

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PROYECTO DE GRADUACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DE TÍTULO DE:

TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO

***PILOTO PARA LA SERIE DE ENTRETENIMIENTO ANIMADO
PARA TV "RUMIÑAHUI, LA ÚLTIMA REVANCHA"
ANIMATRONIC***

MANUAL DE DISEÑO

AUTORES:

JORGE COLINA ESPINOZA
SILVIA MARTÍNEZ NARVÁEZ

DIRECTOR:

TCNLG. ALBERTO MITE

AÑO
2007



1911
MAY 15
1911
MAY 15
1911
MAY 15

AGRADECIMIENTO

Le damos primeramente gracias a Dios, a nuestros padres que han sabido ser guías en nuestras vidas, como olvidarnos de nuestras familias gracias por su apoyo, a los miembros de este grupo por su esfuerzo, dedicación, perseverancia y a todos nuestros mentores. Gracias.



DEDICATORIA

Dedicamos la realización de este proyecto a la *amistad*, un sentimiento tan noble y sincero que nos ha llevado a realizar y culminar esta tesis.

Jorge Colina Espinoza
Silvia Martínez Narváez



DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad de los hechos, ideas y conceptos expuestos en este Proyecto de Graduación nos corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma al **EDCOM** (*Escuela de Diseño y Comunicación Visual*) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

(Reglamentos de exámenes y títulos profesionales de la ESPOL).



**FIRMA DEL DIRECTOR DE PROYECTO DE
GRADUACIÓN**



TCNLG. ALBERTO MITE



FIRMA DE LOS INTEGRANTES DEL GRUPO



JORGE COLINA ESPINOZA



SILVIA MARTINEZ NARVAEZ



RESUMEN

La función que cumplirá el presente documento es mostrar el animatronic del piloto que será utilizado para una serie de entretenimiento animada para TV, bajo una estructura animada en 2d y 3d se muestra un piloto de la serie.



ÍNDICE DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1

1. ANTECEDENTES	1
1.1. HISTORIA	1
1.2. ANIMACIÓN	6
1.3. TIPOS DE ANIMACIÓN	7
1.4. TRADICIONES Y ESCUELAS	8
1.5. PRODUCCIONES	9

CAPÍTULO 2

2. SITUACIÓN ACTUAL	1
2.1. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO	2
2.2. DELIMITACIONES	2
2.3. MOTIVACIÓN	2

CAPÍTULO 3

3. JUSTIFICACIÓN	1
------------------------	---

CAPÍTULO 4

4. PROPUESTA	2
4.1. OBJETIVOS GENERALES	2
4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	2
4.3. MARCO CONCEPTUAL	2

CAPÍTULO 5

5. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO CON PROPUESTAS SIMILARES A NIVEL LOCAL E INTERNACIONAL	1
--	---

CAPÍTULO 6

6. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURALES	1
6.1. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE	1
6.2. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	1
6.3. REQUERIMIENTOS DE ASPECTOS TÉCNICOS	2

CAPÍTULO 7

7. DEFINICIÓN DEL EQUIPO DE TRABAJO	1
7.1. GRUPO DE DESARROLLO	1
7.2. ORGANIGRAMA	2

CAPÍTULO 8

- 8. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN..... 1
 - 8.1. PREPRODUCCIÓN..... 1
 - 8.1.1. ANTECEDENTES..... 1
 - 8.1.2. DISEÑO METODOLÓGICO..... 1
 - 8.1.3. CREACIÓN DE GUIONES..... 2
 - 8.1.4. CREACIÓN DE STORY BOARD..... 50
 - 8.1.5. CREACIÓN DE PERSONAJES..... 94
 - 8.1.6. DESCRIPCIÓN Y PERSONALIDAD DE LOS PERSONAJES..... 101
 - 8.1.7. CREACIÓN DE BOCETOS DE LOS AMBIENTES..... 103
 - 8.1.8. REALIZACIÓN DE AMBIENTES EN 3D..... 104
 - 8.2. PRODUCCIÓN..... 106
 - 8.2.1. DESARROLLO Y ESPECIFICACIONES DE LA FASE DE PRODUCCIÓN..... 106
 - 8.3. POSTPRODUCCIÓN..... 118
 - 8.3.1. PRODUCTO FINAL..... 118
 - 8.3.2. EXPECTATIVAS FUTURAS..... 118
 - 8.3.3. ALCANCE..... 118

CAPÍTULO 9

- 9. CONCLUSIONES..... 1
 - 9.1. CONCLUSIONES..... 1
 - 9.2. RECOMENDACIONES..... 1



ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO 1

FIGURA 1-1-BOSQUIMANOS AFRICANOS	
FIGURA 1-2- ZOOTROPO	1
FIGURA 1-3 – PRAXINOSCOPIO	2
FIGURA 1-4 – BLACKTON 1906	2
FIGURA 1-5 – EMILE COHL	2
FIGURA 1-6 – FANTASMAGORIE 1908	3
FIGURA 1-7 – DIE ABENTEUER DES PRINZEN ACHMED	3
FIGURA 1-8 – DISNEY	4
FIGURA 1-9 – NORMAN MCCLAREN	4
FIGURA 1-10 –MATT GROENING EN AARDMAN ANIMATIONS	5
FIGURA 1-11 – MIYAZAKI	6

CAPÍTULO 6

FIGURA 6-1 – ESCENOGRAFÍA 1	
FIGURA 6-2 – ESCENOGRAFÍA 2	3
FIGURA 6-3 – ESCENOGRAFÍA 3	3
FIGURA 6-4 – ESCENOGRAFÍA 4	3
FIGURA 6-5 – ESCENOGRAFÍA 5	4
FIGURA 6-6 – ESCENOGRAFÍA 6	4

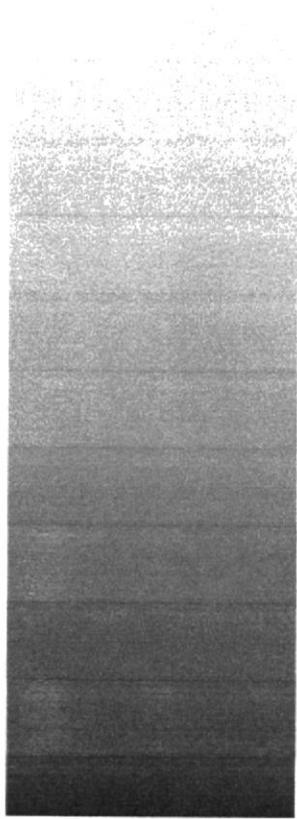
CAPÍTULO 8

FIGURA 8-1 – INCA 1	94
FIGURA 8-2 – INCA 2	94
FIGURA 8-3 – INCA 3	94
FIGURA 8-4 – INCA 4	94
FIGURA 8-5 – INCA 5	94
FIGURA 8-6 – INCA 6	94
FIGURA 8-7 – INCA 7	94
FIGURA 8-8 – INCA 8	94
FIGURA 8-9 – BOCETO LUCHO 1	95
FIGURA 8-10 – BOCETO LUCHO 2	95
FIGURA 8-11 – BOCETO ASHPA 3	96
FIGURA 8-12 – BOCETO GAMCH 4	96
FIGURA 8-13 – OTROS BOCETO 1	97
FIGURA 8-14 – OTROS BOCETO 2	98
FIGURA 8-15 – OTROS BOCETO 3	98
FIGURA 8-16 – OTROS BOCETO 4	99
FIGURA 8-17 – OTROS BOCETO 5	99
FIGURA 8-18 – OTROS BOCETO 6	100
FIGURA 8-19 – OTROS BOCETO 7	100
FIGURA 8-20 – OTROS BOCETO 8	100
FIGURA 8-21 – PERSONAJE 1	101
FIGURA 8-22 – PERSONAJE 2	101
FIGURA 8-23 – PERSONAJE 3	102
FIGURA 8-24 – AMBIENTE 1	103



FIGURA 8-25 – AMBIENTE 2	103
FIGURA 8-26 – AMBIENTE 3D 1	104
FIGURA 8-27 – AMBIENTE 3D 2	104
FIGURA 8-28 – AMBIENTE 3D 3	105
FIGURA 8-29 – AMBIENTE 3D 4	105
FIGURA 8-30 – BARRA HERRAMIENTAS CINEMA 1	106
FIGURA 8-31 – VISTAS CINEMA 1	107
FIGURA 8-32 – JERARQUÍA CINEMA 1	107
FIGURA 8-33 – MATERIALES CINEMA 1	108
FIGURA 8-34 – CROMÁTICA CINEMA 1	108
FIGURA 8-35 – CROMÁTICA CINEMA 2	109
FIGURA 8-36 – VISTAS 3D CINEMA 1	109
FIGURA 8-37 – VISTAS 3D CINEMA 2	109
FIGURA 8-38 – VISTAS 3D CINEMA 3	110
FIGURA 8-39 – BARRA HERRAMIENTAS CINEMA 2	110
FIGURA 8-40 – VISTAS CINEMA 2	111
FIGURA 8-41 – JERARQUÍA CINEMA 2	111
FIGURA 8-42 – MATERIALES CINEMA 2	112
FIGURA 8-43 – CROMÁTICA CINEMA 3	112
FIGURA 8-44 – CROMÁTICA CINEMA 4	113
FIGURA 8-45 – VISTAS 3D CINEMA 4	113
FIGURA 8-46 – VISTAS 3D CINEMA 5	113
FIGURA 8-47 – VISTAS 3D CINEMA 6	113
FIGURA 8-48 – BARRA HERRAMIENTAS CINEMA 3	114
FIGURA 8-49 – VISTAS CINEMA 3	114
FIGURA 8-50 – JERARQUÍA CINEMA 3	115
FIGURA 8-51 – MATERIALES CINEMA 3	115
FIGURA 8-52 – CROMÁTICA CINEMA 5	116
FIGURA 8-53 – CROMÁTICA CINEMA 6	116
FIGURA 8-54 – VISTAS 3D CINEMA 7	117
FIGURA 8-55 – VISTAS 3D CINEMA 8	117
FIGURA 8-56 – VISTAS 3D CINEMA 9	117





CAPÍTULO 1 ANTECEDENTES



1. ANTECEDENTES

1.1. HISTORIA

El movimiento es tan antiguo como las primeras pinturas hechas por la especie humana: el Jabalí de las cuevas de Altamira (España), con aproximadamente 30.000 años de antigüedad, presenta múltiples patas que insinúan movimiento. Otro tipo de representaciones que evocan el movimiento son las relacionadas a la caza, como los bosquimanos africanos, en el Valle del Arte (El Cabo).

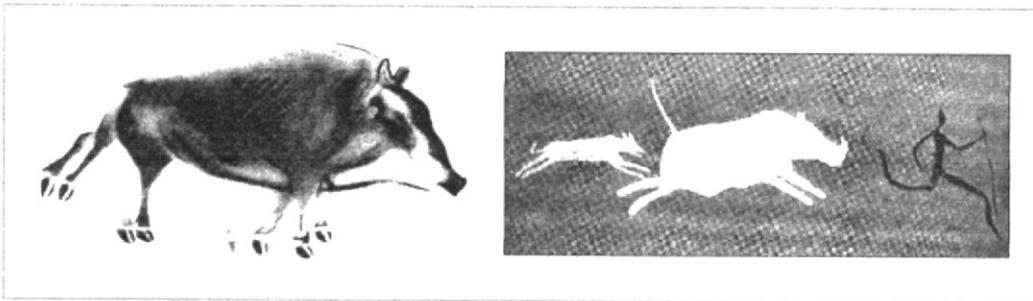


Figura 1-1-Bosquimanos africanos

Miles de años después los egipcios y posteriormente los griegos desarrollaron en sus particulares tradiciones un tipo de representación del movimiento: el dibujo sucesivo de una figura en progresivo cambio de posición. Los egipcios lo plasmaron en frisos y otras construcciones como El Templo de Isis ordenado por Ramses II. Los griegos lo hicieron en vasijas que al ser giradas generan la sensación de movimiento.

En 1646 Athanassius Kircher realizó el primer intento de proyectar imágenes sobre una superficie con una *Linterna Mágica*: un rudimentario aparato para proyectar imágenes pintadas a mano sobre placas de cristal.

Otros antecedentes de la animación fueron los juegos de sombras y la proyección de siluetas de papel de la tradición China.

En 1824 Peter Mark Roget planteó que “*Todo movimientos pueden descomponerse en una serie de imágenes fijas*” definiendo el principio de la descomposición del movimiento, del cual se desprende de la ***persistencia retiniana***. Esto fue la base para el desarrollo de los juguetes ópticos, precedentes directos de la animación y la cinematografía.

El Taumatropo: Es un disco de cartón atado en dos extremos a cuerdas que al tirarlas simultáneamente hacen girar el disco. En cada cara hay una imagen, que al ser giradas rápidamente se mezclan formando una tercera imagen.

El Zootropo: Tiras de papel con secuencias de dibujos se colocan dentro de una rueda con rendijas; giras la rendija y al ver entre las rendijas parece que las imágenes se moviesen.



Figura 1-2- Zootropo

El Praxinoscopio: Descendiente del zootropo; en lugar de ranuras utiliza espejos. En 1882 se adicionó un proyector y esto permitió realizar las primeras proyecciones. Fue creado por el francés Emile Reynaud (1877), quien fue el primero en trascender el efecto óptico y logró crear cortas secuencias de acción dramática dibujando sobre tiras de 30 pies de una sustancia transparente llamada ‘cristaloide’.



Figura 1-3- Praxinoscopio



En 1906 apareció en Nueva York *Humorous Phases of Funny Faces*, resultado de la combinación de dibujo y fotografía elaborada por Thomas Alba Edison y el dibujante James Stuart Blackton. Algunos norteamericanos catalogan este sketch como la primera animación.



Figura 1-4- Blackton 1906

Mientras tanto en París el ilustrador y fotógrafo Emile Cohl elaboraba *Fantasmagorie* (1908), reconocida mundialmente como la primera animación de la historia. Con una duración de entre 5 y 10 minutos, esta elaborada en negativos (línea blanca sobre fondo

negro) y es un trabajo de línea con un trazo algo infantil pero una historia elaborada en la que los objetos cobran vida; prefigurando el futuro dogma de la animación: “*No hagas lo que la cámara puede hacer, haz lo que la cámara no puede hacer!*”. Además de esto Cohl es considerado como el padre de la animación porque inició el desarrollo visual de las nociones de plano y perspectiva e introdujo el concepto de personaje central, clave para el desarrollo de las series animadas. Su personaje se conoce como *Fantoche*.



Figura 1-5- Emile Cohl



Figura 1-6- Fantasmagorie 1908

Otros pioneros fueron el francés Georges Méliès, el español Segundo de Chomón y Winsor McCay. McCay, excepcional historietista, incursionó en la animación para poner sus personajes en movimiento. En 1911 exhibió *Little Nemo in Slumberland*, y en 1914 *Gertie, the Dinosaur*, en cuya proyección interactuó personalmente con la animación. En ella introdujo el fondo dibujado cuadro a cuadro. También fue autor de *The Sinking of the Lusitania* (1918).

En Moscú y desprendiéndose más de la tradición de las marionetas, la obra de Ladislav Starewicz fue pionera del Stop Motion; animando insectos disecados, el ruso presentó “*La venganza del camarógrafo*” en 1912.

El Aposatol (1917), el primer largometraje animado de la historia, fue hecho por el argentino Quirino Cristiani, era una obra muda que desapareció. *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926) de la alemana Lotte Reiniger y *Le Roman de Renand* (1930) de Starewicz son otros de los primeros largometrajes. Reiniger es una de las primeras animadoras y su trabajo es único por la innovadora técnica de siluetas negras sobre fondos de colores.



Figura 1-7- Die Abenteuer des Prinzen Achmed

Durante los años 20 en EEUU aparecieron personajes como Betty Boop y Felix el gato, que lograron identificación con la audiencia y abrieron un lugar para los personajes animados dentro de la naciente cultura popular. Abrieron también el camino para la aparición de Walt Disney, que en 1928 dio a conocer a Mickey Mouse en *Steamboat Willie*, la primera animación con sonido sincronizado. En 1932 presentó *Flowers and Trees*, la primera animación a todo color y en 1937 *Blanca Nieves y los 7 Enanitos* el primer largometraje con full animación de la historia, que marco el inicio la época dorada de Disney.

Después de la Segunda Guerra Mundial hubo un gran auge de la animación, en especial en Estados Unidos marcado por la aparición de la televisión y la necesidad de producir en gran cantidad. El cuidado de la técnica, que se había difundido gracias al desarrollo de los estudios Disney, se empezó a deteriorar y la animación se hizo más práctica y menos cuidada, abriendo espacio para el desarrollo de nuevas propuestas y marcando un quiebre con la hegemonía clásica de Disney.



Figura 1-8 - Disney

Canadá se convirtió en una potencia de la animación gracias al estímulo gubernamental (NFB) al desarrollo de experimentación vanguardista, que permitió el surgimiento de autores como Norman McClaren, uno de los principales animadores experimentales de la historia. De igual manera, los estados del bloque comunista promovieron la

animación, lo que permitía a sus autores gran libertad creativa al no tener la presión comercial.



Figura 1-9 - Norman McLaren



En este periodo se inicia también la producción en Japón y China. Entre los 60 y 70 los cortometrajes de animación desaparecieron de las salas de cine, desde entonces destinadas a los largometrajes comerciales, regidos por Disney hasta los 90. Hanna-Barbera dominó la televisión estadounidense entre los 70 y 80. Durante esta etapa, la industria más fuerte del mundo fue la de Europa del este, por volumen de producción y variedad de propuestas.

El autor de la serie para televisión *Astroboy*, Osamu Tezuka lideró la irrupción del anime (animación japonesa), estableciendo sus principales parámetros. Durante los 60 el anime se proyectó en las salas, pero desde los 70 se limitó a la televisión. Europa occidental redujo considerablemente su producción desde la posguerra. Los largometrajes *El submarino amarillo* de George Dunning y *El planeta salvaje* de Réne Laloux y Moebius son dos de los principales títulos de este periodo. En las últimas décadas y gracias a la estabilidad política de occidente y extremo oriente, la aparición de medios digitales y la globalización del mercado cinematográfico y televisivo, la animación ha tenido un desarrollo sin precedentes. La excepción son los países de Europa del este, que tras la caída de los regímenes comunistas, redujo casi totalmente su producción.

En los 90 apareció el primer largometraje en 3d digital: *Toy Story*, de Pixar, que emergió como líder de los nuevos desarrollos técnicos y salvación de Disney. Esto marcó el nuevo rumbo de desarrollo de la animación, que fue seguido rápidamente por otras empresas norteamericanas, japonesas y en menor escala europeas. Autores como Tim Burton, Henry Selick y estudios como el inglés Aardman Animation mantienen la tradición del stop motion.



Figura 1-10 -Matt Groening en Aardman Animations

La animación francesa ha experimentado también un despertar con la aparición de obras como, *Corto Maltese: Le tour secrète des Arcanes* de Pascal Morelli y *La prophétie des grenouilles* de Jacques-Remy Girerd. Por su parte los países del este han mantenido viva su tradición por medio de cortometrajes de nuevas generaciones de animadores entre los que cabe mencionar a los rusos Aleksandr Petrov y Konstantin Bronzit y al checo Aurel Klimt (*Fimfarum*).

El anime ha mantenido un crecimiento constante hasta convertirse en la industria más prolífica del planeta, ganando adeptos en todo el mundo principalmente con sus series de televisión. La exportación de largometrajes se reactivó con la aparición de *Akira* de Katsuhiro Otomo, que marcó el boom definitivo del anime en occidente y su producción es liderada por grandes directores como Mamoru Oshii, Satoshi Kon e Hiyao Miyazaki, de Estudios Ghibli.



Figura 1-11 Miyazaki



Con la aparición de los medios digitales la producción de menor escala se ha multiplicado de manera astronómica, dando pie a la aparición de autores como Adam Phillips que muestran su trabajo en la Internet, que, con la proliferación de sitios especializados en animación, se ha erigido en un centro de encuentro para creadores y fanáticos ávidos de mostrar sus producciones. Esto también ha estimulado el auge de los festivales de animación. Mientras tanto las nuevas técnicas se encuentran en pleno desarrollo y la animación parece salir totalmente de la prisión de los medios de producción para rebasar su condición de noveno arte y convertirse en un medio masivo de expresión.

1.2. ANIMACIÓN

La animación es el arte de generar el movimiento; ya sea dibujando o a partir de imágenes fijas de muñecos u otros objetos inanimados, tanto reales como digitales. Mas allá de las calidades gráficas de lo que se mueve, lo más importante en la animación es cómo se mueve. En ella el fin no es la imagen, sino el movimiento y entre mejor logrado este el movimiento, mejor será la animación.

Lo primero que se debe entender es que, tan importante como los dibujos, es lo que hay entre ellos, la relación que establece el animador entre un cuadro y el siguiente, entre un

cuadro y todos los demás. Es la unión de todos los dibujos lo que permite generar la ilusión de movimiento: la animación. ¿Pero, como?

La animación, al igual que toda la cinematografía, se basa en la persistencia retiniana, un fenómeno visual que consiste en la retención en nuestra mente de toda imagen durante un cortísimo momento después de visualizarla; al yuxtaponer una imagen con otras se genera la ilusión de movimiento.

Gracias a este fenómeno se sabe que proyectando imágenes fijas de manera secuencial, los espectadores generan en su cabeza la ilusión de movimiento. La proyección de una serie de imágenes fijas a una velocidad de 24 cuadros por segundo recrea la ilusión de movimiento en tiempo real, aunque para televisión se pueden usar 30.

Ahora que se sabe porque funciona es importante que se sepa otros dos datos fundamentales sobre la animación:

1. Es importante entender que la animación es un arte de naturaleza colectiva. El trabajo de conjunto siempre ha caracterizado la animación, para optimizar su rendimiento (tiempo) y su calidad (resultados). Por lo tanto se debe estar dispuesto a trabajar en equipo respetando el trabajo de los integrantes del equipo y confiando en ellos.

2. Cualquier persona puede hacerlo, no importa si no es un gran dibujante (como ejemplo la primera temporada de Los Simpsons), lo que cuenta es la dedicación, la concentración y el entusiasmo.



1.3. TIPOS DE ANIMACIÓN

Temática Argumental: Narra. Presenta una secuencia de acciones que componen un relato, por sencillo que este sea.

Experimental: Una animación puede ser catalogada como experimental por su contenido o por la técnica con la que se elaboró. Son elaboradas con técnicas o materiales que no suelen usarse para animar y cuya efectividad no esta comprobada. Se trata de proyectos pequeños y en la actualidad es uno de los medios usados por los artistas plásticos. Ver: *El viejo y el mar* de Alexander Petrov o los trabajos del norteamericano Skip Battaglia.

Técnica:

1. **Full animación:** Animación completa de todos los elementos que lo exigen en la acción de una secuencia o producción. Suele usarse para lograr realismo y sus resultados pueden ser fabulosos pero incrementa los costos y tiempo de producción. Ver producciones de Disney desde *Fantasia* hasta *Buscando a Nemo* (con Pixar).

2. **Animación parcial:** Se limita a los elementos y/o momentos mínimos necesarios de la producción. Se usa para bajar costos y es característica de las series japonesas, que complementan la animación parcial con efectos gráficos y sonoros, y un hábil manejo dramático argumental.

3. Tradicional: Animación dibujada realizada con las técnicas y medios tradicionales previos a la aparición de los medios digitales. Era elaborada manualmente en su totalidad y registrada con cámaras de cine o video para su posterior edición. Clásicos de Disney, *Looney Toons*, *EPA*.

4. Digital: Animación realizada, total o parcialmente, usando medios digitales.

5. 2D: Animación digital realizada en dos dimensiones, dibujada o con siluetas. Es el tipo de animación más extendido en la actualidad. Parte del dibujo manual, pero el proceso de edición y parte de la realización son digitales. Series animadas actuales (*Batman*, *Junniper Lee*, *Digimon*, etc.)

6. 3D: Animación digital en 3 dimensiones. Parte de detallados estudios en medio real para hacer el modelado y animación digitales. La texturización e iluminación son de capital importancia; se trata de crear mundos enteros en medios digitales. Sus costos son elevados por la necesidad de equipos de óptima capacidad. Los japoneses y los grandes estudios norteamericanos se han concentrado en su desarrollo y explotación intensiva. La técnica se encuentra en plena evolución. Ver: *Toy Story*, *Shreck*, *La era de hielo*, *Final Fantasy*, etc.

7. 3D pasado a 2D: Técnica de animación digital en la cual se realizan las secuencias animadas en 3d para luego tomar cuadro a cuadro y dibujar “sobre” ellos y así lograr un resultado final en 2d. Es dispendiosa pero permite lograr óptimos resultados como los vistos en escenas de *Las Trillizas de Belleville* y *Spirit*, entre otras. Es óptima para el manejo de perspectivas, profundidad de campo y movimiento en el espacio. *Spiderman* de MTV y Nickelodeon.

8. Stopmotion o modelado: Animación hecha con fotogramas cuadro a cuadro de figuras modeladas. Los principios de la animación son básicamente los mismos, pero el dibujo es reemplazado por medios tridimensionales reales. Se construye todo a escala, los personajes, la escenografía y se hacen maquetas para reemplazar los fondos. La iluminación cobra gran relevancia. Obras de Tim Burton, *Wallace y Gromit*.

1.4. TRADICIONES Y ESCUELAS

Desde su aparición a comienzos del siglo XX, el desarrollo de la animación ha permitido el surgimiento de importantes escuelas y tradiciones al rededor del mundo, entre las cuales cabe mencionar:

1. Europeas:

a.) Francesa: Desarrollo argumental, publicitario y videos clips. Para muchos la cuna de la animación, Francia tiene una larga tradición que es posible rastrear a partir de grandes maestros como Emyle Rinard, Emyle Cohl, Robert Collard “Lortarc”, Michel Gondry y Rene Laloux (*Kirikou y la hechicera*- 1998). Herederos actuales de esta tradición son Jacques Remy Gired y Sylvain Chomet (*Las trillizas de Belleville*- 2003).

b.) Checoslovaca: Jiri Trnka es la figura insignia de esta escuela que lideró el desarrollo del stop motion a mediados del siglo pasado.

Caracterizada por su inconfundible propuesta estética, fue valioso su aporte al desarrollo de la técnica. Intima relación con tradición de marionetas propia de la región oriental de Europa.

c.) Soviética: Su primer gran exponente fue Ladislav Starewicz. Debió su desarrollo al apoyo estatal con fines propagandísticos del régimen socialista. Dio pie a expresiones de la cotidianidad de la vida urbana y a críticas dentro del mismo sistema.

Permitió la exploración gráfica que hizo uso de múltiples posibilidades del 2d como el collage y las siluetas. Su auge se dio entre las décadas del 60 y 70 del siglo XX. Ante la crisis de su sistema político perdió su fuente principal de financiación y entró en decadencia hasta su casi total desaparición.

d.) Inglesa: El Reino Unido es en la actualidad uno de los grandes centros productores de animación en Europa. Entre sus representantes están los Aardman Animations, creadores de largometrajes como *Chicken Run* y personajes como Wallace & Gromit. Los hermanos Quay se destacan en cortometrajes. En Inglaterra se produce tanto en 2d como en 3d y stop motion.

2. Norteamericana: Marcada por la presencia de Walt Disney, gestor de la animación total y las superproducciones. Masificó el conocimiento dentro del estudio y desarrolló una estructura empresarial, pasó de lo artesanal y artístico a lo industrial comercial con enfoque en target definido: el público infantil y luego juvenil, lo cual estigmatizó la animación en occidente. Gran impulso dado por la aparición de la televisión al desarrollo de producción masiva, que tiene sus últimas expresiones sociales en la maquinación de la producción. El movimiento underground, expresión de las tensiones sociales de los 60 tuvo versión animada memorable en *El Gato Fritz*. Ha liderado el paso a animación digital y 3d con compañías como Pixar, L&M (en aplicación a efectos cinematográficos) y Dreamworks.

3. Japonesa: El Manga (Historieta japonesa) se gestó sobre la tradición gráfica de su milenaria cultura. A partir de este se desarrolló el Animé (animación japonesa). Sin limitaciones temáticas, con múltiples enfoques y apertura a todo tipo de público para su consumo masivo local, el anime ha permitido el surgimiento de una de las más grandes y sólidas industrias productoras de animación del planeta. Su fuerte es la narración; la producción de series y largometrajes, creados en grandes estudios entre los que se destacan el estudio Ghibli, dirigido por Otomo.

Las características de animé son: rasgos faciales distintivos, animación limitada, lenguaje similar al cine de imagen real, vínculo entre las industrias del anime y el manga.

1.5. PRODUCCIONES

1. Cortometrajes.- Producciones de corta duración que pueden ser tanto colectivas como individuales y se caracterizan por su libertad total, tanto en contenido como en técnicas, que muchas veces son experimentales. *Cabeza de Mono* es uno de los cortometrajes más llamativos producidos por la animación colombiana.



2. Series.- Producciones destinadas al consumo masivo por medio de la televisión y, en menor escala, la Internet. Pueden desarrollar historias completas o simplemente desarrollar episodios alrededor de uno o varios personajes. Se producen por temporadas en episodios cuya duración suele tener 24 minutos. Los principales productores del mundo son Japón y Estados Unidos. La animación digital en 2d es su principal medio de desarrollo actual; sin embargo el 3d es cada vez mas usado. En el pasado se produjo gran cantidad con técnicas tradicionales, ejemplo de ello son series clásicas como *Tom & Jerry*, *Looney Toons*, *Thundercats*, *Transformes*, etc.

Su animación no tiende al realismo sino a la eficacia comunicativa. Hace gran uso de la animación parcial y de efectos visuales y sonoros. En la actualidad manejan todo tipo de temáticas y las hay para todo tipo de audiencias. Son producidas por estudios de mediano o gran tamaño. En Colombia se han producido series como *El siguiente programa* y *Betty Toons* de Conexión Creativa o *Wanana* de Fast TV.

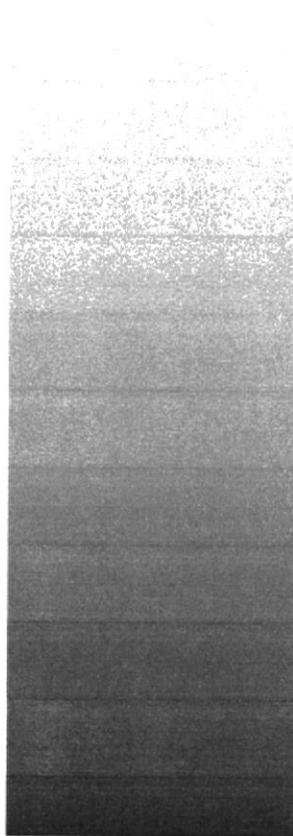
3. Largometrajes.- Grandes producciones de larga duración y contenido narrativo argumental. Se desarrollan con las mejores técnicas de animación, tanto tradicionales como digitales y su animación es de la mejor calidad. Japón y Estados Unidos son los mayores productores del mercado actual, que se nutre también de esporádicas producciones europeas, caracterizadas por su gran calidad y cuidada propuesta estética.

Mientras los norteamericanos lideran el desarrollo comercial del 3d, Japón avanza en todos los frentes digitales y es el gran conservador del 2d. Ejemplo de este tipo de producciones son: *La dama y el vagabundo*, *Blanca nieves* y *Cenicienta*, dentro de los clásicos de la animación tradicional; *La princesa Mononoke*, *Simbad*, *Steamboy*, *El planeta del tesoro* y *Las Trillizas de Belleville* como representantes de la animación digital; *Madagascar*, *Toy Story* y *La era de hielo* representan la producción en 3d; y *Chicken Run* y *El extraño mundo de Jack* son ejemplo de Stop motion.

4. Video clips.- Acompañamiento visual a piezas musicales, generalmente dentro de las vertientes del rock. Vale la pena mencionar los videos de la banda norteamericana Tool, Gorillaz (una banda animada!) y la obra del francés Michel Gondry.

En los últimos años, en el mercado no se conoce antecedentes de este tipo de series. Solo se habla de las series extranjeras en 2D y 3D.





CAPÍTULO 2 SITUACIÓN ACTUAL



2. SITUACIÓN ACTUAL

Actualmente las animaciones que se han realizado antes han carecido de acogida puesto que no llaman la atención del público televidente, debido a una débil imagen en personajes y en originalidad del cual se ha visto hasta ahora.

La carencia de creatividad, imagen y tantos factores mas han llevado a que el mercado apueste por realizadores extranjeros y trabajos que no son realizados en el país.

Hoy en día los adolescentes y adultos solo ven series extranjeras con este mismo formato y a nivel nacional se han tratado de realizar animaciones similares pero no han tenido acogida por falta de originalidad y de rating.

En el país las series extranjeras no se identifican con las expresiones, ni de hablar, ni de comunicarse y esto con lleva a que los televidentes pierdan el interés de ver las series animadas.

A continuación se detalla algunos de estos problemas:

CAUSAS	EFECTOS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Falta de originalidad en imagen es el mayor problema. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Un desinterés en nuestros espectadores.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ No se ha realizan encuestas al momento de hacer personajes o entornos para el mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Falta de identificación con el personaje y de sus vivencias. ▪ No se tiene una retro alimentación.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Las imágenes a veces son netamente comerciales. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Imágenes trilladas, y sin interés para el espectador.

2.1. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

En esta parte del proyecto se basa en dar a conocer el proceso de plasmar una idea. Del piloto (para la serie de entretenimiento animado para TV) animatronic desde su concepción, desarrollo, proceso hasta su culminación.

Se utilizó el conocimiento adquirido y medios tecnológicos para demostrar, desarrollar una historia basada en hechos reales del pasado en el Ecuador con toques ficticios, de nuestra imaginación.

Si bien es cierto gracias a la tecnología dentro de este campo se tiene una gran desventaja, en el país esta desarrollándose muy lentamente pero por buen camino.

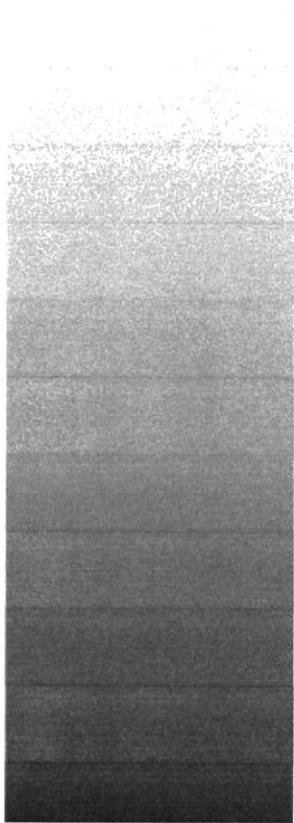
2.2. DELIMITACIONES

El proyecto de animación se ha desarrollado en un periodo de 6 meses, entre modificaciones y nuevos planteamientos, unas veces por factor tiempo y otros, por factor monetario. Es por estas razones que el proyecto se ha visto en la obligación de dilatar su desarrollo.

Se ha trabajado en una historia original con respaldo de una investigación exhaustiva, esto permitió crear una idea original que se elaboro paso a paso; por ejemplo cada uno de los personajes con sus características individuales, expresivas y distintivas.

2.3. MOTIVACIÓN

La principal motivación de realizar un animatronic del piloto el cual es para una serie animada en 2D y 3D para TV, es hacer conocer la gran capacidad intelectual y creativa con que cuenta el medio a nivel nacional, así como la calidad de trabajo que se puede lograr sin necesidad de acudir a medios extranjeros para obtener un óptimo resultado.



