

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Cortometraje: "Mia"

MARÍA ALEJANDRA VILLASMIL

Eduardo Villacís, Phd. Director de Trabajo de Titulación I
Karla Chiriboga, Lcda. Directora de Trabajo de Titulación II

Tesis de grado presentada como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Animación Digital

Quito, mayo 2013

Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE APROBACIÓN DE TESIS

Cortometraje: "Mia"

ALEJANDRA VILLASMIL

Karla Chiriboga
Asesora del proyecto de titulación -----

Hugo Burgos, Ph.D. -----
Decano del Colegio de
Comunicación y Artes Contemporáneas

Quito, mayo 2013

© DERECHOS DE AUTOR

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

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

Firma: _____

Nombre: María Alejandra Villasmil

C. I.: 1716082514

Fecha: Quito, 9 Mayo 2013

TABLA DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DE TESIS	PAG 2
DERECHOS DE AUTOR	PAG 3
TESIS	PAG 5
FICHA TÉCNICA	PAG 5
IDEA INICIAL	PAG 6
PROCESO DE INVESTIGACIÓN	PAG 6
DESARROLLO DEL GUIÓN	PAG 7
DESARROLLO DE PERSONAJES	PAG 12
DESARROLLO DE BACKGROUNDS	PAG 13
STORYBOARD	PAG 14
PROCESO DE PRODUCCIÓN	PAG 18
PROCESO DE POSTPRODUCCIÓN	PAG 21
BIBLIOGRAFÍA	PAG 22
ANEXO	PAG 23

FICHA TÉCNICA

Título del cortometraje: "Mía"

Sinopsis

Una niña huérfana, abandonada por su madre en su lecho de muerte, tan solo recuerda las últimas palabras que ella le mencionó: "cuando me extrañes por las noches, búscame en el punto más brillante del cielo, desde ahí te estaré cuidando". Al ser trasladada a un orfanato, no socializa, no obtiene ningún tipo de interacción con nadie, excepto con un objeto preciado que aparece solo en las noches; la Luna. Aquel "punto más brillante" en dónde la niña sin dudar sabe que se encuentra su mamá. Ella, tratará de hacer hasta lo imposible por reencontrarse con su madre una vez más, sobrepasando los obstáculos impuestos por la jefa del establecimiento, la Institutriz, y la realidad que le rodea y la mantiene alejada de su objetivo.

Guión: Alejandra Villasmil

Dirección de Animación: Alejandra Villasmil

Duración: 9 minutos 50 segundos

Técnica: Animación Clásica – 2D

Formato: FULL HD 1920 x 1080

Fecha de Producción: Enero 2011 – Mayo 2013

Dirección de Tesis: Eduardo Villacís, Karla Chiriboga

PREPRODUCCIÓN

Idea Inicial

La idea inicial del corto “Mía”, surge de una necesidad intrínseca de contar una experiencia personal que me sucedió hace aproximadamente seis años. Desde sus primeros indicios, quise desarrollar un drama. Una historia triste que involucrara una pérdida física de un ser humano querido, y todo esto visto desde la perspectiva inocente y literal de un niño que perdió lo único que conocía.

Proceso de Investigación

Al tener claro el tema a seguir, el reto consistía en plantearlo de una manera clara y concisa, sin dejar a un lado aquellos puntos relevantes para el desarrollo de la trama. Primero, había que desarrollar la historia, los personajes y crear el análisis actancial que guiaría la narración del corto animado.

El primer paso fue generar una lluvia de ideas de temas, personajes, lugares, actividades y emociones para ver cuales compaginaban con el tema que se quería abarcar en la historia. Con esta lluvia de ideas se procedió a desarrollar un primer boceto de una historia. Poco a poco esta idea se fue moldeando, así como los personajes, lugares y situaciones a los que los protagonistas serían expuestos durante el relato.

Luego existió un proceso de profundización en cuanto a la escritura de un guión narrativo, el cual fue acompañado con estudios de herramientas visuales que iban a permitir que la historia se mantenga fiel a su lenguaje visual. Tales como los *Elementos Básicos Visuales* de Bruce Block, la *Estructura Aristotélica*, entre otros. Tomando en cuenta estos implementos se procedió a concretar la historia basada en el conflicto, las líneas de suspenso, la lectura transversal, las secuencias de acciones y la poética que manejaría el corto y que permitiría que se cuente la historia de la manera más apropiada.

Desarrollo del Guión

Una vez teniendo en clara las herramientas a utilizar, se creó un primer guión. Lo primero fue determinar el tiempo en el cual se desarrollaría la historia, sus lugares, posibles personajes, y se detalló la línea principal de la narrativa.

El *storyline*, contar la historia en una o pocas líneas.

Una nena que queda huérfana es llevada a un orfanato donde lo único que recuerda son las últimas palabras que su madre le dijo en su lecho de muerte y es por ello que cree que su mamá se encuentra en la luna. Pasa toda la historia tratando de llegar a la misma aunque nadie entiende lo que está haciendo y es finalmente llevada a una especie de orfanato/manicomio. Es ahí donde finalmente encuentra la manera de llegar a su mamá cuando la luna se posa sobre el mar y se genera un camino de agua, que, ingenuamente la nena cree le llevará a su madre.

La *sinopsis*.

Una niña huérfana, abandonada por su madre en su lecho de muerte, tan solo recuerda las últimas palabras que ella le mencionó: "cuando me extrañes por las noches, búscame en el punto más brillante del cielo, desde ahí te estaré cuidando. Al ser trasladada a un orfanato, no socializa, no obtiene ningún tipo de interacción con nadie, excepto con un objeto preciado que aparece solo en las noches; la Luna. Aquel "punto más brillante" en dónde la niña sin dudar sabe que se encuentra su mamá. Ella, tratará de hacer hasta lo imposible por reencontrarse con su madre una vez más, sobrepasando los obstáculos impuestos por la jefa del establecimiento, la Institutriz, y la realidad que le rodea y la mantiene alejada de su objetivo.

Conflictos.

