



Universidad de Valladolid

## **TRABAJO DE FIN DE MÁSTER**

Preproducción del cortometraje de animación "Silla & Compañía"  
y la importancia del trabajo colaborativo

Por:

Giulia Soares Alves de Magalhães

Tutor:

Alejandro Buitrago Alonso

MÁSTER EN CINE, COMUNICACIÓN E INDUSTRIA AUDIOVISUAL

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad

Valladolid, septiembre de 2024

## **RESUMEN**

El presente Trabajo de Fin de Máster tiene como objetivo desarrollar la narrativa, la planificación y la preproducción del cortometraje de animación "Silla & Compañía". Se ha realizado una investigación exhaustiva de fuentes documentales, donde me he adentrado en la teoría cinematográfica, centrándome especialmente en la estructura y desarrollo narrativo, así como en los procesos de preproducción de un cortometraje de animación. Asimismo, la estrategia de distribución incluye festivales de cine internacionales y una campaña de redes sociales para maximizar su visibilidad y alcance. A través de una visual artístico y una historia emocionante, el cortometraje busca explorar temas de esperanza y resiliencia, mostrando cómo una madre y su hijo enfrentan las dificultades tras un accidente automovilístico. El proyecto se destaca por su enfoque colaborativo, involucrando a un equipo internacional de voluntarios. Asimismo, la estrategia de distribución incluye festivales de cine internacionales y una campaña de redes sociales para maximizar su visibilidad y alcance.

**Palabras clave:** Preproducción, Cortometraje, Animación, Guion cinematográfico, Narrativa audiovisual, Trabajo colaborativo.

## **ABSTRACT**

This Master's Thesis aims to develop the narrative, planning, and pre-production of the animated short film "Silla & Compañía." An exhaustive investigation of documentary sources has been conducted, delving into film theory, focusing particularly on the structure and narrative development, as well as the pre-production processes of an animated short film. Additionally, the distribution strategy includes international film festivals and a social media campaign to maximize its visibility and reach. Through an artistic visual style and an engaging story, the short film seeks to explore themes of hope and resilience, depicting how a mother and her son face challenges following a car accident. The project stands out for its collaborative approach, involving an international team of volunteers. Furthermore, the distribution strategy includes international film festivals and a social media campaign to maximize its visibility and reach.

**Keywords:** Pre-production, Short Film, Animation, Screenwriting, Audiovisual Narrative, Collaborative Work.

## INDICE

<b>1.</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>6</b>
<b>2.</b>	<b>OBJETIVOS</b> .....	<b>8</b>
	2.1. Objetivo General .....	8
	2.2. Objetivos Específicos .....	8
<b>3.</b>	<b>JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO</b> .....	<b>9</b>
	3.1. Visibilidad y Oportunidades Internacionales .....	9
	3.2. Exploración Artística y Técnica .....	10
	3.3. Impacto Social y Emocional .....	10
	3.4. Modelo de Producción Colaborativo .....	10
<b>4.</b>	<b>METODOLOGÍA</b> .....	<b>11</b>
<b>5.</b>	<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>12</b>
	5.1. Familias afectadas por accidentes de tráfico que causan invalidez .....	12
	5.2. Familias de madres solteras con un hijo o más .....	13
	5.3. Referencias cinematográficas .....	14
	5.4. Narrativa cinematográfica y representación visual .....	16
	5.5. Estructura de la historia .....	17
	5.6. Estructura del guion .....	17
	5.6.1. Paradigma de Syd Field aplicado a “Silla & Compañía” .....	19
	5.7. Estructura de los personajes .....	19
	5.8. El Género del Corto: Drama/Fantasía .....	20
	5.9. Dirección de cortos de animación .....	20
	5.10. Colaboración y Gestión en Proyectos Audiovisuales .....	21
	5.11. Técnicas de Animación y el Estilo <i>Cut-Out</i> .....	22
	5.12. Utilización de efectos especiales en la postproducción .....	23
<b>6.</b>	<b>ESCRITURA DEL GUION</b> .....	<b>25</b>
	6.1. Tema .....	25
	6.2. Personajes .....	25
	6.3. Premisa Dramática .....	26
	6.4. Sinopsis .....	26
	6.5. Guion literario .....	27

<b>7. BIBLIA DE PERSONAJES .....</b>	<b>35</b>
7.1. Personajes Principales .....	36
7.1.1. Bento .....	36
7.1.2. La Madre .....	37
7.1.3. Malu .....	38
7.2. Personajes Secundarios .....	40
7.2.1. Hermana Menor .....	40
7.2.2. Vecina .....	41
<b>8. COORDINACIÓN Y GESTIÓN DE EQUIPO .....</b>	<b>42</b>
8.1. Crear plazas de trabajo voluntario en LinkedIn .....	42
8.2. Selección y entrevista con candidatos .....	44
8.3. Networking y contactos personales .....	46
8.4. Gestión de contratos, documentos y accesos .....	47
8.4.1. Formalización a través de contratos .....	48
8.4.2. Organización y almacenamiento de documentos .....	49
8.4.3. Acceso a plataformas colaborativas .....	49
8.5. Asignación de roles y responsabilidades del equipo .....	51
8.5.1. Roles Asignados en "Silla & Compañía" .....	52
<b>9. ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN Y DISTRIBUCIÓN .....</b>	<b>54</b>
9.1. Plan de comunicación en redes sociales .....	55
9.2. El uso de LinkedIn para alentar el trabajo del equipo .....	56
9.2.1. Promoción del Equipo de Producción .....	57
9.2.2. Creación de Oportunidades Profesionales .....	57
9.2.3. Publicaciones Informativas y Artículos .....	58
9.2.4. Visibilidad del Proyecto y del Talento Internacional .....	58
9.3. Uso de Instagram, Facebook y TikTok para dar visibilidad al proyecto .....	56
9.3.1. Instagram: Promoción Visual y Creativa .....	59
9.3.2. Facebook: Construcción de Comunidad y Promoción Ampliada .....	60
9.3.3. TikTok: Viralización y Alcance Global .....	61
9.4. Plan de distribución .....	62
9.4.1. Objetivo .....	62

9.4.2. Plan de Lanzamiento .....	62
9.4.3. Acciones en Relación con la Estrategia General del Film .....	62
9.4.4. Participación en Festivales .....	62
9.4.5. Participación en Mercados .....	64
<b>10. CONCLUSIONES .....</b>	<b>66</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

Desde niña, siempre he sido una apasionada de los dibujos. Ya fuera en libros o en cómics, una pasión creció más que las demás y se convirtió en un sueño: la animación.

Uno de los primeros recuerdos que tengo es estar tumbada en la cama de mi madre, viendo películas en VHS que mi padre me había regalado. Esto se convirtió en un hábito: ver dibujos animados en la televisión por la mañana, películas en VHS antes de ir al colegio, y más sesiones al volver a casa por la tarde. Mulan, Bichos, Anastasia, El Rey León 2... Mientras escribo, puedo cantar las canciones en mi mente. Con el tiempo, esa pasión se transformó en un sueño: trabajar en el mundo de la animación y construir una carrera sólida en ello.

Soy una mujer brasileña, de una familia sencilla, viviendo una vida regular en un país emergente, sobreviviendo con lo que tenemos. Con un trasfondo así, no es fácil desarrollarse en el ámbito artístico o cultural en un país como Brasil. Por eso, decidí comenzar una carrera profesional como comunicadora y diseñadora gráfica, obteniendo mi primer grado en Comunicación Social – Publicidad y Marketing. Sin embargo, el sueño de trabajar en animación siempre estuvo conmigo, y en 2023 decidí dar el siguiente paso hacia él, matriculándome en el Máster de Cine, Comunicación e Industria Audiovisual de la Universidad de Valladolid.

El presente Trabajo de Fin de Máster de tipo profesional tiene como objetivo principal la planificación y preproducción del cortometraje de animación titulado "Silla & Compañía".

El proyecto es una obra de drama y fantasía, que explora temas de esperanza, superación y de colaboración en contextos familiares. Con un enfoque artístico y técnico propio, se busca crear una narrativa visualmente rica y emocionalmente impactante, destacando su mensaje con el uso de imágenes. La narrativa del cortometraje no solo pretende sensibilizar al público sobre las dificultades de las familias en situaciones adversas, sino que también busca ofrecer una visión de esperanza. Una de las ideas que subyacen en la historia es que, aunque las circunstancias difíciles, siempre existe la posibilidad de encontrar consuelo y conexión de maneras inesperadas.

El cortometraje será producido con la colaboración de un equipo de voluntarios mayoritariamente brasileños, a fin de crear una obra con talento emergente y promover la visibilidad internacional de estos profesionales. Además, se pretende la colaboración de profesionales locales en España

para la postproducción, lo cual tiene como objetivo aumentar las posibilidades de atraer fondos de inversión y subvenciones gubernamentales para, de esta manera, aumentar las posibilidades de participación del cortometraje en festivales de cine internacionales.

## 2. OBJETIVOS

### 2.1.1. Objetivo General

El propósito nuclear de este proyecto es desarrollar y llevar a cabo la preproducción de un cortometraje de animación que aborda temas de esperanza y superación a través de la historia de una familia afectada por un accidente, destacando el fuerte vínculo entre el protagonista, su familia y su perra, utilizando un equipo formado solamente por voluntarios.

### 2.1.2. Objetivos Específicos

Los objetivos específicos de este proyecto de TFM están orientados a garantizar la creación, planificación y estructuración detallada del cortometraje "Silla & Compañía", así como a subrayar la relevancia social de la narrativa, y la naturaleza colaborativa del modelo de trabajo.

- a) **Retratar la realidad de una familia en la que la madre es soltera y enfrenta las dificultades de cuidar sola a sus dos hijos**, especialmente a Bento, quien se encuentra en condiciones críticas. A través de esta representación, se pretende enseñar la importancia de la colaboración y la ayuda dentro del hogar, utilizando a Bento como ejemplo de un niño que siempre ayudaba a su madre en las tareas domésticas para aliviar su carga, consciente de que ella también debía trabajar para mantener el hogar.
- b) **Elaborar el guion literario del cortometraje**, definiendo la trama y las secuencias visuales, y la construcción de los personajes asegurando así una base sólida para el desarrollo visual del proyecto.
- c) **Coordinar y gestionar un equipo de voluntarios para la producción**, lo cual incluye la selección y contratación de estos a través de LinkedIn, y la asignación de roles y responsabilidades específicas dentro del equipo. Se destaca así la importancia del trabajo colaborativo, esencial para un proyecto con equipo que trabaja de manera remota.
- d) **Realizar la preproducción del cortometraje**, enfocándose en la creación y desarrollo del plano de trabajo de la animación. En esta fase, se utilizará un tablero interactivo en el software Mila Note, donde los voluntarios podrán gestionar sus referencias y trabajos de manera colaborativa y orgánica, facilitando así la comunicación y coordinación del equipo.

- e) **Planificar y ejecutar una estrategia de comunicación y distribución**, desarrollando un plan de redes sociales que promocioe el proyecto y el trabajo de los voluntarios, y diseñando una estrategia de distribución en festivales de cine en Europa, América, Asia y África, asegurando que la obra alcance una audiencia internacional.

### **3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

El desarrollo de este proyecto es esencial para comprender su importancia en el ámbito artístico, en su dimensión social, y en términos de la colaboración en el mundo profesional audiovisual. A través de "Silla & Compañía", se busca no solo narrar una historia significativa, sino también utilizar el proceso de creación del cortometraje como una oportunidad para promover la visibilidad internacional de talentos emergentes, explorar técnicas artísticas, y subrayar la importancia del trabajo en equipo en la producción audiovisual. A continuación, se detallan las principales razones que fundamentan la realización de este proyecto.

#### **3.1. Visibilidad y Oportunidades Internacionales:**

Al contar con un equipo de voluntarios brasileños para la producción del cortometraje, el proyecto busca ampliar sus oportunidades en un mercado internacional de animación más desarrollado, con mayores posibilidades de crecimiento profesional. En Brasil, el mercado audiovisual enfrenta limitaciones significativas, como una baja cantidad de producciones nacionales y escasas oportunidades de trabajo, lo que restringe el desarrollo profesional de muchos talentos locales. Este proyecto no solo permite que los voluntarios brasileños muestren su talento en un escenario global, sino que también les da la oportunidad de construir una carrera en el mercado internacional, donde las posibilidades de empleo y crecimiento son más amplias. Además, la colaboración con profesionales locales en España para la postproducción refuerza la capacidad del proyecto para atraer fondos de inversión y maximizar su impacto en festivales de cine en Europa y América, aumentando así las posibilidades de éxito y reconocimiento internacional.

### **3.2. Exploración Artística y Técnica:**

La elección del estilo de animación *cut-out* es un elemento clave que permite una mayor creatividad en el diseño y los efectos visuales. Esta técnica, menos convencional en comparación con la animación 3D o tradicional, ofrece una estética distintiva que se alinea con el tono emocional y la narrativa de la historia. El uso del *cut-out* no solo facilita la exploración de conceptos visuales únicos, sino que también aumenta la flexibilidad para experimentar con el diseño, la composición y los efectos especiales, que también será un elemento clave de la animación. Esta elección técnica subraya el compromiso del proyecto con la innovación y la expresión artística.

### **3.3. Impacto Social y Emocional:**

La narrativa del cortometraje aborda temas universales de lucha, esperanza y superación, con el propósito de resonar emocionalmente con una audiencia amplia y diversa. Al contar la historia de una madre soltera que enfrenta desafíos significativos tras el accidente de su hijo, la película pone en primer plano las dificultades cotidianas que muchas familias experimentan, el poder del amor familiar y la necesidad de tener alguien para ayudar. Además, la película ofrece una mirada de esperanza para aquellas familias que se encuentran en situaciones similares, sugiriendo que, aunque las circunstancias puedan parecer desesperadas, es posible encontrar consuelo y conexión en lugares inesperados. En el caso de Bento, su vínculo con Malu, su perra, representa un puente hacia un plano distinto, inaccesible para los demás, pero que ofrece un sentido de paz y compañía. Este enfoque no solo busca sensibilizar al público sobre las realidades de estas experiencias, sino que también proporcionar una representación significativa y empática de las dinámicas familiares, subrayando la importancia del apoyo incondicional y la esperanza en momentos de adversidad.

### **3.4. Modelo de Producción Colaborativo:**

El uso de voluntarios y plataformas como *LinkedIn* para reunir al equipo de producción contribuye al establecimiento de un modelo de trabajo colaborativo que es cada vez más relevante en la industria audiovisual. Este enfoque no solo facilita la colaboración internacional, permitiendo que profesionales que se encuentran físicamente en diferentes partes

del mundo contribuyan al proyecto, sino que también promueve un modelo de producción más inclusivo y participativo. Resaltar que la importancia del trabajo en equipo, ya que la colaboración efectiva entre los miembros es esencial para alcanzar el éxito. Este modelo también evidencia que una persona sola no podría llevar a cabo un proyecto de esta envergadura, subrayando la sinergia y cooperación necesarias para su realización. Al hacerlo, se pone de relieve la importancia de cada miembro del equipo, desde los diseñadores hasta los músicos, en la creación de una obra cinematográfica coherente y poderosa.

