

Presentación

Vivienda Multifamiliar es un proyecto que nace inicialmente de una exploración narrativa, que utiliza el concepto clásico de unidad de tiempo y espacio, que fuera dejado de lado; de esta forma el recurrir a varios elementos de la tragedia griega, modificando algunos de ellos, nos permite construir una narración de tono leve. El guión esta construido como la unión de cuatro tragedias que son protagonizadas por personajes propios de la comedia, que tienden a ser encarnados por algunos tipos de la animación.

A partir de esto se plantearon una serie de búsquedas dentro del lenguaje animado, específicamente de la técnica de Stop Motion, con el objetivo de lograr un alto nivel de estilización que impusiera unos retos técnicos altos. Considerándose la evidente dificultad de hacer un trabajo de animación extendido en el tiempo que diera cuenta más fielmente de una unidad temporal condensada, se pensó en esta condición como un reto interesante de asumir, explorar y resolver.

Fue así como surgió la idea de realizar la historia de un conjunto de espacios en donde el ir y venir ordenado de la cámara nos permitiera asistir a un relato narrado a través de equitativos fragmentos de vida de distintos personajes en sus respectivos espacios. El conjunto de relaciones derivadas de la vecindad en un edificio de vivienda multifamiliar se estructuró como una excelente oportunidad de desarrollar esa idea de continuidad temporal con



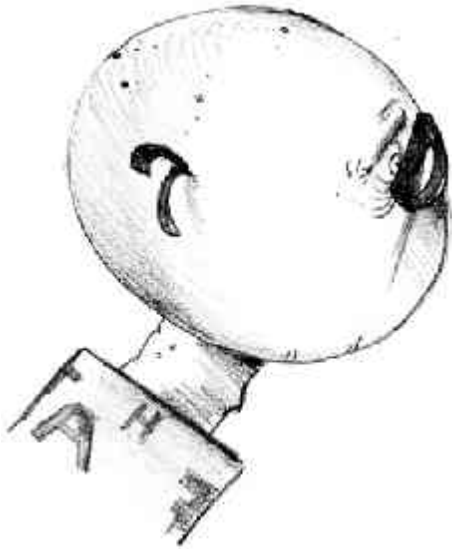
Presentación

propuestas de soluciones viables, efectivas y concretas.

A la par se fueron desarrollando nuevos conceptos que caracterizarían al proyecto; fueron descubiertos asuntos como el tono burlesco y sarcástico en una representación realista caricaturizada; elemento propuesto desde la dirección de arte, que reforzó el avance del proyecto, hasta el punto de aportar pequeños nuevos elementos al guión.

Sin abandonar o traicionar el espíritu de la condensación temporal y espacial reforzada por el plano secuencia se plantearon otros recursos que pudieran soportar de manera más óptima la narración de la historia. Ejemplo de ello pueden son la incursión de viñetas gráficas dentro del encuadre, que a manera de ventanas nos permiten acercamientos, cambios de ángulos o incluso vistas de situaciones existentes en lugares externos al edificio o en la misma imaginación de los personajes. Esta propuesta también planteó nuevos elementos que definieron la forma definitiva del cortometraje.

Las anteriores solo son algunas de las razones por las cuales Vivienda Multifamiliar se plantea como un interesante proyecto desde la historia que narra hasta la manera como se han desarrollado y adaptado los distintos recursos del lenguaje audiovisual, con énfasis específico en el animado, para configurar finalmente un cortometraje llamativo en un gran número aspectos.



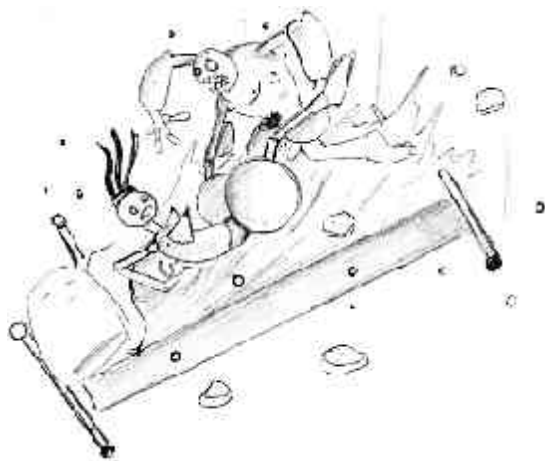
Guión Original

Cae la noche en una calle poco transitada de la ciudad; dos locales, ubicados en la planta baja de un edificio de apartamentos, son cerrados por sus propietarios; a la derecha una carnicería y a la izquierda una tienda de armas. En la parte superior del edificio las luces de las ventanas permiten observar a los habitantes.

Un corte transversal de un edificio de vivienda multifamiliar, en un apartamento (arriba izq.) dos amantes tienen sexo en una posición ultra exótica (al fondo en la pared podemos ver gráficamente que piensan en lo que hacen); a su derecha un hombre maduro escribe a maquina con una lámpara de gas (piensa vender su libro, ganar mucho dinero y con este dinero convertir en señora a una mujer de la calle), abajo, una abuelita solitaria teje (piensa en su llegada al cielo); en el cuarto apartamento hay unas adolescentes en una fiesta de pijamas (piensan en chicos).

Créditos de entrada

En su apartamento la viejita sufre una convulsión y muere, el escritor martillea la maquina de escribir, camina hasta la pared lateral, corre un cuadro y observa de cerca la pared espiando a los amantes; estos continúan sus intimas labores con tal fuerza que el piso comienza a agrietarse; las adolescentes observan el techo desmoronarse, hasta que caen, con cama y todo, los amantes que solo atinan a salir corriendo, las chicas ríen y continúan su charla usando la cama como nuevo centro de reunión.



Guión Original

Al apartamento de la viejita llegan dos hermanos gemelos (los de la carnicería) que gritan al unísono al ver a su madre muerta; el escritor interrumpe su labor por el grito, levanta la alfombra para ver el piso de abajo, sale de la habitación, la lámpara comienza a aumentar el poder de la llama notoriamente; los amantes se visten, ella prostituta (la del deseo del escritor) y él sacerdote, mientras terminan de arreglarse tocan la puerta, ellos se apuran un poco y finalmente el sacerdote abre la puerta, es el escritor que toma del brazo al sacerdote y lo lleva corriendo, la prostituta sale de allí sola.