- + la Nena tiene una conexión con la Luna y por ello busca estar siempre acobijada bajo su luz
- la Institutriz del orfanato no entiende por qué la Nena siempre mueve la cama de lugar
- a la segunda noche que la Nena mueve la cama, la Institutriz decide quitarle las rueditas

+ la Nena decide entonces dormir en el filo de la ventana para nuevamente estar acobijada por la luz de la Luna

- la Institutriz le cierra con persianas y candado la ventana de la habitación

+ la nena sin poder sentir la luz de su madre decide salir al patio

+ en el columpio intenta atrapar la luna con sus manos

- la Institutriz la encuentra afuera y le castiga lavando platos

+ la Nena una vez más ve la Luna pero esta vez intenta atraparla con una sogá

CLIMAX

- la Institutriz y demás profesoras le encuentran al día siguiente a la Nena en el patio y mal interpretan el por qué la sogá se encontraba en el árbol y la niña estaba dormida abajo

- la Nena es trasladada de lugar a otro orfanato/manicomio

- la Nena se siente atrapada y sin salida, está en un lugar muy cerrado y sola

RESOLUCIÓN

+ un rayo de luz ilumina el cuarto y la Nena ve la ventana y se escapa

+ la Luna esta cayendo sobre el mar y se genera un camino de luz por el cual la Nena decide avanzar creyendo que así, llegará donde su mamá que está, para su percepción, en la luna

Como se puede apreciar en el desarrollo de los conflictos, los mismos van incrementando a medida que la historia transcurre, generando así mayores obstáculos para que el protagonista pueda lograr su objetivo. En el momento en que se intensifican los conflictos es cuando sucede el *clímax*. Es ahí cuando la Nena es inclusive trasladada de lugar. Para luego llegar al desenlace donde la Nena encuentra como cumplir su objetivo de llegar a la luna.

Guión final “Mia”:

NOCHE – EXTERIOR

Una noche estrellada, un campo, un hospital...

NOCHE – INTERIOR

Una NIÑA sollozando abrazada de su MADRE.

Voz en off (algo similar a lo siguiente)- “todas las noches te estaré cuidando desde el punto más brillante del cielo”.

Un pasillo largo con una ventana al fondo. La luz de la luna reflejada fuertemente en el piso. La niña acompañada de una ENFERMERA. (Sonido de ausencia de latidos del corazón – máquina “Holter”).

La niña mira hacia lo profundo del pasillo, reconoce la luz, y corre hacia la ventana.

Se detiene y coloca su mano en el vidrio reconociendo que el punto más brillante en el cielo es la luna.

TÍTULO DEL CORTO (“Mia”)

DÍA – EXTERIOR

“Establishing Shot” de un orfanato. La enfermera baja a la niña del auto y le entrega a una INSTITUTRIZ que se encontraba esperando la llegada. Toma las maletas de la niña, le invita a pasar, y comienzan a caminar hacia el orfanato.

NOCHE - INTERIOR

La niña arrodillada en su cama mirando de lado a lado asustada.

Un montón de camas con niñas dormidas, excepto una donde la niña despierta mira a su alrededor y se baja de su cama con cautela y la empuja lentamente hacia la luz de la luna que entra fuertemente por la ventana. Se sube nuevamente y se acuesta mirando la luna.

DÍA - INTERIOR

La institutriz, parada en la puerta de la habitación termina de tocar su silbato para despertar a las niñas. Todas las camas están en su lugar excepto una. Indica con su mano a la niña del fondo que coloque la cama en su lugar. La niña desconcertada, se baja de su cama y empieza a empujar la cama con esfuerzo, mientras las otras niñas salen de la habitación.

DÍA/NOCHE – EXTERIOR

(Time Lapse) La niña se encuentra sentada sola debajo de un árbol. Mientras las otras niñas juegan atrás. La iluminación cambia para ver el cambio de tiempo de día a noche. Al oscurecer, la niña permanece sola en el cuadro.

NOCHE- INTERIOR

La institutriz toca su silbato, las niñas se acuestan.

NOCHE - EXTERIOR

Se apaga la luz. (Audio del cierre de la puerta) La casa desde afuera, se escucha el movimiento de las rueditas de la cama nuevamente, por la ventana, se ve en silueta, la cama tomando el lugar de siempre bajo la luz de la luna. La niña se sube en su cama y se duerme bajo la luz de la luna.

DÍA - INTERIOR

Se escucha que se abre la puerta y consecuentemente el silbato de la institutriz. La niña se asusta.

Al ver la cama una vez más fuera de lugar, de manera indiferente la institutriz niega con la cabeza en desacuerdo.

Un destornillador saca los tornillos de las ruedas de la cama.

NOCHE - INTERIOR

En la habitación todas las niñas se encuentran dormidas en sus camas, excepto una cama que se encuentra vacía y sin rueditas. La niña duerme en el borde de la ventana, bajo la luz de la luna.

DÍA - INTERIOR

Se escucha que se abre la puerta y el silbato de siempre. La niña sabiendo que le van a regañar se despierta y se sienta. La institutriz se acerca a la niña, ella se baja y se queda parada al lado de la ventana. La institutriz cierra las persianas venecianas de la ventana. La niña observa cómo la institutriz con unas llaves cierra un candado que se encontraba colgado en las persianas.

NOCHE – EXTERIOR

La luna y la casa. La ventana de siempre cerrada. Se ve la luz de adentro. Se escucha el silbato. Se apaga la luz.

NOCHE - INTERIOR

La carita de la niña levemente se encuentra iluminada por la luna entre las persianas venecianas. Solloza suavemente.

La niña abre la puerta de su cuarto y asoma la cabecita con cautela. Mira de lado a lado que no esté nadie alrededor.

NOCHE - EXTERIOR

La niña está sentada en un columpio.

La luna grande y temblorosa. (zoom-out), se percibe que era la luna reflejada en una lágrima de la niña que resbala sobre su cara.

La niña se empieza a columpiar, y ve cómo la luna se acerca a ella mientras más lo hace. Se impulsa lo más fuerte que puede y salta tratando de alcanzar la luna. Cae.

Decepcionada y triste, se queda dormida.

DÍA - EXTERIOR

La niña dormida afuera en el patio, la institutriz entra en cuadro.

NOCHE - INTERIOR

La niña se encuentra lavando muchos platos en la cocina. Por la ventana logra ver como la pila de platos forma una especie de escalera y al tope se encuentra la luna que se ve a través de la ventana. Se sube en los platos y al fondo ve que el árbol se aproxima aún más a la luna.

La niña emocionada ve a través de la ventana a la luna y se le ocurre una idea.

La niña saca una soga de la cocina.

NOCHE - EXTERIOR

La niña, en el tope del árbol, trata de lanzar la soga y lazar la luna.
Subjetiva de lo que ella ve. La soga parece enlazar la luna y luego cae.

DÍA – EXTERIOR

Varias personas se encuentran alrededor del árbol. La niña está dormida abajo del árbol nuevamente y la soga se encuentra colgada en una rama en forma de horca.
Las personas se sorprenden y exclaman.

DÍA - INTERIOR

Institutriz acontecida y perturbada hace una llamada telefónica.
La niña saca su maletita de un mueble.
La niña se coloca su gorrito.

