escenarios

Se modificarán o agregarán, texturas, iluminación y elementos en algunos escenarios para mejorar la calidad de ilustración y que se vean más trabajados, por ejemplo, los rostros de personas que solo funcionan de decoración y complementan la escenografía, o colocar más piedras en el suelo del escenario de la Antigua Guatemala para que no luzcan como óvalos sobre puestos en el suelo, o colocar rayos de sol y sombras donde sea necesario.

Se modificará el contorno de los elementos de los escenarios por uno con un grosor leve para que los personajes resalten más, además de agregar efectos de profundidad de campo (desenfoques) en planos medios y primeros planos para resaltar de igual forma a los personajes.

Personajes

Se modificará el grosor de contorno de los personajes por uno más grueso para que resalten más en su puesta en escena, además se cambiará su paleta tonal dependiendo de la escenografía, es decir, los personajes se harán más oscuros o más claros dependiendo del escenario.

Figura 123
Algunos fotogramas de la animación 2, episodio 1; luces cámara y Florencio, que resaltan cambios a realizar Basado en la validación 3 con el grupo objetivo
Fuente propia

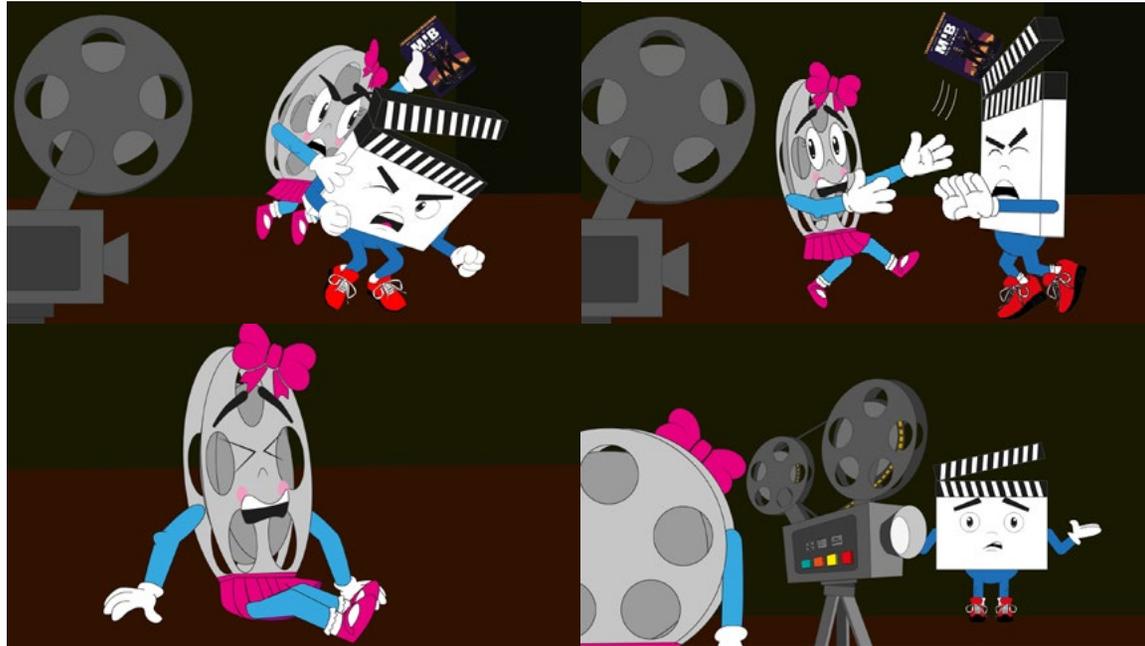


Figura 124
Algunos fotogramas de planos que se eliminarán de la animación 2, episodio 1; luces, cámara y Florencio, Basado en comentarios de la validación 3
Fuente propia

Secuencia

Tomando en cuenta un comentario de las validaciones y del director de la Cinemateca “Enrique Torres”, Walter Figueroa, se eliminará esta secuencia de planos del material para no provocar ruido y dar un mal mensaje a los niños ya que en el mismo, Filmina se tira encima de Claquetín y Claquetín en respuesta la empuja, lo cual podría malinterpretarse como una conducta inadecuada y violenta, por tanto se modificará el guion de la historia y por ende, se agregaran otros planos para complementar esta parte de la historia omitiendo este tipo de actitud.

Fundamentación de la Propuesta Final

En esta parte se detalla la toma de decisiones final, aplicada en las 5 animaciones, tomando en cuenta los criterios establecidos y agregando las animaciones restantes, orientadas por el concepto creativo *Caja Cultural Animada*, que surgió luego de recopilar datos del grupo objetivo y de la Cinemateca “Enrique Torres” mediante instrumentos de investigación, la línea gráfica está desarrollada de acuerdo al grupo objetivo y los resultados de las validaciones, exponen que los niños se sentían atraídos y gustan de dicho material. (Ver Anexo 15)

Creando Basado en ello, una serie de 5 piezas audiovisuales profesionales y funcionales, se detalla la puesta en práctica de los códigos visuales aplicados a continuación, empezando por generalidades y luego hablando a detalle de cada una de las piezas.



Figura 125
Fotograma de la cortina de presentación de la animación 1, opening de bienvenida, el cual resalta que es formato multimedia por el icono de *Play* además de las medidas del material en píxeles
Fuente propia

Tendencia y Formato

Las animaciones parten de la tendencia del diseño multimedia, el formato utilizado en el material audiovisual es Full HD (1920x1080 píxeles) ya que es el formato con el que el grupo objetivo está familiarizado por ser el tipo de resolución de la televisiones de sus hogares, además, es el formato de las televisiones con las que cuenta la Cinemateca “Enrique Torres” en el museo donde se exhibirá el material como apoyo al recorrido guiado.

Animación 1, Opening de Bienvenida

Diagramación

Planos de Cámara

Se hace uso de los planos de fotografía aplicados al cine para reflejar dinamismo, también se hace uso de la ley de tercios, un concepto básico de fotografía que sirve para ordenar los elementos y motivos puestos en escena, las partes del encuadre donde hay más fuerza visual es en las partes donde pasa cualquiera de las líneas y más donde se interceptan entre ellas, su estructura es muy versátil ya que los elementos y motivos en escena van a moverse o cambiar posición constantemente, lo cual también refleja dinamismo y movimiento, además que, dependiendo de los elementos en pantalla, si se colocan en cierto orden sirven para que el mensaje que se quiere transmitir se capte de una forma más fácil, hay una predominancia de planos generales sobre primeros planos y planos de detalle, ya que se busca ver cómo los personajes interactúan con el contexto, además de enfatizar los lugares y escenarios donde se desarrolla la historia.

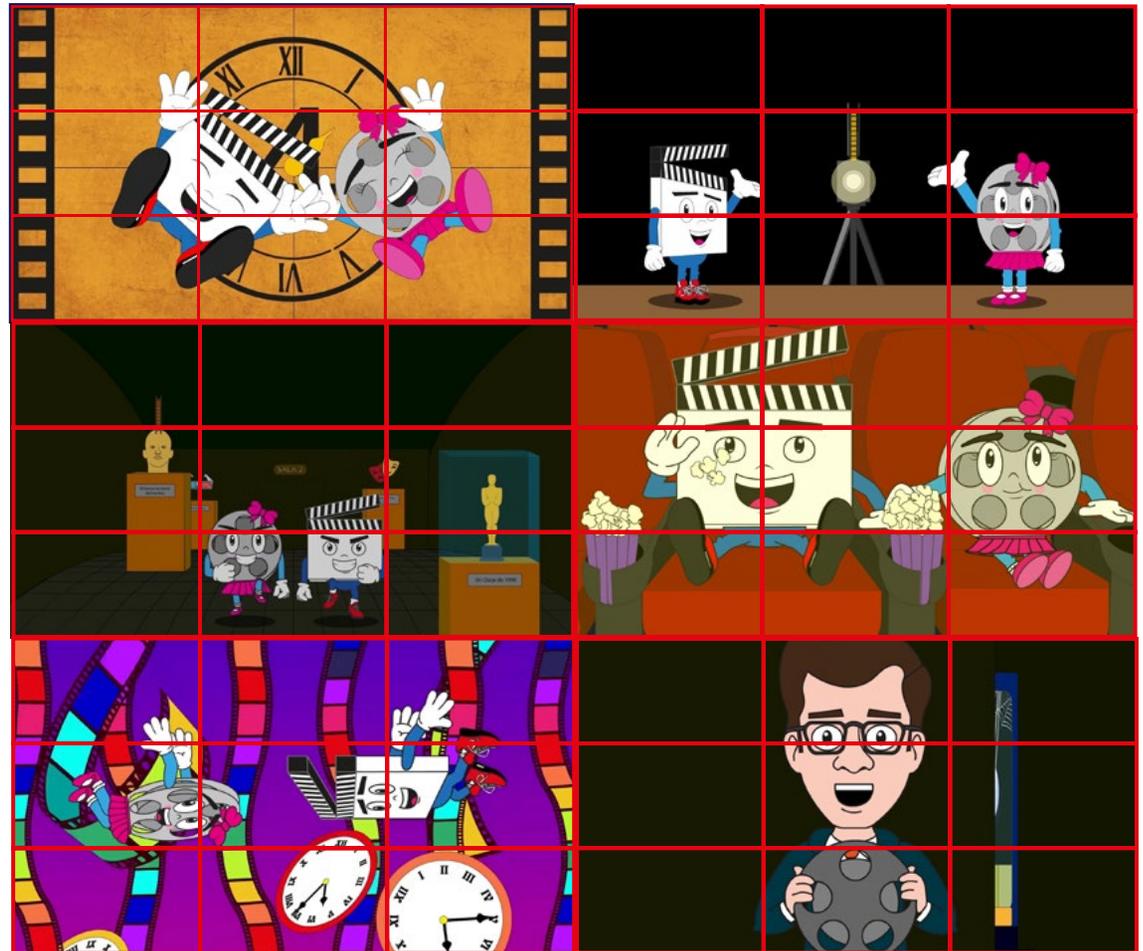


Figura 126
Aplicación de la ley de tercios y planos de cámara en varios planos de la animación 1, opening de bienvenida
Fuente propia

Punto de Fuga

Se hace uso del punto de fuga en las composiciones para reflejar tridimensionalidad y profundidad en ciertos escenarios.

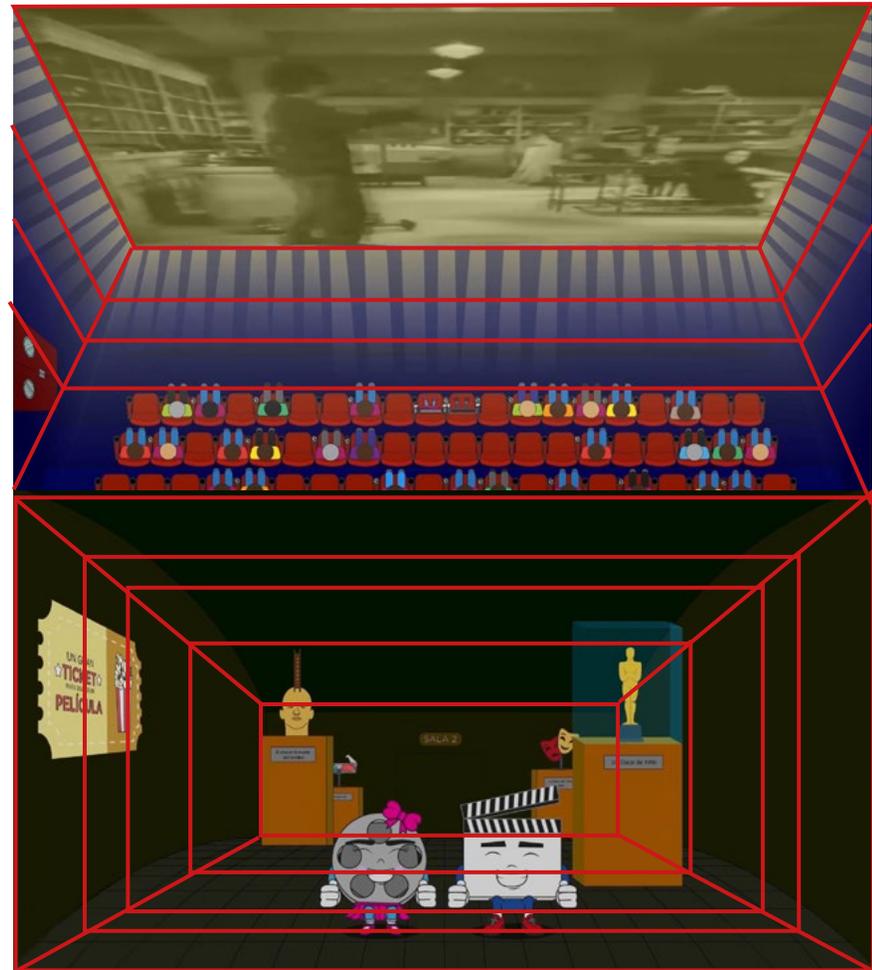


Figura 127
Aplicación del punto de fuga en un par de planos de la animación 1, opening de bienvenida
Fuente propia

Cromatología

La paleta de colores aplicada hace uso del sistema RGB y al mismo tiempo es amplia, por ello se optó por hacer uso de los principios de contraste cálido-frío y contraste cualitativo, el contraste cálido-frío contrapone tonalidades de amarillo, naranja y/o rojo (colores cálidos) con tonalidades moradas, verdes y/o azules (colores fríos) y con ello jugar con la temperatura que cada escenario o contexto solicite; y el contraste cualitativo contrapone colores opacos con colores vibrantes y encendidos, que dependiendo del escenario se hace uso de uno u otro, la decisión de hacer uso de los 2 contrastes es por un fin simbólico de contar un historia con el color: De un museo, lugar que parece no tener nada interesante y entretenido, se puede usar de vehículo para viajar a lugares coloridos y muy divertidos; las mejores cosas pueden suceder en los lugares menos inesperados y una simple curiosidad puede convertirse en una pasión, el gusto por el arte de hacer cine; interesarse por la historia e industria del cine nacional, puede llevar al grupo objetivo a conocer muchas cosas que no sabían y más de alguna puede llamar su atención; además, el museo de la caricatura esta inspirado fuertemente por el museo real, el cual se encuentra en un sótano y por su carencia de iluminación, da como resultado tales colores los cuales se complementan de otros recursos, texturas o elementos con colores que hacen atractivo dicho escenario.



Figura 128
Varios planos de la animación 1 con contraste cualitativo
Fuente propia



Figura 129
Varios planos de la animación 1 con contraste cálido-frío
Fuente propia

Tipografía

Los tipos de letra utilizados en el material audiovisual es una mezcla de tipografía rotular y san serif, una siendo la *Baby Monsta*, tipografía dinámica por sus trazos irregulares y que sirve para titulares mientras que la *Gotham*, tipografía san serif es para facilitar la lectura en bloques de texto y en partes donde es importante la legibilidad, al menos en la animación 1, su mayor aparición en pantalla es un texto que aparece los primeros segundos de la animación, el cual detalla un poco del porque se realizó este proyecto y ciertos datos del estudiante autor de este material, en el resto de la animación hay partes mínimas de los escenarios donde se aplica la *Gotham*, por ejemplo en los carteles sobre la puerta que indican en la sala del museo donde se encuentran los personajes; además, en algunos planos de la animación 1, hay uso de una tercer tipografía, la *Arial*, comparte la característica junto con la *Gotham* de ser san serif, esta tipografía se utiliza para las cédulas de las piezas del museo que no tienen ningún trasfondo, es decir, a excepción de la vitrina que contiene el maquillaje de utilería para la película del sombrero, de la cual se hablará a detalle hasta el apartado de tipografía de la animación 3; todas las piezas del museo tienen una función decorativa en los escenarios únicamente y no tienen relevancia alguna en la historia; la aplicación de cada tipografía dependerá de la función.



Figura 130
Aplicación de la tipografía *Baby Monsta* en la animación 1
Fuente propia

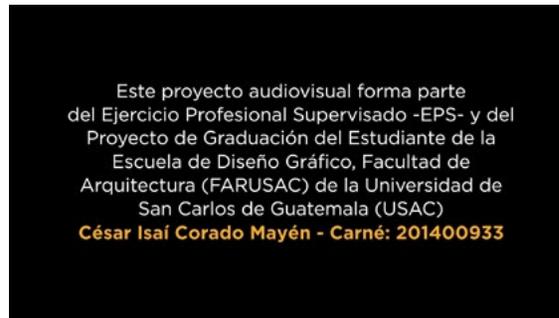


Figura 131
Aplicación de la tipografía *Gotham* en la animación 1
Fuente propia



Figura 132
Aplicación de la tipografía *Arial* en la animación 1
Fuente propia

BABY MONSTA
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
0123456789!"#\$%&/()@

Gotham Book
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
opqrstuvwxyz
0123456789!"#\$%&/()@

Arial
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
opqrstuvwxyz
0123456789!"#\$%&/()@

Ilustración

La ilustración está hecha con vector 2D, en ciertas partes integra fragmentos de películas reales, al menos en la animación 1, se pueden ver fragmentos de la película *Tiempos Modernos* de Charles Chaplin, y fragmentos de un corto que resalta los barriletes gigantes de Sumpango, Sacatepéquez, una tradición que forma parte de la cultura guatemalteca; dichas películas son recursos audiovisuales descargados de internet ya que la Cinemateca no contaba con material disponible para brindarle al estudiante.

Construcción de Personajes

Los personajes tienen un trazo notoriamente más grueso que el de los escenarios y hacen uso de la figura retórica de la hipérbole para resaltar aspectos anatómicos y faciales; en estos fotogramas de la animación 1, se puede ver la construcción funcional de personajes, construcción que anatómicamente les permite moverse de manera fluida y hacer todo tipo de expresiones con su rostro.

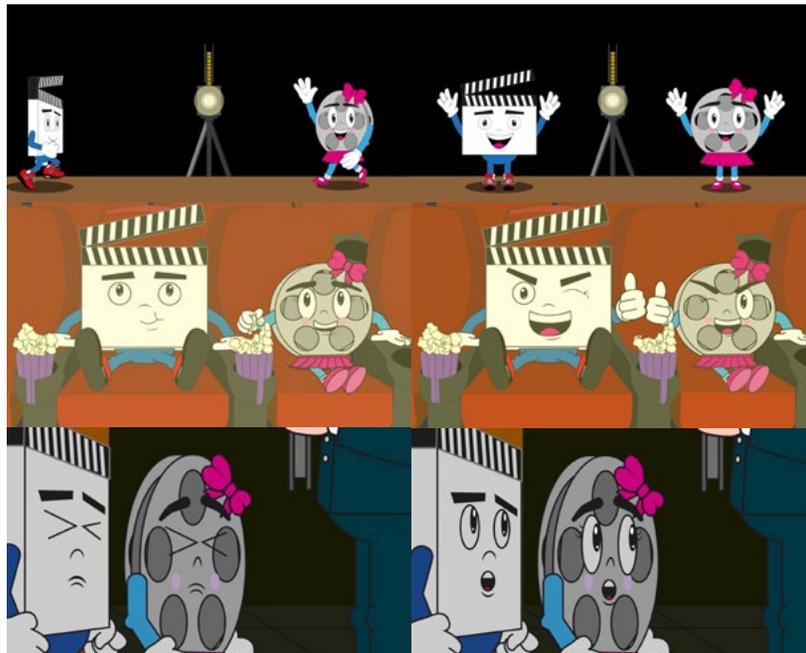


Figura 133
Varios fotogramas que muestran la construcción anatómica funcional de los personajes en la animación 1
Fuente propia

Ilustraciones Secundarias

Enrique Torres hace una aparición muy breve en esta animación, se le hace una mención en la canción hecha especialmente para este episodio, y al momento de esa mención es cuando aparece en pantalla.

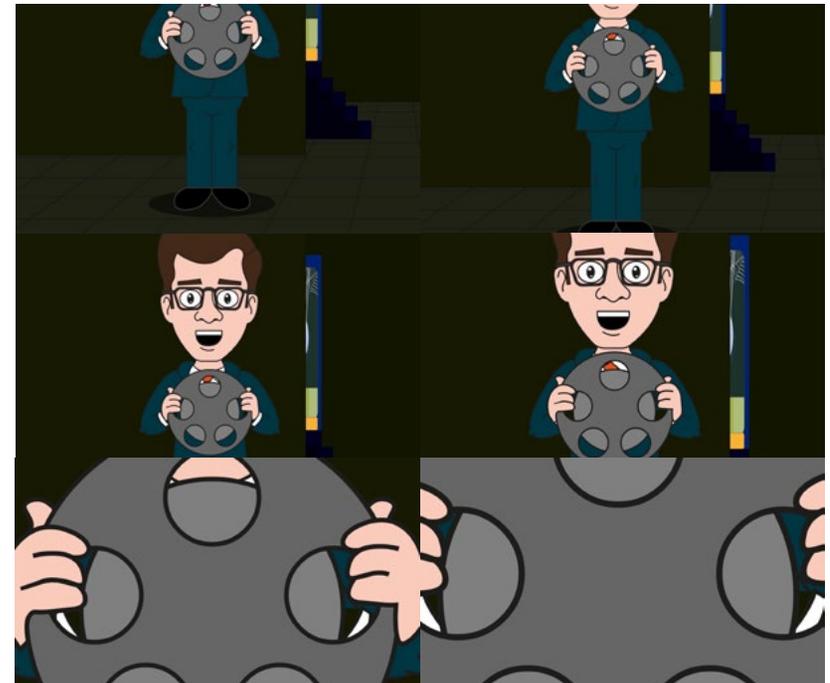


Figura 134
Secuencia de fotogramas que muestran la breve aparición de Enrique Torres en la animación 1
Fuente propia

Escenarios

Los escenarios tienen un tipo de línea más delgada en comparación que los personajes con el fin de resaltarlos, con una ambientación establecida por las texturas, las cuales sirven para diferenciar y contextualizar de mejor manera donde se sitúan los personajes, en los siguientes cuadros se puede ver varios escenarios y algunas texturas, como vidrios con transparencia, el azulejo del piso, o el acabado de filme antiguo.



Figura 135
Varios escenarios y texturas aplicadas en la animación 1
Fuente propia

Iluminación

Este aspecto se consideró hasta esta parte del proyecto, tomando en cuenta los comentarios del docente Herber Crispin, la iluminación se aplica de distintas maneras durante toda la animación, su aplicación depende del escenario la cual también afecta a los personajes, ya que en escenarios con poca iluminación, los colores de los personajes se hacen unos tonos más oscuros y en escenarios con una iluminación de día y/o con mucha luz, conservan sus colores originales, ya que se habla del recurso de la luz, acá se incluye también la aplicación de sombras, representadas como un óvalo con opacidad debajo de los personajes, el cual no es solo un aspecto estético, a pesar de su sutileza, cumple su función y le da un poco más de realismo a la animación, además de que sirve de guía, ya que indica a qué altura del suelo o superficie se encuentran los personajes.



Figura 136
Distintos niveles de brillo en la proyección de cine en la animación 1
Fuente propia



Figura 137
Distintos niveles del rebote de brillo de la proyección sobre los personajes en la animación 1
Fuente propia

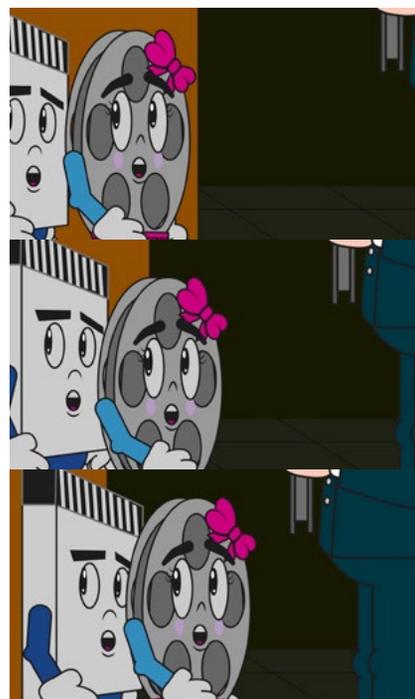


Figura 138
Cambio en la paleta de color de los personajes al estar en escenarios con poca iluminación en la animación 1
Fuente propia



Figura 139
Aplicación de sombras en los personajes en la animación 1
Fuente propia

Cortina de Presentación

En el caso de la cortina de presentación de la caricatura, se tomaron en cuenta los aspectos evaluados en la misma durante la validación 2; la puesta en escena utiliza muchos recursos con tal de llamar la atención, como el uso de contraste cálido-frío para tener una paleta de colores vibrantes en pantalla, se cambiaron los colores de los rayos del fondo por 2 tonos de amarillo, uno pálido y uno oscuro, la tipografía del título de la caricatura tiene un efecto en 3D, ese título está puesto sobre una cartelera inspirada en la estética de los cines de la época de los 80s y 90s, todo inspirado en aspectos relacionados a cine, la disposición de los elementos tiene una lectura triangular, se cambió la posición de Filmina y Claquetín para que cada uno de ellos estuviese del lado de la pantalla donde está su nombre.



Figura 140
Cortina de presentación final de la animación 1, opening de bienvenida
Fuente propia

Animación

El estilo de animación es un híbrido entre animación cuadro a cuadro y el estilo *Animática* o *Storyboard animado*, la animación cuadro a cuadro se usa en planos muy complejos que no se podrían entender con animaciones sutiles, en contraste con planos que no requieren de una animación muy compleja de abordar, haciendo mención de las herramientas del programa *Adobe Animate CC*, para los planos con el estilo *Animática* se usaron interpolaciones clásicas, que explicando muy superficialmente, dependen de mover un elemento de punto A, al punto B, si es una cuestión de escala, que el elemento pase del tamaño A al tamaño B, y así podrían darse varios ejemplos donde puede aplicarse pero tiene sus limitantes; ya que, ahora comparándose con la animación cuadro a cuadro, algunos movimientos deben abordarse con dicho estilo para que el movimiento de la acción se vea natural, porque el movimiento involucra flexión de articulaciones, cierta fuerza, ritmo del personaje al moverse... Hay muchos cambios anatómicos que solo puede comprender la animación cuadro a cuadro. No importando la forma en la que se aborda el movimiento, tiene su base en las leyes de animación y en lo que aporta a la historia, ya que, como se explicó con anterioridad, se aplica un estilo u otro para que se entienda mejor lo que pasa en planos específicos, a continuación se muestran 2 secuencias de movimiento, una hecha con animación cuadro a cuadro y la otra con interpolación clásica, para que se comprenda de mejor manera lo antes explicado.

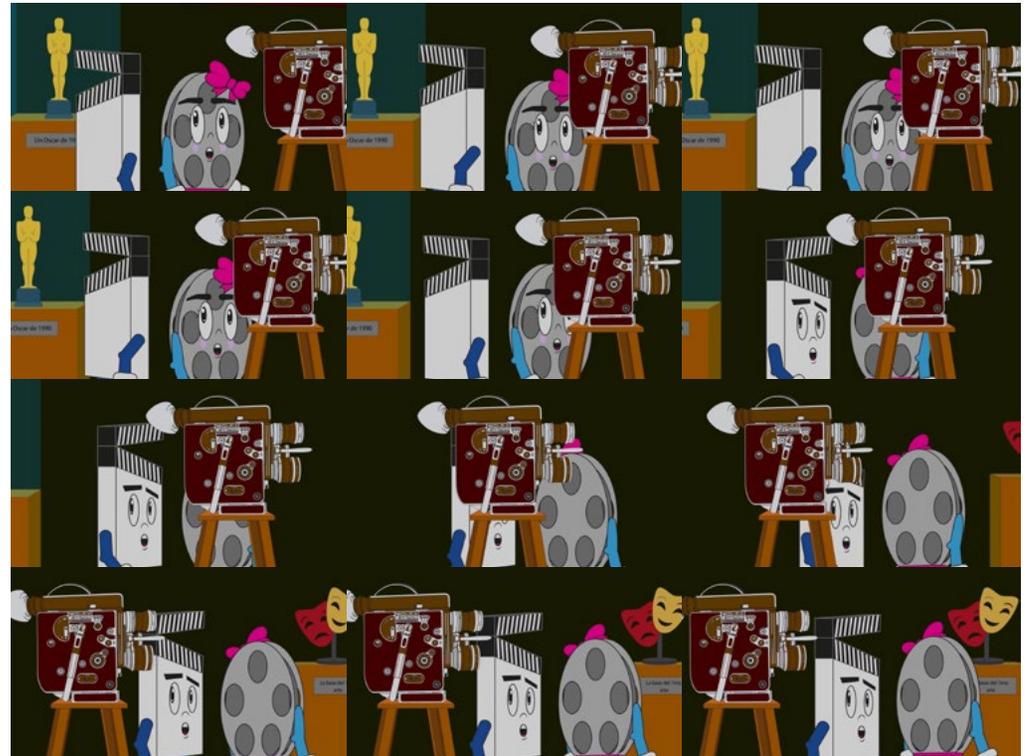


Figura 141
Secuencia de fotogramas donde Filmina y Claquetín caminan, por medio de la técnica de animación llamada Interpolación clásica, variante del estilo *animática* en la animación 1
Fuente propia

Animación con interpolación clásica, donde los personajes simulan estar caminando, por el tipo de encuadre no se les ven las piernas, en sí las piernas no se están moviendo y para simular el ritmo de los pasos, el cuerpo de los personajes se eleva un poco, de punto A al punto B y del punto B baja a la altura del punto A, en un ciclo de sube y baja, los brazos de los personajes se mueven de punto A al punto B sin cambiar su estructura y/o forma, al igual que los personajes que se mueven de izquierda (punto A) a derecha (punto B).



Figura 142
 Secuencia de fotogramas donde Filmina y Claquetín corren y saltan, por medio de la técnica de animación cuadro a cuadro en la animación 1
 Fuente propia

Animación cuadro a cuadro donde los personajes corren y saltan, la naturaleza del movimiento y el tipo de encuadre determinan la complejidad del movimiento a recrear, esto Basado en los 12 principios de animación, en el caso de esta secuencia se aplica el principio #2 llamado *Anticipación*, el cual como su nombre lo dice, anticipa al espectador a la acción que se hará, los personajes antes del salto, hacen una flexión de rodillas (anticipación) y luego saltan (acción); también se aplica el principio #4 llamado *Animación Directa y Pose a Pose*, es otro nombre que recibe la animación cuadro a cuadro, ya que para la acción de correr se dibujaron ciertos cuadros (poses) principales y luego se complementaron con cuadros intermedios entre estos, también se aplicó el principio #5 llamado *Acción Complementaria*, ya que la acción que los personajes realizan busca ser más realista partiendo de las leyes de la física, la acción natural de correr involucra cierto ritmo, cómo los personajes

pisan el suelo, flexión de rodillas, flexión de brazos, si se corre con fuerza se corre con los puños cerrados, la dirección hacia donde se mueven las extremidades, etc. Ya que mientras se corre, por inercia otras extremidades del cuerpo realizan otros movimientos y eso hace que se vea más real; y por último cabe mencionar el principio #11 llamado *Dibujo Sólido*, porque se tomó en cuenta que se está haciendo referencia a formas de un espacio tridimensional, por lo que se les debe dar volumen y peso, en este caso a los personajes, escenarios, etc. Por mencionar algunos de los principios aplicados.

Transiciones

Las transición más común utilizada a lo largo de las 5 animaciones son cortes simples, pero en la animación 1 hay muchas variantes, como deslizar el encuadre hacia arriba para ver el siguiente que está debajo, o romper el encuadre a la mitad como si fuera una hoja de papel, por mencionar algunos.



Figura 143

Secuencia de fotogramas de una transición donde parece que el encuadre está agarrado de las esquinas superiores e la pantalla y la parte inferior del encuadre gira hacia dentro en profundidad (eje Z), aplicado en la animación 1
Fuente propia



Figura 144

Secuencia de fotogramas de una transición donde el encuadre se rompe a la mitad como una hoja de papel dejando ver que detrás está el siguiente plano, aplicado en la animación 1
Fuente propia



Figura 145

Secuencia de fotogramas de una transición donde pasa un pedazo de cinta fílmica que ocupa toda la pantalla, se desliza hacia arriba y debajo está el siguiente plano, aplicado en la animación 1
Fuente propia

Sonido, Musicalización y Voces

El sonido utilizado en la animación 1 es una canción hecha por el estudiante, con asesoría de uno de sus familiares que cuenta con conocimientos en música y viendo tutoriales en la plataforma de videos YouTube; la canción se hizo en un programa de producción musical llamado *Reaper*, en el cual se pueden descargar instrumentos virtuales de uso libre llamados VST (*Virtual Studio Technology*) y los sonidos de los instrumentos se reproducen mediante el uso de un teclado virtual que genera los sonidos, llamado *Controlador MIDI*; en cuanto a la canción creada, el bajo es el único instrumento real que se utilizó, todo lo demás fue hecho con instrumentos virtuales (Trompetas, saxofón, un 80% de los sonidos de batería y piano) y una aplicación de batería para teléfonos inteligentes con la que se obtuvo el 20% restante del sonido de batería, la selección de instrumentos se hizo a detalle, en la actualidad existen muchos instrumentos virtuales que tienen un sonido muy fiel al de un instrumento real, así que la búsqueda de instrumentos virtuales se basó en dicha fidelidad.



Figura 146
Captura de pantalla de la interfaz del software de instrumentos virtuales *Spitfire Audio*, el cual sirvió para los sonidos de teclado y batería
Fuente propia



Figura 147
Captura de pantalla de la interfaz del software de instrumentos virtuales *Brass Pro*, el cual sirvió para los sonidos de trompeta y saxofón
Fuente propia

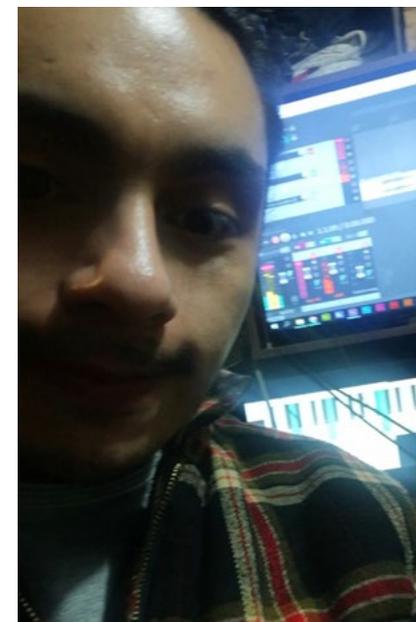


Figura 148
Foto estilo *selfie* del estudiante con el editable de la canción en el programa *Reaper*
Fuente propia

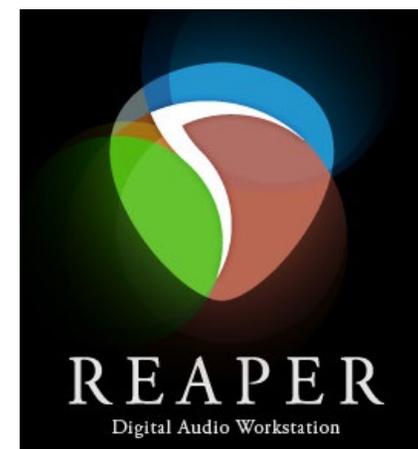


Figura 149
Logo del programa de producción de audio *Reaper*
Fuente: <https://www.reaper.fm/>

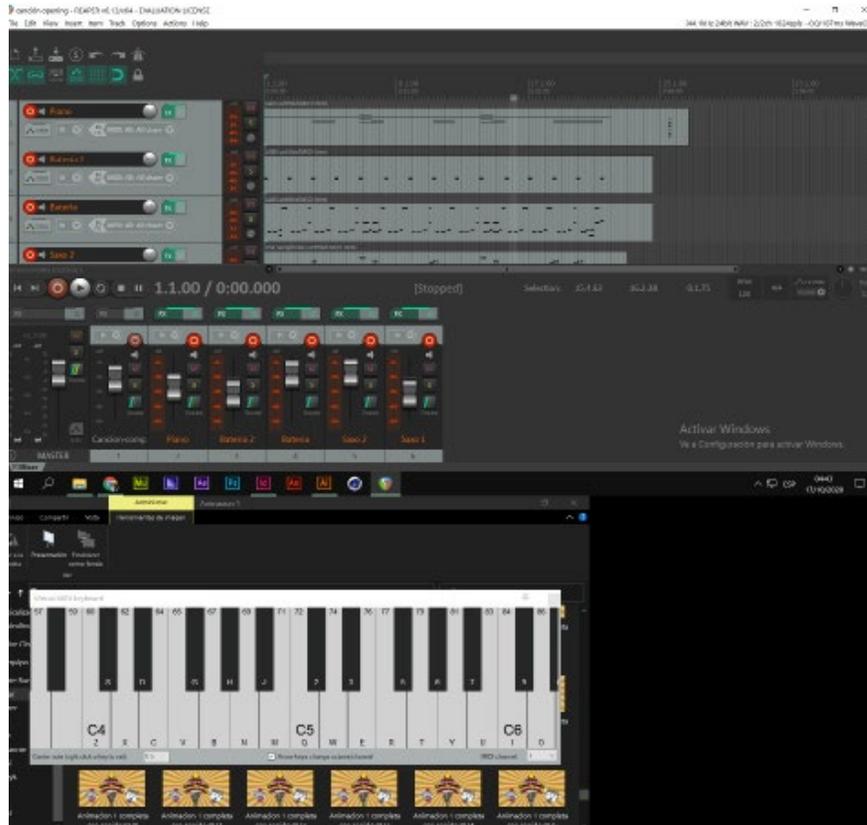


Figura 150
Captura de pantalla del editable de la canción en el programa *Reaper* y del controlador MIDI virtual
Fuente propia



Figura 151
Captura de pantalla de la aplicación de batería *Real Drum* para teléfonos inteligentes
Fuente propia



Figura 152
Controlador MIDI real, también llamado teclado MIDI
Fuente: <https://ingenieriamusical.net/akai-mpk-mini-mk2/>



Figura 153
Fotograma de la caricatura *Los 3 Pequeños Cerditos*
Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/122793527313150710/>

La canción toma inspiración de la música *swing jazz*, un estilo de jazz muyailable, presente en muchas caricaturas actuales y antiguas, pero ya que las animaciones tratan sobre viajes en el tiempo a distintas épocas, hay que situarse en la época que sentó las bases de la caricatura animada a color, año 1950, la compañía Warner Bros ya llevaba años haciendo caricaturas como los Looney Tunes, pero entre ellas, hay una que resalta, *Los 3 pequeños cerditos*, reinterpretación del cuento de los 3 cerditos, esta caricatura gira en torno a 3 cerditos que son hermanos y al final de todas sus aventuras, tocan Jazz; se tomó la decisión de este estilo musical porque las canciones son movidas, con letras pegajosas que pueden cantar los niños, además, la cinemateca en su recorrido habla de procesos del pasado que servían para crear cine, procesos que de igual forma se utilizaban en la animación; en ese mismo año se hizo la primera película 100% guatemalteca (*El Sombrerón*), en sí la estética del museo también refleja antigüedad de forma intencional; entonces tomando en cuenta estos antecedentes, con este estilo musical se busca conservar la esencia y filosofía de la Cinemateca pero con un toque fresco, ya que como se detalla más adelante, se busca contrastar varios estilos musicales de distintas épocas por la razón de los viajes en el tiempo, pero en sí, el estilo que representa a la Cinemateca “Enrique Torres” es el *Swing Jazz*, la canción, al igual que la caricatura, recibe por nombre “Filmina, Claquetín y el proyector del tiempo”.

Las voces de Filmina y Claquetín las caracterizan familiares del estudiante que oscilan entre las edades de los personajes, además a lo largo de las 5 animaciones también participa la voz del propio estudiante y de algunos conocidos; si se leyó el guion literario, César es un personaje introducido en la historia, que recapitulando, es una voz de 24 años que acompaña a Filmina y Claquetín en ciertas partes de la animación, tampoco podría decirse que es un narrador porque no cuenta nada de la historia, al igual que Hilder, el cual es otra voz de aprox. 25 años que dice los títulos y esta es su única aparición, durante esta canción se turnan líneas de la letra entre César y los personajes, por obvias razones en esta animación todos ellos cantan, la idea al principio es que solo César cantase pero tuvo que descartarse tal idea por el ritmo de la canción, algunas frases excedían el tiempo 4/4, cantar la letra de corrido en algunas partes se escuchaba a destiempo, por ello se decidió en esas partes sobreponer voces, una frase y casi al terminar dicha frase se pone la otra encima, para que cuadraran con el tiempo, en ese momento al estudiante se le ocurrió incluir a los personajes en esas frases sobre puestas, para que se escuchará como que César dice algo y los personajes dicen otra frase en respuesta, la distribución de la letra quedó de la siguiente forma:

César: Las películas son lo mejor

Filmina y Claquetín: Conociendo su historia y elaboración

César: Entre palomitas y diversión

Filmina y Claquetín: Aprenderemos del cine hoy

César: Cuadro a cuadro podemos ver

Filmina y Claquetín: La diversión que los museos pueden tener

César: Viendo hacia atrás hoy puedo saber

Filmina y Claquetín: Porque estoy donde estoy y hacia dónde iré

César: La Cinemateca nos enseñará

Filmina y Claquetín: Lo que Enrique Torres nos quiso dejar

César: Plasmado en celuloideos y carretes

Filmina y Claquetín: Viajamos en el tiempo dándole play

César: Y así de nuevo termino aquí

César, Filmina y Claquetín: Dentro del Museo animado y Feliz

César: GUUUUU

Hilder: Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo

César: ¡Yeah!

Tono/Mensaje

Este aspecto se ha considerado desde el inicio del proyecto en cuanto a elementos como el guion literario y técnico pero no se había hablado a profundidad del mismo, el mensaje a transmitir es que el grupo objetivo conozca sobre cine de una forma fácil y divertida, haciendo uso del lenguaje que ellos escuchan en las caricaturas que consumen a diario para que no se les dificulte comprender, en la animación 1 se utilizó un fragmento de la película *Tiempos Modernos* de Charles Chaplin, como uno de los pioneros e icono del cine mudo, icono que probablemente los niños no conocen y que por medio de las animaciones lo conocerán, su aparición es en la parte de la canción que dice “las películas son lo mejor, conociendo su historia y elaboración”, Chaplin forma parte de la historia del cine e igual dentro del fragmento de esta película hay una edición de un artista desconocido que muestra cómo Chaplin construía y/o elaboraba sus escenarios y como todo es una cuestión de perspectiva e ilusión; en la animación se usa el idioma español universal, desde la animación 2 es que se empieza a usar un lenguaje más tropicalizado, con modismos y jergas propias de Guatemala, durante la ejecución de la canción no fue posible integrarlas porque ningún modismo chapin lograba escucharse al ritmo de la misma, palabras como chilero, calidad, lujo, etc. Si se hace la prueba, para integrar tales palabras hay que agregar otras para que la oración tenga sentido y mientras más palabras, menos iría al ritmo de 4/4; pero si se agregaron elementos visuales relacionados a Guatemala, como un fragmento de un corto relacionado a los barriletes gigantes de Sumpango, Sacatepéquez, hecho por Alejandro Campollo, los barriletes gigantes son parte de la cultura guatemalteca, relacionados a la celebración del día de los Santos, se tomaron en cuenta no por el motivo de su celebración, sino por su colorido, que describe muy bien a Guatemala como país pluricultural, se integró con tal de no dejar al margen la cultura guatemalteca y que algo de ella forme parte del opening.

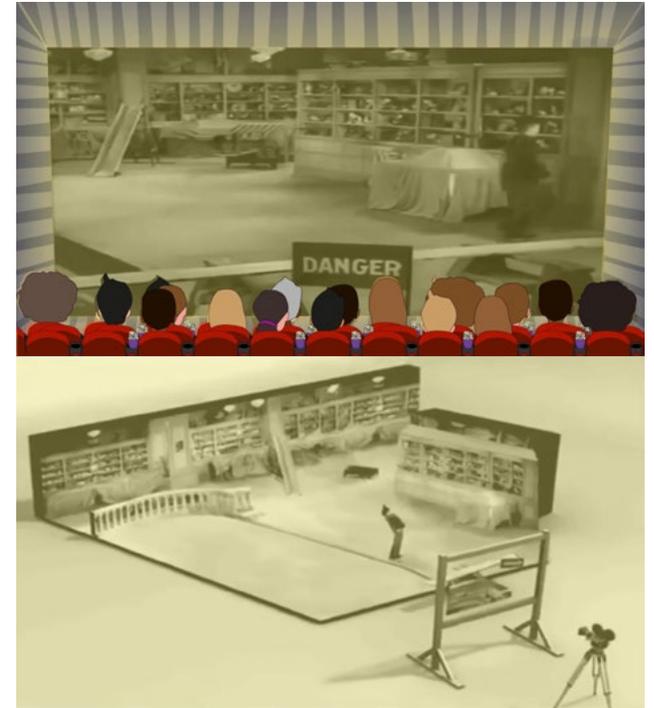


Figura 154
Planos donde se integra la película *Tiempos Modernos* de Charles Chaplin
Fuente propia



Figura 155
Planos donde se integra un corto sobre los barriletes gigantes de Sumpango, Sacatepéquez, hecho por Alejandro Campollo
Fuente propia

Animación 2, Episodio 1; Luces, Cámara y Florencio

Diagramación

Planos de Cámara

Se hace uso de los planos de fotografía aplicados al cine, para reflejar dinamismo y movimiento, se hace uso de la ley de tercios para ordenar los elementos y motivos puestos en escena, la ley de tercios es muy versátil ya que los elementos y motivos en escena van a moverse o cambiar posición constantemente y si se colocan en cierto orden sirven para que el mensaje que se quiere transmitir se capte de una forma más fácil, hay una predominancia de planos generales sobre primeros planos y planos de detalle para enfatizar los lugares y escenarios donde se desarrolla la historia y cómo los personajes interactúan con el mismo.

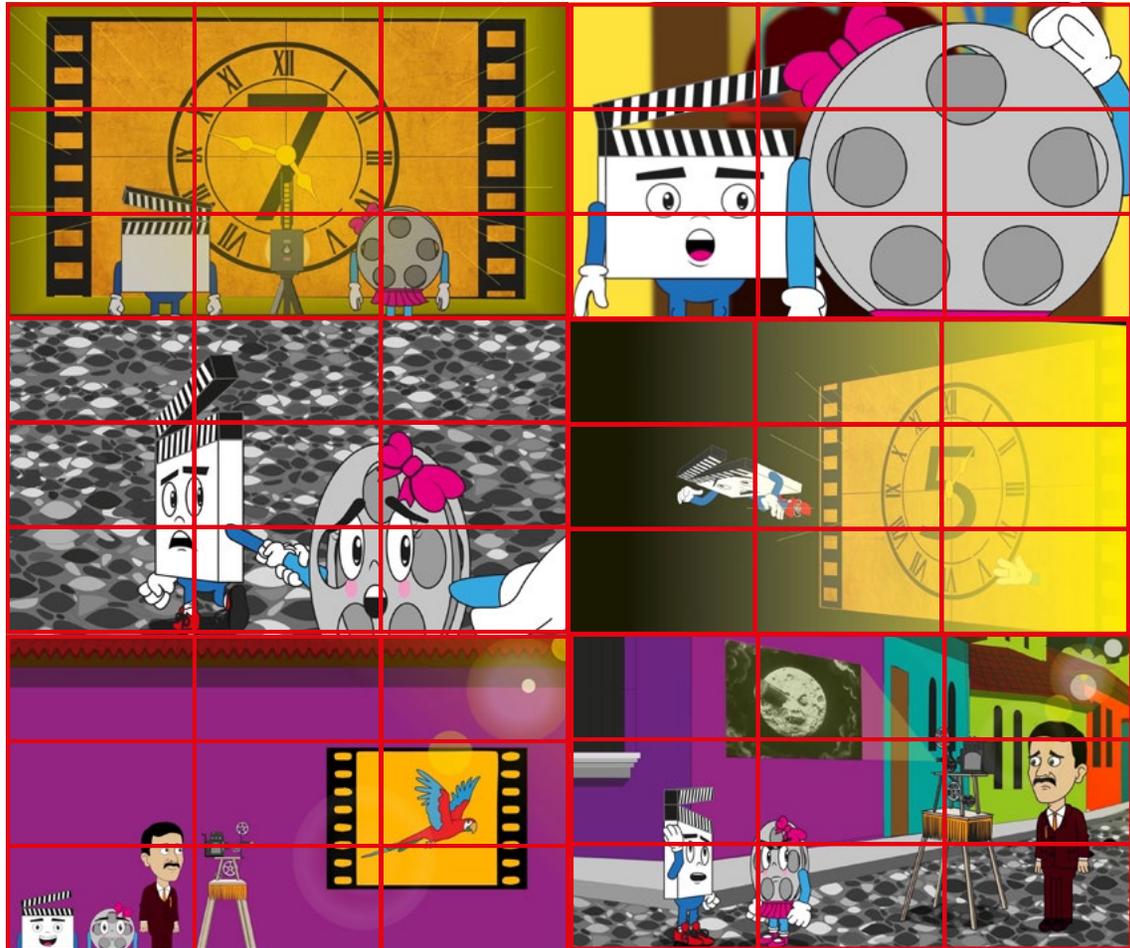


Figura 156
Aplicación de la ley de tercios y planos de cámara en varios planos de la animación 2, episodio 1; Luces, cámara y Florencio
Fuente propia

Punto de Fuga

Se hace uso del punto de fuga en las composiciones para reflejar tridimensionalidad y profundidad en ciertos escenarios; en esta animación, hay muchos más escenarios donde se aplica dicho principio en comparación de la animación 1.

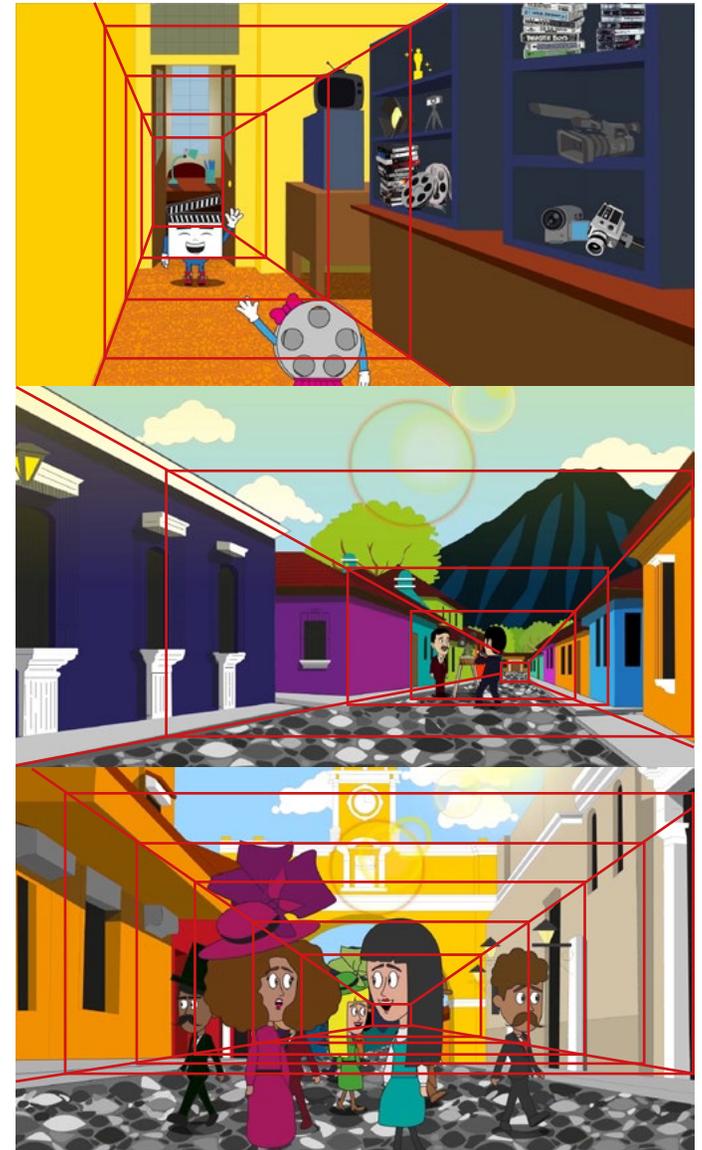


Figura 157
Aplicación del punto de fuga en varios planos de la animación 2, episodio 1; luces, cámara y Florencio
Fuente propia

Cromatología

La paleta de colores aplicada hace uso del sistema RGB y al mismo tiempo es amplia, por ello se optó por hacer uso de los principios de contraste cálido-frío y contraste cualitativo, dependiendo del escenario se hace uso de uno u otro, la decisión de hacer uso de los 2 contrastes es por un fin simbólico de contar la historia usando los colores, historia detallada en el apartado de cromatología de la animación anterior.

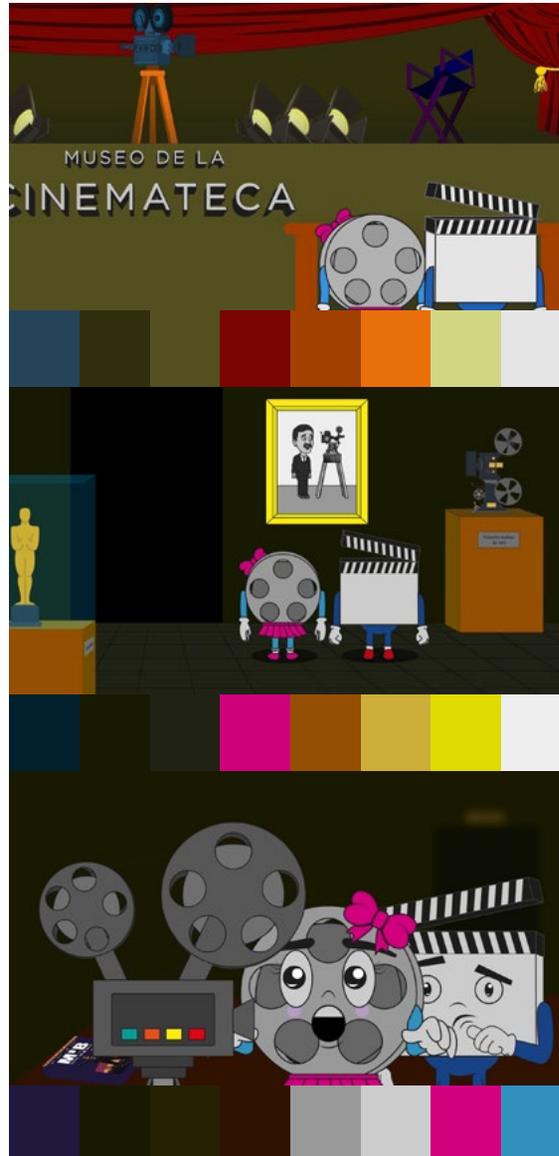


Figura 158
Varios planos de la animación 2 con contraste cualitativo
Fuente propia



Figura 159
Varios planos de la animación 2 con contraste cálido-frío
Fuente propia

Tipografía

Los tipos de letra utilizados en el material audiovisual es una mezcla de tipografía rotular y san serif, una siendo la *Baby Monsta*, tipografía que sirve para titulares mientras que la *Gotham*, tipografía san serif es para facilitar la lectura en bloques de texto y en partes donde es importante la legibilidad, su aplicación dependerá de la función; como anomalía hay uso de una tercer tipografía, la *Arial*, comparte la característica junto con la *Gotham* de ser san serif, esta tipografía se utiliza para las cédulas de las piezas del museo que tienen una función decorativa en los escenarios únicamente y no tienen relevancia alguna en la historia; ahora, se hizo uso de una cuarta tipografía, la *Ink Free*, tipografía manuscrita que aparece sobre los trozos de papel de algunos carretes, esto con la intención de hacer ver que estos papeles con cinta adhesiva sobre los carretes son escritos a mano, por algún otro trabajador de la Cinemateca, como cinta celuloide casera, que podría ser una de esas tantas piezas restauradas por la Cinemateca.



Figura 160
Aplicación de la tipografía *Baby Monsta* en la animación 2
Fuente propia

BABY MONSTA
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
0123456789
"#\$%&/()@



Figura 161
Aplicación de la tipografía *Gotham* en la animación 2
Fuente propia

Gotham
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
0123456789
"#\$%&/()@

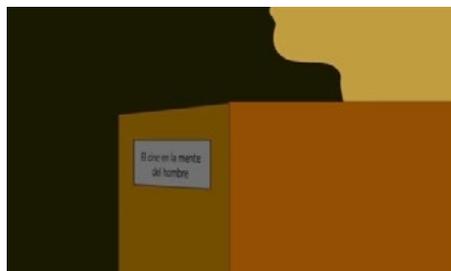


Figura 162
Aplicación de la tipografía *Arial* en la animación 2
Fuente propia

Arial
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
0123456789
"#\$%&/()@



Figura 163
Aplicación de la tipografía *Ink Free* en la animación 2
Fuente propia

Ink Free
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
0123456789
"#\$%&'()*@

Ilustración

La ilustración está hecha con vector 2D, en ciertas partes integra fragmentos de películas reales, al menos en la animación 2, se pueden ver fragmentos de la película *Viaje a la Luna* de George Méliès; la película es un recurso audiovisual descargado de internet ya que la Cinemateca no contaba con material disponible para brindarle al estudiante.

Construcción de personajes

Los personajes tienen un trazo notoriamente más grueso que el de los escenarios y hacen uso de la figura retórica de la hipérbole para resaltar aspectos anatómicos y faciales; en estos fotogramas de la animación 2, se puede ver la construcción funcional de personajes, lo cual les permite moverse de manera fluida y hacer todo tipo de expresiones con su rostro.

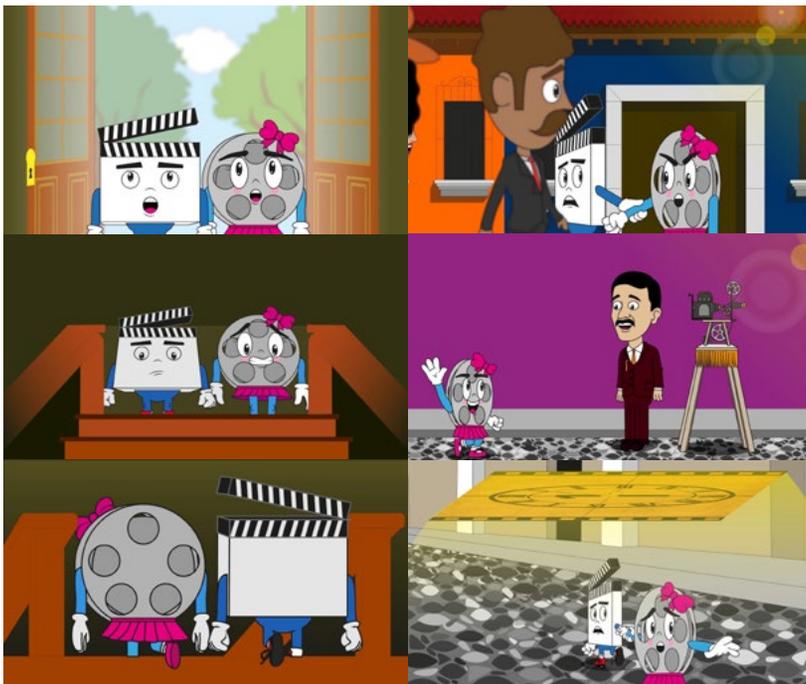


Figura 164
Varios fotogramas que muestran la construcción anatómica funcional de los personajes en la animación 2
Fuente propia

Ilustraciones secundarias

Este primer episodio es exclusivo para conocer un poco de Florencio Godoy, creador del primer proyector guatemalteco artesanal, podría decirse que fue uno de los pioneros en tener interés sobre el cine en Guatemala, y como prácticamente es la persona con la que inició todo, conceptualmente le sienta bien que tenga el primer episodio, incluso el nombre del episodio es una alegoría a una frase típica usada antes de empezar una toma en el cine “Luces, cámara, acción”, ya que se habla de las bases históricas del cine, en el episodio junto con Filmina y Claquetín hablan acerca de cómo funciona y cómo se crea la imagen en el cine. Basado en el uso de fotogramas elemento principal del cine, las imágenes en movimiento.



Figura 165
Planos que muestran al personaje Florencio Godoy en la animación 2
Fuente propia

Escenarios

Los escenarios tienen un tipo de línea más delgada en comparación que los personajes con el fin de resaltarlos, con una ambientación establecida por las texturas, las cuales sirven para diferenciar y contextualizar de mejor manera donde se sitúan los personajes, en los siguientes cuadros se puede ver varios escenarios y algunas texturas, como los patrones de los azulejos en el piso, vegetación, el suelo de piedra característico de la Antigua Guatemala, el rostro de las personas que refuerzan la decoración y su ropa apoya el contexto en el que se esta y efectos de color invertido para los viajes en el tiempo.



Figura 166
Varios escenarios y texturas aplicadas en la animación 2
Fuente propia

Iluminación

La iluminación se aplica de distintas maneras durante toda la animación, su aplicación depende del escenario la cual también afecta a los personajes, ya que en escenarios con poca iluminación, los colores de los personajes se hacen unos tonos más oscuros y en escenarios con una iluminación de día y/o con mucha luz, conservan sus colores originales, ya que se habla del recurso de la luz, acá se incluye también la aplicación de sombras, la cual en esta animación no solo afecta los personajes sino también a ciertos elementos de algunos escenarios, cumple su función y le da un poco más de realismo a la animación.



Figura 167
Aplicación de luces y sombras mediante un rayo de luz con partículas y sombras al pasar debajo del arco de Santa Catalina, en la animación 2
Fuente propia

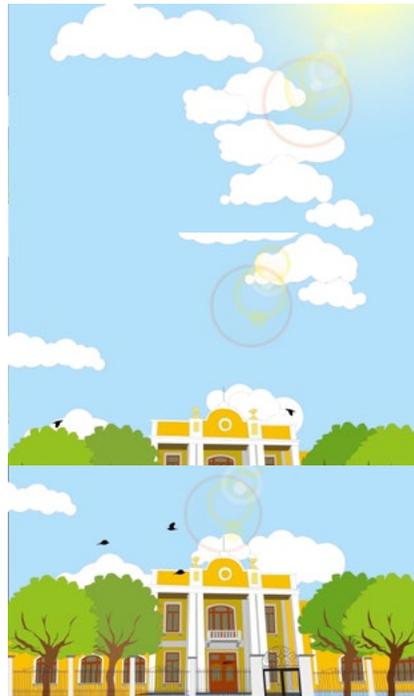


Figura 168
Aplicación de luces mediante un rayo de luz con partículas que sale del sol, en la animación 2
Fuente propia



Figura 169
Cambio en la paleta de color de los personajes al estar en escenarios con poca iluminación, en la animación 2
Fuente propia

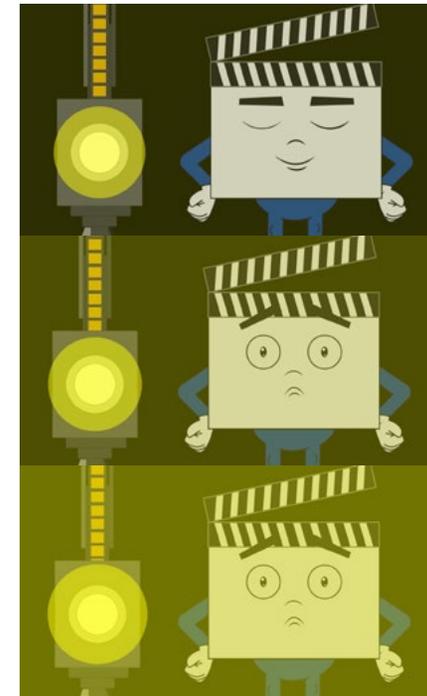


Figura 170
Cambio tonal en gradación del reflejo de la luz del proyector sobre Claquetín, en la animación 2
Fuente propia

Cortina de Presentación

En ella se aplica contraste cálido-frío, cuando se habla de caricaturas animadas, la hipérbole no solo se aplica en la caracterización de personajes sino en la exageración de una situación o momento con el fin de llamar la atención y enfocar las miradas en los detalles adicionales, en el caso de la cortina de esta animación, se puede ver a los personajes con un volumen más pronunciado en comparación del contenido, exagerando la puesta en escena de luces, sombras y volumen sobre los personajes, dando un efecto de tridimensionalidad con tal de llamar la atención del grupo objetivo y que así consuma el contenido del material audiovisual, este estilo gráfico se aplica en las cortinas de presentación de los episodios únicamente con ese fin y esta variante también refuerza la idea de dinamismo y versatilidad.



Figura 171
Cortina de presentación de la animación 2, episodio 1; luces, cámara y Florencio
Fuente propia

Animación

El estilo de animación es un híbrido entre animación cuadro a cuadro y el estilo *animática* o *storyboard animado*, la animación cuadro a cuadro se usa en planos muy complejos que no se podrían entender con animaciones sutiles. Basado en los 12 principios de animación, en esta animación se usó el principio #3 llamado *Puesta en escena*, su propósito es dirigir la atención de la audiencia y dejar en claro que es lo más importante dentro del encuadre, más que todo depende del trabajo de cámara, en este caso se enfatiza la atención en la expresión de susto de los personajes usando un plano entero; también se aplicó el principio #4 (*Animación Directa y Pose a Pose*), el principio #5 (*Acción Complementaria*) en la secuencia de caminata y el principio #11 (*Dibujo Sólido*) entre otros; en contraste con planos que no requieren de una animación muy compleja de abordar, haciendo mención de las herramientas del programa *Adobe Animate CC*, para los planos con el estilo *Animática* se usaron interpolaciones clásicas, en la animación anterior, en este mismo apartado se explica cómo funciona esta herramienta; también hay una variante del estilo *animática* ya que hay planos que se logran entender por sí solos, que son prácticamente imágenes estáticas.

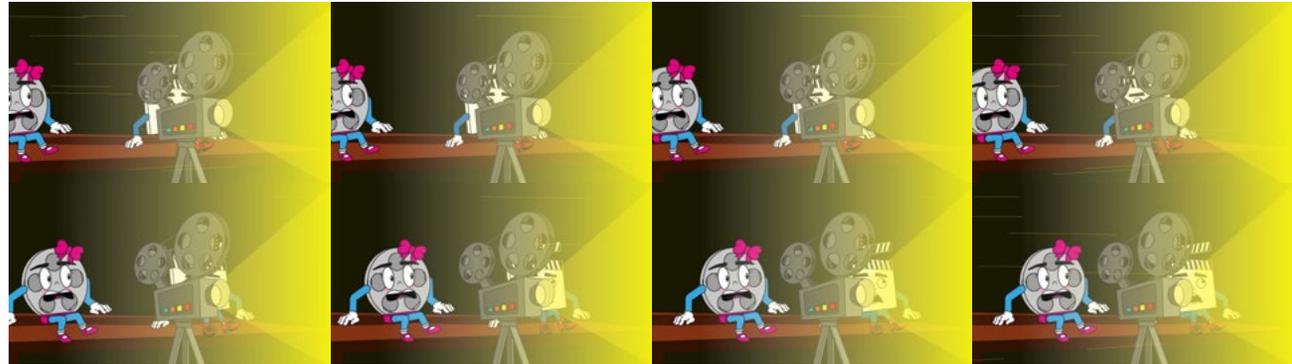


Figura 172
Secuencia de fotogramas donde Filmina y Claquetín están siendo absorbidos, por medio de la técnica de interpolación clásica, variante del estilo *animática* en la animación 2
Fuente propia

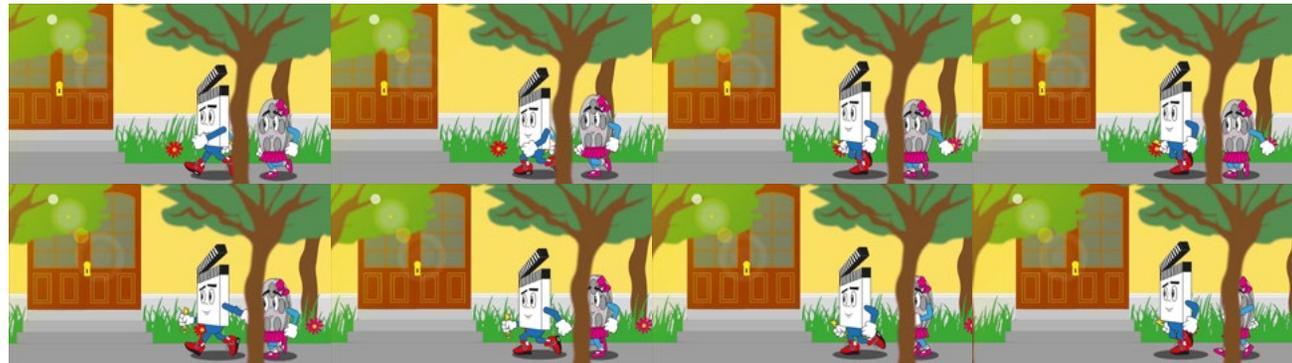


Figura 173
Secuencia de fotogramas donde Filmina y Claquetín caminan, por medio de la técnica de animación cuadro a cuadro en la animación 2
Fuente propia

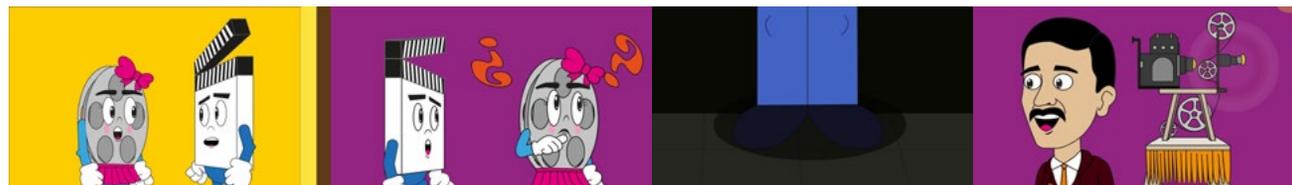


Figura 174
Planos sin movimiento alguno, variante del estilo *Animática* en la animación 2
Fuente propia

Transiciones

Las transición más común utilizada en esta animación son cortes simples, pero hay otras variantes, como planos con opacidad que se desvanecen sobre un fondo negro, también llamado *Fundido a negro*, tiene una variante que es *Fundido a blanco* donde pasa exactamente lo mismo solo que con color blanco y al final de la animación hay una *Cerradura a negro*, la cual es una capa de color negro con una abertura, generalmente circular en alguna parte de su forma, que sirve como una mascara que encierra el encuadre y/o lo que esta pasando en pantalla y que gradualmente ese circulo se va achiquitando hasta que queda la pantalla en negro total.



Figura 175
Secuencia de fotogramas de una transición *fundido a blanco*, en la animación 2
Fuente propia



Figura 176
Secuencia de fotogramas de una transición *fundido a negro*, en la animación 2
Fuente propia



Figura 177
Secuencia de fotogramas de una transición *cerradura a negro*, en la animación 2
Fuente propia

Sonido, Musicalización y Voces

El sonido utilizado en el material audiovisual es una mezcla hecha por el estudiante, compuesta de varios efectos sonoros utilizados en caricaturas del medio (pasos, puertas, cantar de aves, etc.) y que consume el grupo objetivo; base de sonidos hecha con recursos de uso libre bajados de internet.

La musicalización es una mezcla hecha por el estudiante, mezcla de música seleccionada a detalle, la cual busca contrastar la música de distintas épocas y distintos ambientes dependiendo del episodio, en el caso de este episodio “Luces, cámara y Florencio”, se contrasta la música actual con la música de la época de 1900 a 1910, la cual en ese entonces era en su mayoría instrumental e interpretada solo por un instrumento, las utilizadas en el material audiovisual son únicamente de piano, contrastándolas con música de épocas posteriores, como el *swing jazz*, estilo musical que identifica a la Cinemateca, música ambiental de misterio, música de videojuegos de finales de los años 90, esto porque la música de tales videojuegos tiene esa atmósfera animada, caricaturesca que se busca transmitir, se buscaron pistas de videojuegos antiguos porque, al ser antiguos, se asegura que los niños no los han jugado e identifiquen las pistas musicales con dichos juegos, cosa que sería diferente si se hubieran escogido pistas de videojuegos recientes; y por último se incorpora el género

musical popular llamado *Trap*, pero por el entorno cultural-educativo y para ampliar la percepción musical del grupo objetivo, se utilizó una subrama del trap llamada *Trap Acústico*, la cual mezcla guitarras acústicas con la base característica del trap, dándole un sonido mucho más melódico y sofisticado, música idónea para jóvenes y para un entorno académico y/o de aprendizaje de cultura; pistas que igualmente son instrumentales, la que suena justo después de los créditos es una canción creada por el estudiante, hecha con un fragmento de guitarra de una canción del personaje *Gumball*, de la caricatura *El increíble mundo de Gumball*, llamada *Nadie es un don nadie*, fragmento de guitarra repetido en bucle y puesto sobre una base de trap de uso libre; las pistas utilizadas se nombran a continuación y el momento de su uso:

- Cortinilla de presentación y créditos: Howard Mcghee - Groovin' High
- Filmina y Claquetín en la oficina: Canción sin nombre producida por el estudiante
- Entrando al museo: Jay Varton - Inside Light
- En la Antigua Guatemala de 1913: Scott Joplin - Easy Winner
- Explicando los 24 cuadros por segundo: Scott Joplin - The Entertainer
- Corriendo hacia la proyección: Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto
- Cayendo en el Museo: Banjo Kazooie - Game Selection 2
- Dibuja tu personaje en la libreta/fin del episodio: Ryini Beats - Happy Trap



Figura 178
Captura de pantalla con una parte de la composición que contiene todos los sonidos y pistas musicales aplicados en la animación 2
Fuente propia

Las voces de los personajes, como ya se ha dicho fueron interpretadas por el estudiante y familiares del mismo, hay que tener en cuenta que ninguno de estos recursos puede cambiarse durante el tiempo de vida útil del material audiovisual, a continuación una muestra del orden de las capas de sonido que el estudiante utilizó para encajarlos con el material audiovisual realizado.