Las chicas continúan su reunión en la cama, emocionadas por la conversación, ríen con falsa vergüenza y salen juntas de la habitación; el sacerdote entra con el escritor al apartamento de la viejita, le da la bendición, enviando su alma al infierno, todos se dan cuenta de ello y desconcertados se miran entre si, el sacerdote sale de allí seguido por el escritor.

El escritor llega a su apartamento y al encontrar todo quemado solo puede sentarse en un rincón y sacar su teléfono celular para hacer una llamada; el sacerdote llega a su apartamento en donde encuentra a las adolescentes en paños menores quienes lo incitan con poses y movimientos sensuales, él se libera de su habito y se acerca a ellas; al apartamento de las chicas llega el hombre de la armería y se sorprenden al encontrara la cama del vecino en la sala donde deberían estar las



Guión Original

chicas, se acercan a examinar la cama y mientras lo hace atrás suyo cae el sofá con las chicas que complacen en grupo al sacerdote, todos se miran perplejos, el padre se lanza sobre sacerdote y lo golpea brutalmente; los gemelos sacan en una camilla el cuerpo de la viejita, el apartamento queda solo; el escritor sentado en su esquina, llega la prostituta y lo consuela maternalmente; el apartamento del sacerdote solo, se derrumba parte del piso y se cae un cuadro.

Fin



Tratamiento

Si bien una primera mirada al guión nos lleva fácilmente a ver un carácter oscuro y surrealista, la narración esta soportada por un tono leve y burlesco que define mejor el carácter del cortometraje, apoyada en elementos como el diseño de los personajes y las locaciones, la paleta de colores y construcción de la banda sonora.

La premisa pensada para el desarrollo de los personajes fue la exageración de las formas a partir del carácter y el oficio. De esta manera, la forma de moverse y actuar de los personajes deberá ser coherente, en primera medida, con sus condiciones físicas, teniendo en cuenta sus marcadas características que indicaran cualidades y limitantes del movimiento. A su vez dichas maneras del actuar definirán aún más a cada personaje, imprimiendo ese buscado tono burlesco e irreal con mayor fuerza y énfasis.

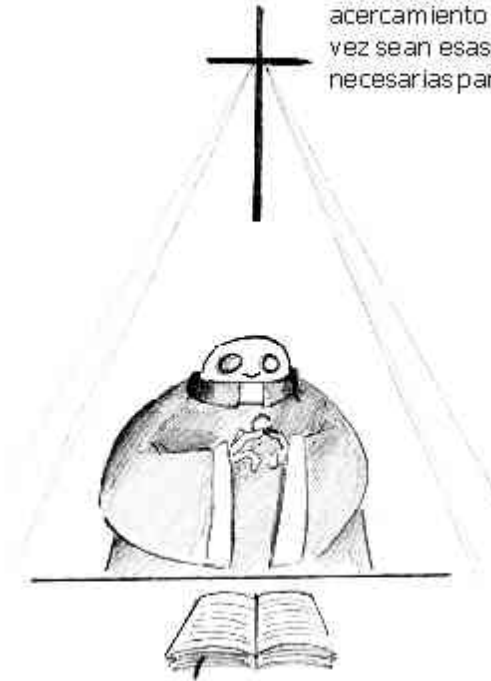
Un elemento fundamental en el proyecto, planteado desde la escritura misma del guión (después de los créditos de presentación), es que se habrá de realizar en un plano secuencia, esto contribuye a la sensación de encierro y condensación de acciones al interior del edificio, que es en ultimas el personaje principal de la película. Así tendremos una sensación más exacta de inmediatez y paso del tiempo, encontrando todas las situaciones dentro de un mismo marco por el cual viajamos conservando rigurosamente una dirección y construyendo de manera ordenada una sola historia a partir de los simultáneos



Tratamiento

eventos a los que asistimos en determinados momentos.

Sin embargo, un problema que esto plantea (por la dominancia del plano general), es la falta de énfasis dramáticos que hace de difícil lectura algunas acciones que son fundamentales para la *buena comprensión* de la narración, por ejemplo, la llamada por celular, el aumento de la llama que genera el incendio y la muerte de la abuela, entre muchos otros. Para solucionar este asunto se plantea el uso de viñetas gráficas que contengan acercamiento a los detalles de la narración y al la vez sean esas herramientas de énfasis dramático necesarias para el mejor desarrollo de la historia.



NOTA DE INTENCIÓN

Dir. de Fotografía

En términos generales se busca que el aspecto de la película sea oscuro. Dentro de esta premisa, el primer objetivo fotográfico dentro del cortometraje es lograr cuatro ambientes de interior noche diferenciados cada uno por sus particulares características.

No solo cada uno de los espacios o apartamentos va a tener fuentes lumínicas distintas sino que cada uno va a contar con una propuesta de temperatura color diferente que reforzará al espacio, sus habitantes y las acciones que dentro de este ocurran. De esta manera el color de la luz dentro de cada uno de los espacios se definirá en función del color de cada personaje. La habitación de los amantes tendrá una tendencia de color rojo; la habitación de las adolescentes será lila; la habitación de la anciana contará con una predominancia de verde en el ambiente; y por último la habitación del escritor será amarillo-naranja en un primer momento y grisácea después del incendio.



De igual manera existirán otros juegos de luz que contribuirán a la construcción del tono irreal planteado desde los otros campos de realización, colaborando en distintos aspectos como herramienta narrativa, dramática o de puesta en escena. Por ejemplo en la primera parte de la película, cuando vemos simultáneamente los cuatro apartamentos y en cada uno vemos las fantasías de las personas que allí habitan, un juego de intensidades de luz (disminución alternada de

NOTA DE INTENCIÓN

Dir. de Fotografía

intensidad de tres de los cuatro apartamentos) nos indicará el foco de atención y el orden de lectura de la escena.

En otra parte del cortometraje un juego de luz será en gran porción el encargado de hacernos entender lo que sucede: cuando la anciana muere comienza su ascensión al cielo y la habitación, aunque sigue siendo la misma, ligeramente sufre un cambio en la luz que se aclara y aumenta con relación al estado anterior, hasta el momento en el que el cura condena a la mujer y ella cae al infierno, cuando la habitación sufre un violento y repentino cambio hacia un ambiente calido y rojizo. Es así como tanto los personajes como el espectador entenderán con certeza del paradero final de la difunta anciana.



