

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

STILL HERE

GABRIEL ESTEBAN OSORIO CORAL

Animación Digital

Trabajo de integración curricular presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Animación Digital

Quito, 16 de mayo de 2024

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

STILL HERE

GABRIEL ESTEBAN OSORIO CORAL

Nombre del profesor, Título académico Karla Chiriboga Cevallos, M.A

Quito, 16 de mayo de 2024

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Gabriel Esteban Osorio Coral

Código: 00211592

Cédula de identidad: 1726205899

Lugar y fecha: Quito, 16 de mayo de 2024

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

El siguiente proyecto es un cortometraje animado titulado Still Here, una historia que promueve un enfoque en cómo es tratado el duelo tras la pérdida de una persona importante dentro de nuestras vidas. La historia gira alrededor de Zoe, una chica que sobrevivió a una fuerte tragedia producto de la guerra, la cual años después se mantiene aferrada al pasado. Un día Zoe decide acercarse al último miembro de su familia: su padre. Esta narrativa trata la persistencia del trauma después de un evento trágico, y los problemas que invocan la falta de comunicación y apoyo entre familiares. El cortometraje se efectuó utilizando la animación clásica en 2D, es decir, cuadro por cuadro en dibujos.

Palabras clave: Duelo, Cortometraje, Tragedia, Trauma, Comunicación.

ABSTRACT

The following project is an animated short film titled Still Here, a story that promotes a focus on how grief is treated after the loss of an important person in our lives. The story revolves around Zoe, a young girl who survived a strong tragedy as the outcome of war, who years later remains clinging to the past. One day Zoe decides to approach the last member of her family: her father. This narrative addresses the persistence of trauma after a tragic event, and the problems that invoke a lack of communication and support between family members. The short film was made using classic 2D animation, that is, frame by frame in drawings.

Keywords: Grief, Short Film, Tragedy, Trauma, Communication.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	5
Desarrollo del Tema.....	13
1. Investigación.....	14
2. Referencias.....	17
3. Diseño de personajes.....	18
4. Escenarios.....	30
5. Guión.....	32
6. Producción.....	35
7. Post producción.....	37
Conclusiones.....	38
Referencias bibliográficas.....	39
Anexo A: Storyboard.....	40

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Duelo 1.....	14
Figura 2. Duelo 2.....	14
Figura 3. Revista Digital De Medicina Psicosomática Y Psicoterapia.....	15
Figura 4. Duelo 3.....	15
Figura 5 Moodboard.....	17
Figura 5.1 Moodboard.....	17
Figura 6.Zoe 1 Portada.....	18
Figura 7. Zoe 2 Descripción.....	19
Figura 8. Zoe 3 Diseño.....	19
Figura 9. Zoe 4 Diseño 2.....	19
Figura 10. Zoe 5 Poses.....	20
Figura 11. Zoe 6 Expresiones.....	20
Figura 12. Zoe 7 Turn Around.....	20
Figura 13. Zoe 8 Exploración De Color.....	21
Figura 14. Zoe 9 B&W.....	21
Figura 15. Papá 1 Portada.....	22
Figura 16. Papá 2 Descripción.....	23
Figura 17. Papá 3 Diseño.....	23
Figura 18. Papá 4 Poses.....	23
Figura 19. Papá 5 Expresiones.....	24
Figura 20. Papá 6 Turn Around.....	24
Figura 21. Papá 7 Exploración De Color.....	25
Figura 22. Papá 8 B&W.....	25
Figura 23. Samuel 1 Portada.....	26
Figura 24. Samuel 2 Descripción.....	27
Figura 25. Samuel 3 Poses.....	27
Figura 26. Samuel 4 Expresiones.....	27
Figura 27. Samuel 5 Turn Around.....	28
Figura 28. Samuel 6 Casco.....	28

Figura 29. Character Pack.....	29
Figura 30. Escenario 3 Afuera.....	31
Figura 31. Escenario 1 Dormitorio 2.....	31
Figura 32. Escenario 2 Cocina.....	31
Figura 33. Escenario 3 Afuera.....	31
Figura 34. Escenario 4 Valle.....	31
Figura 35. Escenario 5 Pesadillas.....	31
Figura 36. Escenario 6 Bosque.....	31
Figura 36.1 Samuel A.....	32
Figura 36.2 Zoe A.....	33
Figura 37 Modelado.....	35
Figura 38 Line Test.....	35
Figura 39 Clean Up.....	35
Figura 40 Animación 3d.....	35
Figura 41 Color.....	36
Figura 41.1 Valle Final.....	36
Figura 42 Composición.....	37
Figura 43 Efectos.....	37
Figura 44 Filtro.....	37

INTRODUCCIÓN

La idea seleccionada fue la más sólida de las tres presentadas por su potencial de desarrollo al internarse en una de las situaciones más complejas que pueden vivir las familias y cómo la falta de comunicación puede verse afectada después de una pérdida importante. Se relata la historia de Zoe quien presenta un estrés post traumático que no le permite olvidar a su hermano al punto de soñar repetidamente en lo sucedido, su pérdida y afectación familiar, alcanza a su padre con quien se genera una comunicación débil que impide dejar ir a un ser tan importante de la familia.

Se trata de un proceso de no querer soltar al mantener las pertenencias intactas que al verlas día tras día acrecentar el sentimiento de tristeza. Aun así se muestra cómo la interacción y la conciencia de lo sucedido permite recuperar la familia.

FICHA TÉCNICA

- Tipo de producto: Cortometraje animado
- Nombre del cortometraje: STILL HERE
- Dirección de Animación: Gabriel Osorio
 - Asistencia de Cleanup - Maria Alejandra Gonzalez
Daniel Guarnizo
 - Sonorización - Miguel Sanchez
Melany Chango
- Storyline

Años después de vivir la pérdida de su hermano, Zoe decide abrirse al último miembro de su familia: Su padre.

- Técnica: Animación clásica 2D
- Duración: 7 minutos 56 segundos
- Formato: MP4 Full HD (1920 x 1080)
- Fecha de producción: 2023 - 2024

DESARROLLO DEL TEMA

OS

STILL HERE



A SHORT FILM BY GABRIEL OSORIO

USFQ UNIVERSIDAD ANIMACIÓN DIGITAL

STILL
HERE

Años después de vivir la pérdida de su hermano,
Zoe decide abrirse al último miembro de su
familia: Su padre.

PREPRODUCCIÓN

I D E A I N I C I A L

Una parte importante del trabajo es el contar historias, por lo tanto, la idea seleccionada entre las tres presentadas, fue producto de la inspiración de una de las mejores canciones de Twenty One Pilots, que trata sobre lo que deja atrás una persona al fallecer y cómo el duelo es aceptado y resuelto por los seres queridos que se quedan. **Es difícil pensar en la muerte y nunca se está preparado para enfrentarla**, aquí entonces la decisión fue permitir a través de este cortometraje entender los problemas familiares y la importancia de juntos enfrentar una pérdida.

INVESTIGACIÓN

¿En qué punto se convierte el duelo en un problema? El duelo es una experiencia universal que llega con la muerte de un ser querido. Las reacciones de un ser humano que lo experimenta pueden ser físicas y emocionales. El duelo está considerablemente sujeto a experiencias familiares debido a que las conexiones son más fuertes cuando se trata de parientes. Es

duelo complicado causa que la persona que lo sufre se mantiene en un punto en el que no se puede avanzar. Vanesa Vedia clasifica el duelo complicado en 4 tipos: crónico, retrasado, exagerado y enmascarado. El duelo crónico nunca llega a una conclusión, y quien lo sufre está consciente de ello. El duelo retrasado es una falta de reacción emocional al momento de una pérdida, las razones pueden ser una falta de apoyo social o la necesidad de ser más fuerte por alguien más. Este tipo de duelo puede causar un efecto tardío en el que, por otras razones, resurgen los problemas del pasado sin resoluciones.

El duelo exagerado es una intensificación de un duelo normal y su severidad puede crear trastornos psiquiátricos mayores.



Figura 1. Duelo 1

una falta de resolución temporal y su efecto varía mucho en las personas, por lo que es importante entender que puede ser mucho más difícil manejarlo por las circunstancias. Son estas las que pueden causar un duelo complicado, o también conocido como duelo patológico.

DUELO PATOLÓGICO

Es un proceso natural que nos permite superar una pérdida irreversible para terminar con la aceptación. A diferencia de éste, el



Figura 2. Duelo 2

“Algunos ejemplos pueden ser la depresión clínica posterior a una pérdida, la ansiedad en forma de ataques de pánico o conductas fóbicas, el abuso de alcohol u otras sustancias y el trastorno de estrés postraumático.” (Vedia, 2016)

El duelo enmascarado son síntomas y conductas que afectan a quien lo padece sin reconocer que están relacionados con la pérdida. Vedia presenta el siguiente gráfico el cual indica aspectos importantes que diferencian a un duelo normal de un duelo patológico.

POSIBLES CAUSAS PARA SUFRIR DE UN DUELO PATOLÓGICO:

- CIRCUNSTANCIA DE MUERTE
- DEPENDENCIA CON EL FALLECIDO
- PÉRDIDAS ACUMULADAS
- HISTORIAL DE SALUD MENTAL
- APOYO SOCIAL/ FAMILIAR INADECUADO
- SITUACIÓN ECONÓMICA

LOS HERMANOS OLVIDADOS:

Existe un punto importante que es omitido en muchas ocasiones cuando un niño que fallece tiene un hermano. El duelo de un padre va a ser lo suficientemente fuerte como para olvidar que este suceso tiene efecto en su otro hijo. Los efectos de esta situación son alteraciones en patrones de sueño, mala interacción

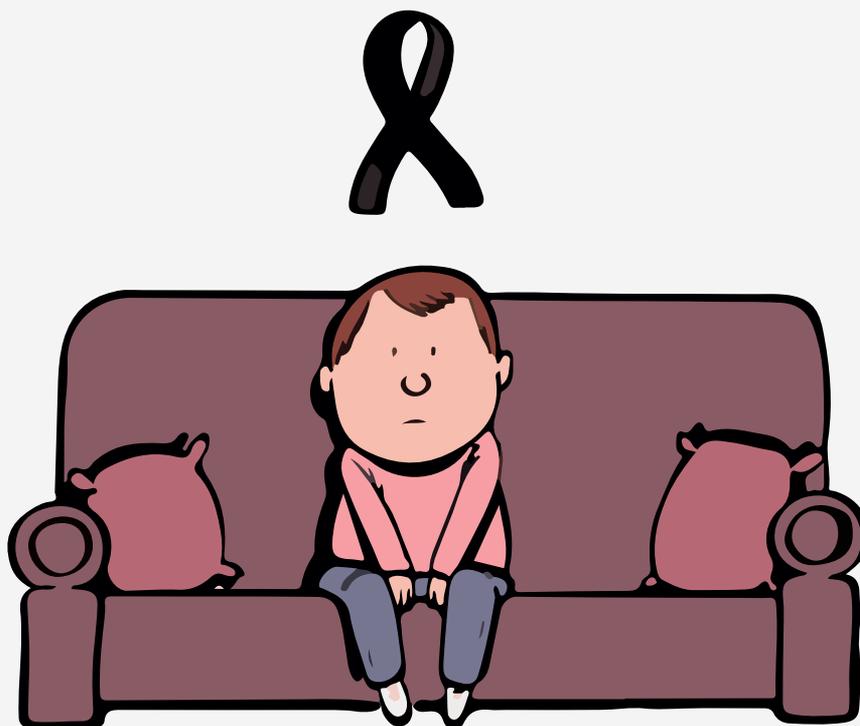


Figura 4. Duelo 3

social, mala alimentación, entre otras. (Vedia, 2016) Según Vedia, se descubrió que el 80% de las madres las cuales perdieron a su hijo han sido susceptibles a tener menos paciencia y sobreprotección. A parte de esta falta de atención, existe también un riesgo más alto de violencia intrafamiliar.

SOBRE EL TRASTORNO DE ANSIEDAD:

La ansiedad es un trastorno que puede causar estrés, miedo e inquietud. Estos problemas se pueden manifestar físicamente, causando dolor en el área del pecho y agitación. Puede haber varias razones para que se de, pero es importante hablar del tema familiar. Hay distintos tipos de familia las cuales pueden generar ansiedad. Las familias que se mantienen independientes entre ellos pueden crear una barrera difícil para hablar sobre cualquier problema. Las familias que están conectadas en todo,

a diferencia de las familias independientes, suelen eludir problemas como si no existieran, para mantener el “ambiente positivo”.

El otro tipo de familias se trata de las sobreprotectoras. La sobreprotección es ese exceso de cuidado para que los hijos no sean afectados por problemas que podrían generar crecimiento, generando irónicamente un impacto negativo. La preocupación mostrada por padres sobreprotectores causa miedos innecesarios que pueden ser extremadamente fuertes, desarrollando trastornos como la ansiedad.

Un tipo de trastorno de ansiedad importante a mencionar son los ataques de pánico. Estos son cortos momentos en los que el paciente sufre de un temor excesivo a pesar de no existir un peligro aparente.