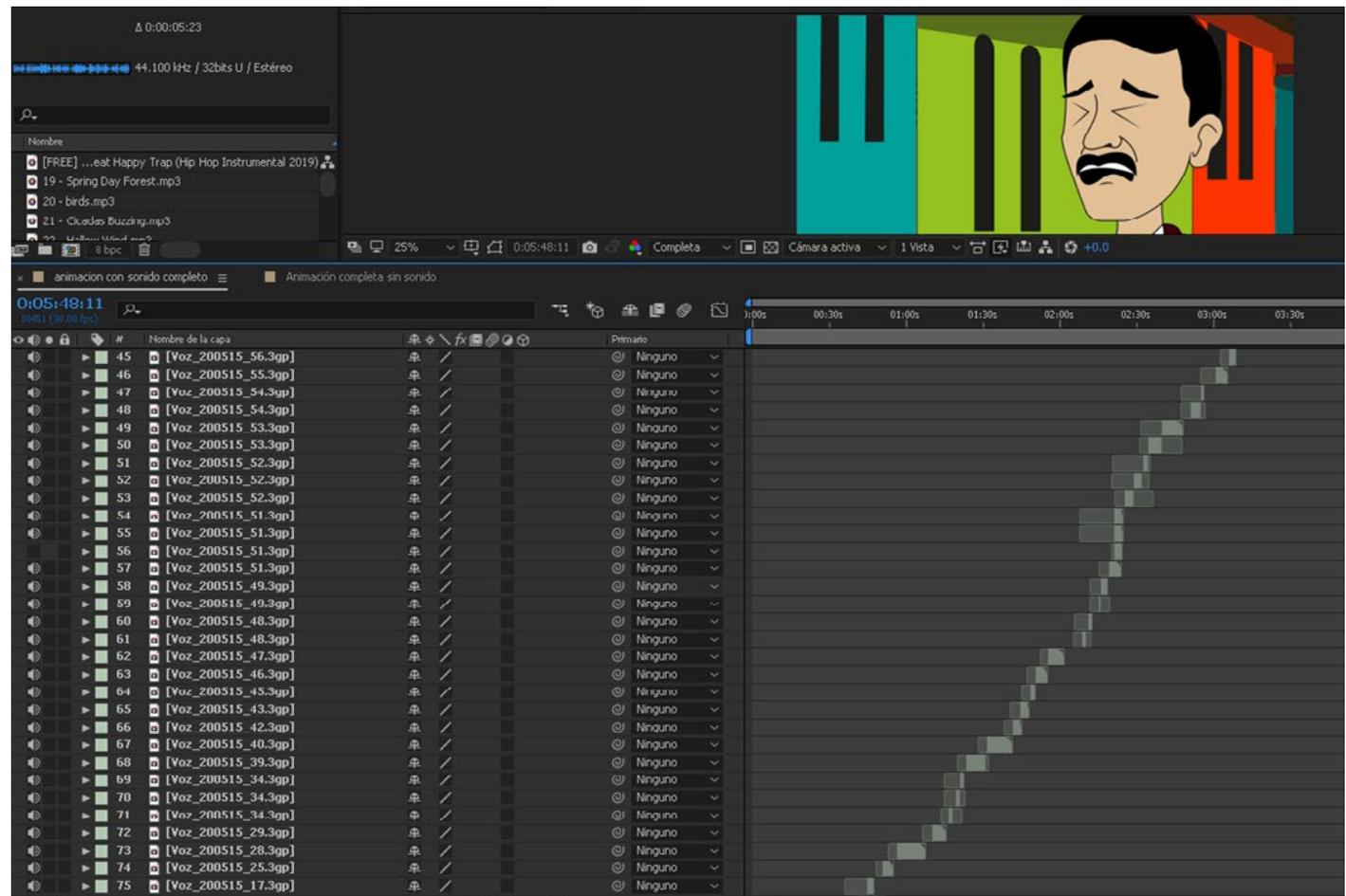


Figura 179
Captura de pantalla de la composición que contiene todas las pistas de voz utilizadas en la animación 2
Fuente propia

Tono/Mensaje

El mensaje a transmitir es que el grupo objetivo conozca sobre cine de una forma fácil y divertida, haciendo uso de un lenguaje que ellos escuchan a diario para que no se les dificulte comprender, usando modismos y chapinismos, para que también empaticen de una forma eficiente con los personajes, además se inventaron algunas palabras para que los niños conecten a Guatemala con el cine de forma rápida, tal y como en el plano de a continuación, en una de las salas del museo está puesta sobre la pared la palabra “Guatelliwood” la cual es una mezcla del nombre Guatemala con el de Hollywood, lugar donde se premian a muchos famosos actores y cuna del cine en Estados Unidos, cine de mayor consumo del grupo objetivo, pero que es para hacer referencia al cine nacional, justo debajo hay un cartel de la película de nombre *El silencio de Neto*, una de las películas guatemaltecas del cine de culto nacional.



Figura 180
Fotograma de la sala 3 del museo de la Cinemateca donde esta el juego de palabras “Guatelliwood”
Fuente propia

Animación 3, Episodio 2; la Canción del Sombrerón

Diagramación

Planos de Cámara

Se hace uso de los planos de fotografía aplicados al cine además de la ley de tercios para ordenar los elementos y motivos puestos en escena, la ley de tercios al ser muy versátil permite que los elementos y motivos en pantalla se muevan o camben de posición constantemente y si se colocan en cierto orden sirven para que el mensaje que se quiere transmitir se capte de una forma más fácil, lo cual refleja dinamismo, hay una predominancia de planos generales sobre primeros planos y planos de detalle.

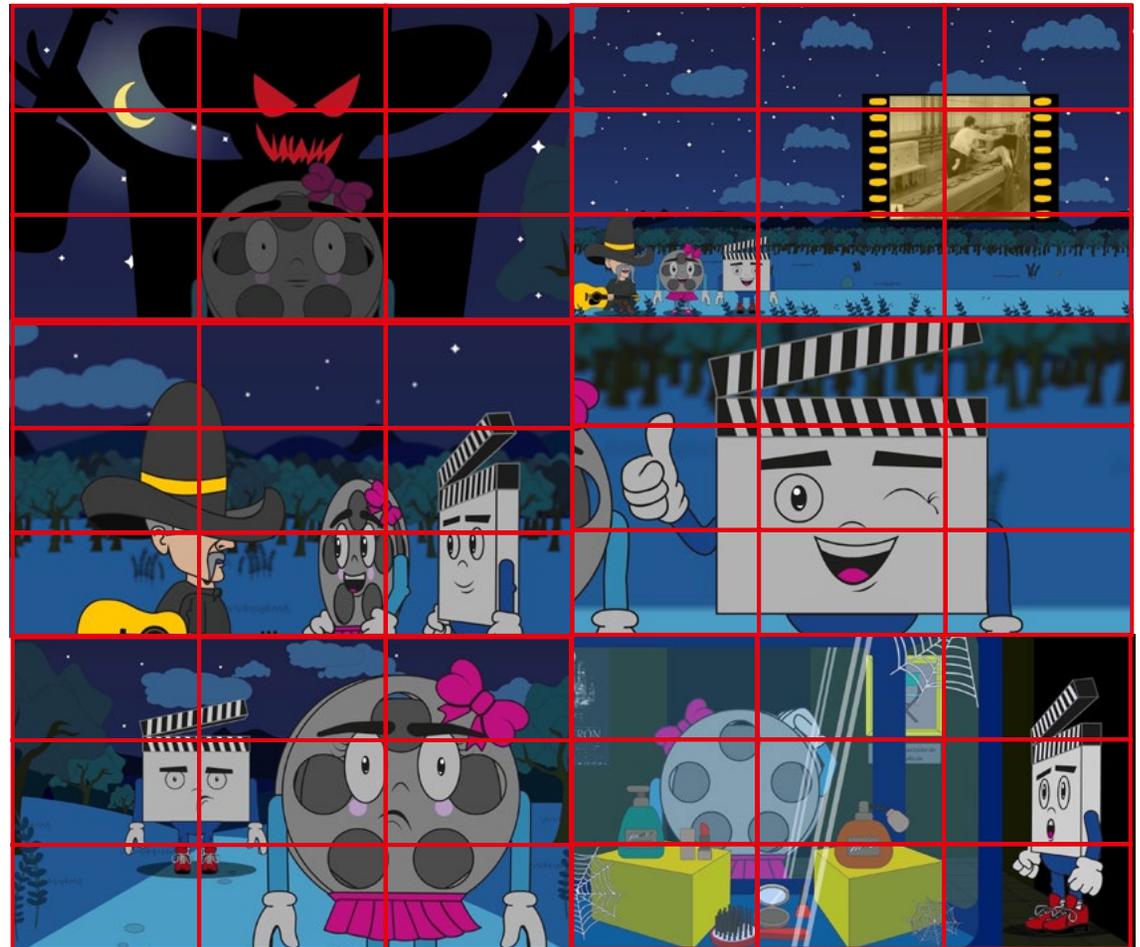


Figura 181
Aplicación de la ley de tercios y planos de cámara en varios planos de la animación 3, episodio 2, la canción del Sombrerón
Fuente propia

Punto de Fuga

Se hace uso del punto de fuga en las composiciones para reflejar tridimensionalidad y profundidad en ciertos escenarios.

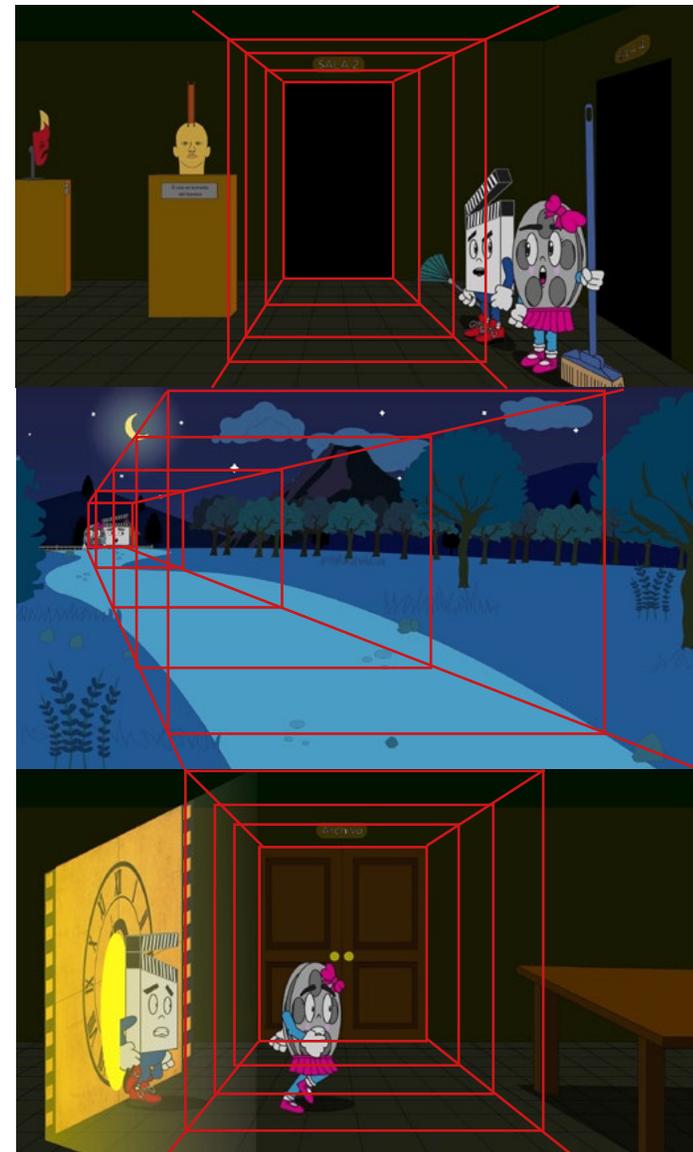


Figura 182
Aplicación del punto de fuga en varios planos de la animación 3, episodio 2, la canción del Sombrero
Fuente propia

Cromatología

La paleta de colores aplicada hace uso del sistema RGB y al mismo tiempo es amplia, por ello se optó por hacer uso de los principios de contraste cálido-frío y contraste cualitativo, dependiendo del escenario se hace uso de uno u otro, la decisión de hacer uso de los 2 contrastes es por un fin simbólico de contar la historia usando los colores, historia detallada en el apartado de cromatología de la animación 1; a diferencia de las otras animaciones, en esta predomina el contraste cualitativo, ya que de por sí los escenarios del museo tienen poca iluminación y los escenarios exclusivos de esta animación están ambientados de noche.

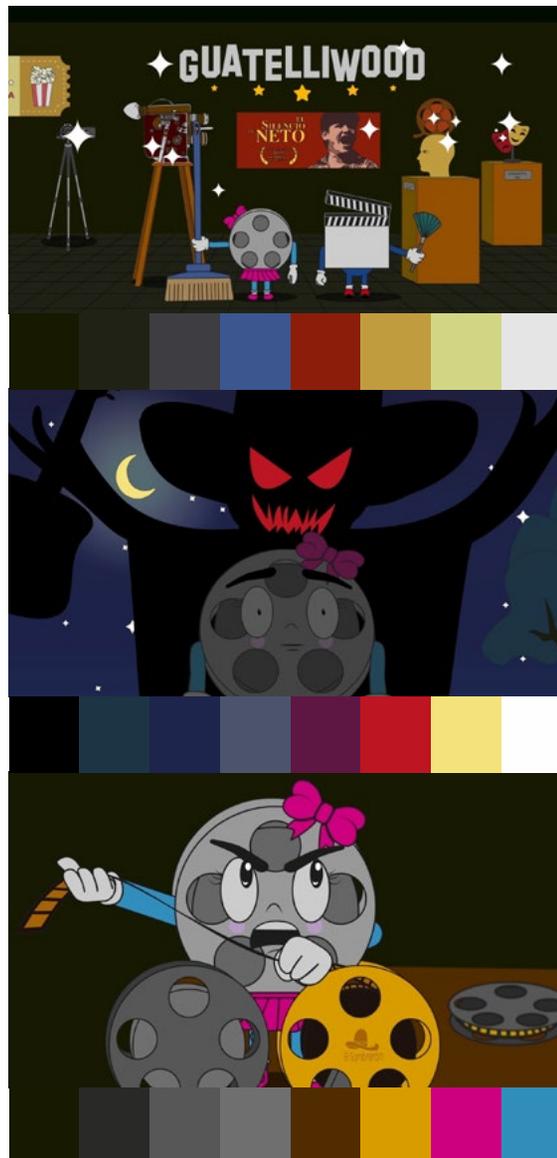


Figura 183
Varios planos de la animación 3 con contraste cualitativo
Fuente propia

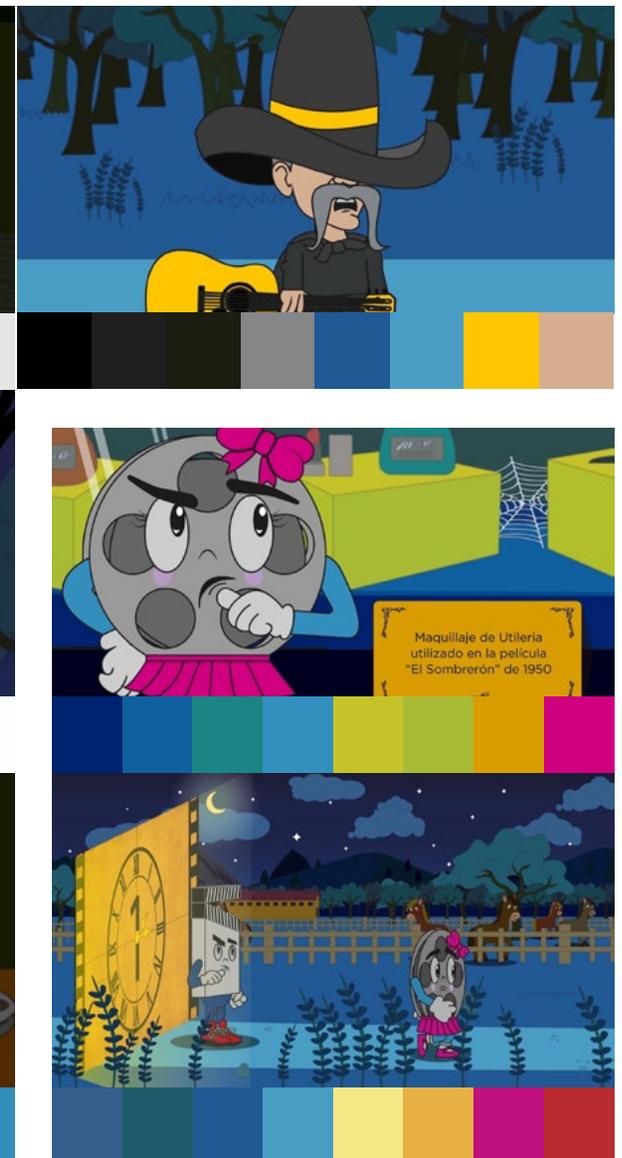


Figura 184
Un par de planos de la animación 3 con contraste cálido-frío
Fuente propia

Tipografía

Los tipos de letra utilizados en el material audiovisual es una mezcla de tipografía rotular y san serif, una siendo la *Baby Monsta*, tipografía que sirve para titulares mientras que la *Gotham*, tipografía san serif es para facilitar la lectura en bloques de texto y en partes donde es importante la legibilidad, su aplicación dependerá de la función; como se mencionó con anterioridad, en este capítulo se ve a detalle la vitrina del maquillaje de utilería que se utilizó para la película “El Sombrerón”, hay una diferencia notoria con las piezas que son solo decorativas, la cédula es color amarillo a diferencia de las otras piezas que tienen la cédula color gris, en ella tiene un marco estilizado, además en la parte inferior tiene el logotipo conmemorativo de los 50 años de la cinemateca, es la única cédula que hace uso de la tipografía *Gotham*, ya que el uso de la *Arial* esta limitado a las piezas del museo que tienen una función únicamente decorativa en los escenarios y no tienen relevancia alguna en la historia. En esta animación también hace su aparición el carrito de la película *El Sombrerón*, a diferencia del carrito del capítulo anterior, este tiene otros colores y estéticamente se abordó diferente, en si el amarillo es el color que conecta todos estos detalles con el Sombrerón, además se quiso hacer más llamativo para mostrar que el carrito es el original y no una de tantas piezas restauradas por la cinemateca, eso no quiere decir que los otros carritos que aparecen a lo largo de las animaciones tengan menos importancia o valor, pasa que los otros carritos no son una película tipo largometraje, son más grabaciones de momentos históricos para la posteridad y por ende en este carrito no se utilizó la tipografía *Ink Free*.



Figura 185
Aplicación de la tipografía *Baby Monsta* en la animación 3
Fuente propia



Figura 186
Aplicación de la tipografía *Gotham* en la animación 3
Fuente propia



Figura 187
Aplicación de la tipografía *Arial* en la animación 3
Fuente propia

BABY MONSTA

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

0123456789

”#\$%&&/()@

Gotham

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz

0123456789

”#\$%&&/()@

Arial

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmn

opqrstuvwxyz

0123456789

”#\$%&&/()@

Ilustración

La ilustración está hecha con vector 2D e integra fragmentos de películas reales, al menos en la animación 3, se pueden ver fragmentos de la película de Charles Chaplin *Tiempos Modernos* y *El Sombrero*, primer película 100% nacional de Guillermo Andreu Corzo; dichas películas son recursos audiovisuales descargados de internet ya que la cinemateca no contaba con material disponible para brindarle al estudiante.

Construcción de Personajes

Los personajes tienen un trazo notoriamente más grueso que el de los escenarios y hacen uso de la figura retórica de la hipérbole para resaltar aspectos anatómicos y faciales; en estos fotogramas de la animación 3, se puede ver la construcción funcional de personajes, lo cual les permite moverse de manera fluida y hacer todo tipo de expresiones con su rostro.

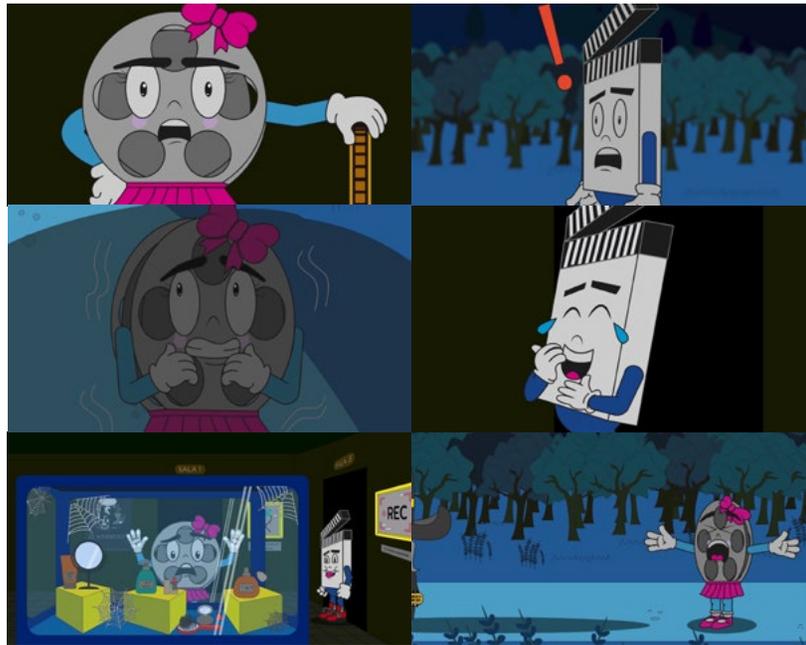


Figura 188
Varios fotogramas que muestran la construcción anatómica funcional de los personajes en la animación 3
Fuente propia

Ilustraciones Secundarias

Este segundo episodio es exclusivo para conocer un poco del personaje Sombrero, protagonista de la primer película sonora guatemalteca 100% nacional, el nombre del episodio “La canción del Sombrero” ya antepone cual es la herramienta del cine en la que se va a profundizar, la aparición y aplicación del sonido en el cine nacional. La construcción de este personaje está inspirada en el personaje de la película del mismo nombre, el cual viste un traje negro, una túnica, un gran sombrero y su guitarra.



Figura 189
Planos que muestran al personaje Sombrero en la animación 3
Fuente propia

Escenarios

Los escenarios tienen un tipo de línea más delgada para resaltar a los personajes, con una ambientación establecida por las texturas, las cuales sirven para diferenciar y contextualizar de mejor manera donde se sitúan los personajes, en los siguientes cuadros se puede ver varios escenarios y algunas texturas, tales como el apoyo de dedos sobre los vidrios, los cuales tienen cierta transparencia, vegetación, caballos característicos de una finca y ambientación de noche para provocar tensión y misterio.



Figura 190
Varios escenarios y texturas aplicadas en la animación 3
Fuente propia

Iluminación

La iluminación se aplica de distintas maneras durante toda la animación, su aplicación depende del escenario la cual también afecta a los personajes, en escenarios con poca iluminación, los colores de los personajes se hacen unos tonos más oscuros, este es el caso de todos los escenarios de la animación 3, ya que se habla del recurso de la luz, acá se incluye también la aplicación de sombras, la cual en esta animación no solo afecta los personajes sino también a ciertos elementos de algunos escenarios y le da un poco más de realismo a la animación.

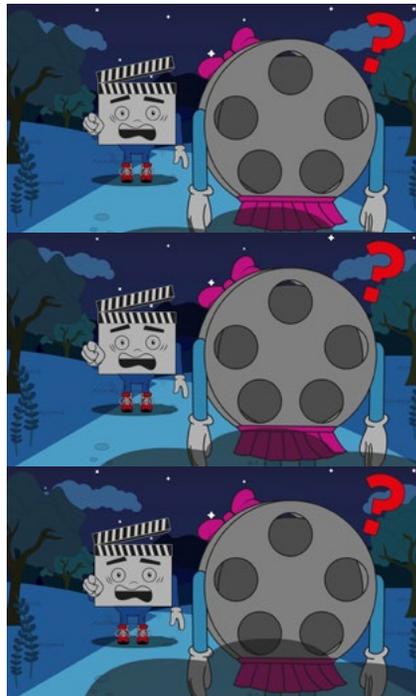


Figura 191
Sombra del Sombrerón cubriendo gradualmente a Filmina, en la animación 3
Fuente propia



Figura 192
Variante de sombras provocada por la posición de la luz que la provoca, en este caso la proyección, en la animación 3
Fuente propia



Figura 193
Cambio en la paleta de color de los personajes al estar en escenarios con poca iluminación, en la animación 3
Fuente propia



Figura 194
Rayos de luz que salen de la proyección, en la animación 3
Fuente propia

Cortina de Presentación

En ella se aplica contraste cálido-frío y la figura retórica de la hipérbole, se puede ver a los personajes con un volumen más pronunciado en comparación del contenido, exagerando la puesta en escena de luces, sombras y volumen sobre los personajes, dando un efecto de tridimensionalidad con tal de llamar la atención del grupo objetivo y que así consuma el contenido del material audiovisual, esta variante del estilo gráfico se aplica en las cortinas de presentación de los episodios únicamente con ese fin, variante que refuerza la idea de dinamismo y versatilidad.



Figura 195
Cortina de presentación de la animación 3, episodio 2, la canción del Sombrerón
Fuente propia

Animación

El estilo de animación es un híbrido entre animación cuadro a cuadro y el estilo *animática* o *storyboard animado*, partiendo de las 12 leyes de animación, se aplicó el principio #3 (*puesta en escena*), el principio #4 (*animación directa y pose a pose*), el principio #5 (*acción complementaria*) y el principio #11 (*dibujo sólido*), entre otros; haciendo mención de las herramientas del programa *Adobe Animate CC*, para los planos con el estilo *animática*, se usaron interpolaciones clásicas, en la animación 1 en el apartado de animación se da una breve explicación de cómo funciona esta herramienta; en la animación 3 también se aprecia una variante del estilo *animática*, ya que hay planos que se logran entender por sí solos y por ende son planos estáticos, todos estos criterios de animación se usaron dependiendo del plano y lo que busca transmitir.



Figura 196
Secuencia de fotogramas donde el Sombrerón toca la guitarra, por medio de la técnica de interpolación clásica, variante del estilo *animática* en la animación 3
Fuente propia

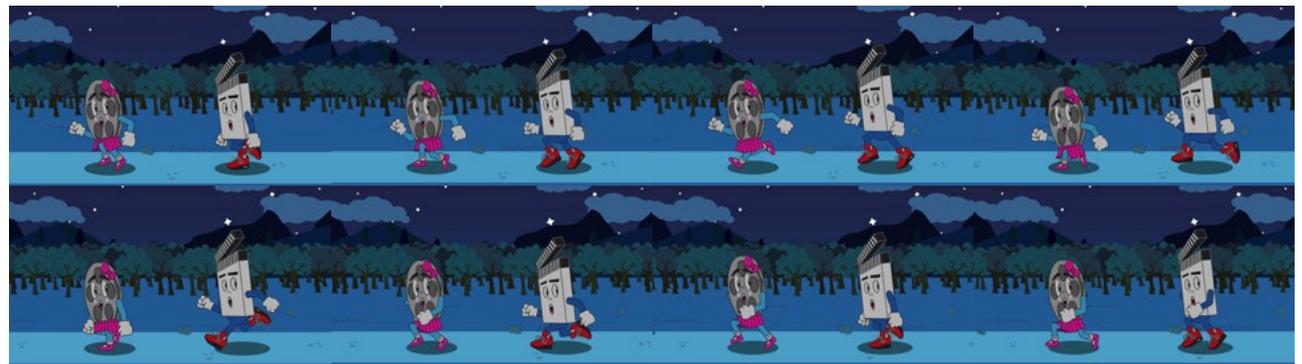


Figura 197
Secuencia de fotogramas donde Filmina y Claquetín corren de perfil, por medio de la técnica de animación cuadro a cuadro en la animación 3
Fuente propia

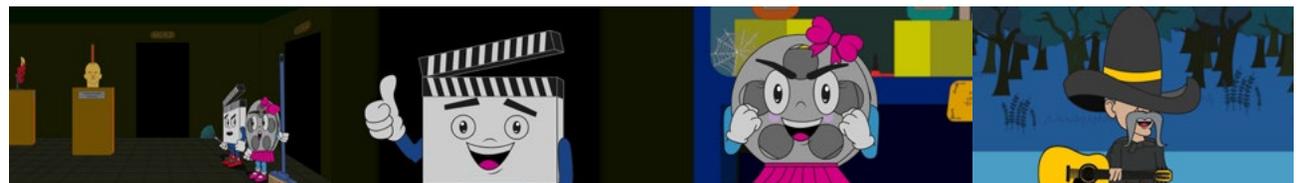


Figura 198
Planos sin movimiento alguno, variante del estilo *animática* en la animación 3
Fuente propia

Transiciones

Las transición más común utilizada en la animación 3 son cortes simples, pero así como en la animación 2 hay otros tipos de transición, como *fundido a negro*, con una variante que es *fundido a blanco* y al final de la animación hay una *cerradura a negro*, todos estos tipos de transición se explican en el apartado de transiciones de la animación anterior.



Figura 199
Secuencia de fotogramas de una transición *fundido a blanco*, en la animación 3
Fuente propia



Figura 200
Secuencia de fotogramas de una transición *fundido a negro*, en la animación 3
Fuente propia

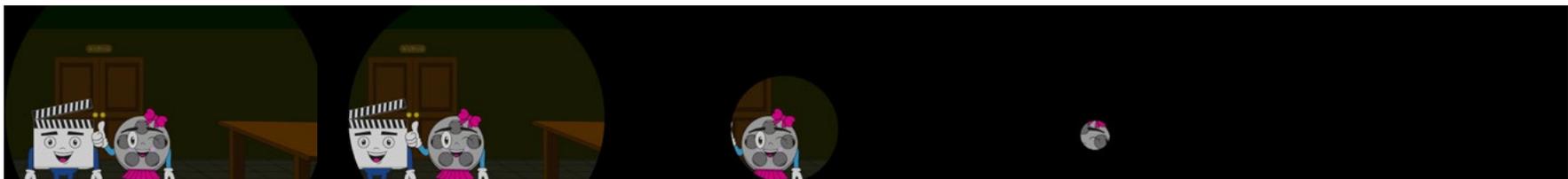


Figura 201
Secuencia de fotogramas de una transición *cerradura a negro*, en la animación 3
Fuente propia

Sonido, Musicalización y Voces

El sonido utilizado en el material audiovisual es una mezcla hecha por el estudiante, compuesta de varios efectos sonoros utilizados en caricaturas del medio y que consume el grupo objetivo; base de sonidos hecha con recursos de uso libre bajados de internet.

La musicalización es una mezcla hecha por el estudiante, mezcla de música seleccionada a detalle, la cual busca contrastar la música de distintas épocas dependiendo del episodio, en el caso de este episodio “La canción del Sombrerón”, se contrasta la música actual con la música de la época de 1950, la cual en ese entonces, en Guatemala, eran los boleros, popurris y la música ranchera, contrastándola con música de caricaturas y videojuegos de finales de los 90, además del *trap acústico*, música idónea para jóvenes y para un entorno académico y/o de aprendizaje de cultura; pistas que igualmente son instrumentales.

La aparición del *trap acústico* durante las animaciones se da generalmente al final de los 3 primeros episodios (en el cuarto durante casi toda la animación, esto se detalla en la fundamentación de la animación 5, episodio 4; proyector, reproductor de recuerdos) cuando Filmina y/o Claque-tín invitan a los niños visitantes a realizar ciertas actividades en base al contenido del capítulo que está por terminar; las pistas utilizadas se nombran a continuación y el momento de su uso:

- Cortina de presentación y créditos: Saúl Flores - Popurri Viva México
- Terminando la limpieza del museo: Conker's Bad Fur Day - Windy Co
- Maquillajes viejos: Paper Mario 64 - Goomba Village Theme
- Colocando el carrete/previo a viajar en el tiempo: The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword
- ¿Dónde estaremos? En la Finca la Pradera: Folklor Guitar (Christopher Teran) - Luna de Xelajú Instrumental
- No veo al Sombrerón por ningún lado: Silent Hill - Led Into Madness
- El pequeño gran susto del Sombrerón: Israel Rodrigues - Breaking Bad Theme Cover
- Aun muerto, le dedicó canciones a mi amada: Canto “El Mishito” Cover - Voz por Esteban Reyes Padilla y guitarras por Eliezer Corado
- Pláticas antes y después de explicar el sonido en el cine: - Saúl Flores - Popurri de Cuco Sanchez
- Explicación “El sonido en el cine”: Saúl Flores - Popurri Bolero Ranchero
- Espectro sonoro en la película “El Sombrerón”: Paco Pérez - Arrepentimiento
- Huyendo del sombrerón, adiós Finca la Pradera: Conker's Bad Fur Day - Barn Boss
- Interpreta las voces y sonidos de tus dibujos/Fin del episodio - Ryini Beats - Today

Las voces de los personajes fueron interpretadas por el estudiante, amigos y familiares del mismo, hay que tener en cuenta que ninguno de estos recursos puede cambiarse durante el tiempo de vida útil del material audiovisual, a continuación en la siguiente página, una muestra del orden de las capas de voces y música que el estudiante empalmo con el material audiovisual realizado.

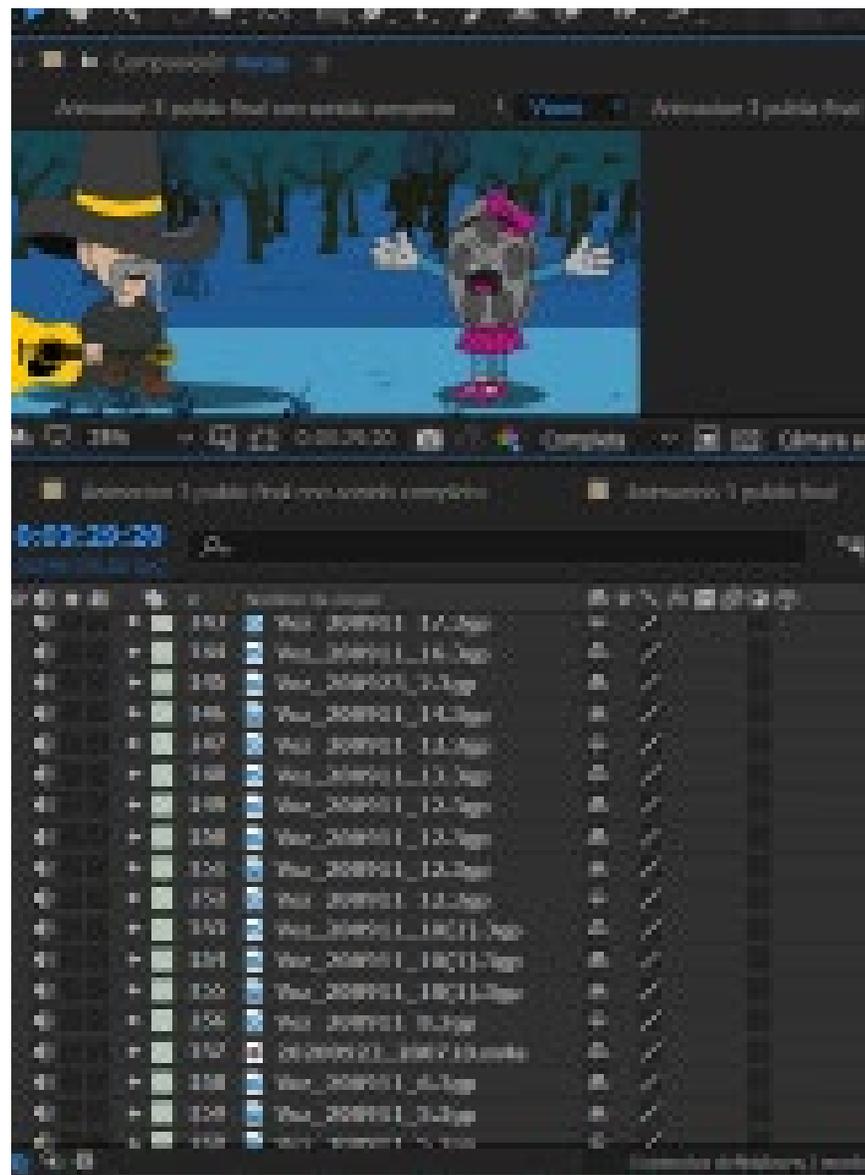
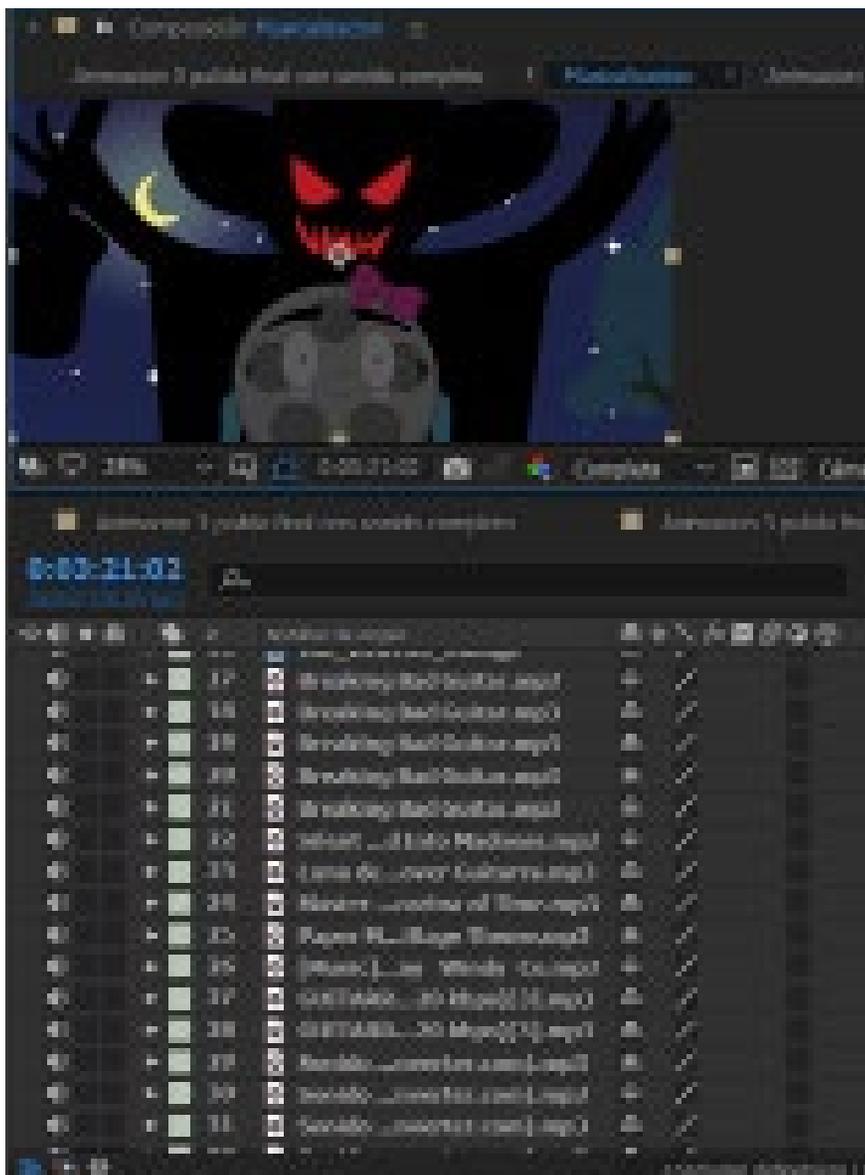


Figura 202
 Captura de pantalla de la composición que contiene todos los sonidos y pistas musicales aplicados en la animación 3
 Fuente propia

Figura 203
 Captura de pantalla de la composición que contiene todas las pistas de voz utilizadas en la animación 3
 Fuente propia

Tono/Mensaje

El mensaje a transmitir es que el grupo objetivo conozca sobre cine de una forma fácil y divertida, haciendo uso de un lenguaje que ellos escuchan a diario para que no se les dificulte comprender, en el caso de la animación 3 se usan modismos y chapinismos durante los diálogos de los personajes, para que empaticen de una forma eficiente con los mismos, en este episodio, de nuevo, se hace referencia a *Tiempos Modernos* de Charles Chaplin, solo que se utiliza otro fragmento de la misma película, ahora es el fragmento de la fábrica, en la animación se menciona que al principio las películas no tenían sonido y que integraban el guion a manera de texto en cortinas dentro de la película, en este fragmento se puede ver una de esas cortinas; por otro lado, el Sombrerón es uno de tantos personajes misteriosos y sobrenaturales nacionales, forma parte de la cultura del terror en el país y por lo tanto podría decirse que se puede identificar a Guatemala en dicho personaje, incluso la animación puede apoyar la difusión sobre la existencia del mismo por si alguien no lo conoce, aunque hoy en día hay varias canciones que nacieron gracias a él, como el canto “El mishito” la cual es su canción más representativa y la canción de la artista guatemalteca Gaby Moreno llamada “El Sombrerón”.



Figura 204
Fragmentos de la película *Tiempos Modernos* de Charles Chaplin en la animación 3
Fuente propia



Figura 205
Captura de vídeo que contiene la canción de “El Sombrerón”, del álbum *Postales* de Gaby Moreno
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=E-OTcaMSkqU>



Figura 206
Fotograma de la animación 3 donde el Sombrerón interpreta el canto “El Mishito”, su canción icónica.
Fuente propia

Animación 4, Episodio 3, Enrique Torres Escribió esta Gran Historia

Diagramación

Planos de Cámara

Se hace uso de los planos de fotografía aplicados al cine además de la ley de tercios para ordenar los elementos y motivos puestos en escena, la ley de tercios al ser muy versátil nos permite que los elementos y motivos en pantalla se muevan o camben de posición constantemente y si se colocan en cierto orden sirven para que el mensaje que se quiere transmitir se capte de una forma más fácil, lo cual refleja dinamismo, hay una predominancia de planos generales sobre primeros planos y planos de detalle.

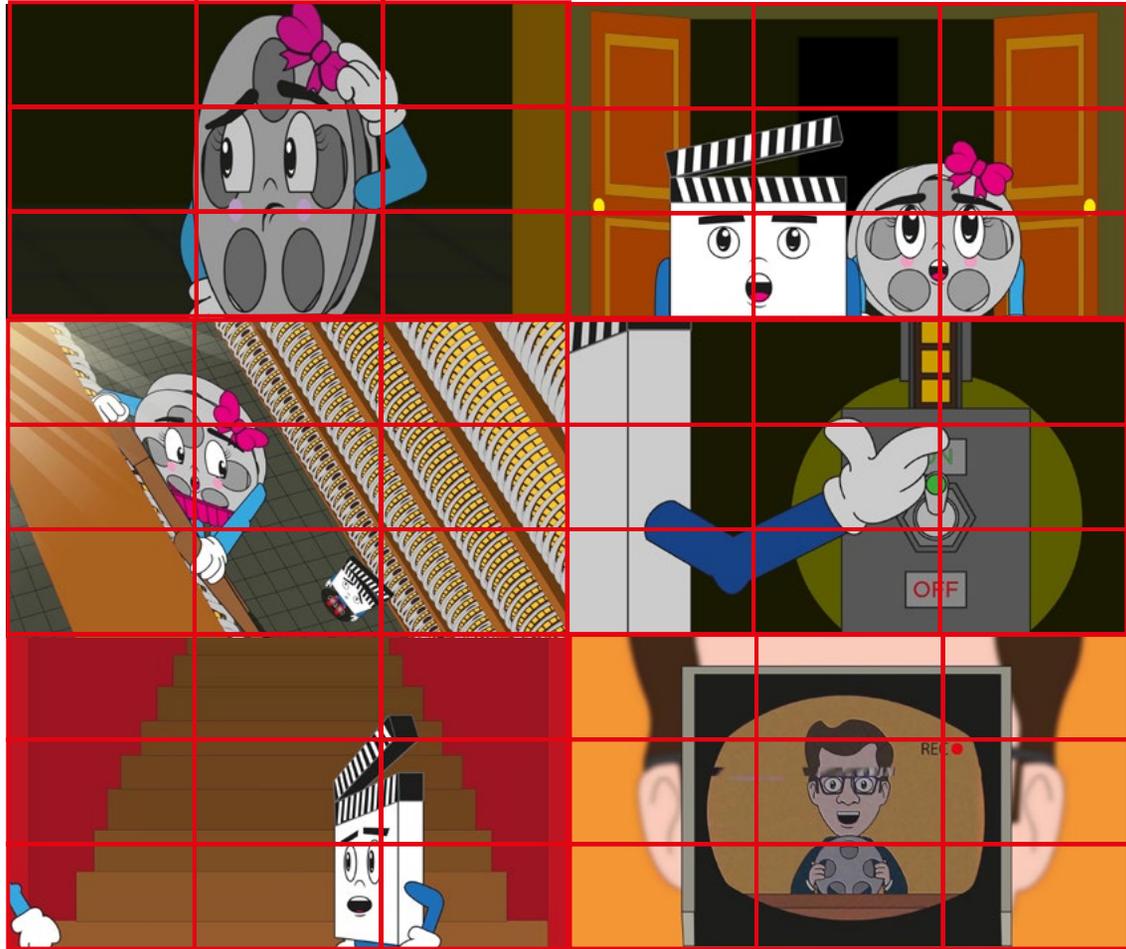


Figura 207

Aplicación de la ley de tercios y planos de cámara en varios planos de la animación 4, episodio 3, Enrique Torres escribió esta gran historia
Fuente propia

Punto de Fuga

Se hace uso del punto de fuga en las composiciones para reflejar tridimensionalidad y profundidad en ciertos escenarios.

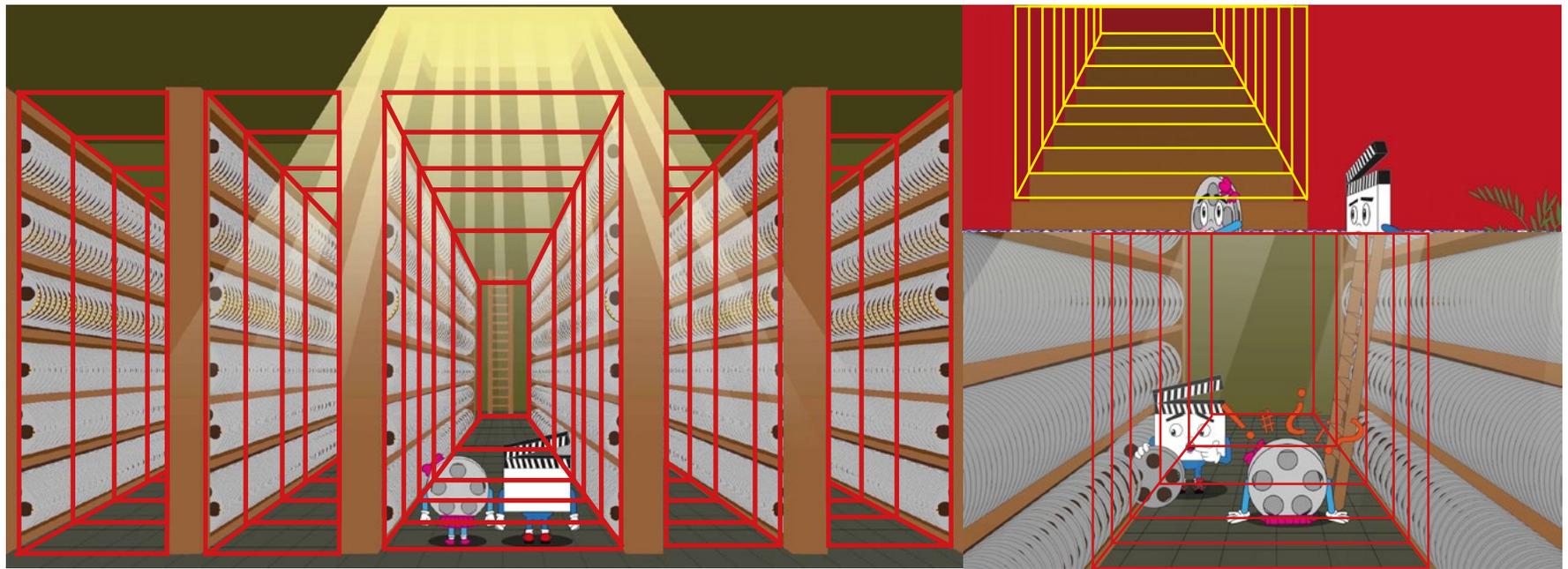


Figura 208
Aplicación del punto de fuga en varios planos de la animación 4, episodio 3, Enrique Torres escribió esta gran historia
Fuente propia

Cromatología

La paleta de colores aplicada hace uso del sistema RGB y al mismo tiempo es amplia, por ello se optó por hacer uso de los principios de contraste cálido-frío y contraste cualitativo, dependiendo del escenario se hace uso de uno u otro, la decisión de hacer uso de los 2 contrastes es por un fin simbólico de contar la historia usando los colores, historia detallada en el apartado de cromatología de la animación 1.

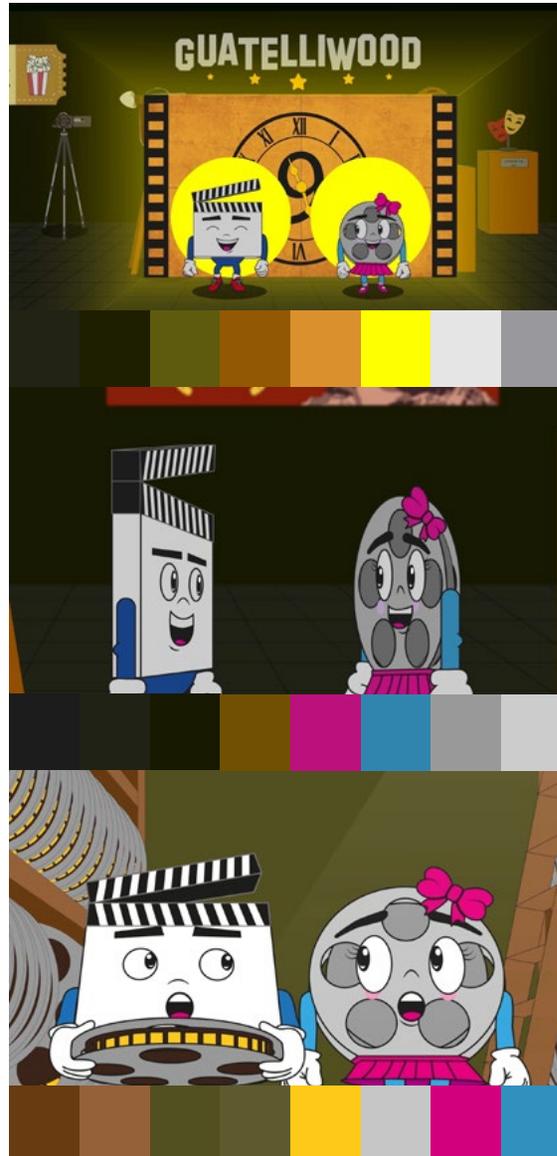


Figura 209
Varios planos de la animación 4 con contraste cualitativo
Fuente propia

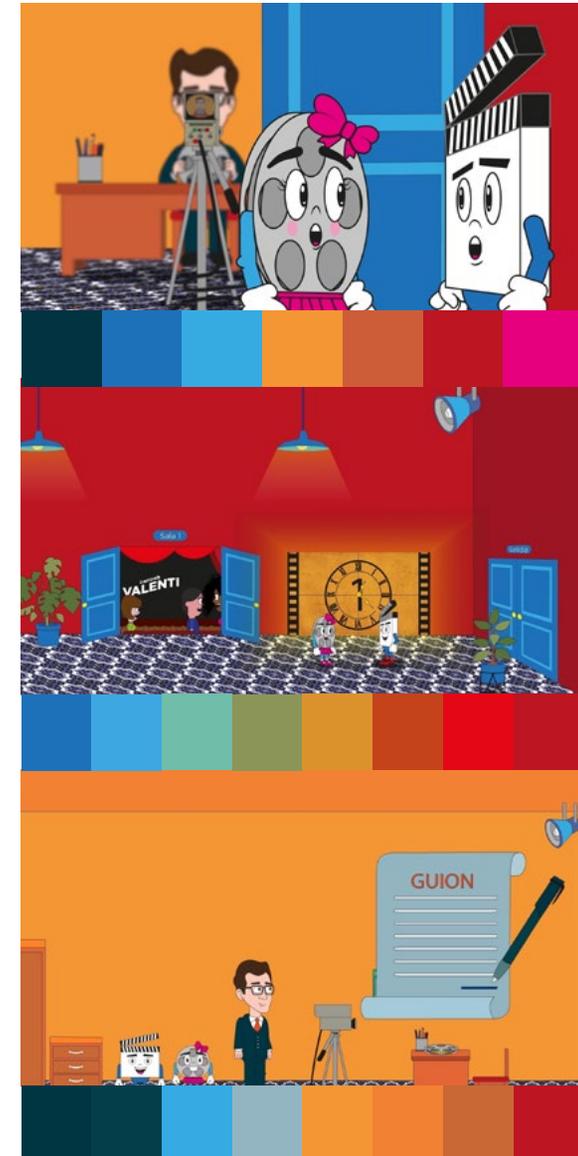


Figura 210
Varios planos de la animación 4 con contraste cálido-frío
Fuente propia

Tipografía

Los tipos de letra son una mezcla de tipografía rotular y san serif, una siendo la *Baby Monsta*, en esta animación, además de usarse en algunos textos de los créditos y en la cortinilla de presentación, resulta que Filmina y Claquetín están en el archivo del Museo de la Cinemateca buscando un carrete que tenga que ver con Enrique Torres y en ese escenario, hace su aparición dicha tipografía en unas cortinas que nos indican el tiempo transcurrido que llevan buscando tal carrete, tomando una inspiración de los carteles de la caricatura *Bob Esponja*, los cuales indican lo mismo; en la animación también se aplica la tipografía san serif *Gotham*, que sirve para facilitar la lectura en bloques de texto y en partes donde es importante la legibilidad; al igual que hay uso de la tipografía *Arial* en escenarios donde hay piezas decorativas y de la *Ink Free*, que se ve aplicada en el carrete donde los personajes pueden conocer a Enrique Torres.



Figura 211
Cortina de texto de la caricatura *Bob Esponja* que indica el tiempo transcurrido
Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/588845720000102304/>



Figura 212
Aplicación de la tipografía *Baby Monsta* en la animación 4
Fuente propia

BABY MONSTA
 ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZ
 0123456789
 " # \$ % & / () @



Figura 213
Aplicación de la tipografía *Gotham* en la animación 4
Fuente propia

Gotham
 ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmn
 opqrstuvwxyz
 0123456789
 " # \$ % & / () @



Figura 214
Aplicación de la tipografía *Arial* en la animación 4
Fuente propia

Arial
 ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmn
 opqrstuvwxyz
 0123456789
 " # \$ % & / () @



Figura 215
Aplicación de la tipografía *Ink Free* en la animación 4
Fuente propia

Ink Free
 ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmn
 opqrstuvwxyz
 0123456789
 " # \$ % & / () @

Ilustración

La ilustración está hecha con vector 2D e integra fragmentos de películas reales, al menos en la animación 4, se pueden ver fragmentos de la película *El Silencio de Neto*, película de culto guatemalteca de Luis Argueta; dicha película es un recurso audiovisual descargado de internet ya que la cinemateca no contaba con material disponible para brindarle al estudiante.

Construcción de personajes

Los personajes tienen un trazo notoriamente más grueso que el de los escenarios y hacen uso de la figura retórica de la hipérbole para resaltar aspectos anatómicos y faciales; en estos fotogramas de la animación 4, se puede ver la construcción funcional de personajes, lo cual les permite moverse de manera fluida y hacer todo tipo de expresiones con su rostro.

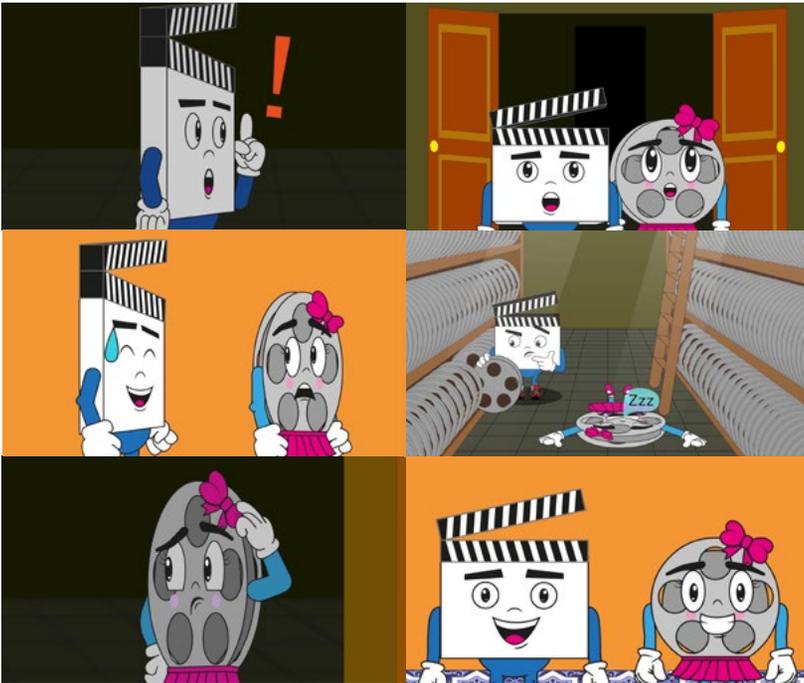


Figura 216
Varios fotogramas que muestran la construcción anatómica funcional de los personajes en la animación 4
Fuente propia

Ilustraciones secundarias

Este tercer episodio es exclusivo para conocer un poco del personaje Enrique Torres, fundador de la Cinemateca que lleva su nombre, el nombre del episodio “Enrique Torres escribió esta gran historia” hace referencia al tiempo que la Cinemateca lleva funcionando hasta nuestros días, 50 años que dentro de la animación, Enrique Torres nunca se imaginó que duraría la institución y se hace un símil hacia su persona con la de un guionista que escribió una historia que hasta nuestros días sigue escribiéndose, por ello en este episodio se profundiza en el guion como herramienta para escribir la historia de una película.



Figura 217
Planos que muestran al personaje Enrique Torres en la animación 4
Fuente propia

Escenarios

Los escenarios tienen un tipo de línea más delgada para resaltar a los personajes, con una ambientación establecida por las texturas, las cuales sirven para diferenciar y contextualizar de mejor manera donde se sitúan los personajes, en los siguientes cuadros se puede ver varios escenarios y algunas texturas, tales como los azulejos que diferencian el suelo con la pared, puertas que conducen a otras habitaciones con muchas personas, en este caso, es una sala de cine, gradas que conducen a un segundo nivel, ondas de interferencia en la grabación de Enrique Torres, ya que en los años 70 las videocámaras no contaban con la definición actual, rayos de luz que entran a través de un tragaluz en la sala del archivo, que se podría connotar como un “lugar de iluminación” o un “lugar sagrado” y otros más.



Figura 218
Varios escenarios y texturas aplicadas en la animación 4
Fuente propia

Iluminación

Ya en el apartado anterior se hablo un poco de la iluminación, se aplica de distintas maneras durante toda la animación, su aplicación depende del escenario la cual también afecta a los personajes, en escenarios con poca iluminación, los colores de los personajes se hacen unos tonos más oscuros, y como en escenarios con mucha luz conservan sus colores originales, ya que se habla del recurso de la luz, acá se incluye también la aplicación de sombras, la cual en esta animación no solo afecta los personajes sino también a ciertos elementos de algunos escenarios y le da un poco más de realismo a la animación.

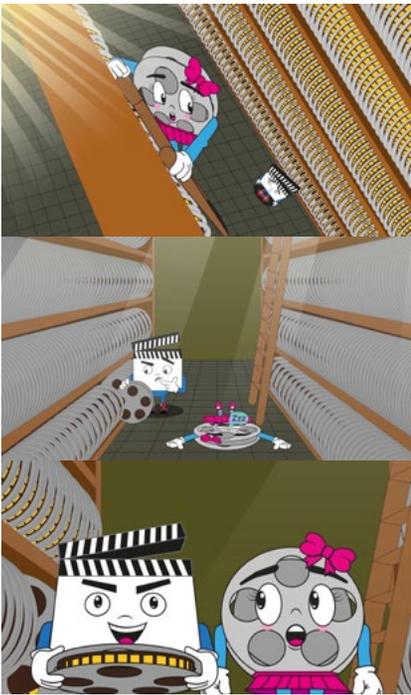


Figura 219
Rayos de luz que salen de un tragaluz en el techo y aplicación de sombras en los personajes, en la animación 4
Fuente propia

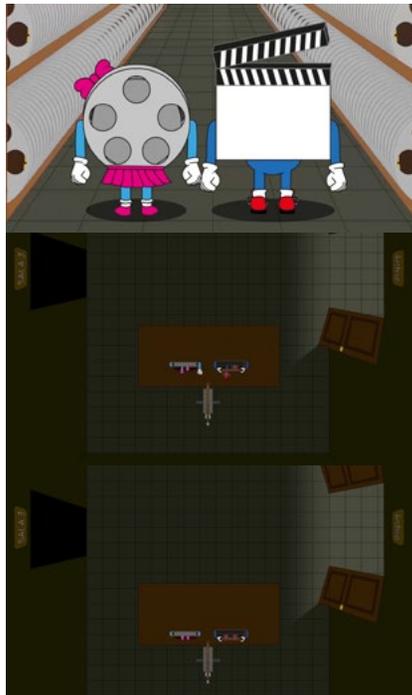


Figura 220
Rayos de luz que salen del archivo hacia la sala 4 y aplicación de sombras en los personajes, en la animación 4
Fuente propia

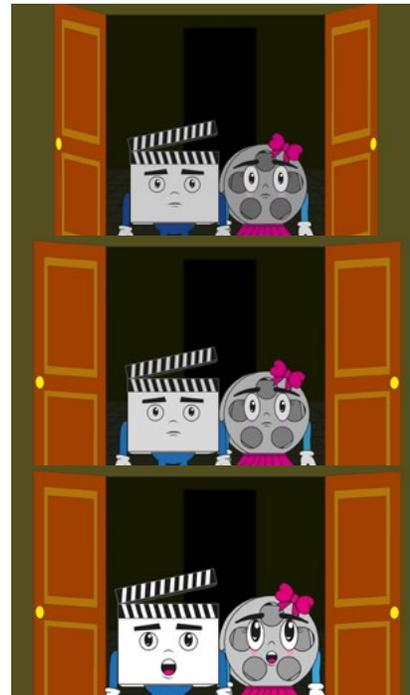


Figura 221
Cambio gradual en la paleta de color de los personajes al pasar de un escenario con poca luz a uno con mucha luz, en la animación 4
Fuente propia



Figura 222
Luz intensa que sale de la proyección de la película *El Silencio de Neto*, en la animación 4
Fuente propia

Cortina de Presentación

En ella se aplica contraste cálido-frío y la figura retórica de la hipérbole, se puede ver a los personajes con un volumen más pronunciado en comparación del contenido, exagerando la puesta en escena de luces, sombras y volumen sobre los personajes, dando un efecto de tridimensionalidad con tal de llamar la atención del grupo objetivo y que así consuma el contenido del material audiovisual, esta variante del estilo gráfico se aplica en las cortinas de presentación de los episodios únicamente con ese fin, variante que refuerza la idea de dinamismo y versatilidad.



Figura 223
Cortina de presentación de la animación 4, episodio 3, Enrique Torres escribió esta gran historia
Fuente propia

Animación

El estilo de animación es un híbrido entre animación cuadro a cuadro y el estilo *animática* o *storyboard Animado*, partiendo de las 12 leyes de animación, se aplicó el principio #3 (*puesta en escena*), el principio #4 (*animación directa y pose a pose*), el principio #5 (*acción complementaria*) y como nuevo a mencionar el principio #9 llamado *Medida de Tiempo*, hace referencia a cuántos cuadros tarda una acción para que se vea fluida, obedezca a las leyes de la física y se vea natural, aplicado a la acción de Enrique Torres al apagar la videocámara; haciendo mención de las herramientas del programa *Adobe Animate CC*, para los planos con el estilo *animática*, se usaron interpolaciones clásicas, en la animación 1 en el apartado de animación se dio una breve explicación de cómo funciona esta herramienta; en la animación 3 también se aprecia una variante del estilo *animática*, ya que hay planos que se logran entender por si solos y por ende son planos estáticos, todos estos criterios de animación se usaron dependiendo del plano y lo que busca transmitir.



Figura 224

Secuencia de fotogramas donde Enrique Torres presiona un botón y apaga su videocámara, por medio de la técnica de interpolación clásica, variante del estilo *animática* en la animación 4
Fuente propia



Figura 225

Secuencia de fotogramas donde Enrique Torres camina, por medio de la técnica de animación cuadro a cuadro en la animación 4
Fuente propia



Figura 226

Planos sin movimiento alguno, variante del estilo *animática* en la animación 4
Fuente propia

Transiciones

Las transición más común utilizada en la animación 4 son cortes simples, pero así como en la animación 2 hay otros tipos de transición, como *fundidos a negro*, con una variante que es *fundido a blanco* y al final de la animación hay una *cerradura a negro*, todos estos tipos de transición se explican en el apartado de transiciones de la animación 2.



Figura 227
Secuencia de fotogramas de una transición *fundido a blanco*, en la animación 4
Fuente propia



Figura 228
Secuencia de fotogramas de una transición *fundido a negro*, en la animación 4
Fuente propia

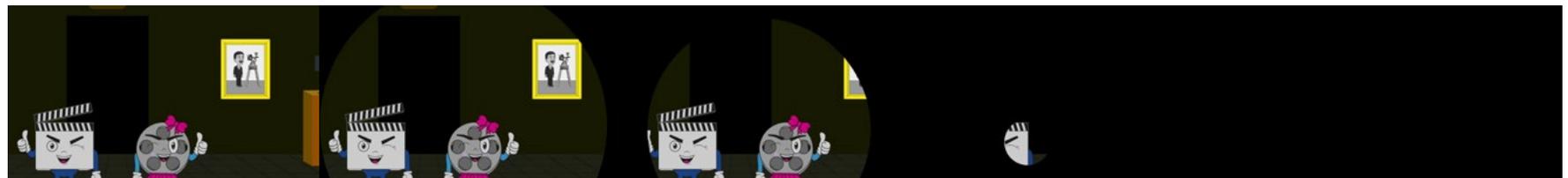


Figura 229
Secuencia de fotogramas de una transición *cerradura a negro*, en la animación 4
Fuente propia

Sonido, Musicalización y Voces

La musicalización es una mezcla hecha por el estudiante, mezcla de música seleccionada a detalle, la cual busca contrastar la música de distintas épocas dependiendo del episodio, en el caso de este episodio “Enrique Torres escribió esta gran historia”, se contrasta la música actual con la música de la época de 1970, la cual en ese entonces, era la música disco, fue la era pionera de los sintetizadores y la música electrónica actual, la cual tiene su base en la música disco, contrastándola con música de caricaturas y videojuegos de finales de los 90, además del *trap acústico*, música idónea para jóvenes y para un entorno académico y/o de aprendizaje de cultura; pistas que igualmente son instrumentales, a continuación la lista de las pistas utilizadas y el momento de su uso:

- Cortinilla y créditos: The Salsoul Orchestra - Tangerine
- Divertido viaje en el tiempo: Banjo-Kazooie - Gnawty's House
- El carrete de Enrique Torres en el archivo: Paper Mario The Thousand-Year Door - Adventure Begins
- ¿Encontraste algo?, Si Filmina ¡Por fin!: Animaniacs - Password (SNES OST)
- Filmina roncando: Canción de cuna “A la ru” - Artista desconocido
- Pongámosla en el proyector de inmediato: The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword
- En el Cineclub Valenti, después de voz Filmina: Bebu Silvetti - Spring Rain
- Que tal, soy Enrique Torres: Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)
- Explicación “Qué es un guion”: Village People - Y.M.C.A. (Instrumental)
- Hoy veremos “El Silencio de Neto”: El Silencio de Neto - Tráiler y parte inicial de la película
- Escribe la historia de tus dibujos / Fin del episodio: Ryini Beats - Movin'

Las voces de los personajes, fueron interpretadas por el estudiante, amigos y familiares del mismo, hay que tener en cuenta que ninguno de estos recursos puede cambiarse durante el tiempo de vida útil del material audiovisual, a continuación una muestra del orden de las capas de voces y música que el estudiante utilizó para encajarlos con el material audiovisual realizado.



Figura 230
 Captura de pantalla de la composición que contiene todos los sonidos y pistas musicales aplicados en la animación 4
 Fuente propia



Figura 231
 Captura de pantalla de la composición que contiene todas las pistas de voz utilizadas en la animación 4
 Fuente propia

Tono/Mensaje

El mensaje a transmitir es que el grupo objetivo conozca sobre cine de una forma fácil y divertida, haciendo uso de un lenguaje que ellos escuchan a diario para que no se les dificulte comprender, en el caso de la animación 3 se usan modismos y chapinismos durante los diálogos de los personajes, para que empaticen de una forma eficiente con los mismos; en la animación 4 se han incluido además 2 personas en traje típico de las muchas que solo complementan la decoración de los fondos, a pesar de que su aparición solo dura unos segundos se integran elementos de la cultura guatemalteca, el identificador importante de la cultura de cine nacional en este capítulo es el fragmento de la película *El Silencio de Neto*, hay muchos elementos en la película que no se tomaron en cuenta por la corta estadía de este fragmento en pantalla, no se trata de poner la película entera, sino una parte significativa para que el grupo objetivo la conozca, la recuerde y evidencie que en Guatemala también se hace cine, lo cual es algo que importante, el fragmento de esta película es un diálogo de la radio que escucha Neto y dice “Guatemala, país de la eterna primavera”, esta película es un vínculo que enlaza esta animación con las 2 anteriores, ya que si se hace memoria, en la sala 3, sala que aparece en todas las animaciones, hay un cartel de esta película bajo las letras de Guatelliwood, esto porque esta película tuvo tanto reconocimiento que fue de las primeras producciones guatemaltecas en alcanzar el éxito mundial, no solo en Hollywood se hacen buenas películas después de todo, también en Guatelliwood.



Figura 232
Referencia y fragmento de la película *El Silencio de Neto*
Fuente propia



Figura 233
Personajes en traje típico en la animación 4
Fuente propia

Animación 5, Episodio 4; Proyector, Reproductor De Recuerdos

Diagramación

Planos de Cámara

Se hace uso de los planos de fotografía aplicados al cine además de la ley de tercios para ordenar los elementos y motivos puestos en escena, la ley de tercios al ser muy versátil nos permite que los elementos y motivos en pantalla se muevan o camben de posición constantemente y si se colocan en cierto orden sirven para que el mensaje que se quiere transmitir se capte de una forma más fácil, lo cual refleja dinamismo, hay una predominancia de planos generales sobre primeros planos y planos de detalle.

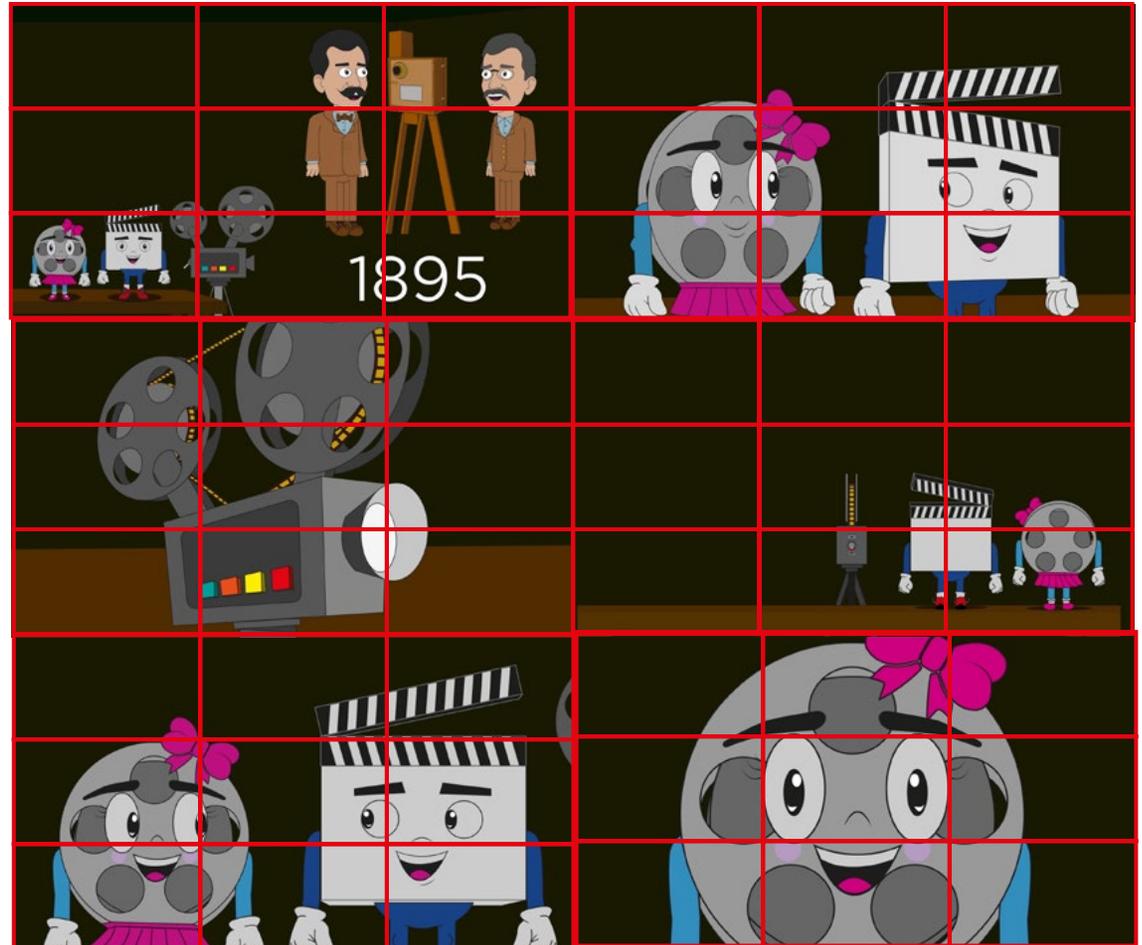


Figura 234

Aplicación de la ley de tercios y planos de cámara en varios planos de la animación 5, episodio 4; proyector, reproductor de recuerdos
Fuente propia

Punto de Fuga

Se hace uso del punto de fuga en las composiciones para reflejar tridimensionalidad y profundidad en ciertos escenarios.

