

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

The Birth of Hip-Hop

Producto Artístico

Alejandra Cristal Maguiña Acosta

Animación Digital

Trabajo de titulación de pregrado presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Animación Digital

Quito, 18 de mayo de 2018

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

The Birth of Hip-Hop

Alejandra Cristal Maguiña Acosta

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Gabriela Vayas R., M.D.A.

Firma del profesor:

Quito, 18 de mayo de 2018

© Derechos de Autor

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

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

Firma del estudiante: _____

Nombre: Alejandra Cristal Maguiña Acosta

Código de estudiante: 00124320

C. I.: 171602313-8

Lugar y Fecha: Quito, 18 de mayo de 2018

DEDICATORIA

Para mi familia.

AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos especiales a mi familia: madre, padre, hermano y abuela, por siempre apoyar mis decisiones y mis gustos. A la cultura del Hip-Hop por darme un espacio de expresión y una familia fuera de la que la vida me dio; a mi profesora Madeleine Castro por siempre preocuparse de fomentar nuestro conocimiento. Agradezco a Chris McCann por su excelente trabajo con la narración del proyecto. Al igual, agradezco a Esteban Veloz y Dayana Valdivieso por enseñarme sobre el mundo de la Animación Digital y a Jimena Gonzalez y Laura Maldonado por acompañarme todos los días durante este proceso.

RESUMEN

Este proyecto es un corto documental animado en 2D sobre el origen, desarrollo y actual estado de la cultura urbana del Hip-Hop. El proyecto tiene el propósito de difundir y educar a gente que sabe poco o nada sobre esta cultura. Dentro del corto se desglosa de manera breve los 4 elementos principales e iniciales que dieron origen a esta cultura. El libro de producción de este audiovisual está dividido en tres partes principales: pre-producción, producción y post-producción.

La etapa de pre-producción cubre todo lo que es investigación de la cultura, desde la situación económica hasta la situación actual; mientras que en el ámbito de la imagen, el enfoque fue buscar referencias visuales para el acabado final.

La etapa de producción descomprime el proceso de animación en detalle, explicando porque se tomaron ciertas decisiones técnicas, y mostrando muchas de las cosas que no se aprecian a primera vista dentro del producto audiovisual.

Por último, en la etapa de post-producción se trabajó la sonorización del video y los créditos tanto del principio como del fin.

Palabras clave: Hip-Hop, motion graphics, graffiti, breaking, DJ, MC, New York, DJ Kool Herc, animación 2D

ABSTRACT

This is an animated short documentary in 2D on the origin, development, and current state of the urban culture of Hip-Hop. The project has the purpose to educate people that know few or nothing about this culture. Within the animated short there is a brief breakdown of the four first elements that give origin to this culture. This audiovisual's pitch bible is divided in three main parts: pre-production, production, and post-production.

The pre-production stage encompasses all of the research done on the culture, from its former economic situation to its current state; meanwhile finding visual references for the final look of the project.

The production stage unravels the animation process in detail, explaining why certain technical decisions were made and showing many of the things that cannot really be appreciated in the audiovisual product at first glance.

Lastly, the post-production stage focused on the sound and creation of the opening and closing credits.

Key words: Hip-Hop, motion graphics, graffiti, breaking, DJ, MC, New York, DJ Kool Herc, 2D animation

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	6
<i>Abstract</i>	7
Introducción.....	16
Portada	17
Ficha Técnica	18
Sinopsis.....	19
Medio de Exposición	20
<i>Target</i>	20
Pre Producción	21
Investigación	21
Intro	22
Historia y Geografía	22
Situación Económica.....	23
Situación Social.....	23
DJing	24
MCing	26
Breaking.....	28
Graffiti	30
Copyright	32
Referencias Visuales.....	33
Referencias de Línea.....	34
Referencias de Animación	35
Referencias de Estilo y Color	35
Referencias de Morph	36
Referencias de Motion Graphics	36
Guion Técnico.....	37
Diseño de personajes	43
El DJ	44

El MC.....	46
El B-boy.....	48
La Tagger	50
Comparación de tamaños, escala de grises y silueta.....	52
Diseño de <i>props</i>	53
<i>Storyboard</i>	56
Producción	61
Sonido	61
Guion de la Narración.....	62
La Voz	64
Introducción	65
Títulos	66
<i>Morph</i>	69
Mapa del Bronx	70
Desarrollo	71
<i>Turntable</i>	72
Animando al DJ.....	74
La Bala	74
Animando al MC.....	75
Diseño y Animación de Edificios	76
West Side.....	78
East Side	78
Los Timbres.....	79
Los Tubos.....	80
<i>Uprock</i>	81
Animando al B-boy	82
El Cartón	84
La Pizarra	85
Animando a la Tagger	86
El Fondo	86

La Ciudad	87
El Tren.....	89
El Mapa del Mundo	90
Desenlace	91
La Estación.....	92
Los otros 5 elementos	92
El Final	94
Post Producción	95
Sonorización.....	95
Efectos de Sonido	96
Música	97
Conclusiones	98
Referencias.....	99

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura #1: Logo del festival ANIMA	20
Figura #2: Logo de HIP-HOP INTERNATIONAL	20
Figura #3: Mapa de Nueva York. Bronx en rojo	22
Figura #4: Edificio 1520 Sedwick Ave	22
Figura #5: Artículo sobre el Presidente Ford en el New York Times	23
Figura #6: Fotografía de Stephen Salmieri: Gang Seven Imortals	23
Figura #7: Fotografía de Clive Campbell también conocido como DJ Kool Herc	24
Figura #8: Fotografía de Grandmaster Flash sobre un <i>boombox</i>	25
Figura #9: Fotografía de Afrika Bambaataa	25
Figura #10: Fotografía del grupo De La Soul	26
Figura #11: Fotografía del grupo Grandmaster Flash and the Furious 5	26
Figura #12: Arte del album: “The Score” del grupo Fugees	27
Figura #13: Arte de la canción: “Walk This Way” de los grupos Aerosmith y RUN-DMC....	27
Figura #14: Fotografía de Will Smith	27
Figura #15: Imagen de la costa este (der.) y costa oeste (izq.)	27
Figura #16: Desgloce de los pasos principales en el <i>six step</i>	28
Figura #17: Fotografía de un bailaring haciendo el <i>baby freeze</i>	28
Figura #18: Imagen de una batalla de <i>Uprock</i> con palos	28
Figura #19: Fotografía de Henry Link	29
Figura #20: Fotografía de Buddha Stretch	29
Figura #21: Artículo sobre TAKI 183 en el New York Times.....	30
Figura #22: Fotografía del graffiti de Zephyr	30
Figura #23: Fotografía del graffiti de Dondi.....	30
Figura #24: Fotografía del graffiti de Lady Pink	30
Figura #25: Fotografía de Lady Pink sentada en un tren cubierto con <i>tags</i>	31
Figura #26: Fotografía de un graffiti de Banksy	31
Figura #27: Fotografía de un graffiti de King Robbo	31
Figura #28: Cuadro de los títulos del corto “Pinched” de David Vandervoort	34
Figura #29: Secuencia 1 de cuadros del corto “Pinched” de David Vandervoort	34
Figura #30: Secuencia 2 de cuadros del corto “Pinched” de David Vandervoort	34

Figura #31: Cuadro de los ojos de la chica corto “Pinched” de David Vandervoort	34
Figura #32: Cuadro de los títulos de la serie “Ed, Edd n Eddy” de Danny Antonucci.....	35
Figura #33: Secuencia de cuadros de la serie “Ed, Edd n Eddy” de Danny Antonucci	35
Figura #34: Logo de la serie animada “Daria” de los creadores Glenn Eichler and Susie Lewis.....	35
Figura #35: Ilustración del personaje del DJ	35
Figura #36: Ilustración del personaje de Daria de la serie “Daria”	35
Figura #37: Cuadro del video musical “The Music Scene” de la banda Blockhead animado por Anthony Fancisco Schepperd.....	36
Figura #38: Secuencia de cuadros del <i>morph</i> en “The Music Scene”	36
Figura #39: Cuadro del homenaje animado por Elliot Lim para la serie “The Wire”	36
Figura #40: Secuencia de cuadros del homenaje animado para la serie “The Wire”	36
Figura #41: Expresiones DJ	44
Figura #42: Referencias de DJ	44
Figura #43: Construcción del DJ	45
Figura #44: Opciones de color del DJ.....	45
Figura #45: <i>Turnaround</i> del DJ	45
Figura #46: Poses dinámicas del DJ	45
Figura #47: Expresiones del MC	46
Figura #48: Referencias de MC.....	46
Figura #49: Construcción del MC.....	47
Figura #50: Opciones de color del MC.....	47
Figura #51: <i>Turnaround</i> del MC.....	47
Figura #52: Poses dinámicas del MC	47
Figura #53: Expresiones del B-boy	48
Figura #54: Referencias de B-boy.....	48
Figura #55: Construcción del B-boy.....	49
Figura #56: Opciones de color del B-boy	49
Figura #57: <i>Turnaround</i> del B-boy.....	49
Figura #58: Poses dinámicas del B-boy.....	49
Figura #59: Expresiones de la Tagger	50
Figura #60: Referencias de la Tagger.....	50
Figura #61: Construcción de la Tagger.....	51

Figura #62: Opciones de color de la Tagger	51
Figura #63: <i>Turnaround</i> de la Tagger.....	51
Figura #64: Poses dinámicas de la Tagger	51
Figura #65: Comparación de tamaños, escala de grises y silueta	52
Figura #66: Opciones de color de la lata de aerosol	52
Figura #67: <i>Turnaround</i> de la lata de aerosol	52
Figura #68: Opciones de color del tocadiscos.....	52
Figura #69: <i>Turnaround</i> del tocadiscos	52
Figura #70: <i>Storyboard</i>	56
Figura #71: Render de la primera versión de los títulos.....	66
Figura #72: Render de la segunda versión de los títulos	67
Figura #73: Fotografía de Tagger y D´ La Mente y el graffiti del título terminado	68
Figura #74: Secuencia de fotografías de la animación de los edificios y nubes	68
Figura #75: Render final de los títulos.....	68
Figura #76: Secuencia de imágenes del <i>pencil test</i> del <i>morph</i>	69
Figura #77: Evolución de la ilustración del mapa del Bronx	70
Figura #78: Render final del mapa del Bronx.....	70
Figura #79: <i>Pencil test</i> de la secuencia de imágenes de los edificios	70
Figura #80: Proceso del diseño del <i>turntable</i>	72
Figura #81: Render final del <i>turntable</i>	72
Figura #82: Render final de los acetatos	73
Figura #83: Render final del sticker con el nombre de Grandmaster Flash.....	73
Figura #84: Render final de la textura de Afrika Bambaataa	73
Figura #85: Render final de los sticker y columna vertebral	73
Figura #86: Proceso y render final de los fondos y animación del DJ	74
Figura #87: Proceso de la animación de la bala	74
Figura #88: Proceso y render final de los fondos y animación del MC.....	75
Figura #89: Textura final del fondo de la escena del MC	75
Figura #90: Progreso del diseño de los edificios	76
Figura #91: Diseño final de los edificios	76
Figura #92: Ilustraciones de los miembros de Grandmaster Flash & The Furious 5	77
Figura #93: Fotografía de los miembros de Grandmaster Flash & The Furious 5.....	77

Figura #94: Render final de la escena del edificio Sedwick	77
Figura #95: Ilustraciones de raperos de la costa oeste	78
Figura #96: Render final del edificio <i>West Side</i>	78
Figura #97: Ilustraciones de raperos de la costa este	78
Figura #98: Render final del edificio <i>East Side</i>	78
Figura #99: Etiquetas de los timbres con nombres de raperos.....	79
Figura #100: Frames de la animación de las alas del logo de Aerosmith	79
Figura #101: Texturas finales de los timbres	79
Figura #102: Ilustración final de las tuberías construidas	80
Figura #103: Ilustraciones de raperos de la costa este.....	80
Figura #104: Render final de las armas dentro de las tuberías.....	80
Figura #105: Render final de las armas y la animación del agua	80
Figura #106: Render final de las armas de papel cayendo del cielo	81
Figura #107: <i>Pencil test</i> y colorización de la animación 2D del <i>six step</i>	82
Figura #108: <i>Pencil test</i> y colorización de la animación 2D del <i>rock</i>	82
Figura #109: <i>Pencil test</i> y colorización de la animación 2D del <i>bounce</i>	82
Figura #110: <i>Pencil test</i> y colorización de la animación 2D del <i>smurf</i>	82
Figura #111: <i>Pencil test</i> y colorización de la animación 2D del <i>running man</i>	83
Figura #112: <i>Pencil test</i> y colorización de la animación 2D del <i>harlem shake</i>	83
Figura #113: Textura final del cartón	84
Figura #113A: Acercamiento de la animación del <i>rock</i> y el <i>bounce</i> sobre el cartón.....	84
Figura #113B: Acercamiento de los nombres de Buddha Stretch y Henry Link.....	84
Figura #114: Render final de la animación del <i>six step</i> sobre el cartón	84
Figura #115: Render de la primera versión de las escuelas.....	85
Figura #116: Render de la segunda versión de las escuelas	85
Figura #117: Render final de las escuelas	85
Figura #118: Secuencia de la animación del salto.....	86
Figura #119: Colorización de la secuencia de la caída.....	86
Figura #120: Colorización de la secuencia del aterrizaje	86
Figura #121: Render final del fondo de la ciudad	86
Figura #122: Texturas finales del edificio del fondo	87
Figura #122A: Textura escondida del graffiti más grande en Estados Unidos.....	87

Figura #123: Texturas finales del edificio de DONDI.....	87
Figura #123A: Render final del edificio de DONDI	87
Figura #124: Texturas finales de las paredes con el el <i>tag</i> de Lady Pink.....	88
Figura #125.1 Y 125.2: Texturas finales de los techos de los edificios	88
Figura #126: Textura final de la pared de fondo de la escena del grafiti	88
Figura #127: Progreso del diseño del tren	89
Figura #128: Render final de la escena del graffiti.....	89
Figura #129: Ilustración del mapa del mundo	90
Figura #130: Pruebas de posicionamiento del mapa sobre el tren.....	90
Figura #131: Render final de la escena del mapa y el tren	90
Figura #132: Texturas finales de la estación del tren.....	92
Figura #133: Texturas finales del piso de la estación y los rieles del tren.....	92
Figura #134: Textura del letrero de <i>street knowledge</i>	93
Figura #135: Textura del letrero de <i>beatboxing</i>	93
Figura #136: Textura del letrero de <i>street fashion</i>	93
Figura #137: Textura del letrero de <i>street language</i>	93
Figura #138: Textura del letrero de <i>street entrepreneurialism</i>	93
Figura #139: Render final de las escenas de los personajes en la estación de tren.....	94
Figura #140: Render final de las palabras en la estación de tren	94
Figura #141: Ilustraciones finales de los personajes en la estación de tren.....	94
Figura #142: Render final de los sticker y columna vertebral.....	96
Figura #143: Render final del movimiento de cámara en la escena del acetato	96
Figura #144: Render final de la escena del MC	96
Figura #145: Render final de la escena de las tuberías	96
Figura #146: Render final de la escena de los timbres	96
Figura #147: Render final de la escena del <i>Uprock</i>	96
Figura #148: Render final de la escena del graffiti.....	96
Figura #149: Captura de pantalla del archivo de trabajo en Garage Band.....	97

INTRODUCCIÓN

El proyecto “The Birth of Hip-Hop” se ha realizado con el propósito de difundir la cultura del Hip-Hop a través de la animación. Se utilizó la técnica de *motion graphics* y animación 2D, con el propósito de darle un estilo amigable y urbano. Actualmente el Hip-Hop es una cultura compuesta de 9 elementos, los cuales nutren y diseminan la cultura. Sin embargo, en sus comienzos solo existían 4 elementos, los cuales fueron una luz al final del túnel para la mala situación, tanto económica como social, que atravesaba la ciudad de Nueva York en los años 70.

Este trabajo contiene el proceso de producción desde la idea original hasta el producto final. El escrito busca llevar a la luz muchos de los detalles que, por cuestiones de tiempo no se pueden apreciar a primera vista dentro del producto audiovisual. El libro comienza en la pre-producción del proyecto, desglosando los modos de difusión, la técnica y los estilos gráficos, al igual que el guion y *storyboard* de la animación. Después, continúa con la producción, sección en la que se describe con detalle los intentos y errores que se encontraron a lo largo del desarrollo. Finalmente, está la post- producción, que consiste solamente de sonorización.

“The Birth of Hip-Hop” es un corto documental animado sobre el origen, desarrollo y actual estado de la cultura urbana del Hip-Hop. En 1973 Nueva York estaba atravesando una mala situación económica; un joven DJ jamaiquino comenzó una revolución en un edificio con su tocadiscos. Pronto, ese mismo DJ se convertiría en el padre del Hip-Hop. Su música abrió paso a que los jóvenes hablaran en rimas, las peleas se convirtieran en batallas de baile y las calles se llenaran de color. EL DJing, MCing, breaking y tagging se convirtieron en cuatro elementos de un solo movimiento, el Hip-Hop.

FICHA TÉCNICA

TIPO DE PRODUCTO:

Corto documental animado en 2D

NOMBRE DEL PRODUCTO:

The Birth of Hip-Hop

DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN:

Alejandra Maguiña

VOICE OVER:

Chris McCann

STORYLINE:

La historia del origen de la cultura del Hip-Hop y sus elementos.

TÉCNICA:

2D & Motion Graphics

DURACIÓN:

5:00 minutos

FORMATO:

1920 x 1080p. Quicktime. H.264.

FECHA DE PRODUCCIÓN:

2017-2018

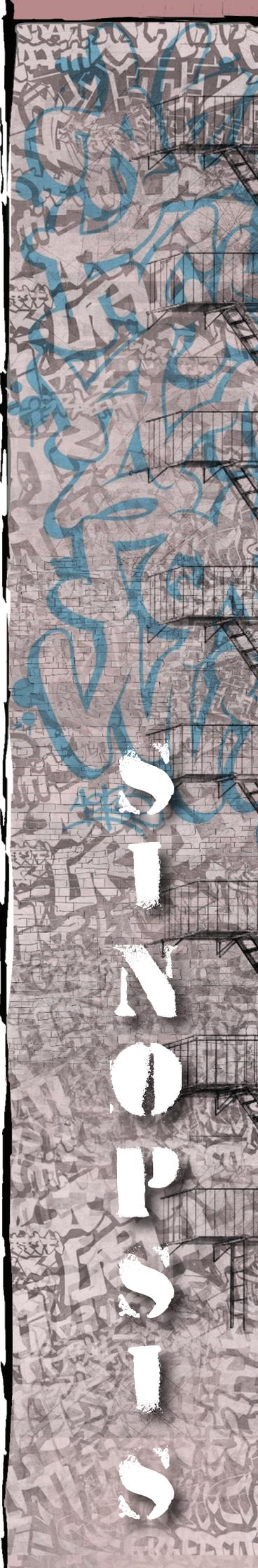
DIRECCIÓN DE PROYECTO DE**TITULACIÓN:**

Gabriela Vayas R.



SINOPSIS

UN CORTO DOCUMENTAL ANIMADO EN 2D SOBRE EL ORIGEN, DESARROLLO Y ACTUAL ESTADO DE LA CULTURA URBANA DEL HIP-HOP. EN 1973, NUEVA YORK ESTABA ATRAVESANDO UNA MALA SITUACIÓN ECONÓMICA. EN UN EDIFICIO, UN JOVEN DJ JAMAQUINO COMENZÓ UNA REVOLUCIÓN CON SU TOCADISCOS. PRONTO ESTE MISMO DJ SE CONVERTIRÍA EN EL PADRE DEL HIP HOP. SU MÚSICA ABRIÓ PASO A QUE LOS JÓVENES HABLARAN EN RIMAS, LAS PELEAS SE CONVIRTIERAN EN BATALLAS DE BAILE Y LAS CALLES SE LLENARAN DE COLOR. EL DJING, MCING, BREAKING Y TAGGING SE CONVIRTIERON EN UN SOLO MOVIMIENTO, EL HIP-HOP.



SINOPSIS

MEDIO DE EXPOSICIÓN

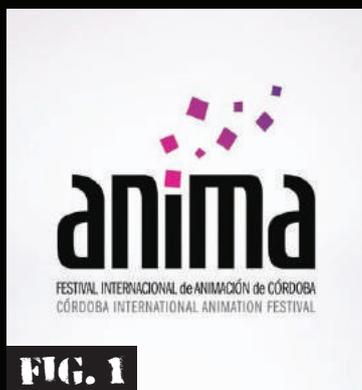


FIG. 1

ANIMA — EL FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN DE CÓRDOBA ES UN EVENTO DE CARÁCTER ACADÉMICO Y CULTURAL DEDICADO ESPECÍFICAMENTE AL ARTE Y LA TÉCNICA DE LA ANIMACIÓN. SE REALIZA EN CÓRDOBA, ARGENTINA, DESDE 2001, ÚNICAMENTE EN AÑOS IMPARES. ANIMA ES EL PRINCIPAL EVENTO DE ANIMACIÓN EN ARGENTINA Y UNO DE LOS MÁS RELEVANTES DE AMÉRICA LATINA.



FIG. 2

HIP-HOP INTERNATIONAL — ESTE EVENTO ES UN CAMPEONATO DE BAILE A NIVEL MUNDIAL QUE SE ENCARGA DE PROMOVER LA CULTURA DEL HIP-HOP POR MEDIO DE UNA COMPETENCIA ANUAL QUE OCURRE EN EL MES DE AGOSTO EN ESTADOS UNIDOS.



TARGET

EL CORTO DOCUMENTAL TIENE LA INTENCIÓN DE COMPARTIR LA CULTURA DEL HIP-HOP A JÓVENES ENTRE 15 A 20 AÑOS QUE CONOCEN POCO O NADA DE ELLA.

PRE-PRODUCCIÓN

INVESTIGACIÓN

INTRO

El Hip-Hop es una cultura urbana producto del estado crítico de la ciudad de Nueva York y de la acción de la juventud que habitaba sus calles. Los cuatro elementos que conforman el Hip-Hop, y destacan desde un inicio, son: el *MCing*, el *DJing*, el *Tagging* y el *Breaking*. Esta cultura ha crecido rápidamente y se ha vuelto un fenómeno mundial en pocas décadas. Cada elemento original se ha convertido, también, en su propia subcultura y emergen nuevos componentes que nutren al Hip-Hop cada día. El Hip-Hop creció para alcanzar éxito en la cultura mundial y es hoy el género musical más popular de Estados Unidos de America (Mench, 2017).