#### **4. METODOLOGÍA**

La metodología implementada se ha basado en una investigación bibliográfica. Este proceso ha incluido la revisión de literatura especializada en guion cinematográfico, técnicas de animación, y estudios sobre producción colaborativa en proyectos audiovisuales. Se han consultado libros, artículos académicos, y estudios de caso que proporcionen una base teórica sólida que ha permitido establecer las mejores prácticas y técnicas para el desarrollo visual y narrativo del proyecto, además de inspirar la creación de personajes, escenarios y secuencias visuales que se alinean con el estilo *cut-out* seleccionado para la animación.

La siguiente fase metodológica incluirá la selección y gestión del equipo de voluntarios que participarán en la producción, basada en la gestión de proyectos y en el uso de herramientas digitales colaborativas. Se procederá a la selección de los voluntarios a través de *LinkedIn*, una plataforma que facilita la identificación de profesionales con el perfil adecuado para el proyecto. Posteriormente, se asignarán roles y responsabilidades específicas dentro del equipo, asegurando una estructura organizativa clara y eficiente. El uso de un tablero interactivo en el software *Mila Note* permitirá la coordinación remota del equipo, facilitando la colaboración y el intercambio de ideas de manera orgánica y accesible.

En cuanto al desarrollo de materiales visuales, la metodología se centrará en la planificación y diseño del concept art que compondrán la animación, que servirán como guía visual para el desarrollo de los diseños *cut-out* y los efectos especiales. La metodología aplicada en esta etapa incluirá tanto la creación de bocetos visuales como la conceptualización de todos los elementos

visuales, alineando estos con el tono y la narrativa del cortometraje, bien como la revisión de una filmografía, incluyendo visionado de costos y largometrajes de animación como referencias visuales, dramáticas y artística.

Finalmente, se desarrollará una metodología específica para la planificación de la distribución y promoción del cortometraje. Se diseñará un plan de redes sociales para la promoción del proyecto, centrándose en resaltar el trabajo de los voluntarios y la naturaleza colaborativa del proyecto. Asimismo, se planificará una estrategia de distribución para festivales internacionales, identificando los eventos más adecuados para el tipo de narrativa y formato del cortometraje. Este enfoque permitirá maximizar la visibilidad del proyecto y asegurar su difusión en los circuitos del cine mundial.

## **5. MARCO TEÓRICO**

El marco teórico del presente Trabajo de Fin de Máster se desarrolla en torno a una serie de ejes fundamentales que sustentan la base académica y narrativa del proyecto. A través de una revisión exhaustiva de la literatura y el análisis de estudios de caso relevantes, se ofrece una base conceptual que guía el desarrollo del proyecto y asegura su coherencia narrativa, visual y técnica.

### **5.1. Familias afectadas por accidentes de tráfico que causan invalidez**

Los accidentes de tráfico son una de las principales causas de muerte y discapacidad en todo el mundo, y sus consecuencias pueden ser devastadoras para las familias. La Organización Mundial de la Salud (OMS) reporta que "cada año, aproximadamente 1,35 millones de personas mueren en accidentes de tráfico, y millones más sufren lesiones graves que resultan en discapacidades permanentes, incluyendo estados vegetativos y comas prolongados" (OMS, 2021).

La representación de este tipo de realidad en los medios audiovisuales es importante para aumentar la conciencia sobre los riesgos asociados con los accidentes de tráfico y las implicaciones a largo plazo para las víctimas y sus familias. En "Silla & Compañía", el enfoque está en cómo una madre soltera enfrenta la realidad de cuidar a su hijo, que ha quedado en estado vegetativo tras un

accidente. La narrativa no solo explora el dolor y la desesperación que acompañan un drama de esta magnitud, sino que también busca ofrecer un mensaje de esperanza, sugiriendo que incluso en las situaciones más difíciles, es posible encontrar fuerza y consuelo.

Este enfoque está alineado con la necesidad de una mayor sensibilización sobre las consecuencias de los accidentes de tráfico, que van más allá de las lesiones físicas inmediatas y afectan profundamente a las dinámicas familiares. Al abordar estos temas, "Silla & Compañía" contribuye a una mayor comprensión y empatía hacia las familias que enfrentan este tipo de desafíos, destacando la importancia de ofrecer apoyo tanto a nivel emocional como social.

## **5.2. Familias de madres solteras con un hijo o más**

El aumento del número de madres solteras con uno o más hijos es una tendencia global que refleja cambios sociales y económicos profundos, tanto en países desarrollados como en aquellos en vías de desarrollo. Según un informe de la OECD, "en muchos países desarrollados, más del 10% de los hogares están encabezados por madres solteras, lo que representa un desafío significativo tanto para estas familias como para las políticas sociales que intentan apoyarlas" (OECD, 2020).

En países en vías de desarrollo, como Brasil, esta tendencia también es evidente. Un estudio del Instituto Brasileño de Geografía y Estadística (IBGE) señala que "el número de hogares liderados por mujeres ha aumentado considerablemente en las últimas décadas, y en muchas de estas familias, las madres son las principales o únicas proveedoras económicas" (IBGE, 2019). Esto ocurre en un contexto donde las oportunidades laborales para las mujeres son a menudo limitadas, y el acceso a servicios sociales y educativos puede ser insuficiente, lo que agrava las dificultades que enfrentan estas familias.

Este fenómeno no se limita a Brasil. En otros países en desarrollo, como India y Sudáfrica, las madres solteras también enfrentan retos significativos debido a la falta de apoyo gubernamental y las barreras socioeconómicas. En estos contextos, las madres solteras no solo lidian con la responsabilidad de criar a sus hijos, sino que también deben navegar por sistemas sociales que no están diseñados para satisfacer sus necesidades específicas.

Estos datos subrayan la importancia de representar a las madres solteras en los medios audiovisuales de manera empática. Al abordar historias y desafíos, se contribuye a una mayor visibilidad y comprensión de las realidades que enfrentan en diversos contextos socioculturales. En "Silla & Compañía", la madre soltera es un personaje central, cuya experiencia refleja tanto la lucha personal como los obstáculos estructurales que son comunes en muchas partes del mundo, especialmente en países en desarrollo.

### 5.3. Referencias cinematográficas

El cortometraje "Silla & Compañía" se inspira en una variedad de referencias cinematográficas que han influido en su estilo y enfoque narrativo. Obras como *La Maison en Petits Cubes* (Kunio Katō, 2008) y *The Dam Keeper* (Robert Kondo y Dice Tsutsumi, 2014) son ejemplos de cómo cortometrajes pueden pasar mensajes poderosos a través de la animación. Aunque con un tiempo limitado, es posible trabajar los personajes complejos de manera eficaz, para desarrollar la historia. (Beckerman, 2003) Estas películas han demostrado que, a pesar de la duración limitada de un cortometraje, es posible crear una experiencia cinematográfica completa que resuene emocionalmente con el público.

Además, "Silla & Compañía" también toma inspiración de películas como *The Red Turtle* (Michael Dudok de Wit, 2016), que utiliza un enfoque minimalista, la ausencia de diálogos y efectos sonoros muy precisos para explorar temas de soledad y redención a través de la fuerza de la narrativa visual. *Grave of the Fireflies* (Isao Takahata, 1988) es otra referencia importante, que muestra cómo la animación puede abordar el dolor, la esperanza y la importancia de la familia en situaciones extremas. Por otro lado, *Persepolis* (Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud, 2007) es un ejemplo de cómo una animación estilizada puede contar historias personales y políticas de manera poderosa.

Otras películas como *Song of the Sea* (Tomm Moore, 2014) y *Kubo and the Two Strings* (Travis Knight, 2016) muestran cómo la animación potencializa elementos fantásticos y mitológicos, creando narrativas profundamente emocionales y culturalmente representativas.

Figura 1 – Escena de *Song of the Sea* (Tomm Moore, 2014) de Ben y Mossy.



Fuente: *British Film Institute*. Recuperado de <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/reviews-recommendations/toon-week-song-sea>

Figura 2 – Escena de *Kubo and the Two Strings* (Travis Knight, 2016)



Fuente: Captura de pantalla tomada de video en YouTube. Disponible en Netflix.

Finalmente, *Mary and Max* (Adam Elliot, 2009) es un ejemplo de cómo la animación puede manejar temas difíciles como la soledad y la salud mental con sensibilidad y humor. Estas referencias son influencias significativas en la dirección y el diseño de "Silla & Compañía", particularmente en cómo se abordan los temas de soledad, esperanza y conexión emocional. Buscamos que en "Silla & Compañía" el mundo interno del niño sea una extensión de sus experiencias, visualizado a través de la animación. Este enfoque permite que la narrativa se desarrolle en múltiples niveles, ofreciendo una experiencia rica y significativa tanto visual como emocionalmente.

#### **5.4. Narrativa cinematográfica y representación visual**

La narrativa cinematográfica es el núcleo de cualquier obra audiovisual, ya que permite construir una historia que pueda resonar con la audiencia a un nivel profundo. Como nos cuenta McKee (1997), para construir una buena narrativa, es importante tener un conflicto central, personajes bien desarrollados y una estructura dramática que sea coherente. En "Silla & Compañía", la historia explora la vida de una familia que enfrenta la tragedia de un accidente automovilístico, centrándose en temas como la esperanza, la superación y la resiliencia frente a la adversidad. La narrativa está estructurada en tres actos y se desarrolla a través de imágenes que, en ausencia de diálogos, deben transmitir las emociones de los personajes y avanzar en la trama de manera clara y efectiva.

El enfoque visual es asimismo crucial, especialmente en un cortometraje animado. Field (2005) dice que un guion debe tener una estructura suficientemente sólida, para que cada imagen tenga un propósito claro y para contribuir en el desarrollo de la historia. En "Silla & Compañía", la estructura narrativa se alinea con una representación visual cuidadosa, donde cada plano y cada secuencia están diseñados para maximizar el impacto emocional y facilitar la comprensión de la trama por parte del espectador.

La narrativa visual también se beneficia del uso del color, la iluminación y el diseño de personajes, elementos que son esenciales en la construcción de un mundo visualmente coherente y emocionalmente resonante. La ausencia de diálogos en "Silla & Compañía" hace que estos

elementos sean aún más importantes, ya que la narrativa depende en gran medida de las imágenes para comunicar la historia y evocar emociones en el público.

### **5.5. Estructura de la historia**

McKee y Yorke destacan la importancia de un arco emocional fuerte en el desarrollo de la narrativa.

McKee (1997) argumenta que el arco de transformación de los personajes es lo esencial para que la emoción resuene en la audiencia. En "Silla & Compañía", el arco de Bento se desarrolla en un plano metafórico: de estar perdido y asustado en el bosque de gominolas, a encontrar consuelo y compañía en su perra Malu. Esta transformación en el mundo interior de Bento representa una búsqueda universal de consuelo y conexión en momentos de necesidad.

En su libro, *Into the Woods: How Stories Work and Why We Tell Them* (2013), Yorke sugiere que toda historia gira en torno de una búsqueda a algo que falta. En este caso, lo que falta para Bento es una orientación y una compañía. Al principio, está solo y asustado en su nuevo entorno, pero finalmente encuentra a Malu, lo que le da el sentido de pertenencia que necesitaba.

El desarrollo de la historia de "Silla & Compañía" destaca esta búsqueda interna y la transformación emocional de los personajes, lo que para permitir al espectador conectar profundamente con la experiencia de Bento y su madre.

### **5.6. Estructura del guion**

El guion de "Silla & Compañía" sigue el modelo de tres actos definido por Field, con un paradigma que organiza la narrativa en tres partes: planteamiento, confrontación y resolución. Cada una de estas partes tiene una función narrativa clara, y están conectadas por puntos de giro que impulsan la historia en nuevas direcciones. Este paradigma permite desarrollar de manera coherente los personajes, el conflicto y el clímax, llevando al espectador a un desenlace satisfactorio narrativamente.

En el primer acto, Field establece que la historia debe presentar a los personajes, establecer el contexto y plantear el conflicto inicial. Según Field en su libro *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (2005), el primer acto debe responder a la pregunta: ¿De qué trata la historia? En "Silla & Compañía", este acto introduce a Bento, un niño que vive en un ambiente familiar cariñoso, y su relación con su madre, su hermana menor y su perra Malu.

El segundo acto, que Field llama "confrontación", es el más largo y representa la mayor parte del conflicto y desarrollo de los personajes. En este acto, el protagonista enfrenta obstáculos y desafíos que complican el conflicto principal. Field explica que es en el segundo acto que se debe introducir el conflicto central de la historia y donde el protagonista debe enfrentar los obstáculos que le impiden alcanzar su objetivo. El primer punto de giro de "Silla & Compañía", lleva a Bento al mundo fantástico, donde despierta confundido en un espacio desconocido. En este mundo, Bento se encuentra con un paisaje lleno de elementos fantásticos, pero está completamente perdido. Este nuevo escenario establece el conflicto: Bento no entiende dónde está ni cómo regresar, mientras que, en el mundo real, su madre sufre por la situación de su hijo en estado vegetativo. Esta dicotomía entre los dos mundos refleja el tema principal de la desconexión y la búsqueda de orientación.

El tercer acto de Field, la resolución, es donde se resuelven los conflictos planteados en el segundo acto. Aquí se debe cerrar la narrativa emocional del protagonista. Según Field en *Screenplay* (2005) el tercer acto es donde se debe producir el clímax de la historia, donde los personajes deben tomar decisiones clave van a cambiar el curso de sus vidas. En el cortometraje "Silla & Compañía", el clímax se produce cuando Bento y Malu finalmente se encuentran en el mundo fantástico. La llegada de Malu le proporciona a Bento el apoyo y la orientación que necesitaba para sentirse seguro. En este punto, la narrativa resalta la importancia de la lealtad y el amor incondicional entre el niño y su perra. La resolución del guion llega cuando la madre, en el mundo real, ve cómo Malu se acurruca junto a Bento en la cama. Aunque Bento sigue en estado vegetativo, la presencia de Malu junto a él sugiere que, a pesar de las dificultades, hay una forma de consuelo y paz. La historia concluye con un sentido de aceptación, al mostrar que, aunque la vida no siempre puede controlarse, el amor y las conexiones emocionales pueden proporcionar alivio en tiempos de incertidumbre.

