JUEGO DE NIÑOS

JUEGO DE NIÑOS

Género: Animación, Drama, Crítica Social, Bélico (Metafórico)

Público Objetivo: Adolescentes (14+), Adultos. Aunque la animación puede atraer a un público más joven, la temática y la crudeza implícita hacen que sea más apropiado para adolescentes y adultos.

Duración Estimada: 6 minutos

Idioma Original: Español (Se considera la posibilidad de subtítulos en inglés y otros idiomas para su distribución internacional)

País de Producción: España (Andalucía, Málaga)



Tagline:

El mismo mar. Dos guerras.

Logline:

A un lado del Mediterráneo los niños juegan a la guerra,
en el otro, los adultos la hacen.



Juego de niños

Presupuesto de producción estilo Cut Out

Guion, producción y dirección: Gerardo Ballesteros

Formato: 3840 x 2160 (4K UHDTV)

Preproducción					
Descripción	Cantidad	Tiempo estimado	Costo por unidad	Costo total	Comentarios
Storyboard	1	3 semanas	€ 800	€ 800	
Animatic (edición y sonorización)	1	1 semana	€ 500	€ 500	
Diseño de personajes	11	8 semanas	€ 280	€ 3080	
1- Turnaround de 10-12 poses	11		€ 140	€ 1540	
2- Expresiones faciales (6-8)	11		€ 60	€ 660	
3- Bocas para lipsync (completo 10 bocas)	11		€ 40	€ 440	
4- Set básico de manos (8-10)	11		€ 40	€ 440	
Diseño de utilería	12	2 semanas	€ 10	€ 120	
Diseño de fondos	16	5 semanas	€ 150	€ 2400	
Dirección de producción	€ 3000				
Total	€ 9780				

Producción					
Descripción	Cantidad	Tiempo estimado	Costo por unidad	Costo total	Comentarios
Rigging	11	22 semanas	€ 300	€ 3300	
Animación		6 semanas	€ 14 / seg	€ 4200	
Dirección de producción	€ 500				
Dirección de animación	€ 6000				
Total	€ 14000				

Postproducción			
Descripción	Tiempo estimado	Costo	Comentarios
Composición	2 semanas	€ 400	

Costo total: € 24180

Tiempo estimado: 20 semanas.

RESUMEN (1)				
	ESPAÑA			TOTAL
CAP. 01.- DESARROLLO ……	7.420 €	- €	- €	7.420 €
CAP. 02.- GUIÓN Y MÚSICA (incluye banda sonora)……	1.500 €	- €	- €	1.500 €
CAP. 03.- EQUIPO DE PRODUCCIÓN ……	9.000 €	- €	- €	9.000 €
CAP. 04.- PRE-PRODUCCIÓN ……	1.300 €	- €	- €	1.300 €
CAP. 05.- REALIZACIÓN ……	7.100 €	- €	- €	7.100 €
CAP. 06.- POST-PRODUCCIÓN ……	650 €	- €	- €	650 €
CAP. 07.- DOBLAJE ……	900 €	- €	- €	900 €
CAP. 08.- EFECTOS DE SONIDO Y MEZCLA……	- €	- €	- €	- €
CAP. 09.- MÁSTER Y MATERIALES……	- €	- €	- €	- €
CAP. 10.- SEGUROS Y VARIOS ……	- €	- €	- €	- €
CAP. 11.- GASTOS GENERALES ……	- €	- €	- €	- €
CAP. 12.- GASTOS EXPLOTACIÓN Y FINANCIEROS ……	300 €	- €	- €	300 €
TOTAL ……	**28.170 €**	**- €**	**- €**	**28.170 €**

Firma y Sello,

……Málaga……, a ……16…… de ……enero……2.025…

(1) En coproducciones internacionales utilizar una columna para cada país

RESUMEN COMPLEMENTARIO

	TOTALES	OBSERVACIONES
Cap. 01 DESARROLLO	7.420,00 €	
Cap. 02 GUIÓN Y MÚSICA (incluye banda sonora)	1.500,00 €	
Cap. 03 EQUIPO DE PRODUCCIÓN	9.000,00 €	Sin incluir Productor Ejecutivo
Cap. 04 PRE-PRODUCCIÓN	1.300,00 €	
Cap. 05 REALIZACIÓN	7.100,00 €	
Cap. 06 POST-PRODUCCIÓN	650,00 €	
Cap. 07 DOBLAJE	900,00 €	
Cap. 08 EFECTOS DE SONIDO Y MEZCLA	0,00 €	
Cap. 09 MÁSTER Y MATERIALES	0,00 €	
Cap. 10 SEGUROS Y VARIOS	0,00 €	
COSTE DE REALIZACIÓN	**27.870,00 €**	**Subtotal**
Productor ejecutivo	1.393,50 €	Límite máximo: 5 % del Subtotal
Gastos generales (Cap. 11)	0,00 €	Límite máximo: 7 % del Subtotal
Publicidad (Cap. 12.02.)	300,00 €	Límite máximo: 40 % del Subtotal
Intereses Pasivos (Cap. 12.03.)	0,00 €	Límite máximo: 20 % del Subtotal
Copias (Cap. 12.01)	0,00 €	
Sostenibilidad (Cap. 12.04)	0,00 €	
Doblaje/subtitulado		A cualquier idioma español
Informe E. Auditoría		
COSTE TOTAL	**29.563,50 €**	

