



DISEÑO | UC
 Pontificia Universidad Católica de Chile
 Escuela de Diseño



El hombre de la multitud:
cortometraje animado

Victoria Tirapeguy Ramos
 Profesor guía: Patricio Pozo

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñador.

Octubre 2020, Santiago, Chile.

Quiero agradecer a mi profesor Patricio Pozo por guiarme en este proceso y ser un pilar fundamental para sacar adelante el proyecto. A mi familia y amigos que me acompañaron, no solo durante el desarrollo del proyecto, sino también a lo largo de la carrera.

ÍNDICE

Acerca del proyecto	P-5
Abstract	
Introducción	
1. Marco teórico	P-7
1.1. Diseño de motion graphics	
1.2. Evolución y técnicas	
1.3. El sonido	
1.4. Motion graphics en Chile	
1.5. El formato del cortometraje	
1.6. Cortometraje basado en literatura	
1.7. Cine de terror	
1.8. Audiencias en Chile	
2. Oportunidad de diseño	P-39
2.1. Interacciones críticas	
2.2. Propuesta de valor	
3. Antecedentes y referentes	P-42
3.1. Antecedentes	
3.2. Referentes	
4. Propuesta de diseño	P-52
4.1. Formulación	
4.2. Objetivos	
5. Proceso de diseño	P-57
5.1. Metodología	
5.2. Desarrollo	
6. Estrategia de implementación	P-98
6.1. Modelo de negocios	
6.2. Presupuesto	
6.3. Financiamiento	
7. Conclusión	P-102
8. Referencias	P-103

Abstract

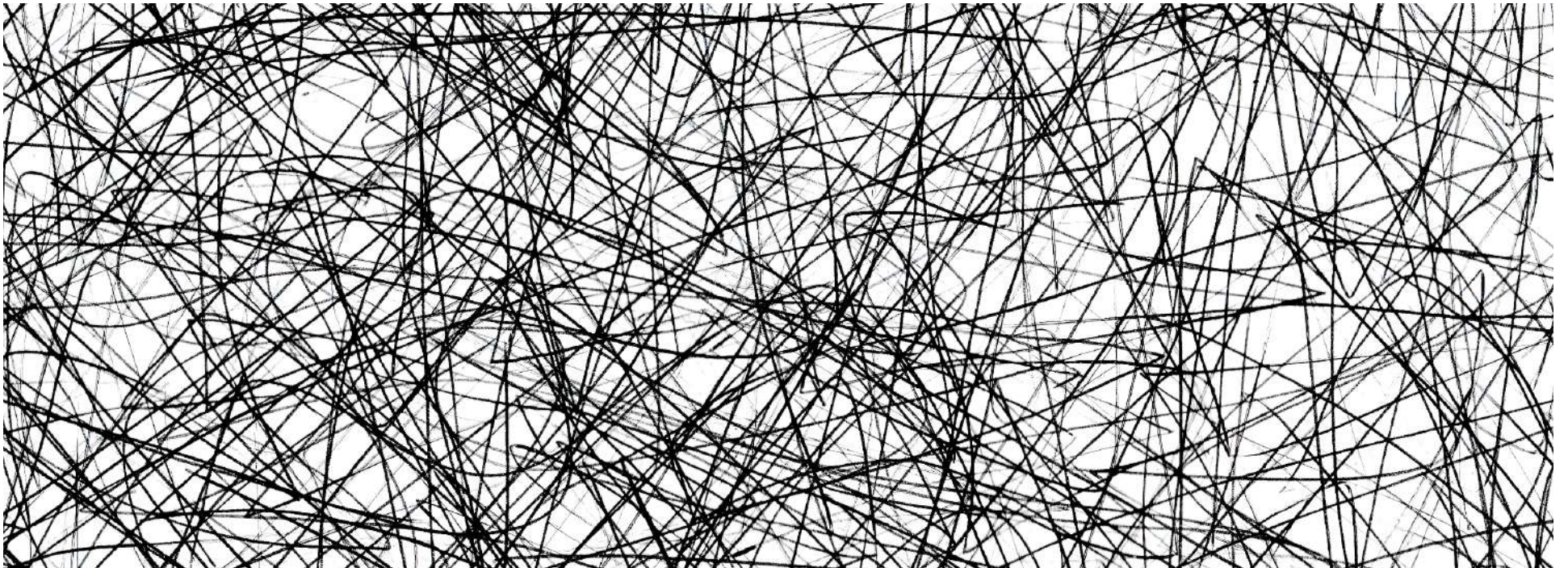
El proyecto tiene como propósito recordar un cuento de literatura clásica a través de una propuesta de cortometraje animado. La pieza literaria seleccionada es El hombre de la multitud, cuento de 1840 del escritor estadounidense Edgar Allan Poe, quien se sitúa dentro de los grandes maestros de literatura universal, sobresaliente en el género terror gótico. El proyecto apunta a entregar un nuevo formato de divulgación de la obra desde el diseño de motion graphics como un recurso atractivo, cotidiano y de fácil acceso en la actualidad. El lenguaje audiovisual tendrá como objetivo evocar el imaginario de Poe por medio de una estética personal, que surge a partir de una exploración material y de la investigación de referentes visuales de artistas de las vanguardias del siglo XX.

Introducción

El presente documento expone una investigación de los aspectos que enmarcan al proyecto *El hombre de la multitud*, para comprender el entorno cultural en que se sitúa el cortometraje y explicar el proceso de diseño desarrollado para llegar al resultado final.

La creación de un producto de motion graphics surge de la búsqueda de aunar diversas áreas de la cultura a partir de una investigación de la historia del diseño gráfico, el cine, literaria y la tecnología, con la intención de transformar un material escrito en una pieza que, gracias al movimiento, se adapta a las necesidades comunicativas contemporáneas.

1. MARCO TEÓRICO



1.1 Diseño de motion graphics

“Nuestra búsqueda de contar historias a través del uso de imágenes en movimiento se remonta a las pinturas rupestres encontradas en Lascaux, Francia y Altamira, España, que representaban animales con múltiples patas para sugerir movimiento” (Krasner, 2008, página 3). Desde las primeras representaciones gráficas de la humanidad, existe un interés por imitar la realidad y los fenómenos de la naturaleza, entre ellos, el movimiento.

“El diseño de imágenes en movimiento, conocido como motion graphics, tiene sus inicios en las primeras películas abstractas realizadas por los futuristas en 1909 en Europa” (Betancourt, 2013). Walter Ruttmann (1887-1941) y Hans Richter (1888-1976), ambos de nacionalidad alemana, se sitúan como principales exponentes del film abstracto experimental de la época. Las primeras animaciones abstractas fueron todas de diversa índole, innovaciones, invenciones y experimentos con la producción de un análogo cinético a los desarrollos entonces recientes en la pintura de vanguardia” (Betancourt, 2017).

Por otro lado, el desarrollo de la técnica de animación tradidimensional Stop motion tiene su primer hito en la creación de *Humpty Dumpty Circus* en 1908, un cortometraje realizado por los británicos J. Stuart Blackton y Albert E. Smith, ambos establecidos en Estados Unidos.

Un concepto recurrente en los artistas de la época moderna fue la búsqueda de la sinestesia. El libro *The history of motion graphics* presenta un análisis realizado por Roger Fry (1836- 1934), crítico formalista de arte, quien plantea lo siguiente:

“el post impresionismo no busca imitar, sino crear forma; no imitar la vida, sino encontrar un equivalente a la vida. Con eso quiero decir que desean hacer imágenes que, por la claridad de su estructura lógica y por su unidad de textura estrechamente unida, atraigan a nuestra imaginación desinteresada y contemplativa con algo de la misma viveza que las ideas de la vida real a nuestras actividades prácticas” (Betancourt, 2013)

El autor propone que existe una relación entre la pintura post impresionista con los inicios de los motion graphics, debido a un aparente intento por representar el movimiento y la “música visual” en un formato estático como la pintura. De ahí el concepto sinestesia, como una atribución de una sensación nueva a un formato que no corresponde.

En estos mismos años, el pintor y teórico abstracto Vassily Kandinsky experimentó con la música visual en su obra, *Der Gelbe Klang*, y sus teorías sobre el color, el arte y la espiritualidad en *Concerning the Spiritual in Art* son específicamente sinestésicas. (Betancourt, 2017). La variedad de artistas impactados por este fenómeno atraviesa los límites entre movimientos, medios y décadas.



Figura 1: *The Humpty Dumpty Circus* (1908), J. Stuart Blackton and Albert E. Smith.



Figura 2: *La mujer en la luna* (1929),
Fritz Lang.

Oskar Fischinger (1900-1967) pintor, director y animador alemán, fue pionero en la animación musical abstracta en la que combina la geometría con la música, varias décadas antes de la consolidación del diseño de motion graphics. Creó los efectos especiales para *La mujer en la luna*, película de Fritz Lang de 1929, una de las primeras películas de ciencia ficción. Bajo el régimen de Adolf Hitler, su obra se consideró como arte degenerado y fue exiliado, razón por la que se trasladó a Estados Unidos, llegando a trabajar en Hollywood en 1936.

Se pueden encontrar varios ejemplos tempranos de composición óptica en la película *King Kong* de 1933 de Vladislav Starévich (1882-1965). “El simio gigante fue fotografiado primero, una miniatura de 16 pulgadas de alto que fue animada en técnicas de stop motion” (Brinkmann, 2008, página 5).

La aparición y crecimiento de los medios de comunicación masivos como la televisión y el cine dieron paso a una nueva área de desarrollo para el diseño; El motion graphics surge con el objetivo de crear nuevas formas de expresión para persuadir y llamar la atención de las audiencias. “La influencia de la “música visual” es visible en comerciales con logotipos y gráficas animadas, principalmente en televisión, y en las secuencias de títulos creadas para los largometrajes” (Betancourt, 2013, página 11).

Es en la segunda mitad del siglo XX cuando emerge con fuerza el desarrollo de los motion graphics. “Durante este periodo se produjo también un continuo crecimiento de los espectadores cinematográficos y, en especial, televisivos, que como medios de comunicación de masas, generaban nuevos retos para la aplicación de tipos y rotulaciones, que rompían con las restricciones y trabajos relacionados con la composición con tipos de metal” (Blackwell, 1992).

“En la industria del cine animado el desarrollo de títulos de películas animadas en la década de 1950 estableció una nueva forma de diseño gráfico llamada gráficos en movimiento.” (Krasner, 2008)

El norteamericano Saul Bass (1920-1996) se destacó en la exploración del diseño animado en la gran industria de cine estadounidense, incorporando títulos animados en películas como Anatomía de un asesinato (1959, Otto Preminger) y Psicosis (1960, Alfred Hitchcock). “El uso de la tipografía de Bass también fue revolucionario durante una época en la que las películas usaban texto simple y estático para sus créditos.” (Krasner, 2008, página 26). Desde ese entonces, el diseño de títulos animados se posicionó cada vez más como un área de desarrollo para diseñadores interesados en el área de motion graphics. “Las secuencias de títulos efectivas atraen y entusiasman a la audiencia al insinuar algunos de los temas, y en algunos casos, los desafíos que enfrentarán los personajes. La intención es generar anticipación, a veces revelando algunos de los rasgos del personaje principal y posiblemente el escenario” (Braha, Byrne, 2011).

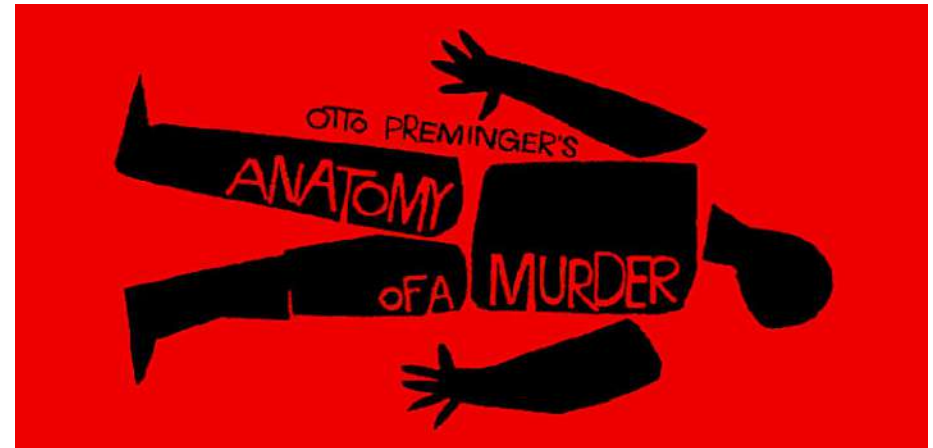


Figura 3: Anatomía de un asesinato (1959), títulos animados por Saul Bass.



Figura 4: *Jasón y los argonautas* (1963), Ray Harryhausen

Paralelo al desarrollo de los títulos animados, la técnica de Stop Motion se desarrollaba con fuerza en el mundo de la animación y los efectos especiales en el cine. En 1963 se estrenó la película *Jasón y los argonautas* del productor Ray Harryhausen (1920-2013), posicionándose como su mejor obra en esta técnica de animación. “Un hecho asociado a los sesenta fue el florecimiento del fenómeno conocido desde entonces como la cultura juvenil: la cultura creada por y para los adolescentes y los de veintipocos años, fruto del inusitado crecimiento de la natalidad durante la posguerra, una generación crucialmente libre de las experiencias de la guerra y de los valores de la era anterior” (Blackwell, 1992).

“Alguien ha descrito los años setenta como “la década olvidada por la moda” y esta etiqueta también podría hacerse extensiva al campo del grafismo. Pero con dos pequeñas advertencias: aquello que hoy nos parece irreprimible no tardara en ser reciclado, y algunos aspectos de la música y la moda de esa década ya lo han sido” (Blackwell, 1992).

“El continuo desarrollo de sistemas informáticos cada vez más avanzados durante la década de 1980, fomentó la incorporación de nuevas técnicas y cualidades al grafismo televisivo. Los sistemas de manipulación y retoque explorador por Quantel (Paintbox, y más adelante, Harry), ofrecían un potente método de manipular el movimiento imagen a imagen, intentando efectos gráficos y acción viva” (Blackwell, 1992).

Es a partir de los años ochenta cuando el ocurre el *boom* de la animación digital debido a la democratización de las herramientas digitales. “El ordenador personal (PC) fue lanzado por IBM en los albores de los años ochenta y fue ampliamente clonado (como suele decirse ahora por copiado) por otras empresas, que fabricaban productos más baratos y que podían funcionar con el mismo software (equipo lógico informático). Manejar un ordenador ya no requería ninguna cualificación especial en informática, y el usuario ahora podía permitirse comprar los instrumentos necesarios para añadir funciones a su ordenador” (Blackwell, 1992).

“La primer serie de Fogel para la MTV *The Head* (1994), explicaba la relación entre un hombre con un cráneo gigante y el extraterrestre que vivía en su interior. La serie derivó en una novela gráfica y gozó de gran éxito durante dos años” (Wells, 2007, página 9). Las grandes industrias comenzaron a apuntar hacia el diseño motion graphics como una herramienta de comunicación eficiente y contemporánea. “La animación es un medio de narración ilimitado. Los artistas pueden crear mundos, desafiar la gravedad, pasar de los hechos a la fantasía y transportar al público a lugares que nunca imaginaron.” (Blaze, 2016)

“La exploración e interpretación creativa de la imagen digital así como la asimilación de la cultura visual son la base de las motion graphics” (Ráfols, 2013, página 4).

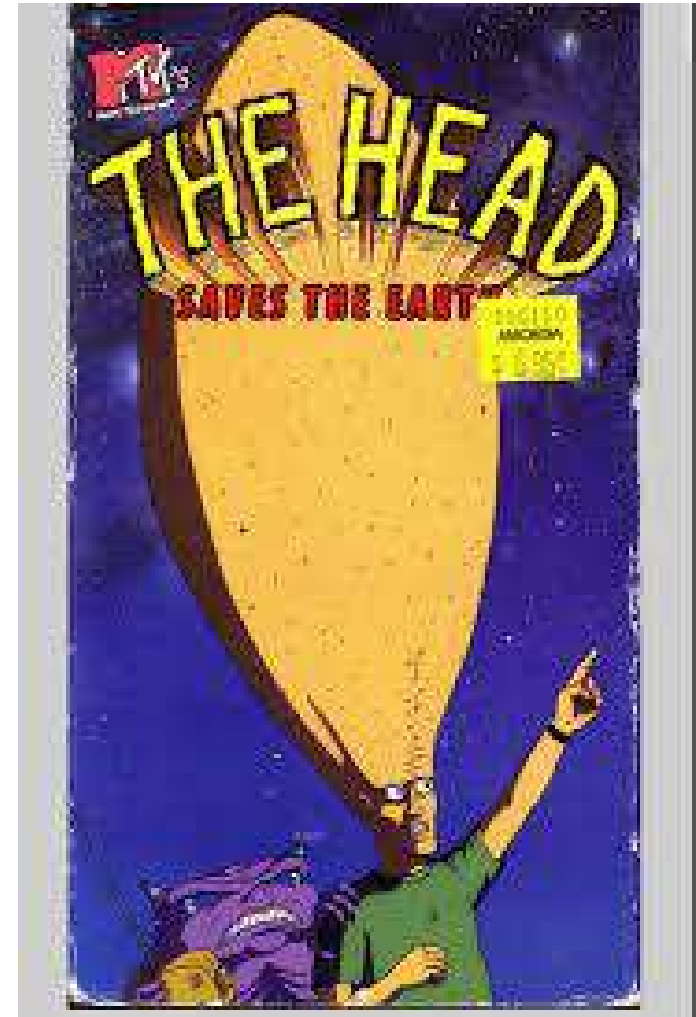


Figura 5: *The Head* (1994), Fogel.

Figura 6: promo para *Ru Paul* (2020)
Ariel Costa.



Hoy en día la cultura de la comunicación audiovisual está fuertemente presente en la vida cotidiana de nuestra sociedad, debido a los nuevos medios como las redes sociales y el internet. El diseño de motion graphics es un recurso que ha ido creciendo de la mano del desarrollo de estos medios de comunicación. “En el ámbito del diseño la imagen está al servicio de un mensaje o contenido, por lo que se diferencia del arte, en el cual la imagen no sirve inicialmente a un propósito más allá de sí mismo” (Ráfols, 2013, página 8).

El campo de desarrollo de los motion graphics es amplio debido a que están cada vez presentes en las diversas áreas de nuestra vida, como el cine, la televisión, la música, la publicidad, los canales de noticias, entre otros. Ver la trayectoria Ariel Costa es una evidencia de la amplitud del campo de desarrollo de esta área. El animador brasileño actualmente con sede en Los Ángeles, creador del estudio audiovisual BlinkMyBrain, ha trabajado con clientes como Spotify, Adidas, Marvel Animation, Netflix, The New York Times, Pinterest, y Facebook.

1.2 Evolución y técnicas

Los primeros intentos de movimiento en pantalla se realizaron por medio de técnicas manuales como el dibujo a mano, cuadro a cuadro, y el stop motion. El movimiento en pantalla es una ilusión generada por una secuencia de fotogramas que producen la sensación de continuidad. Desde los inicios del motion graphics hasta la actualidad, ha existido una evolución asociada a los avances de las tecnologías digitales, que han hecho posible la creación de motion graphics.

Los avances tecnológicos y perfeccionamiento de softwares para la creación de imágenes en movimiento han dado paso a un desarrollo de nuevos formatos, de modo que la capacidad de creación audiovisual ha crecido exponencialmente. Es por esta razón que podría decirse que la animación significa un encuentro entre el arte y la ciencia. Sin embargo, el trabajo de creación manual tradicional se mantienen vigentes y tienen igualmente un gran valor técnico.

El Stop Motion, es una técnica tradicional utilizada en el Motion Graphics. A diferencia del trabajo digital, consiste en la manipulación manual de elementos cuadro a cuadro que toman vida a partir de una secuencia de fotogramas. “La cámara se fija en un punto y desde allí captura las distintas tomas fijas, una por cada pose del objeto, para que luego al ser editadas de manera continua (una tras otra) creen la sensación de movimiento.” (Brarda, 2016). Cada toma debe ser trabajada con precisión, tomando en cuenta cada elemento que compone la escena, lo que debe moverse y lo que se mantiene quieto a medida que avanza el relato. Esta técnica, por ser más primitiva, puede tener resultados menos fluidos o imperfecciones, pero es esto mismo lo que le da un valor único.

La técnica ha evolucionado con el tiempo, apareciendo nuevas herramientas tecnológicas. Laika Studios, es un estudio cinematográfico especializado en la técnica de Stop Motion. Una de sus obras es *Coraline y la puerta secreta* (2009) con la cual Laika se convirtió en la primera compañía en hacer una película utilizando caras hechas a partir de impresión 3D. “el Stop Motion es realmente especial porque tiene una cualidad única que habla de la infancia, de cuando eras un niño e imaginabas que tus juguetes cobran vida”. (Butler, 2019)



Figura 7: *Coraline y la puerta secreta* (2009), Laika Studios.



Figura 8: *Happiness* (2017)
Steve Cutts.

“Tal vez más que cualquier otro medio cinematográfico, la animación proporciona un caldo de cultivo para la experimentación. No solo son infinitas las opciones de creación de imágenes, sino que el proceso permite cambios bruscos en el bate que quizás ningún otro medio proporciona” (Blazer, 2016).