FIG. 3

MAPA DE NUEVA YORK
BRONX EN ROJO.

HISTORIA Y GEOGRAFÍA



FIG. 4

EDIFICIO: 1520
SEDGWICK
AVENUE.

Se estima que el nacimiento de esta cultura urbana fue en los años 70, entre los barrios del Bronx. Hay quienes especifican que el origen de esta cultura ocurrió exactamente el 11 de agosto de 1973, en la calle 1520 Sedgwick Av., en una fiesta de cuadra o *bloc party*, cuando el DJ Kool Herc, nacido en Kingston, Jamaica, usó por primera vez dos tocadiscos o *turntables* con dos acetatos distintos para combinar y extender el descanso musical o el *break* de la canción (Romano, 2017). Ese momento es considerado como el origen del Hip-Hop y ubica a DJ Kool Herc como el padre que le dio vida.

SITUACIÓN ECONÓMICA

← PRESIDENT FORD TO NEW YORK TIMES



En mayo de 1975, Abraham Beame alcalde de Nueva York y Hugh Carrey gobernador de Nueva York, tuvieron una audiencia con el presidente Ford, en la cual se le informó que la ciudad estaba sufriendo una crisis fiscal; a lo cual presidente Ford respondió que no había nada que él pudiese hacer para ayudar y que la ciudad tendría que arreglárselas por sí sola (Phillips-Fein, 2013).

La ciudad de Nueva York estaba cerca de declararse en bancarrota debido a sus grandes gastos, en su mayoría en servicios médicos y deudas con bancos. Nueva York tuvo que hacer severos cortes a su presupuesto de los siguientes tres años. Se redujeron alrededor de 2500 bomberos, 6000 policías y maestros, se incrementaron las tarifas del transporte público y se impuso por primera vez una mensualidad en la "City University of New York" (Phillips-Fein, 2013).

SITUACIÓN SOCIAL

GANG SEVEN IMMORTALS PHOTO: STEPHEN SALMIERI

A las dificultades económicas se sumó una crisis social. La venta de cocaína incrementó en Nueva York, convirtiendo a la ciudad en un sitio peligroso que derivó en una masiva emigración de la clase media, en su mayoría población caucásica hacia nuevos suburbios de la ciudad. Este panorama profundizó la discriminación, pues, los suburbios de la ciudad eran ocupados por gente blanca, mientras que en los guettos se concentraba gente de ascendencia afro-americana, hispana y afro-hispana quienes seguían peleando en contra de esta nueva segregación (Phillips-Fein 2013).



Esta etapa de exclusión y tensión social dio origen al Hip-Hop. Las calles del Bronx, aún siendo uno de los espacios más humildes de Nueva York, acogieron diversos estilos de música y culturas. Con influencias de funk y mayoritariamente de la música disco se dieron las primeras *bloc parties* equivalentes a discotecas callejeras; las *bloc parties* eran la protesta y recreación de las discotecas a las cuales la gente de clase baja del Bronx no podían entrar (Chiu, 2013). Grandmaster Caz, pionero de la cultura, llegó a denominar al Hip-Hop "the bastard child of Disco", ya que era un símbolo de rebelión en contra de la gente de clase media que se había apoderado de la música disco.



DJING



El primer elemento del Hip-Hop es el DJing, también conocido como *turntabling*, *scratching* o *disc jockey*. El DJing da origen a dos de los tres elementos principales de la cultura. En un principio, el DJing fue la acción de utilizar dos tocadiscos o *turntables* a la vez y manipularlos con las manos para extender la duración del *break* de la canción -la parte del acetato en la cual todos los sonidos excepto el tambor se apagan- y crear un flujo continuo de música. Muchos de los primeros acetatos usados para esta actividad pertenecían al género disco. El pionero de este tipo de música es DJ Kool Herc o Clive Campbell, por muchos considerado el padre del Hip-Hop, él trajo los grandes sistemas de sonido de su tierra natal, Jamaica, y los introdujo en la escena de las fiestas del Bronx (Chiu, 2013). Otros DJs de la época que tuvieron gran influencia en la creación del elemento fueron también: Afrika Bambaataa, y Grandmaster Flash.

Grandmaster Flash fue quien creó la técnica de *needle dropping*, en la cual se utilizan dos acetatos con la misma canción para repetir el mismo *break* infinitamente. Posteriormente, a esta práctica se le acuñó el término de *scratching*, el cual hasta la fecha es la acción de deslizar el acetato bajo la aguja para repetir una determinada porción de la canción. Se marcaban los acetatos con crayón para indicar donde comenzaba y estaba el *break* (\$) .

Por su parte, Afrika Bambaataa unificó al Hip-Hop como cultura creando lo que se conoce como "Zulu Nation," un movimiento que está encargado de defender y proteger la historia y la cultura del Hip-Hop.

Bambaataa, Flash y Herc son considerados como *The Holy Trinity* o "La Santa Trinidad" del Hip-Hop.

→
DJ KOOL HERC



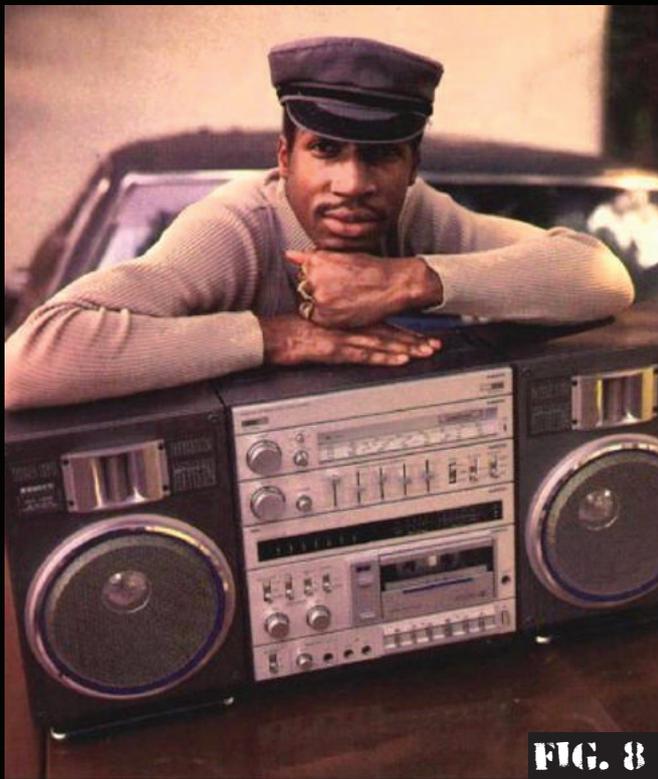
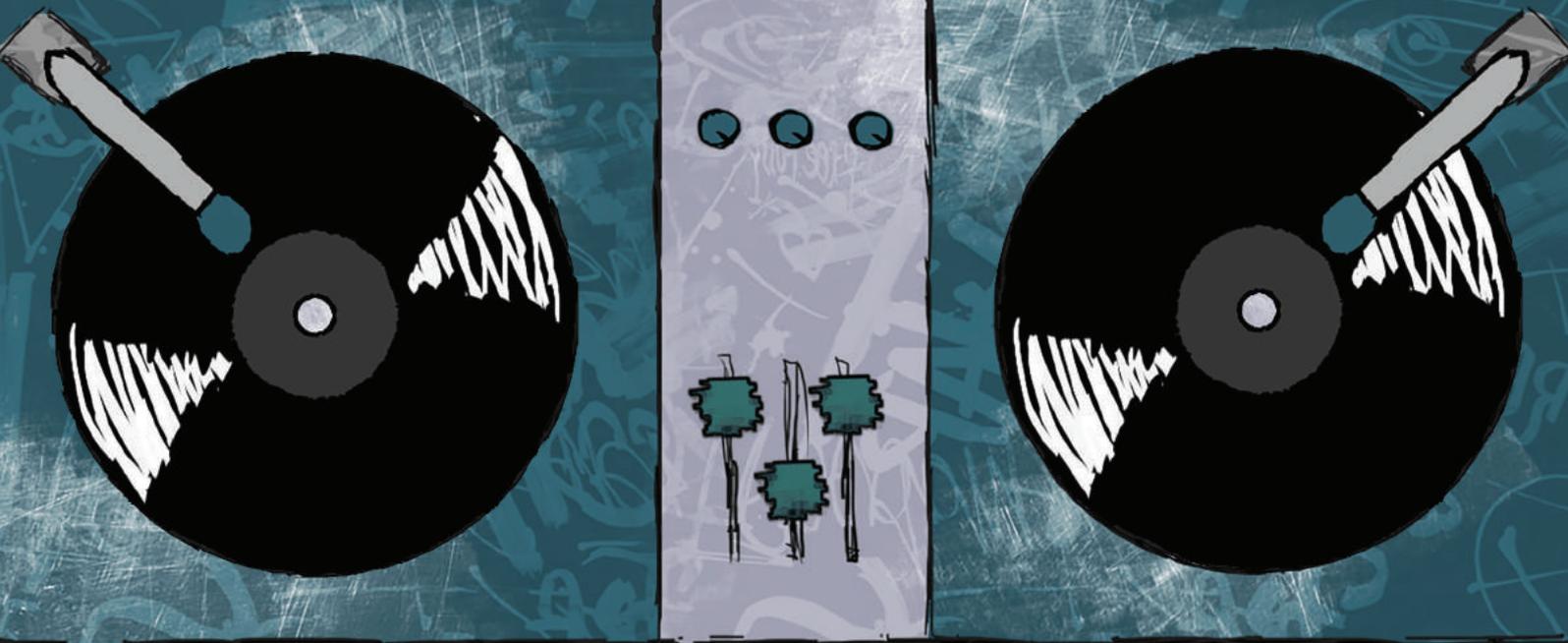
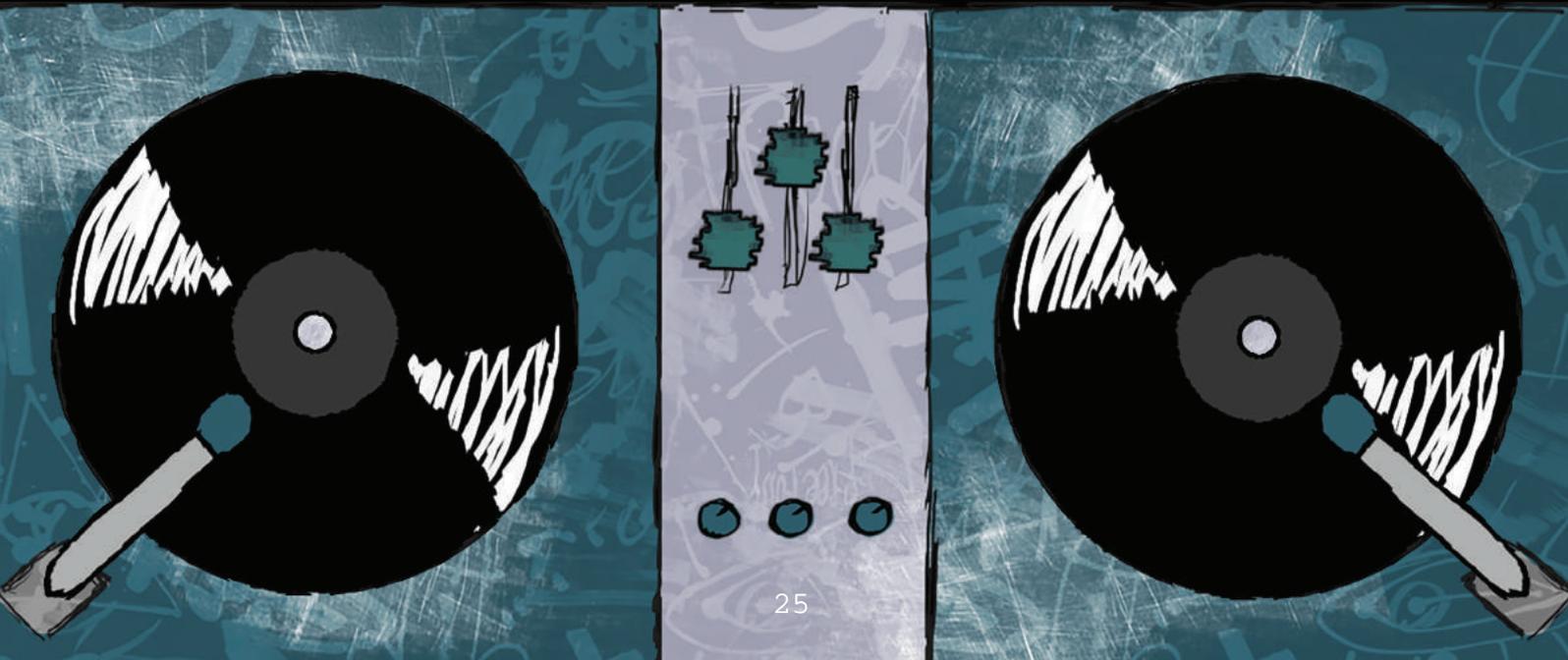


FIG. 8



FIG. 9

AFRIKA BAMBATAA
 GRAND MASTER FLASH





MICING



DE LA SOUL



FIG. 10



FIG. 11

GRANDMASTER FLASH
AND THE FURIOUS 5



MC es un acrónimo de *Master of Ceremonies* o Maestro de Ceremonias, es la palabra con la que también se conoce a los *rappers, poets, wordsman* o *rhymer*s.

En los inicios del *DJing*, los DJs utilizaban los breaks de la canción para declarar su nombre y hacer algún tipo de aclamación al público. Por su parte, los MCs estaban a cargo de presentar al DJ, el acto principal. Sin embargo, con el paso del tiempo, los DJs tuvieron que volverse más creativos para avivar a la audiencia, dando mayor espacio de intervención a los MCs, quienes poco a poco ocuparon mayor tiempo en escena.

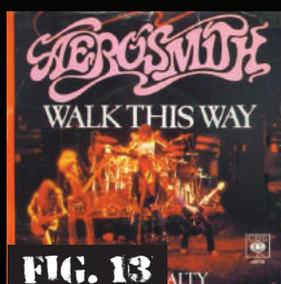
Entre los primeros grupos de rap consolidados están De la Soul y Grandmaster Flash and the Furious 5, estos últimos escribieron la primera canción de rap con conciencia social, trascendiendo el antiguo espacio de los bloc parties.

El rap comenzó a independizarse y formar su propia subcultura, encontró influencia en los *griots* de África del Oeste. Los *griots* son gente encargada de preservar la historia de su pueblo a través de la palabra y de la creación de cantos de alabanza (\$). El *MCing* también se nutrió de las canciones de blues habladas, los brindis de *jailhouse* y las *dozens* o docenas, las cuales se basaban en el intercambio de insultos con frecuencia acerca de la familia del oponente. Amiri Baraka y Gil Scott-Heron introdujeron, por medio del estilo jamaiquino de rimar conocido como *toasting* o brindis, su poesía para enaltecer el poder negro.

A medida que el Hip-Hop se popularizó y se extendió, grupos de diferentes orígenes comenzaron a responder a esta cultura a través del rap. En los años 80, el rap surgió en la cultura *mainstream* a través de MTV y se popularizó gracias a un grupo de tres hombres afroamericanos de clase media conocidos como RUN-DMC. Ellos fusionaron el rap con el hard rock de la época. También se sumaron mujeres raperas como Queen Latifah y Salt n' Peppa, quienes propusieron un mensaje anti misógino, contrario a la mayoría de contenidos de la época. MC Hammer y Will Smith son igualmente ejemplos del florecimiento de la cultura, Smith al responder por medio de un rap que tenía un estilo particular que no utilizaba ningún tipo de obscenidad o lenguaje adulto en sus letras.



↑
**FUGEES. ALBUM:
 THE SCORE**



↑
**AEROSMITH &
 RUN-DMC. CANCIÓN:
 WALK THIS WAY**



↑
WILL SMITH

Sin embargo, la respuesta más prominente vino desde Los Ángeles en 1989, del album "Straight Outta Compton" del grupo N.W.A. conformado por Ice Cube, Eazy-E y Dr. Dre. En esta época surgió una de las divisiones más grandes en la historia del rap: East Coast vs. West Coast.

Costa Oeste:
 MC Hammer,
 Eazy-E,
 Ice-Cube, Big
 Daddy Kane,
 Snoop Doggy
 Dogg, uno de los
 pioneros del
 gangsta rap.



↑
**WEST COAST
 RAPPERS**

↑
**EAST COAST
 RAPPERS**

Costa Este:
 Ice-T, Wu-Tang
 Clan, Naughty by
 Nature, Common,
 The Fugees, el
 cual incluye
 nombres como
 Wyclef Jean y
 Lauryn Hill.

El legado más fuerte que dejó esta rivalidad fue la muerte del rapero-actor Tupak Shakur (West Coast) y del rapero Notorious B.I.G. (East Coast), cuyas muertes siguen generando controversia hasta hoy.



BREAKING



El *Breaking*, como el *MCing*, también le debe su origen al *DJing* ya que el baile se realiza en el *break* de la canción. A sus practicantes se los conoce como *b-boys* y *b-girls* o *break boys* y *break girls*. Actualmente se le atribuye el nombre de *breakdancing*, aunque muchos de sus pioneros refieran que este nombre es incorrecto.

"When I first learned about the dance in '77 it was called b-boying...by the time the media got the hold of it in like '81, '82, it became 'breakdancing' and I even got caught up calling it breakdancing too"
- Richard "Crazy Legs"

"B-boy...that's what it is, that's why when the public changed it to 'break-dancing' they were just giving a professional name to it, but b-boy was the original name for it and whoever wants to keep it real would keep calling it b-boy"
- Santiago "Jo Jo" Torres

El *Breaking* es la respuesta pacífica a las rivalidades y la violencia presente en la escena neoyorquina de los 70. Por ejemplo, el *Uprock*, una subcategoría del *Breaking*, fue resultado de confrontaciones entre pandillas. Este estilo se caracterizó por una mímica que emulaba movimientos de pelea y confrontación física. Muchas veces incluso usaban accesorios como pistolas, bates y cadenas.

FLOORWORK



FIG. 16

PASOS DEL SIX STEP

FREEZE



FIG. 17

TIPO DE FREEZE: BABY FREEZE

UPROCK



FIG. 18

SIMULACION DE PELEA CON PALOS

HIP-HOP DANCE

Como técnica, el *Breaking* abarca muchos movimientos de piso conocidos como *floorwork* o *downrock*, *freezes*, entre otros.

El *Breaking* abrió camino a lo que hoy se conoce como *Hip-Hop Dance*. Las bases para esta nueva categoría son el *rock* y el *bounce*, movimientos base en este estilo de baile. Los pioneros responsables de estandarizar y nombrar oficialmente los pasos de estas nuevas escuelas de baile, creando además un diccionario específico para cada paso, fueron Buddah Stretch y Henry Link.

A su vez, el Hip-Hop dio espacio a estilos nuevos como el *popping*, que se basa en la contracción muscular y movimientos cortados, y el *locking*, que consta de movimientos que provienen del funk y se basan en bloquear el cuerpo en una pose después de un movimiento rápido. El *Hip-Hop Dance* también acogió otros estilos que hoy en día son reconocidos como parte de él, a pesar de que no tuvieron su origen dentro del mismo. Entre estos están: el *walking*, *stretching*, *krumping*, *house*, etc.



FIG. 19

HENRY LINK



FIG. 20

BUDDAH STRETCH

El *Hip-Hop Dance* está dividido en tres escuelas: *Old School*, *Middle School* y *New School*.

Old School

Son los primeros pasos creados por gente en las calles; en su mayoría, eran mímicas de la vida diaria de la gente.

El *Old School* incluye pasos como: *reebok*, *gucci*, *the smurf*, *the prep* y *happy feet*.

Middle school

Son pasos que ya incluían la influencia de otros estilos y referencias externas a la cultura del Hip-Hop, entre los más icónicos están: *the running man*, *party machine*, *roger rabbit*, *steve martin*, *Bart Simpson*, *pepper seed*, *brooklin* y *batterfly*.

New School

Contiene influencias del *Hip-Hop mainstream* o el Hip-Hop popular, incluye pasos como: *monastery*, *skeeter*, *walk-it-out*, *harlem shake*, *ATL stomp* y *run it*.



GRAFFITI



El cuarto y último elemento de la cultura del Hip-Hop es el *Tagging*, también conocido como *writting* o escritura, arte en aerosol o graffiti. El *Tagging* es la realización de un dibujo creado, en su mayoría, de manera ilegal sobre propiedad pública. El Graffiti apareció como fenómeno alrededor de los años 60 antes del nacimiento del Hip-Hop. Sin embargo, años más tarde, debido al contexto -calles llenas de pobreza, discriminación y vandalismo- fue rápidamente acogido dentro de la cultura para diferenciar los territorios entre pandillas o crews.

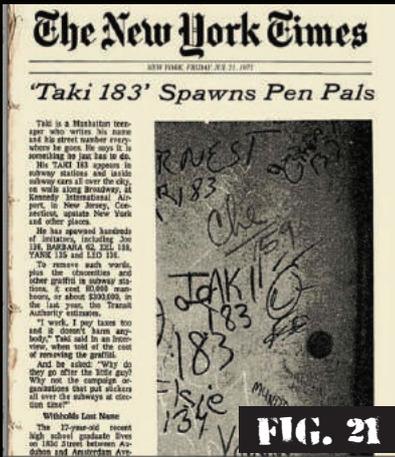


FIG. 21

NEW YORK TIMES
ARTICULO SOBRE
TAKI 183.

Uno de los primeros *taggers* fue un adolescente greco-americano llamado Demetrius, conocido en la escena por su tag, "TAKI 183," realizado con marcadores mágicos. Con el paso de los años, el graffiti evolucionó de marcadores mágicos a pinturas en aerosol que llegaron a cubrir edificios públicos y vehículos enteros. Por ejemplo, Superkool 223 fue uno de los primeros *taggers* en hacer una gran pieza elaborada de grafitti. Entre los pioneros del *Tagging* se encuentran también Lady Pink, una de las primeras mujeres en esta subcultura, Dondi, creador de las letras con estilo burbuja, y Zephyr, uno de los primeros grafiteros en pintar sobre un tren.



