



Enrique Zambrano / Image Dealer (I.D.)

Enrique, Realizador de Cine y Televisión de la Universidad Nacional, recibió el Premio SKY Colombia a los Nuevos Talentos del Cine 2002, por su documental Bajo el ojo Auspicioso de Hare, participante en el festival de la Habana del mismo año. Su tesis de Grado, El Club del Suicidio, fué meritoria y postulada para laureada y fué seleccionada por Colombia para el Festival Mundial

de Escuelas de Cine SHORT ENDS FILM FESTIVAL 2003, así como en el FESTIVAL DE LA HABANA 2003

INTRODUCCION

La animación tridimensional generada por computador se ha convertido en los últimos años en la herramienta que ha creado la más reciente revolución del lenguaje cinematográfico, solo comparable a la introducción del cine sonoro y del cine en color.

En sus inicios esta tecnología se utilizó para efectos especiales y solo tenían acceso a ella las empresas más adelantadas del sector a nivel mundial. Solo la revolución de las computadoras personales aceleró el desarrollo de estos recursos y su acceso a los realizadores en general, abriendo una puerta gigantesca para la creación de lenguajes cinematográficos completamente innovadores.

lenguaje y estilo cinematográfico propio y al mismo tiempo demuestra que en Colombia se pueden crear trabajos de alta calidad y larga duración utilizando estos recursos.

2. Proceso de Elaboración

2.1 Sistema de modelado

Para el modelado de los personajes se utiliza el tradicional sistema de polígonos, partiendo de formas básicas como el cubo y la esfera se puede crear el rostro y el cuerpo de los personajes principales, los cuales pueden ser un solo objeto como es el caso de una persona desnuda o varios en el caso de una persona vestida con camisa, pantalón, zapatos, sombrero, etc. En el caso específico de EL CLUB DEL SUICIDIO el interés fue crear caricaturas de personajes reales sin exagerar la caracterización. Aún así el rostro tiene la complejidad muscular de un rostro humano ya que el modelado anatómico de las cabezas está basado en la configuración del rostro humano con el fin de

reproducir todas las expresiones faciales posibles. A partir del rostro inicial que podemos denominar CABEZA MASTER se crearon los personajes, cabe anotar que la C. M. tiene las proporciones de un rostro griego, a partir de este rostro simétrico se alteran las proporciones craneales y faciales y comenzamos a obtener los distintos personajes. La creación de los personajes y sus facciones específicas obedece a patrones arquetípicos. El cortometraje exige dar información concreta y fácilmente identificable. La tecnología permite recurrir a los arquetipos de más difícil producción como puede ser la creación de una locación demasiado opulenta o extravagante. Los patrones que sigue el modelado de los personajes son claros. El personaje más oscuro de todos Thomas Malthus tiene rasgos góticos, su gabardina tiene el cuello alto y puntiagudo, la misma forma tienen sus orejas y su ausencia de pelo da el toque final, ya que vemos la forma puntiaguda de su cráneo. El Presidente del Club y magnate de los medios televisivos es un hombre gordo, obedeciendo el viejo arquetipo de millonario pasado de peso. El personaje del Negro lo identifica su cabello ya que es un corte de cabello denominado *afro*, éste se podría denominar un arquetipo de tipo temporal ya que el peinado, sus gafas, y su ropa –chaqueta de cuero brillante y pantalón de jean de bota ancha- nos remiten a una época de la moda y del estilo que son los años setenta. El personaje principal obedece el arquetipo del héroe: Es el personaje que tiene que infiltrarse en el lado oscuro, se tiene que enfrentar a sus propios miedos y superarlos y fuera de eso es atractivo físicamente por lo cual la CABEZA MASTER con mínimas modificaciones se utilizó para este personaje.

El modelado de las manos también obedece las mismas directrices y por eso el señor Malthus tiene los dedos largos y huesudos, por el contrario los dedos del presidente son gordos los mismo que sus brazos.