Sinopsis

Un grupo de niños en una urbanización costera inventa un juego llamado " País", donde dos equipos, PA (Palestina) e IS (Israel), compiten por el control del territorio del parque. A través de reglas improvisadas, el juego escala rápidamente hacia dinámicas violentas que, sin que los niños lo entiendan, reflejan de forma inquietante la brutalidad de un conflicto real: la división del territorio se convierte en una lucha despiadada, los "ataques" con globos de agua se intensifican hasta convertirse en agresiones, y las "consecuencias" para los capturados se transforman en humillaciones y "pruebas" crueles. Tras el juego, uno de los niños regresa a casa y se encuentra con imágenes del conflicto en Gaza en la televisión. La cruda realidad mostrada en la pantalla, con su violencia explícita y sus consecuencias devastadoras, contrasta fuertemente con la aparente inocencia del juego, revelando la terrible brecha entre la percepción infantil y la brutalidad de la guerra.
El mar Mediterráneo baña ambas costas, uniendo simbólicamente el juego de guerra de los niños con la guerra de los adultos. El título, "Juego de Niños", subraya esta inconsciencia, pero también la perturbadora facilidad con la que la violencia se reproduce, incluso en un contexto infantil.



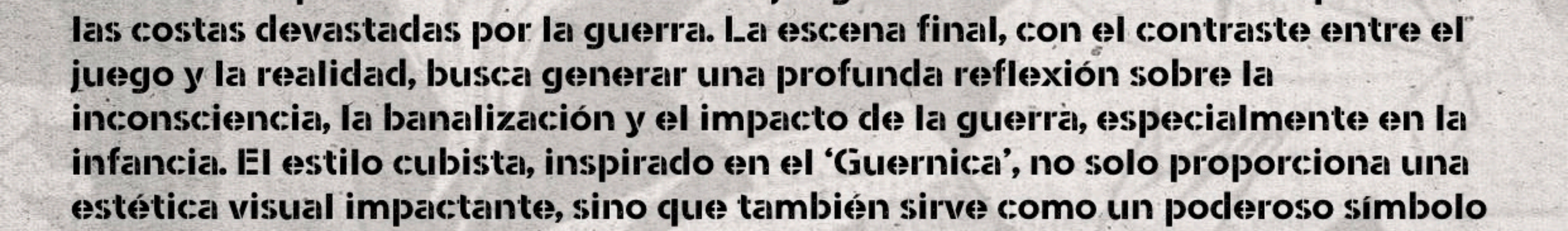
Tratamiento: "Juego de Niños"

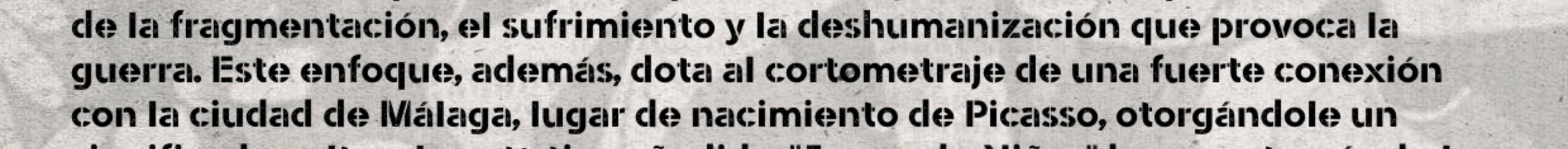
"Juego de Niños" es un cortometraje de animación que explora la brutal brecha entre la inocencia infantil y la cruda realidad de la guerra, utilizando el Mediterráneo como nexo geográfico y el estilo cubista del Guernica de Picasso como lenguaje visual.
En la costa mediterránea europea, un grupo de niños inventa un juego llamado "País", una competición por el territorio del parque que rápidamente degenera en dinámicas violentas. Divididos en equipos, PA (Palestina) e IS (Israel), los niños, ajenos a la verdadera dimensión del conflicto palestino-israelí que se desarrolla en la otra orilla del Mediterráneo, reproducen inconscientemente patrones de agresión, humillación y crueldad. Los personajes, inspirados en las figuras fragmentadas y expresivas del cuadro el 'Guernica', adoptan una estética cubista, con formas geométricas angulosas, perspectivas múltiples y una paleta de colores restringida a grises, blancos y negros, evocando la desolación y el horror de la guerra.