NOTA DE INTENCIÓN

Banda Sonora

Dentro de la historia narrada un elemento determinante es la cuestión de la vecindad. Este factor es a su vez uno de los cuales se deben no solo respetar, sino también resaltar a través del sonido. No es secreto para nadie que en vivienda las barreras divisorias son ante todo visuales, ya que constituyen para el sonido un obstáculo fácilmente salvable. De hecho, en la vida real es el sonido el factor de mayor polémica en cuanto a convivencia se trata.

Por esta razón la coexistencia de los múltiples sonidos provenientes de los distintos apartamentos, aunque estará marcada por el espacio visual al que estemos asistiendo tendrá constantemente incursiones de fuentes sonoras no presentes físicamente. En unos momentos específicos esta clase de sonidos intrusos actuarán como informantes o como detonantes de acciones, como por ejemplo el escritor o las adolescentes advierten las situaciones de los apartamentos contiguos por medio del sonido. Por otra parte lo que busca esta mezcla alternada de fuentes sonoras es configurar con más fuerza el protagonismo del edificio en sí como unidad en la que se desarrollan acontecimientos de las vidas de estos personajes y como contenedor total de la historia del cortometraje.

Otro elemento importante relacionado con el sonido es la ausencia de diálogos como tal en un lenguaje particular existente. Si bien es cierto que los personajes no emiten palabras como tal dentro



NOTA DE INTENCIÓN

Banda Sonora

del guión debe existir un lenguaje propio del universo planteado de la historia. Lejos de ser mudos los distintos personajes cuentan cada uno con su particular voz que responde no solamente a su aspecto físico sino también al carácter que le es propio; inocente, curioso, violento, etc.

También cabe anotar que el sonido se prestará de la misma manera para evocar situaciones o espacios que ocurren en otro lugar o simplemente en la imaginación de los personajes, como pueden ser las alusiones celestiales e infernales o las fantasías de cada uno de los habitantes de edificio.



NOTA DE INTENCIÓN

Dirección de Arte



Una de las primeras condiciones de la dirección de arte de este proyecto en particular es que sobre esta se soporta, en buena medida, el tono burlesco e irreal que se quiere resaltar y que es una de las posibles formas de lectura del guión. Es así como, tras evaluar varios lenguajes y tipos de expresión, se llegó a un universo con bastantes referentes reales utilizados bajo una deformación casi caricaturesca.

Por esta razón el diseño de los personajes responde a factores del carácter o el oficio particular. Por ejemplo, el diseño de la anciana no solo presenta la imagen viva de la inocencia; su cuerpo también demostrará su sedentario ritmo de vida, teniendo una forma corporal más cercana a la de una babosa que a la de un humano. Otros dos casos para ilustrar este punto pueden ser el del escritor con sus sobredimensionadas finas manos o la prostituta con su cuerpo casi adaptado a su diaria labor sexual.

En cuanto el color se optó por la utilización de una amplia gama de tonos (debido a la cantidad de lugares y personas) con la condición específica de conservar dentro de este uso una saturación baja logrando en una apreciación global un aspecto pálido y gris. Los personajes no contarán con un tono de piel cotidiano, sino que tendrán el tono que se considere más pertinente para su diseño y carácter.