### 5.6.1. Paradigma de Syd Field aplicado a “Silla & Compañía”.

1° ACTO	2° ACTO	3° ACTO
Bento llega a su casa	La vuelta a casa	Bento y Malu se reencuentran en el mundo fantástico
<i>Planteamiento</i>	⊗ <i>Confrontación</i>	⊗ <i>Resolución</i>
Pide a su madre para jugar al fútbol	Bento está perdido y su madre en el mundo real sufre por su estado	La madre de Bento encuentra consuelo al ver cómo la perra Malu apoya a su hijo

Bento descubre este nuevo mundo fantástico.

Malu aparece en el mundo de Bento para guiarlo y apoyarlo.

### 5.7. Estructura de los personajes

Los personajes en "Silla & Compañía" están diseñados para reflejar la complejidad y la realidad de la vida cotidiana, especialmente en situaciones de extrema adversidad. Egri (2004) sostiene que los personajes de una historia deben ser tridimensionales, deben tener motivaciones y conflictos internos para ayudar a ampliar la narrativa. En este cortometraje, la madre y su hijo en estado vegetativo son representaciones de lucha interna y resiliencia, mientras que la perra Malu actúa como un vínculo entre el mundo real y el plano interno de esperanza del niño.

Cada personaje en "Silla & Compañía" tiene una función específica en la narrativa, y su desarrollo está cuidadosamente planeado para que el espectador pueda empatizar con ellos y comprender sus motivaciones. La madre es presentada como una figura fuerte pero vulnerable, que lucha por mantener la esperanza a pesar de las circunstancias abrumadoras. Su hijo, aunque en un estado

vegetativo, es central en la narrativa a través de sus interacciones con Malu en su mundo interno, que refleja sus percepciones y vivencias.

El diseño de personajes también juega un papel crucial en la comunicación de sus características y estados emocionales. Las expresiones faciales y la postura corporal serán cuidadosamente dibujados para transmitir las emociones y pensamientos de los personajes de manera sutil pero efectiva.

### **5.8. El Género del Corto: Drama/Fantasía**

"Silla & Compañía" se clasifica dentro del género de drama/fantasía, un género que permite la exploración de temas profundos a través de elementos fantásticos. Como Bordwell y Thompson (2010) explican, en el cine, la fantasía ofrece una oportunidad para explorar realidades alternativas, mundos fantásticos, para abordar cuestiones emocionales y psicológicas de manera simbólica y eficaz. Este género es ideal para el cortometraje, ya que permite representar la experiencia interna del protagonista de una manera visualmente rica y emocionalmente resonante.

El uso de elementos fantásticos en "Silla & Compañía" sirve para ampliar el alcance emocional de la historia, permitiendo que el cortometraje explore no solo la realidad externa de los personajes, sino también su mundo interno de deseos, miedos y esperanzas. La combinación de drama y fantasía permite que la historia se desarrolle en múltiples niveles, ofreciendo al espectador una experiencia compleja y multifacética que refleja tanto la realidad tangible como las realidades subjetivas de los personajes.

Este enfoque es particularmente efectivo en la representación del mundo interno del niño en estado vegetativo, donde los elementos fantásticos sirven para dar vida a sus pensamientos y emociones, proporcionando al espectador una visión única de su experiencia. Al combinar elementos de drama y fantasía, "Silla & Compañía" busca una narrativa que es tanto emocional como visualmente rica.

### **5.9. Dirección de cortos de animación**

La dirección de cortos de animación requiere una atención meticulosa a los detalles visuales y narrativos para lograr una experiencia cohesiva y emocionalmente impactante. Beckerman (2003)

sostiene que la dirección de una película de animación exige una integración armoniosa de todos los elementos visuales. Desde el diseño de personajes, hasta los efectos especiales, para crear una experiencia coherente con el espectador. En "Silla & Compañía", la dirección se enfocará en combinar todos estos elementos de manera que se potencie la narrativa y se logre un impacto emocional significativo en el espectador.

También se basará en la idea de que cada elemento visual y sonoro deben trabajar en conjunto para reforzar la historia y la experiencia del espectador. Esto significa que la animación, la música, los efectos sonoros y los efectos especiales deben estar coordinados para asegurarse de que cada uno contribuya al tema central de la esperanza y la resiliencia. La dirección también debe ser lo suficientemente flexible para permitir la experimentación y la innovación, asegurando que el cortometraje no solo cumpla con las expectativas narrativas, sino que también ofrezca algo nuevo y emocionante al público.

#### **5.10. Colaboración y Gestión en Proyectos Audiovisuales**

La gestión de proyectos audiovisuales, especialmente aquellos que involucran equipos internacionales y trabajo remoto, requiere un enfoque estructurado y eficiente para garantizar la cohesión del proyecto y el cumplimiento de los plazos. Shirky (2008) argumenta que, en medios digitales, el uso de herramientas colaborativas es fundamental para facilitar la producción y permiten que los equipos trabajen de manera efectiva, incluso cuando están dispersos geográficamente. En "Silla & Compañía", se emplea la plataforma *Mila Note* para coordinar el trabajo del equipo, lo que permite una colaboración fluida entre profesionales ubicados en diferentes regiones. Esta herramienta no solo facilita la organización del trabajo, sino que también fomenta la creatividad colectiva, permitiendo que cada miembro del equipo aporte ideas y referencias de manera accesible y organizada.

Jenkins (2006) refuerza esta idea al decir que la colaboración en proyectos digitales requiere una gestión efectiva, que no solo organice el trabajo, sino que también fomente la creatividad y el intercambio de ideas entre integrantes del equipo. En el contexto de "Silla & Compañía", esto significa que la plataforma colaborativa no solo sirve para coordinar tareas, sino que también actúa

como un espacio de innovación donde las ideas pueden ser compartidas, evaluadas y desarrolladas en conjunto, asegurando que el producto final refleje las mejores contribuciones de todos.

### **5.11. Técnicas de Animación y el Estilo *Cut-Out***

El estilo de animación *cut-out*, seleccionado para "Silla & Compañía", destaca por su flexibilidad creativa y eficiencia en la producción. Como explica Williams (2001), esta técnica es extremadamente versátil, permitiendo mucha experimentación visual. Esto la hace particularmente adecuada para proyectos con recursos limitados, ya que simplifica el proceso de animación sin sacrificar la calidad visual. En "Silla & Compañía", la elección del *cut-out* permite desarrollar un estilo visual simple y expresivo, algo crucial para una narrativa que se apoya fundamentalmente en las imágenes para transmitir emociones y avanzar la trama.

Esta técnica utiliza personajes y escenarios recortados de materiales planos, como papel o ilustraciones digitales, que se mueven en un plano bidimensional. A diferencia de la animación tradicional, donde cada fotograma se dibuja de nuevo, el *cut-out* permite a los animadores manipular piezas móviles de los personajes y el entorno, ajustándolas para simular el movimiento. Según Thomas y Johnston (1995), el *cut-out* posibilita que la animación se produzca en menos tiempo, al reducir el número de dibujos necesarios para cada *frame*.

Una de las principales ventajas del uso de esta técnica de animación es su capacidad para agilizar la producción, lo que lo hace ideal para proyectos con restricciones de tiempo o presupuesto. Este enfoque minimalista no solo ahorra tiempo, sino que también ofrece un impacto visual que puede ser tan poderoso como otras técnicas más elaboradas

Sin embargo, la técnica también tiene desventajas, como la limitación en la fluidez del movimiento comparada con la animación tradicional o en 3D, lo que puede resultar en secuencias menos dinámicas. Además, la capacidad para representar movimientos complejos, como rotaciones en tres dimensiones, es limitada. Aun así, Williams (2001) señala que el estilo *cut-out*, cuando usado con ingenio, puede ofrecer resultados visualmente impactantes, creando una estética distintiva difícil de lograr con otros métodos de animación.

Además de eso, la técnica facilita la integración de elementos visuales como texturas y efectos de iluminación, que pueden manipularse para crear un ambiente específico o resaltar aspectos importantes de la narrativa. Esta técnica es especialmente efectiva en "Silla & Compañía" porque permite a los animadores concentrarse en los aspectos más esenciales de la narrativa visual, como las expresiones faciales de los personajes, la ambientación de los escenarios y la iluminación general de las escenas.

Finalmente, el *cut-out* se adapta bien a la exploración de temas abstractos y emocionales, como los que aborda este cortometraje. La capacidad de manipular elementos visuales con precisión permite a los creadores experimentar con diferentes formas de representar la esperanza, la tristeza y la resiliencia, enriqueciendo la experiencia visual del espectador y fortaleciendo la conexión emocional con la historia.

### **5.12. Utilización de efectos especiales en la postproducción**

En la industria cinematográfica actual, los efectos visuales han adquirido un papel crucial no solo por su capacidad para embellecer visualmente las películas, sino también por su poder para potenciar la narrativa, crear mundos inmersivos e incluso en una sensación análoga. A. O. Scott observa que "los efectos especiales en películas como 'Spider-Man: Into the Spider-Verse' y 'The Mitchells vs. The Machines' han revolucionado la forma en que se cuentan las historias, creando mundos visualmente innovadores y narrativas que resuenan con el público de manera profunda" (Scott, 2018).

En "Silla & Compañía", los efectos especiales serán esenciales para reforzar los mensajes del corto. Estos efectos no solo añaden una capa visual atractiva, sino que también son fundamentales para expresar las emociones y la perspectiva de los personajes. La utilización de efectos especiales en este contexto permite a los creadores experimentar con diferentes formas de visualización, lo que enriquece la narrativa y proporciona al espectador una experiencia más inmersiva y emocionalmente impactante.

La influencia de películas como "Spider-Verse" y "The Mitchells vs. The Machines" demuestra cómo los efectos especiales pueden ser utilizados de manera innovadora para trascender las limitaciones tradicionales de la animación y el cine. En "Silla & Compañía", se busca aplicar estos

principios para crear una narrativa visualmente rica que no solo apoye la historia, sino que también la eleve, ofreciendo al espectador una experiencia única que combina lo mejor de la técnica y la emoción.

## **6. ESCRITURA DEL GUION**

### **6.1. Tema**

"Silla & Compañía" aborda la importancia de la resiliencia y la esperanza en medio de eventos adversos. La historia cuenta cómo una madre soltera se enfrenta a las dificultades después de un accidente automovilístico que deja a su hijo en estado vegetativo. Una lucha interna para mantener la fe y la estabilidad emocional, enseñando que incluso en las situaciones más desesperadas es posible encontrar fuerza en el amor y la lealtad.

### **6.2. Personajes**

#### **6.2.1. Principales:**

- 6.2.1.1. Bento – niño de 12 años, delgado y media estatura, tiene pelos rizados con mucho volumen, piel marrón clara, con ojos muy negros.
- 6.2.1.2. Madre – mujer de 34 años, baja estatura, no es delgada, pero tampoco gorda, piel blanca, con pelos rizados y castaños con mucho volumen, ojos castaños claros.
- 6.2.1.3. Malu – perra *dachshund* de pelo largo, en colores negro y caramelo.

#### **6.2.2. Secundarios:**

- 6.2.2.1. Hermana menor – niña de 2 años, que se parece una versión más pequeña de la madre.
- 6.2.2.2. Vecina – señora de 73 años, apariencia de abuela, con baja estatura, pelos blancos y gris, piel negra, que no aparenta su edad y gordita.

### **6.3. Premisa Dramática**

Mientras una madre soltera enfrenta la devastadora realidad de cuidar a su hijo en estado vegetativo tras un accidente, Bento encuentra consuelo y fuerza en su fiel perra Malu, revelando que la esperanza y la resiliencia pueden surgir incluso en las circunstancias más desesperadas.

#### **6.4. Sinopsis**

Bento, un niño de 12 años, sale de su casa para jugar al fútbol, pero es atropellado por un coche y queda en estado vegetativo. Su madre lo cuida en casa mientras intenta mantener la rutina familiar con su hija menor, enfrentando la dificultad de atender a ambos niños.

En su estado vegetativo, Bento despierta en un mundo fantástico y desconocido, donde se encuentra perdido en un bosque de gominolas. A medida que explora este lugar, se siente desorientado y sin saber cómo regresar, mientras su madre sigue lidiando con su estado en el mundo real.

Malu, la perra de Bento, aparece en el mundo fantástico para guiarlo a través de este nuevo entorno. Juntos, Bento y Malu recorren el extraño lugar, mientras en el mundo real, la madre observa cómo Malu se acurruca junto a Bento, brindando un poco de paz en medio de la adversidad.

#### **6.5. Storyline**

Una madre soltera vive con sus dos hijos: Bento, que está en estado vegetativo tras un accidente automovilístico, y su hija menor, quien depende completamente de ella. A pesar de las dificultades, la madre se esfuerza por mantener la normalidad y cuidar de su familia. Mientras la realidad pesa sobre ella, Bento, mientras tanto, vive en un mundo paralelo, un lugar fantástico donde sigue interactuando con su perra Malu, que le sirve de guía y compañera.

## 6.6. Guion literario

### I. EXT. EL BARRIO - DÍA

Una pequeña ciudad de Brasil. El cielo está azul y hay pocas nubes. Las casas son simples y parecidas. Hay árboles por la calle, con algunos coches aparcados por ella.

Nos acercamos a una casa amarilla, con el portal blanco y la pared gris, con los bloques mostrando.

### II. INT. SALÓN - DÍA

Bento (12 años) entra a casa con ropa de escuela, abre la puerta con una gran sonrisa en la cara. Malu viene corriendo a saludarlo moviendo felizmente su cola de un lado a otro. Bento camina en dirección a la cocina. Malu ladra y salta alrededor de él.

### III. INT. COCINA - DÍA

La madre (34 años), con un delantal puesto, está en la cocina cortando cebollas en la barra del fregadero. Bento le saluda con un fuerte abrazo. La madre deja de cortar las cebollas, se da la vuelta, le da un fuerte abrazo y un besito en la frente.

Bento se agacha un poco para darle un beso a su hermana menor (2 años), que está en una silla con ruedas para andar con sus juguetes y sale de la cocina medio corriendo con un muñeco en la mano.

### IV. INT. COCINA - DÍA

Bento, su madre y su hermana están sentados en la mesa. Comen, hablan y disfrutan del momento. Bento deja unas sobras de carne. La madre escucha todo lo que Bento le cuenta con lenguaje corporal mientras le da de comer a su hija menor.

V. INT. COCINA - DÍA

Bento se levanta de la mesa, agradece a la madre con un beso en la cabeza. La madre cierra los ojos y sonríe con la boca llena de comida. Bento pone los trocitos de carne para Malu, que está esperando al lado de su comedero con la lengua fuera. El niño le acaricia la oreja y se va a lavar las vajillas.