Lo anterior se puede considerar el componente de modelado orgánico del cortometraje. El modelado inorgánico constituye en su mayoría –a excepción del automóvil – el modelado de las locaciones.

Los edificios y los demás elementos arquitectónicos: También fueron construidos a base de polígonos, a excepción de las avenidas y los edificios con formas curvas, para lo que se utilizó el sistema de modelado NURBS, en el que no se construye a base de polígonos sino de splines interconectadas de tal modo que es mucho más eficiente el modelado de superficies curvas.

El modelado y diseño del automóvil es una fusión de modelado orgánico e inorgánico, tenemos muchas partes curvas, como las sillas, el tablero y la carrocería. Y otras partes anguladas, como los rines y los alerones. El modelo del auto deportivo es una fusión entre Porsche 959 y Corvette Sting Ray.

2.2 Texturizado

El proceso de texturizado de los personajes y las locaciones requiere una concepción tridimensional de imágenes bidimensionales, ya que las imágenes bidimensionales se están ubicando sobre la superficie de objetos tridimensionales.

Existen diversas formas de ubicar los mapas de bits sobre los objetos 3d estas incluyen volúmenes básicos como el cilindro, la esfera y el cubo. Se usaron distintos tipos de textura: mapas de desplazamiento, mapas de bits y clips de video.

Estos tipos de mapas se usan para las superficies de los edificios y de todos los objetos que conforman la escenografía; también se utilizan para la ropa y el rostro de los personajes. Los mapas de bits se someten a un proceso de mezclado en el que se les agrega, suciedad y los defectos propios de todos los materiales del mundo real. Este proceso es uno de los procesos más importantes ya que el buen manejo de la suciedad da limpieza a la imagen en 3d funciona una regla un tanto irónica que es: “Demasiado bien, es demasiado mal” esto quiere decir que superficies perfectas dan una imagen no real o peor aún no familiar y esto le resta verosimilitud al relato, algo nada aconsejable en un cortometraje que utiliza locaciones realistas y llenas de detalle y que se vale de los espacios arquetípicos para sintetizar la historia.

Para este proceso se escanearon fotografías que fueron llenadas de manchas y suciedad haciendo énfasis en las partes en las que el objeto 3d podría acumular suciedad.

Los clips de video que se reproducen en las pantallas de video de los rascacielos, representan la imagen corporativa de la empresa para la que trabaja el personaje principal, estos clips giran en torno al diseño natural de las huellas digitales y el propósito principal es magnificar la geometría de esta característica animal. Para estas imágenes se utilizaron mapas de desplazamiento que a través de las escalas de grises pueden dar volumen a una superficie plana, de tal forma uno de los clips de video que parecen inicialmente dunas en el desierto, finalmente representan la superficie de una huella digital, ya que estas dos formaciones obedecen parámetros similares.

Los clips de video también se utilizan para simular elementos de la composición interna del cuadro. Ejemplo: Tenemos un plano medio en el que el

personaje conduce su carro, lo vemos desde el asiento de atrás, vemos su hombro, y vemos el espejo retrovisor, por el cual se acerca el enemigo.

En lugar de crear la escena completa del automóvil reflejado en el espejo retrovisor, lo cual es sumamente complicado, es más lógico crear primero el carro acercándose a gran velocidad, y luego este clip de video se aplica a la superficie del espejo retrovisor en el plano medio en el que vemos al personaje principal. Esta técnica se aplicó en la toma en la cual vemos reflejado a Malthus sobre las gafas del Negro.

2.3 Puesta en Escena

La puesta en escena, es una puesta en escena psicológica, se trata más de mostrar lo que están pensando los personajes, que lo que hacen, la única escena en la que vemos verdaderamente despliegue físico es en la primera. Pero en las demás los movimientos de los personajes son bastante sutiles y muy pocos muestran sus emociones, vemos un poco de esto cuando hablan, pero los diálogos son cortos y escuetos. Es por eso que en la escena de la persecución inicial en la que muere el señor Malthus, vemos que evidentemente Malthus huye de algo pero no tiene la fuerza o la entereza necesaria para escaparse verdaderamente, lo mismo el Negro, no tiene el menor afán por alcanzarlo porque sabe que Malthus no se le va a escapar.