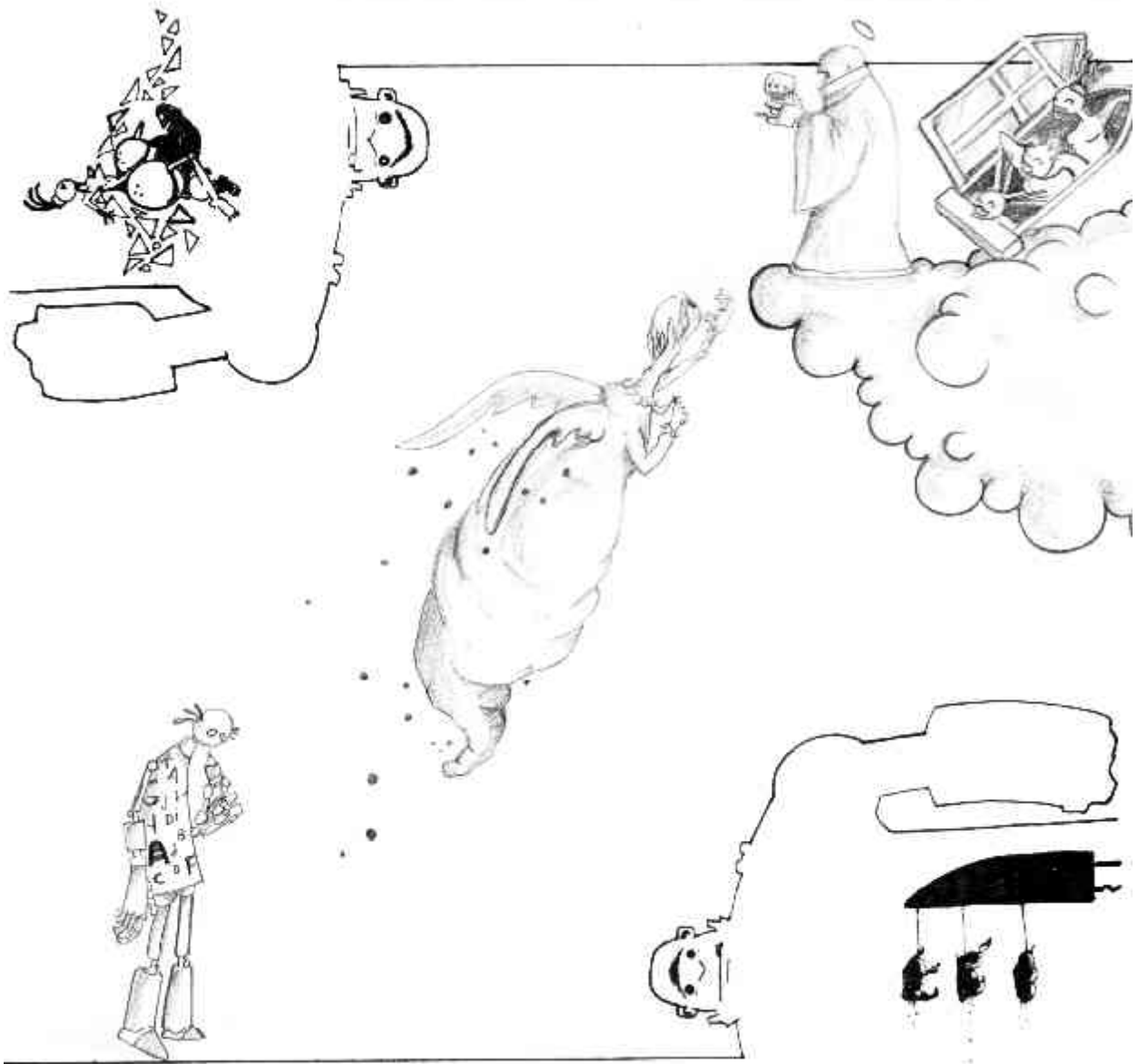
NOTA DE INTENCIÓN

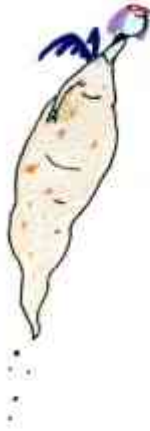
Dirección de Arte



Aunque cada uno de los cuatro apartamentos cuanta con características distintas, todos deben ser parte de la unidad mayor que es el edificio, en ultimas, la película misma. Esto quiere decir que a pesar de los obvios contrastes entre los diferentes espacios tienen que existir unas líneas que permitan conformar de manera general el aspecto del cortometraje.

Inicialmente se debe tener en cuenta que el edificio es una construcción antigua y herrumbrosa, esto debe verse en los cuatro apartamentos en distintas medidas. Por otra parte, las cuatro habitaciones en términos espaciales son básicamente la misma (están invertidos por pares derecha e izquierda) y esto debe ser claro a pesar de la gran variable que significa la adaptación que cada persona hace de su vivienda.





La Abuela

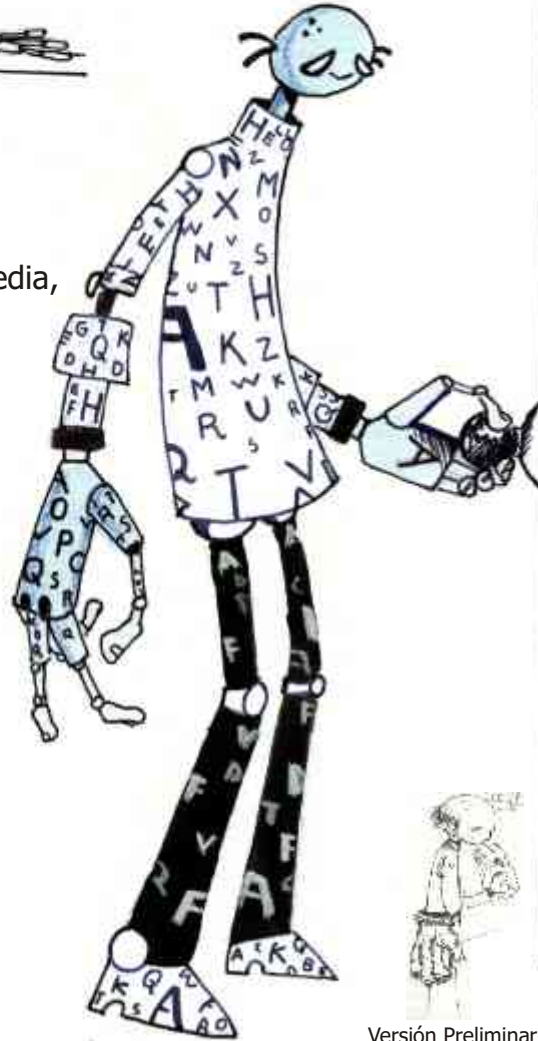
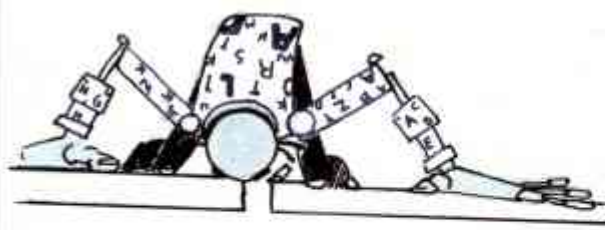
Anciana inocente y piadosa, su único pensamiento es llegar a la morada celestial una vez termine su vida terrenal.
IMAGEN: La Inocencia



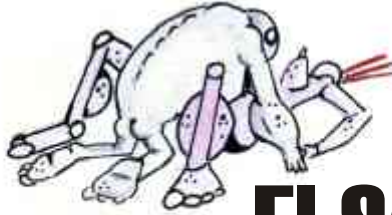
El Escritor

Hombre enfermizo y escuálido, de edad media, espera hacer fama y dinero para liberar a su madre de su lamentable oficio. Su condición le impide concentrarse en su trabajo.