FIG. 22

ZEPHYR TAG



FIG. 23

DONDI TAG



FIG. 24

LADY PINK TAG

TAGGING

Mientras el graffiti viene a ser una imagen con un estilo más elaborado como el mural, el tag es una firma personalizada o estilizada, casi siempre de un mismo color y comúnmente de 3 letras o números.

Los tags son cortos y breves porque deben ser hechos en el menor tiempo posible. Se utiliza un pseudónimo para firmar la obra, pues, usar el nombre propio podría tener repercusiones legales. El tag puede pertenecer a una pandilla o crew al igual que a un individuo.



FIG. 25

LADY PINK EN UN
TREN CUBIERTO
CON TAGS.



Graffiti Wars

Una de las confrontaciones más grandes en la historia del graffiti fue la guerra entre Banksy y King Robbo. Comenzó cuando Banksy alteró un graffiti de King Robbo, el único graffiti que se había mantenido intacto durante años en Nueva York. Esto desató un ciclo de peleas entre los graffiteros, provocando daños mutuos de sus obras.



FIG. 26

BANKSY
TAG



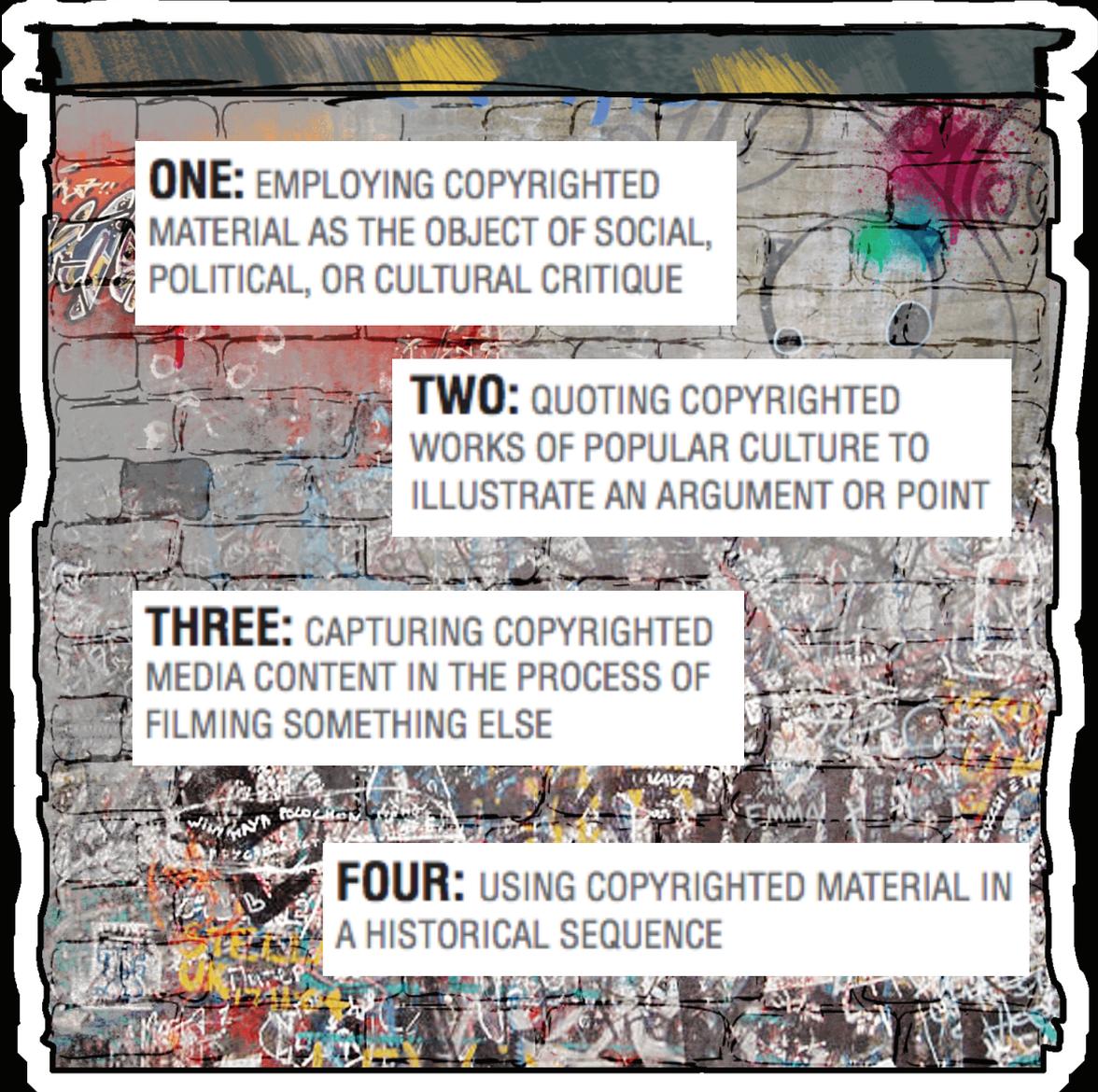
FIG. 27

KING ROBBO
TAG

COPYRIGHT

De acuerdo con la Universidad de Leyes de Washington, en su libro "Documentary Filmmakers' Statement of Best Practices in Fair Use", la doctrina de *fair use* permite el uso de material con restricciones de *copyright*.

Al ser este proyecto un corto documental infográfico basado en la cultura del Hip-Hop, una parte del material utilizado tanto en audio como imagen, pertenece o es basado en los pioneros de esta cultura. En ningún momento de este trabajo audiovisual se busca desconocer la autoría de estas personas, la cual se reconoce en los créditos de este trabajo. Por lo contrario, "The Birth of Hip-Hop" tiene como propósito rendir tributo a esta cultura urbana, difundir y enseñar su mensaje.



ONE: EMPLOYING COPYRIGHTED MATERIAL AS THE OBJECT OF SOCIAL, POLITICAL, OR CULTURAL CRITIQUE

TWO: QUOTING COPYRIGHTED WORKS OF POPULAR CULTURE TO ILLUSTRATE AN ARGUMENT OR POINT

THREE: CAPTURING COPYRIGHTED MEDIA CONTENT IN THE PROCESS OF FILMING SOMETHING ELSE

FOUR: USING COPYRIGHTED MATERIAL IN A HISTORICAL SEQUENCE

PRE-PRODUCCIÓN

REFERENCIAS VISUALES

LINEA

La referencia principal de línea es el corto "Pinched" de David Vandervoort, ya que el utiliza una línea de borrador suelta. Lo cual le da un estilo más urbano y crudo.



FIG. 28

TITULOS DE LA SERIE
ED, EDD N' EDDY

La línea de dibujo varía tanto que a veces se notan trazos fuera del área del personaje en primer plano, como en la secuencia de imágenes de la Fig. 29. A pesar de la variación de la línea se puede ver como el diseño del personaje se mantiene igual y es reconocible.



FIG. 29

SECUENCIA 1 DE CUADROS
DEL CORTO "PINCHED"



FIG. 30

SECUENCIA 2 DE CUADROS
DEL CORTO "PINCHED"

LA LÍNEA SE
MANTIENE IGUAL

A pesar de que tiene una línea muy variada y suelta, la técnica de animación se basa en sólo redibujar las partes que se animan. Por ejemplo, en la secuencia de imágenes de la Fig. 30, se puede ver que la cara de la chica cambia de línea porque voltea a ver, mientras que su torso se mantiene igual.

La línea es tan suelta que la saturación y consistencia del trazo negro varía. Por ejemplo, en los ojos de Fig. 31 se ve como el color blanco en la pupila traspasa el trazo desigual.



FIG. 31

CUADRO DE LOS OJOS D
LA CHICA CORTO "PINCHED"

ANIMACIÓN



TÍTULOS DE LA SERIE
ED, EDD N' EDDY

A diferencia del corto de Vandervoort, esta serie animada utiliza una técnica de variación del grosor de la línea para dar la apariencia de que el movimiento nunca para, lo cual aporta dinámica a la animación.

Otra de las referencias de línea es la serie animada de Danny Antonucci, "Ed, Edd n' Eddy" debido a su variación en línea en cada cuadro de animación.



SECUENCIA DE CUADROS DE LA SERIE
"ED, EDD N' EDDY"

VARIACIÓN DEL
GROSOR DE LÍNEA

ESTILO Y COLOR

"Daria", de los creadores Glenn Eichler and Susie Lewis, es una de las influencias del estilo de dibujo y color principalmente de los personajes, ya que la serie trabaja con colores sólidos, rasgos simples, y ausencia de sombras. Gran parte de la influencia de este estilo se debe al consumo visual de esta serie.



FIG. 34

LOCO DE DARIA



FIG. 35



FIG. 36

DARIA

DA

CUADRO DEL VIDEO MUSICAL "THE MUSIC SCENE"

MORPH

FIG. 37



The Music Scene
Blockhead
Animated and Directed
Anthony Francisco Schepperd

L

El *morph* o *morphing* del video musical "The Music Scene" creado por Anthony Francisco Schepperd, para la banda Blockhead, tiene una línea similar a la del corto "Pinched" y una fluidez en su animación que ayudan a que sea una referencia idónea para la línea del *morph*.

FIG. 38

SECUENCIA DE CUADROS DEL MORPH EN "THE MUSIC SCENE"



En la secuencia de imágenes de la Fig. 35 se observa fluidez en la transición de un dibujo a otro, y cada cuadro se transforma en un nuevo dibujo que convierte la transformación en un viaje de un cuadro principal a otro.

MOTION GRAPHICS

THE WIRE

FIG. 39

Direction/Design/Animation: Elliot Lim
Music: "Way Down in the Hole" by The Blind Boys of Alabama
Inspired by "The Wire" on HBO

CUADRO DEL HOMENAJE ANIMADO POR ELLIOT LIM

"An homage to my favorite show of all time, HBO's The Wire"

- Elliot Lim

FIG. 40

SECUENCIA DE CUADROS DEL HOMENAJE ANIMADO PARA LA SERIE "THE WIRE"



La referencia de los *motion graphics* fue útil por sus transiciones. A pesar de no ser coherente en tamaños y realismo, las transiciones, la mezcla de perspectivas, y el juego de cámara ayudan a mantener una animación fluida e interesante.

PRE-PRODUCCIÓN

GUIÓN TÉCNICO

GUIÓN TÉCNICO: THE BIRTH OF HIP-HOP

SE HIZO UN GUIÓN TÉCNICO PORQUE MÁS ALLÁ DE SER SOLO UNA NARRATIVA SE NECESITABA VER COMO SE RELACIONARÍA LA IMAGEN CON LA NARRACIÓN.

LETRA	TEXTO	GRÁFICOS
	THE BIRTH OF HIP-HOP	Los títulos se dibujan en sketch cuadro por cuadro. La pintura chorrea de las letras. Pintura de colores chorea de la parte superior de la pantalla.
It was out on the streets The Bronx in 1973	New York '73	La pintura chorrea. Unos edificios icónicos del Bronx se dibujan. aparecen sobre el contorno de un mapa de Nueva York.
The city was coming out of an economic depression		Los edificios comienzan a deteriorarse. Se animan incendios y aparecen parches y vendas. Las masas de tierra salen de la pantalla
The streets were filled with guns, violence, drugs and murder That's where Hip Hop culture was born		Morph: comienza con una pistola que se convierte en una mano con un cuchillo, luego en unas píldoras y finalmente en una tumba.
Hip-Hop started as a movement involving four basic elements:		La pintura sigue chorreando y la cámara la sigue. La pintura se vuelve un acetato

DJing, MCing, Tagging and Breaking		Morph: Acetato, Micrófono, pintura en aerosol, zapatilla reebok
The very first element: DJing, became the backbone of Hip-Hop culture.		Una columna vertebral se arma por debajo del zapato
DJ stands for Disc Jockey	Disc Jockey	Se deletrea disk Jockey sobre las vértebras. Tres de esas columnas se convierte en los botones del <i>turntable</i> .
By extending the break of the song, DJs recreated the disco club scenery at the bloc parties for the inner city youth.		Se ven los nombres de las canciones, que cambian cada vez que el disco rota por debajo de la aguja
This was done by scratching disco records to loop the instrumental part of the song		La cámara entra al centro del acetato.
Influences include: Afrika Bambaataa, Grandmaster Flash and	Afrika Bambaataa a Grandmaster Flash DJ Kool Herc	Cada vez que la mano rota el disco aparece una nueva ilustración cambiando cuando pasan por debajo de la aguja
Jamaican born Clive Campbell, also known as DJ Kool Herc who is credited as the father of Hip-Hop culture.		Se ve a Kool Herc mover el tocadiscos
The Second element is MCing		Kool Herc hace un gesto de pistola con sus manos y dispara
MC stands for Master of Ceremonies, the rappers	Master of Ceremonies	la bala se convierte en las palabras Master of Ceremonies.
at first MCs were		Ice Cube atrapa la bala y la

<p>only in charge of introducing the DJ but as the culture grew larger, the MCing became an art of its own.</p>		<p>usa de micrófono Se dibujan siluetas alrededor de Ice Cube que crecen en número</p>
<p>One of the very first groups of the old school were Grandmaster Flash and the Furious 5</p>		<p>Entre a la boca de Ice Cube. La cámara se enfoca en el primer piso del edificio. Con las ilustraciones de Grandmaster flash and the furious 5</p>
<p>Later came names like RUN-DMC who made Hip-Hop mainstream with their song "Walk This Way"</p> <p>Queen Latifah and Salt n' Pepa, two of the first female acts</p> <p>And Will Smith, famous for not using fault language</p>		<p>Se ve el timbre de los pisos en tres filas. Se escriben los nombres y se toca el timbre cada vez que se mencionan los nombres</p>
<p>One of the most influential periods in Hip Hop culture was the East coast/West coast rivalry</p>		<p>Dos filas de los comunicadores/timbres se vuelven dos pisos paralelos de edificios conectados por una cuerda de ropa. Aparecen imágenes de los artistas de la época</p>
<p>That took the lives of both Biggie Smalls and Tupac Shakur</p>		<p>Las ventanas de Tupac Shakur y Biggie Smalls se cierran</p>
<p>The third element is breaking, which got it's name from dancing in the break of the song</p>		<p>La cámara baja hasta la vereda.</p>
<p>Breaking started as a form of non-violent confrontation</p>		<p>Crazy Legs camina por la vereda. Aparecen pistolas y cuchillos rodeando a Crazy Legs (su espalda), Crazy Legs levanta las manos y los</p>

		cuchillos y pistolas caen
One element of breaking is the Uprock, which involves the use of props, often weapons		Se ve a Crazy Legs tomar una pistola (CENTAL) Crazy Legs extiende su mano, cae una pistola. Camara entra a la pistola.
But breaking was mostly made up of floorwork		Crazy Legs hace un 6-step
From Breaking came Hip-Hop Dance, pioneered by breakers Buddha Stretch and Crazy Legs		Ilustración de Buddha Stretch sobre Crazy Legs y él empuja la ilustración a un lado
Its foundation lies in the rock and bounce and it's divided into 3 schools:		Crazy Legs hace una demostración del movimiento del rock y el bounce
Old school Mid School And New School	Smurf Running man Harlem Shake	Crazy Legs hace una demostración del smurf, running man, harlem shake
Lastly, we have the element of graffiti, also known as tagging or spray painting		cruza un tren. Se ve a Lady Pink sentada como pasajera dentro del tren. El tren para y Lady Pink se baja en un techo
Graffiti became a way for individuals and gangs to mark their turf		Lady Pink pinta su tag sobre la pared. En el fondo aparecen edificios de distintos colores.
But this was frowned upon by the authorities and considered vandalism		Se oyen sirenas y se ve saltar de un techo a Lady Pink.
Graffiti gave birth to artists like Dondi, who created the bubble letter graffiti		Lady Pink mira el tag de Dondi en la pared del edificio mientras cae
And Zephyr, who		Lady Pink cae, sube la mirada

pioneered graffiti on a moving train		y ve un tren con el tag de Zephyr pasar
Hip-Hop today has become the number one genre of music in the United States of America		El tren avanza y se dibuja un mapa del mundo, se pinta la sección de estados unidos
And is growing fast in other parts of the world		Se pinta el resto del mundo, el mundo se chorrea y por detrás aparecen.
Through the arts of DJing, MCing, Breaking, tagging, and new ones that have risen.		Cada Personaje aparece en una pose mientras se menciona su elemento. La cámara se mueve entre los planos de los personajes.
Hip-Hop has kept a message of Unity, peace, nonviolence and love.		Efecto de pintura en splash cubre a los personajes. Encima se lee The Birth of Hip-Hop

!

PRE-PRODUCCIÓN

DISEÑO DE PERSONAJES

EL DJ

Representa al elemento del DJing y está basado en el padre de la cultura del Hip-Hop DJ Kool Herc.

Nombre:

C. C.

Basado en:

DJ Kool Herc
Clive Campbell

Edad:

21 años

Lugar de nacimiento:

Kingston, Jamaica

Etnia:

Afro

DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE:

Nació en Kingston, Jamaica. Vivió la mayor parte de su vida adulta en Nueva York. Es DJ de profesión.

Tiene una contextura musculosa, es alto, de etnicidad afro. Suele llevar su cabello tejido en rastas dentro de un gorro de lana. Usa lentes y tiene barba.

EXPRESSIONES DEL DJ



FIG. 41

FIG. 42

REFERENCIAS DE DJ KOOL HERC



CONSTRUCCIÓN:

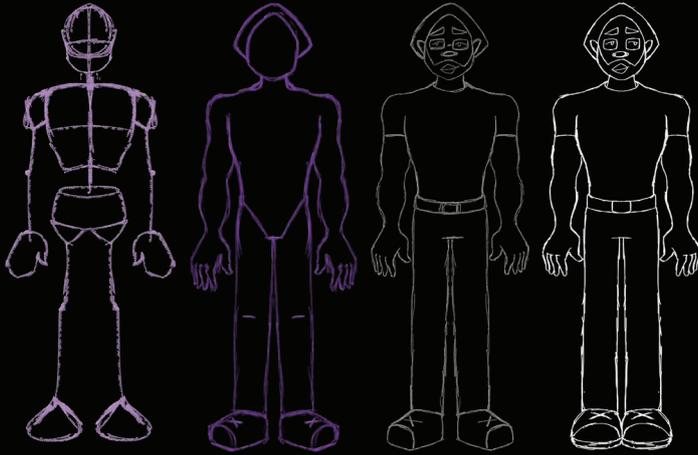


FIG. 43

OPCIONES DE COLOR:

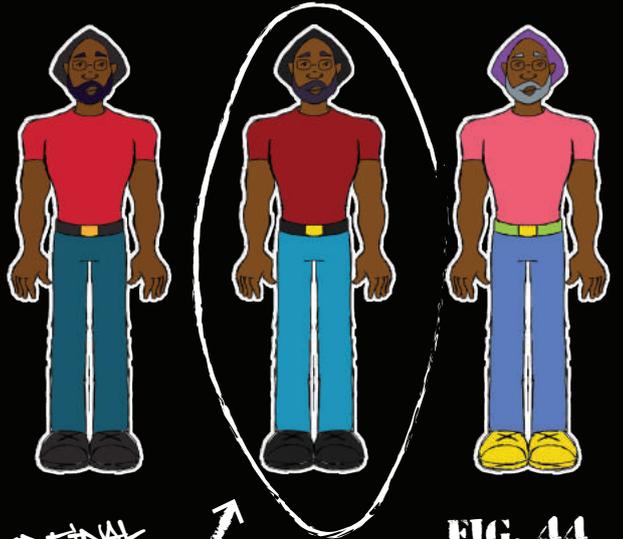


FIG. 44

TURNAROUND
DEL DÍ

COLOR FINAL
DEL DÍ

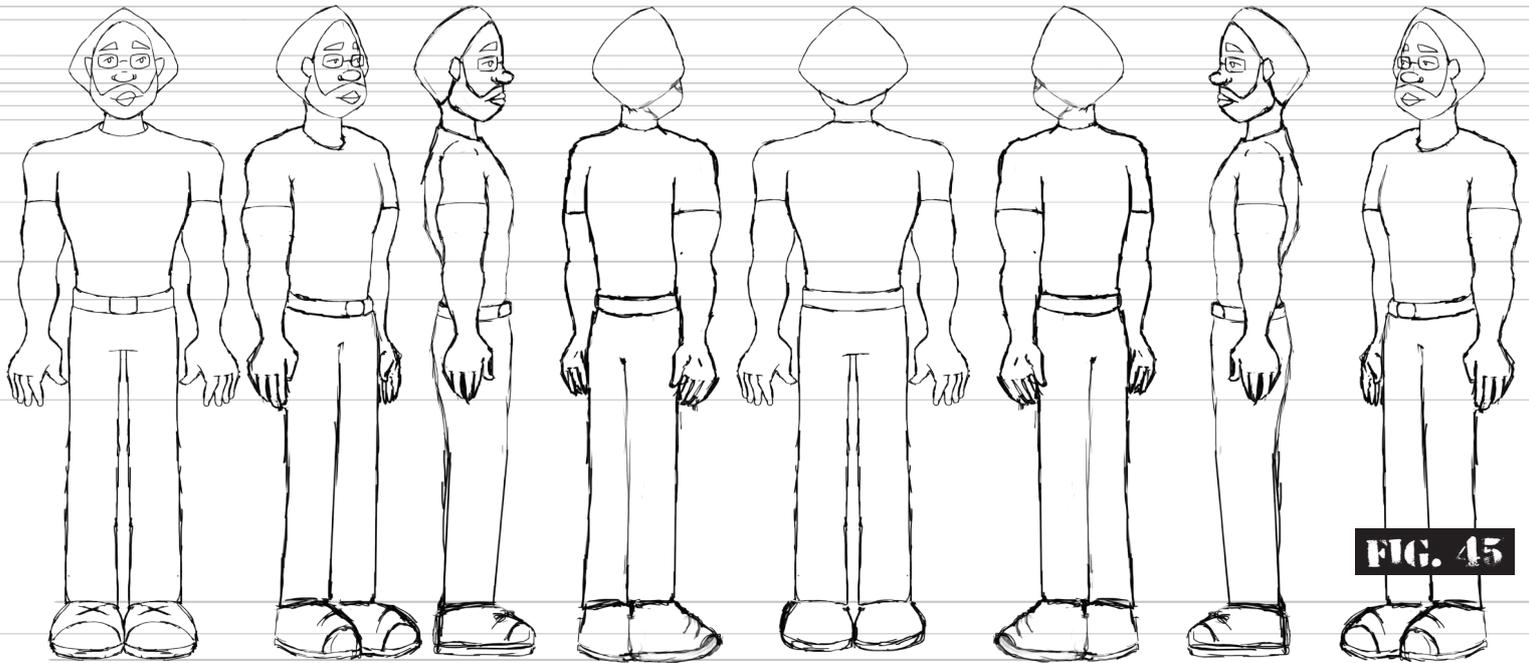


FIG. 45

POSES DINAMICAS
DEL DÍ



FIG. 46



EL MC

La personificación de los MCs está basada en uno de los íconos del rap y miembro lírico del grupo N.W.A., Ice Cube.