CAPÍTULO 3

JUSTIFICACIÓN

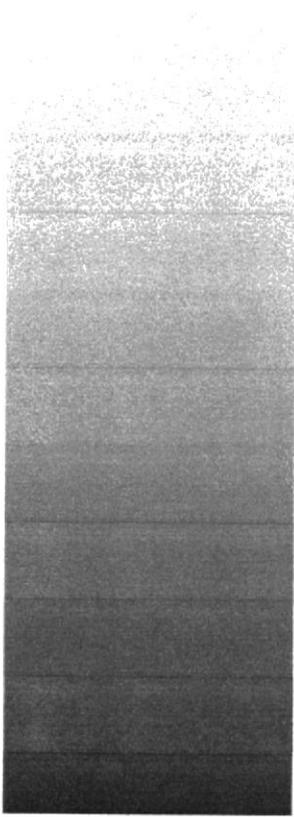


3. JUSTIFICACIÓN

Se creó en base de investigaciones un proyecto animado en 2D y 3D por ser una técnica moderna y de libre creatividad. El proyecto a más de ser una animación tendrá de una historia muy original y divertida.

Queriendo dar a relucir todos los puntos de este proyecto como originales desde la historia, la narración y la animación.





1
2
3
4
5

CAPÍTULO 4

PROPUESTA



4. PROPUESTA

4.1. OBJETIVOS GENERALES

Este producto que es un animatronic del piloto se demostrará que por su contenido visual; y un adecuado manejo en animación, modelado en los personajes, será una motivación para la serie de entretenimiento animada para TV.

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Se espera lograr que este material sirva como iniciativa para el apoyo de futuras producciones y a la creación profesional de nuevas alternativas de entretenimiento.

El interés principal es captar a la audiencia de jóvenes y adultos con una serie que este a nivel de las producciones extranjeras de 2D y 3D.

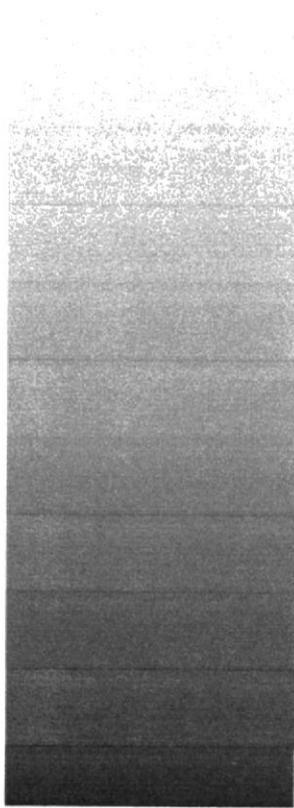
4.3. MARCO CONCEPTUAL

Después de haber identificado los problemas que están sucediendo con las series animadas de entretenimiento se propone desarrollar un espacio animado con una imagen totalmente diferente a las locales.

Mediante la animación en computadora y gracias a la información que se ha podido recopilar, se observó las carencias que existen y las soluciones que se pudieron implementar en el proyecto.

- Crear originalidad de la fusión de los elementos, 2D y 3D.
- Desarrollar los personajes, sencillos para identificarlos fácilmente.
- Se desea plasmar una serie cómica.





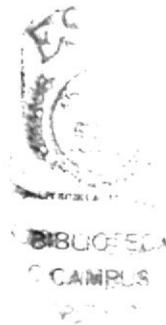
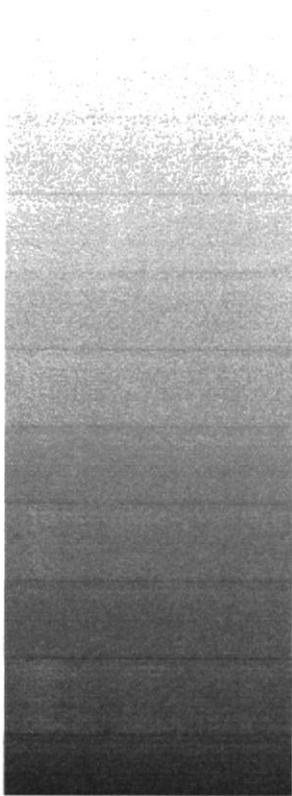
CAPÍTULO 5
**ANÁLISIS Y
COMPARACIÓN DEL
PRODUCTO CON
PROPUESTAS SIMILARES A
NIVEL LOCAL E
INTERNACIONAL**

5. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO CON PROPUESTAS SIMILARES A NIVEL LOCAL E INTERNACIONAL

La animación 3d en Ecuador actualmente es un campo en el cual se va generalizando la elaboración de animaciones, ya sea para promocionar un determinado producto, entidad pública o como medio de expresión publicitaria. Existen diferentes universidades, institutos y facultades que se dedican a la enseñanza y desarrollo de animación en 3d, entre estos se destacan:

- ESPOL (Escuela Politécnica del Litoral) Guayaquil
- Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas Universidad de San Francisco de Quito
- El Instituto Metropolitano de Diseño, “La Metro”, investiga y desarrolla nuevos productos, presentación de los mismos, transferencia de tecnología a través de pasantías, cursos, seminarios nacionales e internacionales. Se relaciona con Centros de Investigación en Diseño de América Latina.
- Instituto de Artes Gráficas Universidad de Azuay, Cuenca.





CAPÍTULO 6

REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURALES



6. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURALES

6.1. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

CANT.	EQUIPOS	FUNCIÓN	COSTO
2	COMPUTADORAS MAC	Animación, modelado, renderización	\$ 7.156,00
1	COMPUTADOR PC	Elaboración de gráficos y modelado, documentación	1.285,00
1	CÁMARA DE VÍDEO	Registro de imágenes (Panasonic P2)	5.560,00
1	TRÍPODE PARA VIDEO	Sostener la cámara de video	320,00
1	MICRÓFONO	Toma de sonido directo	140,00
1	DOLLY	Movimientos de cámara	360,00
	ESTUDIO DE GRABACIÓN AUDIO	Grabación de música, voces, audio y folly	2.380,00
EL COSTO TOTAL DE TODOS LOS EQUIPOS A UTILIZARSE EN DICHA PROPUESTA.			\$ 17.501,00

6.2. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

HERRAMIENTA	FUNCIÓN
ILUSTRATOR CS3	Ilustración vectorial y línea gráfica.
PHOTOSHOP CS3	Retoque y procesamiento de imágenes.
AFTER EFFECTS 6.5 O SUPERIOR	Composición de video en 2D.
CINEMA 4D 10	Modelado y animación en 3D.
QUICK TIME 7.1	Visualización de videos.



6.3. REQUERIMIENTOS DE ASPECTOS TÉCNICOS

Para la creación de este proyecto fue necesario crear varias maquetas para las distintas escenografías que se necesitaron.

La importancia de su elaboración radica en el ahorro de tiempo, ya que de no usar una maqueta todos los objetos que aparecen en la animación hubieran sido modelados en 3d como los personajes y los carros. Otra ventaja es el realismo que ganó la animación en cada escena.

Elementos para las escenografías

- Carritos de juguete
- Muñecos
- Mesas y sillas de balsa
- Casas de espuma fon
- Mesa de billar de espuma de espuma fon
- Mesa de póquer de espuma fon
- Servicio higiénico de plastilina
- Botellas y vasos de plastilinas
- Escaleras de espuma fon

Para estos elementos fueron necesarios los siguientes materiales para la elaboración de la escenografía:

- Pintura acrílica
- Madera de balsa
- Cartulinas negras
- Plastilinas
- Papel carbón
- Pinceles
- Papel



El Stopmotion es de gran ayuda para saber como serán en realidad las tomas, los movimientos de cámara y de los personajes.

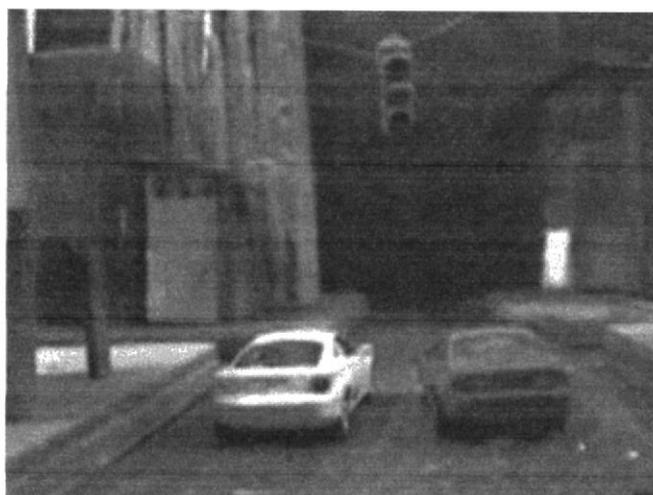


Figura 6-1-Escenografía 1

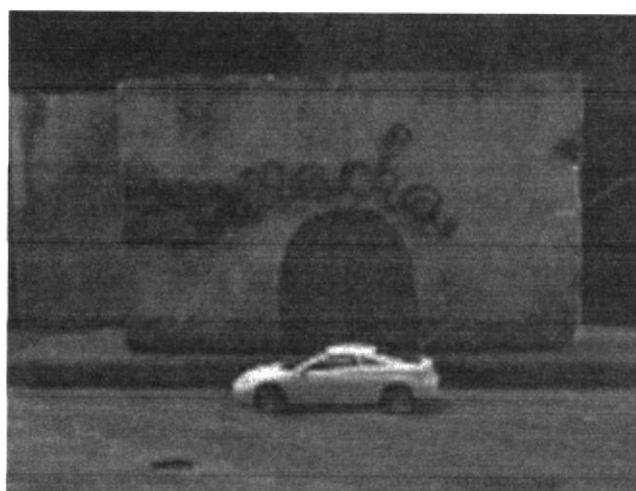


Figura 6-2 - Escenografía 2

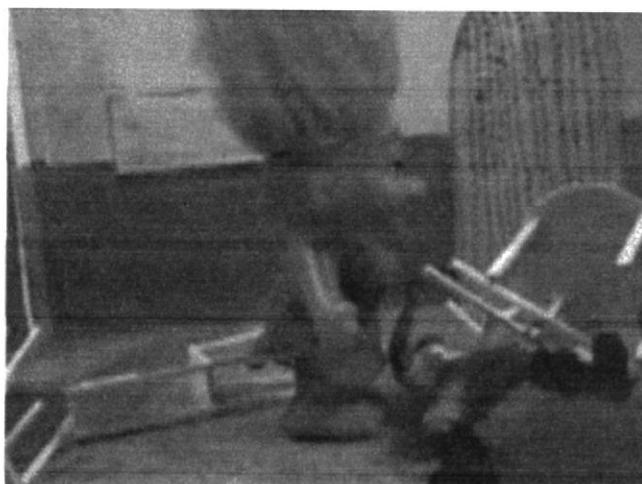


Figura 6-3 - Escenografía 3





Figura 6-4 - Escenografía 4

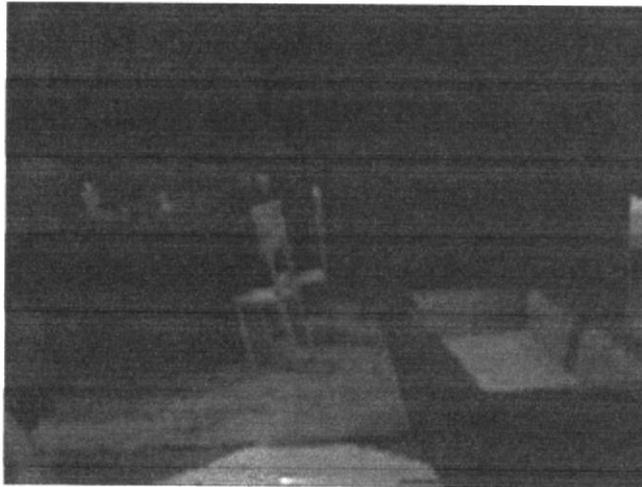
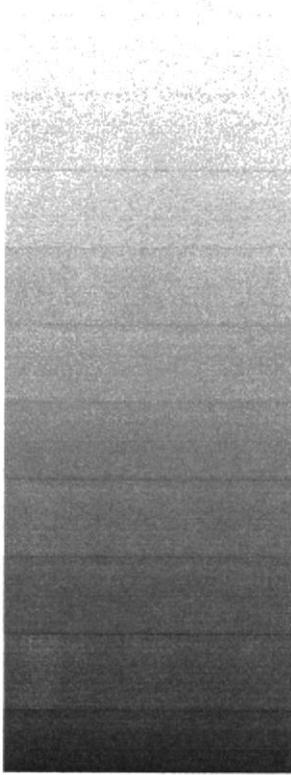


Figura 6-5 - Escenografía 5



Figura 6-6 - Escenografía 6





CAPÍTULO 7

DEFINICIÓN DEL EQUIPO DE TRABAJO



7. DEFINICIÓN DEL EQUIPO DE TRABAJO

Para el completo desarrollo del proyecto se debió contar con los siguientes recursos en cuanto a infraestructura técnica y recursos humanos.

- Tcnlg. Alberto Mite - Director del proyecto
- Jorge Colina - Productor
- Silvia Martínez - Redactor y guionista
- Asistente 1 - Supervisor de arte
- Asistente 2 - Diseñador Maquetería
- Asistente 3 - Realizador Story board
- Asistente 4 - Iluminador

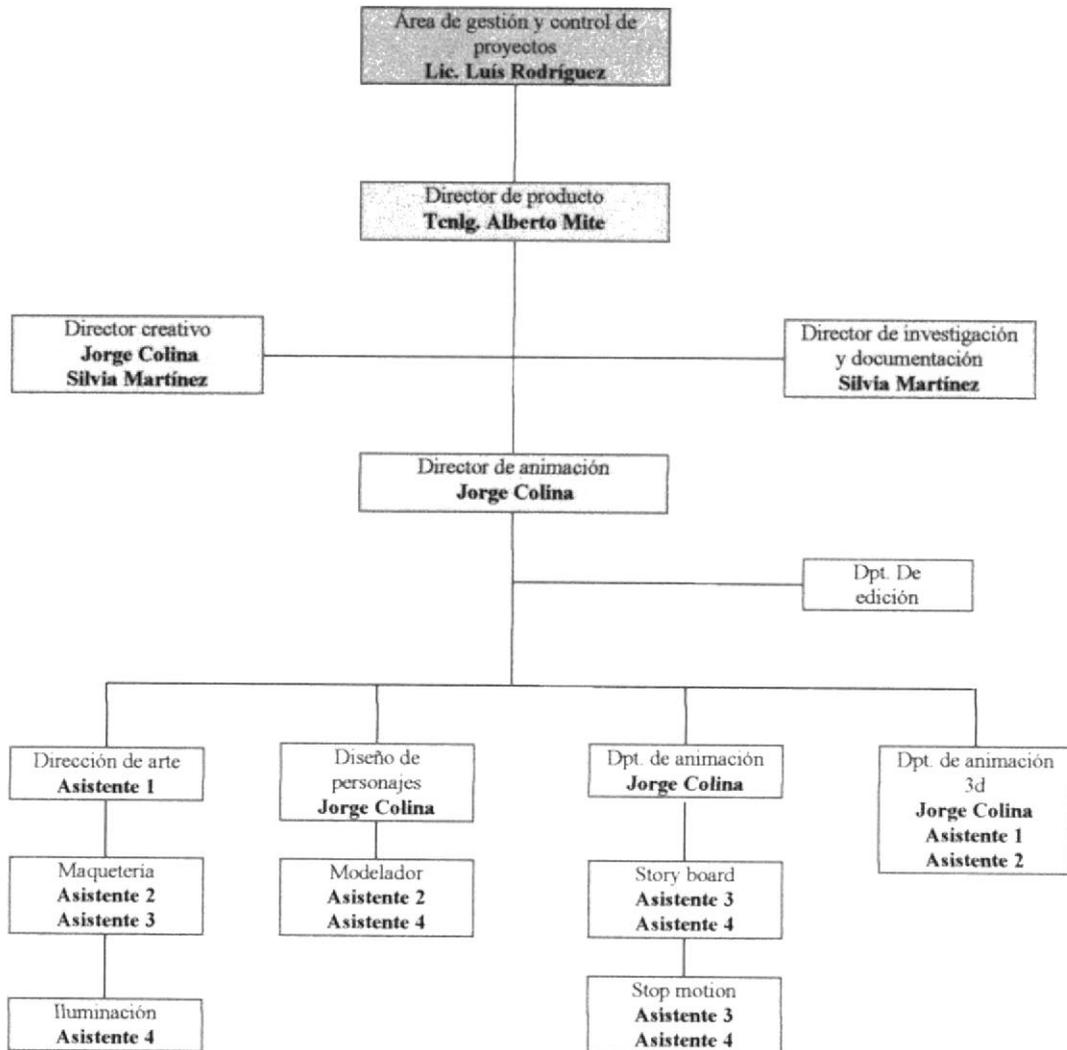


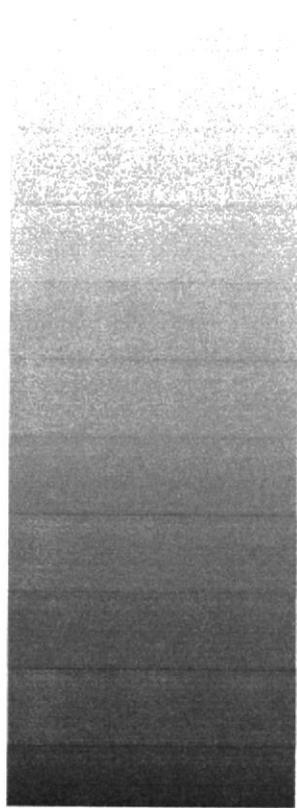
7.1. GRUPO DE DESARROLLO

NOMBRE	CARGO	FUNCIÓN
Tcnlg. Alberto Mite	Director del proyecto	Supervisa y coordina la realización del producto para el proyecto.
Jorge Colina	Idea original, creativo, ilustrador de personajes, animador 3d, editor.	Idea original de la historia de la serie animada para TV, creador de historia y de los personajes, ilustrador de los mismos, supervisor de animador 3d
Silvia Martínez	Redactor, editor de historia, guionista, documentación	Realización de la redacción y edición de historia, guionista de la serie, y documentación del proyecto.
Asistentes 1	Director de arte, animador 3d, fotografía	Supervisor de arte, animador 3d, fotografías exteriores e interiores,
Asistentes 2	Maquetería, animador 3d, modelador	Diseñador de maquetas, animador en 3d y modelador
Asistentes 3	Maquetería, story board, stop motion	Realizador de maquetas, story board, stop motion
Asistentes 4	Modelador, stop motion, iluminación,	Modelador, stop motion, iluminación de escenas

7.2. ORGANIGRAMA

Organigrama del grupo de trabajo del proyecto del Piloto para la serie de entretenimiento animado para TV “Rumiñahui, la última revancha” animatronic.





CAPÍTULO 8

DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN



8. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN

8.1. PREPRODUCCIÓN

8.1.1. ANTECEDENTES

Se investigo sobre la historia Incaica en el Ecuador y el Tahuantinsuyo. Adaptando ciertos hechos que ocurrieron hace muchos años.

Se creo distintos guiones tanto narrativo, literario y técnico. Para poder realizar pasó a paso dicho proyecto no solo con bases de historia sino con rasgos, idioma y vestimentas.

Una película que se ha realizado es la de Walt Disney *"Las locuras de un emperador"*.

Se creo originalmente un guión donde se desarrolla en la ciudad, campo, dentro de un bar, un casino clandestino, un salón de maquinas tragamonedas y en especial en un taxi. Donde intervendrán varios personajes como un taxista, una mujer de raíces indias, un indio mafioso y sus secuaces.

8.1.2. DISEÑO METODOLÓGICO

Previo a la historia final del proyecto de animación, se realizo distintas investigaciones preliminares sobre las clases de indios que existen en el Ecuador, un tipo de estilo, trazado a cada personaje para darle vida.

Después de revisar y observar varios dibujos sobre los indios; se definió la personalidad de cada uno de ellos, dándole actitudes y comportamientos distintos de acuerdo al rol que desempeñaran en la historia.

8.1.3. CREACIÓN DE GUIONES

1.) Guión Narrativo

En el año de 1525 d.c.

Se ve en un flash back, los asesores, caciques, generales y al sumo sacerdote, le pide que realice un conjuro para que sus hijos gocen de riquezas y poder en el Imperio del Tahuantinsuyo. Cuando los hijos de Huayna Capac muriesen sus almas serian guardadas en unas estatuillas que permanecerían protegidas por distintos dioses. Con el fin de que vuelvan a reencarnar y con sus nuevos poderes retornar el control del imperio.

Con su último aliento pronuncia el nombre de sus tres hijos, Huascar, Atahualpa y Rumiñahui. Este último no lo alcanza a decir con claridad y muere.

En la actualidad, un día como hoy. En una noche en medio de la ciudad en una desolada calle, húmeda a causa de una leve lluvia aparece un taxi que frena y aguarda a que cambie de luz el semáforo. En su espera Lucho, el propietario de dicho taxi, escucha un estruendo que se aproxima rápidamente hacia él, dirige su mirada en dirección a este ruido y se encuentra con otro taxi que acelera de forma estruendosa con un tipo que veía el taxi de Lucho de arriba a bajo con cierto desprecio y después echa a reír, Lucho se siente ofendido y también empieza a acelerar y se concentra en el semáforo. La luz cambia a verde y arrancan a toda velocidad, se chocan uno al otro en todo el trayecto de la carrera y al final gana Lucho gracias a su pericia y gran habilidad al volante.

Lucho emocionado por su victoria se dirige a la peña disco bar llamada “Macha” (ebrio) de que es el lugar de reunión de todos los amigos de Lucho. Llega y a su entrada saluda a todos sus amigos, va hacia una esquina del local a empezar su celebración, al darse cuenta de esto, los amigos se sientan en la mesa de Lucho para que les auspicie la embriagada de la noche, llama a la famosa Huarmita (Huarmita=mujer) dueña del bar para que le pase unas cervezas, la señora sale a conversar amablemente un rato con Lucho, va a traerle las cervezas que Lucho que le pidió, esta situación paso toda la noche hasta el amanecer.

A eso de las dos y media de la mañana entre tragos y copas todos los amigos de Lucho se han ido de uno en uno borrachos, la única persona que se queda con Lucho, es la dueña del local la señora Huarmita, que esta sentada en la mesa prácticamente ebria y hablando sobre su vida, revela el secreto sobre la suerte que tenía gracias a una herencia que sus antepasados le dejaron. Le cuenta sobre los estatuillas (sus roquitas mágicas) y de cómo han traído suerte a su negocio.

Lucho piensa en que el quizás podría utilizar una de las estatuillas para su provecho, aguarda a que Huarmita quede totalmente dormida en la silla, rápidamente agarra una de las tres estatuilla que se encuentran en repisas alineadas formando un triangulo en el bar.

Se va rápidamente a probar suerte a un salón de “maquinatas” de poker cerca de allí, muy vetusto por dentro y por fuera. En el salón solo ahí “maquinatas”, pero tenia una puerta secreta donde se encontraba el verdadero juego, mesas de apuestas de poker

ilegales, el ambiente es denso, en penumbras, el humo de cigarrillo inunda todo el subterráneo en el que se encuentra este lugar. Lucho se sienta en una de las mesas empieza a probar suerte, inexplicablemente gana una y otra vez, uno de los guardias que trabaja ahí se da cuenta y le hace una señal a uno de los lacayos para que estén pendientes de las jugadas de Lucho ya que pensaba que estaba haciendo trampa, entretanto es llamado el dueño del salón para que vea lo que esta pasando.

El dueño que era de origen indígena que se llama Ashpa, que tenía conocimiento de las piedras por que es descendiente de las tribus de la época de la creación de las piedras mágicas. Al ver que Lucho tiene una de estas piedras legendarias, recuerda la leyenda de éstas, le dice a sus guardias que lo sigan y apenas tenga las piedras se las quiten a como de lugar.

Después de tres horas en el se retira feliz por haber ganado mucho dinero, decide ir al bar de Huarmita antes que amanezca por las demás piedras. Encuentra todo cerrado se le ocurre que puede entrar por la ventana del baño. Decidido a robar las piedras entra cautelosamente sin hacer ruido, comienza a coger las piedras de las repisas. Ya al salir del bar es emboscado por los guardias de Ashpa, lo golpean y lo ahorcan, al asfixiarlo uno de estos sujetos le dice a Lucho que le de a su compañero las estatuillas no sin antes obligarlo a Lucho que diga una frase en quechua: “NUQA APAMUY KAY RUMI PAYPA”. Al terminar de decir esta frase, le quitan las piedras a Lucho y se marchan los sujetos.

Al escuchar tanta bulla sale y ve a Lucho tendido en el piso muy golpeado, lo ayuda a pararse. Le pregunta por que todo este alboroto y le cuenta lo que sucedió la noche que se pusieron a tomar, le contó sobre las estatuillas que se encontraban en las esquinas del bar. Y que tomo prestado, según el, una de las para verificar lo que ella había dicho, al comprobar que si era verdad, la ambición lo llevo a robar las demás piedras, pero al salir de la peña lo emboscaron los tipos del salón de “maquinitas” en donde jugo, se las quitaron de una manera muy extraña, ya que lo obligaron a decir unas palabras en Quechua.

Huarmita se enfurece y empieza a gritarle que no tiene idea de lo que ha ocasionado con su falta, pues estas estatuillas tenían un pasado escabroso del tiempo de Tahuantinsuyo.

Hay un flash back relatando que en la era del Tahuantinsuyo el Shyri Huayna -Cápac en su lecho de muerte pide que se realice un conjuro para que sus hijos gocen de riquezas y poder en sus reinados en el Imperio del Tahuantinsuyo. Cuando los hijos de Huayna Capac muriesen sus almas serian guardadas en unas estatuillas que permanecerían protegidas por distintos dioses. Con el fin de que vuelvan a reencarnar y con sus nuevos poderes y recobrar el control del imperio.

(Huarmita le dice que muy pocas personas saben de esto, las que la saben creen que es una leyenda inca por que las piedras nunca se encontraron y no hay ningún texto o hallazgo que corrobore la historia.)

Huarmita también le comenta de cómo llegaron a su poder, ya que es descendiente del sumo sacerdote que realizo este hechizo y que por esta misma razón lo mataron, pero él ya había previsto que seria víctima de un asesinato por lo que antes de ocultarlas le dio la ubicación de las estatuillas a su esposa la cual tenia el deber de mantener la historia



de las estatuillas en secreto, pasaron los años y los primogénitos mantuvieron por generaciones escondidas dichas piedras.

Termina el flash back y Huarmita le explica que esto causaría un gran caos pues al reencarnar estos incas no solo serian simples mortales sino que tendrían los poderes de los dioses míticos que le designaron a cada piedra: *Illapa* trinidad del rayo, trueno y relámpago. Dios de la batalla, *Pachacamac*: Dios creador en la costa. Otro de los nombres de Viracocha. Dios de los temblores y *Supay* reinaba en el mundo de los muertos. Con estos poderes someterán a toda Latinoamérica hasta llegar a crear un caos mundial.

Lucho se asusta y se queda anonadado por todo lo que le acabo de decirle Huarmita, entonces Lucho replica que toda esta situación es mucho para él y que no puede hacer nada al respecto. Huarmita al ver que Lucho se quería hacer de la “vista gorda” de todo este problema, decide decirle que él no puede salir así de fácil, pues él a caído en un hechizo al romper una de las leyes del reino del Tahuantinsuyo “*Ama Llulla*” (no seas ladrón).

Lucho se exalta, le responde que él no las robo, que solo las tomo prestadas y que si la maldición es por robar, pues eso significa que la maldición caerá sobre los tipos que le robaron, pero Huarmita le responde eso hubiera pasado si él no hubiera dicho las palabras *NUQA APAMUY KAY RUMI PAYPA* (Yo traigo esta roca es suya) lo que quiere decir que Lucho se las cedió y por eso la maldición solo la tiene él.

Huarmita por ultimo le dice a Lucho que tiene que encontrar las estatuillas antes de un mes por que de lo contrario su cara se convertirá en piedra y seguiría esparciéndose por todo su cuerpo hasta morir. Huarmita le entrega un medallón con el Dios Inti grabado en él, le dice que este medallón lo puede ayudar de mucho para contrarrestar los poderes de los sujetos a quien va a confrontar.

Lucho sale del bar de Huarmita se ve el taxi del Lucho recorriendo la carretera y la voz en off de Huarmita diciéndole a Lucho que de los lugares donde se realizara la reencarnación son casi desconocidos por lo que tenían los lugares nombres quechuas pero si le puede dar una guía aproximada de los sitios en los que se realizara la ya mencionada reencarnación

Lucho sigue el primer dato que le dio Huarmita, la zona de la costa al norte. Llega la noche, Lucho se encuentra conduciendo y de reojo ve el retrovisor, se da cuenta de que su rostro esta convirtiéndose en piedra, el pierde el control del auto y frena abruptamente, después recuerda que Huarmita le advirtió que en las noches de luna llena el vería su rostro y todo su cuerpo poco a poco convirtiéndose en piedra, eso es como un recordatorio de que su maldición seguía consumiéndolo. Mientras conducía escuchaba las noticias sobre unos extraños sucesos que han alarmado a todo el país, extrañamente unos de ellos es donde el se dirige, escucha que hay temblores en toda la costas en la parte del norte, pero lo extraño es que los temblores no paraban y se ponían cada vez mas fuertes, esa era la señal de que Lucho iba por buen camino.

Al llegar Lucho se acuerda de lo que le dio Huarmita se baja del carro, se encuentra con un panorama de destrucción y encima de una montaña de escombros divisa un sujeto, con ojos como el agua, Lucho se acerca y se para frente al sujeto, se da cuenta que tiene en sus manos una de las estatuillas que era la piedra de Huascar resguardada por el Dios

Pachacamac. El amuleto de Lucho empieza a brillar a la par con la piedra que tiene este tipo sombrío.

Este hombre el cual su nombre es Gamcha “el chiquito”, arremete contra Lucho con rayos que provienen de la estatuilla, lo golpea, el impacto hace que Lucho salga disparado por los aires cayendo al suelo, el tipo sombrío ríe confiado de su victoria y se acerca riendo para rematarlo a Lucho. Mientras Lucho se encuentra semiinconsciente, se da cuenta que viene otro rayo hacia el, rápidamente reacciona y se cubre el rostro con sus brazos y en una de sus manos tiene agarrado el amuleto, el cual absorbió todo el rayo que le iba a hacer daño. Lucho sorprendido del poder de su amuleto se para y encara a su contrincante el cual sigue tratando de tirar rayos y truenos sin ningún resultado, Lucho corre lo embiste, caen empiezan a dar vueltas se paran y empiezan a golpearse a puño limpio.

La estatuilla se enciende y empieza a brillar, este brillo sale del tótem, al sentir el conflicto de la batalla y como su dueño es derrotado, se ve como sale del tótem un espectro hecho de energía, la silueta del espectro es del inca Huascar, se posa arriba de la pelea que están teniendo, Lucho alza a ver al espectro, el mismo tira una descarga de energía que cae entre los dos, por la fuerza del rayo salen volando, Lucho se levanta y ataca al espectro con su amuleto y su rostro se convierte en piedra y desdipe un haz de luz, impactando al espectro y regresándolo a la estatuilla.

El tipo sombrío Gamcha, quedo totalmente desmallado, el clima se normaliza, Lucho recoge la piedra. Se toca la cara ya estaba normal. Sabe que debe ir donde Huarmita a entregarle la primera piedra.

En su carro ya de regreso piensa en como su vida a cambiado y él también.