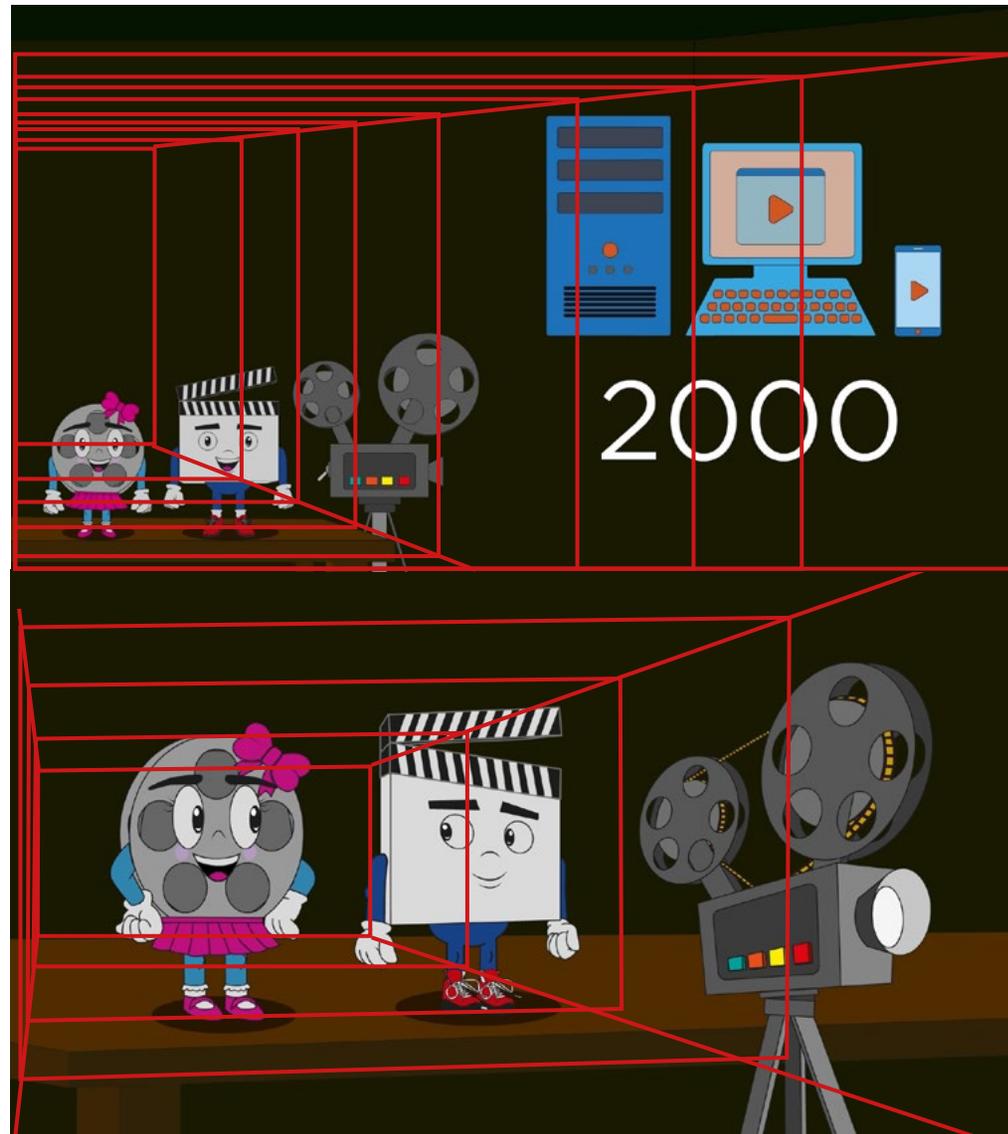


Figura 235
Aplicación del punto de fuga en un par de planos de la animación 5, episodio 4; proyector, reproductor de recuerdos
Fuente propia

Cromatología

La paleta de colores aplicada hace uso del sistema RGB y al mismo tiempo es amplia, por ello se optó por hacer uso de los principios de contraste cálido-frío y contraste cualitativo, dependiendo del escenario se hace uso de uno u otro, la decisión de hacer uso de los 2 contrastes es por un fin simbólico de contar una historia usando los colores, historia detallada en el apartado de cromatología de la animación 1; en esta animación, así como en la animación 3, predomina el contraste cualitativo, ya que durante toda la animación los personajes se quedan en la sala 4 del museo, y la característica del museo como tal es que a excepción del archivo, todas las salas tienen una iluminación limitada.

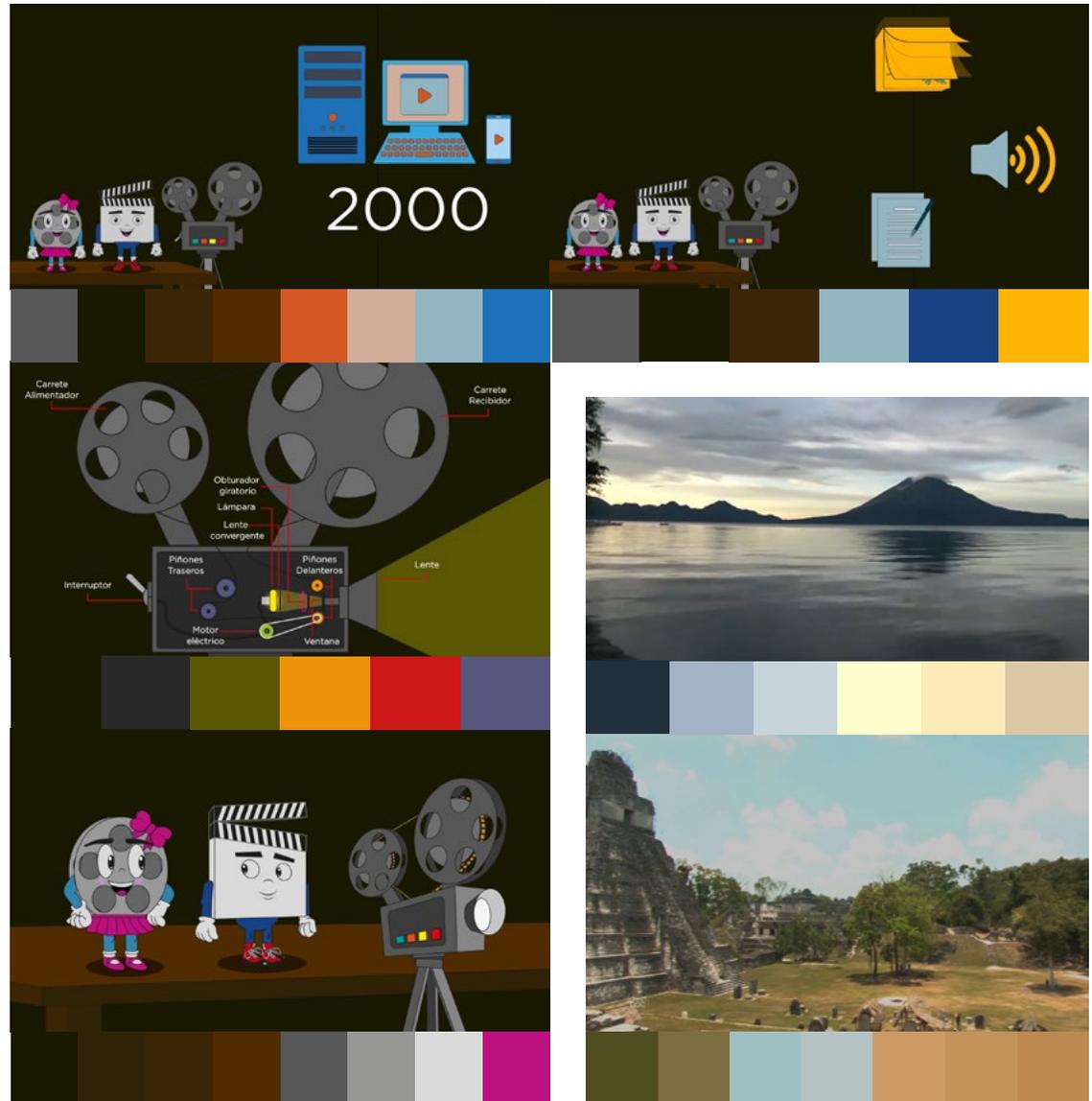


Figura 236
Varios planos de la animación 5 con contraste cualitativo
Fuente propia

Figura 237
Fragmentos de un mini documental y de un video clip utilizados en la animación 5 con contraste cálido-frío
Fuente propia

Tipografía

Los tipos de letra son una mezcla de tipografía rotular y san serif, una siendo la *Baby Monsta*, en esta animación, se utiliza para titulares, como se ha visto en todas las animaciones anteriores, sobre el propio nombre del episodio, y en este caso para los titulares de los créditos, estos créditos a diferencia de los que salen después de las cortinas de presentación, incluyen información que no se puede decir a detalle en los créditos de cada episodio como las pistas utilizadas, o por ejemplo, tampoco se hace mención de las personas que participaron en la canción del opening porque en esa animación no hay apartado de créditos; también se aplica la tipografía san serif *Gotham*, que sirve para facilitar la lectura en bloques de texto y en partes donde es importante la legibilidad; al igual que hay uso de la tipografía *Arial* en escenarios donde hay piezas decorativas.



Figura 238
Aplicación de la tipografía *Baby Monsta* en la animación 5
Fuente propia

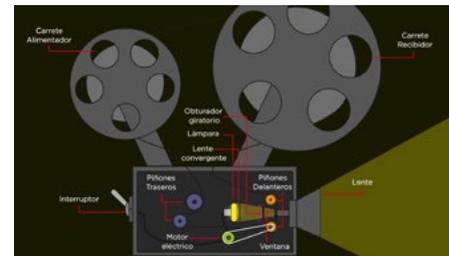


Figura 239
Aplicación de la tipografía *Gotham* en la animación 5
Fuente propia



Figura 240
Aplicación de la tipografía *Arial* en la animación 5
Fuente propia

Gotham

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
0123456789
"#\$%&/()@

Arial

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
0123456789
"#\$%&/()@

Ilustración

La ilustración está hecha con vector 2D e integra fragmentos de películas reales, al menos en la animación 5, se pueden ver fragmentos de la película *Superzán y el niño del espacio*, película de culto guatemalteca de Rafael Lanuza, el mini documental *La legendaria Tikal* de Planet Doc y otros; estas películas son recursos audiovisuales descargados de internet ya que la Cinemateca no contaba con material disponible para brindarle al estudiante.

Construcción de Personajes

Los personajes tienen un trazo notoriamente más grueso que el de los escenarios y hacen uso de la figura retórica de la hipérbole para resaltar aspectos anatómicos y faciales; en estos fotogramas de la animación 4, se puede ver la construcción funcional de personajes, lo cual les permite moverse de manera fluida y hacer todo tipo de expresiones con su rostro.

Ilustraciones Secundarias

Este cuarto y último episodio es exclusivo para conocer un poco del proyector como recurso y herramienta para poder ver y consumir películas, haciendo un símil con las películas y los viajes, ya que ver películas nos permiten conocer lugares e historias donde no se ha estado presencialmente, en este episodio se profundiza en la evolución del proyector a través del tiempo y en la facilidad que se tiene hoy en día para consumir películas ya que ahora, no es el único medio que existe para dicho consumo audiovisual, aslo largo de este episodio, en casi todos los planos aparece Filmina y Claquetín junto al proyector.

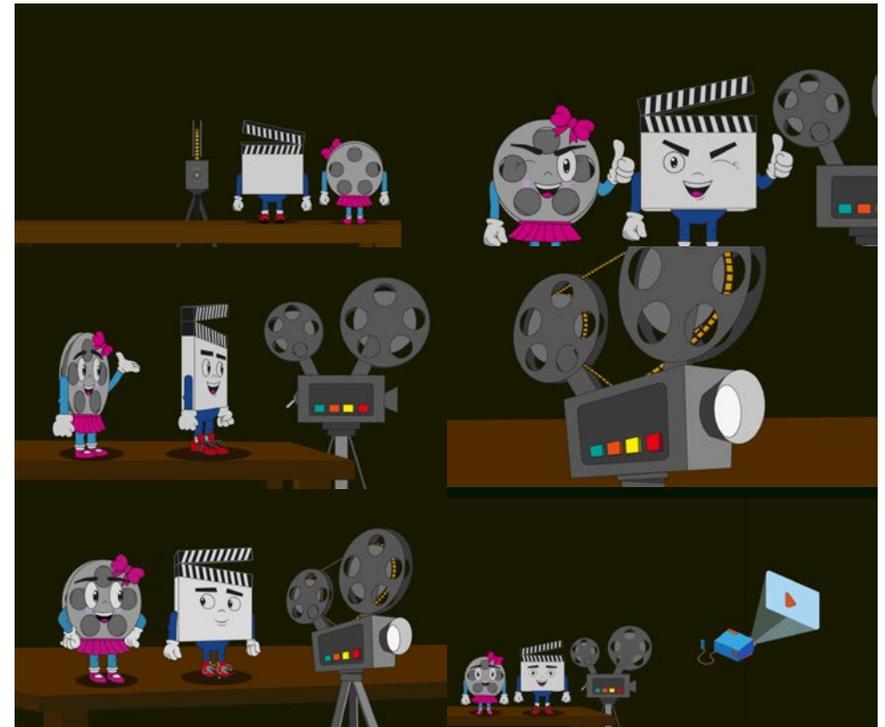


Figura 241
Planos que muestran la construcción de personajes funcional de Filmina y Claquetín junto al proyector
Fuente propia

Escenarios

Los escenarios tienen un tipo de línea más delgada para resaltar a los personajes, con una ambientación establecida por las texturas, las cuales sirven para diferenciar y contextualizar de mejor manera donde se sitúan los personajes, en esta animación la historia transcurre en el mismo escenario, la sala 4 del museo de la Cinemateca, con planos abordados desde perspectivas diferentes, además de la integración de fragmentos de películas, videos y mini documentales, tal es el caso de la parte donde Filmina menciona que hacer películas/videos propios además de ser un medio de expresión, sirve para guardar recuerdos valiosos, en ese momento sale en pantalla una niña guatemalteca que celebra su cumpleaños de la forma tradicional en la que se celebran los cumpleaños de muchos niños en Guatemala; también se muestran fragmentos de la película *Superzán y el Niño del Espacio*, película guatemalteca en referencia a que las películas sirven para dejar volar la imaginación y que el cine es un medio para conocer la imaginación de otros, y también fragmentos de videos donde salen lugares icónicos de la cultura Maya, como Tikal, el lago de Atitlán y un ritual Maya que se está llevando a cabo en Kaminaljuyu en referencia a que el cine permite también conocer de la cultura guatemalteca en general.

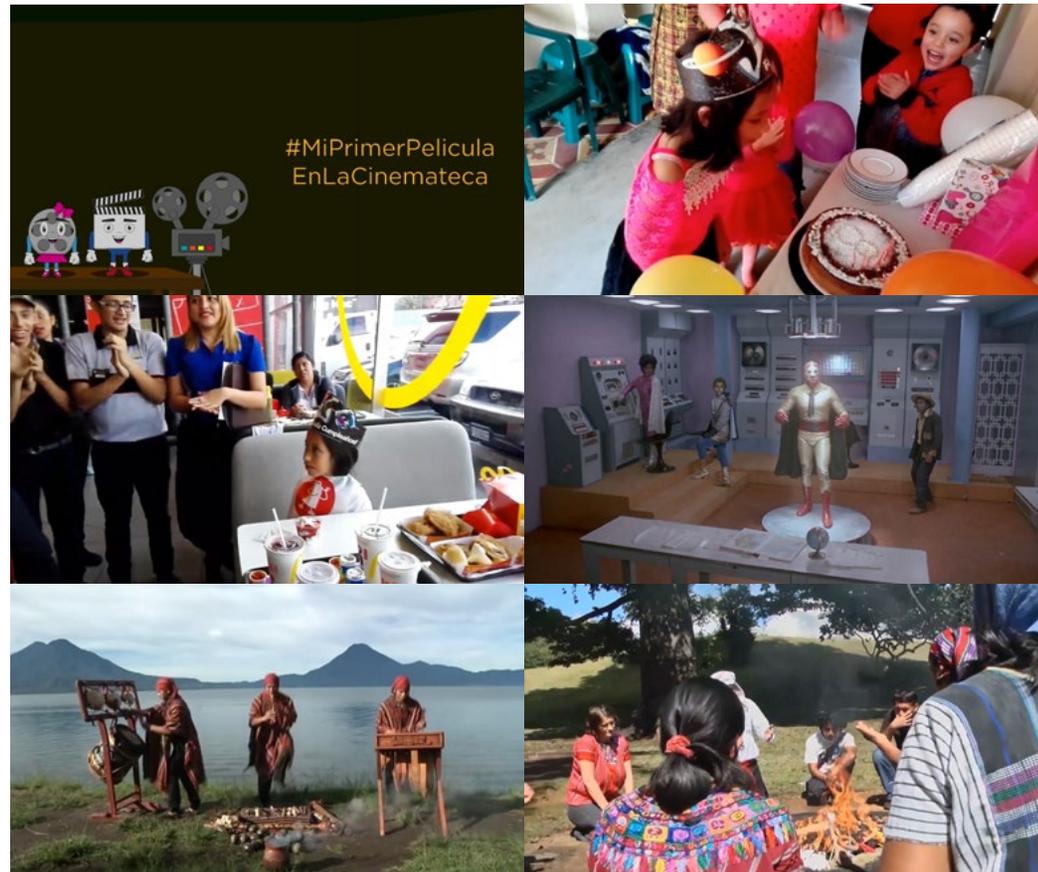


Figura 242
Varios escenarios y fragmentos de videos películas y mini documentales utilizados en la animación 5
Fuente propia

Iluminación

En comparación con las otras animaciones, la animación 5 cuenta con efectos de iluminación mínimos a resaltar, ya que como se mencionó durante todo el episodio los personajes se quedan en el mismo lugar, sobre la mesa al lado del proyector, por lo mismo los personajes en toda la animación tiene su paleta de color oscura, además de un rayo de luz que sale del proyector al hablar a detalle de su funcionamiento.

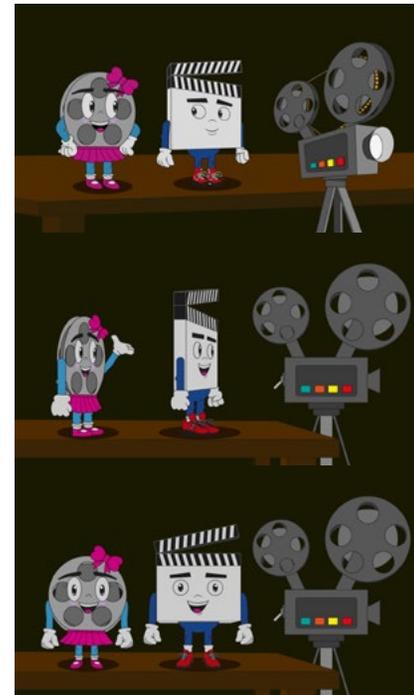


Figura 243
Cambio en la paleta de color de los personajes en un escenario con poca luz, en la animación 5
Fuente propia

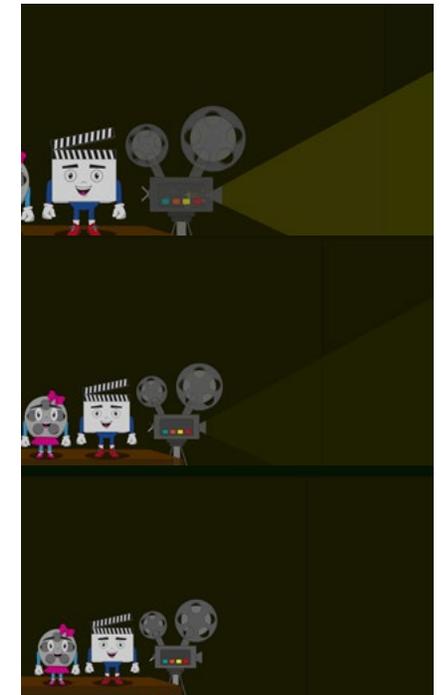


Figura 244
Rayo de luz que sale del proyector al hablar de su funcionamiento interno, en la animación 5
Fuente propia

Cortina de Presentación

En ella se aplica contraste cálido-frío y la figura retórica de la hipérbole, se puede ver a los personajes con un volumen más pronunciado en comparación del contenido, exagerando la puesta en escena de luces, sombras y volumen sobre los personajes, dando un efecto de tridimensionalidad con tal de llamar la atención del grupo objetivo y que así consuma el contenido del material audiovisual, esta variante del estilo gráfico se aplica en las cortinas de presentación de los episodios únicamente con ese fin, variante que refuerza la idea de dinamismo y versatilidad.



Figura 245
Cortina de presentación de la animación 5, episodio 4; proyector, reproductor de recuerdos
Fuente propia

Animación

En esta animación se utilizó únicamente el estilo *animática*, ya que en base al criterio del estudiante no hubo necesidad de aplicar animación cuadro a cuadro para que la esencia y el mensaje de la misma se transmitiera de manera funcional y que tampoco hay mucho en la historia donde integrar dicho estilo porque durante toda la animación los personajes se quedan a la par del proyector, en compensación a la falta de animación cuadro a cuadro, es que se agregaron más fragmentos de vídeos, películas y mini documentales que en comparación de las demás animaciones además de muchos movimientos de cámara constantes, tales como acercamientos y alejamientos para que a pesar de no contar con animación cuadro a cuadro se viera dinámico y al mismo nivel que las demás animaciones.

Haciendo mención de las herramientas del programa *Adobe Animate CC*, para los planos con el estilo *animática*, se usaron interpolaciones clásicas, en la animación 1 en el apartado de animación se da una breve explicación de cómo funciona esta herramienta.

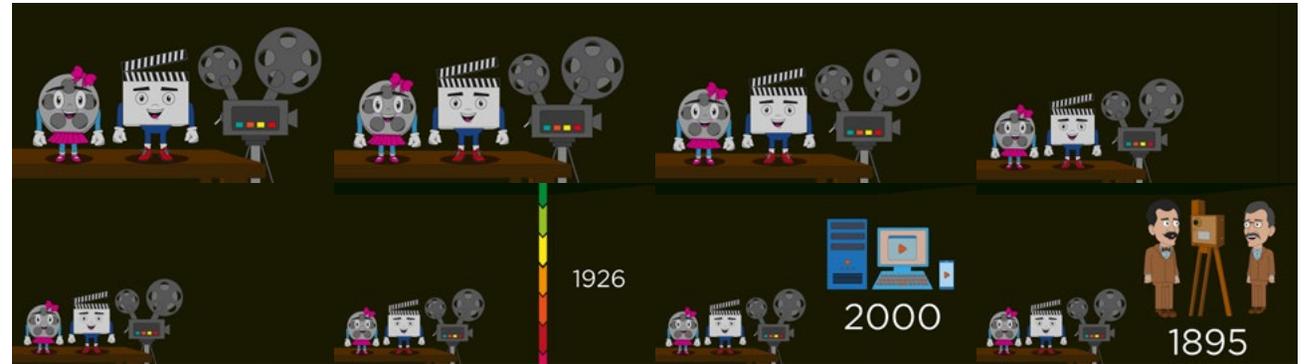


Figura 246

Secuencia de fotogramas de un alejamiento de cámara donde Filmina explica el ayer y hoy del proyector, por medio de la técnica de interpolación clásica, variante del estilo *animática*, en la animación 5
Fuente propia



Figura 247

Secuencia de fotogramas de un alejamiento de cámara donde Filmina explica el funcionamiento interno del proyector, por medio de la técnica de interpolación clásica, variante del estilo *animática*, en la animación 5
Fuente propia



Figura 248

Planos sin movimiento alguno, variante del estilo *animática*, en la animación 5
Fuente propia

Transiciones

Las transición más común utilizada en la animación 5 son cortes simples, pero hay otros tipos de transición, como *fundidos a negro* y al final de la animación hay una *cerradura a negro*, todos estos tipos de transición se explican en el apartado de transiciones de la animación 2, en esta animación, hay una variante de los fundidos llamada *Fundido encadenado*, el cual depende de empalmar con opacidad 2 planos, uno de los plano pasa a estar de 100% de opacidad a 0% para ver el plano que está detrás.

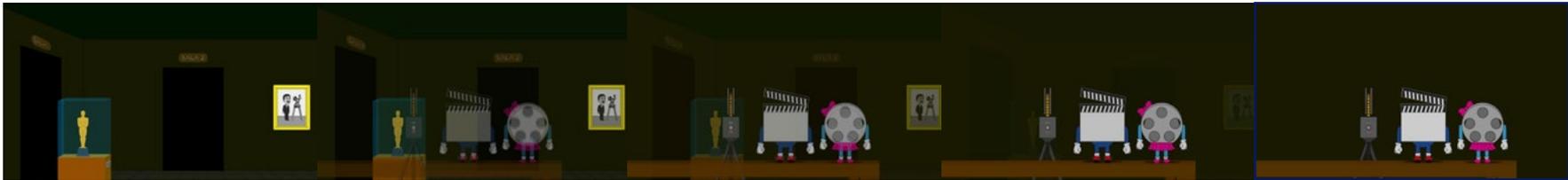


Figura 249
Secuencia de fotogramas de una transición *fundido encadenado* en la animación 5
Fuente propia



Figura 250
Secuencia de fotogramas de una transición *fundido a negro* en la animación 5
Fuente propia



Figura 251
Secuencia de fotogramas de una transición *cerradura a negro*, en la animación 5
Fuente propia

Sonido, musicalización y voces

La musicalización es una mezcla hecha por el estudiante, mezcla de música seleccionada a detalle, la cual en las animaciones busca contrastar estilos musicales de varias épocas, pero en el caso de la animación 5 ¿Qué estilos de música se van a contrastar si no hay viaje en el tiempo? Primero, se puede partir de la base musical que representa a la Cinemateca, la cual ya se ha mencionado en animaciones anteriores que es el *swing jazz*, porque la Cinemateca es la que se encargará de difundir esta experiencia de aprendizaje interactivo mediante las animaciones; ya que toda la información debe conectarse con la época actual, el *trap acústico* servirá, estos 2 estilos musicales contrastarlos con música, ambiental posiblemente, que esté relacionada con la acción de recordar, haciendo alusión al nombre del episodio “Proyector, reproductor de recuerdos” y al final mezclarla con música relacionada a la cultura de Guatemala; son aspectos que si se leen por separado no tienen ninguna relación, pero estas animaciones han hecho que todo esto tenga sentido, recapitulando, se busca llamar la atención y apasionar a las generaciones actuales con el pasado que difunden los museos, tal es el Museo de la Cinemateca, con el cine como expresión y con la cultura de Guatemala.

En esta animación, como ya se mencionó, no hay viaje en el tiempo alguno, a lo largo de la animación solo se profundiza en el funcionamiento del proyector, cómo han evolucionado

los medios de consumo de películas a través del tiempo, es decir, recordar cómo era la sociedad y el cine antes y como es ahora, y como con las herramientas que se vieron en las animaciones anteriores se pueden hacer películas propias para difundirlas como una forma de expresión y/o como algo personal que sirve para recordar buenos momentos, la acción de recordar se representa con una pista instrumental hecha por sintetizadores que suenan al revés, como si estuviera rebobinando; por otro lado el *trap acústico* es ese estilo musical que acompaña los momentos de hacer y conocer mediante actividades en las animaciones anteriores, es el estilo de música idóneo para un entorno académico y/o de aprendizaje de cultura para las generaciones actuales, es uno de los muchos recursos que se utilizan para filtrar la información y hacerla ver como algo fresco ya que en esta animación se habla de bastantes datos técnicos e históricos y la música hace la información mucho más digerible; cuando Filmina habla de cómo las películas nos permiten conocer más acerca de Guatemala tanto en historia como cultura, para reforzar esas palabras y los códigos visuales que pasan en pantalla, se utilizó una pista de música Maya, la cual está compuesta de instrumentos de índole artesanal y/o con elementos de la naturaleza, tales como caparazones de tortuga, flautas hechas de varas de caña, chinchines, marimba, entre otros; y por último pero no menos importante, se regresa musicalmente al estilo con el que empiezan las animaciones, el *swing jazz* que representa a la cinemateca, a continuación el listado de las pistas utilizadas en la animación y el momento de su uso:

- Cortina de presentación y créditos: Chiodos - Baby, You Wouldn't Last A Minute On The Creek
- No hay nada que no recuerde con felicidad / hoy en día hay muchas formas de ver películas: Mathey May - Cruisin
- El proyector funciona así: Antjoy - Happy Water
- El cine nos permite conocer sobre la cultura nacional: Maya Aj' - El Alba
- Créditos generales y fin de la serie de animaciones: The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump

Las voces de los personajes durante todas las animaciones fueron interpretadas por el estudiante y familiares del mismo, hay que tener en cuenta que ninguno de estos recursos puede cambiarse durante el tiempo de vida útil del material audiovisual, a continuación en la siguiente página, una muestra del orden de las capas de voces y música que el estudiante utilizó para encajarlos con el material audiovisual realizado.



Figura 252
 Captura de pantalla de la composición que contiene todos los sonidos y pistas musicales aplicados en la animación 5
 Fuente propia

Figura 253
 Captura de pantalla de la composición que contiene todas las pistas de voz utilizadas en la animación 5
 Fuente propia

Tono/Mensaje

En las animaciones anteriores se ha hablado de cómo hacer cine, dando a conocer al grupo objetivo recursos que les servirán para poder hacerlo, tales como la imagen, el sonido y el guion, pero el grupo objetivo podría preguntarse ¿Y para qué sirve aprender a hacer películas? O ¿Cuál es el fin de hacer películas? En este episodio se profundiza en los usos actuales que se le da a la ejecución de películas y cualquier proyecto de índole audiovisual en general, de los cuales se resaltan tres; queda más que claro que el cine es un medio de entretenimiento, al igual que las animaciones realizadas en este proyecto, tienen una misión intrínseca de entretener pero al mismo tiempo de dar un mensaje, el cual es motivar a que las generaciones actuales se apasionen por conocer de historia, del arte y la cultura de su país por medio del cine, ese sería el primer punto, el cine y la cultura en gran parte dan a conocer de sucesos del pasado para entender porque el presente es como es, permite conocer las raíces de un pueblo como Guatemala, que surge con la civilización Maya, conocer ciertas verdades que no se dicen pero que han estado presentes siempre, incluso el nombre de este episodio “Proyector, reproductor de recuerdos” hace alusión a que el cine nos permite ver hacia al pasado, de ello también es que viven los museos e instituciones como la cinemateca, todo esto fomenta el valor hacia la cultura nacional de forma general.



Figura 254

Fragmentos de un mini documental y un vídeo clip utilizados en la animación 5 que muestran y reflejan la historia y cultura Maya de Guatemala
Fuentes: <https://www.youtube.com/watch?v=bog53Abnwp8>, <https://www.youtube.com/watch?v=nYAyRKARRTQ&t=1s>

Ahora, de forma personal, como segundo punto, el cine y los recursos audiovisuales han dado ciertas facilidades en la época actual, como poder documentar algún momento personal que se quiere conservar para la posteridad, reproduciendo de una forma muy fiel, la realidad de aquel momento, a diferencia de las fotografías que son solo una pequeña fracción de aquello que duró mucho más, entonces el cine ha permitido tener esa accesibilidad al pasado, a momentos personales valiosos que ningún otro tipo de expresión ha podido capturar con tal lujo de detalle.



Figura 255

Fragmento de un vídeo utilizado en la animación 5 que muestra la celebración del cumpleaños de una niña de Guatemala
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=ecekHnqVs0g&t=69s>

Como tercer y último punto, pero no menos importante, el cine es un medio de expresión, que así como las otras artes (pintura, música, baile, etc.) sirve para exteriorizar sentimientos, pensamientos, sueños y/o una perspectiva personal de la vida, fomentar la expresión artística permite una sociedad más humana, permite una sociedad con personas más “reales”, evadir, silenciar y/o menospreciar la expresión es caer en la indiferencia y en la corrupción y Guatemala ya tiene mucho de todo eso y la idea de este proyecto es aportar a que las futuras generaciones valoren la expresión nacional, que por medio de ella se den cuenta que en Guatemala hay cine de mucha calidad y que eso los motive a quienes gusten de ello, producir sus propias ideas, darle valor al cine y la cultura garantiza los cimientos de una mejor sociedad para Guatemala.

Además de esto, durante la animación se habla de la historia y funcionamiento del proyector como invento que ha sido el vehículo que ha permitido “viajar hacia otras épocas y realidades”, ya que fue la base para que el consumo de películas en la actualidad sea mucho más accesible para todo el mundo.



Figura 256
Fragmentos del tráiler de la película guatemalteca *Superzán y el Niño del Espacio* de Rafael Lanuza, utilizados en la animación 5
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=V4OBSpTB17s>

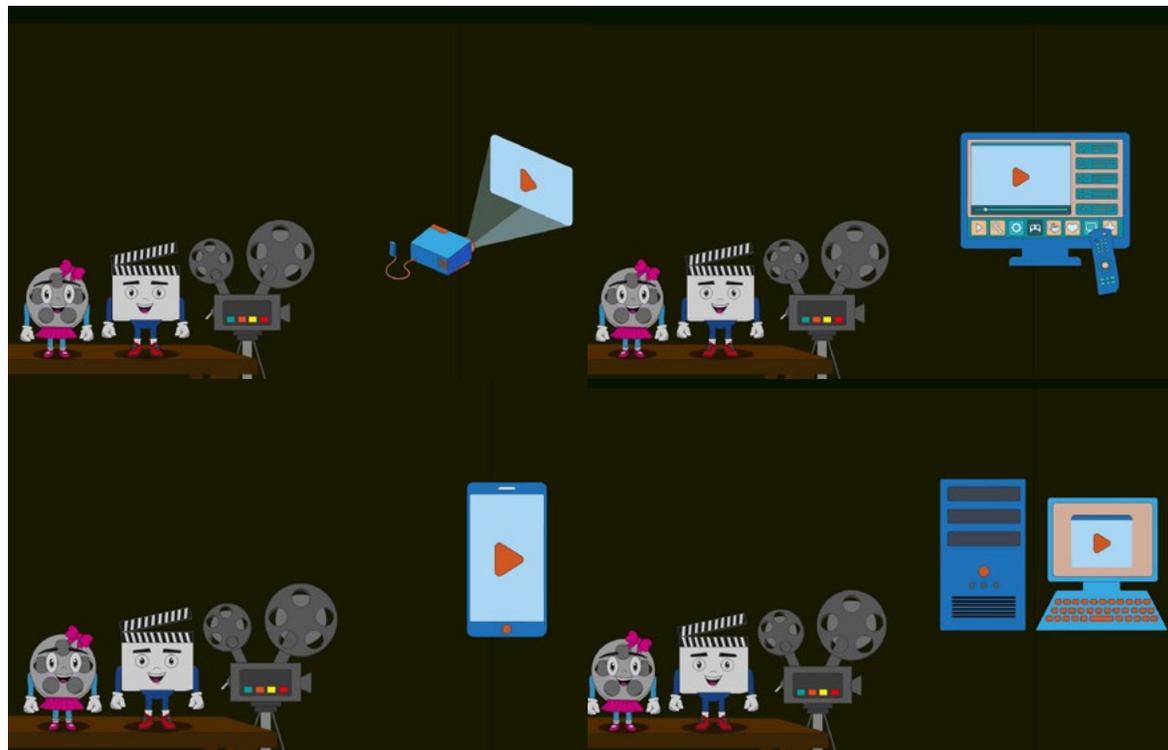


Figura 257
Fotogramas de la animación 5 que muestran los distintos medios donde se pueden ver películas en la actualidad.
Fuente propia

Muestra Gráfica Completa

A continuación se mostrará el storyboard de las 5 animaciones completas en secuencia de imágenes, se hará uso del storyboard con tal de complementar lo que pasa y qué dicen los personajes en la secuencia de imágenes correspondiente a cada plano para entenderlo mejor; en base al criterio del estudiante y tomando en cuenta los comentarios, se modificó la historia en general, quitando y/o agregando diálogos y planos para que la historia tenga sentido, el storyboard es ese recurso que simplifica en su estructura los cambios tanto en el guion literario como en el técnico.

Para el lector de este documento, si cuenta con aprox. 32 minutos de tiempo libre, puede ver el material completo a través del código QR que se comparte a continuación, si no cuenta con lector de códigos a la mano, de igual forma se comparte un enlace acortado para que pueda escribirlo en un buscador de internet y apreciar el producto final de forma más directa, el material está subido a la plataforma de vídeos YouTube para una mejor accesibilidad, se encuentra en una lista de reproducción configurada para que solo se pueda acceder si cuenta con el enlace, no se puede encontrar escribiendo en el buscador ni de ninguna otra forma, esto porque como se mencionó con anterioridad, el material será de uso exclusivo del recorrido del Museo de la Cinemateca “Enrique Torres” y fuera de ese contexto, el material no puede ser visto/utilizado, por ende su acceso es limitado.



Figura 258
Código QR de acceso a las 5 animaciones completas
Fuente propia

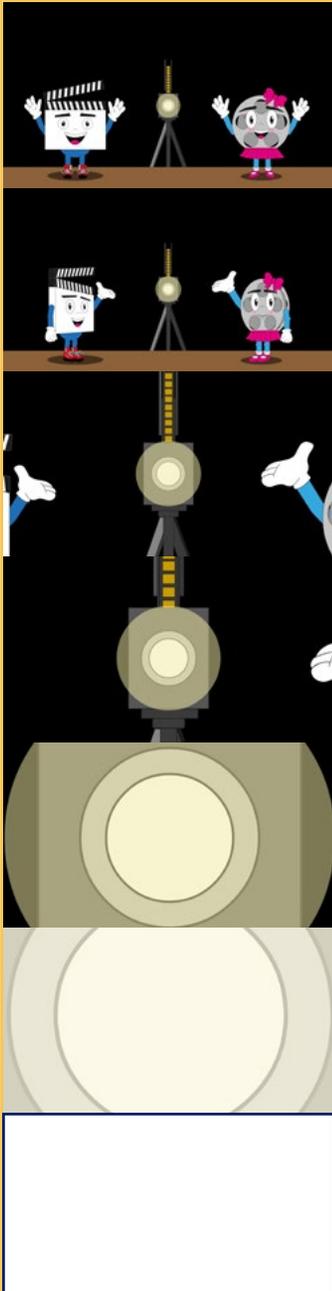
<https://cutt.ly/4gdTUCO>

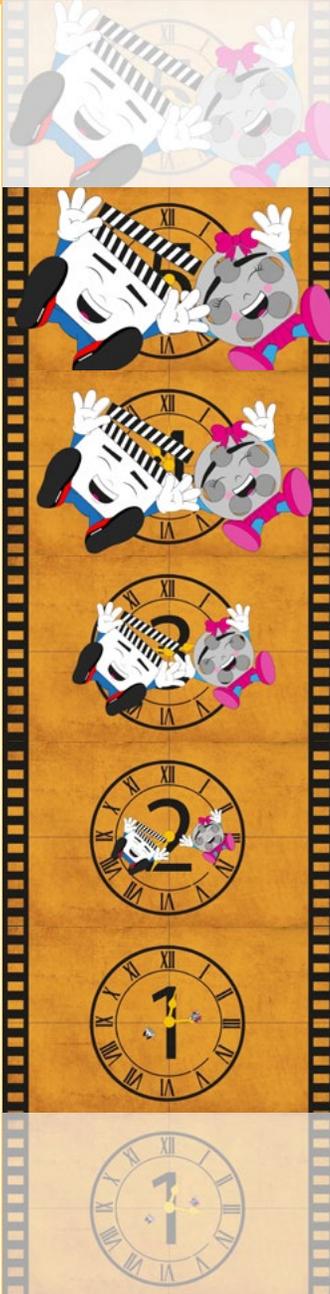
Figura 259
Enlace acortado de acceso a las 5 animaciones completas
Fuente propia

Animación 1, Opening de Bienvenida

No. De Escena	No de Plano y Duración	Planos de Cámara	Mov. De Cámara	Descripción	Guion	Sonido	Texto	Viñetas
1	1 - 9 seg.			Sobre un fondo negro, sale un texto introductorio aclarando el fin de creación de las animaciones (proyecto de graduación - EPS) y el nombre y carné del estudiante autor de dicho material, seguido aparecerán y desaparecerán los logos de la USAC, FARUSAC, DIGEU y la Cinemateca consecutivamente, con, duración de un segundo en pantalla cada uno.		Sonido de proyector	Este proyecto audiovisual forma parte del Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- y del Proyecto de Graduación del Estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura (FARUSAC) de la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC) César Isai Corado Mayén - Carné: 201400933	<p>Este proyecto audiovisual forma parte del Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- y del Proyecto de Graduación del Estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura (FARUSAC) de la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC) César Isai Corado Mayén - Carné: 201400933</p>  <p>FACULTAD DE ARQUITECTURA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA</p>  

	1 - 6 seg.	Plano general	Paneo de hacia abajo	<p>Luego Filmina y Claquetín entran al encuadre del lado inferior de la pantalla, colgándose de la misma, como si jugaran al escondite, empieza a sonar la música, salen del encuadre de igual manera, hay un paneo hacia abajo hasta estar frente al proyector, el cual esta detrás de una mesa, del lado derecho saldrá Filmina y del lado izquierdo Claquetín, siguiendo la composición de ley de tercios se posicionarán dejando al proyector en medio de ellos; saludan a la cámara.</p>	<p>Filmina: ¡Hola! Yo soy Filmina. Claquetín: Y yo Claquetín.</p>	Canción opening de bienvenida		
--	------------	---------------	----------------------	---	---	-------------------------------	--	--

	1 - 8 seg.	Plano general Plano de detalle	Zoom in	Los protagonistas dan la Bienvenida al museo, seguido Claquetín junto con Filmina pedirán que los acompañen hacia dentro del proyector, hay un fundido a blanco.	Filmina y Claquetín: Y bienvenidos al Museo de la Cinemateca Enrique Torres. Claquetín: ¿Están listos para viajar en el tiempo? Filmina: Oh sí, acompáñanos.	Canción opening de bienvenida	
--	------------	---------------------------------------	---------	--	--	-------------------------------	--

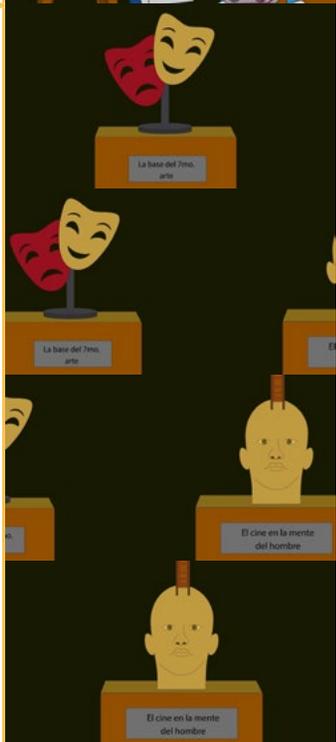
2	2 - 3 seg.	Primer plano Plano general	Zoom in	En el momento en el que pase el zoom in, Filmina y Claquetín se introducirán al proyector en un efecto de molinete, donde poco a poco se irán haciendo más pequeños, cayendo en el centro de la composición, la forma en la que se interpretará que viajan hacia el pasado, será el conteo regresivo de las películas antiguas antes de iniciar la película y estará acompañada de un reloj que gira de forma inversa, hay un fundido a blanco		Canción opening de bienvenida	5, 4, 3, 2, 1	
---	------------	-----------------------------------	---------	--	--	-------------------------------	---------------	--

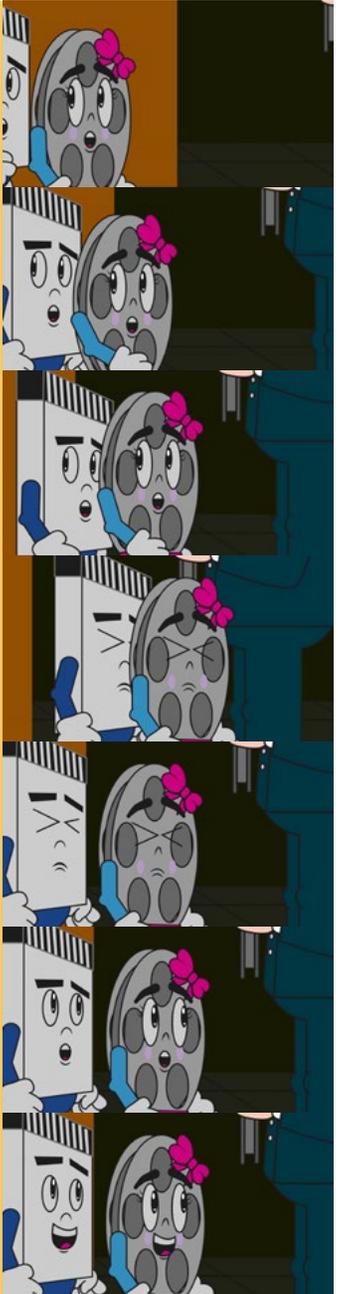
3	3 - 2.5 seg.	Plano cenital general		César empieza a cantar, la pantalla gira aprox. 60 grados en profundidad (coordenadas en Z o plano Z), agarrada de las esquinas superiores de la pantalla, para mostrar que es una pantalla de un cine y la pantalla esta pasando escenas de una película de Charles Chaplin llamada <i>Tiempos Modernos</i> .	César: Las películas son lo mejor	Canción opening de bienvenida	
---	--------------	-----------------------	--	--	-----------------------------------	-------------------------------	--

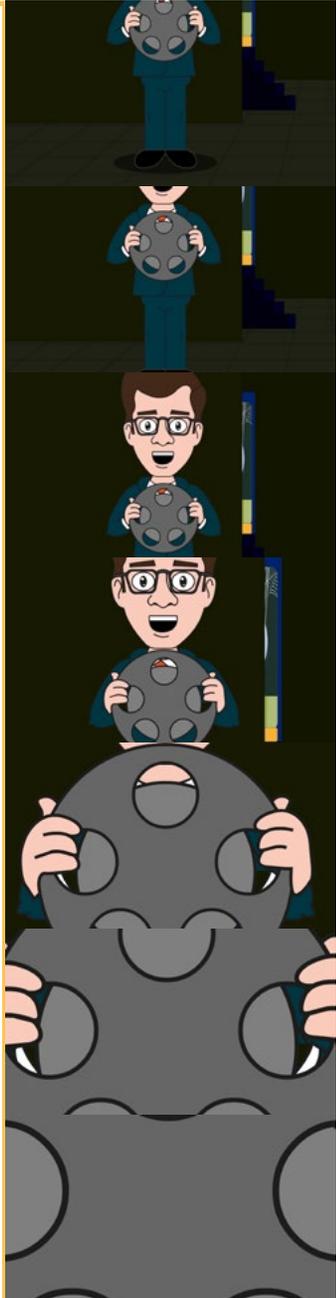
	4 - 1 seg.	Plano general Plano de detalle	Zoom in	Filmina y Claquetín empiezan a cantar sus líneas de la canción en OFF, la cámara está detrás de la gente que ve la película, hay un zoom in hacia la pantalla del cine, la pantalla de cine tiene los bordes disperejos, mientras la cámara se acerca más a ella, ajusta sus bordes a la totalidad de la pantalla.	Filmina y Claquetín: Conociendo	Canción opening de bienvenida	
4	5 - 1.5 seg.	Plano de detalle Gran plano general	Zoom out	Se hace zoom out hacia la pantalla de la sala de cine.	Filmina y Claquetín: Su historia y elaboración	Canción opening de bienvenida	

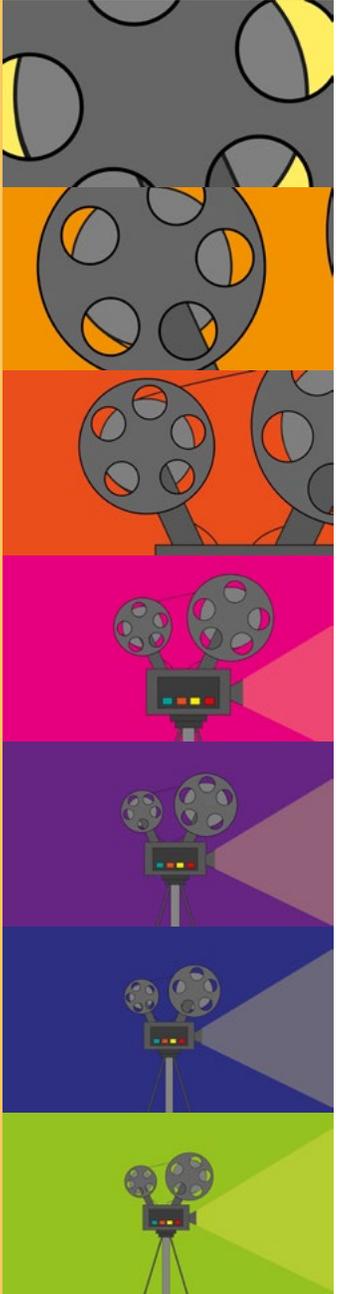
5	6 - 6 seg.	Primer entero de conjunto		<p>Habr� un corte y se regresa a las butacas de la sala de cine, donde estar�n sentados Filmina y Claquet�n comiendo palomitas, ocurre una transici�n donde el plano se parte como una hoja de papel a la mitad.</p>	<p>C�sar: Entre palomitas y diversi�n, Filmina y Claquet�n: Aprenderemos del cine hoy</p>	<p>Canci�n opening de bienvenida</p>	
---	------------	---------------------------	--	--	---	--------------------------------------	--

6	7 - 6 seg.	Plano general de conjunto		<p>Al partirse, detrás salen Filmina y Claquetín cayendo infinitamente junto con un montón de cintas filmicas y relojes de muchos colores, el fondo también es multicolor, pasa un pedazo de cinta que cubre toda la pantalla, al salir del encuadre de abajo hacia arriba, ya será el siguiente plano.</p>	<p>César: Cuadro a cuadro podemos ver</p> <p>César: La diversión que los museos pueden tener</p>	<p>Canción opening de bienvenida</p>	
---	------------	---------------------------	--	---	--	--------------------------------------	--

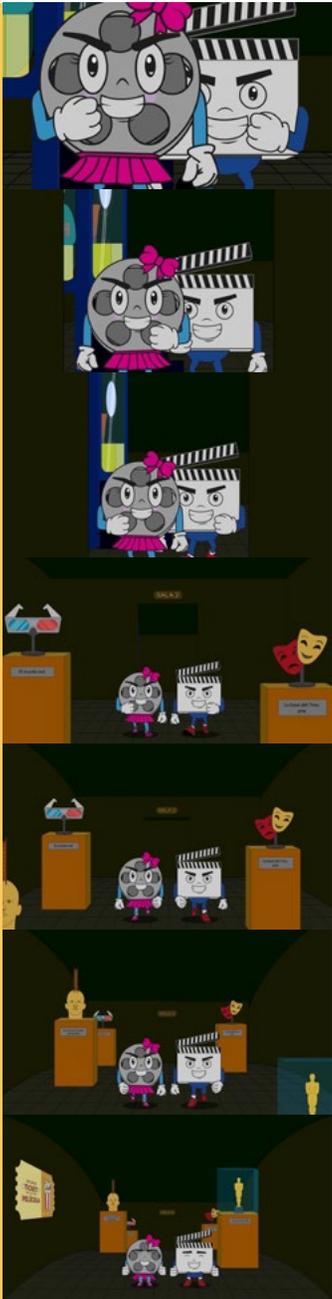
7	8 - 3 seg.	Plano medio	Pano-rámica de seguimiento	Filmina y Claquetín caminan de izquierda a derecha recorriendo el interior el Museo, donde se ven distintas obras icónicas.	César: Viendo hacia atrás hoy puedo saber	Canción opening de bienvenida	
	9 - 3 seg.	Plano de detalle	Paneo a derecha	Se ven en escena las piezas del museo con sus cédulas, primero se ve la pieza de nombre "La base del 7mo. Arte", hay un paneo a la derecha hacia la siguiente pieza de nombre "El cine en la mente del hombre."	Filmina y Claquetín: Porque estoy donde estoy y hacia dónde iré	Canción opening de bienvenida	

	10 - 3 seg.	Primer plano	Pano- rámica de segu- imiento	Filmina y Claquetín están viendo algo que está a su derecha, y ninguno de los 2 se da cuenta que hay alguien frente a ellos y por accidente se topan con él, solo se ve parte de las piernas de esta persona, está de perfil, después del incidente ven hacia arriba para ver su rostro y sonrín, esa persona es Enrique Torres.	César: La Cinemateca nos enseñará	Canción opening de bienvenida	
--	-------------	--------------	---	--	-----------------------------------	-------------------------------	--

	11 - 3 seg.	Plano medio	<p>Paneo de abajo hacia arriba</p> <p>Zoom in</p>	<p>El plano medio encuadra la parte media inferior de Enrique Torres y luego hace un paneo hacia la parte media superior, Enrique Torres mira a la cámara y sostiene con sus manos un rollo de cinta fílmica. Se hace un zoom in al carrete de cinta fílmica que sostiene Enrique Torres.</p>	<p>Filmina y Claquetín: Lo que Enrique Torres nos quiso dejar</p>	<p>Canción opening de bienvenida</p>	
--	-------------	-------------	---	---	---	--------------------------------------	--

8	12 - 3 seg.	Plano de detalle Plano general	Zoom out	Al hacer el zoom el carrete empieza a dar vueltas y cuando se hace zoom out, es porque está puesto en el proyector análogo, el zoom out se detiene hasta la mitad de la altura de las patas del trípode.	Narrador: Plasmado en celuloideos y carretes	Canción opening de bienvenida		
---	-------------	---------------------------------------	----------	--	--	-------------------------------	--	--

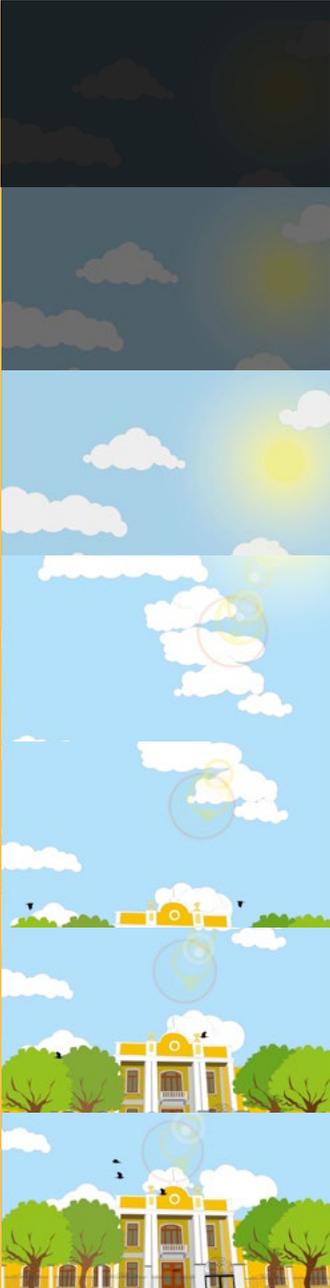
9	13 - 3 seg.	Plano general		Filmina está sentada en un sillón con una película en pantalla con el icono de play, presiona un botón del control y empieza correr la película.	Narrador: Viajamos en el tiempo dándole play	Canción opening de bienvenida	
---	-------------	---------------	--	--	--	-------------------------------	--

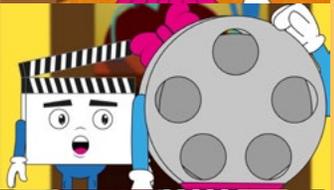
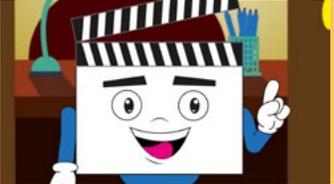
10	14 - 6 seg.			<p>Filmina y Claquetín están de nuevo en el museo, Filmina está delante de Claquetín y corren hacia la cámara, Filmina se va hacia la derecha y Claquetín hacia la izquierda, la cámara los encuadra en primer plano y se va alejando, permitiendo ver más del museo y cuando César grita "feliz" Filmina y Claquetín saltan.</p>	<p>César: Y así de nuevo termino aquí, dentro del museo, animado y feliz</p>	<p>Canción opening de bienvenida</p>	
----	-------------	--	--	---	--	--------------------------------------	--

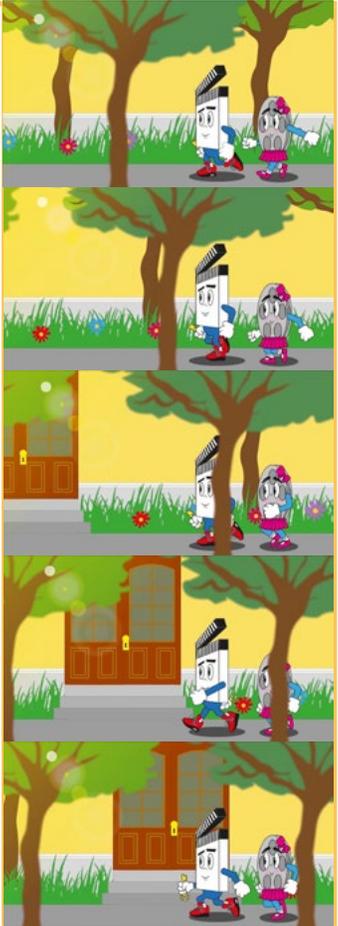
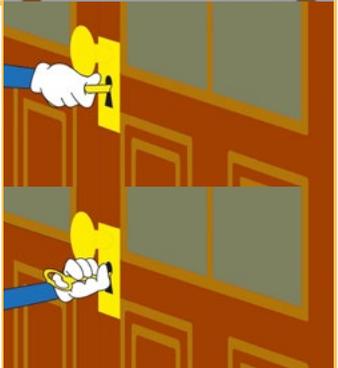
Animación 2, Episodio 1; Luces, Cámara y Florencio

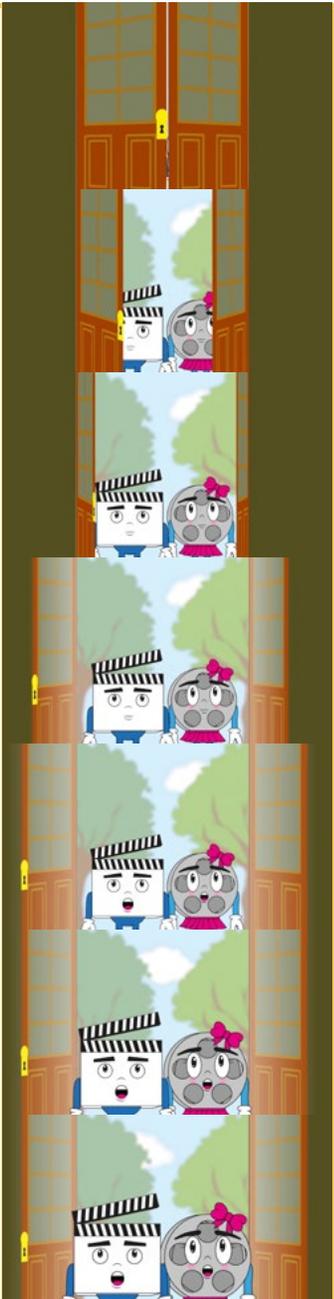
No. De Escena	No de Plano y Duración	Planos de Cámara	Mov. De Cámara	Descripción	Guion	Sonido	Texto	Víñetas
1	1 - 5 seg.	General de conjunto		Cortina de presentación del episodio 1 que aparecerá con un efecto con opacidad desde un fondo negro de 0% a 100%, a los 4.5 seg. pasará del 100% al 0% de opacidad.	César: Hoy presentamos "Luces, Cámara y Florencio"	Howard McGhee - Groovin' High	Luces, Cámara y Florencio	

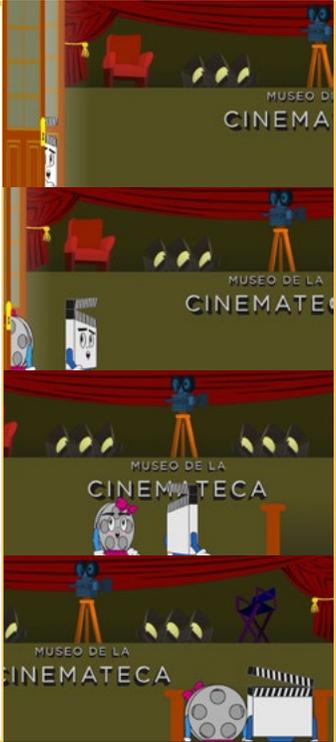
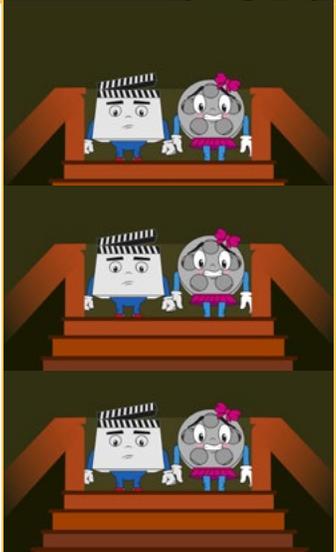
2	2 - 5.5 seg.			Los créditos correspondientes a las personas involucradas en la elaboración de este episodio, con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad.		Howard Mcghee - Groovin' High	<p>Dirección General: Walter Figueroa</p> <p>Dirección técnica y de arte: César Corado</p> <p>Producción y guion: César Corado</p> <p>Sonido: Walter Figueroa, César Corado, Eliezer Corado, Flabiana Corado, José Lima</p>	
---	--------------	--	--	---	--	-------------------------------	---	--

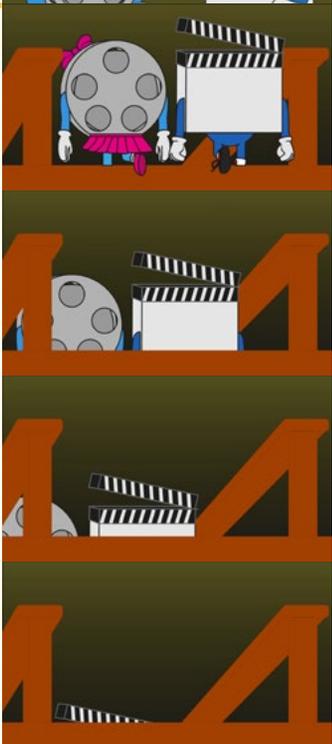
3	3 - 9 seg.	Gran plano general	Paneo de hacia abajo	De pantalla negra, con opacidad gradualmente, aparece el plano general, se ve el sol y las nubes, la cámara hace el paneo justo después de que el gallo cacarea, en gran plano general, se aprecia el Paraninfo Universitario.		<p>Sonido ambiente, naturaleza</p> <p>Un Gallo cacareando</p> <p>Trap acústico</p>	
---	------------	--------------------	----------------------	--	--	--	--

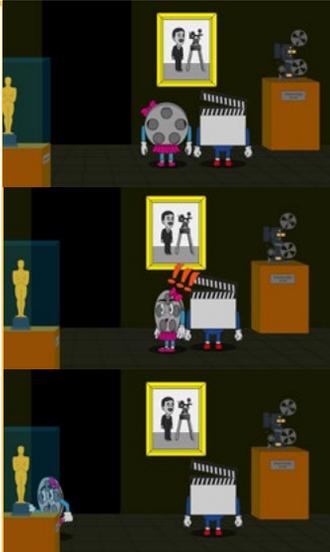
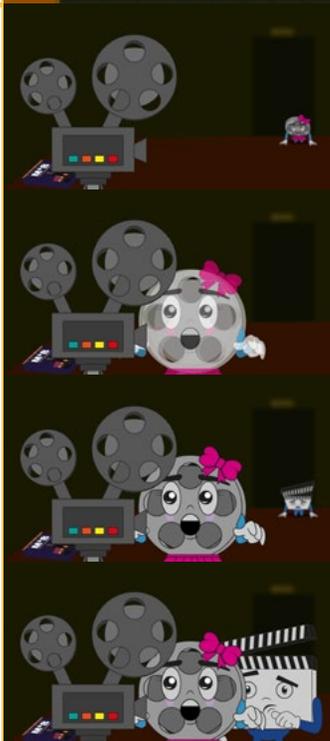
4	4 - 2 seg.	Plano general		Filmina llega a la oficina, lugar donde se encuentra Claquetín, lo saluda.	Filmina: Hola Claquetín. Claquetín: Hola Filmina	Trap acústico		
	5 - 2 seg.	Primer plano		Filmina pregunta por Walter.	Filmina: ¿Vos has visto a Walter?	Trap acústico		
	6 - 3 seg.	Plano escorzo		Filmina le explica a Claquetín que lleva rato buscando al antes mencionado.	Filmina: Llevo rato buscándolo y no sé dónde está...	Trap acústico		
	7 - 3 seg.	Primer plano		Se hace primer plano a Claquetín y le explica a donde fue Walter, hay un corte.	Claquetín: Vi que salió de la oficina, pero me encargó que	Trap acústico		
	8 - 3 seg.	Plano perfil medio de conjunto		Claquetín le explica a Filmina que Walter les dejó trabajo mientras él estaba afuera.	Claquetín: Como primer trabajo tenemos que limpiar el museo.	Trap acústico		
	9 - 4 seg.	Plano de detalle		Claquetín le muestra la llave a Filmina y le parece la idea.	Claquetín: Acá tengo la llave. Filmina: A bueno, vamos.	Trap acústico		

5	10 - 4 seg.	Plano general de conjunto	Pano-rámica de seguimiento	Se sigue la dirección hacia donde caminan Filmina y Claquetín hasta llegar a una puerta.		Sonido ambiente, naturaleza Pazos	
	11 - 2 seg.	Plano de detalle		Se ve la mano de Claquetín introduciendo la llave en el seguro y dándole vuelta.			

