UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Cosmic Madness

Corto Animado en 2D

Producto artístico

Santiago José Román Gallegos

Animación Digital

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

Quito, 18 de mayo del 2018

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Cosmic Madness

Santiago José Román Gallegos

Calificación:

Nombre del profesor, título académico Gabriela Vayas, MDA

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: _____

Nombres y apellidos: Santiago José Román Gallegos

Código: 00110699

Cédula de Identidad: 1719091397

Lugar y fecha: Quito, 18 de mayo de 2018

DEDICATORIA

Este trabajo de animación se lo dedico de manera especial a mi familia, son ellos quienes han pasado junto a mí días y noches apoyando y alentando mis progresos. Por nunca dejar de creer en mí, ellos han sido quienes me han impulsado a seguir mis sueños y han disfrutado y compartido conmigo cada logro y cada tropiezo.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer de manera especial a mi amigo Arturo Martínez, compositor musical de la canción en la que se desarrolla la historia del corto animado. Agradezco a los amigos que compartieron conmigo sus ideas y sus críticas en cada escena.

Quiero agradecer a quienes me visitaban en la madrugada, a todos los que me han hecho sentir su presencia y cariño durante este proceso.

Agradezco a mi directora de proyecto de titulación Gabriela Vayas, quien ha contribuido semanalmente en el proceso y evolución del corto animado.

RESUMEN

Este proyecto audiovisual con técnica 2D, fue elaborado con el fin de llegar a jóvenes y concientizar a través del arte y la música. Se enfoca en una cruel perspectiva de la realidad que rodea a la sociedad de hoy; representa cómo las drogas podrían llegar a deteriorar la vida de alguien si no se hacen correctivos a tiempo. Las drogas se han visto como un arma letal hoy en día, tanto como para las personas que la consumen como para las personas que los rodean y sufren el deterioro cotidiano de sus seres queridos. En este corto animado, se aprecia desde un principio la curiosidad, la tentación, la caída, las experiencias, las sensaciones y finalmente las inevitables consecuencias.

En un principio la idea fue realizar una pequeña animación de la canción original, pero debido a la problemática actual, fue tomando giros inesperados donde se logró mezclar la problemática real con temas animados que lograron darle el toque surrealista esperado. Con este vuelco se empezó a dar vida a los personajes a través del estudio anatómico de los mismos, paralelamente el guión técnico fue editado de acuerdo a los nuevos parámetros. Las paletas de color fueron adaptándose según el proyecto avanzaba, ya que los fondos y sus tonalidades juegan un papel muy importante.

El producto se da gracias a la fusión entre música y animación, con el fin de transmitir fácilmente un mensaje a la gente que le atrae el contenido audiovisual. Finalmente, el proyecto fue tomando forma entre colores tenues, grisáceos y azules oscuros donde se refleja una tendencia surrealista que busca la fusión de lo real con lo irreal.

Palabras clave: Corto animado, 2D, drogas, arte, música, surrealista, irreal

ABSTRACT

This audiovisual project with 2D technique was developed in order to reach young people and raise awareness through art and music. It focuses on a cruel perspective of the reality that surrounds today's society; represents how drugs could deteriorate someone's life. Drugs have been seen as a lethal weapon, both for the people who consume it and for the people around them that suffer the daily deterioration of their loved ones. In this animated project, curiosity, temptation, fall, experiences, sensations and finally the inevitable consequences are represented from the beginning.

At first the idea was to make a small animation of the original song, but due to the current problematic, the project was taking unexpected turns where it could be managed to mix the real problems with animated themes that succeeded giving the scheme the expected surrealist touch. With this shift it began to give life to the characters through their anatomical study, meanwhile the technical script was edited according to the new parameters. The color palettes were adapted according to the project evolution, since the backgrounds and their tones play a very important role.