Nombre:

J. J.

Basado en:

Ice Cube
O'Shea Jackson Sr.

Edad:

19 años

Lugar de nacimiento:

Los Angeles,
California

Etnia:

Afroamericano

DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE:

Es un compositor y rapero de la Costa Oeste.

Tiene una contextura gruesa. Utiliza ropa holgada, gorra y gafas. Lleva el cabello rizado hasta el cuello.

Tiende a tener una expresión seria, enojada o de disgusto.

EXPRESSIONES
DEL MC



FIG. 47

FIG. 48 REFERENCIAS DE ICE-CUBE



CONSTRUCCIÓN:

OPCIONES DE COLOR:

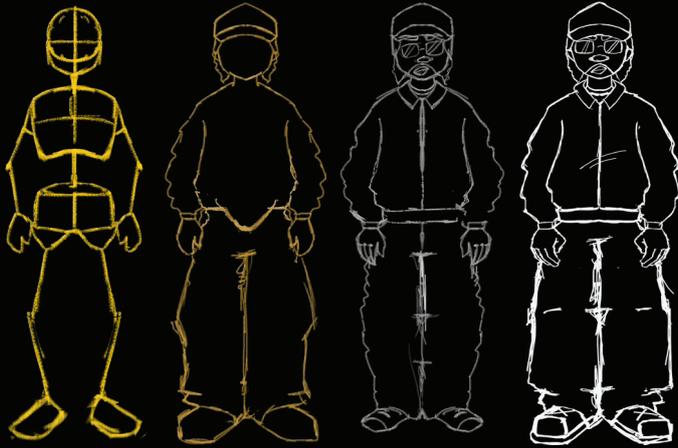


FIG. 49

TURNADO DEL MCUND



FIG. 50

COLOR FINAL DEL MC

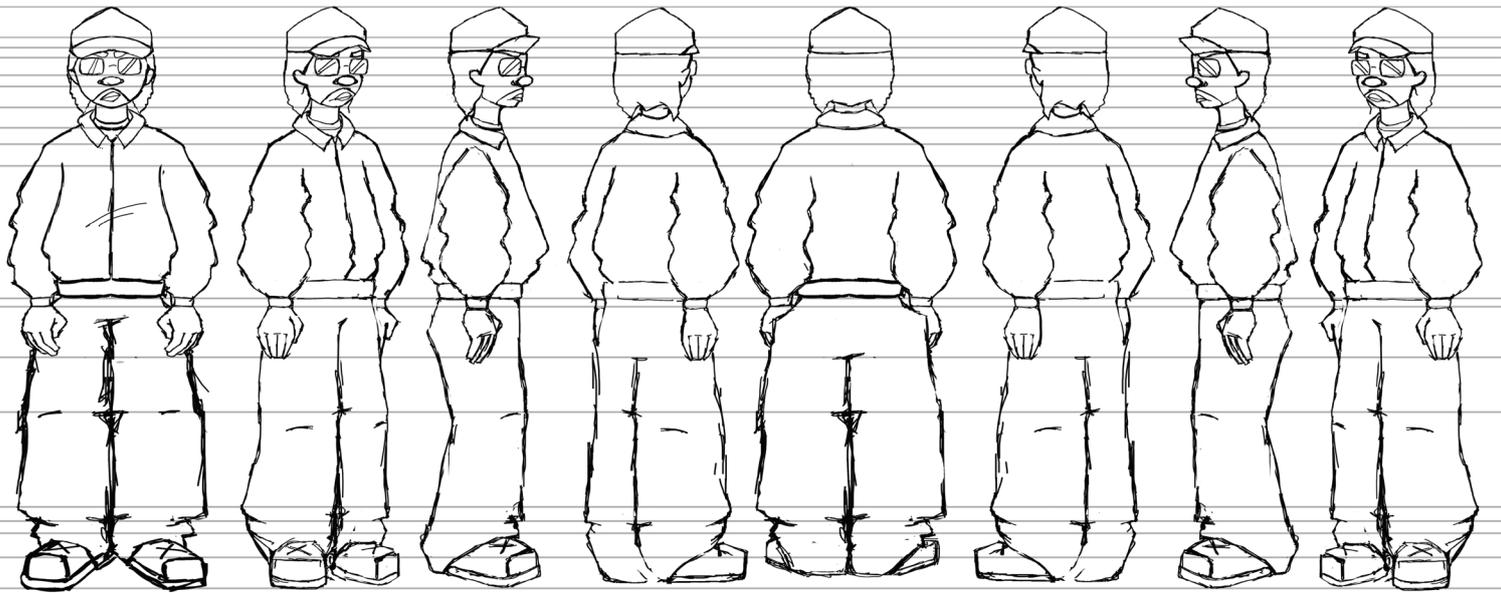


FIG. 51



FIG. 52

POSES DINAMICAS DEL MC

EL R-BOY

Está basado en Richard Colón, uno de los b-boys más jóvenes e influyentes de la época, miembro del *Rock Steady Crew*.

Nombre:

Ritchie Ritchie

Basado en:

Crazy Legs

Richard Colón

Edad:

14

Nacionalidad:

Estadounidense

Puertorriqueño

Etnia:

Hispano

DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE:

Es un b-boy o breaker de ascendencia portorriqueña. A los 14 años comienza a bailar en las calles con muchos otros niños de su edad. Se convirtió en un pionero del breaking.

Tiene una contextura delgada y pequeña, su cabello está peinado en estilo afro. Utiliza jeans con basta acampanada y una camiseta cortada en la cintura.



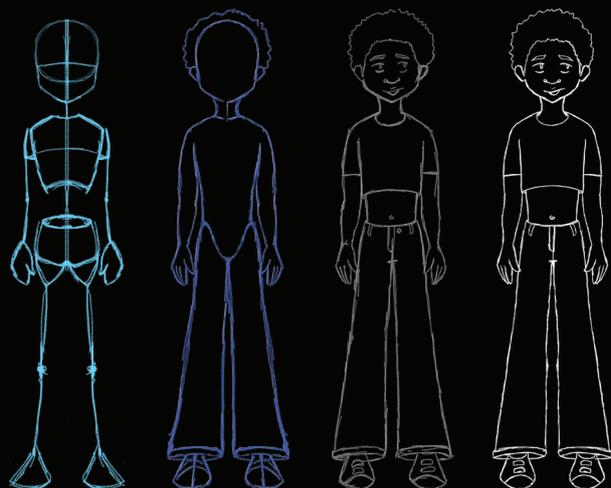
EXPRESSIONES
DEL B-BOY

FIG. 53

FIG. 54 REFERENCIAS DE CRAZY LEGS



CONSTRUCCIÓN:



TURNAROUND
DEL B-BOY

FIG. 55

OPCIONES DE COLOR:



COLOR FINAL
DEL B-BOY

FIG. 56

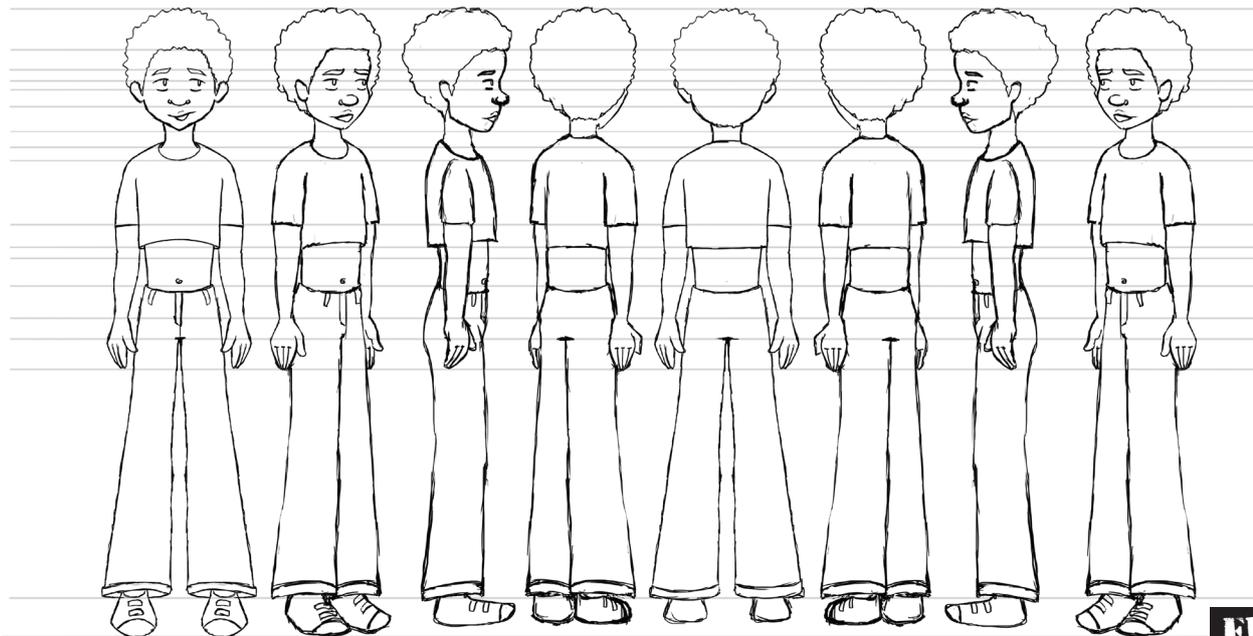


FIG. 57



POSES DINÁMICAS
DEL B-BOY

FIG. 58

LA TAGGER

El tagging está representado por un personaje basado en Lady Pink, una grafitera de origen ecuatoriano. Ella es una de las pocas mujeres que participa en la escena del graffiti.

Nombre:

Rosa P.

Basada en:

Lady Pink
Sandra Fabara

Edad:

15 años

Nacionalidad:

Ambato, Ecuador

Etnia:

Hispana
Latinoamericana

DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE:

Es una de las primeras grafiteras en pintar el Bronx con sus tags. Nacida en Ambato, Ecuador. Vivió desde muy pequeña en Nueva York, ciudad a la que considera su hogar. Considera al graffiti su arte.

Tiene una contextura pequeña, su rostro es redondo con rasgos asiáticos y su cabello muy largo y oscuro. Su piel es un poco morena y utiliza shorts u overoles y un sombrero de pescador.



FIG. 59



CONSTRUCCIÓN:

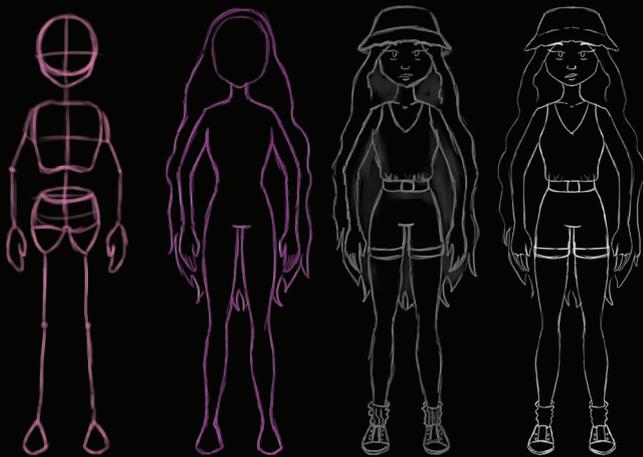


FIG. 61

TURNAROUND DE LA TAGGER

OPCIONES DE COLOR:



FIG. 62

COLOR FINAL DE LA TAGGER

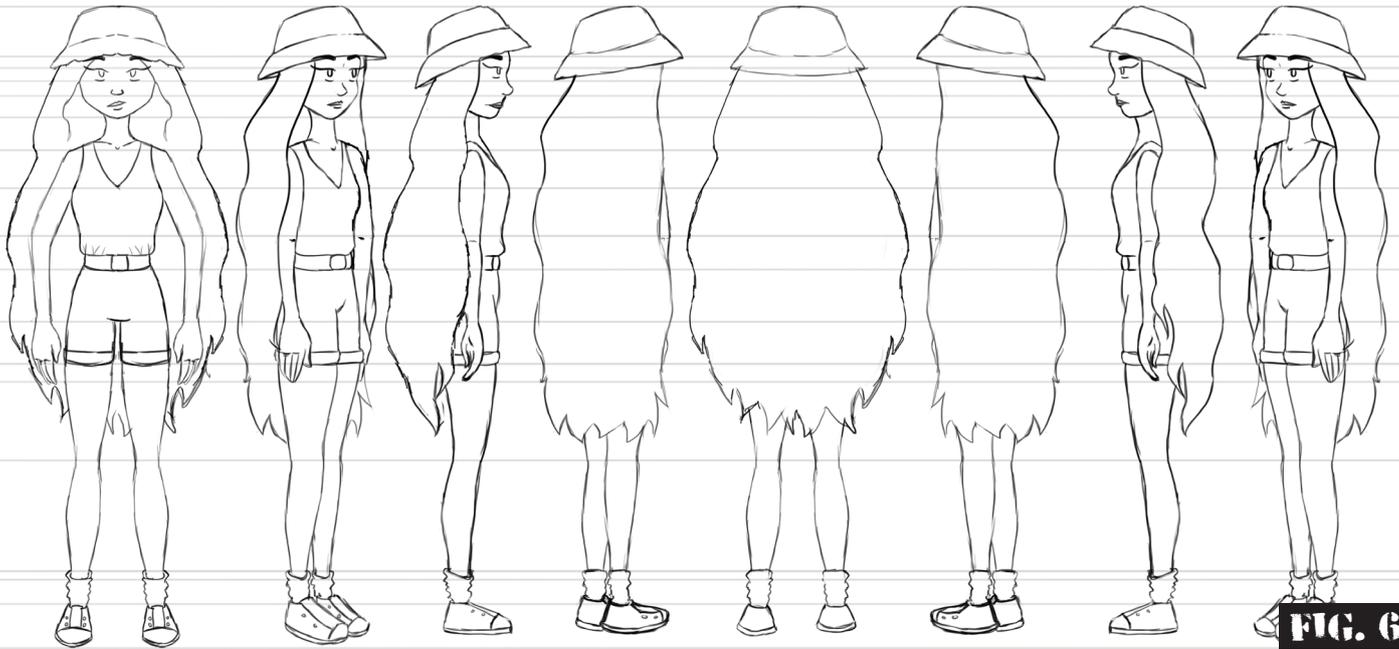


FIG. 63



POSES DINAMICAS DE LA TAGGER

FIG. 64

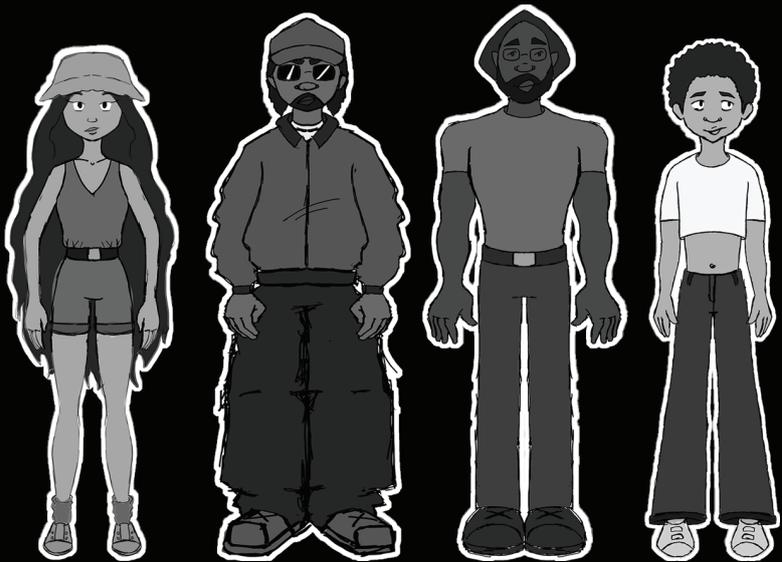
COMPARACIÓN

TAMAÑOS:



ESCALA DE

GIRLS:



SILUETA:

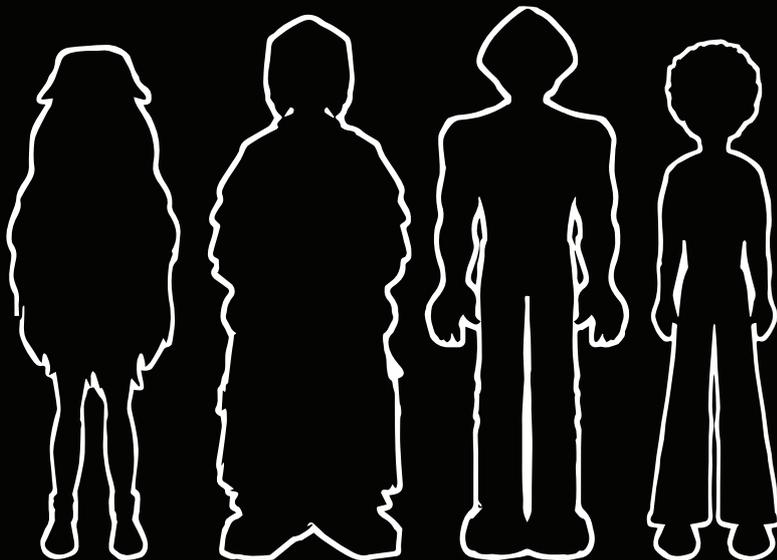


FIG. 65

PRE-PRODUCCIÓN

DISEÑO DE PROPS

LATA DE AEROSOL

COLOR FINAL

OPCIONES DE COLOR:

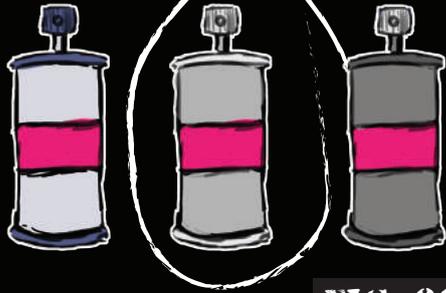


FIG. 66

CONSTRUCCIÓN:

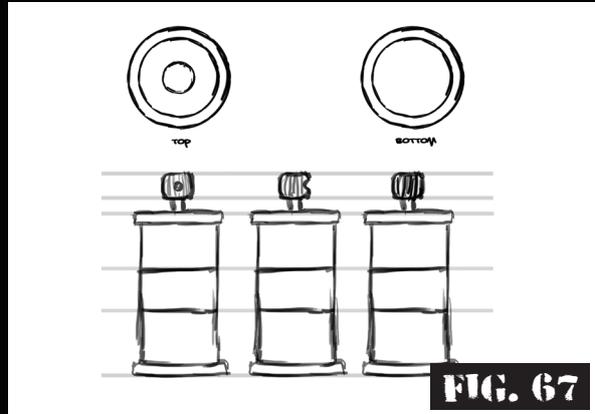


FIG. 67

La lata de aerosol forma parte de los props. Es un accesorio vital dentro de la cultura callejera. Se hizo un diseño puntual de este objeto porque se planeaba tener primeros planos del mismo.

COLOR FINAL

TOCADISCOS

OPCIONES DE COLOR:



FIG. 68

CONSTRUCCIÓN:

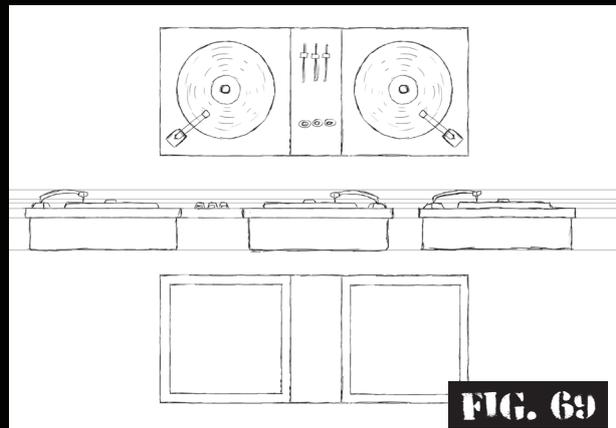


FIG. 69

Diseñar previamente el tocadiscos fue esencial, ya que fue recreado en 3D dentro de After Effects para poder manejar cámaras. Para ello se crearon las distintas caras del objeto y un diseño preliminar de su perspectiva.

PRE-PRODUCCIÓN

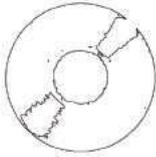
STORYBOARD

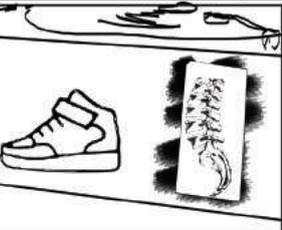
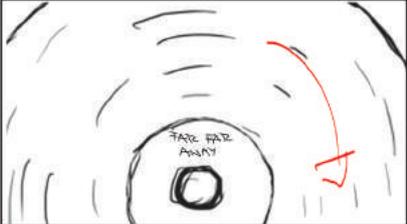
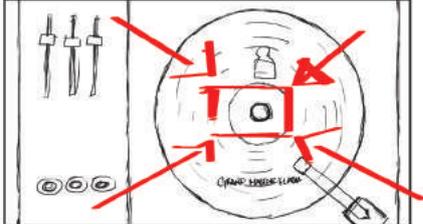
El proceso del *storyboard* fue particularmente complicado ya que cuando el proyecto comenzó el conocimiento de lo que la herramienta After Effects podía hacer era extremadamente limitado, lo cual volvió el *storyboard* algo simple.

En el *storyboard*, de la parte inferior, se observa el guión final antes del inicio de la producción: en negro las instrucciones y en azul la narración.