Tratamiento: "Juego de Niños"

Alan, el protagonista, un niño como cualquier otro, se une al juego sin comprender sus implicaciones. Los demás niños, representando la dinámica de grupo, muestran diferentes reacciones ante la escalada de violencia: desde la instigación agresiva hasta la participación silenciosa. Los padres de Alan, presentes pero ausentes, representan la ignorancia y la negación de una sociedad que banaliza la guerra, mientras que el socorrista, con su estética inconfundiblemente estadounidense (bañador con la bandera de barras y estrellas, camiseta de "Rescue"), simboliza la intervención de Estados Unidos en conflictos internacionales, y específicamente su apoyo a Israel en el conflicto que se extiende desde 1948. Su principal preocupación no es la justicia ni la solución del conflicto, sino mantener una paz superficial en su "territorio", que los niños no molesten a los bañistas. Su acción de darles dinero para que compren más globos (metáfora del armamento) representa el apoyo armamentístico y financiero de Estados Unidos a bandos en conflicto, sin comprender las consecuencias de sus actos. El juego, con sus fases de conquista, ataques y "pruebas", se convierte en una metáfora inquietante de la lucha por el territorio, el poder y las consecuencias de la violencia. Al final del día, Alan regresa a casa mientras sus padres ven la televisión. Las imágenes del conflicto en Gaza, con su crudeza y devastación, aparecen en pantalla, contrastando abruptamente con la aparente inocencia del juego. El mismo mar que baña las costas donde juegan los niños es el mismo que baña las costas devastadas por la guerra. La escena final, con el contraste entre el juego y la realidad, busca generar una profunda reflexión sobre la inconsciencia, la banalización y el impacto de la guerra, especialmente en la infancia. El estilo cubista, inspirado en el 'Guernica', no solo proporciona una estética visual impactante, sino que también sirve como un poderoso símbolo de la fragmentación, el sufrimiento y la deshumanización que provoca la guerra. Este enfoque, además, dota al cortometraje de una fuerte conexión con la ciudad de Málaga, lugar de nacimiento de Picasso, otorgándole un significado cultural y artístico añadido. "Juego de Niños" busca, a través de la animación y la metáfora, interpelar al espectador sobre la responsabilidad de los adultos y el terrible precio que pagan los niños en los conflictos bélicos.





Reflexiones en 'Juego de niños'

Contraste de la animación con la realidad:

El contraste entre el juego y las imágenes reales del conflicto serán evidentes en los títulos de crédito. Las escenas del juego, aunque con la animación pierden cierta crudeza, deben mostrar la escalada de la violencia de forma explícita, sin caer en lo gratuito, pero sin suavizar la brutalidad de las acciones.

El Juego como metáfora:

El juego debe reflejar las dinámicas del conflicto real con mayor crudeza. Las "pruebas" en la piscina, por ejemplo, deben ser representadas de forma que transmitan la humillación y el sufrimiento que pueden experimentar las víctimas de la guerra. No se trata de mostrar violencia gráfica, sino de sugerir la crueldad a través de las acciones de los niños.

Sonido y música:

El sonido y la música deben contribuir a crear una atmósfera de tensión creciente durante el juego. Los sonidos de los globos al explotar, los gritos de los niños y los silencios tensos pueden ser utilizados para enfatizar la violencia. La música, si se utiliza, debe ser sutil pero inquietante.



Personajes:

Alan (13 años):
Protagonista. Representa la inocencia infantil expuesta a la violencia. No es un niño particularmente agresivo ni especialmente consciente del mundo que le rodea. Simplemente juega, como hacen los niños. Su acción final con el globo rojo no es premeditada ni maliciosa, sino más bien una descarga de la tensión acumulada durante el juego y una imitación inconsciente de la violencia que ha presenciado. Su mirada final a la televisión, en contraste con la indiferencia de sus padres, marca la toma de conciencia, aunque sea incipiente, de la terrible realidad.

Otros niños (10-14 años):
Representan al grupo y la dinámica de grupo. No es necesario individualizarlos demasiado, pero se puede diferenciar a algunos para mostrar diferentes reacciones ante la escalada de violencia.

El instigador:
Un niño más impulsivo y agresivo, que propone las pruebas más crueles y disfruta con el sufrimiento de los "capturados".

El seguidor:
Un niño que se deja llevar por la dinámica del grupo y participa en la violencia sin cuestionarla.

El dubitativo:
Un niño que muestra cierta incomodidad con la violencia, pero que no se atreve a oponerse al grupo.