Los movimientos de los personajes en ningún momento son exagerados, se diseñó una puesta en escena sobria, que va de acuerdo un poco con las locaciones, mi propósito fundamental fue mantener la tensión al máximo y solo utilizar los movimientos marcados en los momentos realmente dramáticos, La muerte del Señor Malthus, los momentos del sorteo en que salen los ases, la entrevista con el presidente, la fuga de Félix, pero en general el resto de la acción es más psicológica y son solo movimientos de los ojos o de la cabeza como en la mayor parte del juego de cartas.

2.4 Fotografía

La fotografía en general tiene fuerte influencia del expresionismo alemán, especialmente en la fotografía de EL GABINETE DEL DR. CALIGARI de Robert Wiene (1917), la caracterización de NOSFERATU EL VAMPIRO de F.W. Murnau (1922) y la arquitectura y el diseño de las locaciones de METROPOLIS de Fritz Lang (1926). CITIZEN KANE de Orson Welles (1942). Fotográficamente los

personajes constantemente están entrando y saliendo de Zonas iluminadas a Zonas oscuras, mostrando de esta forma la ambigüedad en el carácter . La fotografía se construyó a partir de luces omnidireccionales con limitadores de cobertura con el fin de resaltar objetos y espacios específicos de la escena. Las luces unidireccionales se utilizaron para crear sombras fuertes sobre los pisos, las paredes y los tanques. También se utilizaron luces con sombras volumétricas, estas son las luces en las que el rayo de luz se puede ver, se utilizó durante la escena de la entrevista con el celador, ya que la luz que entra a través de la hélice tiene forma de estrella, la misma forma de la sombra que se proyecta sobre el piso del salón en el cual se lleva a cabo el sorteo. Esta estrella representa el carácter místico de la organización. Símbolo que se vuelve a marcar en el momento en que el Presidente entrega el arma al ganador del juego de cartas.

2.4.1 Optica

El general se utilizaron objetivos de 28 milímetros, esto con el fin de abarcar el mayor espacio posible sin deformar la imagen, el lente de 28 m.m. tiene como ventaja adicional su profundidad de campo por lo cual no hay necesidad de desenfocar, dándole a la imagen un poco más de naturalidad. Hay muy pocas tomas con lentes de 50 mm, o superiores, y en estas se tuvo especial atención y se desenfocaron los objetos del fondo.

2.4.2 Movimientos de Cámara

Se utilizaron los travellings paralelos o perpendiculares al eje de acción, con movimientos bastante lentos, esto con el fin de mantener un ritmo constante y casi invisible. Las tomas con movimientos rápidos son pocas con el propósito de no afectar el ritmo base y no distraer al espectador con el movimiento mismo de la cámara. Las cámaras fueron animadas de dos formas: Añadiendo trayectorias predefinidas y con el método tradicional de cuadros claves, tomando como referencia el tiempo de acción de los personajes.

Las trayectorias de la cámara fueron afectadas con el fin de producir un movimiento irregular, como si el dolly estuviera desajustado, esto con el fin de añadir cierto temblor a la imagen y de esta forma aumentar el ritmo del montaje.

2.4.3 Storyboard

El en caso de EL CLUB DEL SUICIDIO se podría decir que se realizó un documental en 3D. En un comienzo se crearon las locaciones, los muebles, las luces, los entornos y los efectos atmosféricos. Luego se crearon los personajes. Después se crearon los movimientos de estos y sus secuencias, la creación de los movimientos se inicia con la creación del estilos de caminar de cada uno de los personajes. En el caso del Señor Malthus, se decidió que tenía que caminar como un cínico, ya que este es el personaje mas cínico de todos. Pero como camina un cínico? Eso es algo muy relativo, pero la idea principal es que mister Malthus camina con pasos cortos acelerados y un poco encorvado de la espalda. Se utilizó la configuración inicial deL bípedo en la cual el sistema crea los pasos iniciales estos pasos iniciales son obviamente demasiado robóticos y rígidos.