STORYBOARD FIG. 70

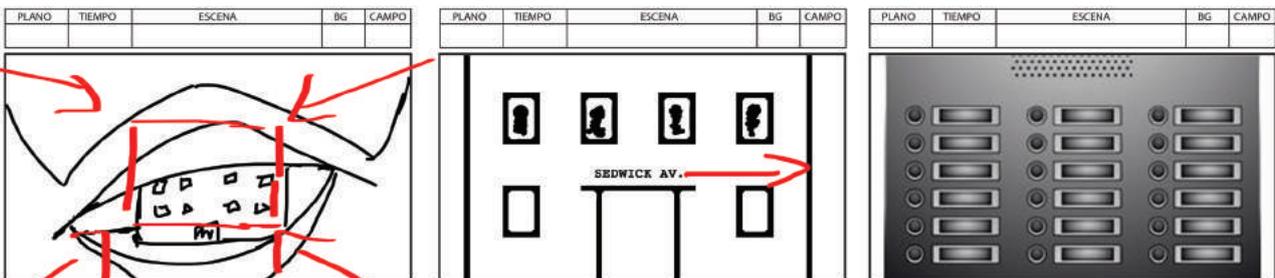
Animación Digital COCOA-USFQ					PRODUCCIÓN					The Birth of Hip-Hop					HOJA 1
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					
Los títulos se dibujan en sketch cuadro por cuadro. La pintura chorrea de las letras. Pintura de colores chorea de la parte superior de la pantalla.					La pintura chorrea. Unos edificios icónicos del Bronx se dibujan. aparecen sobre el contorno de un mapa de Nueva York. t was out on the streets The Bronx in 1973					Los edificios comienzan a deteriorarse. Se animan incendios y aparecen parches y vendas. Las masas de tierra salen de la pantalla The city was coming out of an economic depression.					
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					
Morph: comienza con una pistola que se convierte en una mano con un cuchillo, luego en unas pildoras y finalmente en una tumba. Where guns					Violence					Drugs					

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
														
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO				
<p>La tumba se derrite y chorrea pintura Murder. That's where Hip Hop culture was born.</p>					<p>La pintura sigue chorreando y la cámara la sigue. La pintura desaparece. Hip-Hop started as a movement involving four basic elements:</p>					<p>Morph: Acetato, Micrófono, pintura en aerosol, zapatilla reebok DJing</p>				
														
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO				
MCing					Tagging					Breaking				

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
														
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO				
<p>Una columna vertebral se arma por debajo del zapato The very first element: DJing, became the backbone of Hip-Hop culture.</p>					<p>Se deletrea disk Jockey sobre las vértebras. Tres de esas columnas se convierte en los botones del turntable y las demás piezas se arman encima. DJ stands for Disc Jockey</p>					<p>Se ven los nombres de las canciones, que cambian cada vez que el disco rota por debajo de la aguja By extending the break of the song, DJs recreated the disco club's scenery at bloc parties for the inner city youth.</p>				
														
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO				
<p>La cámara entra al centro del acetato. This was done by scratching disco records to loop the instrumental part of the song</p>					<p>Cada vez que la mano rota el disco aparece una nueva ilustración cambiando cuando pasan por debajo de la aguja Influences include: Afrika Bambaataa, Grandmaster Flash and</p>					<p>Se ve a Kool Herc mover el tocadiscos Jamaican born Clive Campbell, also known as DJ Kool Herc who is credited as the father of Hip-Hop culture.</p>				



<p>ACCION/SONIDO</p> <p>Kool Herc hace un gesto de pistola con sus manos y dispara The Second element is MCing</p>	<p>ACCION/SONIDO</p> <p>la bala se convierte en las palabras Master of Ceremonies. MC stands for Master of Ceremonies, the rappers</p>	<p>ACCION/SONIDO</p> <p>Ice Cube atrapa la bala y la usa de micrófono Se dibujan siluetas alrededor de Ice Cube que crecen en número at first MCs were only in charge of introducing the DJ but as the culture grew larger, the MCing became an art of its own</p>
---	---	---



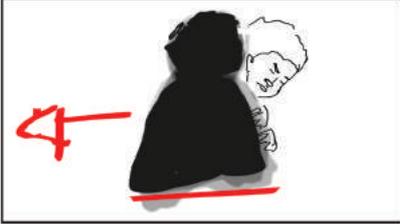
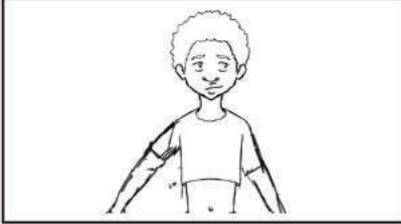
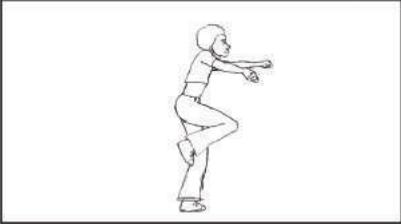
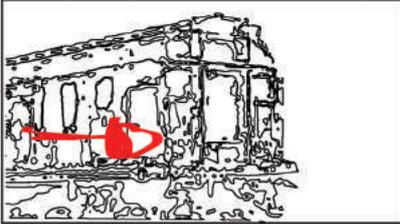
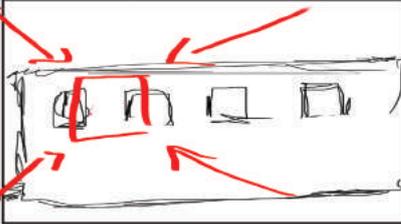
<p>ACCION/SONIDO</p> <p>Dentro de la boca de Ice Cube se ve un edificio</p>	<p>ACCION/SONIDO</p> <p>La cámara se enfoca en el primer piso del edificio. Con las ilustraciones de Grandmaster flash and the furious 5 One of the very first groups of the old school were Grandmaster Flash and the Furious 5</p>	<p>ACCION/SONIDO</p> <p>Se ve el timbre de los pisos en tres filas. Se escriben los nombres y se toca el timbre cada vez que se mencionan los nombres. Later came names like RUN-DMC who made Hip-Hop mainstream with their song "Walk This Way" Queen Latifah and Salt n' Pepa, two of the first female acts And Will Smith, famous for not using foul language</p>
--	---	---

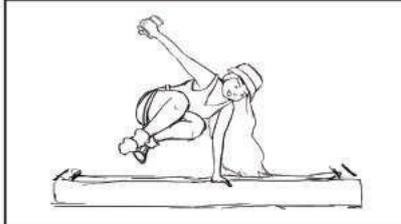
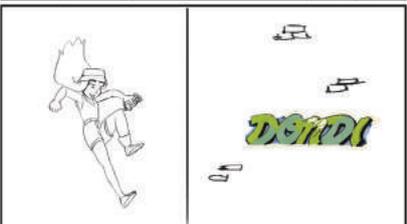
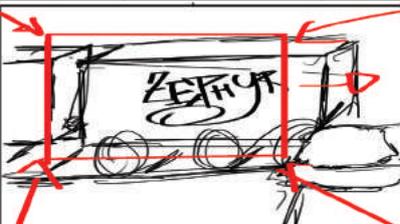
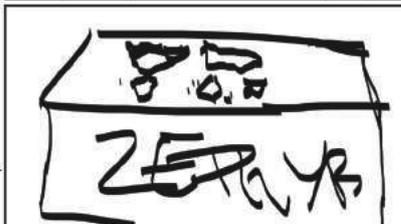


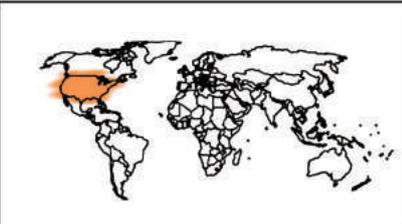
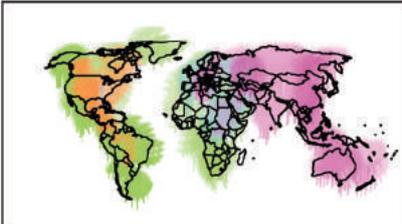
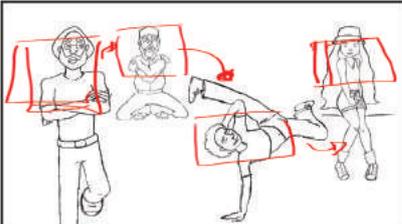
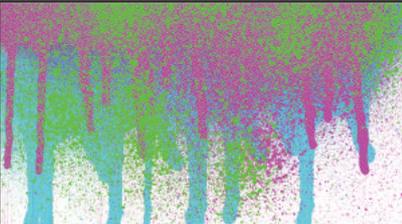
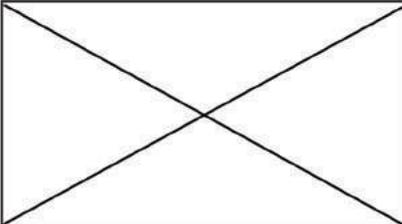
<p>ACCION/SONIDO</p> <p>Paneo de comunicadores/timbres a dos edificios se conectan por una cuerda de ropa. Aparecen imágenes en las ventanas One of the most influential periods of Hip Hop culture and rap was the East coast/West coast rivalry</p>	<p>ACCION/SONIDO</p> <p>Las ventanas de Tupac Shakur y Biggie Smalls se cierran. That took the lives of both Biggie Smalls and Tupac Shakur</p>	<p>ACCION/SONIDO</p> <p>La cámara baja y se ven armas. The third element is breaking, which it got its name from dancing in the break of the song</p>
--	--	--



<p>ACCION/SONIDO</p> <p>Las pistolas desaparecen. Breaking started as a form of non-violent confrontation</p>	<p>ACCION/SONIDO</p> <p>Unas pistola dispara la palabra Uprock One element of breaking is the Uprock, which involves the use of props, often weapons</p>	<p>ACCION/SONIDO</p> <p>Crazy Legs hace un 6-step But breaking was mostly made up of floorwork</p>
--	---	---

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
														
<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>Ilustración de Buddha Stretch sobre Crazy Legs y él empuja la ilustración a un lado From Breaking came Hip-Hop Dance, pioneered by breakers Buddha Stretch and Crazy Legs</p>					<p>ACCIÓN/SONIDO</p>					<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>Crazy Legs hace una demostración del movimiento del rock y el bounce Its foundation lies in the rock and bounce and it's divided into 3 schools:</p>				
														
<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>Crazy Legs hace una demostración del smurf, running man, harlem shake Old school Mid School New School</p>					<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>crusa un tren.</p>					<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>Se ve el tag de Lady Pink sobre el tren. Lastly, we have the element of graffiti, also known as tagging or spray painting</p>				

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
														
<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>Lady Pink pinta su tag sobre una pared en una azotea. Graffiti became a way for individuals and gangs to mark their turf</p>					<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>En el fondo aparecen edificios de distintos colores. Graffiti became a way for individuals, gangs and crew to mark their turf.</p>					<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>Se oyen sirenas y se ve saltar de un techo a Lady Pink. But this was frowned upon by the authorities and considered vandalism</p>				
														
<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>Lady Pink mira el tag de Dondi en la pared del edificio mientras cae Graffiti gave birth to artists like Dondi, who created the bubble letter graffiti</p>					<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>Lady Pink cae, sube la mirada y ve un tren con el tag de Zephyr. And Zephyr, who pioneered graffiti on a moving train</p>					<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>la cámara se acerca a la superficie del tren</p>				

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
														
ACCION/SONIDO se dibuja un mapa del mundo, se pinta la sección de estados unidos Hip-Hop today has become the number one genre of music in the United States of America					ACCION/SONIDO Se pinta el resto del mundo And is growing fast in other parts of the world					ACCION/SONIDO Cada Personaje aparece en una pose mientras se menciona su elemento. La cámara se mueve entre los planos de los personajes. Through the arts of DJing, MCing, Breaking, tagging, and new ones that have risen.				
														
ACCION/SONIDO Efecto de pintura en splash cubre a los personajes. It has kept a message of Unity, peace, nonviolence and love.					ACCION/SONIDO Sobre la pintura derramada se lee The Birth of Hip-Hop					ACCION/SONIDO				

Al final, mucho de lo que se planificó en la pre-producción del proyecto sobre el *storyboard*, no llegó a la versión final del render. Las transiciones, la gráficas, y los juegos de planos evolucionaron a medida que se fue aprendiendo más del programa.

PRODUCCIÓN

SONIDO

LA NARRACIÓN

El guión narrativo de este corto está hecho en inglés ya que la cultura es originaria de Estados Unidos y uno de los principales medios de difusión, la competencia Hip-Hop International, se encuentra allá. Además, el inglés captura mejor la esencia de lo que es el Hip-Hop ya que es el idioma del lugar donde se originó.

Al principio, la intención era escribir la narración en forma de rap, pero a medida que comenzó el proceso de escritura fue evidente que ciertas características se iban a perder debido a la falta de experiencia en escritura de rap.

La grabación de la narración era vital para iniciar la elaboración de la animación, pues pautaría todo el *timing*.

GUIÓN:

It was out on the streets.
The Bronx in 1973.
The city was coming out of an economic depression.
The streets were filled with guns, violence, drugs
and murder.
That's where Hip Hop culture was born.
Hip-Hop started as a movement involving four basic
elements:
DJing, MCing, Tagging and Breaking.
The very first element: DJing, became the backbone
of Hip-Hop culture.
DJ stands for Disc Jockey.
By extending the break of the song, DJs recreated
the disco club scenery at the bloc parties for the
inner city youth.
This was done by scratching disco records to loop
the instrumental part of the song
Influences include:
Afrika Bambaataa, Grandmaster Flash and Jamaican
born Clive Campbell, also known as DJ Kool Herc who
is credited as the father of Hip-Hop culture.
The Second element is MCing.

MC stands for Master of Ceremonies

The rappers at first MCs were only in charge of introducing the DJ but as the culture grew larger, the MCing became an art of its own.

One of the very first groups of the old school were Grandmaster Flash and the Furious 5.

Later came names like RUN-DMC who made Hip-Hop mainstream with their song "Walk This Way."

Queen Latifah and Salt n' Pepa, two of the first female acts.

And Will Smith, famous for not using fault language.

One of the most influential periods in Hip Hop culture was the East coast/West coast rivalry That took the lives of both Biggie Smalls and Tupac Shakur.

The third element is breaking, which got it's name from dancing in the break of the song.

Breaking started as a form of non-violent confrontation.

One element of breaking is the Uprock, which involves the use of props, often weapons

But breaking was mostly made up of floorwork.

From Breaking came Hip-Hop Dance, pioneered by breakers Buddha Stretch and Crazy Legs

Old school

Mid School

And New School.

Lastly, we have the element of graffiti, also known as tagging or spray painting.

Graffiti became a way for individuals and gangs to mark their turf,

But this was frowned upon by the authorities and considered vandalism

Graffiti gave birth to artists like Dondi, who created the bubble letter graffiti

And Zephyr, who pioneered graffiti on a moving train.

Hip-Hop today has become the number one genre of music in the United States of America

And is growing fast in other parts of the world.

Through the arts of DJing, MCing, Breaking, tagging, and new ones that have risen.

Hip-Hop has kept a message of unity, peace, nonviolence and love.

LA VOZ

Voices.com

El casting del narrador fue hecho a través de *voice.com*, una página web que emplea narradores y actores de voz a nivel mundial.

De entre 20 candidatos aproximadamente, se escogió un narrador llamado Chris McCann, por su fluidez y ritmo al hablar.

PRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

TÍTULOS

Ae

Ai

La primera secuencia de la animación fue realizada en After Effects directamente. La intención era crear un efecto de pintura goteando por detras de un graffiti con las palabras "The Birth of Hip-Hop".

Sin embargo, la elaboración de los títulos se logró después de varios intentos, porque no se alcanzaba el acabado deseado.

Primer intento.-

Para las letras se usó un text layer al cual se le aplicó el efecto *auto-trace* con el fin de convertir el texto en máscaras. En estas máscaras se utilizó el efecto de *scribble* para que las letras aparezcan como rayones. Sin embargo, este efecto no se aproximaba lo suficiente a la estética de graffiti.

La pintura goteando por detrás fue hecha con partículas del *plug-in Particular* de *Red Giant*. El efecto de gota se logró con una combinación de los efectos *simple chocker* y *echo*. Se añadió *noise* para darle mayor profundidad y un *layer style* de *stroke* dándole una tonalidad negra al borde. No obstante, el resultado tuvo una apariencia de ácido más que de pintura.

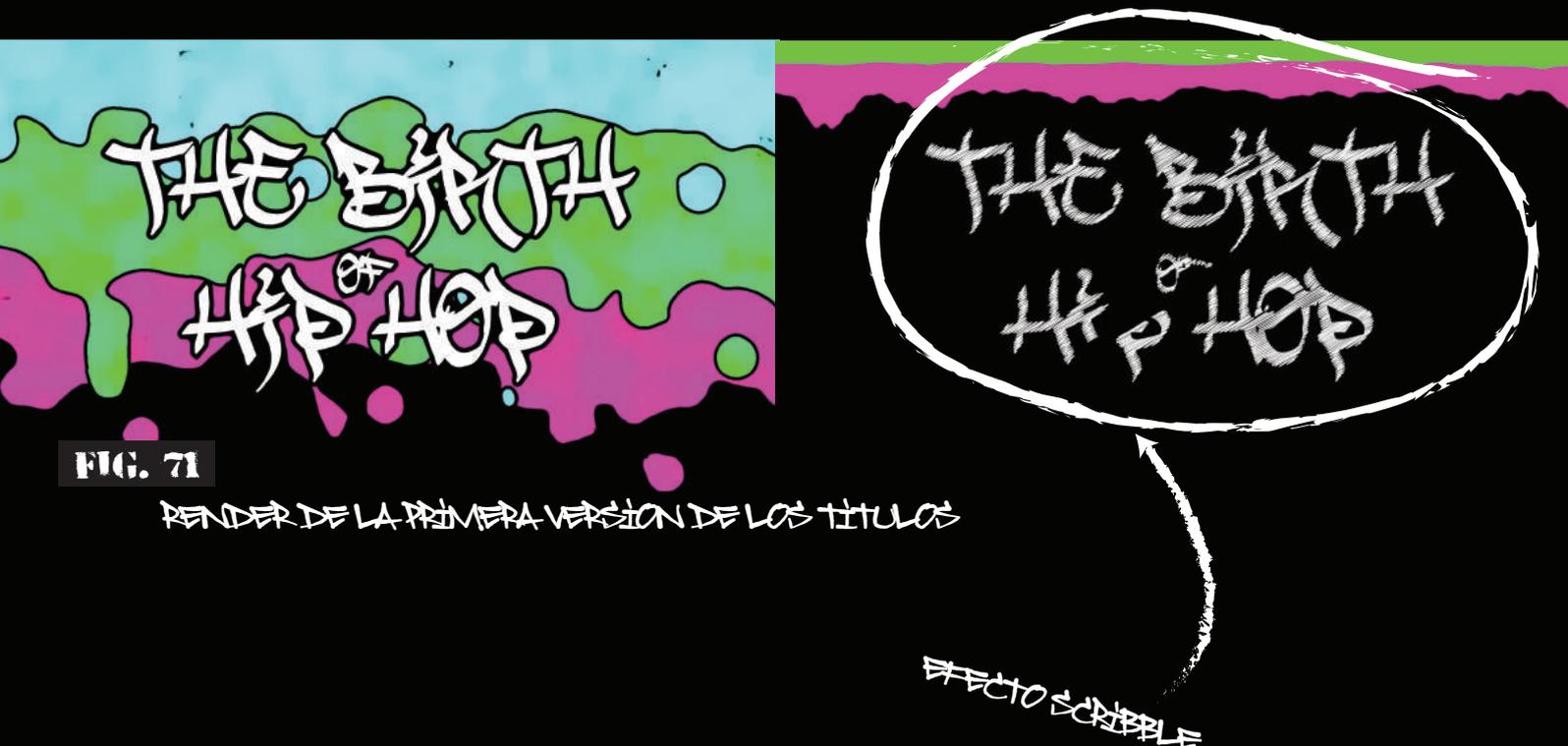


FIG. 71

RENDER DE LA PRIMERA VERSION DE LOS TITULOS

EFECTO SCRIBBLE

TÍTULOS 2

Ae

Ai

Segundo intento.-

No hubo cambio en los títulos. El efecto de pintura esta vez se logró con canales *alpha* y *footage* de pintura goteando. La transición entre las pinturas y el *timing* de la entrada mejoró. Aún así, la pintura seguía sin verse orgánica ya que el *footage* era repetitivo. En el tercer cuadro se ve tinta negra sobre los títulos ya que aquí se comenzó a probar con transiciones para el siguiente cuadro.

RENDER DE LA SEGUNDA VERSIÓN DE LOS TÍTULOS FIG. 72



THE SPOT
OF THE



THE SPOT
OF THE

TÍTULOS 3

Canon

Ae

Tercer intento.-

Para el tercer intento, el intro tuvo un cambio drástico. La técnica cambió por completo y se recurrió directamente al graffiti combinado con el stop motion. Se fotografió el progreso de la obra para luego cromarlo y editarlo sobre varias texturas de paredes. Se contó con la colaboración de dos miembros del grupo de graffiti local llamado Vandals Valle Verde, D' La Mente y Tagger.



FIG. 73

FOTOGRAFIA DE TAGGER Y D' LA MENTE Y GRAFFITI DEL TITULO TERMINADO

FIG. 74



En la Fig. 46 se observa parte de la secuencia de imagenes sobre el área en la que se pintó el graffiti. Los edificios y las nubes en la secuencia de imagenes están pintados de manera que asemeja crecimiento y movimiento respectivamente.



En la Fig. 46 se observa parte de la secuencia de imagenes sobre el área en la que se pintó el graffiti. Los edificios y las nubes en la secuencia de imagenes están pintados de manera que asemeja crecimiento y movimiento respectivamente.