Dentro de la producción digital existe la animación bidimensional y la animación tridimensional, que se desarrollan a partir de softwares especializados para cada área.

En el caso de la animación bidimensional, cabe destacar el software After Effects desarrollado por Adobe. Es un entorno de composición y edición de archivos que, ordenados en una línea de tiempo, se presentan como una secuencia. “After Effects se puede considerar como un lienzo en blanco, un lienzo que viene con cientos de pinceles y herramientas para crear imágenes” (Trish & Chris Meyer, 2010). A grandes rasgos, el software se utiliza en torno a cuatro funciones básicas de composición: posición, rotación, escala y opacidad.

1.4 El sonido

Muchas veces ocurre que la música es el hilo conductor fundamental de una narración audiovisual. “Más que cualquier otro aspecto del cine, la música puede determinar el tenor emocional de la historia, establecer el ritmo de las escenas y guiar el viaje de la audiencia” (Blazer, 2017).

Un ejemplo de lo comentado es la película animada *La isla de los perros* (2018) del director Wes Anderson, donde un sonido de tambores se vuelve un personaje más y va guiando el ritmo de la película, coordinando con las tomas, acercamientos, y diálogos de los personajes, a lo largo de toda la narración.

Otro caso que vale la pena destacar, en el mundo de los cortometrajes, es *Father and daughter* (2000) de M. Dudok de Wit, ganador del Oscar mejor cortometraje de animación. Se caracteriza por su música, una composición de Norman Roger, que consiste en instrumentos de viento, metal, cuerda, piano y acordeón. No se requiere diálogo debido a que el diseño sonoro guía de manera espectacular a la audiencia y permite la comprensión del relato.

“El problema es que en muchas escuelas de animación no se da importancia alguna al sonido. Desde un punto de vista práctico, el sonido puede ayudar a sugerir cosas que el presupuesto de una película no permite visualizar y, en este sentido, puede ser muy eficaz y sorprendente” (Wells, 2007, página 7).



Figura 9-a: *Father and daughter* (2000) de M. Dudok de Wit.



Figura 9-b: *La isla de los perros* (2018), Wes Anderson

1.5 Motion graphics en Chile

El desarrollo del diseño de moti3n graphics en Chile tuvo un atraso en comparaci3n con el panorama mundial. "En las primeras dos d3cadas del siglo XX el pa3s cambi3 paulatinamente su fisonom3a, lo que produjo la renovaci3n de pr3cticamente todos los sectores que produc3an para el mercado interno. La industria aument3 su concentraci3n en empresas de mayor tama3o, diversificando el tipo y la calidad de su producci3n gracias a las innovaciones t3cnicas introducidas en el periodo" (3lvarez, 2003, pagina 96).

Mientras tanto, en Europa se desarrollaban las vanguardias de post guerra. "La influencia de dichas manifestaciones art3sticas llego a nuestro pa3s con un retraso considerable, y a trav3s de casos puntuales como el poeta Vicente Huidobro, quien una vez instalado en el viejo continente, tomo contacto cercano con numerosos artistas y la actividad cultural del momento" (3lvarez, 2003, Pagina 96)

"Hitos indiscutibles como la Bauhaus solo fueron conocidos en nuestro pa3s muchos a3os despu3s de su declive definitivo, entendiendo la dial3ctica de la dial3ctica de Walter Gropius como una forma eficiente de producir objetos, mediante una rigurosa preparaci3n t3cnica en el campo de las artes aplicadas, tanto en la producci3n industrial como artesanal"(3lvarez, 2003, p3gina 96).

En nuestro país, los medios de comunicación de masas sufrieron una transformación debido a los adelantos de la tecnología que llegó a raíz del crecimiento económico. “La radio continuo en expansión y la televisión, en una fase muy primaria, comenzó gradualmente a ser una alternativa de difusión en las naciones más desarrolladas” (Álvarez, 2003, página 114)

“En 1928, un decreto del entonces Ministro de Educación Pública, Pablo Ramírez, declaró cerrada la Academia de Bellas Artes, pero compensó la arbitraria medida enviando a un grupo de 30 artistas a perfeccionarse a Europa. La idea era romper los antiguos esquemas de la Academia de Bellas Artes y asimilar nuevas técnicas y conocimientos en el viejo continente.” (Álvarez, 2003, página 101). La escuela se mantuvo en reestructuración durante un periodo de tres años, mientras el presupuesto se dirigía a los artistas que tuvieron la posibilidad de estudiar en Europa.

“La Depresión Mundial obligó a los productores nacionales a desplegar toda su imaginación para sobrevivir en un medio restringido, lo que originó algunas iniciativas publicitarias más completas que permitieron ofrecer al comercio una actitud más abierta, al mejorar la presentación de sus productos para posicionarlos en el mercado, contratando los servicios de agencias especializadas que contaran con dibujantes, diagramadores y redactores competentes” (Álvarez, 2003, página 05)

“El panorama mundial con relación al diseño gráfico una vez concluida la Segunda Guerra Mundial, trajo consigo el establecimiento de tres grandes focos de influencia: las grandes agencias de publicidad estadounidenses, el enfoque teórico de la Bauhaus y los aportes de algunos cartelistas y diseñadores europeos” (Álvarez, 2003, página 121).



Figura 10: Tevito(1969),
Carlos Gonzalez

A fines de los años cincuenta, comienza el desarrollo de la industria televisiva en nuestro país. “El nacimiento de la televisión en Chile marcó un hito en la evolución de las comunicaciones sociales del país, a pesar del carácter experimental de las primeras transmisiones efectuadas entre 1959 y 1962 por la Corporación de Televisión de la Universidad Católica” (Álvarez, 2003, página 127)

“Por otra parte, los avances relacionados con la gráfica en movimiento tienen un precedente importante en el trabajo de Enrique Bustamante (Puma), diseñador formado en la escuela de Artes Aplicadas. Estas tempranas animaciones fueron plasmadas en trabajos como el popular “Angelito” que daba inicio a las transmisiones de Canal 13. También cabe destacar aquí a “Tevito”, la mascota de Canal 7 que tuvo como complemento de su rutina una banda sonora compuesta por Víctor Jara”. (Álvarez, 2003, página 131)

Los motion graphics empezaban a tomar fuerza en la industria nacional. “El acelerado crecimiento de la televisión y la escasa promoción de actividades culturales, fueron claros agentes neutralizados de la práctica del afiche en el país durante la segunda mitad de la década.” (Álvarez, 2003, página 143)

“Un factor importante dentro del “boom” de la publicidad en Chile fue el desarrollo de comerciales para televisión en animación gráfica, que tuvieron su complemento en el numeroso visaje presente en diarios y revistas. Tal fue el caso de las campañas realizadas por algunas entidades estatales como la Municipalidad de Santiago, orientada a preservar un entorno limpio de la campaña “Un amigo en tu camino” lanzada por el Comité Nacional de Educación de Tránsito que tuvo por objeto la prevención de accidentes” (Álvarez, 2003, página 144).

La fundación del Centro de Cine Experimental de la Universidad de Chile en 1957 dio paso a la formación de importantes artistas del área audiovisual. Fue fundado por Sergio Bravo, artista y creador del cortometraje *Mimbre*, obra que muestra el trabajo de un artesano, poniendo en relieve la luz y las texturas, acompañado de la guitarra de Violeta Parra como música de fondo. Es un “tejido cinematográfico de alta densidad y belleza fotográfica” (Claudia Aravena e Iván Pinto).

El cine experimental chileno desde sus inicios ha actuado como manifestación en torno a problemáticas sociales de nuestro país, como un medio de crítica y reflexión. En tiempos de dictadura hubo un gran desarrollo cultural y experimentación en materia audiovisual, rompiendo con los esquemas tradicionales de producción, como medio de protesta. Importantes referentes de esa época fueron Juan Downey, Gracia Camiroaga y Eugenio Dittborn, artistas que trabajaron con temas de violencia política, destrucción y muerte.

En los años ochenta, “la modernización del país y la diversificación de los mercados, amplió los espectros operativos del diseño gráfico, lo que se vio reflejado en la aparición de nuevas publicaciones, una mayor circulación de afiches y un creciente interés de las empresas por mejorar su imagen corporativa.” (Álvarez, 2003, página 150).

“Dentro de la renovación de escenario sufrida por el diseño gráfico chileno en el tiempo más reciente, vale señalar la progresiva inherencia del diseño web y de la gráfica en movimiento o “motion graphics”. (Álvarez, 2003, página 160)

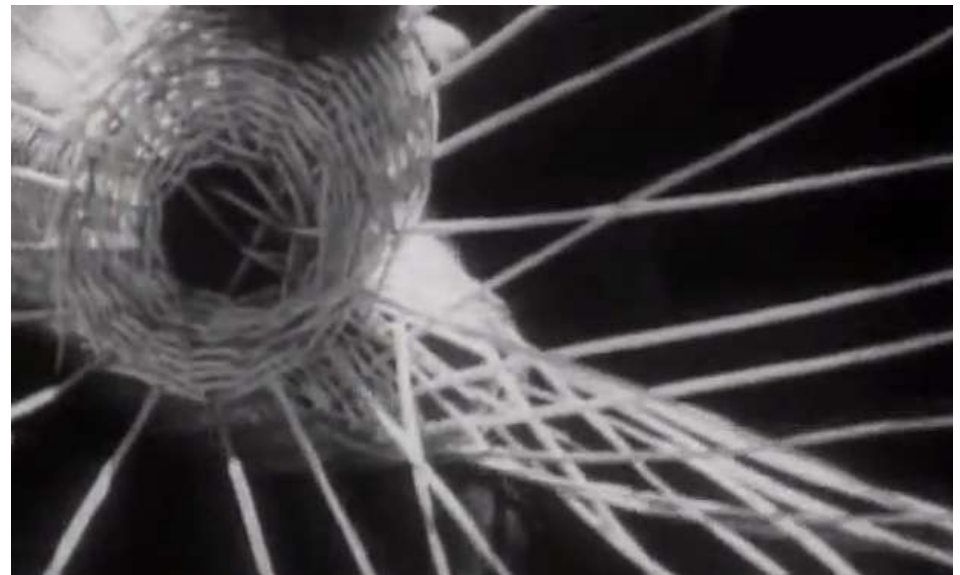


Figura 11: *Mimbre* (1957)
Sergio Larraín.



Figura 12: *Historia de un oso* (2016), Gabriel Osoria y Patricio Escala.

El medio audiovisual como expresión política tiene una fuerte presencia hasta el día de hoy en nuestro país. En 2016, el cortometraje animado *Historia de un Oso*, dirigido por Gabriel Osorio y producido por Patricio Escala, fue el primero de producción nacional en recibir un Óscar en la historia de los Premios de la Academia del cine estadounidense. Esta pieza audiovisual representa la memoria de la historia política nacional de la época de la dictadura. La historia trata el tema del exilio, basado en la historia familiar del director Gabriel Osorio. “El primer recuerdo que tengo con mi abuelo es haber estado en el cementerio. Apenas él pudo volver a Chile, pudo ir a ver la tumba de su hijo, que es mi papá y que falleció cuando él estaba en el exilio. Pensar en eso, cuando chico, verlo a él frente a la tumba, pensando en el tiempo que perdí y que, en el fondo, no pudo despedirse de su hijo, todo eso dejó una marca muy fuerte.” – declara para una entrevista del diario nacional *La Tercera* en 2016.

Desde octubre del 2019, fecha en que inició el “estallido social” en Chile, se han realizado piezas audiovisuales de gran valor cultural, tanto de registro y documental, como de manifestación social, desde un punto de vista personal o representativo de un segmento de la población.

El festival nacional *Cortos En Grande*, dedicado a la exhibición de cortometrajes, en su edición 2020, abrió una nueva categoría en competencia llamada *Muestra Dignidad*, donde se exhibieron obras que presentan temáticas específicamente sobre la crisis social existente.

“Para crear, primero debemos salir de la burbuja en la que vivimos para descubrir formas nuevas de diseñar. Dentro de la burbuja se vive bien. Hay quien vive, incluso, muy requetebién. Pero la burbuja es inquebrantable. Y, en esas condiciones, se castran los ingenios y se adocenán los sentidos. Se paralizan las ganas de gritar al mundo y se adoptan la baja de todos los impulsos vivos que hacen, del ser humano, un ser creador” (Rueda Salguero, 2010). En Chile, el medio audiovisual se presenta como un medio de manifestación cultural y acto político.

“Finalmente, es posible señalar el desarrollo de proyectos más orientados al cine o la televisión, gracias a medios como el video digital y los softwares de edición y postproducción. Este último espacio, que años atrás fue dominio casi exclusivo de comunicadores audiovisuales, gente de televisión o cine, posibilita hoy la existencia de varias oficinas integradas principalmente por diseñadores.” (Álvarez, 2003, página 161)

1.6 El cortometraje

Un cortometraje es una producción audiovisual cinematográfica de corta duración. Puede incorporarse dentro de distintas categorías de cine: narrativo, experimental, de acción, animación, o documental. El factor común de todo cortometraje es la brevedad en que la propuesta es capaz de generar el impacto para transmitir una idea de manera eficiente y precisa. Las acciones se deben adecuar a la duración, reduciendo al mínimo la historia sin perder su esencia. “El tiempo se percibe a través del movimiento de las formas y las acciones.” (Brarda, 2016). Es fundamental que el cortometraje tenga un ritmo adecuado para lograr transmitir el discurso planteado y conmover al espectador en un corto plazo.

El cortometraje surge como un formato audiovisual que se encuentra al margen de la gran industria de largometrajes. “Es la forma más sincera de hacer cine que existe. No necesitas grandes nombres ni efectos especiales. Solo necesitas un buen argumento” (Kim Adelman, 2005). Es por esto que tiene una mayor libertad en la creación experimental y da la posibilidad de desarrollar nuevos lenguajes y temáticas poco usuales. “Es entonces gracias a este panorama de vastos horizontes que el cine halla en el cortometraje un pretexto para meditar sobre si mismo. Por tal motivo es que la autoconciencia y autorreflexión propias de la modernidad cinematográfica pueden ser recogidas y potenciadas por el film breve” (Cossalter, 2018).

The maker es un cortometraje realizado en 2011 animado en stop motion por el animador australiano Christopher Cazelos. El corto se presenta bajo la frase "Life is what you make it" y tiene como objetivo llamar a la reflexión sobre el sentido de la vida. El soundtrack corresponde a The Winter de Paul Halley es una composición orquestada que narra la transición entre el invierno y la primavera. La narración audiovisual surge de la narración musical.

Cabe destacar la obra de los artistas nacionales Cristobal León y Joaquin Cociña. La serie de cortometrajes *Lucía Luis y el Lobo* (2009) consiste en una pieza audiovisual donde domina el surrealismo y el horror. La técnica de stop motion a partir de un lenguaje proveniente de las artes visuales, como la pintura y la escultura, son el sello de este equipo de animadores. "Justamente la razón por la cual yo hago películas de animación y Joaquín también es porque puedo desarrollar todas mis intereses, o intereses plásticos, literarios, música, sonido, en narrativa, es como me parece maravilloso poder poner todas esas cosas juntas, y encontrar un medio para poder desarrollar todo eso" (Cristobal León, 2018). El éxito de sus primeros cortometrajes los llevaron a desarrollar el largometraje *La Casa Lobo* (2018), desarrollada en la misma técnica, obra premiada tanto en festivales nacionales, como el Festival de Cine Chileno de Quilpué en 2019, como en eventos extranjeros como en los Premios Quirino de la Animación Iberoamericana, España, en 2019.

Figura 14: *Lucía, Luis y el lobo* (2009), Cristobal León y Joaquin Cociña.



1.7 Cortometraje basado en literatura

El guion es el punto de partida para una producción audiovisual, donde se piensa el proyecto y se diseña la historia. “El guion es la forma de plasmar, previamente y por escrito, los contenidos y estructura de un producto audiovisual”. (Perona, 2010). Existen reglas básicas para la construcción de un guion que entregan una pauta para la realización de un proyecto audiovisual. El modelo clásico es el modelo de tres actos: introducción, desarrollo y desenlace. “Estos tres pasos forman el arco fundamental de una historia corta tradicional” (Blazer, 2016). Sin embargo, estas reglas se pueden transgredir adaptándose al método que resulte más eficaz para la construcción y comunicación del relato.

El guion tiene sus propias normas de escritura a diferencia de un texto literario debido a que está hecho para ser un texto de transición hacia el material audiovisual. “El novelista puede llenar los huecos entre escenas mediante frases descriptivas o explicativas. Cuanto mayor ingenio aplique el guionista al dejar implícitos los desarrollos graduales, más obligada y veloz resultará su secuencia de escenas” (Vale, 1996).

El desarrollo de guion de un cortometraje debe respetar las variables que corresponden al formato. El tiempo destinado a cada acción deberá ser más breve y concentrado. La cantidad de personajes debe ser acotada para permitir su desarrollo dramático. Lo mismo ocurre con el conflicto principal y la trama, los cuales deben limitarse a una idea principal. Se debe tener en cuenta la economía del relato, es decir, lograr potenciarlo con todas las herramientas posibles que entrega el medio audiovisual en el breve espacio y tiempo. "Dado que no se puede confiar más en la técnica escrita, debemos asegurarnos de que las escenas contienen toda la información necesaria para la comprensión del relato. De modo que debemos emplear los medios de expresión a disposición del cine para transmitir al auditorio los hechos del relato. (Vale, 1996).

Todo guion parte de una idea, un discurso que se quiere comunicar. Una de las posibilidades que existen dentro del diseño de un guion para un cortometraje es la adaptación literaria. "La adaptación consiste en recoger un complejo denso de información y una serie de signos verbales, los cuales se pueden seguir, ampliar, subvertir, o transformar, según él un criterio personal, siguiendo las normas de un nuevo medio: el lenguaje audiovisual" (Rodríguez Marin, 2005).

La relación del cine con la literatura ha constituido un tema controversial desde los comienzos del arte cinematográfico. El debate ha tenido como tema principal el grado de fidelidad que la película le debe tener a la obra literaria original que se utiliza como fuente de inspiración. Desde comienzos de la práctica de adaptación de guión en el cine, existen opiniones en contra de parte de autores que lo critican. Aparecen visiones que presentan conceptos como deformación, vulgarización y profanación, para manifestarse en contra del trabajo de adaptación.

Sin embargo, a medida que se fue desarrollando esta práctica cinematográfica, el concepto de fidelidad a la obra original se fue cuestionando y el pensamiento fue evolucionando a partir de nuevas propuestas, donde la película comienza a considerarse por su valor como obra independiente. "El inconveniente de la tarea de adaptar, está planteado en la heterogeneidad entre el cine y la literatura. Mientras que la literatura se basa en la constante referencialidad de las cosas, el cine transmite un sentido de realidad a partir de la imagen de las cosas." (Perona, 2010). "Así como el lector se mueve de la palabra escrita a la visualización del objeto retratado, el espectador se mueve en la dirección contraria, del flujo de imágenes a la designación de los objetos retratados y a la identificación de eventos narrados" (Stam, 2004)

"Un subproducto lingüístico de los nuevos medios es la generación de nuevas metáforas para hablar de la adaptación. En la nueva jerga de los medios, "transcodificar", por ejemplo, significa traducir un "texto" a un nuevo formato" (Stam, 2004).

Cuento y novela tienen los componentes necesarios de un guion: una historia estructurada y personajes que la viven. Pero una adaptación cinematográfica es automáticamente distinta y original debido al cambio de medio. "Es mejor hablar de transformación que de adaptación, porque adaptación suena más a reducción, corte y reordenamiento. Pero transformación significa extraer el contenido de una forma y derramarlo en otra." (Eugene, 1996). El único medio de la literatura son las palabras mientras que en el cine se tiene acceso, además del recurso verbal, a la música, efectos de sonido e imágenes móviles. "Se puede sugerir incluso la inconveniencia, de la fidelidad literal" (Stam, 2004).

1.7 El cine de terror

“El terror es real. Es físico. Es la realidad que hay que afrontar. El asesino delante de uno, enseñando sus dientes de depredador a la presa, con el cuchillo en alto” (Penner, Schneider, Duncan. 2008). Como género cinematográfico, el terror surge a partir de las novelas góticas inglesas de los siglos XVIII y XIX.

Edgar Allan Poe (1809-1849) es un escritor estadounidense, de influencia gótica, considerado uno de los grandes maestros de la literatura universal. “Nacido en un país de vida práctica y material, la influencia del medio obra en él al contrario. De un país de cálculo, brota imaginación tan estupenda” (Darío, 1905). Su narrativa de terror y horror romántico se vio fuertemente influenciada por su historia personal marcada por la soledad y la enfermedad. Su obra ejerció una importante influencia en la literatura simbolista francesa, y posteriormente en el surrealismo.

Existe una diferencia entre los conceptos de terror y de horror, pero generalmente van de la mano. “El terror es el suspenso producido por la preocupación de que algo terrible suceda. Es el miedo que asecha tras la puerta. El horror son los miedos hechos realidad” (Penner, Schneider, Duncan. 2008)

“Las películas hacen algo más que entretener. El cine, no sólo refleja la cultura, sino que la conforma. Permite conocer la visión que una sociedad tiene de sí misma y es por ello un punto de partida común, desde el cual las personas pueden dialogar y repensar sus propias historias, como individuos y como sociedad” (Morduchowicz, 2008).