DUELO NORMAL	DUELO PATOLÓGICO
A) <i>Momento de aparición</i> A los pocos días del fallecimiento	Semanas o meses después (duelo retrasado) No aparición del duelo (negación del duelo)
B) <i>Intensidad</i> Incapacitante durante días	Incapacitante durante semanas
C) <i>Características</i> Negar aspectos de la muerte: circunstancias, características del fallecido (idealización)	Negar la muerte del fallecido, creer que vive
Identificarse con el fallecido (imitando rasgos, atesorando pertenencias)	Creer que se es el fallecido
Oír la voz, ver u oler al fallecido de forma efímera y momentánea. Reconoce que no es real.	Alucinaciones complejas y estructuradas
Padecer síntomas somáticos similares a los que causaron la muerte del difunto (identificación)	Creer que se va a morir de la misma enfermedad Acudir continuamente al médico por esa causa
Desarrollar conductas en relación al muerto culturalmente aceptables (luto temporal, etc.)	Establecer conductas anormales (conservar cenizas, poner altares, visitar el cementerio diariamente)

Figura 3. Revista Digital de Medicina Psicosomática y Psicoterapia

SOBRE EL TRASTORNO DE ESTRÉS POSTRAUMÁTICO

El estrés postraumático es una enfermedad que nace de un evento de trauma intenso. Los ejemplos pueden ser casos de violencia extrema, guerra, agresión sexual, accidentes fatales, entre otros.

ALGUNOS FACTORES DE RIESGO DE TRASTORNO DE ESTRÉS POSTRAUMÁTICO:

- GÉNERO (LAS MUJERES SON MÁS PROPENSAS A TEPT)
- TRAUMA EN LA INFANCIA
- TENER UN EVENTO TRAUMÁTICO DE ALTA DURACIÓN
- TENER POCO APOYO SOCIAL DESPUÉS DEL EVENTO TRAUMÁTICO

SÍNTOMAS:

Los síntomas del estrés postraumático se dividen en cuatro tipos generalmente, a pesar de que no siempre será igual para todos. El primer síntoma es la reviviscencia, un resurgimiento del miedo del trauma que es causado por el recuerdo de este. Flashbacks en los que se siente que el evento está pasando nuevamente o pesadillas son ejemplos de este tipo de síntoma. (U.S. National Library of Medicine.) El siguiente es un síntoma de evasión. Prohibirse realizar una actividad como manejar para evitar recordar o mantenerse muy ocupado para no pensar en el incidente traumático son ejemplos de evasión. El tercer síntoma es la hipervigilancia. Esta es una atención más alta de lo normal frente al peligro, causando tensión, estrés, dificultad para dormir, momentos de ira, o sobresalto que se da fácilmente. El

último tipo de síntoma general es un cambio en el estado de ánimo. Los cambios emocionales son negativos y llevan a un peor estilo de vida, como sentir culpa, perder interés en actividades o problemas para concentrarse.

TARGET:

Este cortometraje está dirigido a una audiencia joven (entre 16 - 26 años) la cual ha tenido que enfrentar situaciones desde muy difíciles hasta traumáticas para recordarles que nadie está solo. La falta de comunicación con seres queridos puede crear visiones falsas de cómo es la perspectiva de otras personas, y esto puede afectar nuestro proceso de sanación.

“

El evento puede también no ser peligroso para el paciente, como la muerte inesperada de un ser querido.

”

MedlinePlus

REFERENCIAS

Las referencias crean una **idea del ambiente** que se va a desarrollar dentro del cortometraje. Se toman estéticas distintas para marcar capítulos en la historia.

Referencias:
Ilustraciones
por Carles
Dalmau.



Figura 5. Moodboard



Figura 5.1 Ilustración Carles Dalmau

Moodboard

El cortometraje se enfoca en un estilo 2D con un ambiente detallado.

Mi referencia principal ha sido el artista Carles Dalmau para el proceso inicial y fondos.

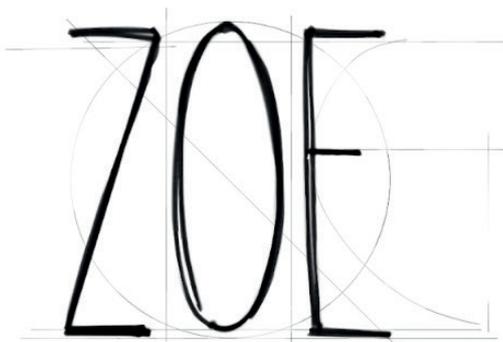
DISEÑO DE PERSONAJES

Para el diseño se logró que cada uno sea lo suficientemente distinto, pero con rasgos similares para permitir a la audiencia visualizar que son miembros de la misma familia. El personaje principal es Zoé, de contextura pequeña.

Como personajes secundarios están el padre, un hombre robusto que en la escena ocupa mucho espacio y Samuel, el hermano que es una mezcla de los dos, de contextura delgada, pero de dimensiones más grandes a Zoe y más pequeñas que el padre.

Zoe tiene dos diseños, uno que ejemplifica la niñez y otro que muestra su presente adolescente, las formas que generan su aspecto son más redondas y suaves con menos esquinas que le da un aspecto más sensible y familiar, los colores en la niñez son de versiones claras y saturación pastel para definir su inocencia, en tanto que en la adolescencia se utilizan colores oscuros para denotar la tristeza que siente. Su diseño comprende mostrar la necesidad de cubrir partes del cuerpo que le recuerdan el pasado, como las manos al colocarse guantes y el curita de la nariz.

Como personaje extra se presenta la madre reflejada a través de una rosa.



Character design. Diseño de Personaje

Figura 6. Zoe 1 portada

Zoe es una chica de 16 años que sufre por su pasado. Tiene un trastorno de ansiedad y ataques de pánico. Debido al accidente que ocasionó la muerte de su hermano, se pone incómoda al estar con su padre y se siente culpable por lo sucedido. Zoe no puede mostrar cómo se siente porque "sabe" que su padre sufrió más, por lo que se limita a pedir cosas y ser un estorbo.

Zoe evade mucho las situaciones que incitan problemas. Estando en sus últimos años de colegio, habla con muy pocas personas y no tiene amigos. Zoe ha sido molestada por solo tener a su papá, por pedir perdón demasiado, incluso por su hermano, y todas estas interacciones la han forzado a ser solitaria. Los efectos del estrés post-traumático y la ansiedad no son tomados en serio por los otros chicos, lo que la hace sentirse como un bicho raro.