SECUENCIA DE FOTOGRAFÍAS DE LA ANIMACION DE LOS EDIFICIOS Y NUBES

RENDER FINAL.-



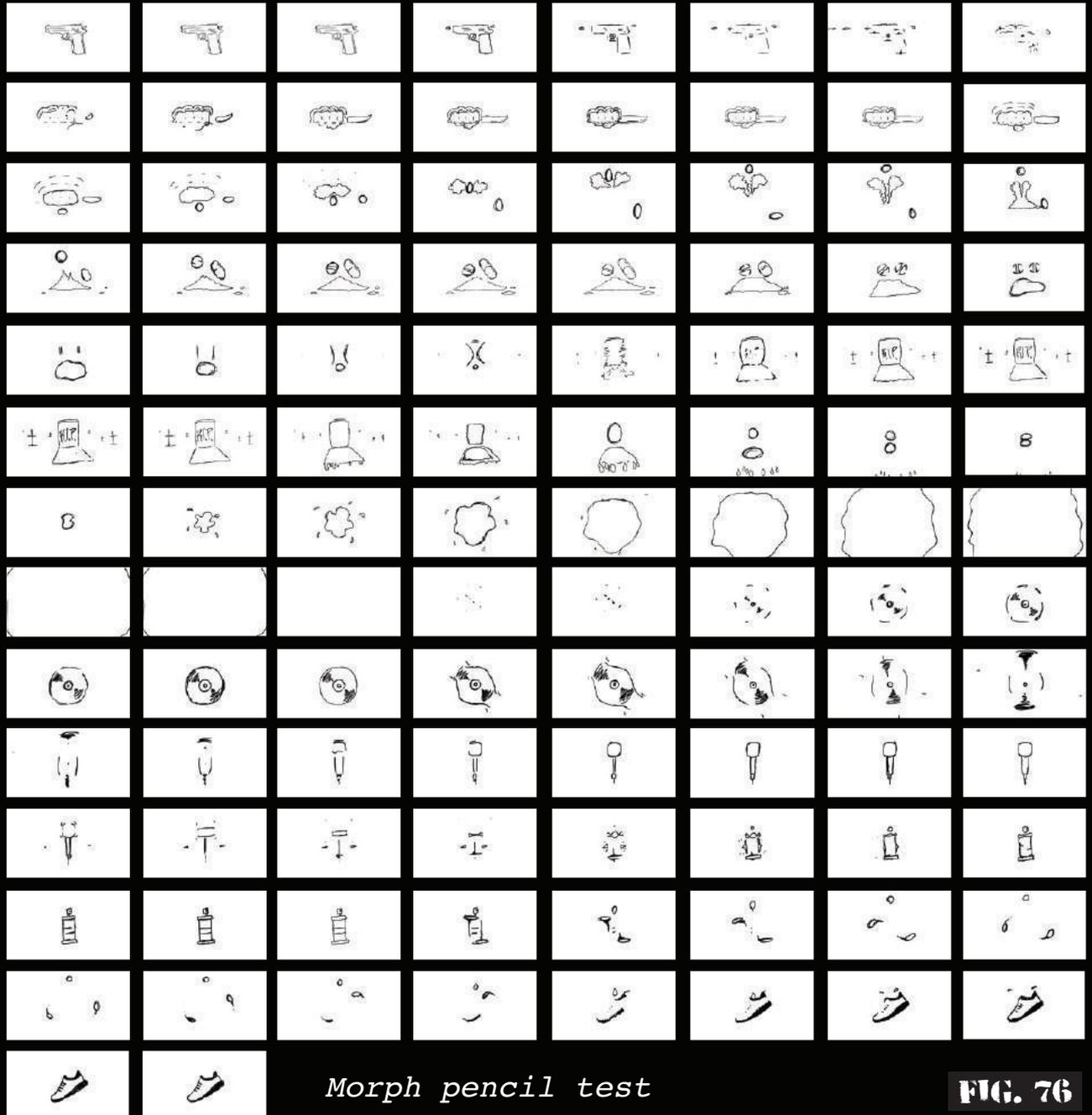
FIG. 75

Dirigir a los artistas grafiteros fue un desafio, ya que ellos estan acostumbrados a trabajar con rapidez y fluidez. Pero ya que el proposito de este mural era el *stop-motion* se necesitaban pausas y un orden en la realización del mural. Como se señala en la descripción de la Fig. 46

MORPH



El *morph* fue hecho cuadro por cuadro utilizando el método de *straight ahead* con 8 *keys* principales, con los dibujos en el siguiente orden: pistola, nudilleras de metal, píldoras y cocaína, tumba, acetato, micrófono, lata de aerosol y zapato.



Morph pencil test

FIG. 76

Se utilizó un doble dibujo de cada *keyframe* para lograr que la línea temblara y así mantener la fluidez de movimiento que provee el *morph*.

MAPA DEL BRONX

Ae

Ps

Primer borrador.-



EVOLUCIÓN DE LA ILUSTRACIÓN DEL MAPA DEL BRONX

Para esta versión se hizo la silueta de la ciudad y se la manejó en escala de grises para connotar el inicio de la historia del Hip-Hop. Sin embargo, no funcionó porque no había mucho contraste y se veía plano.

Posteriormente, se añadió textura para dar volumen. La Fig. 50 fue el diseño final del asset para empezar a animar.

RENDER FINAL.-



La Fig. 51 refleja la estética final, a la que se agregó una cámara y un tinte de sepia para añadir más color, pero mantener la sensación de evento pasado. Se agregó un ruido para generar el efecto de película antigua.

Pencil test de la animación de los edificios en loop hecho en Toonboom Harmony

FIG. 79 PENCIL TEST DE LA SECUENCIA DE IMÁGENES DE LOS EDIFICIOS



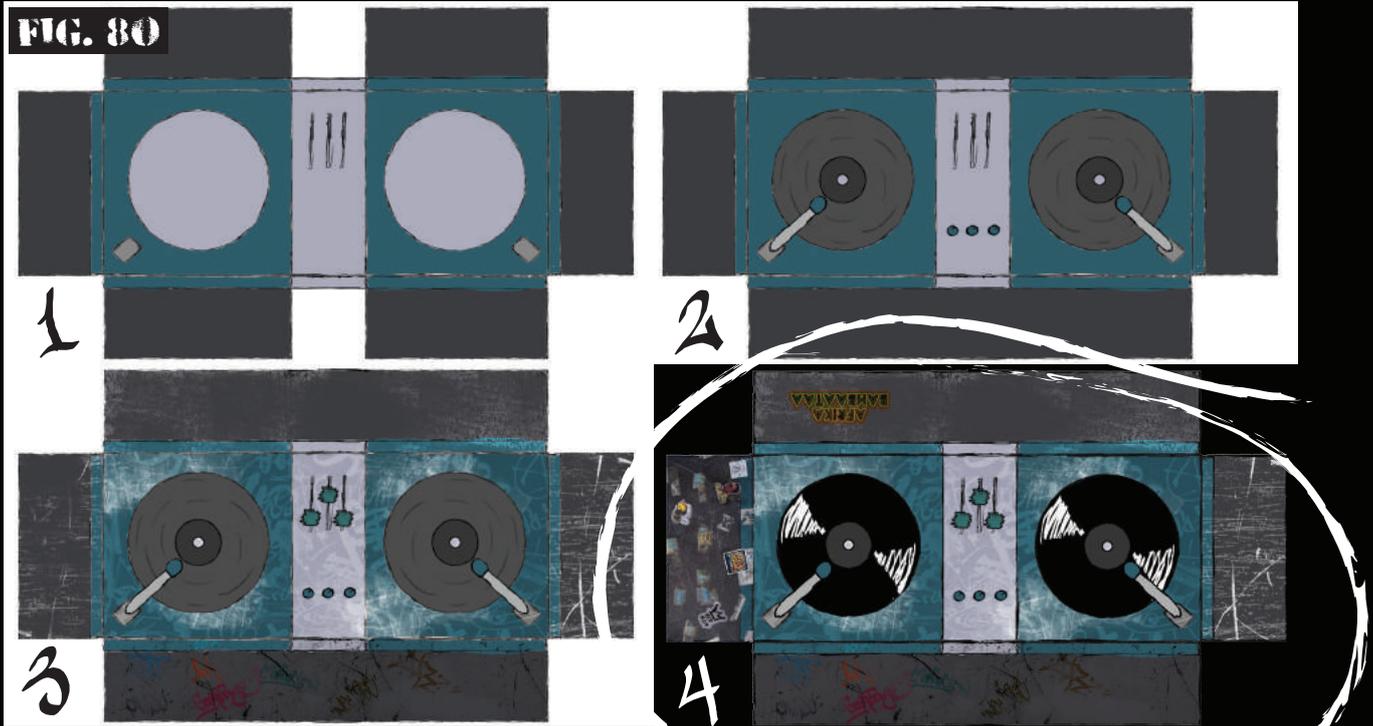
PRODUCCIÓN

DESARROLLO

TURNTABLE

Ae

Ps



PROGRESO DEL DISEÑO
DEL TURNTABLE

RENDER FINAL

El *turntable* fue mejorando gracias a la retroalimentación. Su versión inicial lucía muy limpia para emanar la cultura del Hip-Hop. Los vinilos tampoco tenían suficiente contraste. Finalmente, los detalles y calcomanías que decoran el turntable sirvieron como material para la animación.

Después se recreó en 3D dentro de After Effects para poder utilizar movimiento de cámara mientras se narra acerca del DJing.

RENDER FINAL.-



FIG. 81

Por cuestiones de tiempo y composición muchas de las características y detalles históricos de la cultura del Hip-Hop, que es una cultura extremadamente extensa, no fueron incluidos en la narración, sin embargo, se intento mencionarlas en la grafica para la animación.

RENDER FINAL DE LOS ACETATOS



FIG. 82

Por ejemplo, las texturas de los acetatos, en la Fig. 55, tienen el título de una canción de musica disco popular de los años 70: "Funky Town."



FIG. 83

RENDER FINAL DEL STICKER CON EL NOMBRE DE GRANDMASTER FLASH

La etiqueta con el nombre de Grandmaster Flash esta hecha para semejar una etiqueta de la marca Crayola, ya que él fue pionero de la técnica de marcar acetatos con crayón. Lo cual se observa en el acetato de la Fig. 55.

Afrika Bambaataa fue un precursor del movimiento de "The Zulu Nation", un colectivo dedicado a preservar y proteger la historia de la cultura del Hip-Hop. Por eso se colocó un parche con su emblema.



FIG. 84

RENDER FINAL DE LOS STICKER Y COLUMNA VERTEBRAL

RENDER FINAL DE LA TEXTURA DE AFRIKA BAMBAATAA

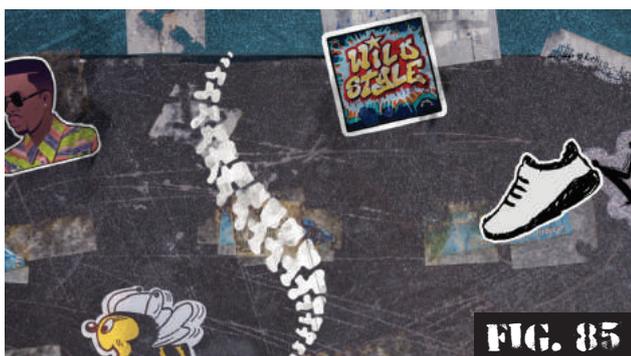


FIG. 85

En la pared de la columna hay texturas de una calcomania de "Wild Style" una película con temática de Hip-Hop, y una calcomania de Jazzy Jeff, el DJ de Will Smith.

ANIMANDO AL DJ

Ae

TOONBOOM

El DJ fue animado y colorizado en Toon Boom cuadro por cuadro. Al igual que a los demás personajes, se le dio un borde blanco con *Layer Styles* en After Effects para que resalte el fondo oscuro.



FIG. 86

PROCESO Y RENDER FINAL DE LOS FONDOS Y ANIMACIÓN DEL DJ

El desafío en esta escena fue encontrar un fondo que resalte al DJ sin opacarlo. El concepto original era dejar el fondo vacío, es decir en negro. Después, la idea evolucionó a poner luces de colores por detras para simular una discoteca. Finalmente, la idea de la discoteca conllevó a colocar un mosaico de luces de colores que se asemeje a los pisos de las discotecas de la época.

RENDER FINAL

LA BALA

Ae

TOONBOOM

La animación de la bala fue hecha en Toon Boom, es un *loop* de 4 cuadros que se repite para dar la sensación de que está viajando de un punto a otro. También se agregaron líneas de velocidad para contribuir a esta sensación.



PROCESO DE LA ANIMACIÓN DE LA BALA

FIG. 87

El render original de la bala contaba con un MC montado en After Effects. Esto ocasionó que el movimiento de las letras no coincidiera con la variación del dibujo en la bala. Por otro, lado las líneas de movimiento eran muy delgadas y casi no se notaban.

Finalmente, se modificaron las líneas de velocidad. Se le agregó un *roughen edges* a las letras para unificar los estilos y se copió el movimiento de la bala cuadro por cuadro. A todo se le agregó un *Layer Style* de *Stroke* para que resalte del fondo negro.

ANIMANDO AL MC

Ae

El MC fue animado y colorizado en Toon Boom y sus fondos elaborados en Photoshop para luego ser animados en After Effects. Se le dio un borde blanco a la secuencia de imagenes para poder distinguirlo del fondo.



FIG. 88

PROCESO Y RENDER FINAL DE LOS FONDOS Y ANIMACION DEL MC

“As the culture grew larger, the MC became a part of its own.”

Al principio, la intención fue mostrar la expansión de la sub-cultura del rap mostrando grupos de gente en el fondo que van aumentando mientras el MC rappea. Sin embargo, esto ocasionó que se viese demasiado vacio. Luego se probó mostrar la expansión de la cultura poniendo letras y nombres de artistas icónicos del rap e integrándolo con la idea anterior de las personas. Al final, las letras por si solas daban a entender la idea.

RENDER FINAL

PARED DE TEXTURAS

Ps



FIG. 89

GRUPOS: NAUGHTY BY NATURE, N.W.A., WU-TANG CLAN, DE LA SOUL, THE FUGEES, SALT N' PEPPA, THE MESSAGE, DMX, LIL JON & THE EAST SIDE BOYZ, TUPAC, WILL SMITH, THE NOTORIOUS B.I.G.

PROGRESO DE LOS EDIFICIOS



Los edificios tuvieron un cambio muy drástico desde el diseño original hasta el render final. Al inicio estaban pensados con un propósito de utilidad más que de diseño. Es decir que solo estaban diseñados para tener ventanas y no complementaban la estética del resto del trabajo.

En el diseño final se incorporó sutilmente en las texturas, graffitis de artistas de la costa este y de la costa oeste. Se añadieron toques de deterioro para simular la apariencia de los edificios del Bronx.

PROGRESO DEL DISEÑO DE LOS EDIFICIOS

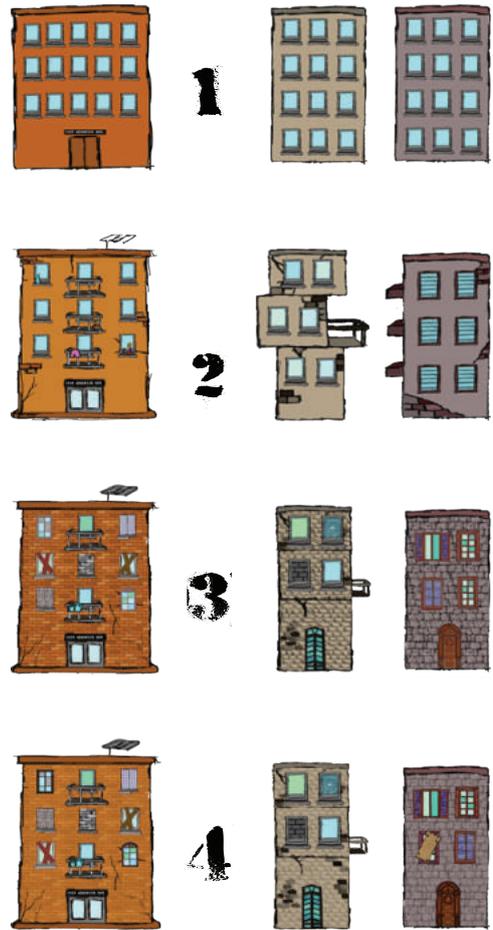


FIG. 90

DISEÑO FINAL DE LOS EDIFICIOS



FIG. 91

EDIFICIO SEDWICK

EDIFICIO COSTA OESTE

EDIFICIO COSTA ESTE

GRANDMASTER FLASH & THE FURIOUS 5



La animación de los edificios fue un detalle agregado al proyecto para poder mostrar la mayor cantidad de personas influyentes en la sub-cultura del rap dentro del Hip-Hop.

ILUSTRACIONES: MIEMBROS DE GRANDMASTER FLASH & THE FURIOUS 5 **FIG. 92**



Para las ilustraciones de Grandmaster Flash & the Furious 5 se utilizó una de las fotos más iconicas de ellos como referencia.



FOTOGRAFIA DE LOS MIEMBROS DE GRANDMASTER FLASH & THE FURIOUS 5



RENDER FINAL

Al render final se le colocó un fondo que asemeja edificios para evitar el espacio vacío por detrás. Y se ubicó a Grandmaster Flash en la ventana principal. También como detalle final se agregó el nombre de su canción más iconica: "The Messege."

ILUSTRACIONES DE
PAPEROS DE LA
COSTA OESTE

ILUSTRACIONES DE
PAPEROS DE LA
COSTA ESTE

Ps

Ae

TUPAC
SHAKUR

FAZU-F

SNOR
DOG

THE
NOTORIOUS
B.I.G.

BUSTA
RHYMES

NAS

WEST SIDE



EAST SIDE



FIG. 95

ICE
CUBE

DR
DRE

ICE-T

FIG. 97

JAY-Z

DMX

KRS ONE

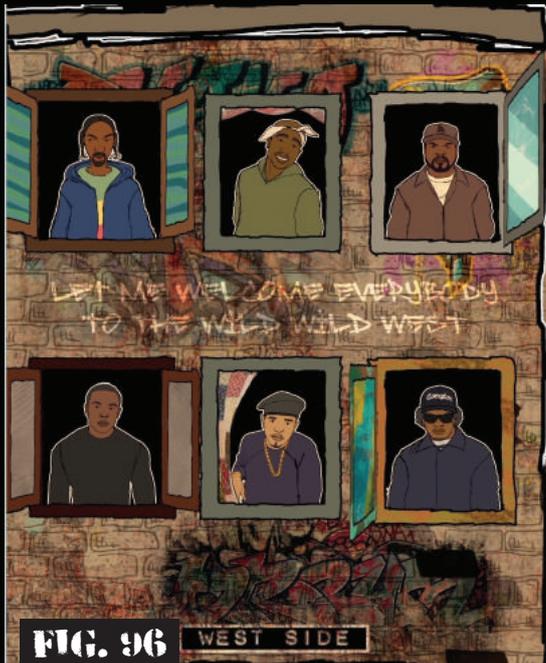


FIG. 96

WEST SIDE

RENDER FINAL DEL ENTORNO WEST SIDE



FIG. 98

EAST SIDE

RENDER FINAL DEL ENTORNO EAST SIDE

la intención de la distribución fue mostrar a los personajes más reconocibles en la parte superior, ya que aparecen poco tiempo en pantalla. Por la misma razón Tupac Shakur está en el centro de la fila de arriba, ya que a él se le hace mención directa.

Al igual que en las ventanas de la costa oeste, la distribución de las ventanas de la costa este está hecha en base a que tan reconocibles son los personajes. Lo cual ubica a Notorious B.I.G. en el centro de la parte superior.

LOS TIMBRES



La sección de los timbres fue incluida para mencionar más nombres relevantes en la cultura de una manera que mantuviese la temática de edificios sin que la escena se volviese demasiado monotoná.

ETIQUETAS DE LOS TIMBRES CON NOMBRES DE PAPEROS FIG. 99



RUN-DMC

El primer timbre rinde homenaje a RUN-DMC en su colaboración con Aerosmith en la canción "Walk This Way". Ya que la narración no mencionaba a Aerosmith, una buena forma darle crédito al grupo era con el logotipo de la banda. El logotipo entra en la escena por medio de una animación de dos cuadros que simula alas en vuelo.



FRAMES DE LA ANIMACION DE LAS ALAS DEL LOCO DE AEROSMITH FIG. 100

SALT N' QUEEN
PEPPA LATIFAH

El timbre de Queen Latifah tiene como fondo el nombre de una de sus canciones: "U.N.I.T.Y." y su slogan de "All hail the queen".

Salt n' Peppa tiene como fondo nombres de sus canciones más icónicas: Shoop, Step, Whatta ma, Push it.

WILL SMITH

En la textura se incorporó el nombre de Jazzy Jeff como una referencia al duo, y por debajo la animación de un timbre caído que revela la palabra FRESH, la cual hace referencia a su programa de televisión "The Fresh Prince of Bel Air."

TEXTURAS FINALES
DE LOS TIMBRES

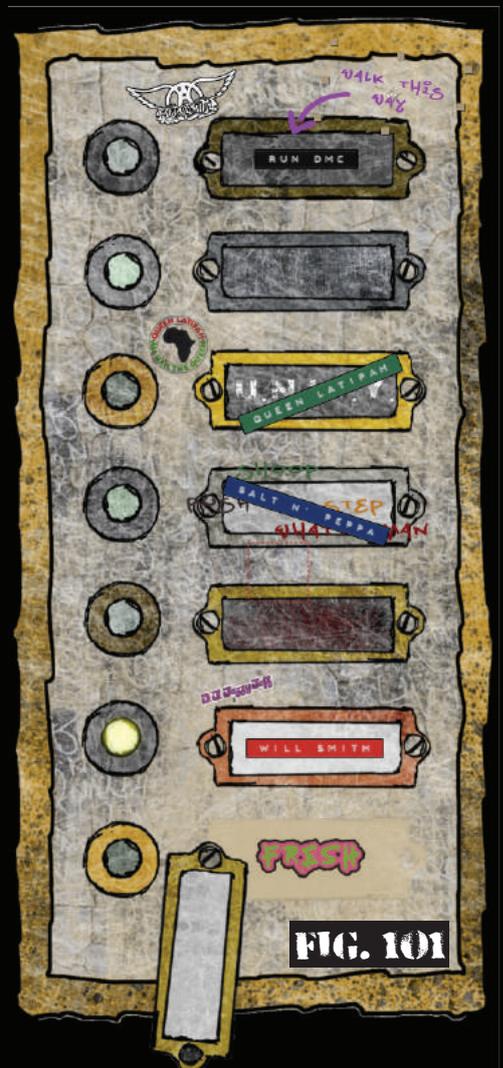


FIG. 101

LOS TUBOS

ILUSTRACIÓN FINAL DE LAS TUBERÍAS CONSTRUIDAS

Ps

Ae

Las tuberías fueron construidas con 8 dibujos de tubos principales, los cuales fueron moldeados para crear el sistema de tuberías. Se procuró que los colores fueran pálidos, opacos y fríos para dar la sensación de alcantarillado. Todo esto fue hecho en Photoshop y después exportado como una sola imagen en png.