NOCHE – EXTERIOR

La institutriz y la niña esperan en la estación de trenes con las maletas de la niña. El tren llega.

NOCHE - INTERIOR

La institutriz y la niña viajan en el tren. La niña mira por la ventana cómo la luna parece acompañarla. Sonríe. La luna se esconde tras unas nubes. La niña deja de sonreír.

NOCHE - EXTERIOR

“Establishing Shot” de un nuevo orfanato, similar al anterior, pero con un aspecto más macabro y viejo. El mismo está lleno de rejas y seguridades. Es un ambiente como de un hospital/manicomio. Su ubicación es al lado del mar.

NOCHE – INTERIOR

Un cuarto frío, grande y con paredes muy altas. En el fondo de la habitación, en el piso, la niña sollozando.

NOCHE – EXTERIOR

Las nubes que cubrían la luna desaparecen.

NOCHE – INTERIOR

A través de una ventana pequeña y alta, entra un rayito de luz de luna. Mientras la niña llora y se seca una lágrima, percibe la luz, mira la ventana, y sonríe.

Unas sábanas enlazadas forman una especie de cuerda, la pequeña ventana termina de cerrarse.

NOCHE - EXTERIOR

La niña se encuentra ya afuera y se escapa entre las rejas. La luz de la luna ilumina su cara fuertemente, y empieza a correr sonriendo.

NOCHE - EXTERIOR

La niña sigue corriendo y llega al mar.

El mar. Vista subjetiva de lo que ella ve. La luna apoyándose sobre el mar, su luz reflejada como un camino sobre el agua. Por fin siente que la luna está a su alcance. La niña sonriente.

La niña observa entusiasmada, y empieza a caminar hacia la luna. (solo se ven algunos pasos).

Año de producción: agosto 2011 – mayo 2013

Desarrollo de Personajes

Una vez terminado el guión, se procedió a estudiar el diseño de personajes y de ambientes que compondría el cortometraje. El primer paso consistió en explorar diferentes opciones para los personajes principales y consecuentemente los secundarios.

El personaje protagónico de mi historia, la niña, permanecería sin nombre durante todo el desarrollo de la historia, hasta su actualidad, dado que mi deseo es que cualquier niña del mundo se pueda relacionar con la nena principal del corto *Mia* y con los eventos que a ella le suceden, sin colocarle un nombre ni una etnia específica. Por este motivo le denominaremos “Nena”. Dado que la Nena es el eje principal de la historia, es el personaje con el cual debería existir mayor empatía por parte del espectador. Por este motivo las características de la Nena serían que tendría proporciones anatómicas de un niño, que sería delgada para visualmente crear vulnerabilidad y que tendría unos ojos grandes, expresivos y tristes. Con esta premisa se fueron ilustrando algunos bocetos para explorar las diferentes posibilidades pero siempre manteniendo una misma línea y nutriéndose de imágenes de referencias.

Por su contraparte, la Institutriz, debía ser una imagen de autoridad, disciplina, y rigidez. La importancia en este personaje no recaía en si la misma debía empatizar con el espectador, sino todo lo contrario. Entre más contraste se generara entre la Nena y la Institutriz, mejor, ya que ambas se encuentran dentro de la narrativa persiguiendo cosas diferentes. Es por ello que recurrí a trabajar a la Institutriz a partir de *clichés*. Su forma terminó siendo la de un adulto gordo con piernas demasiado delgadas para sostener su peso, para de esta manera poder generar la idea visual de que es un personaje firme en lo que cree pero que realmente no tiene bases que la sustenten. Su uniforme sería muy

conservador y de color verde militar para reforzar su autoridad. De igual manera el sonido que le caracteriza a la misma es un pito con el cual ordena a las niñas del orfanato.

Finalmente se procedió a estudiar a los personajes secundarios como la Enfermera y las demás niñas del orfanato. La enfermera reencarnaría una especie de entidad maternal y las otras niñas en cambio serían contrastadas con la Nena por sus grandes sonrisas.

VER ANEXO

Desarrollo de Backgrounds

Al tener todos los personajes diseñados, se procedió a centrarse en las localidades en donde transcurriría la narrativa. Para ello se tomaron muchas referencias visuales de lugares que aportaban con la sensación que se quería tener en ciertos ambientes del cortometraje. Se usaron referencias geométricas, cromáticas y arquitectónicas para poder estudiar y así definir cuales serían aquellas características que formarían parte de la narrativa visual.

Con los primeros bocetos se consiguió diseñar y colocar los objetos dentro de cada ambiente. El método utilizado fueron simples dibujos que ofrecían una leve idea de la utilización del espacio y cual sería más o menos el idioma visual narrativo entre los diferentes lugares.

Finalizado el proceso de dibujo de los ambientes y teniendo definidos a los personajes, se procedió a estudiar la cromática adecuada que aportaría en la narrativa del cortometraje. Se estudiaron imágenes de referencia en cuanto a cromática y se definió una paleta de color clara. De noche los ambientes serían violetas y azules, y de día la paleta de color serían verdes y cafés. La nena de día estaría vestida con una bata de color rojo dado que es el color complementario del verde que dominaría las escenas diurnas, y de noche, ya que es el momento de mayor comodidad para la nena, su bata se convertiría en un violeta que vaya acorde a la tonalidad azulada de las escenas nocturnas.

VER ANEXO

Storyboard

En total se desarrollaron tres storyboards. El propósito de un storyboard es contar la historia en forma de viñetas dibujadas que planteen la secuencia de los eventos y los diferentes planos que transcurren durante la historia. El primero sirvió como un boceto básico que me permitió analizar diferentes ángulos y tomas. En este paso se tachó y se replantearon secuencias visuales.

El segundo storyboard ya fue un poco más detallado. En el mismo pude obtener una idea global de cómo iría transcurriendo el cortometraje animado. Se detallaron los planos diurnos con un recuadro verde claro, para ser consistentes con la cromática planteada, y de noche con recuadros negros que simularan la obscuridad. Asimismo se detallaron movimientos de cámara, encuadres y referencias espaciales. Es en este momento que se aplicaron las técnicas de Bruce Block. Decidí utilizar tomas con fondos planos para la mayoría de momentos donde estaba la Institutriz, y fondos con profundidad cuando estuviera la Nena de noche tratando de tener una conexión con la luna. Esto generaría contraste no solo a nivel cromática como ya fue previamente analizado, sino también a nivel de la composición visual. En cuanto a los movimientos de cámara sucede lo mismo. Cuando está presente la Institutriz no se genera ningún movimiento de cámara, a diferencia de cuando está la Nena sola. En muchas escenas se utilizó esta misma técnica de profundidad para llevar la vista del espectador al lugar al que se deseaba y en otros momentos se utilizaron otros implementos como el movimiento para llevar la atención hacia otros.