Figura 7. ZOE 2 descripción

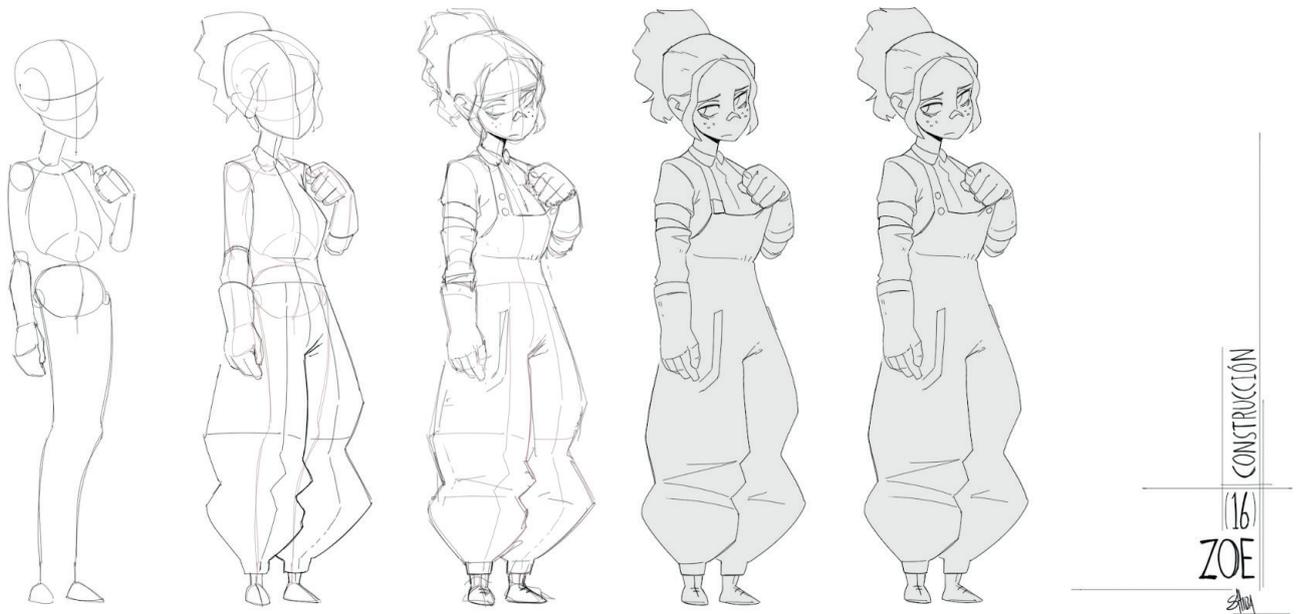


Figura 8. ZOE 3 diseño



Figura 9. ZOE 4 diseño 2

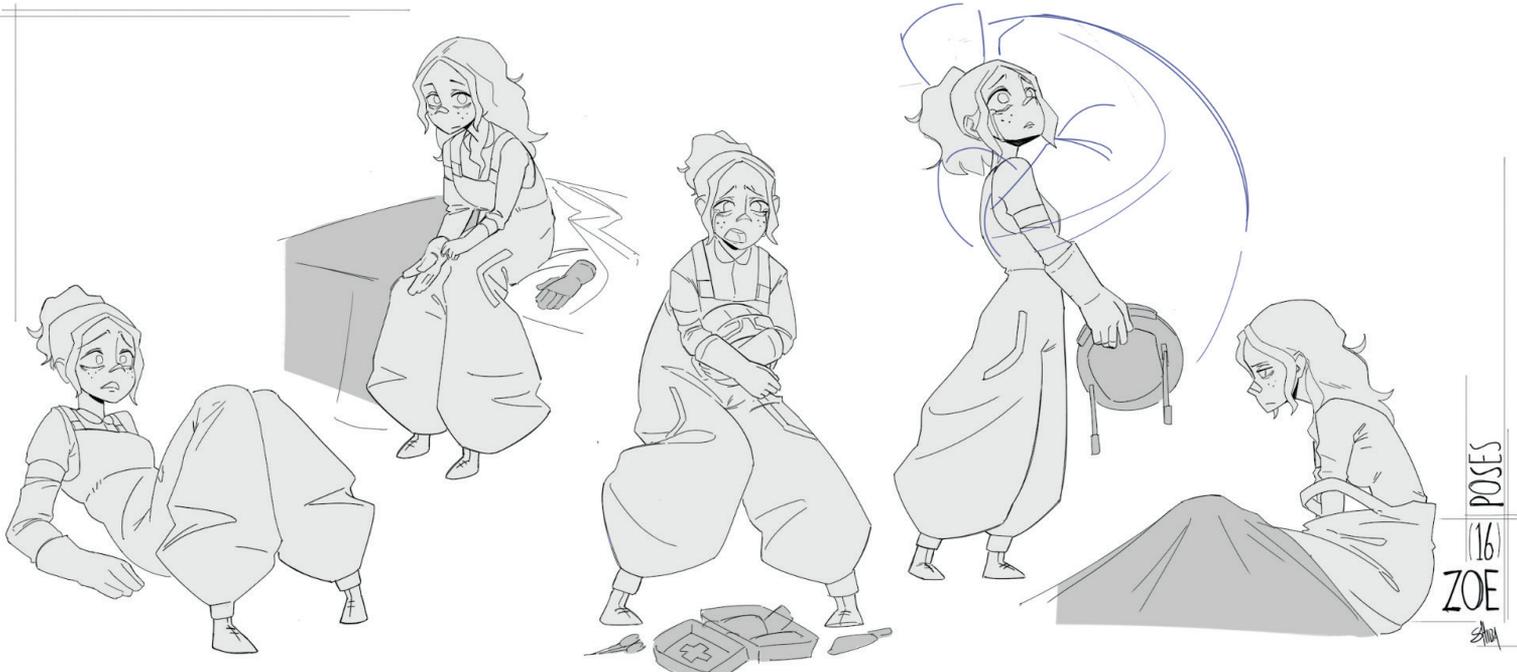


Figura 10. ZOE 5 poses

POSES
(16)
ZOE
sh

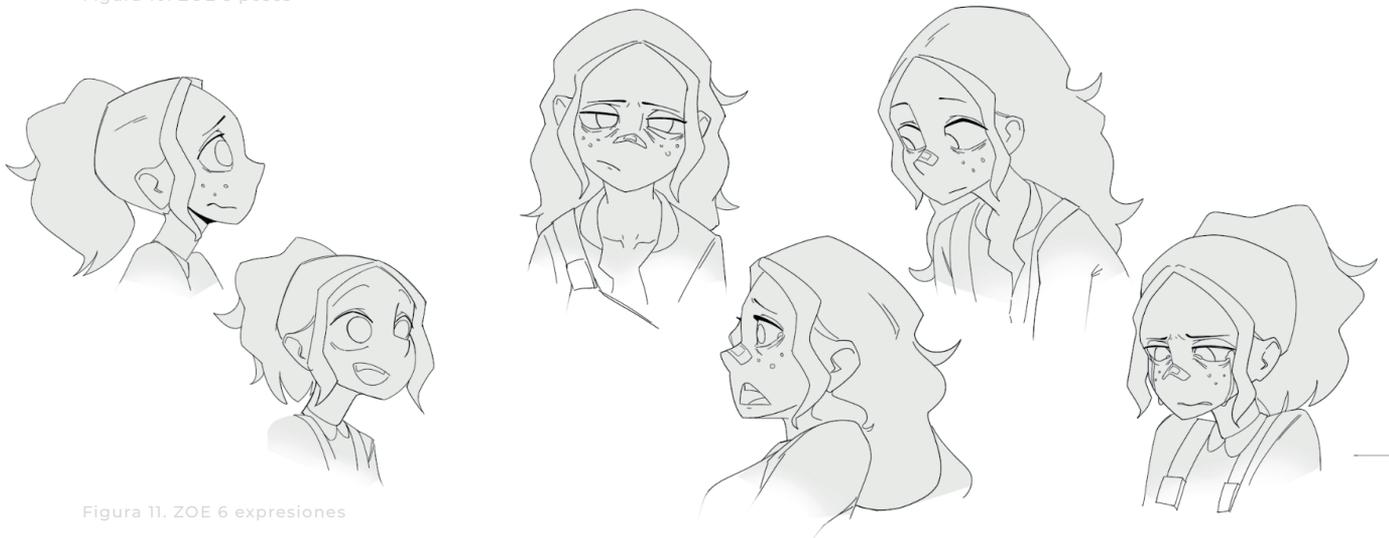


Figura 11. ZOE 6 expresiones

EXPRESIONES
(16)
ZOE
sh

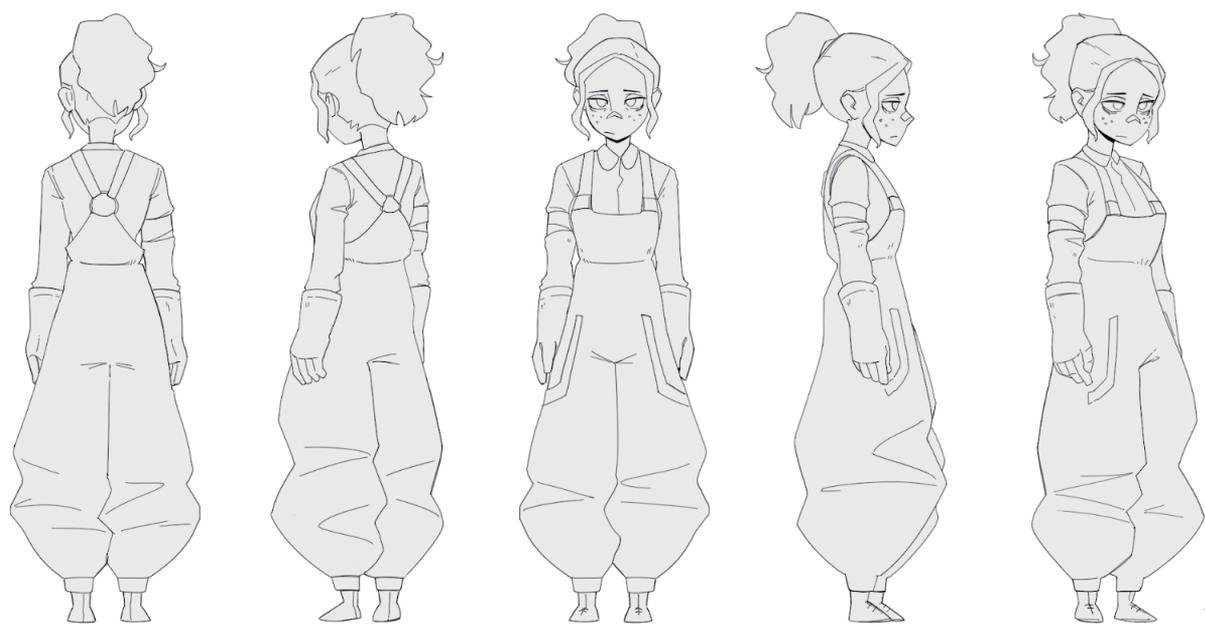


Figura 12. ZOE 7 turn around

TURN - AROUND
(16)
ZOE
sh

EXPLORACIÓN DE COLOR



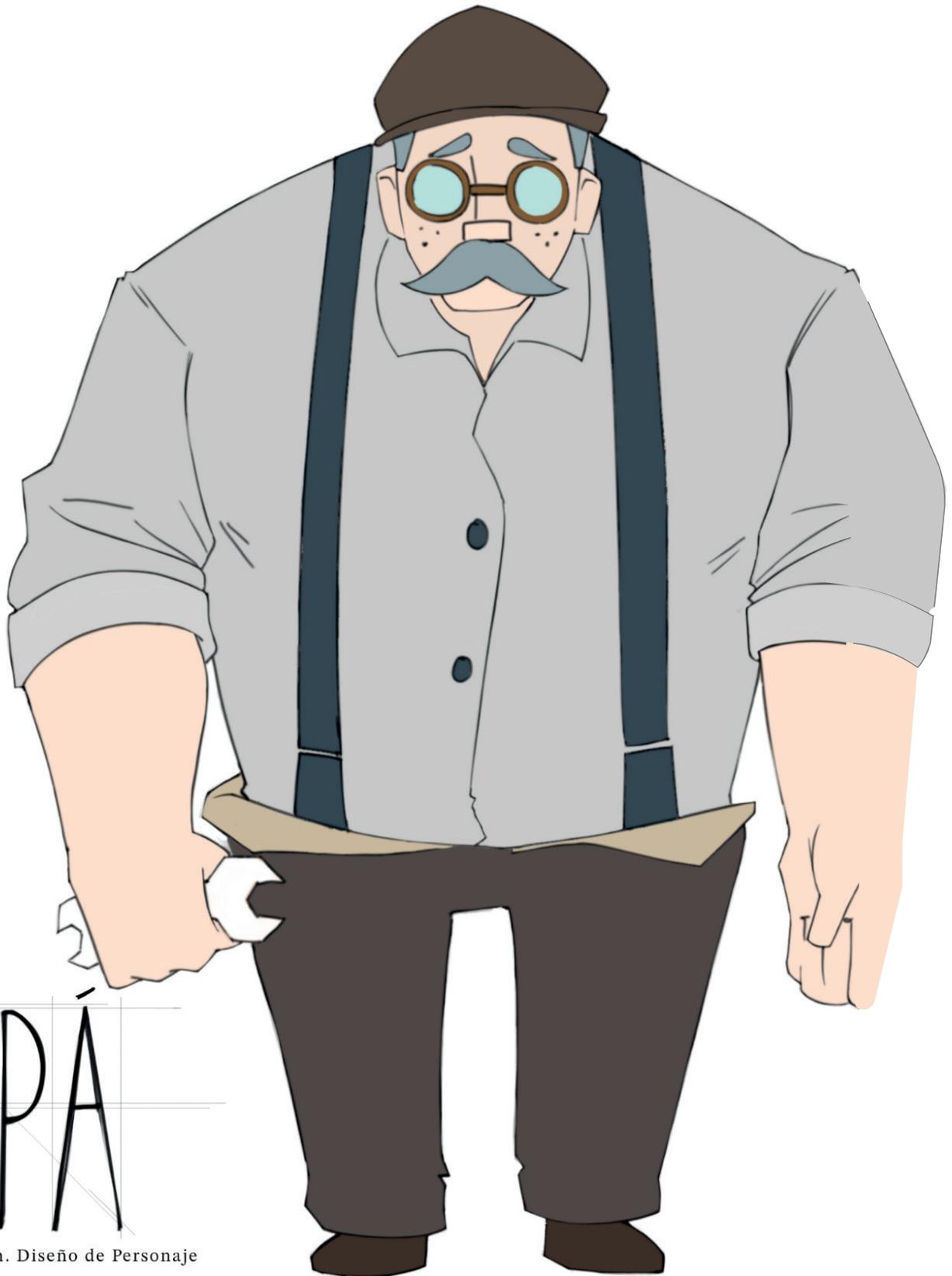
Figura 13. ZOE 9 exploración de color



Figura 14. ZOE 8 B&W

GRIS
(16)
ZOE
SMA

DISEÑO DE PERSONAJES



PAPÁ

Character design. Diseño de Personaje

Figura 15. Papá 1 portada

Papá es el padre soltero de Zoe. Papá tiene problemas para superar eventos trágicos desde la muerte de su esposa. No puede deshacerse de las cosas de Samuel y torpemente finge que las cosas están bien. A pesar de todo, hace lo posible para apoyar a su hija Zoe, aunque sea poco.

Papá es melancólico, retraído, y amable. Tiene que salir temprano a trabajar en las fábricas, por lo que no está mucho tiempo en casa. Papá "conoce" a Zoe, y sabe que ella ha preferido funcionar de manera independiente, por lo que trata de no molestarla al menos que ella lo pida.