VI. INT. SALON - DÍA

La madre y la hermana están sentadas en el sofá mientras la madre está secando el pelo a la hermana. Bento le ayuda, poniendo la chaqueta a la hermana. Malu se acerca a la hermana y juegan sentados delante del sofá. Terminan de vestir a la hermana, la madre se le da un beso en la cabeza de Bento, coge la hermana menor, acaricia su hijo en la cabeza y sale.

Bento se pone sus zapatillas de fútbol. Abre un cajón en el armario del salón y coge una correa que pone Malu. La perra se pone a ladrar y a saltar alrededor de él. Bento se ríe de ella, la acaricia mientras pone la correa y salen de casa.

VII. EXT. CALLE - DÍA

Bento camina por la calle con los cascos en los oídos, bailando al ritmo de la canción. Una mano metida en el bolsillo y la otra sosteniendo la correa de Malu. Mientras Malu le acompaña al mismo

ritmo. Malu se para delante de un árbol, mea y hace lo que hacen los perros con las patas traseras después de terminar. Bento sigue bailando con los ojos cerrados y moviendo la cabeza.

VIII. EXT. CANCHA EN LA PLAZA - ATARDECER

Bento y Malu llegan a una plaza con una cancha deteriorada en el medio y unos árboles alrededor, saluda a sus amigos y luego se incorporan al juego chutando la pelota.

Bento hace el último gol del día, con un atardecer al fondo.

IX. EXT. LA CALLE - NOCHE

Bento se despide de sus amigos, se marcha de la plaza y Malu le sigue. Caminan por la calle dando saltos intentando tocar las hojas del árbol del camino. Desde lo alto de la calle, viene un coche fuera de control, que baja en su dirección descontrolado. El auto enciende las luces fuertes. Pantalla blanca. Bento cae rápido mientras a su alrededor empieza a cambiar estilos distintos: voz en off sonido de ambulancia, Malu está ladrando, la madre llamándole. Fondo negro.

X. EXT - CIELO DE ALGODÓN - DIA

Bento despierta. Está tumbado en el suelo, mirando hacia arriba. Se sienta. Y ve el suelo que es como algodón de azúcar. Bento mira de un lado a otro donde el cielo y el suelo se juntan en el horizonte. Mira el suelo una vez más. Con una ceja arriba y la otra baja. Saca un trocito del "suelo" y lo prueba. Hace una cara malísima por el sabor. Escupe todo lo que tenía en la boca y, con el dorso de la mano y la camiseta, intenta limpiar su lengua.

Sacude la cabeza con cara de negativización. Mira a su alrededor. Confuso. Curioso. Se pone de pie y empieza a girar en su propio eje. Bento empieza a caminar, con aire de curiosidad. Mirando todo lo que hay a su alrededor.

XI. EXT - CIELO DE ALGODÓN - DIA

Rodando en su propio eje, el niño ve un mundo nuevo. Un sol y una luna, los dos en un mismo cielo, cerca uno del otro. Un desierto de colores fuertes y vibrantes, con formas dibujadas en el cielo. Un mando del video juego que siempre quiso, un increíble vaso de *milkshake*, una batería. Bento sonríe al recordar que también siempre quiso tocar batería. El niño para. Fija la mirada y hace una sonrisa cuando ve los árboles de gominola en el horizonte. Mira al cielo. Todo es azul como el mar de las playas del noreste brasileño. Una mezcla de Azules y verdes. Bento sonríe de alegría y emoción.

Mira el suelo y percibe que es una mezcla de azul, amarillo y rosa, los mismos colores de los algodones de azúcar, que van hacia el horizonte. Al otro lado, detrás de los árboles de gominolas, el niño mira unas formas curiosas. Fija bien su mirada una vez más. Cierra un poco sus párpados, y varias formas distintas, una batería, unos altavoces gigantes, pelotas de fútbol, zapatillas... Todas esas formas dibujadas en el cielo. Bento frunce los ceños, mueve la cabeza hacia atrás. El niño se pone pensativo. Va caminando hacia las nubes dibujos.

XII. EXT - EL BOSQUE DE GOMINOLAS - DIA

Bento camina en dirección al bosque de gominolas que le separaba de las nubes dibujos. Al paso que entra, el niño camina y mira cada detalle con mucho interés.

El niño sigue caminando, con preocupación. Sigue caminando, mirando a su alrededor. Los árboles se quedan más densos. El bosque más cerrado y el niño más preocupado.

XIII. INT - HABITACIÓN BENTO- DÍA

Malu se acerca a la madre, que no le hace caso. Y luego se pone en dirección a la silla de Bento. La madre le aparta. Con la cola entre las piernas y las orejas bajas, la perra sale del camino.

XIV. EXT - EL OSCURO BOSQUE DE GOMINOLAS - NOCHE

Las copas de los árboles son muy densas. El bosque empieza a quedar más oscuro. Bento ahora está asustado, pero sigue caminando. Ya no hay colores, todo se cambia a un tono oscuro, opaco, sin vida. Casi no hay luz. Bento desacelera el ritmo de sus pasos. Gira en círculos. Percibe que está perdido.

Los árboles ahora le dan miedo. Su respiración empieza a acelerar. Cuánto más gira y más mira, más cosas asustadoras ve. Bento empieza a correr. Desesperado. Sin dirección. Llorando.

XV. INT - HABITACIÓN - TARDE

La vecina (73 años), de baja estatura, pelos blancos y gris, piel negra, con apariencia joven y gordita está parada al lado de la cama de Bento. Con la mano derecha en su cabeza y la izquierda en

su pecho. Los ojos cerrados, rezando, en silencio. La madre está en la silla, con la hija en su regazo, también tiene los ojos cerrados. Malu a su lado, con el cuerpo, cuello, cabeza y hocico alineados. Los ojos tristes y las orejas bajas.

La vecina abre los ojos, hace una sonrisa de empatía. Pone la mano en la mejilla de Bento y le da un beso en la frente. La madre se levanta, seguida de Malu. La vecina le da un fuerte abrazo, un beso a la hermana y se pone en marcha a la puerta. La vecina sale.

La madre se sienta en la silla. Malu, se pone de pie a su lado, con las patas delanteras en la silla, acercándose despacio de su mano. La madre mira a Malu, con los ojos llenos de lágrimas. Malu pone la cara en el regazo de la madre, cerca de la niña. La madre acaricia la perra, que disfruta con los ojos cerrados.

XVI. EXT - EL OSCURO BOSQUE DE GOMINOLAS - NOCHE

Bento baja el ritmo corriendo sin energía, se sienta en el suelo. Abraza sus piernas, ocultando su cara entre ella y llora. Lloro mucho. Un lloro fuerte, desesperado, lleno de miedo y dudas.

XVII. INT - COCINA - NOCHE

La madre está sentada en la cocina, con los codos sobre la mesa y las manos en la frente de la cabeza. Sus ojos llenos de lágrimas, que caen poco a poco.

Una secuencia de imágenes de Bento en la cama del hospital en coma. Luego de su hija menor (cómo y cuáles). Las imágenes pasan muy rápido por su cabeza. La madre levanta la cabeza y se entrega al lloro. Desperado, lleno de miedo y dudas.

XVIII. INT - COCINA - NOCHE

Malu, que estaba acostada bajo los pies de la madre, se pone de pie, acostando las patas delanteras en su dueña. La madre la mira, intenta secar las lágrimas. Sin controlar el lloro, mira la perra y la acaricia la cabeza y luego las orejas.

Malu retribuye la caricia y hace un sonido de apoyo a la madre. Y súbitamente, baja las patas y se pone de marcha hacia la habitación de Bento.

La madre, con mirada curiosa, seca las lágrimas de los ojos, se levanta y sigue a la perra.

XIX. INT - HABITACIÓN DE BENTO - NOCHE

Malu entra en la habitación de Bento, dándose la vuelta a la cama. Al otro lado, con pasos leves y delicados, se acerca a la cama. Se pone de un salto arriba. Toca la mano de Bento con la nariz. Sube a su regazo y se acuesta en él.

XX. EXT - EL OSCURO BOSQUE DE GOMINOLAS - NOCHE

La perra aparece en el bosque de la nada. A algunos metros del niño. PLIM. Bento, sigue de cabeza baja, llorando. Malu empieza a caminar. El lloro del niño es más fuerte que el ruido que hace la perra al caminar. Malu para y ladra. Bento levanta la cabeza en el mismo segundo. Seca los ojos. Arregla su postura.

La perra ladra. Bento se pone de pie con un salto.

Malu empieza a correr hacia Bento y Bento hacia ella. Se encuentran. Malu salta al regazo del niño, que la abraza fuerte en los brazos. La perra lame la cara de Bento, que se ríe. Sigue

llorando. Las lágrimas caen de los ojos cerrados con una sonrisa muy abierta.

Abraza la perra. Malu lame la cara del niño una vez más y salta al suelo. La perra mira el niño con mirada de contestación y ladra al niño. Bento se seca las lágrimas y respira fondo. La perra empieza a caminar y el niño la acompaña.

XXI. INT - HABITACIÓN - NOCHE

La madre sigue sentada en la silla, mirando con ternura a su hijo y la perra.

FIN.

## 7. BIBLIA DE PERSONAJES

El desarrollo de personajes no solo depende de sus características físicas, sino también de su evolución emocional a lo largo de la narrativa. Según Lajos Egri en su obra *The Art of Dramatic Writing* (1946), un personaje debe ser tridimensional, lo que significa que debe tener una personalidad claramente definida, una base psicológica y una motivación que guíe sus acciones. Egri sostiene que el desarrollo de los personajes está anclado en tres pilares: fisiología, sociología y psicología.

En el caso de "Silla & Compañía", los personajes principales y secundarios no solo cumplen una función narrativa, sino que también simbolizan ideas universales como la esperanza, el sufrimiento, la amistad y la empatía. Según Carl Jung en *The Archetypes and the Collective Unconscious* (1959) los arquetipos son símbolos universales que residen en el un inconsciente que es colectivo y emergen en varias culturas a través de mitos, sueños y obras de arte.

Según Robert McKee en *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* (1997), los personajes deben experimentar un arco de transformación a lo largo de la narrativa. McKee explica que un arco bien desarrollado implica que el personaje cambie o evolucione como resultado de los desafíos que enfrenta. Los personajes secundarios también deben servir para reflejar y reforzar los temas centrales de la historia. La Hermana Menor y la Vecina funcionan como vínculos entre la madre y Bento, y refuerzan la noción de comunidad y apoyo en tiempos de crisis.

Figura 3 – Captura de pantalla de *Milanote* de referencias visuales para los personajes



Fuente: Milanote. Disponible online con acceso en: [app.milanote.com](https://app.milanote.com)

## 7.1. Personajes Principales

### 7.1.1. Bento

Edad: 12 años

**Descripción Física:** Niño delgado y estatura media, con el pelo rizado de mucho volumen. Tiene la piel de un tono marrón claro, ojos negros y una cara que transparece curiosidad y sagacidad, pero bondad también.

**Psicología:** Bento representa la esperanza. Aunque esté en estado vegetativo, su viaje interior en el mundo fantástico simboliza la capacidad de encontrar luz incluso en las situaciones más extremas. Tiene un carácter resiliente y su conexión con su perra Malu le da la fuerza que necesita para descubrir el mundo desconocido.

Arco de Transformación: Comienza desorientado y perdido en su nuevo entorno, pero gracias a su amistad con Malu, Bento pasa de la desesperanza al consuelo, encontrando en su perra el apoyo emocional que necesitaba para aceptar su situación.

Figura 4 – Captura de pantalla de referencias visuales para la creación de personajes.



Fuente: Milanote. Disponible online con acceso en: [app.milanote.com](https://app.milanote.com)

### 7.1.2. La Madre

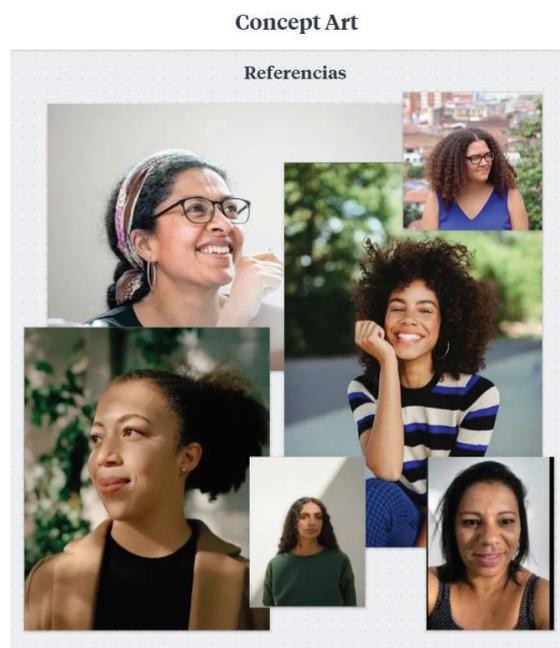
Edad: 34 años

Descripción Física: Mujer de baja estatura, complexión media, no delgada ni gorda. Tiene la piel blanca y el cabello rizado de mucho volumen en tono castaño. Sus ojos castaños claros reflejan preocupación y tristeza.

Psicología: La madre sufre por la impotencia frente a las situaciones adversas que no puede controlar. Su lucha emocional por aceptar el estado de su hijo es el conflicto interno que enfrenta durante la trama.

Arco de Transformación: A lo largo de la historia, la madre pasa del dolor insoportable a encontrar un pequeño consuelo, simbolizado en la conexión emocional que percibe entre Bento y Malu. Al final, aunque el estado de Bento no mejora, ella alcanza una forma de aceptación y paz interior.

Figura 5 – Captura de pantalla de referencias visuales para la creación de personajes.



Fuente: Milanote. Disponible online con acceso en: [app.milanote.com](https://app.milanote.com)

### 7.1.3. Malu

Edad: 3 años

Descripción Física: Perra de raza dachshund con pelo largo, manchado de colores marrón, caramelo y blanco. Su apariencia es tierna y amigable, pero también refleja una sabiduría instintiva.

Psicología: Malu es la representación de la amistad, el compañerismo y la conexión espiritual. En el mundo real y en el mundo fantástico, es el apoyo incondicional de Bento. Actúa como su guía, ayudándole a encontrar su camino cuando está perdido y recordándole la conexión emocional que aún lo une a su familia.

Arco de Transformación: Malu no experimenta un cambio personal, pero su papel es clave para facilitar la transformación emocional de Bento. A través de su lealtad y cariño, Malu ayuda a Bento a encontrar paz.

Figura 6 – Captura de pantalla de referencias visuales para la creación de personajes.