El tercer storyboard fue diseñado con el propósito de analizar la iluminación en cada toma del cortometraje. Esto me permitió tener una base fundamental para poder proceder a pintar los fondos finales en acuarela.

VER ANEXO

Cronograma de Producción

Escena	Lugar	Descripción	Mov. Cámara	día/noche	espacio	fechas
1	EXT hospital	*estrellas edificio	tilt-down	noche	limited	
2	INT hospital	*mano madre acaricia *nena solloza	*	noche	flat*p	Sep 09
3	INT hospital	*nena sale con enfermera *nena mira reflejo luna *nena corre a la ventana	*	noche	deep	Sep 09
4	INT hospital	*nena solloza con mano en la ventana	*	noche	deep	Sep 09
5	EXT orfanato 1	*carro llega *institutriz respira *enfermera camina, nena aferrada a ella *enfermera entrega maleta *institutriz le ofrece la mano *institutriz y nena caminan	paneo lateral (izq-der)	día	deep	*
6	INT orfanato 1	*niñas respiran dormidas *nena sentada mirando *nena se baja de la cama *nena camina hacia espaldar *nena empuja cama *nena sube a la cama *nena se acuesta *nena duerme (loop)	dolly-in	noche	deep	*
7	INT orfanato 1	*institutriz bajando brazo *nena levantándose	*	día	deep	Sep 16
8	INT orfanato 1	*institutriz ordena q regrese la cama al lugar *cabezas de niñas saliendo	*	día	flat	Sep 16
9	INT orfanato 1	*nena suspira *nena se baja de la cama	*	día	flat	Sep 16
10	INT orfanato 1	*nena empuja cama	*	día	flat	Sep 16
11	INT orfanato 1	*(anterior) nena empuja *institutriz se da media vuelta	*	día	limited	Sep 16
12	EXT orfanato 1	*TIMELAPSE *nena sentada *niñas jugando	paneo lateral (der-izq)	day/night	deep	Sep 23
13	INT orfanato 1	*institutriz toca silbato	*	noche	flat	Sep 23
14	EXT orfanato 1	*cama entra en escena, se ve a través de la ventana *nena sube a la cama	zoom-in	night/day	deep	Sep 23
15	INT orfanato 1	*nena se asusta	*	día	flat	Sep 23

16	INT orfanato 1	*institutriz en desacuerdo	*	día	flat	Sep 23
17	INT orfanato 1	*mano desatornilla ruedas	*	día	flat	Sep 30
18	INT orfanato 1	*niñas respiran dormidas *nena dormida en la ventana	paneo- lateral tilt-lateral zoom-in	night/day	limited/dee p	? Sep 30
19	INT orfanato 1	*(anterior) nena respirando *nena se despereza	*	día	flat	Sep 30
20	INT orfanato 1	*institutriz entra a cuadro *nena se baja de la ventana *nena camina hacia un lado *institutriz se acerca ventana *nena parada observa *institutriz cierra persianas	*	día	flat	Sep 30
21	INT orfanato 1	*mano cierra candado	*	día	flat	Oct 07
22	EXT orfanato 1	*ventana cerrada	zoom-in	noche	deep	Oct 07
23	INT orfanato 1	*nena solloza a través ventana	zoom-in	noche	flat*p	Oct 07
24	INT orfanato 1	*nena abre puerta *nena mira a su alrededor	*	noche	deep	Oct 07
25	EXT orfanato 1	*nena en el columpio	*	noche	deep	Oct 14
26	EXT orfanato 1	*luna vibrando	*	noche	flat*p	*
27	EXT orfanato 1	*nena llorando	zoom-out	noche	flat*p	*
28	EXT orfanato 1	*nena empieza a columpiar	*	noche	deep	Oct 14
29	EXT orfanato 1	*perspectiva nena columpio	handheld	noche	flat	Oct 14
30	EXT orfanato 1	*nena salta del columpio	*	noche	deep	Oct 21
31	EXT orfanato 1	*subjativa agarrar luna	*	noche	flat	Oct 21
32	EXT orfanato 1	*nena en el piso *nena se acomoda	zoom-in	night/day	deep	Oct 21
33	EXT orfanato 1	*nena respirando *pies institutriz entran a cuadro	*	día	flat	Oct 28
34	INT orfanato 1	*nena lavando platos (loop) *nena suelta plato *nena se trepa en los platos *nena mira x la ventana	paneo- lateral (der-izq)	noche	limited	Oct 28
35	INT orfanato 1	*nena respirando	*	noche	limited	Oct 28
36	INT orfanato 1	*nena sonriendo	*	noche	limited	Oct 28
37	INT orfanato 1	*nena soltando sogas	*	noche	flat*a	Nov 04
38	EXT orfanato 1	*nena lanzando sogas (loop)	*	noche	deep	Nov 04
39	EXT orfanato 1	*nena sonriendo mientras lanza	*	noche	flat*p	Nov 11
40	EXT orfanato 1	*subjativa sogas lanzando luna	*	noche	flat*p	Nov 11

41	EXT orfanato 1	* (escena 35) nena respirando * institutriz coloca manos en la cadera * otra profe señala arriba * otra profe respira y niega	zoom-out tilt-up	night/day día	flat	Nov 11
42	INT orfanato 1	* institutriz llama por teléfono	*	día	flat	Nov 18
43	EXT estación tren	* nena e institutriz paradas * tren llega * institutriz y nena caminan * tren se va	*	noche	deep	Nov 18
44	INT tren	* institutriz sentada respirando * nena triste respirando	*	noche	deep	Nov 18
45	INT tren	* fondo se mueve (velocidad) * nena mira luna y sonrío, mientras coloca su mano en el vidrio	*	noche	deep	Nov 18
46	EXT cielo	* luna se nubla	*	noche	flat	*
47	INT tren	* nena se pone triste	*	noche	flat*p	Nov 25
48	EXT orfanato 2	* la casa imponente	paneo- lateral (izq-der)	noche	deep	Nov 25
49	INT orfanato 2	* nena arrinconada llorando	*	noche	deep	Nov 25
50	EXT cielo	* luna se destapa	*	noche	flat	*
51	INT orfanato 2	* entra rayo de luz * nena mira arriba * nena sonrío	*	noche	deep	Nov 25
52	INT orfanato 2	* ventana se cierra	*	noche	flat	Nov 25
53	EXT orfanato 2	* nena bota su maletita x la reja * nena atraviesa reja * nena coloca su maleta y sonrío	*	noche	deep	Dic 2
54	EXT orfanato 2	* pies de la nena corren	dolly-lateral	noche	flat	Dic 2
55	EXT mar	* nena frena * olas llegan a sus pies	*	noche	deep	Dic 9
56	EXT mar	* nena sonrío	*	noche	flat	Dic 9
57	EXT mar	* subjetiva del mar	*	noche	deep	Dic 9
58	EXT mar	* inmensidad del océano	tilt lateral	noche	deep	*
59	EXT mar	* nena empieza a correr	*	noche	deep	*