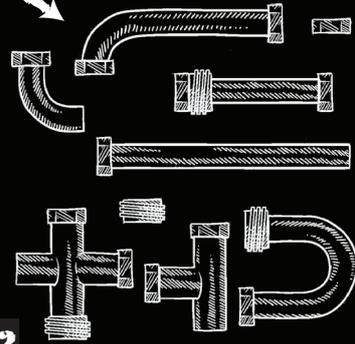


FIG. 102



FIG. 103

ILUSTRACIONES DE PAPEROS DE LA COSTA ESTE

La animación de las tuberías esta hecha con la intención de mostrar como el agua trae cambios. Las tuberías drenan las armas que se utilizaban en las peleas territoriales y las lavan.

ARMAS EN LAS TUBERÍAS



FIG. 104

El agua fue realizada directamente en After Effects con *Shape Layers* a los cuales se les aplicó un *simple choke*, *wave warp* y un *fast blur* para crear un efecto líquido.

FIG. 105 RENDER FINAL DE LAS ARMAS Y LA ANIMACION DEL AGUA



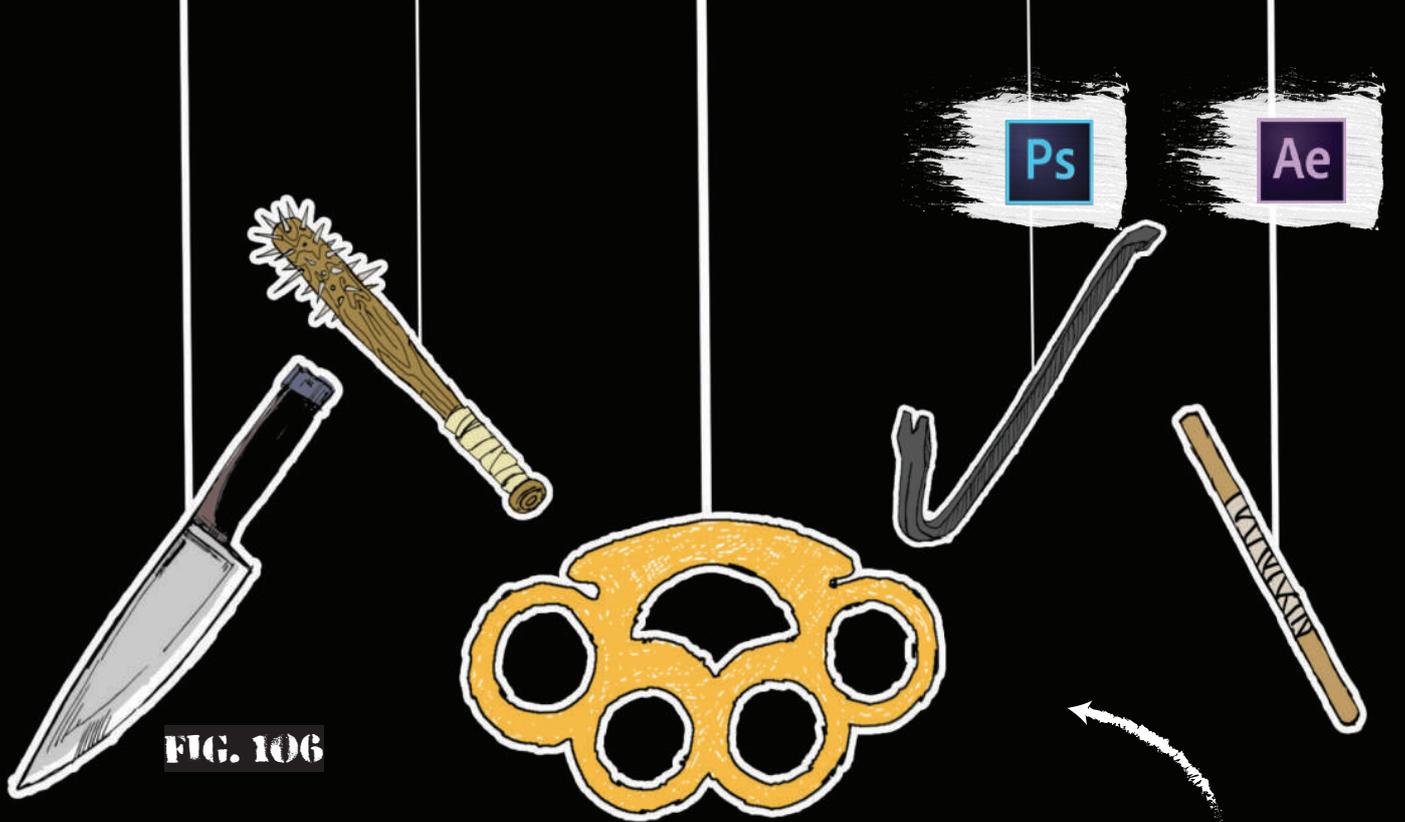


FIG. 106

RENDER FINAL DE LAS ARMAS
DE PAPEL CAYENDO DEL CIELO

UPROCK

Ya que el *UPROCK* se basa en el uso de *props* o simulación de uso de *props* en el baile, en especial en las batallas, se procuró que se notara al colgar las armas que salieron de la tubería del techo, para que parezcan de papel y así quitarles el elemento de peligro.

Para lograr una sensación más real de que las armas de papel cuelgan y rebotan, se utilizaron expresiones de Rian Fisk (animador de *motion graphics*) en la rotación y la posición de *NULLs* que controlan la parte superior e inferior de cada cuerda individualmente.

POSITION

```

veloc = 35;
amplitude = 30;
decay = 1.0;
y = amplitude*Math.cos(veloc*time)/Math.exp(decay*time) ;
value + [0,y]

```

ROTATION

```

veloc = 7;
amplitude = 80;
decay = .7;
amplitude*Math.sin(veloc*time)/Math.exp(decay*time)

```

ANIMANDO AL B-BOY



El B-boy fue la parte más entretenida de animar, ya que estaba animando secuencias de bailes y pasos, lo que requería de mucha fluidez.

FIG. 107 6-STEP



FIG. 108 ROCK

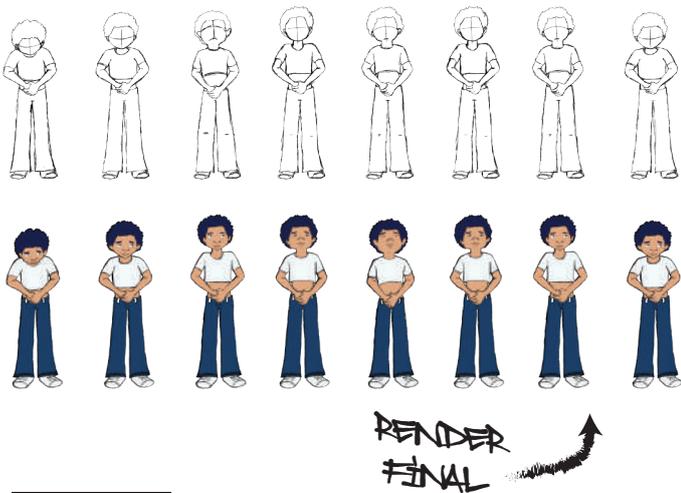


FIG. 109 BOUNCE



FIG. 110 SMURF

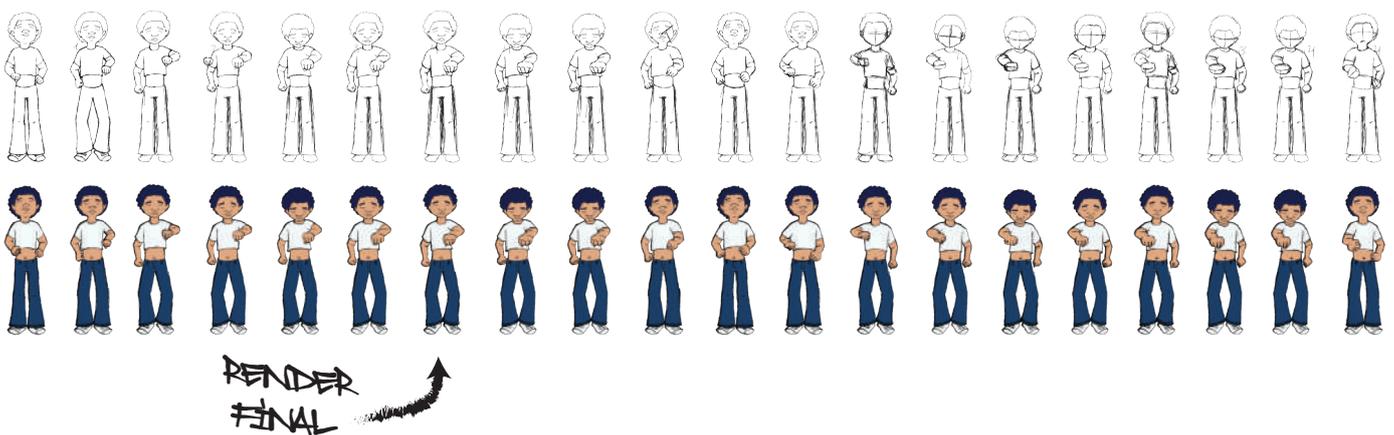
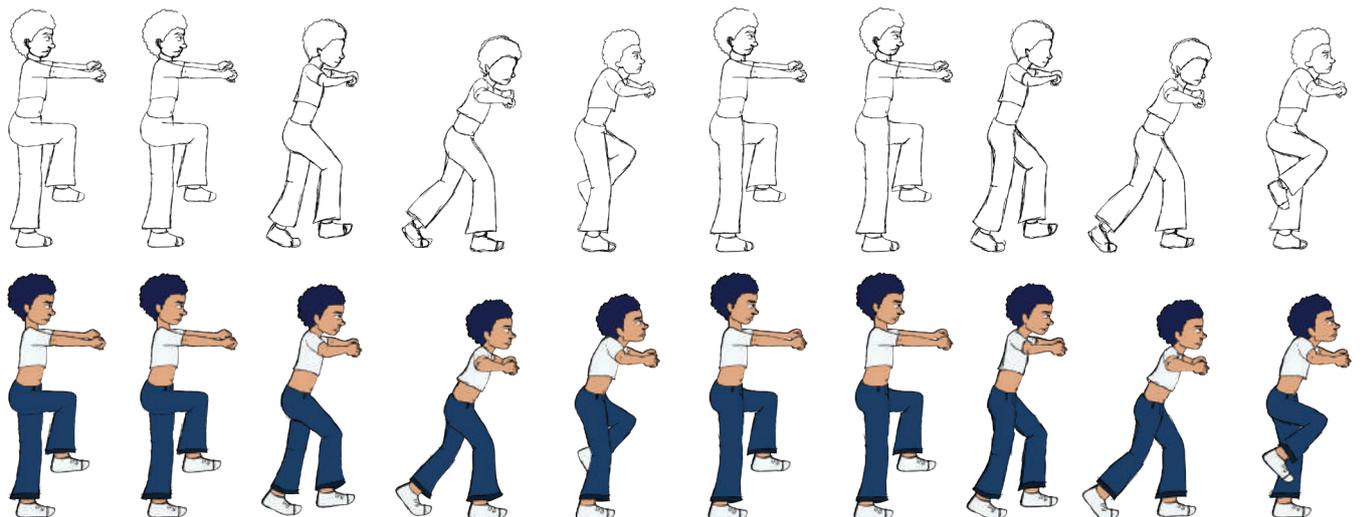


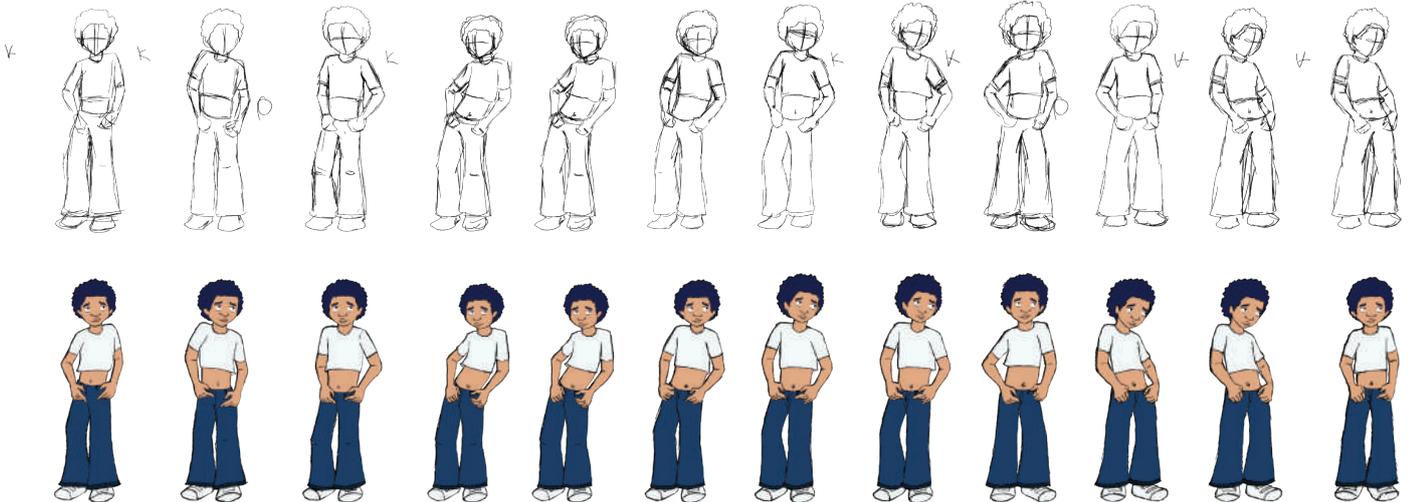
FIG. 111 **RUNNING MAN**



RENDER FINAL

RENDER TEST

FIG. 112 **HARLEM SHAKE**



RENDER FINAL

Al importar la secuencia a After Effects se puso un *Time Stretch* para duplicar la cantidad de cuadros. El efecto de pocos frames contribuyó al estilo del proyecto. Las secuencias de imágenes están dibujadas para poder ser colocadas en un *loop*, de manera que el último cuadro lleve al primero, haciendo mucho más flexible trabajar con estas animaciones.

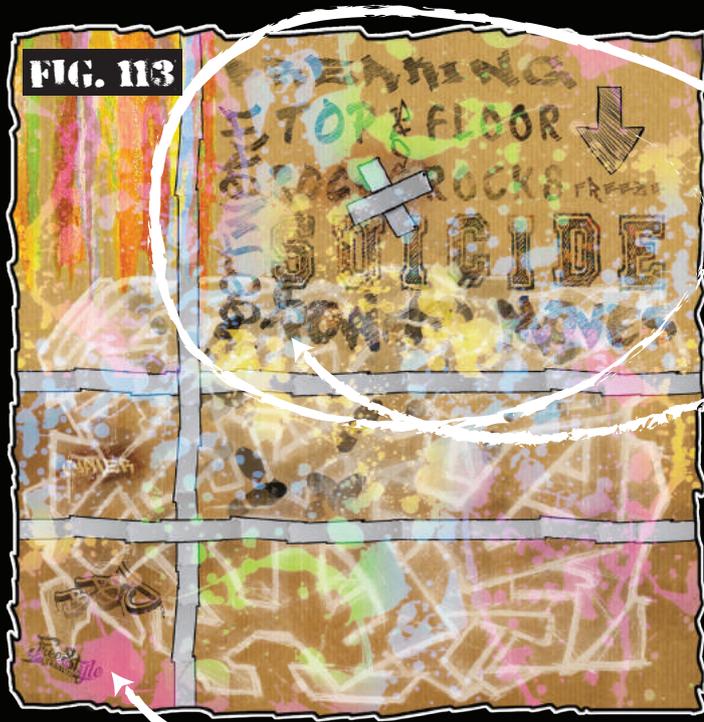


EL CARTÓN

Ps

Ae

El cartón sobre el cual baila el B-boy fue hecho para compensar el espacio negativo, ya que el fondo se veía muy vacío mientras hacía el 6-step.



CATEGORÍAS DE
BREAKING

FIG. 113A



ANIMACION DE ROCK Y
BOUNCE EN LA TEXTURA



Al momento de texturizar el cartón se le dio una estética deteriorada para que concuerde con el estilo del proyecto. Se escribió los nombres de las categorías del breaking como una textura, y muchas de las animaciones fueron texturas sobre el cartón que fueron animadas con un movimiento de cámara.

RENDER FINAL

FIG. 114



LA PIZARRA



Había la intención de incorporar todos los nombres de los pasos de cada escuela en la parte gráfica del proyecto, ya que el audio solo menciona la existencia de las 3 escuelas.

RENDER DE LA PRIMERA VERSION DE LAS ESCUELAS



Primer intento.-

En el primer intento se jugó con planos de cámara y perspectiva en las letras, pero se veía demasiado vacío, en especial en las transiciones.

RENDER DE LA SEGUNDA VERSION DE LAS ESCUELAS



Segundo intento.-

La segunda versión de las escuelas se fue al otro extremo. El

cuadro ya no estaba vacío sino sobre saturado de información. Además, por trabajar con pre-composiciones, surgieron problemas con la calidad de la imagen; salía pixelada (razón por la cual los thumbnails de la Fig. 88 están muy pequeños). Por último, los nombres de los pasos que iban de fondo ya ni siquiera se notaban.

RENDER FINAL.-

Al final, fue sugerido tomar las palabras de la narración de una forma literal e interpretar gráficamente la idea de escuelas. Lo que llevo a usar de fondo una pizarra de tiza.



RENDER FINAL DE LAS ESCUELAS

ANIMANDO A LA TAGGER

Ps

Ae

La animación de la graffitera fue hecha en Toom Boom, está compuesta de una animación de un salto y dos animaciones en *loop* de ella cayendo y observando el tren.

El salto fue animado con una aproximación de la perspectiva del espacio que se contruiría después por medio de un falso 3D dentro de After Effects.

FIG. 118 SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DEL SALTO



FIG. 119 CAÍDA

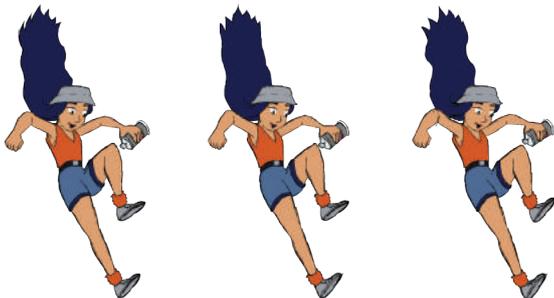


FIG. 120 ATERRIZAJE



Tanto la caída como el aterrizaje, fueron un *loop* de una secuencia de imágenes. Las transiciones entre las distintas animaciones que son parte de una sola acción se fueron manejando con cámaras.

EL FONDO

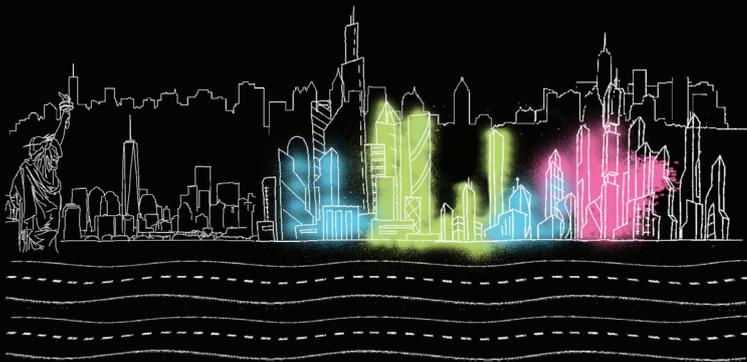


FIG. 121

RENDER FINAL DEL FONDO DE LA CIUDAD

LA CIUDAD

Ps

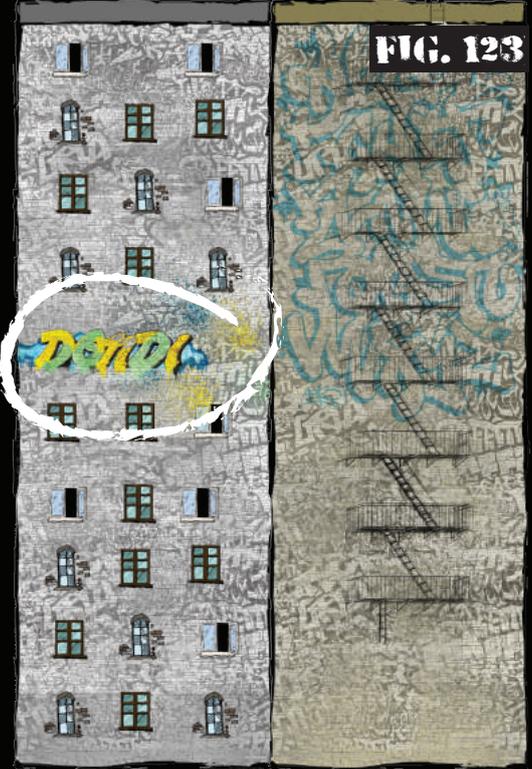
Ae

El graffiti es un arte callejero que se realiza sobre edificios y vehiculos, por esta razón para poder capturar bien su esencia se recreó una pequeña parte de una ciudad con un falso 3D hecho con planos dibujados en Photoshop y armados en After Effects.

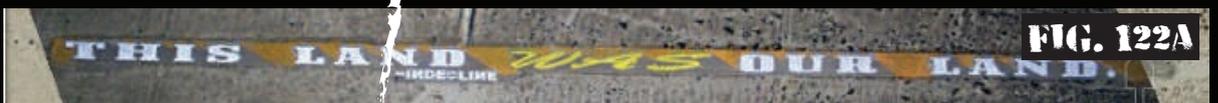
LOS EDIFICIOS



TEXTURAS FINALES DEL EDIFICIO DEL FONDO



RENDER FINAL DEL EDIFICIO DE FONDO



TEXTURA ESCONDIRA DEL GRAFFITI MAS GRANDE DE ESTADOS UNIDOS



Para optimizar la animación solo se dibujaron las paredes que eran visibles para la cámara.

RENDER FINAL

TAGS DE LADY PINK QUE SE ENCUENTRA EN UNA GALERIA

FIG. 124

TEXTURA FINAL DE LA PARED DE FONDO DE LA ESCENA DEL GRAFFITI



Las texturas de la pared que pinta el personaje, estan hechas con graffitis reconocidos, al igual que con algunos graffitis de VANDALS VALLE VERDE un crew de graffiti quiteño, otorgándole un toque apropiado ya que el personaje de la graffitera está basado en una chica nacida en Ambato Ecuador, que creció en el Bronx.