1.8 Audiencias

El ámbito de las motion graphics son las pantallas, tanto en cine como exhibición online.

Según el *Análisis del cine en Chile y sus audiencias*, realizado por el Ministerio de las Artes, las Culturas y el Patrimonio, el año 2019 hubo casi 30 millones de espectadores de cine en Chile, lo cual se podría interpretar como que, en promedio, cada chileno fue al cine 1,7 veces a lo largo del año. 1,2% de las audiencias, equivalente a 359.627 personas, fue a ver películas de cine chileno.

El género de animación tiene el mayor número de espectadores, 35,18% de las audiencias (10.545.794 espectadores). El género de terror y suspenso tuvo 1.099.235 espectadores lo que equivale a un 3,67% de las audiencias.

A nivel territorial, las audiencias de cine en Chile se comportan de forma similar a la distribución de la población regional, con un máximo de asistencia en la Región Metropolitana – con 15.919.011 espectadores, equivalente al 53,1% del total anual, seguido por la Región de Valparaíso con 2.582.724 espectadores (8,6%) y la Región del Biobío con 2.498.792 espectadores (8,3%). Por otra parte, las menores audiencias regionales, corresponden a la Región de Atacama, con 362.926 (1,2%), y Magallanes con 267.413 (0,9%). En cuanto al formato de las películas, el 99,99% de los asistentes acudieron a ver largometrajes, correspondiente a 29.973.658 personas, y solo 4.106 espectadores vieron cortometrajes (0,01%).

Existe una diferencia del Comportamiento de audiencias según tipo de exhibidor. En Chile existen tres principales clasificaciones de exhibición para el cine: multisalas, cines independientes y festivales.

En primer lugar están las multisalas que agrupan a grandes complejos cinematográficos como Cinepolis, Cinemark y Cineplanet, las cuales tienen la gran mayoría de los espectadores de cine en Chile, con 29.736.651 espectadores, lo que equivale al 99,2% del total del país registrado.

Por otro lado están los espacios independientes que exhiben cine de forma permanente a lo largo del año, divididos entre salas de exhibición diaria, salas de exhibición periódica, y centros culturales y/o universitarios. De este tipo se identificó un total de 39. De estos, se pudo obtener información de 23 de ellos, equivalente al 58,97% del universo total identificado. De estos, 12 (52,17%) corresponden a centros culturales y/o universitarios, 9 (39,13%) a salas de exhibición diaria y 2 (8,7%) a salas de exhibición periódica. De los espacios registrados, la mayoría (43,48%) se encuentran en la región metropolitana.

En relación a las multisalas, el público de espacios independientes es significativamente menor, con 219.387 espectadores en el año, lo cual equivale a un 0,73% de las audiencias a nivel nacional. Por otro lado, asociado a los efectos del “estallido social”, si bien se produce un descenso significativo en las audiencias durante los meses de octubre, noviembre y diciembre, este no es tan marcado como en el caso de las multisalas, llegando a un mínimo de 11.346 espectadores en diciembre, y 11.627 en noviembre, lo cual es un descenso de alrededor de un 30% respecto a octubre, en comparación a casi un 52% en el caso de las multisalas. Esto se podría interpretar como que los espacios independientes cuentan con un público más fiel o una demanda más inelástica ante eventuales sucesos externos, asimismo, se puede asociar a que las multisalas, en gran medida,

están vinculadas a malls y centros comerciales, los cuales, en muchos casos, tuvieron que reducir su horario de funcionamiento o cerrar durante el “estallido social”.

Por último, en el caso de los eventos especiales o festivales de cine realizados durante el año 2019, solo fue posible acceder a datos de tres de estos eventos. Estos son: El Festival de Cine UC, el Festival Linarense de Cine Nacional (FELINA) y el Festival Internacional de Cine de Valdivia (FICV). En total, los tres festivales incorporados en el análisis tuvieron un total de 21.726 espectadores.

En relación a las películas de producción nacional, durante el 2019, se exhibieron 241 películas de cine chileno, de las cuales 41 fueron estrenadas durante dicho periodo. Respecto al sexo del director/a de las películas chilenas exhibidas, un 75,1% de las películas son dirigidas por hombres y el 23,7% por mujeres. De esto se puede inferir que aún existe una falta de equidad de generos en el área cinematografica nacional.

De las películas chilenas exhibidas durante el 2019, el 48,5% de ellas corresponde a películas de Producción 100% nacional (sin financiamiento público), seguida con un 29,5% por películas con Financiamiento Público, un 21,9% de películas de Coproducción Internacional (sin financiamiento público). Por otro lado, de los espectadores que fueron a ver cine chileno – es decir, 359.627 personas, equivalente a un 1,2% del total de audiencias anual – sus preferencias se asocian principalmente a películas de Producción 100% Nacional con el 50,6% del total (181.867 espectadores), seguido por películas de Coproducción Internacional con el 28,4% y Financiamiento Público con el 21%.

Los festivales en Chile se han ido convirtiendo cada vez más en circuitos de exhibición alternativos, espacios claves para la difusión de “otros cines”, propuestas alternativas a la producción hegemónica global: cines de orientación más artística, miradas nacionales y locales, voces jóvenes y diferentes, y retrospectivas que permitan repensar la producción fílmica nacional e internacional. (Maria Paz Peirano, 2019).

Los festivales nacionales generan una red donde los realizadores del medio audiovisual generan lazos entre sí, participando de actividades colectivas como charlas y paneles de discusión con el fin de crear comunidad entre la audiencia, las obras y sus realizadores. Son nodos que entrelazan redes de circulación cinematográfica global, es decir, puntos de encuentro donde convergen diversos agentes y agendas del medio audiovisual nacional e internacional” (Peirano, 2018).

Según el artículo Informe *Festivales de Cine en Chile* de Peirano y González (2018) se encontraron un total de 95 festivales de cine activos en Chile, 44 de los cuales tienen más de seis años de trayectoria. Del total de festivales chilenos activos a marzo 2018, 35 son de tipo generalista, es decir, se abocan a todo tipo de películas, incluidas películas de ficción, documental, cortometrajes y animación; mientras que los otros 60 están especializados, o bien en un tipo de película, en una temática específica, o en un tipo de realizador o público en particular. Dentro de estos festivales, existen tres de animación y ocho de cortometrajes, los cuales se convierten en el foco principal al que apunta el proyecto.

Dentro de los festivales nombrados existen cuatro que concentran la mayor atención de prensa y representan los eventos fundamentales para la comunidad del cine chileno . Estos son el Festival de Cine de Valdivia (FICValdivia), el Festival de Cine de Viña del Mar (FICViña), el Festival de Documentales de Santiago (FIDOCS), y el Santiago Festival de Cine (SANFIC). En cuanto a las películas de estudiantes y otros cortometrajes, en cambio, tienden a estrenarse aún de manera indistinta en festivales generalistas de otras regiones o en festivales especializados, cuyo impacto en la visibilización y circulación de este tipo de producción puede ser mayor.

Festivales de animación

Con respecto a la animación, El festival Internacional de Animación CHILEMONOS es un evento que se destaca en el área de la animación. Se realiza desde el 2012 y es un organismo sin fines de lucro que promueve, fomenta y desarrolla la animación chilena y latinoamericana, hacia el mundo. El jurado se forma por realizadores profesionales del ámbito de la animación, trabajadores, gestores culturales, directores invitados al Festival y miembros de entidades internacionales asociadas al evento. La muestra se expone en el territorio chileno en salas independientes, museos y bibliotecas, en el período comprendido entre los meses posteriores a la realización del Festival y los anteriores a la siguiente versión del encuentro.

Desde 2019, este evento es festival calificador para la Academy of Motion Pictures and Sciences. Esto significa que las obras ganadoras de la Competencia Latinoamericana de Cortometrajes Animados y de la Competencia Internacional de Cortometrajes Animados pueden ser elegibles para entrar en la Competencia de Cortometrajes de los Oscar, siempre que la película cumpla con los requisitos establecidos por las reglas oficiales de la Academia.

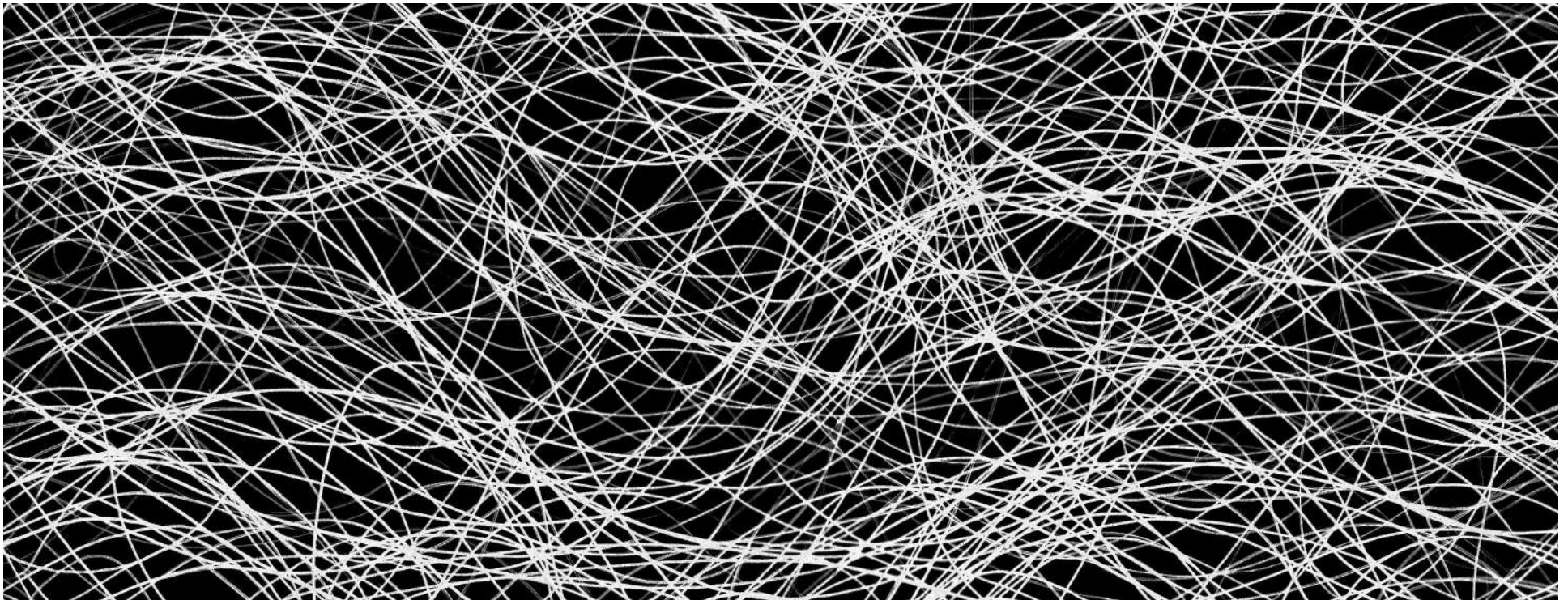
El Noveno Festival CHILEMONOS debió adaptarse a las medidas sanitarias nacionales y mundiales a raíz del Covid.19, por lo que este año optó por realizar su exhibición de modo virtual a través de la plataforma Ondamedia (www.ondamedia.cl). Este sitio es una plataforma digital de contenidos audiovisuales, desarrollada por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile, que ofrece y recibe contenidos en diversas áreas de la creación y el pensamiento. Ofrece de forma gratuita la visualización online de cine nacional. En esta plataforma existe una sección de cortometrajes de animación donde el proyecto podría ser expuesto. Las obras recibidas para postular a las competencias serán sometidas a un proceso de preselección realizado por el Comité Curatorial del Festival. Los materiales físicos enviados para consideración a cualquiera de las competencias del Festival pasarán a formar parte del archivo histórico del Festival.

El Festival de Cine Chileno (FECHIC) es un festival nacional con 12 años de trayectoria que se inserta como uno de los principales exhibidores de producción nacional. Es organizado por el Centro Cultural Quilpué Audiovisual, financiado por el Fondo de Fomento Audiovisual del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio; y el auspicio de la Ilustre Municipalidad de Quilpué. FECHIC es el único evento dedicado exclusivamente a difundir, promover y premiar lo más destacado de la cinematografía nacional. La décimo tercera versión se desarrollará del 16 al 29 de enero del 2021, teniendo la convocatoria abierta hasta fines de octubre en la categoría de cortometrajes, lo que lo hace ser uno de los principales festivales a los que se apunta postular el proyecto.

Por último, es pertinente destacar que, además de las salas y los festivales de cine, existen plataformas online como Youtube y Vimeo, donde se puede exhibir libremente una producción audiovisual, luego de su estreno, siempre y cuando se respeten los requisitos de cada página. Por su brevedad y fácil acceso, los cortometrajes tienen un alto número de visualizaciones a través de estas plataformas en línea.

Es interesante observar el número de visualizaciones de algunos de los cortometrajes de mayor éxito de los últimos años. El cortometraje *Hair Love*, ganador del Oscar a mejor cortometraje animado en 2019, tiene hasta el momento 45.496.146 visualizaciones en Youtube y fue publicado el 5 de diciembre del año pasado. El cortometraje chileno *Historia de un oso*, ganador del mismo Oscar en 2016, tiene 775.709 visualizaciones, publicado el 26 de octubre de ese año.

2. OPORTUNIDAD DE DISEÑO



2.1 Identificación y análisis de interacciones críticas

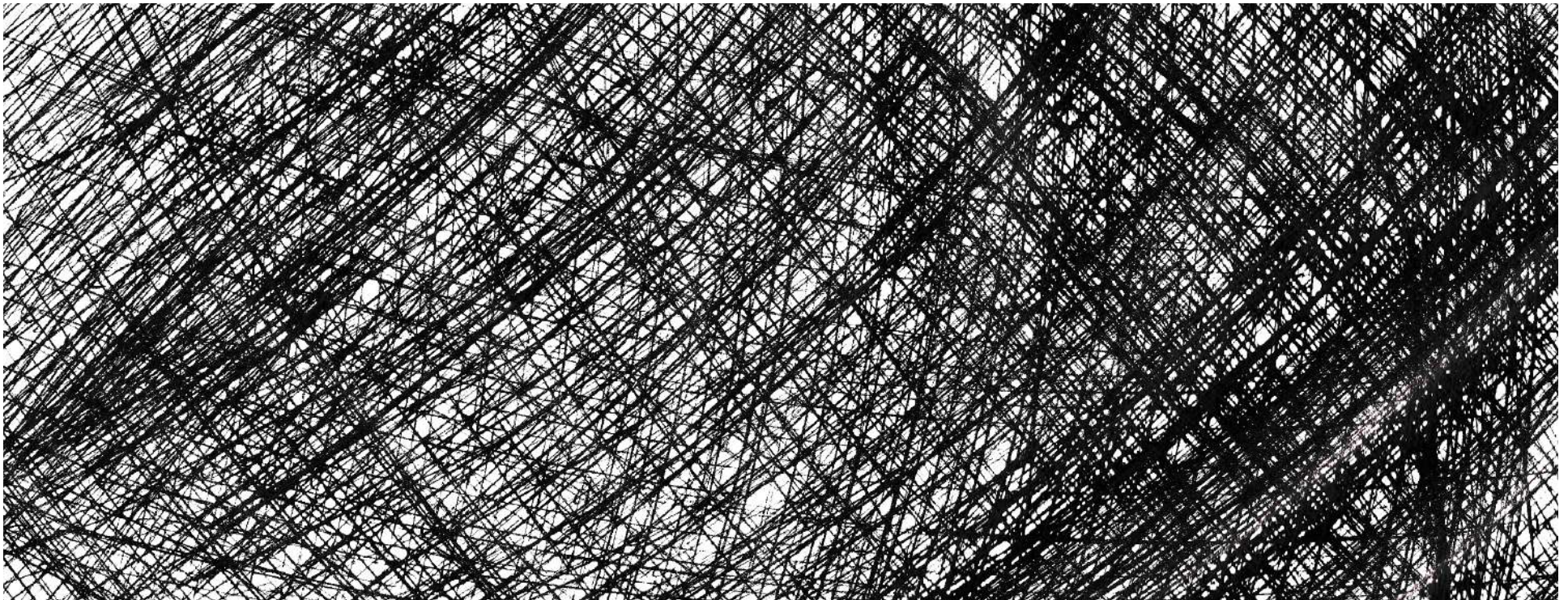
La pantalla como medio de transmisión de cultura

La comunicación audiovisual tiene un importante rol en la divulgación de la cultura. "No sorprende que en los hogares haya más pantallas que libros. Porque lo mismo sucede en la vida diaria. Esta es la era de la pantalla global. Pantalla en todo lugar y en todo momento" (Morduchowicz, 2008). Por esta razón una interacción crítica detectada es que la pantalla se impone por sobre los libros a la hora de la búsqueda de entretenimiento en tiempos de ocio. El diseño de motion graphics se presenta como una oportunidad para realizar una propuesta cultural que amplíe las posibilidades de aprendizaje, a través de un medio coherente con el comportamiento de la sociedad actual.

2.2 Propuesta de valor

La oportunidad de generar un cortometraje a partir del cuento El hombre de la multitud surge de la falta de una oferta cultural nacional que utilice un medio contemporáneo para la divulgación de una obra de literatura universal, enfocándose en un segmento de la sociedad que ha perdido la costumbre de leer o que nunca lo ha hecho. El cortometraje tiene como propósito generar un espacio de entretenimiento, reflexión y conversación en torno a la obra de Edgar Allan Poe, que a pesar de ser publicada en 1840, propone un mensaje que hace sentido en nuestra sociedad actual.

3. ANTECEDENTES Y REFERENTES



3.1 Antecedentes

Vicent, Tim Burton: esta obra es la primera película del director Tim Burton, realizada en 1982, y aun así una de sus obras más elogiadas. Es un cortometraje animado en stop motion y narrado por Vincent Price (1919-1993), actor de cine estadounidense, destacado por sus películas de terror. La historia muestra el mundo interior de Vincent Malloy, un niño obsesionado con el terror y las historias de Edgar Allan Poe. (figura 13)

Un medico rural, Koji Yamamura : cortometraje animado de autor japonés realizado en 2007, basado en el cuento Un medico rural de Franz Kafka escrito en 1918. El relato transmite la sensación de soledad, frustración y angustia ante la sensación de culpabilidad que experimenta el ser humano cuando se siente amenazado por fuerzas desconocidas, que escapan a su control o no es capaz de comprender. Es un tema recurrente en la obra del autor. (figura 15)

El corazón delator, Ted Parmelee: Adaptación del cuento homónimo de Edgar Allan Poe realizada por el artista estadounidense Ted Parmelee en 1953 por medio de animación bidimensional en formato de cortometraje.

The Fantastic flying books, William Joyce: cortometraje animado realizado en 2011 y ganador de un premio Oscaren la categoría de mejor cortometraje animado. El film hace una referencia al libro De la tierra a la Luna de Julio Verne

Yamishibai, Estudios ILCA: es una serie de animé de terror japonesa. Cada capítulo cuenta una historia popular de terror inspirada en el folclore japonés. La palabra Yamishibai significa "juego oscuro" y la serie se inspira en el Kamishibai, forma de contar cuentos, muy popular en Japón, a partir de un teatro de papel. Consiste en un narrador que lleva un maletín de madera que abre sus puertas, creando un escenario. Adentro hay un cuento dividido en láminas de papel que en una cara muestran una ilustración y en otra la otra cara está el texto para ser leído por el narrador detrás del escenario. El kamishibai tiene sus orígenes en el siglo XII. En los templos budistas, donde los monjes utilizaban pergaminos que combinaban imágenes con texto para contar historias a las audiencias que, por aquel entonces, eran en su mayoría analfabetas.



Figura 14: *Vicent* (1982), Tim Burton.



Figura 15: *Un medico rural* (2007) Koji Yamamura.



Figura 16: *El corazón delator* (1953), Ted Parmelee.



Figura 17: *The Fantastic flying books* (2011), William Joyce.



Figura 18: *Yamishibai*
(2013), Estudios ILCA.