Equipo etapa de preproducción: Eduardo Villacís, Armando Salazar, Andrea Villasmil

PRODUCCIÓN

Proceso de Producción

El primer paso para empezar a producir el cortometraje *Mia*, fue crear un animatic a partir de los primeros dos storyboards. Este animatic serviría para tener una idea de los tiempos en cada escena, del ángulo de la cámara y sus movimientos si es que tuviese alguno y de la acción principal que sucedería en cada plano.

En caso de que hubiera existido cambios en el Animatic, se procedieron a hacerlos en esta etapa del proceso. Una vez con el animatic del cortometraje *Mia* funcionando, se procedió a desarrollar los layouts de cada escena y almacenar cada uno en su respectiva carpeta con sus fondos, personajes y los *Dope Sheets*; registro de la animación numerada. Asimismo, se procedió a animar los *extremos* de cada plano; animación que consiste en dibujar a los personajes en extremos que permiten contar la acción de una manera entrecortada. Una vez aprobado los extremos para cada toma, se procedió a completar la animación con los *intermedios*; dibujos del personaje entre los extremos previamente dibujados que permiten brindar fluidez a la animación. En mi caso trabajé a 12 frames por segundo, en algunos casos a 9 frames por segundo, y en otros, a 24 frames por segundo. Esto dependiendo del requerimiento del movimiento en cada escena del cortometraje. Para algunas escenas fue necesario modelarlas y recrearlas en tres dimensiones para poder obtener una referencia de cómo se vería el movimiento de cámara.

Una vez animado en hojas de papel las animaciones, se procedió a tomar fotografías de cada dibujo y juntarlo en un programa computarizado que permite unir la secuencia de dibujos para ver fluidamente la animación y generar correcciones en caso de ser necesarias. Esta prueba en lápiz de la acción que se realiza sin dedicar mucha atención a los pequeños detalles del personaje, es lo que llamamos *pencil test*.

VER ANEXO

Una vez aprobada la animación en el *pencil test*, se procede a hacer lo que llamamos la *línea final*. En este punto de la producción sí se concentra en los detalles de cada personaje ya que éste será el estilo final que tendrá la línea de la animación del corto. En el caso de *Mia* decidí hacer la línea final en lápiz porque quise que el cortometraje tenga un estilo ilustrado mas no vectorizado. Por ello la línea final de mi cortometraje fue hecho en lápiz y sobre la misma hoja que se trabajó el *pencil test*.

Ya con el corto animado en línea final, el siguiente paso fue dibujar detalladamente todos los fondos y *cell objects* (objetos con el cual el personaje interactúa durante la escena, por ejemplo: una maleta), y pintarlos. El método utilizado para hacerlo también fue ilustrado de manera tradicional; en este caso con la técnica de acuarela. Hubieron intentos fallidos en cuanto a estilo y cromática, pero una vez solucionado estos problemas técnicos, se continuó produciendo todas las escenas. Para este punto de la producción fue fundamental el uso de un *storyboard* que haya analizado la iluminación en cada toma previamente.

Con los fondos ya pintados y la animación terminada en línea final, se unieron una vez más digitalmente para ver cómo estaban interactuando entre los dos. Una vez aprobado este paso, se procede a buscar el método adecuado para pintar las animaciones en secuencia de una manera digital que encaje con los fondos y que permita que el cortometraje funcione en armonía.

Existieron algunos inconvenientes durante este proceso de producción. El problema principal fue que aún habían cosas sin resolver a nivel visual como la técnica para lograr la cromática y el estilo visual deseado, así como problemas técnicos que debieron ser resueltos antes de empezar siquiera a animar las escenas. Entre ellos ciertos efectos imprescindibles para el desarrollo del guión, como por ejemplo el rayo de luz.

El problema principal de esta etapa de producción es que uno se encuentra solo en el desarrollo de cada escalón, mientras que en el mundo laboral, existen equipos definidos que trabajan solo el guión, o solo el diseño de personajes, o que solo se dedican a animar, otros que solo se dedican a los efectos

especiales, entre otros. El inconveniente primordial en este proceso es el tiempo y el hecho de que es una sola persona la que debe solucionar todos los pequeños problemas que van surgiendo, no solo en cuanto a la narrativa, sino al estilo visual, problemas técnicos, entre otros. Creería que el problema principal de ser “Director” de un corto animado donde no tienes a nadie quién dirigir, es justamente ese; debes ser director, obrero, técnico, guionista y crítico a la vez. Es de conocimiento global que una producción de animación requiere de un equipo grande de personas y quizás la única manera que se pueda apaciguar esta carga al estudiante que se debe graduar, es integrando a otras clases de animación en la producción de futuros proyectos finales que por lo menos le faciliten con problemas técnicos que se vayan presentando.

VER ANEXO

POSTPRODUCCIÓN

En este punto de la producción del cortometraje ya se tiene todo animado y pintado pero en “crudo”. El siguiente paso a seguir son las correcciones de color de cada escena.

Consecuentemente se procede a crear efectos especiales, como por ejemplo los rayos de luz, o algún otro efecto que se necesite particularmente en alguna toma. Entre estos podrían ser nubes, humo, etc. Asimismo mientras se trabajan todos los efectos visuales del cortometraje, se debe trabajar a la par los efectos de sonorización. Para ello se le entrega previamente al sonidista el cortometraje sin efectos visuales pero si con los tiempos terminados, el *pencil test*. De esta manera se pueden ir colocando y consiguiendo los *follies*; audio que corresponde a sonidos tales como pasos, puertas, pitos, entre otros.

La sonorización de un corto animado es posiblemente tan importante como el corto en sí. Sin ello sería muy difícil transmitir todo lo que se quiere contar en la narración. Lamentablemente otro de los inconvenientes que existieron durante la producción fue que para poder utilizar sonidos y música inédita, era necesario contratar a un profesional. En este punto no hubo más opción que abrir una página en internet para recaudar fondos para el corto que permitieran contratar a un músico profesional que componga la música y a una persona con experiencia que pudiera realizar los *follies*.