2.) Guión Técnico

1 # Escena "Última petición de Huayna-Cápac"					
#	Descripción de escena	Movimientos de cámara y tipos de planos	Acción de la imagen	Dialogo	Efectos sonoros y música
	Transición de imágenes	Corte a: FUNDIDO A NEGRO			
1	Transición de imágenes	Texto sobrepuesto: (IMPERIO DEL TAHUANTINSUYO 1525 D.C.)		{Voz off} Narrador: 1525 el rey inca Huayna Capac en su lecho de muerte rodeado de sus asesores, generales y caciques formula un testamento verbal el cual consta de tres peticiones. "La primera que Atahualpa fuese reconocido como señor de la confederación Shyri (Quito), y que Huascar se le reconociese como inca de los territorios situados al sur de la región de Tumbes, hasta el río Maule en Chile. "La segunda que su cuerpo sea trasladado al Cusco y su corazón depositado en un vaso de oro, y el mismo debía quedar en Quito. "La tercera la tenia que realizar el sumo sacerdote o Willar Umo que realizara un conjuro el cual pudiera preservar la vida de sus hijos y poder mantener el reino del Tahuantinsuyo."	{Dialogo en off}, (Start:Carmina burana – Fortune Plango Vulnera)
	Transición de imágenes	Corte a: FUNDIDO A NEGRO			
2	Transición de imágenes	Texto sobre puesto: (RUMIÑAHUI LA ÚLTIMA REVANCHA)			

2 # Escena "Carrera"					
#	Descripcion de escena	Movimientos de camara y tipos de planos	Acción de la imagen	Dialogo	Efectos sonoros y música
	Ext.calle ciudad noche	Corte a: FADE IN			
1	Ext.calle ciudad noche	Texto sobrepuesto: (UN DÍA COMO HOY)			
2	Ext.calle ciudad noche	Zoom in - Plano general	De frente una intersección de calles		{Freno del carro}
3	Ext.calle ciudad noche	Toma lateral - Plano detalle	Trompa del taxi		
4	Ext.calle ciudad noche	Picado desde atrás - Plano general	En otro camil, aparece un sujeto en otro taxi		
5	Ext.calle ciudad noche	Primer plano	Ruido de carro que se encuentra al lado del taxi de Lucho. El sujeto mira de arriba abajo y este se ríe.		(End:Soundtrack)
6	Ext.calle ciudad noche	Plano conjunto	Se enoja comienza Lucho acelerar y desacelerar su carro	<u>Sujeto</u> (Ríe): Ja, ja, ja /	<u>Sujeto</u> : {carcajada}, <u>Lucho</u> :{gruñido}, {Carro de Lucho acelerando y desacelerando el motor}
7	Ext.calle ciudad noche	Zoom in - Cámara rápida	Semáforo en rojo de la calle principal		{Ruidos de motores}
8	Ext.calle ciudad noche	Crane up - zoom out	Desde el semáforo en rojo, hasta los dos taxis y en el mismo encuadre se mantendrá el semáforo en rojo.		{Ruidos de motores}

9	Ext.calle ciudad noche	Halo desenfocado	Enfoque de tubo de escape del taxi		{Soundtrack} {Ruidos de motores}
10	Ext.calle ciudad noche	Plano conjunto - División de pantalla	El semáforo de la calle transversal y de la calle principal, se ve el cambio de color respectivamente.		{Ruidos de motores}
11	Ext.calle ciudad noche	Halo desenfocado	Llanta girando rápidamente, saliendo humo.		{Llantas chillando}, {Soundtrack} {Ruidos de motores}
	Ext.calle ciudad noche	Corte de continuidad:			
12	Ext.calle ciudad noche	Gran plano general - Cámara estática de atrás - Zoom out	Los dos carros arrancan a toda velocidad, dejando solo humo.		{Ruido de motores alejándose}
13	Ext.calle ciudad noche	Travelling shot - Cámara aérea	Carrera por las calles de la ciudad		{Ruido de motores}, {Pitos de carro}
14	Ext.calle ciudad noche	Plano medio - Traveling - Toma trasera	Lucho mira a sus costados si esta el otro taxi.		{Ruido de motores}, {Estruendo de choque}
15	Ext. Calle ciudad noche	Plano general - Toma trasera	El contrincante de Lucho lo vuelve a chocar.		
16	Ext. Calle ciudad noche	Toma trasera - Travelling - plano general	El contrincante lo rebasa chocándolo		
17	Ext.calle ciudad noche	Dolly in - Plano medio - Toma Lateral	Rebasan un bus		{Ruido de motores}, {Estruendo de choque}
18	Ext. calle ciudad noche	Plano medio - Traveling - Toma lateral	Los dos carros chocándose		
19	Ext. Calle ciudad noche	Plano general - Toma trasera	Carro del contrincante de Lucho subiéndose la vereda		
20	Ext.calle ciudad noche	Dolly in - Plano general - Toma Lateral	Choca con la carretilla y al hombre de color sale volando por los aires		{Estruendo de objetos destrozándose}, {Sonido de caja registradora}
21	Ext.calle ciudad noche	Travel 360° - Primerísimo primer plano	Desde la parte de atrás se ve el cuello de Lucho		{Ruido de motores}, {Rechinidos del carro de Lucho}

22	Ext.calle ciudad noche	Over de shoulder - Plano general	Cara de Lucho observando el carro de su contrincante	{Ruido de motores} {Rechinidos del carro de Lucho}
23	Ext.calle ciudad noche	Dolly back - Plano medio - Halo desenfocado	Grupo de manifestantes lanzando explosivos	{Trifulca alborotada} {Explosiones}
	Ext.calle ciudad noche	Corte de continuidad:		
24	Ext.calle ciudad noche	Dolly in - Plano medio - Toma Lateral	Carro del contrincante de Lucho	{Ruido de motores}
25	Ext.calle ciudad noche	Cámara empotrada - Plano general	Recorrido del contrincante de Lucho y explotan las bombas molotov	{Llantas rechinando}, {Ruido de motores}
26	Ext.calle ciudad noche	Paneo Lateral	Los manifestantes lanzan llantas quemadas	{Trifulca alborotada} {Sonido de fuego}
27	Ext.calle ciudad noche	Travel der. - Plano detalle	El carro del contrincante de Lucho pasando entre las llantas las cuales están quemándose	
28	Ext.calle ciudad noche	Cámara estática - Plano frontal bajo	Los dos carros esquivando las llantas	
29	Ext.calle ciudad noche	Travelling shot - Cámara aérea	Lucho esquivando a su contrincante y al grupo de manifestantes	
30	Ext.calle ciudad noche	Dolly out - Plano conjunto	El contrincante de Lucho se aproxima rápidamente a un poste de luz.	
31	Ext.calle ciudad noche	Primerísimo primer plano	La cara del contrincante de Lucho gritando.	
	Ext.calle ciudad noche	Corte de continuidad: FREEZE EXPLOSIÓN		
31	Ext.calle ciudad noche	Plano general	Lucho pasa rápidamente en el taxi riéndose mientras su contrincante esta en su carro chocado maldiciendo a Lucho.	(End:Soundtrack)

3 # Escena "Llegada bar Macha"					
#	Descripción de escena	Movimientos de cámara y tipos de planos	Acción de la imagen	Dialogo	Efectos sonoros y música
1	Ext. peña disco bar Macha noche	Plano general	En la entrada de la peña disco bar Macha se parquea Lucho.		{Motor de carro} (Música de bar),{Frenado de carro}

4 # Escena "Entrando bar Macha"					
#	Descripción de escena	Movimientos de cámara y tipos de planos	Acción de la imagen	Dialogo	Efectos sonoros y música
1	Int. peña disco bar Macha noche	Plano medio	(Efusivamente):Lucho emocionado entra a la peña disco bar		{Start: Música de bar} Vol.+ {Bulla de gente}
2	Int. peña disco bar Macha noche	Travelling der. - Plano medio	Los saluda muy efusivamente, va hacia una esquina del bar	Lucho (Alegre): "Habla loco, que fue!, cual es!" <u>Panas de Lucho</u> (Contentos): Que fue mi pana todo bien!!!	{Música de bar}, (Start:Soundtrack) Vol.+
3	Int. peña disco bar Macha noche	Plano detalle	Saludo de manos		{Risas, carcajadas, voces}

BIBLIOTECA
 CARLOS
 PENABAZ
 2014

4	Int. peña disco bar Macha noche	Paneo izq. -	Los amigos de Lucho, se sientan en la mesa con él llama a Huarmita para que le sirva unas cervezas, sale ella con las botellas a conversar un rato con Lucho	<u>Lucho</u> (Alegre): Huarmita despáchame un par de bielas y media de tabacos, y pégate unos tragos conmigo que estoy contento <u>Huarmita</u> (Coqueta): Bueno papi	{Risas, gritos, gente conversando}, {Chiflido de Lucho}
	Int. peña disco bar Macha noche	Corte de continuidad: Fade out			
5	Int. peña disco bar Macha noche	Texto sobrepuesto: (Dos horas mas tarde)			
	Int. peña disco bar Macha noche	Corte de continuidad: Fade in			
6	Int. peña disco bar Macha noche	Paneo izq. - Plano medio corto	Huarmita sentada ebria y hablando de su vida	<u>Huarmita</u> (Ebria, melancólica): "Lucho, me da vuelta todo" <u>Lucho</u> (Happy): "Ya dice!! si solo nos bajamos 10 jabas y tu ya deberías de estar curtida.. de tantas chupas" <u>Huarmita</u> (Melancólica, exaltada): "No creas..a veces se le duerme a uno el diablo.."	(End:Soundtrack) Vol.+



7	Int. peña disco bar Macha noche	Plano detalle	Las piedras de Huarmita		
8	Int. peña disco bar Macha noche	Plano medio corto	Huarmita se cae de con todo y silla.	gracias a Dios tengo mis piedritas milagrosas, las que me traen suerte y fortuna.	
9	Int. peña disco bar Macha noche	Primerísimo primer plano	Cara de Lucho (Sorprendido)	Suerte..., fortuna..., eso es lo que necesito para el casino, no creo que Huami se me arreche si cojo una piedrita prestada	
10	Int. peña disco bar Macha noche	Plano detalle - Mano agarrando objeto	Mano de Lucho agarrando una de las piedras de Huarmita		{Ráfaga de aire con la rapidez de mano}

5 # Escena "Afuera del salón"					
#	Descripción de escena	Movimientos de cámara y tipos de planos	Acción de la imagen	Dialogo	Efectos sonoros y música
1	Ext. Salón de maquinas noche	Plano general	Lucho parquea su taxi		{Sonido de neón} (Motor de carro)

6 # Escena "Maquinitas"					
#	Descripción de escena	Movimientos de cámara y tipos de planos	Acción de la imagen	Dialogo	Efectos sonoros y música
1	Int. salón de maquinas noche	Dolly in - Plano medio desde atrás	Va caminando Lucho, llega a la ultima maquina, y se sienta		{Voces}, {Sonidos de maquinas}
2	Int. salón de maquinas noche	Plano Holandés	Con su cabeza presiona un botón		{Voces}, {Sonidos de maquinas}, {moneda}

7# Escena "Entrada clandestina"					
#	Descripción de escena	Movimientos de cámara y tipos de planos	Acción de la imagen	Dialogo	Efectos sonoros y música
1	Int. Escaleras noche	Cámara subjetiva - Plano medio	Entra con cautela		(Rechinido de puerta)
2	Int. Escaleras noche	Plano detalle	Lucho en la oscuridad prende su encendedor		(Sonido del encendedor)
3	Int. Escaleras noche	Traveling de los pies de Lucho	Lucho baja por las escaleras		(Pasos)
4	Int. Escaleras noche	Cámara subjetiva - Plano general	Empuja la puerta y observa todo el casino clandestino		(Voces y sonido de puerta)



8 # Escena "Probando suerte"					
#	Descripción de escena	Movimientos de cámara y tipos de planos	Acción de la imagen	Dialogo	Efectos sonoros y música
1	Int. salón de casino clandestino noche	Plano secuencial	Dados, cartas, y naipes		{Fichas}, {monedas que caen}
2	Int. salón de casino clandestino noche	Cámara subjetiva del gurupié	Lucho sentándose en la mesa de juego del gurupié		{Voces}, {Sonidos de maquinas}, (Start:Soundtrack)
3	Int. salón de casino clandestino noche	División vertical de la cara de Lucho y la otra mitad de la mesa en donde esta jugando	Se ven dos cartas y gana Lucho.	<u>Lucho:</u> Gurupié dame dos cartas. {Voz off} <u>Lucho:</u> Mmm.. La primera es suerte veamos en la segunda. <u>Gurupié:</u> veintiuno jugador gana	{Dialogo}
4	Int. salón de casino clandestino noche	División vertical de la cara de Lucho y la otra mitad de la mesa en donde esta jugando	Se ven dos cartas y gana Lucho.	<u>Lucho:</u> Gurupié dame dos cartas. {Voz off} <u>Lucho:</u> Epa ya dos veces es mucha coincidencia. <u>Gurupié:</u> veintiuno jugador gana	{Dialogo}
5	Int. salón de casino clandestino noche	División vertical de la cara de Lucho y la otra mitad de la mesa en donde esta jugando	Se ven dos cartas y gana Lucho.	<u>Lucho:</u> Gurupié dame dos cartas. {Voz off} <u>Lucho:</u> Carajo esta mierda a sido verdad <u>Gurupié:</u> veintiuno jugador gana	{Dialogo}
6	Int. salón de casino clandestino noche	Over the shoulder	Guardias se da cuenta de algo extraño y lo comunica por radio	<u>Guardia (Serio):</u> Situación sospechosa mesa 5	{Dialogo}



7	Int. salón de casino clandestino noche	Over the shoulder	Ashpa (jefe supremo) observa el monitor donde se observa a Lucho brincando y festejando con la piedra en su mano.	{Voz off} Ashpa : Maldición por fin mi búsqueda a terminado ,ya es hora de reconstruir el Tahuantinsuyo "Por que ya es de todos"	{Dialogo en off}
8	Int. salón de casino clandestino noche	Over the shoulder	Guardia recibe las ordenes de Ashpa	Guardia: Que hago lo neutralizó? {Voz off} Ashpa : Maldición por fin mi búsqueda a terminado ,ya es hora de reconstruir el Tahuantinsuyo "Por que ya es de todos" Ashpa : No, llama a tu compañero y sigan al sujeto. En el camino te informare lo que tienen que hacer.	{Dialogo}

9 # Escena "La ambición lo corrompe"					
#	Descripción de escena	Movimientos de cámara y tipos de planos	Acción de la imagen	Dialogo	Efectos sonoros y música
	Ext. Ciudad 5:00 a.m.	Corte a: Barrido			
1	Ext. Ciudad 5 : 00 a.m.	Toma Lateral - Plano medio	Lucho conduciendo al bar de Huarmita	{Voz off}:Lucho (Decidido):Mierda, esta piedra es increíble!!	{Dialogo en off}
2	Ext. Ciudad 5 : 00 a.m.	Toma aérea - Traveling	Carro de Lucho conduciendo, seguido por los guardias de Ashpa	Necesito las demás piedras para probar todo su poder.	

10 # Escena "Buscando una entrada"					
#	Descripción de escena	Movimientos de cámara y tipos de planos	Acción de la imagen	Dialogo	Efectos sonoros y música
1	Ext. peña disco bar Macha noche	Plano general	En la entrada de la peña disco bar Macha se parquea el taxi de Lucho		{Motor de carro},{Frenado de carro}
2	Ext.callejón amaneciendo	Paneo izq. - Plano general	Se mete por el un callejón que esta a un costado del bar, ve una ventana semi-abierta. Se dirige rápidamente a ella.	Lucho (sigiloso):¡Ojala que la taza del water este cerrada!	(Pasos), (Rechinido de la ventana)

11 # Escena "Hurto de las estatuillas"					
#	Descripcion de escena	Movimientos de camara y tipos de planos	Acción de la imagen	Dialogo	Efectos sonoros y música
1	Int.peña disco bar Macha amaneciendo	Plano lateral bajo - Paneo der. (Pies de Lucho)	Pies de Lucho cautelosamente, están encima de una taza de servicio higiénico.		(SOUNDTRACK)
2	Int.peña disco bar Macha amaneciendo	Plano detalle	Todo oscuro Lucho agarra una de las estatuillas		
3	Int.peña disco bar Macha amaneciendo	Plano detalle	Coge la ultima que le falta de las estatuillas		

4	Int. peña disco bar Macha amaneciendo	Plano general	Lucho cerrando el bolso en donde están las estatuillas, las puertas del local se abren, se ve unas sombras.	{Cierre de bolso},{Azoton de puerta} (SOUNDTRACK FIN)
5	Int. peña disco bar Macha amaneciendo	Plano secuencial (Pelea)	Son los guardias de Ashpa que comienzan a golpear a Lucho.	{Golpes, cosas rompiéndose y cayendo},{SOUNDTR ACK}
6	Int. peña disco bar Macha amaneciendo	Over the shoulder	Uno de los guardias de Ashpa asfixia a Lucho, el otro saca las piedras del bolso y se las tira encima de Lucho	<u>Lucho</u> (Enojado): ¡Que quieren... malditas cucarachas! <u>Guardia</u> (Silencioso): Cállate y repite lo que te voy a decir al pie de la letra: "NUQA APAMUY"..., repite perro!! <u>Lucho</u> (Nervioso): Que demonios es eso....,
			Lucho siendo asfixiado más fuerte.	<u>Guardia</u> (Molesto): Repite o muere... "NUQA APAMUY" <u>Lucho</u> (Tosiendo): Esta bien..., "NUQA APAMUY"
			Al terminar de decir esta frase, le quitan las piedras a Lucho y lo noquean se marchan los sujetos	{A lo lejos carro yéndose rápidamente}



7	Int. peña disco bar Macha amaneciendo	Toma aérea	Lucho inconciente en el piso del bar y los guardias de Ashpa dejando el bar	<u>Huarmita</u> (Grita): ¡Quien anda ahí... ah! ¡Que paso... aquí?!	{Dialogo}
8	Int. peña disco bar Macha amaneciendo	Corte a continuidad: Plano medio	Es ayudado a levantarse por Huarmita la dueña del local	<u>Huarmita</u> (Preocupada): ¡Que paso!... Lucho ¿Qué haces aquí? ¿Qué te paso? <u>Lucho</u> (Asustado): Fueron unos desgraciados que me quitaron tus piedras, me hicieron decir unas palabras raras y se fueron. <u>Huarmita</u> (Confundida): Y tu que hacías en mi local y con mis piedras? <u>Lucho</u> (Aturdido): Ya pues Huarmi, la plena es que te cogi prestada una de tus piedras, y cuando te la venia a devolver, me emboscaron un par de pelafustanes. <u>Huarmita</u> (Furiosa): ¡Como es posible que me hayas hecho algo así, ni te imaginas la cagada que hiciste! <u>Lucho</u> (Preocupado): Yaaaa pues no es para tanto po!! ya pues. <u>Huarmita</u> (Histérica): Imbecil!! has condenado al mundo!! Pues esas piedras esconden un poder incontrolable y se remontan en nuestros tiempos ancestrales	{Dialogo}
9	Int. peña disco bar Macha amaneciendo	Plano general	Lucho le dice sobre lo que ella le contó la noche que se quedaron solos		{Dialogo}
10	Int. peña disco bar Macha amaneciendo	Primerísimo primer plano	Huarmita se enfurece y empieza a gritarle		{Dialogo}

12 # Escena "Relato sobre las piedras"					
#	Descripción de escena	Movimientos de cámara y tipos de planos	Acción de la imagen	Dialogo	Efectos sonoros y música
	Transición de imágenes	Corte a: FUNDIDO A NEGRO			
1	Transición de imágenes			{Voz off} <u>Huarmita</u> (Preocupada): En el tiempo del reinado de Huayna Capac en su lecho de muerte, dejo tres peticiones y una de ellas fue preservar la vida de sus hijos. Esto lo realizo un sumo sacerdote que realizaría un conjuro en el que tres piedras mantendrían los espíritus de los tres últimos hijos de Huayna Capac que eran Atahualpa, Huascar y Rumiñahui, para que pudieran regresar de la tierra de los muertos Uku Pacha, así poder reconstruir el reinado del Tahuantinsuyo.	{Dialogo en off}
	Transición de imágenes	Corte de continuidad: BARRIDO			

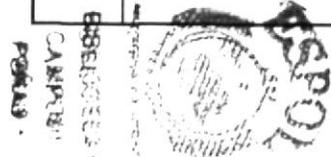
13 # Escena "Lucho no puede creerlo"					
#	Descripción de escena	Movimientos de cámara y tipos de planos	Acción de la imagen	Dialogo	Efectos sonoros y música
1	Int.peña disco bar amanecer	Primer plano	Cara de Lucho	<u>Lucho</u> (Asustado): ¡Eso es imposible! Vieja loca y por ultimo ¿Qué harían un gajo indios cagones en esta época?	
2	Int.peña disco bar amanecer	Primer plano	Cara de Huarmita	<u>Huarmita</u> (Enojada): Es que no solo reencarnaría en cuerpo sino que tendrían los poderes de los dioses que están simbolizados en cada uno de ellos	(SOUNTRACK)
	Int.peña disco bar amanecer	Corte de continuidad: Disolvencia			
3	Int.peña disco bar amanecer	Imagen	Imágenes de estatuillas de Illapa, Pachacamac y Supay	Illapa: Trinidad del rayo, trueno, dios de la batalla, Pachacamac: Dios de los temblores, Supay: Dios que reina en el mundo de los muertos.	Dialogo en off
	Int.peña disco bar amanecer	Corte de continuidad: Disolvencia			(SOUNTRACK FIN)
4	Int.peña disco bar amanecer	Primer plano	Cara de Lucho	<u>Lucho</u> (Exaltado): Mierda que tengo que ver yo con todo esto, más claro yo no se nada. <u>Huarmita</u> : Ja..ja.. Eso es lo que tu crees, al coger las piedras sin que yo te aya dicho NUQA AYAMUY, desencadenaste la maldición de Rumiñahui, y si no recuperas	

5	Int.peña disco bar amanecer	Panfoco - Plano detalle	Huarmita, le da un medallón	Huarmita (Preocupada): a tiempo las tres piedras te convertirás en piedra. Toma este medallón que te servirá para combatir y defenderte de los peligros que te asecharan .	
6	Int.peña disco bar amanecer	Plano general	Lucho se va hacia la puerta y se sale del bar.		

14 # Escena "Carretera"					
#	Descripción de escena	Movimientos de cámara y tipos de planos	Acción de la imagen	Dialogo	Efectos sonoros y música
	Ext. Carretera día	Corte a: BARRIDO			
1	Ext. Carretera día	Holandés 30° - Plano panorámico	Quijada de Huarmita, se ve el carro de Lucho en la carretera	{Voz off} Huarmita: Lucho los lugares donde se realizaran las reencarnaciones son casi desconocidos por lo que no tienen nombres en español sino en quechua, pero te puedo dar una guía aproximada de los sitios	{Dialogo en off}



3	Ext. Carretera día	Panfoco - Plano medio corto	Desde atrás de Lucho se mostrara primero su cuello y después el enfoque al retrovisor. Su rostro cambia a piedra cuando se ve por el retrovisor		{Ruido de motor}
4	Ext. Carretera día	Zoom in - Plano detalle	Grita cuando observa por el retrovisor parte de su rostro convertida en piedra.		(SOUNDTRACK)
5	Ext. Carretera día	Plano general	Carro girando fuera de control		{Lantas chillando}
6	Ext. Carretera día	Plano secuencial	Carro girando fuera de control		{Lantas chillando}
7	Ext. Carretera día	Paneo der.	Carro encunetado		(SOUNDTRACK FIN) (SOUNDTRACK)
8	Ext. Carretera día	Plano corto - Toma lateral	Cara de Lucho levantándose d	Lucho (Agitado): ¡Casi me mato!	{Noticias por la radio}
9	Ext. Carretera día	Primer Plano	Cara de Lucho sobandose la cara	{Voz off} Lucho: (Agitado, exaltado) Ah, ya recuerdo lo que me dijo Huarmita... Huarmita: Recuerda, cuando veas tu reflejo recordarás la maldición que llevas.	{Dialogo en off} (SOUNDTRACK FIN)



15 # Escena "Pelea con Gamcha"					
#	Descripción de escena	Movimientos de cámara y tipos de planos	Acción de la imagen	Dialogo	Efectos sonoros y música
1	Ext.monticulo noche	Tilt down - zoom out - Plano general	Lucho sale del taxi, observa hacia un montículo hecho de escombros, encima un tipo con los brazos en alto (Gamcha) del cual provienen ases de luz.	Lucho (Asombrado): Creo que aquí es donde las papas queman!!	(START:SOUNDTRACK)
2	Ext.monticulo noche	Giro 360° - plano medio	Gamcha y una de las estatuillas brillando		
3	Ext.monticulo noche	Travel lateral izq. - Cámara rápida	Lucho se acerca hacia su contrincante.		
4	Ext.monticulo noche	Dolly out - Plano americano	Gamcha disparando rayos con la piedra contra Lucho.		{Estruendo de rayo}
5	Ext.monticulo noche	Cámara subjetiva	Lucho sorprendido por la llegada del rayo.		(Gritos, estruendo)
6	Ext.monticulo noche	Cámara vibrando	Rayos y estruendos		{Estruendo de rayo}
7	Ext.monticulo noche	Cámara estática	Lucho sale despedido por el impactó del rayo	<u>Lucho</u> (agitado): AH!!	(SOUNDTRACK FIN) FADE OUT
8	Ext. noche	Cámara aérea - Cámara rotación	Lucho en el suelo. Gamcha se acerca caminando.		
9	Ext. noche	Cámara 45° - Plano americano	Gamcha lo apunta con la estatuilla a Lucho.	<u>Gamcha</u> (Serio): "De la tierra vienes y en tierra te convertirás"	
10	Ext. Noche	Zoom out - Plano medio	Disparando rayos con la estatuilla en su mano vuelve a tirarle una ráfaga de rayo.	<u>Gamcha</u> (Molesto): Muere	{Estruendo de rayo}

11	Ext. noche	Cámara vibrando - Plano medio	Se cubre el rostro con el medallón en sus manos. El Medallón absorbe todo el rayo	Lucho (temeroso): Noooo!!!!	{Estruendo de rayo}
12	Ext.noche	Plano conjunto	Lucho sostiene y mira el medallón con cara de sorprendido.	Lucho: wow si funciona	
13	Ext. noche	Primerísimo primer plano	La mirada de confiado y de revancha	Voz off Lucho: Ahora es mi turno perra!!	(SOUNDTRACK)
14	Ext.noche	Plano general- Toma lateral	Lucho parándose con el medallón en alto y Gamcha sorprendido el incrédulo		
15	Ext.noche	Primerísimo primer plano	Mirada de Gamcha temerosa	Gamcha:Que paso con mis poderes que no surten efecto !!	
16	Ext.noche	Plano medio	Gamcha comienza a disparar rayos	Gamcha: No puede ser ... muere muere.. muereeee	{Rayos, electricidad}
17	Ext.noche	Giro 360° - Plano entero	Lucho corre hacia Gamcha con el medallón es sus manos el cual absorbe los rayos que provienen de la estatuilla de Gamcha.		(SOUNDTRACK) Vol. +
18	Ext.noche	Plano general - Toma lateral	Lucho corre y salta sobre Gamcha		{Estruendo de rayo}
19	Ext.noche	Plano general - Holandés 45° de arriba abajo	Lucho cayendo encima de Gamcha soltando la estatuilla..		(SOUNDTRACK PAUSE)
20	Ext.noche	Plano detalle	Estatuilla rodando y brillando.		
21	Ext.noche	Plano general	Lucho y Gamcha peleando, por otro lado la estatuilla brillando.		

22	Ext.noche	Plano secuencial	De Gamcha recibiendo los golpes de Lucho, la estatuilla brillando cada vez mas fuerte con cada golpe que recibe Gamcha.		(SOUNDTRACK FIN), {Zumbido de recarga}
23	Ext.noche	Plano general	Un espectro que representa el espíritu de Huascar saliendo de la estatuilla.		(PINK FLOYD – ECHOES 11:20) FADE IN
24	Ext.noche	Segundo plano - Cámara media alta	Rostro de Lucho, atrás de él se ve el espíritu de Huascar como va acercándose.		(PINK FLOYD – ECHOES 11:20 FIN), (SYSTEM OF A DOWN – SUGAR 00:01)
25	Ext.noche	Plano general - Cámara vibrando	El espectro lanza un rayo entre Lucho y Guamcha		{Estruendo de rayo}
26	Ext.noche	Holandés - Plano general	Lucho se levanta adolorido y recuerda lo que le dijo Huarmita.	<p><u>Lucho</u> (adolorido): “Carajo, no contaba con esto” {Voz off} <u>Huarmita</u>: Este medallón te puede ayudar de mucho para contrarrestar los poderes de los sujetos a quien va a confrontar y si lo amerita el caso, también puedes atacar con el mismo.</p>	(SYSTEM OF A DOWN – SUGAR FIN 00:15), {Viento soplando}
27	Ext.noche	Plano lateral	Lucho sujeta el medallón y apunta al espectro.		(GUNS & ROSES – NOVEMBER RAIN 06:47)

28	Ext.noche	Primerísimo primer plano - Cámara vibrando	Rostro de Lucho convertido en piedra	<u>Lucho</u> (furioso, excitado): Vuelve a tu prisión de piedra, maldito!!	(Estruendo de rayo)
29	Ext.noche	Plano detalle - Cámara vibrando	El medallón de Lucho se ilumina		(Estruendo de rayo)
30	Ext.noche	Plano general	Rayo cae sobre el espectro de Huascar y es regresado a la estatuilla de donde salio.		(GUNS & ROSES – NOVEMBER RAIN 07:18 FIN*) FADE OUT, {Espectro gritando}, {Sonidos de ultratumba}, {estallido de rayo}
	Ext.noche	Corte a continuidad: BLANCO			
31	Ext.noche	Tilt down - Plano general	Gamcha desmallado en el piso y Lucho acercándose		{Viento soplando}
32	Ext.noche	Plano detalle	La mano de Lucho recogiendo la estatuilla.		(radiohead – high & dry 00:00)
	Ext.noche	Corte a: NEGRO			

16 # Escena “Regresando”					
#	Descripción de escena	Movimientos de cámara y tipos de planos	Acción de la imagen	Dialogo	Efectos sonoros y música
		Corte a: FADE IN			
1	Int. taxi madrugada	Travel izq. - Zoom in (Lento)	Ventana del taxi, Lucho conduciendo mirada pensativa.	{Voz off} Narrador: “Es el comienzo de grandes batallas y aventuras alrededor del Ecuador. ¡Apúrate Lucho!, el tiempo pasa y no perdona pues tienes la maldición de...”	
	Int. taxi madrugada	Corte a: A NEGRO			
2	Int. taxi madrugada	Texto sobre puesto: (RUMIÑAHUI LA ÚLTIMA REVANCHA)			(RADIOHEAD – HIGH & DRY 00:27 FIN) Fade out

3.) Guión Literario

1# Escena "Ultima petición de Huayna-Cápac"
Tiempo de la escena:

Descripción:
TRANSICION DE IMÁGENES

Corte a:
FUNDIDO A NEGRO

Texto sobrepuesto:

(IMPERIO DEL TAHUANTINSUYO 1525 D.C.)

Huayna-Cápac en su lecho de muerte con sus asesores, caciques, generales y el sumo sacerdote. El rey habla con su sumo sacerdote en secreto, pidiendo que sus hijos gocen de riquezas y poder.

Audio en off:

NARRADOR

1525 el rey inca Huayna Capac en su lecho d muerte rodeado de sus asesores, generales y caciques formula un testamento verbal... el cual consta de tres peticiones. "La primera que Atahualpa fuese reconocido como señor de la confederación Shyri (Quito), y que Huascar se le reconociese como inca de los territorios situados al sur de la región de Tumbes, hasta el río Maule en Chile. "La segunda que su cuerpo sea trasladado al Cusco y su corazón depositado en un vaso de oro, y el mismo debía quedar en Quito. "La tercera la tenia que realizar el sumo sacerdote o Willar Umo que realizara un conjuro el cual pudiera preservar la vida de sus hijos y poder mantener el reino del Tahuantinsuyo."

Audio: (Carmina burana - Fortune Plango Vulnera)

Corte a:
FUNDIDO A NEGRO

Texto sobre puesto:

(RUMIÑAHUI LA ÚLTIMA REVANCHA)

2# Escena: "Carrera"
Tiempo de la escena:

Descripción:
EXT. CALLE DE CIUDAD - NOCAMPUS
PENAS

Corte a:
FADE IN

Texto sobrepuesto:

(UN DÍA COMO HOY)

En medio de la ciudad en una desolada calle, húmeda a causa de una leve lluvia aparece un taxi (Datsun sedan 1200, vetusto, folclóricamente adornado). Que frena y aguarda a que cambie de luz el semáforo.

ZOOM IN-PLANO GENERAL

De frente una intersección de calles.

Sonido (Frenos del carro)

PLANO DETALLE, TOMA LATERAL

Trompa del Taxi.

Audio (SOUNDTRACK)

LUCHO (guayaquileño, tez de color canela, avispado, parrandero, excelente conductor) al escuchar el ruido, se percata del carro que se encuentra a su costado.

El sujeto del carro (gesto de desprecio) observa el carro de Lucho de arriba a bajo y se ríe. Lucho se enoja comienza también a acelerar y desacelerar su carro.

PICADO DESDE ATRÁS-PLANO GENERAL

En otro carril, aparece un sujeto en otro taxi.

PRIMER PLANO

Se escucha el ruido de un carro el cual se encuentra a un costado del taxi de Lucho.

Audio (TERMINA EL SOUNDTRACK)

PLANO CONJUNTO

Lucho es mirado por el sujeto de arriba a bajo y este se ríe. Lucho se enoja comienza también a acelerar y desacelerar su carro.

SUJETO

(Ríe)

Ja, ja, ja

LUCHO

(Gruñidos)

Rrr..., ch..rr



BIBLIOTEC

CAMPUS

PEÑAS

Sonido contrincante (CARCAJADA), Lucho (GRUÑIDO), (RUIDO EL CARRO DE LUCHO ACELERANDO Y DESACELERANDO EL MOTOR)

ZOOM IN - CÁMARA RÁPIDA

Semáforo en rojo de la calle principal.

CRANE UP-DOLLY SHOT

Desde el semáforo en rojo, hasta los dos taxis y en el mismo encuadre se mantendrá el semáforo en rojo.

HALO DESENFOCADO

Enfoque de tubo de escape del taxi.

Se concentra en el semáforo. La luz cambia a verde y arrancan a toda velocidad, se chocan uno al otro.

PLANO CONJUNTO - DIVISIÓN DE PANTALLA

El semáforo de la calle transversal y de la calle principal, se ve el cambio de color respectivamente.

Sonido (RUIDOS DEL CARRO ACELERANDO Y DESACELERANDO EL MOTOR)

Audio (SOUNDTRACK)

HALO DESENFOCADO

Llanta girando rápidamente, saliendo humo.

Sonido (LLANTAS CHILLANDO)

Audio (SOUNDTRACK)

Corte de continuidad:

GRAN PLANO GENERAL-CAMARA ESTATICA-ZOOM OUT

Los dos carros arrancan a toda velocidad, dejando solo humo.

Sonido (RUIDO DE MOTORES ALEJANDOSE)

CAMARA AEREA-TRAVELLING SHOT

Carrera por las calles de la ciudad.

Sonido (RUIDO DE MOTORES) (PITOS DE CARROS)

PLANO MEDIO - TRAVELING - TOMA TRASERA

Lucho mira a sus costados si esta el otro taxi. El contrincante lo rebasa chocándolo.

Sonido (RUIDO DE MOTORES), (ESTRUENDO DE CHOQUE)

DOLLY IN-PLANO GENERAL

El contrincante lo rebasa chocándolo, el contrincante de Lucho lo vuelve a chocar. Rebasan un bus.

Sonido (RUIDO DE MOTORES), (ESTRUENDO DE CHOQUE)

Pierde en control y se sube a la vereda, atropella lo que encuentra mesas, sillas, una carretilla de cocos, un hombre de color y de cada cosa que atropella aparece un puntaje como si fuera un juego de video. Sin darse cuenta que cerca de ellos hay un grupo de personas en la calle realizando una manifestación con palos, llantas y pancartas.

DOLLY IN-PLANO GENERAL

Choca contra una carretilla de cocos y el moreno que la conduce.

Sonido (ESTRUENDO DE OBJETOS DESTROSANDOSE), (SONIDO DE CAJA REGISTRADORA)

TRAVEL 360°-PRIMERISIMO PRIMER PLANO

Desde la parte de atrás se ve el cuello de Lucho.

Sonido (RUIDO DE MOTORES), (RECHINIDOS DEL CARRO DE LUCHO)

TRAVEL 360° - PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO

Desde la parte de atrás se ve el cuello de Lucho

Sonido (RUIDO DE MOTORES), (RECHINIDOS DEL CARRO DE LUCHO)

OVER DE SHOLDER - PLANO GENERAL

Cara de Lucho observando el carro de su contrincante

DOLLY BACK - PLANO MEDIO - HALO DESENFOCADO

Grupo de manifestantes tirando explosivos

Sonido (RUIDOS DE MOTORES)

Corte de continuidad:

DOLLY IN-PLANO MEDIO-TOMA LATERAL

Carro del contrincante de Lucho.

CAMARA EMPOTRADA-PLANO GENERAL

Recorrido del contrincante de Lucho y como explotan las bombas molotov.

Sonido (TRILFULKA ALBOROTADA), (EXPLOSIONES)

PANEO LATERAL

Los manifestantes tirando llantas quemándose.

TRAVEL DERECHO-PLANO DETALLE

El carro del contrincante de Lucho pasando entre las llantas las cuales están quemándose.

ESTATICA CAMARA-PLANO FRONTAL BAJA

Los dos carros esquivando las llantas.

CAMARA AEREA-TRAVELLING SHOT

Lucho esquivando a su contrincante y al grupo de manifestantes.

DOLLY OUT-PLANO CONJUNTO

El taxi del contrincante de Lucho se aproxima rápidamente a un poste de luz.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO

La cara del contrincante de Lucho gritando.

Corte de continuidad:
FREEZE EXPLOSION

PLANO GENERAL

Lucho pasa rápidamente en el taxi riéndose mientras su contrincante esta en su carro chocado maldiciendo a Lucho.

Audio (TERMINA SOUNDTRACK)

3# Escena: "Llegada bar Macha"
Tiempo de la escena:

Descripción:
EXT. PEÑA DISCO BAR MACHA - NOCHE

Corte a:

PLANO GENERAL

En la entrada de la peña disco bar Macha (Macha=ebrio, lugar pequeño, popular, decorado muy autóctono) se parquea el taxi de Lucho.

Sonido (MOTOR DE TAXI)

Audio (MUSICA DE BAR)

4# Escena: "Entrando bar Macha"
Tiempo de la escena:

Descripción:
INT. PEÑA DISCO BAR MACHA - NOCHE

Corte a:

PLANO MEDIO

Lucho emocionado entra a la peña disco bar, en donde es lugar de reunión de todos sus amigos.

Sonido (Bulla de gente)

TRAVELLING DERECHO-PLANO MEDIO

Los saluda muy festivamente, va hacia una esquina del bar a empezar su celebración.

LUCHO
(Alegre)
"Habla loco, que fue!, cual es!"

PANAS DE LUCHO
(Contentos)
Que fue mi pana todo bien!!!



Audio (SOUNDTRACK)

PLANO DETALLE

Saludo de manos.

PANEO HACIA DERECHA - PLANO MEDIO

Los amigos de Lucho, se sientan en la mesa con él llama a Huarmita para que le sirva unas cervezas, sale ella con las botellas a conversar un rato con Lucho

LUCHO

(Alegre)

Huarmita despáchame un par de bielas y media de tabacos, y pégate unos tragos conmigo que estoy contento

HUARMITA

(Coqueta)

Bueno papi

Sonido (RISAS, GRITOS, GENTE CONVERSANDO)

Audio (MUSICA DE BAR)

Corte de continuidad:

FADE OUT

Texto sobrepuesto:

(DOS HORAS MÁS TARDE)

Corte de continuidad:

FADE IN

PANEO IZQ. - PLANO MEDIO CORTO

Huarmita sentada ebria y hablando de su vida

HUARMITA

(Ebria, melancólica)

"Lucho, me da vuelta todo"

LUCHO

(Happy)

"Ya dice!! Si solo nos bajamos 10 jabas y tu ya deberías estar curtidaaa... de tantas chupas"

HUARMITA

(Melancólica, exaltada)

"No creas...a veces se le duerme a uno el diablo..."