IMAGEN: El Mirón



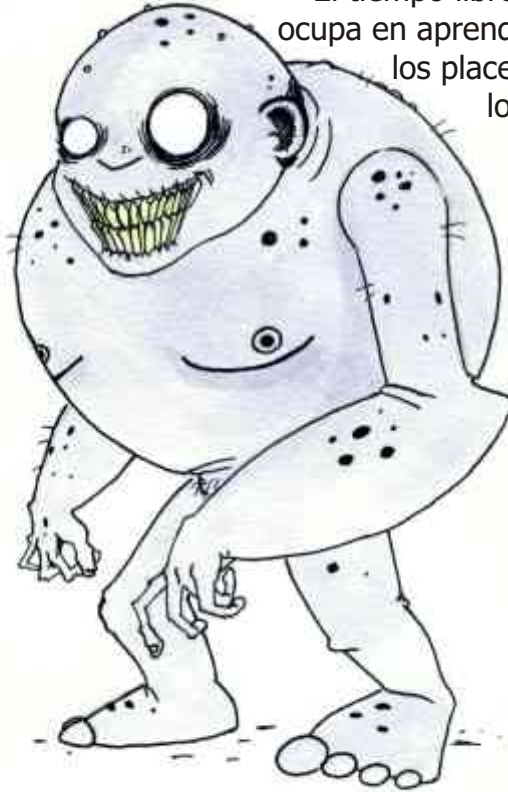
Versión Preliminar



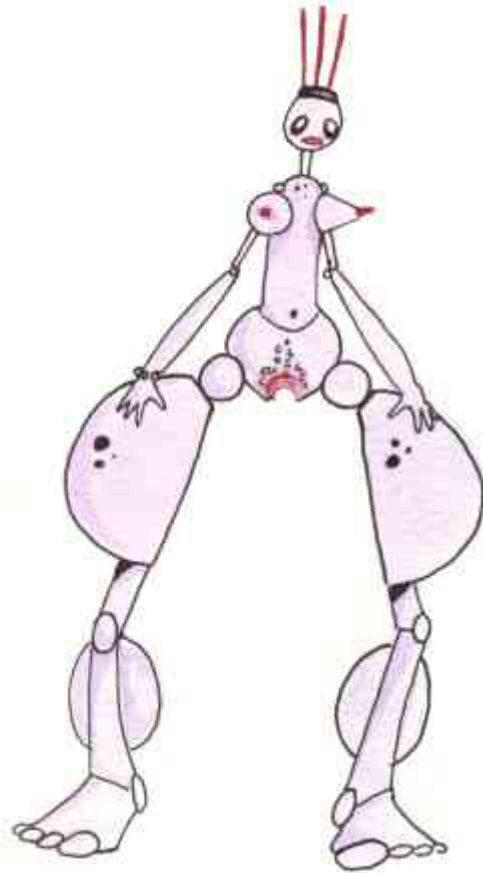
El Sacerdote:

El tiempo libre de su profesión lo ocupa en aprender y descubrir mas los placeres del cuerpo que los del alma, sin que esto le impida cumplir todos los compromisos eclesiales.

IMAGEN: Hipócrita



Versión Preliminar



La Prostituta:

La madre del escritor, a quien mantiene con el dinero que recibe del sacerdote del barrio; su cliente preferencial, al que atiende con mas placer que disgusto.

IMAGEN: complacencia





Las Adolescentes:

Chicas que celebran una pijamada, son compañeras de colegio de algo así como 16 años; a su edad sienten emoción de perder la inocencia sexual.

IMAGEN: Curiosidad y ternura





Los Twins:

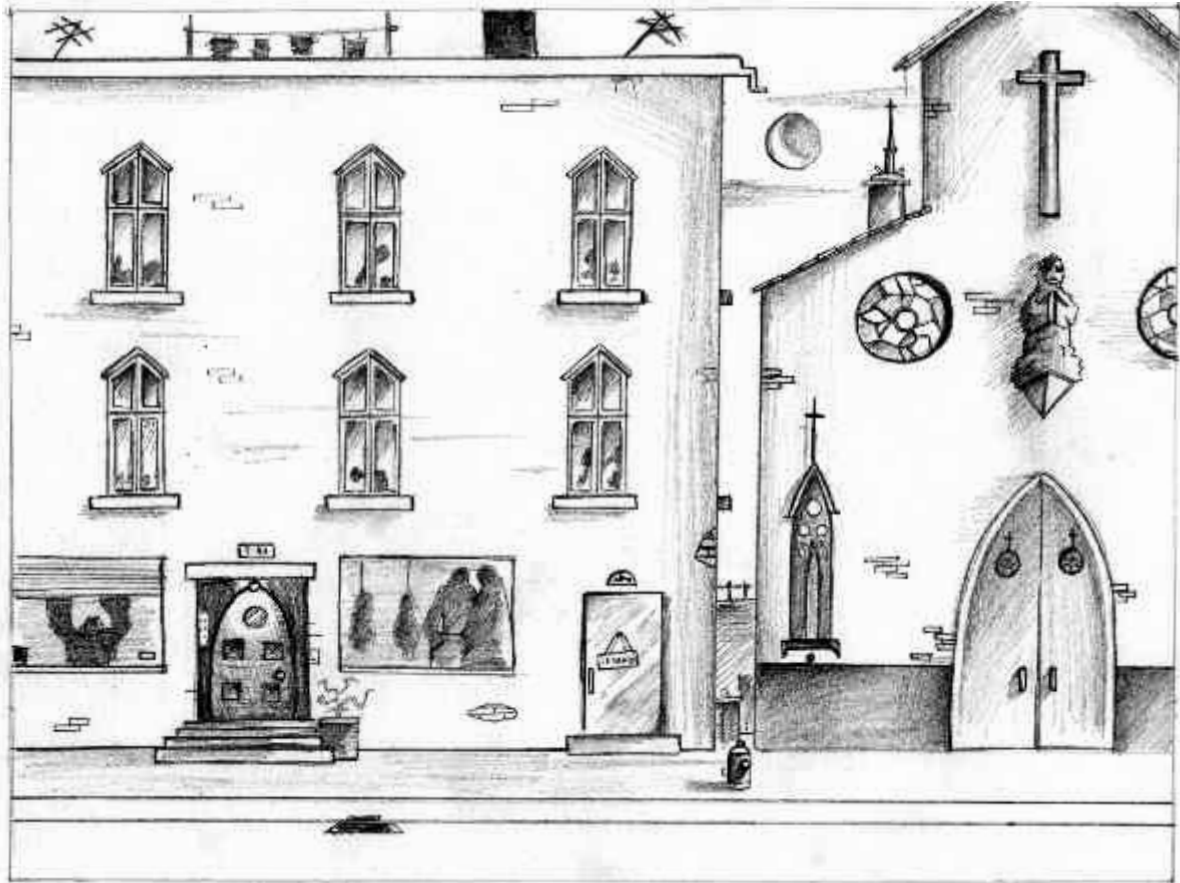
Personajes secundarios,
tienen una carnicería en
la planta baja del edificio.
IMAGEN: Homo-saurio



El Papá:

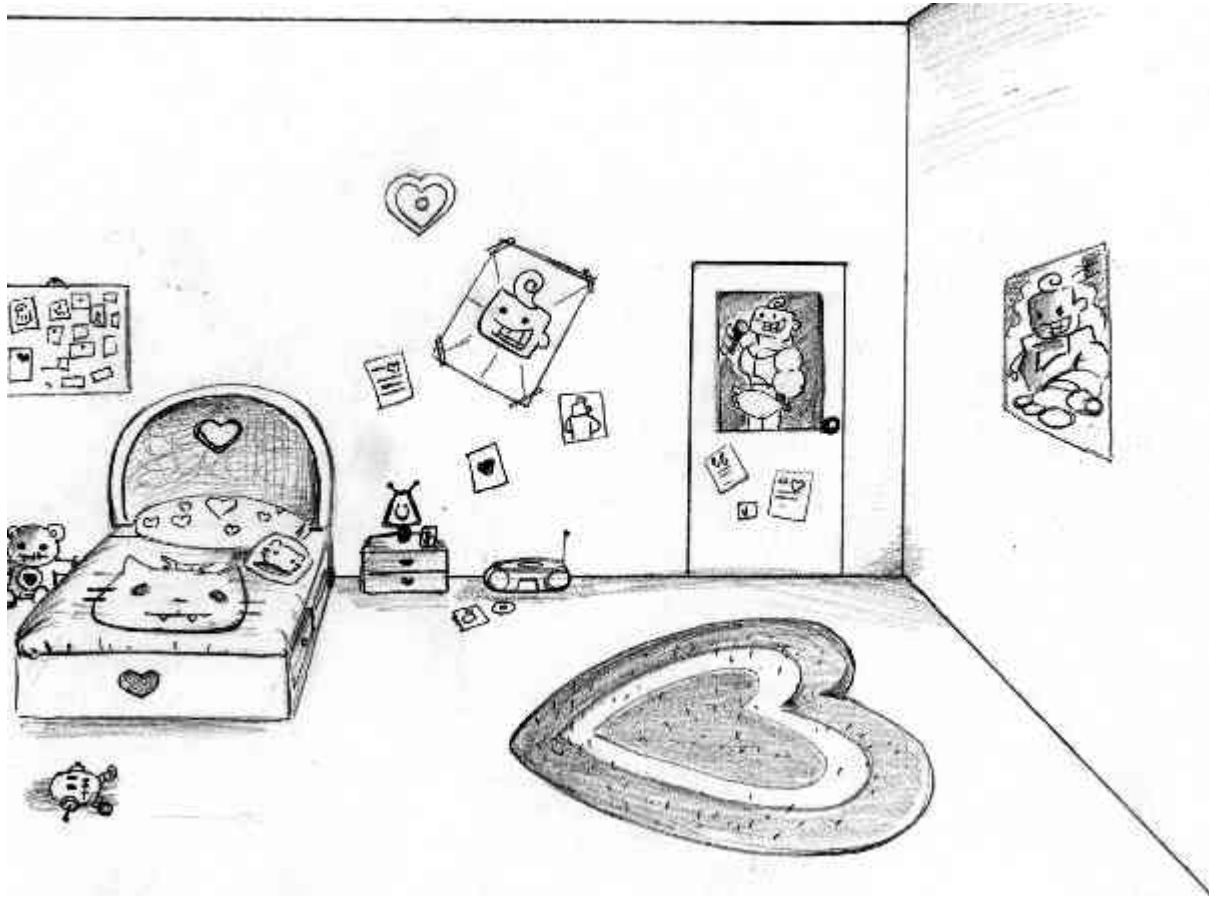
Al lado de la carnicería de "los twins" se ubica una tienda de armas atendida por un militar retirado, el padre de una de las adolescentes.

IMAGEN: La Extrema derecha.