VER ANEXO

Equipo etapa de postproducción: Nicolás Calderón, Claudio Durán, Claudia Durán, Paola Subía

Integrantes del Cortometraje: Alejandra Villasmil, Nicolás Calderón, Claudio Durán, Claudia Durán

Integrantes colaboradores de la Tesis: Eduardo Villacís, Gustavo Idrovo, Karla Chiriboga, Francisco Moncayo, Armando Salazar

BIBLIOGRAFÍA

Block, Bruce. *Basic Visual Elements*.

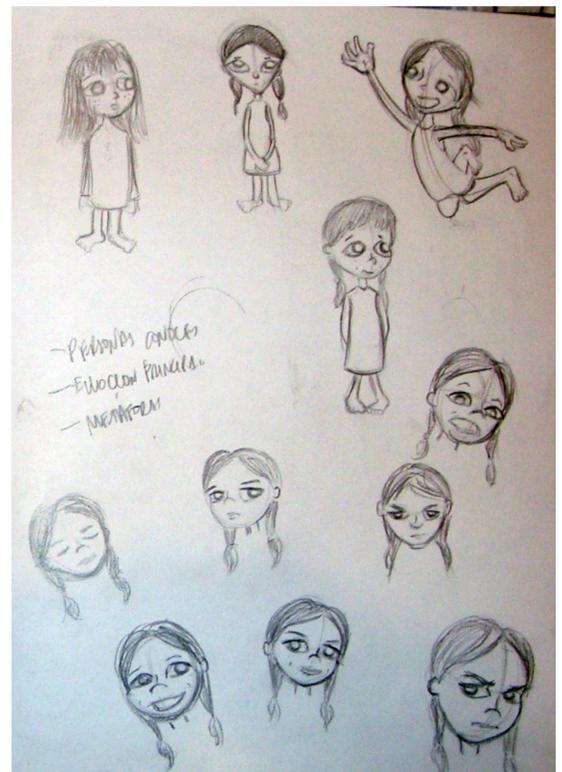
Marx, Christy. *Writing for animation, comics and games*.

McKee, Robert. *Story*.

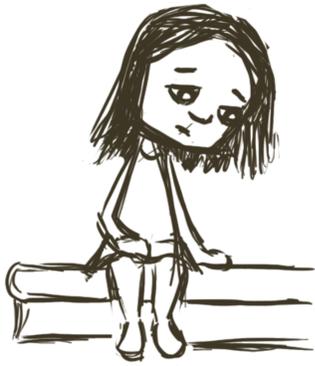
Williams, Richard. *The Animator's Survival Kit*.

ANEXO

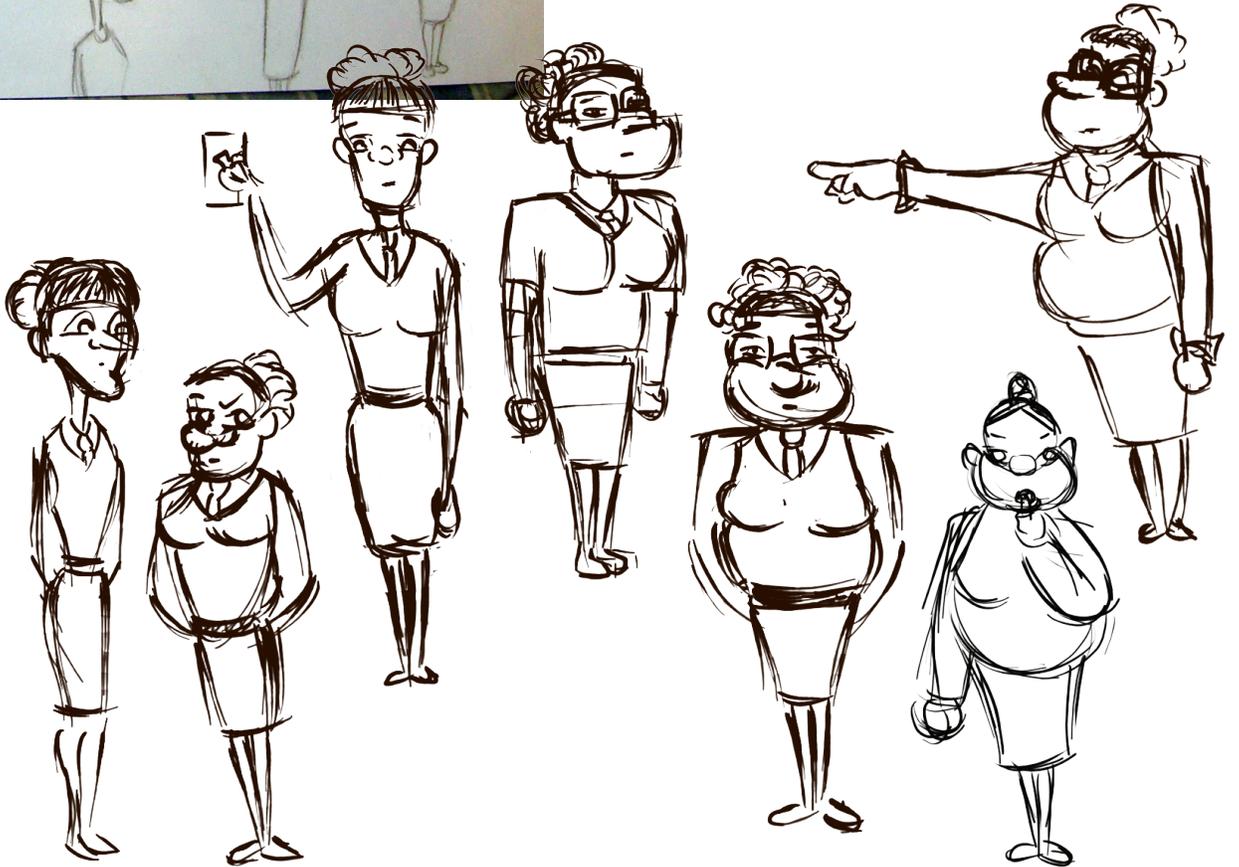
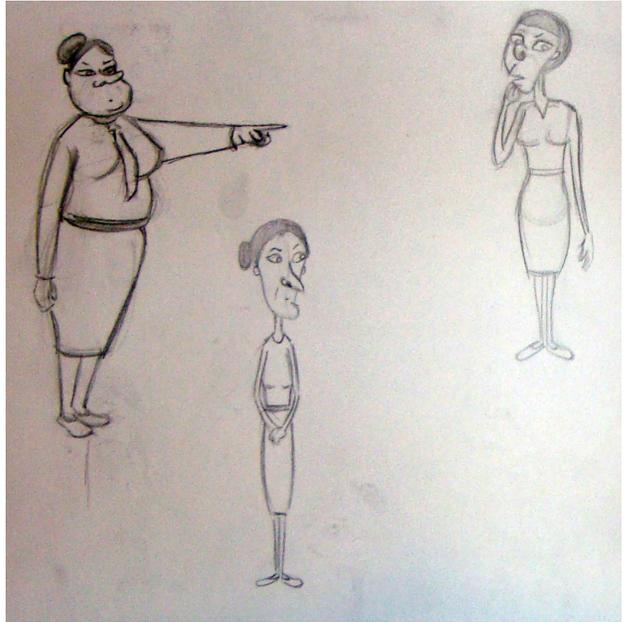
NENA BOCETOS