Fuente: Milanote. Disponible online con acceso en: [app.milanote.com](https://app.milanote.com)

## 7.2. Personajes Secundarios

### 7.2.1. Hermana Menor

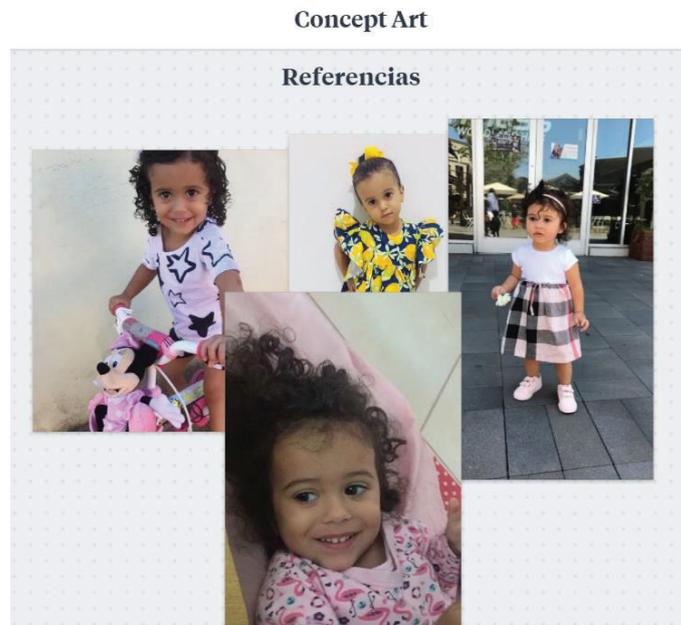
Edad: 2 años

Descripción Física: Es una versión más pequeña de la madre, con su misma piel blanca, cabello rizado y voluminoso de tono castaño. Sus ojos castaños grandes están en una cara redonda con una sonrisa inocente.

Psicología: La hermana menor es el vínculo que mantiene unida a la familia. Aunque su rol es pasivo en la narrativa, su presencia refuerza el sentido de responsabilidad de la madre y de Bento. Representa la continuidad de la vida y la esperanza futura.

Arco de Transformación: La hermana menor no experimenta un arco propio, pero su papel simbólico refuerza la importancia del lazo familiar y su presencia actúa como un punto de anclaje para los personajes principales.

Figura 7 – Captura de pantalla de referencias visuales para la creación de personajes.



Fuente: *Milanote*. Disponible online con acceso en: [app.milanote.com](https://app.milanote.com)

### 7.2.2. Vecina

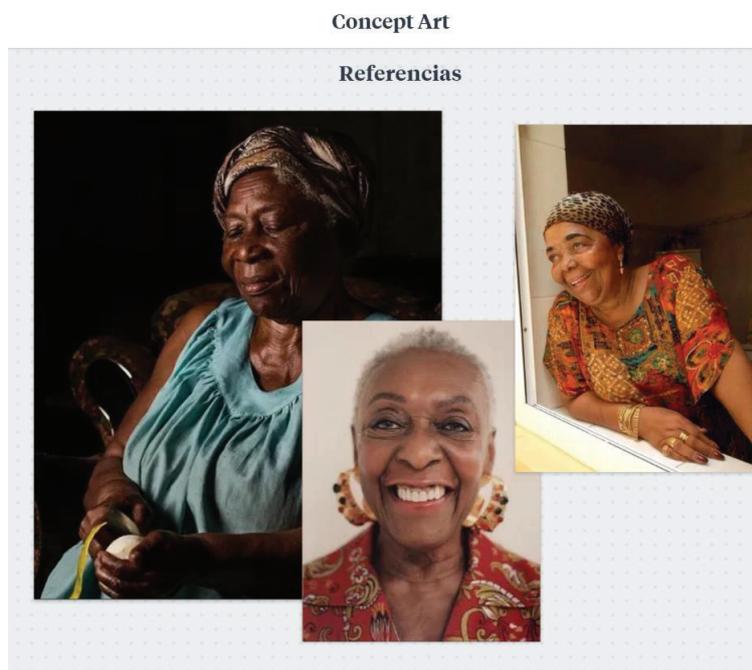
Edad: 73 años

Descripción Física: Señora de baja estatura, piel negra, cabello gris y blanco, y complexión gordita. Un rostro amable que refleja sabiduría y ojos empáticos.

Psicología: La vecina es la encarnación de la empatía y la fe. Su disposición a ayudar en momentos de necesidad es una fuente de apoyo para la madre, aunque externa. Simboliza la espiritualidad y la ayuda desinteresada, ofreciendo consuelo cuando todo parece perdido.

Arco de Transformación: Aunque no tiene un arco dramático fuerte, la vecina es fundamental en la narrativa como simbolismo: muchas veces el consuelo y el apoyo vienen de fuentes externas. Su fe y su empatía ofrecen un refugio emocional para la madre en un momento de desesperación.

Figura 8 – Captura de pantalla de referencias visuales para la creación de personajes.



Fuente: *Milanote*. Disponible online con acceso en: [app.milanote.com](https://app.milanote.com)

## **8. COORDINACIÓN Y GESTIÓN DE EQUIPO**

La coordinación y gestión de equipos en proyectos audiovisuales, especialmente cuando se trabaja de manera remota o con colaboradores voluntarios, requiere una planificación estructurada y una clara distribución de roles y responsabilidades. Según Jenkins (2006), la colaboración en proyectos digitales no solo requiere una gestión organizada, sino también el fomento de un entorno creativo, para que la producción sea efectiva y los colaboradores puedan aportar sus ideas al proyecto y sentir que están contribuyendo de manera significativa para su desarrollo. Para "Silla & Compañía", el equipo fue conformado a través de una mezcla de contactos personales y plazas abiertas en LinkedIn, lo que permitió integrar a profesionales con diversas habilidades y experiencias. La gestión de este equipo, compuesto por voluntarios de diferentes lugares, con distintos perfiles y responsabilidades personales, exigió crear un sentido de pertenencia para asegurar la motivación, el compromiso y la coordinación a lo largo de las fases del proyecto.

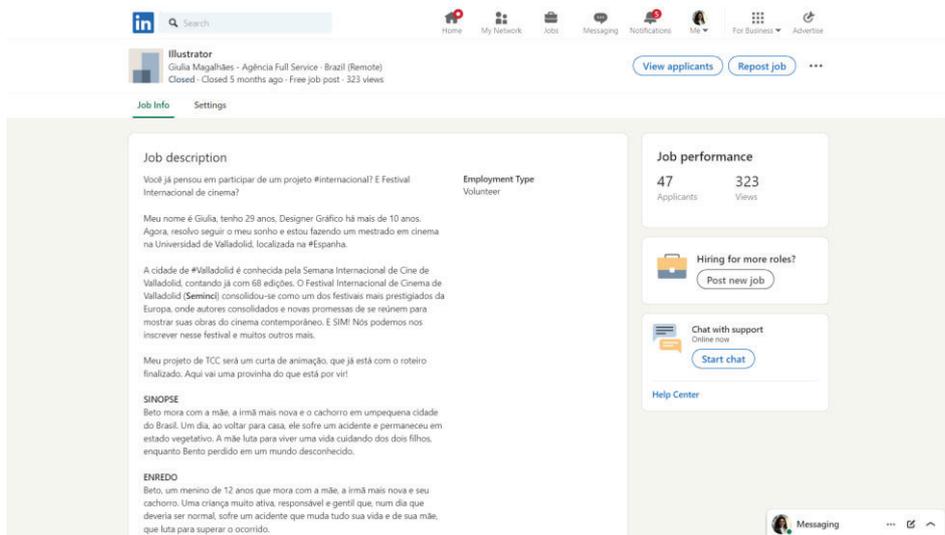
### **8.1. Crear plazas de trabajo voluntario en LinkedIn**

El uso de plataformas digitales para reclutar talentos ha transformado significativamente la forma en que se gestionan proyectos creativos en la industria audiovisual. LinkedIn, una plataforma profesional con más de 900 millones de usuarios a nivel global (LinkedIn, 2023), ha emergido como una herramienta clave no solo para la búsqueda de empleo formal, sino también para el reclutamiento en proyectos voluntarios, particularmente en campos creativos como el cine y la animación. La publicación de oportunidades de trabajo voluntario en LinkedIn permite a los profesionales emergentes acceder a proyectos que les ofrecen una oportunidad para ganar experiencia, ampliar su portafolio y mejorar su visibilidad en un mercado competitivo.

En el caso de "Silla & Compañía", la creación de plazas voluntarias para roles de ilustración y animación fue una alternativa para poder construir un equipo diverso, creando oportunidad para las personas, y aprovechando el potencial de las redes sociales profesionales para atraer a aquellos que tienen ganas de participar del proyecto. La oferta para ilustradores atrajo 47 inscripciones y más de 320 visualizaciones, mientras que la plaza para animadores recibió 51 inscripciones y más de 850 visualizaciones, siendo pausada por LinkedIn en automático en menos de 24h, por llegar al máximo número de inscriptos para una oferta creada de manera gratuita. Los números reflejan el

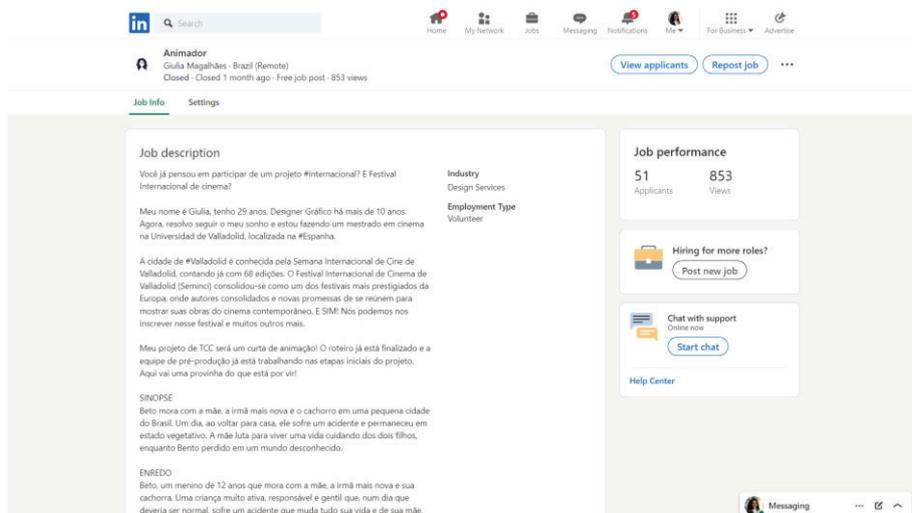
interés de profesionales y estudiantes por participar en proyectos creativos, incluso sin retribución económica, como una forma de desarrollar sus habilidades y hacer networking.

Figura 9 – Captura de pantalla de la oferta de trabajo voluntario para ilustrador.



Fuente: *LinkedIn*. Disponible online con acceso en: [www.linkedin.com](http://www.linkedin.com)

Figura 10 – Captura de pantalla de la oferta de trabajo voluntario para animador.



Fuente: *LinkedIn*. Disponible online con acceso en: [www.linkedin.com](http://www.linkedin.com)

Esta elección también está alineada con la creciente tendencia en la industria de los medios y la animación, donde muchos profesionales emergentes optan por involucrarse en proyectos colaborativos como un medio para construir su trayectoria profesional. Estudios recientes del Creative Skillset (2021). indican que más del 60% de los profesionales jóvenes consideran el voluntariado o las colaboraciones no remuneradas en áreas creativas, como un paso estratégico en el inicio de su carrera. Estas oportunidades brindan visibilidad y experiencia práctica que muchas veces no pueden obtenerse en entornos más formales o corporativos.

Al final del proceso, el reclutamiento a través de LinkedIn permitió identificar a profesionales que estaban dispuestos a involucrarse activamente en el desarrollo del cortometraje. Esto demuestra que, si bien la retribución económica es un factor relevante, la pasión por el arte y el deseo de ganar visibilidad y experiencia en la industria audiovisual pueden ser igual de motivadores para muchos jóvenes talentos.

En resumen, la creación de plazas de trabajo voluntario a través de LinkedIn no solo ayudó a conformar un equipo talentoso para "Silla & Compañía", sino que también ha permitido al proyecto obtener mayor visibilidad dentro de la industria. Este proceso es un ejemplo de cómo las plataformas digitales pueden facilitar el acceso a profesionales dispuestos a contribuir y aprender en proyectos creativos independientes, ofreciendo beneficios mutuos tanto para los participantes como para el equipo de producción.

## **8.2. Selección y entrevista con candidatos**

El proceso de selección y entrevista de candidatos es fundamental para asegurar que los miembros de un equipo de producción audiovisual no solo cumplan con los requisitos técnicos, sino que también compartan la visión creativa y estén comprometidos con el proyecto. Según Egri (1946), la motivación es un factor clave en la dinámica de cualquier colaboración. El autor cuenta que las personas deben sentir que lo que hacen tiene valor y les proporciona crecimiento personal, o su dedicación no será la misma. Esta filosofía es especialmente relevante en proyectos voluntarios como "Silla & Compañía", donde el objetivo es construir un equipo que esté intrínsecamente motivado a contribuir y aprender, más allá de la retribución económica.

La selección de candidatos comenzó con una revisión cuidadosa de los portafolios de los postulantes, considerando tanto su estilo artístico como su experiencia previa en proyectos similares. Este análisis permitió identificar a aquellos candidatos cuyo trabajo no solo destacaba por su calidad técnica, sino que también se alineaba con la estética y el enfoque narrativo del cortometraje. El proceso de selección no se limitó a la capacidad técnica, sino que se buscó talento que aportara una visión creativa compatible con la atmósfera emocional de la película.

Una vez seleccionados los portafolios, se procedió a la entrevista de los candidatos a través de *Google Meet*, herramienta que facilitó la comunicación remota con personas ubicadas en Brasil. Estas entrevistas fueron clave en el proceso, para profundizar en el conocimiento de los candidatos y conocer más sus habilidades técnicas, expectativas, motivaciones y el rol que deseaban desempeñar dentro del equipo. El enfoque de la entrevista no fue meramente evaluativo, sino más bien una conversación en la que los candidatos pudieron expresar qué áreas del proyecto les interesaban y cómo querían involucrarse. Este enfoque, centrado en la motivación personal y la alineación con el proyecto, es esencial para mantener el compromiso a largo plazo en equipos voluntarios. Como señala Pink en su libro *Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us* (2009), la motivación intrínseca, impulsada por el deseo de aprender, junto de la autonomía y el sentido de propósito, es mucho más efectiva que la motivación extrínseca en proyectos creativos.

Durante las entrevistas, se priorizó identificar qué rol específico dentro del proyecto les generaba mayor interés a los candidatos. Con esto, buscaba garantizar que cada persona se dedicara a tareas que realmente disfrutara, sino que también minimizar el riesgo de abandono del proyecto. En lugar de asignar roles estrictamente en función de las necesidades del proyecto, se promovió un enfoque más flexible y colaborativo, permitiendo que los colaboradores eligieran áreas en las que pudieran desarrollar nuevas habilidades o mejorar sus competencias actuales. Esta estrategia es clave para crear un entorno de trabajo positivo y fomentar la participación por parte de los miembros del equipo, evitando que el trabajo se perciba como una carga u obligación.