3.2 Referentes

Hugo Ball (1886–1927): Poeta alemán y fundador del Dadaísmo, movimiento cultural y artístico creado con el fin de contrariar las artes. Se opone al concepto de razón instaurado por el positivismo por medio de una actitud de burla, promoviendo lo irracional y absurdo, el uso de materiales inusuales y el humor. Hugo Ball redacta el manifiesto inaugural de la primera velada Dadá en 1916 en el Cabaret Voltaire en Zurich, Suiza. El mismo año redacta el primer poema fonético Karawane. El texto rechaza el uso de la palabra se presenta como una rebelión contra el lenguaje mismo. No aspira a comunicar otra cosa que no sea un simple sonido con el fin de renunciar al significado y encontrar la libertad para expresarse. Es un referente para el proyecto en aspectos conceptuales de composición. El uso de materiales análogos como residuos materiales tiene su base en el Dadaísmo. (figura 19)

Hannah Höch (1889–1978): Artista plástica y fotógrafa alemana, pionera del movimiento Dadá, específicamente en la técnica del fotomontaje, la cual surge como una anarquía visual y una forma de arte moderno. La construcción de personajes a partir de recortes realizada por la artista, influye en la composición del lenguaje visual del proyecto. (figura 20)

Pablo Picasso (1881–1973): artista de nacionalidad española, precursor del Cubismo. Un elemento fundamental de este movimiento es la deconstrucción de planos, un rechazo a la perspectiva tradicional en el arte, integrando múltiples perspectivas en los objetos y la fragmentación de superficies y planos. La obra Las señoritas de Avignon es de especial interés como referente visual para la construcción del escenario del cortometraje. La multitud, personaje clave en la obra, se compone a partir de la influencia de la deconstrucción de planos del cubismo. (figura 21)

Rene Magritte (1898–1967): pintor surrealista belga. Se inspira en las teorías psicoanalíticas para intentar reflejar el funcionamiento del subconsciente dejando de lado cualquier tipo de control. Explora la ambigüedad de las imágenes, las palabras e investiga la relación entre lo pintado y lo real. Se destacan las obras El espejo falso y Retrato de Stephy Langui como referentes para el proyecto, tanto por las metáforas presentes en las imágenes como por la distorsión de las escalas y tamaños de los objetos y personajes. (figura 22)

Kurt Switters: Uno de los principales agitadores dadaístas. Collage ensamblados que él denominó Merz, fueron sus obras más influyentes al utilizar material de desecho. Post guerra, el mundo esta en ruinas, se recogen fragmentos y se construye una realidad. La técnica utilizada por el autor tiene relación con el lenguaje visual desarrollado para el proyecto. Además del uso de desechos, se puede hacer una analogía con el contexto de pandemia mundial en que se desarrolló el proyecto, debido a que existe un sentimiento de incertidumbre y confusión respecto a la realidad actual y la “nueva normalidad”. (figura 23)

Robert Rauschenberg (1925–2008): pintor estadounidense que se movió, debido a su contexto, entre el expresionismo abstracto y el pop-art. Su obra utiliza materiales que pertenecen a despojos de la sociedad de consumo, mezclas de pintura y otros materiales. La obra Sofocar consiste en una composición que tiene elementos de collage y pintura, de especial interés visual para la construcción de la atmósfera del cortometraje El hombre de la Multitud porque evoca el espíritu de las grandes ciudades a partir del caos en el orden de los elementos, texturas y direcciones de los objetos. (figura 24)

Giorgio de Chirico (1888–1978): pintor italiano nacido en Grecia, fundador de la *scuola metafísica*, se caracteriza por su obra donde plasma una realidad ilógica, pero a la vez verosímil, por medio de ambientes con amplias perspectivas y sombras alargadas. Su obra *Las musas inquietantes* (1918) tiene una atmósfera surrealista, influyente en las decisiones de diseño para la construcción del escenario del proyecto. (figura 25)

Romare Bearden (1911–1988): pintor afroamericano estadounidense, desarrolla una técnica que combina pintura sobre lienzo con collage, con un elemento constante: El Jazz. Su obra *The art of rhythm* (1977) es influyente en el proyecto respecto a la construcción de los planos en los cuadros del cortometraje. (figura 26)

Mothlight (1963), Stan Brakhage: cortometraje experimental que consiste en un collage silencioso realizado a partir de materiales naturales como de alas de polilla, pétalos y plantas, partiendo de la base de la transparencia lumínica que se genera al reflejar la luz. Se destaca como un referente interesante que incide en el proyecto en cuanto a la técnica con la que se contruye el lenguaje visual a partir de la experimentación de materiales poco usuales. (figura 27)

Outer Space (1999), Peter Tscherkasky: la obra gira en torno a la reutilización de material fílmico y reivindicación del trabajo artesanal. La práctica cinematográfica del autor consiste en un minucioso trabajo de copiado manual en el cuarto oscuro. La técnica analógica que desarrolla para manipular cada uno de los fotogramas, da a la imagen una textura particular que pone en relieve la materialidad del soporte. Su obra es pertinente a la investigación del proyecto por la utilización de texturas análogas y como éstas favorecen el desarrollo de las transiciones entre las escenas de la película. (figura 28)



Figura 19: *Karawane* (1916), Hugo Ball.



Figura 20: Hannah Hoch.



Figura 21: *Las señoritas de avignon* (1907) Pablo Picasso.



Figura 22: *El retrato de Stephy Langui* (1961), Rene Magritte.



Figura 23: *Merz*, Kurt Schwitters.



Figura 24: *Sofocar*, Robert Rauschenberg.

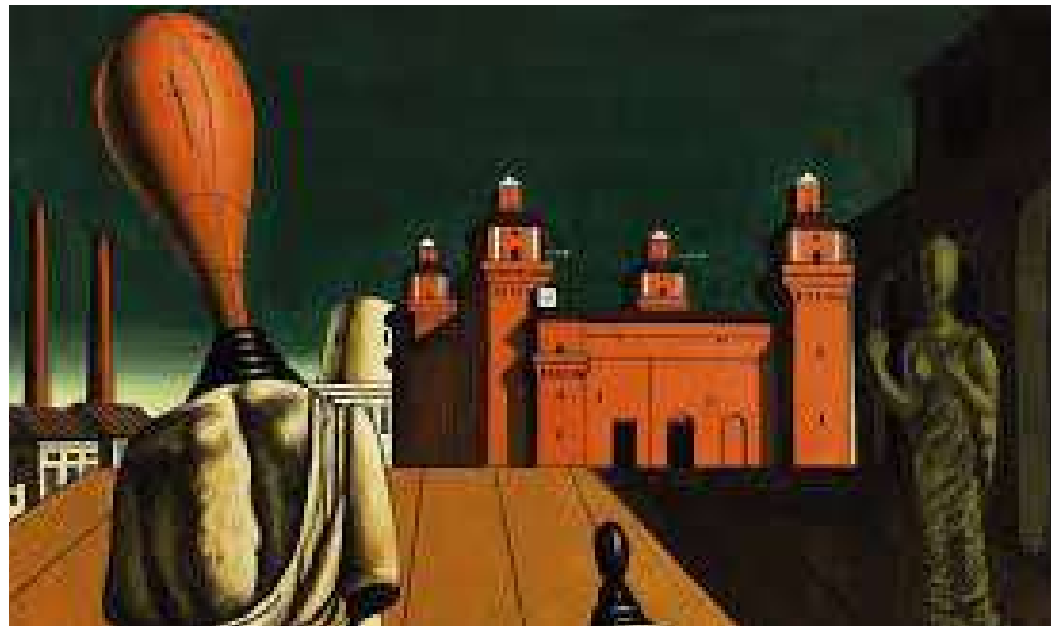


Figura 25: *Las musas inquietantes* (1918)
Giorgio de Chirico.



Figura 26: *The art of rhythm*
(1977) Romare Bearden.

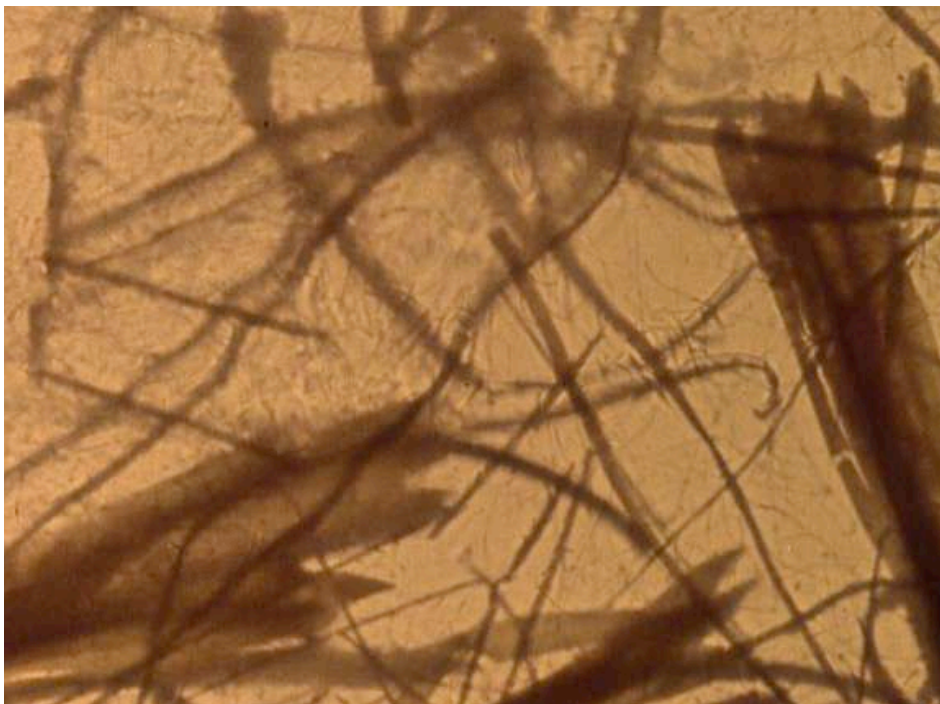


Figura 27: *Mothlight* (1963),
Stan Brakhage:



Figura 28: *Outer Space* (1999),
Peter Tscherkasky:

4. PROPUESTA DE DISEÑO



4.1. Formulación

QUÉ

Cortometraje animado que adapta el cuento El hombre de la multitud (1840) del escritor Edgar Allan Poe en un medio audiovisual contemporáneo por medio de una propuesta de motion graphics. El lenguaje visual del proyecto se inspira en referentes de arte moderno especialmente de las vanguardias del siglo XX como el Dadaísmo, Surrealismo y Cubismo.

POR QUÉ

Se puede hacer un aporte desde el diseño, tomando una obra literaria y transformándola al lenguaje audiovisual, por medio de una propuesta que se adapta los nuevos medios para llegar a las audiencias que han perdido o nunca han tenido el hábito de lectura. La función del diseño de gráficas animadas logra traer al presente una cuento clásico que es perfectamente asimilable al contexto actual, dado que la temática es contingente y toma sentido con el exponencial crecimiento de la ciudad y el comportamiento humano en desarrollo.

PARA QUÉ

Para promover una obra de literatura clásica y despertar interés en su lectura. El contenido de la obra funciona como un espejo de la sociedad tanto de la época en la que se escribe, como de hoy. La temática de la obra busca generar una reflexión en torno la angustia

4.2. OBJETIVOS

Objetivo general

Presentar una obra de la literatura universal, capaz de identificarse reflexivamente con la sociedad a través del tiempo, a partir del lenguaje audiovisual del diseño de motion graphics,

I.O.V: Levantamiento de información a partir de investigación bibliográfica en torno a la literatura y el motion graphics.

Objetivos específicos

1. Despertar el interés de las personas por los cortometrajes a partir de una propuesta de narración audiovisual desde un prisma personal.

I.O.V: Participación y exhibición del cortometraje en festivales de cine y plataformas online.

2. Ofrecer un espacio artístico de reflexión e interacción, visibilizando la riqueza de la cultura del diseño y el arte.

I.O.V: Levantamiento de información de referentes visuales que sostienen el lenguaje del proyecto.

3. Presentar un lenguaje audiovisual sensorial, por medio de una propuesta gráfica de origen análogo que conecta al usuario con la materialidad física del papel escrito.

I.O.V: Proceso de experimentación y desarrollo de materiales análogos, tests de material y edición digital.

4. Crear un espacio de entretenimiento por medio del cine como una forma de recreación que aporte al aprendizaje sobre la literatura

I.O.V: Desarrollo de propuesta en un formato de cortometraje.

4.3. Contexto de implementación

El proyecto apunta a ser postulado a festivales de cine de la temporada 2021 en Chile. Los principales festivales son el el *Santiago Festival Internacional de Cine* (SANFIC), *Festival Internacional de Cine de Valdivia* (FICValdivia), *Festival Internacional de Cine de Viña del Mar* (FICViÑA) y el Festival de Cine Chileno (FECHIC). En el ámbito de animación se apunta a los festivales CHILEMONOS, Cortos En Grande, Festival Internacional de Cortometrajes de Santiago (FESANCOR), Festival Universitario de Cortometrajes (FUC!) y el Festival internacional de Animación (FIDA) Por último, de acuerdo con la temática se postulará al Festival de Cine de Terror de Valdivia, Festival Cine Fantástico y Terror (FIXION FEST), y Festival Internacional de Cine de Terror Valparaíso (FICTV).

Por otro lado se apunta a una exhibición online por plataformas online como Youtube y Vimeo, e idealmente la plataforma nacional Ondamedia.

Como proyección futura, se apunta a festivales del extranjero, específicamente países latinos o de habla hispana. Los países con otro idioma requieren de subtítulo de la obra y/o una nueva producción de voz en off.

4.4. Usuario

De acuerdo con el estudio de la audiencia presentado anteriormente, el usuario del proyecto se define como personas de todo el país que consumen cine constantemente asisten a espacios independientes de cine y festivales nacionales, donde pueden encontrar películas alternativas a las que se exhiben en las multisalas.

En el año 2019, los festivales de cine tuvieron 21.726 espectadores en los tres festivales que se tiene registro, mientras que los espacios independientes de cine en Chile tuvieron 219.387 espectadores al año, lo que entrega un mínimo aproximado de 241.113 espectadores para el proyecto.

El Consejo Británico de Clasificación de Películas (BBFC) es la organización responsable de la clasificación de filmes dentro del Reino Unido. Esta organización propone una pauta para que el usuario se informe sobre el contenido de una película, entregando certificados que indican el espectador indicado para el film. Existen siete categorías que se representan con los siguientes símbolos.



U: todo espectador

PG: guía parental

12A: Estreno en cine apto para 12 años en adelante.

12: Lanzamiento de video apto 12 años en adelante, menores de 12 admitidos en compañía de un adulto.

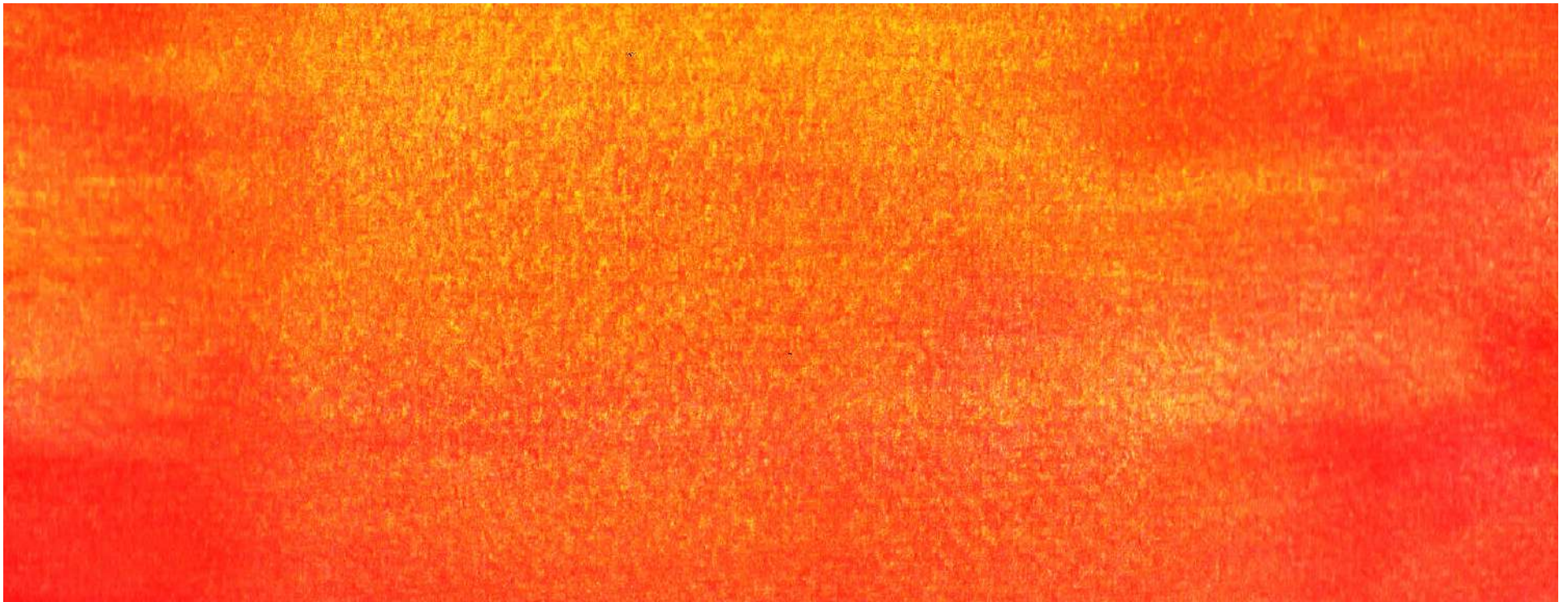
15: apto desde de 15 años en adelante

18: Adultos (18 años en adelante)

R18: Adultos, restringido solo para instalaciones autorizadas.

Tomando como punto de referencia las clasificaciones de la BBFC, considerando que el film El hombre de la multitud contiene imágenes que pueden ser tomadas como violentas, como representaciones gráficas de sangre, debe clasificarse en la categoría de usuarios de 15 años en adelante.

5. PROCESO DE DISEÑO



5.1. Metodología

Siguiendo la Metodología DPA, Desarrollo de Proyectos Audiovisuales (2009), de Pablo Del Teso el desarrollo del proyecto consistirá en tres principales procesos sistematizados que se trabajaran de forma paralela: procesos artísticos, procesos de producción y procesos administrativos.

Procesos artísticos: Tareas relacionadas con el desarrollo del guión. La investigación del contexto y el usuario es parte de este proceso, con el objetivo de transmitir un mensaje específico para un público determinado.

Procesos Productivos: Tareas relacionadas con la organización de la producción de campo. Se realizará la elaboración de un presupuesto y la obtención de recursos necesarios para desarrollar el proyecto.

Procesos administrativos: Actividades relativas al control y cumplimiento de aspectos administrativos, legales y contables para permitir el funcionamiento del proyecto.

En segundo lugar, el libro *Creative Motion Graphic Titling for film, video and web* (2011) de los autores Yael Braha y Bill Bryne, presenta una estructura metodológica específica para la realización de los procesos artísticos. La estructura se divide en tres fases: preproducción, producción y postproducción.

Preproducción:

1. Investigación
2. Idea principal y guión.
3. Guión gráfico, resumen visual del concepto presentado.
4. Marcos de estilo.
5. Pruebas preliminares para garantizar una producción y publicación sin problemas y para evitar obstáculos inesperados. Este paso se puede repetir varias veces a lo largo del proceso de preproducción.
6. Guiones gráficos revisados. Rediseño.
7. Animatic, animación de movimiento preliminar que da una idea precisa del tiempo de la animación y el tipo en pantalla.
8. Preproducción de rodaje de acción en vivo. Exploración de locaciones, casting, permisos y logística.

Producción:

1. Pruebas adicionales.
2. Creación y animación de recursos, a través de la ilustración, el modelado o la animación, si la secuencia lo requiere. Si la carga de trabajo se divide entre varios animadores, modeladores o ilustradores, un director de arte o director creativo hará asegúrese de que todo el equipo siga guías y pautas de estilo consistentes para que la apariencia sea uniforme en todo momento.

Postproducción:

1. Versión preliminar
2. Corte fino , versión refinada de un corte inicial.
3. Entrega final.

5.2. Desarrollo

Preproducción

El cortometraje consiste en una adaptación del cuento *El hombre de la multitud* de Edgar Allan Poe, escrito en 1840, desde el área de motion graphics. Es pertinente presentar el texto que se tomara como guión para la realización del cortometraje.

El hombre de la multitud, Edgar Allan Poe.

“Ce grand malheur, de ne pouvoir être seul.” (2) *LA BRUYERE*

Había cierto libro alemán del que acertadamente se decía que «er lasst sich nicht lesen», (3) no se deja leer. Algunos secretos no se dejan desvelar. Hay gente que muere de noche en su lecho, apretando las manos de confesores fantasmales y mirándoles a los ojos con consternación; mueren con el corazón desesperanzado y la garganta convulsa a causa del espanto de los misterios que nunca llegarán a ser revelados. De vez en cuando, desgraciadamente, la conciencia del hombre porta una carga de un horror tan gran- de que sólo puede acabar aligerándose en la tumba, de modo que la esencia de todo crimen queda sin divulgar.

No hace mucho, al atardecer de una tarde de otoño, me hallaba sentado frente a un ventanal arqueado del café D... de Londres. Había padecido de mala salud durante unos meses pero ya estaba convaleciente y, con fuerzas renovadas, me encontraba con esa buena disposición que es diametralmente opuesta al hastío: el más vivo de los anhelos, cuando se disipa la neblina de la visión mental (4) y el intelecto, electrizado, supera lo cotidiano del mismo modo en que la vívida franca razón de Leibniz sobrepasa a la disparatada e inconsistente retórica de Gorgias. El mero hecho de respirar era un deleite y percibía placeres positivos incluso en muchas de las fuentes legítimas de dolor. Sentía un interés sosegado pero inquisitivo por todo. Con un puro en los labios y un periódico en el regazo me había pasado la mayor parte de la tarde distraído, inspeccionando los anuncios, observando a la diversa

conurrencia de la sala o mirando a la calle a través de los ahumados ventanales.