En conjunto, estos niños representan la normalización de la violencia a través del juego y la presión del grupo para conformarse.



Personajes:

Padres de Alan (40-50 años):

Representan la ignorancia, la negación y la incapacidad de ver la violencia implícita en el juego de sus hijos. Están presentes físicamente, pero ausentes emocionalmente. Su conversación podría ser banal, centrada en temas cotidianos, ajenos a la intensidad del juego. Su actitud despreocupada, incluso cuando el juego se vuelve más violento, refuerza la idea de que no son conscientes del impacto que este tiene en los niños. Representan la ceguera de una sociedad que ignora o banaliza la guerra, y el mal ejemplo que los adultos damos a los niños, transmitiendo, aunque sea inconscientemente, patrones de violencia. En la escena final, viendo las noticias en la televisión, su presencia refuerza la desconexión entre la representación mediática del conflicto y su cruda realidad. No ven la conexión entre lo que ven en la pantalla y lo que acaban de presenciar en el parque.

Socorrista (20-30 años):

Este personaje representa la intervención extranjera en conflictos, específicamente la postura de apoyo incondicional de EEUU a Israel. El socorrista no es malintencionado, sino que representa la incomprensión y la superficialidad de la intervención.No se trata de mostrar que "mueren compatriotas americanos" literalmente, sino de simbolizar que la intervención en conflictos ajenos tiene consecuencias imprevistas y negativas también para el país que interviene. No es simplemente una figura de autoridad que impone orden, sino un símbolo de la intervención extranjera que, con buenas intenciones aparentes, termina alimentando el conflicto y sufriendo sus consecuencias. Esto refuerza el mensaje del cortometraje sobre la banalización de la guerra y la responsabilidad de los adultos.



Alcance y Distribución Nacional e Internacional de "Juego de Niños"

"Juego de Niños" posee un notable potencial de alcance y distribución tanto a nivel nacional como internacional, gracias a la confluencia de varios factores clave. En primer lugar, la temática central del cortometraje, que aborda las consecuencias de la guerra y su impacto en la infancia, resuena con audiencias de todo el mundo. El conflicto palestino-israelí, con su trágica y prolongada historia, es un tema de actualidad constante que genera debate y reflexión a nivel global. Además, la reciente guerra en Ucrania y otros conflictos bélicos en diversas partes del mundo han puesto de manifiesto, con renovada urgencia, la necesidad de abordar las consecuencias devastadoras de la guerra, especialmente en los niños. Este contexto global dota al cortometraje de una gran relevancia y actualidad.

En segundo lugar, el uso del estilo cubista inspirado en el Guernica de Picasso confiere al proyecto un valor artístico y cultural añadido. Pablo Picasso, artista malagueño de renombre mundial, es una figura icónica cuyo legado trasciende fronteras y generaciones. El Guernica, una de sus obras más emblemáticas y reconocibles, es un poderoso símbolo antibélico que ha inspirado a artistas y activistas de todo el mundo. La conexión con Picasso, especialmente desde Málaga, no solo dota al cortometraje de una fuerte identidad cultural, sino que también facilita su acceso a un público internacional familiarizado con su obra. La estética cubista, con su expresividad fragmentada y su paleta de colores sobria, refuerza el mensaje del cortometraje, transmitiendo la desolación y el horror de la guerra de una manera visualmente impactante y universalmente comprensible.





JUEGO DE NIÑOS

Alcance y Distribución Nacional e Internacional de "Juego de Niños"

Estos elementos combinados –la temática universal de la guerra y su impacto en la infancia, la conexión con el Guernica de Picasso y el contexto de conflictos globales– abren un amplio abanico de posibilidades de distribución para "Juego de Niños". A nivel nacional, el cortometraje podría distribuirse a través de festivales de cine de animación, muestras de cine independiente, proyecciones en centros educativos y culturales, y plataformas de streaming. A nivel internacional, el cortometraje podría participar en festivales de cine de animación de prestigio, como Annecy, Ottawa o Hiroshima, así como en festivales de cine con secciones dedicadas a cortometrajes o a temáticas sociales. La temática y la estética del cortometraje también lo hacen idóneo para su exhibición en museos y galerías de arte, especialmente aquellos dedicados a la obra de Picasso o al arte contemporáneo. Además, la distribución online a través de plataformas de vídeo y redes sociales podría ampliar aún más su alcance, llegando a un público global.

En resumen, "Juego de Niños" tiene el potencial de trascender fronteras geográficas y culturales, generando un diálogo sobre la guerra y su impacto en la infancia a través de un lenguaje visual potente y una temática universalmente relevante. La figura de Picasso y el contexto actual de conflictos bélicos refuerzan su valor y facilitan su distribución a nivel nacional e internacional.