Audio (MUSICA DE BAR BAJA)

PLANO DETALLE

Las piedras de Huarmita

PLANO MEDIO CORTO

Huarmita se cae de con todo y silla.

HUARMITA

Gracias a dios tengo mis piedritas milagrosas, las que me traen suerte y fortuna.

PRIMERISIMO PRIMER PLANO
Cara de Lucho.

LUCHO

(Sorprendido)

Suerte..., fortuna..., eso es lo que necesito para el casino, no creo que Huari se me arreche si cojo una piedrita prestada

PLANO DETALLE - MANO AGARRANDO OBJETO
Mano de Lucho agarrando una de las piedras de Huarmita

Sonido (Ráfaga de aire con la rapidez de mano)

5# Escena: "Afuera del salón"
Tiempo de la escena:

Descripción:
EXT. SALON DE MAQUINAS - NOCHE

PLANO GENERAL
Lucho parquea su taxi

Sonido (Sonido de neón, motor de carro)

6# Escena: "Maquinitas"
Tiempo de la escena:

Descripción:
INT. SALON DE MAQUINAS - NOCHE

Corte a:

Dolly in - Plano medio desde atrás
Rápidamente prueba suerte en un salón de "maquinitas" de poker cerca de allí, muy vetusto por dentro y por fuera. El salón repleto de "maquinitas".

Sonido (MAQUINAS DE JUEGO), (MONEDAS)

PLANO HOLANDES
Con su cabeza presiona un botón

Sonido (Voces)

7# Escena: "Entrada clandestina"
Tiempo de la escena:

Descripción:
INT. ESCALERAS - NOCHE

CÁMARA SUBJETIVA-PLANO MEDIO
Entra con cautela
Sonido (Rechinido de puerta)

PLANO DETALLE

Lucho en la oscuridad prende su encendedor

Sonido (encendedor)

TRAVELING DE LOS PIES DE LUCHO

Lucho baja por las escaleras

Sonido (Pasos)

CAMARA SUBJETIVA - PLANO GENERAL

Empuja la puerta y observa todo el casino clandestino

Sonido (Voces y sonido de puerta)

8# Escena: "Probando suerte"

Tiempo de la escena:

Descripción:

INT. SALÓN DE CASINO - NOCHE

PLANO SECUENCIAL

Dados, cartas, y naipes

Sonido (Fichas, monedas que caen)

CAMARA SUBJETICA DEL GURUPIE

Lucho sentándose en la mesa de juego del gurupié

Sonido (Voces, sonidos de maquinas)

Audio (Start: Soundtrack)

DIVISIÓN VERTICAL DE LA CARA DE LUCHO Y LA OTRA MITAD DE LA MESA
EN DONDE ESTA JUGANDO

Se ven dos cartas y gana Lucho.

LUCHO

Gurupié dame dos cartas.

LUCHO

{Voz off}

Mmm.. La primera es suerte veamos en la segunda.

GURUPIÉ

Veintiuno jugador gana

DIVISIÓN VERTICAL DE LA CARA DE LUCHO Y LA OTRA MITAD DE LA MESA
EN DONDE ESTA JUGANDO

Se ven dos cartas y gana Lucho.

LUCHO

Gurupié dame dos cartas.

LUCHO

{Voz off}

Epa ya dos veces es mucha coincidencia.

GURUPIÉ

Veintiuno jugador gana

OVER THE SHOULDER

Guardias se da cuenta de algo extraño y lo comunica por radio.

GUARDIA

(Serio)

Situación sospechosa mesa 5

OVER THE SHOULDER

Ashpa (jefe supremo) observa el monitor donde se observa a Lucho brincando y festejando con la piedra en su mano.

Voz off

ASHPA

Maldición por fin mi búsqueda ha terminado, ya es hora de reconstruir el Tahuantinsuyo "Por que ya es de todos"

9# Escena: "La ambición lo corrompe"

Tiempo de la escena:

Descripción:

EXT. - TAXI - 5:00 AM

Corte a:

Barrido

Después de dos horas se retira feliz por haber ganado mucho dinero, decide ir al bar de Huarmita antes que amanezca por las demás piedras. Lucho siente la ambición por tener mas y mas.

TOMA LATERAL - PLANO MEDIO

Lucho conduciendo al bar de Huarmita

Voz off:

LUCHO

(Decidido)

Mierda, esta piedra es increíble!!

TOMA AEREA - TRAVELING

Carro de Lucho conduciendo, seguido por los guardias de Ashpa

LUCHO

(Decidido)

Necesito las demás piedras para probar todo su poder.

10# Escena: "Buscando una entrada"

Tiempo de la escena:

Descripción:

EXT. - CALLEJON - AMANECIENDO

Decidido a robar las piedras, encuentra todo cerrado se le ocurre que puede entrar por la ventana del baño. Lucho con su astucia y las ganas de tener las demás estatuillas no le importa el riesgo.

PLANO GENERAL

En la entrada de la peña disco bar Macha se parquea el taxi de Lucho

PANEO IZQ. - PLANO GENERAL

Se mete por el un callejón que esta a un costado del bar, ve una ventana semi-abierta. Se dirige rápidamente a ella.

LUCHO

(Sigiloso)

¡Ojala que la taza del water este cerrada!

11# Escena: "Hurto de las estatuillas"

Tiempo de la escena:

Descripción:

INT. - PEÑA DISCO BAR MACHA - AMANECIENDO

Cautelosamente sin hacer ruido, comienza a coger las piedras de las repisas. Antes de salir del bar entran abruptamente los guardias de Ashpa, lo golpean y lo ahorcan, al asfixiarlo uno de estos sujetos le dice a Lucho que le de a su compañero las estatuillas no sin antes obligarlo a Lucho que diga una frase en quechua: "NUQA APAMUY KAY RUMI PAYPA". Al terminar de decir esta frase, le quitan las piedras a Lucho y se marchan los sujetos.

PLANO LATERAL BAJO - PANEO DER. (PIES DE LUCHO)

Pies de Lucho cautelosamente, están encima de una taza de servicio higiénico.

Audio (SOUNDTRACK)

PLANO DETALLE

Todo oscuro Lucho agarra una de las estatuillas

PLANO GENERAL

Coge la última que le falta de las estatuillas

SONIDO (CIERRE DEL BOLSO)

Audio (FIN SOUNDTRACK)



PLANO SECUENCIAL (PELEA)

Son los guardias de Ashpa que comienzan a golpear a Lucho.

Sonido (Golpes, cosas rompiéndose y cayendo)

Audio (SOUNDTRACK)

OVER THE SHOULDER

Uno de los guardias de Ashpa asfixia a Lucho, el otro saca las piedras del bolso y se las tira encima de Lucho

LUCHO

(Enojado)

¡Que quieren... malditas cucarachas!

GUARDIA

(Silencioso)

Cállate y repite lo que te voy a decir al pie de la letra:
„NUQA APAMUY“..., repite perro!!

LUCHO

(Nervioso)

Que demonios es eso...,

Audio (SOUNDTRACK FIN)

Lucho siendo asfixiado más fuerte.

GUARDIA

(Molesto)

Repite o muere... „NUQA APAMUY“

LUCHO

(Tosiendo)

Esta bien..., „NUQA APAMUY“

Sonido (Tos Lucho)

Al terminar de decir esta frase, le quitan las piedras a Lucho y lo noquean se marchan los sujetos

GUARDIA

„KAY RUMI PAYPA“

PLANO SECUENCIAL

Son los guardias de Ashpa que comienzan a golpear a Lucho.

HOLANDES 40° - PLANO CONJUNTO

Al asfixiarlo uno de estos sujetos le dice a Lucho que le de a su compañero las estatuillas no sin antes obligarlo a que diga una frase en quechua.

AUDIO (FIN SOUNDTRACK)

LUCHO

(Enojado)

¡Que quieren... malditos!

GUARDIA

(Silencioso)

Cállate es mejor que repitas lo que te voy a decir al pie de la letra: "NUQA APAMUY"..., repite maldito

LUCHO

(Nervioso)

Que demonios es eso..., ja, ja, han venido para que hable que...

Lucho siendo asfixiado por uno de los guardias.

GUARDIA

(Molesto)

Repite o muere... "NUQA APAMUY"

LUCHO

(Tosiendo)

Esta bien..., "NUQA APAMUY"

SONIDO (TOSE LUCHO)

GUARDIA

"KAY RUMI PAYPA"

Al terminar de decir esta frase, le quitan las piedras a Lucho y se marchan los sujetos.

SONIDO (A LO LEJOS CARRO YÉNDOSE RAPIDAMENTE)

TOMA AEREA

Lucho inconciente en el piso del bar y los guardias de Ashpa dejando el bar

HUARMITA

(Grita)

: ¡Quien anda ahí..., ah! ¡Que paso..., aquí?!

Corte a continuidad:

Plano medio

Es ayudado a levantarse por Huarmita la dueña del local

HUARMITA

(Preocupada)

: ¡Que paso!...Lucho ¿Qué haces aquí?,
¿Qué te paso?

Plano general

Lucho le dice sobre lo que ella le contó la noche que se quedaron solos

LUCHO

(Asustado)

Fueron unos desgraciados que me quitaron tus piedras, me hicieron decir unas palabras raras y se fueron.

HUARMITA

(Confundida)

Y tú que hacías en mi local y con mis piedras?

LUCHO

(Aturdido)

Ya pues Huarmi, la plena es que te cogi prestada una de tus piedras, y cuando te la venia a devolver, me emboscaron un par de pelafustanes.

HUARMITA

(Furiosa)

¡Como es posible que me hayas hecho algo así, ni te imaginas la cagada que hiciste!

LUCHO

(Preocupado)

Yaaaa pues no es para tanto po!! Ya pues.

PRIMERISIMO PRIMER PLANO

Huarmita se enfurece y empieza a gritarle

HUARMITA

(Histérica)

Imbecil!! Has condenado al mundo!! Pues esas piedras esconden un poder incontrolable y se remontan en nuestros tiempos ancestrales

12# Escena "Relato sobre las piedras"

Tiempo de la escena:

Descripción:

TRANSICION DE IMÁGENES

Corte a: BISO

FUNDIDO A NEGRO

Relatando que en la era del Tahuantinsuyo el Shyri Huayna-Cápac en su lecho de muerte pide que se realice un conjuro para que sus hijos gocen de riquezas y poder en sus reinados en el Imperio del Tahuantinsuyo. Cuando los hijos de Huayna Capac muriesen sus almas serian guardadas en unas estatuillas que permanecerian protegidas por distintos dioses. Con el fin de que vuelvan a reencarnar y con sus nuevos poderes y recobrar el control del imperio. Todo esto es explicado por Huarmita.

Voz off:

HUARMITA

(Preocupada)

En el tiempo del reinado de Huayna Capac en su lecho de muerte, dejo tres peticiones y una de ellas fue preservar la vida de sus hijos. Esto lo realizo un sumo sacerdote que realizaría un

conjuro en el que tres piedras mantendrían los espíritus de los tres últimos hijos de Huayna Capac que eran Atahualpa, Huascar y Rumiñahui, para que pudieran regresar de la tierra de los muertos Uku Pacha, así poder reconstruir el reinado del Tahuantinsuyo.

Corte de continuidad:

BARRIDO

13# Escena "Lucho no puede creerlo"

Tiempo de la escena:

Descripción:

INT. PEÑA DISCO BAR MACHA - AMANECER

Lucho se asusta y se queda anonadado por todo lo que le acaba de decirle Huarmita, Lucho replica que toda esta situación es mucho para él y que no puede hacer nada al respecto. Huarmita al ver que Lucho se quería hacer de la "vista gorda" de todo este problema, decide decirle que él no puede salir así de fácil, pues él a caído en un hechizo al romper una de las leyes del reino del Tahuantinsuyo Ama Llulla (no seas ladrón).

PRIMER PLANO
Cara de Lucho

LUCHO

(Asustado)

¡Eso es imposible! Vieja loca y por último
¿Qué harían un gajo indios cajones en esta época?

PRIMER PLANO
Rostro de Huarmita

HUARMITA

(Enojada)

Es que no solo reencarnaría en cuerpo sino que tendían los poderes de los dioses que están simbolizados en cada uno de ellos.

Audio (SOUNTRACK)

Corte de continuidad:

Disolvencia

Lucho se exalta, le responde que él no las robo, que solo las tomo prestadas y que si la maldición es por robar, pues eso significa que la maldición caerá sobre los tipos que le robaron, pero Huarmita le responde eso hubiera pasado si él no hubiera dicho las palabras NUQA APAMUY KAY RUMI PAYPA (Yo traigo esta roca es suya) lo que quiere decir que Lucho se las cedió y por eso la maldición solo la tiene él. Huarmita por ultimo le dice a Lucho que tiene que encontrar las estatuillas antes de un

mes por que de lo contrario se convertirá su cara se convertirá en piedra y morirá. Ella le entrega un medallón con el dios Inti grabado en él, le dice que este medallón lo puede ayudar de mucho para contrarrestar los poderes de los sujetos a quien va a confrontar y si lo amerita el caso también puede atacar con el mismo.

IMAGEN

Imágenes de estatuillas de Illapa, Pachacamac y Supay

Corte de continuidad:

Disolvencia

HUARMITA

Illapa: Trinidad del rayo, trueno, dios de la batalla,
Pachacamac: Dios de los temblores, Supay: Dios que reina en el mundo de los muertos.

PRIMER PLANO

Cara de Lucho

LUCHO

(Exaltado)

Mierda que tengo que ver yo con todo esto, más claro yo no se nada.

HUARMITA

Ja...ja.. Eso es lo que tú crees, al coger las piedras sin que yo te aya dicho NUQA AYAMUY, desencadenaste la maldición de Rumiñahui, y si no recuperas

PANFOCO - PLANO DETALLE

Huarmita, le da un medallón

HUARMITA

(Preocupada)

A tiempo las tres piedras te convertirás en piedra. Toma este medallón que te servirá para combatir y defenderte de los peligros que te asecharan.



PLANO GENERAL

Lucho se va hacia la puerta y se sale del bar.

14# Escena "Carretera"

Tiempo de la escena:

Descripción:

EXT.- CARRETERA -DÍA

Corte a:

BARRIDO

En su taxi, recorriendo la carretera y en su cabeza escucha la voz de Huarmita diciéndole sobre los lugares en donde se realizaran las reencarnación son casi desconocidos, por lo que tenían nombres quechuas pero le dio una guía aproximada de las ubicaciones de los sitios en los que se realizaran las ceremonias para dicha reencarnación.

HOLANDEZ 30-PLANO PANORAMICO

Quijada de Huarmita, se ve el carro de Lucho en la carretera

Voz en off:

HUARMITA

Lucho los lugares donde se realizaran las reencarnación son casi desconocidos por lo que no tienen nombres en español sino en quechuas pero te puedo dar una guía aproximada de los sitios

Lucho sigue el primer dato que le dio Huarmita, la zona de la costa al norte. Lucho se encuentra conduciendo y de reojo ve el retrovisor, se da cuenta de que su rostro esta convirtiéndose en piedra, el pierde el control del auto y frena abruptamente, después recuerda que Huarmita le advirtió que en las noches de luna llena el vería su rostro y todo su cuerpo poco a poco convirtiéndose en piedra, eso es como un recordatorio de que su maldición seguía consumiéndolo.

Mientras conducía escuchaba las noticias sobre unos extraños sucesos que han alarmado a todo el país, extrañamente unos de ellos es donde el se dirige, escucha que hay temblores en toda la costas en la parte del norte, pero lo extraño es que los temblores no paraban y se ponían cada vez mas fuertes, esa era la señal de que Lucho iba por buen camino.

TOMA FRONTAL - PLANO MEDIO

Se vera a Lucho en la toma desde afuera del carro

LOCUTOR DE RADIO

(Preocupado)

Noticia de última hora un terremoto a destruido gran parte de la zona norte del Ecuador en la provincia de Esmeraldas eventos inexplicables que nunca habían ocurrido antes.

Sonido (música proveniente de la radio, Ruido de motor)

PANFOCO - PLANO MEDIO CORTO

Desde atrás de Lucho se mostrara primero su cuello y después el enfoque al retrovisor. Su rostro cambia a piedra cuando se ve por el retrovisor.

ZOOM IN - PRIMERISIMO PRIMER PLANO

Grita cuando observa parte de su rostro convertida en piedra.

Audio (SOUNDTRACK)



PLANO GENERAL

Carro girando fuera de control.

SONIDO (LLANTAS CHILLANDO)

PLANO SECUENCIAL

Carro girando fuera de control.

PANEO DER.

Carro encunetado

Audio (SOUNDTRACK FIN), (SOUNDTRACK)

PLANO CORTO-TOMA LATERAL

Cara de Lucho levantándose del volante.

LUCHO

(Agitado)

¡Casi me mato!

PRIMER PLANO

Cara de Lucho, sobandose la cara

Voz off

LUCHO

(Agitado, exaltado)

Ah, ya recuerdo lo que me dijo Huarmita...

HUARMITA

Recuerda, cuando veas tu reflejo recordarás la maldición que llevas.

Audio (SOUNDTRACK FIN)

15# Escena "Montículo"

Tiempo de la escena:

Descripción:

EXT.- MONTICULO -NOCHE

Corte a:

BARRIDO

Se baja del carro, se encuentra con un panorama de destrucción y encima de un montículo hecho de escombros divisa un sujeto, con ojos como el agua, Lucho se acerca y se para frente al sujeto, se da cuenta que tiene en sus manos una de las estatuillas que era la piedra de Huascar resguardada por el dios Pachacamac. El amuleto de Lucho empieza a brillar a la par con la piedra que tiene este tipo sombrío

Este hombre el cual su nombre es Gamcha "el chiquito", arremete contra Lucho con rayos que provienen de la estatuilla, lo golpea, el impacto hace que Lucho salga disparado por los aires cayendo al suelo, el tipo sombrío ríe confiado de su victoria y se acerca riendo para rematarlo a Lucho. Mientras Lucho se

encuentra semiinconsciente, se da cuenta que viene otro rayo hacia el, rápidamente reacciona y se cubre el rostro con sus brazos y en una de sus manos tiene agarrado el amuleto, el cual absorbió todo el rayo que le iba a hacer daño. Lucho sorprendido del poder de su amuleto se para y encara a su contrincante el cual sigue tratando de tirar rayos y truenos si ningún resultado, Lucho corre y lo embiste, caen y empiezan a dar vueltas y vueltas se paran y empiezan a golpearse a puño limpio.

TILT DOWN - ZOOM OUT - PLANO GENERAL

Lucho sale del taxi, observa hacia un montículo hecho de escombros, encima un tipo con los brazos en alto (Gamcha) del cual provienen ases de luz.

LUCHO

(Asombrado)

Creo que aquí es donde las papas queman!!

Audio (SOUNDTRACK)

GIRO 360° - PLANO MEDIO

Gamcha y una de las estatuillas brillando

TRAVEL LATERAL IZ. - CAMARA RAPIDA

Lucho se acerca hacia su contrincante.

DOLLY OUT PLANO AMERICANO

Gamcha disparando rayos con la piedra contra Lucho.

Sonido (Estruendo de rayo)

CAMARA SUBJETIVA

Lucho sorprendido por la llegada del rayo.

CAMARA VIBRANDO

Rayos y estruendos

CAMARA ESTATICA

Lucho sale despedido por el impactó del rayo

LUCHO

(Agitado)

AHHH!!

Audio (SOUNDTRACK fin) fade out

CAMARA AEREA - CAMARA ROTACION

Lucho en el suelo. Gamcha se acerca caminando.

CAMARA 45° - PLANO AMERICANO

Gamcha lo apunta con la estatuilla a Lucho.

GAMCHA

(Serio)

"De la tierra vienes y en tierra te convertirás"

DOLLY OUT - PLANO AMERICANO

Disparando rayos con la estatuilla en su mano vuelve a tirarle una ráfaga de rayo.

GAMCHA

(Molesto)

Muere

Sonido (Estruendo de rayo)

CAMARA VIBRANDO - PLANO MEDIO

Se cubre el rostro con el medallón en sus manos. El Medallón absorbe todo el rayo

LUCHO

(Temeroso)

Noooo!!!!

PLANO CONJUNTO

Lucho sostiene y mira el medallón con cara de sorprendido.

LUCHO

wow si funciona

PRIMERISIMO PRIMER PLANO

La mirada de confiado y de revancha

Voz off

LUCHO

Ahora es mi turno perra!!

Audio (Soundtrack)

PLANO GENERAL-TOMA LATERAL

Lucho parándose con el medallón en alto y Gamcha sorprendido e incrédulo.

PRIMERSIMO PRIMER PLANO

Mirada de Gamcha temerosa

GAMCHA

Que paso con mis poderes que no surten efecto!

PLANO MEDIO

Gamcha comienza a disparar rayos

GAMCHA:

No puede ser... muere muere... muere

Sonido (Rayos, electricidad)

Giro 360°- PLANO ENTERO



Lucho corre hacia Gamcha con el medallón es sus manos el cual absorbe los rayos que provienen de la estatuilla de Gamcha.

Audio (Soundtrack) Vol.+

PLANO GENERAL - TOMA LATERAL

Lucho corre y salta sobre Gamcha.

PLANO GENERAL - HOLANDEZ 45° DE ARRIBA ABAJO

Lucho cayendo encima de Gamcha soltando la estatuilla.

Audio (Soundtrack) pause

PLANO DETALLE

Estatuilla rodando y brillando.

Audio (Soundtrack) Play

PLANO GENERAL

Lucho y Gamcha peleando, por otro lado la estatuilla brillando.

PLANO SECUENCIAL

De Gamcha recibiendo los golpes de Lucho, la estatuilla brillando cada vez mas fuerte con cada golpe que recibe Gamcha.

Sonido (Zumbido de recarga)

Audio (SOUNDTRACK FIN),

PLANO GENERAL

Un espectro que representa el espíritu de Huascar saliendo de la estatuilla.

PLANO SECUENCIA

De Gamcha recibiendo los golpes de Lucho, la estatuilla brillando cada vez mas fuerte con cada golpe que recibe Gamcha.

PLANO DETALLE

La estatuilla totalmente iluminada irradia luz en todo su entorno.

Audio (PINK FLOYD - ECHOES 11:20) FADE IN Vol.+

PLANO ENTERNO

Un espectro que representa el espíritu de Huascar saliendo de la estatuilla.

Audio (PINK FLOYD - ECHOES 11:20) Fade in

SEGUNDO PLANO - CAMARA MEDIA ALTA

Rostro de Lucho, atrás de él se ve el espíritu de Huascar como va acercándose.

Audio (PINK FLOYD - ECHOES 11:20 FIN), (SYSTEM OF A DOWN - SUGAR 00:01)



PLANO GENERAL - CAMARA VIBRANDO

El espectro lanza un rayo entre Lucho y Guamcha

Sonido (Estruendo de rayo)

Audio (PINK FLOYD - ECHOES 11:20 FIN), (SYSTEM OF A DOWN - SUGAR 00:01)

Holandés - Plano general

Lucho se levanta adolorido y recuerda lo que le dijo Huarmita.

LUCHO

Adolorido)

"Carajo, no contaba con esto"

Voz off

HUARMITA

Este medallón te puede ayudar de mucho para contrarrestar los poderes de los sujetos a quien va a confrontar y si lo amerita el caso, también puedes atacar con el mismo.

Audio: (SYSTEM OF A DOWN - SUGAR FIN 00:15, viento soplando)

PLANO LATERAL

Lucho sujeta el medallón y apunta al espectro.

Sonido (GRITOS, GOLPE AL SUELO)

Audio: (GUNS & ROSES - NOVEMBER RAIN 06:47)

PRIMER PRIMERISIMO PLANO - CAMARA VIBRANDO

Rostro de Lucho convertido en piedra

LUCHO

(Furioso, excitado)

Vuelve a tu prisión de piedra, maldito!!

Sonido (Estruendo de rayo)

PLANO DETALLE - CAMARA VIBRANDO

El medallón de Lucho se ilumina

Sonido (Estruendo de rayo)

PLANO GENERAL

Rayo cae sobre el espectro de Huascar y es regresado a la estatuilla de donde salio.

Audio (GUNS & ROSES - NOVEMBER RAIN 07:18 FIN*) Fade out

Sonido: (ESPECTRO GRITANDO), (SONIDOS DE ULTRATUMBA), (ESTALLIDO DEL RAYO)

Corte de continuidad:

BLANCO

TILT DOWN - PLANO GENERAL

Gamcha desmallado en el piso y Lucho acercándose

PLANO DETALLE

La mano de Lucho recogiendo la estatuilla.

Sonido: (VIENTO SOPLANDO)

PLANO DETALLE

La mano de Lucho recogiendo la estatuilla.

Audio (RADIOHEAD - HIGH & DRY 00:00)

Corte a:

Negro

16# Escena "Regresando"

Tiempo de la escena:

Descripción:

INT.- TAXI - MADRUGADA

Corte a:

Fade in

TRAVEL IZQUIERDO - ZOOM IN (LENTO)

Ventana del taxi, Lucho conduciendo mirada pensativa.

Voz en off:

NARRADOR

"Es el comienzo de grandes batallas y aventuras alrededor del Ecuador. ¡Apúrate Lucho!, el tiempo pasa y no perdona pues tienes la maldición de..."

Corte a:

NEGRO

Audio (RADIOHEAD - HIGH & DRY 00:27 FIN) Fade out

Texto sobre puesto:

(RUMIÑAHUI LA ÚLTIMA REVANCHA)



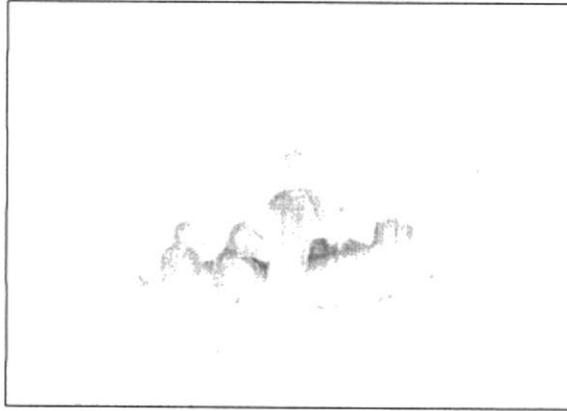
8.1.4. CREACIÓN DE STORY BOARD

VIDEO

1.

Transiciones de Imágenes

Texto sobrepuesto:
(IMPERIO DEL TAHUANTINSU YO 1525 D.C.)



AUDIO

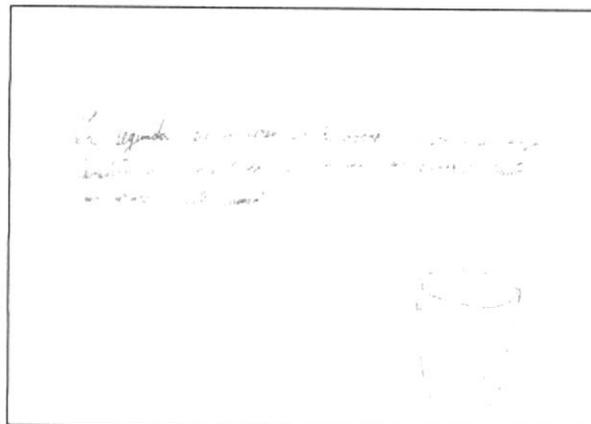
{ Dialogo en off del NARRADOR },
(Start: Carmina burana – Fortune Plango Vulnera)

Transiciones de Imágenes



{ Dialogo en off del NARRADOR },
(Start: Carmina burana – Fortune Plango Vulnera)

Transiciones de Imágenes



{ Dialogo en off del NARRADOR },
(Start: Carmina burana – Fortune Plango Vulnera)

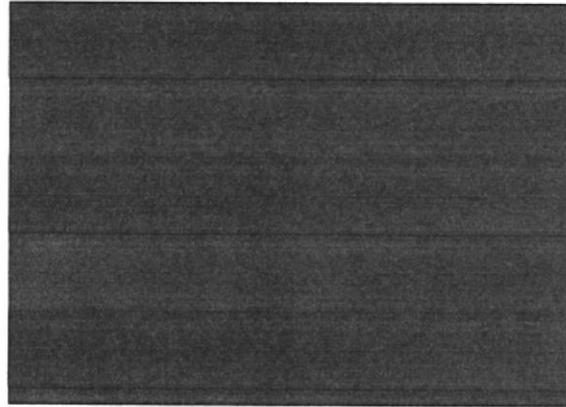


Transiciones de Imágenes



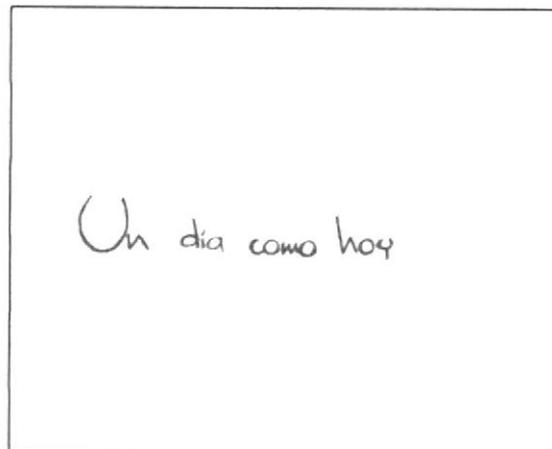
{ Dialogo en off del NARRADOR }, (Start: Carmina burana – Fortune Plango Vulnera)

Corte a: FUNDIDO A NEGRO



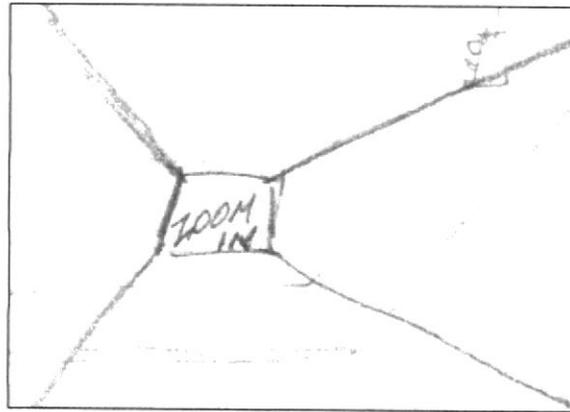
2.

Corte a: FADE IN



3.

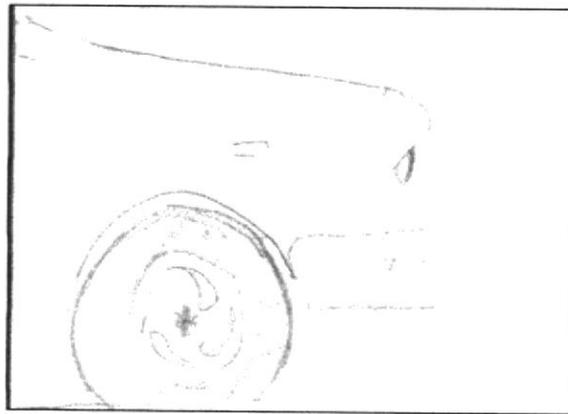
ZOOM IN –
PLANO
GENERAL
De frente una
intersección de
calles



Frenos del carro

4.

PLANO
DETALLE,
TOMA
LATERAL
Trompa del Taxi.

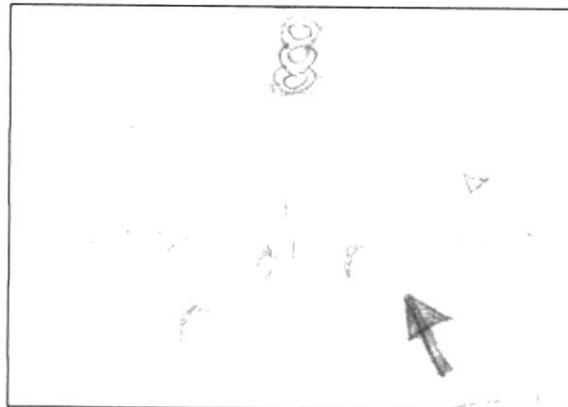


(SOUNDTRACK)



5.

PICADO
DESDE
ATRÁS-PLANO
GENERAL
En otro carril,
aparece un sujeto
en otro taxi.



(Soundtrack)
{Ruidos de
motores}

6.

PRIMER PLANO
Ruido de carro que se encuentra al lado del taxi de Lucho.



(TERMINA EL SOUNDTRACK).

Lucho mirado por el sujeto de arriba abajo y este se rie.



7.

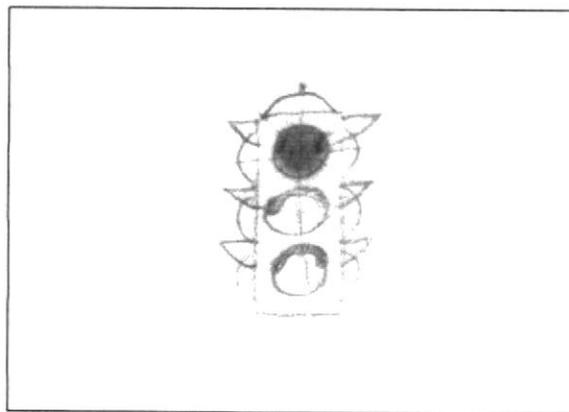
PLANO CONJUNTO
Se enoja comienza Lucho acelerar y desacelerar su carro



Contrincante (CARCAJADA),
Lucho (GRUÑIDO),
(RUIDO EL CARRO DE LUCHO ACCELERANDO Y DESACELERAND O EL MOTOR)
También a acelerar y desacelerar su carro.

8.

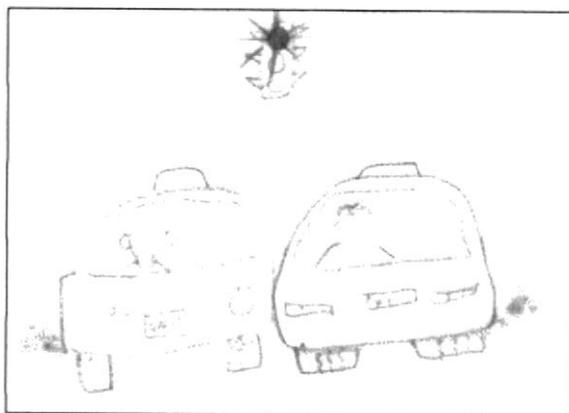
ZOOM IN -
CÁMARA
RÁPIDA
Semáforo en rojo
de la calle
principal



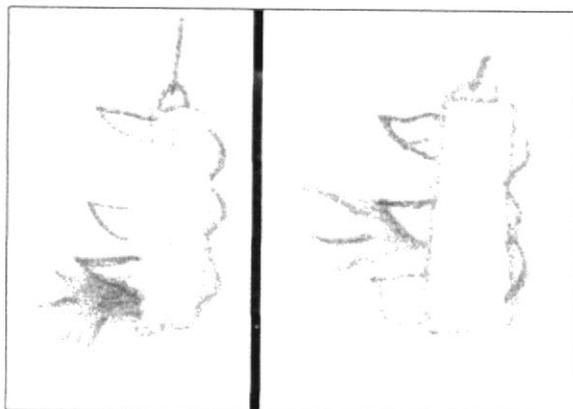
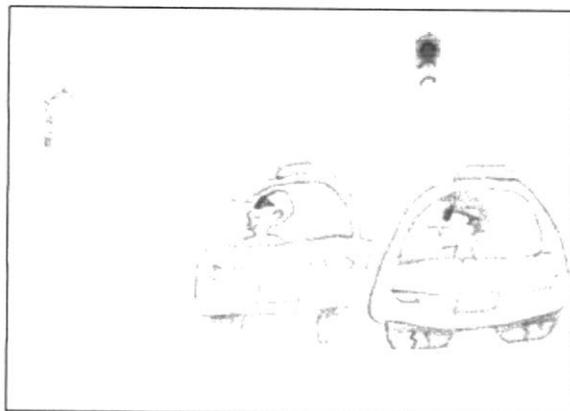
{Ruidos de
motores}

9.