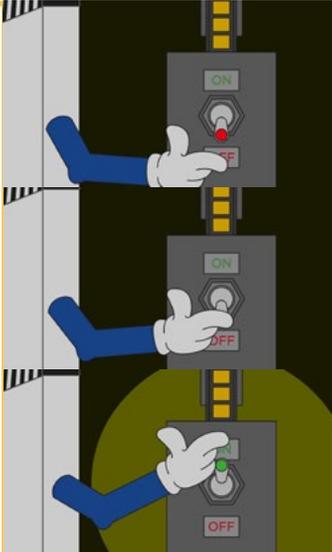
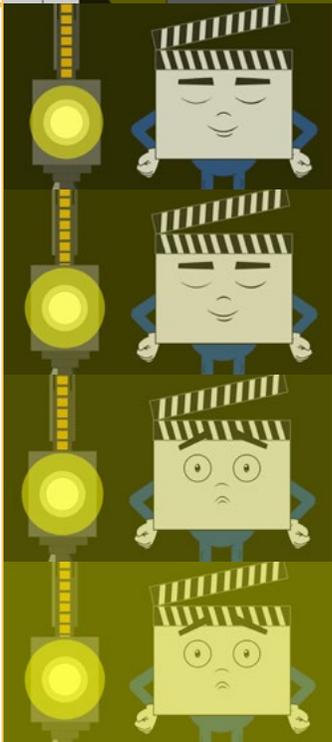
6	12 - 5 seg.	Plano medio		En el plano medio, desde dentro del museo, se ve como se abre la puerta y como entra Claquetín y Filmina al museo.	Filmina y Claquetín: ¡GUAU!	Sonido de una puerta abriéndose Jay Varton - Inside Light	
---	-------------	-------------	--	--	-----------------------------	--	--

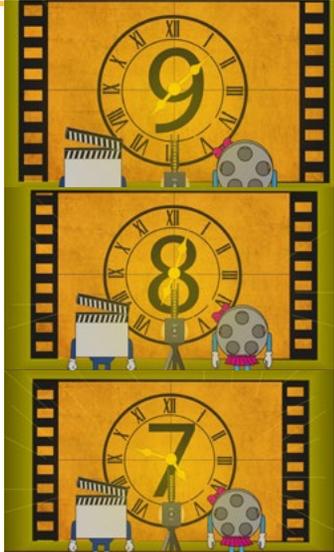
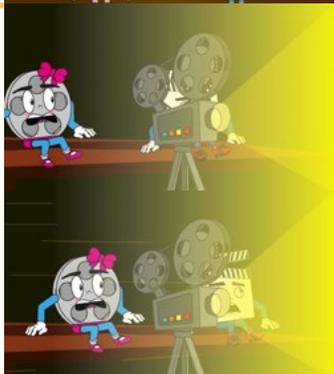
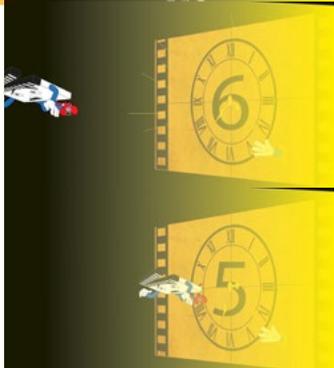
	13 - 5 seg.	Plano general de perfil	Pano-rámica de seguimiento	Filmina y Claquetín caminan de izquierda a derecha, la cámara los sigue, ven algunos de los objetos que hay en la antesala del museo, hasta que llegan a las gradas y se detienen.	Claquetín: Está un poco oscuro por acá Filmina: Cuantas cosas.	Jay Varton - Inside Light Pasos		
	14 - 5 seg.	Plano contrapicado	Paneo hacia arriba	Se ve cómo ellos miran hacia abajo de las gradas, se ven los primeros 3 escalones.	Filmina: Eh... Se ve algo tenebroso bajar por allí vos	Jay Varton - Inside Light Pasos		

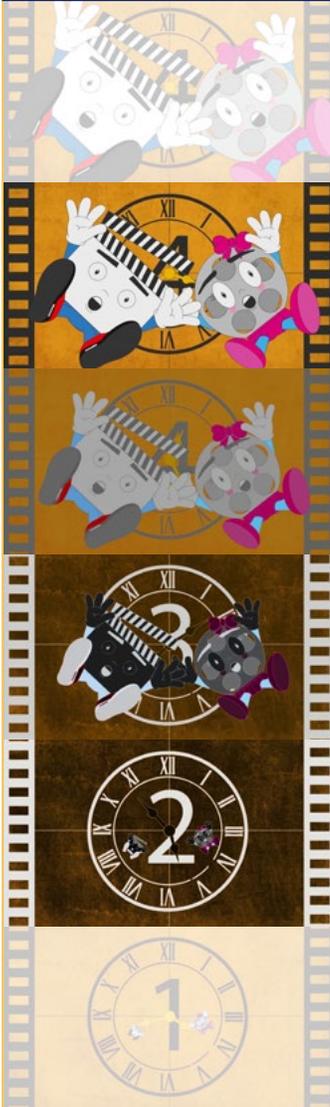
	15 - 11 seg.	Primer plano de conjunto		Se miran y Filmina le dice a Claquetín que le da miedo bajar, Claquetín en respuesta le dice que no sea miedosa	<p>Filmina: ¿Y si nos encontramos con un fantasma?</p> <p>Claquetín: ¿Me vas a decir que te da miedo bajar? No seas miedosa vos, es solo un sótano, además, andate acostumbrando que lo verás todos los días mientras trabajemos acá</p>	<p>Jay Varton - Inside Light</p> <p>Pasos</p>	
	16 - 2 seg.	Primer entero dorsal		Se les ve de espaldas bajando las escaleras.		<p>Jay Varton - Inside Light</p> <p>Pasos</p>	

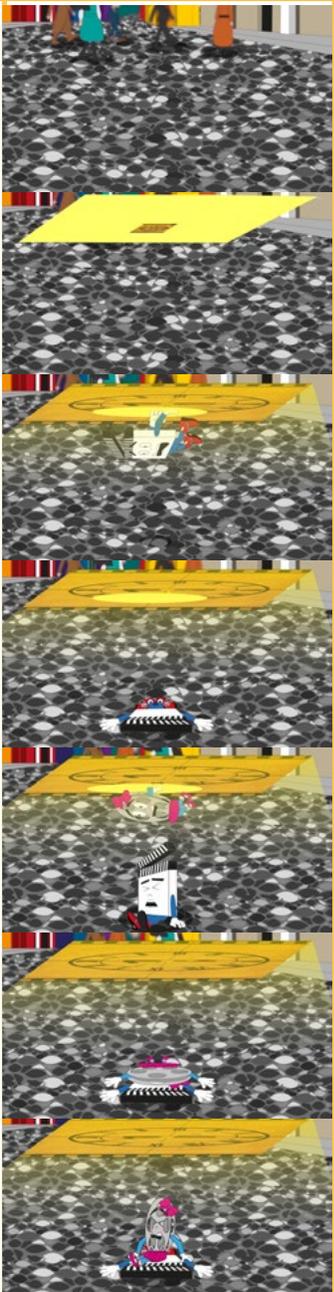
7	17 - 7 seg.	Plano general		Filmina y Claquetín están dando la espalda a la cámara en la primera sala del Museo, ven la foto de Florencio Godoy, Filmina voltea hacia la sala 4 y ve que hay un proyector, se sorprende y camina hacia él saliendo del encuadre.	Filmina: Que curiosa esta foto de la primer sala ¡Mira, que chilero!	Jay Varton - Inside Light		
8	18 - 6 seg.	Plano de conjunto		Se ven en primer plano al proyector y a Filmina, Filmina está sobre una mesa, a lo lejos se ve a Claquetín subiendo a la misma mesa y Camina a donde esta Filmina.	Filmina: Un proyector ¿Qué tipo de película tendrá puesta? Claquetín: Déjame ver	Jay Varton - Inside Light		

19 - 8 seg.	Plano de detalle		Se ve el nombre de la cinta, escrito sobre un pedazo de papel pegado con tape en el carrete de la cinta.	Claquetín: "Exposición escolar del primer proyector guatemalteco de Florencio Godoy, Antigua Guatemala, 1913"	Jay Varton - Inside Light	"Exposición escolar del primer proyector guatemalteco de Florencio Godoy, Antigua Guatemala, 1913"	
20 - 20.5 seg.	Primer plano de conjunto		Claquetín está de acuerdo con ver ese filme, pero Filmina no hasta que accede a ver lo que Claquetín quiere.	<p>Claquetín: Ha de ser la persona de la foto, se escucha interesante, veamos esta.</p> <p>Filmina: No hombre, que aburrido, si acá está la primera de Hombres de negro.</p> <p>Claquetín: No, yo quiero ver esta</p> <p>Filmina: Y yo esta</p> <p>Claquetín: Y yo esta</p> <p>Filmina: Y yo esta</p> <p>Filmina y Claquetín: Mmm...</p> <p>Filmina: Esta bueno pues, miremos esa</p> <p>Claquetín: ¡Guju!</p>	Jay Varton - Inside Light Sorpresa		

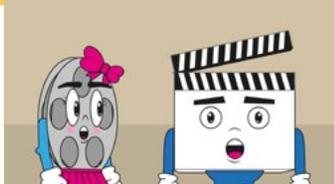
	21 - 1.5 seg.	Plano de detalle		Se ve la mano de Claquetín enciendo el proyector.		Sonido de switch	
	22 - 8 seg.	Primer plano		<p>Claquetín se siente orgulloso de que verán la película que él quiere, tiene los ojos cerrados y una sonrisa de realización, cuando empieza a temblar y empieza haber un sonido extraño de ventisca, abre los ojos, suenan unas copas quebrándose, esta asustado.</p>	<p>Filmina: ¿Qué esta pasando? Claquetín: No lo sé</p>	<p>Sonido de copa rota Sonido de ventisca Sonido de temblor Basses atmosféricos</p>	

	23 - 4 seg.	Plano general dorsal		Se ve a Filmina y Claquetín de espaldas frente a la proyección, la cual parece provocar todo, la proyección tiene un conteo regresivo de cine antiguo		Sonido de ventisca Sonido de temblor Basses atmosféricos	9, 8	
	24 - 4 seg.	Plano general		La ventisca empieza a absorber a Filmina y Claquetín y los arrastra sobre la mesa.	Filmina: Claquetín, ¿Qué hiciste? Claquetín: No lo sé, solo la encendí	Sonido de ventisca Sonido de temblor		
	25 - 2 seg.	Plano general		Se ve como Filmina y Claquetín son absorbidos por la proyección, Filmina tiene una mano afuera casi absorbida por completo y Claquetín esta a punto de ser absorbido	Claquetín: ¡Aaahhhh! Filmina: ¡Ahhhhh!	Sonido de ventisca Sonido de temblor	6, 5	

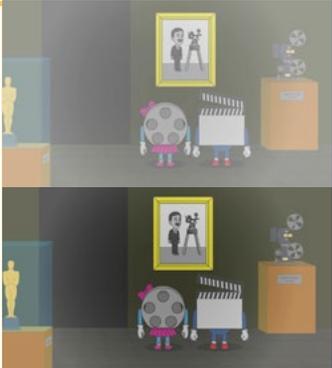
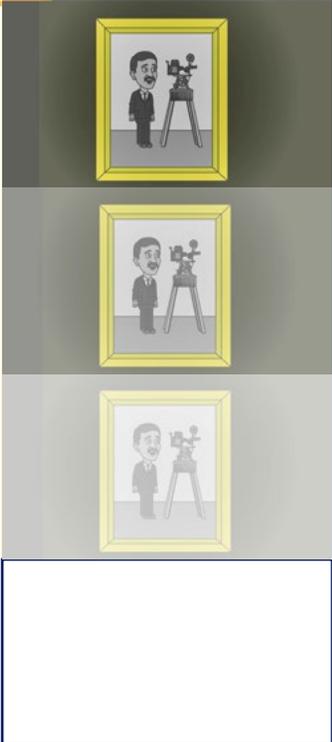
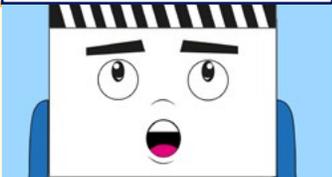
9	26 - 3 seg.	Primer plano Plano general		Filmina y Claquetín están siendo absorbidos por la proyección, donde poco a poco se irán haciendo más pequeños, cayendo en el centro de la composición, la forma en la que se interpretará que viajan hacia el pasado, será el conteo regresivo de las películas antiguas y estará acompañada de un reloj que gira de forma inversa.	Filmina y Claquetín. ¡AHHHHH!	Voces con distorsión	4,3 2, 1	
---	-------------	-----------------------------------	--	--	-------------------------------	----------------------	----------	--

10	27 - 13 seg.	Plano general		<p>Claquetín y Filmina caen sobre un camino de piedra, Filmina cae sobre Claquetín.</p>	<p>Claquetín: ¡Auch! Eso estuvo doloroso</p> <p>Filmina: ¡Aguas Claquetín, ahí voy! Agárrame</p> <p>Claquetín: ¡Auch!</p>	<p>Bulla de gente</p> <p>Timbre de casa</p> <p>Scott Joplin - Easy Winner</p>	
----	--------------	---------------	--	---	---	---	--

10	28 - 4 seg.	Plano medio		Filmina le hace una pregunta a Claquetín.	Claquetín: Ahhh!, que cuentazo me metiste vos Filmina: ¿Donde estaremos?	Bulla de gente Scott Joplin - Easy Winner	
11	29 - 3 seg.	Plano general		Vista general del cielo y la parte superior del arco de Sta. Catalina.	Claquetín: El arco de Santa Catalina	Bulla de gente Scott Joplin - Easy Winner	
	30 - 3 seg.	Gran plano general		Personas de la época caminando.	Claquetín: Personas con sombrero de copa	Bulla de gente Scott Joplin - Easy Winner	
	31 - 6 seg.	Plano general Gran plano general	Zoom out Paneo hacia abajo	Se ve el arco un poco más lejos que como se veía hace 2 plano, mientras pasa el zoom out se logran ver las casas del alrededor y al mismo tiempo a las personas.	Filmina: Estoy seguro que fuimos absorbidos por la proyección, estamos en 1913.	Bulla de gente Scott Joplin - Easy Winner	

12	32 - 6 seg.	Plano medio de conjunto		Claquetín le confirma a Filmina que están en la Antigua Guatemala y entienden por qué están allí.	Filmina: Tienes Razón, tal vez estamos acá porque es importante conocer a Florencio Godoy			
13	33 - 10 seg.	Plano perfil entero de conjunto	Panorámica de seguimiento	Filmina y Claquetín caminan de derecha a izquierda buscando a Florencio Godoy, pasan un par de personas desenfocadas caminado frente a la cámara, otras pegadas a la pared	Claquetín: Sí, pero ¿dónde estará? No puede estar muy lejos	Bulla de gente Música de principios del siglo XX		

14	34 - 5 seg.	Primer plano de conjunto Plano entero	Zoom in	Se hace un zoom in, puesto que un poco más adelante esta Florencio Godoy tomándose la foto que está en el museo y el zoom in se detiene hasta dejar a Florencio en un plano entero.	Filmina: Mira ¡Allá está!	Bulla de gente Scott Joplin - Easy Winner		
	35 - 3 seg.	Primer plano de conjunto		Claquetín recuerda como hace un momento estaban viendo la foto de Florencio en el museo y hay un fundido a blanco	Claquetín: Llegamos justo a tiempo	Sonido de flash back		

15	36 - 1 seg.	Plano general de conjunto		Se ve a Filmina y Claquetín en el mismo plano del Museo cuando ven la foto de Florencio Godoy	Claquetín: Es el momento	Sonido de flash back Scott Joplin - Easy Winner	
	37 - 2 seg.	Plano de detalle		Acercamiento a la foto de Florencio Godoy que esta en el Museo, hay un fundido a blanco	Claquetín: De la foto del Museo	Sonido de flash back Sonido de flash back Scott Joplin - Easy Winner	
16	38 - 2 seg.	Primer plano		Luego de Flashback, Claquetín queda sorprendido	Claquetín: iiiGuo!!!	Scott Joplin - Easy Winner	

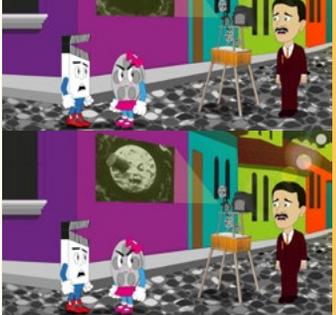
17	39 - 10 seg.	Plano entero de conjunto		<p>El camarógrafo toma la foto y se va por la parte derecha del encuadre y Filmina y Claquetín entran por la parte izquierda, saludan a Florencio y le preguntan por lo innovador de su proyector.</p>	<p>Fotógrafo: Diga queso</p> <p>Florencio: ¡Queso!</p> <p>Filmina: Hola Florencio Godoy, me presento, yo soy Filmina</p> <p>Claquetín: Y yo Claquetín</p>	<p>Scott Joplin - Easy Winner</p> <p>Cámara tomando una foto</p> <p>Pasos</p>	
----	--------------	--------------------------	--	--	---	---	--

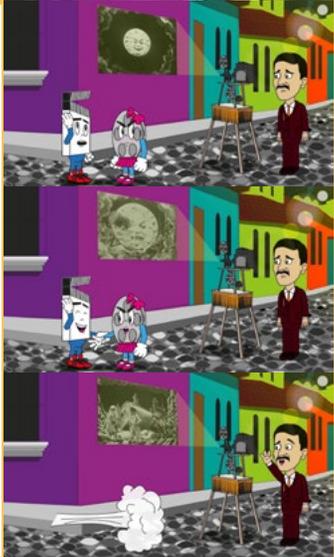
40 - 3 seg.	Primer plano		Filmina con rostro de duda, preguntando.	Filmina: Y quisieramos saber ¿De qué depende su invento	Scott Joplin - Easy Winner	
41 - 10 seg.	Primer plano		Sale el rostro de Florencio en primer plano dando parte de explicación de su invento,	Florencio: Qué tal patojos, pues este proyector, su novedad es que no es ningún proyector del extranjero, fue creado 100% por mí.	Scott Joplin - Easy Winner	
42 - 5 seg.	Plano de detalle		Se ve el proyector de Florencio mientras él termina de explicar el proyector.	Florencio: Lo cual lo vuelve el primer proyector guatemalteco creado artesanalmente.	Scott Joplin - Easy Winner	
43 - 12 seg.	Primer medio de conjunto		Filmina y Claquetín le da un cumplido al proyector.	Filmina y Claquetín: ¡Guau! ¡Qué chilero!	Scott Joplin - Easy Winner	
44 - 8 seg.	Primer plano de conjunto		Florencio lo compara con un proyector extranjero de la época y que reproduce los mismos 24 cuadros por segundo como cualquier otro.	Florencio: Sí, si lo probamos verán que no tiene nada que envidiarle a un proyector de otro país, ya que reproduce 24 cuadros por segundo y saca una proyección muy nítida	Scott Joplin - Easy Winner	

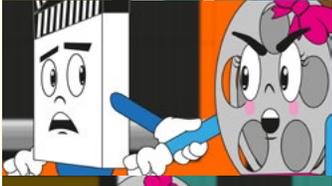
	45 - 35 seg.	Plano medio Plano general	Paneo a la izquierda Zoom out Zoom in	En plano medio, Filmina le pregunta a Claquetín que son 24 cuadros por segundo, Claquetín en plano medio afirma saber y empieza a explicarlo, ocurre un zoom out y la pared de la casa que tienen detrás sirve para explicar y representar, los elementos aparecen desde la parte abajo hacia el centro, pasando de opacidad 0% a 100% y desaparecen desde el centro hacia la parte de arriba de la pantalla, pasando de opacidad 100% a 0%, estos recursos en pantalla refuerzan la explicación que este dando Filmina y/o Claquetín.	Filmina: ¿24 cuadros por segundo? ¿Qué es eso? Por casualidad ¿Vos sabes a que se refiere Claquetín? Claquetín: Sí, déjame explicarte, un cuadro, también llamado fotograma y en inglés <i>frame</i> es un término de cine que describe la unidad más pequeña de tiempo, lo cual viene a ser una imagen, pero para una película se necesitan muchas imágenes para dar esa sensación de movimiento	Música de principios del siglo XX	
--	--------------	----------------------------------	---	--	--	-----------------------------------	--

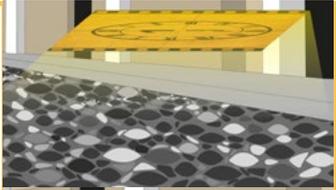
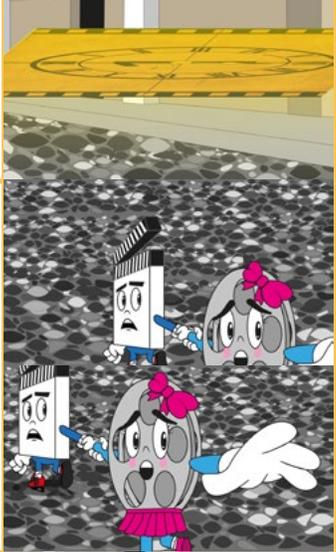
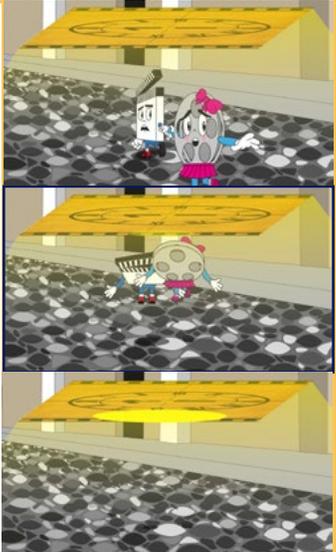
	45 - 33 seg.	Plano general	<p>Claquetín sigue explicando, al terminar, Filmina pide la colaboración del guía del museo para que explique otra vez lo visto en pantalla, la idea es que en esta parte el guía del museo explique de nuevo el tema que se acaba de ver, en este caso, como funciona la creación de imagen/vídeo, para ello tiene que pausar el vídeo en los momentos correctos, los cuales son antes de que cambie de una ilustración a otra (de un cuadro, a muchos cuadros, de muchos cuadros a 24 cuadros, etc.), por lo mismo es que vuelve a pasar todo lo visto antes, pero más rápido, porque no hay necesidad que esté tanto tiempo en pantalla si el vídeo se va a pausar, así se da oportunidad a que el guía profundice tanto como necesite en el tema y que resuelva dudas.</p>	<p>Claquetín: Cuando hablamos de un grupo de imágenes que se ven de manera consecutiva es cuando se les llama cuadros, o fotogramas, o <i>frames</i>, un segundo de película equivale a 24 cuadros consecutivos para que quien vea la película, vea que algo o alguien se mueve de manera fluida.</p> <p>Filmina: ¡Qué chilero Claquetín, con ayuda del compañero guía repasaremos lo visto en pantalla, para que nuestros amigos visitantes lo entiendan mejor.</p>	Scott Joplin - The Entertainer	
--	--------------	---------------	--	--	--------------------------------	--

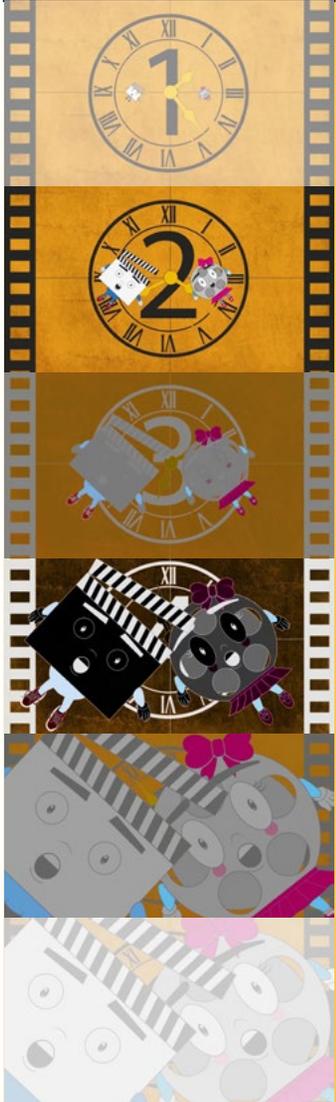
	<p>Plano general</p> <p>Primer plano</p>	<p>45 - 5 seg.</p>		<p>Después del repaso ya se puede continuar el vídeo sin pausas, ocurre un zoom in, que se detiene hasta encuadrar a Filmina, Filmina saca su dedo pulgar y guiña el ojo.</p>	<p>Filmina: ¿Qué Chilero, va mucha!?</p>	<p>Scott Joplin - The Entertainer</p>	
--	--	--------------------	--	---	--	---------------------------------------	--

46 - 6 seg.	Plano escorzo		Se ve a Filmina y a Claquetín de espaldas, Filmina quiere ver una película en el proyector de Florencio para comprobar calidad	Filmina: Ahora, para ver cómo funciona tu proyector Florencio, ¿Qué película vamos a ver?	Scott Joplin - Easy Winner	
47 - 6 seg.	Primer plano		Florencio le dice que tiene viaje a la luna	Florencio: Tengo Viaje a la Luna, de George Méliès, de 1902	Scott Joplin - Easy Winner	
48 - 6 seg.	Primer plano		Filmina está de acuerdo con ello	Filmina: Esa es buenísima, que buen gusto tienes para las películas	Scott Joplin - Easy Winner	
49 - 8 seg.	Plano medio de conjunto		Claquetín le dice a Filmina que ya es momento de irse, Filmina se molesta	Claquetín: Odio ser aguafiestas Filmina, pero ya tenemos que irnos Filmina: ¡Nunca me dejas ver las películas que yo quiero!	Scott Joplin - Easy Winner	 
50 - 7 seg.	Plano general de conjunto		Florencio se pone triste y para que se queden se excusa con el proyector	Florencio: ¿Se van tan pronto? pero se acaban de llegar... Además ya encendí el proyector.	Scott Joplin - Easy Winner	

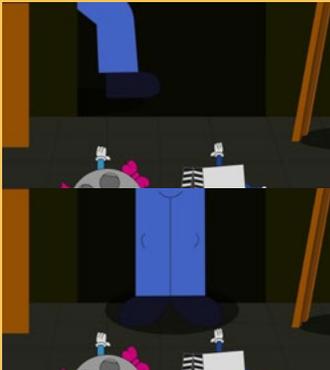
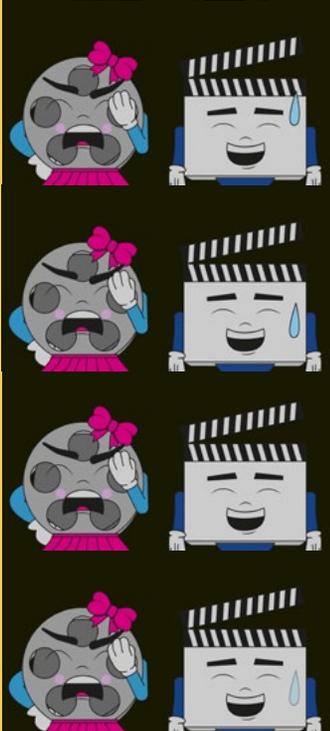
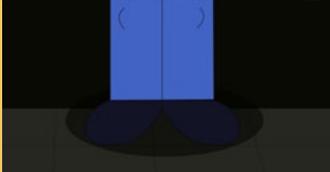
	51 - 6 seg.	Plano medio de conjunto		Florencio no está de acuerdo con que se vayan, Claquetín le da una excusa inventada para irse, luce nervioso	Claquetín: Emmm... Si, es que, vamos a ir al, al baño	Scott Joplin - Easy Winner		
	52 - 18 seg.	Plano entero de conjunto		Claquetín redunda en su excusa y toma del brazo a Filmina, se van.; Florencio se la toma en serio y les grita explicándoles que el camino que tomaron es el equivocado.	Claquetín: Sí, eso es, queremos ir al baño, pero fue un gusto conocerte Florencio, espero verte después, adiós Florencio: Oigan, esperen, pero sí el parque queda del otro lado y es el único lugar con baño...	Scott Joplin - Easy Winner Disparo		
	53 - 7 seg.	Primer plano		Florencio se queda pensando porque se fueron por el camino equivocado y deduce que es porque Filmina y Claquetín usarán la calle como su baño, lo cual le produce asco.	Florencio: A Menos que, quieran hacer pis ¿En la calle? ¡PATOJOS COCHINOS!	Scott Joplin - Easy Winner Trompeta de asco		

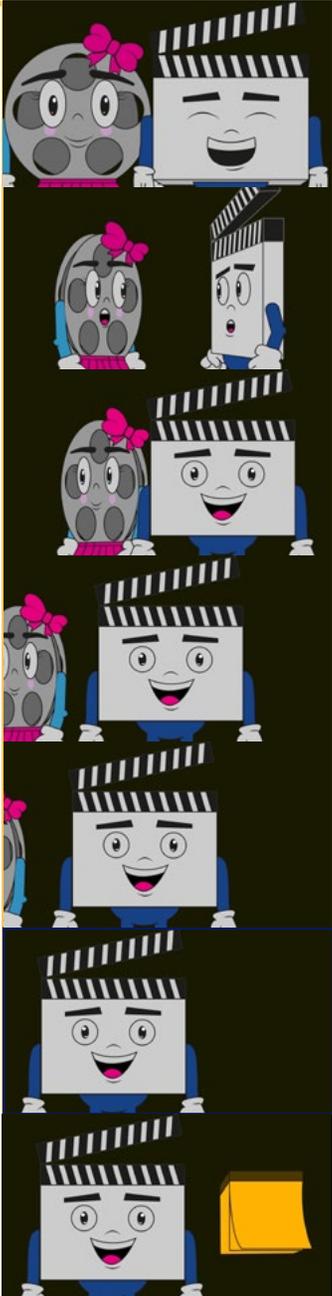
18	54 - 6 seg.	Plano entero de perfil	Paneo a la derecha	Se ve a Claquetín agarrando a Filmina del brazo mientras están corriendo.	Filmina: ¿Cuál es tu prisa vos? Íbamos a ver una película buenísima...	Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto	  
	55 - 9 seg.	Plano medio	Paneo a la derecha	Claquetín le explica a Filmina porque se tienen que ir, hay un paneo hacia Filmina en el mismo plano.	<p>Claquetín: Sí, pero es nuestro primer día de trabajo y no quiero que quedemos mal, que pasaría si Walter no nos encuentra</p> <p>Filmina: Mtch, tan exagerado que sos</p>	Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto	   

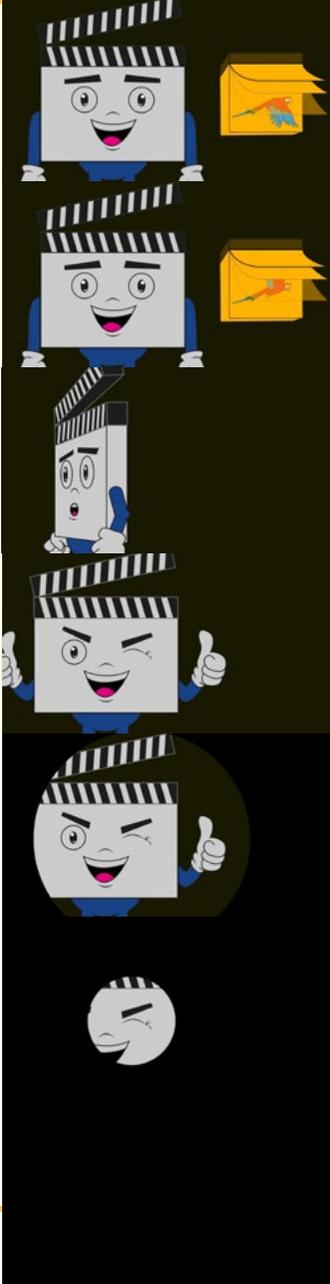
	56 - 3 seg.	Plano de detalle		Se ve la proyección	Claquetín: Allá está la proyección	Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto	
19	57 - 4 seg.	Plano dorsal de conjunto		Filmina mira a cámara pidiendo regresar y se ve a Claquetín delante de ella agarrándola del brazo mientras corren	Filmina: Noooooo yo quiero quedarme un rato más	Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto	
	58 - 2 seg.	Plano general de conjunto		Se les ve corriendo, la proyección los absorbe de inmediato, hay un fundido a blanco	Filmina: ¡NOOOOOOOOOO!	Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto	

20	59 - 3 seg.	Plano general Primer plano		Pasa lo mismo que cuando son absorbidos hacia una época del pasado solo que al revés, se van haciendo más grandes hasta hacer un primer plano frente a cámara, hay un fundido a blanco.	Filmina y Claque-tín: ¡GUOOO!	Voces distorsionadas Bases atmosféricas	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	
----	-------------	-----------------------------------	--	---	-------------------------------	--	---------------------	--

21	60 - 4 seg.	Plano entero		La proyección aparece flotando en el aire y Filmina y Claquetín caen de nuevo en el Museo.	Filmina y Claquetín: ¡AHHH!		
----	-------------	--------------	--	--	-----------------------------	--	--

61 - 10 seg.	Plano general de conjunto		Filmina y Claquetín están en el suelo, a tiempo, Walter los escucha desde la sala de a la par (el encuadre solo abarca de sus piernas hasta debajo de su cintura) y les dice que los estuvo buscando.	Walter: Acá están mucha, los estaba buscando por todos lados, los mande a hacer limpieza pero olvidaron la escoba y el limpia polvo.	Banjo Kazooie - Game Selection 2		
62 - 8 seg.	Plano medio de conjunto		Claquetín pregunta cuanto tiempo los estuvo buscando.	Claquetín: Hola Walter, pensé que ibas a tardar, por casualidad ¿Cuánto tiempo llevas buscándonos?	Banjo Kazooie - Game Selection 2		
63 - 7 seg.	Primer plano		Solo se ven las piernas de Walter, Walter explica y pide que lo acompañen a traer sus utensilios	Walter: Pues fue rapidito, si mucho me hice 5 minutos de volada, vamos por sus cosas	Banjo Kazooie - Game Selection 2		

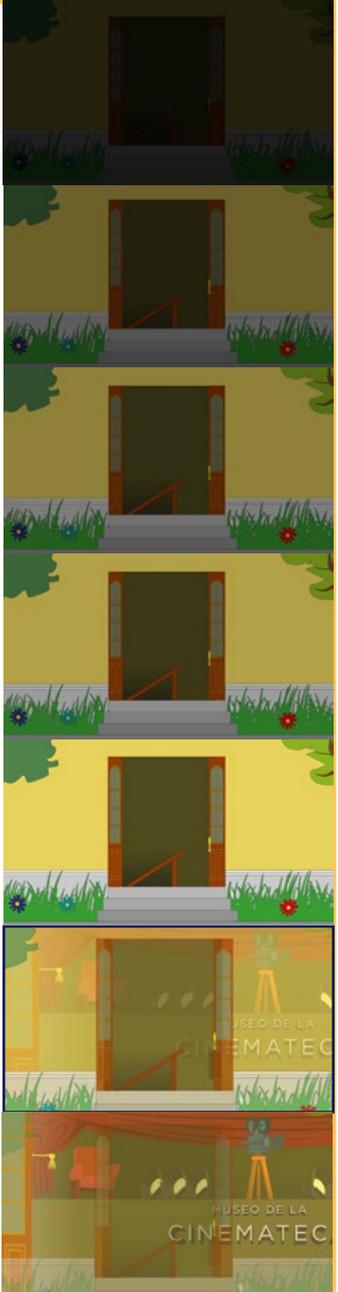
16	64 - 43 seg.	Plano medio de conjunto		<p>Claquetín le dice a Filmina que vaya y que en un momento los alcanza, Filmina sale del encuadre por la parte derecha y solo se queda en el plano Claquetín y habla a cámara directamente explicando a los visitantes de la actividad que tienen que realizar con una libreta que les dará el guía del recorrido llamada <i>flipbook</i>.</p>	<p>Filmina: Sí Walter, ahora vamos</p> <p>Claquetín: Anda vos, ahorita los alcanzo</p> <p>Filmina: Va, esta bueno</p> <p>Claquetín: Fiu, de la que nos salvamos amigos, antes de ir a limpiar, mi compañero les dará una libreta como esta, para que dibujen un personaje que se esté moviendo, saltando, abriendo la boca, puede ser y hacer lo que ustedes quieran, recuerden que tienen que dibujar 24 imágenes y así vivir la magia del cine por ustedes mismos,</p>	<p>Ryini Beats - Happy Trap</p>	
----	--------------	-------------------------	--	---	--	---------------------------------	--

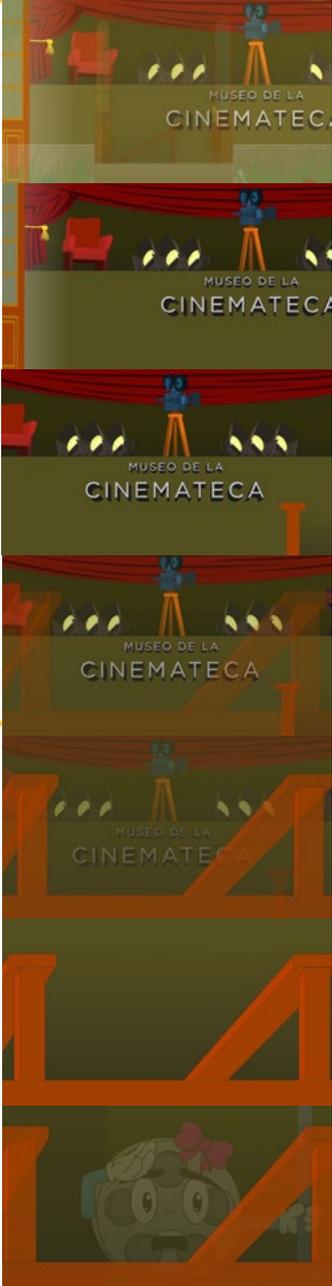
	64 - 20 seg.	Plano medio		<p>Claquetín sigue explicando el uso de la libreta, se despide, mientras se despide, pasa una cerradura a negro.</p>	<p>Claquetín: Después de dibujar, hagan las páginas de esta forma y verán como su personaje se mueve, guarden sus dibujos porque al final del recorrido nos servirá muchísimo.</p> <p>Walter: Claquetín ¿Donde estas mano?</p> <p>Claquetín: Ya voy Walter, nos vemos en un rato entonces amigos ¡Hasta luego!</p>	<p>Ryini Beats - Happy Trap</p>	
<p>Tiempo total: 7 min. 49 seg.</p>							

Animación 3 - Episodio 2 - la Canción del Sombrero

No. De Escena	No. De plano y duración	Planos de Cámara	Mov. De Cámara	Descripción	Guion	Sonido	Texto	Viñetas
1	1 - 5 seg.	General de conjunto	Ninguno	Cortina de presentación del episodio 2 que aparecerá con un efecto con opacidad desde un fondo negro de 0% a 100%, a los 4.5 seg. pasará del 100% al 0% de opacidad.	César: La Canción Del Sombrero	Saúl Flores - Popurri Viva México	La canción del Sombrero	

2	2 - 5.5 seg.			<p>Los créditos correspondientes a las personas involucradas en la elaboración de este episodio, repartidos en 2 diapositivas que aparecerán con opacidad de 0% a 100% y al segundo 10 pasan de opacidad 100% a 0%</p>		<p>Saúl Flores - Popurri Viva México</p>	<p>Dirección General: Walter Figueroa</p> <p>Dirección técnica y de arte: César Corado</p> <p>Producción y guion: César Corado</p> <p>Sonido: Esteban Reyes Padilla, Flabiana Corado, César Isai Corado, Eliezer Corado</p>	
---	--------------	--	--	--	--	--	---	--

3	3 - 3 seg.	Plano general	Zoom in	El plano aparece con opacidad de 0% a 100%, la cámara lentamente se va acercando hacia la puerta del museo, al segundo 2.5 hay un fundido encadenado para pasar al siguiente plano.		Sonidos de reparación y limpieza	
---	------------	---------------	---------	---	--	----------------------------------	--

4	4 - 2.5 seg.	Plano general	Paneo a la derecha	La cámara esta en la antesala, se mueve lento a la derecha donde esta su nombre, justo en el segundo 4.5 hay un fundido encadenado para pasar al siguiente plano.		Sonidos de reparación y limpieza Conker's Bad Fur Day - Windy Co		
	5 - 2.5 seg.	Plano de detalle	Zoom in	Se ven las gradas del museo, la cámara se acerca lentamente a ellas justo en el segundo 8 hay un fundido encadenado para pasar al siguiente plano.		Sonidos de reparación y limpieza Conker's Bad Fur Day - Windy Co		

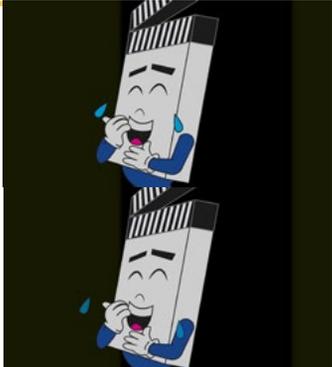
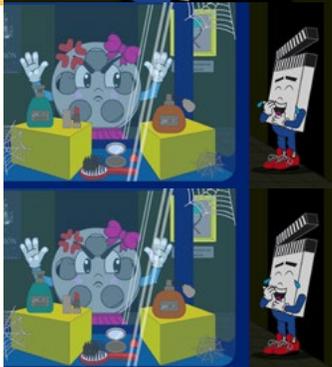
5	6 - 7 seg.	Primer plano		Filmina luce cansada, menciona que acaban te terminar de limpiar	Filmina: Que cansado esto de limpiar todo ¡Fiu!, pero lo bueno es que ya terminamos.	Conker's Bad Fur Day - Windy Co		
---	------------	--------------	--	--	--	---------------------------------	--	--

7 - 6 seg.	Plano dorsal general	Paneo a la derecha	Filmina y Claquetín dan la espalda a la cámara, han terminado de limpiar y todo el museo saca brillos.	Claquetín: Si, se mira muy bien	Sonido de brillos Conker's Bad Fur Day - Windy Co	
8 - 6 seg.	Plano entero de conjunto		Filmina y Claquetín están de perfil 3/4 frente a algunas piezas del museo, en medio del encuadre se ve la entrada a la sala 2 del museo, Claquetín le hace un comentario a Filmina acerca de maquillajes	Claquetín: Aunque me pareció curiosa esa vitrina llena de maquillajes que no pude limpiar en la sala 2	Conker's Bad Fur Day - Windy Co	

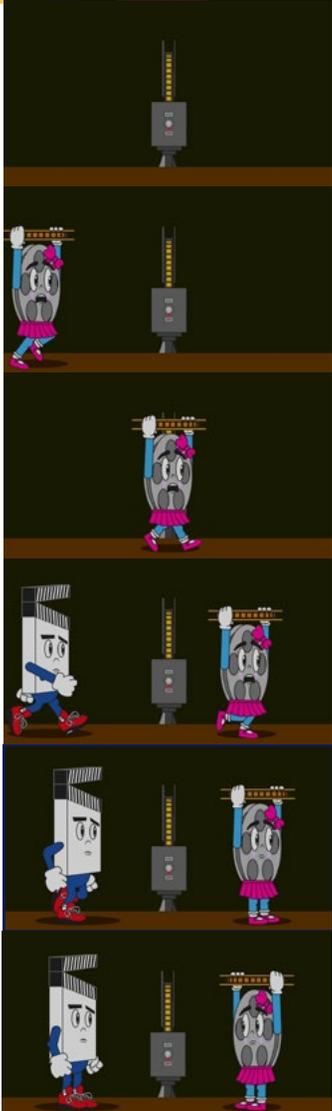
	9 - 4 seg.	Primer plano		A Filmina le brillan los ojos y se le dilatan cuando escucha a Claquetín mencionar maquillaje	Filmina: Acaso dijiste ¿Maquillajes?	Conker's Bad Fur Day - Windy Co Escoba cayéndose al suelo	
	10 - 9 seg.	Plano general de conjunto		Filmina mira con gusto a Claquetín y cree que es maquillaje para que ella use y sale corriendo afuera del encuadre del lado derecho	Filmina: Que bueno, ya se me estaba acabando mi rubor, ¿Qué estamos esperando? ¡Vamos por el maquillaje!		

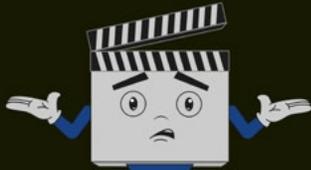
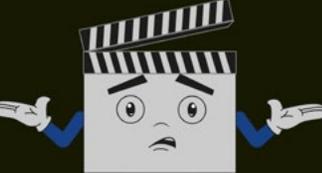


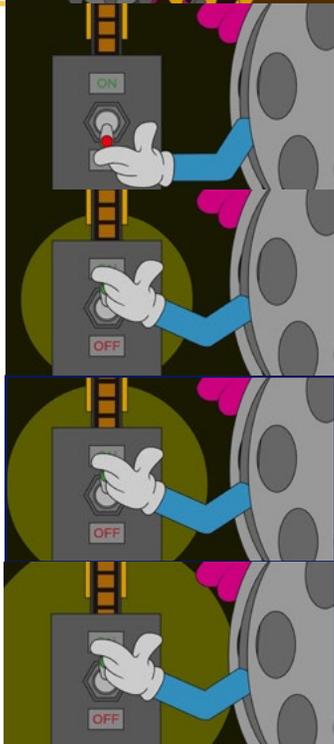
6	11 - 13 seg.	Plano general de conjunto		En el primer plano de profundidad de campo está la vitrina con el maquillaje, de lejos se ve a Filmina corriendo hacia la vitrina, sube unas escaleras para que pueda verlo mejor y se da cuenta que no es lo que esperaba	Filmina: ¡Ahí estas, que emoción! Oye... Pero este maquillaje se mira muy viejo ¡Me mentiste!	Tabla plástica agitándose Paper Mario 64 - Goomba Village Theme	
---	--------------	---------------------------	--	--	---	--	--

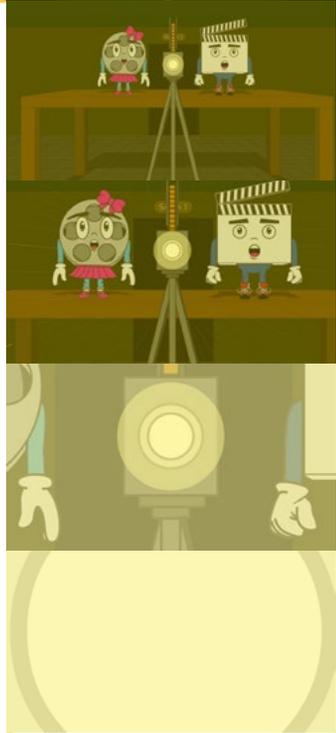
12 - 5 seg.	Plano medio		Claquetín se burla de Filmina.	Claquetín: Ja ja ja qué chistosa sos, nunca te dije que podrías usarlo	Paper Mario 64 - Goomba Village Theme		
13 - 7 seg.	Plano general de conjunto		Filmina esta enojándose por la burla de Claquetín.	Claquetín: Ja ja ja, es que ¿Cómo crees que en un Museo habrá maquillaje para vos? Filmina: Mmm... (Enojada)	Paper Mario 64 - Goomba Village Theme		
14 - 2.5 seg.	Plano medio		Filmina no sabe que responder ante la dura verdad que dice Claquetín.	Claquetín: Ja ja ja ja ja Filmina: Pues no lo sé,	Paper Mario 64 - Goomba Village Theme		
15 - 3 seg.	Plano dorsal		Se ve a Filmina leyendo la cédula que esta frente a la vitrina del maquillaje.	Filmina: pero ahora que leo la cédula, dice que es	Paper Mario 64 - Goomba Village Theme	Maquillaje de utilería utilizado es la película de "El Sombrerón" de 1950	

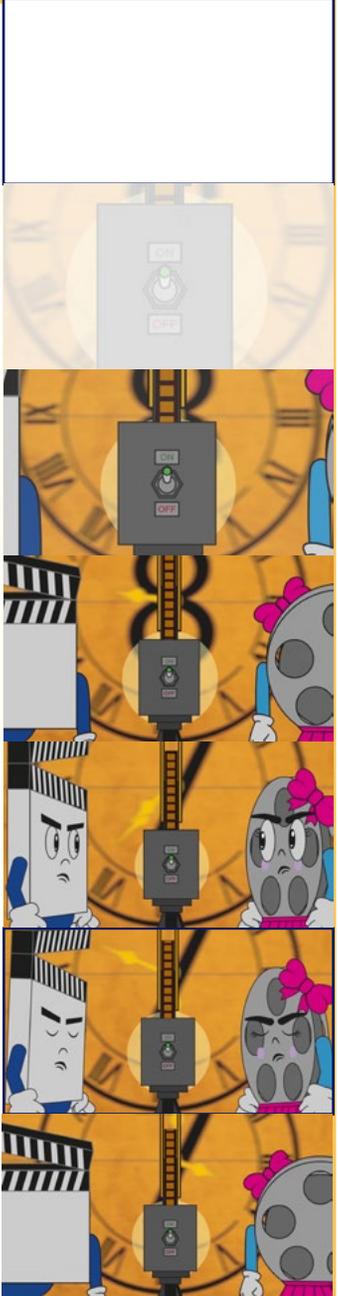
16 - 6 seg.	Plano de detalle		Se ve a detalle la cédula con la información del maquillaje	Filmina: “Maquillaje de utilería utilizado es la película de “El Sombrerón” de 1950”	Paper Mario 64 - Goomba Village Theme	Maquillaje de utilería utilizado es la película de “El Sombrerón” de 1950	
17 - 5 seg.	Plano americano		Filmina piensa, y se recuerda que ya ha visto esa película	Filmina: Yo ya he visto esa película y es en blanco y negro, solo porque quiero ver	Paper Mario 64 - Goomba Village Theme	Maquillaje de utilería utilizado es la película de “El Sombrerón” de 1950	
18 - 7 seg.	Plano general de conjunto		Filmina se ve detrás de la vitrina, de espaldas, tiene curiosidad de conocer al Sombrerón y le menciona a Claquetín que vayan, Claquetín la ve sorprendido.	Filmina: Como le sienta el maquillaje al Sombrerón, me llama atención ir, ¿Y si la metemos en el proyector?	Paper Mario 64 - Goomba Village Theme		
19 - 2 seg.	Primer plano		Claquetín se anima a acompañar a Filmina y le parece una buena idea ir	Claquetín: ¡Qué buena idea!	Paper Mario 64 - Goomba Village Theme		
20 - 4 seg.	Plano escorzo		Claquetín esta de espalda, señala un carrito amarillo que esta a la par de las gradas de la vitrina	Claquetín: Creo que ese carrito que esta a la par de las Gradas es el del Sombrerón	Paper Mario 64 - Goomba Village Theme		

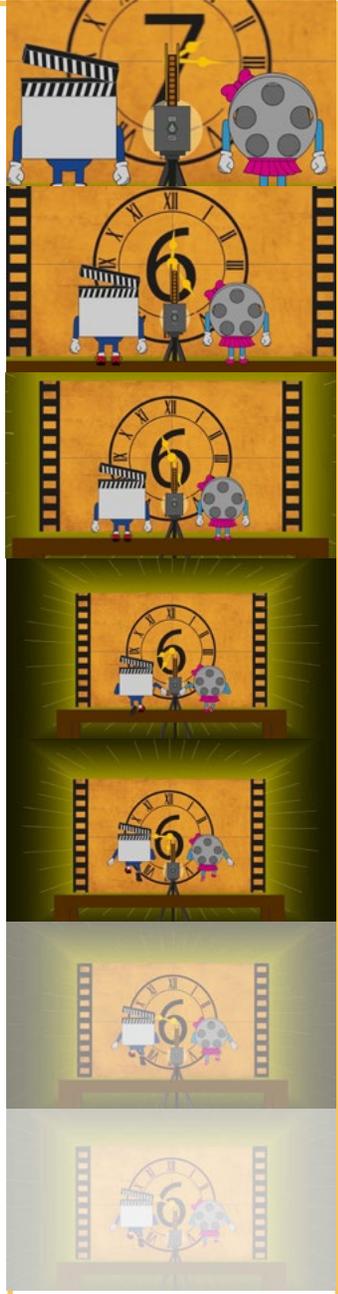
	21 - 3 seg.	Plano medio		Filmina esta emocionada y quiere ir a donde esta el proyector.	Filmina: Vamos de una entonces!	Paper Mario 64 - Goomba Village Theme	
7	22 - 4 seg.	Plano general		Filmina y Claquetín ya están sobre la mesa donde esta el proyector.	Filmina: Pero no entiendo como lo hicimos la última vez...	Paper Mario 64 - Goomba Village Theme	

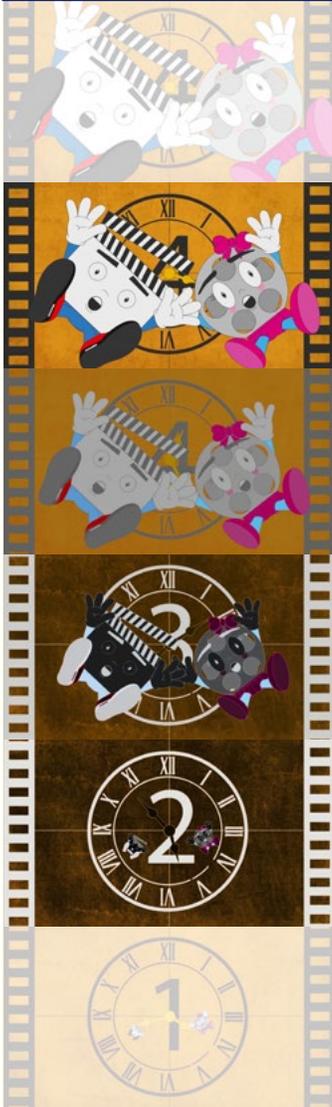
23 - 5 seg.	Primer plano		Claquetín le da una respuesta muy evidente a Filmina porque él solo eso hizo cuando paso el viaje en el tiempo en el episodio anterior.	Claquetín: Mmm... Pues como la primera vez, encendiéndolo y ya	Paper Mario 64 - Goomba Village Theme		
24 - 4 seg.	Primer plano		Filmina ve muy seria a Claquetín, sostiene con una mano el carrete	Filmina: ¡Qué genio!	Paper Mario 64 - Goomba Village Theme		 
25 - 4 seg.	Primer plano	Zoom in	Claquetín hace un gesto de indiferente.	Claquetín: Pues podría funcionar, solo digo...	Paper Mario 64 - Goomba Village Theme		 

	26 - 7 seg.	Plano ezcorzo		Claquetín está al lado de Filmina y de una forma prepotente le dice que coloque la película en el proyector, Filmina le dice que es una impaciente y la mira de forma despectiva.	Claquetín: Encendelo pues Filmina: Ay ya voy, no ves que estoy metiendo el carrete,	Paper Mario 64 - Goomba Village Theme		
	27 - 2.5 seg.	Plano medio		Filmina ve hacia el techo con rostro de molesta	Filmina: Que impaciente, mano.	Paper Mario 64 - Goomba Village Theme		
	28 - 1.5 seg.	Plano de detalle		Se ve la mano de Filmina enciendo el proyector		Paper Mario 64 - Goomba Village Theme Switch Película corriendo en el proyector		

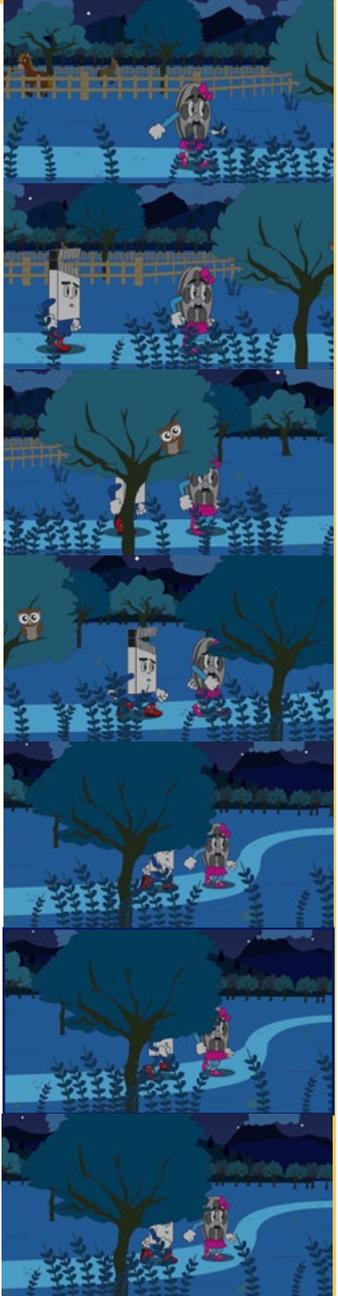
29 - 4 seg.	Plano cenital	Paneo hacia arriba	Se ve desde el techo a Filmina y Claquetín mientras ven como empieza a salir el viento de la proyección		Ventisca The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword	9, 8	
30 - 4 seg.	Plano general de conjunto	Zoom in	Se ve desde la luz de la proyección, lo sorprendidos que están Filmina y Claquetín ante lo que pasa, hay un zoom in hacia el lente del proyector, hay un fundido a blanco		The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword		

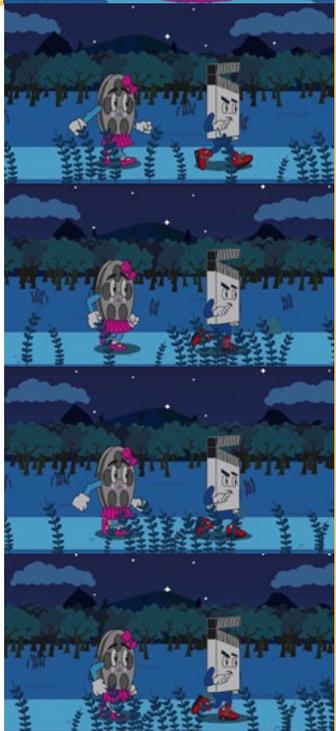
	31 - 4 seg.	Primer plano dorsal	Zoom out	El zoom in del plano anterior termina en un zoom out detrás del proyector, para quedarse en plano general dorsal, donde se ve a Filmina y Claquetín de espaldas, viendo la proyección, Filmina y Claquetín se miran y asientan la cabeza	Filmina y Claquetín: Mjm	The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword	
--	-------------	---------------------	----------	--	--------------------------	--	--

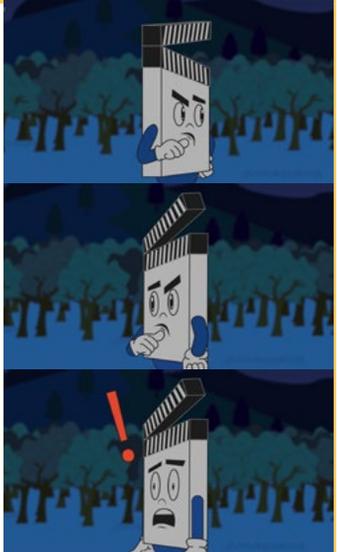
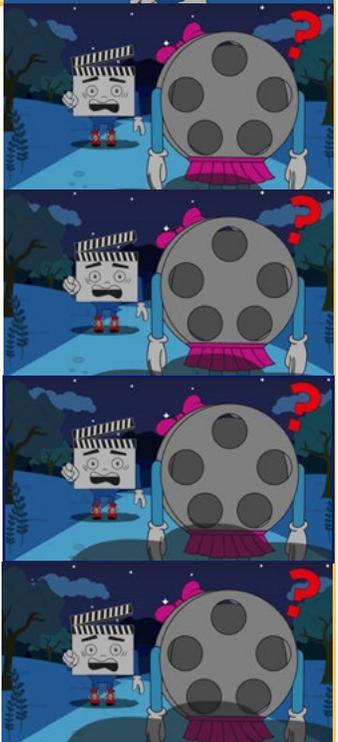
	32 - 4 seg.	Plano general dorsal		La cámara se aleja para terminar en el plano general, luego saltan hacia la proyección, hay un fundido a blanco.		The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword	7, 6	
--	-------------	----------------------	--	--	--	--	------	--

8	33 - 3 seg.	Primer plano Plano general		Filmina y Claquetín están siendo absorbidos por la proyección, donde poco a poco se irán haciendo más pequeños, cayendo en el centro de la composición, la forma en la que se interpretará que viajan hacia el pasado, será el conteo regresivo de las películas antiguas y estará acompañada de un reloj que gira de forma inversa.	Filmina y Claquetín. ¡AHHHHH!	Voces con distorsión The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword	4, 3, 2, 1	
---	-------------	-----------------------------------	--	--	-------------------------------	--	------------	--

9	34 - 16 seg.	Plano general		<p>La proyección se abre en una finca, esta vez, de forma vertical, como una proyección normal y Filmina y Claquetín salen de mejor manera de este, Claquetín pregunta por el lugar donde están.</p>	<p>Claquetín: Al menos esta vez tuvimos un mejor aterrizaje, así si me gusta esto de viajar en el tiempo, pero ¿Dónde estaremos?</p>	<p>Sonido ambiente de noche</p> <p>Sonido de timbre</p> <p>Folklor Guitar (Christopher Teran) - Luna de Xelajú Instrumental</p>	
---	--------------	---------------	--	--	--	---	--

10	35 - 11 seg.	Plano Perfil General	Pano-rámica de seguimiento	Caminan un poco, a los segundos Filmina le explica a Claquetín donde posiblemente pueden estar y caminan un poco más	Filmina: Según sé, estamos en finca "La Pradera", lo que en nuestra época viene a ser Pradera Zona 10, aunque se ve un poco tenebroso	Folklor Guitar (Christopher Teran) - Luna de Xelajú Instrumental	
----	--------------	----------------------	----------------------------	--	---	--	--

11	36 - 20 seg.	Plano general de conjunto Plano entero de conjunto		Claquetín y Filmina buscan al sombrero o al equipo de grabación de la película desde un pequeño cerro pero no encuentran nada.	Claquetín: Vos a todo le tenes miedo mano, supongo que por acá no esta el equipo de grabación de la película porque no veo al sombrero por ninguna parte Filmina: sí, yo tampoco lo veo, ¿Dónde estará? Claquetín: A saber vos	Sonido ambiente de noche	Folklor Guitar (Christopher Teran) - Luna de Xelajú Instrumental Silent Hill - Led Into Madness	
13	37 - 4 seg.	Plano perfil general	Pano-rámica de seguimiento	Claquetín y Filmina caminan pensando donde podría estar el Sombrero o el equipo de grabación	Claquetín: Bueno, tendremos que buscar en otro lado		Folklor Guitar (Christopher Teran) - Luna de Xelajú Instrumental Silent Hill - Led Into Madness	

12	38 - 3 seg.	Plano medio		Claquetín voltea a ver a Filmina, pero al voltearse hace un gesto de sorpresa y susto.	Claquetín: No crees Filmi...	<p>Sonido ambiente de noche</p> <p>Copa quebrándose</p> <p>Silent Hill - Led Into Madness</p>	
	39 - 5 seg.	Plano escorzo		Filmina está dándole la espalda a la cámara, mientras que una gran sombra negra con sombrero está detrás de ella, Claquetín temblando intenta señalarla.	<p>Claquetín: Ehhh Filmina...</p> <p>Filmina: ¿Qué? ¿Por qué tenes esa cara?</p>	<p>Silent Hill - Led Into Madness</p> <p>Tiritar de frío (en este caso, de miedo)</p> <p>Sonido ambiente de noche</p>	

40 - 8.5 seg.	Plano contrapicado		Filmina no se ha percatado de la gran sombra que esta detrás de ella hasta que Claquetín le dice y automáticamente hace cara de asustada.	Filmina: Pareciera que viste un espanto o algo así Claquetín: ¿Quién es ese detrás tuya?...	Copa quebrándose Silent Hill - Led Into Madness Sonido ambiente de noche	
41 - 3.5 seg.	Primer plano dorsal		La cámara está detrás de Filmina, ella voltea a ver hacia atrás y esta temblando.		Tiritar de frío (en este caso, de miedo) Silent Hill - Led Into Madness Sonido ambiente de noche	

	42 - 3 seg.	Gran plano general		Filmina grita y se ve un plano general del bosque donde están pero desde el otro lado, donde no hay camino y de los arboles se ven salir unas aves por el grito.	Filmina: ¡Ahhhhhhh!	Grito clásico Cuervos Silent Hill - Led Into Madness		
	43 - 4 seg.	Plano entero de conjunto		El Sombrerón camina hacia Filmina y Claquetín mientras su sombra se hace proporcional a su cuerpo.	El Sombrerón: ¿Por qué gritas Patoja linda?	Sonido de grito clásico Sonido ambiente de noche		

44 - 15.5 seg.	Plano general de conjunto			<p>Claquetín y Filmina hace un gesto de duda y sorpresa, no se esperaban tal cosa.</p>	<p>Claquetín y Filmina: ¿QUÉ?</p> <p>Claquetín: Pero... Si hace un momento te veías como una sombra enorme</p> <p>Filmina: Para ser alguien que interpreta un fantasma no tiene el tamaño de uno</p> <p>El Sombrerón: Ey, escuche eso</p>	<p>Sonido ambiente de noche</p> <p>Israel Rodrigues - Breaking Bad Theme</p>	
45 - 7.5 seg.	Primer plano			<p>El Sombrerón tal parece que le gusta asustar a la gente y creyó que el susto sería del gusto de Filmina y Claquetín también,</p>	<p>El Sombrerón: Y sí, las entradas terroríficas me hacen ver más malvado ¿Les gustan?</p>	<p>Sonido ambiente de noche</p> <p>Israel Rodrigues - Breaking Bad Theme</p>	

	46 - 11 seg.	Plano general de conjunto		A Filmina y Claquetín no les hizo nada de gracia el actuar del Sombrerón, por lo que le hacen unas preguntas.	<p>Filmina: Bueno, no es lo que esperábamos</p> <p>Claquetín: ¿Y dónde está el equipo de grabación de la película?</p> <p>Filmina: Sí ¿Y por qué vistes de negro?</p>	<p>Israel Rodrigues - Breaking Bad Theme</p> <p>Grillos</p>		
	47 - 20 seg.	Plano medio		El sombrero contesta un de las preguntas pero se siente muy cuestionado y pide un poco de tiempo.	Sombrero: Esperen, esperen, no me saturen de preguntas; para empezar, el equipo de grabación esta del otro lado de la finca, no estoy con ellos porque cuando ensayo mis líneas me gusta estar solo y bueno, me los encontré a ustedes acá y poom que los asusto	<p>Israel Rodrigues - Breaking Bad Theme</p> <p>Sonido ambiente de noche</p>		
	48 - 11 seg.	Plano medio		El Sombrero contesta la otra pregunta, en el encuadre solo se ve de su cuello hacia abajo.	Sombrero: Y visto de negro porque se supone que en la película este traje me hace ver más fantasmal, que a pesar de estar muerto aún le dedicó canciones a mi amada	<p>Israel Rodrigues - Breaking Bad Theme</p> <p>Sonido ambiente de noche</p>		

49 - 17 seg.	Plano entero		El Sombrerón interpreta la canción "El canto el mishito"	Sombrerón: Escuchen esta Sombrerón: Yo quisiera ser mishito Para entrar por tu ventana	Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado		
50 - 7.5 seg.	Primer plano		El Sombrerón interpreta la canción "El canto el mishito"	Sombrerón: Y robarme a la niña A la niña más galana	Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado		
51 - 8 seg.	Plano medio de perfil		El Sombrerón sigue interpretando la canción "El canto el mishito" con una vista de perfil	Sombrerón: Mish, mish, mish, mishito mio Caza ratones por los rincones	Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado Sonido ambiente de noche		  

	52 - 9 seg,	Primer plano de perfil		El Sombrerón termina de interpretar la canción "El canto el mishito" con una vista de perfil	Sombrerón: Mish, mish, mish, mishito mio Caza ratones por los rincones	Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado Sonido ambiente de noche		
	53 - 5 seg.	Plano perfil general de conjunto		El sombrero les pregunta si fue de su agrado la canción, Claquetín lo confirma	Sombrerón: ¿Les gusta? Claquetín: Sí suena muy bien	Saúl Flores - Popurri de Cuco Sanchez Sonido ambiente de noche		
	54 - 12.5 seg.	Plano medio de perfil		El Sombrerón, muy feliz, hace un comentario de la peculiaridad que tendrá esta película al ser la primera película sonora guatemalteca.	Sombrerón: Hoy, mis canciones y esta película pasarán a la historia, porque esta será la primera película sonora guatemalteca con elenco 100% nacional, he practicado muchísimo.	Saúl Flores - Popurri de Cuco Sanchez Sonido ambiente de noche		

	55 - 30 seg.	Plano entero de conjunto Gran plano general	Zoom in Zoom out	Filmina resalta la importancia de la película “El Sombrerón”, por ello les va a explicar a Claquetín y al Sombrerón cuales fueron los inicios del sonido en el cine	Filmina: Eso es cierto, esta película es muy importante porque el cine en sus inicios no contaba con sonido, déjenme explicarles un poco de la historia tecnológica del cine. La primer ola de películas de los inicios del cine, es denominada la era del “cine mudo” porque	Saúl Flores - Popurri Bolero Ranchero	
--	--------------	--	-------------------------	---	--	---------------------------------------	--

	55 - 30 seg.	Gran plano general		<p>Se hace un zoom out para que ella empiece a explicar más a detalle de cómo fue evolucionando el sonido en el cine, y lo explica de forma gráfica, con elementos que van apareciendo en pantalla desde la parte inferior hasta la parte media, con opacidad de 0% a 100% y desaparecen desde el centro a la parte superior, con opacidad de 100% a 0%.</p>	<p>Filmina: Eran acompañadas con música de una orquesta en vivo, ya que no era posible grabar el sonido y por lo mismo las películas introducían el guion a manera de texto dentro de la película, el sonido es algo que se logra integrar al cine hasta 1927, y en Guatemala, la industria del cine logra hacerlo con esta película, en 1950.</p>	<p>Saúl Flores - Popurri Bolero Ranchero</p>	
--	--------------	--------------------	--	--	--	--	--

	55 - 30 seg.	Plano general Primer plano	Zoom in	Filmina sigue explicando y ejemplifica el sonido con una fracción de la película <i>el Sombrerón</i> .	<p>El sonido se grababa aparte con una grabadora de sonido como esta, en una cinta muy parecida a la de una película, con la diferencia de que este graba las vibraciones del sonido y, esta vibración sonora llamada “espectro de audio” se puede observar a detalle por medio de un aparato llamado “moviola” en un visor del mismo aparato, al mismo tiempo, servía para empalmar y/o emparejar el sonido con las imágenes de la película y así es como dio inicio el sonido en el cine guatemalteco.</p> <p>Filmina: Veamos como funciona el espectro sonoro en la película “El Sombrerón”</p>	Saúl Flores - Popurri Bolero Ranchero	
--	--------------	-----------------------------------	---------	--	--	--	--

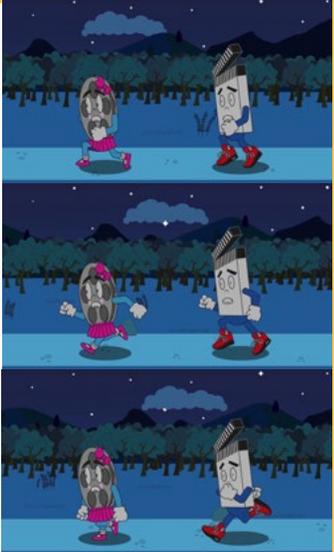
	55 - 40 seg.	Gran plano general	<p>Después de la explicación, Claquetín pide la colaboración del guía del Museo para que explique otra vez lo visto en pantalla, la idea en esta parte, es que el guía del Museo explique de nuevo el tema que se acaba de ver, en este caso, cómo nace y cómo se hace sonido en el cine, para ello tiene que pausar el vídeo en los momentos correctos, los cuales son antes de que cambie de una ilustración a otra (de la bocina, a la bocina con el signo de prohibido encima, al corto de Charles Chaplin, etc.), para cada ilustración deben explicarse cosas específicas; pasan más rápido porque no hay necesidad que esté tanto tiempo en pantalla si el vídeo se va a pausar, así se da oportunidad a que el guía profundice tanto como necesite en el tema y que resuelva dudas.</p>	<p>Claquetín: Eso suena muy interesante Filmina, con ayuda del compañero guía repasemos visto en pantalla para que nuestros amigos visitantes lo entiendan mejor</p>	Saúl Flores - Popurri Bolero Ranchero	
--	--------------	--------------------	---	--	---------------------------------------	--

	55 - 13 seg.	Gran plano general Primer plano	Zoom in	Sigue pasando el repaso en pantalla, cuando termina hay un zoom in, que se detiene hasta dejar a Claquetín en primer plano, Claquetín ve hacia la cámara, saca el dedo pulgar y guiña el ojo.	Claquetín: ¿Qué chilero va, mucha?	Saúl Flores - Popurri Bolero Ranchero	
--	--------------	--	---------	---	------------------------------------	---------------------------------------	--

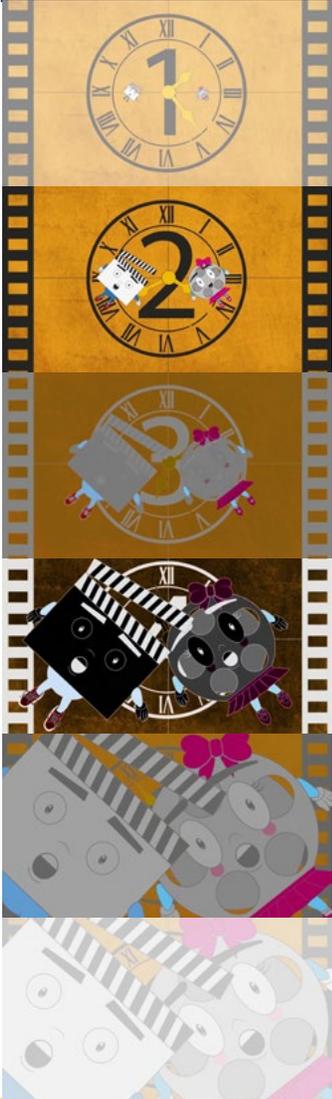
56 - 9 seg.	Primer plano		El Sombrerón da crédito de todo lo que explico Filmina y habla del éxito que espera, tenga la película.	Sombrerón: Sí, esta patoja tiene razón, por eso todos los que trabajamos en esta película tenemos muchas esperanzas de que será un éxito.	Saúl Flores - Popurri de Cuco Sanchez	
57 - 9 seg.	Plano medio de conjunto	Paneo a la derecha	Filmina le da Ánimos al actor que interpreta al Sombrerón, caminan un poco a la derecha hasta quedar a la izquierda del Sombrerón y le pide que vuelva a interpretar canto al mishito.	Filmina: Ten seguridad de que así será... Oye, por cierto, canta de nuevo la canción de hace rato	Saúl Flores - Popurri de Cuco Sanchez	
58 - 6 seg.	Primer plano		El sombrero accede a volver a interpretarla	Sombrerón: Con que te gustó la canción va, está bien, la volveré a interpretar	Saúl Flores - Popurri de Cuco Sanchez	

	59 - 15 seg.	Plano general de conjunto		Mientras que el Sombrerón está interpretando canto al mishito, de la inspiración, se voltea repentinamente, dándole la espalda a Filmina y Claquetín	Sombrerón: Yo quisiera ser mishito Para entrar por tu ventana Y robarme a la niña A la ni		
	60 - 30 seg.			Mientras que el sombrero está interpretando canto al mishito de fondo, Filmina le susurra a Claquetín más cerca de la cámara y le explica que ella solo tenía curiosidad sobre cómo se veía el maquillaje, ya con la duda despejada, quiere regresar al museo, a lo que Claquetín accede.	<p>Filmina: Mientras vos y yo aprovechemos para regresar al Museo, yo solo quería ver cómo le quedó el maquillaje y pues está bien, entiendo que era maquillaje especial pensado para películas a blanco y negro pero no es algo que yo usaría lo personal,</p> <p>Claquetín: ¿Nos iremos sin despedirnos?</p> <p>Filmina: ¿Vos crees que el Sombrero nos va a dejar ir así nada más? Solo miralo, caminemos hacia atrás y luego corramos ivamos!</p>	El sombrero cantando el mishito de fondo: Ña más galana Mish, mish, mishito mio Caza ratones por los rincones	

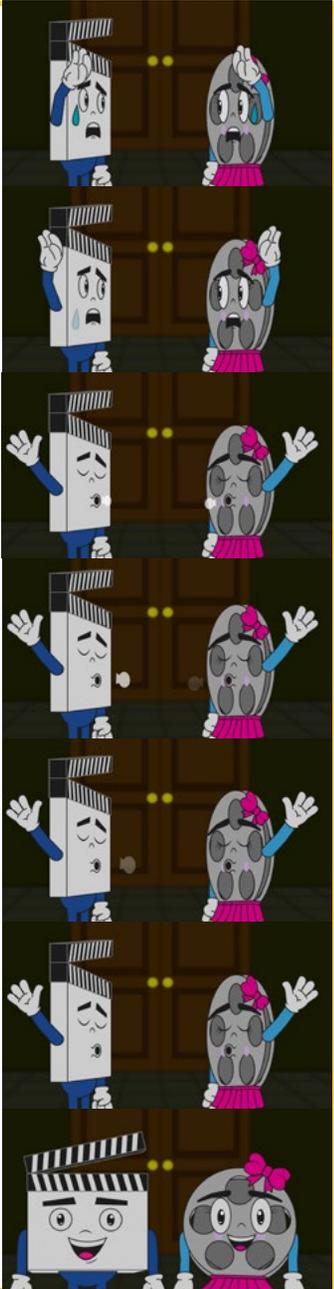
13	61 - 4 seg.	Plano general de conjunto	Pano-rámica de seguimiento	Filmina y Claquetín salen corriendo a encontrar la proyección	Claquetín: ¿Será que el sombrero ya se dio cuenta de que no estamos allí?	Conker's Bad Fur Day - Barn Boss		
14	62 - 14 seg.	Plano medio		El Sombrero termina de interpretar el canto el mishito, estaba muy inspirado viendo hacia su derecha y voltea a la izquierda	Sombrero: Mish, mish, mish, mishito mio Caza ratones por los rincones Ahhh... Que buena canción ¿Verdad Patojos?...	Conker's Bad Fur Day - Barn Boss de fondo		
	63 - 2 seg.	Gran Plano general		Se da cuenta que Filmina y Claquetín ya no están	Sombrero: ¿Patojos?	Conker's Bad Fur Day - Barn Boss		

15	64 - 5 seg.	Plano general de conjunto	Panorámica de seguimiento	Se escucha un gran grito del Sombrerón, Filmina y Claquetín están corriendo hacia la izquierda con cara de preocupación.	Sombrerón: ¡PATO-JOS! (Con eco)	Conker's Bad Fur Day - Barn Boss	
	65 - 10 seg.	Primer plano	Panorámica de seguimiento Paneo a la derecha	Se hace un acercamiento a sus rostros, primero se ve el rostro de Filmina y luego el de Claquetín, se ven agutados, Claquetín se despide del paisaje, aclarando que le gusta la naturaleza.	Filmina: Creo que acaba de darse cuenta Claquetín: Que lastima que tengamos que irnos tan pronto de acá, los lugares con mucha vegetación son tan hermosos, bueno cuando no tienen a un Sombrerón.	Conker's Bad Fur Day - Barn Boss	

16	66 - 4 seg.	Plano general de conjunto		Filmina y Claquetín se meten en la proyección, en una vista de perfil	Claquetín: Adiós finca la Pradera	Conker's Bad Fur Day - Barn Boss	
----	-------------	---------------------------	--	---	-----------------------------------	----------------------------------	--

17	67 - 3 seg.	Plano general Primer plano		Pasa lo mismo que cuando son absorbidos hacia una época del pasado solo que al revés, se van haciendo más grandes hasta hacer un primer plano frente a cámara.	Filmina y Claque-tín: ¡GUO!	Voces con distorsión Conker's Bad Fur Day - Barn Boss	
----	-------------	-----------------------------------	--	--	-----------------------------	--	--

18	68 - 5.5 seg.	Plano general		Filmina y Claquetín regresan al Museo muy agitados y asustados.		<p>Timbre de casa</p> <p>Conker's Bad Fur Day - Barn Boss</p> <p>Pasos</p>	 <p>The image shows a vertical sequence of six screenshots from the game Conker's Bad Fur Day. The scene is a dark room with a wooden door and a table. A character, Filmina, enters the room through a doorway on the left. The sequence shows her walking from the doorway towards the center of the room, where she is joined by another character, Claquetín. The lighting is dim, and the overall atmosphere is dark and somewhat mysterious.</p>
----	---------------	---------------	--	---	--	--	--

	69 - 10 seg.	Plano medio		<p>Se quitan el sudor de la frente y se sienten a salvo, Filmina habla frente a cámara y dice como se la pasó de bien en esta aventura en la cual se habla de la importancia del sonido en el cine.</p>	<p>Filmina y Claquetín: Fiu, eso estuvo cerca.</p> <p>Filmina: A pesar de todo, me encantó la aventura de hoy, espero que a ustedes también les haya gustado, aprendimos que el sonido es muy importante.</p>	<p>Ryini Beats - Today</p>	
--	--------------	-------------	--	---	---	----------------------------	--

	70 - 28.5 seg.	Plano medio conjunto		<p>Filmina y Claquetín están del lado izquierdo de la pantalla, la otra mitad sirve para colocar el icono de la bocina, da instrucciones a los niños visitantes acerca de que le hagan la voz al personaje creado en el episodio anterior, en este caso el icono de la bocina es solo por representación de hacer sonidos ya que en esta sala, el guía del recorrido no tiene que repartir ningún material, cuando se despiden ella y Claquetín, .</p>	<p>Filmina: Sin él no entenderíamos las películas de la misma manera, así que lo siguiente que tendrán que hacer, es interpretar la voz del dibujo que hicieron, ¿Cómo es que sonará? ¿Qué tipo de sonidos hará? Si es un personaje ¿Cómo sería su voz? mientras Claquetín y yo iremos a ver si nuestros compañeros necesitan ayuda con algo, nos veremos muy pronto ¡Hasta luego</p>	Ryini Beats - Today
--	----------------	----------------------	--	--	---	---------------------

Tiempo total: 10 min. 10 seg.