Figura 16. Papá 2 descripción

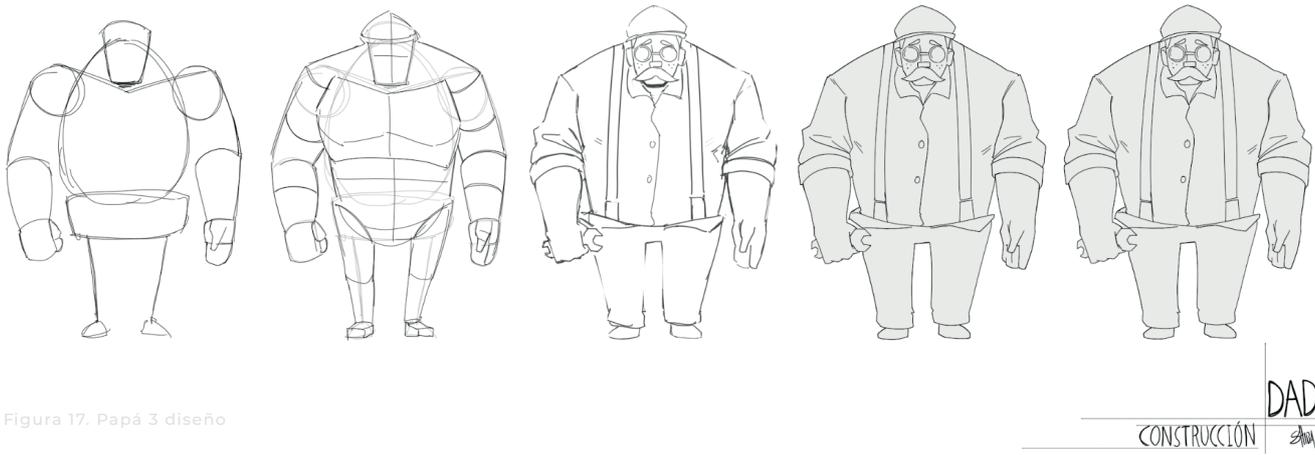


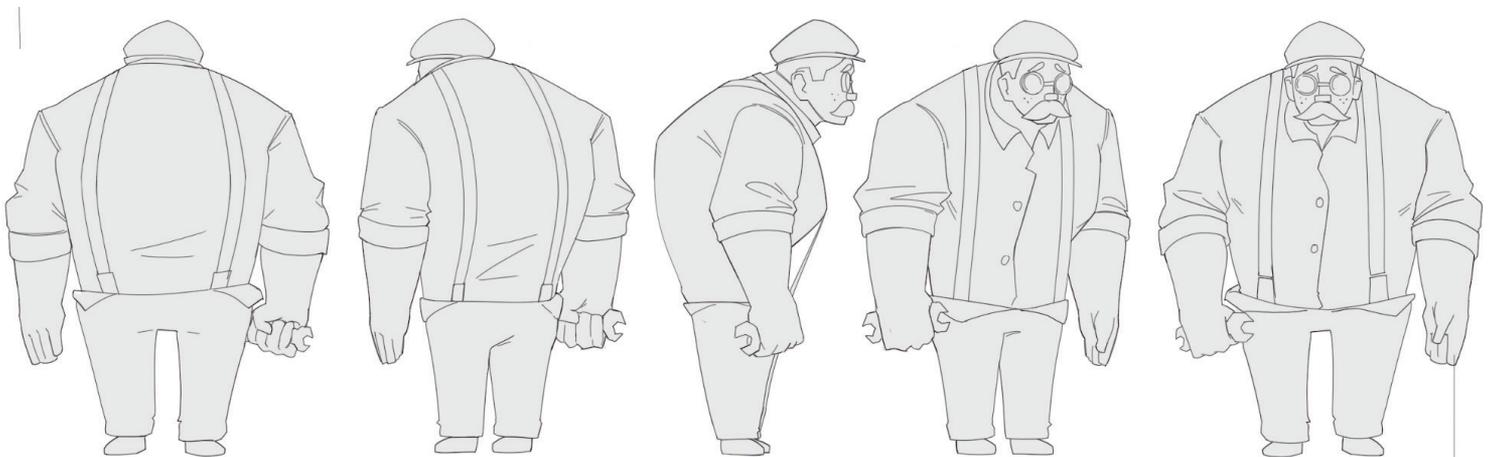
Figura 17. Papá 3 diseño



Figura 18. Papá 4 poses



Figura 19. Papá 5 expresiones



TURN-AROUND

Figura 20. Papá 6 turn around

EXPLORACIÓN DE COLOR

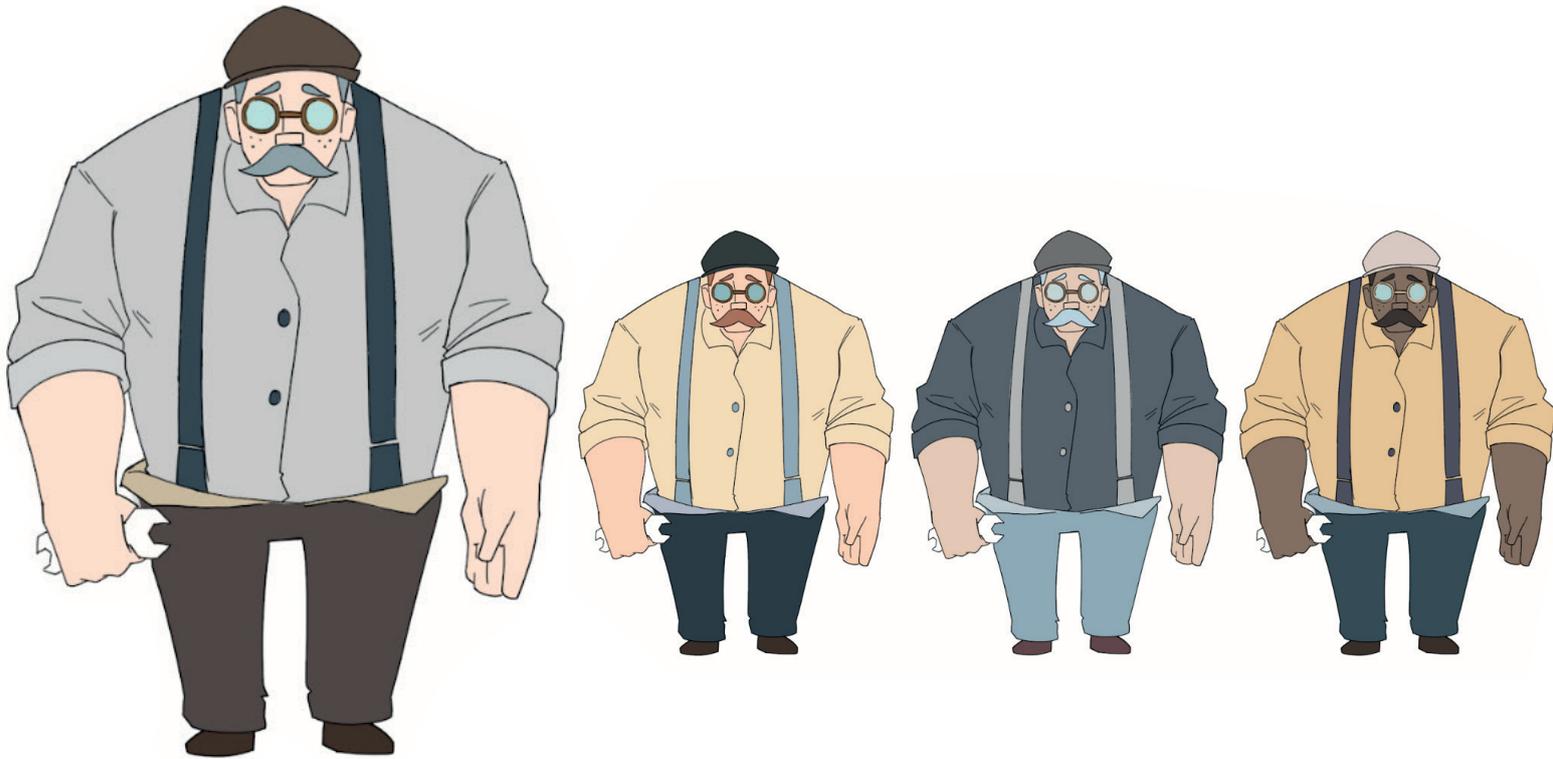


Figura 21. Papá 8 exploración de color



Figura 22. Papá 7 B&W

GRIS
DAD
2011

DISEÑO DE PERSONAJES



SAMUEL

Character design. Diseño de Personaje

Figura 23. Samuel 1 portada



Figura 24. Samuel 2 descripción

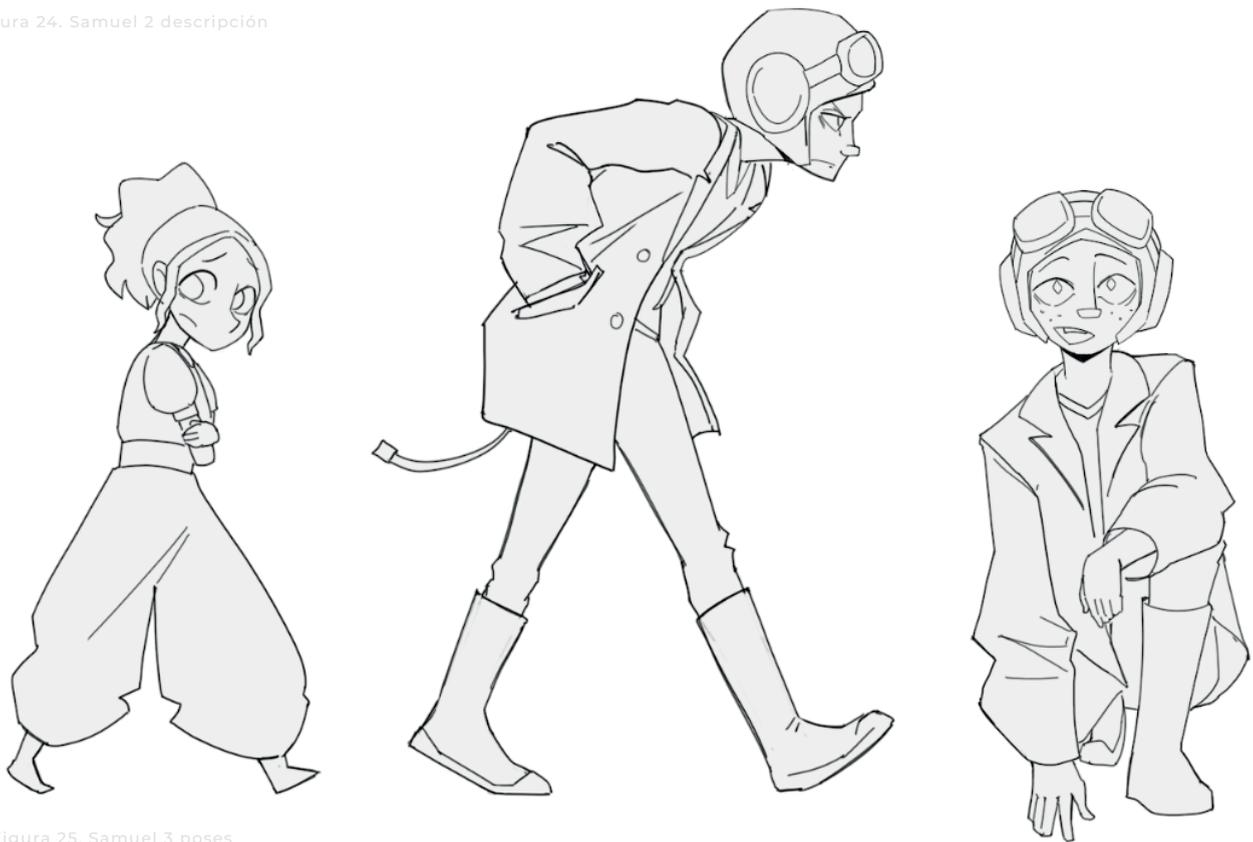


Figura 25. Samuel 3 poses

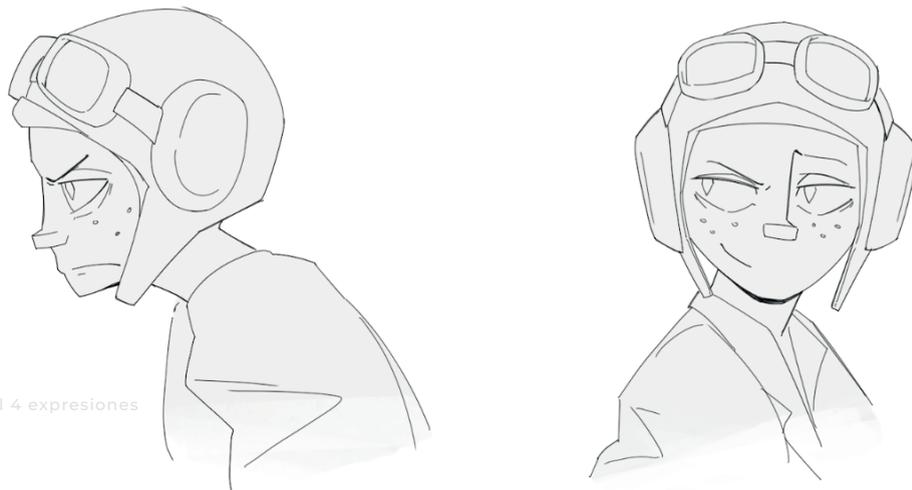
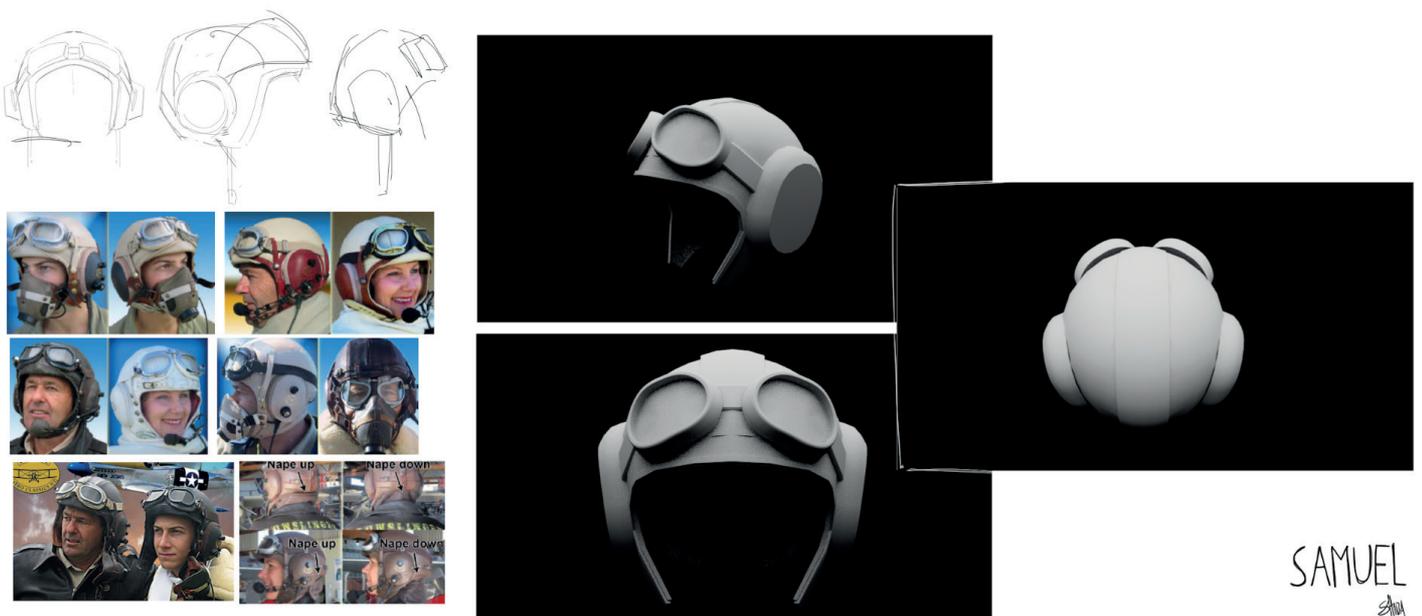


Figura 26. Samuel 4 expresiones



Figura 27. Samuel 5 turn around



SAMUEL
SM

Figura 28. Samuel 6 casco



COMPARACIÓN DE TAMAÑO || SILUETA || VALORES || COLOR



Figura 29. Character pack

DISEÑO DE ESCENARIOS

El cortometraje está dividido en algunos escenarios los cuales tienen cada uno su esencia. La técnica es esencialmente animación 2D, pero esta puede variar en ejecución. Cada imagen representa una referencia a un “mood” distinto de la historia.

Para los escenarios la idea fue inspirar la época industrial que comprendía tiempos de urbanización y aglomeración, donde se visualizaba falta de sanidad, contaminación en donde se daba más importancia a la función que cubría las necesidades por sobre la estética, es por ello que se llega a revelar el funcionamiento interno de lo que comprende las edificaciones como tuberías, tuercas y otros accesorios.

Para los fondos se recreó la sensación de acumulación con la inclusión de detalles en cada rincón de las escenas para una visualización mucho más cargada. La idea de los interiores es darle una sensación de pequeñez y comodidad aún en una época compleja pero que albergaba a las familias con un ambiente de calidez.

Se trata de implementar las máquinas de la época, máquinas industriales de uso posiblemente absurdo que incrementa la contaminación, pero que eran necesarias producto de la situación que en ese momento vivían las familias. Importante mencionar que al momento del diseño se pensó en que cada fondo relata una historia, permitiendo visualizar la esencia de cada personaje y cómo sus emociones, preferencias y gustos pueden con total sencillez ser parte del escenario.

El número de fondos están alrededor de 45, condensando la historia en 5 de

ellos como principales reflejando colores y detalles que permiten guiar a la audiencia en las percepciones y entendimiento de la historia.