La fase de entrevistas también permitió evaluar el encaje cultural de los candidatos dentro del equipo. Más allá de las habilidades técnicas, se buscó garantizar que los colaboradores pudieran integrarse fácilmente en la dinámica de trabajo, donde la comunicación abierta y la colaboración fluida son esenciales. Proyectos audiovisuales como "Silla & Compañía" dependen en gran medida de la interacción constante entre los miembros del equipo, por lo que la capacidad de trabajar en

equipo y adaptarse a un entorno creativo y colaborativo era un factor crítico en el proceso de selección.

En resumen, el proceso de selección y entrevistas de "Silla & Compañía" no solo permitió reunir a un equipo cualificado, sino que también garantizar que cada miembro esté motivado y comprometido con el proyecto desde un punto de vista personal. El enfoque en la motivación intrínseca y el alineamiento creativo con la visión del cortometraje fueron claves para buscar un equipo cohesionado, donde cada colaborador puede desempeñar un rol que le entusiasme y donde se busque el crecimiento tanto personal como profesional. Este tipo de enfoque en la selección busca que el equipo no solo funcione de manera eficiente, sino que también disfrute del proceso creativo, lo que es crucial para el éxito de un proyecto voluntario.

### **8.3. Networking y contactos personales**

El networking es una de las herramientas más importantes y efectivas en la industria audiovisual para la creación de equipos de trabajo sólidos, confiables y competentes. En un sector donde la confianza, la creatividad y la habilidad técnica son esenciales, las relaciones interpersonales y profesionales juegan un papel crucial en la elección de colaboradores. Según Kirsner (2010), en la industria creativa, las conexiones personales no solo facilitan el acceso a profesionales cualificados, sino que también generan un ambiente de trabajo más colaborativo y confiable. Esto subraya el valor del networking en proyectos audiovisuales, donde la selección de un equipo va más allá de la mera contratación, enfocándose en la construcción de una red de confianza entre colegas que comparten objetivos y valores similares.

En el caso de "Silla & Compañía", el networking fue importante para formar el equipo de producción. Los contactos personales, sirvieron como un recurso para integrar colaboradores en el proyecto. La incorporación de amigos y colegas, como Erick Bless y Mike Nunes son amigos de Brasil, quienes asumen el rol de compositores y músicos del cortometraje. Ambos fueron seleccionados no solo por su capacidad técnica. La incorporación de Cris Yuyang Mei como co-directora y productora, que también surgió de una relación profesional previa. Cris, una compañera de clase durante sus prácticas en Barcelona, fue invitada a participar debido a su experiencia y

enfoque colaborativo. Anastasia Shamarina amiga y compañera de clase que se encargará del montaje final y Di Lopez, estudiante en Barcelona que actuará como ilustradora de escenarios.

El valor del networking en la creación del equipo de "Silla & Compañía" también reside en su capacidad para atraer personas que comparten una visión artística común y un profundo interés por el proyecto. En una industria donde la motivación financiera no siempre es el principal impulsor, como es el caso de los proyectos independientes o voluntarios, la confianza mutua y el compromiso emocional con el proyecto son cruciales para mantener la cohesión y el entusiasmo del equipo. Como señala Gladwell (2008), las conexiones sociales generan compromiso y confianza, estos dos ítems son esenciales para que los proyectos colaborativos.

Finalmente, la conformación de un equipo a través del networking no solo garantiza un ambiente de trabajo más armonioso, sino que también facilita la comunicación y la resolución de problemas. Tener un equipo que ya ha trabajado junto previamente o que se conoce a través de redes de confianza crea un entorno en el que las ideas pueden fluir libremente y los conflictos pueden resolverse de manera más eficiente, lo que contribuye a la estabilidad y el éxito del proyecto.

En conclusión, el networking no solo fue una herramienta para conformar el equipo de "Silla & Compañía", sino que también estableció una base de confianza y compromiso compartido que resultó clave para la dinámica del proyecto. La colaboración entre amigos y conocidos no solo aportó calidad técnica, sino también una conexión emocional con la narrativa del cortometraje, asegurando que cada miembro del equipo trabajara alineado con los objetivos y valores del proyecto.

#### **8.4. Gestión de contratos, documentos y accesos**

La formalización de la colaboración a través de contratos de trabajo voluntario es esencial para establecer expectativas claras y un marco legal básico, incluso en proyectos de voluntariado. Como argumenta Jenkins (2006), la claridad en la documentación y las responsabilidades previene malentendidos entre producción y equipo, asegurando que todas las partes comprendan su rol en el proyecto. En "Silla & Compañía", tras la selección, cada miembro del equipo firmó un contrato de prestación de servicios voluntarios. Además, se les otorgó acceso a las herramientas

colaborativas clave como *Milanote* y *Discord*, que permitieron una mejor organización del trabajo y una comunicación eficiente.

Figura 11 – Captura de pantalla del área de trabajo del cortometraje “Silla & Compañía”.



Fuente: Milanote. Disponible online con acceso en: [app.milanote.com](https://app.milanote.com)

### 8.4.1. Formalización a través de contratos

En un entorno en el que se trabaja de forma voluntaria, el uso de contratos, aunque no implica retribución económica, sigue siendo vital. Los contratos de trabajo voluntario aseguran que todas las partes comprendan los términos de su colaboración, estableciendo un compromiso formal respecto a la duración, el alcance del trabajo y las expectativas de cada uno de los miembros del equipo. Según estudios realizados por el Global NGO Law & Regulations Center (2020), el uso de contratos de voluntariado es esencial para establecer expectativas claras y evitar malentendidos futuros, al tiempo que protege los intereses de ambas partes al largo del desarrollo de proyectos colaborativos.

En "Silla & Compañía", tras el proceso de selección y entrevistas, a cada colaborador se le entregó un contrato formal que establecía claramente las condiciones de su participación, definiendo sus responsabilidades y los plazos esperados para la entrega de sus contribuciones. Estos contratos también detallaban aspectos importantes como el reconocimiento del trabajo en los créditos de la película, lo que aseguraba que cada miembro del equipo recibiera el crédito adecuado por su labor, un aspecto clave para profesionales emergentes que buscan visibilidad en sus carreras.

#### **8.4.2. Organización y almacenamiento de documentos**

Una vez firmados los contratos, la gestión y almacenamiento de documentos se realizó de manera digital, utilizando herramientas como Google Drive que facilitan la organización y el acceso remoto a los archivos. El compartimiento digital de los documentos no solo asegura que la información esté disponible para todos los miembros del equipo, independientemente de su ubicación geográfica, sino que también minimiza el riesgo de pérdida en la gestión de datos. En un estudio sobre la digitalización de documentos en equipos creativos, PwC (2021) indica que "las empresas que adoptan soluciones digitales para la gestión documental mejoran la eficiencia en un 25%, al reducir los tiempos de búsqueda de información y aumentar la accesibilidad de los datos".

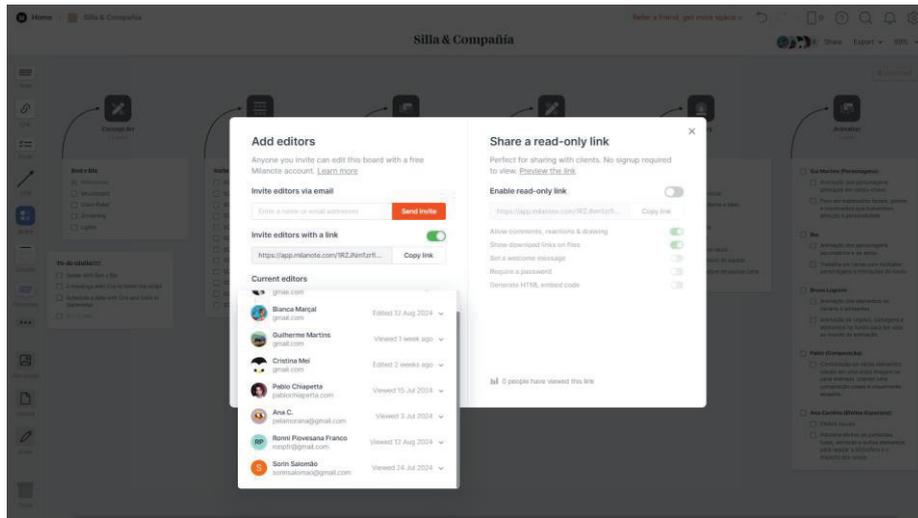
En "Silla & Compañía", toda la documentación relevante se almacenó de manera organizada en plataformas de colaboración como *Google Drive*, *Adobe Sign*, *Milanote* y *Discord*, que no solo permitieron compartir los contratos firmados, sino que también facilitaron la distribución del guion, storyboards y otros recursos clave del proyecto. Esto aseguró que todos los miembros del equipo tuvieran acceso rápido y seguro a la información que necesitaban para realizar su trabajo de manera eficaz.

#### **8.4.3. Acceso a plataformas colaborativas**

Además de los contratos, la gestión de accesos a plataformas de trabajo colaborativo como *Milanote* y *Discord* fue un paso clave para garantizar que el equipo pudiera trabajar de manera sincronizada y organizada. Según el informe de McKinsey & Company (2020) que la para un trabajo remoto, las herramientas digitales que posibilitan la colaboración en tiempo real pueden

aumentar la productividad de los equipos hasta en un 35%, por facilitar la comunicación constante y casi que inmediata entre las personas.

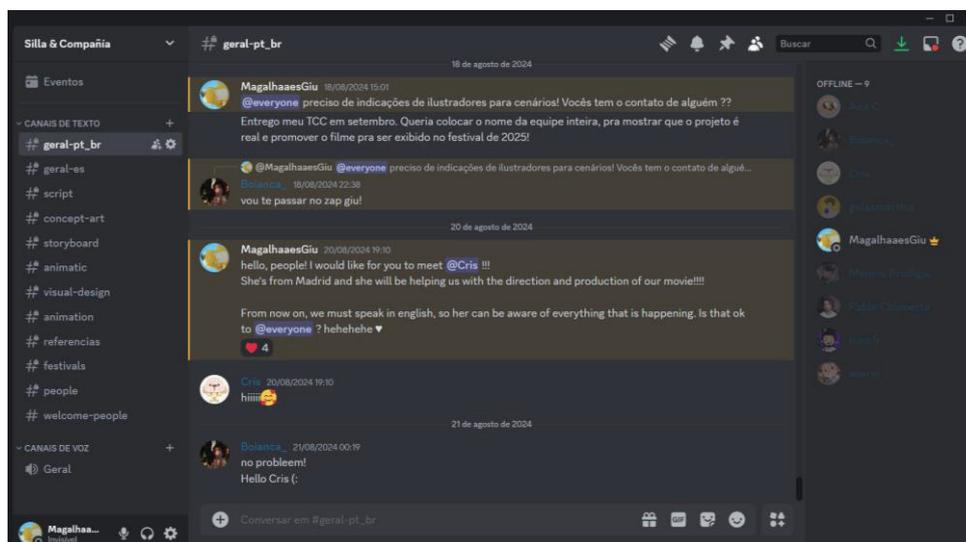
Figura 12 – Captura de pantalla con acceso de las personas del equipo.



Fuente: *Milanote*. Disponible online con acceso en: [app.milanote.com](https://app.milanote.com)

En este proyecto, *Milanote* es utilizado para la planificación visual y la organización de las ideas creativas, permitiendo a los ilustradores, diseñadores y animadores subir sus trabajos, colaborar en los diseños y discutir los detalles en un entorno organizado y accesible para todo el equipo. *Discord*, por su parte, sirve como la plataforma principal de comunicación, facilitando la interacción diaria entre los miembros del equipo a través de chats, canales de discusión específicos, y reuniones por videollamada. Esta estructura no solo mejora la fluidez del trabajo, sino que también ayuda a crear una cultura de equipo a pesar de la distancia, al proporcionar un espacio constante de interacción y resolución de problemas en tiempo real.

Figura 12 – Captura de pantalla de servidor “Silla & Compañía” en Discord.



Fuente: *Discord*. Disponible con acceso por la aplicación.

La formalización de contratos permite que cada miembro del equipo comprenda sus responsabilidades y se comprometa de manera clara con el proyecto, mientras que el uso de herramientas colaborativas digitales como *Milanote* y *Discord* facilita la organización, la comunicación y el acceso a la información de manera eficiente. Esta gestión tiene como objetivo mejorar la productividad del equipo y fortalecer la participación y la adherencia al proyecto, para que todos los colaboradores puedan trabajar de manera coordinada y comprometida en la creación del cortometraje.

### 8.5. Asignación de roles y responsabilidades del equipo

La asignación de roles y responsabilidades es un paso importante en la organización de cualquier proyecto audiovisual, ya que cada miembro del equipo tiene una función específica que contribuye al éxito del proceso de producción. Según McKee (1997), la colaboración en proyectos audiovisuales requiere de una clara división de tareas, donde cada miembro del equipo entienda su contribución y cómo se integra en la visión general del proyecto. En este cortometraje, la estructura del equipo se organizó de manera que cada colaborador asumiera un rol que no solo

coincidiera con sus habilidades técnicas, sino también con su motivación personal y sus intereses profesionales, lo que buscando asegurar niveles de comprometimiento y productividad en el equipo.

Durante el proceso de entrevistas y selección, se dio a los candidatos la oportunidad de expresar sus preferencias y áreas de interés. Este enfoque permitió asignar roles basados en la motivación individual, lo que no solo aumenta la satisfacción del equipo, sino que también reduce la posibilidad de que los participantes abandonen el proyecto. Al permitir que los colaboradores eligieran las áreas en las que querían trabajar y crecer, se crea un entorno en el que cada persona sentía que estaba contribuyendo de manera significativa, lo que es especialmente importante en un proyecto colaborativo y voluntario como "Silla & Compañía".

#### **8.5.1. Roles Asignados en "Silla & Compañía"**

- a) *Cris Yuyang Mei*, España - Codirección y Producción: Como codirectora y productora, Cris tiene un rol clave en la supervisión general del proyecto. Su experiencia en cine y producción aporta estructura y organización, además de colaborar con la directora en las decisiones creativas principales. Cris se encarga de coordinar a los diferentes departamentos y asegurar que el cronograma de trabajo se cumpla de manera eficiente.
- b) *Ronni Piovesana y Bianca Marçal*, Brasil - Concept Art: Ambos artistas se encargan de crear los conceptos visuales que guían el diseño del mundo y los personajes del cortometraje. Su trabajo es fundamental en la fase de preproducción, ya que sienta las bases para la estética visual de la película. Trabajan en estrecha colaboración con los diseñadores de personajes y escenarios para garantizar la coherencia visual.
- c) *Marcos Gomes*, Brasil - Diseño de Personajes: Marcos es responsable de dar vida a los personajes de "Silla & Compañía". Su tarea incluye la creación de modelos de personajes que reflejen tanto las características físicas como las emocionales necesarias para la narrativa. Trabaja en colaboración con los animadores para asegurar que los personajes sean consistentes a lo largo del proceso de producción.
- d) *Di Lopez*, Colombia/España - Diseño de Escenarios: Di es la encargada de diseñar los entornos y escenarios en los que se desarrollan las acciones de la película. Su papel es clave para crear la atmósfera visual del cortometraje, lo que incluye la creación de espacios que

reflejen las emociones y los temas de la historia, como el contraste entre el mundo real y el mundo fantástico de Bento.