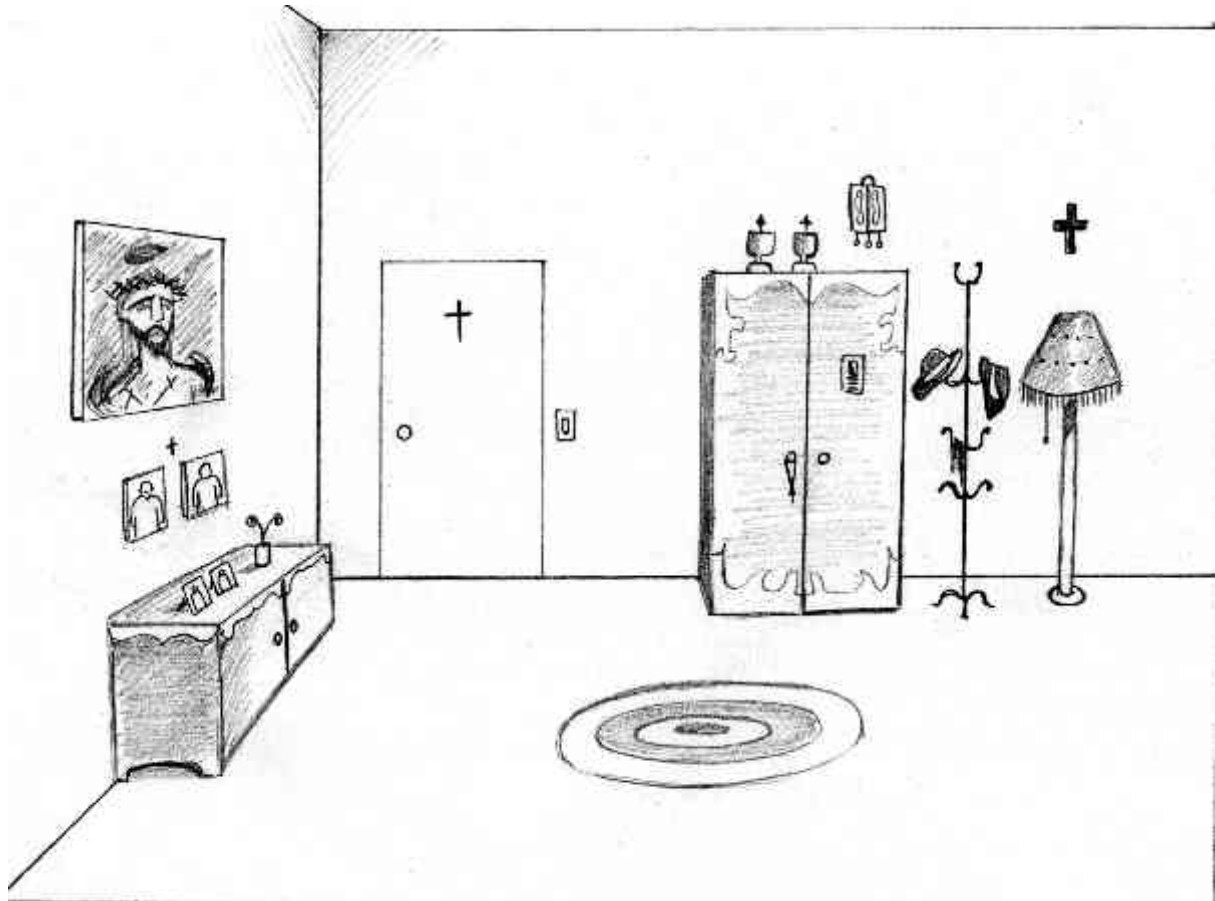


Fachada

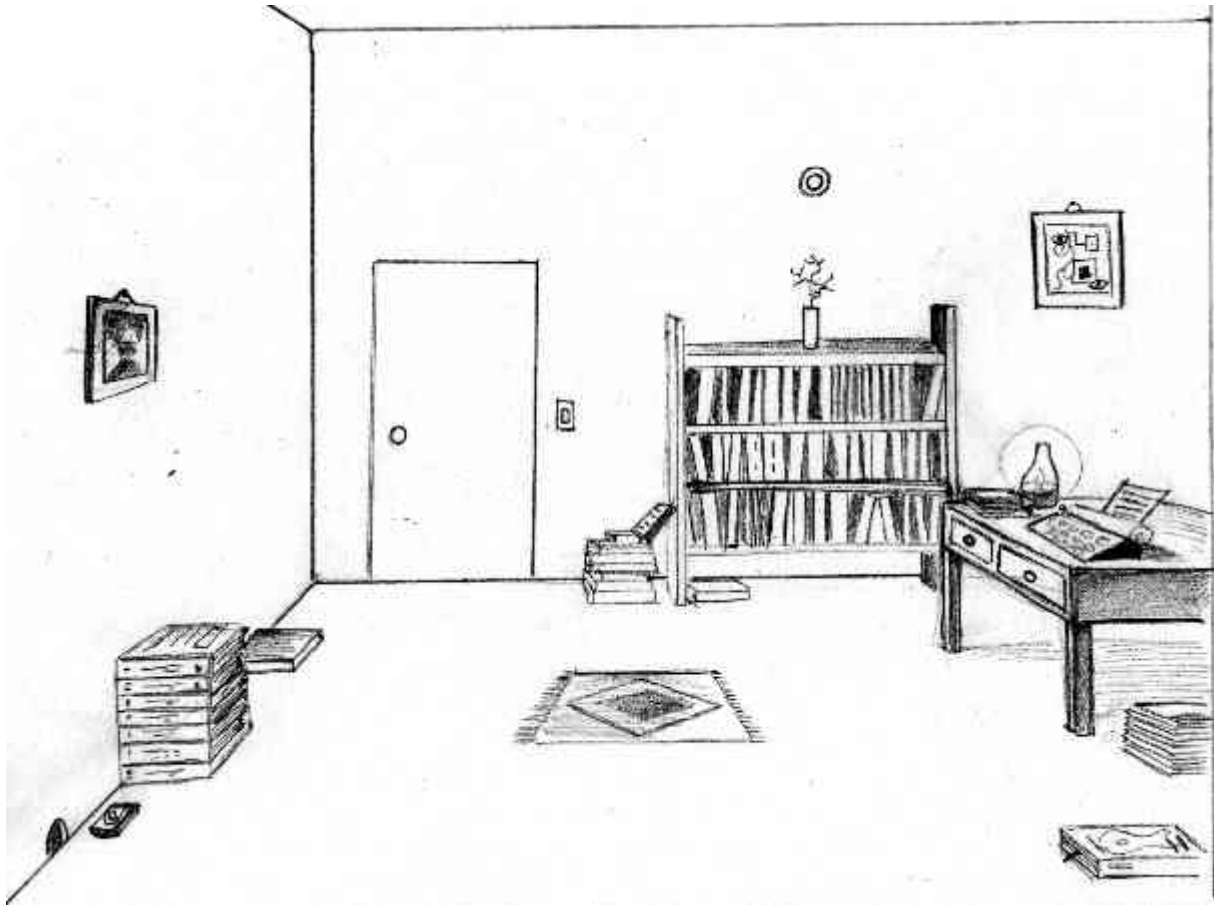
Edificio viejo y herrumbroso en una calle poco transitada; en la planta baja dos locales son vigilados por la gárgola que corona la puerta principal de la construcción contigua, la iglesia del barrio.

**101**

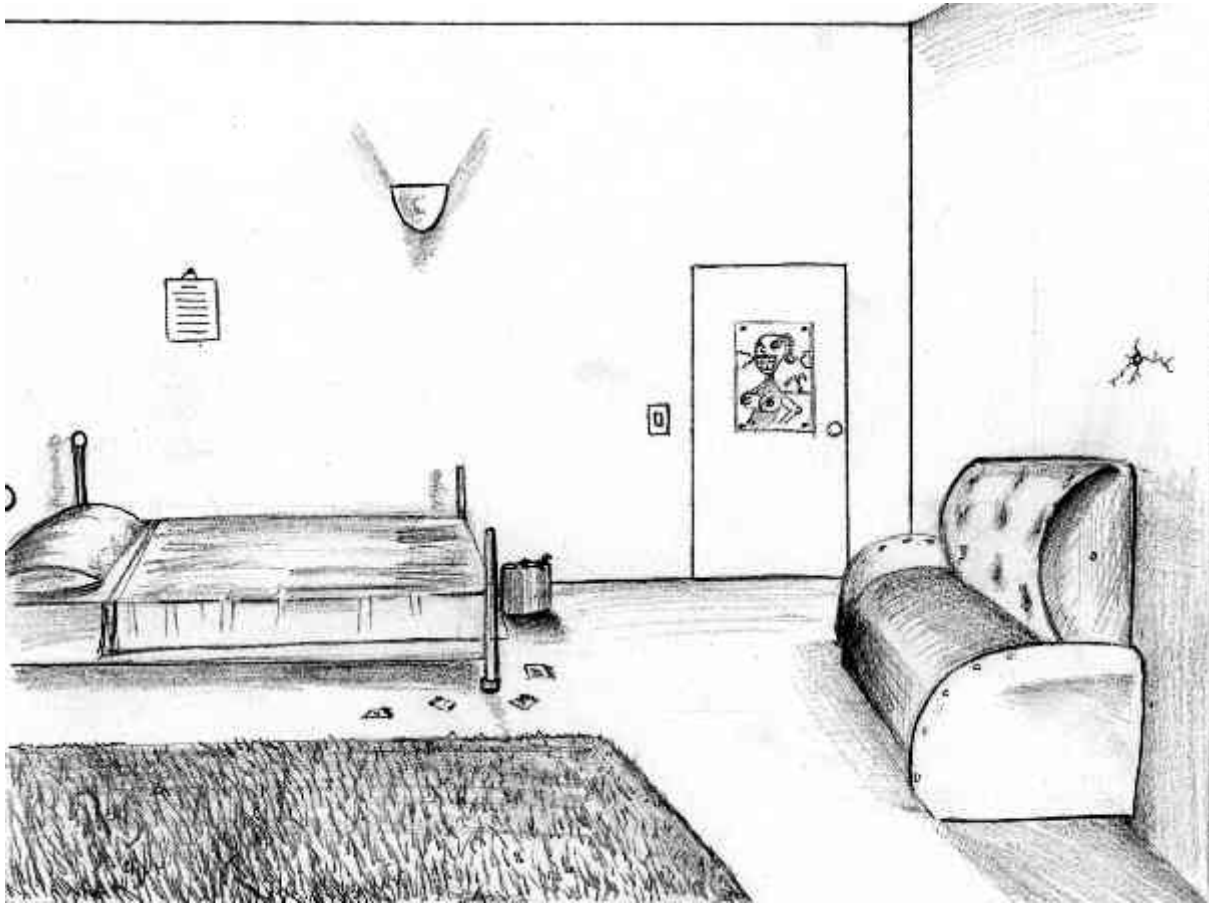
Apartamento propiedad del militar que vende armas; esta es la habitación de su hija única. Una quinceañera que atesora gran cantidad de afiches y demás material publicitario de su pop-star favorito.