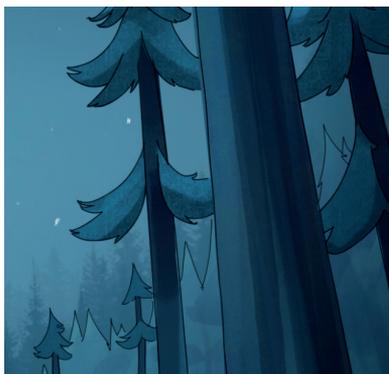
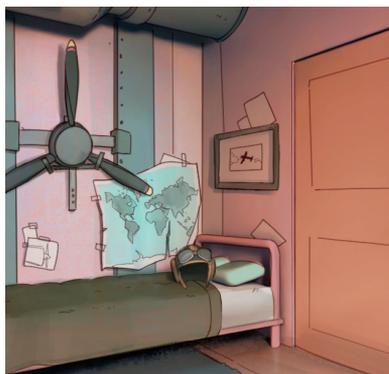




Figura 30. Escenario 3 Afuera



Figura 31. Escenario 1 dormitorio 2



Figura 32. Escenario 2 cocina

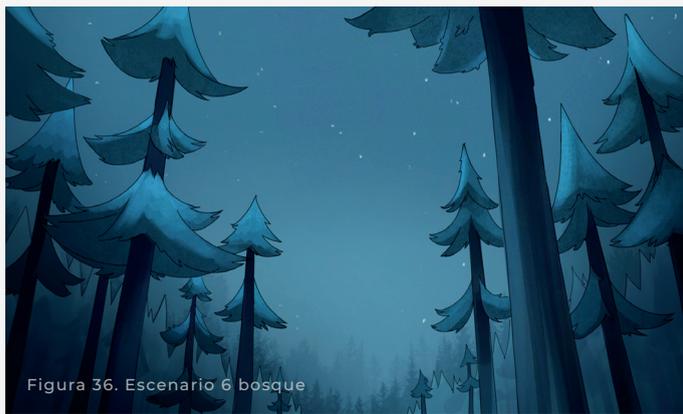


Figura 36. Escenario 6 bosque



Figura 34. Escenario 4 valle



Figura 33. Escenario 3 afuera



Figura 35. Escenario 5 pesadillas



Figura 36.1. Samuel A

El guión es un proceso temprano de escritura para la historia, el cuál es susceptible a muchos cambios.

A pesar de esto, un guión sólido facilita el proceso de toda la producción del cortometraje.

ELABORACIÓN DE GUIÓN

PESADILLA - BOSQUE. NOCHE

ZOE y su hermano SAMUEL caminan por un bosque iluminado por la luna. ZOE está asustada y SAMUEL está harto de ella. Ambos siguen caminando hasta llegar a un pequeño mirador, donde SAMUEL se detiene, y ZOE se queda junto a él.

SAMUEL se emociona al ver que entre las nubes, un Zeppelin enorme se acerca. SAMUEL regresa a ver a ZOE, la cual está boquiabierta. Una sonrisa de "te lo dije" se muestra en el rostro de SAMUEL mientras se apoya en la cerca, antes de enfocarnos en ZOE.

ZOE mira con asombro a la máquina gigante. Es un zeppelin que suelta humo negro por encima que hace ruido por unas turbinas gigantes. ZOE está sonriendo, y después muestra más curiosidad al notar algo. El zeppelin tiene un símbolo al frente. El enfoque pasa de ZOE a SAMUEL, el cual está paralizado de terror.

El Zeppelin deja caer algo. ZOE observa el objeto con interés. El área se ilumina en una rafaga por una explosion. ZOE no se mueve de donde esta, observando la fuerte luz roja antes de que su vista sea cubierta y todo se vuelva negro.

HABITACIÓN DE ZOE - DIA

ZOE se despierta abruptamente. (El sonido de la explosion permanece) Mucho mayor que antes, ZOE observa sus manos que tiemblan. Por la ventana se ve una zona en construcción, donde se están usando explosivos. ZOE frunce el ceño con irritación.

Mientras ve por la ventana, una explosion se da en el sitio de construcción. Un escombros sale como proyectil y se dirige directamente hacia ella, destruyendo la ventana y atravesando su pecho empujándola hacia atrás. En estado de pánico, ZOE siente su pecho, el cual está intacto. La ventana está bien. Nada sucedió.

PAPÁ toca la puerta antes de entrar, lo que le da tiempo a ZOE para fingir que no ha pasado nada. PAPÁ observa alrededor, antes de señalar para ir a comer. ZOE deja su coartada cuando su padre se va. En su cuarto se encuentran también las cosas de SAMUEL, y en su cama vacía yace su casco*. ZOE regresa a ver a la puerta donde estaba su padre, y luego regresa su mirada al casco, determinada.

COCINA - DIA

Los platos y cubiertos chocan y la comida se fríe. En la mesa están los platos acabados de PAPÁ, y el mandil en donde se sentará ZOE. Hay 4 sillas en total. PAPÁ está cocinando.

ZOE se acerca a la mesa, sujetando el casco. PAPÁ trata de fijarse en los huevos mientras en la otra sartén trabaja en el tocino torpemente. ZOE trata de acercarse un poco, pero PAPÁ la interrumpe con el brazo haciendo una señal de despreocupación. ZOE se sienta, y permanece atenta a él, esperando su atención. En medio de cocinar, PAPÁ revisa el reloj y se apresura, dejando rápidamente un plato a ZOE con huevos y un tocino que forman una cara feliz, con una yema desbordándose y un tocino un poco quemado. ZOE frunce el ceño y regresa a ver al casco que sostiene debajo de la mesa, preparándose para decir algo. Inmediatamente antes de poder intentarlo, PAPÁ ya se había ido.

En abundante silencio, ZOE coloca el casco sobre la mesa enfrente de ella. ZOE se entristece mientras lo ve. Sin embargo es interrumpida enseguida por otra explosion, lo que la hace encogerse y a la vez frustrarse muchísimo. Al levantar su mirada, se puede ver por la ventana humo, que está al pie de su hogar en donde estaría su padres. ZOE se paraliza.

La mesa se mueve, y la tasa de ZOE cae, rompiéndose. La mirada de ZOE es de terror y temblorosa. ZOE cae de su silla y empieza a hiperventilar. Sus manos tiemblan.

(Perspectiva de ZOE) sus manos, llenas de sangre, tiemblan. La Cocina se convierte en el bosque. Hay fuego y ceniza. ZOE está sentada en el lodo. El casco de SAMUEL, enterrado en lodo, se sienta en frente de ella.

ZOE en desesperación se levanta a buscar el kit de primeros auxilios, sosteniéndose del casco de SAMUEL hasta llegar a la puerta, donde se prepara emocionalmente para ver lo peor.

ENTRADA DE LA CASA**

PAPÁ está revisando el motor del coche humeante. El sonido de algo cayéndose suena. PAPÁ regresa a ver.

(NOCHE) PAPÁ abre la puerta de la casa. ZOE llora parada, cubierta en lodo, con sangre y sola.

El kit de primeros auxilios está desparramado en la acera, y



Figura 36.2. Zoe A

ZOE abraza el casco de SAMUEL, sollozando. La mano de PAPÁ, temblorosa, deja caer la llave inglesa.

PAPÁ tiene sus manos enterradas en su cara, sollozando en la cocina. ZOE lo ve desde su cuarto.

ZOE se seca las lágrimas (y de alguna manera quiere pretender que no pasó nada).

PAPÁ llora sosteniéndose fuerte de las sabanas de la cama de SAMUEL. ZOE está sentada en su propia cama incómodamente.

PAPÁ se lanza a abrazarla. A ZOE le toma esto por sorpresa.

SAMUEL se lanza a abrazar a ZOE mientras la explosión les llega.

La mano de ZOE que sujeta el casco tiembla. Este deja caer el casco antes de sujetarse fuerte de su padre.

Ambos se sujetan fuertemente en la entrada de la casa, mientras el humo del auto se disipa. Shot final es en el casco.

***ZOE tiene un objeto no definido que SAMUEL tenía en el incidente. Un casco puede ser una opción.**

****Mosaico entre presente y pasado. Estos cambios son breves. Estos periodos son cuando ZOE aún era pequeña y el incidente había ocurrido hace poco. Está indicado con una sangría extra en negrita.**

PRODUCCIÓN

STILL HERE

El animatic es el producto final de la fase de preproducción que implica una propuesta que una vez aprobada, permite dar inicio a la producción que lleva al público la creación del cortometraje con las distintas fases de animación, limpieza, color, sonido y escenarios.

FONDOS

Se crearon alrededor de 45 fondos con profundidad separados por capas para crear el lugar en que se desarrolla la historia, los escenarios tiene varios fondos que requerían ser tomados desde distintos ángulos para lo cual se utilizó el modelado 3D, herramienta que permitió crear un ambiente de forma digital para tomar fotos que posteriormente fueron pintadas.



Figura 37. Modelado

LINE TEST

La técnica aplicada para la mayoría del cortometraje es animación clásica 2D, el proceso consiste en animar cuadro por cuadro a través de dibujos, a los personajes, objetos y detalles. Este proceso requiere de mucha observación, atención a la consistencia de los personajes, a la aplicación de principios de animación, para darles vida y captar las principales emociones y acciones que permitan cautivar a la audiencia.



Figura 38. Line Test

CLEAN UP

Proceso importante para pulir los cuadros realizados en el Line test, la línea escogida es una de igual tamaño a través de todo el dibujo, esto con acentos entre las sombras más oscuras. El objetivo de este paso es obtener dibujos limpios que no obstruyan la atención de la audiencia.



Figura 39. Clean Up

OTRAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Además de la animación 2D también se aprovechó el uso del 3D para animar de forma consistente objetos no orgánicos complejos, aplicar este tipo de técnica brinda más variedad al cortometraje permitiendo aprovechar al máximo lo que es posible obtener con el tiempo productivo para la realización del trabajo.

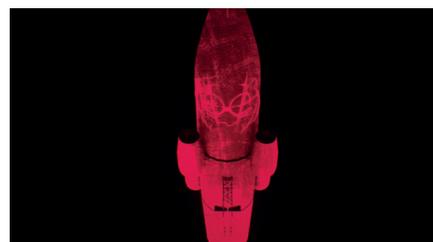


Figura 40. Animación 3D

COLOR

Utilizando herramientas de animación se realiza un proceso de color para cada cuadro realizado en el Clean up, los colores están ajustados a la paleta entregada junto con el diseño de personajes.



Figura 41. Color

DIFICULTADES DE PRODUCCIÓN

Para realizar un cortometraje en un tiempo tan limitado fue necesario generar un proceso de planificación detallada y profunda, al no hacerlo será imposible el tiempo relevante a utilizar y la distancia para lograr el producto final, aún así, con la planificación y organización fue imprescindible mantener un ritmo constante y comprometido de trabajo diario que prueba ser pesado por cuadros de cansancio, fatiga, dolor de cabeza, estrés, etc.

PROCESO DE CORRECCIÓN

La exigencia personal de un trabajo de calidad permitió identificar errores de forma constante y rápida para adoptar correctivos sin mayores inconvenientes. Se aprovechó al máximo el recurso de tutores para tener perspectivas extraordinarias para adoptar correctivos adicionales acorde a percepciones de terceros.

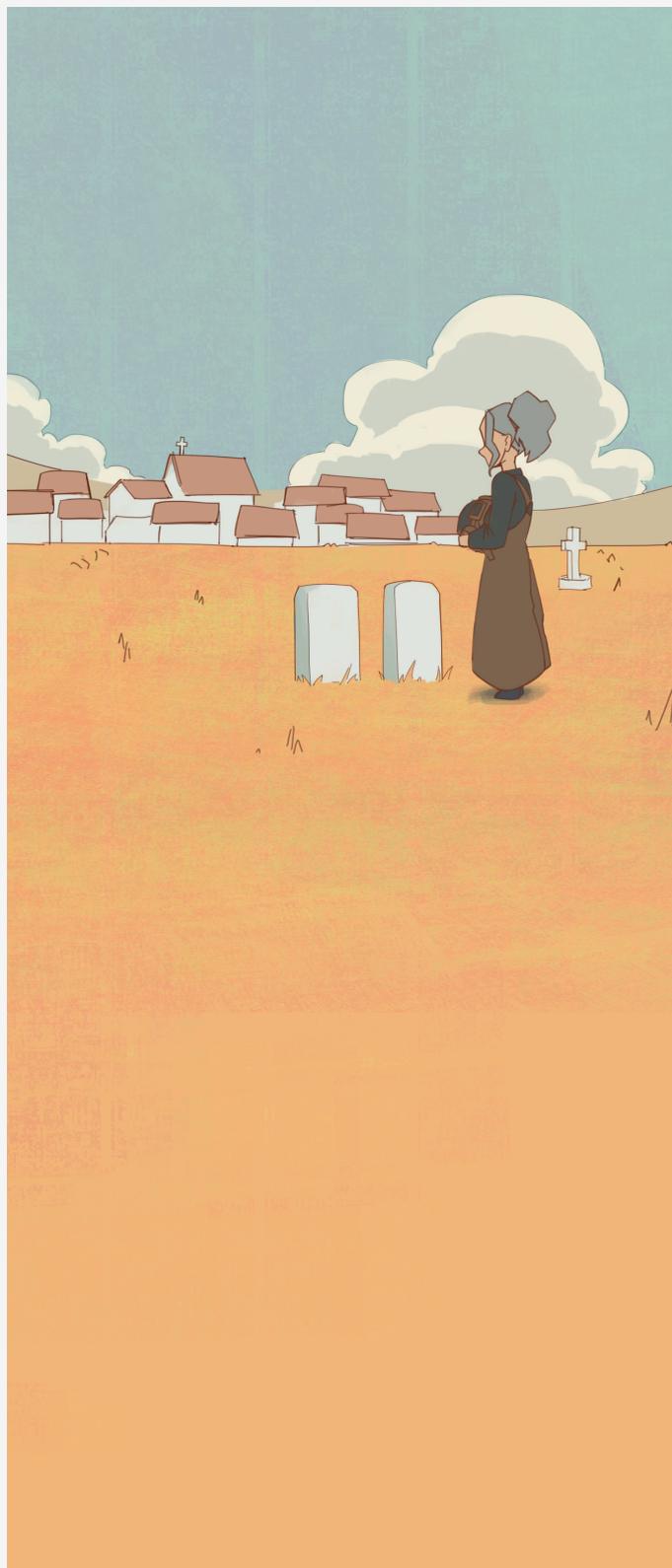


Figura 41.1 Valle Final

POST PRODUCCIÓN

STILL HERE

COMPOSICIÓN

El material ya producido se compone de mejor manera en el encuadre del video.