- e) *Sorin Salomão, Brasil* - Storyboard y Animatic: Sorin se ocupa de crear el storyboard y el animatic, que son fundamentales para visualizar la secuencia de acciones y el flujo narrativo antes de iniciar la animación. Su trabajo asegura que todas las escenas estén planificadas cuidadosamente y que los animadores tengan una guía clara para la producción.
- f) *Guilherme Martins, Brasil* - Animación de Personajes: Guilherme es responsable de la animación principal de los personajes. Su tarea es dar movimiento y vida a los personajes diseñados por Marcos Gomes, asegurando que sus expresiones, movimientos y acciones transmitan las emociones y el desarrollo narrativo de la historia.
- g) *Bianca Marçal, Brasil* - Animación Secundaria: Bianca apoya el proceso de animación al encargarse de animaciones secundarias, como el movimiento de objetos y personajes de fondo. Su rol complementa la animación principal de personajes, asegurando que todos los elementos en escena se muevan de manera fluida y coherente.
- h) *Bruno Longoni, Brasil* - Animación de Escenarios y Ambientes: Bruno se centra en la animación de los escenarios y entornos creados por Di Lopez. Su tarea es darle movimiento a los elementos del entorno, como el cielo, las luces y otros aspectos del mundo visual que enriquecen la atmósfera de la película.
- i) *Pablo Chiapetta, Brasil* - Animación de Composición: Pablo se encarga de la animación de la composición general de las escenas, asegurando que todos los elementos visuales — personajes, escenarios y efectos— se integren correctamente. Su trabajo es crucial para garantizar la coherencia visual en la pantalla.
- j) *Ana Carolina Gonçalves, Brasil* - Animación de Efectos Especiales: Ana Carolina es responsable de la animación de efectos especiales, como la creación de partículas, luces o cualquier otro elemento visual que contribuya a enriquecer la escena y resaltar momentos clave dentro de la narrativa.
- k) *Erick Bless y Mike Nunes, Brasil* - Banda Sonora: Erick y Mike tienen un rol crucial en la creación de la banda sonora, un elemento fundamental en "Silla & Compañía" debido a la ausencia de diálogos. Su música aporta la atmósfera emocional, guiando al espectador a través de la historia y resaltando los momentos más dramáticos y emotivos.

- l) *Anastasia Shamarina, Rusia/España* - Montaje: Como editora, Anastasia se encarga de ensamblar todas las piezas del cortometraje. Su papel incluye la edición de las secuencias animadas y la sincronización con la música y los efectos de sonido, asegurando que la película tenga un ritmo fluido y mantenga la coherencia narrativa.
- m) *Joedson Falcão, Brasil* – Community Manager: También conocido como Joe, será el encargado de gestionar la comunicación en redes sociales y la interacción con la audiencia de "Silla & Compañía". Su rol es clave para mantener al público informado sobre el progreso del proyecto, a través de publicaciones regulares, videos y actualizaciones en las plataformas.

El enfoque de permitir que los colaboradores elijan los roles que más les interesaban dentro del proyecto fomentó una mayor motivación intrínseca. Según estudios realizados por Harvard Business Review (2018), los equipos que trabajan en áreas que les apasionan son un 31% más productivos y tienen un mayor compromiso a largo plazo, lo que reduce la rotación de personal y mejora la calidad del trabajo final. Además, la claridad en la asignación de roles busca permitir que el equipo trabajé con autonomía, tomando decisiones rápidas y eficientes dentro de su área de responsabilidad sin generar cuellos de botella en la producción.

La asignación de roles y responsabilidades en "Silla & Compañía" es esencial para garantizar que cada colaborador pueda aportar sus habilidades y talentos de manera eficiente, manteniendo una alta motivación y compromiso con el proyecto. La distribución de tareas en función de las habilidades y preferencias de los colaboradores, junto con una clara comprensión de las expectativas, permite una colaboración fluida y el desarrollo de un cortometraje visualmente impactante y emocionante.

## **9. ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN Y DISTRIBUCIÓN**

La estrategia de comunicación y distribución de "Silla & Compañía" se enfoca en maximizar la visibilidad del cortometraje y del equipo de producción en un contexto internacional. El objetivo es garantizar que la película llegue a un público amplio, aprovechando tanto las redes sociales como las oportunidades que ofrecen los festivales de cine. Dado que el cortometraje ha sido

producido por un equipo internacional de voluntarios, la estrategia no solo busca promover la película, sino también dar visibilidad al talento involucrado.

### 9.1. Plan de comunicación en redes sociales

El plan de comunicación de "Silla & Compañía" está diseñado para maximizar la visibilidad del proyecto antes, durante y después de su lanzamiento. Dado que las redes sociales son una herramienta clave para llegar a una audiencia global, la estrategia se basa en el uso de varias plataformas para atraer a diferentes tipos de público y generar expectativa en torno al cortometraje. Según Kaplan y Haenlein (2021), el uso de redes sociales permite a los creadores de contenido mantener un diálogo constante con su audiencia y fomentar una participación, algo crucial para el éxito de cualquier producción audiovisual en los días actuales. Las plataformas seleccionadas para esta estrategia incluyen Instagram, Facebook, TikTok, y LinkedIn, cada una con un enfoque específico que maximiza sus características y alcance.

- *Instagram*: será una de las plataformas clave para la promoción visual de "Silla & Compañía". Como plataforma basada en imágenes, es ideal para compartir contenido como concept art, storyboards, avances del proceso de animación, y escenas destacadas del cortometraje. El público objetivo de Instagram tiende a estar compuesto por personas interesadas en el arte visual, la animación y el cine independiente, lo que lo convierte en un canal ideal para construir una comunidad de seguidores interesados en el desarrollo del proyecto. Se publicarán regularmente imágenes y videos en el *feed*, con actualizaciones del proceso de producción, anuncios importantes, y eventos relacionados con la película. Los *stories* serán utilizadas para compartir contenido más informal y de *backstage*, como interacciones entre los miembros del equipo, avances en la producción e interacciones con lo público. Además, se implementarán *reels* cortos que muestren aspectos específicos del trabajo del equipo de animación, lo que aumentará la participación y permitirá a los seguidores compartir fácilmente contenido con su propia red.

*Facebook*: será utilizado principalmente para construir una comunidad de seguidores fieles que puedan interactuar más directamente con el equipo de producción. Con su capacidad para crear grupos y eventos. Se publicarán actualizaciones periódicas en el perfil oficial de la película, junto

con contenido como entrevistas con los miembros del equipo, información sobre la banda sonora y detalles del calendario de festivales donde el cortometraje será proyectado.

*TikTok*: se integrará en el plan de comunicación como una plataforma clave para alcanzar a una audiencia global y masiva. Como señala Chen (2022), TikTok ha demostrado ser una herramienta eficaz para viralizar contenido, lo que lo convierte en una opción perfecta para promocionar un proyecto de animación como "Silla & Compañía". La estrategia en TikTok incluirá la creación de videos cortos y dinámicos, que muestren detrás de escenas, avances de la animación, y contenido interactivo que involucre al público. El uso de hashtags, temas virales y desafíos relacionados con la temática de la película aumentará la exposición del proyecto. Por ejemplo, se puede lanzar un desafío creativo para que los usuarios recreen escenas clave del cortometraje o participen en la creación de fan art, lo que no solo generará interés, sino que también fomentará la participación del público.

*LinkedIn*: será una herramienta esencial para destacar el trabajo del equipo y su profesionalismo dentro de la industria audiovisual. Según Jones (2023), LinkedIn ofrece oportunidades únicas para la visibilidad de proyectos creativos y permite establecer conexiones clave para el mercado profesional. La cuenta oficial de "Silla & Compañía" compartirá actualizaciones sobre los logros del equipo, avances en la producción, y testimonios de los miembros involucrados. Esto no solo promoverá el cortometraje, sino que también posicionará a los colaboradores como profesionales destacados en el campo de la animación y la producción cinematográfica. Además, LinkedIn permitirá compartir artículos y publicaciones que detallen aspectos técnicos de la producción, como el proceso de animación en estilo *cut-out* y la creación de la banda sonora, lo que atraerá el interés de profesionales de la industria. Las publicaciones también estarán diseñadas para promover oportunidades de *networking*, tanto para los creadores como para otros profesionales interesados en la producción audiovisual independiente.

## **9.2. El uso de LinkedIn para alentar el trabajo del equipo**

LinkedIn se ha consolidado como una de las plataformas más eficaces para conectar a profesionales de diversas industrias, incluyendo el cine y la animación. En el caso de "Silla & Compañía", LinkedIn no solo será utilizado como una herramienta de promoción del proyecto,

sino también como un medio para dar visibilidad al trabajo del equipo, creando oportunidades de networking y crecimiento profesional para los colaboradores. Según Jones (2023), LinkedIn permite a los equipos creativos exhibir su trabajo y establecer conexiones clave que pueden traducirse en futuras colaboraciones y oportunidades laborales. El objetivo es destacar el trabajo de cada miembro del equipo mostrando su contribución individual, a fin de construir reputación dentro de la industria de la animación y el cine.

### **9.2.1. Promoción del Equipo de Producción**

Uno de los principales objetivos de utilizar LinkedIn es alentar y promover el trabajo de los profesionales que han colaborado en el desarrollo del cortometraje. Al ser un proyecto colaborativo y voluntario, es importante que cada uno de los integrantes obtenga algo por sus aportaciones. En este sentido, el perfil del cortometraje no solo promoverá el proyecto como tal, sino que también pondrá un foco especial en el trabajo detrás de su creación. Cada miembro del equipo será mencionado y destacado por su rol, lo que contribuirá a dar visibilidad a sus habilidades y experiencia.

La red social ofrece la posibilidad de crear publicaciones sobre el proceso creativo, destacando a los colaboradores, con muestras del trabajo realizado, como extractos del storyboard, ejemplos de animación o avances de la banda sonora. Este enfoque no solo promueve el proyecto en sí, sino que también ofrece una plataforma para que el equipo de "Silla & Compañía" sea reconocido y considerado en futuras oportunidades profesionales.

### **9.2.2. Creación de Oportunidades Profesionales**

Otro aspecto importante del uso de LinkedIn en este proyecto es su capacidad para generar oportunidades profesionales para los miembros del equipo. La plataforma permite a los creadores conectar con otros profesionales de la industria, estudios de animación, festivales de cine y productores que podrían estar interesados en el talento del equipo o en colaborar en proyectos futuros. Como señala Griffiths (2022), LinkedIn es una herramienta importante para abrir puertas

a nuevas oportunidades laborales y colaboraciones, especialmente en industrias altamente competitivas como el cine y la animación.

A medida que "Silla & Compañía" avanze en su desarrollo, la red social servirá como una vía para establecer contactos con distribuidores, festivales y otras instituciones clave en la industria del cine. Estos contactos pueden resultar para la distribución y promoción del cortometraje, y para facilitar futuras colaboraciones entre los miembros del equipo y otros profesionales. Además, LinkedIn permite a los colaboradores del proyecto construir su red profesional al asociarse con otras personas en la industria, lo que aumentará sus posibilidades de obtener proyectos en el futuro.

### **9.2.3. Publicaciones Informativas y Artículos**

Además de las actualizaciones regulares sobre el estado del proyecto y la promoción del equipo, artículos y publicaciones informativas serán compartidos a través de la plataforma para resaltar aspectos específicos de la producción. Estos artículos podrán cubrir temas como el proceso de animación *cut-out*, la creación de la banda sonora, o las técnicas de postproducción utilizadas en el proyecto. Al hacerlo, se proporcionará información valiosa que puede atraer a otros profesionales interesados en conocer el trabajo del equipo de "Silla & Compañía", o que estén buscando inspiración para sus propios proyectos. Según Nguyen (2021), la publicación de contenido informativo relacionado con procesos técnicos específicos no solo aumenta la visibilidad del equipo, sino que también posiciona a los miembros como expertos en sus áreas respectivas. Esto mejorará la reputación de los colaboradores y atraerá a potenciales reclutadores o socios interesados en trabajar con profesionales experimentados en el campo de la animación y el cine.

### **9.2.4. Visibilidad del Proyecto y del Talento Internacional**

Otro beneficio clave del uso de LinkedIn en "Silla & Compañía" es la capacidad de promover el proyecto en un entorno internacional, ya que el equipo de producción está formado por profesionales de diferentes países. LinkedIn permitirá dar visibilidad a este talento internacional, mostrando cómo la colaboración global ha dado lugar a un cortometraje de alta calidad. La

promoción de un equipo diverso y talentoso también generará interés en la industria, resaltando la dimensión colaborativa del proyecto y cómo diferentes perspectivas culturales han enriquecido el producto final.

### **9.3. Uso de Instagram, Facebook y TikTok para dar visibilidad al proyecto**

En la estrategia de comunicación de "Silla & Compañía", las redes sociales juegan un papel importante en la promoción y difusión del proyecto. Instagram, Facebook y TikTok han sido seleccionadas como las plataformas principales debido a sus características específicas y su capacidad para llegar a diferentes tipos de audiencias. Según Kaplan y Haenlein (2021), el éxito de una campaña en redes sociales depende de la segmentación y del uso adecuado de las plataformas, aprovechando sus funcionalidades para captar la atención del público. Cada una de estas redes sociales será utilizada de manera estratégica para generar visibilidad, crear una narrativa visual atractiva y fomentar la participación del público durante el proceso de producción.

#### **9.3.1. Instagram: Promoción Visual y Creativa**

Instagram es una plataforma valiosa para proyectos creativos, especialmente en la industria audiovisual, debido a su enfoque en el contenido visual. En el caso de "Silla & Compañía", Instagram se utilizará para compartir imágenes y videos cortos que ofrezcan una visión del proceso creativo detrás del cortometraje.

La estrategia en Instagram incluirá:

- Publicaciones regulares con contenido que muestre el progreso del cortometraje.
- Stories que proporcionen un vistazo detrás de cámaras del proceso creativo, permitiendo una mayor conexión con el público.
- Reels cortos que destaquen momentos clave de la animación, avances de escenas y detalles del trabajo del equipo, optimizados para captar la atención del usuario en pocos segundos.