Esta es una de las principales vías de la ciudad y había estado muy concurrida todo el día, pero, con el caer de la noche, la multitud fue aumentando aún más y, para cuando las farolas ya estaban completamente encendidas, dos densas oleadas continuas de peatones se apresuraban por delante de la puerta. Nunca antes me había encontrado con una situación similar a aquella hora concreta de la noche y por tanto el tumultuoso mar de cabezas me procuró una deliciosa sensación de novedad. Finalmente terminé abandonando toda preocupación por los asuntos del interior del hotel y me vi inmerso en la contemplación de la escena exterior. Al principio mis observaciones tenían un tinte abstracto y generalizador. Percibía a los transeúntes en masa y los consideraba un cúmulo colectivo de relaciones. Pronto, sin embargo, me sumergí en los detalles y observé con minucioso interés la innumerable variedad de figuras, atuendos, portes, andares, rostros y expresiones de los semblantes.

Con mucho, la mayor parte de los que pasaban tenían un porte serio y parecían limitarse a pensar en cómo ir sorteando aquel tropel. Llevaban el ceño fruncido, la vista saltaba de aquí allá rápidamente y cuando se llevaban algún empujón de otros transeúntes no mostraban signo alguno de impaciencia sino que se recomponían las ropas y continuaban su marcha apresurada. Otros, un buen número de ellos, se movían con inquietud, tenían el rostro enrojecido e iban hablando y gesticulando para sí mismos como si se sintieran solos a causa de la mismísima densidad de compañía de su alrededor. Cuando algo les impedía el paso repentinamente cesaban de murmurar aunque redoblaban la gesticulación, mientras aguardaban con una sonrisa ausente y forzada en los labios a que pasaran aquellos que les estorbaban. Si recibían empujones hacían marcadas reverencias a los que les empujaban al tiempo que la confusión parecía abrumarlos. Aparte de lo que he comentado, no había nada

distintivo entre estos dos grandes grupos. Su indumentaria pertenecía al tipo ingeniosamente denominado decente. Sin duda eran nobles, mercaderes, abogados, comerciantes, corredores de bolsa... los eupátridas y la gente corriente de la sociedad, tanto hombres disfrutando de su tiempo libre como otros inmersos en asuntos propios, dirigiéndolos bajo su responsabilidad. No me llamaban especialmente la atención.

La raza de los oficinistas era evidente y en ella podía distinguir dos divisiones destacables. Por un lado estaban los empleados de segunda de empresas ostentosas, caballeros jóvenes con abrigos ajustados, botas relucientes, cabello bien engominado y gesto de desdén en los labios. Dejando aparte cierta elegancia en el porte, que a falta de un término mejor podríamos denominar oficinismo, la conducta de estas personas se me antojaba una copia exacta de lo que hacía un año o año y medio había sido considerado el culmen del bon ton.⁵ Exhibían la gracia que la pequeña nobleza ya había desechado y esta, a mi juicio, viene a ser la mejor definición de su clase. La sección de los oficinistas principales de empresas sólidas, «los viejos muchachos de siempre», resultaba inconfundible. Se distinguían por los abrigos y pantalones de color negro o marrón, de factura cómoda para permanecer sentados, con pañuelos blancos al cuello y chalecos, zapatos anchos de aspecto sólido y polainas o calcetines gruesos. Lucían calvas no muy pronunciadas en la cabeza de las que la oreja derecha, tanto tiempo usada para sostener la pluma, tenía el extraño hábito de sobresalir en punta. Me percaté de que siempre se quitaban o ponían el sombrero con ambas manos y que llevaban relojes con cortas leontinas de oro de diseño antiguo y valioso. Suya era la pretensión de la respetabilidad... si es que de hecho existe una pretensión tan honorable. Había muchos individuos de aspecto gallardo a los que fácilmente reconocía como miembros de la raza de los carteristas refinados de los que todas las grandes ciudades están infestados. Observé a esta pequeña nobleza con gran

curiosidad y encontré difícil imaginar cómo podría ocurrir que los propios caballeros pudieran llegar a tomarlos por iguales. Las enormes bocamangas junto con el excesivo aire de franqueza deberían delatarlos de inmediato.

Los tahúres, de los que localicé no pocos, eran aún más fáciles de reconocer. Llevaban todo tipo de vestimentas que iban desde la del desesperado trilero bravucón, con chaleco de terciopelo, pañuelo caprichoso al cuello, cadenas doradas y botones con filigranas, hasta la de aquél vestido como clérigo, escrupulosamente carente de adornos, cosa que no podía levantar más sospechas. Aún así todos se distinguían por cierta tez abotargada y morena, una veladura apagada en la mirada y labios pálidos y apretados. Había aún otras dos características por las que siempre podía detectarlos: un cauteloso tono bajo al conversar y la extraordinaria extensión del pulgar formando ángulo recto con los otros dedos. Muy a menudo, en compañía de estos tunantes, localizaba a algún tipo de persona de hábito un tanto diferente si bien no dejaban de ser pájaros de plumaje parejo. Podría definírseles como los caballeros que viven de su propio ingenio. Parecen vivir a costa del público formando dos bandos: el de los dandis y el de los militares. Los rasgos principales del primer rango son los rizos largos y las sonrisas; los del segundo, los abrigos de alamares y los ceños fruncidos.

Descendiendo en la escala del denominado refina- miento me encontré con temas de especulación más lóbregos y profundos. Vi buhoneros judíos con intensas miradas de halcón en semblantes cuyos otros rasgos tan solo reflejaban una expresión de humildad miserable; tenaces mendigos callejeros profesionales frunciendo el ceño a pordioseros de mejor presencia a los que únicamente la desesperación había echado a las calles nocturnas en busca de caridad; inválidos débiles y cadavéricos sobre los que la muerte ya había posado su mano inexorable y que se movían furtivos y tambaleantes entre la muchedumbre, mirando a todos a la cara con

gesto suplicante como si anduvieran buscando alguna oportunidad de consuelo o esperanza perdida; jovencitas modestas volviendo tarde, tras una larga jornada, a un hogar desprovisto de alegría, que se retraían, más con lágrimas que con indignación, ante las miradas de rufianes cuyo contacto directo ni siquiera podían evitar; arrabaleras de todo tipo y edad: la inequívoca belleza en la flor de su lozanía, recordándole a uno la estatua de Luciano, con la superficie de mármol de Paros y el interior lleno de inmundicias... la aborrecida leprosa andrajosa y totalmente desahuciada... la arrugada dama enjoyada y pintarrajeada en un último intento por recuperar la juventud... la niña de cuerpo inmaduro mas, por larga asociación, presa de la temible coquetería de su condición y ardiendo en rabiosos deseos de ser considerada igual a sus mayores en el vicio; borrachos innumerables e indescritibles... algunos con harapos y remiendos, tambaleantes, incapaces de articular palabra, con rostros magullados y ojos carentes de vida... algunos con ropas completas pero sucias, de pavoneo ligeramente inseguro, gruesos labios sensuales y rubicundo semblante cordial... otros, vestidos con ropa en su día buena, que incluso ahora iban bien acicalados y que caminaban con paso firme y vivo pero que, con semblantes terriblemente pálidos y ojos espantosamente enrojecidos y perturbados, se iban agarrando con dedos trémulos a cualquier objeto que cayera a su alcance mientras sorteaban la multitud. Y junto a estos, vendedores de empanadas, porteros, carboneros y deshollinadores, así como organilleros, dueños de monos de exhibición, cantantes de romances, otros que vendían cosas al público de sus cantares, artesanos desarrapados y fatigados obreros de toda condición; todos ellos de vivacidad ruidosa y desmesurada que ofendía al oído por su discordancia y hacía daño a la vista. Mi interés por la escena fue profundizándose a medida que avanzaba la noche, ya que no sólo cambiaba materialmente el carácter general de la multitud (sus características más agradables fueron desapareciendo con la retirada gradual de la parte más ordenada de la gente, al tiempo que la más tosca fue adquiriendo un relieve más definido a medida que las horas tardías fueron sacando

de sus antros toda clase de infamia existente) sino también la luz de las farolas de gas que, tenue al principio en su lucha contra la luz del día, por fin había adquirido supremacía y arrojaba sobre todas las cosas un lustre irregular e intenso. Todo estaba oscuro y, sin embargo, se presentaba espléndido, como el ébano al que asemejaban el estilo de Tertuliano. Los caprichosos efectos de la luz me llevaron a examinar cada uno de los rostros individualmente y, a pesar de que la presteza con la que aquel mundo de luz se apresuraba por la ventana no me permitiera más que echar un breve vistazo a cada fisonomía, parecía que en mi peculiar estado mental de aquel momento era capaz de

interpretar bastantes veces, incluso en el breve lapso de una ojeada, largas historias de años. Con la frente contra el cristal, así me hallaba inmerso en el escrutinio la muchedumbre cuando de improviso entró en mi campo visual un rostro (el de un viejo decrepito de unos sesenta y cinco o setenta años)... un rostro que a un tiempo interrumpió y acaparó toda mi atención a causa de la absoluta peculiaridad de su expresión. Jamás había visto antes una expresión ni siquiera remotamente semejante a aquella. Recuerdo bien que mi primer pensamiento al verlo fue que, de habérselo encontrado Retzsch,⁶ habría optado por él mucho antes que por sus propias representaciones gráficas del maligno. Mientras en el breve minuto de mi primer reconocimiento me esforzaba en formar un análisis del significado que transmitía, surgieron en mi mente confusas y paradójicas ideas de una enorme fuerza mental, de cautela, de penurias, de avaricia, de frialdad, de malicia, de un carácter sangriento, de triunfo, de júbilo, de terror excesivo y de una desesperación intensa y suprema. Me sentí extremadamente excitado, sorprendido y fascinado. «¡Qué historia tan descabellada —me dije para mis adentros— lleva escrita en su interior!» y entonces me sobrevino un intenso deseo de no perder de vista a aquel hombre, de saber más de él. Poniéndome el abrigo a toda prisa y tomando el sombrero y el bastón, salí a la calle y, puesto que ya había

desaparecido, me abrí camino entre la multitud en la dirección que le había visto tomar. Con alguna que otra dificultad llegué por fin a localizarlo, a acercarme a él y a seguirlo de cerca aunque con cautela para no atraer su atención.

Disponía ahora de una buena oportunidad para examinar a aquel personaje. Era bajo de estatura, muy delgado y aparentemente muy débil. En general su ropa estaba sucia y harapienta, pero cada vez que pasaba bajo el intenso resplandor de una farola podía ver que la tela de sus ropas, aunque sucia, era de calidad excelente y bien me engañó la vista o, a través de un desgarró de la capa, evidentemente de segunda mano, que lo envolvía, llegué a vislumbrar lo que tanto podría ser una daga como un diamante. Estas observaciones no hicieron sino acentuar mi curiosidad y decidí seguir al extraño allá donde quiera que fuera.

Ya era noche cerrada y la espesa niebla húmeda que cubría la ciudad pronto acabó convirtiéndose en lluvia abundante y continua. Este cambio del tiempo surtió un efecto extraño en la muchedumbre que en su totalidad sufrió una nueva conmoción y quedó sumida bajo la sombra de un mundo de paraguas.

Ya era noche cerrada y la espesa niebla húmeda que cubría la ciudad pronto acabó convirtiéndose en lluvia abundante y continua. Este cambio del tiempo surtió un efecto extraño en la muchedumbre que en su totalidad sufrió una nueva conmoción y quedó sumida bajo la sombra de un mundo de paraguas. Los titubeos, los empujones y el murmullo se incrementaron diez veces. Por mi parte, la lluvia no me preocupaba mucho... el que en mi organismo permaneciera al acecho la vieja fiebre hacía de la humedad algo demasiado peligrosamente atractivo. Me até un pañuelo alrededor de la boca y continué. Durante media hora el hombre mantuvo su camino por la gran avenida con cierta dificultad y allí caminé a su lado, muy cerca por temor a perderlo de vista. Como en ningún momento volvió la cabeza para mirar atrás, no se percató de mi presencia. Finalmente

entró por una bocacalle que, aun estando densamente ocupada, no estaba tan atestada como la que acababa de dejar y aquí se hizo evidente un cambio en su comportamiento. Ahora caminaba más despacio y con menos decisión que antes, dudando más. Cruzó y volvió a cruzar la calle repetidas veces sin objetivo aparente. Había un apiñamiento tal de gente que con cada uno de aquellos movimientos me veía obligado a seguirlo de cerca. Era una calle larga y estrecha y estuvo en ella durante casi una hora, a lo largo de la cual los transeúntes fueron disminuyendo poco a poco hasta un número similar al que se ve habitualmente a mediodía en Broadway cerca del parque... qué vasta diferencia hay entre el gentío de Londres y el propio de la más concurrida de las ciudades americanas. Doblando una segunda esquina llegamos a una plaza brillantemente iluminada y rebosante de vida. La vieja actitud del extraño reapareció. Cada vez que le obstaculizaban el paso, clavaba el mentón contra el pecho mientras miraba a todas partes con ojos nerviosos bajo un ceño fruncido. Me sorprendió, sin embargo, descubrir que, una vez terminado el recorrido de la plaza, diera media vuelta y volviera por donde había venido y aún me asombró más verle repetir el mismo trayecto varias veces... en una de las cuales a punto estuvo de percatarse de mi presencia cuando se volvió en un movimiento inesperado.

De esta manera pasamos otra hora, al final de la cual nos encontramos con mucho menos estorbo por parte de los viandantes que al principio: la lluvia caía constante, había refrescado y la gente comenzaba ya a retirarse a casa. Con gesto que parecía impaciencia irascible, el errático personaje tomó una calle en comparación desierta.

Por ella, tenía aproximadamente un cuarto de milla de longitud, se apresuró con un brío que jamás hubiera soñado encontrarme en alguien de tan avanzada edad y que me dificultó en extremo el poder seguirlo. Unos minutos después desembocamos en un ajetreado bazar con cuya disposición el extraño parecía estar

bien familiarizado y donde su comportamiento inicial volvió a manifestarse mientras se abría paso de aquí para allá, sin objetivo, entre la concurrencia de vendedores y clientes. Durante la hora y media aproximada que pasamos en este lugar, me hizo falta disponer de mucha cautela para lograr mantenerlo a mi alcance sin atraer su atención. Por fortuna llevaba un par de suelas de caucho que me permitían moverme en perfecto silencio y en ningún momento vio que yo lo vigilaba. Entró en una tienda tras otra, no consultó ningún precio ni dijo palabra alguna mientras observaba todos los objetos con distraído mirar trastornado. A estas alturas yo ya estaba totalmente pasmado con su comportamiento y me hice el firme propósito de no abandonarlo hasta que no me satisficiera la curiosidad en alguna medida con respecto a él.

El clamor de un reloj anunció las once y la concurrencia comenzó a abandonar rápidamente el bazar. Uno de los dependientes, al cerrar las contraventanas, empujó al anciano y en ese instante vi que un intenso escalofrío le recorrió el cuerpo. Se apresuró por la calle, miró inquieto a su alrededor por un instante y entonces echó a correr con increíble ligereza por muchas callejas enrevesadas y solitarias hasta que volvimos a dar a la gran vía donde habíamos empezado: la calle del hotel D... Sin embargo, ya no presentaba el mismo aspecto. Aún relucía bajo el gas pero llovía con saña y se veía poca gente. El extraño palideció. Dio algunos pasos con aire taciturno por la antes populosa avenida y entonces, con un profundo suspiro, se dirigió en dirección al río y, adentrándose por una gran variedad de tortuosos caminos, llegó por fin hasta las cercanías de uno de los teatros principales. Estaban a punto de cerrar y los espectadores salían apiñados por las puertas. Vi que el anciano jadeaba como si le faltara resuello mientras se abalanzaba hacia la multitud, pero me pareció que la intensa agonía que le marcaba el rostro había, al menos en cierta medida, amainado. Volvió a agachar la cabeza contra el pecho; ahora tenía el mismo aspecto que cuando lo había

visto por primera vez. Observé que seguía el curso de la mayor parte de la audiencia, pero, en suma, era incapaz de hacerme una idea de la finalidad de sus tornadizas acciones. A medida que avanzaba, la gente se fue dispersando y la vieja intranquilidad y vacilación volvió a invadirle. Siguió durante un tiempo a un grupo de unos diez o doce juerguistas, pero su número fue descendiendo poco a poco hasta que solo tres de ellos quedaron juntos en una estrecha calleja oscura poco frecuentada. El extraño se detuvo y durante un momento pareció absorto en sus pensamientos. Después, mostrando todo tipo de señales de agitación, tomó rápidamente una ruta que nos llevó hasta el confín de la ciudad, a áreas muy diferentes de las que habíamos atravesado hasta el momento. Era la zona más hedionda de Londres, en la que todo daba la sórdida impresión de la pobreza más deplorable y de la delincuencia más desesperada. A la tenue luz de alguna de las poco habituales farolas las antiguas y altas casas vecinales de madera carcomida se veían tambaleantes, como a punto de caer, en tantas direcciones caprichosas que apenas parecía que hubiera forma discernible de pasar entre ellas. Las losas del pavimento estaban dispuestas al azar, desalojadas por el espeso crecimiento de la hierba. Horribles inmundicias fermentaban por los regatos cegados. El ambiente rebosaba total desolación mas, conforme avanzamos, los sonidos de la actividad humana fueron reviviendo con gradual certidumbre y finalmente aparecieron a la vista grandes grupos de muchedumbre londinense dando tumbos de aquí para allá. El ánimo del anciano volvió a oscilar como la llama de una farola momentos antes de extinguirse. Una vez más avanzó a grandes zancadas elásticas. De improviso doblamos una esquina, un resplandor de luz nos deslumbró y nos encontramos ante uno de los grandes templos suburbanos del Desenfreno... uno de los palacios del demonio Ginebra.

Ya era casi la hora del amanecer, pero unos cuantos beodos sórdidos todavía se apelotonaban entrando y saliendo por las ostentosas

puertas. Medio gritando de júbilo, el anciano fue abriéndose camino hacia el interior, volvió a adoptar de inmediato su comportamiento original y, acechante, fue de acá para allá, sin objetivo aparente, entre la multitud. Sin embargo, no llevaba mucho en esta ocupación cuando cierto ajeteo en la salida dio muestra de que el dueño iba ya a cerrar. Lo que entonces observé en el rostro de aquel singular ser, al que había estado vigilando con tanta pertinacia, fue algo más intenso incluso que la desesperación. No obstante no vaciló en su ocupación aunque, con furiosa energía, enseguida desanduvo sus pasos, dirigiéndose hacia el corazón del imponente Londres. Mucho y ligero corrió mientras yo lo seguía sumido en el más vivo desconcierto, resuelto a no abandonar aquella indagación por la que ahora sentía un interés totalmente apasionado. Mientras continuábamos salió el sol y al fin llegamos de nuevo a aquella atestada zona comercial de la populosa ciudad, la calle del hotel D..., que ahora presentaba un aspecto de actividad y bullicio humanos apenas menor al que había visto la noche previa. Y allí, en medio de una confusión que crecía por momentos, persistí en mi seguimiento del extraño mas, como de costumbre, anduvo de acá para allá y en todo el día no salió del tumulto de aquella calle. Cuando las sombras del segundo atardecer fueron apareciendo yo ya estaba muerto de agotamiento y, deteniéndome justo delante de aquel errante personaje, lo miré fijamente a la cara. No se percató de mí sino que continuó su solemne caminata mientras que yo, abandonando ya su persecución, me quedé contemplándolo absorto. «Este anciano —dije por fin— es el espécimen y genio del crimen insondable. Repudia la soledad. Es el hombre de la multitud. Seguir- lo es fútil y no me queda nada más por aprender de él ni de sus actos. El peor corazón del mundo es más inmundo que el 'Hortulus Animae'⁷ y quizá no sea más que una de las grandes dádivas de Dios el hecho de que 'er lasst sich nicht lesen'.»

2 «Ese gran mal de no poder estar solo», en francés en el original.

3 «No se deja leer», en alemán en el original.

4 «La niebla que anteriormente se cernía sobre ellos», en griego en el original.

5 «Buen tono», en francés en el original.

6 Friedrich August Moritz Retzsch (1779-1857), pintor y grabador alemán conocido por las ilustraciones que hizo del Fausto de Goethe.

7 *Ortulus anime cum oratiunculis liquibus*, libro de Johann Reinhard Grüninger, publicado en 1500.

Analisis literario

La obra consiste en el relato de un narrador que, según la clasificación de Robert Stam en su libro *Theory and Practice of Film Adaptation*, podríamos denominar "no confiable". En este tipo de narrador, el reto de la lectura consiste en observar y descifrar las inconsistencias y neurosis del narrador. El narrador relata una experiencia desde su punto de vista, dejando que el espectador pueda entrar en su mente a medida que se desenvuelve dentro de la historia. A diferencia del material escrito, el proyecto audiovisual presenta una nueva voz narrativa a partir de un análisis y selección de fragmentos del texto literario original, que pertenecen a los pensamientos y juicios morales del narrador, representador por una voz en off. La narración descriptiva de los personajes, espacios físicos y acontecimientos no forma parte del lenguaje verbal sino que se representa a través del lenguaje visual y sonoro.



Diseño de sonido

El sonido es un factor esencial para crear una atmósfera específica dentro de un cortometraje y lograr el objetivo: persuadir y llamar la atención del espectador.

Voz en off

En primer lugar, el cortometraje presenta una voz en off que se vuelve protagonista del relato y guía al espectador en su recorrido audiovisual.