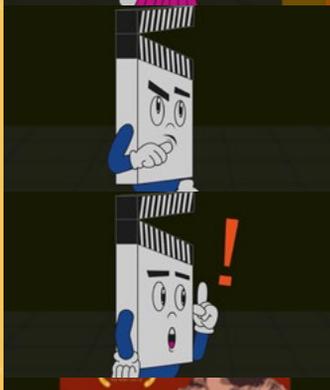
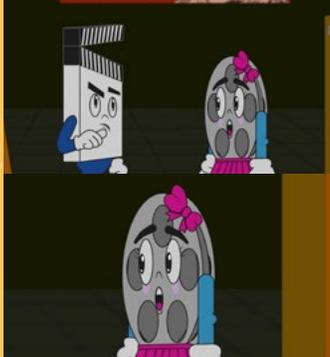


Animación 4, Episodio 3, Enrique Torres Escribió esta Gran Historia

No. De Escena	No, de plano y duración	Planos de Cámara	Mov. De Cámara	Descripción	Guion	Sonido	Texto	Viñetas
1	1 - 5 seg.	General de conjunto		Cortina de presentación del episodio 3 que aparecerá con un efecto con opacidad desde un fondo negro de 0% a 100%, a los 4.5 seg. pasará del 100% al 0% de opacidad.	Narrador 2: Enrique Torres escribió esta gran historia	The Salsoul Orchestra - Tangerine	Enrique Torres escribió esta gran historia	

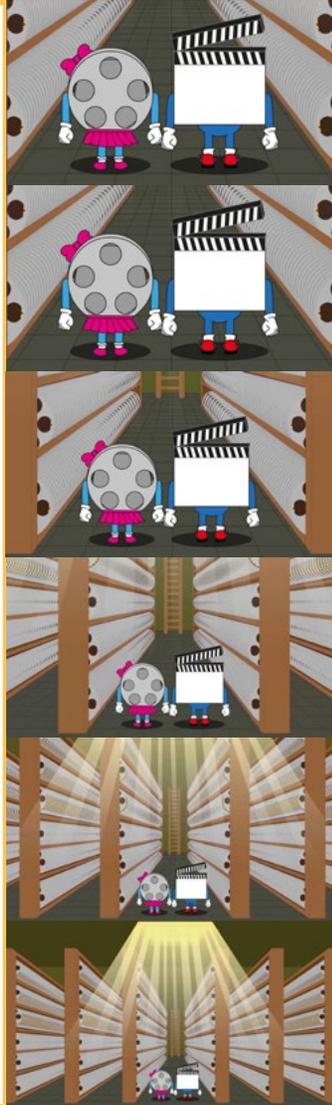
2	2 - 5.5 seg.			Los créditos correspondientes a las personas involucradas en la elaboración de este episodio, repartidos en 2 diapositivas que aparecerán con un efecto de aparecer/desaparecer con opacidad		The Salsoul Orchestra - Tangerine	<p>Dirección General: Walter Figueroa</p> <p>Dirección técnica y de arte: César Corado</p> <p>Producción y guion: César Corado</p> <p>Sonido: César Corado, Eliezer Corado, Flabiana Corado, Annelize Villagrán, Gabriel Celada</p>	 <p>DIRECCIÓN GENERAL Walter Figueroa</p> <p>STORYBOARD César Isai Corado</p> <p>DIRECCIÓN GENERAL Walter Figueroa</p> <p>STORYBOARD César Isai Corado</p> <p>DIRECCIÓN TÉCNICA Y DE ARTE César Isai Corado</p> <p>PRODUCCIÓN Y GUIÓN César Isai Corado</p> <p>SONIDO Annelize Villagrán Flabiana Corado César Isai Corado Eliezer Corado Gabriel Celada</p> <p>SONIDO Annelize Villagrán Flabiana Corado César Isai Corado Eliezer Corado Gabriel Celada</p>
---	--------------	--	--	--	--	-----------------------------------	---	---

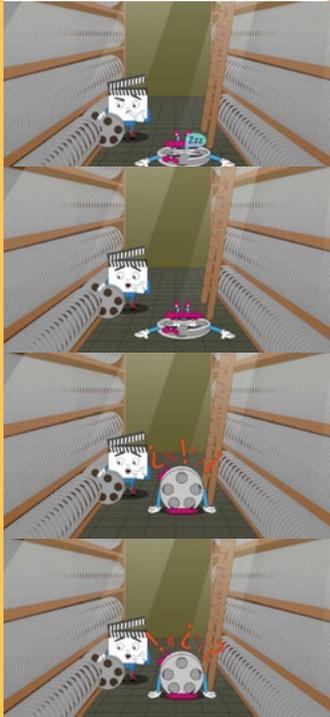
3	3 - 9 seg.	Plano general		<p>Filmina y Claquetín están saliendo de la proyección, la proyección se abre y queda frente a la cámara, Claquetín sale riendo de la proyección mientras que Filmina lo mira.</p>		<p>Banjo-Kazooie - Gnawty's House</p> <p>Pasos</p>	
---	------------	---------------	--	--	--	--	--

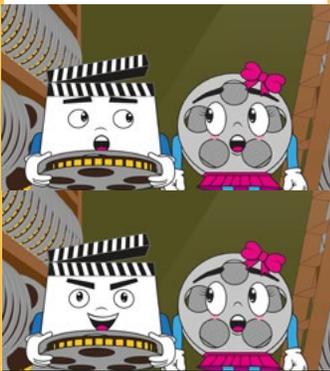
4 - 9 seg.	Primer plano		Claquetín está indeciso de que otra época podrían visitar	Claquetín: nos hemos metido a tantas películas que ya no sé a dónde podríamos ir... Y es que todas tienen más de algo interesante.	Banjo-Kazooie - Gnawty's House	
5 - 5 seg.	Primer plano		Filmina tampoco sabe a donde es que podrían ir.	Filmina: Yo tampoco sé a dónde podríamos tener nuestra siguiente aventura...	Banjo-Kazooie - Gnawty's House	
6 - 9 seg.	Primer plano		A Claquetín se le ocurre conocer a Enrique Torres, ya que en todo el Museo no hay algo que lo identifique.	Claquetín: Ahora que lo pienso, hemos visto todo, pero no sé quién es Enrique Torres	Banjo-Kazooie - Gnawty's House	
7 - 7 seg.	Plano medio de conjunto		Filmina considera lo que ha dicho Claquetín.	Filmina: Sí, la Cinemateca nació gracias a él pero no hay ninguna foto que muestre quién fue él	Banjo-Kazooie - Gnawty's House	
8 - 5 seg.	Primer plano		Filmina le sugiere a Claquetín ir al archivo.	Filmina: ¿Y si vamos al archivo? Quizá encontremos alguna grabación que tenga que ver con él	Banjo-Kazooie - Gnawty's House	

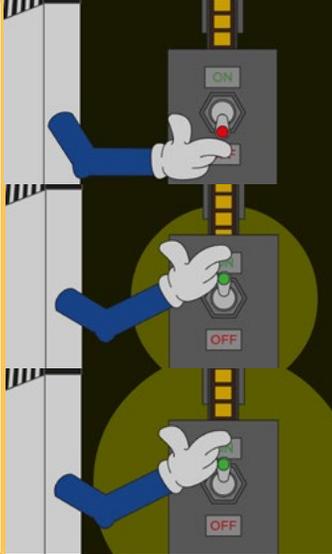
	9 - 1.5 seg.	Primer plano		Claquetín le toma la palabra.	Claquetín: ¡Buena idea!	Banjo-Kazooie - Gnawty's House		
	10 - 2 seg.	Plano general de conjunto		Claquetín y Filmina se ven de frente, caminando, salen del encuadre por la parte de abajo.		Banjo-Kazooie - Gnawty's House Pasos		
								
								
4	11 - 3.5 seg.	Plano general dorsal de conjunto		Claquetín y Filmina entran al encuadre por la parte de abajo, solo que ahora se les ve de espalda y caminan hacia la puerta del archivo.		Banjo-Kazooie - Gnawty's House Pasos		
								
								

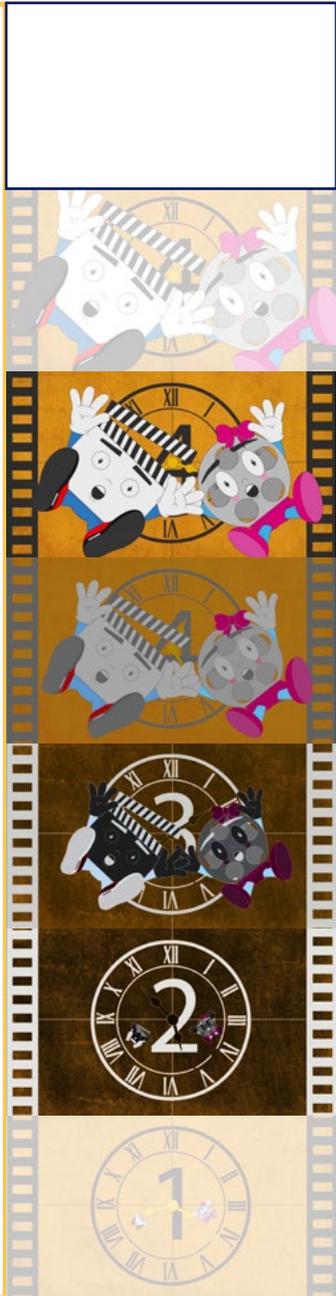
5	12 - 7 seg.	Plano general		Claquetín abre la puerta del archivo y desde dentro se ve como Filmina y Claquetín entran, les salen brillos en los ojos y se les dilatan, están muy sorprendidos.	Filmina y Claquetín: Wow	Paper Mario The Thousand-Year Door - Adventure Begins Pasos	
---	-------------	---------------	--	--	--------------------------	--	--

	13 - 14 seg.	Plano entero Dorsal Gran plano general dorsal	Zoom out	Se ve de espaldas a Filmina y Claquetín, están comentando acerca del archivo, mientras la cámara se aleja para que se vean todas las estanterías de películas que tiene el archivo, Filmina y Claquetín se ven muy pequeños en comparación de todo el escenario.	Filmina: Y nosotros pensamos que ya habíamos visto todas las películas de la Cinemateca Claquetín: Acá tenemos que encontrar más de algo Filmina: Mjm	Paper Mario The Thousand-Year Door - Adventure Begins		
6	14 - 5 seg.			Cortina que describe el tiempo transcurrido traducido en carretes.	César: 189 carretes de película más tarde		189 carretes de película más tarde	

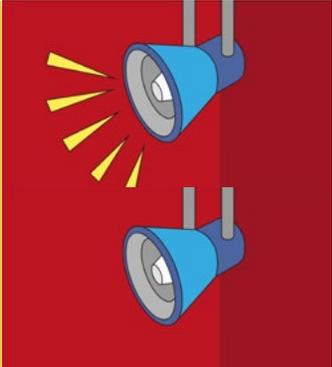
7	15 -12.5 seg.	Plano picado		Filmina esta subida en una escalera y le pregunta a Claquetín si encontró algo que pueda servirles, Claquetín le responde	Filmina: ¿Encontraste algo? Claquetín: Solo un poco de pelusa, la película de Tahuanka y la de historias macabras de la Colonia, pero nada de él	Anima-niacs - Password (SNES OST)		
8	16 - 6 seg.			Cortina que describe el tiempo transcurrido	César: Otras 2 horas, 5 minutos y 12 segundos de estanterías de películas después		Otras 2 horas, 5 minutos y 12 segundos de estanterías de películas después	
9	17 - 10 seg.	Plano general		La escalera cambio de lugar, Filmina está durmiendo en el suelo, mientras Claquetín busca en la estantería inferior, cuando encuentra lo que esperaba, despierta a Filmina cuando encuentra un carrito que podría servirles.	Filmina: (Roncando) Claquetín: ¡SI, FILMINA POR FIN! Filmina: ¿Qué? ¿Quién? ¿Dónde? ¿Cuándo? Claquetín: Por fin encontré algo, mira esto	Canción de cuna Trompeta Anima-niacs - Password (SNES OST)		

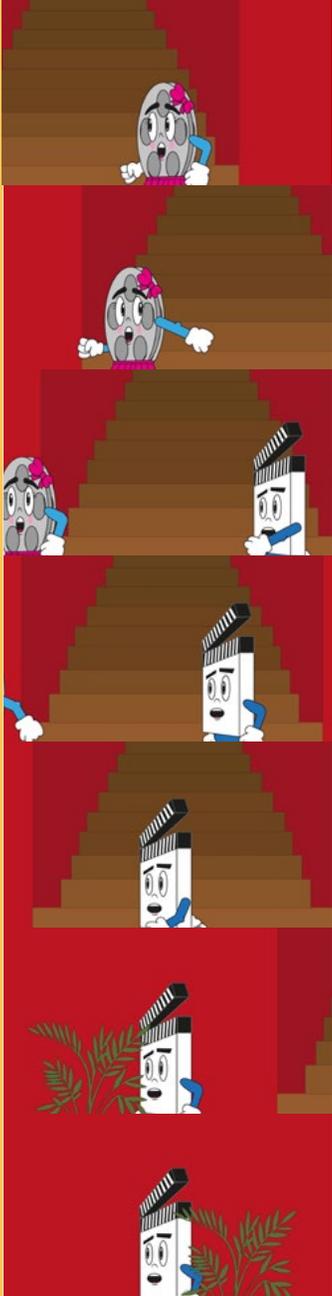
	18 - 7.5 seg.	Plano de detalle		Claquetín sostiene con sus manos el carrete, el nombre del carrete está escrito en un pedazo de papel pegado con tape.	Claquetín: "Implementación de la Cinemateca "Enrique Torres", expuesta por Enrique Torres, abril de 1970".	Anima-niacs - Password (SNES OST)	Implementación de la Cinemateca "Enrique Torres", expuesta por Enrique Torres, abril de 1970	
	19 - 6.5 seg.	Plano medio contrapicado de conjunto		Claquetín está a la par de Filmina y mira el carrete	Claquetín: Este carrete se grabó un mes después de que la Cinemateca inicio, puede que acá encontremos algo	Anima-niacs - Password (SNES OST)		
10	20 - 3 seg.	Plano cenital		Se ve a Filmina y Claquetín corriendo hacia el proyector	Claquetín: Pongá-moslo en el proyector de inmediato	The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword		

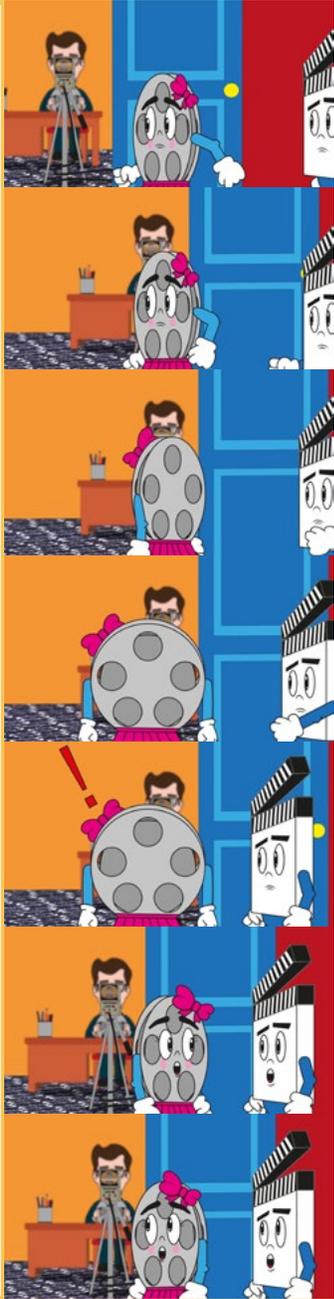
	21 - 1.5 seg.	Plano de detalle		Se ve el brazo de Claquetín encendiendo el proyector		Switch The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword		
	22 - 5 seg.	Plano general		Se ve a Filmina y Claquetín, de espaldas, viendo la proyección, cuando saltan hacia ella, hay un fundido a blanco.	Filmina: ¡Ahí vamos de nuevo!	The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword	9, 8, 7, 6, 5	

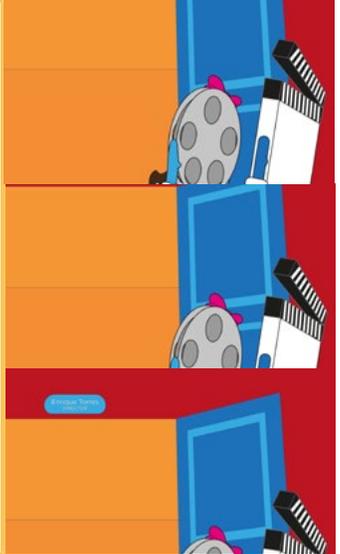
11	23 - 3 seg.	Primer plano Plano general		Filmina y Claquetín están siendo absorbidos por la proyección, donde poco a poco se irán haciendo más pequeños, cayendo en el centro de la composición, la forma en la que se interpretará que viajan hacia el pasado, será el conteo regresivo de las películas antiguas antes de iniciar la película y estará acompañada de un reloj que gira de forma inversa.	Filmina y Claquetín. ¡GUO!	The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Voces con distorsión	
----	-------------	-----------------------------------	--	---	----------------------------	--	--

12	24 - 9.5 seg.	Plano general		Filmina y Claquetín llegan al corredor que está frente a la entrada del Cineclub Valenti	<p>Filmina: Primera vez que no caemos en un lugar extraño...</p> <p>Claquetín: Ja ja ja, Tendremos qu...</p> <p>Annelize: Atención</p>	<p>Timbre de casa</p> <p>Pasos</p> <p>Megafono</p> <p>Bebu Silvetti - Spring Rain</p>	
----	---------------	---------------	--	--	--	---	--

	25 - 15 seg.	Plano de detalle		Se ve el altoparlante del cual sale una voz que da instrucciones.	Annelize: Tome su asiento, la película comenzará en 5 minutos, repito, tome su asiento la película comenzará en 5 minutos	Bebu Silvetti - Spring Rain		
13	26 - 14 seg.	Plano entero de conjunto	Paneo hacia la izquierda	Caminan por el corredor mientras hablan	Claquetín: Mientras nosotros investiguemos Filmina: Esto no se parece en nada a los cines de nuestra época, menos pensar que existe un cineclub	Bebu Silvetti - Spring Rain Pasos		

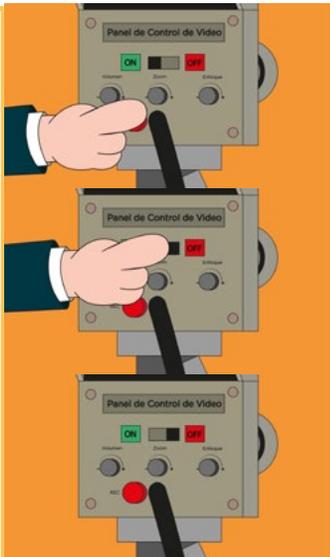
	27 - 8 seg.	Plano medio de conjunto	Paneo hacia la derecha	Filmina está distraída viendo el corredor del cineclub, Claquetín espera que lo que dijo el altoparlante sea una buena oportunidad para encontrar rápido a Enrique Torres.	Claquetín: Ahorita que todos andan buscando butaca, sería un buen momento para toparnos con Enrique Torres	Bebu Silvetti - Spring Rain	
--	-------------	-------------------------	------------------------	--	--	-----------------------------	--

14	28 - 8 seg.	Plano medio de conjunto		Al cruzar el pasillo, está la oficina de quien posiblemente es Enrique Torres, en la que habla frente a una videocámara	Filmina: Espera, creo que es él	Pasos Trompeta Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)	
----	-------------	-------------------------	--	---	---------------------------------	--	--

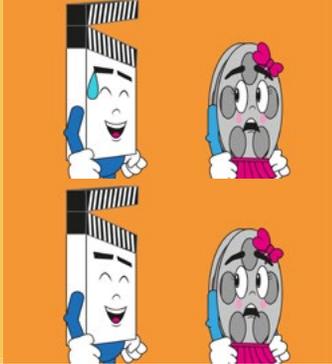
	29 - 2 seg.	Plano general de conjunto	Paneo hacia arriba	Filmina y Claquetín ven hacia el rotulador que está sobre la puerta para comprobar si es la oficina de Enrique Torres	Filmina: Mmm...	Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)		
	30 - 2 seg.	Plano de detalle		Se ve el rotulador de la puerta a nivel y si, es Enrique Torres	Filmina: Sí, es él			
	31 - 3 seg.	Plano general	Zoom in	Filmina y Claquetín se esconden detrás de las puertas, pasa un zoom in hacia la videocámara de Enrique Torres, hay un fundido encadenado con el siguiente plano	Claquetín: Veamos que hace	Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)		

15	32 - 35 seg.	Plano de detalle		<p>Enrique Torres está hablando frente a la videocámara, todo lo que dice se logra ver desde la pantalla de la misma, de fondo solo se ve el alrededor de su cara desenfocada, ya que su rostro lo tapa la videocámara, explica las funciones principales de la Cinemateca.</p>	<p>Enrique Torres: Que tal, soy Enrique Torres, estoy documentando los inicios de este gran proyecto, esta es la primer oficina de la Cinemateca Enrique Torres, acá en el Cine Club Valenti, la Cinemateca tiene como misión difundir la cultura cinematográfica en Guatemala, tanto como quien gusta de las películas como quién quiere hacerlas y para darle un valor a la industria del cine, se tendrá un archivo lleno de filmes con cine histórico, además de artículos e inventos que apoyaron el crecimiento del séptimo arte a nivel nacional</p>	<p>Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)</p>	
----	--------------	------------------	--	---	---	--	--

	33 - 1.5 seg.	Primer plano		Se ve a Enrique Torres relajado, limpiándose la frente	Enrique Torres: Fiuuu	Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)	
	34 - 4 seg.	plano general		Enrique camina hacia la vídeo cámara	Enrique Torres: Bueno esa fue la última toma.	Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version) Pasos	

	35 - 3 seg.	Plano de detalle		Se ve la mano de Enrique quitando la opción de grabar y apagando la video-cámara		Switches Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)	
15	36 - 4.5 seg.	Plano entero de conjunto		Filmina y Claquetín están en la puerta de su oficina y entran sorprendidos, Enrique está dandoles la espalda y se voltea sorprendido cuando escucha a Filmina.	Filmina: Guau, con que tú eres Enrique Torres	Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version) Sorpresa Pasos	

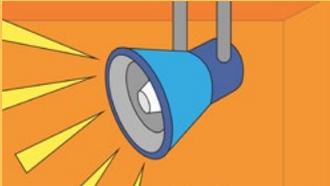
	37 - 5 seg.	Primer plano		Enrique Torres les confirma y pregunta quienes son ellos	Enrique Torres: Sí, ¿Y quiénes son ustedes?	Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)		
	38 - 3 seg.	Primer plano	Paneo a la izquierda	Filmina y Claquetín se presentan	Filmina: Yo soy Filmina Claquetín: Y yo Claquetín			   
15	39 - 21 seg.	Plano medio	Paneo a la derecha	Filmina le explica de dónde vienen y Claquetín da detalles relevantes acerca de que es la Cinemateca hoy en día en comparación de su época	Filmina: Y venimos del futuro, de 50 años en el futuro para ser exactos y trabajamos en la Cinemateca, en tu idea y nos daba curiosidad venir a conocerte en persona Claquetín: Sí, te sorprendería ver cómo ha crecido considerablemente el archivo, y la oficina ya no es acá sino en el Paraninfo...	Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)		

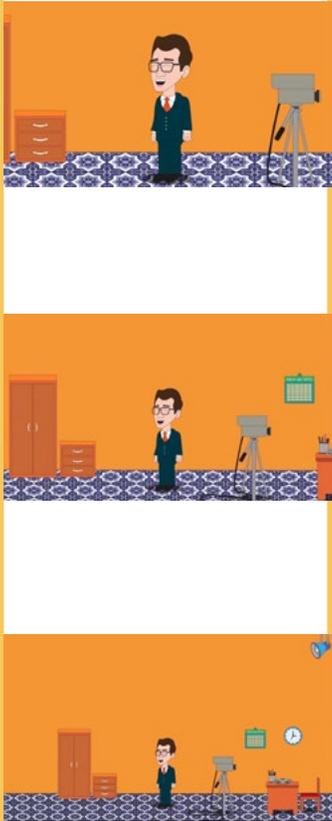
	40 - 3 seg.	Plano medio		Enrique Torres responde entusiasmado	Enrique: ¿En serio? ¡Qué chilero!	Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)	
	41 - 20 seg.	Primer plano de conjunto		Filmina compara la Cinemateca con Rápido y Furioso.	Filmina: Lo que pensaste que sería como una única película, se ha convertido como una película con varias continuaciones, algo así como Rápido y Furioso pero mejor y más divertida.		
	42 - 4.5 seg.	Plano de busto		Enrique Torres no sabe qué película es Rápido y Furioso	Enrique Torres: ¿Rápido y Furioso? ¿Cuál es esa vos?	Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)	
	43 - 8.5 seg.	Plano entero de conjunto		Claquetín corrige a Filmina para no entrar en detalles, y reafirma su admiración hacia Enrique Torres	Claquetín: Olvídalo, a lo que ella se refiere es que tu legado sigue vivo y que estamos orgullosos de formar parte de ello		

44 - 4 seg.	Plano general de conjunto		Enrique les agradece	Enrique Torres: Muchas gracias patojos, no tengo palabras para esto.	Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)	
45 - 6 seg.	Primer plano		Filmina le hace un comentario acerca de su vídeo y lo que ella entendió que él hacía	Filmina: Vimos que estabas grabando un vídeo, documentando cual es el trabajo de la Cinemateca		
46 - 2 seg.	Primer plano		Enrique lo confirma	Enrique Torres: Sí, eso es verdad		
47 - 5 seg.	Primer plano		Filmina pregunta por su guion y si lo hizo antes de hacer el vídeo	Filmina: Pero para hacerlo tuviste hiciste un guion, ¿verdad?	Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)	
48 - 5 seg.	Primer plano		Enrique vuelve a confirmar	Enrique Torres: Sip, por supuesto, allí esta en el escritorio	Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)	

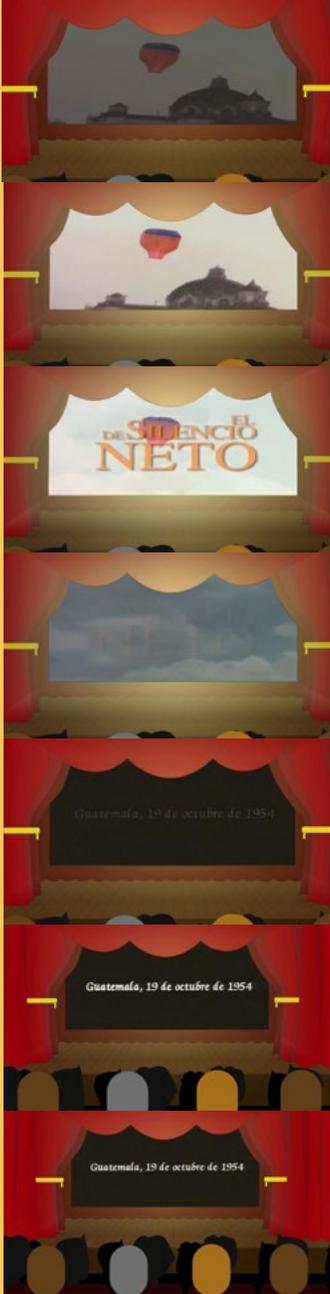
	<p>49 - 10 seg.</p>	<p>Plano medio de conjunto</p> <p>Plano general</p> <p>Plano entero</p>		<p>Filmina ve a Claquetín, le pide a Claquetín que explique acerca de que es un guion, los dos sonríen a la cámara, Filmina mostrando los dientes y Claquetín sonríe pero muestra el interior de su boca, la vista pasa de un plano medio a un plano general con un zoom out, la pared servirá para representar elementos gráficos que estarán sobre ella acerca de que es un guion.</p>	<p>Filmina: Si, la verdad es que el guion es muy importante a la hora de trabajar vídeos, Claquetín, será que podrías explicarles a nuestros amigos visitantes ¿Qué es un guion?</p> <p>Claquetín: Con gusto.</p>	<p>Village People - YMCN Instrumental</p>	
--	---------------------	---	--	--	---	---	--

	50 - 40 seg.		<p>Claquetín explica que es un guion, luego Filmina pide la colaboración del guía del Museo para que explique otra vez lo visto en pantalla, la idea es que en esta parte el guía del Museo explique de nuevo el tema que se acaba de ver, en este caso, qué es y cómo hacer un guion, para ello tiene que pausar el vídeo en los momentos correctos, los cuales son antes de que cambie de una ilustración a otra (de un guion escrito, a uno escrito a maquina de escribir, a uno escrito a computadora), por lo mismo es que vuelve a pasar todo lo visto antes, pero más rápido, porque no hay necesidad que esté tanto tiempo en pantalla si el vídeo se va a pausar, así se da oportunidad a que el guía profundice tanto como necesite en el tema y que resuelva dudas.</p>	<p>Claquetín: Un guion es un escrito que contiene los diálogos que dirán los personajes de una película, vídeo, obra teatral, historieta y muchos otros espacios donde se aplica, esta se puede escribir a mano, con máquina de escribir y a computadora.</p> <p>Filmina: Que chilero Claquetín, con ayuda del compañero guía, repasemos lo visto en pantalla para que nuestros amigos visitantes lo entiendan mejor</p>	Village People - YMCN Instrumental	
--	--------------	--	--	--	------------------------------------	--

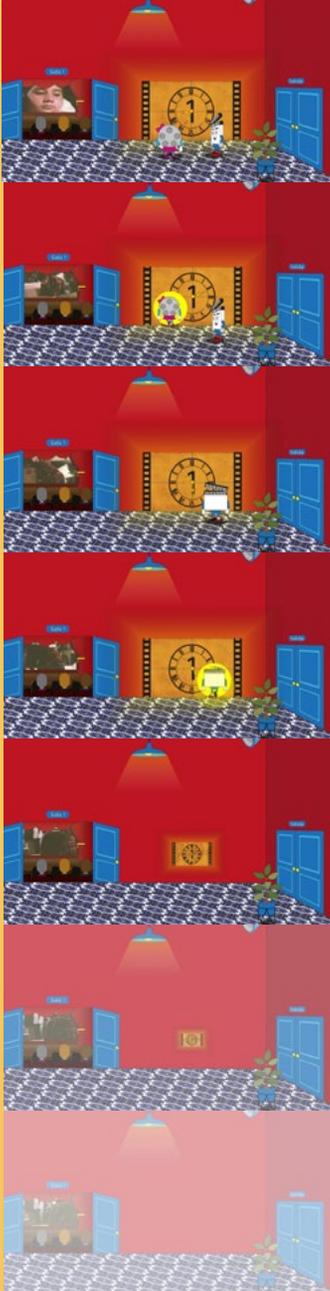
	51 - 10 seg.	Plano de detalle		Sale a cámara el altoparlante de la oficina de Enrique Torres.	Annelize: Atención cinéfilos, la película está a punto de comenzar, atención, la película está a punto de comenzar	Bebu Silvetti - Spring Rain		 
	52 - 8 seg.	Plano general		Filmina y Claquetín se despiden y salen caminando del lado izquierdo	<p>Filmina: Creo que hemos terminado aquí, mucho gusto conocerte, de verdad</p> <p>Filmina y Claquetín: Adiós</p> <p>Enrique Torres: Adiós</p>	Bebu Silvetti - Spring Rain		    

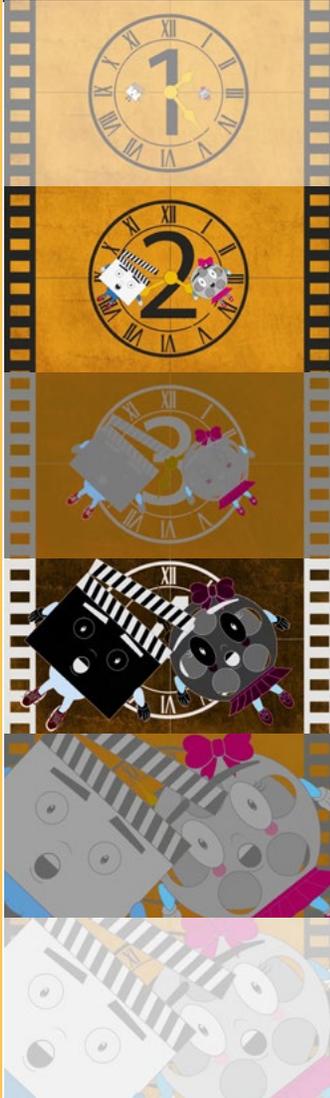
	53 - 3 seg.	Plano medio		Enrique Torres sonríe viendo hacia el techo, imaginando como serían 50 años de cinemateca.	Enrique Torres: Con que 50 años de Cinemateca	Bebu Silvetti - Spring Rain	
15	54 - 3 seg.	Plano medio Plano entero	Zoom out	Enrique Torres cierra los ojos y sigue sonriendo mientras la cámara poco a poco se aleja.	Enrique Torres: No suena nada mal...	Bebu Silvetti - Spring Rain	

16	55 - 8 seg.	Plano general	Zoom out	Al frente de la pantalla sobre la tarima de la sala 1 del cineclub, está Enrique Torres para presentando la película a proyectar, en este caso <i>El Silencio De Neto</i> .	Enrique Torres: Bueno colegas, hoy veremos "El silencio de neto", espero que la disfruten	Gente murmurando Voz con eco Pasos	Cineclub Valenti	
----	-------------	---------------	----------	---	---	--	------------------	--

	55 - 8 seg.	Plano general		Se ve la cortinilla de presentación de la película y los primeros segundos de la misma		Audio de la película		
--	-------------	---------------	--	--	--	----------------------	--	--

17	55 - 14 seg.	Plano medio de conjunto	Zoom out	Hay un zoom out hasta la entrada a la sala 1 del cineclub que es donde están Filmina y Claquetín viendo desde atrás de las puertas; Filmina y Claquetín se miran, sonríen, sacan el pulgar y caminan a la derecha y salen del encuadre.	<p>Filmina y Claquetín: Siiiiii</p> <p>Filmina: Bueno, nuestro trabajo aquí se acaba</p> <p>Claquetín: Sí, es hora de volver al museo.</p>	<p>Bebu Silvetti - Spring Rain</p> <p>Audio de la película</p> <p>Pasos</p>	
----	--------------	-------------------------	----------	---	--	---	--

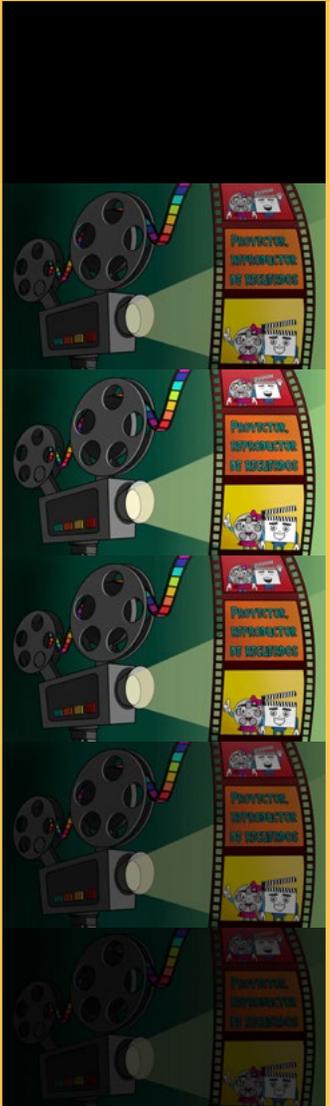
	56 - 5 seg.	Plano general		Filmina y Claquetín se meten en la proyección.	Claquetín: Después de vos Filmina	Bebu Silvetti - Spring Rain Pasos	
--	-------------	---------------	--	--	-----------------------------------	--	--

18	57 - 3 seg.	Plano general Primer plano		Pasa lo mismo que cuando son absorbidos hacia una época del pasado solo que al revés, se van haciendo más grandes hasta hacer un primer plano frente a cámara.	Filmina y Claque-tín: ¡GUO!	Voces con distorsión	
----	-------------	-----------------------------------	--	--	-----------------------------	----------------------	--

19	58 - 6 seg.	Plano general		Se les ve a Filmina y Claquetín saliendo de la proyección, la proyacción se abre de frente a la cámara.		Timbre de casa Pasos Ryini Beats - Movin'	 <p>The image shows a vertical sequence of seven frames from a 3D animation. The scene is a dark room with a large clock on the wall, a film strip on the left, and a small figure on the right. The clock face shows the number 9. The film strip has a character on it. The small figure is a character with a red hat and a white body. The scene is lit with a warm, yellow light. The frames show the characters moving and interacting with the objects in the scene.</p>
----	-------------	---------------	--	---	--	---	---

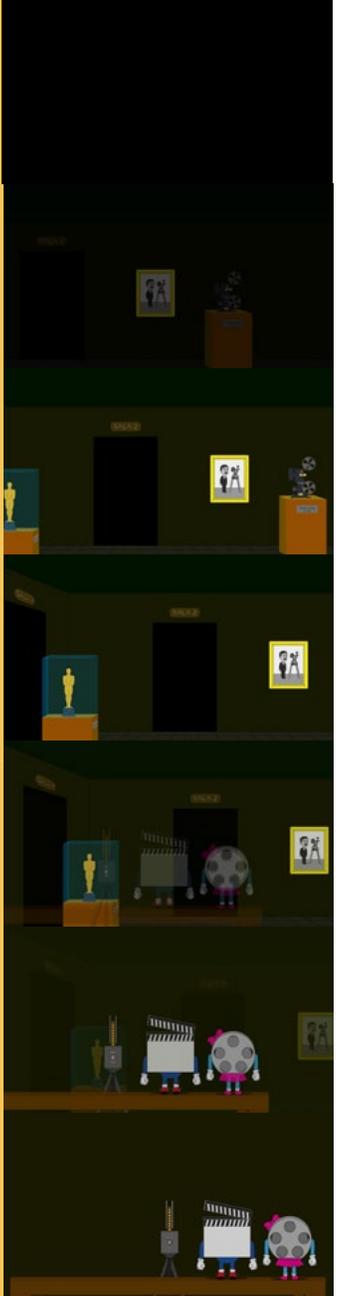
	59 - 43 seg.	Plano entero de conjunto		<p>Filmina y Claquetín de la admiración que sienten hacia Enrique Torres y como gracias a él forman parte de la Cinemateca, luego hablan hacia la cámara, dirigiéndose al público, y les dan instrucciones de hacer un guion con el material que les pasará el guía del recorrido, Filmina indica que también escribirá un guion y le recuerda al público sobre guardar todo lo que han hecho cuando se despiden ella y Claquetín, sacan el pulgar y luego un círculo se va achiquitando en la pantalla hasta que esta queda totalmente negra.</p>	<p>Claquetín: Qué gran idea la que tuvo Enrique Torres, ¿no crees Filmina?</p> <p>Filmina: Sí, sin él no tendríamos trabajo y o conoceríamos de este gran arte guatemalteco</p> <p>Claquetín: Estoy seguro que a ustedes también les pareció muy chilera esta historia, por eso, mi compañero les pasará un par de hojas para que le escriban una historia a lo que dibujaron... y quien sabe, si se lo proponen, puede que la historia que ustedes escriban tampoco tenga fin.</p> <p>Filmina: Yo también empezaré a escribir el guion de mi propia historia Claquetín, recuerden guardar todo lo que hemos hecho hasta ahora amiguitos y nos veremos ¡Muy pronto, adiós!</p>	Ryini Beats - Movin'	
<p>Tiempo Total: 7 min. 28 seg.</p>							

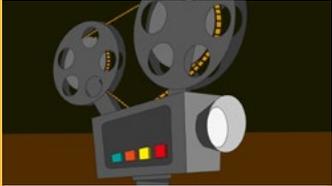
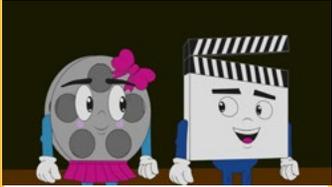
Animación 5 - Episodio 4 - Proyector, Reproductor de Recuerdos

No. De Escena	No. De Plano y Duración	Planos de Cámara	Mov. De Cámara	Descripción	Guion	Sonido	Texto	Viñetas
1	1 - 5 seg.	Primer plano		Cortina de presentación del episodio 4 que aparecerá con un efecto con opacidad desde un fondo negro de 0% a 100%, a los 4.5 seg. pasará del 100% al 0% de opacidad.	Narrador 2: Proyector, reproductor de recuerdos	Chiodos - Baby, You Would n't Last A Minute On The Creek	Proyector, reproductor de recuerdos	

2	2 - 5.5 seg.			<p>Los créditos correspondientes a las personas involucradas en la elaboración de este episodio, al llegar al segundo 10, desaparecen los créditos en opacidad de 100% a 0% quedando la pantalla en negro total.</p>		<p>Chiodos - Baby, You Would n't Last A Minute On The Creek</p>	<p>Dirección General: Walter Figueroa</p> <p>Dirección técnica y de arte: César Corado</p> <p>Producción y guion: César Corado</p> <p>Sonido: César Corado, Eliezer Corado Flabiana Corado</p>
---	--------------	--	--	--	--	---	--

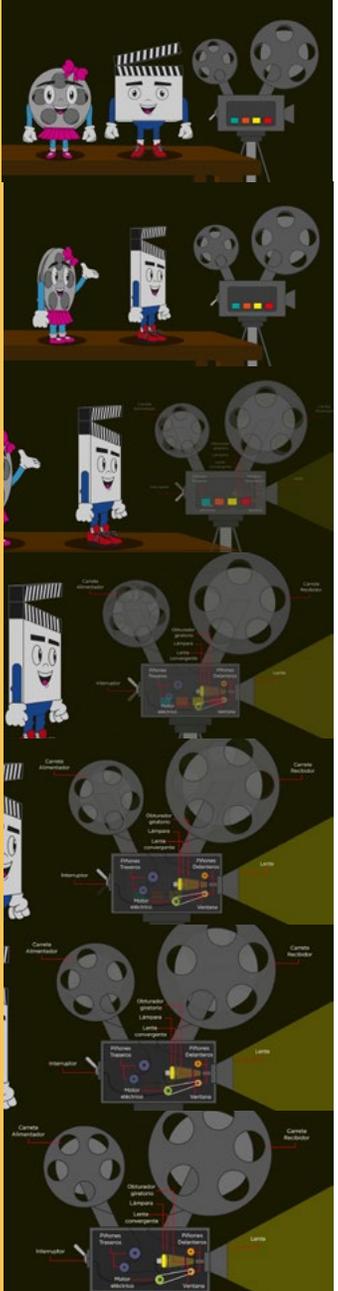


3	3 - 6.5 seg.	Plano general	Paneo de derecha a izquierda	Se logra ver en el encuadre todo el largo de la sala 1, hay un fundido encadenado con el siguiente plano.	Filmina: No hay nada que no recuerde con felicidad de nuestros viajes en el tiempo	Mathey May - Cruisin		
4	4 - 4 seg.	Plano general de conjunto	Paneo de derecha a izquierda	Se ve Filmina y Claquetín junto al Proyector	Claquetín: Si, todos han tenido más de algo memorable	Mathey May - Cruisin		

5	5 - 4.5 seg.	Plano entero		Filmina y Claquetín están a la par del proyector, pero ahora se les ve de perspectiva 3/4.	Filmina: Todas nuestras aventuras no hubieran podido hacerse sin la ayuda del proyector	Mathey May - Cruisin	
6	6 - 8 seg.	Plano de detalle		El proyector está solo en el encuadre	Claquetín: Es un aparato muy curioso, sin él tampoco podríamos ver películas, se inventó incluso antes que la televisión	Mathey May - Cruisin	
7	7 - 6.5 seg.	Plano medio del conjunto		Filmina y Claquetín están a la par del proyector, Filmina va hablar acerca de que es un proyector análogo	Claquetín: Creo que es momento de que le expliques a nuestros amigos visitantes porque un proyector nos permite viajar en el tiempo.	Mathey May - Cruisin	

8	8 - 40 seg.	Plano entero Plano general	Zoom out	Hay un zoom out, así como en las otras explicaciones, Filmina y Claquetín estarán del lado inferior izquierdo de la pantalla, y el espacio de fondo que quede vacío es donde se representará gráficamente lo que Filmina está explicando, en este caso explicará qué significa la palabra análogo, primero se explica para qué se invento el proyector, cuál es su origen y como ha ido evolucionando; luego se hace zoom in para explicar como funciona internamente.	Filmina: En eso soy experta, ya que estamos en la última sala, podemos ver que el museo cuenta con un proyector análogo El término “análogo” hace referencia a tecnologías antiguas, antes de la llegada de la revolución de computadoras con internet de la denominada era digital, más o menos por el año 2000 hasta la actualidad, cada oficio o ciencia tenía sus propios aparatos para procesar información así como vimos con anterioridad.	Mathey May - Cruisin		
---	-------------	-----------------------------------	----------	--	--	----------------------	--	--

	8 - 45 seg.	Plano general Plano entero	Zoom in	Filmina sigue explicando, ahora haciendo énfasis en los hermanos Lumière, que fue donde empezó el cine como tal.	Filmina: En este caso, nos situamos hasta el año 1895 con el cinematógrafo de los hermanos Lumière, este fue el primer aparato que se inventó para hacer cine, el cual tenía doble función de grabar y también proyectar, luego el cine innovó con proyectores, cámaras, grabadoras de sonido y un sin fin de aparatos análogos por aparte, que todos sus usos actualmente se ven simplificados y de fácil acceso con la computadora.	Mathey May - Cruisin		
--	-------------	-----------------------------------	---------	--	---	----------------------	--	--

	8 - 48 seg.	Plano entero Plano de detalle	Zoom in	Filmina luego de explicar los inicios del proyector, procede a explicar cómo funciona por dentro haciendo zoom in al mismo mientras explica, se ven todos los componentes internos del proyector.	Entonces, el proyector fue el primer medio que permitía ver películas y de forma masiva y con la única función de proyectar, en base eso nacieron los cines, y por eso los cines tienen bastantes butacas, porque el cine es un medio pensado para que lo vean muchas personas al mismo tiempo. Ahora, un proyector análogo funciona así: Se coloca la película, la cual viene a llamarse carrete alimentador, al momento de encenderlo, la electricidad llega a un motor eléctrico que enciende una lámpara y hace que se muevan los piñones delanteros y por ende, los piñones traseros para que corra la película hacia un carrete vacío llamado carrete receptor; la luz de la lámpara atraviesa un lente convergente que condensa el rayo de luz hacia un obturador giratorio	Antjoy - Happy Water	
--	-------------	--------------------------------------	---------	---	---	----------------------	--

	8 - 15 seg.	Plano general	Zoom out	<p>Luego de profundizar como funciona el proyector internamente, se hace un zoom out hacia un plano general, donde en la mitad de la pantalla vacía se mostraran los distintos medios que hay para ver películas actualmente</p>	<p>El cual regula la cantidad de luz necesaria para que la película sea proyectada, esta luz cae en una ventana, la cual tiene el tamaño cuadrado exacto de la película, la luz atraviesa los fotogramas de la película y ese haz de luz viene aumentado por una lente que proyecta la imagen resultante sobre una superficie o pared.</p> <p>En la actualidad, época que recibe el nombre de la era digital, tenemos muchas más facilidades para ver películas, ya que se usan proyectores digitales, televisores o teléfonos inteligentes, o las propias computadoras, ya que los avances tecnológicos nos permiten ver películas en cualquier momento y lugar.</p>	Antjoy - Happy Water	
--	-------------	---------------	----------	--	---	----------------------	--

	9 - 8 seg.	Primer plano		Filmina habla hacia la cámara, hay una transición de estática de televisión.	Filmina: La tecnología actualmente nos permite hacer nuestras propias películas, para guardar recuerdos valiosos.	Mathey May - Cruisin	
9	10 - 10 seg.			Se ve un vídeo de una fiesta de cumpleaños de una niña guatemalteca; hay una transición de estática de televisión.	Filmina: Como una fiesta de cumpleaños, o una ocasión especial, pero en sí	Mathey May - Cruisin	

10

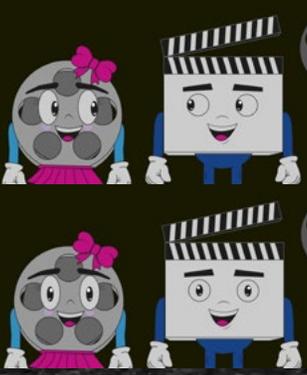
11 - 15 seg.

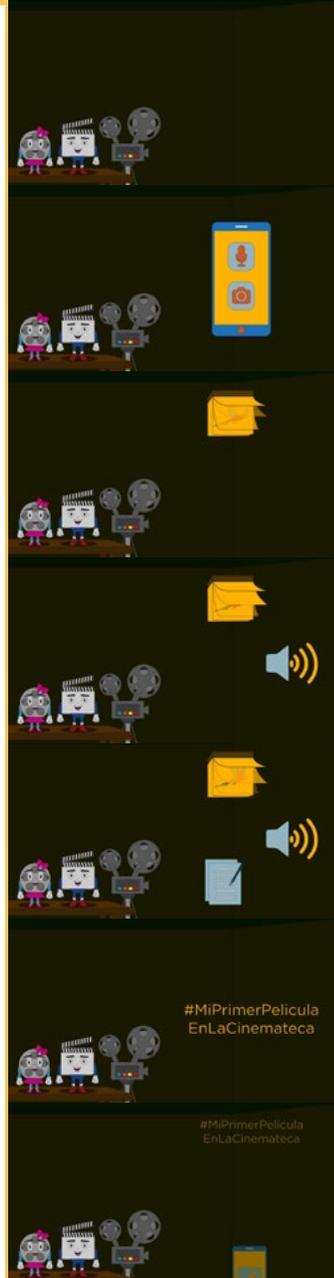
Se ve un fragmento de una película guatemalteca que incluye fantasía, en este caso se *Superzán y el niño del espacio*

Filmina: Lo chilero de las películas que vemos en el cine es que nos permiten viajar a otros lugares, a otras épocas, conocer otras realidades detrás de la pantalla, muchos contextos que dejan volar nuestra imaginación.

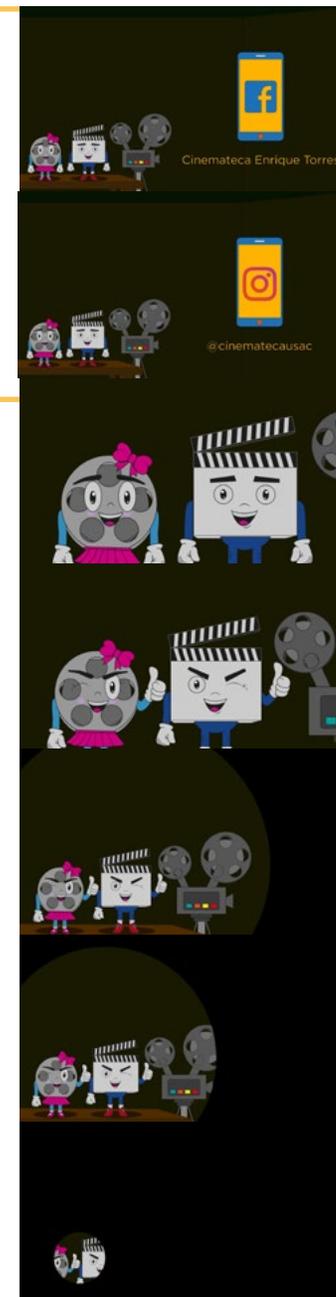
Mathey May - Cruisin



11	12 - 19 seg.	Plano medio conjunto		Filmina y Claquetín se dirigen a los niños visitantes y los motivan a dar a conocer las historias propias que ellos tienen para contar	Filmina: Y estamos seguros como Cinemateca que ustedes, han viajado a un sin fin de lugares fantásticos estando sentados cómodamente en cualquier lugar.	Mathey May - Cruisin		
12	13 - 18 seg.			Filmina describe que con el cine podemos viajar a muchos lugares de Guatemala que no se conocen, pasan varios cortes de películas y/o documentales guatemaltecos con escenas de lugares, sitios, y personas indígenas nacionales	Filmina: El cine, también nos permite conocer muchos lugares de nuestra bella Guatemala, conocer más de nuestra historia, costumbres y tradiciones y darle valor al cine nacional, estamos frente a muchas mentes creativas que, podrían ser los próximos artistas y cineastas de Guatemala.	Maya Aj' - El Alba		

13	14 - 62 seg.	Plano general	Zoom in	<p>Filmina hace una invitación a los visitantes del museo a que usen los 3 elementos básicos del cine con ayuda de sus padres para hacer su propia producción desde sus casas con los elementos que crearon en la visita para que lo suban a las redes sociales, da el hashtag y cómo pueden encontrar a la Cinemateca en redes sociales.</p>	<p>Filmina: Ahora le darán uso a todo lo que han hecho durante el recorrido, cuando lleguen a su casa pídanle ayuda a sus padres, y con las herramientas del celular de sus papás, específicamente la cámara y la grabadora de voz, tómense fotos y unan en secuencia los fotogramas que dibujaron, con el o los sonidos y voces que hicieron, y por ultimo incorporen a esos elementos el guion que escribieron, si se dan cuenta, están haciendo uso de los 3 elementos importantes del cine: Imagen, sonido e historia, usando sus propias ideas e imaginación, y habrán hecho su primer película animada; recuerden, todo esto con ayuda de sus padres para que puedan hacerlo bien, cuando ya la tengan terminada, pídanle a sus papás que suban su película a las redes sociales con el hashtag #MiPrimerPeliculaEnLaCinematca para que todo el mundo vea el talento que tienen.</p>	Maya Aj' - El Alba	#MiPrimerPeliculaEnLaCinematca	
----	--------------	---------------	---------	---	--	--------------------	--------------------------------	--

	14 - 13 seg.	Plano general		Aparece un teléfono inteligente en pantalla con los logos de Facebook e Instagram, debajo de ellos un texto complementario	Claquetín: no olviden mencionarnos en la publicación, en facebook nos encontrarán como "Cinemateca Enrique Torres" y en Instagram como @cinematecausac,	Maya Aj' - El Alba	Cinemateca Enrique Torres @cinematecausac	
14	15 - 12 seg.	Plano medio Plano general	Zoom out	Filmina y Claquetín siguen de pie en el mismo lugar, los 2 sacan el pulgar, la cámara se aleja de ellos y pasa una cerradura a negro.	Claquetín: Eso es todo, fue un gusto que vinieran y esperamos verlos en otra ocasión Filmina y Claquetín: ¡Adiós a Todos!	Maya Aj' - El Alba		



15	16 - 4 seg			Créditos a las personas que colaboraron en el proyecto sobre fondo negro de abajo hacia arriba.		The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump	<p>Director Ejecutivo General Walter Figueroa</p> <p>Co-Director César Isaí Corado</p> <p>Director de Fotografía César Isaí Corado</p> <p>Director de Arte César Isaí Corado</p> <p>Director Técnico César Isaí Corado</p> <p>Co-Director César Isaí Corado</p> <p>Director de Fotografía César Isaí Corado</p> <p>Director de Arte César Isaí Corado</p> <p>Director Técnico César Isaí Corado</p> <p>Supervisor CG César Isaí Corado</p> <p>Co-Director César Isaí Corado</p> <p>Director de Fotografía César Isaí Corado</p> <p>Director de Arte César Isaí Corado</p> <p>Director Técnico César Isaí Corado</p> <p>Supervisor CG César Isaí Corado</p> <p>Artista Conceptual César Isaí Corado</p> <p>Director de Fotografía César Isaí Corado</p> <p>Director de Arte César Isaí Corado</p> <p>Director Técnico César Isaí Corado</p> <p>Supervisor CG César Isaí Corado</p> <p>Artista Conceptual César Isaí Corado</p> <p>Ilustrador César Isaí Corado</p> <p>Director de Fotografía César Isaí Corado</p> <p>Director de Arte César Isaí Corado</p> <p>Director Técnico César Isaí Corado</p> <p>Supervisor CG César Isaí Corado</p> <p>Artista Conceptual César Isaí Corado</p> <p>Ilustrador César Isaí Corado</p> <p>Director de Arte César Isaí Corado</p> <p>Director Técnico César Isaí Corado</p> <p>Supervisor CG César Isaí Corado</p> <p>Artista Conceptual César Isaí Corado</p> <p>Ilustrador César Isaí Corado</p>	<p>DIRECTOR EJECUTIVO GENERAL Walter Figueroa</p> <p>Co-DIRECTOR César Isaí Corado</p> <p>DIRECTOR DE FOTOGRAFIA César Isaí Corado</p> <p>DIRECTOR DE ARTE César Isaí Corado</p> <p>DIRECTOR TÉCNICO César Isaí Corado</p> <p>Co-DIRECTOR César Isaí Corado</p> <p>DIRECTOR DE FOTOGRAFIA César Isaí Corado</p> <p>DIRECTOR DE ARTE César Isaí Corado</p> <p>DIRECTOR TÉCNICO César Isaí Corado</p> <p>SUPERVISOR CG César Isaí Corado</p> <p>ARTISTA CONCEPTUAL César Isaí Corado</p> <p>Co-DIRECTOR César Isaí Corado</p> <p>DIRECTOR DE FOTOGRAFIA César Isaí Corado</p> <p>DIRECTOR DE ARTE César Isaí Corado</p> <p>DIRECTOR TÉCNICO César Isaí Corado</p> <p>SUPERVISOR CG César Isaí Corado</p> <p>ARTISTA CONCEPTUAL César Isaí Corado</p> <p>DIRECTOR DE FOTOGRAFIA César Isaí Corado</p> <p>DIRECTOR DE ARTE César Isaí Corado</p> <p>DIRECTOR TÉCNICO César Isaí Corado</p> <p>SUPERVISOR CG César Isaí Corado</p> <p>ARTISTA CONCEPTUAL César Isaí Corado</p> <p>ILUSTRADOR César Isaí Corado</p> <p>DIRECTOR DE FOTOGRAFIA César Isaí Corado</p> <p>DIRECTOR DE ARTE César Isaí Corado</p> <p>DIRECTOR TÉCNICO César Isaí Corado</p> <p>SUPERVISOR CG César Isaí Corado</p> <p>ARTISTA CONCEPTUAL César Isaí Corado</p> <p>ILUSTRADOR César Isaí Corado</p> <p>DIRECTOR DE ARTE César Isaí Corado</p> <p>DIRECTOR TÉCNICO César Isaí Corado</p> <p>SUPERVISOR CG César Isaí Corado</p> <p>ARTISTA CONCEPTUAL César Isaí Corado</p> <p>ILUSTRADOR César Isaí Corado</p>
----	------------	--	--	---	--	---	---	---

	16 - 4 seg.						<p>The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump</p>	<p>Ilustrador César Isaí Corado</p> <p>Diseño César Isaí Corado</p> <p>Artista de Guion de Color César Isaí Corado</p> <p>Historia César Isaí Corado Walter Figueroa</p> <p>Guionista César Isaí Corado</p> <p>Artista de Storyboard César Isaí Corado</p> <p>Texturizado César Isaí Corado</p> <p>Animación César Isaí Corado</p> <p>Edición César Isaí Corado</p>	
--	-------------	--	--	--	--	--	--	---	--

16 - 4 seg.

The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump

Música
Opening de Bienvenida "Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo"

Letra:
César Isai Corado

Instrumentos:
Eliezer Corado y César Isai Corado
Producción:
Eliezer Corado y César Isai Corado

Vocales:
Eliezer Corado, César Isai Corado y Flabiana Corado

Voz del título:
Hilder Corado

MÚSICA
César Isai Corado
Walter Figueroa

COMPOSITA
César Isai Corado

ARTISTA DE STORYBOARD
César Isai Corado

TEXTURIZADO
César Isai Corado

ANIMACION
César Isai Corado

DIBUJO
Walter Figueroa

COMPOSITA
César Isai Corado

ARTISTA DE STORYBOARD
César Isai Corado

TEXTURIZADO
César Isai Corado

ANIMACION
César Isai Corado

DIBUJO
César Isai Corado

COMPOSITA
César Isai Corado

ARTISTA DE STORYBOARD
César Isai Corado

TEXTURIZADO
César Isai Corado

ANIMACION
César Isai Corado

DIBUJO
César Isai Corado

MÚSICA
Opening de Bienvenida "Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo"
Letra: César Isai Corado
Instrumentos: Eliezer Corado y César Isai Corado

ARTISTA DE STORYBOARD
César Isai Corado

TEXTURIZADO
César Isai Corado

ANIMACION
César Isai Corado

DIBUJO
César Isai Corado

MÚSICA
Opening de Bienvenida "Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo"
Letra: César Isai Corado
Instrumentos: Eliezer Corado y César Isai Corado
Producción: Eliezer Corado y César Isai Corado
Vocales: Eliezer Corado, César Isai Corado y Flabiana Corado
Voz del título: Hilder Corado

ANIMACION
César Isai Corado

DIBUJO
César Isai Corado

MÚSICA
Opening de Bienvenida "Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo"
Letra: César Isai Corado
Instrumentos: Eliezer Corado y César Isai Corado
Producción: Eliezer Corado y César Isai Corado
Vocales: Eliezer Corado, César Isai Corado y Flabiana Corado
Voz del título: Hilder Corado

Ep. 1 - Luces Cámara y Florencia
ANIMACION
César Isai Corado

DIBUJO
César Isai Corado

MÚSICA
Opening de Bienvenida "Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo"
Letra: César Isai Corado
Instrumentos: Eliezer Corado y César Isai Corado
Producción: Eliezer Corado y César Isai Corado
Vocales: Eliezer Corado, César Isai Corado y Flabiana Corado
Voz del título: Hilder Corado

Ep. 1 - Luces Cámara y Florencia
Howard McGhee - Groovin' High
Jay Varon - Inside Light
Scott Joplin - Easy Winner

MÚSICA
Opening de Bienvenida "Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo"
Letra: César Isai Corado
Instrumentos: Eliezer Corado y César Isai Corado
Producción: Eliezer Corado y César Isai Corado
Vocales: Eliezer Corado, César Isai Corado y Flabiana Corado
Voz del título: Hilder Corado

Ep. 1 - Luces Cámara y Florencia
Howard McGhee - Groovin' High
Jay Varon - Inside Light
Scott Joplin - Easy Winner
Bertrand Chamayou - Bares Concerto No. 2 in G Minor Op. 22 III. Presto
Barjo Kazooie - Game Selection 2
Bymi Beats - Happy Trap

	16 - 4 seg.						<p>The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump</p> <p>Ep. 1 - Luces Cámara y Florencio</p> <p>Howard Mcghee - Groovin' High</p> <p>Jay Varton - Inside Light</p> <p>Scott Joplin - Easy Winner</p> <p>Scott Joplin - The Entertainer</p> <p>Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto</p> <p>Banjo Kazooie - Game Selection 2</p> <p>Ryini Beats - Happy Trap</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón</p>	<p>MÚSICA</p> <p>Opening de Bienvenida "Filmina, Claquetin y el Proyector del Tiempo" Letra: César Isai Corado Instrumentos: Eleizer Corado y César Isai Corado Producción: Eleizer Corado y César Isai Corado Vocales: Eleizer Corado, César Isai Corado y Flabiana Corado Voz del título: Hilder Corado</p> <p>Ep. 1 - Luces Cámara y Florencio Howard Mcghee - Groovin' High Jay Varton - Inside Light Scott Joplin - Easy Winner Scott Joplin - The Entertainer Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto Banjo Kazooie - Game Selection 2 Ryini Beats - Happy Trap</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón "Canción del Sombrerón" - Filmina, Claquetin y el Proyector del Tiempo" Letra: César Isai Corado Instrumentos: Eleizer Corado y César Isai Corado Producción: Eleizer Corado y César Isai Corado Vocales: Eleizer Corado, César Isai Corado y Flabiana Corado Voz del título: Hilder Corado</p> <p>Ep. 1 - Luces Cámara y Florencio Howard Mcghee - Groovin' High Jay Varton - Inside Light Scott Joplin - Easy Winner Scott Joplin - The Entertainer Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto Banjo Kazooie - Game Selection 2 Ryini Beats - Happy Trap</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurrí Viva Mexico "Canción del Sombrerón" - Filmina, Claquetin y el Proyector del Tiempo" Letra: César Isai Corado Instrumentos: Eleizer Corado y César Isai Corado Producción: Eleizer Corado y César Isai Corado Vocales: Eleizer Corado, César Isai Corado y Flabiana Corado Voz del título: Hilder Corado</p> <p>Ep. 1 - Luces Cámara y Florencio Howard Mcghee - Groovin' High Jay Varton - Inside Light Scott Joplin - Easy Winner Scott Joplin - The Entertainer Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto Banjo Kazooie - Game Selection 2 Ryini Beats - Happy Trap</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurrí Viva Mexico "Canción del Sombrerón" - Filmina, Claquetin y el Proyector del Tiempo" Letra: César Isai Corado Instrumentos: Eleizer Corado y César Isai Corado Producción: Eleizer Corado y César Isai Corado Vocales: Eleizer Corado, César Isai Corado y Flabiana Corado Voz del título: Hilder Corado</p> <p>Ep. 1 - Luces Cámara y Florencio Howard Mcghee - Groovin' High Jay Varton - Inside Light Scott Joplin - Easy Winner Scott Joplin - The Entertainer Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto Banjo Kazooie - Game Selection 2 Ryini Beats - Happy Trap</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurrí Viva Mexico Saul Flores - Popurrí Botero Ranchero Saul Flores - Popurrí de Cuca Sánchez Letra: César Isai Corado Instrumentos: Eleizer Corado y César Isai Corado Producción: Eleizer Corado y César Isai Corado Vocales: Eleizer Corado, César Isai Corado y Flabiana Corado Voz del título: Hilder Corado</p> <p>Ep. 1 - Luces Cámara y Florencio Howard Mcghee - Groovin' High Jay Varton - Inside Light Scott Joplin - Easy Winner Scott Joplin - The Entertainer Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto Banjo Kazooie - Game Selection 2 Ryini Beats - Happy Trap</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurrí Viva Mexico Saul Flores - Popurrí Botero Ranchero Saul Flores - Popurrí de Cuca Sánchez Letra: César Isai Corado Instrumentos: Eleizer Corado y César Isai Corado Producción: Eleizer Corado y César Isai Corado Vocales: Eleizer Corado, César Isai Corado y Flabiana Corado Voz del título: Hilder Corado</p> <p>Ep. 1 - Luces Cámara y Florencio Howard Mcghee - Groovin' High Jay Varton - Inside Light Scott Joplin - Easy Winner Scott Joplin - The Entertainer Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto Banjo Kazooie - Game Selection 2 Ryini Beats - Happy Trap</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurrí Viva Mexico Saul Flores - Popurrí Botero Ranchero Saul Flores - Popurrí de Cuca Sánchez Letra: César Isai Corado Instrumentos: Eleizer Corado y César Isai Corado Producción: Eleizer Corado y César Isai Corado Vocales: Eleizer Corado, César Isai Corado y Flabiana Corado Voz del título: Hilder Corado</p>
--	-------------	--	--	--	--	--	---	---

16 - 4 seg.