The product was accomplished thanks to the blend between music and animation, in order to easily convey a message to people who are attracted to audiovisual content. Finally, the project took shape between soft colors, grayish and dark blue, reflecting a surrealist trend that seeks the fusion of the real with the unreal.

Keywords: Animated short, 2D, drugs, art, music, surreal, unreal

TABLA DE CONTENIDO

Resumen 6

Abstract 7

Introducción 12

Ficha Técnica 13

Pre Producción 14

Proceso de investigación.....15
Música electrónica.....15
Rock alternativo.....17
Referencias visuales.....19
Artes psicodélicos y sustancias psicoactivas.....20
Target.....22
Medios de exposición.....23
Desarrollo del guión.....24
Guión inicial.....24
Guión Final.....26
Procesos de construcción.....28
Volge.....28
Expresiones faciales.....30
Expresiones corporales.....31
Raven.....33
Expresiones faciales.....35
Expresiones corporales.....36
Backgrounds.....37
Pruebas de color.....38
Construcción de guión visual.....39
Storyboard.....39
Proceso de construcción del animatic.....44

Producción 46

Cronograma de producción.....46
Proceso de producción.....47
Animatic.....50
Pencil Test.....51
Clean Up.....51
Morfs.....52

Dificultades de producción……53
Daltonismo y fondos……53
Proporción de manos……54
Corrección de color……55
Paleta de color de Raven……56
Procesos de corrección……57

Post Producción 58

Procesos de post producción……58
Efectos visuales……59
Renders……60
Humo y letras……61

Equipo colaborador y cliente……62
Arturo Martínez……62

Conclusiones 63

Referencias bibliográficas……64

Links de imágenes 64

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA #. **TÍTULO DE LA FIGURA**

Figura #1: Render final Volge……14
Figura #2: Gordon Mumma en estudio de grabación……15
Figura #3: Simeone Coxe con oscilador en 1968……16
Figura #4: Set de DJ……16
Figura #5: Pancarta grupo Gorilaz tour 2017…… 17
Figura #6: Thom Yorke con sintetizador……18
Figura #7: Montaje imágenes del corto animado “Sometimes the star”……19
Figura #8: Ilustración de Bryan Pollet, THC……20
Figura #9: Ilustración de Bryan Pollet, Alcohol……21
Figura #10: Ilustración de Bryan Pollet, Psilocybin……21
Figura #11: Muchacho consumiendo droga……22
Figura #12: Fotografía con referencia de drogas separando familias……22
Figura #13: Cartón, festival de animación……23
Figura #13.1: Manchester Animation Festival……23
Figura #14: Turn Around personaje Volge……28
Figura #15: Volge Construcción……29
Figura #16: Volge prueba de color final……29
Figura #17: Volge expresiones faciales……30
Figura #18: Volge expresiones corporales……31
Figura #19: Volge en Turn Around……32
Figura #20: Raven en Turn Around……32
Figura #21: Raven sosteniendo la lámpara……32
Figura #22: Volge con estudio de expresión……32
Figura #23: Volge viejo expresiones faciales……32
Figura #24: Turn Around personaje Raven.……33
Figura #25: Raven Construcción……34
Figura #26: Raven prueba de color 1……34
Figura #27: Raven prueba de color Final……34
Figura #28: Raven expresiones faciales……35
Figura #29: Raven expresiones corporales……36
Figura #30: Pilares: Boceto background……37
Figura #30.1: Pilares: Prueba de color……37
Figura #31: Boceto de Volge en túnel……37
Figura #31.1: Boceto túnel……37
Figura #32: Túnel cruces: Prueba de color……38
Figura #33: Parque entrada al túnel, prueba……38
Figura #34: Vista interna del corredor principal, prueba……38
Figura #35: Story board desarrollo 1……39
Figura #36: Story board desarrollo 2……40
Figura #37: Story board desarrollo 3……40