La producción de la voz se realizó en un estudio de grabación por el actor Rodrigo Nanjari. Inicialmente, se trabajó en conjunto vía Zoom en un análisis del texto y jugando con la entonación de la locución, para definir las emociones que transmite el relato, para así llevar de la mano al espectador a lo largo del relato.

Efectos de sonido

Los efectos sonoros acompañan y potencian las acciones de los personajes y aportan a la comprensión de la historia.

Es fundamental considerar la psicología del público. "Deben existir interrupciones del ambiente del relato para generar un contraste que realce esta intención" (Vale, 1996), en este caso suspenso y misterio presentes en el ambiente del relato. Para la obtención de este recurso se utilizaron bancos de sonido

Música

La música sitúa a la obra en un ambiente específico y acompaña el transcurso del relato de manera que le da sentido e intensifica las acciones. La elección de la música de ambiente se explica tanto por un interés personal, como por la necesidad de agregar un ambiente de suspenso y misterio para la atmósfera del film.

Primeros acercamientos al lenguaje visual

Experimentación con dibujo a mano y collage a partir de materiales analógicos, principalmente residuos de papel como recortes de diarios y revistas, para representar conceptos del relato.



Experimentación 1

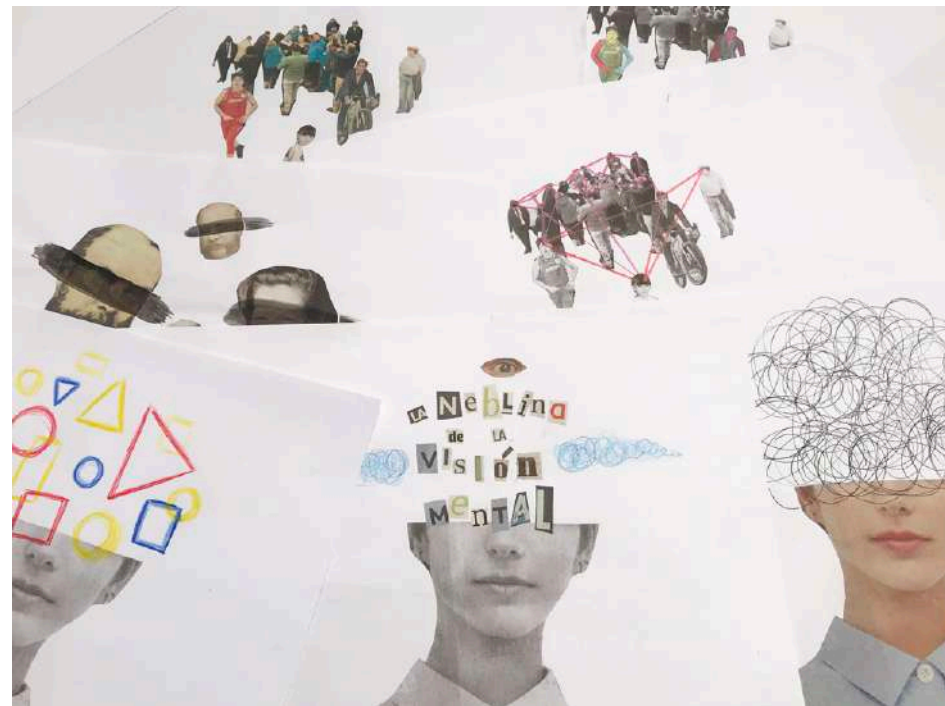


Experimentación 3

Experimentación 3



Experimentación 4



Experimentación 5



Experimentación 6

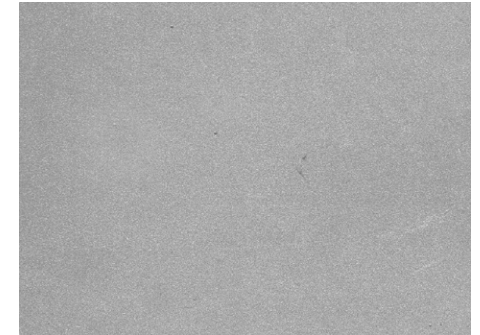
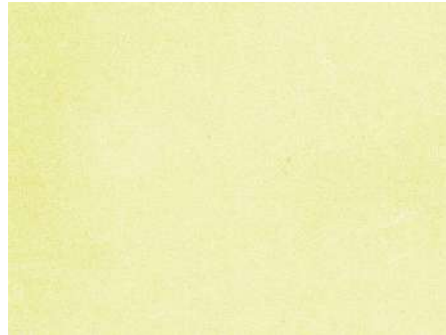
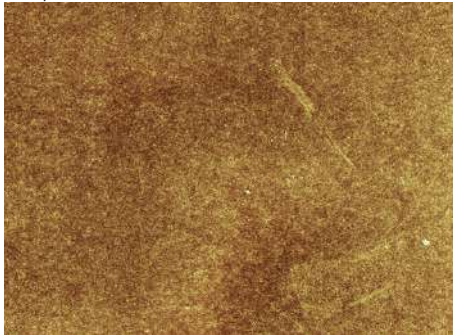
Texturas

Se realizó un trabajo fotográfico y de escaneo de texturas análogas experimentales. Posteriormente se realizó una edición digital de este material por medio de Adobe Photoshop. A continuación se expone una serie de texturas que posteriormente fueron utilizadas para el desarrollo del lenguaje visual. Se encuentran ordenadas por fila según el origen de la textura.

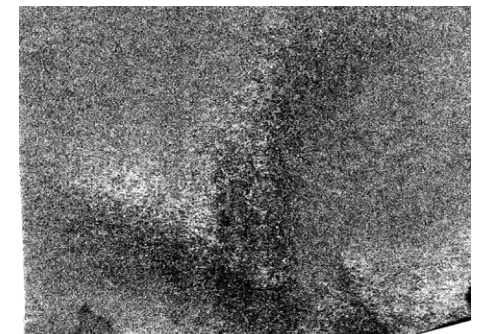
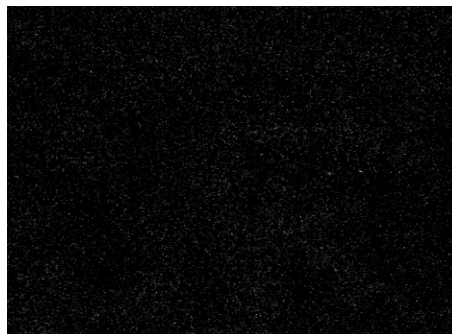
1. Acuarela



2. Papel



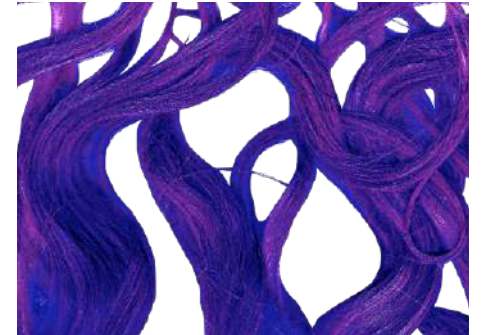
3. Papel



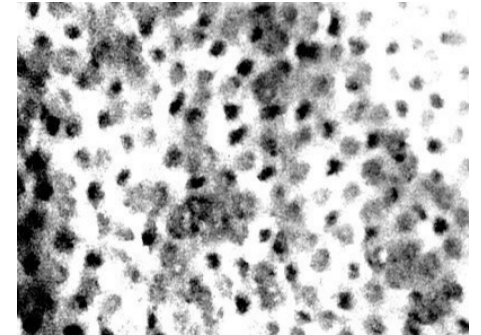
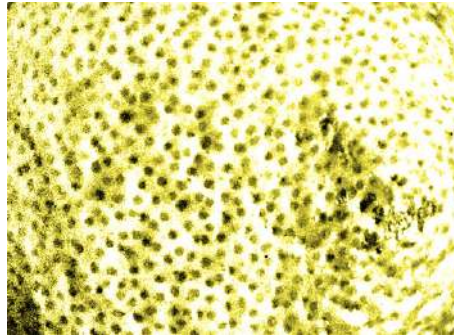
4. Cuero



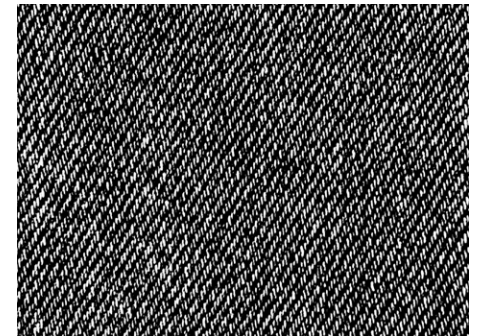
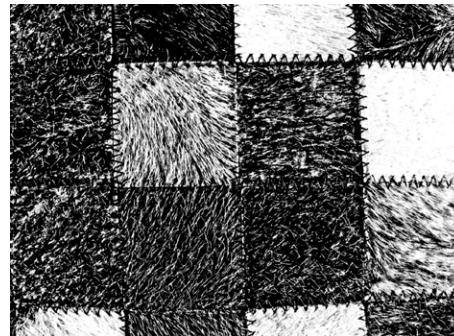
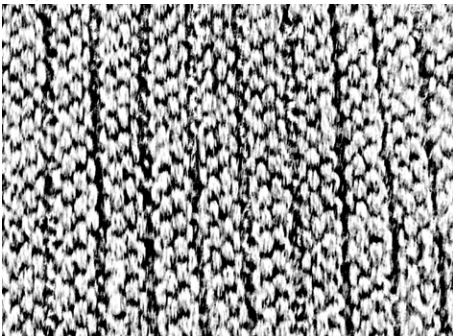
5. Pelo humano



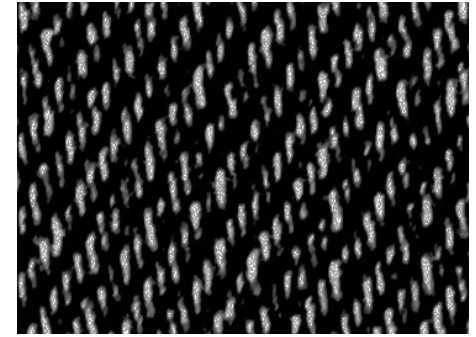
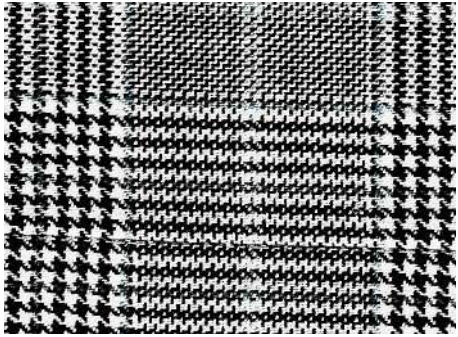
6. Mixto



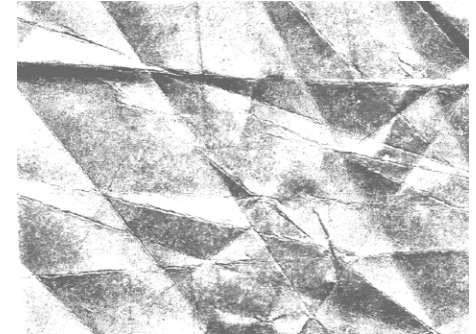
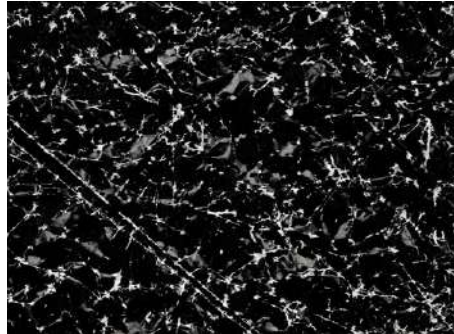
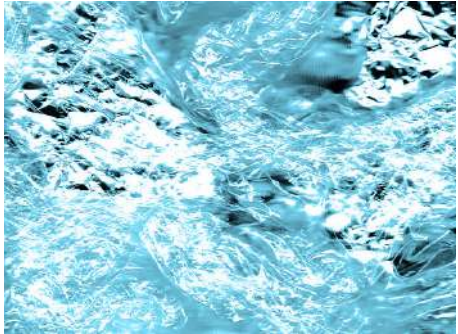
7. Tejido



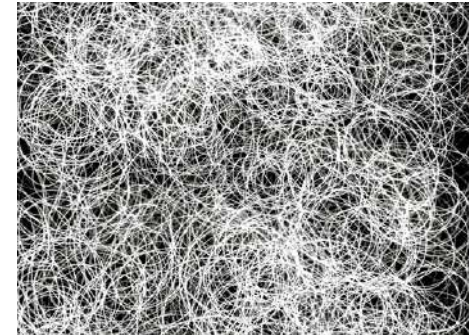
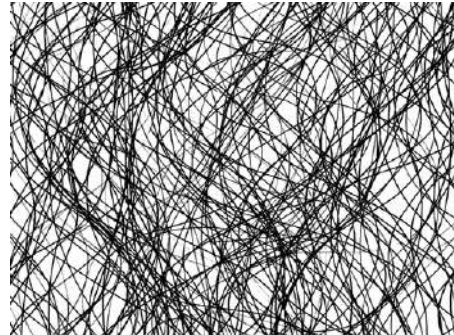
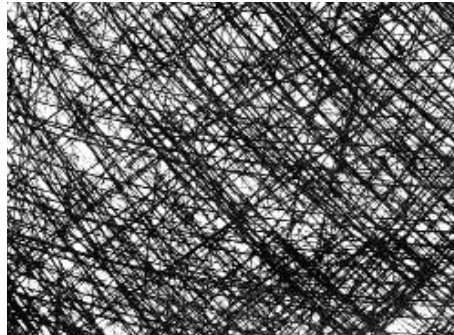
8. Tejido



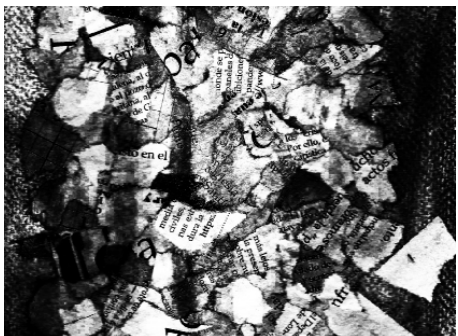
9. Plástico



10. Lapiz pasta sobre papel



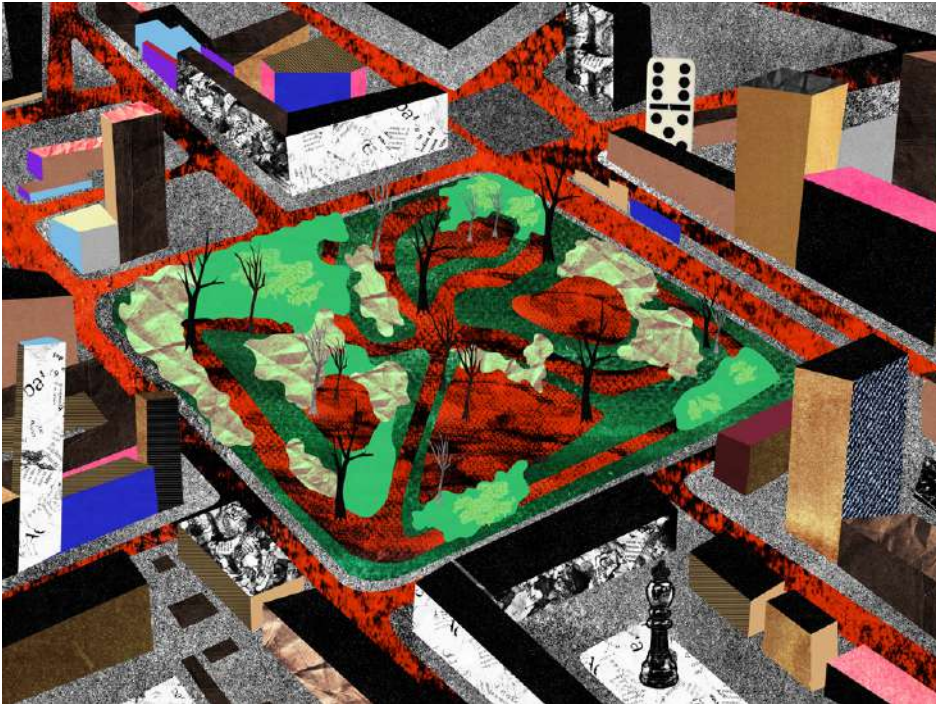
11. Diario sobre acuarela



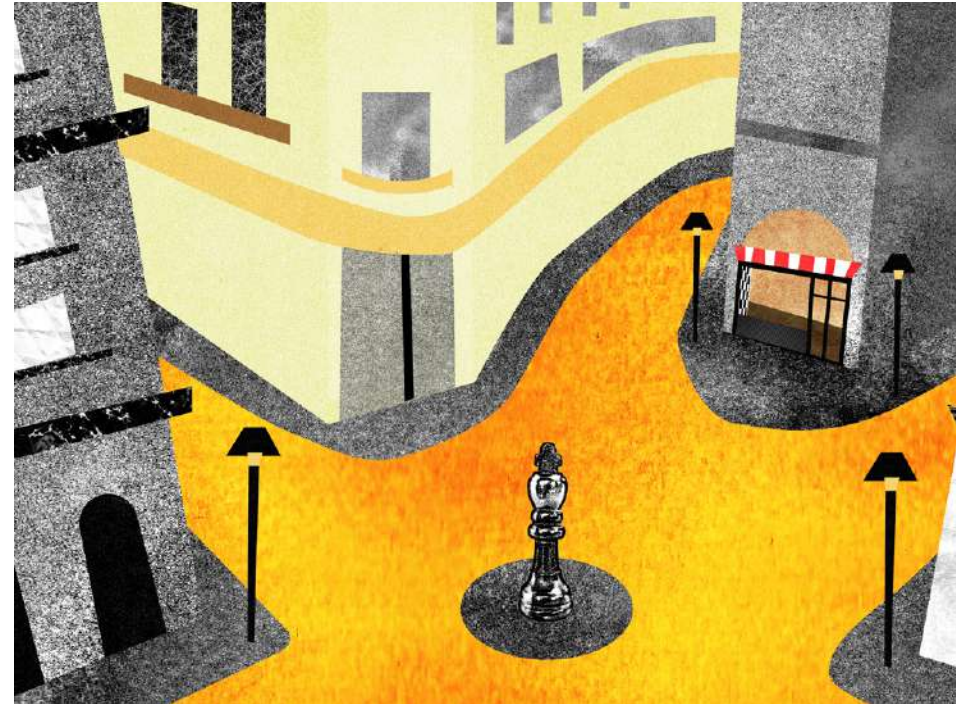
Cuadros de estilo

Diseño de escenarios. La ciudad es protagonista en la narración audiovisual de *El hombre de la multitud*. Originalmente, el cuento se desarrolla en Londres del siglo IX. En el cortometraje no está explícita la locación con el propósito de representar el espíritu de las grandes ciudades del mundo contemporáneo.

Escenario 1



Escenario 2



Escenario 3



Escenario 4



Cuadros de estilo

Los personajes se diseñaron a partir una combinación de recortes, que luego de la experimentación, dieron la identidad a cada uno de los actores del film. Debido a que los personajes se diseñaron en contexto de pandemia por el Covid-19, fueron diseñados con



Cuadros de estilo

Diseño de personajes.

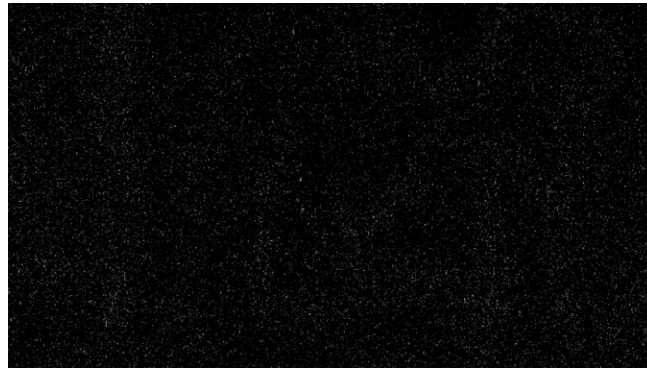


Cuadros de estilo

La narración gira en torno a la multitud, presente en todo momento en la ciudad. Se vuelve un personaje más y se representa tanto de manera abstracta como figurativa, dependiendo del punto de vista del narrador.



Storyboard



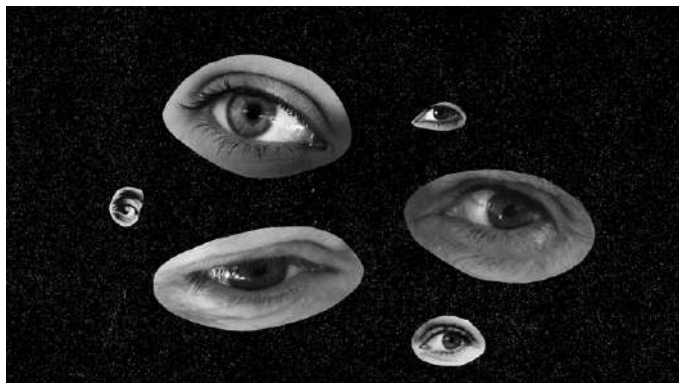
Había cierto libro alemán del que acertadamente se decía que...