Obtenido el producto final la fase de post producción permite mostrar la inclusión de detalles que complementan y pulen el trabajo. Este proceso tiene un amplio rango de importancia en cuanto a lo que se puede realizar para perfeccionar el producto final. Gracias al trabajo consistente y la finalización oportuna de la etapa de producción fue factible tener más tiempo para dedicarle a esta etapa.

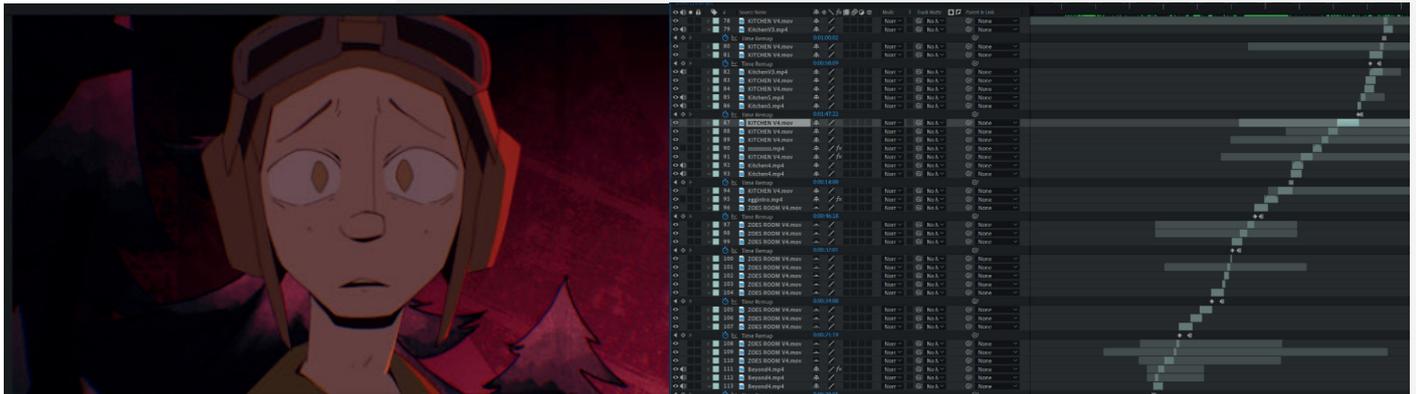


Figura 42 Composición

EFEKTOS

Se aplicaron varios efectos en el producto como simular la distorsión de la cámara, movimiento de cámara, arreglar color dentro de cada una de las escenas, mover objetos en conjunto con las diferentes escenas, crear pausas, extender duración de escenas, simular destellos entre otras.

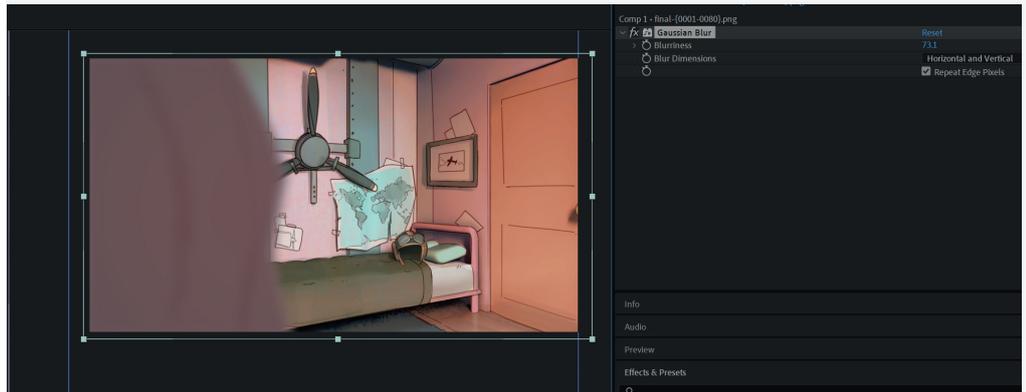


Figura 43. Efectos

FILTRO

El filtro es un paso final dentro de cada escenario para crear armonía entre todas las escenas una vez que han sido unidas, aquí se aplican cambios extras de color, difusión y viñetas.

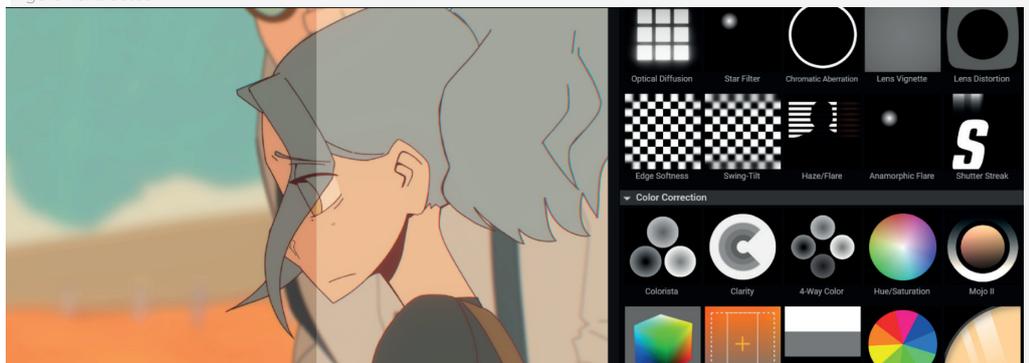


Figura 44 Filtro

DIFICULTADES DE POST PRODUCCIÓN

Es posible que debido a la complejidad del producto sea necesario crear y moverse a través de varios archivos, lo cual implica un proceso tedioso pues al momento de encontrar un error en uno de los últimos archivos será necesario regresar a algún archivo pasando, incrementando esfuerzo y tiempo en la ejecución del trabajo.

CONCLUSIÓN

El proceso de crear un proyecto tan ambicioso requiere mucha determinación, organización y dedicación

Hay un punto en el proceso de la creación del proyecto en el que parece que no va a ser posible lograrlo, sin embargo el apoyo de las personas que creen en tí junto con el deseo de querer cumplir el desafío, genera un ambiente en el que es factible ir más allá de los propios límites, un ambiente difícil de entender si no se forma parte del mismo.

No solo fue posible cumplir la meta propuesta sino que se logró superar las expectativas propias y de terceros dejando una satisfacción personal indescriptible

En este proceso de aprendizaje el proyecto permitió ir muy lejos respecto a las técnicas que se puede aprender

Hay un largo camino por recorrer el cual no tiene un límite, sin embargo existe la convicción de que hay un gran avance gracias a este proyecto.

Referencias:

Castellanos, V. (2021, October 22). La Ansiedad en la familia. Cefpami. Retrieved January 28, 2023, from <https://cepfami.com/la-ansiedad-en-la-familia/>

La sobreprotección de los Padres Provoca trastornos de ansiedad en los hijos. Adamed TV. (2016, September 23). Retrieved January 28, 2023, from <https://www.adamedtv.com/ansiedad/la-sobreproteccion-de-los-padres-provoca-trastornos-de-ansiedad-en-los-hijos/>

Sánchez, N. (2022, June 22). El duelo traumático en el entorno familiar. Hacerfamilia. Retrieved January 22, 2023, from <https://www.hacerfamilia.com/psicologia/duelo-traumatico-entorno-familiar-20190506120810.html>

U.S. National Library of Medicine. (n.d.). Ansiedad: Medlineplus en Español. MedlinePlus. Retrieved January 28, 2023, from <https://medlineplus.gov/spanish/anxiety.html>

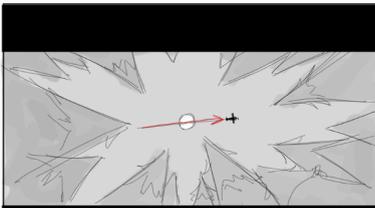
U.S. National Library of Medicine. (n.d.). Trastorno de Estrés postraumático | tept | medlineplus en español. MedlinePlus. Retrieved January 28, 2023, from <https://medlineplus.gov/spanish/posttraumaticstressdisorder.html>

Vedia, V. (2016, September). Duelo patológico Factores de riesgo y protección. Revista Digital de Medicina Psicosomática y Psicoterapia.

ANEXO A: STORYBOARD

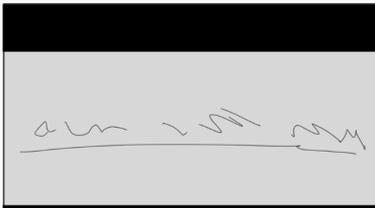
Producción GROUND ZERO	Duración	Hoja 1
-------------------------------	----------	---------------

Escena: 1	BG 1	Plano: GENERAL
------------------	-------------	-----------------------



Descripción
 - Es de noche, en luz de luna, un avión pasa bloqueando la, por un momento - lugar para créditos/introducción central

Escena: 2	BG 2	Plano: P
------------------	-------------	-----------------



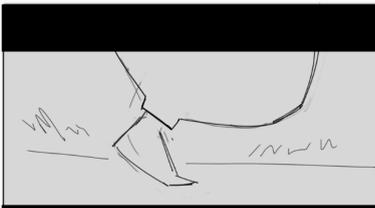
Descripción
 se ve de cerca el suelo.

Escena: 2	BG 2	Plano: DETALLE
------------------	-------------	-----------------------



Descripción
 pisada de SAMUEL

Escena: 2	BG 2	Plano: DETALLE
------------------	-------------	-----------------------



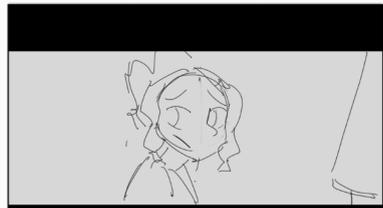
Descripción
 seguido, pisada de ZOE

Escena: 3	BG 2	Plano: ENTERO
------------------	-------------	----------------------



Descripción
 ZOE y SAMUEL caminan por el bosque. SAMUEL está apresurado y ZOE lo persigue

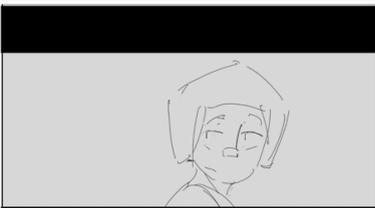
Escena: 4	BG 2	Plano: P
------------------	-------------	-----------------



Descripción
 ZOE está con miedo.

Producción GROUND ZERO	Duración	Hoja 3
-------------------------------	----------	---------------

Escena: 7	BG 2	Plano: PD
------------------	-------------	------------------



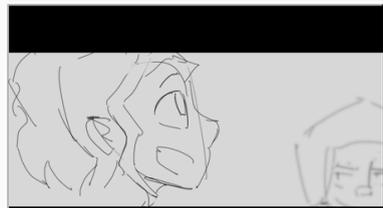
Descripción
 sorprendido el miró hacia arriba.

Escena: 7	BG 2	Plano: PD
------------------	-------------	------------------



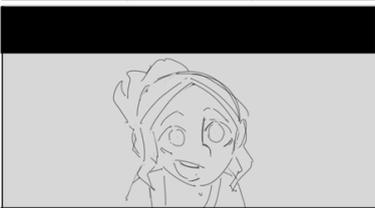
Descripción
 SAMUEL mira a ZOE con sospecha presunta.

Escena: 7	BG 2	Plano: PD
------------------	-------------	------------------



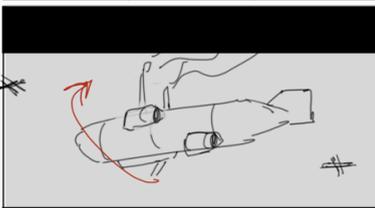
Descripción
 - ENFOQUE para a ZOE. ZOE observa al cielo con asombro.

Escena: 8	BG 3	Plano: PP
------------------	-------------	------------------



Descripción

Escena: 9	BG 4	Plano: ENTERO
------------------	-------------	----------------------



Descripción
 El zeppelin gira muy lentamente en sentido contrario.

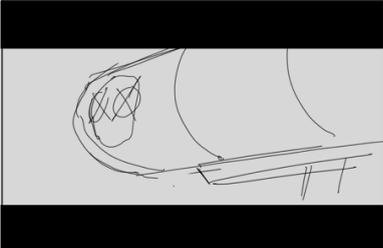
Escena: 10	BG 3	Plano: PP
-------------------	-------------	------------------



Descripción
 Zoe pasa de asombro a curiosidad notando.

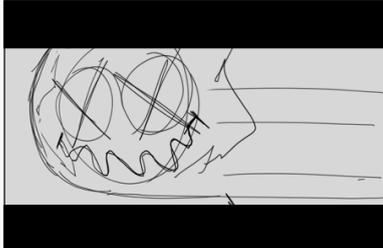
Producción	GROUND ZERO	Duración	Hoja 4
------------	-------------	----------	--------

Escena:	11	BG 4	Plano: DETALLE
---------	----	------	----------------



Descripción
 Shot del frente del zeppelin. hay un símbolo.

Escena:	12	BG 4	Plano: DETALLE
---------	----	------	----------------



Descripción
 el símbolo se muestra en detalle.

Escena:	13	BG 3	Plano: PP
---------	----	------	-----------



Descripción
 Enfoque en ZOE: NO sabe que es.

Escena:	13	BG 3	Plano: PP
---------	----	------	-----------



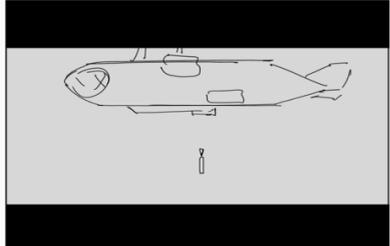
Descripción
 Enfoque en SAMUEL, sabe que es

Escena:	14	BG 3	Plano: PPP
---------	----	------	------------



Descripción
 ... y lo terroriza.