The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump

Saúl Flores - Popurri Viva México

Saúl Flores - Popurri Bolero Ranchero

Saúl Flores - Popurri de Cuco Sanchez

Conker's Bad Fur Day - Windy Co Conker's Bad Fur Day - Barn Boss

Paper Mario 64 - Goomba Village Theme

The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword

<p>The BBC Big Band Orchestra</p> <p>Ep. 1 - Lucas Cámara y Florencio Howard McGhee - Groovin' High Jay Varton - Inside Light Scott Joplin - Easy Winner Scott Joplin - The Entertainer Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto Barjo Kazooie - Game Selection 2 Ryini Beats - Happy Trap</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurri Viva Mexico Saul Flores - Popurri Bolero Ranchero Saul Flores - Popurri de Cuco Sanchez Conker's Bad Fur Day - Windy Co Conker's Bad Fur Day - Barn Boss Paper Mario 64 - Goomba Village Theme The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Folklor Guitar (Christopher Teren) - Luna de Xelaia Instrumental Silent Hill - Led into Madness Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado Israel Rodriguez - Breaking Bad Theme Jay Varton - Inside Light Scott Joplin - Easy Winner Scott Joplin - The Entertainer Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto Barjo Kazooie - Game Selection 2 Ryini Beats - Happy Trap</p> <p>Ep. 1 - Lucas Cámara y Florencio Howard McGhee - Groovin' High Jay Varton - Inside Light Scott Joplin - Easy Winner Scott Joplin - The Entertainer Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto Barjo Kazooie - Game Selection 2 Ryini Beats - Happy Trap</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurri Viva Mexico Saul Flores - Popurri Bolero Ranchero Saul Flores - Popurri de Cuco Sanchez Conker's Bad Fur Day - Windy Co Conker's Bad Fur Day - Barn Boss Paper Mario 64 - Goomba Village Theme The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Folklor Guitar (Christopher Teren) - Luna de Xelaia Instrumental Silent Hill - Led into Madness Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado Israel Rodriguez - Breaking Bad Theme Jay Varton - Inside Light Scott Joplin - Easy Winner Scott Joplin - The Entertainer Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto Barjo Kazooie - Game Selection 2 Ryini Beats - Happy Trap</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurri Viva Mexico Saul Flores - Popurri Bolero Ranchero Saul Flores - Popurri de Cuco Sanchez Conker's Bad Fur Day - Windy Co Conker's Bad Fur Day - Barn Boss Paper Mario 64 - Goomba Village Theme The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Folklor Guitar (Christopher Teren) - Luna de Xelaia Instrumental Silent Hill - Led into Madness Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado Israel Rodriguez - Breaking Bad Theme Jay Varton - Inside Light Scott Joplin - Easy Winner Scott Joplin - The Entertainer Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto Barjo Kazooie - Game Selection 2 Ryini Beats - Happy Trap</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurri Viva Mexico Saul Flores - Popurri Bolero Ranchero Saul Flores - Popurri de Cuco Sanchez Conker's Bad Fur Day - Windy Co Conker's Bad Fur Day - Barn Boss Paper Mario 64 - Goomba Village Theme The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Folklor Guitar (Christopher Teren) - Luna de Xelaia Instrumental Silent Hill - Led into Madness Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado Israel Rodriguez - Breaking Bad Theme</p>	<p>Ep. 4 - Proyector, Reproductor de Recuerdos Chiodo - Baby, You Wouldn't Last A Minute On The Creek Halley May - Ocean Antboy - Happy Water Mare R - El Alba The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump</p> <p>MISOLA MUSICAL Y RE Ernesto Espinozas Scott Joplin - Easy Winner Scott Joplin - The Entertainer Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto Barjo Kazooie - Game Selection 2 Ryini Beats - Happy Trap</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurri Viva Mexico Saul Flores - Popurri Bolero Ranchero Saul Flores - Popurri de Cuco Sanchez Conker's Bad Fur Day - Windy Co Conker's Bad Fur Day - Barn Boss Paper Mario 64 - Goomba Village Theme The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Folklor Guitar (Christopher Teren) - Luna de Xelaia Instrumental Silent Hill - Led into Madness Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado Israel Rodriguez - Breaking Bad Theme Jay Varton - Inside Light Scott Joplin - Easy Winner Scott Joplin - The Entertainer Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto Barjo Kazooie - Game Selection 2 Ryini Beats - Happy Trap</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurri Viva Mexico Saul Flores - Popurri Bolero Ranchero Saul Flores - Popurri de Cuco Sanchez Conker's Bad Fur Day - Windy Co Conker's Bad Fur Day - Barn Boss Paper Mario 64 - Goomba Village Theme The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Folklor Guitar (Christopher Teren) - Luna de Xelaia Instrumental Silent Hill - Led into Madness Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado Israel Rodriguez - Breaking Bad Theme Jay Varton - Inside Light Scott Joplin - Easy Winner Scott Joplin - The Entertainer Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto Barjo Kazooie - Game Selection 2 Ryini Beats - Happy Trap</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurri Viva Mexico Saul Flores - Popurri Bolero Ranchero Saul Flores - Popurri de Cuco Sanchez Conker's Bad Fur Day - Windy Co Conker's Bad Fur Day - Barn Boss Paper Mario 64 - Goomba Village Theme The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Folklor Guitar (Christopher Teren) - Luna de Xelaia Instrumental Silent Hill - Led into Madness Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado Israel Rodriguez - Breaking Bad Theme</p>
---	---

	16 - 4 seg.						<p>The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump</p>	<p>Folklor Guitar (Christopher Teran) - Luna de Xelajú Instrumental</p> <p>Silent Hill - Led Into Madness</p> <p>Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado</p> <p>Israel Rodrigues - Breaking Bad Theme</p> <p>Paco Pérez - Arrepentimiento</p> <p>Ryini Beats - Today</p> <p>Ep. 3 - Enrique Torres Escribió Esta Gran Historia</p>	<p>Scott Joplin - The Entertainer Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto Barjo Kazooie - Game Selection 2 Ryini Beats - Happy Trip</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurni Viva Mexico Saul Flores - Popurni Bolero Ranchero Saul Flores - Popurni de Cucu Sanchez Conker's Bad Fur Day - Windy Co Conker's Bad Fur Day - Barn Boss Paper Mario 64 - Goomba Village Theme The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Folklor Guitar (Christopher Teran) - Luna de Xelajú Instrumental Silent Hill - Led Into Madness Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado Israel Rodrigues - Breaking Bad Theme Paco Pérez - Arrepentimiento Ryini Beats - Today Scott Joplin - The Entertainer Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto Barjo Kazooie - Game Selection 2 Ryini Beats - Happy Trip</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurni Viva Mexico Saul Flores - Popurni Bolero Ranchero Saul Flores - Popurni de Cucu Sanchez Conker's Bad Fur Day - Windy Co Conker's Bad Fur Day - Barn Boss Paper Mario 64 - Goomba Village Theme The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Folklor Guitar (Christopher Teran) - Luna de Xelajú Instrumental Silent Hill - Led Into Madness Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado Israel Rodrigues - Breaking Bad Theme Paco Pérez - Arrepentimiento Ryini Beats - Today Scott Joplin - The Entertainer Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto Barjo Kazooie - Game Selection 2 Ryini Beats - Happy Trip</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurni Viva Mexico Saul Flores - Popurni Bolero Ranchero Saul Flores - Popurni de Cucu Sanchez Conker's Bad Fur Day - Windy Co Conker's Bad Fur Day - Barn Boss Paper Mario 64 - Goomba Village Theme The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Folklor Guitar (Christopher Teran) - Luna de Xelajú Instrumental Silent Hill - Led Into Madness Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado Israel Rodrigues - Breaking Bad Theme Paco Pérez - Arrepentimiento Ryini Beats - Today</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurni Viva Mexico Saul Flores - Popurni Bolero Ranchero Saul Flores - Popurni de Cucu Sanchez Conker's Bad Fur Day - Windy Co Conker's Bad Fur Day - Barn Boss Paper Mario 64 - Goomba Village Theme The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Folklor Guitar (Christopher Teran) - Luna de Xelajú Instrumental Silent Hill - Led Into Madness Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado Israel Rodrigues - Breaking Bad Theme Paco Pérez - Arrepentimiento Ryini Beats - Today</p> <p>Ep. 3 - Enrique Torres Escribió Esta Gran Historia The Salsoul Orchestra - Tangerine Letra César Isl Corado Instrumentos: Eliezer Corado y César Isl Corado Producción: Eliezer Corado y César Isl Corado Voces: Eliezer Corado, César Corado y Fabiana Corado Voz del título: Hilder Corado</p> <p>Ep. 1 - Luces Cámara y Florencia Howard McGhee - Groovin' High Jay Watson - Inside Light Scott Joplin - Easy Winner Scott Joplin - The Entertainer Bertrand Chamayou - Piano Concerto No. 2 in G Minor, Op. 22 III. Presto Barjo Kazooie - Game Selection 2 Ryini Beats - Happy Trip</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurni Viva Mexico Saul Flores - Popurni Bolero Ranchero Saul Flores - Popurni de Cucu Sanchez Conker's Bad Fur Day - Windy Co Conker's Bad Fur Day - Barn Boss Paper Mario 64 - Goomba Village Theme The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Folklor Guitar (Christopher Teran) - Luna de Xelajú Instrumental Silent Hill - Led Into Madness Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado Israel Rodrigues - Breaking Bad Theme Paco Pérez - Arrepentimiento Ryini Beats - Today</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurni Viva Mexico Saul Flores - Popurni Bolero Ranchero Saul Flores - Popurni de Cucu Sanchez Conker's Bad Fur Day - Windy Co Conker's Bad Fur Day - Barn Boss Paper Mario 64 - Goomba Village Theme The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Folklor Guitar (Christopher Teran) - Luna de Xelajú Instrumental Silent Hill - Led Into Madness Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado Israel Rodrigues - Breaking Bad Theme Paco Pérez - Arrepentimiento Ryini Beats - Today</p> <p>Ep. 3 - Enrique Torres Escribió Esta Gran Historia The Salsoul Orchestra - Tangerine Barjo Kazooie - Gwarty's House</p> <p>Ep. 2 - La Canción del Sombrerón Saul Flores - Popurni Viva Mexico Saul Flores - Popurni Bolero Ranchero Saul Flores - Popurni de Cucu Sanchez Conker's Bad Fur Day - Windy Co Conker's Bad Fur Day - Barn Boss Paper Mario 64 - Goomba Village Theme The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Folklor Guitar (Christopher Teran) - Luna de Xelajú Instrumental Silent Hill - Led Into Madness Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado Israel Rodrigues - Breaking Bad Theme Paco Pérez - Arrepentimiento Ryini Beats - Today</p> <p>Ep. 3 - Enrique Torres Escribió Esta Gran Historia The Salsoul Orchestra - Tangerine Barjo Kazooie - Gwarty's House Paper Mario: The Thousand Year Door - Adventure Begins</p>
--	-------------	--	--	--	--	--	--	---	---

16 - 4 seg.

The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump

The Salsoul Orchestra - Tangerine

Banjo-Kazooie - Gnawty's House

Paper Mario The Thousand-Year Door - Adventure Begins

Animaniacs - Password (SNES OST)

The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword

Bebu Silveti - Spring Rain
Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)

Ep. 2 - La Canción del Sombrerón
Saul Flores - Popurrí Viva México
Saul Flores - Popurrí Bolero Ranchero
Saul Flores - Popurrí de Cucu Sánchez
Conker's Bad Fur Day - Windy Co
Conker's Bad Fur Day - Barn Boss
Paper Mario 64 - Goomba Village Theme
The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword
Folklor Guitar (Christopher Teran) - Luna de Xelaju Instrumental
Silent Hill - Led Into Madness
Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado
Israel Rodríguez - Breaking Bad Theme
Paco Pérez - Arrepentimiento
Ryini Beats - Today

Ep. 3 - Enrique Torres Escribió Esta Gran Historia
The Salsoul Orchestra - Tangerine
Banjo-Kazooie - Gnawty's House
Paper Mario The Thousand-Year Door - Adventure Begins
Ep. 2 - La Canción del Sombrerón
Saul Flores - Popurrí Viva México
Saul Flores - Popurrí Bolero Ranchero
Saul Flores - Popurrí de Cucu Sánchez
Conker's Bad Fur Day - Windy Co
Conker's Bad Fur Day - Barn Boss
Paper Mario 64 - Goomba Village Theme
The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword
Folklor Guitar (Christopher Teran) - Luna de Xelaju Instrumental
Silent Hill - Led Into Madness
Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado
Israel Rodríguez - Breaking Bad Theme
Paco Pérez - Arrepentimiento
Ryini Beats - Today

Ep. 3 - Enrique Torres Escribió Esta Gran Historia
The Salsoul Orchestra - Tangerine
Banjo-Kazooie - Gnawty's House
Paper Mario The Thousand-Year Door - Adventure Begins
Animaniacs - Password (SNES OST)
The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword
Banjo-Kazooie - Gnawty's House
Paper Mario The Thousand-Year Door - Adventure Begins
Animaniacs - Password (SNES OST)
The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword
Bebu Silveti - Spring Rain
Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)
El Silencio de Neto - Trailer
Ryini Beats - Movin'

Ep. 4 - Proyector, Reproductor de Recuerdos
Chodos - Baby, You Wouldn't Last A Minute On The Creek
Halley May - Ocean
Antboy - Happy Walter
Mare R - El Alba
The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump

WIZARD MUSICAL YEP
Enrique Torres Escribió Esta Gran Historia
Conker's Bad Fur Day - Windy Co
Conker's Bad Fur Day - Barn Boss
Paper Mario 64 - Goomba Village Theme
The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword
Folklor Guitar (Christopher Teran) - Luna de Xelaju Instrumental
Silent Hill - Led Into Madness
Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado
Israel Rodríguez - Breaking Bad Theme
Paco Pérez - Arrepentimiento
Ryini Beats - Today

Ep. 3 - Enrique Torres Escribió Esta Gran Historia
The Salsoul Orchestra - Tangerine
Banjo-Kazooie - Gnawty's House
Paper Mario The Thousand-Year Door - Adventure Begins
Animaniacs - Password (SNES OST)
The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword
Bebu Silveti - Spring Rain
Conker's Bad Fur Day - Windy Co
Conker's Bad Fur Day - Barn Boss
Paper Mario 64 - Goomba Village Theme
The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword
Folklor Guitar (Christopher Teran) - Luna de Xelaju Instrumental
Silent Hill - Led Into Madness
Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado
Israel Rodríguez - Breaking Bad Theme
Paco Pérez - Arrepentimiento
Ryini Beats - Today

Ep. 3 - Enrique Torres Escribió Esta Gran Historia
The Salsoul Orchestra - Tangerine
Banjo-Kazooie - Gnawty's House
Paper Mario The Thousand-Year Door - Adventure Begins
Animaniacs - Password (SNES OST)
The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword
Bebu Silveti - Spring Rain
Conker's Bad Fur Day - Barn Boss
Paper Mario 64 - Goomba Village Theme
The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword
Folklor Guitar (Christopher Teran) - Luna de Xelaju Instrumental
Silent Hill - Led Into Madness
Canto "El Mishito" - Voz: Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Corado
Israel Rodríguez - Breaking Bad Theme
Paco Pérez - Arrepentimiento
Ryini Beats - Today

Ep. 3 - Enrique Torres Escribió Esta Gran Historia
The Salsoul Orchestra - Tangerine
Banjo-Kazooie - Gnawty's House
Paper Mario The Thousand-Year Door - Adventure Begins
Animaniacs - Password (SNES OST)
The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword
Bebu Silveti - Spring Rain
Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)
El Silencio de Neto - Trailer

4							<p>The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump</p>	<p>El Silencio de Neto - Trailer</p> <p>Ryini Beats - Movin'</p> <p>Ep. 4 - Proyector, Reproductor de Recuerdos</p> <p>Chiodos - Baby, You Wouldn't Last A Minute On The Creek</p> <p>Mathey May - Cruisin</p> <p>Antjoy - Happy Water</p> <p>Maya Aj' - El Alba</p> <p>The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump</p>	<p>Paper Mario 64 - Goodie Village Theme The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Folklor Guitar (Christopher YOUNG) - Luna de Xelmu Instrumental Silver Hill - led into Hoopoes Canto "El Mishito" - Voc. Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Conado Israel Rodriguez - Breaking Bad Theme Paco Perez - Ampeachment Ryini Beats - Today</p> <p>Ep. 3 - Enrique Torres Escribió Esta Gran Historia The Salsoul Orchestra - Tangerine Bango-Kazooie - Gwawty's House Paper Mario The Thousand-Year Door - Adventure Begins Animaniacs - Password (SNE5 OST) The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Bebu Silvetti - Spring Rain Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version) El Silencio de Neto - Trailer Ryini Beats - Movin'</p> <p>Canto "El Mishito" - Voc. Esteban Reyes Padilla, Guitarras: Eliezer Conado Israel Rodriguez - Breaking Bad Theme Paco Perez - Ampeachment Ryini Beats - Today</p> <p>Ep. 3 - Enrique Torres Escribió Esta Gran Historia The Salsoul Orchestra - Tangerine Bango-Kazooie - Gwawty's House Paper Mario The Thousand-Year Door - Adventure Begins Animaniacs - Password (SNE5 OST) The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Bebu Silvetti - Spring Rain Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version) El Silencio de Neto - Trailer Ryini Beats - Movin'</p> <p>Ep. 4 - Proyector, Reproductor de Recuerdos Chiodos - Baby, You Wouldn't Last A Minute On The Creek Mathey May - Cruisin Israel Rodriguez - Breaking Bad Theme Paco Perez - Ampeachment Ryini Beats - Today</p> <p>Ep. 3 - Enrique Torres Escribió Esta Gran Historia The Salsoul Orchestra - Tangerine Bango-Kazooie - Gwawty's House Paper Mario The Thousand-Year Door - Adventure Begins Animaniacs - Password (SNE5 OST) The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Bebu Silvetti - Spring Rain Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version) El Silencio de Neto - Trailer Ryini Beats - Movin'</p> <p>Ep. 4 - Proyector, Reproductor de Recuerdos Chiodos - Baby, You Wouldn't Last A Minute On The Creek Mathey May - Cruisin Antjoy - Happy Water Ryini Beats - Today</p> <p>Ep. 3 - Enrique Torres Escribió Esta Gran Historia The Salsoul Orchestra - Tangerine Bango-Kazooie - Gwawty's House Paper Mario The Thousand-Year Door - Adventure Begins Animaniacs - Password (SNE5 OST) The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Bebu Silvetti - Spring Rain Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version) El Silencio de Neto - Trailer Ryini Beats - Movin'</p> <p>Ep. 4 - Proyector, Reproductor de Recuerdos Chiodos - Baby, You Wouldn't Last A Minute On The Creek Mathey May - Cruisin Antjoy - Happy Water Maya Aj' - El Alba The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump</p> <p>Ep. 3 - Enrique Torres Escribió Esta Gran Historia The Salsoul Orchestra - Tangerine Bango-Kazooie - Gwawty's House Paper Mario The Thousand-Year Door - Adventure Begins Animaniacs - Password (SNE5 OST) The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Bebu Silvetti - Spring Rain Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version) El Silencio de Neto - Trailer Ryini Beats - Movin'</p> <p>Ep. 4 - Proyector, Reproductor de Recuerdos Chiodos - Baby, You Wouldn't Last A Minute On The Creek Mathey May - Cruisin Antjoy - Happy Water Maya Aj' - El Alba The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump</p> <p>Ep. 3 - Enrique Torres Escribió Esta Gran Historia The Salsoul Orchestra - Tangerine Bango-Kazooie - Gwawty's House Paper Mario The Thousand-Year Door - Adventure Begins Animaniacs - Password (SNE5 OST) The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Bebu Silvetti - Spring Rain Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version) El Silencio de Neto - Trailer Ryini Beats - Movin'</p> <p>Ep. 4 - Proyector, Reproductor de Recuerdos Chiodos - Baby, You Wouldn't Last A Minute On The Creek Mathey May - Cruisin Antjoy - Happy Water Maya Aj' - El Alba The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump</p> <p>Ep. 3 - Enrique Torres Escribió Esta Gran Historia The Salsoul Orchestra - Tangerine Bango-Kazooie - Gwawty's House Paper Mario The Thousand-Year Door - Adventure Begins Animaniacs - Password (SNE5 OST) The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword Bebu Silvetti - Spring Rain Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version) El Silencio de Neto - Trailer Ryini Beats - Movin'</p> <p>Ep. 4 - Proyector, Reproductor de Recuerdos Chiodos - Baby, You Wouldn't Last A Minute On The Creek Mathey May - Cruisin Antjoy - Happy Water Maya Aj' - El Alba The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump</p> <p>NETSOLA MUSICAL Y ME REVISTAS ESCOLARES</p>
---	--	--	--	--	--	--	--	---	--

4

The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump

Mezcla Musical y de Efectos Especiales César Isaí Corado

Actores de Voz

Filmina - Flabiana Corado

Claquetín - Eliezer Corado

Fotógrafo - José Lima

Walter - Walter Figueroa

El Somberrón - Esteban Reyes Padilla

Enrique Torres - Gabriel Celada

Florencio Godoy - César Isaí Corado

Animatico - Pasword (SNES OST)
The Legend of Zelda Ocarina of Time - Master Sword
Bebu Sivetti - Spring Rain
Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)
El Silencio de Neto - Trailer
Ryini Beats - Movin'

Ep. 4 - Proyector, Reproductor de Recuerdos
Chodos - Baby, You Wouldn't Last A Minute On The Creek
Mathey May - Cruisin
Antjoy - Happy Water
Maya AJ - El Alba
The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump

MEZCLA MUSICAL Y DE EFECTOS ESPECIALES
César Isaí Corado

Bebu Sivetti - Spring Rain
Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)
El Silencio de Neto - Trailer
Ryini Beats - Movin'

Ep. 4 - Proyector, Reproductor de Recuerdos
Chodos - Baby, You Wouldn't Last A Minute On The Creek
Mathey May - Cruisin
Antjoy - Happy Water
Maya AJ - El Alba
The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump

MEZCLA MUSICAL Y DE EFECTOS ESPECIALES
César Isaí Corado

ACTORES DE VOZ
Filmina - Flabiana Corado
Walter Murphy - A Fifth of Beethoven (extended version)
El Silencio de Neto - Trailer
Ryini Beats - Movin'

Ep. 4 - Proyector, Reproductor de Recuerdos
Chodos - Baby, You Wouldn't Last A Minute On The Creek
Mathey May - Cruisin
Antjoy - Happy Water
Maya AJ - El Alba
The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump

MEZCLA MUSICAL Y DE EFECTOS ESPECIALES
César Isaí Corado

ACTORES DE VOZ
Filmina - Flabiana Corado
Claquetín - Eliezer Corado
Mathey May - Cruisin
Antjoy - Happy Water
Maya AJ - El Alba
The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump

MEZCLA MUSICAL Y DE EFECTOS ESPECIALES
César Isaí Corado

ACTORES DE VOZ
Filmina - Flabiana Corado
Claquetín - Eliezer Corado
Fotógrafo - José Lima
Walter - Walter Figueroa
El Somberrón - Esteban Reyes Padilla
Enrique Torres - Gabriel Celada
Florencio Godoy - César Isaí Corado
Voz en las Cortinillas de Presentación

MEZCLA MUSICAL Y DE EFECTOS ESPECIALES
César Isaí Corado

ACTORES DE VOZ
Filmina - Flabiana Corado
Claquetín - Eliezer Corado
Fotógrafo - José Lima
Walter - Walter Figueroa
El Somberrón - Esteban Reyes Padilla
Enrique Torres - Gabriel Celada
Florencio Godoy - César Isaí Corado
Voz en las Cortinillas de Presentación de los Episodios - César Isaí Corado

PRODUCTOR EJECUTIVO
César Isaí Corado

MEZCLA MUSICAL Y DE EFECTOS ESPECIALES
César Isaí Corado

ACTORES DE VOZ
Filmina - Flabiana Corado
Claquetín - Eliezer Corado
Fotógrafo - José Lima
Walter - Walter Figueroa
El Somberrón - Esteban Reyes Padilla
Enrique Torres - Gabriel Celada
Florencio Godoy - César Isaí Corado
Voz en las Cortinillas de Presentación de los Episodios - César Isaí Corado

PRODUCTOR EJECUTIVO
César Isaí Corado

MEZCLA MUSICAL Y DE EFECTOS ESPECIALES
César Isaí Corado

ACTORES DE VOZ
Filmina - Flabiana Corado
Claquetín - Eliezer Corado
Fotógrafo - José Lima
Walter - Walter Figueroa
El Somberrón - Esteban Reyes Padilla
Enrique Torres - Gabriel Celada
Florencio Godoy - César Isaí Corado
Voz en las Cortinillas de Presentación de los Episodios - César Isaí Corado

PRODUCTOR EJECUTIVO
César Isaí Corado

	16 - 4					The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump	Voz en las Cortinillas de Presentación de los Episodios - César Isaí Corado Productor Ejecutivo César Isaí Corado Productor General César Isaí Corado	<p>ACTORES DE VOZ Filmón - Fabiana Corado Claustín - Elezer Corado Fotografía - José Lima Walter - Walter Figueroa</p> <p>El Sombrero - Esteban Reyes Padilla Enrique Torres - Gabriel Celada Florencio Godoy - César Isaí Corado Voz en las Cortinillas de Presentación de los Episodios - César Isaí Corado</p> <p>PRODUCTOR EJECUTIVO César Isaí Corado</p> <p>PRODUCTOR GENERAL César Isaí Corado</p> <p>El Sombrero - Esteban Reyes Padilla Enrique Torres - Gabriel Celada Florencio Godoy - César Isaí Corado Voz en las Cortinillas de Presentación de los Episodios - César Isaí Corado</p> <p>PRODUCTOR EJECUTIVO César Isaí Corado</p> <p>PRODUCTOR GENERAL César Isaí Corado</p> <p>El Sombrero - Esteban Reyes Padilla Enrique Torres - Gabriel Celada Florencio Godoy - César Isaí Corado Voz en las Cortinillas de Presentación de los Episodios - César Isaí Corado</p> <p>PRODUCTOR EJECUTIVO César Isaí Corado</p> <p>PRODUCTOR GENERAL César Isaí Corado</p> <p>Voz en las Cortinillas de Presentación de los Episodios - César Isaí Corado</p> <p>PRODUCTOR EJECUTIVO César Isaí Corado</p> <p>PRODUCTOR GENERAL César Isaí Corado</p> <p>Voz en las Cortinillas de Presentación de los Episodios - César Isaí Corado</p> <p>PRODUCTOR EJECUTIVO César Isaí Corado</p> <p>PRODUCTOR GENERAL César Isaí Corado</p> <p>PRODUCTOR GENERAL César Isaí Corado</p>
--	--------	--	--	--	--	---	---	--

	16 - 6 seg.			<p>Texto aclarando el fin de creación de las animaciones (proyecto de graduación - EPS) y el nombre y carné del estudiante autor de dicho material, seguido aparecerán y desaparecerán los logos de la USAC, FARUSAC, DIGEU y la Cinemateca consecutivamente, con, duración de un segundo en pantalla cada uno, al final hay un fundido a negro.</p>		<p>The BBC Big Band Orchestra - One O'Clock Jump</p>	<p>Este proyecto audiovisual forma parte del Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- y del Proyecto de Graduación del Estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura (FARUSAC) de la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC) César Isai Corado Mayén - Carné: 201400933</p>	<p>Este proyecto audiovisual forma parte del Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- y del Proyecto de Graduación del Estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura (FARUSAC) de la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC) César Isai Corado Mayén - Carné: 201400933</p>    
<p>Tiempo total: 6 min. 2 seg.</p>								

Lineamientos de la Puesta en Práctica

Se le hará entrega de 5 animaciones a la Cinemateca “Enrique Torres” por medio de Google drive, en una cuenta propia de la institución, para que el material sea accesible desde cualquier computadora con acceso a internet y que tenga dicha cuenta activa, el material puede ser transmitido únicamente dentro del circuito de Museo de la Cinemateca “Enrique Torres”, la puesta en práctica del material se llevará a cabo de la siguiente manera siguiendo estos pasos:

- Abrir la cuenta de la Cinemateca que tenga el material almacenado en la nube, preferiblemente desde una computadora.
- Abrir Google drive.
- Buscar la carpeta de nombre “Material de apoyo para colegios”.
- Contar con una USB para almacenar el material.
- Descargar el material en la USB.
- Tener preparados 5 televisores con entrada USB en las 4 salas del Museo de la Cinemateca y en la antesala.
- Dependiendo de la cantidad de visitantes, complementar el sonido de los televisores con una bocina para que el sonido tenga más alcance.
- Al momento del ingreso a la antesala, se presentará el guía y recibirá a los colegios visitantes con la Animación 1 - Opening de bienvenida.
- Se procede a acceder a la sala número 1, el guía da una charla breve para poner en contexto a los visitantes, luego procede a mostrarles a los visitantes la animación 2, episodio 1; luces cámara y Florencio.
- El guía en el momento que la animación indique debe pausarla para explicar el tema visto en la animación, en este caso “imagen”, para que los visitantes les quede claro y al mismo tiempo, ese tiempo puede servir para aclarar dudas.
- Claquetín al momento de terminar el episodio 1 da instrucciones a los niños acerca de dibujar en una libreta una secuencia de imágenes en movimiento, para ello la institución por medio de patrocinios debe contar con unas libretas de dibujo llamadas *Flipbook*.

- Se da un Flipbook por visitante para realizar la actividad indicada a la cual se dará alrededor de 20 minutos.
- Se procede a acceder a la sala número 2, el guía da una charla breve para poner en contexto a los visitantes, luego procede a mostrarles a los visitantes la animación 3, episodio, la canción del Sombrerón.
- El guía en el momento que la animación indique debe pausarla para explicar el tema visto en la animación, en este caso “sonido”, para que los visitantes les quede claro y al mismo tiempo, ese tiempo puede servir para aclarar dudas.
- Filmina al momento de terminar el episodio 2, da instrucciones a los niños acerca de interpretar sonidos que se relacionen con los dibujos que hicieron en la sala anterior, para realizar esta actividad se dará alrededor de 20 minutos.
- Se procede a acceder a la sala número 3, el guía da una charla breve para poner en contexto a los visitantes, luego procede a mostrarles a los visitantes la animación 4, episodio 3, Enrique Torres escribió esta gran historia.
- El guía en el momento que la animación indique debe pausarla para explicar el tema visto en la animación, en este caso “guion”, para que los visitantes les quede claro y al mismo tiempo, ese tiempo puede servir para aclarar dudas.
- Claquetín al momento de terminar el episodio 3 da instrucciones a los niños acerca de redactar una historia a manera guion relacionada a los dibujos hechos con anterioridad, para ello la institución debe contar con hojas y lápices para escribir, actividad a la cual se dará alrededor de 20 minutos.
- Se procede a acceder a la sala número 4, última sala del recorrido, el guía procede a mostrarles a los visitantes la animación 4, episodio 3; proyector, reproductor de recuerdos, al final Filmina y Claquetín invitan a los visitantes a darle uso a las actividades del recorrido en sus casas, lo cual es que los niños hagan su propia película animada y la compartan con ayuda de sus padres en redes sociales, con lo que el equipo de la Cinemateca quedaría a la espera de esas interacciones.

Ficha Técnica Audiovisual

Cliente

Cinemateca “Enrique Torres”.

Producto

Serie de 5 animaciones en apoyo al recorrido guiado del Museo de la Cinemateca “Enrique Torres”.

Dimensiones

Full HD (1920x1080 píxeles).

Cantidad

1 ejemplar reutilizable, accesible y descargable que puede contenerse en un dispositivo USB, si se extravía dicha USB o se estropea el material, puede descargarse de nuevo desde Google drive y repetir el proceso.

Presupuesto

Aporte Económico				
Actividad	Descripción	Costo x Hora	Horas de uso	Subtotal
Insumos	Papel			Q.10
	Impresiones y fotocopias			Q.150
	Artículos de librería básica			Q.15
	Internet	Q.0.05	2880	Q.144
	Luz	Q.0.1	2880	Q.288
	Extras			Q.150
Servicios Técnicos	Depreciación de equipo	Q.10	400	Q.400
	Búsqueda, montaje y mezcla de sonido	Q.20	10	Q.200
	Visitas a la institución	Q.10	30	Q.300
Servicios Profesionales	Investigación	Q.75	15	Q.1125
	Concepto creativo	Q.150	6	Q.900
	Insight	Q.150	6	Q.900
	Reinterpretación y rediseño de personajes principales en 2D	Q.50	100	Q.5000
	Caracterización	Q.10	10	Q.100
	Personajes secundarios	Q.25	75	Q.3750
	Guion narrativo	Q.34	60	Q.2040
	Guion técnico	Q.36	84	Q.3024
	Storyboards (63 cuadros)	Q.51	66	Q.3,366
	Animación de personajes	Q.150	40	Q.6000
	Animación de escenarios	Q.150	60	Q.9000
	Efectos especiales de post-producción	Q.50	1	Q.50
	Iluminación	Q.50	10	Q.500
	Correcciones	Q.100	30	Q.3000
	Artes finales	Q.150	40	Q.6000
	Diagramación de piezas	Q.25	250	Q.6250
	Encuestar	Q.20	16	Q.320
	Validaciones	Q.60	6	Q.360
Tabulación de datos	Q.60	10	Q.600	
			TOTAL	Q.53.942

Este valor es una donación para la institución debido a que el proyecto forma parte del Ejercicio Profesional Supervisado y Proyecto de Graduación del estudiante, como procedimiento académico y aporte a la sociedad.



Capítulo VII

Síntesis del Proceso



Lecciones Aprendidas

A continuación se enumeran las lecciones aprendidas que se adquirieron durante el proceso del proyecto de graduación:

- Al inicio del proceso de la creación del material audiovisual lo facilitó mantener el orden y comunicación con la institución
- Durante la estructuración de los contenidos, la información recopilada en el proceso de diagnóstico fue un elemento clave para conocer al respecto de la cultura visual que consumen el grupo objetivo y lograr un producto funcional
- Hacer del diseño gráfico un medio de comunicación con enfoque social con el que se desarrollen y se pongan en práctica los mensajes visuales de comunicación para un bien social en comunidad, de modo que incide y que pueda persuadir exponencialmente a un cambio positivo y contribuya a la solución de un problema como lo es el de la Cinemateca "Enrique Torres"
- Ser consciente de la inversión que se realizará para el proyecto, integrar todo aquello disponible para el desarrollo o uso del mismo en el flujograma.
- Contar con una buena salud mental y con las herramientas que se ejecuta el proyecto en buen estado, ya que si hay deficiencias en alguno de los dos, podría conllevar a resultados negativos en el proceso.
- Evaluar concretamente la dimensión y el tamaño del proyecto en sí, para evitar contratiempos en la entrega final.
- Contar con buenas relaciones interpersonales, que generen confianza con los involucrados en el proyecto, comunicando periódicamente, de esta manera el proyecto será culminado con éxito.
- Conocer a la institución desde antes de empezar con el proceso de proyecto de graduación puede dar muchas ventajas en cuanto a tiempo, que ya en la fase final del proceso es muy necesario.

Conclusiones

- Como consecuencia de lo expuesto, se contribuye a mejorar la percepción de la industria del cine en Guatemala a niños de primaria de forma gráfica a través de la ilustración de personajes en base al concepto de caricatura, ya que por medio de personajes amigables, divertidos y coloridos, se atrae la atención de los mismos y por medio de diálogos con palabras sencillas, los personajes podrán transmitir información acerca de cine y de la industria cinematográfica nacional y mediante ellos se provocará un cambio positivo en la percepción de estos temas y a largo plazo puede captar el interés de más personas; se contribuye de forma conceptual a través del guion y la ilustración, las caricaturas dan vida a objetos inanimados y usan la figura retórica de la hipérbole para exagerar rasgos físicos que pueden ir acompañados de ciertas deformaciones anatómicas, lo cual da una idea de imaginación y por medio del guion los personajes utilizan un lenguaje más coloquial, con palabras sencillas y divertidas para dar una idea de confianza y así empatizar, para que los niños relacionen la cultura nacional con el cine, para que conozcan algunos personajes influyentes del cine nacional, algunos principios del mismo y mostrarles la otra cara (divertida) de estos temas para que los conozcan, los entiendan y los valoren; se contribuye de forma técnica Basado en la fase diagnóstica, ya que en ella se utilizaron distintos instrumentos para conocer al grupo objetivo en distintos aspectos (cultura visual, gustos, intereses, etc.) y se concluyó que los dibujos animados son el recurso multimedia más funcional para captar la atención de los niños y que el mismo puede ejercer un cambio en ellos respecto a su percepción del cine nacional; de forma tecnológica ya que material será transmitido por medio de pantallas, en la actualidad las pantallas son un dispositivo muy presente en la vida de los niños, el cual les sirve como medio de entretenimiento y también para conocer respecto a ciertos temas.
- Se informa sobre el contenido del recorrido del Museo de la Cinemateca “Enrique Torres” que se reparte en las 4 salas del mismo, de forma técnica por medio del guion literario del cual hacen uso los personajes, ya que menciona películas, personajes y datos relevantes de la historia del cine nacional e invita al grupo objetivo a realizar sus propias películas, informa e incentiva sobre tres principios fundamentales en el cine: Imagen, sonido y guion; de forma gráfica por medio de la ilustración y fragmentos de distintas películas, ya que durante la animación aparecen versiones caricaturescas de distintos personajes relevantes en la historia del cine guatemalteco (como lo son Florencio Godoy, el Sombrerón y Enrique Torres) y mientras Filmina y Claquetín los conocen, en pantalla aparecen distintos fragmentos de películas y elementos gráficos que acompañan y refuerzan la información de los 3 principios fundamentales del cine, lo cual hace la información más dinámica y entendible; de forma conceptual a través del sonido ya que, al igual que en el aspecto gráfico, por medio del contraste musical de distintas épocas se pone en contexto la información, se refuerza la idea de viajes en el tiempo y hace dicha información mucho más entendible, además de dar a conocer distintos estilos musicales que los niños posiblemente no conozcan, enriqueciendo su cultura; también por medio de la interactividad, ya que el material invita a los niños a realizar actividades a través del dibujo, del sonido que pueden emitir con ciertas acciones y/o con su boca y de la escritura, eso hace que la información sea más memorable, ya que una manera eficiente de informar a los niños sobre cualquier tema es por medio de juegos y dinámicas. De forma tecnológica porque se busca innovar en la forma que se divulga el contenido del recorrido del museo por

medio de producciones audiovisuales, para hacer de este más dinámico, que al mismo tiempo será un factor sorpresa para el grupo objetivo ya que en un museo es poco usual el uso de los dibujos animados para acompañar los recorridos, por otro lado, la interactividad en el diseño multimedia involucra distintos canales de emisión de información, por lo tanto el grupo objetivo hará uso de sus 5 sentidos para recibir dicha información, todos estos factores en conjunto harán la experiencia del recorrido más memorable.

- Se diseñaron 5 animaciones que aportan gráficamente en ilustración y animación, haciendo uso de la ilustración 2D inspirada en la cultura visual del grupo objetivo y en animación partiendo de las 12 leyes de la animación, aplicando las que fueran necesarias en ciertos momentos de la misma y que rompen la cuarta pared al hablar con el grupo objetivo; conceptualmente hace su aporte la cromatología y la tipografía, ya que el color cuenta una historia entre el uso de los contrastes cualitativo y cálido-frío, pasando de lo que parece opaco y aburrido a algo muy colorido y divertido, y la tipografía refuerza la idea de dinamismo con su contraste entre tipografías con trazos irregulares y tipografías sans serif; técnicamente en el proceso de diseño ya que se hizo uso de distintas herramientas para conceptualizar, bocetar, escribir un guion y luego darle forma gráficamente, que parte de la rama del diseño multimedia, está usa distintos canales para comunicar un mensaje, entre los que se utilizaron en este proyecto: Imagen, ilustración, sonido, texto, color e interactividad, que haciendo uso de los distintos softwares de diseño se llegó a un producto audiovisual atractivo y funcional para uso exclusivo del Museo de la Cinemateca "Enrique Torres".

Recomendaciones

A la Institución

- Contar con recopilación de material bibliográfico de proyectos anteriores realizados en la institución estructurado sobre los temas a abordar en un proyecto, para facilitar a futuros estudiantes la realización de futuros materiales de comunicación.
- Estimar la labor del estudiante durante el Ejercicio Profesional Supervisado, puesto que cada proyecto lleva tiempo invertido al realizar investigaciones, desarrollo de instrumentos de investigación adecuados, recopilación de datos y el logro de relaciones interpersonales con el grupo objetivo según el enfoque del mismo.
- Si surgen inquietudes con el tiempo respecto al procedimiento que se implementa para desarrollo del proyecto será un gusto para el epesista escuchar, aclarar y justificar dichas interrogantes.
- Apoyar Si surgen inquietudes con el tiempo respecto al procedimiento que se implementa para desarrollo del proyecto será un gusto para el epesista escuchar, aclarar y justificar dichas interrogantes. epesista en la recopilación necesaria de información que solicite de la institución y los involucrados en cualquiera de los medios de comunicación posibles, puesto que es de suma importancia en el desarrollo del proyecto.
- Valorar el material de comunicación visual del epesista, ya que desempeña y presta una labor profesional sin fines de lucro tras años de constante estudio académico universitario impartido por profesionales.
- Implementar un sistema de recorrido virtual para el museo, por la situación de la pandemia provocada por el Coronavirus (COVID-19) se vieron afectados todos los museos y sitios culturales, con un sistema de recorrido virtual y más presencia de la Cinemateca en redes sociales, la población conocerá más acerca de la misma desde sus hogares y podrán consumir el material audiovisual realizado en este proyecto de forma online y así, seguir cumpliendo con la tarea de cultivar y difundir el amor por el cine y la cultura nacional.

A la Escuela de Diseño Gráfico

- Implementar una mejora en cuanto a la estructura y el tiempo de proyecto de graduación ampliando lo que se hace en el semestre final y que se haga en dos semestres.
- Implementar trabajo individual, esto con el fin de preparar al estudiante durante el período de estudio previo a Proyecto de Graduación y Ejercicio Profesional Supervisado.

A los Estudiantes de Diseño Gráfico

- Se recomienda a los estudiantes indagar en diseño gráfico de manera autodidacta en las ramas del diseño que mas sean de su interés, adicional a la preparación que brinda la Escuela de Diseño Gráfico -FARUSAC-, sobre todo en el ámbito de la definición creativa en distintos mercados del diseño gráfico y la puesta en práctica con diferentes técnicas dentro del marco académico universitario previo a iniciar Proyecto de graduación y Ejercicio Profesional Supervisado.
- Dar prioridad desde un inicio a la calendarización y a la gestión con la institución, anticipar dentro del mismo posibles contratiempos o situaciones que en ocasiones son ajenos al epesista, para evitar sobrecarga durante ese período.
- Mantener comunicación cordial, constante y de calidad con la institución para recibir retroalimentación que refuerce y aporte al desarrollo del proyecto de manera positiva.
- Tener en cuenta la rama dentro del diseño gráfico en la que hay un mejor desenvolvimiento, esto ayudará a desarrollar material de manera eficiente.

Referentes Bibliográficos

1. Abadía, Douglas. «Evolución del cine guatemalteco», La hora, 20 de marzo de 2018, <https://lahora.gt/evolucion-del-cine-guatemalteco/>
2. Aragón, Magda, Edgar Barillas. *Cine e historia social en Guatemala: Imágenes de una década (Los años treinta)*, Guatemala, s/f. Edición en PDF.
3. Barillas, Edgar. *La creación y reproducción del mito: Ubico y el cine*, Guatemala, s/f. Edición en PDF.
4. Barrios Muralles, Juan José. *El cine como herramienta de diplomacia cultural en las embajadas de Guatemala*. Universidad Galileo, Guatemala, 2017. Edición en PDF.
5. Batres, Gabriela, Vivían Nij. «César Díaz: “Necesitamos apoyar el cine”», Prensa Libre, 4 de junio del 2019, <https://www.prensalibre.com/vida/escenario/cesar-diaz-necesitamos-apoyar-el-cine/>
6. Caballeros García, Luis Pedro. *Desarrollo de insights*. Universidad de San Carlos, Guatemala, 2016. Edición en PDF.
7. Carnili, Alejandro; Noelia Carrizo. *La evolución de la técnica de animación desde sus principios*, s/f. Edición en PDF.
8. Casaús Arzú, Marta Elena. «Museo nacional y museos privados en Guatemala: Patrimonio y patrimonialización. Un siglo de intentos y frustraciones» Revista de Indias, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, España (2012): 95. Edición en PDF.
9. Chacón, Paula. *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?*, s/l. s/f. Edición en PDF.
10. Cinema Studio-Academia de Actuación. *Cuarta pared y manejo de espacio*, s/l. s/f. Edición en PDF.
11. «Cinemateca universitaria Enrique Torres», Guatemala.com, 10 de agosto del 2017, <https://aprende.guatemala.com/cultura-guatemalteca/patrimonios/cinemateca-universitaria-enrique-torres/>
12. Consejo Nacional de Cultura y Arte del Gobierno de Chile. *El aporte de las artes y la cultura a una educación de calidad*, Chile, 2016. Edición en PDF.
13. Curso de acceso a Ciclos de Grado Superior – Centro Cultural Salmantino. *Las seis preguntas básicas*, s/l. s/f. Edición en PDF
14. De Bono, Edward. *Seis sombreros para pensar*, s/l. 1988. Edición en PDF
15. Diccionario de la Lengua Española. *Informar*. Real Academia Española (RAE), <https://dle.rae.es/informar>
16. Diccionario de la Lengua Española. *Divulgar*. Real Academia Española (RAE), <https://dle.rae.es/divulgar>
17. Domènech Bert, Mar. «Hoy los niños no tienen tiempo de ser niños, les estamos robando la infancia», El país, 20 de mayo del 2017, https://elpais.com/elpais/2017/05/18/mamas_papas/1495118248_861763.html

18. Educación Plástica (ESO). *La composición*, s/l. s/f. Edición en PDF.
19. «Educación 2018: Guatemala rebasa por primera vez los tres millones de estudiantes inscritos en los diferentes niveles», Agencia Guatemalteca de Noticias (AGN), 4 de enero de 2019, <https://agn.gt/archivo/educacion-2018-guatemala-rebasa-por-primera-vez-los-tres-millones-de-estudiantes-inscritos-en-los-diferentes-niveles/>
20. Espinoza, Simón. *Caricatura*, s/l. 1990. Edición en PDF.
21. Flores, Carlos. *Vídeo indígena y antropología compartida: Una experiencia colaborativa con videastas Maya-q'eqchi' de Guatemala*, Guatemala, s/f. Edición en PDF.
22. Gándara, Natiana. «Abren primera sala de cine interactiva para niños», Prensa Libre, 27 de mayo del 2016, <https://www.prensalibre.com/economia/abren-al-publico-primera-sala-de-cine-para-nios/>
23. González, Carlos. *La historia de la educación de Guatemala*, Guatemala, s/f. Edición en PDF.
24. Grajeda, Erika. *Concepto creativo*. Guatemala, 2020. Edición en PDF.
25. Grajeda, Erika. *Definición creativa*. Guatemala, 2020. Edición en PDF.
26. Hernández Chávez, Flora Cristina Concepción. *Análisis semiológico del cine guatemalteco y su relación de contenido con la sociedad*, Universidad de San Carlos, Guatemala, 2005. Edición en PDF.
27. Herrera Montenegro, Luis Carlos, Gabriela Morhinweg. *Los dibujos animados: Herramienta para la educación*, s/l. s/f. Edición en PDF.
28. Itten, Johannes. *Arte del color*. Edición en PDF.
29. Jiménez, Pedro. *Lenguaje Cinematográfico*, s/l. s/f. Edición en PDF.
30. King, John. *El carrete mágico - Una historia del cine latinoamericano*, s/l. s/f. Edición en PDF.
31. Marchiaro, Verónica. «El cine y la creación audiovisual: Una oportunidad histórica para Guatemala», Deutsche Welle (DW), 26 de abril del 2019, <https://www.dw.com/es/el-cine-y-la-creaci%C3%B3n-audiovisual-una-oportunidad-hist%C3%B3rica-para-guatemala/av-48502381>
32. Márquez García, Raquel. *Cómo hacer un guion*, s/l. s/f. Edición en PDF.
33. Mejía, Mario Hernán. *El Patrimonio Cultural: Su Gestión y Significado*, s/l. s/f. Edición en PDF.
34. Ministerio de Ciencia, Tecnología y Telecomunicaciones de Costa Rica. *Método S.C.A.M.P.E.R. ¿Cómo generar ideas?*, Costa Rica, s/f. Edición en PDF.
35. Montoya, José Edgardo, «La Historia cultural en Guatemala: Un itinerario por recorrer. Reflexiones Historiográficas» Revista Diálogos, Universidad de Costa Rica (2005): 88. Edición en PDF.
36. Morales Rodas, Sergio. «Recorte de Q84 millones en cultura y deportes golpeará a las artes y al patrimonio», Prensa Libre, 30 de octubre del 2019, <https://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/recorte-de-q84-millones-en-cultura-y-deportes-golpear-a-las-artes-y-al-patrimonio/>
37. Ola, Ana Lucía. «Contenido de cursos para primaria cambia con el inicio del año lectivo», Prensa Libre, 13 de enero del 2020, <https://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/contenido-de-cursos-para-primaria-cambia-con-el-inicio-del-ano-lectivo/>

38. Pardo, Ana Belén, Ainara Lasuen. *Técnicas de creatividad para la resolución de problemas*, s/l. s/f. Edición en PDF.
39. P del Ministerio de Educación Argentina (EducAr). *Combinación de medios y de contenido: Fascículo 5: Diseño multimedia*, Argentina, s/f. Edición en PDF.
40. Ruiz de Santayana, Jorge Agustín Nicolás. *The life of reason*, Estados Unidos, 1906. Edición en PDF.
41. Ruiz Berrio, Julio, “Historia y Museología de la Educación. Despegue y Reconversión de los Museos Pedagógicos”, *Revistas EUSAL*, Universidad de Salamanca, España (2006): 273. Edición en PDF.
42. Sadoul, Georges. *Historia del Cine Mundial*. s/l. 1972. Edición en PDF.
43. Santamaría, Esteban, «No es cuento, el cine empuja la economía», Banco Interamericano de Desarrollo (blog), <https://blogs.iadb.org/industrias-creativas/es/hablemos-de-cine-y-desarrollo-el-caso-de-nollywood/>
44. Secretaría General Iberoamericana. «Historia del cine guatemalteco», Ibermedia Digital, <http://ibermediadigital.com/ibermedia-television/contexto-historico/historia-del-cine-guatemalteco/>
45. Unidad de Investigación y Graduación (UNIG) de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC). *Guía Metodológica para proyecto de graduación de diseño gráfico*, Guatemala, 2017. Edición en PDF.
46. Vásquez Farfán, John Max. *Las caricaturas como recurso para el desarrollo de aprendizajes (habilidades del pensamiento) en el curso de historia en alumnos de 4to de secundaria en una Institución educativa de Lima*, Perú, 2017. Edición en PDF, pág. 19
47. Yela Fernández, Otto Roberto. «Cine del conflicto armado interno guatemalteco: Análisis de la película “La Hija del Puma” (1994)», *Revista Luciérnaga*, Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México (2014): 28, 31. Edición en PDF.
48. Zardetto, Carol. «Arte y posguerra en Guatemala», *Revista de Historia*, Universidad Centroamericana, Nicaragua (2019): 99. Edición en PDF.
49. Zepeda Chehaibar, Carlos. *Diseño multimedia - Desarrollo de animación y multimedia con Flash*, s/l. s/f. Edición en PDF.

Anexos

Anexo #1

F.O.D.A. de la Cinemateca “Enrique Torres”

(F)ortalezas

- Su archivo de material fílmico, por su cantidad y calidad de imagen.
- Poseen el puesto no. 1 en Centro América y 4to. En América Latina por el contenido histórico resguardado.
- El museo, ya que le sirve como el departamento de relaciones públicas a la Cinemateca y es el medio por donde se da a conocer cierto material.
- Poseen variedad de formatos fílmicos entre cinta magnética, vhs, etc. Las cuales son tecnologías muy difíciles de conseguir hoy en día.
- Los varios recorridos que se realizan a distintos públicos.

(O)portunidades

- Entrar a la memoria del mundo por parte de la UNESCO.
- Formar parte del patrimonio cultural.
- Adquirir nuevo material fílmico o artículos por parte de coleccionistas o familiares de personas relevantes en la historia del cine nacional.

(D)ebilidades

- Espacio, el archivo sigue creciendo y la oficina que trata de cumplir una infinidad de funciones es muy pequeña.
- Personal, son solo 3 personas que tienen muchas responsabilidades, entre ellas: clasificar el material del archivo los cuales son alrededor de 18,000 filmes, atender visitas que quieren visitar el Museo, apoyar en las actividades que se realizan en el Paraninfo en cuanto a la grabación de los eventos, el audio, etc.
- El poco presupuesto que destina la USAC a la Cinemateca, alrededor de Q6,000 anuales.

(A)menazas

- El paso del tiempo, ya que el material fílmico tiene un tiempo de vida y se degrada.
- El clima, dependiendo del clima si es muy frío cierto material se enmohece y si hay mucho calor cierto material hace combustión lo cual podría provocar un incendio y con ello la pérdida de mucho material valioso.
- Almacenamiento digital, ya que toda ventaja y facilidad trae sus consecuencias y amenazas; el transformar el material a un formato digital puede perderse por virus o entre tantas carpetas si no se le clasifica adecuadamente.

Anexo #2

Planes de Acción

Plan de Acción #1				
Aspecto a evaluar	Individuo	Fuente de información / Instrumento	Lugar / Vía	Fecha
Información de la Cinemateca	Walter Figueroa Director General	Interna / Entrevista	Presencial	20 / 11 / 2019
Plan de Acción #2				
Aspecto a evaluar	Individuo	Fuente de información / Instrumento	Lugar / Vía	Fecha
Delimitación del problema	Walter Figueroa Director General	Interna / Entrevista	Presencial	17 / 01 / 2020
Delimitación del grupo objetivo	Walter Figueroa Director General	Interna / Entrevista	Presencial	17/ 01 / 2020
Plan de Acción #3				
Aspecto a evaluar	Individuo	Fuente de información / Instrumento	Lugar / Vía	Fecha
Antecedentes gráficos e historia del Museo de la Cinemateca	Sergio Pozuelos Digitalizador/Archi- vador	Interna / Entrevista y Exter- na (Fanpage) /Observación	Presencial y Facebook	24/ 01 / 2020
Compilación de informa- ción para proyectos	Erick Vega Auxiliar de medios digitales	Interna / Entrevista	Presencial	24 / 01 / 2020
Delimitación del grupo objetivo	Grupo objetivo	Externa / Encuesta	Colegio “Lic. Emilio Arenales Catalán”	31 / 01 / 2020
Delimitación del grupo objetivo	Grupo objetivo	Externa / Encuesta	Colegio Liceo Guate- mala	06 / 02 / 2020

Anexo #3

Entrevista

Información de la Cinemateca, dirigida a Walter Figueroa, Director General de la Cinemateca Universitaria “Enrique Torres”

- 1. ¿Qué es la Cinemateca “Enrique Torres” y a qué se dedica?**
La Cinemateca Enrique Torres es la unidad cinematográfica de la Universidad de San Carlos de Guatemala, que se encarga del resguardo y conservación del material fílmico e histórico de Guatemala.
- 2. ¿Cuándo fue creada?**
El 9 de marzo de 1970.
- 3. ¿Por qué fue creada?**
Porque Enrique Torres creó un cine club dentro de las aulas universitarias, este proyecto llega hasta el Consejo Superior Universitario (CSU) de donde nace la idea de promover el desarrollo de la cultura cinematográfica nacional.
- 4. ¿Cuál es su visión?**
Ser el mayor referente sobre la historia y prácticas del cine nacional, convirtiéndose en el centro de emprendimiento a través de métodos innovadores, participativos y colaborativos dirigidos a un público potencial, que garantice el reconocimiento nacional e internacional.
- 5. ¿Cuál es su misión?**
La Cinemateca en su función de recolección y preservación de elementos cinematográficos, se convierte en una ruta para dar a conocer el progreso de la transformación de la imagen en movimiento a través de la conservación, investigación, interpretación y exposición; Ofreciendo experiencias significativas que promueven la reflexión, el diálogo y el deleite sobre la historia y prácticas socioculturales en nuestro país.
- 6. ¿Cuales son sus objetivos?**
Reparar, restaurar y preservar las películas de la memoria fílmica para estimular y fomentar la producción del cine nacional en Guatemala.

Proteger el patrimonio fílmico de Guatemala mediante la indagación, búsqueda y gestión permanente para el rescate de la filmografía nacional.

Difundir las producciones fílmicas que conforman el acervo de la cinemateca.

- 7. ¿Quién fue Enrique Torres?**
Periodista universitario, quien se desempeñó como catedrático en la Facultad de Derecho de la Universidad de San Carlos de Guatemala.
- 8. ¿Cuál es el fin de implementar la Cinemateca como Museo?**
Mostrar al público en un área de exhibición sin ánimo de lucro, abierta al público, distintos artefactos, máquinas, cámaras, suplementos, maquillajes herramientas y algunas cintas que forman parte del patrimonio de Guatemala y de la historia del cine en dicho país.
- 9. ¿Cuál es su grupo objetivo?**
Personas de ambos sexos, que oscilan entre los 18 y 35 años, que residan en la ciudad capital, que tengan interés o sean
- 10. ¿Cual es la clase social y el nivel socioeconómico del grupo objetivo?**
De nivel medio bajo (C-) a alto (A) que ganen entre Q.12,000 a más de Q.100,000.
- 11. ¿Cual es su estilo de vida?**
Pudientes, con cierto nivel académico que les permita entender de qué trata el cine, que sean conocedores de la cultura cinematográfica y su historia en Guatemala.
- 12. ¿Qué es lo que se busca con la difusión de la cultura cinematográfica?**
Que la población guatemalteca conozca parte de la historia del país por medio del cine, despertar interés por la cultura cinematográfica y su desarrollo en general y como la misma ha estado ligada a la historia del país.
- 13. ¿Cuál es el interés del grupo objetivo hacia el Museo?**
Conocer detalles de interés e historia de la industria del cine en Guatemala.

Anexo #4

Entrevista

Definición del problema, dirigida a Walter Figueroa, Director General de la Cinemateca Universitaria “Enrique Torres”

1. ¿Cuáles son sus políticas de comunicación visual?

Se manejan las políticas de la Universidad de San Carlos, por ejemplo, cuando se hace una publicación esta debe ir con 3 logotipos: El de la USAC, seguido del logo de la Dirección General de Extensión Universitaria y por último el logo de la Cinemateca; no manejamos una posición ni medidas específicas de logotipos en los artes, ni márgenes de cierto tamaño, en ese caso es como mejor se vea estéticamente, jugando con los elementos.

2. ¿Cuentan con un departamento, área, o plaza de comunicador o diseñador?

No, no hay plaza de diseñador específicamente, hay una plaza de «Digitalizador» que se encarga de trasladar contenido de VHS o cinta a digital y es la misma persona que gestiona artes y redes sociales.

3. ¿Cuáles son las funciones principales de cada departamento que conforma la cinemateca?

Director general, Departamento técnico, Área de archivo/sinopsis/digitalización y Auxiliar de medios audiovisuales

4. ¿Cuentan con imagen institucional que los apoye en cuanto a posicionamiento?

Si

5. ¿Cuentan con manual de normas gráficas?

No exactamente, el EPS del año pasado dejó lineamientos establecidos de cómo utilizar la imagen de la cinemateca de los 50 años, mas no es una información base de la imagen de la Cinemateca como tal.

6. ¿Han pensado en atraer nuevos grupos objetivos para el Museo?

Si lo hemos pensado, quisiéramos públicos jóvenes como niños, adolescentes y en otros casos personas con ciertas discapacidades.

7. ¿Por qué el museo busca ser inclusivo para niños?

La idea es expandir el conocimiento del cine nacional, pero como Cinemateca no estamos preparados para recibir niños, ya que el enfoque de la cinemateca en sus inicios fue siempre para personas adultas; pero durante el año recibimos varias instituciones educativas y el contenido de la misma hay que adecuarlo para que la visita sea memorable.

8. ¿Para qué la cinemateca busca ser inclusiva y despertar el interés por el cine en los niños?

Si los niños a edades tempranas empiezan a gustar del cine, es una manera de persuadirlos a conocer de su historia y cultura de una forma más dinámica, ya que por la edad en la que se encuentran es muy difícil que se interesen por leer de historia, el cine y los medios audiovisuales serían formas mucho más prácticas para que esa información se les quede de mejor manera, ya que el cine muchas veces es el reflejo de la sociedad.

9. ¿Cuál es el perfil que se busca, tenga el nuevo grupo objetivo (edad, sexo, clase social, localidad geográfica, nivel socioeconómico, gustos, intereses, su relación con la Cinemateca, etc.)?

Niños pequeños de 7 a 12 años, de ambos sexos, que estudian en colegios privados, de clase media-media (C) a alta-baja (B), con padres que ganan de Q.18,000 a Q.64,000 mensuales, que gustan de caricaturas que rompen la 4ta pared (interactivas) y juegos dinámicos, les interesa la información puntual, resumida y dinámica, su relación con la Cinemateca es su visita al museo de la misma por medio de los centros educativos donde estudian, la cantidad de niños que visitan el museo es variada, la época fuerte de visitas de colegios en su mayoría es en el primer semestre del año, aprox. De 200 a 300 alumnos al mes.

10. ¿Qué recursos o medios son los que utilizan para comunicarse y publicitarse con los centros educativos que los visitan?

No hemos hecho una campaña para invitar o hacer recepción de colegios, por medio de las pocas publicaciones que realizamos en redes sociales, estos colegios se han interesado por conocer el espacio del museo, lo que pasa al mismo tiempo, es que somos pocas personas (3) las que conformamos el cuerpo de la cinemateca, si tuviéramos un programa permanente de recepción de colegios limita nuestras actividades únicamente al museo y no nos daríamos abasto con lo demás que hay que hacer.

- 11. ¿Qué es lo que los niños piensan de la visita al museo? ¿Por qué?**
A todos los niños que visitan el museo, el cine les parece como algo «mágico», hablándoles de los efectos especiales y como estos se utilizan en el cine, algo que les llama la atención es la visita guiada a diferencia de otros museos donde hay que leer reseñas, algo que les gusta mucho es como se proyecta una película por medio de un proyector donde les mostramos una cinta de película, ya que ellos están acostumbrados a darle play al control de la TV y no han tenido esa interacción con mecanismos análogos, pasa que la visita sería mucho más memorable y funcional si contáramos con un recorrido pensado en ellos, que los motive a venir al museo por su cuenta una y otra vez, ya que el guion del recorrido es un serio y con mucho contenido histórico, como fechas y datos curiosos, cosas que hace que ellos pierdan la atención y son cosas que no van a recordar, lo ideal sería transformar esa información para que sea más digerible para ellos, ya que la visita al museo de la Cinemateca, no causa el mismo impacto para los niños que visitar el Museo de los Niños.
- 12. ¿Se ha trabajado en una propuesta gráfica para este problema con anterioridad?**
No, lo más cercano que se ha trabajado para ese público son 2 mascotas animadas de la cinemateca y se saben que existen de manera interna.
- 13. ¿Cuentan con Material Gráfico enfocado a niños de primaria?**
No, ya que la Cinemateca ha tenido un enfoque para público adulto únicamente, por ello el crear material para niños es importante no solo para ellos sino para que las personas que dan las visitas guiadas sepan acercarse de mejor manera a estos públicos y darles la información al nivel de ellos.
- 14. ¿Cómo se despertará el interés de los niños por el contenido del museo de la Cinemateca?**
Se busca que por medio de material animados y educativos, como caricaturas, con figuras y formas más amigables para ellos impartir la información de una forma más atractiva, con herramientas que rompan la 4ta. Pared y estas figuras o dibujos animados interactúen con los niños.
- 15. ¿Cual es el nombre de las mascotas de la cinemateca y que animales/formas/objetos son?**
Claquetín es una claqueta animada y Filmo que es un carrete de cinta filmica.
- 16. ¿Considera que las mascotas podrían ser atractivas para llamar la atención del nuevo grupo objetivo?**
Por la magia que rodea el cine se piensa que puedan ser atractivas y amigables para niños pero están abiertas a modificaciones si hicieran falta.
- 17. ¿Por qué considera que las caricaturas animadas son el mejor medio para despertar el interés por el cine en los niños?**
El dibujo animado permite a los niños fantasear, ya que estimula la imaginación y la creatividad en ellos, además de que es parte de su cultura visual puesto que es lo que más consumen a la hora de ver televisión.
- 18. ¿Qué tipo de caricaturas considera que son las que llaman la atención de los niños? ¿Por qué?**
Blaze and the monster machines, Bob esponja, Tío grandpa, Dora la exploradora, etc. Son solo algunos referentes de algunas caricaturas que rompen la 4ta pared.

Anexo #5

Entrevista

Datos sobre el Museo de la Cinemateca “Enrique Torres”, dirigida a Sergio Pozuelos, digitalizador de la Cinemateca Universitaria “Enrique Torres”

- 1. ¿Cuándo empieza a funcionar el Museo para todo público?**
El Museo de la Cinemateca empieza funcionar el 18 de mayo de 2017.
- 2. ¿Con qué visión se crea el Museo?**
Cumpliendo con la visión de Enrique Torres, ya que una Cinemateca desarrollada, debe funcionar como área de archivo, como área de exhibición, como museo y debe desarrollar más programas además de un cineclub que muestran la madurez que tiene la Cinemateca.
- 3. ¿Basado en qué idea inicia el Museo?**
Nace con la intención de hacer un espacio diferente, ya que la Cinemateca conserva varios archivos y artículos relacionados a cine, entre utilería, afiches, cámaras, proyectores, carretes, etc. Y eso hizo que la Cinemateca tuviera un gran cantidad de equipos y cuando venían las personas, el espacio era muy reducido y era difícil atender a la gente dentro del espacio de oficina, entonces era bueno implementar un espacio donde se exhibiera los materiales que se tenían se y que sirviera también como relaciones públicas.
- 4. ¿La Cinemateca contó con el apoyo de alguien para desarrollar la idea?**
Se contacta con el Arqueólogo Industrial Rubén Larios y la Máster en Museología Claudia Quintanilla, además se contó con el apoyo de estudiantes del Centro Cultural de las Américas que realizaban su proyecto de vida.
- 5. ¿Con qué apoyaron el Arqueólogo Industrial Rubén Larios y la Máster en Museología Claudia Quintanilla?**
Realizaron varios talleres donde explicaron los contenidos que deben tener un museo y los pasos de como hacer un museo, con ello se crea un guion museológico que es el contenido

que tendrá el recorrido y como se expone dicho contenido para que tenga sentido y uno museográfico el cual abarca todo lo visual en cuanto a luces, como se colocan las piezas, exhibidores, etc. Entonces se generaron los 2 guiones

- 6. ¿Con qué apoyaron los estudiantes del Centro Cultural de las Américas?**
Colaboraron con aclimatar los espacios, porque anteriormente lo que actualmente es el Museo era la bodega de la Cinemateca, donde se almacenaba todo lo que te mencione, pero la USAC realizó un estudio y se llegó a un dictamen que el espacio de la bodega no servía para almacenar nada de lo que allí se encontraba porque lo estaba dañando, prácticamente era un espacio perdido; entonces los estudiantes colaboraron en hacer de ese espacio idóneo para un Museo, colaboraron en pintar, limpiar, colocar luces, hacer limpieza de piezas, en vaciar las salas y sacar el material que allí estaba, el cuál nacional son más de 18,000 archivos y más de 4,000 internacionales, en ese proceso se encuentran una infinidad de piezas que no estaban contempladas en el guion del Museo y eso dio pie que se reevaluaran los guiones de febrero a mayo de 2017.
- 7. ¿Cómo fueron los inicios del Museo?**
El primer año solo funcionó con 3 salas y el siguiente año se trabajó en la sala 4, quedó pendiente la sala 5; hasta el segundo año se tiene el conocimiento de la familia Aguilera Díaz, quienes vivieron allí hasta 1959, muchas personas vinieron a conocer y entre ellos un hijo del ecónomo José Ricardo Aguilera Yela quien fue uno de los que vivió en el espacio, ya que antes habían distintas teorías de que pudo ser ese espacio pero ninguna verídica o respaldada con pruebas.
- 8. ¿Existe alguna pieza relevante en particular?**
Del segundo al tercer año se hicieron las investigaciones que agregan una pieza nacional al recorrido de la primera sala que viene a romper con la historia del cine nacional, ya que se descubre que en 1913, un cineasta de nombre Florencio Godoy construyó su propio proyector de cine manufacturado de manera artesanal, el más antiguo de latinoamérica; lo cual deja el espacio abierto del recorrido del Museo a cambios puesto que se pueden ir agregando piezas que vayan modificando la historia del cine nacional.

9. ¿El recorrido del Museo tiene algún diferenciativo en comparación a otros Museos?

A diferencia de otros museos donde la gente conoce las piezas por su cuenta y tiene que leer grandes reseñas escritas en afiches o carteles, el recorrido de la Cinemateca es 100% guiado y se permite la toma de fotografías, cosa que otros museos no autorizan por cómo se conservan las piezas que se exhiben; el recorrido es guiado ya sea para 1 persona o 100 que quieran venir a visitar el museo, puesto que parte de los objetivos de la Cinemateca es dar a conocer el material filmico que se conserva, ya sean filmes u objetos que formen parte de la historia del cine en Guatemala.

Anexo #6

Instrumento para Caracterización del Grupo Objetivo



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



Diagnostico - Grupo Objetivo

A continuación se le harán una serie de preguntas las cuales debe contestar rellenoando el círculo que este a la par de su respuesta y en las preguntas abiertas contestar con la mayor sinceridad posible, este cuestionario se lleva a cabo con el propósito de coleccionar datos reales para el trabajo de EPS de la persona que distribuya la misma, por lo tanto los datos contenidos en este documento serán anónimos y de suma confidencialidad y tienen el único fin de respaldar una investigación que se está llevando a cabo por un estudiante de la promoción 2020 de la Escuela de Diseño Gráfico de La Universidad de San Carlos de Guatemala.

1. ¿Cómo te transportas para ir y salir del colegio?

- En carro
- Servicio de bus privado
- En bus
- A pie

2. Cuando compras golosinas en la tienda:

- Compras la más cara aunque te gastes todo tu dinero
- Compras barato pero tienes más golosinas

3. Tus padres:

- Te mandan refacción
- Te mandan dinero para que compres en el colegio

4. Si tus padres te mandan refacción ¿Qué es lo que más te mandan?

- Pollo frito
- Pizza
- Hamburguesa
- Panes con carne o algún embutido
- Alguna receta elaborada con complementos

5. ¿Cuál o cuáles son tus chucherías/dulces/galletas favoritas?

Marque una o más opciones

- Galletas Emperador
- Galletas Chiky
- Galletas Oreo
- Galletas Arcoiris
- Chocolates Snickers
- Doritos
- Lay's
- Fiesta Snax
- Poffets
- Dulces Jolly Rancher
- Bombones Bubbalo

6. Cuando sales con tus padres ¿Cuál es el centro comercial que más visitas?

- Paseo Cayalá
- Oakland Mall
- Naranjo Mall
- Miraflores
- Peri-Roosevelt

7. ¿En cuál de estos, tus padres hacen el supermercado?

- Pricesmart
- Walmart
- Paiz
- Dollar city
- La torre

8. ¿Tus padres utilizan alguna de estas plataformas para comprar comida rápida?

- Uber eats
- Glovo
- Hugo
- Ninguna

9. ¿Miras televisión?

- Sí
- No

10. ¿Cuál o cuáles de estos canales son los que más ves?

Marque una o más opciones

- Cartoon Network
- Disney XD
- Nickelodeon
- Nick Jr.
- Boomerang
- Baby TV
- Disney Channel

11. De estas caricaturas ¿cuál o cuáles son las que más ves?

Marque una o más opciones

- Bob Esponja
- La casa de loud
- Las aventuras de Mickey Mouse
- Gravity falls
- Phineas y Ferb
- Mona y Sketch
- Charlie y los números
- Hora de aventura
- Steven Universe
- Tío grandpa
- Dora y sus amigos
- Blaze and the monster machines
- Otra: _____

12. ¿Por qué?

13. ¿Te gustan las películas?

- Sí
- No

14. Cuando ves una película:

- La miras en el cable
- La miras en Netflix
- Vas al cine con tus padres

15. ¿Qué es lo que más te gusta de una película?

- Los personajes
- La historia
- Los efectos especiales

16. ¿Cuál es tu película favorita?

17. De grande ¿Qué te gustaría ser?

Marque solo dos opciones

- Pintor(a)
- Músico
- Actor o actriz de películas
- Ingeniero(a)
- Diseñador(a) de modas
- Científico(a)
- Astronauta
- Veterinario(a)
- Bombero(a)

18. De las siguientes actividades, enumera dentro de los círculos, en orden de 1 a 8 las actividades que más haces, siendo 1 la que más haces y 8 la que menos haces

- Leer
- Escribir
- Dibujar
- Pintar
- Cantar
- Pegar stickers o recortes
- Rompecabezas
- Armar figuras

19. De las siguientes actividades físicas, enumera dentro de los círculos, en orden de 1 a 5 las actividades que más haces, siendo 1 la que más haces y 5 la que menos haces

- Jugar pelota
- Jugar con tu mascota
- Correr
- Saltar
- Bailar

20. ¿Qué piensas de los museos?

- Aburridos
- Interesantes
- Entretendidos
- Divertidos

21. ¿Qué museo has visitado?

22. ¿Cada cuánto visitas un museo?

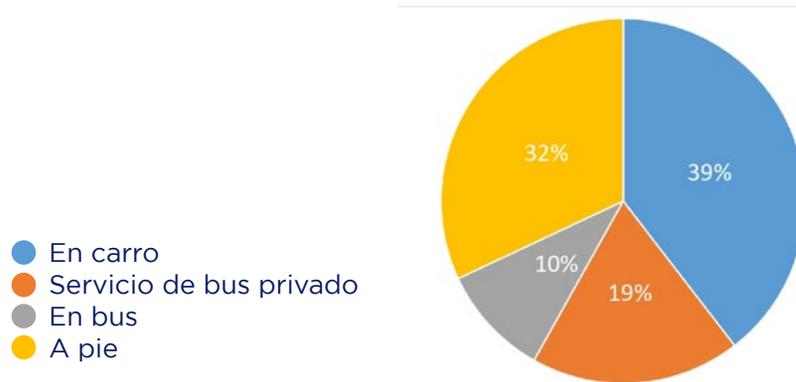
- 2 veces al mes
- 1 vez al mes
- 1 vez cada año
- Nunca

"ID Y ENSEÑA A TODOS"

Anexo #7

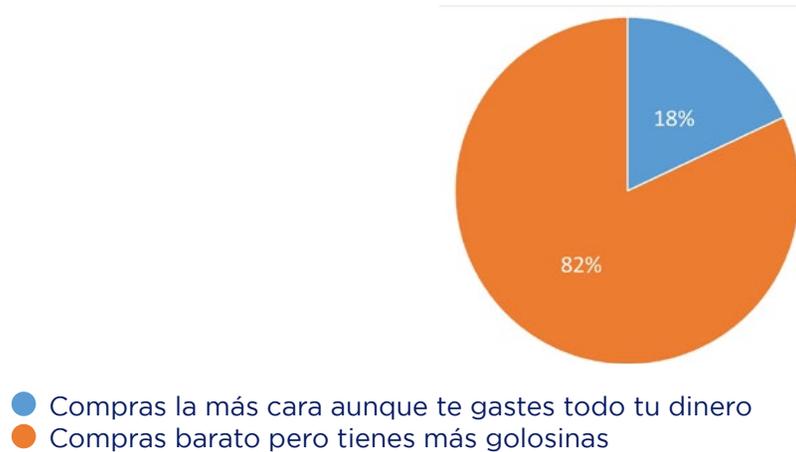
Tabulación de Resultados para Caracterización del Grupo Objetivo

1. ¿Cómo te transportas para ir y salir del colegio?



Según la gráfica, un 39% de estudiantes de primaria se mueven en carro para ir y salir del colegio.

2. Cuando compras golosinas en la tienda:



Según la gráfica, un 82%, la mayoría de los estudiantes de primaria encuestados prefieren comprar barato pero tener más golosinas.

3. Tus padres:



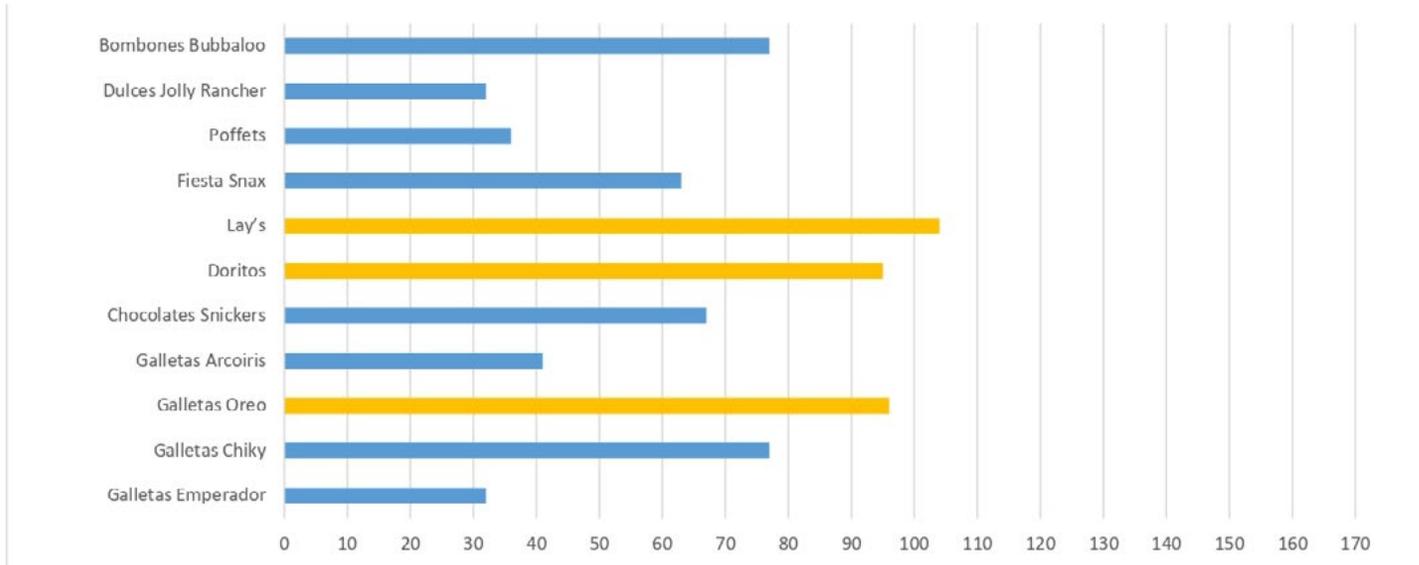
Según la gráfica, a un 86%, más de la mitad de estudiantes de primaria encuestados les mandan refacción.