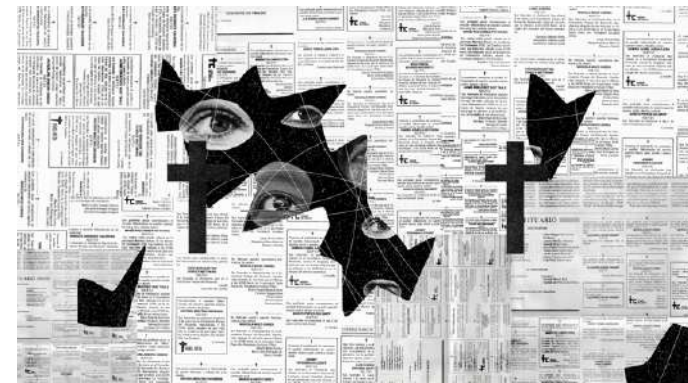
...«er lasst sich nicht lesen», (no se deja leer.)



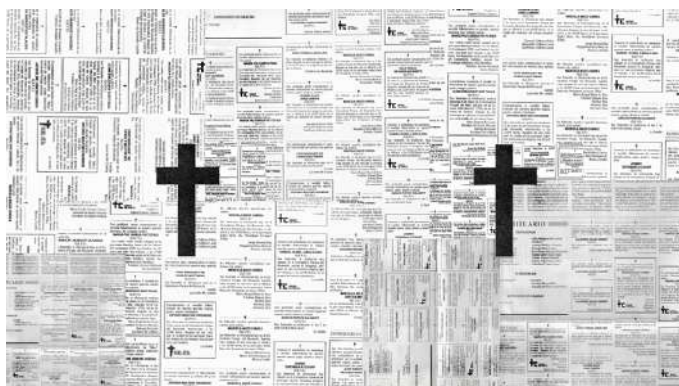
Hay gente que muere de noche en su lecho apretando las manos de confesores fantasmales...



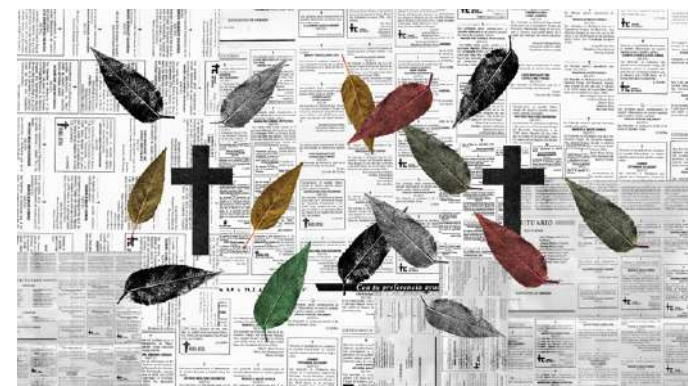
...y mirándoles a los ojos con consternación;



mueren con el corazón desesperanzado y la garganta convulsa a causa del espanto de los misterios...



que nunca llegarán a ser revelados.



De vez en cuando, desgraciadamente, la conciencia del hombre porta una carga de un horror tan grande...



que sólo puede acabar aligerándose en la tumba, ...



de modo que la esencia de todo crimen queda sin divulgar.



No hace mucho,



al atardecer de un día de otoño, ...



...me hallaba sentado frente a un ventanal arqueado



de un café de la ciudad.



Había padecido de mala salud durante unos meses,...



... pero ya estaba convaleciente y, ...



...con fuerzas renovadas, ...



...me encontraba con esa buena disposición...



que es diametralmente opuesta al hastío:



...el más vivo de los anhelos, cuando se disipa la neblina de la visión mental...



y el intelecto.



El mero hecho de respirar era un deleite y percibía placeres positivos incluso en muchas de las fuentes legítimas de dolor.



Sentía un interés sosegado pero inquisitivo por todo. Con un puro en los labios y un periódico en el regazo...



me había pasado la mayor parte de la tarde distraído, inspeccionando los anuncios observando a la diversa concurrencia de la sala...



...o mirando a la calle a través de los ahumados ventanales. Esta es una de las principales vías de la ciudad y había estado muy concurrida todo el día, ...



pero, con el caer de la noche, la multitud fue aumentando aún más y, para cuando las farolas ya estaban completamente encendidas, ..



...dos densas oleadas continuas de peatones se apresuraban por delante de la puerta. Nunca antes me había encontrado con una situación similar a aquella hora concreta de la noche



y por tanto el tumultuoso mar de cabezas me procuró una deliciosa sensación de novedad. Finalmente terminé abandonando toda preocupación por los asuntos del interior del café y me vi inmerso



en la contemplación de la escena exterior. Al principio mis observaciones tenían un tinte abstracto y generalizador.



Percibía a los transeúntes en masa y los consideraba un cúmulo colectivo de relaciones.



Pronto, sin embargo, me sumergí en los detalles y observé con minucioso interés la innumerable variedad de figuras, atuendos, ...



... portes, andares, rostros...



y expresiones de los semblantes.



Mi interés por la escena fue profundizándose a medida que avanzaba la noche, ya que no sólo cambiaba materialmente el carácter general de la multitud



(sus características más agradables fueron desapareciendo con la retirada gradual



...de la parte más ordenada de la gente, al tiempo que la más tosca...



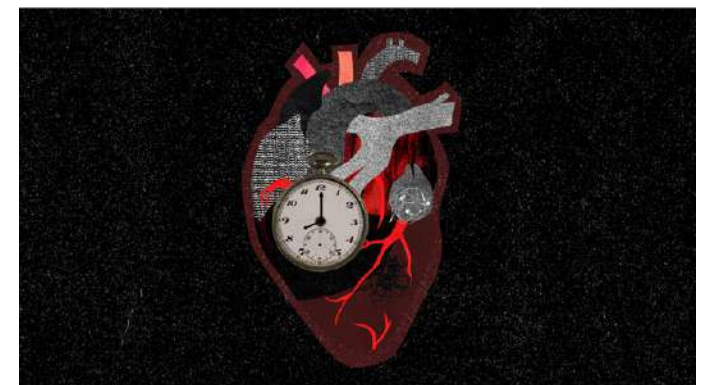
fue adquiriendo un relieve más definido....



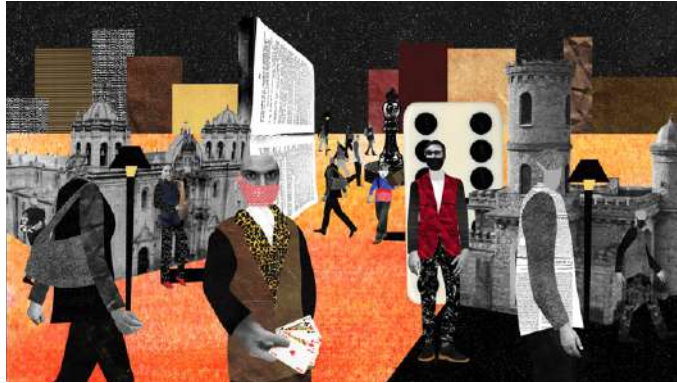
a medida que las horas tardías..



...fueron sacando de sus antros toda clase de infamia existente)



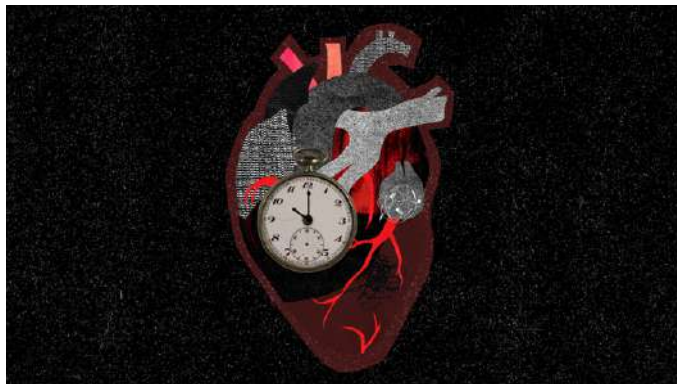
sino también



la luz de las farolas de gas que, tenue al principio en su lucha contra la luz del día,
por fin había adquirido supremacía



y arrojaba sobre todas las cosas un lustre irregular e intenso.



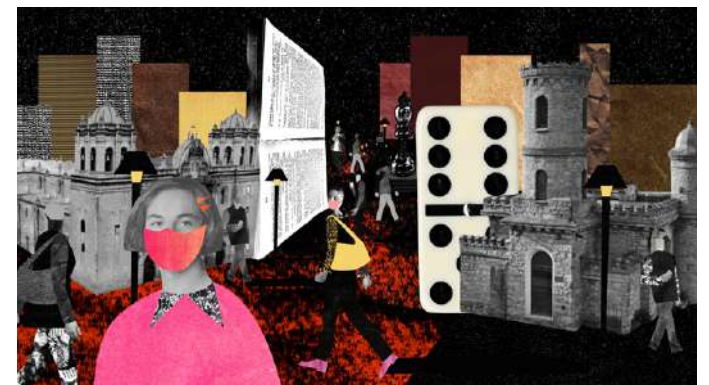
Todo estaba oscuro



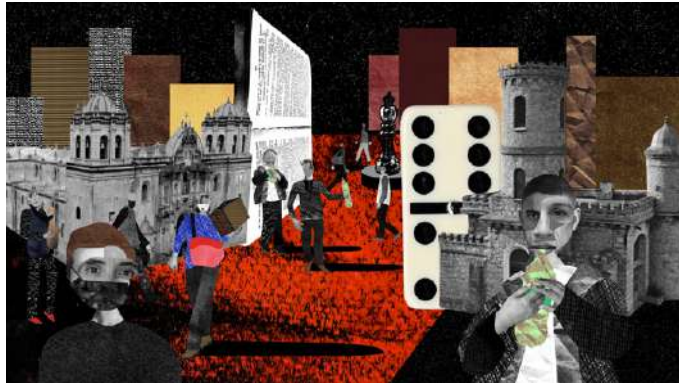
y, sin embargo, se presentaba espléndido,



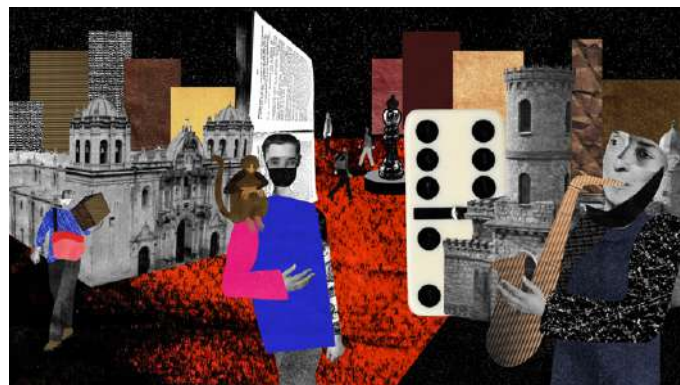
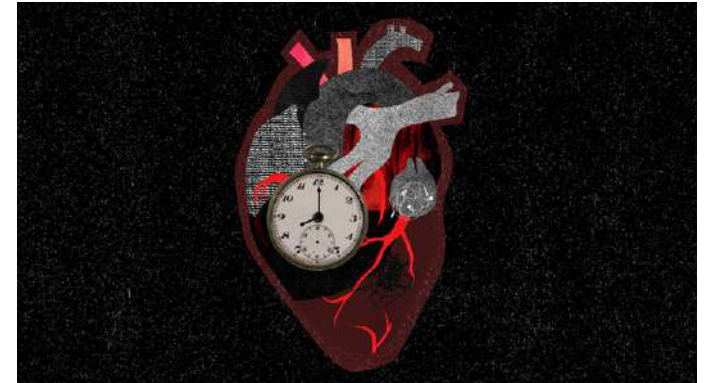
como el ébano al que asemejaban el estilo de Tertuliano.



Los caprichosos efectos de la luz me llevaron a examinar cada uno de los rostros
individualmente.



Con la frente contra el cristal..



en el escrutinio de la muchedumbre...



cuando de improvviso...



entré en mi campo visual..



un rostro...



un rostro que a un tiempo interrumpió y acaparó toda mi atención a causa de la absoluta peculiaridad de su expresión.



Jamás había visto antes una expresión ni siquiera remotamente semejante a aquella.



Mientras en el breve minuto de mi primer reconocimiento me esforzaba en formar un análisis del significado que transmitía, surgieron en mi mente confusas y paradójicas ideas de una enorme fuerza mental,



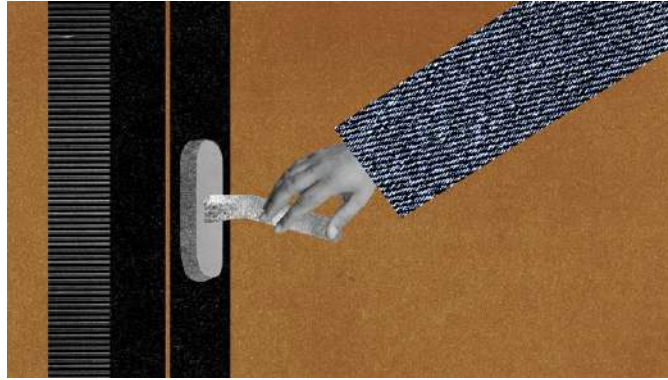
de cautela, de penurias, de avaricia, de frialdad, de malicia, de un carácter sanguiento, de triunfo, de júbilo, de terror excesivo y de una desesperación intensa y suprema.



Me sentí extremadamente excitado, sorprendido y fascinado. «¡Qué historia tan descabellada lleva escrita en su interior!»



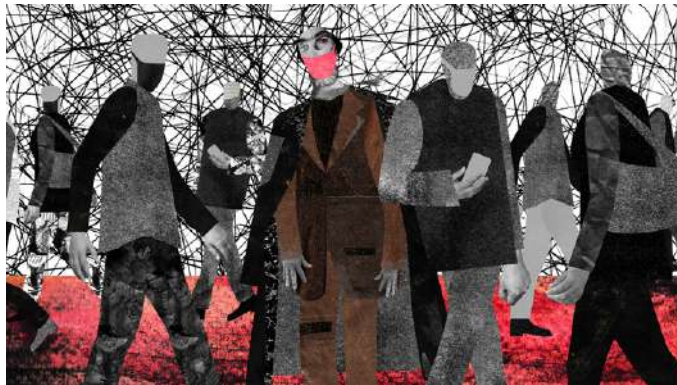
y entonces me sobrevino un intenso deseo de no perder de vista a aquel hombre, de saber más de él. salí a la calle y, puesto que ya había desaparecido,...



me abrí camino entre la multitud en la dirección que le había visto tomar.



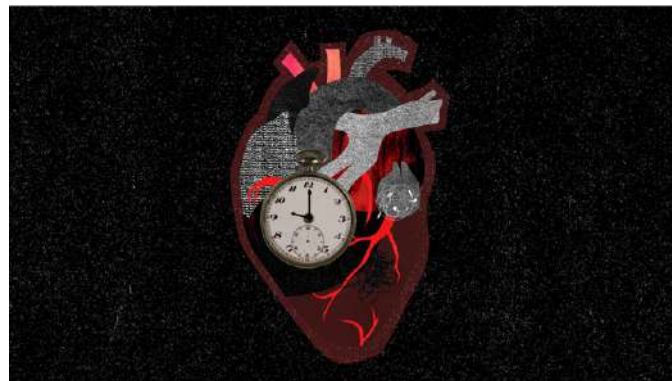
Con alguna que otra dificultad llegué por fin a localizarlo, a acercarme a él y a seguirlo de cerca aunque con cautela para no atraer su atención.



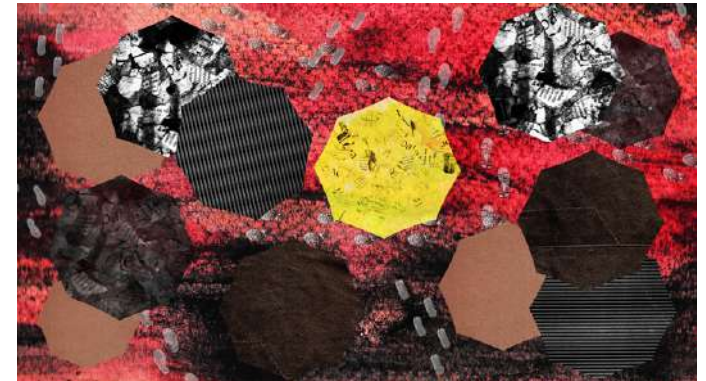
Disponía ahora de una buena oportunidad para examinar a aquel personaje. En general su ropa estaba sucia y harapienta, pero cada vez que pasaba bajo el intenso resplandor de una farola podía ver que la tela de sus ropas, aunque sucia,



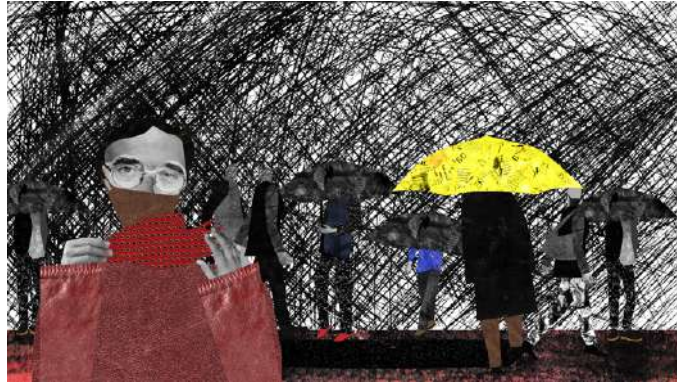
era de calidad excelente. y bien me engañó la vista o, a través de un desgarro de la capa, evidentemente de segunda mano, que lo envolvía, llegué a vislumbrar lo que tanto podría ser una daga como un diamante.



Estas observaciones no hicieron sino acentuar mi curiosidad y decidí seguir al extraño allá donde quiera que fuera.



Ya era noche cerrada y la espesa niebla húmeda que cubría la ciudad pronto acabó convirtiéndose en lluvia abundante y continua. Este cambio del tiempo surtió un efecto extraño en la muchedumbre que en su totalidad sufrió una nueva conmoción



y quedó sumida bajo la sombra de un mundo de paraguas.



Por mi parte, la lluvia no me preocupaba mucho... el que en mi organismo permaneciera al acecho la vieja fiebre hacía de la humedad algo demasiado peligrosamente atractivo.



A estas alturas yo ya estaba totalmente pasmado con su comportamiento



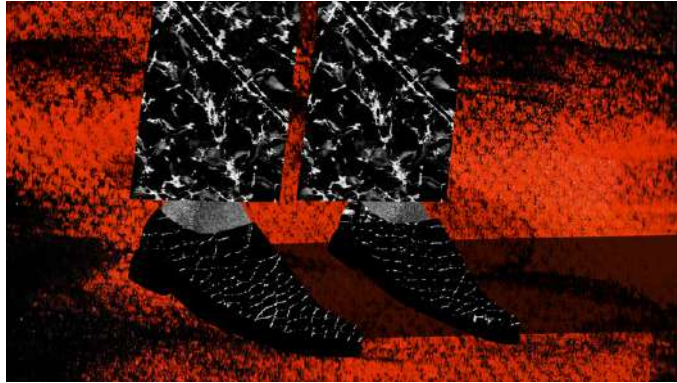
y me hice el firme propósito de no abandonarlo hasta que no me satisficiera la curiosidad en alguna medida con respecto a él.



Vi que el anciano jadeaba como si le faltara resuello mientras se abalanzaba hacia la multitud.



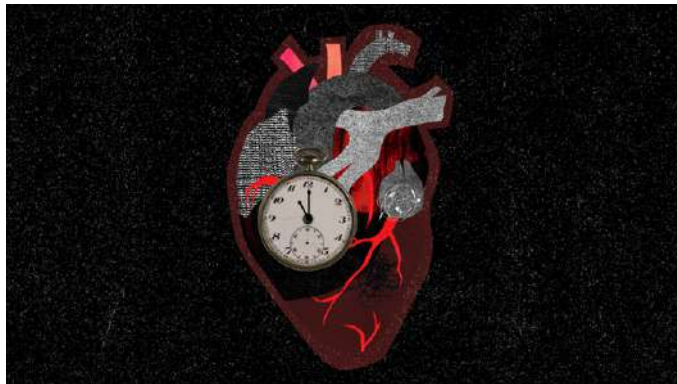
Observé que seguía el curso de la mayor parte de la audiencia, pero, en suma, era incapaz de hacerme una idea de la finalidad de sus tornadizas acciones.



Acechante, fue de acá para allá, sin objetivo aparente, entre la multitud.