**102**

Habitación que la abuela ocupa de manera permanente, su devoción se ve reflejada en la decoración de las paredes, tanto como el amor por sus dos hijos, que son su única compañía desde hace años

**202**

Espacio destinado por el escritor para su oficio, si bien comparte este tiempo con su inevitable condición de espiar la vida de sus vecinos. Una decoración simple con una luz cálida, que permite ver una modesta biblioteca

**201**

Habitación frecuentada por el sacerdote para sus encuentros amorosos con la prostituta, esta única función determina por completo su aspecto, más el de un motel que el de una habitación de familia.

“Vivienda Multifamiliar” es un cortometraje de animación que se realizará en animación Stop Motion, en el cual será fundamental un trabajo de postproducción.

Para la realización de animación stop motion utilizaremos el programa “Stop Motion Pro” en su versión 4, es uno de los mejores programas que se encuentran en el mercado, ya que es una herramienta especializada, creada por animadores de stop motion para animadores stop motion, y que permite realizar desde cine (con fotografía digital) hasta video para la Web. No esta de más decir que hemos comprado ya esta licencia, lo cual nos permite producir sin el menor problema legal.

El mayor reto técnico planteado es el realizar la totalidad de la película en un plano secuencia que incluye un total de diez personajes y un movimiento sistemático de cámara.

La solución planteada a este difícil problema es desglosar el plano en un total de diez y seis planos, que habiendo sido realizados bajo condiciones técnicas por describir, puedan ser unidos de manera perfecta para reconstruir la unidad del plano. Esta solución aporta elementos técnicos que hacen posible la realización de la película en dos frentes, primero, se multiplica el espacio de trabajo con el cual cuentan el director de fotografía y los animadores y, segundo, se reduce la posibilidad de fracaso de cada plano



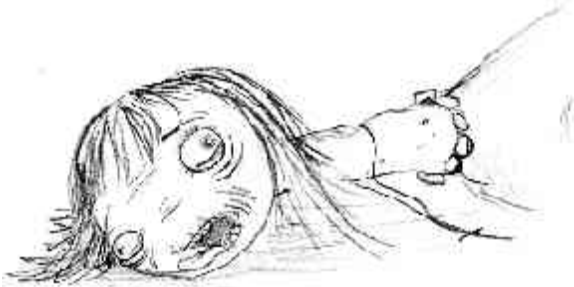
Tratamiento Técnico

De esta manera, habrá una maqueta para cada apartamento, lo cual nos permite trabajar cómodamente la fotografía y la animación, ya que a nivel técnico, problemas como la ubicación de las luces y el anclaje de los personajes serían imposibles de resolver en una única maqueta.

Así pues, realizando los movimientos de cámara con guías milimetradas de movimiento, se garantiza que se pueda, superponiendo un plano a otro por máscara, reconstruir el plano secuencia.

Del punto anterior, la separación de la maquetas, se obtiene una ventaja adicional que será fundamental para reducir los costos de realización, la posibilidad de trabajar de manera simultánea en dos sets nos permite reducir a la mitad el tiempo y los costos del rodaje.

De igual manera, la realización del pequeño incendio y la inclusión de la viñetas gráficas debe ser realizada en la post producción; es en este punto donde las herramientas ofrecidas por el Centro Audiovisual Javeriano se hacen indispensables.



Tratamiento Técnico

El Guión de "Vivienda Multifamiliar" fue radicado en la Dirección Nacional de Derechos de Autor el día 12 de Abril de 2004, se espera respuesta favorable el 7 de Mayo



Derechos de Autor

MINISTERIO DEL INTERIOR
DIRECCION NACIONAL DE DERECHO DE
AUTOR
UNIDAD ADMINISTRATIVA ESPECIAL



DIRECCION NACIONAL DE DERECHO DE AUTOR
NO. RADICACION: 1-2004-0281 FOLIOS: 2
FECHA: 12Abr2004 1:38pm
DEPENDENCIA: OFICINA DE REGISTRO

Señor Usuario

La respuesta a esta solicitud deberá ser reclamada personalmente, autorizando a un tercero, o si lo prefiere, puede cancelar el valor del envío en la Oficina de Servientrega S.A. (Efectivo S.A.) según la siguiente tabla

-Correo Urbano (hasta un kilo)	\$2.000
-Correo Nacional (hasta un kilo)	\$4.750
-Correo a ciudades de trayectos especiales o de difícil acceso (hasta un kilo)	\$6.200

Para que su correspondencia llegue oportunamente diligencie la casilla del solicitante claramente observando las instrucciones al respaldo del formulario

Cualquier inquietud, comuníquese con la Dirección Nacional de Derecho de Autor en el teléfono 341 81 77 Ext. 126