Escena:	15	BG 4	Plano: GENERAL
---------	----	------	----------------



Descripción
 El zeppelin deja caer un proyectil.

Producción	GROUND ZERO	Duración	Hoja 5
------------	-------------	----------	--------

Escena:	16	BG 3	Plano: MEDIO
---------	----	------	--------------



Descripción
 Zoe no puede entender que sucede.

Escena:	16	BG 3	Plano: MEDIO
---------	----	------	--------------



Descripción
 la explosión ilumina todo, incluyendo a...

Escena:	17	BG 3	Plano: PPP
---------	----	------	------------



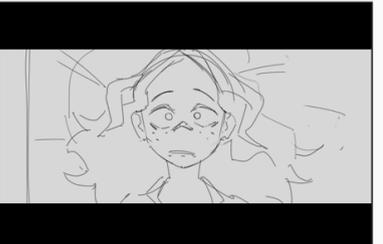
Descripción
 Se tarda un poco en darse cuenta, pero antes de mostrar una expresión...

Escena:	17	BG 3	Plano:
---------	----	-----------------	--------



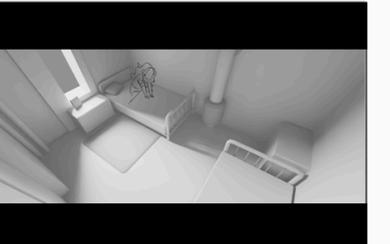
Descripción
 su vista se cubre. repentinamente todo está negro.

Escena:	18	BG 5	Plano: PP
---------	----	------	-----------



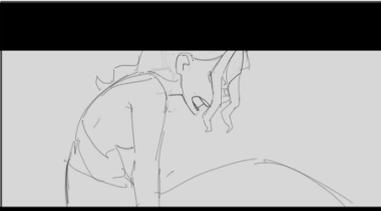
Descripción
 ZOE se despierta. el sonido de la explosión permanece.

Escena:	19	BG 6	Plano: GENERAL
---------	----	------	----------------



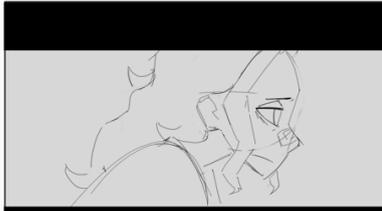
Descripción
 ZOE salta de la cama. el cuarto está muy calmado y silencioso

Escena: 19 B66 Plano: GENERAL



Descripción
La respiración de ZOE es rotante.

Escena: 20 B68 Plano: PP



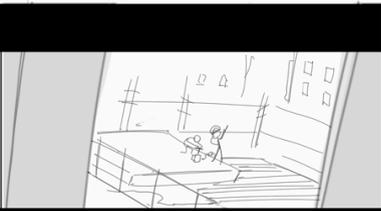
Descripción
despues de un momento, ZOE se relaja.

Escena: 20 B66 Plano: PP



Descripción
Se escuchan sonidos de gritos por afuera.

Escena: 21 B68 Plano: DETALLE



Descripción
se pueden ver dos personas en el sitio.

Escena: 22 B69 Plano: GENERAL



Descripción
ZOE mira a través de su ventana.

Escena: 23 B68 Plano: MEDIO



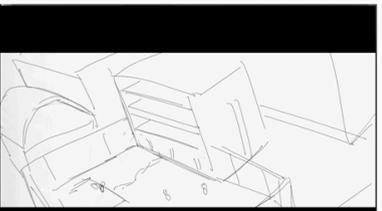
Descripción
el constructor hace una señal muy visible.

Escena: 23 B68 Plano: MEDIO



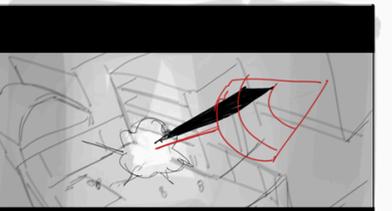
Descripción
el segundo aplasta con ansias el encendedor.

Escena: 24 B68 Plano: GENERAL



Descripción

Escena: 24 B68 Plano: DETALLE



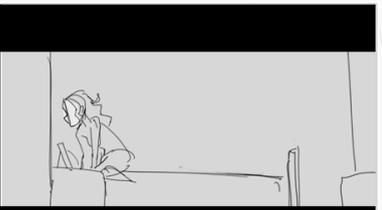
Descripción
ocurre una explosion que suelta "algo" que se dirige hacia la cámara.

Escena: 25 B69 Plano: PP/PPP



Descripción
ZOE muestra terror.

Escena: 26 B610 Plano: ENTERO



Descripción

Escena: 26 B610 Plano: ENTERO



Descripción
Todo cambia. el objeto la atraviesa por el pecho mientras el vidrio sale por todos lados.

Escena: 27 | 10 | Plano: PP



Descripción

PP.

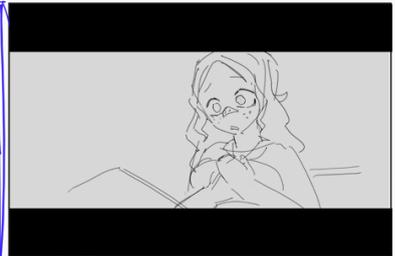
Escena: 27 | 10 | Plano: PP



Descripción

ZOE está completamente alterada, observándose el pecho, hiperventilando

Escena: 28 | 11 | Plano: MEDIO



Descripción

Sintiendo el pecho, ZOE se da cuenta de que nada pasó.

Escena: 29 | 7 | Plano: DETALLE



Descripción

La computadora está bien

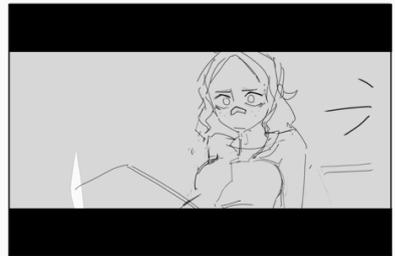
Escena: 30 | 11 | Plano: MEDIO



Descripción

Zoe vuelve a un mejor estado, descontenta.

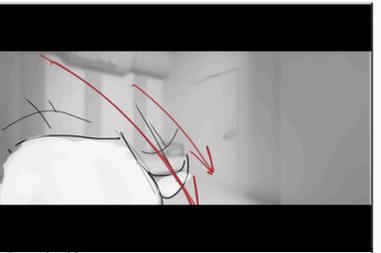
Escena: 30 | 11 | Plano: MEDIO



Descripción

TOC TOC, ZOE salta al escuchar la puerta

Escena: 31 | 12 | Plano: DETALLE → ENTERO



Descripción

rápidamente ZOE sale de cámara

Escena: 31 | 12 | Plano: ENTERO



Descripción

muy desprecio, se abre la puerta.

Escena: 32 | 12 | Plano: PP



Descripción

Papá mira a ZOE.

Escena: 33 | 6 * | Plano: MEDIO



Descripción

ZOE mira a papá. se está poniendo su guantes.

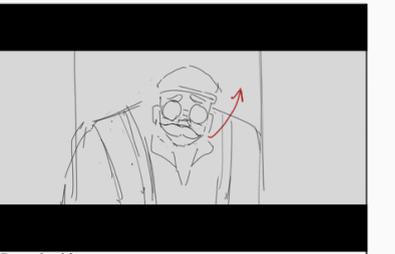
Escena: 34 | 12 | Plano: PP



Descripción

Incomodamente, PAPÁ sonríe.

Escena: 34 | 12 | Plano: PP



Descripción

Le hace una señal para ir.

Escena: 36 6 * Plano:



Descripción

Zoe actúa de forma parca.

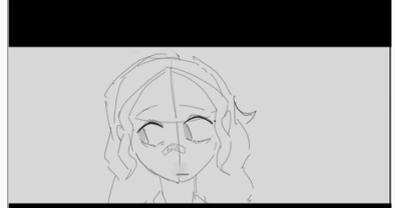
Escena: 36 12 Plano: MEDIO



Descripción

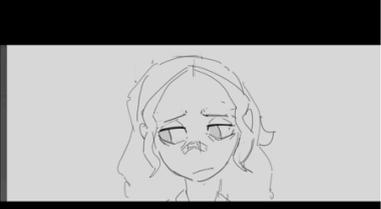
PAPA la entiende, y se va cerrando la puerta.

Escena: 37 10 Plano: PP



Descripción

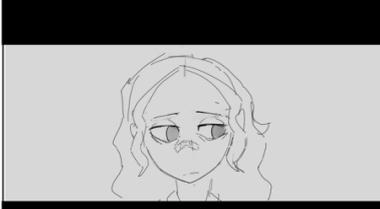
Escena: 37 10 Plano: PP



Descripción

Zoe muestra su emoción real: descontenta.

Escena: 37 10 Plano: PP



Descripción

Su atención se cambia a algo.

Escena: 38 12 Plano: GENERAL



Descripción

Escena: 39 12 Plano: DETALLE



Descripción

El casco de samuel yace en la cama desocupada.

Escena: 40 7 Plano: PP



Descripción

Zoe lo mira detenidamente.

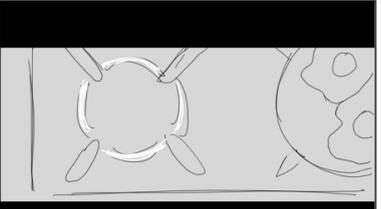
Escena: 40 7 Plano: PP



Descripción

Su expresión cambia a determinación. se acabó la farsa. Entra el sonido de la cocina.

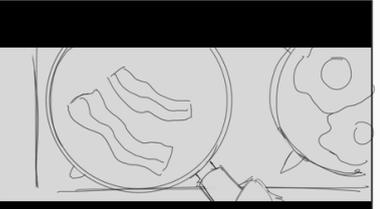
Escena: 41 18 Plano: Detalle



Descripción

Cocina: estufa. se cocinan huevos

Escena: 41 18 Plano: Detalle



Descripción

PAPA coloca el tocino

Escena: 42 28 Plano: AMERICANO



Descripción

Escena: 43 3B Plano: GENERAL



Descripción

Escena: 4A 4B Plano: PP



Descripción

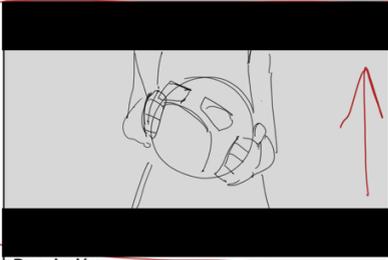
PAPA se rasca la cabeza. ZOE está detrás

Escena: 4A 4B Plano: PP



Descripción

Escena: 4S 4B Plano: Detalle



Descripción

ZOE sujeta el casco de Samuel. la cámara SUBE

Escena: 45 4B Plano: PP



Descripción

ZOE tiene la atención en su PAPA, con tristeza

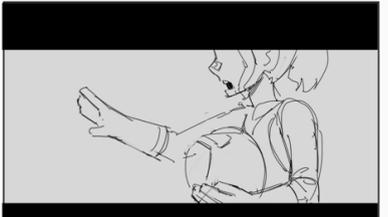
Escena: 46 4B Plano: DETALLE



Descripción

ZOE prepara su mano -

Escena: 47 2B Plano: DETALLE



Descripción

la levanta y está a punto de decir algo. (la cámara sigue el brazo)

Escena: 47 5B Plano: AMERICANO



Descripción

PAPA la interrumpe con un gesto. está concentrado en la cocina.

Escena: 48 2B Plano: DETALLE



Descripción

Zoe se vuelve a sujetar del casco.

Escena: 49 4B Plano: MEDIO



Descripción

Escena: 49 4B Plano: MEDIO



Descripción

ZOE se dirige a su silla y se sienta con coraje.

Escena: 49 4B Plano: MEDIO



Descripción

Regresa a ver a PAPA

Escena: 50 5B Plano: AMERICANO



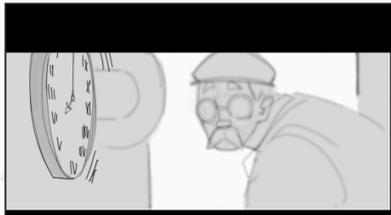
Descripción
 PAPA sigue cocinando.

Escena: 51 2B Plano: PP



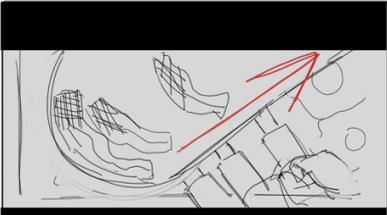
Descripción
 el RELOJ entra en el cuadro

Escena: 51 2B Plano: DETALLE



Descripción
 ENFOQUE: el reloj suena.

Escena: 52 1B Plano: DETALLE



Descripción
 PAPA se apresura moviendo la SINTÉN. el teclado se ve quemado.

Escena: 53 4B Plano: MEDIO



Descripción

Escena: 53 4B Plano: MEDIO



Descripción
 ZOE persigue a PAPA con la mirada, el corse por la cocina

Escena: 54 6B Plano: PP



Descripción
 PAPA le deja un plato con huevo y tocino

Escena: 55 6B Plano: DETALLE



Descripción
 tiene una forma de cara feliz, pero el tocino está quemado.

Escena: 55 6B Plano: DETALLE



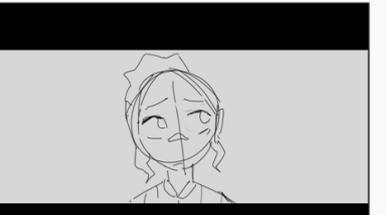
Descripción
 y el huevo se rompe, desbordándose.