4. Si tus padres te mandan refacción ¿Qué es lo que más te mandan?



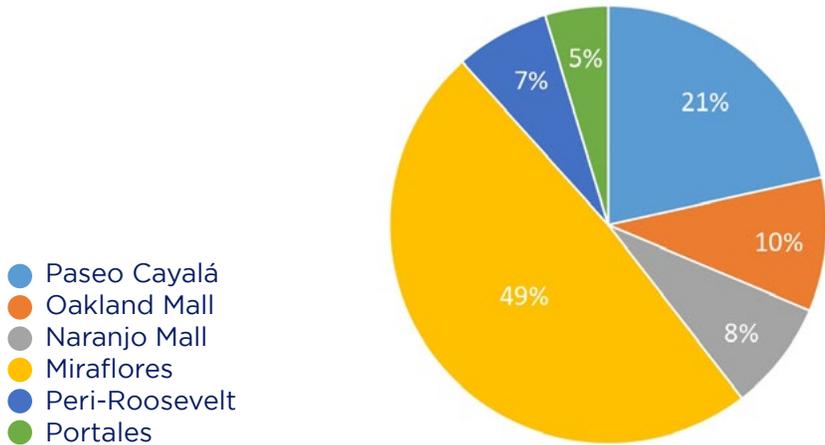
Según la gráfica, a un 60%, más de la mitad de estudiantes de primaria encuestados les mandan más panes con carne o algún embutido de refacción.

5. ¿Cuál o cuáles son tus chucherías/dulces/galletas favoritas?



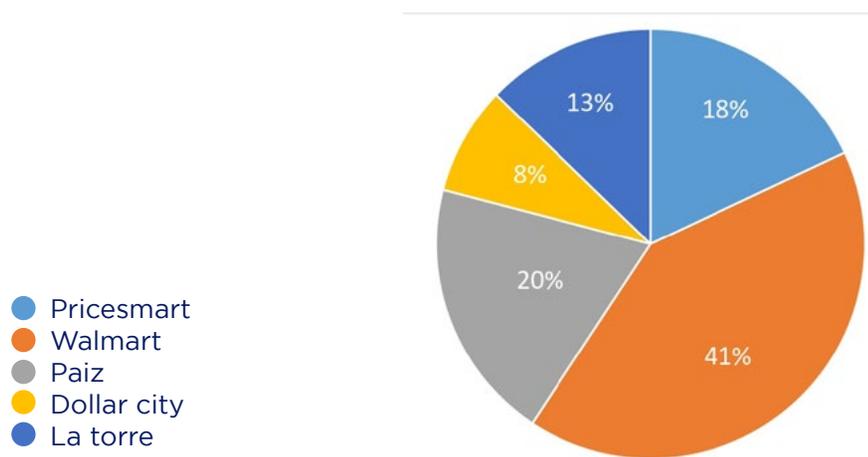
Según la gráfica, las golosinas favoritas de los estudiantes de primaria son Lay's, Galletas Oreo y Doritos, en ese orden, rebasando más de la mitad de encuestados.

6. Cuando sales con tus padres ¿Cuál es el centro comercial que más visitas?



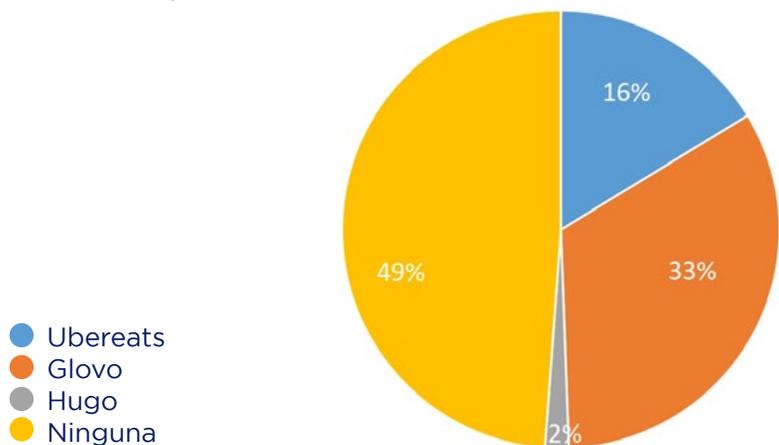
Según la gráfica, un 49%, un poco menos de la mitad de estudiantes de primaria encuestados indica que el centro comercial que más visitan acompañados de sus padres es Miraflores.

7. ¿En cuál de estos, tus padres hacen el supermercado?



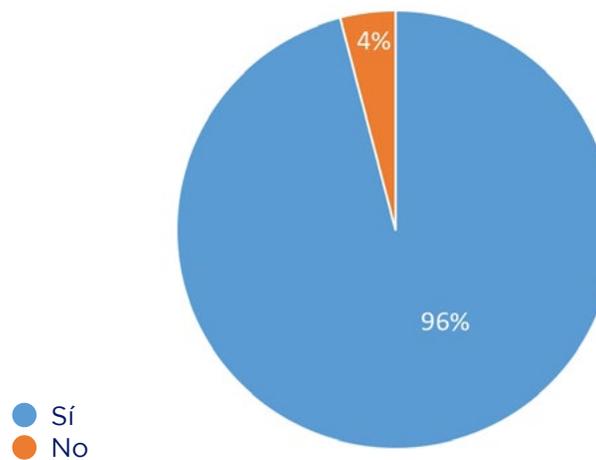
Según la gráfica, 41%, menos de la mitad de estudiantes de primaria encuestados indica que el supermercado donde más compran sus padres es Walmart.

8. ¿Tus padres utilizan alguna de estas plataformas para comprar comida rápida?



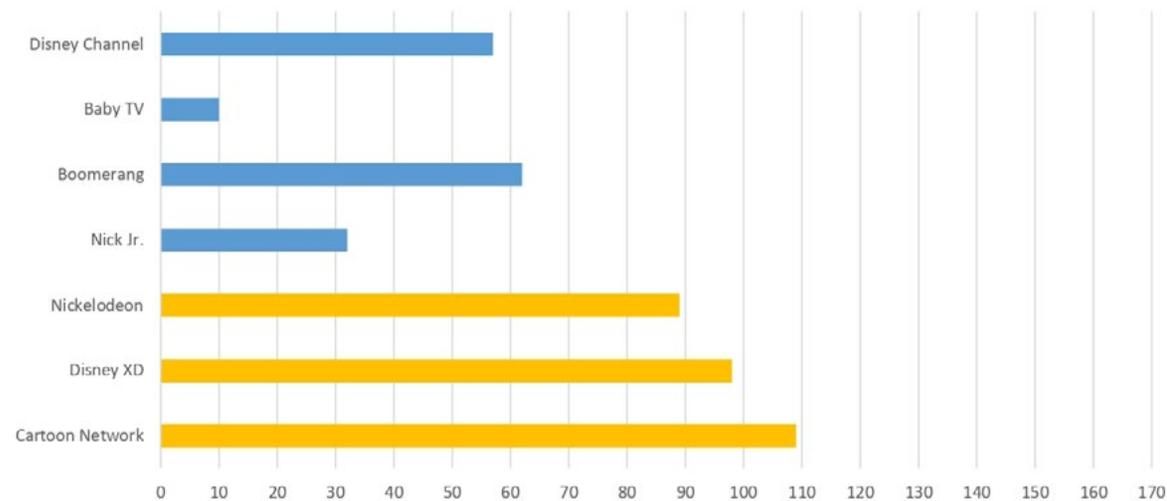
Según la gráfica, un 51%, más de la mitad de estudiantes de primaria encuestados indica que sus padres utilizan alguna aplicación de celular para comprar comida, siendo Glovo la que tiene más incidencia con un 33%.

9. ¿Miras televisión?



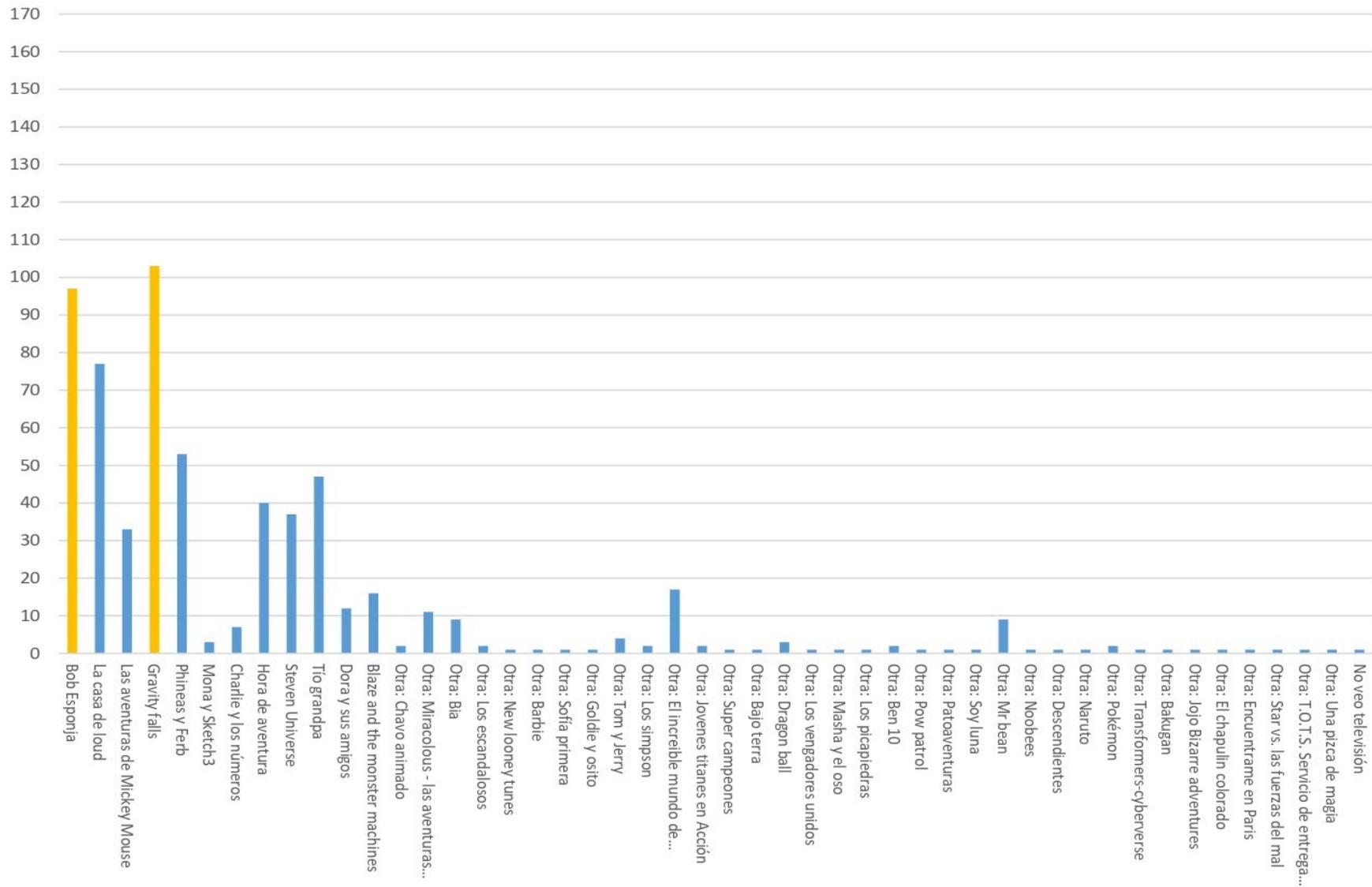
Según la gráfica, casi la totalidad de estudiantes de primaria encuestados indica que miran televisión con un 96%.

10. ¿Cuál o cuáles de estos canales son los que más ves?



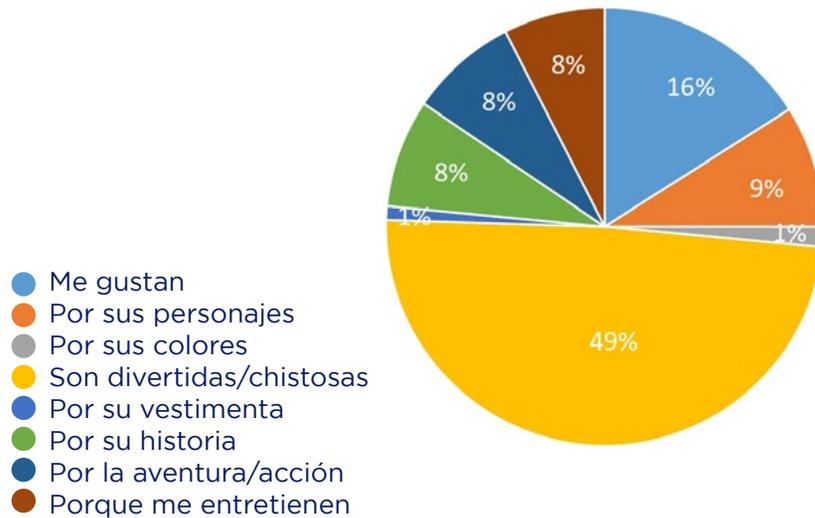
Según la gráfica, los canales que más miran los estudiantes de primaria son Cartoon Network, Disney XD y Nickelodeon, en ese orden, rebasando más de la mitad de encuestados.

11. De estas caricaturas ¿Cuál o cuáles son las que más ves?



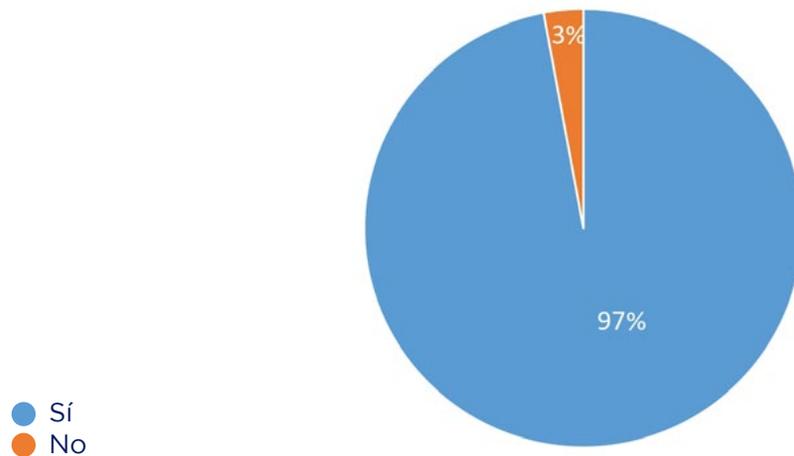
Según la gráfica, las caricaturas que más miran los estudiantes de primaria son Gravity Falls y Bob Esponja, en ese orden, rebasando más de la mitad de encuestados.

12. ¿Por qué?



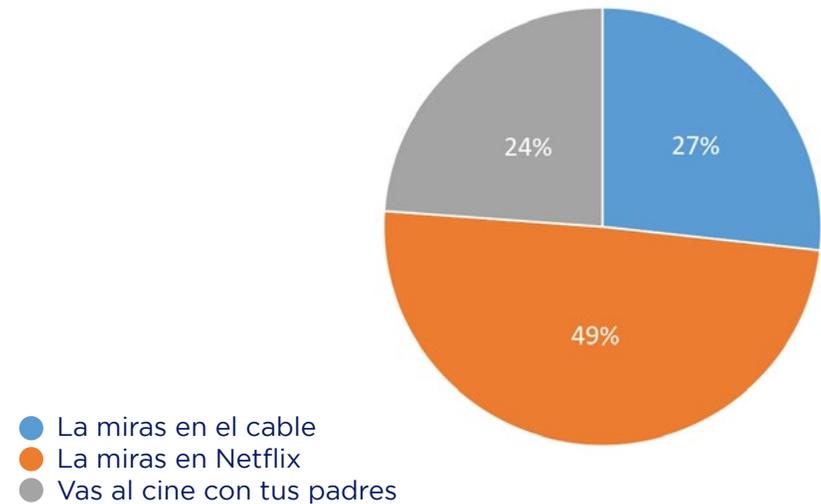
Según la gráfica, un 49%, casi la mitad de estudiantes de primaria encuestados indican que les gustan las caricaturas que mencionaron anteriormente porque son divertidas, chistosas y/o los hacen reír.

13. ¿Te gustan las películas?



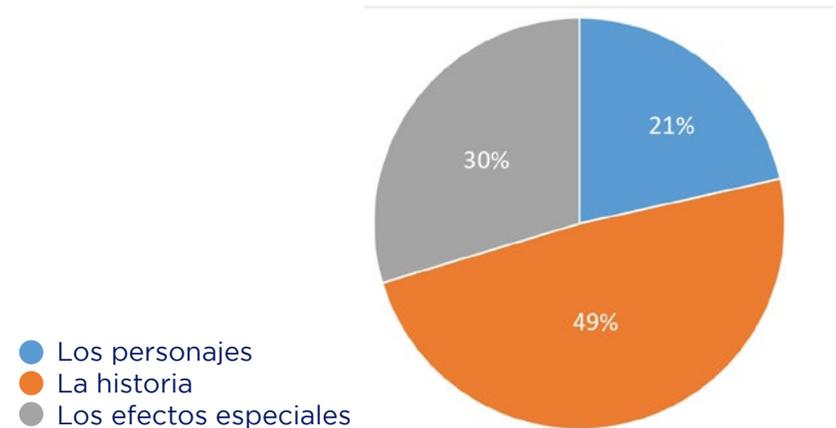
Según la gráfica, un 97%, casi la totalidad de estudiantes de primaria encuestados indican que les gustan las películas.

14. Cuando ves una película:



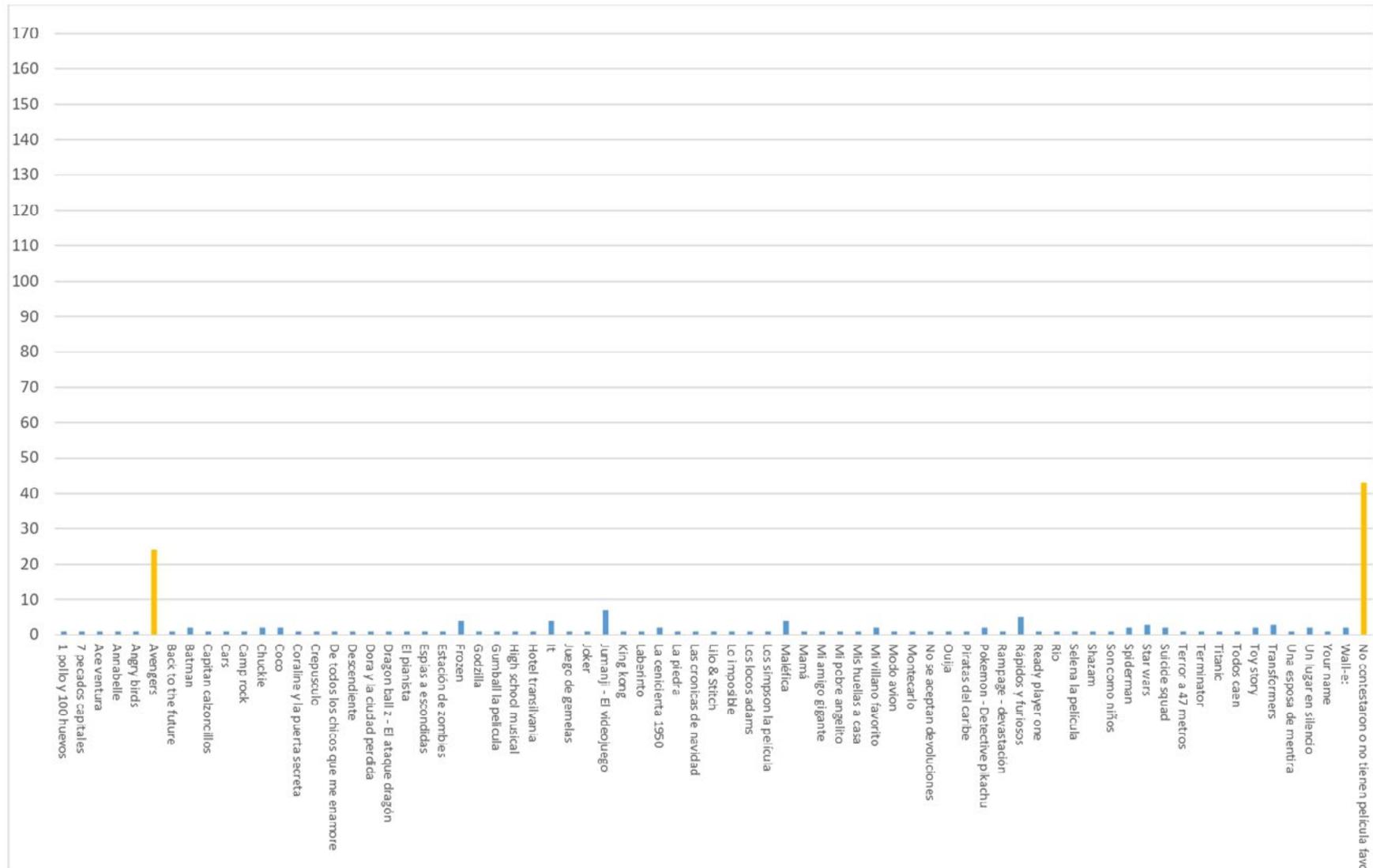
Según la gráfica, un 49%, casi la mitad de estudiantes de primaria encuestados indican que cuando ven una película la ven por medio de la plataforma de Netflix.

15. ¿Qué es lo que más te gusta de una película?



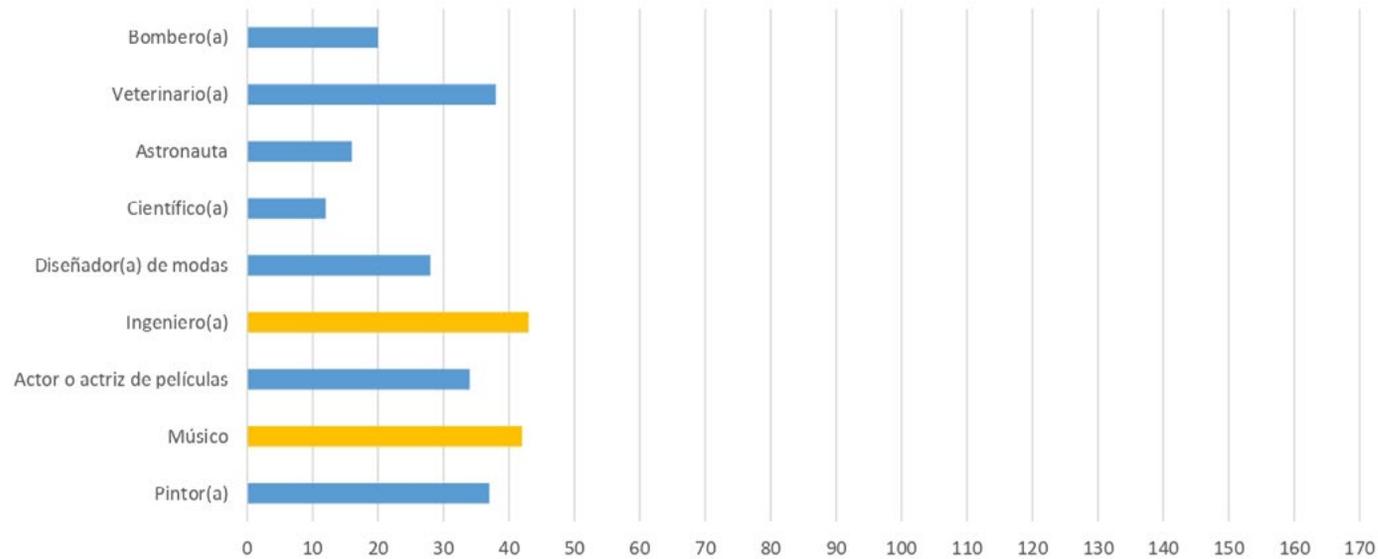
Según la gráfica, un 49%, casi la mitad de estudiantes de primaria encuestados indican que lo que más les gusta de una película es la historia que cuentan.

16. ¿Cuál es tu película favorita?



Según la gráfica, un 14% de los niños de primaria encuestados tienen como película favorita alguna de la saga “Avengers”, un 25% indica que no tienen película favorita y mientras tanto el 71% restante se divide en gustos particulares minoritarios.

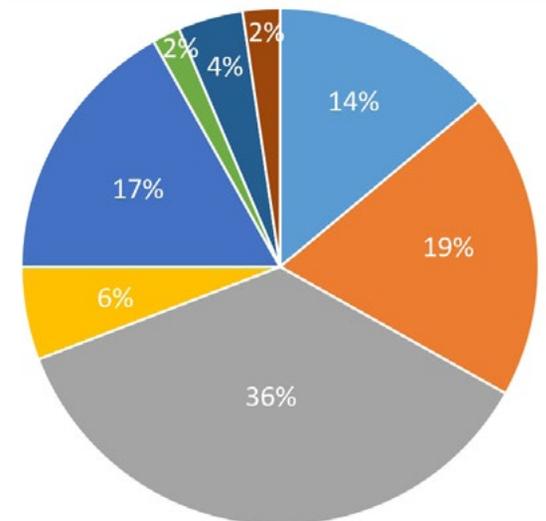
17. De grande ¿Qué te gustaría ser?



Según la gráfica, a un 25% de los niños de primaria encuestados les gustaría ser Músicos o Ingenieros cuando sean grandes, mientras el 75% restante se divide en gustos particulares minoritarios.

18. De las siguientes actividades, enumera dentro de los círculos, en orden de 1 a 8 las actividades que más haces, siendo 1 la que más haces y 8 la que menos haces

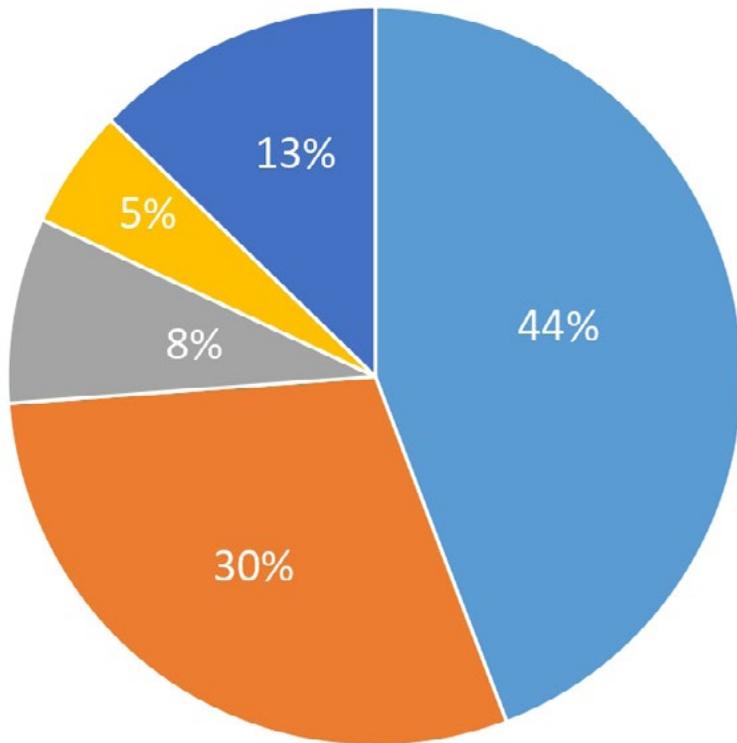
- Leer (4)
- Escribir (2)
- Dibujar (1)
- Pintar (5)
- Cantar (3)
- Pegar stickers o recortes (8)
- Rompecabezas (6)
- Armar figuras (7)



Según la gráfica, en el siguiente orden, dibujar es la actividad que más hacen los niños de primaria, seguido de escribir, cantar, leer, pintar, hacer rompecabezas, armar figuras y por último pegar stickers o recortes, siendo la actividad que menos hacen.

19. De las siguientes actividades físicas, enumera dentro de los círculos, en orden de 1 a 5 las actividades que más haces, siendo 1 la que más haces y 5 la que menos haces

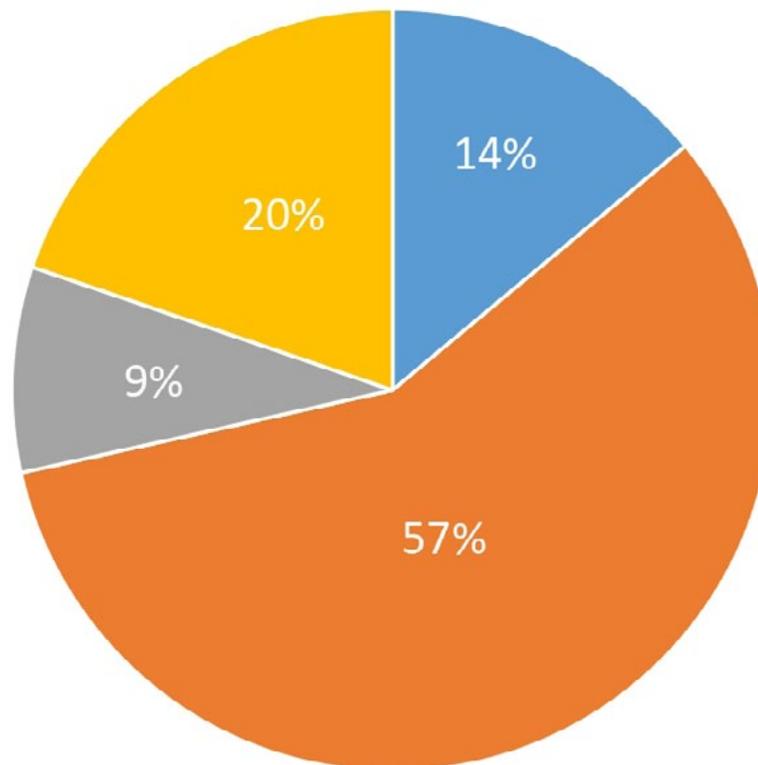
- Jugar pelota (1)
- Jugar con tu mascota (2)
- Correr (4)
- Saltar (5)
-



Según la gráfica, en el siguiente orden, jugar pelota es la actividad física que más hacen los niños de primaria, seguido de jugar con su mascota, bailar, correr y por último saltar, siendo la actividad que menos hacen.

20. ¿Qué piensas de los museos?

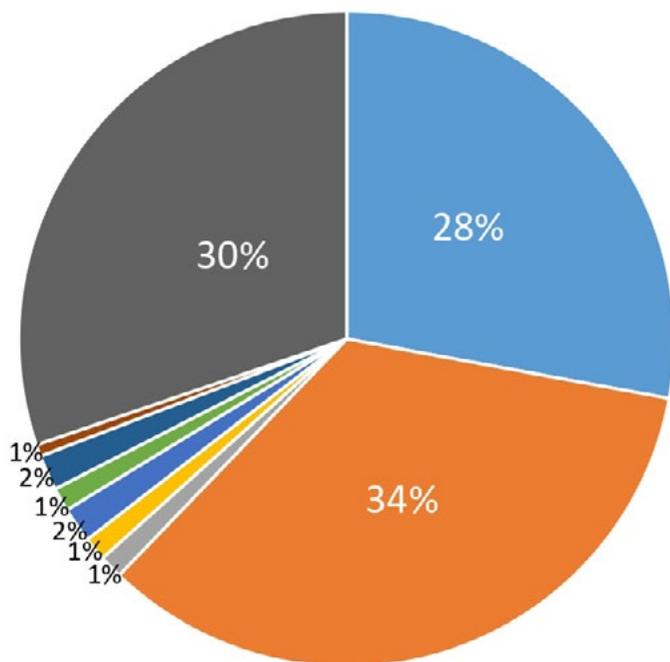
- Aburridos
- Interesantes
- Entretenidos
- Divertidos



Según la gráfica, un 57%, más de la mitad de estudiantes de primaria encuestados indican que los museos les parecen lugares interesantes.

21. ¿Qué museo has visitado?

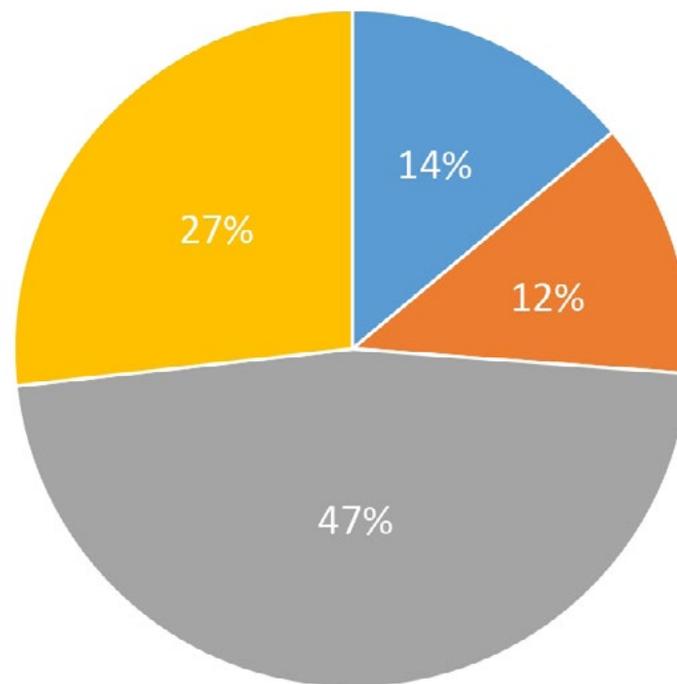
- Museo del Niño
- Museo del Popol Vuh
- Museo de Arte Moderno “Carlos Mérida”
- Museo Numismático
- Museo de la Moneda
- Museo de Historia Natural de Nueva York
- Museo Nacional de Historia Natural “Jorge A. Ibarra”
- Museo de Paleontología y arqueología “Roberto Woolfolk Saravia”
- Ninguno



Según la gráfica, un 70% de los estudiantes de primaria encuestados indican que han visitado algún museo, entre los más visitados están el Museo del Popol Vuh con un 34% y el Museo del Niño con un 28%.

22. ¿Cada cuánto visitas un museo?

- 2 veces al mes
- 1 vez al mes
- 1 vez cada año
- Nunca



Según la gráfica, un 47%, un poco menos de la mitad de los estudiantes de primaria encuestados indican que visitan un museo una vez al año.

Anexo #8

Instrumento para obtener Insights



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



Diseño de juego y material audiovisual interactivo para el Museo de la Cinemateca “Enrique Torres”, como apoyo al recorrido guiado para cambiar la perspectiva del cine en niños de primaria de la Ciudad Capital

A continuación se le harán una serie de preguntas las cuales debe contestar rellinando el círculo que este a la par de su respuesta **marcando solo una opción** y en las preguntas abiertas contestar con la mayor sinceridad posible; los objetivos de la siguiente encuesta son:

- Saber qué sienten los niños acerca de los museos, el cine, las caricaturas y los juegos de mesa.
- Saber qué piensan los niños acerca de los museos, el cine, las caricaturas y los juegos de mesa.

1. ¿Cómo te hacen sentir los museos?

Marque solo una opción

- Mal
- Triste
- Aburrido
- Interesado
- Entretenido
- Sorprendido
- Divertido
- Otro: _____

2. ¿Por qué?

3. ¿Cuándo visitas un museo?

Marque solo una opción

- Cuando hay una excursión por parte de mi colegio
- Cuando mis padres deciden visitar uno
- Cuando tengo que investigar algo
- Cuando me interesa la información y quiero ir
- Otro: _____

4. ¿Por qué?

5. De grande te gustaría trabajar como...

Marque solo una opción

- Protagonista de una película
- Director de una película
- Escritor de la historia de una película
- Camarógrafo que filma una película
- Maquillista de los actores de una película
- Diseñador de vestuarios para una película
- Productor de efectos especiales de una película
- Otro: _____

6. ¿Qué piensas de trabajar en el área artística en Guatemala en un futuro?

Marque solo una opción

- Me gustaría, el arte es importante además es una carrera muy bien pagada
- Me gustaría, pero es una carrera mal pagada
- Tal vez, pero siento que es algo poco importante que podría hacer cualquiera
- Tal vez, siento que tengo algún talento pero no lo he descubierto
- No, me parece algo que solo hacen los vagos
- No, el arte no vale nada y es una pérdida de tiempo
- Otro: _____

7. ¿Qué piensas de las películas hechas en Guatemala?

Marque solo una opción

- Muy llamativas y representan la cultura de mi país
- Interesantes ya que muestran otra perspectiva de la sociedad
- Les soy indiferente porque no muestran nada nuevo
- Malas porque no son de Hollywood
- Malas porque no son reconocidas
- Malas porque no hay ningún personaje que me identifique por su forma de ser
- No sabía que existían películas hechas en Guatemala
- Otro: _____

8. ¿Por qué?

9. ¿Qué tan seguido ves una película?

Marque solo una opción

- Casi todos los días
- Una vez a la semana
- Dos veces al mes
- Una vez al mes

10. ¿Cual de estos tipos de película es el que más ves?

Marque solo una opción

- Terror/miedo/suspense
- Comedia
- Romance
- Animación
- Acción
- Tragicomedia
- Histórico
- Documental
- Otro: _____

11. ¿Por qué?

12. Haciendo uso de tu imaginación, cuando ves caricaturas...

Marque solo una opción

- Te sientes parte de la caricatura y/o sientes que la ves dentro de la televisión
- Sientes que eres el personaje principal
- Sientes que los personajes te involucran en la historia
- Sientes que los personajes son tus amigos y te hacen sentir bien
- Otro: _____

13. ¿Qué haces mientras miras caricaturas?

Marque solo una opción

- Tareas
- Comer algún dulce o chuchería
- Jugar con tus juguetes
- Nada, solo ves la televisión
- Otro: _____

14. Sientes que aprendes mejor acerca de algo cuando...

Marque solo una opción

- Lo ves en la televisión
- Haces alguna dinámica, juego o actividad
- Cuando lo lees en algún libro o revista
- Otro: _____

15. ¿Que te llama la atención de los juegos de mesa?

Marque solo una opción

- Que tengan dinámicas diferentes
- Que sean fáciles pero entretenidos
- Que sean difíciles pero entretenidos
- Otro: _____

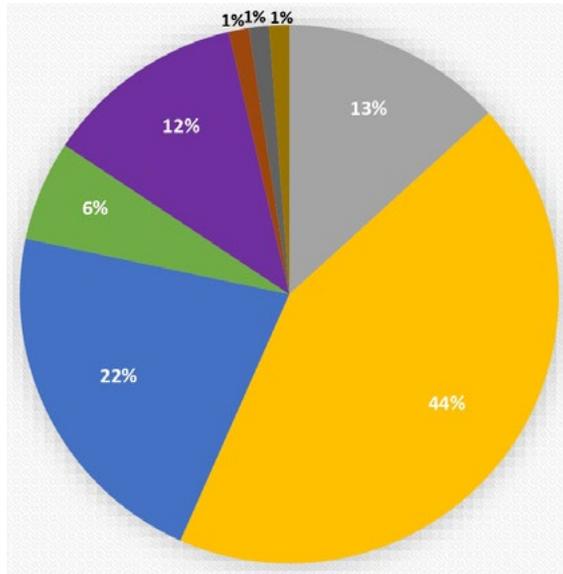
“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

Anexo #9

Tabulación de Resultados del instrumento para Obtener Insights

1. ¿Cómo te hacen sentir los museos?

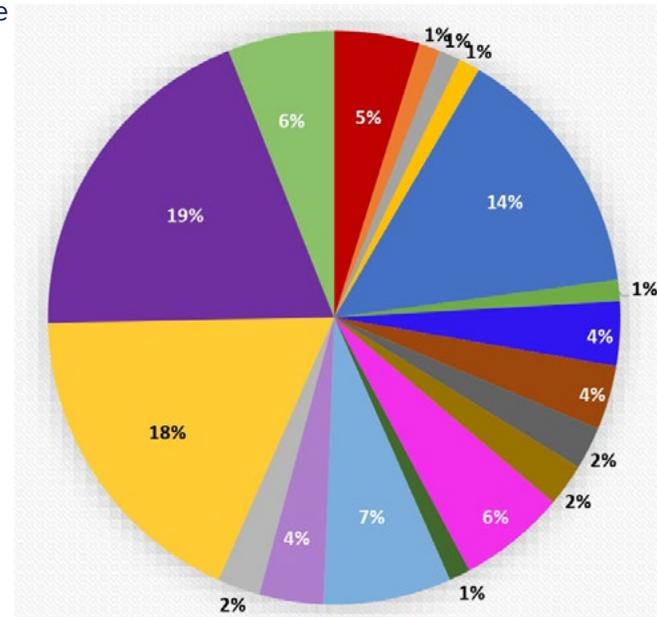
- Aburrido
- Interesado
- Entretenido
- Sorprendido
- Divertido
- Otro: Depende de cual sea
- Otro: Aburrido e interesado por partes
- Otro: No he ido a un museo



Según la gráfica, el 44%, un poco menos de la mitad de los niños de primaria encuestados sienten interés cuando visitan un Museo mientras que a otro 22% les parece entretenido.

2. ¿Por qué?

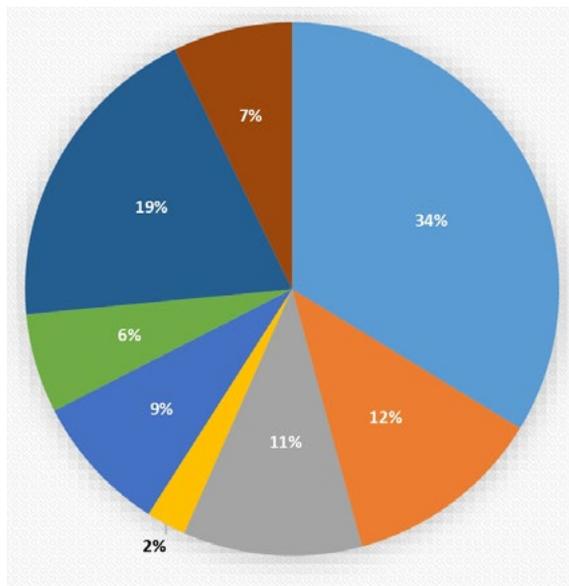
- Me divierto mucho aprendiendo
- Porque cada vez que voy veo cosas asombrosas
- Por las cosas que tiene
- Me voy a distraer y a conocer
- Por la historia y antigüedades
- Porque salimos de la rutina
- Porque descubro para que servían algunas cosas
- Porque solo hay que ver y nada por hacer
- Porque leer y ver historia me aburre pero cuando me la explica alguien más no me aburre
- Porque hay unos que son aburridos y otros que son interesantes
- Porque no tienen nada interesante
- Porque es muy raro
- Porque aprendo más de algo
- Porque me gusta aprender
- Porque no me gustan los museos
- Porque hay cosas que no sabía que existían
- Porque hay cosas interesantes
- Sin respuesta



Según la gráfica, a un 19% de los niños de primaria les interesan los museos porque hay cosas que nunca habían visto y a otro 18% porque simplemente les parece interesante, lo que le da un valor histórico y/o artístico a lo que miran en los museos.

5. De grande te gustaría trabajar como...

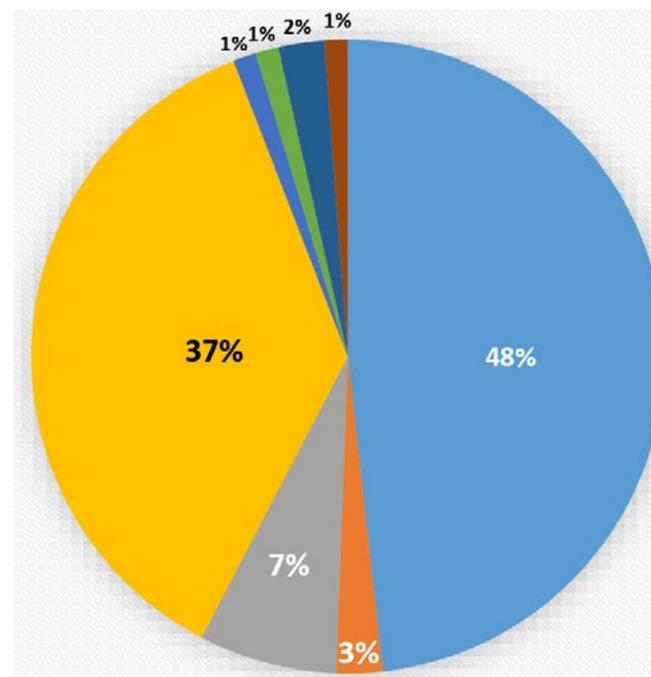
- Protagonista de una película
- Director de una película
- Escritor de la historia de una película
- Camarógrafo que filma una película
- Maquillista de los actores de una película
- Diseñador de vestuarios para una película
- Productor de efectos especiales de una película
- Otro: Profesiones no relacionadas con el cine



Según la gráfica, el 34% de los niños de primaria encuestados, quieren ser protagonistas de una película mientras que otro 19% quieren ser productores de efectos especiales de una película.

6. ¿Qué piensas de trabajar en el área artística en Guatemala en un futuro?

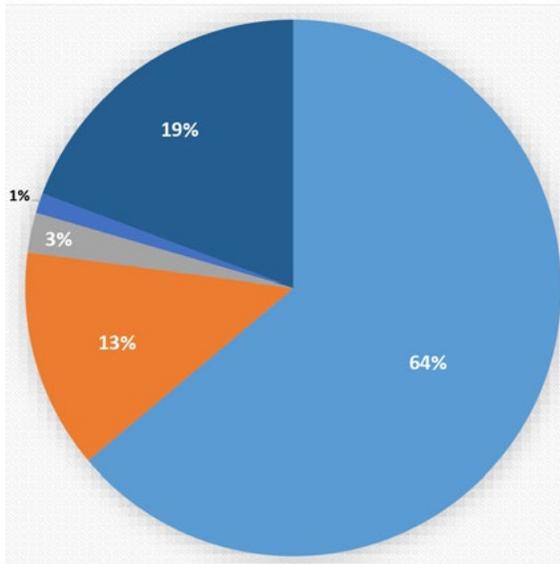
- Me gustaría, el arte es importante además es una carrera muy bien pagada
- Me gustaría, pero es una carrera mal pagada
- Tal vez, pero siento que es algo poco importante que podría hacer cualquiera
- Tal vez, siento que tengo algún talento pero no lo he descubierto
- No, me parece algo que solo hacen los vagos
- No, el arte no vale nada y es una pérdida de tiempo
- Otro: No soy bueno para el arte
- Otro: No me gusta



Según la gráfica, un 48%, casi la mitad de niños de primaria encuestados les gustaría trabajar en el área artística del país y lo ven como una carrera muy bien pagada, mientras que otro 37% indica que tal vez les gustaría porque sienten que tienen algún talento pero no lo han descubierto.

7. ¿Qué piensas de las películas hechas en Guatemala?

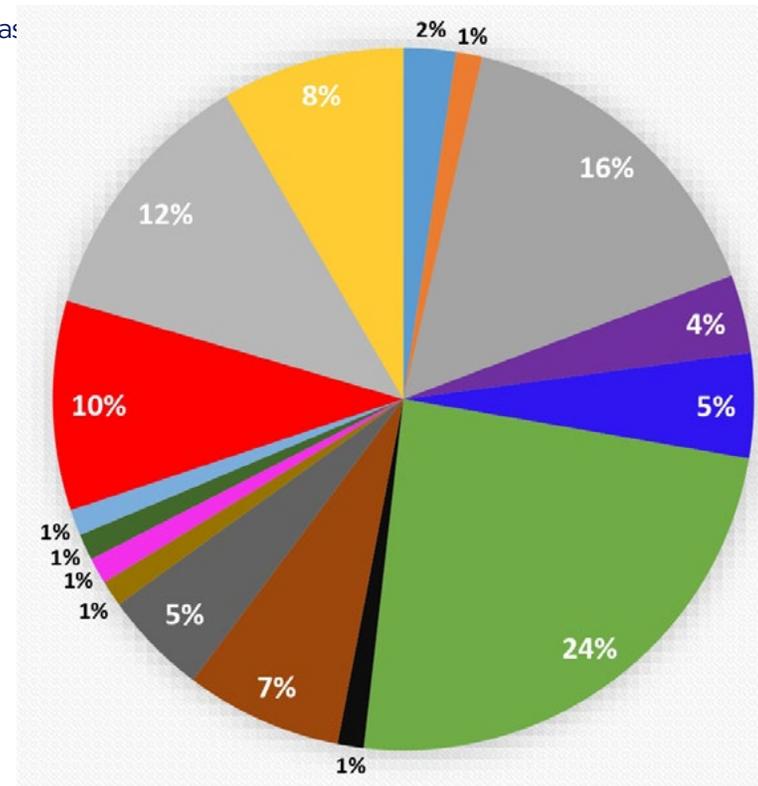
- Muy llamativas y representan la cultura de mi país
- Interesantes ya que muestran otra perspectiva de la sociedad
- Les soy indiferente porque no muestran nada nuevo
- Malas porque no son reconocidas
- No sabía que existían películas hechas en Guatemala



Según la gráfica, un 64% de los niños de primaria encuestados las películas de primaria les parecen muy llamativas y representan la cultura nacional

8. ¿Por qué?

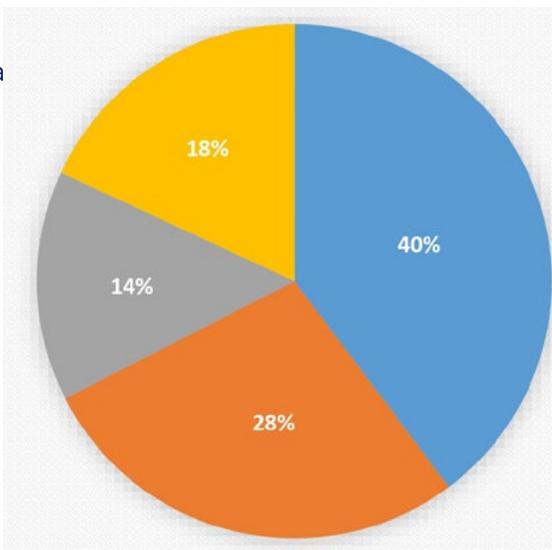
- Porque me gusta ver las diferentes perspectivas de otras personas de mi país
- Porque hay películas extranjeras grabadas en Guatemala
- Porque son interesantes y llamativas
- Porque nuestra sociedad y nuestra cultura no es tan conocida
- Porque no conozco ciertos lugares y puedo conocerlos mediante películas
- Porque son de mi país
- Porque casi no hay actores guatemaltecos
- Porque son divertidas/graciosas
- Porque me gustan más las películas extranjeras
- Porque casi todas las películas son parecidas
- Porque hay unas aburridas y otras interesantes
- Porque no son películas populares
- Porque a mis padres no les gusta ir al cine
- Porque nunca he visto una película nacional
- Porque muestran la cultura de mi país
- Sin respuesta



Según la gráfica, un 24% de los niños de primaria encuestados les parecen llamativas porque simplemente son hechas en Guatemala, mientras que otro 16% recalcan que les parecen interesantes y llamativas.

9. ¿Qué tan seguido ves una película?

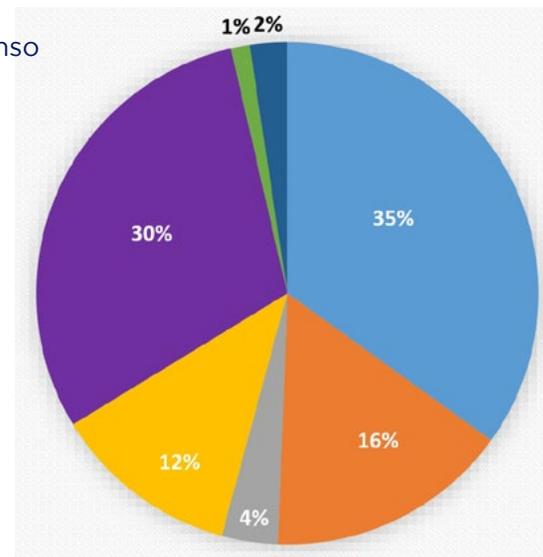
- Casi todos los días
- Una vez a la semana
- Dos veces al mes
- Una vez al mes



Según la gráfica, un 40% de los niños de primaria encuestados miran películas casi todos los días y un 28% una vez a la semana.

10. ¿Cual de estos tipos de película es el que más ves?

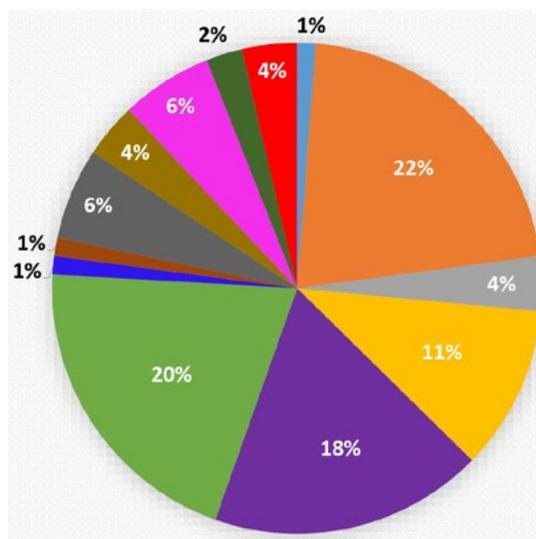
- Terror/miedo/suspense
- Comedia
- Romance
- Animación
- Acción
- Tragicomedia
- Histórico



Según la gráfica, un 35% de los niños de primaria encuestados ven películas de terror y otro 30% mira películas de acción.

11. ¿Por qué?

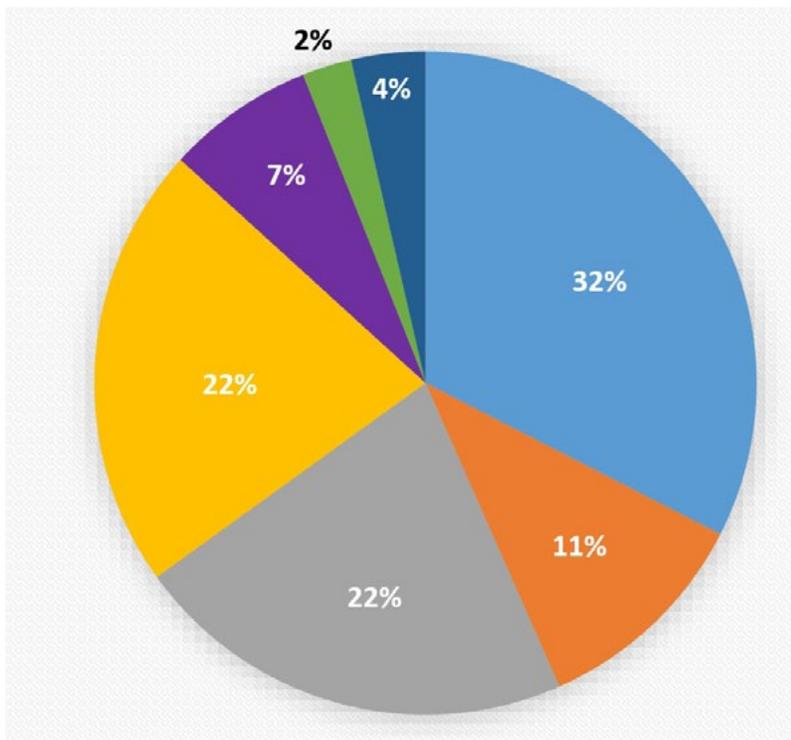
- Porque me sorprende
- Porque es el mejor tipo de película
- Porque me emocionan
- Porque me dan miedo y me asustan
- Porque son divertidas
- Porque me gustan
- Porque enseñan cosas
- Porque me gusta como me siento
- Porque me entretienen
- Porque me gusta la historia y la trama
- No lo sé
- Porque mis padres solo quieren que vea de esas
- Sin respuesta



Según la gráfica, a un 22% de los niños de primaria les gustan las películas de terror y acción porque consideran que es el mejor tipo de película, a un 20% porque simplemente les gusta y a otro 18% porque les parecen divertidas.

12. Haciendo uso de tu imaginación, cuando ves caricaturas...

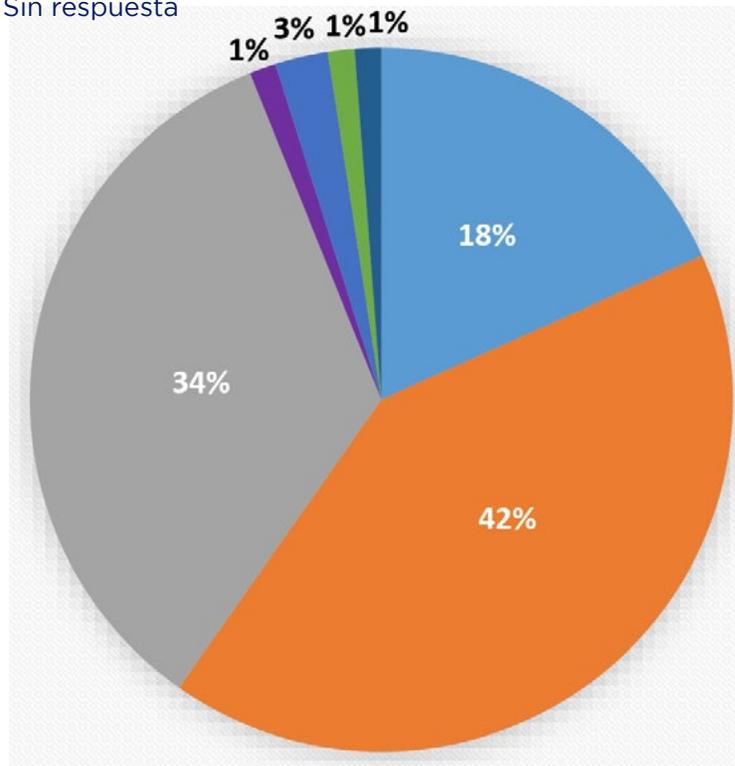
- Te sientes parte de la caricatura y/o sientes que la ves dentro de la televisión
- Sientes que eres el personaje principal
- Sientes que los personajes te involucran en la historia
- Sientes que los personajes son tus amigos y te hacen sentir bien
- Otro: No siento nada
- Otro: Solo solo veo la caricatura
- Otro: No miro caricaturas



Según la gráfica, el 32% de los niños de primaria encuestados se sienten parte de la caricatura y/o sienten que la ven dentro de la televisión.

13. ¿Qué haces mientras miras caricaturas?

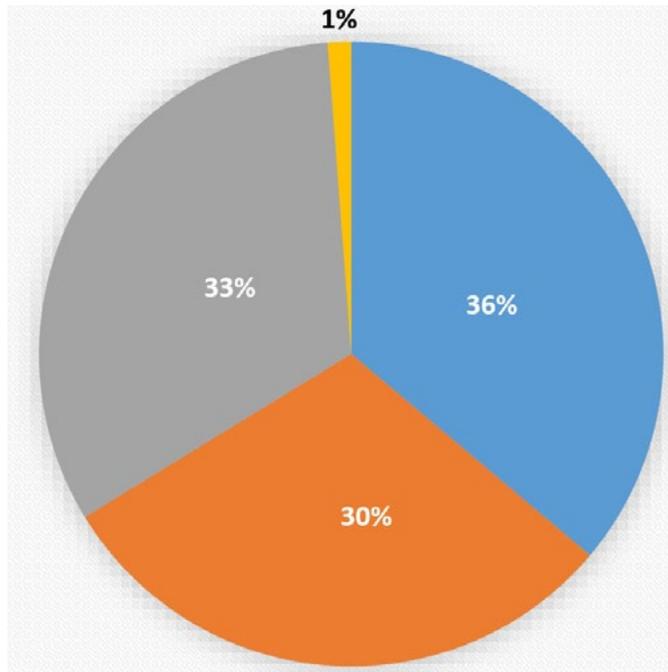
- Tareas
- Comer algún dulce o chuchería
- Nada, solo ves la televisión
- Otro: Jugar con mi perro
- Otro: No miro caricaturas
- Otro: Ver el teléfono
- Sin respuesta



Según la gráfica, un 42% de los niños de primaria encuestados comen algún dulce o chuchería mientras miran la televisión.

14. Sientes que aprendes mejor acerca de algo cuando...

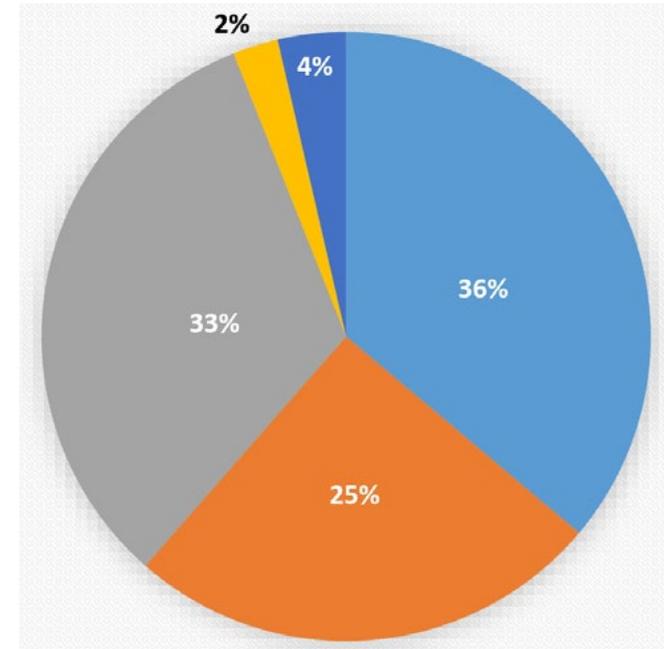
- Lo ves en la televisión
- Haces alguna dinámica, juego o actividad
- Cuando lo lees en algún libro o revista
- Otro: Cuando escucho música



Según la gráfica, los niños de primaria aprenden dividiéndose en 3 grupos, un 36% aprende mejor cuando ve algo en la televisión, un 30% cuando hace algún juego o actividad y otro 33% cuando lee algún libro o revista.

15. ¿Que te llama la atención de los juegos de mesa?

- Que tengan dinámicas diferentes
- Que sean fáciles pero entretenidos
- Que sean difíciles pero entretenidos
- Otro: Que sea multi jugador
- Otro: No me gustan



Según la gráfica, un 36% de los niños de primaria encuestados les gusta que los juegos de mesa tienen dinámicas diferentes a las de los juegos convencionales.

Anexo #10

Lista de Enlaces de las Imágenes del Moodboard de la Propuesta No.1 del Concepto Creativo “Caja Cultural Animada”

El Moodboard debe leerse de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha, ese sería el orden de los siguientes enlaces

1. Ilustración del personaje Patricio Estrella, de la caricatura *Bob Esponja*
Fuente: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1280625469>
2. Ilustración del personaje Ford Pines, de la caricatura *Gravity Falls*
Fuente: [https://shadow-projects.fandom.com/wiki/Ford_Pines_\(Gravity_Falls\)](https://shadow-projects.fandom.com/wiki/Ford_Pines_(Gravity_Falls))
3. Ilustración de los personajes Mabel y Dipper Pines, de la caricatura *Gravity Falls*
Fuente: <https://www.tvinsider.com/55315/gravity-falls-weirdmageddon-continues-kristen-schal-talks-mabel/>
4. Plano de detalle en la caricatura
Fuente: <https://webcomicme.wordpress.com/2018/11/09/elementos-del-comic/>
5. Ilustración del personaje Bob Esponja, de la caricatura *Bob Esponja*
Fuente: <http://www.defondos.com/wallpaper/Bob-y-Medusa.html>
6. Ilustración del personaje Mabel Pines, de la caricatura *Gravity Falls*
Fuente: <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2015/11/21/gravity-falls-is-ending-after-just-two-seasons/?sh=19acf792638b>
7. Logotipo del video juego *Super Mario Galaxy*
Fuente: <https://www.amazon.es/Super-Mario-Galaxy-Importaci%C3%B3n-inglesa/dp/B000FQ9QVI>
8. Logotipo de la caricatura *El Maravilloso Mundo de Gumball*, en la imagen de portada del video “Las 7 caricaturas más esperadas del 2014”
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=tVE3MzePGXo>
9. Contraste de tipografías estilísticas y sans serif
Fuente: <https://www.linotype.com/es/2207/fuentes-sans-serif.html>
10. Logotipo de la caricatura *Phineas y Ferb*, en la imagen de portada del video “Las 7 caricaturas más esperadas del 2014”
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=tVE3MzePGXo>
11. Logotipo del video juego *Kirby Star Allies*
Fuente: <https://www.amazon.es/Kirby-Allies-Nintendo-Importaci%C3%B3n-inglesa/dp/B072QN7FWK>
12. Paleta de colores extraída de las imágenes anteriores
Fuente propia
13. Logotipo de la caricatura *Bob Esponja*, en la imagen de portada del video “Las 7 caricaturas más esperadas del 2014”
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=tVE3MzePGXo>
14. Logotipo de la caricatura *El Chavo*, en la imagen de portada del video “Las 7 caricaturas más esperadas del 2014”
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=tVE3MzePGXo>
15. Logotipo de la caricatura *Pokemon*
Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon>
16. Paleta de Colores del Logotipo conmemorativo de los 50 años de la Cinemateca “Enrique Torres”
Fuente propia
17. Logotipo conmemorativo de los 50 años de la Cinemateca “Enrique Torres”
Fuente: Brindado por la Institución
18. Como dibujar al personaje Mabel Pines paso a paso
Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/604115737490312967/>
19. Como dibujar al personaje Bob Esponja paso a paso
Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/158963061831063095/>

Anexo #11

Lista de Enlaces de las Imágenes del Moodboard de la Propuesta No.2 del Concepto Creativo “Caja Cultural Animada”

El Moodboard debe leerse de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha, ese sería el orden de los siguientes enlaces

1. Ilustración de los personajes Jake, Finn y otros de la caricatura *Hora de Aventura*
Fuente: <https://plataformas.news/programadores/nota/cartoon-network-celebra-los-10-anos-de-hora-de-aventura->
2. Plano general en la caricatura
Fuente: <http://caricaturistaaquilesdoi.blogspot.com/p/angulos.html>
3. Ilustración de la ciudad ficticia de Aberdale, de la caricatura *Clarence*
Fuente: <https://clarence.fandom.com/es/wiki/Aberdale>
4. Logotipo de la Warner Bros para los Looney Toons, 1960
Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/471681760957843240/>
5. Logotipo de la caricatura *Rugrats*
Fuente: <https://www.creators.com/read/rugrats/01/21/292299>
6. Plano entero en la caricatura
Fuente: http://www.materialesdelengua.org/LITERATURA/TEXTOS_LITERARIOS/COMIC/pagina3.htm
7. Ilustración del personaje Clarence y sus amigos, de la caricatura *Clarence*
Fuente: https://clarence.fandom.com/es/wiki/Una_mente_Sumo-villosa/Galer%C3%ADa
8. Ilustración de los personajes Jake y Finn, de la caricatura *Hora de Aventura*
Fuente: <https://www.sdpnoticias.com/geek/aventura-es-trena-intro-nuevo-hora.html>
9. Cortinilla de créditos de *Walter Lantz Cartune*
Fuente: <https://www.intanibase.com/shorts.aspx?shortID=5030>
10. Logotipo del segmento *Cartoon Cartoons*, del canal *Cartoon Network*
Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Cartoon_Cartoons
11. Cortinilla de créditos de *Hanna Barbera Productions*
Fuente: https://cartoonnetwork.fandom.com/wiki/Hanna-Barbera_Productions
12. Logotipo de *Walt Disney Animation Studios*
Fuente: https://gingo.fandom.com/wiki/Walt_Disney_Animation_Studios
13. Paleta de color extraída de las imágenes anteriores
Fuente propia
14. Cuadro de la caricatura *Betty Boop*
Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Betty_Boop_\(serie\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Betty_Boop_(serie))
15. Como dibujar al personaje Finn paso a paso
Fuente: <https://easydrawingtutorials.com/index.php/misc/129-draw-finn>
16. Como dibujar al personaje Jake paso a paso
Fuente: <https://www.pinterest.cl/pin/792844709391312993/>
17. Como dibujar al personaje Clarence paso a paso
Fuente: <https://sketchok.com/cartoon-characters/clarence/how-to-draw-clarence-wendle/>

Anexo #12

Instrumento de Validación #2 - Diseñadores

Nombre

Área de Diseño a la que se Dedicar

Concepto Creativo

1. Basado en la siguiente escala califique la aplicación del concepto creativo «Caja cultural animada» en la animación donde 0 significa deficiente y 5 excelente

○ 0 ○ 1 ○ 2 ○ 3 ○ 4 ○ 5

2. Observaciones

Personajes

3. Basado en la siguiente Tabla, resalte la casilla con su respuesta

	Claquetín			Filmina		
Relación con el objeto real	Claqueta de Cine			Carrete de Cinta Fílmica		
	Se reconoce	Puede mejorar	No se reconoce	Se reconoce	Puede mejorar	No se reconoce
Edad	4 años	10 años	15 años	3 años	8 años	14 años
Sexo/Género	Niño	Niña	No se define	Niño	Niña	No se define
Temática que relacionan con los personajes	Cine	Museos	Educación académica	Cine	Museos	Educación académica
La personalidad de los personajes	Divertida	Entretenida	Aburrida	Divertida	Entretenida	Aburrida

4. Observaciones

Cromatología

5. La paleta de color en la animación permite reflejar

- Dinamismo
- Interés
- Aburrimiento

6. Observaciones

Animación

7. El movimiento de objetos y personajes en escena Basado en los

- principios de animación se ve
- Natural y realista
- En momentos específicos se ve natural y realista
- Robótico y poco realista

8. Observaciones

9. Basado en los planos de fotografía la animación refleja

- Una secuencia lógica y funcional de la historia narrada
- Una secuencia que en momentos el plano no es el correcto para lo que está pasando en escena
- Una secuencia deficiente y poco funcional de la historia narrada

10. Observaciones

11. Basado en la ley de tercios, los elementos en el encuadre reflejan

- Orden
- Orden en momentos específicos
- Desorden

12. Observaciones

Mensaje

13. El mensaje de las animaciones es

- El valor del museo de la Cinemateca y el cine
- Historia de Guatemala en el siglo XX
- Las modas de diferentes épocas

14. El lenguaje/tono utilizado es

- Chapín y fácil de entender
- De otro país que no es Guatemala pero entendible
- Muy técnico y difícil de entender

15. El lenguaje/tono para el grupo objetivo es

- Empático y amigable
- Poco empático e intolerable

- Inapropiado y pesado
- Soez y vulgar

16. Observaciones

Anexo #13

Instrumento de Validación #2 - Cliente

Nombre

Puesto o Cargo en la Cinemateca

Concepto Creativo

1. Basado en la siguiente escala califique la aplicación del concepto creativo «Caja cultural animada» en la animación donde 0 significa deficiente y 5 excelente

○ 0 ○ 1 ○ 2 ○ 3 ○ 4 ○ 5

2. Observaciones

	Claquetín			Filmina		
Personajes	Claqueta de Cine			Carrete de Cinta Fílmica		
Relación con el objeto real	Se reconoce	Puede mejorar	No se reconoce	Se reconoce	Puede mejorar	No se reconoce
Edad	4 años	10 años	15 años	3 años	8 años	14 años
Sexo/Género	Niño	Niña	No se define	Niño	Niña	No se define
Temática que relacionan con los personajes	Cine	Museos	Educación académica	Cine	Museos	Educación académica
La personalidad de los personajes	Divertida	Entretenida	Aburrida	Divertida	Entretenida	Aburrida

4. Observaciones

Cromatología

5. La paleta de color en la animación permite reflejar

- Dinamismo
- Interés
- Aburrimiento

6. Observaciones

Mensaje

7. El mensaje de las animaciones es

- El valor del museo de la Cinemateca y el cine
- Historia de Guatemala en el siglo XX
- Las modas de diferentes épocas

8. El lenguaje/tono para el grupo objetivo es

- Empático y amigable
- Poco empático e intolerable
- Inapropiado y pesado
- Soez y vulgar

9. Observaciones

Anexo #14

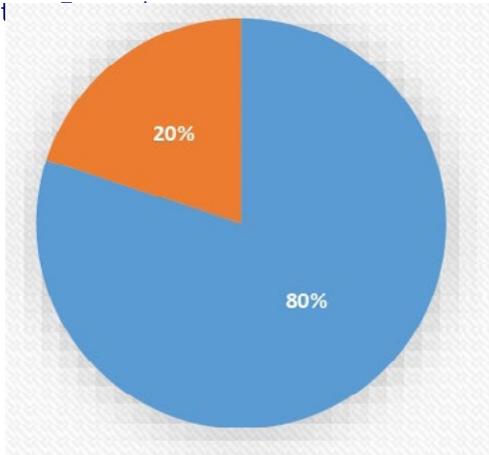
Resultados de la Validación con Diseñadores

En este Anexo se detallan los resultados obtenidos de las validaciones antes mencionadas, los resultados fueron tabulados para la toma de decisiones de los cambios a abordar en las piezas de diseño en el nivel de bocetaje 3.