La textura de los pisos no fu trabajada al detalle, porque no sobresalía en la cámara. Solo se incluyó una rayuela en la que la graffitera está erguida porque es la más visible.



TEXTURAS FINALES DE LOS TECHOS DE LOS EDIFICIOS

Era importante rendirle homenaje a Superkool 223 ya que fue una de las primeras personas que dibujo un graffiti en forma de mural y no solo como tag. Esta pared encierra la ciudad para que la composición no se vea muy vacía. La textura casi no se nota en pantalla, pero es un lindo detalle.

FIG. 126

RENDER FINAL DE LA ESCENA DEL GRAFFITI

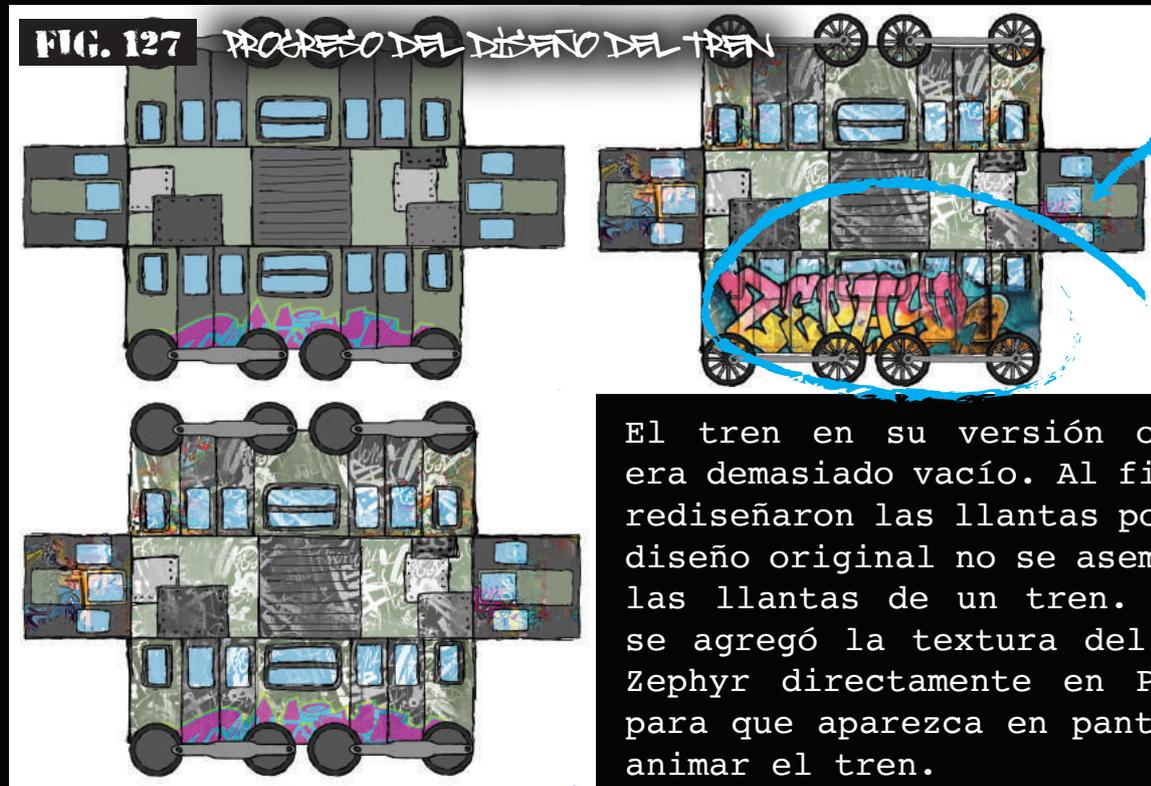


EL TREN

Ps

Ae

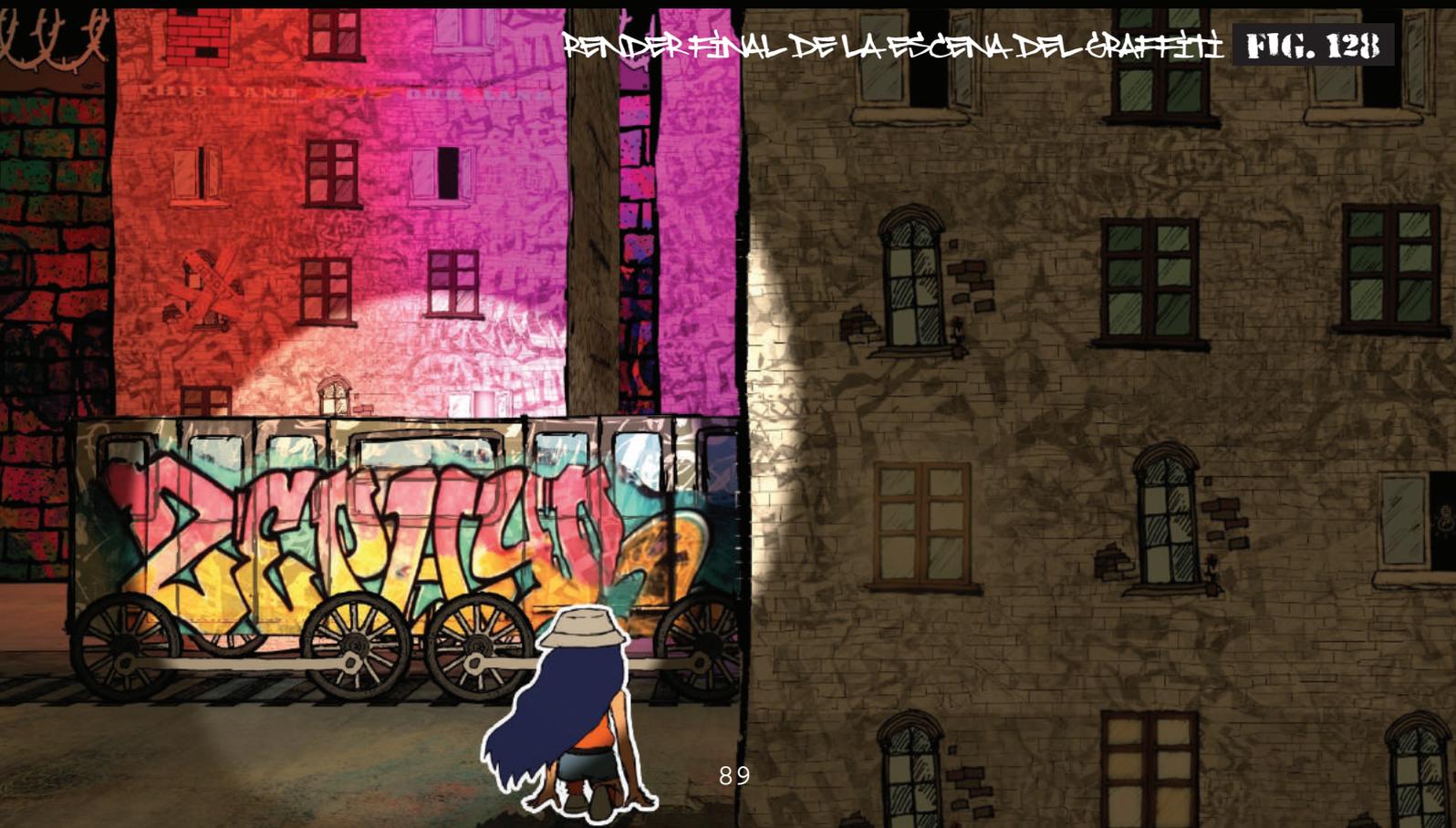
El tren tiene la misma técnica que el tocadiscos. Se dibujan los lados o paredes en Photoshop y se construye y anima en After Effects.



TAG DE ZEPHYR

El tren en su versión original era demasiado vacío. Al final, se rediseñaron las llantas porque el diseño original no se asemejaba a las llantas de un tren. Ademasm se agregó la textura del tag de Zephyr directamente en Photshop para que aparezca en pantalla al animar el tren.

RENDER FINAL.-



EL MAPA DEL MUNDO

Ps

Ae



FIG. 129

ILUSTRACIÓN DEL MAPA DEL MUNDO

La idea detras del mapa del mundo, fue bloquear los continentes en un color solido para luego pasarlo a After Effects, en donde se crearían mascaras a partir del color sólido usando auto-trace.

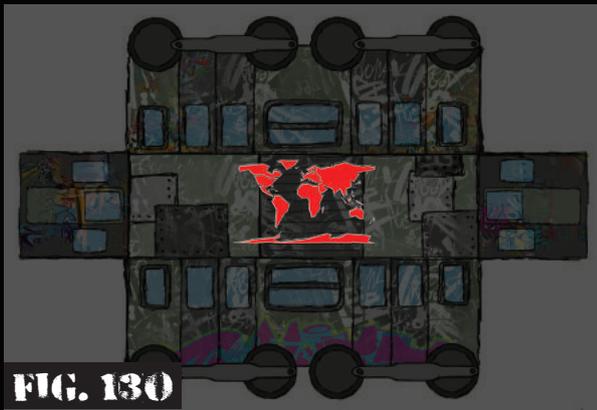


FIG. 130

PRUEBAS DE POSICIONAMIENTO DEL MAPA SOBRE EL TREN

Originalmente el mapa del mundo se iba a dibujar en la parte superior del tren, así serviría de transición entre la escena del graffiti y la escena final con un movimiento de cámara. La razón principal por la que esto no se dio fue la ubicación de la cámara y la falta de contraste entre el mapa y el tren.

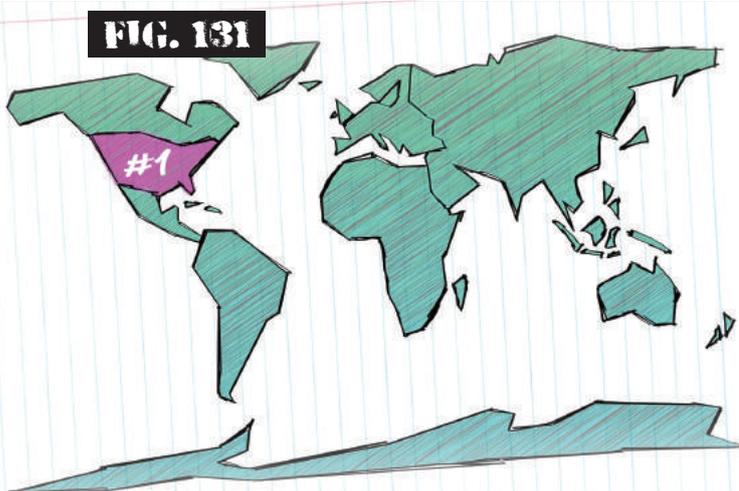


FIG. 131

El render final dio lugar a la idea de una hoja pegada sobre el tren. Para ayudar al mapa a contrastar con su fondo, el tren cubre toda la pantalla sirviendo de transición para pasar a la estación de tren.



RENDER FINAL DE LA ESCENA DEL MAPA Y EL TREN

PRODUCCIÓN

DESENLACE

LA ESTACIÓN

Ps

Ae

Las texturas de la estación de tren tienen características de cada uno de los elementos de la actualidad. Por ejemplo, la sección de graffiti tiene una placa del Writer's Bench, una banca que visitaban los graffiteros en los años 70. La pared del breaking tiene símbolos de bailarines de hoy como *Les Twins* o *Royal Family*. En la sección del rap se incorporó el logo de *Chance the Rapper*.



TEXTURAS FINALES DE LA ESTACION DEL TREN FIG. 132

GRAFFITI

BREAKING

MCING

DJING

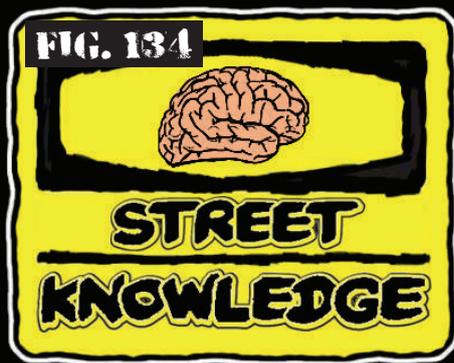
TEXTURAS FINALES DEL PISO Y LOS RIELES DEL TREN FIG. 133

LOS OTROS 5 ELEMENTOS



A medida que la cultura se ha ido expandiendo, nuevos elementos han surgido. En la actualidad, son en total oficialmente 9 elementos, incluyendo los 4 elementos originales.

Los 5 restantes son:



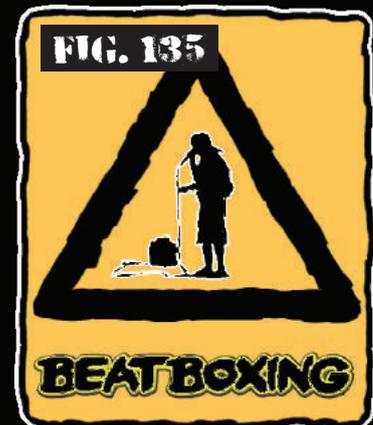
STREET KNOWLEDGE.-

Este elemento es el conocimiento, y se basa en enriquecer la mente con la cultura, intentar siempre aprender de la historia y el porqué de las cosas que la cultura tiene para ofrecer.



STREET FASHION.-

Este elemento se dio gracias a que cierto tipo de ropa se comenzó a asociar con la cultura.



BEATBOXING.-

Es la creación de sonidos musicales con la garganta.



STREET LANGUAGE.-

Son las palabras, el *slang* con el que se habla dentro de la cultura. Muy comunmente se entrelaza con el rap.

STREET ENTREPRENEURIALISM.-

Es el emprendimiento callejero. La idea de tomar la iniciativa tanto dentro de los elementos como fuera de ellos.



Por la extensión y temática del proyecto fue posible entrar en detalle sobre cada uno de estos elementos.

EL FINAL

Ps

Ae

La escena final recopila a todos los personajes en una misma ubicación y da un resumen de lo que es el Hip-Hop hoy en día.

RENDER FINAL DE LAS ESCENAS DE LOS PERSONAJES EN LA ESTACION DE TREN

FIG. 139



Los personajes tienen un borde blanco para mantener el estilo del corto y un pequeño movimiento con *puppet tool* para que no se vean muy estáticos en la pantalla.

RENDER FINAL DE LAS PALABRAS EN LA ESTACION DE TREN

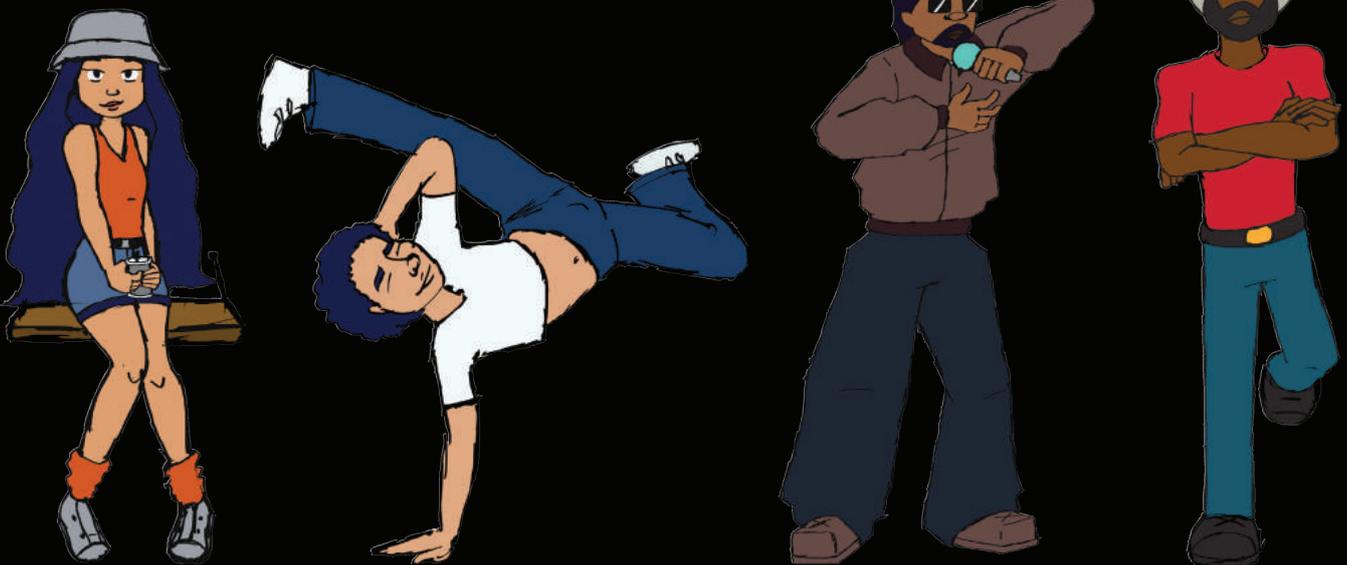
FIG. 140



Cada palabra que describe la cultura tiene una sombra por detras con un icono que la representa para reforzar la idea.

FIG. 141

ILUSTRACIONES FINALES DE LOS PERSONAJES EN LA ESTACION DE TREN



POST-PRODUCCIÓN

SONORIZACIÓN

EFFECTOS DE SONIDO

Debido a que el proyecto no es un cortometraje convencional, sino más bien un cortometraje infográfico, no requiere de *foleys* en todas las situaciones. Los sonidos solo fueron agregados cuando aportaban algo a la escena.

Algunas escenas, como la de los timbres (Fig. 144) permitieron visibilizar que cuando algo produce el mismo sonido, se debe usar otro *sample* del sonido y no repetir el anterior.

RENDER FINAL DE COLUMNA VERTEBRAL



FIG. 142

Aquí se agregó un sonido de aerosol para reforzar la idea de un stencil.

RENDER FINAL DE LA ESCENA DEL ACETATO



FIG. 143

Sonido de "swoosh" para reforzar el movimiento de cámara.

RENDER FINAL DE LA ESCENA DEL MC



FIG. 144

Aquí se agregó una canción de Nas cantada a capela, "One Love".

RENDER FINAL DE LAS TUBERÍAS



FIG. 145

Las tuberías tienen el sonido de agua cayendo.

RENDER FINAL DE LOS TIMBRES



FIG. 146

Diferentes *samples* de timbres.

RENDER FINAL DEL UPROCK



FIG. 147

Un sonido de rebote para cuando caen las cuerdas.

En la escena del graffiti el sonido fue especialmente beneficioso para la animación. El sonido de la lata de aerosol ayudó a señalar la lata que utiliza la graffitera. Las sirenas junto con las luces rojas y azules ayudaron a crear la ilusión de una patrulla. Por último, el sonido del locomotora ayudó a percibir con anticipación la llegada del tren antes de que este sea visible en el encuadre.

FIG. 148 RENDER FINAL DE LA ESCENA DEL GRAFFITI



MÚSICA



La música de fondo esta hecha en Garage Band, en su mayoría con samples del mismo y algunos samples de canciones iconicas del Hip-Hop.

INTRO

El intro consta de 5 canciones de diferentes artistas, se toma de 2 a 5 segundos de las canciones para crear una sensación de búsqueda en la radio.

LISTA DE CANCIONES

- 1.- Straight Otta Compton - N.W.A.
- 2.- Whatta man - Salt n' Peppa
- 3.- This is How We Do It - Montell Jordan
- 4.- Hypnotize - The Notorious B.I.G.
- 5.- California Love - Tupac Shakur ft.D.R.E
- 6.- In Da' Club - 50 Cent

SAMPLING & MEZCLAS

Se intentó utilizar distintos géneros de música con las distintas escenas del proyecto: Intro, DJ, MC, Break, Tagg y el cierre.



CONCLUSIONES



The Birth of Hip-Hop fue un trabajo de extensa investigación, preparación y estudio, ya que se basa en una cultura urbana real. La curva de aprendizaje fue extensa, debido a que los conocimientos sobre el programa After Effects y sobre la técnica de motion graphics eran limitados. La pre-producción en el caso de este proyecto no fue tan útil como se hubiese deseado y mucho se debió a la falta de conocimiento. Varias de las transiciones se arreglaron directamente en la producción. El estilo del look final no fue definido hasta dentro de la etapa de desarrollo.

Aún al tener un conocimiento moderado de la cultura del Hip-Hop, esta es un fenómeno muy extenso y se encontró que la información sobre este tema es extremadamente vasta. Lo que se conoce de esta cultura es solamente la punta del *ice berg*, y esto se debe a que existe una tradición oral más que una escrita, la mayor parte de la información no es fácilmente accesible por internet.

Al igual, se encontró que la información dentro del proyecto no es del todo exacta, muchos de los nombres de los pioneros y precursores a los que se atribuyen ciertos fenómenos de cultura son temas extremadamente controversiales, incluso diferentes líderes dentro del Hip-Hop, con voces de igual peso y validez, discrepan sobre muchos de los temas que se han topado dentro del corto. Es importante mencionar que esta cultura está creciendo cada día y que siempre se aprende algo nuevo, y ahí está la belleza del Hip-Hop saber que siempre hay un lugar para crecer y mejorar.



REFERENCIAS

Chiu, D. (5/08/2013). *DJ Kool Herc: The Back-to-School Party That Started A Revolution*. Recuperado el 17 de septiembre de 2017 de Paste Magazine:

<https://www.pastemagazine.com/articles/2013/08/dj-kool-herc-the-back-to-school-party-that-started.html>

Light, A., & Tate, G. (n.d.). *Hip-Hop: Music and Cultural Movement*. Recuperado el 18 de septiembre de 2017 de Encyclopedia Britannica:

<https://www.britannica.com/topic/hip-hop>

Mench, Chris. (18/07/2018). *Hip-Hop/R&B Surpasses Rock As The Most Popular U.S. Music Genre For The First Time*. Recuperado el 17 de septiembre de 2017 de Genius:

<https://genius.com/a/hip-hop-r-b-surpasses-rock-as-the-most-popular-u-s-music-genre-for-the-first-time>

Phillips-Fein, K. (16/04/2013). *The Legacy of the 1970s Fiscal Crisis*. Recuperado el 18 de septiembre de 2018 de The Nation:
<https://www.thenation.com/article/legacy-1970s-fiscal-crisis/>

Romano, A. (11/08/2017). *The birth of hip-hop happened 44 years ago at a block party in the Bronx*. Recuperado el 17 de septiembre de 2017 de Vox:

<https://www.vox.com/culture/2017/8/11/16130976/44th-anniversary-birth-hip-hop-google-doodle>