Además, Instagram permite generar interacción con el público a través de encuestas, preguntas y respuestas, y comentarios, lo que ayudará a mantener una comunicación fluida con los seguidores

y fortalecer el interés en el proyecto (Nguyen, 2021). Este enfoque no solo aumentará la visibilidad del cortometraje, sino que también creará una comunidad activa que seguirá el desarrollo de "Silla & Compañía" de cerca.

### **9.3.2. Facebook: Construcción de Comunidad y Promoción Ampliada**

Facebook sigue siendo una de las plataformas más útiles para construir comunidades y mantener un diálogo constante con los seguidores. Aunque comparte muchas similitudes con Instagram en cuanto a contenido visual, Facebook ofrece características adicionales que lo hacen adecuado para fomentar una base de seguidores leal y a largo plazo.

La estrategia en Facebook se centrará en:

- Crear un grupo oficial para los seguidores de "Silla & Compañía", donde los fans puedan interactuar entre ellos, compartir ideas y debatir sobre la animación y el cortometraje.
- Compartir actualizaciones periódicas sobre el progreso del proyecto, entrevistas con los miembros del equipo, y novedades sobre festivales y eventos donde se proyectará el cortometraje.
- Publicar videos más largos que incluyan entrevistas con el equipo de producción, explorando en detalle el proceso de creación.

Facebook también facilita la ejecución de campañas publicitarias segmentadas, lo que es adecuado para aumentar la visibilidad del cortometraje en mercados específicos, como festivales de cine en Europa y América. Los anuncios pagados en el Meta Ads permitirán llegar a un público interesado en animación, cine independiente y cultura audiovisual, contribuyendo a la promoción del proyecto (Smith, 2023).

### **9.3.3. TikTok: Viralización y Alcance Global**

TikTok ha demostrado ser una plataforma relevante para alcanzar audiencias amplias y, en muchos casos, generar contenido viral en poco tiempo. Su formato basado en videos cortos y dinámicos es útil para mostrar avances del proyecto y captar la atención de un público joven y global. Según

Chen (2022), TikTok ha transformado la manera en que los proyectos creativos se promocionan, permitiendo a los creadores conectar con un público amplio de manera rápida.

En "Silla & Compañía", TikTok será una plataforma importante para la viralización del contenido, especialmente en las fases finales de la producción y antes del lanzamiento. La estrategia en TikTok incluirá:

- Videos breves que muestren escenas del cortometraje, avances de la animación y elementos destacados de la banda sonora.
- Contenido detrás de cámaras que resalte el trabajo del equipo, como la creación de personajes o los efectos especiales.
- Desafíos y retos que involucren a los usuarios, invitándolos a participar en actividades como recrear escenas del cortometraje o compartir fan art. Esto fomentará la participación activa de la audiencia y ayudará a generar mayor visibilidad para el proyecto (Kaplan & Haenlein, 2021).

Además, se aprovecharán los algoritmos de viralización de TikTok, que permiten que el contenido sea visto por miles de personas en poco tiempo si es visualmente atractivo. El uso de hashtags populares y colaboraciones con creadores de contenido especializados en animación y cine independiente también contribuirán a ampliar el alcance del proyecto.

#### **9.4. Plan de distribución**

El plan de distribución de "Silla & Compañía" tiene como objetivo maximizar la visibilidad del cortometraje y del equipo de producción tanto a nivel nacional como internacional, a través de una estrategia bien estructurada que incluye la participación en festivales de cine, mercados de distribución y plataformas en línea. La distribución no solo buscará la exhibición en festivales clave, sino también el reconocimiento a nivel internacional que abra oportunidades para futuras colaboraciones, premios, y desarrollo de proyectos.

#### **9.4.1. Objetivo**

El objetivo principal de la participación en festivales es aumentar la visibilidad del cortometraje, competir por premios y distinciones, establecer contactos con distribuidores y coproductores. La meta es hacer que "Silla & Compañía" sea reconocido como un cortometraje destacado en la industria de la animación, mientras se promueve el talento emergente del equipo. También se busca utilizar los festivales para conectar con posibles distribuidores y plataformas que puedan asegurar una distribución más amplia después del recorrido por festivales.

#### **9.4.2. Plan de Lanzamiento**

El lanzamiento de "Silla & Compañía" está previsto para abril/mayo de 2025, comenzando con su presentación en festivales nacionales e internacionales de animación y cine independiente. Posteriormente, tras el circuito de festivales, se distribuirá en plataformas digitales como YouTube y Vimeo, para que pueda ser accesible a una audiencia más amplia. La promoción en redes sociales se intensificará en paralelo para crear expectación en torno a su lanzamiento digital.

#### **9.4.3. Acciones en Relación con la Estrategia General del Film**

Para apoyar el plan de distribución, se desarrollará una campaña promocional que incluirá entrevistas con el equipo, la publicación de material detrás de cámaras y la difusión de avances en las redes sociales y plataformas digitales. Se creará material visual atractivo, como carteles y videos promocionales, que destacarán los elementos artísticos y narrativos del cortometraje. Además, se aprovechará la participación en festivales para establecer contactos con medios y distribuidores.

#### **9.4.4. Participación en Festivales**

La selección de festivales donde participará "Silla & Compañía" incluirá tanto eventos nacionales como internacionales, cubriendo festivales en Europa, América, Asia y África, que son clave en la

industria de la animación. Los festivales permitirán no solo competir por premios, sino también generar contactos con distribuidores y exhibidores, abriendo puertas a una distribución más amplia.

- Festivales Nacionales (España):

- Festival Internacional de Cine de Valencia - Cinema Jove
- Festival Internacional de Cortometrajes de Bueu (FICBUEU)
- Festival Internacional de Cine de San Sebastián (Zinemaldia)
- Certamen Internacional de Cortos de Soria
- Festival de Cine Independiente de Barcelona (L'Alternativa)
- Festival de Cine de Zaragoza
- Festival de Cine de Sitges
- Festival de Cine de Alcalá de Henares (Alcine)
- Festival Internacional de Cine de Gáldar
- Festival Internacional de Cine de Gijón (FICX)
- Festival Internacional de Cine de Animación de Cataluña (Animac)
- Festival Internacional de Cortometrajes de Aguilar de Campoo
- Seminci - Semana Internacional de Cine de Valladolid
- Festival Internacional de Cortometrajes y Animación de Barcelona (Mecal)
- Festival de Málaga - Cine en Español
- Avilés Acción Film Festival
- Animayo Gran Canaria
- Festival de Cine de Huesca
- Premios Fugaz (CortoEspaña)

- Festivales Internacionales:

- Ottawa International Animation Festival (Canadá): Reconocido en América del Norte como uno de los festivales más importantes de animación.

- GLAS Animation Festival (EE.UU.): Festival emergente en animación independiente, ideal para proyectos como "Silla & Compañía".
- Animafest Zagreb (Croacia): Festival de gran prestigio en Europa, con un enfoque en la animación.
- Annecy International Animation Film Festival (Francia): El festival de animación más importante del mundo, esencial para asegurar visibilidad internacional.
- AFI Fest (EE.UU.): Un festival de clase mundial que califica para los premios Oscar.
- Hiroshima International Animation Festival (Japón): Uno de los festivales de animación más importantes de Asia, clave para abrir mercado en el continente asiático.
- Seoul International Cartoon & Animation Festival (SICAF) (Corea del Sur): Festival relevante para animación en Asia, proporcionando oportunidades de contacto con distribuidores asiáticos.
- Durban International Film Festival (Sudáfrica): Importante festival africano, que ofrece una puerta de entrada a la distribución en el continente africano.
- Cape Town International Animation Festival (Sudáfrica): Uno de los festivales más relevantes de animación en África, que permite conectarse con la creciente industria del cine africano.
- Asia Pacific Screen Awards (Australia): Festival de cine que reconoce la excelencia en la cinematografía de la región de Asia y el Pacífico.
- KLIK Amsterdam Animation Festival (Países Bajos): Un evento emergente de animación en Europa, enfocado en el cine independiente y experimental.

#### **9.4.5. Participación en Mercados**

Además de los festivales, la participación en mercados de cine internacionales será clave para la distribución y el posicionamiento de "Silla & Compañía" en la industria. Los mercados de cine ofrecen oportunidades para establecer contactos con distribuidores, coproductores y plataformas de streaming, permitiendo explorar nuevas vías de colaboración y financiamiento para la distribución del cortometraje.

Eventos como el European Film Market (EFM) en Berlín y el Marché du Film en Cannes son dos de los principales mercados de cine en el mundo, donde se reúnen profesionales de la industria para negociar la compra y distribución de películas. El EFM es conocido por ser uno de los

mercados más dinámicos, ofreciendo una plataforma para que los productores independientes conecten con distribuidores y agentes de ventas internacionales, mientras que el Marché du Film, uno de los más antiguos, es un punto de encuentro para los tomadores de decisiones clave en la industria cinematográfica global (Thompson, 2024).

La participación en estos mercados no solo permitirá vender los derechos de distribución del cortometraje a diferentes territorios, sino también establecer acuerdos con posibles coproductores interesados en futuros proyectos. Estos espacios son fundamentales para que "Silla & Compañía" gane visibilidad más allá de los festivales y logre acuerdos estratégicos con distribuidores que puedan llevar la película a plataformas digitales internacionales o canales de televisión, maximizando así su alcance.

Además de estos grandes mercados, también se considerarán otros como el American Film Market (AFM) en Los Ángeles, que se centra en la distribución y financiamiento de proyectos audiovisuales, y el Asia TV Forum & Market (ATF) en Singapur, un evento clave para la expansión hacia mercados asiáticos. La participación en estos mercados fortalecerá la estrategia de distribución internacional y ayudará a construir relaciones clave con agentes de ventas en diferentes regiones del mundo.

## 10. CONCLUSIONES

La idealización de "Silla & Compañía" ha marcado un punto de giro crucial en mi carrera como escritora y directora. Este proyecto representa mucho más que un simple cortometraje; es la primera obra que escribo y dirijo, lo que me está permitiendo crecer tanto a nivel personal como profesional. Poder crear un proyecto de esta magnitud ha sido una experiencia increíble, sobre todo al ver que hay personas que creen en el mismo sueño que yo, que comparten las mismas ambiciones. El hecho de poder ayudar a estas personas a alcanzar un lugar donde quizás nunca hubieran tenido la oportunidad me da aún más fuerzas para continuar, finalizar este proyecto y vivir todo lo que nos permitirá lograr.

En cuanto al ámbito académico, he tenido la oportunidad de desarrollarme en múltiples aspectos, aprendiendo de cada paso del proceso de preproducción, dirección y coordinación del equipo. Sin embargo, queda claro que este es solo el comienzo de un camino lleno de aprendizajes y mejoras que aún me esperan. La industria audiovisual es vasta, y mi deseo de continuar profundizando en el campo de la animación y el cine es más fuerte que nunca.

A lo largo del desarrollo de "Silla & Compañía", se ha alcanzado tanto el objetivo principal del proyecto como los objetivos específicos, centrados en la creación del cortometraje. Asimismo, se han podido explorar temas profundos como la esperanza y la resiliencia a través de una narrativa impactante y emocionante. Desde la fase de preproducción, se ha planificado meticulosamente cada etapa, desde la elaboración del guion hasta la gestión de un equipo internacional de voluntarios, lo que demuestra la capacidad de colaboración a nivel global utilizando herramientas digitales innovadoras.

Además, se ha diseñado una estrategia de distribución internacional que, mediante la participación en festivales de cine y mercados clave, tratará de exhibir el cortometraje en el circuito global de la animación y de promover nuevas oportunidades de colaboración para los miembros del equipo. El uso de redes sociales como Instagram, Facebook y TikTok será esencial para maximizar la visibilidad y atraer tanto a audiencias generales como a profesionales de la industria.

En resumen, "Silla & Compañía" no solo es un proyecto cinematográfico de valor artístico, sino también una plataforma que impulsa el talento emergente y ofrece una representación visual

poderosa de temas universales, sentando las bases para futuros desarrollos en el ámbito de la animación y el cine independiente.

Finalmente, mi mayor sueño para este proyecto sería verlo lanzado en un festival de renombre. En ese sentido, un deseo poderoso sería ver "Silla & Compañía" presentado en la Semana Internacional de Cine de Valladolid (SEMINCI) en 2025, compartiendo con una audiencia más amplia lo que hemos creado. Estoy convencida de que este será solo el primero de muchos hitos en mi carrera, y estoy llena de entusiasmo por lo que viene.

## REFERENCIAS

- Beckerman, H. (2003). *Animation: The Mechanics of Motion*. Focal Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill.
- Chen, J. (2022). The Power of Viral Content: How TikTok Is Shaping Global Marketing. *Digital Trends Journal*, 28(3), 45-61.
- Egri, L. (2004). *The Art of Dramatic Writing*. Simon & Schuster.
- Field, S. (2005). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Dell Publishing.
- Gladwell, M. (2008). *Outliers: The Story of Success*. Little, Brown and Company.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Jones, P. (2023). Maximizing Professional Visibility in Creative Fields. *Journal of Digital Marketing Strategies*, 41(2), 63-78.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2021). *Social Media: Back to the Roots and Back to the Future*. Elsevier.
- Kirsner, S. (2010). *Fans, Friends, and Followers: Building an Audience and a Creative Career in the Digital Age*. CinemaTech Press.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. HarperCollins.
- OECD. (2020). *Families and Children*. OECD Publishing.
- Scott, A. O. (2018). How Spider-Man: Into the Spider-Verse Revolutionized Animation. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2018/12/12/movies/spider-man-into-the-spider-verse-review.html>
- Shirky, C. (2008). *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations*. Penguin Press.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Hyperion.

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber.

## **FILMOGRAFIA**

*Anastasia* (Don Bluth y Gary Goldman, 1997)

*Bug's Life* (John Lasseter y Andrew Stanton, 1998)

*El Rey León 2: El tesoro de Simba* (Darrell Rooney y Rob LaDuca, 1998)

*Grave of the Fireflies* (Isao Takahata, 1988)

*Kubo and the Two Strings* (Travis Knight, 2016)

*La Maison en Petits Cubes* (Kunio Katō, 2008)

*Mary and Max* (Adam Elliot, 2009)

*Mulan* (Tony Bancroft y Barry Cook, 1998)

*Persepolis* (Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud, 2007)

*Song of the Sea* (Tomm Moore, 2014)

*Spider-Man: Into the Spider-Verse* (Bob Persichetti, Peter Ramsey y Rodney Rothman, 2018)

*The Dam Keeper* (Robert Kondo y Dice Tsutsumi, 2014)

*The Mitchells vs. the Machines 2*

*The Red Turtle* (Michael Dudok de Wit, 2016)