CRANE UP -
ZOOM OUT
Desde el
semáforo en rojo,
hasta las dos
taxis y en el
mismo encuadre
se mantendrá el
semáforo en rojo.

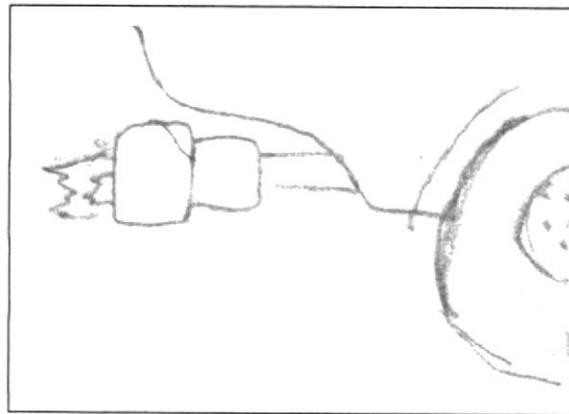


(Soundtrack)
{Ruidos de
motores}



10.

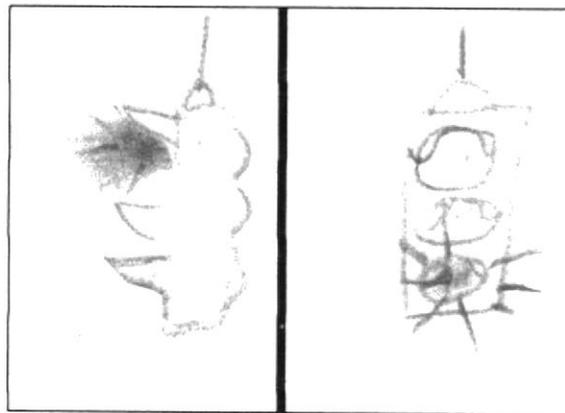
HALO
DESENFOCADO
Enfoque de tubo
de escape del taxi



{Ruido de
motores}

11.

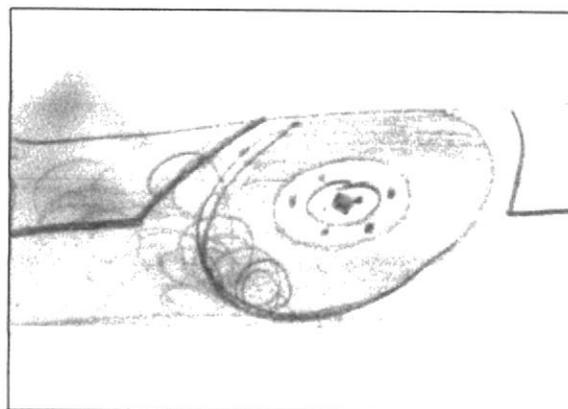
PLANO
CONJUNTO -
DIVISIÓN DE
PANTALLA
El semáforo de la
calle transversal y
de la calle
principal, se ve el
cambio de color
respectivamente.



{Ruidos de
motores}

12.

HALO
DESENFOCADO
Llanta girando
rápidamente,
saliendo humo.

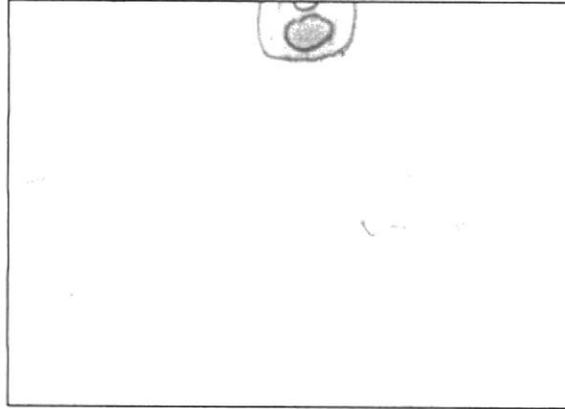


{Llantas
chillando},
(Soundtrack)
{Ruidos de
motores}
AMPLIAS
PENAS

13.

GRAN PLANO
GENERAL -
CÁMARA
ESTÁTICA DE
ATRÁS - ZOOM
OUT

Los dos carros
arrancan a toda
velocidad, dejando
solo humo.

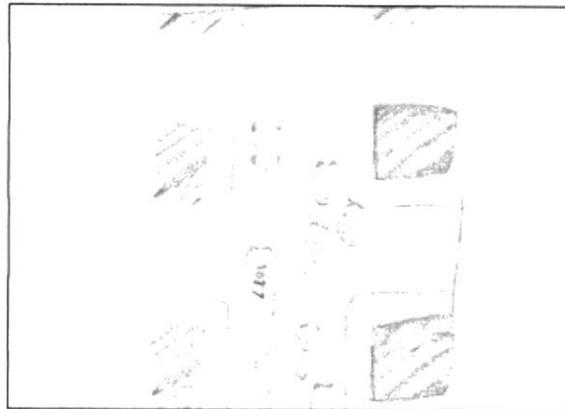


{Ruido de
motores
alejándose}

14.

PLANO MEDIO -
TRAVELING -
TOMA
TRASERA

Lucho mira a sus
costados si esta el
otro taxi.



{Ruido de
motores},
{Estruendo de
choque}

15.

PLANO MEDIO -
TRAVELING -
TOMA
TRASERA

Lucho mira a sus
costados si esta el
otro taxi.

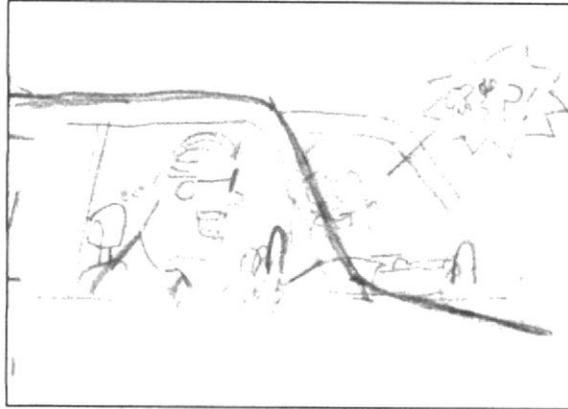


{Ruido de
motores},
{Estruendo de
choque}

16.

PLANO
GENERAL -
TOMA
TRASERA

El contrincante de
Lucho lo vuelve a
chocar.

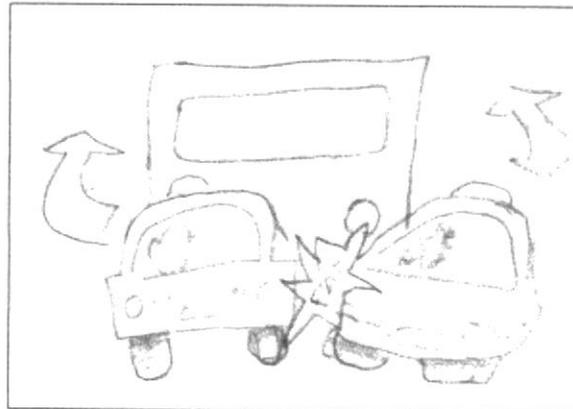


{Ruido de
motores},
{Estruendo de
choque}

17.

TOMA
TRASERA -
TRAVELLING -
PLANO
GENERAL

El contrincante lo
rebase chocándolo

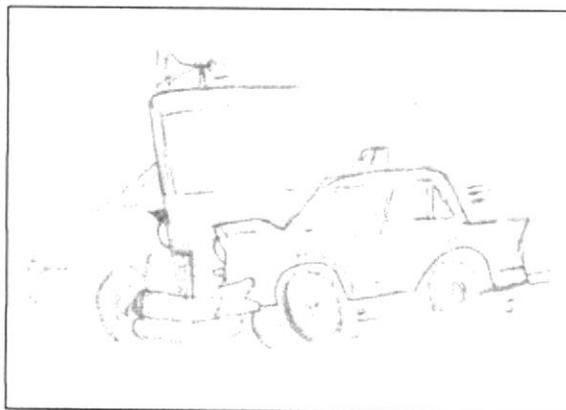


{Ruido de
motores},
{Estruendo de
choque}

18.

DOLLY IN -
PLANO MEDIO -
TOMA
LATERAL

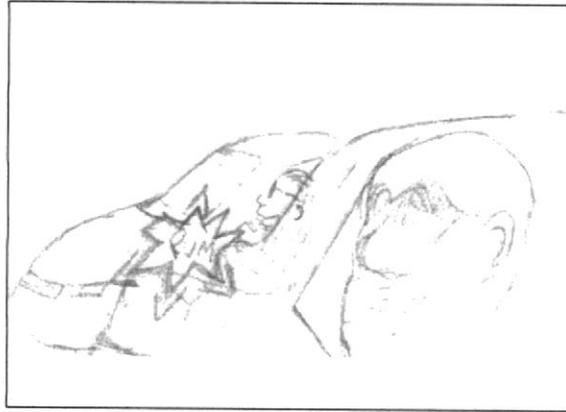
Rebanan un bus



{Ruido de
motores},
{Estruendo de
choque}

19.

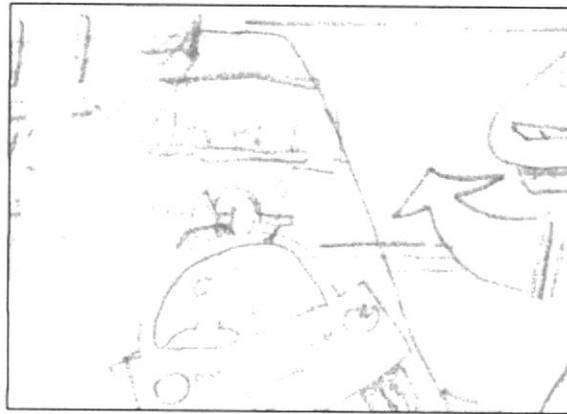
PLANO MEDIO -
TRAVELING -
TOMA
LATERAL
Los dos carros
chocándose



{Ruido de
motores},
{Estruendo de
choque}

20.

PLANO
GENERAL -
TOMA
TRASERA
Carro del
contrincante de
Lucho subiéndose
la vereda



{Ruido de
motores},
{Estruendo de
choque}

21.

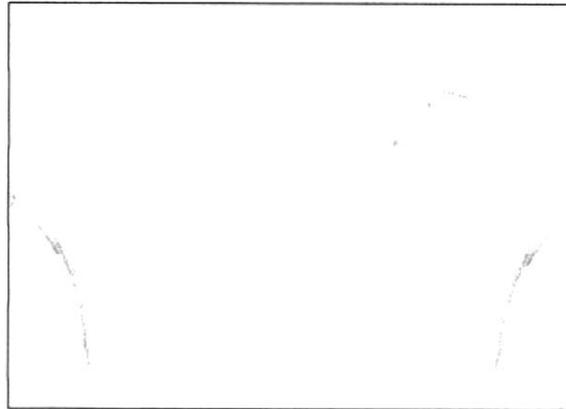
DOLLY IN -
PLANO
GENERAL -
TOMA
LATERAL
Choca con la
carretilla y al
hombre de color
sale volando por
los aires



{Estruendo de
objetos
destrozándose},
{Sonido de caja
registradora}

22.

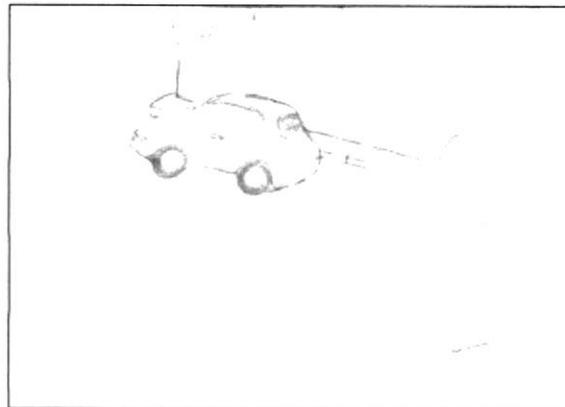
TRAVEL 360° -
PRIMERÍSIMO
PRIMER PLANO
Desde la parte de
atrás se ve el
cuello de Lucho



{Ruido de
motores},
{Rechinidos del
carro de Lucho}

23.

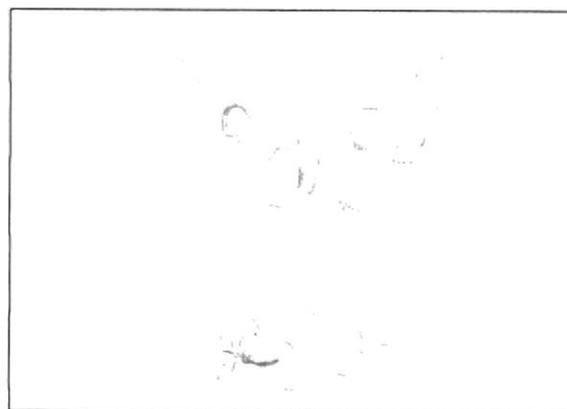
OVER DE
SHOLDER -
PLANO
GENERAL
Cara de Lucho
observando el
carro de su
contrincante



{Ruido de
motores}
{Rechinidos del
carro de Lucho}

24.

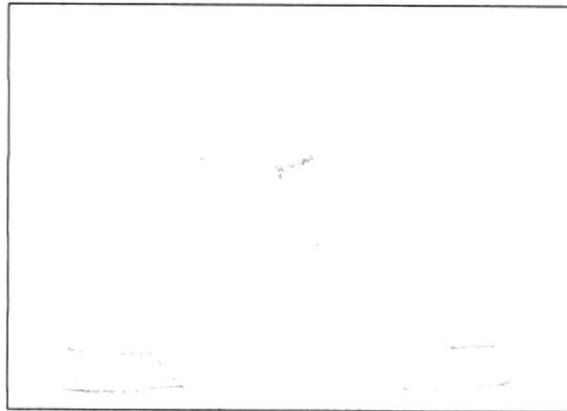
DOLLY BACK -
PLANO MEDIO -
HALO
DESENFOCADO
Grupo de
manifestantes
tirando explosivos



{Trifulca
alborotada}
{Explosiones}

25.

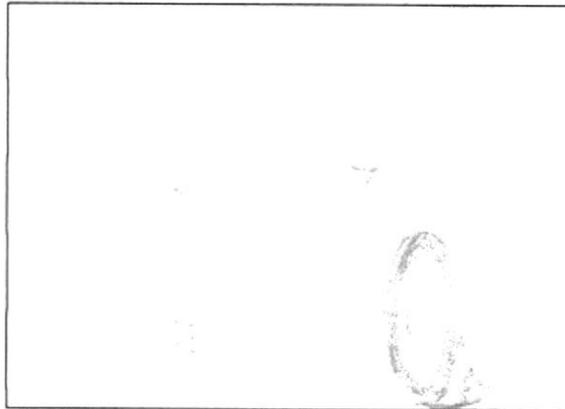
DOLLY IN -
PLANO MEDIO -
TOMA
LATERAL
Carro del
contrincante de
Lucho



{Ruido de
motores}

26.

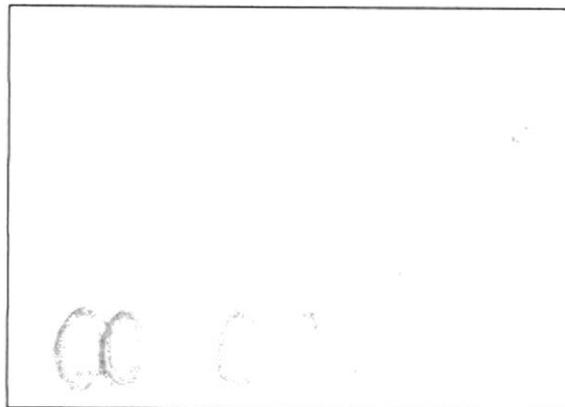
CÁMARA
EMPOTRADA -
PLANO
GENERAL
Recorrido del
contrincante de
Lucho y como
explotan las
bombas molotov



{Llantas
rechinando},
{Ruido de
motores}

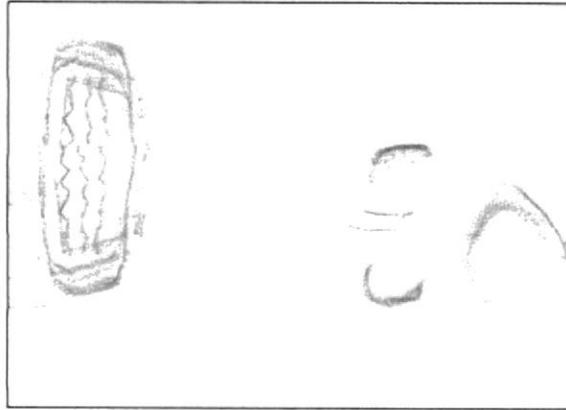
27.

PANEO
LATERAL
Los manifestantes
tirando llantas
quemándose



28.

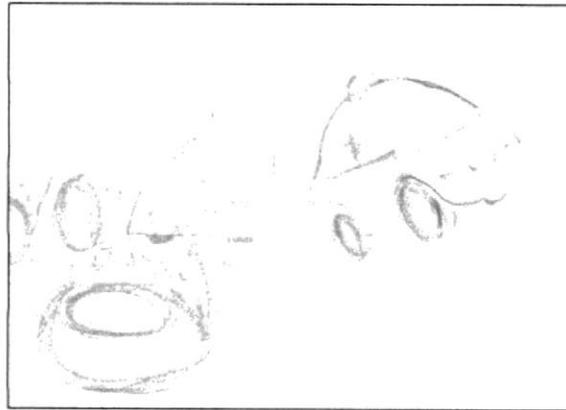
TRAVEL DER. -
PLANO
DETALLE
El carro del
contrincante de
Lucho pasando
entre las llantas
las cuales están
quemándose



{ Trifulca
alborotada }
{ Sonido de fuego }

29.

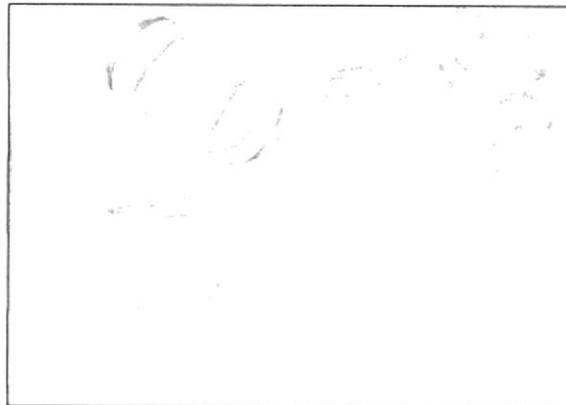
CÁMARA
ESTÁTICA -
PLANO
FRONTAL BAJO
Los dos carros
esquivando las
llantas



{ Trifulca
alborotada }
{ Sonido de fuego }

30.

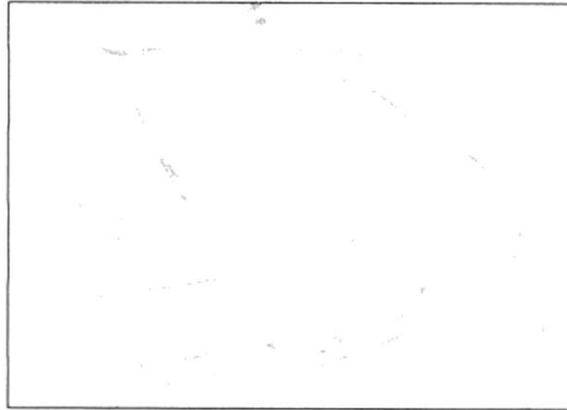
TRAVELLING
SHOT -
CÁMARA
AÉREA
Lucho esquivando
a su contrincante y
al grupo de
manifestantes



{ Trifulca
alborotada }
{ Sonido de fuego }

31.

DOLLY OUT -
PLANO
CONJUNTO
El contrincante de
Lucho se
aproxima
rápidamente a un
poste de luz.



{Trifulca
alborotada}
{Sonido de fuego}

32.

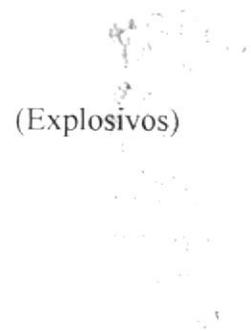
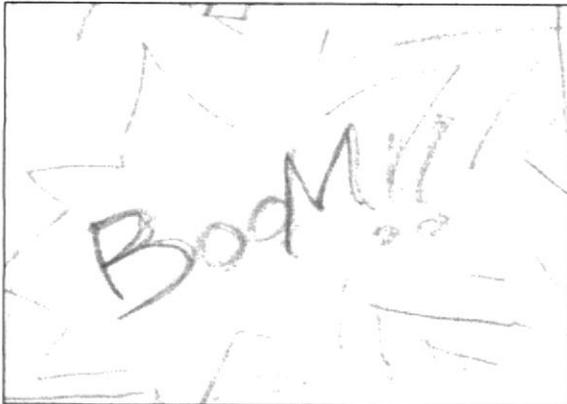
PRIMERÍSIMO
PRIMER PLANO
La cara del
contrincante de
Lucho gritando.



{Trifulca
alborotada}
{Sonido de fuego}

33.

Corte de
continuidad:
FREEZE
EXPLOSIÓN



(Explosivos)

34.

PLANO GENERAL

Lucho pasa rápidamente en el taxi riéndose mientras su contrincante esta en su carro chocado maldiciendo a Lucho.



(End: Soundtrack)

35.

PLANO GENERAL

En la entrada de la peña disco bar Macha se parquea el taxi de Lucho

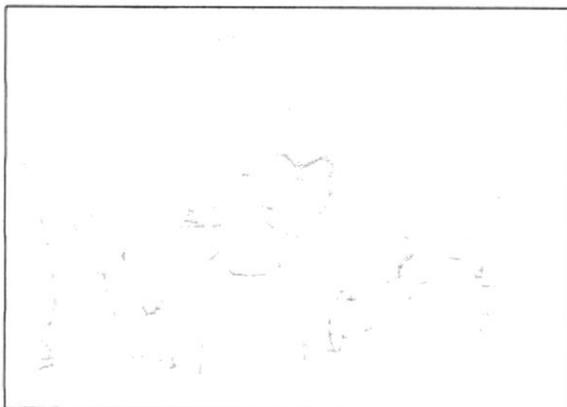


{Motor de carro}
(Música de bar),
{Frenado de carro}

36.

PLANO MEDIO
(Efusivamente):

Lucho emocionado entra a la peña disco bar



{Start: Música de bar}, Vol. + {Bulla de gente}



BIBLIOTECA
CAMPUS
PACIFIC

37.

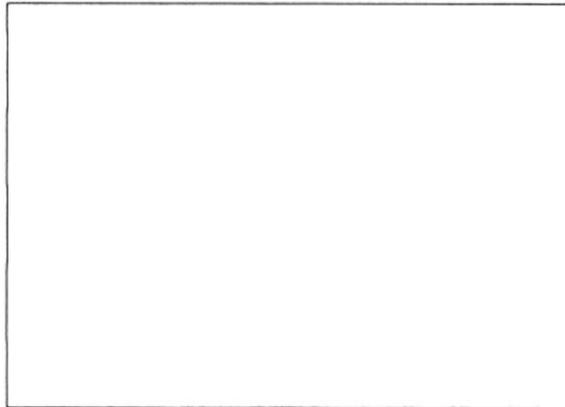
TRAVELLING
DER. - PLANO
MEDIO
Los saluda muy
efusivamente, va
hacia una esquina
del bar



{Música de bar}, (Start:
Soundtrack) Vol. +

38.

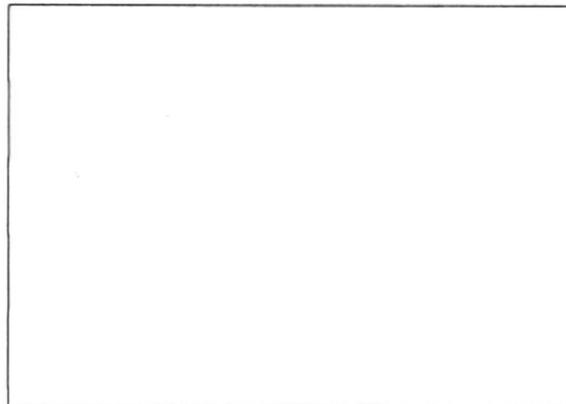
PLANO
DETALLE
Saludo de
manos



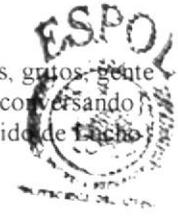
{Risas,
carcajadas, voces}

39.

PANEO IZQ -
Los amigos de
Lucho, se sientan
en la mesa con él
llama a Huarmita
para que le sirva
unas cervezas,
sale ella con las
botellas a
conversar un rato
con Lucho



{Risas, gritos, gente
conversando}
{Chiflido de Lucho}



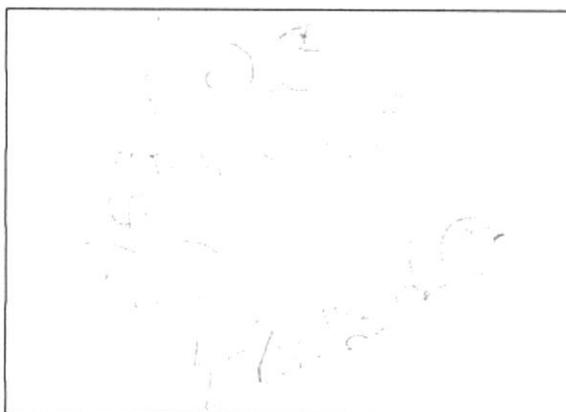
BIBLIOTECA
CAMPUS
PERU

40.

CORTE DE
CONTINUIDAD:
Fade out

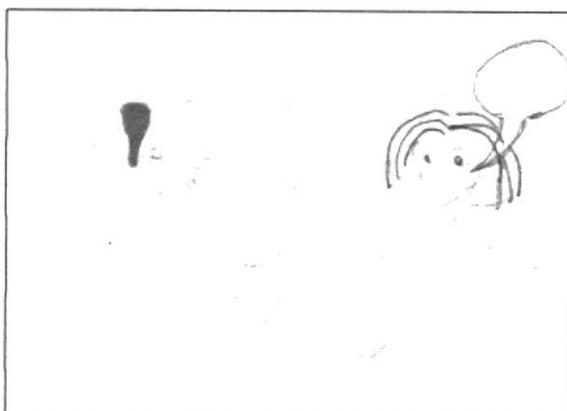
TEXTO
SOBREPUESTO:
(Dos horas más
tarde)

CORTE DE
CONTINUIDAD:
Fade in



41.

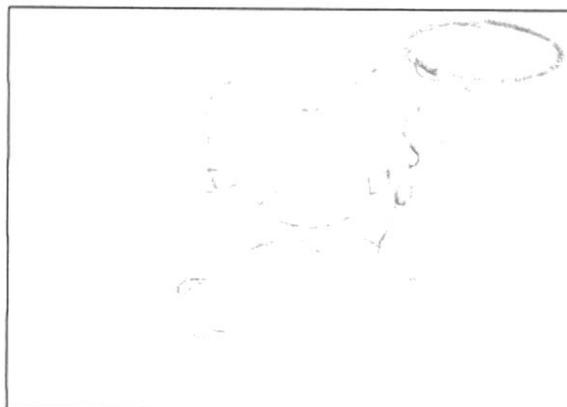
PANEO IZQ -
PLANO MEDIO
CORTO
Huarmita sentada
ebria y hablando
de su vida



(End: Soundtrack)
Vol.+

42.

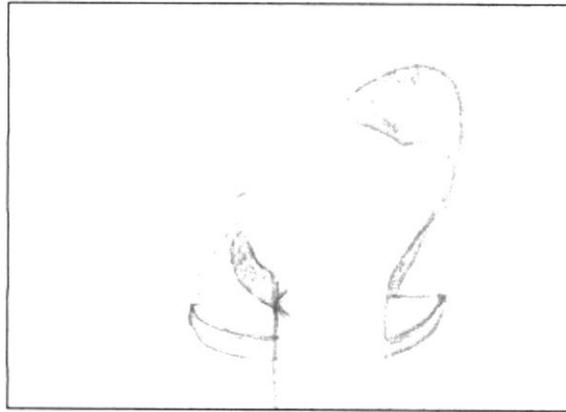
PRIMERISIMO
PRIMER PLANO
Cara de Lucho
(Sorprendido)



{Ráfaga de aire con la
rapidez de mano}

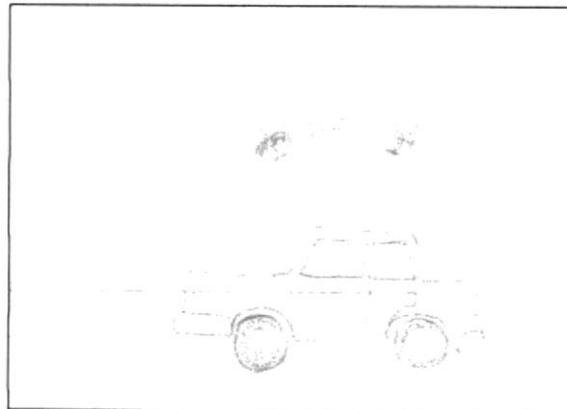
43.

PLANO
DETALLE -
MANO
AGARRANDO
OBJETO
Mano de Lucho
agarrando una de
las piedras de
Huarmita



44.

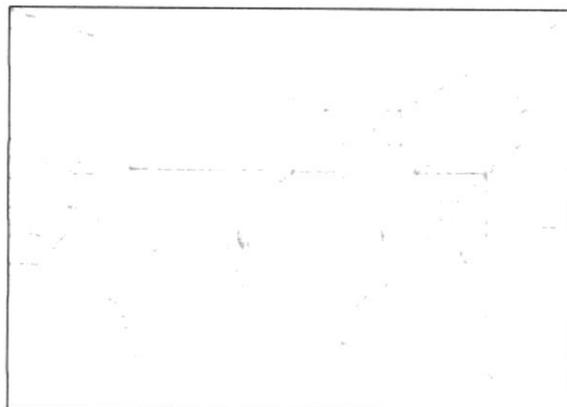
PLANO
GENERAL
Lucho parquea
su taxi



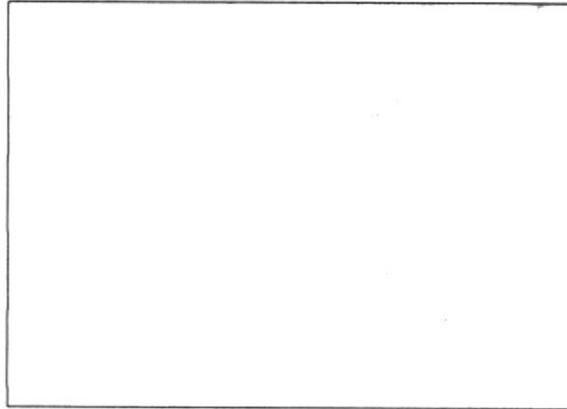
{Sonido de neón}
(Motor de carro)

45.

DOLLY IN -
PLANO MEDIO
DESDE ATRÁS
Va caminando
Lucho, llega a la
ultima maquina,
y se sienta

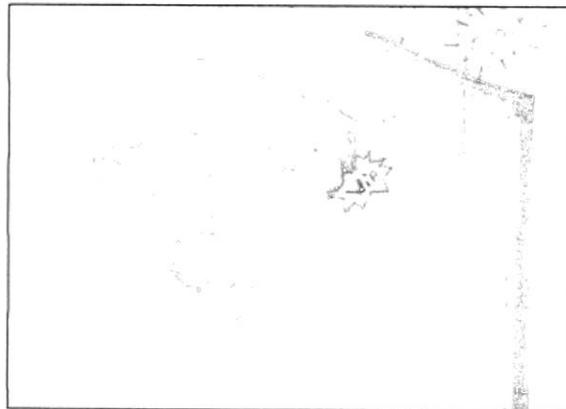


{Voces}, {Sonidos de
maquinas}



46.

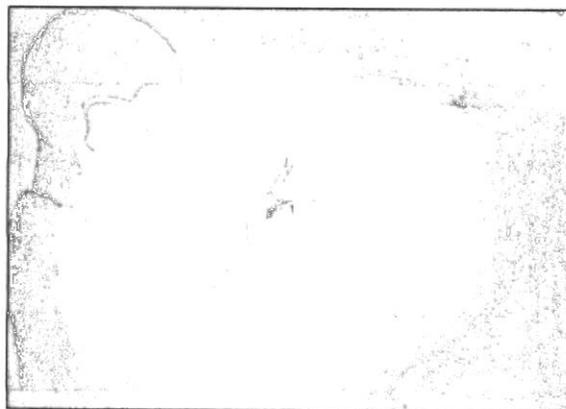
PLANO
HOLANDES
Con su cabeza
presiona un botón



{Voces}, {Sonidos de
maquinas}, {moneda}

47.

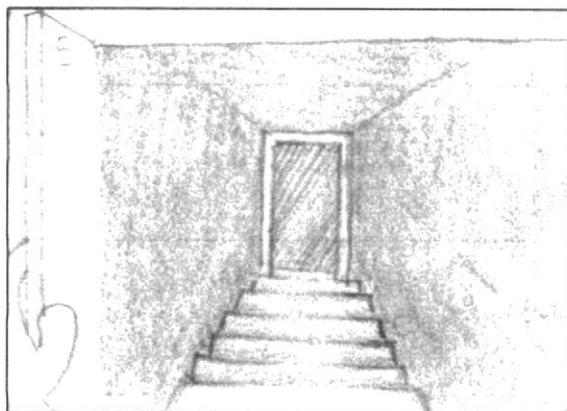
CAMARA
SUBJETIVA -
PLANO MEDIO
Entra con cautela



(Rechinido de puerta)

48.

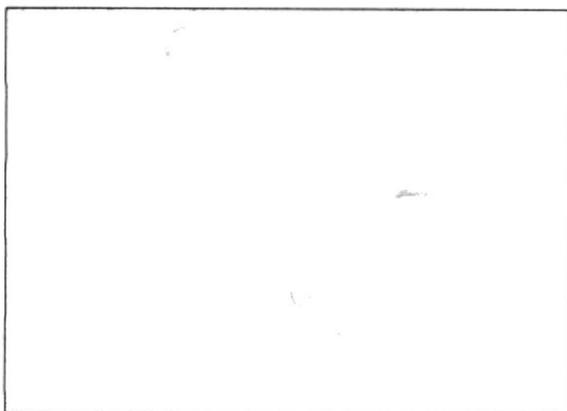
PLANO
DETALLE
Lucho en la
oscuridad prende
su encendedor



(Sonido del
encendedor)

49.

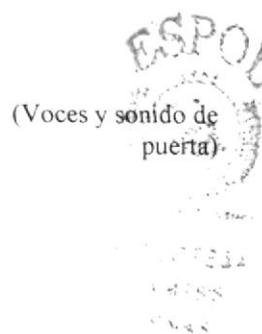
TRAVELING DE
LOS PIES DE
LUCHO
Lucho baja por las
escaleras



(Pasos)

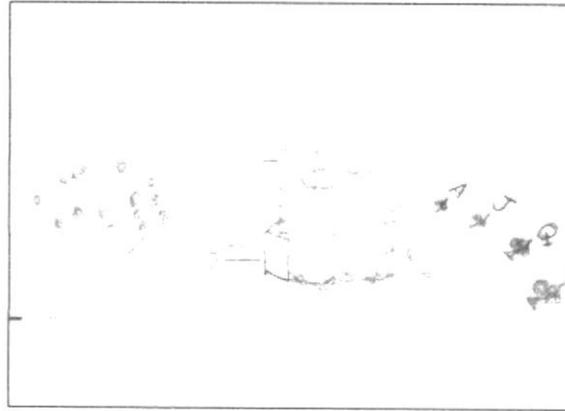
50.