El trabajo del animador consiste en crear el estilo. Cómo se crea este estilo? Puede ser a partir de la observación, o partir de la interpretación, en mi caso prefiero la interpretación porque de esta forma como animador estoy más consiente de las partes del cuerpo involucradas en el movimiento. El proceso de interpretación puede ser grabado en video y analizado cuadro por cuadro con el fin de tener un proceso de auto-observación más completo.

Luego de crear las secuencias de animación, decidí improvisar con la cámara y crear los travelings y las tomas según creaba la narración, generalmente comenzaba con los planos generales y así sucesivamente hasta llegar a los primeros planos, paralelamente se crea el montaje y según la narración se crean los planos que hacen falta. Este sistema es claramente anárquico y dictatorial ya que parte de la improvisación, pero debido a que este es un trabajo absolutamente personal, tengo la libertad para desarrollarlo de esta manera.

Después de tener prácticamente todas las tomas se grabaron los diálogos y se crearon las secuencias de sincronización labial.

2.5 Dirección de Arte

El diseño de las locaciones representa claramente la estructura de poder y el estatus de los personajes, esto tiene una marcada influencia Japonesa como todo el corto en general. Los espacios grandes representan el poder de los personajes, en la cultura Japonesa el estatus es directamente proporcional al

espacio que se tiene, esta es la razón por la cual la historia se desarrolla en espacios grandes. Otro elemento importante de la cultura Japonesa aplicado al diseño interior de las locaciones tiene que ver con la cantidad de elementos que conforman el espacio. según los orientales la forma de darle importancia a un objeto dentro de un espacio determinado es dejando a este objeto aislado del resto del espacio, y de preferencia, no instalar otros objetos que le puedan robar atención. Es por eso que la oficina del jefe, solo tiene la pantalla gigante y la silla desde donde el Jefe. lo controla todo. La influencia Japonesa también se nota en el diseño arquitectónico de ciertos edificios del centro de la ciudad, en especial los que tienen la publicidad de la Compañía para la cual trabaja el personaje principal.

La carta de color es mínima, se utiliza bastante el color concreto y el color madera. Ya que los espacios en general son bastante sobrios y elegantes, incluso en la Zona Industrial, que aunque está abandonada y las paredes están sucias y oxidadas, los espacios son imponentes debido al tamaño y a su limpieza en las formas.

2.5.1 Vestuario de los personajes

Los personajes usan trajes elegantes, Félix lo hace por su trabajo. Malthus es un personaje de alta sociedad y diplomático por ende debe tener buen gusto, su ropa es una gabardina de cuello alto color caqui y un pantalón negro., usa gafas oscuras de montura gruesa para pasar de incógnito. El Negro, usa la ropa de los setentas-chaqueta sintética con pantalones bota campana- con un peinado afro de la época. Esto con el fin de mostrar que se quedó en el tiempo. El Presidente del Club siempre sale con la misma ropa y ésta es un saco de lana y un pantalón de lino color azul, nada opulento en realidad. Indio utiliza chaquetas de cuero y sombrero de cuero, típico de Jefe de reservación indígena.

2.5.2 Locaciones

La ciudad representa una ciudad contemporánea y cosmopolita, para lograr esta caracterización se recurrió a incluir elementos representativos de distintas tendencias arquitectónicas de distintas partes del planeta y a rasgos comunes de las ciudades grandes y desarrolladas. Ejemplo: La antena de comunicaciones en la que funcionan las oficinas donde trabaja el personaje principal, este tipo de edificios existen en diversas ciudades del mundo: Berlín, Seattle, Madrid, Toronto, Shangai, etc.