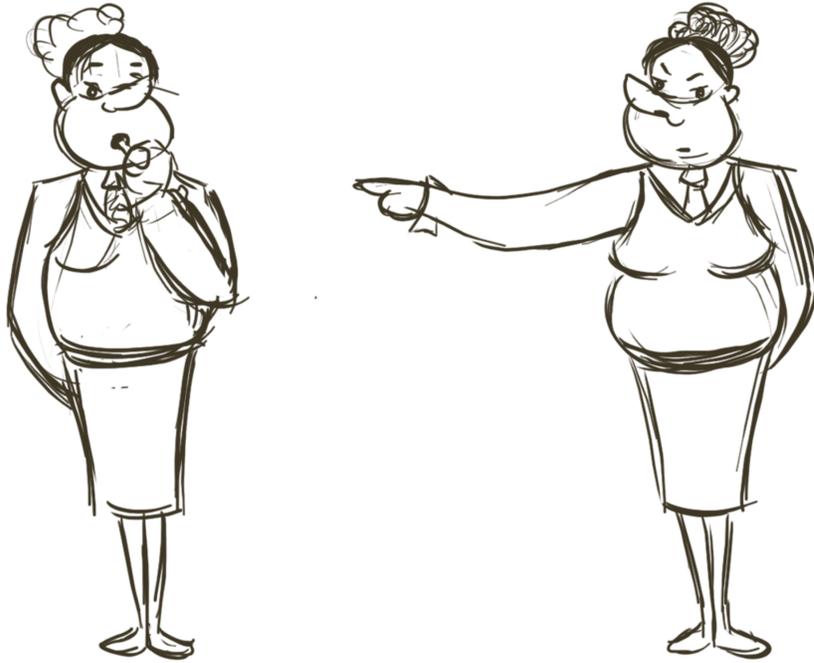
NENA FINAL



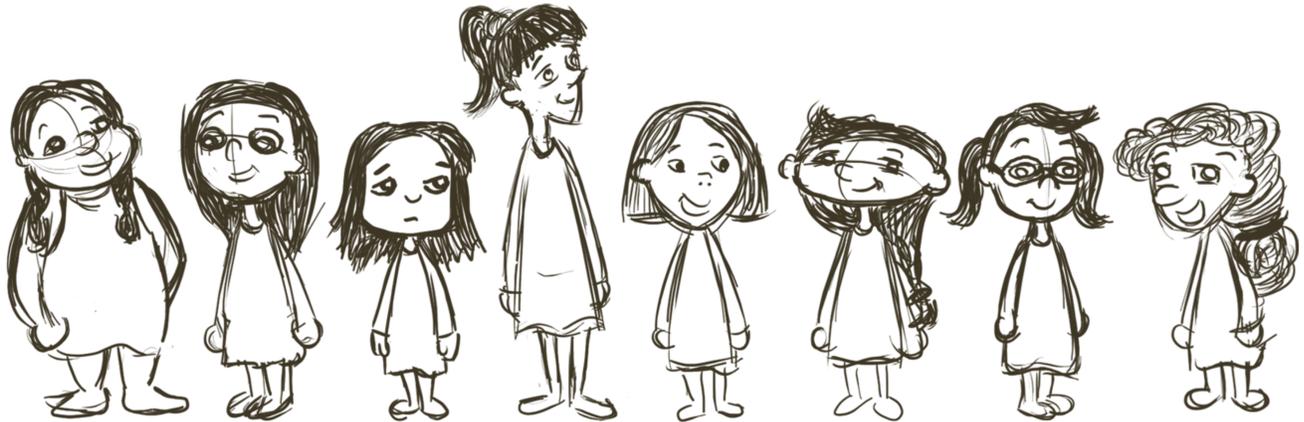
BOCETOS INSTITUTRIZ



INSTITUTRIZ FINAL



OTRAS NIÑAS

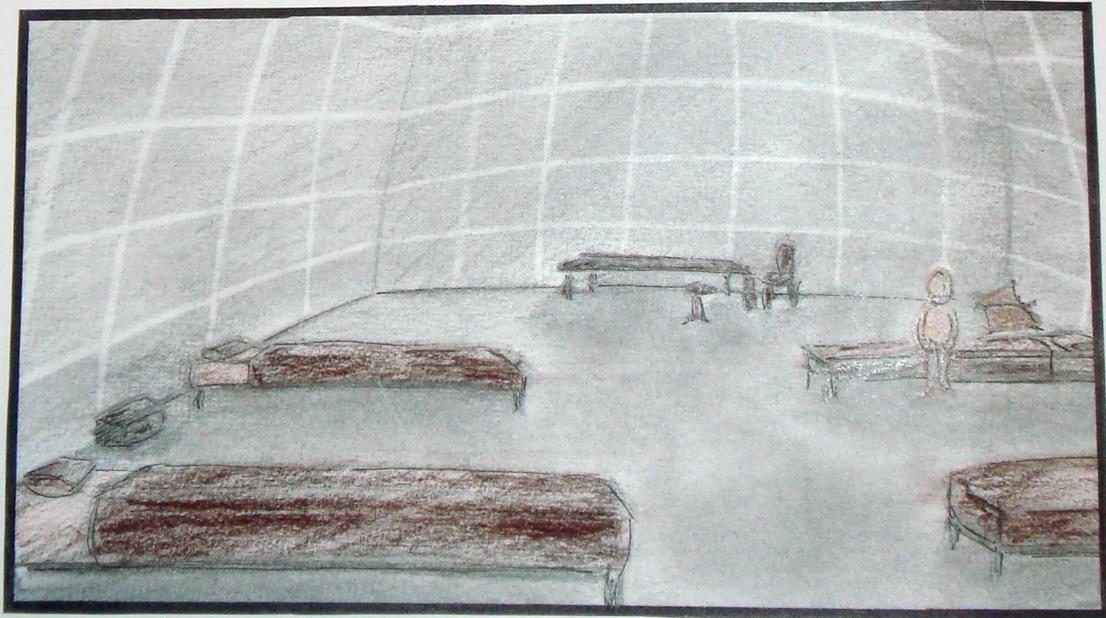
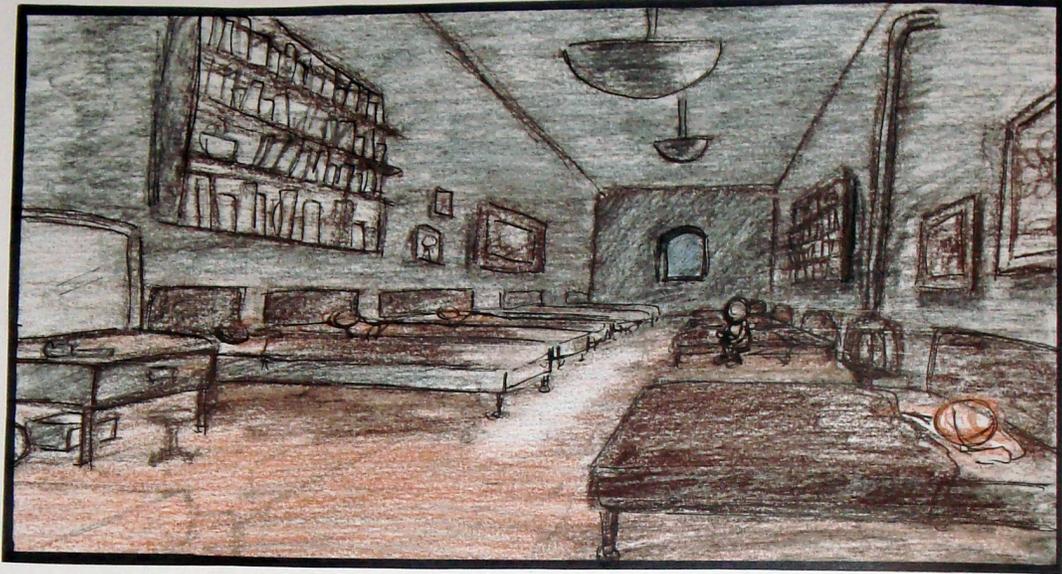


ENFERMERA



TODOS