CAMARA
SUBJETIVA -
PLANO
GENERAL
Empuja la puerta
y observa todo el
casino clandestino



51.

PLANO
SECUENCIAL
Dados, cartas, y
naipes



{Fichas}, {monedas
que caen}

52.

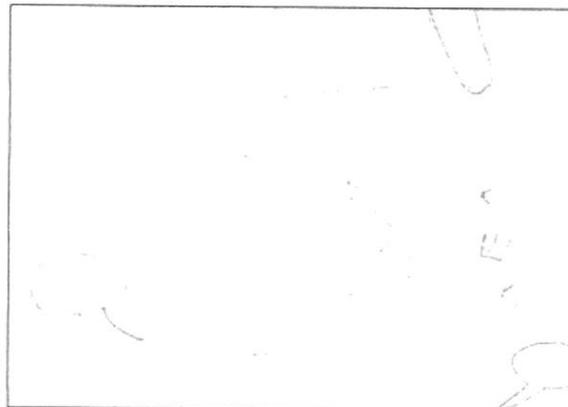
CAMARA
SUBJETICA DEL
GURRUPIE
Lucho sentándose
en la mesa de
juego del gurupié



{Voces}, {Sonidos de
maquinas},
(Start: Soundtrack)

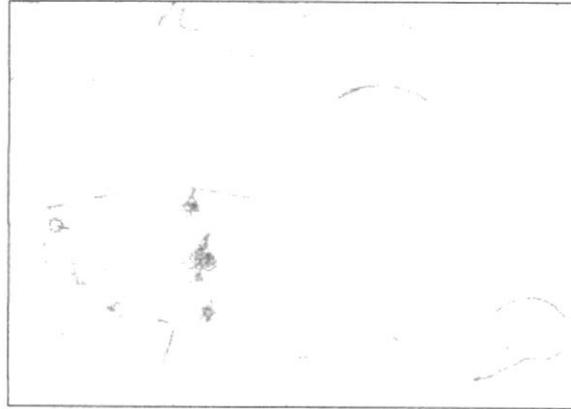
53.

DIVISION
VERTICAL DE
LA CARA DE
LUCHO Y LA
OTRA MITAD
DE LA MESA EN
DONDE ESTA
JUGANDO
Se ven dos cartas
y gana Lucho.



54.

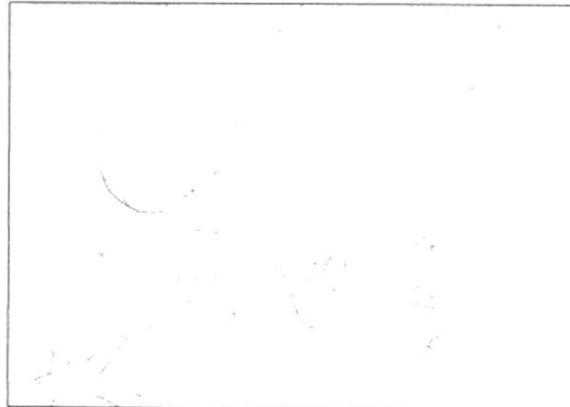
DIVISIÓN VERTICAL DE LA CARA DE LUCHO Y LA OTRA MITAD DE LA MESA EN DONDE ESTA JUGANDO
Se ven dos cartas y gana Lucho.



{Dialogo}

55.

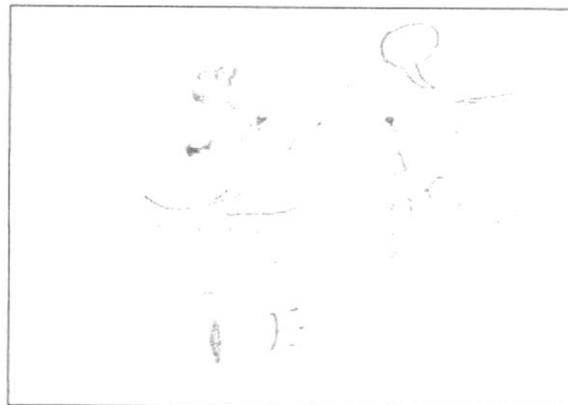
DIVISIÓN VERTICAL DE LA CARA DE LUCHO Y LA OTRA MITAD DE LA MESA EN DONDE ESTA JUGANDO
Se ven dos cartas y gana Lucho.



{Dialogo}

56.

OVER THE SHOULDER
Guardias se da cuenta de algo extraño y lo comunica por radio



{Dialogo}

57.

OVER THE SHOULDER
Ashpa (jefe supremo) observa el monitor donde se observa a Lucho brincando y festejando con la piedra en su mano.



{Dialogo en off}

58.

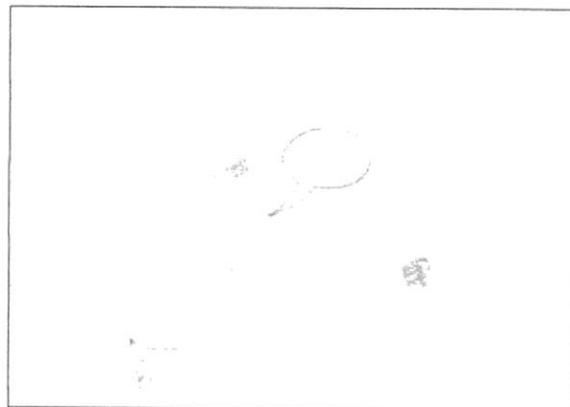
OVER THE SHOULDER
Guerdia recibe las órdenes de Ashpa



{Dialogo}

59.

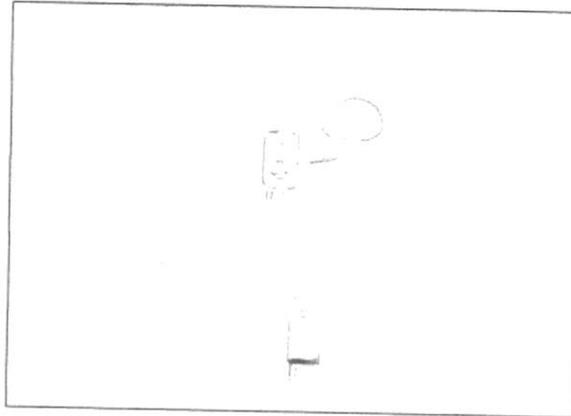
TOMA LATERAL - PLANO MEDIO
Lucho conduciendo al bar de Huarmita



{Dialogo en off}

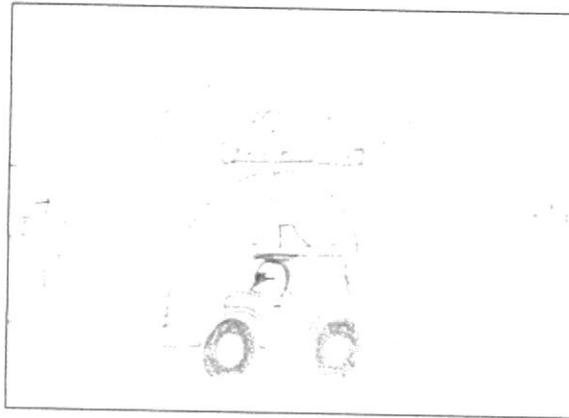
60.

TOMA AEREA -
TRAVELING
PLANO MEDIO
Carro de Lucho
conduciendo,
seguido por los
guardias de Ashpa



61.

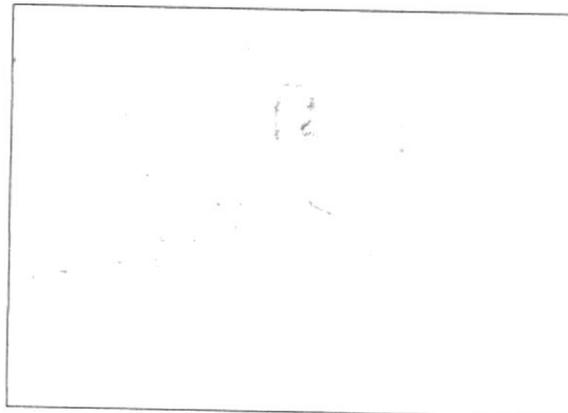
PLANO
GENERAL
En la entrada de la
peña disco bar
Macha se parquea
el taxi de Lucho



{Motor de
carro}, {Frenado de
carro}

62.

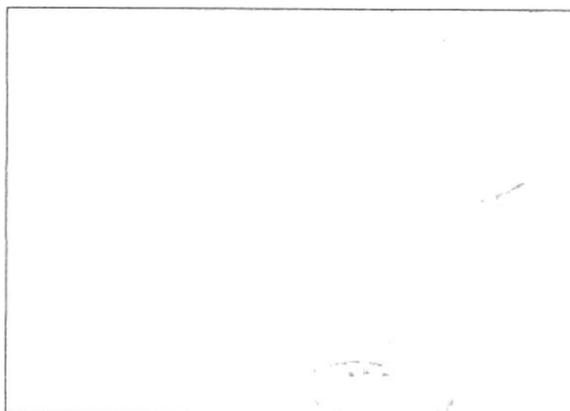
PANEO IZQ. -
PLANO
GENERAL
Se mete por el un
callejón que esta a
un costado del bar,
ve una ventana
semi-abierta. Se
dirige rápidamente
a ella.



(Pasos), (Rechinido
de la ventana)

63.

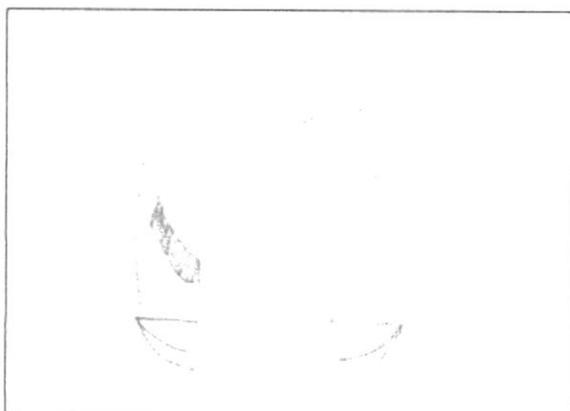
PLANO
LATERAL BAJO
- PANEÓ DER.
(PIES DE
LUCHO)
Pies de Lucho
cautelosamente,
están encima de
una taza de
servicio higiénico.



(SOUNDTRACK)

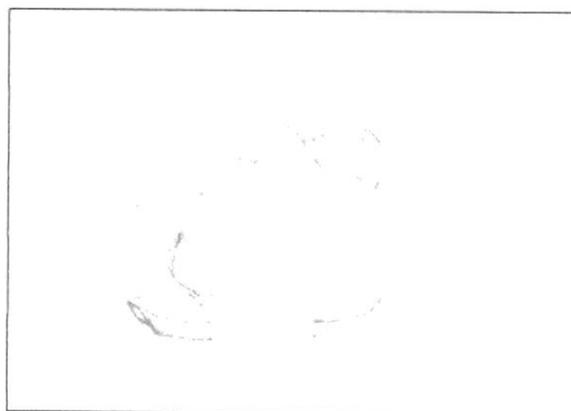
64.

PLANO
DETALLE
Todo oscuro
Lucho agarra una
de las estatuillas



65.

PLANO
DETALLE
Coge la última
que le falta de las
estatuillas



66.

PLANO GENERAL
Lucho cerrando el bolso en donde están las estatuillas, las puertas del local se abren, se ve unas sombras



{Cierre de bolso},
{Azoton de puerta}
(SOUNDTRACK
FIN)

67.

PLANO SECUENCIAL (PELEA)
Son los guardias de Ashpa que comienzan a golpear a Lucho.



{Golpes, cosas rompiéndose y cayendo},
(SOUNDTRACK)

68.

OVER THE SHOULDER
Uno de los guardias de Ashpa asfixia a Lucho, el otro saca las piedras del bolso y se las tira encima de Lucho

Lucho siendo asfixiado más fuerte.

Al terminar de decir esta frase, le quitan las piedras a Lucho y lo noquean se marchan los sujetos



(SOUNDTRACK
FIN)

{Los Lucho}
{Lo lejos caen yéndose rápidamente}
BIBLIOTECA
CAMPUS
PENAS

69.

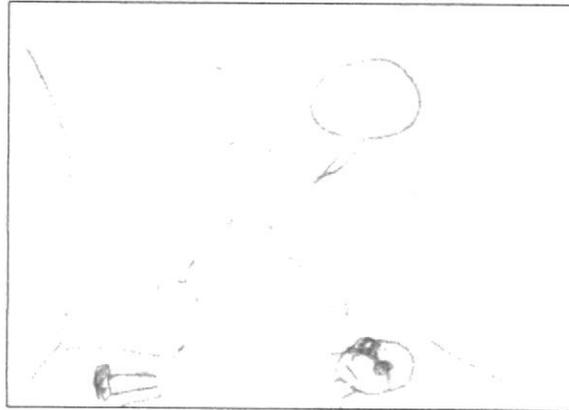
TOMA AEREA
Lucho inconciente
en el piso del bar
y los guardias de
Ashpa dejando el
bar



{Dialogo}

70.

PLANO MEDIO
Es ayudado a
levantarse por
Huarmita la dueña
del local



{Dialogo}

71.

PLANO GENERAL
Lucho le dice
sobre lo que ella le
contó la noche que
se quedaron solos



{Dialogo}

72.

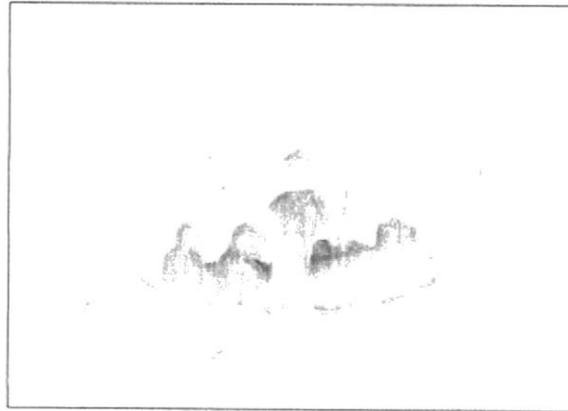
PRIMERISIMO
PRIMER PLANO
Huarmita se
enfurece y
empieza a gritarle



{Dialogo}

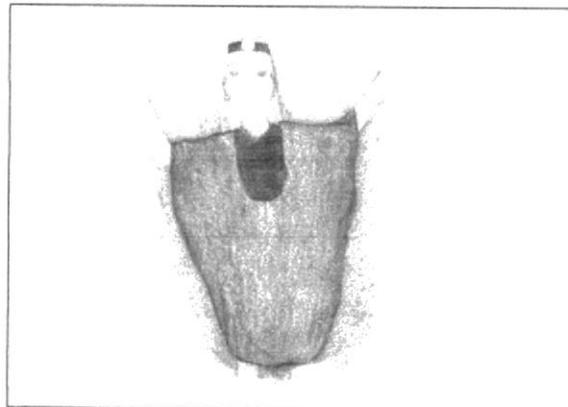
73.

TRANSICIÓN
DE IMÁGENES



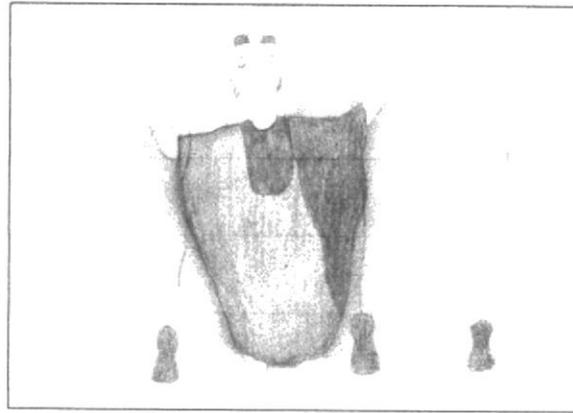
{Dialogo en off}

TRANSICIÓN
DE IMÁGENES



{Dialogo en off}

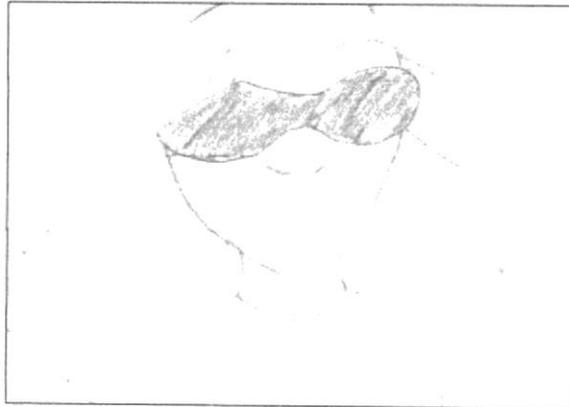
TRANSICIÓN
DE IMÁGENES



{Dialogo en off}

74.

PRIMER PLANO
Cara de Lucho



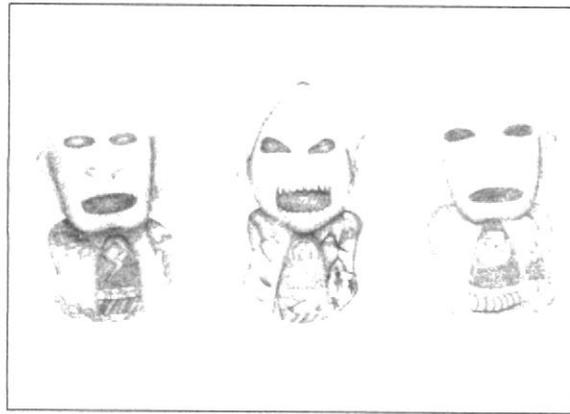
75.

PRIMER PLANO
Cara de Huarmita



76.

IMAGEN
Imágenes de
estatuillas de
Illapa,
Pachacamac y
Supay



Dialogo en off

77.

PRIMER PLANO
Cara de Lucho



Dialogo

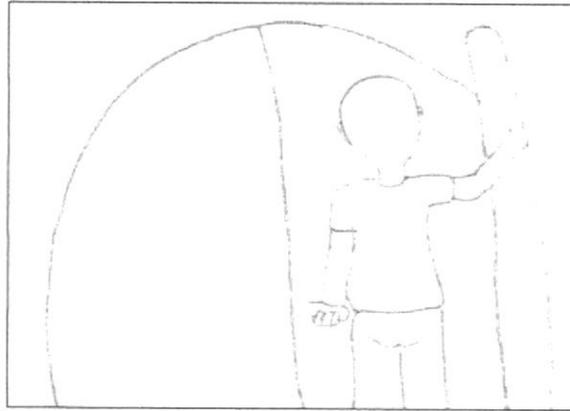
78.

PANFOCO -
PLANO
DETALLE
Huarmita, le da un
medallón



79.

PLANO GENERAL
Lucho se va hacia la puerta y se sale del bar.



80.

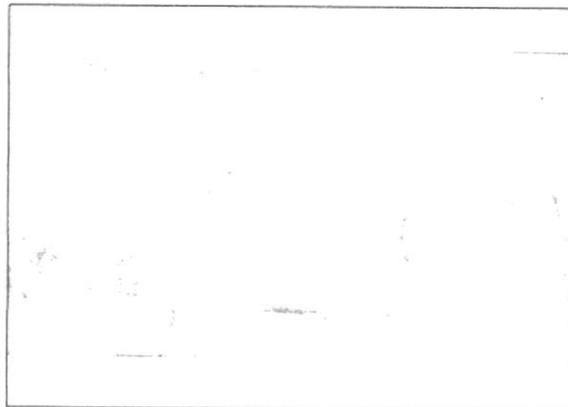
HOLANDES 30°
- PLANO PANORAMICO
Quijada de Huarmita, se ve el carro de Lucho en la carretera



{Dialogo en off}

81.

TOMA FRONTAL - PLANO MEDIO
Se vera a Lucho en la toma desde afuera del carro



AV. LOS HEROES

AMBATO

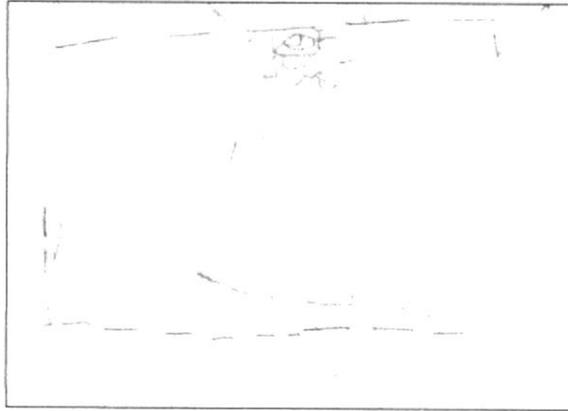
ECUADOR

{Noticias proveniente de la radio}, {Ruido de motor}

82.

PANFOCO -
PLANO MEDIO
CORTO

Desde atrás de
Lucho se mostrara
primero su cuello
y después el
enfoque al
retrovisor. Su
rostro cambia a
piedra cuando se
ve por el
retrovisor

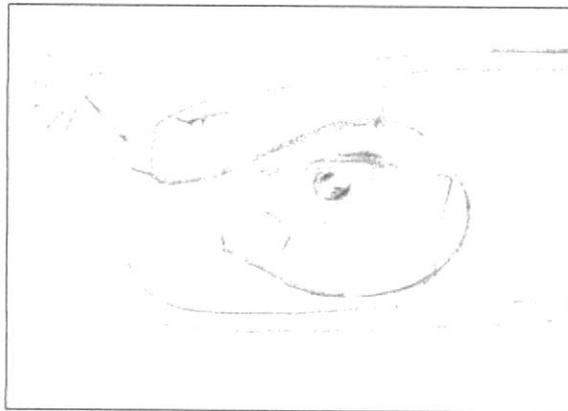


{Ruido de motor}

83.

ZOOM IN -
PLANO
DETALLE

Grita cuando
observa por el
retrovisor parte de
su rostro
convertida en
piedra.



(SOUNDTRACK)

84.

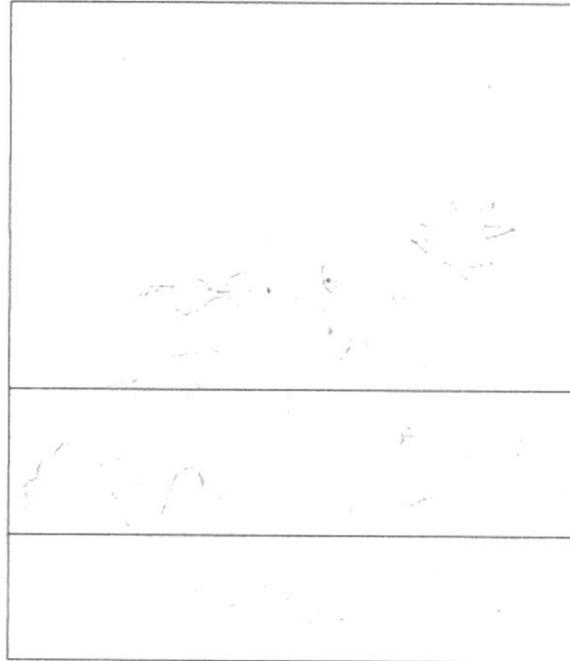
PLANO
GENERAL
Carro girando
fuera de control



{Llantas chillando}

85.

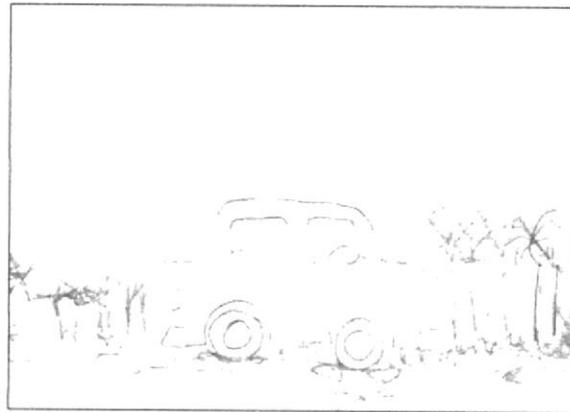
PLANO
SECUENCIAL
Carro girando
fuera de control



{Llantas chillando}

86.

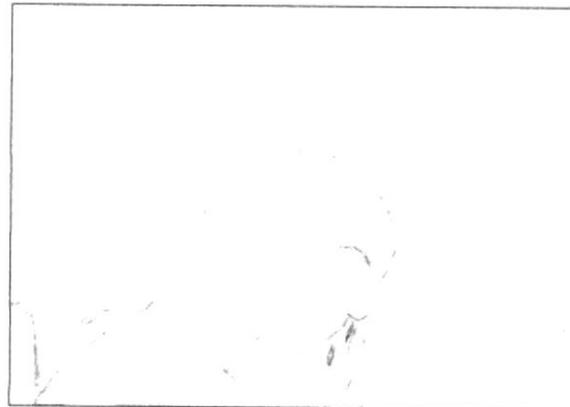
PANEO DER.
Carro encunetado



(SOUNDTRACK
FIN)
(SOUNDTRACK)

87.

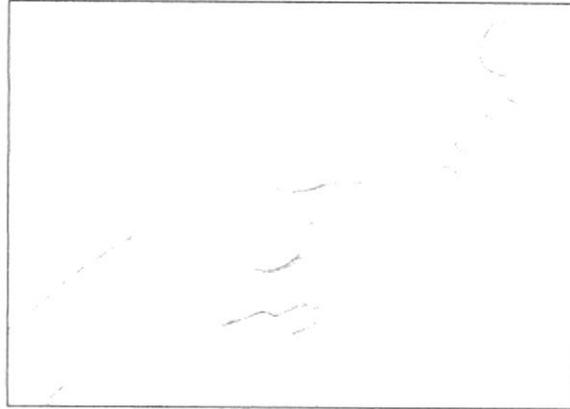
PLANO CORTO -
TOMA
LATERAL
Cara de Lucho
levantándose del
volante



{Noticias por la
radio}

88.

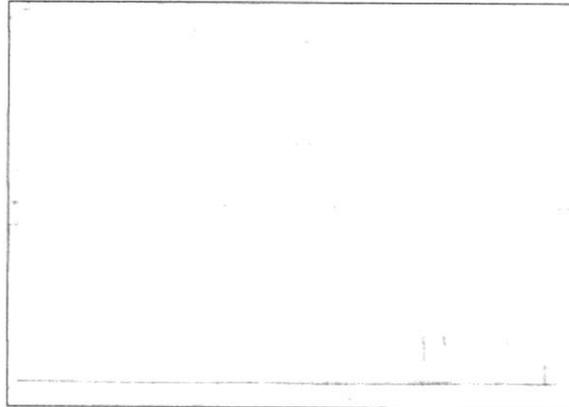
PRIMER PLANO
Cara de Lucho
sobandose la cara



{Dialogo en off}
(SOUNDTRACK
FIN)

89.

TILT DOWN -
ZOOM OUT -
PLANO
GENERAL
Lucho sale del
taxi, observa hacia
un montículo
hecho de
escombros,
encima un tipo
con los brazos en
alto (Gamcha) del
cual provienen
ases de luz.

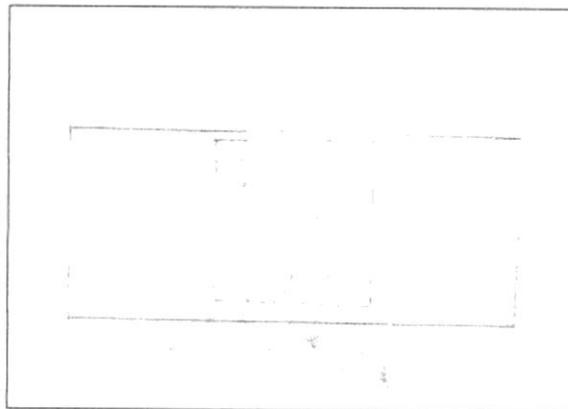


(START: SOUND
TRACK)



90.

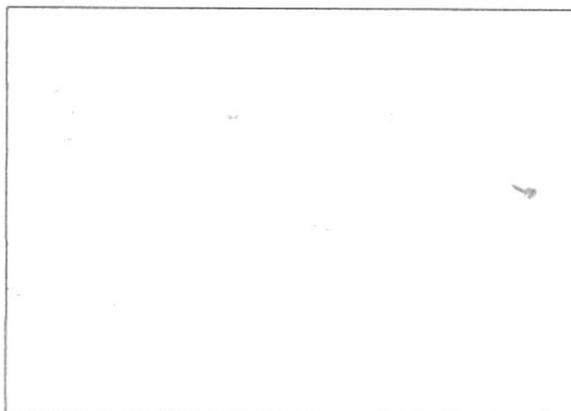
GIRO 360° -
PLANO MEDIO
Gamcha y una de
las estatuillas
brillando



(SOUND TRACK)

91.

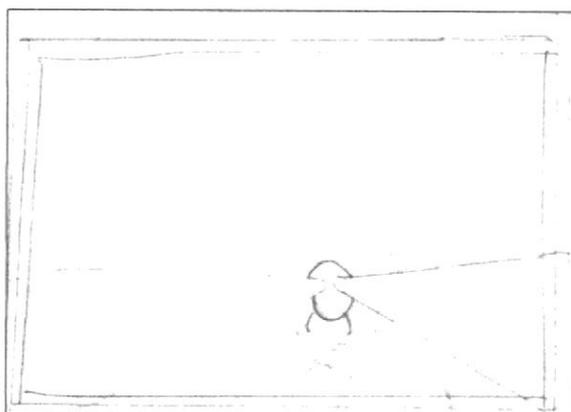
TRAVEL
LATERAL IZ. -
CAMARA
RAPIDA
Lucho se acerca
hacia su
contrincante.



(SOUND TRACK)

92.

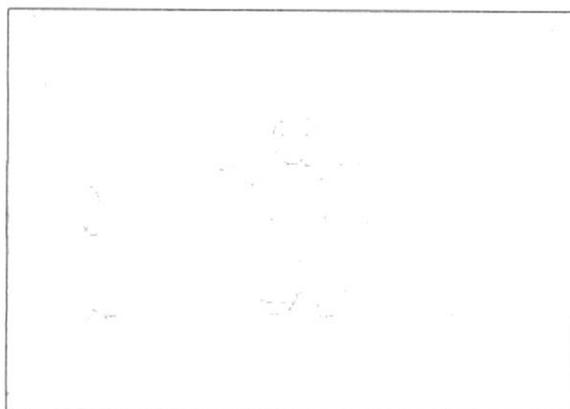
DOLLY OUT -
PLANO
AMERICANO
Gamcha
disparando rayos
con la piedra
contra Lucho.



(SOUND TRACK)

93.

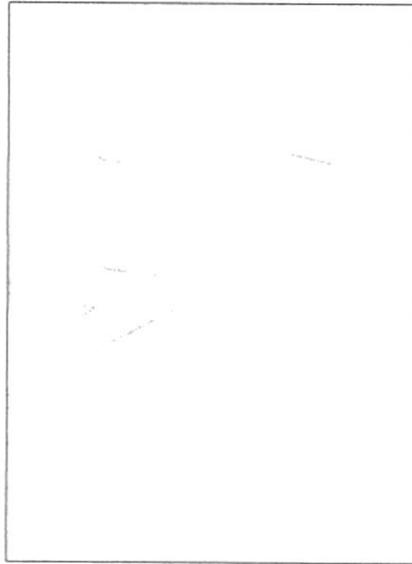
CAMARA
SUBJETIVA
Lucho
sorprendido por la
llegada del rayo



(SOUND
TRACK),
{Estruendo de
rayo}
ESPOL
BIBLIOTECA
CAMPUS
2017

94.

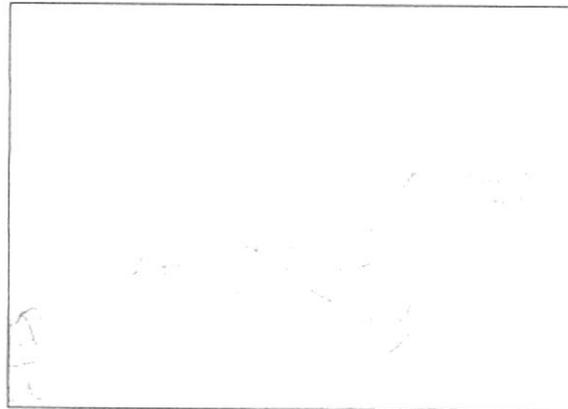
CAMARA
VIBRANDO
Rayos y
estruendos



(SOUND
TRACK),
{Estruendo de
rayo}

95.

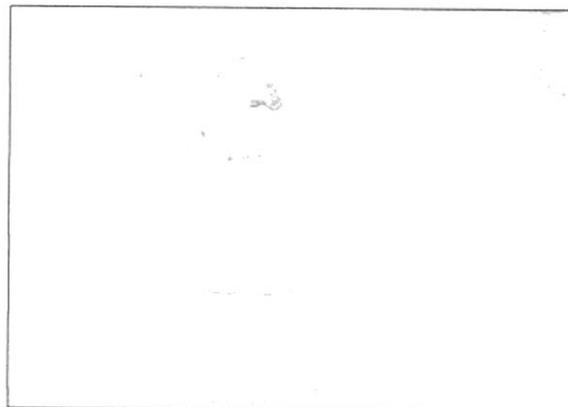
CAMARA
ESTATICA
Lucho sale
despedido por el
impactó del rayo



(SOUNDTRACK
FIN) FADE OUT

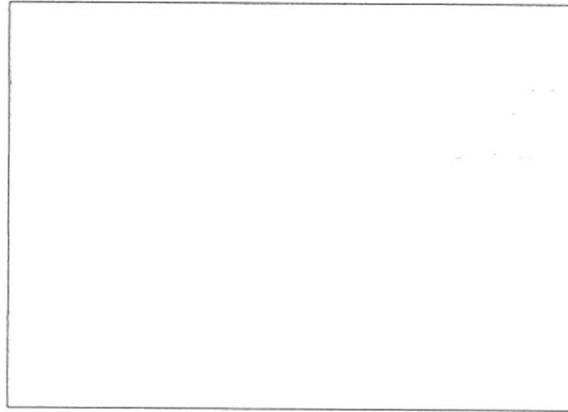
96.

CAMARA
AEREA -
CAMARA
ROTACIÓN
Lucho en el suelo.
Gamcha se acerca
caminando.



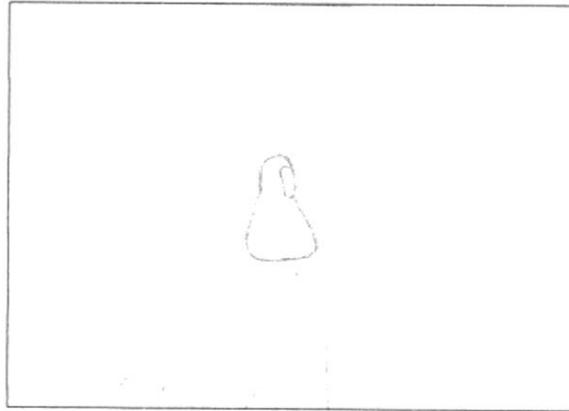
97.

CAMARA 45° -
PLANO
AMERICANO
Gamcha lo apunta
con la estatuilla a
Lucho.



98.

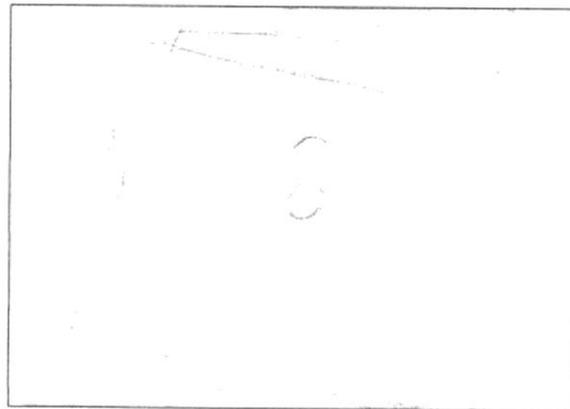
ZOOM OUT -
PLANO MEDIO
Disparando rayos
con la estatuilla en
su mano vuelve a
tirarle una ráfaga
de rayo.