El diseño de los edificios está influenciado por distintas culturas y arquitectos. Existe una versión suavizada del Museo Guggenheim diseñado por

Frank Lloyd Wrioth, tres versiones del Empire State Building, una versión Japonesa de un edificio de Norman Foster y por supuesto dos versiones de un hotel al norte de Bogotá. Las pantallas obedecen a un concepto arquitectónico desarrollado por Douglas Trumbull para la película BILADE RUNNER de Ridley Scott (1982). La arquitectura en términos generales es moderna y se recurre mucho a las volúmenes básicos como el cubo, la piramide, el cono y el cilindro.

Lo anterior corresponde a lo que he denominado el Lado Claro de la ciudad. El Lado Oscuro al que el Heroe debe ingresar esta representado por la Zona Industrial. La Zona Industrial representa formalmente una de las primeras zonas industriales de Bogota, y su cercanía con el centro de la ciudad es lo que la hace realmente interesante, ya que siempre tenemos el Lado Claro y sus edificios más importantes como referentes en el horizonte. La característica principal de la Zona Industrial es su impersonalidad, bodegas de muros altos, calles anchas y andenes angostos con algunas plantas y bodegas abandonadas.

2.6 Banda Sonora

2.6.1 Sonido ambiente

El sonido ambiente se construyó a partir de archivos sonoros, se utilizaron distintos canales para crear los ambientes. En la Zona industrial de decidió usar sonidos de maquinaria. Estos sonidos ambiente tiene cierta musicalidad, ya que su intensidad va aumentado o disminuyendo según la acción que se desarrolla. Ejemplo: En la primera secuencia El señor Malthus se vá encerrando solo en su afán por escapar, así mismo, el ritmo de las máquinas aumenta a medida que se acerca la hora final del señor Malthus.

Los pasos de los personajes también se obtuvieron de archivos sonoros y se tuvo especial atención en crear un contrapunto entre el ritmo de los pasos de Malthus y de El Negro, estos pasos además cambian en el momentos en que la superficie del piso cambia, por eso al principio se escuchan pasos sobre concreto, pero al final de la primera secuencia los pasos son sobre tierra.

Los sonidos del ascensor, las puertas, el automóvil, los perros, los disparos también son archivos sonoros.

2.6.2 Voces de los personajes

Las voces de los personajes fueron grabadas por un profesional en el campo del doblaje de las películas, se le mostraron imágenes generales de la historia, las fotos de los personajes principales y volvimos a tocar el tema del cinismo para integrarlo a la atmósfera general. Luego de tener las pistas de las voces se crearon las secuencias de sincronización Labial.

Los textos de las voces fueron modificados agregando un poco de reverberación con el fin de adecuarlos a los espacios grandes en los que se mueven los personajes.

3. Proceso de Adaptación literaria

3.1 Personajes y Locaciones

El cuento original EL CLUB DEL SUICIDIO escrito por Robert Louis Stevenson a finales del siglo 19, es una anécdota que le sucede a Dos personajes Florizel y Geraldine. Uno de ellos Diplomático –Florizel- y su Caballero de Armas-Geraldine-, La característica principal de estos dos personajes es el cinismo. El club del suicidio es una historia que gira en torno a este tema, la mayoría de sus personajes son cínicos por lo tanto este el el tono general. En mi adaptación esto se mantiene. Se conservan dos personajes secundarios del cuento original. El Presidente del Club del Suicidio, y el miembro honorario y cínico mayor, Mister Malthus.

De los dos personajes principales se ha mantenido uno solo –Florizel- y se ha desechado a Geraldine. Geraldine se desechó debido a la debilidad de su carácter, en el cuento original cumple unas funciones un tanto absurdas, dentro del contexto de los dos personajes, Stevenson utiliza a Geraldine como el asustadizo que hace que Florizel, siga adelante con la aventura, y si esto es así no veo porque al final Geraldine saca valor para salvar a Florizel, si durante todo el cuento a demostrado que no es más que un cobarde.