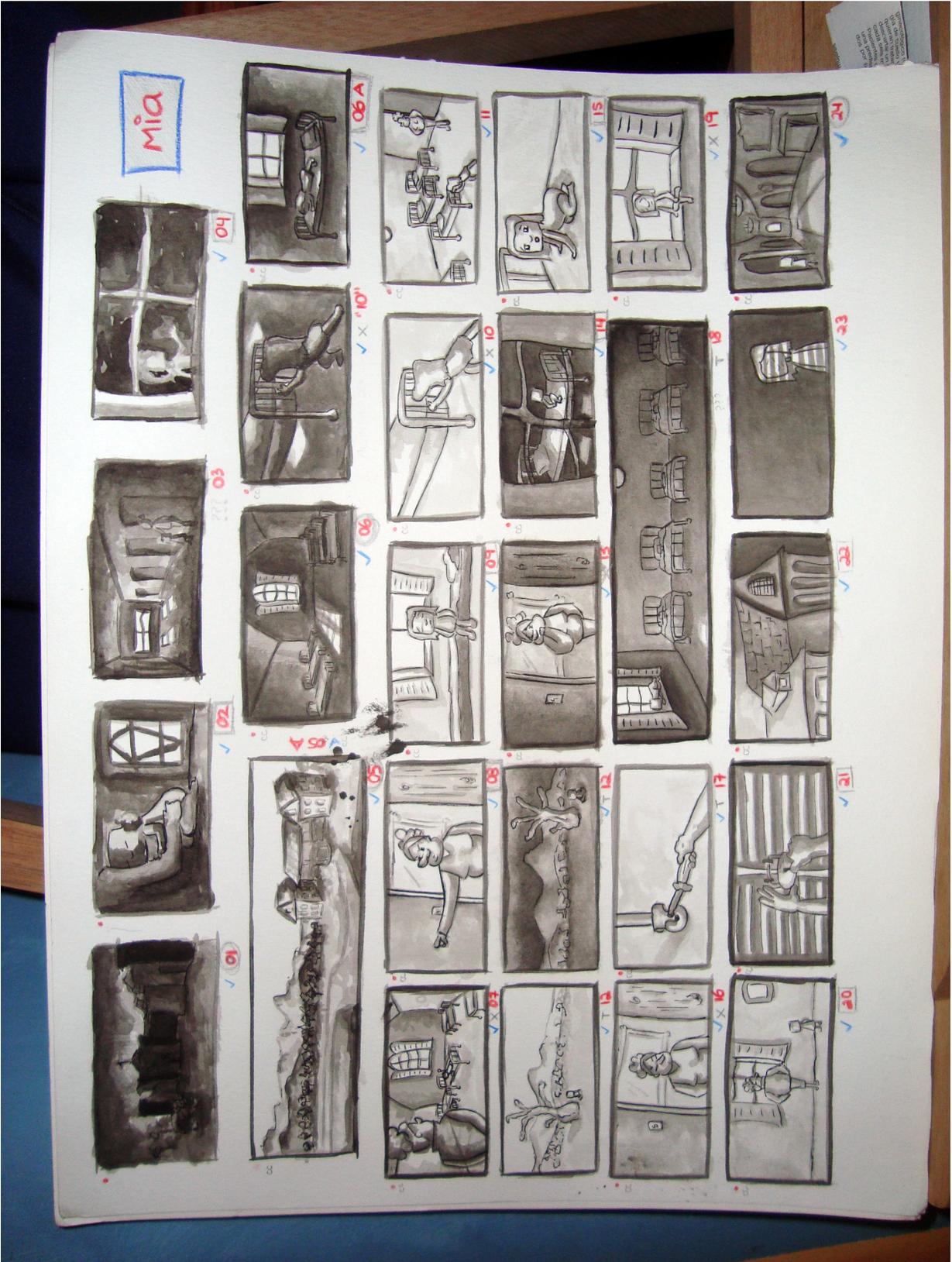
BACKGROUNDS BOCETOS



PRUEBAS DE COLOR



STORYBOARD





ANIMATIC



ANIMACIÓN POR EXTREMOS



ANIMACIÓN POR INTERMEDIOS



ANIMACIÓN LÍNEA FINAL



ANIMACIÓN PUESTA EN ESCENA



ANIMACIÓN CON CORRECCIÓN DE COLOR Y POSTPRODUCCIÓN