Concepto creativo

1. Basado en la siguiente escala califique la aplicación del concepto creativo «Caja cultural animada» en la animación donde 0 significa deficiente

- 3
- 5



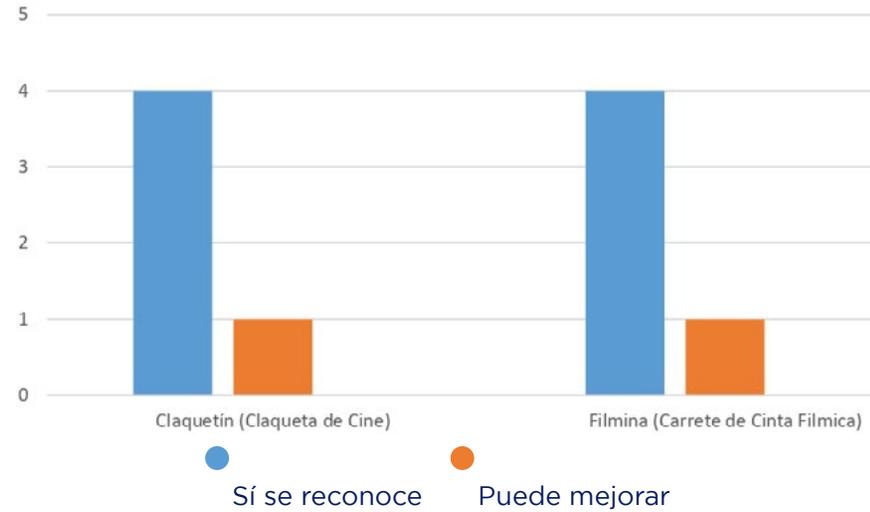
Según la gráfica, el 80% de los profesionales indicó con el número 3 que si ven el concepto creativo reflejado en la pieza, pero que podría mejorar en algunos aspectos para que resalte de mejor manera.

2. Observaciones

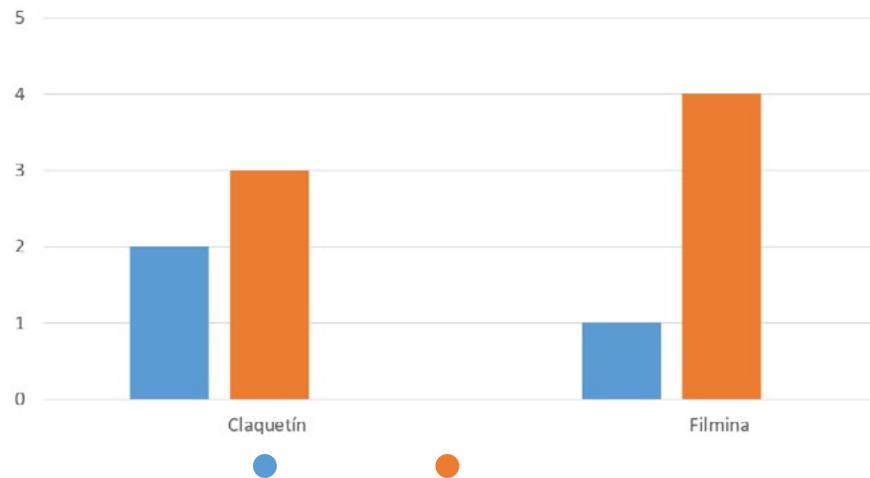
- Entiendo de donde proviene el concepto, sin embargo considero que necesita estar más enfocado al cine, y no precisamente a la televisión en sí. Me hubiera gustado escuchar más propuestas.
- Muy buen concepto e Insight.

Personajes

3. Basado en la Tabla, resalte la casilla con su respuesta

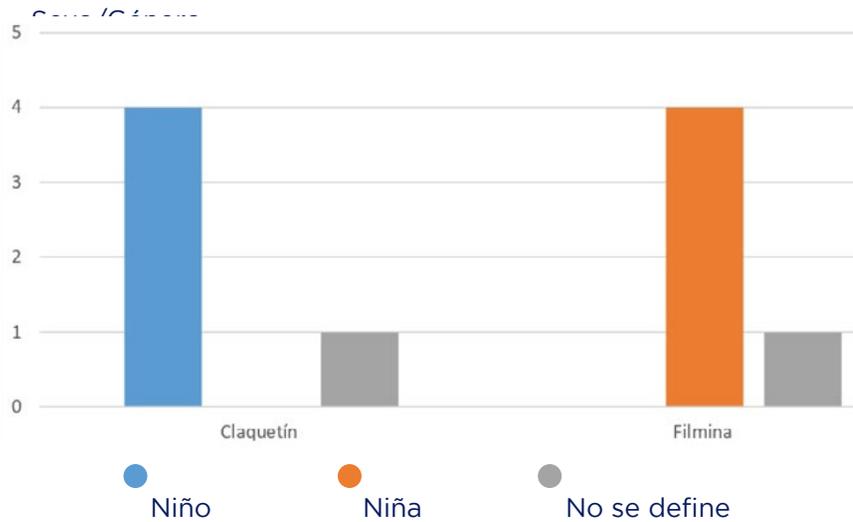


Según la gráfica, 4 de 5 profesionales indicó que si a simple vista relacionan a Claquetín con una claqueta de cine y a Filmina con un Carrete de cinta filmica.

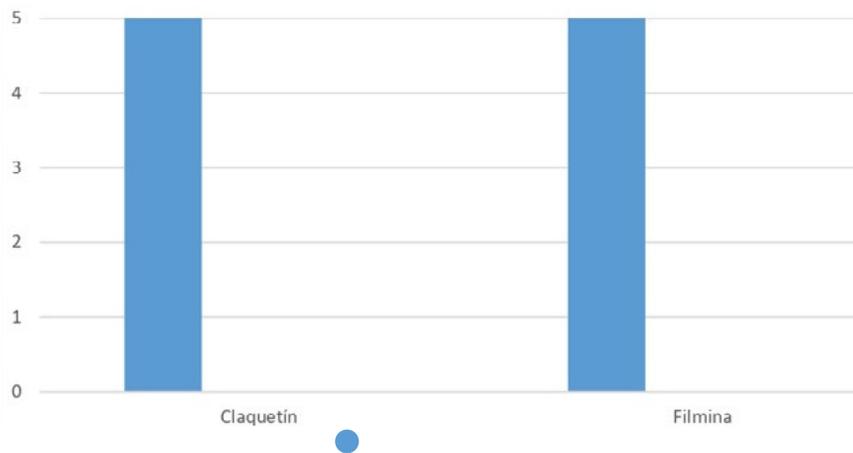


3-5 años 8-10 años

Según la gráfica, el 3 de 5 de los profesionales evaluados indicó que si a simple vista la edad de Claquetín es de 10 años y 4 de 5 profesionales indicaron que a simple vista Filmina luce de 8 años, pero 2 de ellos indicaron ver a Claquetín de 5 años y 1 indicó que Filmina tiene 3 años.



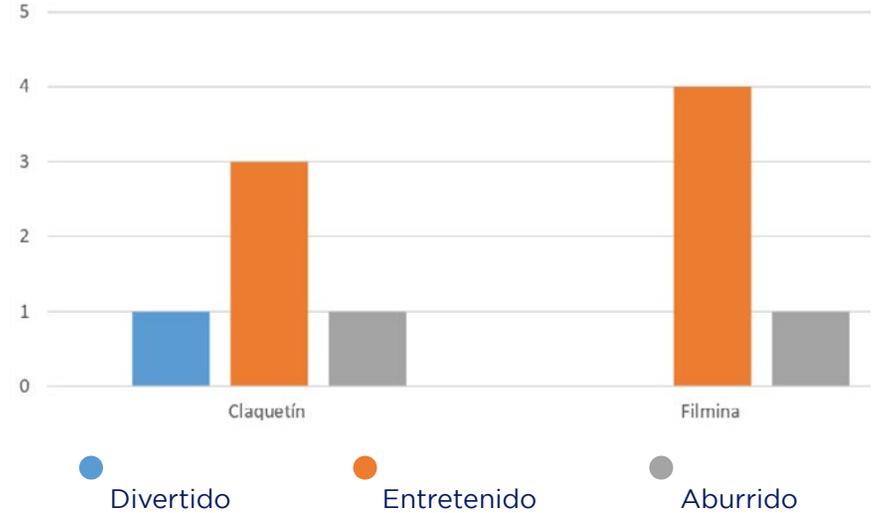
Según la gráfica, el 4 de 5 de los profesionales evaluados indicó que si a simple vista la Claquetín es niño y Filmina es niña, aunque uno de ellos indicó que no se diferenciaba



Cine

Según la gráfica, todos los profesionales evaluados indicaron que la temática con la que relacionan a los personajes es con el cine.

Personalidad de los Personajes



Según la gráfica, 3 de 5 profesionales indicaron que la personalidad de Claquetín a simple vista es entretenida, 1 indicó que es divertida, pero el restante indicó que es aburrida; ahora 4 de 5 profesionales indicaron que la personalidad de Filmina a simple vista es entretenida y uno de ellos indicó que es aburrida.

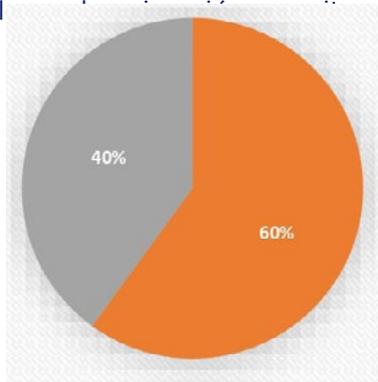
4. Observaciones

- Necesitan ser más dinámicos.
- En el aspecto de los personajes, creo que personalmente reconozco ambos objetos que representan, sin embargo, pienso que el grupo objetivo que son niños, no sé si puedan reconocer a simple vista un Rollo de Cine antiguo. Esto debido al nivel tecnológico del que están rodeados y no sé si puedan reconocer un rollo de cine que es algo muy característico del cine, pero para un público más adulto. Quizá puedan reconocerlo cuando ya hayan experimentado o visto más de la historia del cine, pero no sé si esto perjudique el nivel de empatía que puedan tener con los personajes.

Cromatología

5. La paleta de color no refleja la historia del cine, y a pesar de que en múltiples tomas los colores que se muestran combinan, la falta de detalle y la composición no proporcionan lo necesario para que los colores sean dinámicos.

- Interés
- Aburrimiento



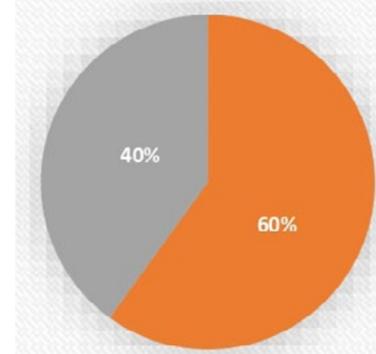
Según la gráfica, el 60% de los profesionales indicaron que la paleta cromática despierta cierto interés, pero que no es suficiente para ser dinámica y el otro 40% indicó que la paleta cromática les transmite aburrimiento.

6. Observaciones

- La paleta de color no refleja la historia del cine, y a pesar de que en múltiples tomas los colores que se muestran combinan, la falta de detalle y la composición no proporcionan lo necesario para que los colores sean dinámicos.

Animación

7. El movimiento de objetos y personajes en escena. Basado en los principios de animación se ve



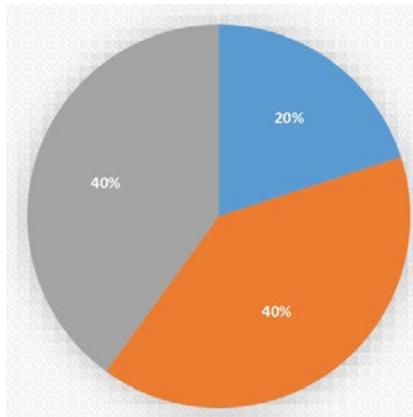
- En momentos específicos el movimiento de los personajes es natural y realista
- Es robótico y poco realista.

Según la gráfica, el 60% de los profesionales indicaron que en momentos específicos el movimiento de los personajes es natural y realista, pero el otro 40% indicó que en su totalidad el movimiento de los elementos en el encuadre es robótico y poco realista.

8. Observaciones

- Creo que en momentos se ve poco realista, pero es por lo que comentabas sobre la complejidad de la técnica que estás utilizando, sin embargo, en los segundos iniciales de la animación, se puede apreciar un mejor manejo de la técnica. Con más tiempo a la creación de la animación creo que podrías hacer un trabajo bastante bueno.
- El lipsync del inicio del vídeo no está perfeccionado, cada frame parece ser un *keyframe* y no se mira una interpolación de los labios entre las posiciones de las bocas.
- La animación del molino no se mira fluida, y carece de las deformidades de perspectiva que se esperarían de un efecto de esa naturaleza, para el nivel que posees tendrás que combinar el uso de programas 3D que puedan lograr esos efectos y luego convertirlos a vector, ya que trabajarlos cuadro a cuadro, requiere de años de experiencia animando.
- La composición de la toma con la pantalla de cine y las sillas no es lo suficientemente interesante, y la perspectiva no funciona. En el segundo 28 la animación se queda estática.
- En la toma del personaje corriendo sobre la cinta desde un punto técnico funciona, sin embargo necesita más frames "*in betweens*" entre los *keyframes*. También es necesario animar la misma cinta para dar la ilusión de avance.

9. Basado en los planos de fotografía la animación refleja



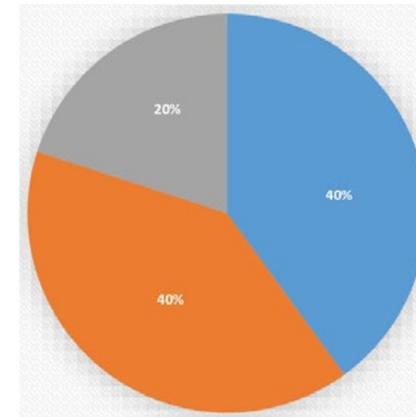
- Una secuencia lógica y funcional de la historia narrada
- Una secuencia que en momentos el plano no es el correcto para lo que está pasando en escena
- Una secuencia deficiente y poco funcional de la historia narrada

Según la gráfica, el 40% de los profesionales indicaron que los planos de fotografía por momentos no corresponden a lo que pasa en escena, contra otro 40% que indica que la secuencia es deficiente y poco funcional y por último un 20% indica que hay una secuencia lógica en la historia narrada.

10. Observaciones

- Entiendo que lo que vi fue una versión incompleta, sin embargo los personajes inician con el tema de que vamos a viajar en el tiempo, y luego pasamos a una sala de cine con una película a color que no refleja una escena icónica de alguna película antigua, personalmente hubiera imaginado una película en blanco y negro, y hubiera puesto una escena de Charles Chaplin o "singing in the rain". También cuando uno de los personajes corre por la cinta el mismo habla de ciertos aspectos sobre los museos y lo genial que pueden ser pero solo lo miro a él corriendo y un reloj que aparece de un lado del frame a otro.
- Los planos en relación a la acción y los personajes me parecen muy coherente.

11. Basado en la ley de tercios, los elementos en el encuadre reflejan



- Orden
- Orden en momentos específicos
- Desorden

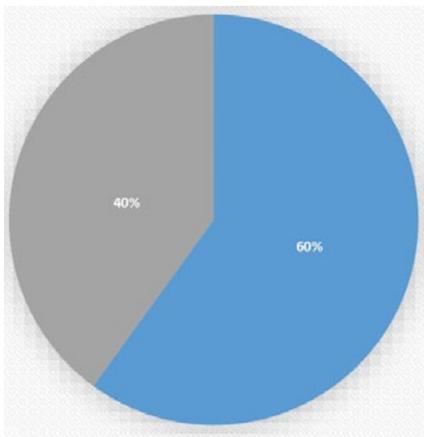
Según la gráfica, el 40% de los profesionales indicaron que perciben orden en la composición, contra otro 40% que perciben orden en momentos específicos y por último un 20% indica que percibe desorden.

12. Observaciones

- La ley de tercios funciona, sin embargo necesito ver más leyes de composición aplicadas, diferentes ángulos y profundidad.

Mensaje

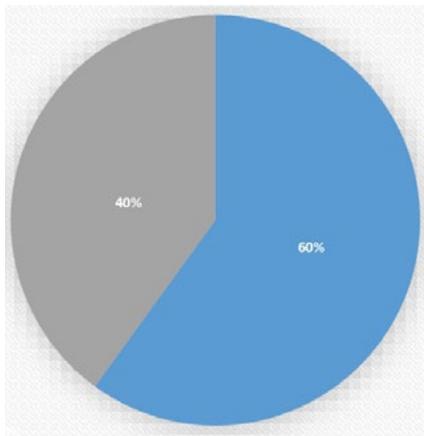
13. El mensaje de las animaciones es



- El valor del museo de la Cinemateca y el cine
- Las modas de diferentes épocas

Según la gráfica, el 60% de los profesionales indicaron el mensaje del material es el valor del museo de la Cinemateca y el cine, mientras que otro 40% indica que el mensaje son las modas de diferentes épocas.

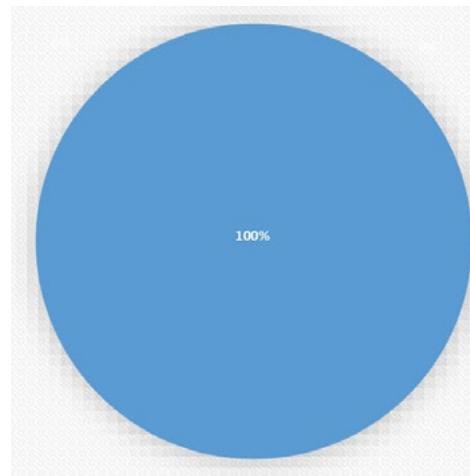
14. El lenguaje/tono utilizado es



- Chapín y fácil de entender
- Muy técnico y difícil de entender

Según la gráfica, el 60% de los profesionales indicaron que el tono del mensaje es chapín y fácil de entender, mientras que otro 40% indicó que es muy técnico y difícil de entender.

15. El lenguaje/tono para el grupo objetivo es



- Amigable

Según la gráfica, el 100% de los profesionales indicaron que el tono del mensaje para el grupo objetivo es empático y amigable.

16. Observaciones

- En relación con el lenguaje y sonido también mencionaste que será a cargo la orquesta, pero no me queda claro si también las narraciones de los personajes. En la animación me costó entender alguna frase del personaje, quizá sea por la velocidad en lo que lo dice. Por ejemplo la frase “cuadro por cuadro” no pude entenderlo a la primera vez que lo escuché. Tal vez se puede mejorar esa partes, pero en al tono y cómo lo dicen me parece súper bien para los niños.

Anexo #15

Resultados Cliente

Concepto Creativo

1. Basado en la siguiente escala califique la aplicación del concepto creativo «Caja cultural animada» en la animación donde 0 significa deficiente y 5 excelente

○ 0 ○ 1 ○ 2 ○ 3 ○ 4 ● 5

2. Observaciones

Ninguna.

Personajes

3. Basado en la Tabla, resalte la casilla con su respuesta

	Claquetín			Filmina		
Relación con el objeto real	Claqueta de Cine			Carrete de Cinta Fílmica		
	Se reconoce	Puede mejorar	No se reconoce	Se reconoce	Puede mejorar	No se reconoce
Edad	4 años	10 años	15 años	3 años	8 años	14 años
Sexo/Género	Niño	Niña	No se define	Niño	Niña	No se define
Temática que relacionan con los personajes	Cine	Museos	Educación académica	Cine	Museos	Educación académica
La personalidad de los personajes	Divertida	Entretenida	Aburrida	Divertida	Entretenida	Aburrida

4. Observaciones

Ninguna

Cromatología

5. La paleta de color en la animación permite reflejar

- Dinamismo
- Interés
- Aburrimiento

6. Observaciones

Ninguna

Mensaje

7. El mensaje de las animaciones es

- El valor del museo de la Cinemateca y el cine
- Historia de Guatemala en el siglo XX
- Las modas de diferentes épocas

8. El lenguaje/tono utilizado es

- Chapín y fácil de entender
- De otro país que no es Guatemala pero entendible
- Muy técnico y difícil de entender

9. El lenguaje/tono para el grupo objetivo es

- Empático y amigable
- Poco empático e intolerable
- Inapropiado y pesado
- Soez y vulgar

10. Observaciones

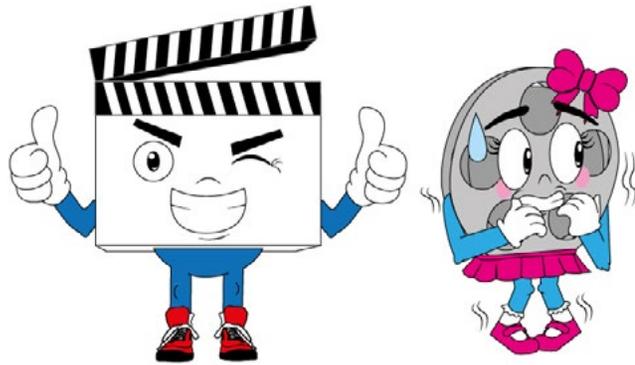
Ninguna

Anexo #16

Instrumento de Validación 3 - Grupo Objetivo

A continuación se harán una serie de preguntas con respecto al material audiovisual que se le acaba de compartir, debe contestarse rellenando el círculo que esté a la par de su respuesta marcando solo una opción y en las preguntas abiertas contestar con la mayor sinceridad posible.

Personajes



1. ¿Con cuál de estos temas relacionas a los personajes de la caricatura?

- Cine 🎬
- Museos 🏛️
- Educación escolar 📖

2. ¿Cómo te hicieron sentir los personajes?

- Divertido/a 😄
- Entretenido/a 😊
- Interesado/a 🧐
- Aburrido/a 😴

3. ¿Cómo describirías a los personajes?

- Amigables 😊
- Amigables en algunos momentos 😊
- Nada amigables 😞

4. Comentarios

Color



5. ¿Qué reflejan los colores utilizados en esta secuencia de imágenes?

- Alegría 😄
- Interés 🧐
- Aburrimiento 😴

6. Comentarios

Tipos de letra



7. ¿Qué refleja el tipo de letra en esta imagen?

- Alegría 😄
- Interés 😊
- Aburrimiento 😴



8. El tipo de letra en la imagen anterior se percibe

- Muy grande ■ 🤩
- Del tamaño correcto ■ 😊
- Muy pequeño ■ 😞

9. En esta imagen el tipo de letra es

- Legible ✓
- Poco legible —
- Ilegible ✗

10. Comentarios

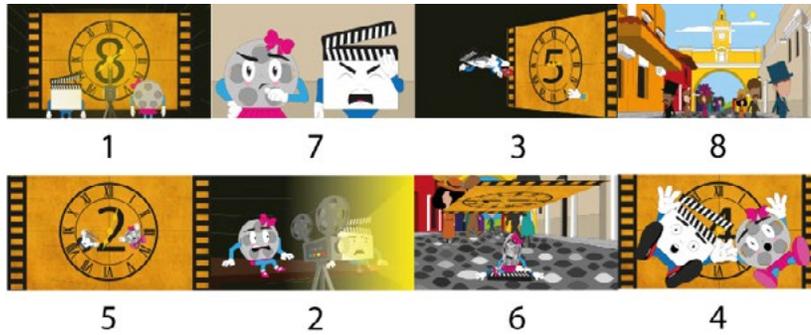
Animación

11. La velocidad de la animación se percibe

- Muy rápida 🚲 🌟 🤩
- Al tiempo correcto 🏃 🙌 😊
- Muy lenta 🐢 🚶 😞

12. ¿Sucede en algún momento específico? Justifica tu respuesta

13. Esta secuencia de imágenes está en desorden, selecciona la respuesta con el orden correcto



- 5-6-7-8-1-2-3-4
- 1-2-3-4-5-6-7-8
- 8-7-6-5-4-3-2-1

14. Los elementos en escena de esta secuencia de imágenes se perciben



- Ordenados
- Ordenados en algunas partes
- Desordenados

15. Comentarios

Mensaje

16. ¿Cuál es el mensaje que dieron los personajes en esta secuencia de imágenes?



- La imagen en el cine está hecha de 24 cuadros/fotogramas consecutivos por segundo
- La imagen en el cine está hecha de una cierta cantidad de píxeles
- La imagen en el cine está compuesta de ciertos colores

17. El lenguaje y vocabulario utilizado en la caricatura se percibe

- Chapín y fácil de entender 🗑️👂
- Entendible pero se escucha que son de otro país 🗑️
- Poco entendible 🗑️👂

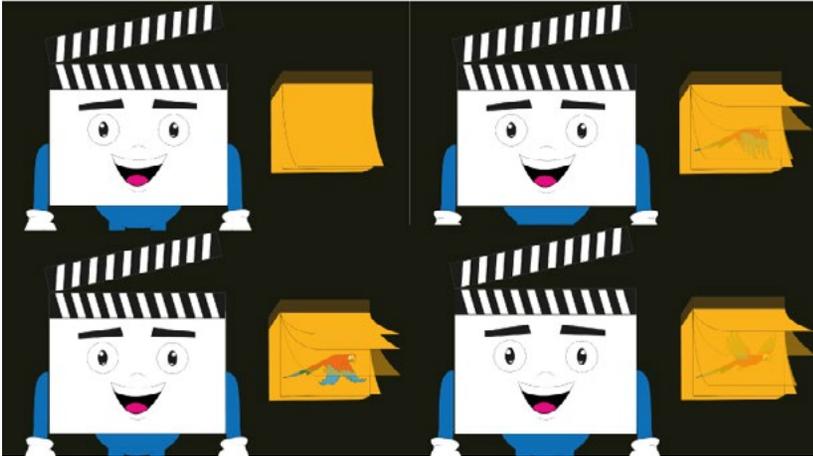
18. El tono utilizado se percibe

- Amigable y empático 😊
- Poco amigable y poco empático 😞
- Vulgar y soez 😡

19. Comentarios

Interactividad

20. ¿Qué pasó en esta secuencia de imágenes?



- El personaje me invitó a dibujar en una libreta lo que yo quisiera en una secuencia de imágenes en movimiento
- El personaje explico para qué sirven las libretas y como se usan
- El personaje habló acerca de unos apuntes que realizó durante la caricatura

21. Que los personajes hablen e interactúen contigo fuera de la pantalla permite

- Interesarte más sobre el tema
- Comprender mejor el mensaje

22. Comentarios

Anexo #17

Resultados de Validación 3 - Grupo Objetivo

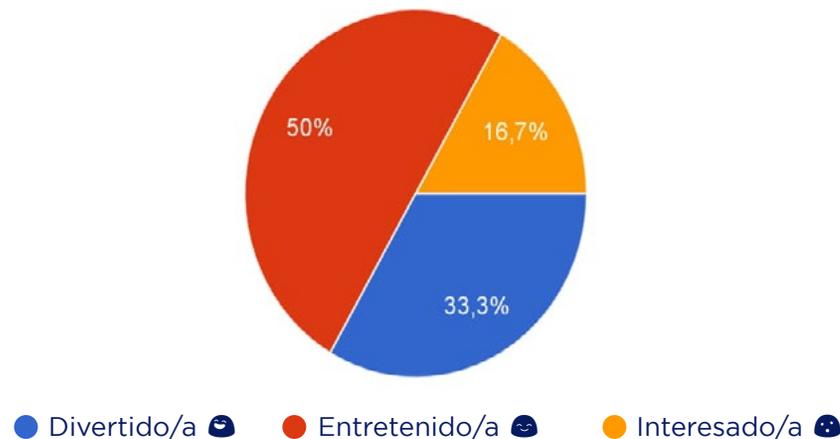
Personajes

1. ¿Con cuál de estos temas relacionas a los personajes de la caricatura?



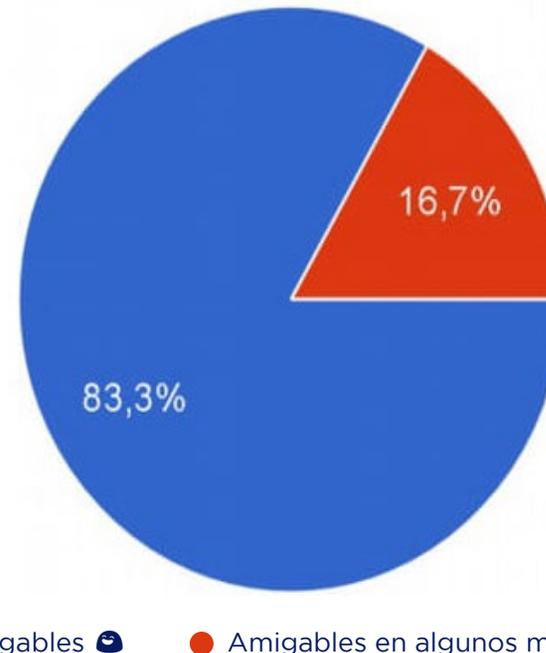
Según la gráfica, 100% de los encuestados relaciona los personajes con la temática de Cine.

2. ¿Cómo te hicieron sentir los personajes?



Según la gráfica, el 50% de los encuestados se sintieron entretenidos/as con los personajes, el 33.3% se sintieron divertidos y un 16.7% interesados/as

3. ¿Cómo describirías a los personajes?



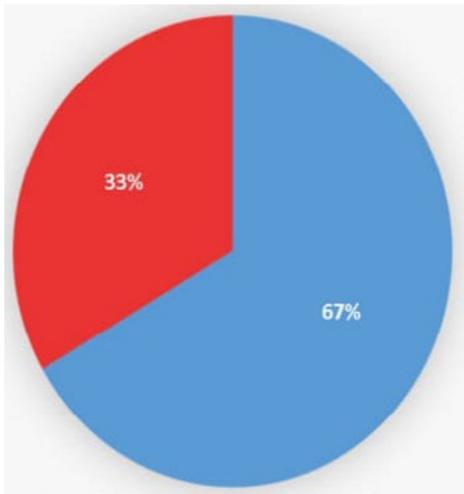
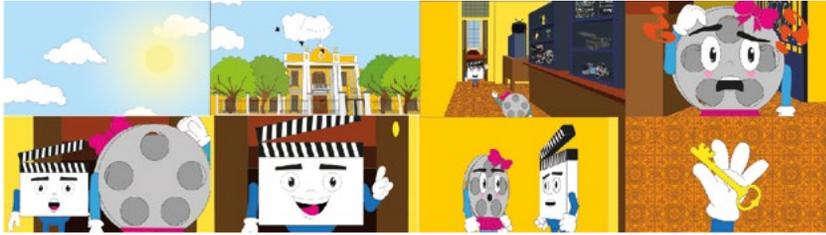
Según la gráfica, el 83.3% de los encuestados describen a los personajes como amigables y un 16.7% los describen como amigables en algunos momentos.

4. Comentarios

- Buenísima
- Me entretuvieron
- Los personajes me hicieron sentir divertida, entretenida e interesada
- No me gustan las voces

Color

5. ¿Qué reflejan los colores utilizados en esta secuencia de imágenes?



● Alegría 😄 ● Interés 🤔

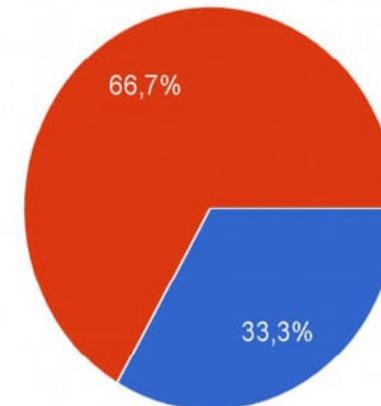
Según la gráfica, el 67% de los encuestados indicaron que los colores utilizados reflejan alegría, mientras que el otro 33% indicaron que les reflejan interés.

6. Comentarios

- Mucho color amarillo
- Son colores fuertes y alegres por lo que despiertan el interés de quién los ve

Tipos de letra

7. ¿Que refleja el tipo de letra en esta imagen?

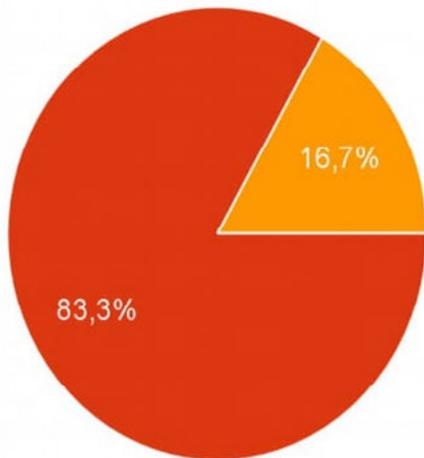


● Alegría 😄 ● Interés 🤔

Según la gráfica, el 66.7% de los encuestados indicaron que el tipo de letra utilizado refleja interés, mientras que el otro 33.3% indicaron que les refleja alegría



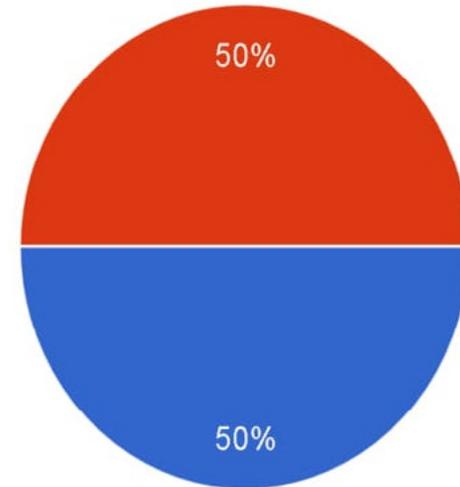
8. El tipo de letra en la imagen anterior se percibe



● Del tamaño correcto ■ 😊 ● Muy pequeño ■ 😞

Según la gráfica, el 83.3% de los encuestados indicaron que el tipo de letra en los créditos es del tamaño correcto, mientras que el otro 16.7% indicaron que les parece muy pequeña.

9. En esta imagen el tipo de letra es



● Legible ✓ ● Poco legible —

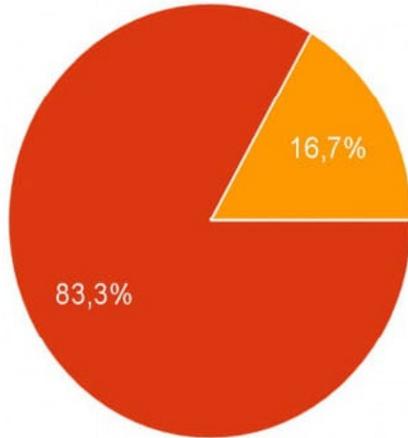
Según la gráfica, el 50% de los encuestados indicaron que el tipo de letra es legible, mientras que el otro 50% indicaron que les parece poco legible.

10. Comentarios

- Muy cuadrada la letra
- Es como las caricaturas que veo en la tele
- Es muy bonita pero no sé puede leer tan fácilmente

Animación

11. La velocidad de la animación se percibe



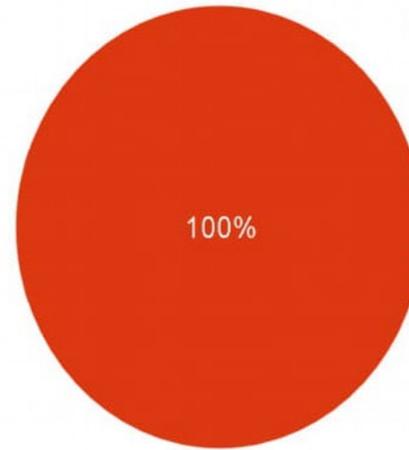
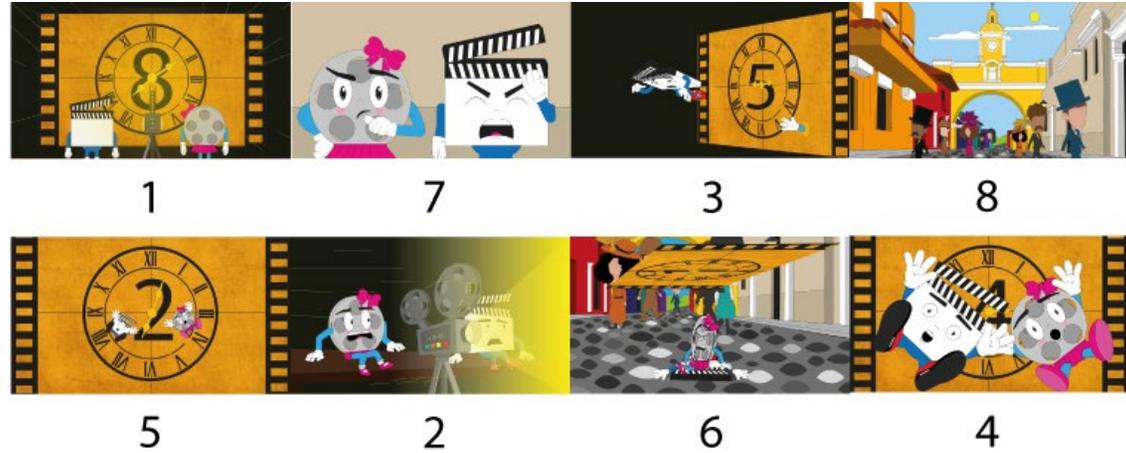
- Al tiempo correcto 🏃👤👍
- Muy lenta 🐢🚶👎

Según la gráfica, el 83.3% de los encuestados indicaron que la animación va al tiempo correcto, mientras que el otro 16.7% indicaron que va muy lento.

12. ¿Sucede en algún momento específico?
Justifica tu respuesta

Sin comentarios.

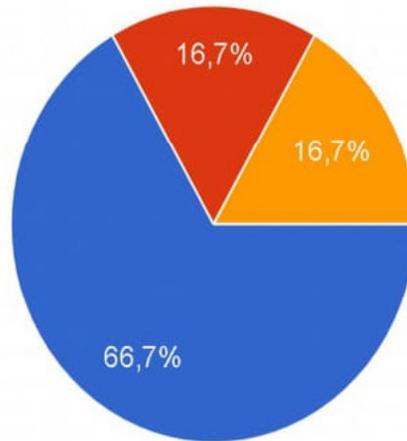
13. Esta secuencia de imágenes está en desorden, selecciona la respuesta con el orden correcto



- 1-2-3-4-5-6-7-8

Según la gráfica, el 100% de los encuestados indicaron la secuencia correcta del orden de imágenes, lo cual indica que retuvieron la atención en el material elaborado por lo que saben que sucedió

14. Los elementos en escena de esta secuencia de imágenes se perciben



- Ordenados
- Ordenados en algunas partes
- Desordenados

Según la gráfica, el 66.7% de los encuestados indicaron que los elementos de la secuencia de imágenes mostrada se perciben ordenados, otro 16.7% indicaron que perciben orden en algunas partes otro 16.7% indicaron que perciben desorden, lo cual significa que la ley de tercios se está aplicando de manera funcional para la mayoría.

15. Comentarios

- Están ordenados según la secuencia del vídeo.

Mensaje

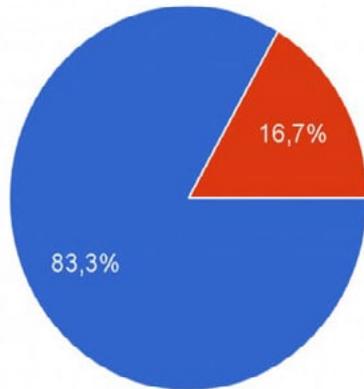
16. ¿Cuál es el mensaje que dieron los personajes en esta secuencia de imágenes?



- La imagen en el cine está hecha de 24 cuadros/fotogramas consecutivos por segundo

Según la gráfica, el 100% de los encuestados indicaron el mensaje correcto de la secuencia de imágenes, lo cual indica que retuvieron la atención en el material elaborado, que los planos de cámara se están aplicando de forma correcta ya que entendieron el mensaje que se busca transmitir con el material.

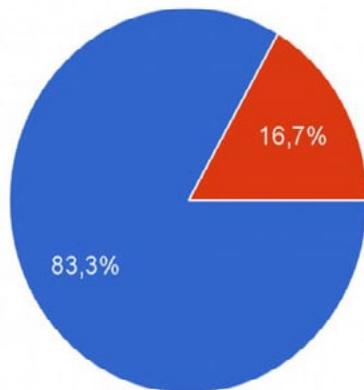
17. El lenguaje y vocabulario utilizado en la caricatura se percibe



- Chapín y fácil de entender 🗣️👂
- Entendible pero se escucha que son de otro país 🗣️

Según la gráfica, el 83.3% de los encuestados indicaron que el lenguaje utilizado en el material es chapín y fácil de entender, otro 16.7% indicó que el lenguaje utilizado es entendible pero que suena de otro país.

18. El tono utilizado se percibe



- Amigable y empático 🗣️
- Poco amigable y poco empático 🗣️

Según la gráfica, el 83.3% de los encuestados indicaron que el tono utilizado en el material es amigable y empático, otro 16.7% indicó que el tono utilizado es poco amigable y poco empático.

19. Comentarios

- Muy peleoneros
- Porque es el vocabulario que usamos a diario

Interacción

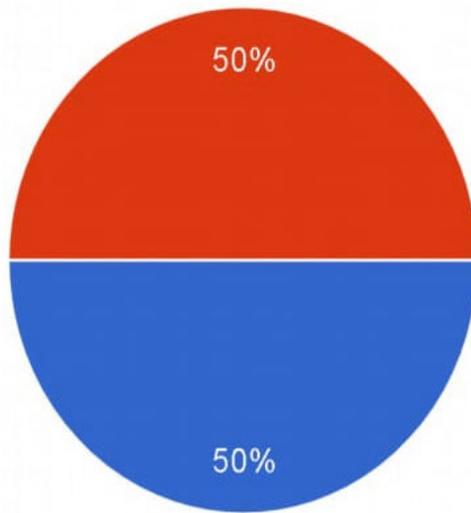
20. ¿Qué pasó en esta secuencia de imágenes?



- El personaje me invitó a dibujar en una libreta lo que yo quisiera en una secuencia de imágenes en movimiento

Según la gráfica, el 100% de los encuestados indicaron que el personaje los invitó a dibujar en una libreta lo que ellos quisieran en una secuencia de imágenes en movimiento, lo cual indica que percibieron una interacción del personaje con ellos, y con ello al mismo tiempo percibieron que le personaje rompió la cuarta pared.

21. Que los personajes hablen e interactúen contigo fuera de la pantalla permite



- Interesarte más sobre el tema
- Comprender mejor el mensaje

Según la gráfica, el 50% de los encuestados indicaron que la interacción les permite interesarme más sobre el tema, mientras que el otro 50% indica que la interacción les permite comprender mejor el mensaje.

22. Comentarios

- Me gustó la caricatura, la vi hasta el final
- En realidad me ayudó en ambas cosas interesarme más y mejor comprensión
- Podrían hacer más actividades
- Me gusto

Anexo #18

Comentarios Extra a la Validación

Walter Figueroa - Director General de la Cinemateca "Enrique Torres"

Solo elimina la parte donde Claquetín empuja a Filmina, ya que de alguna manera recae en violencia y se ve inadecuada para niños, lo demás esta muy bien trabajado.

Herber Crispin - Docente de Ilustración Digital de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC

El tipo de línea que se está usando en los personajes hace que se pierdan varios detalles, se podría usar una línea más gruesa. Para el fondo podría hacer la línea de contorno más delgada, así podrían resaltar más los personajes al momento de interactuar, usaría también el desenfoco para crear profundidad. Si va dirigido a niños, las texturas, las formas y los colores son clave

Índice de Figuras

Figuras	No. De Página
Figura 1	
Logotipo institucional de la Cinemateca Universitaria "Enrique Torres".....	20
Figura 2	
Logotipo institucional conmemorativo del 50 aniversario de la institución	20
Figura 3	
Post promocionando la participación de la Cinemateca en una sala gratuita de Cine.....	21
Figura 4	
Post de fin de año 2019, tomado de la fanpage de la Cinemateca "Enrique Torres".....	21
Figura 5	
Imagen del logotipo conmemorando el 48 aniversario de la Cinemateca "Enrique Torres".....	21
Figura 6	
Foto estilo selfie del estudiante con Walter Figuerola, Director de la Cinemateca "Enrique Torres".....	21
Figura 7	
Fotograma de un <i>motion graphics</i> que utiliza la Cinemateca como cortinilla de presentación para videos en su fanpage	22
Figura 8	
Fotograma de otro fragmento del <i>motion graphics</i> que utiliza la Cinemateca como cortinilla de presentación para videos en su fanpage.....	22
Figura 9	
Foto del interior del Museo de la Cinemateca "Enrique Torres".....	22
Figura 10	
Afiche de promoción del festival de 15 de Junio donde participo la Cinemateca "Enrique Torres"	22
Figura 11	
Foto del personal de la Cinemateca "Enrique Torres".....	22
Figura 12	
Foto del rótulo del nombre de la Sala 1 del Museo de la Cinemateca "Enrique Torres" llamada "Sala Florencio Godoy".....	22
Figura 13	
Foto del Director de la Cinemateca "Enrique Torres", Walter Figuerola, en su oficina con unos carretes	22
Figura 14	
Captura de pantalla de la portada en PDF del Proyecto <i>Diseño de sistema interactivo multimedia como herramienta estratégica de comunicación para El Museo Violeta Parra</i>	49
Figura 15	
Captura de pantalla de la portada en PDF del Proyecto <i>diseño de material interactivo para apoyar los procesos de enseñanza y aprendi- zaje sobre los seres vivos que se exponen en el Museo de Historia Natural de la USAC</i>	50

Figura 16	Captura de pantalla de la portada en PDF del Proyecto <i>Diseño de portal de comunicación multimedia en entornos virtuales para el Museo Nacional de Historia</i>	51
Figura 17	Captura de pantalla de la portada en PDF del Proyecto <i>Museo interactivo/web como medio para facilitar el acceso directo a la información del Museo Nacional de Arte Moderno "Carlos Mérida"</i>	52
Figura 18	Captura de pantalla de la portada en PDF del Proyecto <i>Usos y Posibilidades de Aplicaciones Multimedia en Museos Históricos</i>	53
Figura 19	Cuadro de la caricatura <i>Bob Esponja</i> , del episodio <i>La caja de los tontos</i> , ubicado en 1' 38"	61
Figura 20	Cuadro de la caricatura <i>Bob Esponja</i> , del episodio <i>La caja de los tontos</i> , ubicado en 1' 44"	61
Figura 21	Aplicación de planos de fotografía cercanos al personaje en dibujos animados	63
Figura 22	Aplicación de punto de fuga en planos cercanos al personaje.....	63
Figura 23	Fotograma de la película <i>Ratatouille</i> aplicando ley de tercios.....	63
Figura 24	Uso de primer plano en el dibujo	63
Figura 25	Combinación tipográfica de <i>Rockidz</i> (estilística) y <i>Gotham</i> (san serif)	64
Figura 26	Combinación tipográfica de <i>Gretoon</i> (estilística) y <i>Century Gothic</i> (san serif)	64
Figura 27	Combinación tipográfica de <i>Stick and Rick</i> (estilística) y <i>Arial</i> (san serif).....	64
Figura 28	Espectro del color RGB.....	65
Figura 29	Colores institucionales de la Cinemateca "Enrique Torres"	65
Figura 30	Demostración del contraste cualitativo.....	65
Figura 31	Ilustración de la caricatura <i>Gravity Falls</i>	65
Figura 32	Paleta de color de la ilustración de la caricatura <i>Gravity Falls</i>	65
Figura 33	Ilustración de la caricatura <i>Bob Esponja</i>	65
Figura 34	Paleta de color de la Ilustración de la caricatura <i>Bob Esponja</i>	65
Figura 35	Cuadros de un par de episodios de la caricatura <i>Recreo</i>	66
Figura 36	Parte de una ilustración de la caricatura <i>Gravity Falls</i>	66
Figura 37	Fotograma de un episodio de la caricatura <i>Bob Esponja</i>	66
Figura 38	Moodboard No. 1 con la compilación de referentes de la propuesta No. 1	67

Figura 39	Aplicación de planos de fotografía lejanos al personaje en dibujos animados	68
Figura 40	Fotograma de la película <i>El Resplandor</i> aplicando profundidad de campo.....	68
Figura 41	Fotograma de la película <i>Fight Club</i> aplicando composición simétrica	68
Figura 42	Fotograma de la película <i>300</i> aplicando la ley de tercios.....	68
Figura 43	Fotograma de la película <i>Camino a la Perdición</i> aplicando ley de tercios	68
Figura 44	Combinación tipográfica de <i>Admiration Pains</i> (caligráfica) y <i>Times New Roman</i> (serif)	69
Figura 45	Combinación tipográfica de <i>Hello Stranger</i> (caligráfica) y <i>Charlemagne STD</i> (serif).....	69
Figura 46	Combinación tipográfica de <i>Lost in Wild</i> (estilística) y <i>Sitka Regular</i> (serif)	69
Figura 47	Espectro del color RGB.....	70
Figura 48	Demostración del contraste cálido-frío.....	70
Figura 49	Pintura de artista anónimo donde se aplica contraste cálido-frío	70
Figura 50	Pintura de Leonid Afrémov donde se aplica contraste cálido-frío	70

Figura 51	Fotograma de un episodio del remake de la caricatura <i>Thundercats</i>	71
Figura 52	Fotograma de un episodio de la caricatura <i>Hora de Aventura</i>	71
Figura 53	Fragmento de un fotograma de la caricatura <i>El Increíble Mundo de Gumball</i>	71
Figura 54	Fragmento de un fotograma de la caricatura <i>Clarence</i>	71
Figura 55	Moodboard No. 2 con la compilación de referentes de la propuesta No. 2	72
Figura 56	Varias vistas en un render 3D con la idea inicial del personaje Claquetín.....	75
Figura 57	Bocetaje a mano para el rediseño del personaje Claquetín Basado en la propuesta No. 1 establecida en las premisas de diseño.....	75
Figura 58	Bocetaje a mano para el rediseño del personaje Claquetín Basado en la propuesta No. 2 establecida en las premisas de diseño.....	75
Figura 59	Digitalización de la propuesta No. 1 para el rediseño del personaje Claquetín.....	76
Figura 60	Digitalización de la propuesta No. 2 para el rediseño del personaje Claquetín.....	76
Figura 61	Propuesta No. 1 para el rediseño del personaje Claquetín.....	77

Figura 62	Propuesta No. 2 para el rediseño del personaje Claquetín.....	77
Figura 63	Varias vistas en un render 3D con la idea inicial del personaje Filmo.....	78
Figura 64	Bocetaje a mano para el rediseño del personaje Filmo, ahora llamado Filmina, basado en la propuesta No. 1 establecida en las premisas de diseño.....	78
Figura 65	Bocetaje a mano para el rediseño del personaje Filmo, ahora llamado Filmina basado en la propuesta No. 2 establecida en las premisas de diseño.....	78
Figura 66	Digitalización de la propuesta No. 1 para el rediseño del personaje Filmo, ahora llamado Filmina.....	79
Figura 67	Digitalización de la propuesta No. 2 para el rediseño del personaje Filmo, ahora llamado Filmina.....	79
Figura 68	Propuesta No. 1 para el rediseño de Filmina.....	80
Figura 69	Propuesta No. 2 para el rediseño del personaje Filmina.....	80
Figura 70	Propuesta No. 1 para el personaje secundario Florencio Godoy.....	81
Figura 71	Propuesta única para el primer proyector artesanal guatemalteco.....	81

Figura 72	Propuesta No. 2 para el personaje secundario Florencio Godoy.....	81
Figura 73	Fotografía de Florencio Godoy, tomada en el año 1913.....	81
Figura 74	Fotograma de la película “El Sombrerón”.....	82
Figura 75	Propuesta No. 1 para el personaje secundario el Sombrerón.....	82
Figura 76	Propuesta No. 2 para el personaje secundario el Sombrerón.....	82
Figura 77	Propuesta única para la guitarra del Sombrerón.....	82
Figura 78	Propuesta No. 1 para el personaje secundario Enrique Torres.....	83
Figura 79	Propuesta No. 2 para el personaje secundario Enrique Torres.....	83
Figura 80	Fotografía de Enrique Torres.....	83
Figura 81	Propuesta única para el Proyector análogo, objeto secundario.....	84
Figura 82	Fotografía del proyector de la sala 4 del Museo de la Cinemateca “Enrique Torres”.....	84
Figura 83	Propuesta única para la Antigua Guatemala.....	85
Figura 84	Propuesta única para la Finca la Pradera.....	85

Figura 85	Propuesta única para el Cineclub Valenti.....	85
Figura 86	Propuesta única para el Museo de la Cinemateca “Enrique Torres”.....	85
Figura 87	Propuesta No. 1 para la cortina No. 1 de la caricatura que llevará de nombre “Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo”.....	86
Figura 88	Propuesta No. 2 para la cortina No. 1 de la caricatura que llevará de nombre “Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo”.....	86
Figura 89	Propuesta No. 1 para la cortina No. 2 de la caricatura que llevará de nombre “Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo”.....	87
Figura 90	Propuesta No. 2 para la cortina No. 2 de la caricatura que llevará de nombre “Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo”.....	87
Figura 91	Propuesta No. 1 para la cortina No. 3 de la caricatura que llevará de nombre “Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo”.....	88
Figura 92	Propuesta No. 2 para la cortina No. 3 de la caricatura que llevará de nombre “Filmina, Claquetín y el Proyector del Tiempo”.....	88
Figura 93	Ejemplo de como se escribe y estructura un guion.....	90
Figura 94	Cambios a realizar en la propuesta de diseño de Claquetín Basado en la autoevaluación.....	193

Figura 95	Cambios a realizar en la propuesta de diseño de Filmina Basado en la autoevaluación.....	193
Figura 96	Cambios a realizar en la propuesta de diseño de Florencio Godoy Basado en la autoevaluación.....	194
Figura 97	Cambios a realizar en la propuesta de diseño de Enrique Torres Basado en la autoevaluación.....	194
Figura 98	Cambios a realizar en la propuesta de diseño del Sombrerón Basado en la autoevaluación.....	194
Figura 99	Cambios a realizar en la propuesta de la cortina de presentación Basado en la autoevaluación.....	195
Figura 100	Cambios realizados en la propuesta de diseño de Claquetín Basado en la autoevaluación.....	196
Figura 101	Vistas adicionales de Claquetín con los cambios realizados Basado en la autoevaluación.....	196
Figura 102	Secuencia de cuadros de Claquetín caminando hacia la derecha, girando hacia en frente, levantando las manos y por último girándose hacia la derecha de nuevo, señalando algo con su mano izquierda.....	197
Figura 103	Cambios realizados en la propuesta de diseño de Filmina Basado en la autoevaluación.....	198
Figura 104	Vistas adicionales de Filmina con los cambios realizados Basado en la autoevaluación.....	198

Figura 105	Secuencia de cuadros de Filmina caminando hacia la izquierda, girando hacia en frente, levantando las manos y por último girándose hacia la izquierda de nuevo, señalando algo con su mano derecha	199
Figura 106	Cambios realizados en la propuesta de diseño de Florencio Godoy Basado en la autoevaluación.....	200
Figura 107	Cambios realizados en la propuesta de diseño de Florencio Godoy sin recuadros que muestren su construcción.....	200
Figura 108	Cambios realizados en la propuesta de diseño de Enrique Torres Basado en la autoevaluación	200
Figura 109	Cambios realizados en la propuesta de diseño de Enrique Torres sin recuadros que muestren su construcción.....	200
Figura 110	Cambios realizados en la propuesta de diseño del Sombrerón Basado en la autoevaluación.....	201
Figura 111	Cambios realizados en la propuesta de diseño del Sombrerón sin recuadros que muestren su construcción.....	201
Figura 112	Cambio cromático realizado a la guitarra del Sombrerón Basado en la autoevaluación	201
Figura 113	Captura de la vídeo conferencia con el profesional de diseño Jairo Choché	206
Figura 114	Captura de la vídeo conferencia con los demás profesionales	206
Figura 115	Captura de las respuestas al instrumento de validación vía correo electrónico.....	206
Figura 116	Cambios a realizar en la propuesta de diseño de Florencio Godoy Basado en la validación 2 con expertos del tema y profesionales de diseño.....	207
Figura 117	Algunos fotogramas de la animación 1, opening de bienvenida; que resaltan cambios a realizar en el nivel de bocetaje 3.....	207
Figura 118	Cambios a realizados en la propuesta de diseño de Florencio Godoy Basado en la validación 2 con expertos del tema y profesionales de diseño	208
Figura 119	Cortina de presentación de la animación 2 aplicando los comentarios en cuanto a color Basado en la validación 2.....	209
Figura 120	Cambio de textura y color en el escenario de la proyección que sirve para viajar en el tiempo Basado en la validación 2.....	209
Figura 121	Algunos fotogramas de la animación 2, episodio 1; luces, cámara y Florencio que muestran el uso de contrastes de color.....	210
Figura 122	Cortinilla de presentación y créditos de la animación 2, episodio 1; luces cámara y Florencio, que resaltan cambios a realizar Basado en la validación 3 con el grupo objetivo.....	229

Figura 123	Algunos fotogramas de la animación 2, episodio 1; luces cámara y Florencio, que resaltan cambios a realizar Basado en la validación 3 con el grupo objetivo	230
Figura 124	Algunos fotogramas de planos que se eliminarán de la animación 2, episodio 1; luces, cámara y Florencio, Basado en comentarios de la institución	231
Figura 125	Fotograma de la cortina de presentación de la animación 1, opening de bienvenida, el cual resalta que es formato multimedia por el icono de <i>Play</i> además de las medidas del material en píxeles	232
Figura 126	Aplicación de la ley de tercios y planos de cámara en varios planos de la animación 1, opening de bienvenida.....	233
Figura 127	Aplicación del punto de fuga en un par de planos de la animación 1, opening de bienvenida.....	234
Figura 128	Varios planos de la animación 1 con contraste cualitativo	235
Figura 129	Varios planos de la animación 1 con contraste cualitativo.....	235
Figura 130	Aplicación de la tipografía <i>Baby Monsta</i> en la animación 1	236
Figura 131	Aplicación de la tipografía <i>Gotham</i> en la animación 1.....	236

Figura 132	Aplicación de la tipografía <i>Arial</i> en la animación 1.....	236
Figura 133	Varios fotogramas que muestran la construcción anatómica funcional de los personajes en la animación 1.....	237
Figura 134	Secuencia de fotogramas que muestran la breve aparición de Enrique Torres en la animación 1.....	237
Figura 135	Varios escenarios y texturas aplicadas en la animación 1.....	238
Figura 136	Distintos niveles de brillo en la proyección de cine en la animación 1.....	239
Figura 137	Distintos niveles del rebote de brillo de la proyección sobre los personajes en la animación 1.....	239
Figura 138	Cambio en la paleta de color de los personajes al estar en escenarios con poca iluminación en la animación 1.....	239
Figura 139	Aplicación de sombras en los personajes en la animación 1.....	239
Figura 140	Cortina de presentación final de la animación 1, opening de bienvenida	240
Figura 141	Secuencia de fotogramas donde Filmina y Claquetín caminan, por medio de la técnica llamada interpolación clásica, variante del estilo <i>Animática</i> en la animación 1	241

Figura 142	Secuencia de fotogramas donde Filmina y Claquetín corren y saltan, por medio de la técnica de animación cuadro a cuadro en la animación 1	242
Figura 143	Secuencia de fotogramas de una transición donde parece que el encuadre está agarrado de las esquinas superiores e la pantalla y la parte inferior del encuadre gira hacia dentro en profundidad (eje Z), aplicado en la animación 1	243
Figura 144	Secuencia de fotogramas de una transición donde el encuadre se rompe a la mitad como una hoja de papel dejando ver que detrás está el siguiente plano, aplicado en la animación 1.....	243
Figura 145	Secuencia de fotogramas de una transición donde pasa un pedazo de cinta filmica que ocupa toda la pantalla, se desliza hacia arriba y debajo está el siguiente plano, aplicado en la animación 1.....	243
Figura 146	Captura de pantalla de la interfaz del software de instrumentos virtuales <i>Spitfire Audio</i> , el cual sirvió para los sonidos de teclado y batería	244
Figura 147	Captura de pantalla de la interfaz del software de instrumentos virtuales <i>Brass Pro</i> , el cual sirvió para los sonidos de trompeta y saxofón	244
Figura 148	Foto estilo <i>selfie</i> del estudiante con el editable de la canción en el programa <i>Reaper</i>	244
Figura 149	Logo del programa de producción de audio <i>Reaper</i>	244
Figura 150	Captura de pantalla del editable de la canción en el programa <i>Reaper</i> y del controlador MIDI virtual	245
Figura 151	Captura de pantalla de la aplicación de batería <i>Real Drum</i> para teléfonos inteligentes	245
Figura 152	Controlador MIDI real, también llamado teclado MIDI.....	245
Figura 153	Fotograma de la caricatura <i>Los 3 Pequeños Cerditos</i>	245
Figura 154	Planos donde se integra la película <i>Tiempos Modernos</i> de Charles Chaplin.....	247
Figura 155	Planos donde se integra el documental sobre los barriletes gigantes de Sumpango, Sacatepéquez, hecho por Alejandro Campollo	247
Figura 156	Aplicación de la ley de tercios y planos de cámara en varios planos de la animación 2, episodio 1; luces, cámara y Florencio Varios planos de la animación 2 con contraste cualitativo.....	248
Figura 157	Aplicación del punto de fuga en varios planos de la animación 2, episodio 1; luces, cámara y Florencio.....	249

Figura 158	Varios planos de la animación 2 con contraste cualitativo.....	250
Figura 159	Varios planos de la animación 2 con contraste cálido-frío.....	250
Figura 160	Aplicación de la tipografía <i>Baby Monsta</i> en la animación 2.....	251
Figura 161	Aplicación de la tipografía <i>Gotham</i> en la animación 2.....	251
Figura 162	Aplicación de la tipografía <i>Arial</i> en la animación 2.....	251
Figura 163	Aplicación de la tipografía <i>Ink Free</i> en la animación 2.....	251
Figura 164	Varios fotogramas que muestran la construcción anatómica funcional de los personajes en la animación 2.....	252
Figura 165	Planos que muestran al personaje Florencio Godoy e, la animación 2.....	252
Figura 166	Varios escenarios y texturas aplicadas en la animación 2.....	253
Figura 167	Aplicación de luces y sombras mediante un rayo de luz con partículas y sombras al pasar debajo del arco de Santa Catalina, en la animación 2.....	254
Figura 168	Aplicación de luces mediante un rayo de luz con partículas que sale del sol, en la animación 2.....	254

Figura 169	Cambio en la paleta de color de los personajes al estar en escenarios con poca iluminación, en la animación 2.....	254
Figura 170	Cambio tonal en gradación del reflejo de la luz del proyector sobre Claquetín, en la animación 2.....	254
Figura 171	Cortina de presentación de la animación 2, episodio 1; luces, cámara y Florencio.....	255
Figura 172	Secuencia de fotogramas donde Filmina y Claquetín están siendo absorbidos, por medio de la técnica de interpolación clásica, variante del estilo <i>animatica</i> en la animación 2.....	256
Figura 173	Secuencia de fotogramas donde Filmina y Claquetín caminan, por medio de la técnica de animación cuadro a cuadro en la animación 2.....	256
Figura 174	Planos sin movimiento alguno, variante del estilo <i>animatica</i> en la animación 2.....	256
Figura 175	Secuencia de fotogramas de una transición <i>fundido a blanco</i> en la animación 2.....	257
Figura 176	Secuencia de fotogramas de una transición <i>fundido a negro</i> en la animación 2.....	257
Figura 177	Secuencia de fotogramas de una transición <i>cerradura a negro</i> en la animación 2.....	257
Figura 178	Captura de pantalla con una parte de la composición que contiene todos los sonidos y pistas musicales aplicados en la animación 2.....	258

Figura 179	Captura de pantalla de la composición que contiene todas las pistas de voz utilizadas en la animación 2.....	259
Figura 180	Fotograma de la sala 3 del museo de la Cinemateca donde esta el juego de palabras “Guatelliwood”.....	260
Figura 181	Aplicación de la ley de tercios y planos de cámara en varios planos de la animación 3, episodio 2, la canción del Sombrerón.....	261
Figura 182	Aplicación del punto de fuga en varios planos de la animación 3, episodio 2, la canción del Sombrerón.....	262
Figura 183	Varios planos de la animación 3 con contraste cualitativo.....	263
Figura 184	Un par de planos de la animación 3 con contraste cálido-frío.....	263
Figura 185	Aplicación de la tipografía <i>Baby Monsta</i> en la animación 3.....	264
Figura 186	Aplicación de la tipografía <i>Gotham</i> en la animación 3.....	264
Figura 187	Aplicación de la tipografía <i>Arial</i> en la animación 3.....	264
Figura 188	Varios fotogramas que muestran la construcción anatómica funcional de los personajes en la animación 3.....	265
Figura 189	Planos que muestran al personaje Sombrerón en la animación 3.....	265
Figura 190	Varios escenarios y texturas aplicadas en la animación 3.....	266
Figura 191	Sombra del Sombrerón cubriendo gradualmente a Filmina, en la animación 3.....	267
Figura 192	Variante de sombras provocada por la posición de la luz que la provoca, en este caso la proyección, en la animación 3.....	267
Figura 193	Cambio en la paleta de color de los personajes al estar en escenarios con poca iluminación, en la animación 3.....	267
Figura 194	Rayos de luz que salen de la proyección, en la animación 3.....	267
Figura 195	Cortina de presentación de la animación 3, episodio 2, la canción del Sombrerón.....	268
Figura 196	Secuencia de fotogramas donde el Sombrerón toca la guitarra, por medio de la técnica de interpolación clásica, variante del estilo <i>animática</i> en la animación 3.....	269
Figura 197	Secuencia de fotogramas donde Filmina y Claquetín corren de perfil, por medio de la técnica de animación cuadro a cuadro en la animación 3.....	269
Figura 198	Planos sin movimiento alguno, variante del estilo <i>animática</i> en la animación 3.....	269

Figura 199	Secuencia de fotogramas de una transición <i>fundido a blanco</i> , en la animación 3.....	270
Figura 200	Secuencia de fotogramas de una transición <i>fundido a negro</i> , en la animación 3.....	270
Figura 201	Secuencia de fotogramas de una transición <i>cerradura a negro</i> , en la animación 3.....	270
Figura 202	Captura de pantalla de la composición que contiene todos los sonidos y pistas musicales aplicados en la animación 3.....	272
Figura 203	Captura de pantalla de la composición que contiene todas las pistas de voz utilizadas en la animación 3.....	272
Figura 204	Fragmentos de la película <i>Tiempos Modernos</i> de Charles Chaplin en la animación 3.....	273
Figura 205	Captura de vídeo que contiene la canción de “El Sombrerón”, del álbum <i>Postales</i> de Gaby Moreno.....	273
Figura 206	Fotograma de la animación 3 donde el Sombrerón interpreta el canto “El Mishito”, su canción icónica.....	273
Figura 207	Aplicación de la ley de tercios y planos de cámara en varios planos de la animación 4, episodio 3, Enrique Torres escribió esta gran historia.....	274

Figura 208	Aplicación del punto de fuga en varios planos de la animación 4, episodio 3, Enrique Torres escribió esta gran historia.....	275
Figura 209	Varios planos de la animación 4 con contraste cualitativo.....	276
Figura 210	Varios planos de la animación 4 con contraste cálido-frío.....	276
Figura 211	Cortina de texto de la caricatura <i>Bob Esponja</i> que indica el tiempo transcurrido.....	277
Figura 212	Aplicación de la tipografía <i>Baby Monsta</i> en la animación 4.....	277
Figura 213	Aplicación de la tipografía <i>Gotham</i> en la animación 4.....	277
Figura 214	Aplicación de la tipografía <i>Arial</i> en la animación 4.....	277
Figura 215	Aplicación de la tipografía <i>Ink Free</i> en la animación 4.....	277
Figura 216	Varios fotogramas que muestran la construcción anatómica funcional de los personajes en la animación 4.....	278
Figura 217	Planos que muestran al personaje Enrique Torres en la animación 4.....	278
Figura 218	Varios escenarios y texturas aplicadas en la animación 4.....	279

Figura 219	Rayos de luz que salen de un tragaluz en el techo y aplicación de sombras en los personajes, en la animación 4.....	280
Figura 220	Rayos de luz que salen del archivo hacia la sala 4 y aplicación de sombras en los personajes, en la animación 4.....	280
Figura 221	Cambio gradual en la paleta de color de los personajes al pasar de un escenario con poca luz a uno con mucha luz, en la animación 4.....	280
Figura 222	Luz intensa que sale de la proyección de la película <i>El Silencio de Neto</i> , en la animación 4	280
Figura 223	Cortina de presentación de la animación 4, episodio 3, Enrique Torres escribió esta gran historia	281
Figura 224	Secuencia de fotogramas donde Enrique Torres presiona un botón y apaga su videocámara, por medio de la técnica de interpolación clásica, variante del estilo <i>animática</i> en la animación 4	282
Figura 225	Secuencia de fotogramas donde Enrique Torres camina, por medio de la técnica de animación cuadro a cuadro en la animación 4.....	280
Figura 226	Planos sin movimiento alguno, variante del estilo <i>animática</i> en la animación 4	282
Figura 227	Secuencia de fotogramas de una transición <i>fundido a blanco</i> , en la animación 4	283
Figura 228	Secuencia de fotogramas de una transición <i>fundido a negro</i> , en la animación 4	283
Figura 229	Secuencia de fotogramas de una transición <i>cerradura a negro</i> , en la animación 4	283
Figura 230	Captura de pantalla de la composición que contiene todos los sonidos y pistas musicales aplicados en la animación 4.....	285
Figura 231	Captura de pantalla de la composición que contiene todas las pistas de voz utilizadas en la animación 4.....	285
Figura 232	Referencia y fragmento de la película <i>El Silencio de Neto</i>	286
Figura 233	Personajes en traje típico en la animación 4	286
Figura 234	Aplicación de la ley de tercios y planos de cámara en varios planos de la animación 5, episodio 4; proyector, reproductor de recuerdos.....	287
Figura 235	Aplicación del punto de fuga en varios planos de la animación 5, episodio 4; proyector, reproductor de recuerdos	288
Figura 236	Varios planos de la animación 5 con contraste cualitativo.....	289
Figura 237	Fragmentos de un mini documental y de un vídeo clip utilizados en la animación 5 con contraste cálido-frío.....	289

Figura 238	Aplicación de la tipografía <i>Baby Monsta</i> en la animación 5	290
Figura 239	Aplicación de la tipografía <i>Gotham</i> en la animación 5.....	290
Figura 240	Aplicación de la tipografía <i>Arial</i> en la animación 5.....	290
Figura 241	Planos que muestran la construcción de personajes funcional de Filmina y Claquetín junto al proyector	291
Figura 242	Varios escenarios y fragmentos de videos, películas y mini documentales utilizados en la animación 5	292
Figura 243	Cambio en la paleta de color de los personajes en un escenario con poca luz, en la animación 5	293
Figura 244	Rayo de luz que sale del proyector al hablar de su funcionamiento interno, en la animación 5.....	293
Figura 245	Cortina de presentación de la animación 5, episodio 4; proyector, reproductor de recuerdos.....	294
Figura 246	Secuencia de fotogramas de un alejamiento de cámara donde Filmina explica el ayer y hoy del proyector, por medio de la técnica de interpolación clásica, variante del estilo <i>animática</i> en la animación 5	295

Figura 247	Secuencia de fotogramas de un alejamiento de cámara donde Filmina explica el funcionamiento interno del proyector, por medio de la técnica de interpolación clásica, variante del estilo <i>animática</i> en la animación 5	295
Figura 248	Planos sin movimiento alguno, variante del estilo <i>animática</i> en la animación 5	295
Figura 249	Secuencia de fotogramas de una transición <i>fundido encadenado</i> , en la animación 5	296
Figura 250	Secuencia de fotogramas de una transición <i>fundido a negro</i> , en la animación 5.....	296
Figura 251	Secuencia de fotogramas de una transición <i>cerradura a negro</i> , en la animación 5	296
Figura 252	Captura de pantalla de la composición que contiene todos los sonidos y pistas musicales aplicados en la animación 5.....	298
Figura 253	Captura de pantalla de la composición que contiene todas las pistas de voz utilizadas en la animación 5.....	298
Figura 254	Fragmentos de un mini documental y un vídeo clip utilizados en la animación 5 que muestran y reflejan la historia y cultura Maya de Guatemala.....	299
Figura 255	Fragmento de un vídeo utilizado en la animación 5 que muestra la celebración del cumpleaños de una niña de Guatemala.....	299

Figura 256	
Fragmentos del tráiler de la película guatemalteca <i>Superzán y el Niño del Espacio</i> de Rafael Lanuza, utilizados en la animación 5	300
Figura 257	
Fotogramas de la animación 5 que muestran los distintos medios donde se pueden ver películas en la actualidad.....	300
Figura 258	
Código QR de acceso a las 5 animaciones completas.....	301
Figura 259	
Enlace acortado de acceso a las 5 animaciones completas.....	301

Guatemala, marzo 25 de 2021.

Señor Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento del estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **CÉSAR ISAÍ CORADO MAYÉN**, Carné universitario: **201400933**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL AUDIOVISUAL INTERACTIVO EN APOYO AL RECORRIDO DEL MUSEO DE LA CINEMATECA “ENRIQUE TORRES” DIRIGIDO A NIÑOS DE PRIMARIA DE LA CIUDAD CAPITAL**, previamente a conferírsele el título de Licenciado en Diseño Gráfico.

Y, habiéndosele efectuado al trabajo referido, las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica que exige la Universidad.

Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,



Lic. Maricella Saravia
Colegiada 10,804

Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

Profesora Maricella Saravia de Ramírez
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura

LENGUA ESPAÑOLA - CONSULTORÍA LINGÜÍSTICA
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

Oficina: *Centro Histórico*, 1ª. Calle 10-26 Z 1.

Teléfonos: 3122 6600 - 2252 9859 - - maricellasaravia@hotmail.com

**Diseño de Material Audiovisual Interactivo en Apoyo al Recorrido del Museo de la Cinemateca
“Enrique Torres” Dirigido a Niños de Primaria de la Ciudad Capital**
Proyecto de Graduación desarrollado por:



César Isaí Corado Mayén

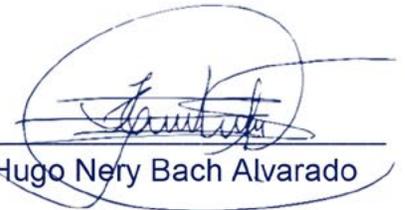
Asesorado por:



Erika Grajeda Godínez



Ana Carolina Aguilar Castro de Flores



Hugo Nery Bach Alvarado

Imprimase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



MSc. Arq. Edgar Armádo López Pazos

Decano



ANIVERSARIO
CUET GUATEMALA