Escena: 56 4B Plano: PP



Descripción
 ZOE observa el huevo con decepción. PAPA se escabulle.

Escena: 56 4B Plano: PP



Descripción
 ZOE Regresa a ver a PAPA, quien ya no está

Escena: 56 4B Plano: PP



Descripción
 ZOE Quiere decirle algo a su PAPA.

Escena: **57** **3B** Plano: **GENERAL**



Descripción

Pero él ya estaba en la puerta.

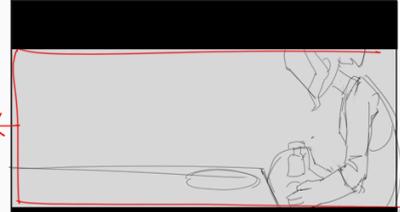
Escena: **57** **3B** Plano: **GENERAL**



Descripción

ZOE presta atención al casco.

Escena: **58** **2B** Plano: **MEDIO**



Descripción

Escena: **58** **2B** Plano: **MEDIO**



Descripción

ZOE coloca el casco en frente suyo.

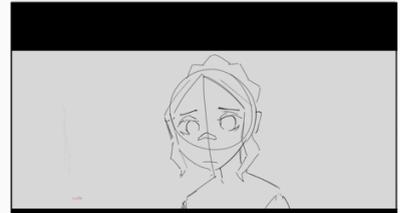
Escena: **59** **7B** Plano: **DETALLE**



Descripción

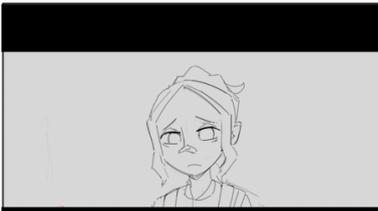
lo deja sobre la mesa.

Escena: **60** **4B** Plano: **PP**



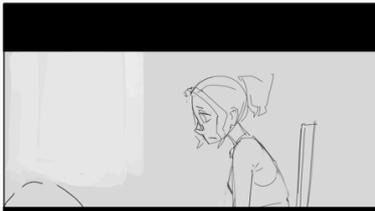
Descripción

Escena: 60 4B Plano: PP



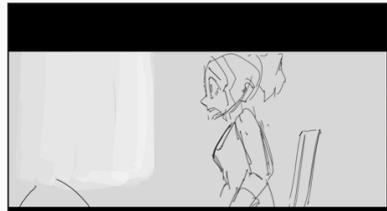
Descripción
ZOE se entristece.

Escena: 61 2B Plano: MEDIO



Descripción
...

Escena: 61 2B Plano: MEDIO



Descripción
BAM! otra explosión alterna a ZOE.

Escena: 61 2B Plano: MEDIO



Descripción
y está cansada de esto.

Escena: 61 2B Plano: MEDIO



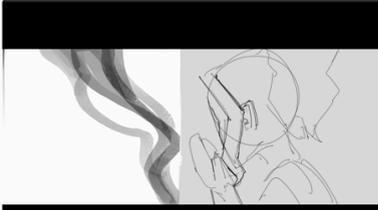
Descripción
una columna de humo aparece al frente de la casa.

Escena: 62 2B Plano: PP



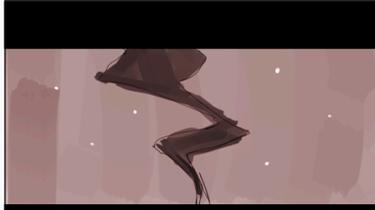
Descripción
ZOE retira sus manos del rostro.

Escena: 62 2B Plano: PP



Descripción
ZOE nota la columna de humo.

Escena: 63 1X Plano: DETALLE



Descripción
FB: humo en la roca del incidente

Escena: 64 2B Plano: DETALLE



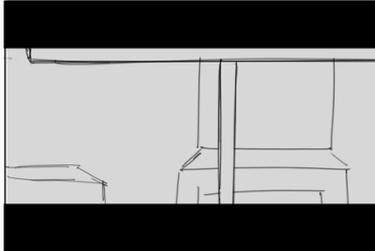
Descripción
sus manos tienen un ligero twitch.

Escena: 65 Plano: PP



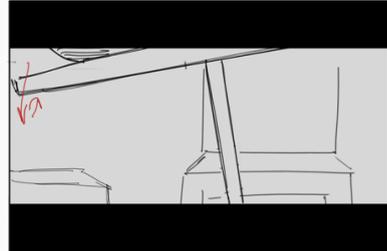
Descripción
FB: PAPÁ

Escena: 66 8B Plano: DETALLE



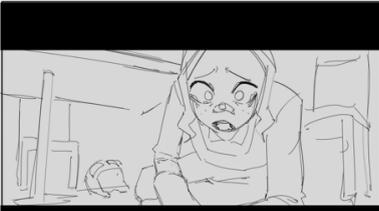
Descripción
Debajo de la mesa

Escena: 66 8B Plano: DETALLE



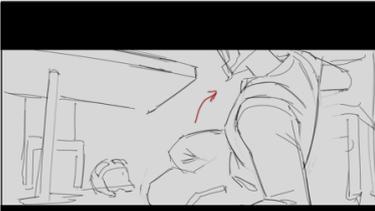
Descripción
la mesa se tambalea. algo cayó (como)

Escena: 67	9B	Plano: ENTERO
------------	----	---------------



Descripción
ZOE se encuentra en el suelo, hiper ventilándose.

Escena: 67	9B	Plano: ENTERO
------------	----	---------------



Descripción
Rapha mentalmente gira a ver el casco.

Escena: 68	10B	Plano: DETALLE
------------	-----	----------------



Descripción
PLANO ABERRANTE.
Perspectiva de ZOE.

Escena: 68	10B	Plano: DETALLE
------------	-----	----------------



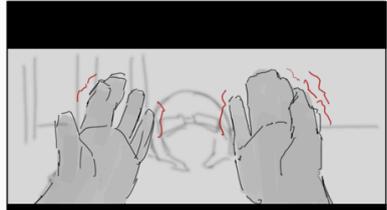
Descripción

Escena: 68	10B	Plano: DETALLE
------------	-----	----------------



Descripción

Escena: 68	10B	Plano: DETALLE
------------	-----	----------------



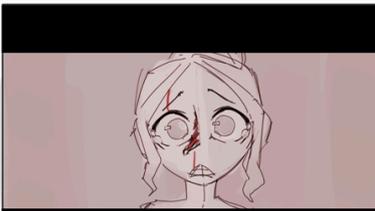
Descripción
ZOE cambia el enfoque del casco a sus manos, temblorosas.

Escena: 69	2X	Plano: DETALLE
------------	----	----------------



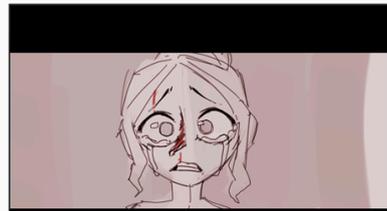
Descripción
FB: sus manos pequeñas, temblorosas y sangrantes.

Escena: 70	1X	Plano: PP
------------	----	-----------



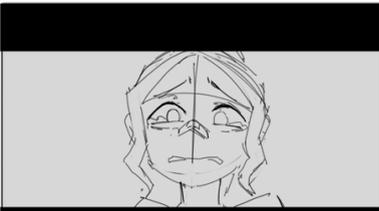
Descripción
ZOE pequeña mira al casco

Escena: 70	1X	Plano: PP
------------	----	-----------



Descripción
pronto las cosas se empiezan a aclarar para ella.

Escena: 71	4B	Plano: PP
------------	----	-----------



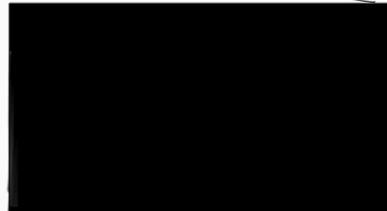
Descripción
ZOE grande está quebrada en llanto.

Escena: 71	4B	Plano: PP
------------	----	-----------



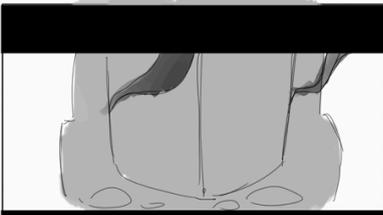
Descripción
Brevemente se ve una alteración cuando regresa a ver a la puerta.

Escena: 72	 	Plano:
------------	---------------------------------	--



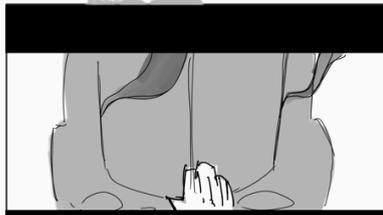
Descripción
instantáneo.

Escena: **73** | **1C** | Plano: **DETALLE**



Descripción

Escena: **73** | **1C** | Plano: **DETALLE**



Descripción

Escena: **73** | **1C** | Plano: **DETALLE**



Descripción

Escena: **74** | **2C** | Plano: **ENTERO**



Descripción

PAPA revisa el coche humeante.

Escena: **75** | **2C** | Plano: **MEDO**



Descripción

THUMP, el golpe de la puerta y algo más svená.

Escena: **75** | **2C** | Plano: **MEDIO**



Descripción

PAPA regresa a ver.

Escena: **76** | **3X** | Plano: **PP**



Descripción

FLASHBACK

Escena: **76** | **3X** | Plano: **PP**



Descripción

PAPA ahora está a la entrada.

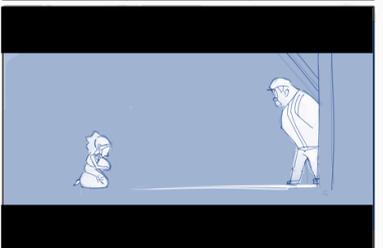
Escena: **76** | **3X** | Plano: **PP**



Descripción

SU mirada se convierte en terror rápidamente.

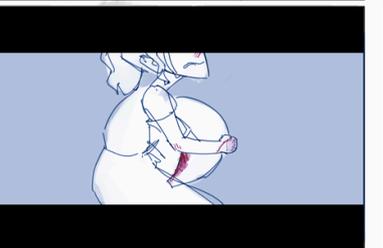
Escena: **77** | **4X** | Plano: **GENERAL**



Descripción

ZOE pequeña llora en el suelo de la entrada, con el casco de samuel.

Escena: **78** | **4X** | Plano: **DETALLE**



Descripción

ZOE mira a su PAPA. esta manchada con lodo y sangre.

Escena: **79A** | **3C** | Plano: **PP/DETALLE**



Descripción

ZOE grande llora en la entrada de la casa. PAPA se encuentra al frente suyo.

Escena: 79B 3C Plano: DETALLE



Descripción
sujetando el casco.

Escena: 79B 3C Plano: DETALLE



Descripción

Escena: 80 SX Plano: GENERAL



Descripción
ZOE pequeña observa a su padre en duelo.
(cicatriz en la nariz.)

Escena: 80 SX Plano: GENERAL



Descripción
Se siente culpable.

Escena: 81 3C Plano: MEDIO



Descripción
ZOE se levanta del suelo.
esta avergonzada;

Escena: 81 3C Plano: MEDIO



Descripción
se seca las lagrimas.-

Escena: 81 3C Plano: MEDIO



Descripción
y empieza a volver a la casa.

Escena: 82 6X Plano: GENERAL



Descripción
Papá sufre en frente de la cama
de SAMUEL, ZOE estando en su cama.

Escena: 83 3C Plano: DETALLE



Descripción

Escena: 83 3C Plano: DETALLE



Descripción
La mano de PAPA se acerca a la
de ZOE.

Escena: 83 3C Plano: DETALLE



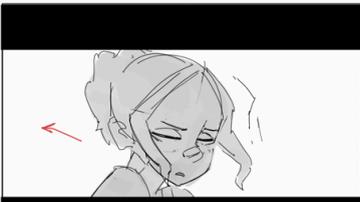
Descripción
la sujeta

Escena: 84 3C Plano: PP



Descripción
ZOE le toma esto por sorpresa.

Escena: 84 4C Plano: PP



Descripción
rápidamente es jalada.

Escena: 85 4C Plano: AMERICANO



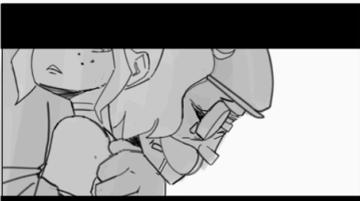
Descripción
PAPA la sujeta con firmeza

Escena: 86 7X Plano: MEDIO



Descripción
SAMUEL protege a ZOE de la explosión.

Escena: 87 4C Plano: PP



Descripción
PAPA se quebra en llanto.

Escena: 88 4C Plano: DETALLE



Descripción

Escena: 88 4C Plano: DETALLE



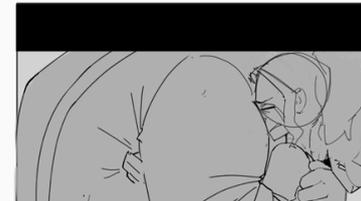
Descripción
ZOE deja caer el casco -

Escena: 88 4C Plano: DETALLE



Descripción
para aferrarse a su padre.

Escena: 89 4C Plano: MEDIO



Descripción
ZOE llora en el hombro de su padre

Escena: 90 4C Plano: PPP



Descripción
y finalmente se desahoga.

Escena: 91 Plano:



Descripción
FIN.

Escena: Plano:



Descripción

Escena: Plano:



Descripción