{Estruendo de
rayo}

99.

CAMARA
VIBRANDO -
PLANO MEDIO
Se cubre el rostro
con el medallón
en sus manos. El
Medallón absorbe
todo el rayo



{Estruendo de
rayo}

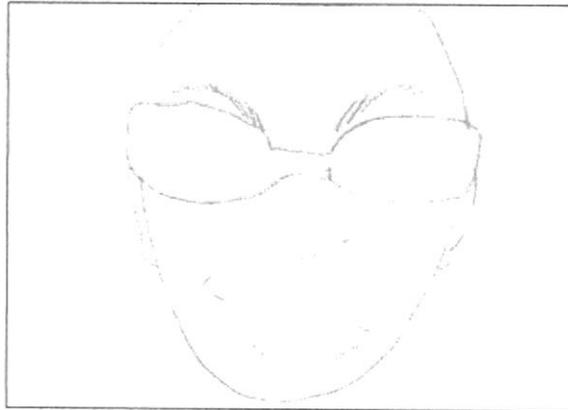
100.

PLANO
CONJUNTO
Lucho sostiene y
mira el medallón
con cara de
sorprendido.



101.

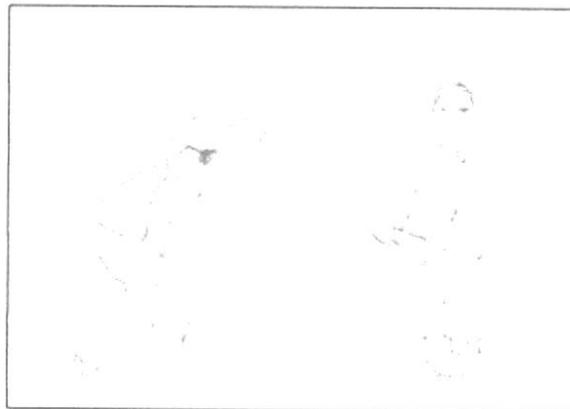
PRIMERISIMO
PRIMER PLANO
La mirada de
confiado y de
revancha



(SOUNDTRACK)

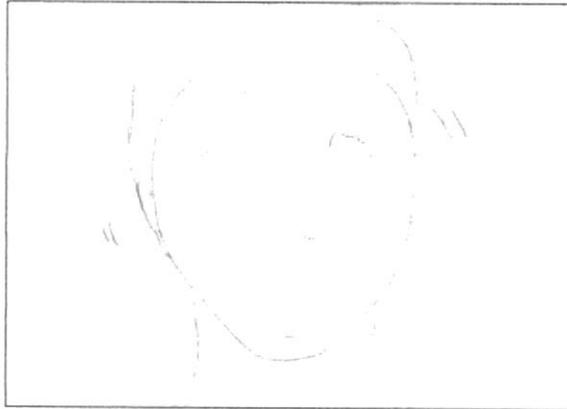
102.

PLANO
GENERA L-
TOMA
LATERAL
Lucho parándose
con el medallón
en alto y Gamcha
sorprendido e
incrédulo



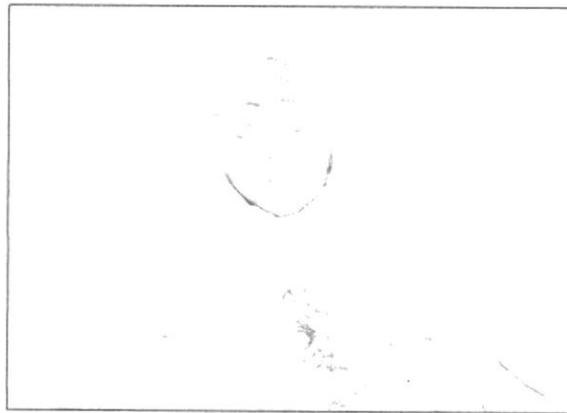
103.

PRIMERISIMO
PRIMER PLANO
Mirada de
Gamcha temerosa



104.

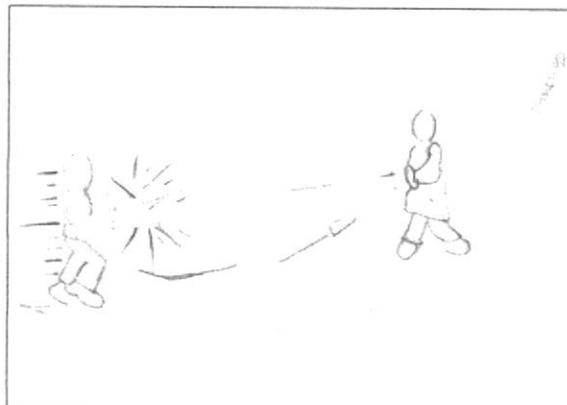
PLANO MEDIO
Gamcha comienza
a disparar rayos



{Rayos,
electricidad}

105.

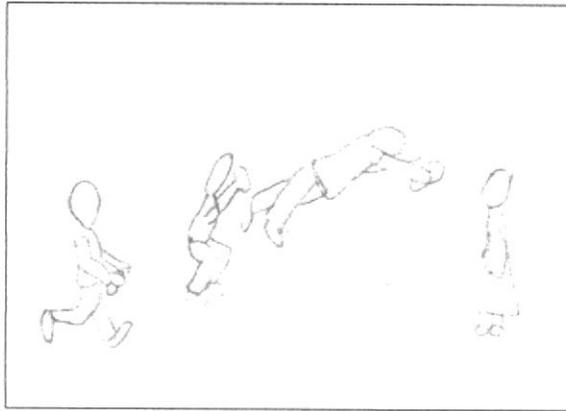
GIRO 360° -
PLANO ENTERO
Lucho corre hacia
Gamcha con el
medallón es sus
manos el cual
absorbe los rayos
que provienen de
la estatuilla de
Gamcha.



(SOUNDTRACK)
VOL +

106.

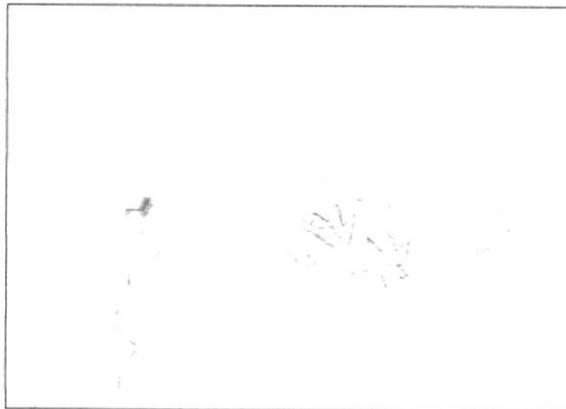
PLANO
GENERAL -
TOMA
LATERAL
Lucho corre y
salta sobre
Gamcha



{Estruendo de
rayo}

107.

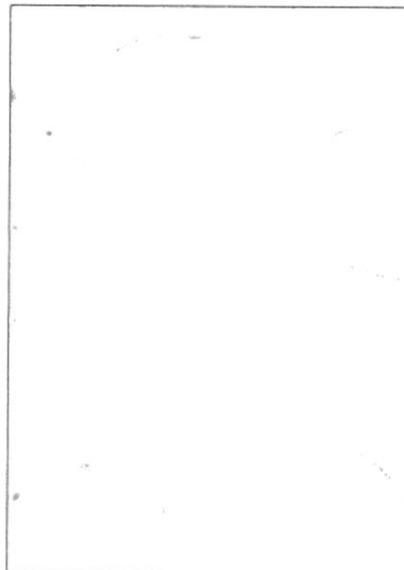
PLANO
GENERAL -
HOLANDEZ 45°
DE ARRIBA
ABAJO
Lucho cayendo
encima de
Gamcha soltando
la estatuilla.



(SOUNDTRACK
PAUSE)

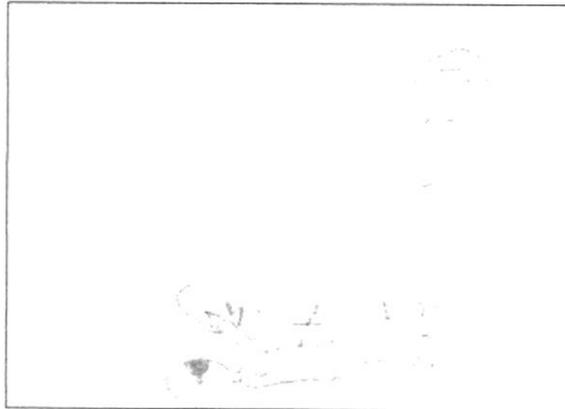
108.

PLANO
DETALLE
Estatuilla rodando
y brillando.



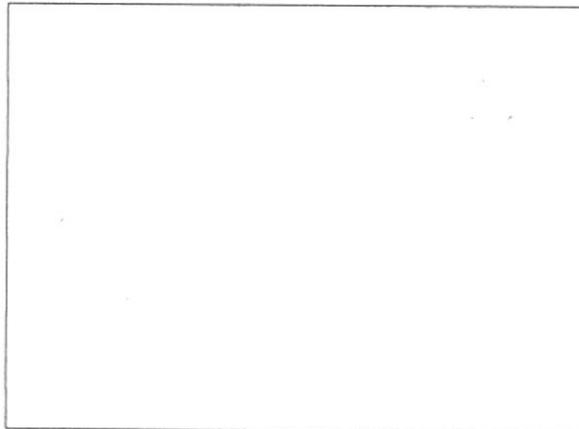
109.

PLANO
GENERAL
Lucho y Gamcha
peleando, por otro
lado la estatuilla
brillando.



110.

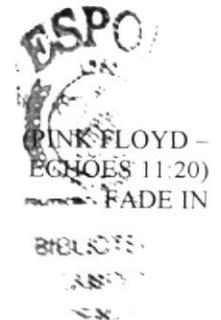
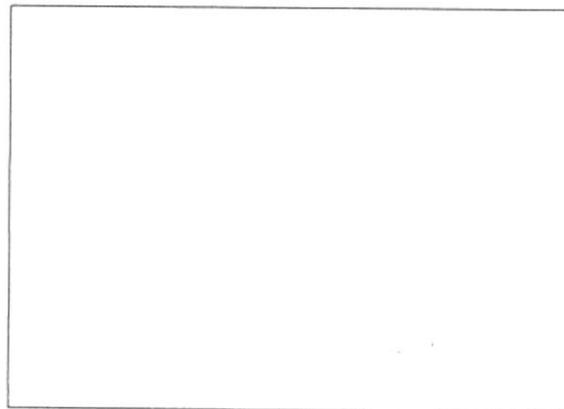
PLANO
SECUENCIAL
De Gamcha
recibiendo los
golpes de Lucho,
la estatuilla
brillando cada vez
mas fuerte con
cada golpe que
recibe Gamcha.



(SOUNDTRACK
FIN), {Zumbido de
recarga}

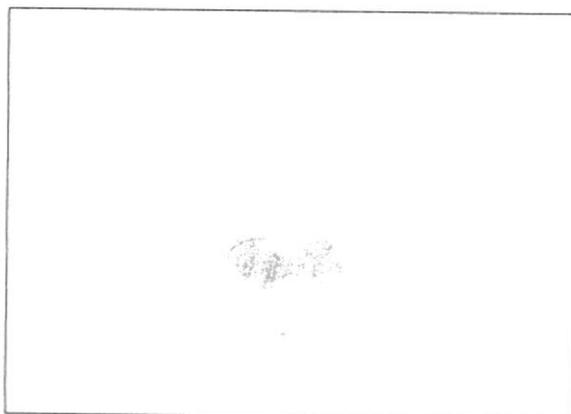
111.

PLANO
GENERAL
Un espectro que
representa el
espíritu de
Huascar saliendo
de la estatuilla.



112.

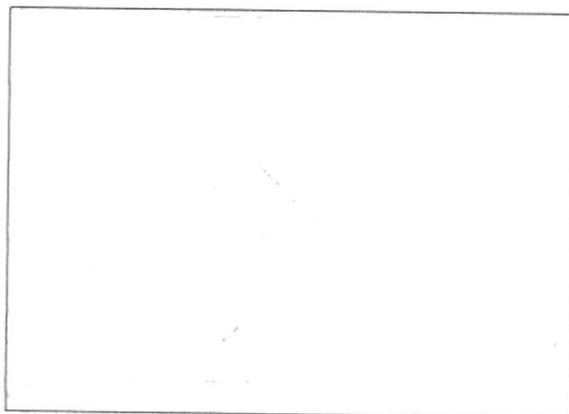
SEGUNDO PLANO - CAMARA MEDIA ALTA Rostro de Lucho, atrás de él se ve el espíritu de Huascar como va acercándose.



(PINK FLOYD - ECHOES 11:20 FIN), (SYSTEM OF A DOWN - SUGAR 00:01)

113.

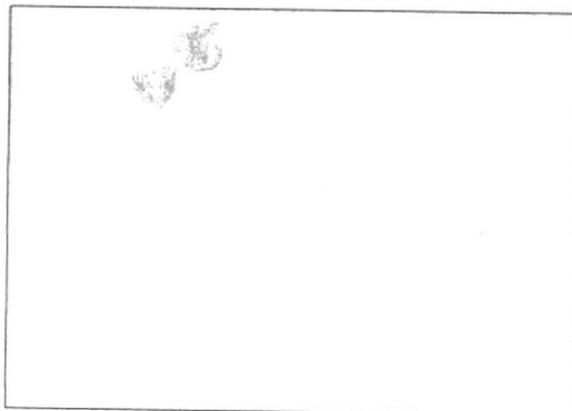
PLANO GENERAL - CAMARA VIBRANDO El espectro lanza un rayo entre Lucho y Guamcha



{Estruendo de rayo}

114.

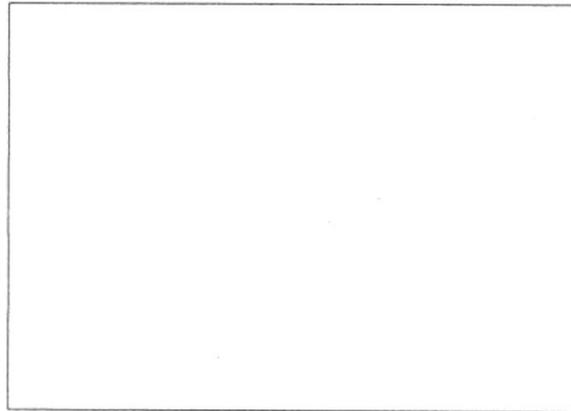
HOLANDES - PLANO GENERAL El espectro lanza Lucho se levanta adolorido y recuerda lo que le dijo Huarmita.



(SYSTEM OF A DOWN - SUGAR FIN 00:15), {Viento soplando}

115.

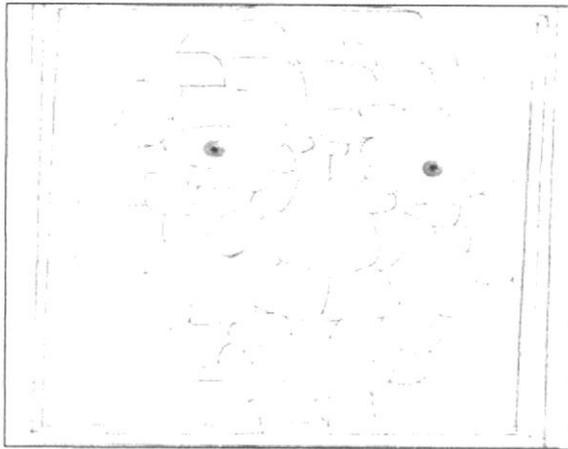
PLANO
LATERAL
Lucho sujeta el
medallón y apunta
al espectro.



(GUNS & ROSES
- NOVEMBER
RAIN 06:47)

116.

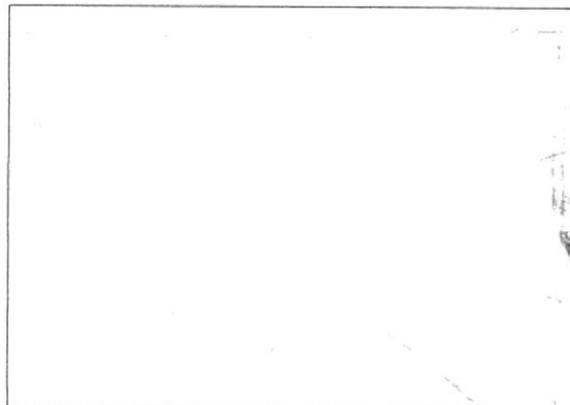
PRIMERISIMO
PRIMER PLANO
- CAMARA
VIBRANDO
Rostro de Lucho
convertido en
piedra



(Estruendo de rayo)

117.

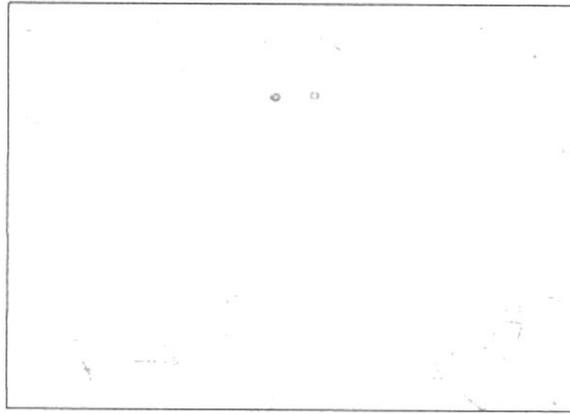
PLANO
DETALLE -
CAMARA
VIBRANDO
El medallón de
Lucho se ilumina



(Estruendo de rayo)

118.

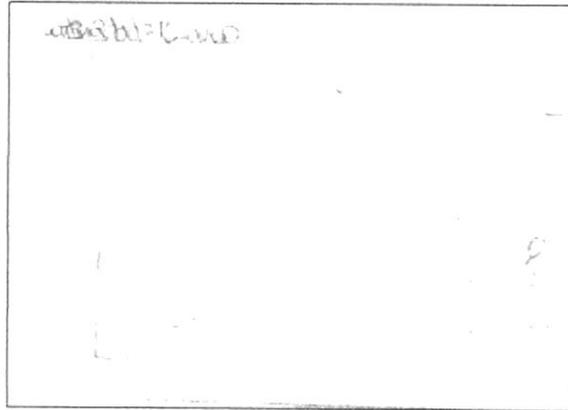
PLANO
GENERAL
Rayo cae sobre el
espectro de
Huascar y es
regresado a la
estatuilla de donde
salio.



(GUNS & ROSES
- NOVEMBER
RAIN 07:18 FIN*)
FADEOUT,
{Espectro
gritando},
{Sonidos de
ultratumba},
{estallido de rayo}

119.

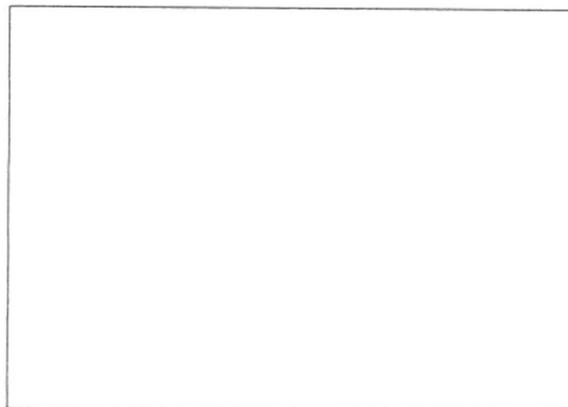
TILT DOWN -
PLANO
GENERAL
Gamcha
desmallado en el
piso y Lucho
acercándose.



{Viento soplando}

120.

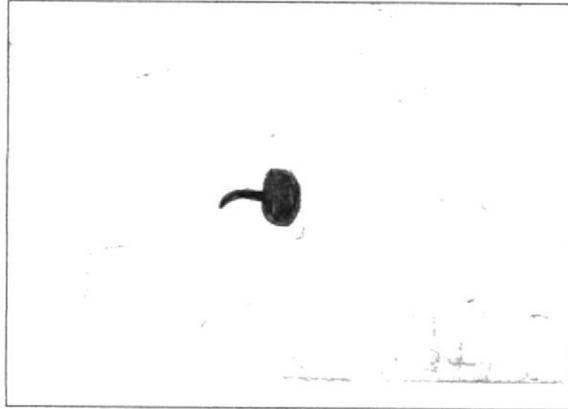
PLANO
DETALLE
La mano de Lucho
recogiendo la
estatuilla.



(Radiohead - high
& dry 00:00)

121.

TRAVEL IZQ -
ZOOM IN
(LENTO)
Ventana del taxi,
Lucho
conduciendo
mirada pensativa.



(Radiohead – high
& dry 00:00)

122.

TEXTO SOBRE
PUESTO:
(RUMIÑAHUI
LA ÚLTIMA
REVANCHA)



(RADIOHEAD –
HIGH & DRY
00:27 FIN) Fade
out

8.1.5. CREACIÓN DE PERSONAJES

La apariencia final de los personajes tuvo un proceso previo antes de llegar al producto final, desde el nacimiento del personaje, para lo cual nos basamos en imágenes reales de indios autóctonos del país, y sus características como lo son el tipo de color de su piel rasgos en su cara y su forma de vivir; para luego pasar al desarrollo de los bocetos desde la primera historia hasta la definitiva para la elaboración del animatronic.

IMÁGENES DE INCAS



Figura 8-1 - Inca 1



Figura 8-2 - Inca 2



Figura 8-3 - Inca 3



Figura 8-4 - Inca 4



Figura 8-5 - Inca 5



Figura 8-6 - Inca 6



Figura 8-7 - Inca 7



Figura 8-8 - Inca 8

BOCETOS PERSONAJES

El personaje principal Lucho.

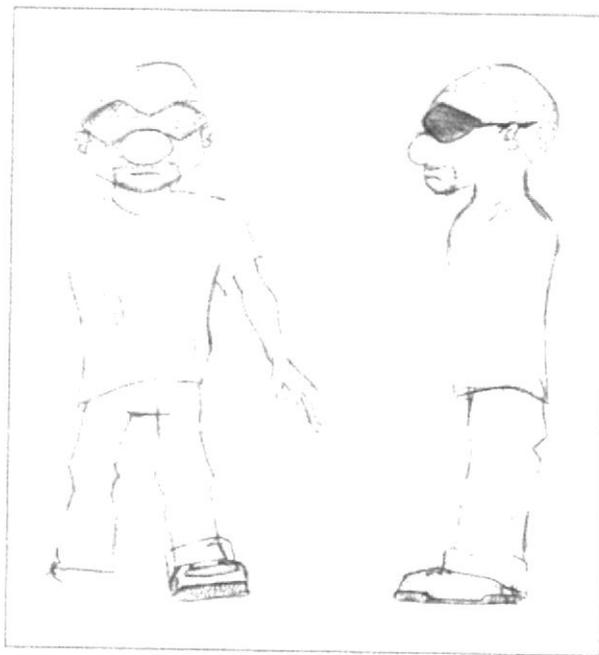


Figura 8-9 – Boceto Lucho 1

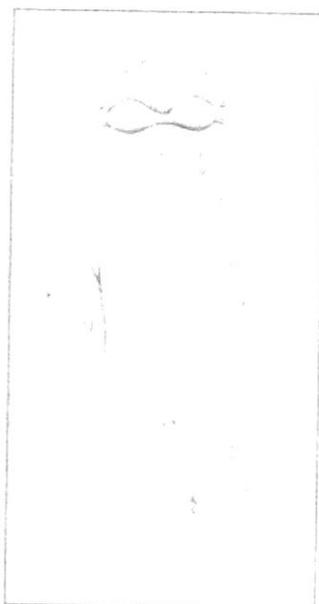


Figura 8-10 – Boceto Lucho 2

Aquí se muestra bocetos de los antagonistas que son: Gamcha, Aspha.

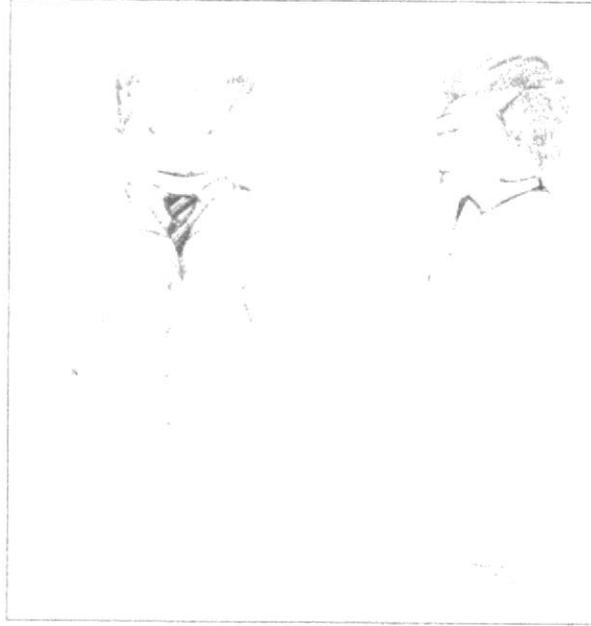
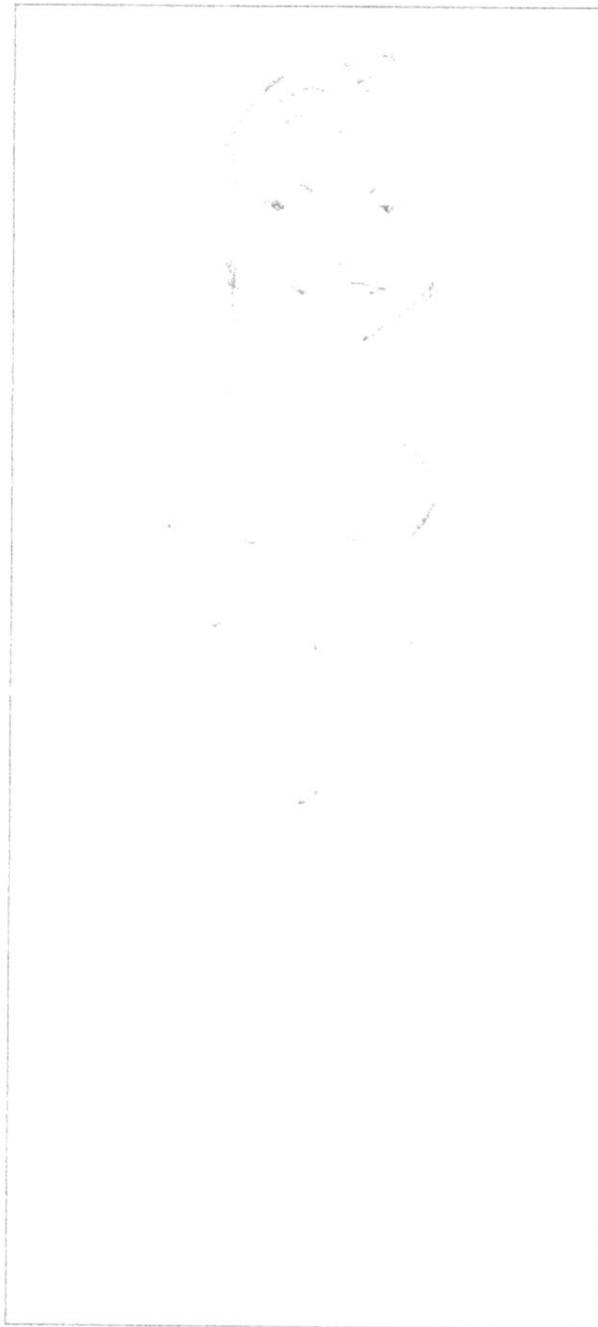


Figura 8-11 – Boceto Aspha 3



Figura 8-12 – Boceto Gamcha 4

Otros bocetos.



BO
1
BE
AKI
PEN

Figura 8-13 – Otros Boceto 1

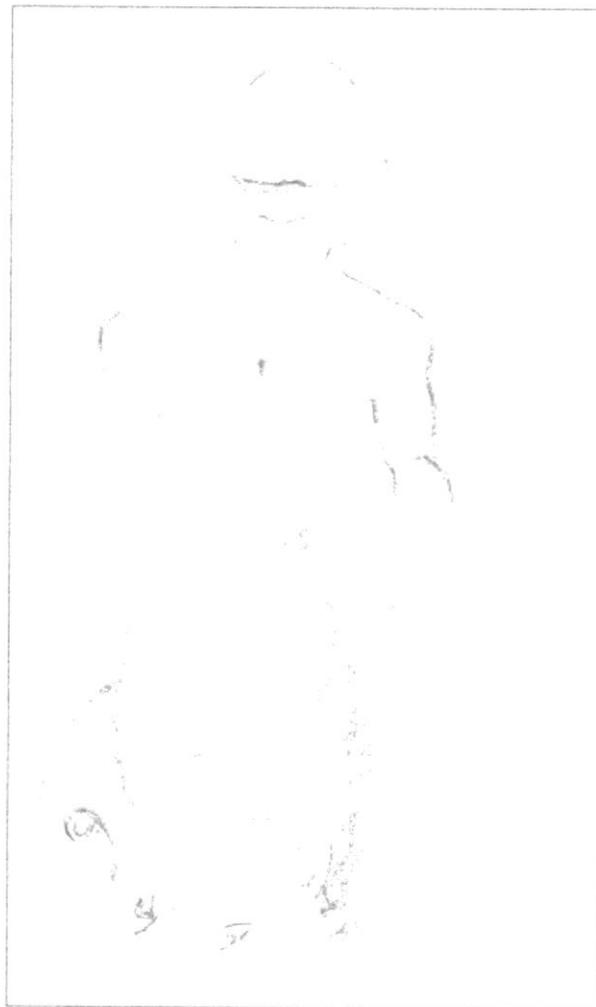


Figura 8-14 – Otros Boceto 2

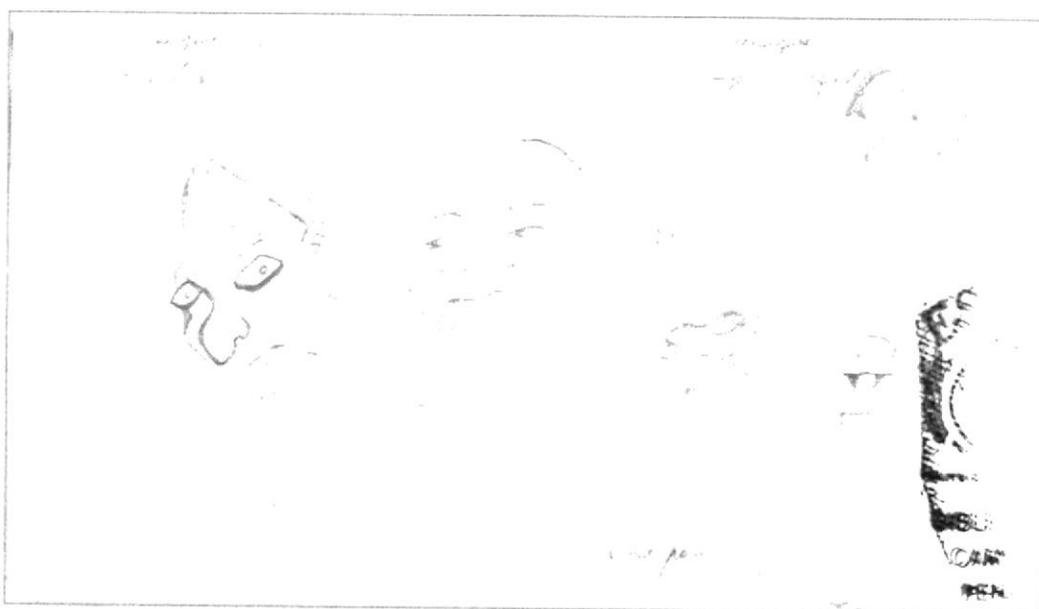


Figura 8-15 – Otros Boceto 3

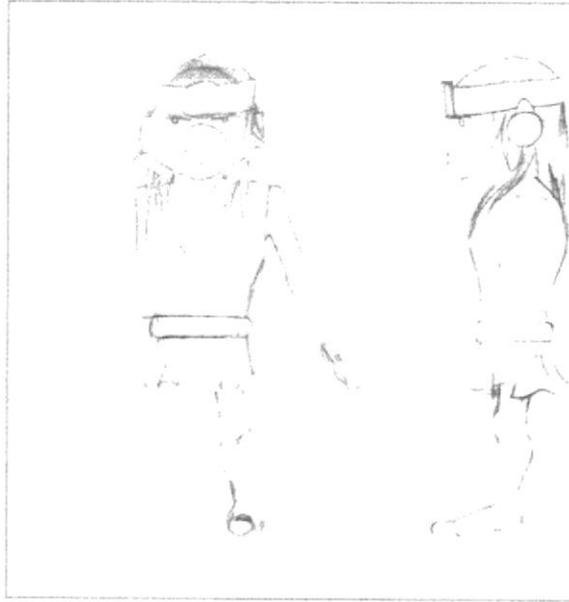


Figura 8-16 – Otros Boceto 4

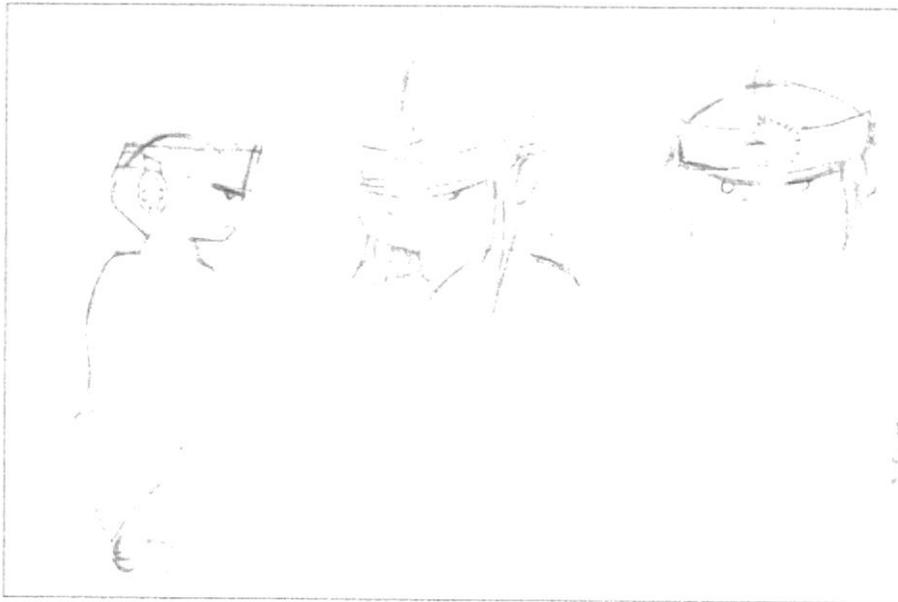


Figura 8-17 – Otros Boceto 5

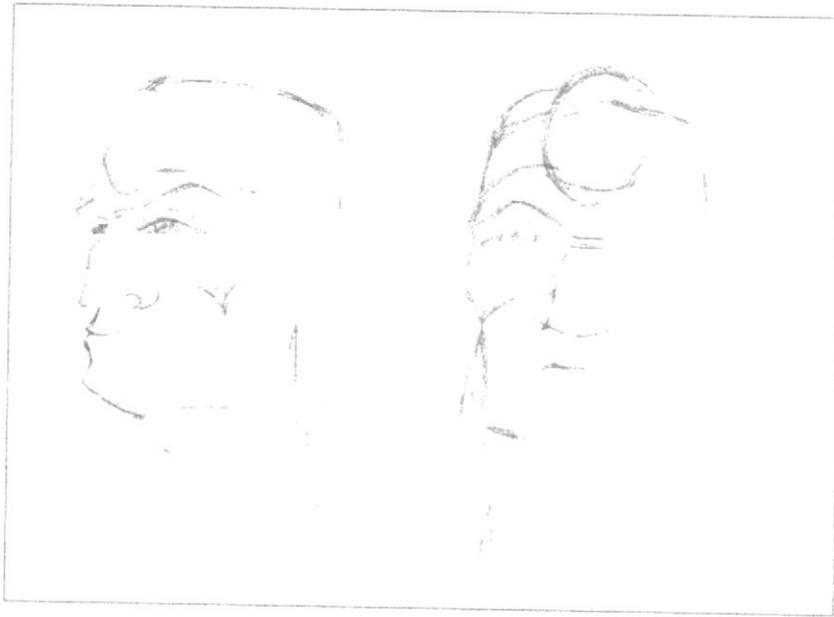


Figura 8-18 – Otros Boceto 6

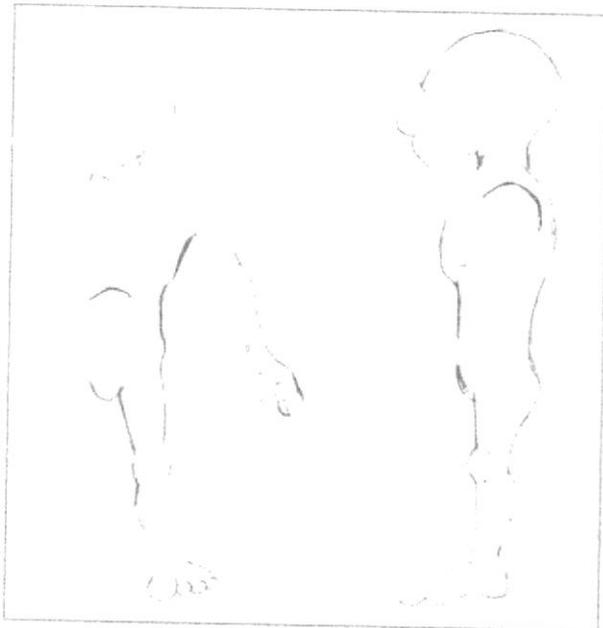


Figura 8-19 – Otros Boceto 7

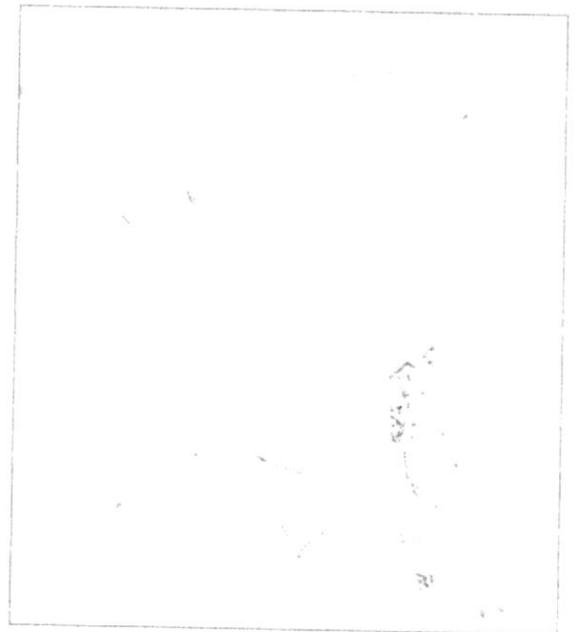


Figura 8-20 – Otros Boceto 8

8.1.6. DESCRIPCIÓN Y PERSONALIDAD DE LOS PERSONAJES

LUCHO

Orígenes:

Guayaquileño de nacimiento, tiene 29 años, sus padres son divorciados, actualmente vive solo. Estudio hasta la primaria.