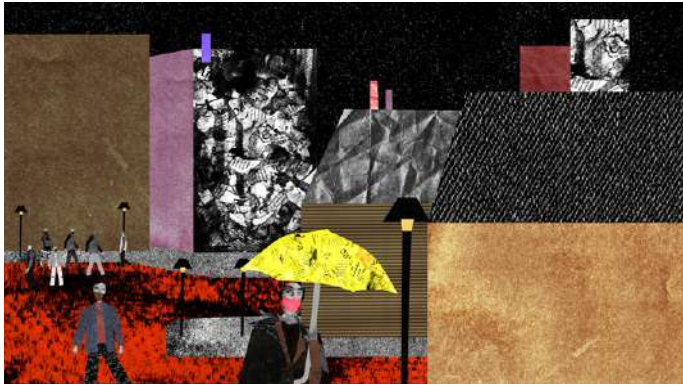
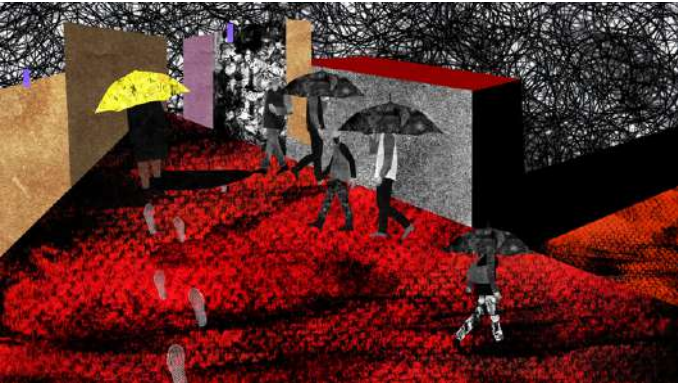
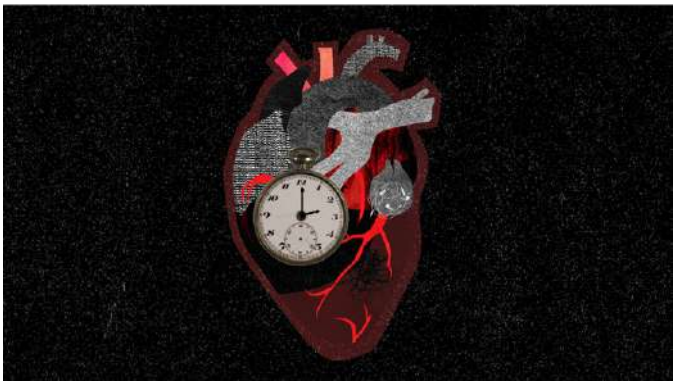


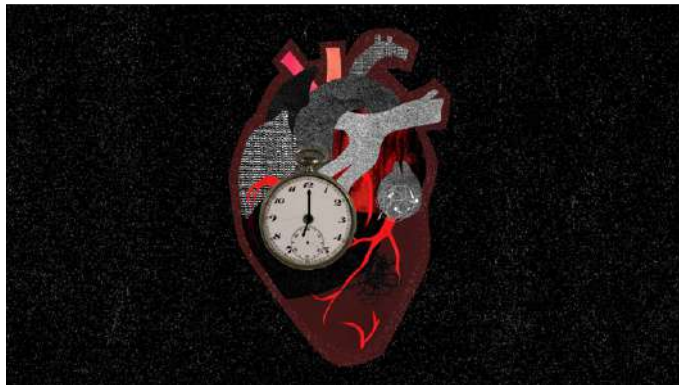
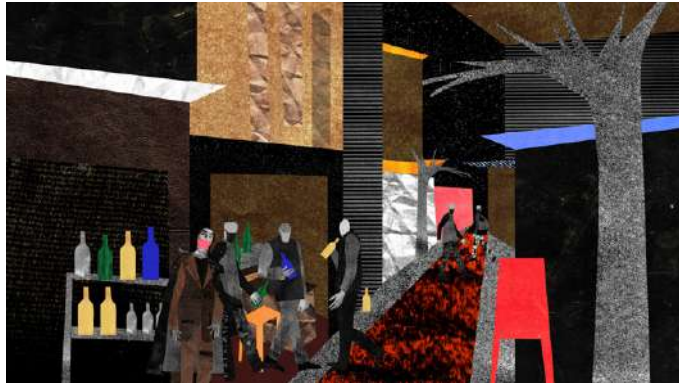
Mucho y ligero corrí mientras yo lo seguía sumido en el más vivo desconcierto, resuelto a no abandonar aquella indagación ...



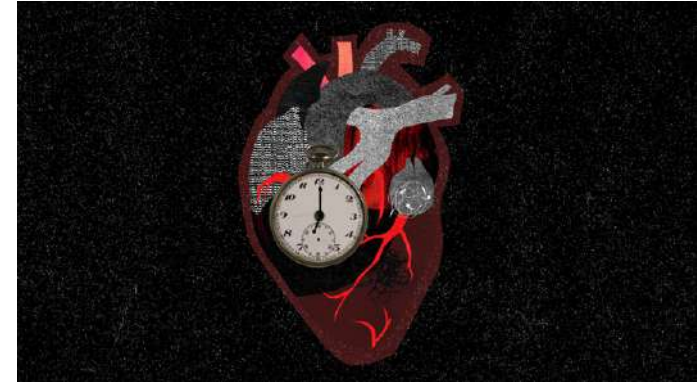
por la que ahora sentía un interés totalmente apasionado



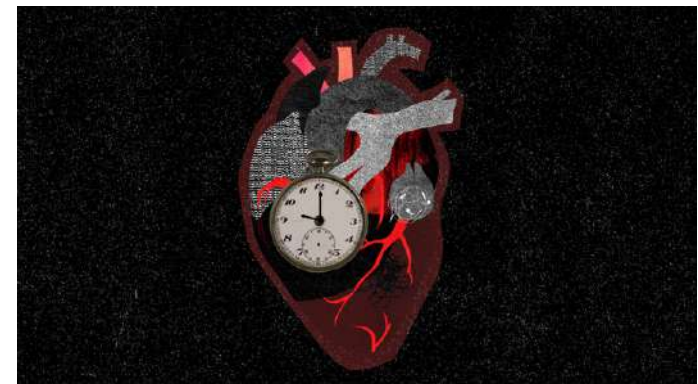
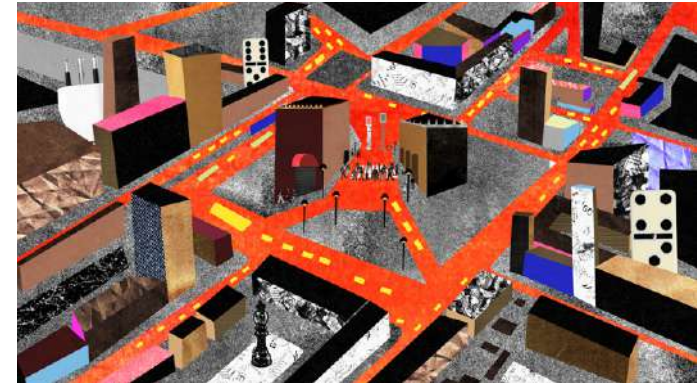




fueron apareciendo yo ya estaba muerto de agotamiento y



Cuando las sombras del segundo atardecer





, deteniéndome justo delante de aquel errante personaje, lo miré fijamente a la cara.



No se percató de mí sino que continuó su solemne caminata mientras que yo, abandonando ya su persecución, me quedé contemplándolo absorto.



«Este anciano... es el espécimen y genio del crimen insondable. Repudia la soledad. Es el hombre de la multitud.



seguirlo es fútil y no me queda nada más por aprender de él ni de sus actos.



El peor corazón del mundo es más inhumano que el 'Hortulus Animae' y quizá no sea más que una de las grandes dádivas de Dios el hecho de que tal hombre no se

Entrega final

El producto final del proyecto es un cortometraje que será publicado en mi canal de Vimeo. El link para ver el resultado es **<https://vimeo.com/user120019035>**

6. ESTRATEGIA DE IMPLEMENTACIÓN



6.1. Modelo de negocios

Business model canvas

Socios clave	Actividades clave	Propuesta de valor	Relación con clientes	Segmento de clientes
Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio Consejo del Arte y la Industria Audiovisual	Diseño y producción de propuesta audiovisual Participación en festivales y concursos de Difusión RRSS	El cortometraje tiene como propósito generar un espacio de entretención, reflexión y conversación en torno a la obra de Edgar Allan Poe, que a pesar de ser publicada en 1840, propone un mensaje que hace sentido en nuestra sociedad actual. La oportunidad de generar un cortometraje a partir del cuento El hombre de la multitud surge de la falta de una oferta cultural nacional que utilice un medio contemporáneo para la divulgación de una obra de literatura universal.	Participación en festivales y concursos de cortometrajes Difusión por canales de RRDD, abriendo la posibilidad de establecer debates y/o conversatorios finalizada la visualización. Comunicación por RRSS	Personas de todo el país que asisten a espacios independientes de cine y festivales nacionales, donde pueden encontrar películas alternativas a las que se exhiben en las multisalas
	Recursos clave Software y hardware con las competencias requeridas Conocimiento de festivales y concursos de Conocimiento de circuito anual de festivales y concursos de cortometrajes		Canales Circuito de festivales nacionales Festivales de animación El Festival de Cine Chileno (FECHIC) Cine nacional Exhibición online	
Estructura de costo Diseñadores producción. Software especializados. Asesor diseño sonoro Difusión, publicidad, asistencia a festivales especializados.		Fuente de ingresos Fondos concursables. Financiamiento gubernamental para el desarrollo de la cultura Crowdfunding		

6.2. PRESUPUESTO

ESTRUCTURA DE COSTOS						
					Fecha:	21/10/2020
					Valor UF:	\$28.783,03
N°	PARTIDA	UNIDAD	CANTIDAD	P.UNITARIO(UF)	TOTAL(UF)	TOTAL (\$)
A	FASE DE DESARROLLO CORTOMETRAJE					
A1	Investigación y brainstorming					
A1.01	Estudio y análisis literario de texto elegido	HH	30,00	1,00	30,00	863.491
A1.02	Asesoría literaria	HH	10,00	1,00	10,00	287.830
				Subtotal	40,00	1.151.321
A2	Maqueta de ambientes y personajes					
A2.01	Diseñador	HH	50,00	1,00	50,00	1.439.152
A2.02	Materiales	GL	1,00	5,00	5,00	143.915
A2.03	Asesoría ambientación musical	GL	1,00	10,00	10,00	287.830
A2.04	Pruebas, análisis, deliberación y mejoras (Diseñador)	HH	10,00	1,00	10,00	287.830
				Subtotal	75,00	2.158.727
A3	Montaje					0
A3.01	Diseñador	HH	100,00	1,00	100,00	2.878.303
A3.02	Materiales	GL	1,00	10,00	10,00	287.830
				Subtotal	110,00	3.166.133
A4	Edición cortometraje					0
A4.01	Diseñador (Edición)	HH	50,00	1,00	50,00	1.439.152
A4.02	Ambientación musical y/o sonido	HH	20,00	0,50	10,00	287.830
A4.03	Honorarios locución voz en off	HH	10,00	0,50	5,00	143.915
				Subtotal	65,00	1.870.897
A5	Otros					0
A5.01	Derechos de autor (Proforma)	GL	1,00	50,00	50,00	1.439.152
A5.02	Software y hardware	GL	1,00	50,00	50,00	1.439.152
				Subtotal	100,00	2.878.303
				Total desarrollo	390,00	9.354.485
B	FASE DIFUSION Y EXPOSICION					
B1	Difusión					
B1.01	Participación y presentación festivales	GL	1,00	25,00	25,00	719.576
B1.02	Difusión en RRSS	GL	1,00	26,00	26,00	748.359
B1.03	Asesoría en foros de discusión	GL	1,00	27,00	27,00	777.142
						2.245.077
				Total difusión	78,00	2.245.077

6.3. Financiamiento.

En Chile, el año 2004 se promulgó la primera ley dedicada al desarrollo del sector audiovisual, creando el Fondo de Fomento Audiovisual del actual Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (MINCAP), y el Consejo del Arte y la Industria Audiovisual (CAIA), con el objetivo de articular el desarrollo, fomento, difusión, protección y preservación de las producciones nacionales y la industria audiovisual en general.

El Fondo de Fomento Audiovisual financia la producción y distribución de obras cinematográficas, creación de guiones, equipamiento, formación profesional, investigación y difusión de las nuevas tendencias creativas y de innovación tecnológica. Depende del Consejo del Arte y la Industria Audiovisual, y existe a partir de la promulgación de la ley N° 19.981, en 2004.

El proyecto tiene los requisitos para postular a la categoría de guion original y adaptación literaria, donde cada proyecto seleccionado recibirá el monto fijo de \$4.000.000.

7. CONCLUSIÓN

Respecto a las proyecciones de la propuesta, se considera el producto desarrollado como un punto de partida para un posterior perfeccionamiento y mejora. Esto será posible con la obtención de los recursos económicos para poder contar con un equipo de trabajo con el que se pueda revisar aspectos técnicos de oficio, de formal tal de lograr enriquecer la propuesta.

El proyecto tiene como propósito contribuir desde el diseño de motion graphics al patrimonio cultural de Chile desarrollando una propuesta que integra hitos de la historia del arte y la literatura universal, ofreciéndolo a las audiencias nacionales de una forma atractiva y contemporánea.

LIBROS

Alberto Mario Perona. (2010). El aprendizaje del guión audiovisual: fundamentos, metodología y técnicas. Córdoba: Brujas.)

Antonio Oria de Rueda Salguero. (2010). Para crear un cortometraje: Saber pensar, poder rodar. Barcelona: UOC.

Claudia Aravena e Ivan Pinto. (2018). Visiones laterales: Cine y video experimental en Chile. Santiago, Chile: metales pesados.

Daniel Ferreras Savoye. (2014). Lo fantástico en la literatura y el cine: De Edgar Allan Poe a Freddy Krueger. Madrid, España: ACVF.

Jan-Christopher Horak. (2014). Saul Bass: Anatomy of film design. Kentucky: University Press of Kentucky.

Jonathan Penner, Steven Jay Schneider, Paul Duncan. (2008). Cine de terror. Köln, Alemania: Taschen.

Lewis Blackwell. (1992). Tipografía del siglo XX. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.

Liz Blazer . (2016). Animated Storytelling: simple steps for creating animation & motion graphics. United States of America: Pearson.

Yael Braha, Bill Byrne. (2011). CREATIVE MOTION GRAPHIC TITLING FOR FILM, VIDEO, AND THE WEB. USA: Focal Press, Elsevier.

Paul Wells. (2007). Fundamentos de la animación. Barcelona: Parramón.

Jon Krasner. (2008). Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Oxford: Focal Press.

Kim Adelman. (2005). Como se hace un cortometraje. Barcelona: Ma Non Troppo

Liz Blazer. (2016). Animated Storytelling: Simple Steps For Creating Animation and Motion Graphics. USA: Peachpit Press.

Maria Cecilia Brarda. (2016). Motion Graphics Design: la dirección creativa en el branding de TV. Barcelona, España: GG.

Michael Betancourt. (2013). The history of motion graphics: from avant-garde to industry in the United States. EEUU: Wildside Press.

Michael Betancourt. (2017). Synchronization and Title Sequences: Audio-Visual Semiosis in Motion Graphics. New York, USA: Routledge.

Pablo del Teso. (2009). Desarrollo de proyectos audiovisuales: su organización por Metodología DPA. Buenos Aires, Argentina: Nobuko.

Rafael Ráfols Cabrisses. (2013). Diseño audiovisual y motion graphics. Barcelona: Eureka Media.

Robert Stam. (2004). Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation. New Jersey: Blackwell Publishing.)

Rubén Darío. (1905). Los raros. Buenos Aires: Maucci Hermanos.

WEB

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2019). Analisis del cine en Chile y sus audiencias. 10/10/2020, de Rubik. Sitio web: <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2020/09/analisis-del-cine-en-chile-y-sus-audiencias-2019.pdf>

Ariel Costa. (2018). I am . 5/12/2019, de Blink My Brain. Sitio web: <https://blinkmybrain.tv/about>

Chris Butler. (2019). How Stop-Motion Movies Are Animated At The Studio Behind 'Missing Link'. 15/10/2019, de Insider Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=p5SyzgMSLhM>

CEPAL. (2019). Panorama Social de América La4na. 29/11/2019, de CEPAL. Sitio web: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/44969/4/S1900908_es.pdf

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2014). Mapeo de las industrias creativas en Chile. 4/10/2019, de Ministerio de las culturas, las artes y el patrimonio. Sitio web: https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2014/01/mapeo_industrias_creativas.pdf

Culturizarte. (2018). Entrevista a los directores de película "La Casa Lobo" León & Cociña.. 15/10/2020, de Culturizarte. Sitio web: <https://culturizarte.cl/entrevista-a-los-directores-de-pelicula-la-casa-lobo-leon-cocina-cristobal-leon-se-hizo-evidente-que-teniamos-una-pata-en-el-mundo-del-cine-y-otra-pata-puesta-en-el-mundo-de-a/>

María Elena Rodríguez Marin. (2005). Teorías sobre adaptación cinematográfica. 6/12/2019, de UAM. Sitio web: https://www.difusioncultural.uam.mx/casadeltempo/100_jul_sep_2007/casa_del_4tempo_num100_82_91.pdf

María Paz Peirano. (2019). Los festivales de cine en Chile. 2/12/2019, de Festivales de cine de Chile. Sitio web: <https://www.festivalesdecine.cl/>

Roxana Morduchowicz. (2008). Los jóvenes y las pantallas . 20/11/2019, de UNAOC Sitio web: <https://milunesco.unaoc.org/wp-content/uploads/2015/08/Los-jovenes-y-las-pantallas.pdf>

Tomás Aravena. (2016). Manifiesto de Gabriel Osorio: Director de Historia de un Oso. 24/11/2019, de La Tercera. Sitio web: <https://www.latercera.com/no4cia/manifiesto-de-gabriel-osorio-director-de-historia-de-un-oso/>

María Paz Peirano y Sebastián González Itier. (2018). Festivales de Cine en Chile: ventanas de exhibición y difusión del cine chileno. 20/09/2020, de Festivales de cine Chile. Sitio web: <http://www.festivalesdecine.cl/wp-content/uploads/2020/06/2020PeiranoGonzalez-Informe-Proyecto-Festivales-410942.pdf33>

Movie City News. (2008). Lunch With David: Tim Burton. 3/10/2020, de Iklipz. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=n31tV1jrVOc>

IMÁGENES

Figura 1: <http://carolynv087.blogspot.com/2014/11/1898-humpty-dumpty-circus-stopmotion.html>

Figura 2: <https://francis.naukas.com/2016/12/18/resena-fisica-de-hollywood-de-arturo-quirantes/dibujo20161218-mujer-luna-fritz-lang/>

Figura 3: <https://simbolizate.com/saul-bass-genio-del-diseno/>

Figura 4: <https://narcolepticos.com/mitos-y-leyendas-jason-y-los-argonautas/>

Figura 5: <https://90kids.com/the-head-mtv-classic/>

Figura 6: <https://www.blinkmybrain.wtf/rupauls-1>

Figura 7: https://www.primevideo.com/detail/Coraline-y-La-Puerta-Secreta/0FBBQUALXEVI6Y-9JR7ZBVRM3Q3?_encoding=UTF8&language=es_ES

Figura 8: <https://muhimu.es/inspiracional/steve-cutts-define-te-lo-entiendes-felicidad-lo-desmonta-3-minutos/>

Figura 9-a: <https://encirculos.blogspot.com/2010/07/100-as-xxiii-father-and-daughter-2000.html>

Figura 9-b: <https://decine21.com/peliculas/isla-de-perros-37272>

Figura 10: <https://www.elmostrador.cl/cultura/2018/05/04/el-libro-sobre-el-patitas-de-oro-el-chinchinero-mas-antiguo-de-chile/>

Figura 11: <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/626865/cine-y-arquitectura-mimbre-1957>

Figura 12: https://elpais.com/cultura/2016/01/28/actualidad/1454010132_052752.html

Figura 13: <https://www.youtube.com/watch?v=xRzWPUsIyc>

Figura 14: <https://www.youtube.com/watch?v=OIq3UZr0jC0>

Figura 15: <https://elzapatodeherzog.wordpress.com/2014/03/15/ensuenosimplicaciones/>

Figura 16: <http://nmasmas2.blogspot.com/2013/06/the-tell-tale-heart-ted-parmelee-1953.html>

Figura 17: <https://www.youtube.com/watch?v=9HB0c6x0Af8>

Figura 18: <https://www.ayojon.mx/nota/18835.yami-shibai-una-propuesta-del-anime-para-el-terror>

Figura 19: <http://lasesquinasdeldia.blogspot.com/2011/03/karawane-1917-un-poema-dadaista-de-hugo.html>

Figura 20: <https://feelthebrain.me/2017/08/30/el-arte-de-hannah-hoch/>

Figura 21: <https://artepedrodacruz.wordpress.com/2010/12/14/las-senoritas-de-avignon-y-el-inicio-del-cubismo/>

Figura 22: <https://es.wahooart.com/@/8XYUCS-Rene-Magritte-Botas-retrato-stephy-de-langui>

Figura 23: <https://www.reprodart.com/a/schwitters-kurt/mz-318-ch.html>

Figura 24: <https://es.wahooart.com/@/AE3NJ9-Robert-Rauschenberg-sofocar>

Figura 25: <https://3minutosdearte.com/cuadros-fundamentales/las-musas-inquietantes/>

Figura 26: <http://ineedartandcoffee.blogspot.com/2015/01/romare-bearden-art-of-rhythm-rhythm-of.html>

Figura 27: <https://impossiblepursuits.wordpress.com/tag/stan-brakhage/>

Figura 28: <http://www.resettheapparatus.net/corpus-work/outer-space.html>