El personaje Principal se mantiene pero ha evolucionado a una nueva profesión, su nueva profesión es la de periodista. La razón de reemplazar a un diplomático con un periodista se da debido a ciertas características similares entre los dos, por un lado el Personaje principal es carismático, eso le permite ejercer su trabajo de diplomático, y esto también le permite moverse en todo tipo de sociedades desde las más altas hasta las más bajas. El periodista guarda estas características, tiene el carisma para poner la cara frente a millones de personas a diario y decirles las cosas que quieren escuchar. Debido a que es un periodista de investigación, no sólo un presentador, su profesión le obliga a infiltrarse en todo tipo de entornos y sociedades, para lo cual necesita una personalidad atractiva.

Dentro de los personajes secundarios, El Presidente del Club del Suicidio tiene un rol más importante que en el cuento original, en mi opinión, el cuento original no tiene un final satisfactorio porque el club es desmantelado y el presidente puesto a disposición de Florizel de una manera realmente arbitraria. En el cuento original la motivación de los personajes principales es la búsqueda de aventuras sórdidas, por lo tanto es poco justificado el ataque de moral del personaje principal y la consecuente desmantelación del Club del Suicidio. En mi adaptación el presidente del Club tiene un rol fundamental ya que es el personaje que maneja los hilos de la historia, aunque no es necesariamente el personaje principal, el Presidente tiene una fuerte influencia del Nosferatu de F.W, Murnau. (1922). Se decidió esto porque el Presidente del Club del Suicidio también tiene una personalidad para moverse en todos los entornos, y de la misma forma que es el Presidente del Club de Suidicidio en sus “ratos libres”, también hace las veces de Jefe de la Empresa en la que trabaja el Periodista y, también hace las veces de Celador de la bodega abandonada en la que se realizan las reuniones del Club, ésta es la influencia de Nosferatu, ya que Nosferatu en la versión original maneja todos los estados del poder, el vampiro es el Conde del Castillo, es el encargado de manejar el carruaje en el cual recoge al enviado de la inmobiliaria y es el encargado de preparar los féretros para su viaje a Londres, esto es muy importante porque revela el lado oscuro de la situación como tal: Es tan clandestino el Club y tan exclusiva la sociedad, que este representa que el Presidente se tiene que encargar de todo para que no hayan fugas de información.

Las locaciones también se adaptaron, La historia original se desarrolla en Londres a finales del siglo 19, en mi adaptación la historia se desarrolla en la actualidad en una ciudad grande y desarrollada que puede representar cualquier ciudad moderna. En el cuento original es clara la diferencia que existe entre los espacios dentro de la ciudad, existe un lado claro que es el entorno habitual de los personajes principales –ya que estos son aristócratas- , y existe el lado oscuro al cual se dirigen los personajes en busca de aventuras. En la adaptación el lado oscuro es representado por una Zona Industrial solitaria y en proceso de franco deterioro, Los interiores de la zona industrial y los lugares en los que se desarrollan los momentos más importantes, tienen un decorado a partir de tuberías cuyo propósito es mostrar las entrañas de la ciudad. Por otro lado, el Lado Claro lo representa el lado desarrollado de la ciudad, en el cual están los rascacielos y la torre de comunicaciones donde trabaja el personaje principal.

3.2 Adaptación de la Estructura Dramática

La Historia original tiene una estructura dramática lineal, los personajes son presentados en un párrafo que describe su comportamiento y a través de esto sabemos el tipo de personas que son y cuales son sus motivaciones, a partir de este punto la historia se desarrolla y vemos como los dos personajes llegan hasta el Club. Van una noche observan lo sucedido y vuelven a la noche siguiente, el personaje principal ayudado por su escudero sale triunfante ante el peligro y fin.

La estructura del cuento original tiene problemas ya que el personaje vuelve a la acción por motivaciones totalmente opuestas a su naturaleza, lo que le quita toda la credibilidad al cuento ya que debido a ésto el final del cuento es muy ingenuo y nos sentimos traicionados por la actitud del personaje principal.