Características:

Tez canela, mediana estatura, curioso, alegre, taxista de oficio, orgulloso de si mismo, aventurero, mujeriego. No le gusta su cabello por eso siempre se lo rasura.

En la historia es el personaje principal el cual tiene que solucionar el problema que ha causado.

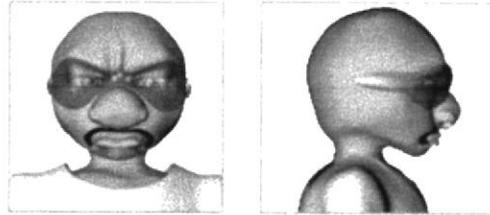


Figura 8-21 – Personaje 1

GAMCHA

Orígenes:

Oriundo de Otavalo, emigro a la gran ciudad (Guayaquil) con su primo Ashpa esperando grandes oportunidades de una vida mejor.

Características:

Tez canela, mediana estatura, callado, supersticioso y confiado, en especial su primo Ashpa, el cual lo manipula. Es la mano derecha de su primo, se criaron juntos. Gamcha lo quiere como un hermano.



Figura 8-22 – Personaje 2

ASPHA

Orígenes:

Otavaleño de nacimiento actualmente reside en la ciudad de Guayaquil. Sus padres murieron cuando era muy pequeño se quedó con sus tíos, los que no lo querían. Descendiente de indígenas, su pequeña "fortuna" la hizo por medio de ilegalidades.

Características:

Tez canela, mediana estatura, codicioso, desconfiado, mentiroso. No le gusta su cabello por eso siempre se lo rasura.

En la historia es el principal antagonista. No reimporta como obtener lo que quiere con tal de que sea suyo.

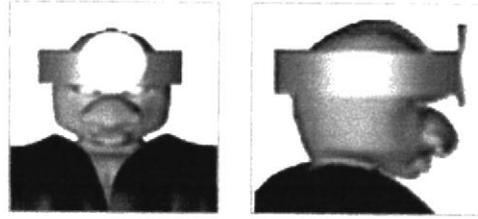


Figura 8-23 – Personaje 3



8.1.7. CREACIÓN DE BOCETOS DE LOS AMBIENTES



Figura 8-24 – ambiente 1

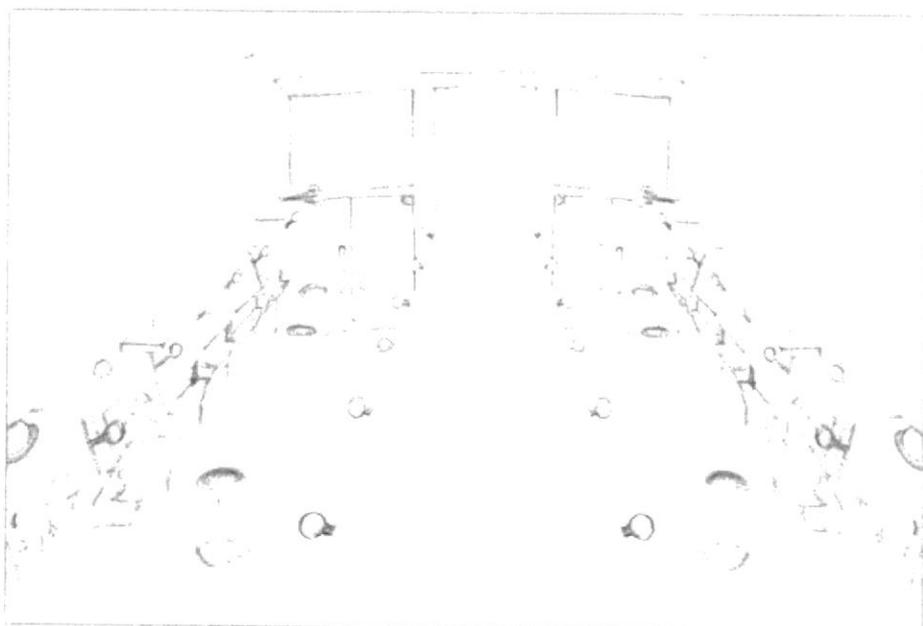


Figura 8-25 – ambiente 2

8.1.8. REALIZACIÓN DE AMBIENTES EN 3D

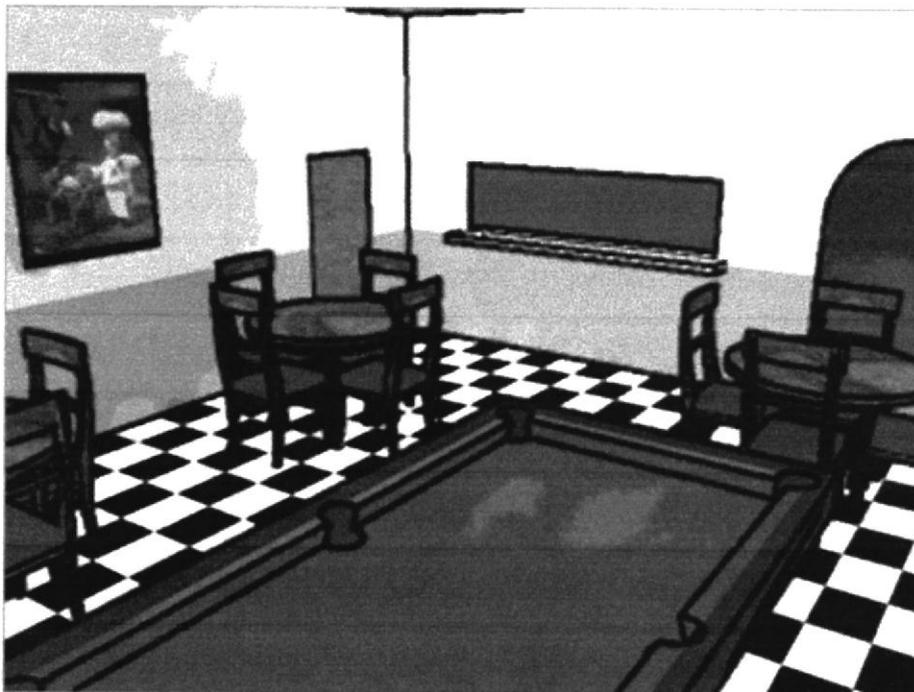


Figura 8-26 – ambiente 3d 1



Figura 8-27 – ambiente 3d 2





Figura 8-28 – ambiente 3d 3

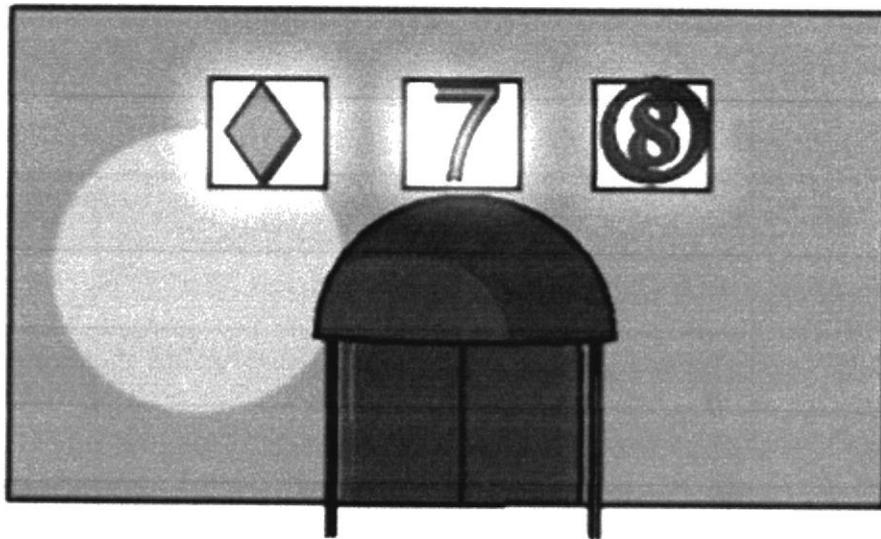


Figura 8-29 – ambiente 3d 4



8.2. PRODUCCIÓN

8.2.1. DESARROLLO Y ESPECIFICACIONES DE LA FASE DE PRODUCCIÓN

Luego del desarrollo de las etapas anteriores, se utilizaron los bocetos como plantillas exportando las mismas a Cinema 4d Release 10. Se usaron las opciones del **Menú Principal / Character**, con las cuales se procedió a realizar el esqueleto, lo siguiente es crear los huesos y colocar las limitaciones o anclas.

Después de finalizado todo se procede a texturizar y dar color al personaje para darle la apariencia deseada, bien sean con texturas elaboradas previamente en Photoshop o ya creadas en Cinema.

Se mostraran las diferentes secciones con las cuales fue armado cada uno de los personajes, escenarios y algunos objetos utilizados en la producción.

MODELADO LUCHO

El programa muestra las diferentes herramientas con que se trabaja el personaje, rotación escala, posición y algunas de las opciones que presenta **Cinema** para realizar el modelado.

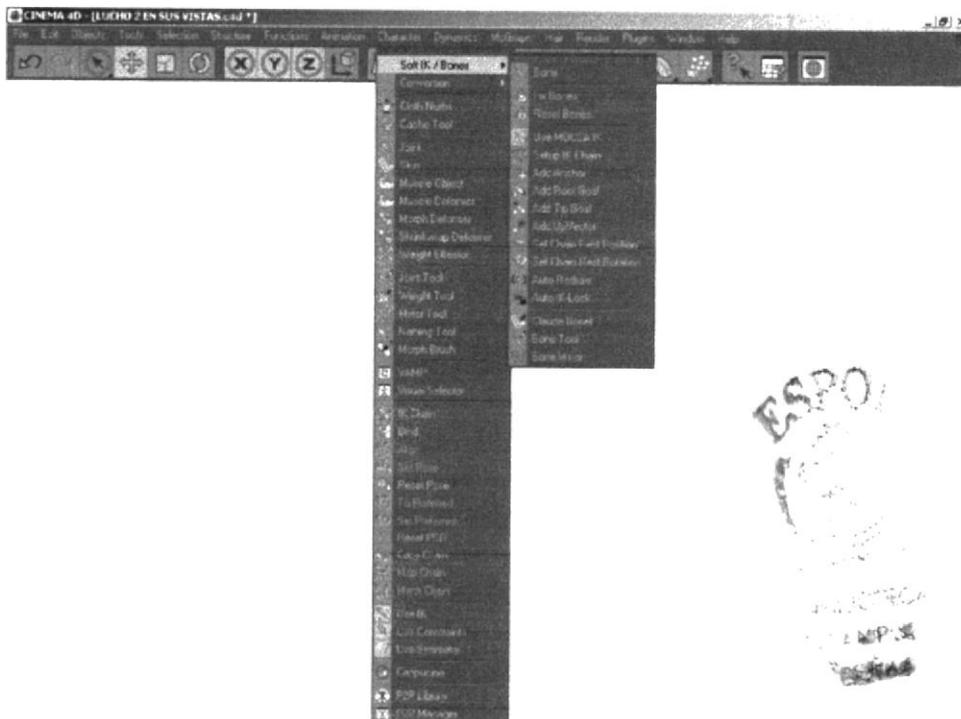


Figura 8-30 – barra herramienta Cinema I

Cinema da la opción de ver distintas vistas pero las más utilizadas son perspectiva, frontal, lateral izquierda o derecha y aérea las cuatro vistas del personaje, lo cual facilita el modelado, apreciando el acabado y las fallas que podrían pasar desapercibidas en un momento determinado.

De igual manera estas vistas ofrecen la facilidad de ir revisando y mejorando el acabado y texturas del personaje en todos los ángulos.

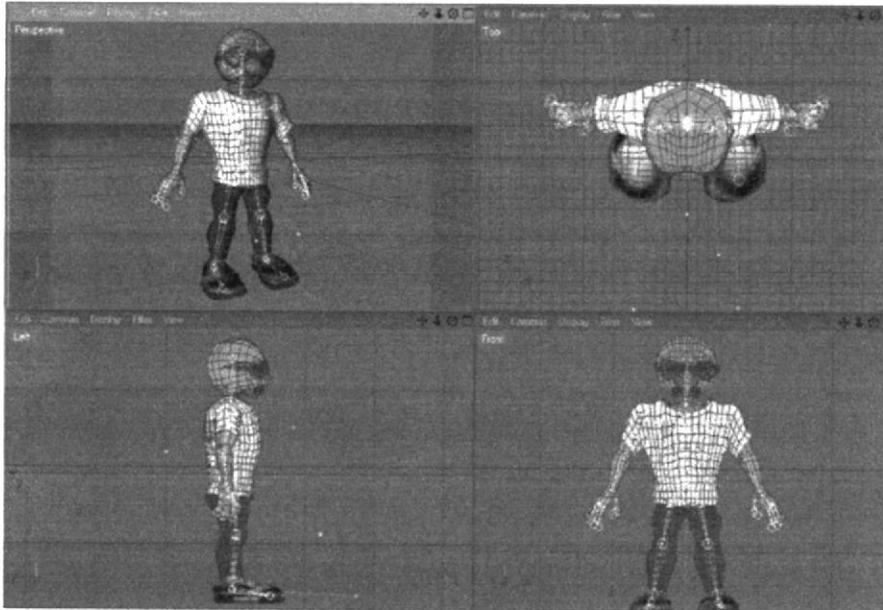


Figura 8-31 – vistas Cinema 1

JERARQUÍA DE LUCHO

Una vez que se modela el personaje en Cinema, se procede a la elaboración de su estructura, aquí también se procede a colocar las texturas para darle un mejor acabado, tal como se muestra en la siguiente imagen.

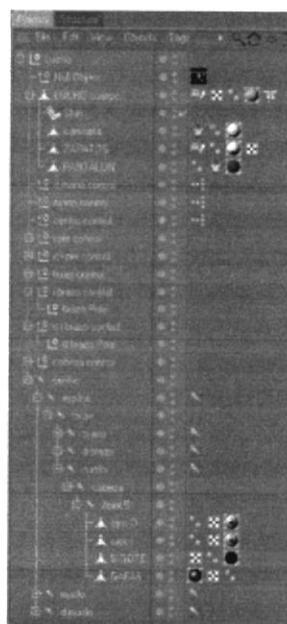


Figura 8-32 – jerarquia Cinema 1

MATERIALES LUCHO

La sección de materiales se encuentran en la parte inferior de la pantalla de Cinema, se usa para escoger y manipular el tipo de material o textura que se quiere dar a las diferentes partes del personaje: piel, ojos cabello, ropa, etc.

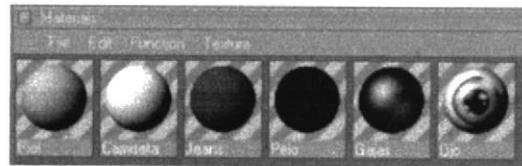


Figura 8-33 – materiales Cinema 1

CROMÁTICA LUCHO

La cromática del personaje se determina por el color que se da a cada material, previamente almacenado en el programa o elaborado en Photoshop, tal como se muestra en la imagen siguiente.

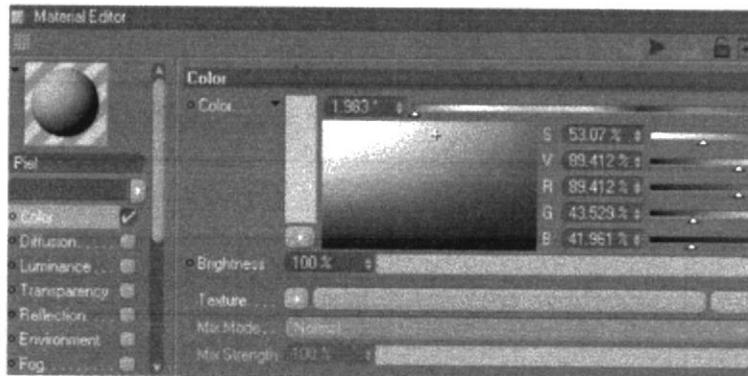


Figura 8-34 – cromática Cinema 1

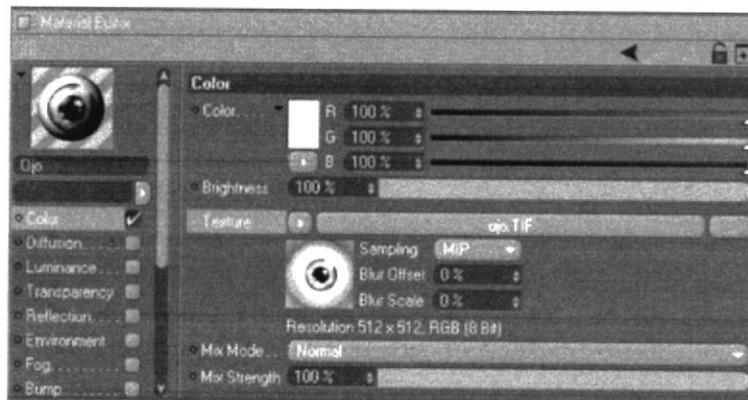


Figura 8-35 – cromática Cinema 2

VISTAS LUCHO CINEMA 4D

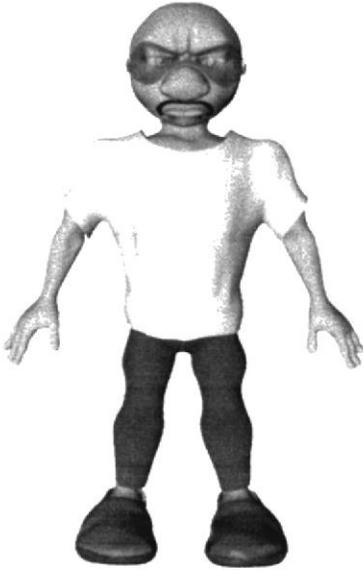


Figura 8-37 – vistas 3d Cinema 2



Figura 8-36 – vistas 3d Cinema 1



Figura 8-38 – vistas 3d Cinema 3



MODELADO ASHPA

El programa muestra las diferentes herramientas con que se trabaja el personaje, rotación escala, posición y algunas de las opciones que presenta **Cinema** para realizar el modelado.

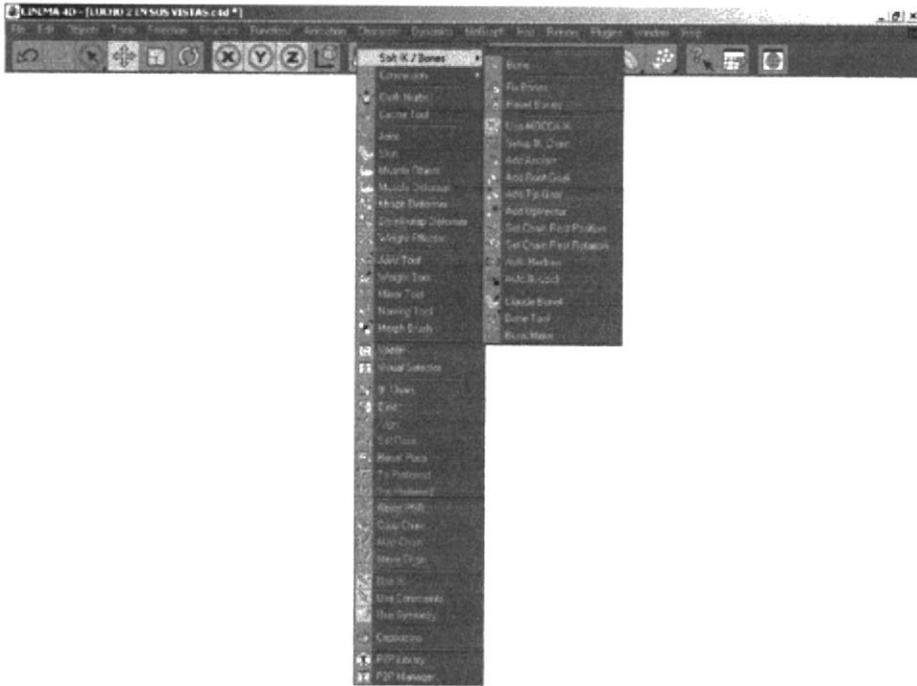


Figura 8-39 – barra herramienta Cinema 2

Cinema da la opción de ver distintas vistas pero las más utilizadas son perspectiva, frontal, lateral izquierda o derecha y aérea las cuatro vistas del personaje, lo cual facilita el modelado, apreciando el acabado y las fallas que podrían pasar desapercibidas en un momento determinado.

De igual manera estas vistas ofrecen la facilidad de ir revisando y mejorando el acabado y texturas del personaje en todos los ángulos.

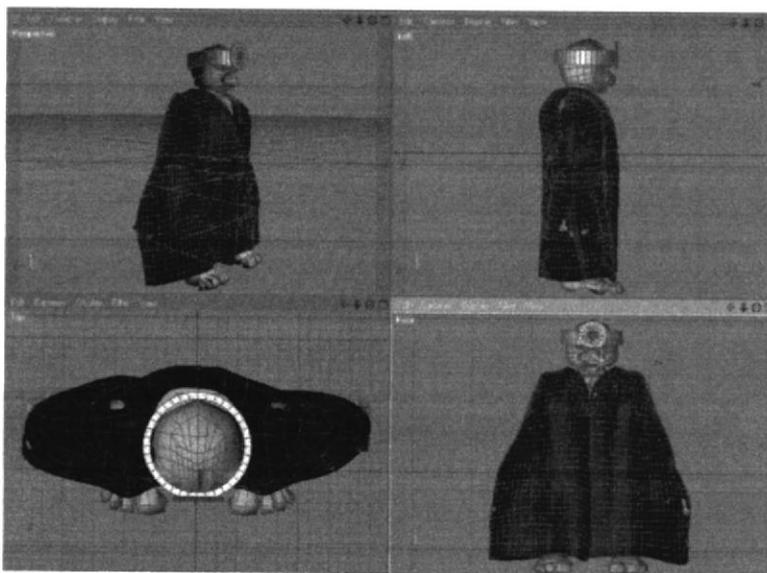


Figura 8-40 – vistas Cinema 2



JERARQUÍA DE ASHPA

Una vez que se modela el personaje en Cinema, se procede a la elaboración de su estructura, aquí también se procede a colocar las texturas para darle un mejor acabado, tal como se muestra en la siguiente imagen.

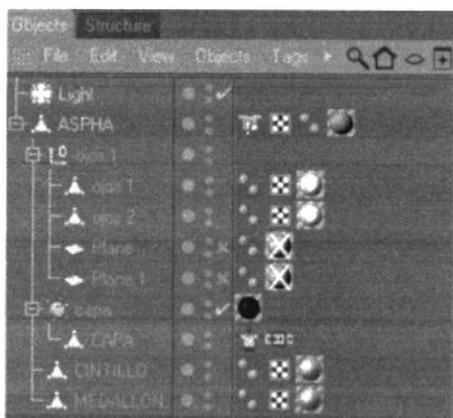


Figura 8-41 – jerarquía Cinema 2

MATERIALES ASHPA

La sección de materiales se encuentran en la parte inferior de la pantalla de Cinema, se usa para escoger y manipular el tipo de material o textura que se quiere dar a las diferentes partes del personaje: piel, ojos, cabello, ropa, etc.



Figura 8-42 – materiales Cinema 2

CROMÁTICA ASHPA

La cromática del personaje se determina por el color que se da a cada material, previamente almacenado en el programa o elaborado en Photoshop, tal como se muestra en la imagen siguiente.

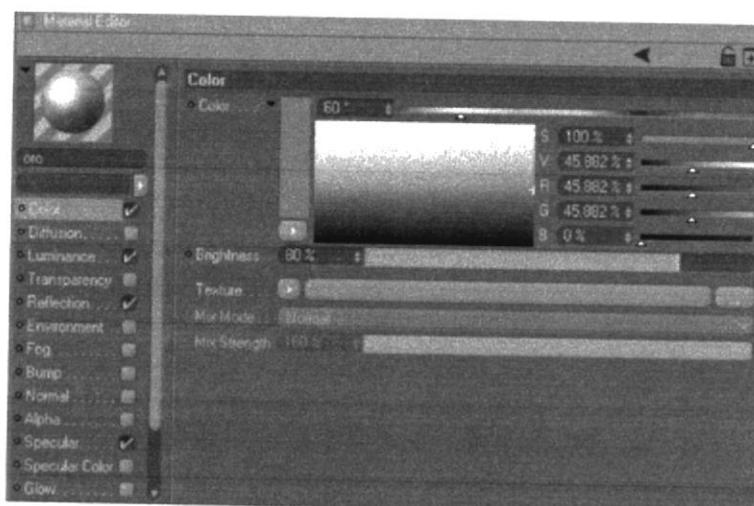


Figura 8-43 – cromática Cinema 3



Figura 8-44 – cromática Cinema 4

VISTAS ASHPA CINEMA 4D



Figura 8-45 – vistas 3d Cinema 4



Figura 8-46 – vistas 3d Cinema 5



Figura 8-47 – vistas 3d Cinema 6

JERARQUÍA DE GAMCHA

Una vez que se modela el personaje en Cinema, se procede a la elaboración de su estructura, aquí también se procede a colocar las texturas para darle un mejor acabado, tal como se muestra en la siguiente imagen.

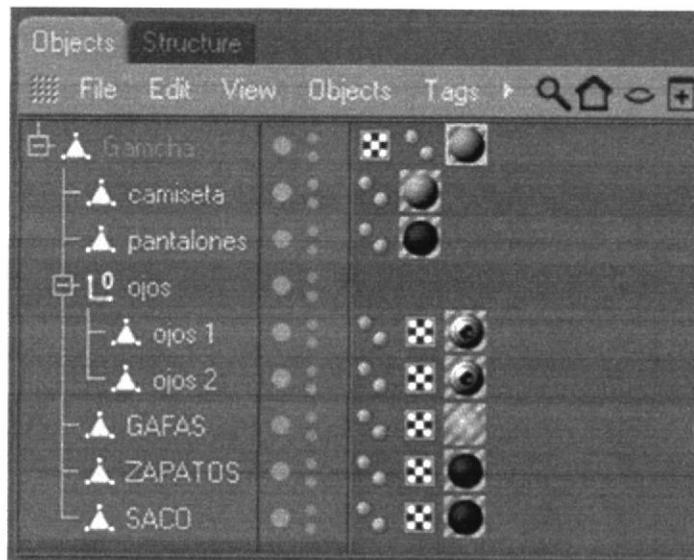


Figura 8-50 – jerarquía Cinema 3

MATERIALES GAMCHA

La sección de materiales se encuentran en la parte inferior de la pantalla de Cinema, se usa para escoger y manipular el tipo de material o textura que se quiere dar a las diferentes partes del personaje: piel, ojos, cabello, ropa, etc.

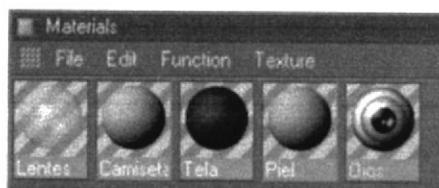


Figura 8-51 – materiales Cinema 3



CROMÁTICA GAMCHA

La cromática del personaje se determina por el color que se da a cada material, previamente almacenado en el programa o elaborado en Photoshop, tal como se muestra en la imagen siguiente.

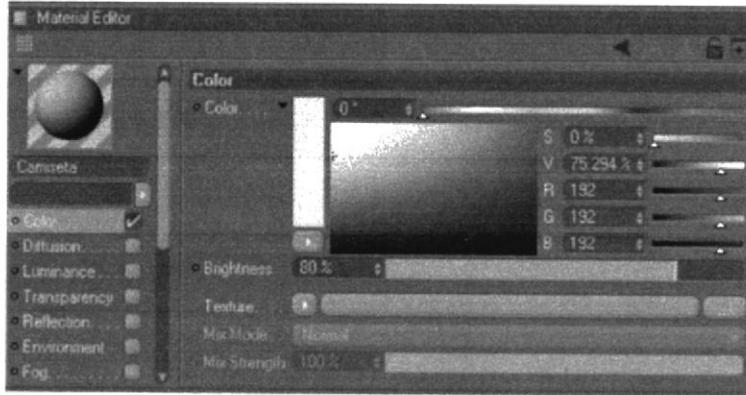


Figura 8-52 – cromática Cinema 5



Figura 8-53 – cromática Cinema 6

VISTAS GAMCHA CINEMA 4D

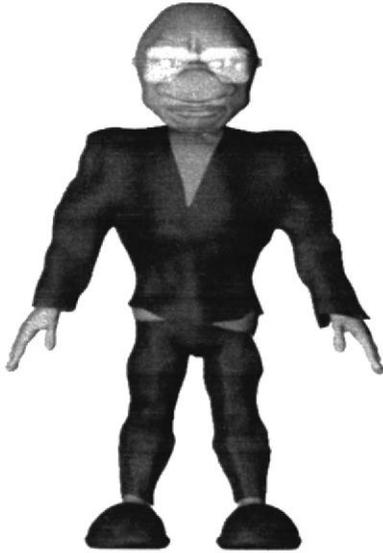


Figura 8-54 – vistas 3d Cinema 7



Figura 8-55 – vistas 3d Cinema 8



Figura 8-56 – vistas 3d Cinema 9



8.3. POSTPRODUCCIÓN

8.3.1. PRODUCTO FINAL

Se realizó un render en Cinema 4d del animatronic del piloto para la serie de entretenimiento animado para TV “Rumiñahui, la última revancha”. Obsérvese los detalles.

8.3.2. EXPECTATIVAS FUTURAS

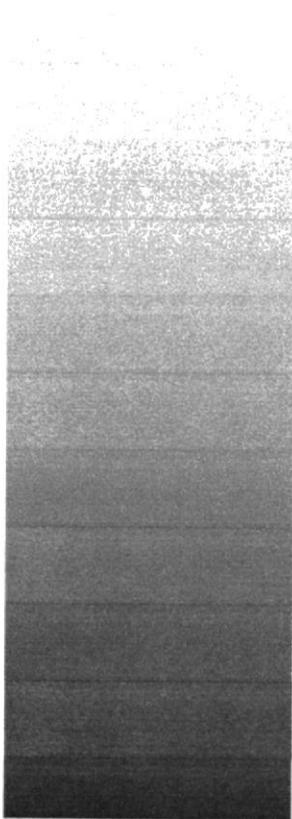
Mas allá de pretender innovar queremos también crear conciencia en los estudiantes que siguen esta carrera, los directivos de la institución (ESPOL) sobre la oportunidad y los conocimientos adquiridos en la universidad que nos permiten demostrar proyectos creativos que pueden funcionar, es una forma de aprender en nuestro medio.

Esta también es la mejor forma de darse a conocer en todos los medios, sean entidades públicas o privadas y así difundir la calidad de trabajo que se puede lograr en el campo de la animación 3d.

8.3.3. ALCANCE

Se expone el potencial existente en el país sobre la evolución de la animación en 3d. Mostrando así la capacidad creativa y profesional como un trabajo real en el medio de la comunicación visual en el Ecuador.





CAPÍTULO 9 CONCLUSIONES



9. CONCLUSIONES

9.1. CONCLUSIONES

Nuestro trabajo de tesis (animatronic), el cual ha sido un proceso de desarrollo a partir de investigación, se recreo la historia en hechos reales y ficticios, también la creación y estudio del comportamiento de los personajes: estos debían proporcionar una perspectiva verosímil acorde a su estructura caracterológica.

Para concluir, nuestro proyecto y su realización original, el cual era un corto animado que seria llevado a la TV, necesita infraestructura técnica (personal y equipos); lo que nos limitó a realizar un animatronic, planteado por el grupo en la propuesta y aceptada por los directivos.

Al culminar este proceso, determinamos las siguientes conclusiones:

- a) Un animatronic del piloto para una serie de entretenimiento animado para TV. Es posible en nuestro medio.
- b) Requerimiento de personal e infraestructura, orientada a la animación 3d (capacitación).
- c) Idea original. Creación de una historia bien estructurada.
- d) Optimizar el plan de trabajo en base requerimientos existentes.

9.2. RECOMENDACIONES

Seguir fomentando a todos los jóvenes universitarios, que tienen deseos de desarrollar sus conocimientos, no solo como proyectos de graduación sino también para impulsarlos a crecer profesionalmente en la carrera afín al diseño grafico.



BIBLIOTECA
CORPUS
CHRISTIANUM