La estructura dramática de la adaptación no es lineal, se escogió la escena de acción para empezar con un ritmo elevado. Iniciamos con este flashback que muestra la mitad de la historia, luego nos devolvemos en el tiempo y mostramos el comienzo. Después saltamos nuevamente y tenemos el desarrollo y fin de la historia. En este caso el personaje principal no sale triunfante, sino que muere y descubrimos quien está detrás de todo. En la adaptación se cambió el final, en el cual el personaje principal salía triunfante y los personajes que le dan atmósfera a la historia perdían. La atmósfera de la historia es el cinismo y en esta medida mi interés fundamental es ver el triunfo del cinismo, por eso cuando el Personaje principal en cuento original traiciona sus principios la historia se cae, yo no quería eso en mi adaptación por lo tanto en mi versión triunfan los cínicos en beneficio de la historia y en detrimento de la integridad del personaje principal.

4. Relacion de personajes y Locaciones

4.1 Personajes

Felix

33 años, millonario presentador del programa de periodismo investigativo con más alta audiencia de la televisión,

El Negro

45 años, mulato, fumador de yerba, quedado en los setentas.

El Presidente

55 años, de aspecto agradable, corpulento pinta de bonachón y ojos pequeños. Aunque se advierte que es un zorro en los negocios, el presidente es el dueño del Club del Suicidio; es el encargado de entrevistar a los aspirantes al suicidio y de todo lo relacionado con las actividades del Club. Es quien reparte las cartas durante el sorteo y en general, su actitud es la del mejor de los anfritiones.

El Indio

38 años, rasgos indígenas, nervioso, acelerado. aparentemente asustadizo. Visitante habitual del club del suicidio.

Thomas Malthus

30 años (parece de 50), cínico en su máxima expresión, es miembro honorario del Club del Suicidio, no es en realidad un suicida sólo visita el club como excusa para sentirse aliviado por estar vivo.

4.2 Locaciones

Zona industrial

La zona industrial representa el lado oscuro de la ciudad, en general se tratan de edificaciones típicas de este tipo de Zona en la que abundan bodegas y tanques de almacenamiento, la infraestructura en general se sometió a un proceso general de envejecimiento, suciedad y oxidación.

Dentro de la zona industrial funciona el Club del Suicidio en una bodega abandonada que consta de dos espacios principales: La oficina del presidente del Club del Suicidio y el Salón de cartas de este en el cual se lleva a cabo el juego de cartas en el que se escoge a la víctima y su ejecutor.

Club del Suicidio

El Club del Suicidio representa las entrañas de la zona industrial y de la ciudad misma, es por eso que sus paredes están sucias y llenas de tubos.

Centro de la ciudad

Poblado de rascacielos y de autopistas. En el centro de la ciudad funciona la torre de comunicaciones que sirve como Faro de la gran ciudad, la torre está presente en casi todas las tomas y en esta funcionan los estudios de televisión y las oficinas donde trabaja el personaje principal.

5. Presupuesto y Análisis de Factibilidad

El cortometraje se produjo en un computador ciento por ciento. Se requiere de un computador con bastante memoria RAM -256 MB mínimo-, una tarjeta aceleradora de gráficos de mínimo 8 MB en video y discos de alta velocidad para la postproducción final.

El equipo humano ideal en este tipo de proyectos sería integrado por un mínimo de 4 personas independientemente de las voces de los personajes. Estas cuatro personas son:

EXPERTO EN MODELADO
EXPERTO EN MAPEOS Y TEXTURAS
EXPERTO EN ANIMACION
EXPERTO EN ENTORNOS FOTOGRAFIA Y SISTEMAS DE PARTICULAS

Un equipo de cuatro personas tardaría 4 meses -Partiendo de un guión literario con diálogos definidos- en producir un proyecto como éste desde su fase de modelado hasta la postproducción final.

SALARIO DE EQUIPO X 4 MESES	24.000.000
ACTORES 5 (DOBLAJE)	1000.000
60 HORAS DE POSTPRODUCCION	1000.000
CASETES Y REVELADO FOTOGRAFICO	200.000
TOTAL	26.200.000

En mi caso espero tardar alrededor de 10 meses ya que estoy realizando un trabajo individual en mi computadora personal y no tengo alrededor a un grupo de especialistas trabajando en los distintos procesos.