Figura #38: Story board desarrollo ……41
Figura #39: Story board desarrollo ……41
Figura #40: Story board desarrollo ……42
Figura #41: Story board desarrollo ……42
Figura #42: Story board desarrollo ……43
Figura #43: Animatic: 1era escena ……44
Figura #44: Animatic: 3era escena ……44
Figura #45: Animatic: 4ta escena ……45
Figura #45.1: Animatic: Escenas finales ……45
Figura #46: Cuadro de cronograma de producción……46
Figura #47: Concept: Detalle hueco ……47
Figura #48: Concept: Caída Volge……47
Figura #49: Concept: Dibujo boceto callejón ……48
Figura #50: Concept: Corredor inicial ……48
Figura #51: Volge sentado pensando ……49
Figura #52: Background final del cuarto inicial…… 49
Figura #52.1: Volge contrapicado animatic ……50
Figura #52.2: Volge contrapicado pencil test ……50
Figura #52.3: Volge contrapicado cleanup ……51
Figura #53: Volge viejo 1, morf clásico ……52
Figura #54: Volge viejo 2, morf clásico ……52
Figura #55: Volge viejo 3, morf clásico……52
Figura #56: Volge viejo 4, morf clásico……52
Figura #57: Concept: Prueba de color y contenido……53
Figura #58: Render Final, escena 3, del producto animado……53
Figura #59: Volge con manos desproporcionadas……54
Figura #60: Volge corregido las proporciones de manos……54
Figura #61: Solución de continuidad y color……55
Figura #62: Error de continuidad y saturación……55
Figura #63: Raven: Error de paleta de color……56
Figura #64: Raven: Solución de paleta de color……56
Figura #65: Concept: Volge gigante……58
Figura #66: Render Previo al final sin Post……58
Figura #67: Render final de Morf……59
Figura #68: Render final de Morf de humo……59
Figura #69: Post: Arreglo de luces ambientales……60
Figura #70: Post: sin luces ambientales……60
Figura #71: Post: Humo y letras sin efecto……61
Figura #72: Post: Humo y letras con efecto de deterioro……61
Figura #73: Foto Arturo en consola de sonido……62
Figura #74: Foto Arturo tocando la guitarra ……62

INTRODUCCIÓN

"Cosmic Madness" es un corto animado en 2D que nace a partir de la canción con el mismo nombre compuesta por el compositor ecuatoriano Arturo Martínez. Se dio gracias al proyecto de armar un álbum a futuro. El propósito fue lanzar una propuesta diferente de una manera experimental.

La historia trata de Volge, un hombre atrapado en sus pensamientos, donde las drogas influyen para que entre en una realidad alternativa. El hombre se encuentra encerrado en un lugar surrealista donde es merodeado por la ilusión desgastada de si mismo y por el fantasma de su hija, Raven, a quien la perdió hace tiempo. El mundo y los personajes que lo rodean, guían al protagonista hacia la salida, mostrándole lo que alguna vez fue su vida y lo que perdió gracias a malas decisiones. Finalmente, Volge se encuentra sentado en el mismo lugar pero su edad empieza a incrementar rápidamente hasta convertirse en polvo.

FICHA TÉCNICA:

Tipo de producto:	Corto Animado 2D
Nombre del producto:	Cosmic Madness
Dirección de Animación:	Santiago Román
Nombre de la canción:	Cosmic Madness
Compositor:	Arturo Martínez
Storyline:	Volge, Perturbado por los fantasmas de su pasado, huye de sí mismo. Donde la ilusión de quien alguna vez fue su hija, lo guía al final de su vida.
Técnica:	Animación Clásica 2D
Duración:	02:02 minutos
Formato:	Quicktime
Fecha de Producción:	2017 - 2018
Dirección de Proyecto de Titulación:	Gabriela Vayas

PRE-PRODUCCIÓN:

IDEA INICIAL

La idea inicial surgió como un proyecto simple animado en 2D que tendría como objetivo el narrar una simple historia a partir de la canción; sin embargo, al no tener una historia clara y forzados a buscar una referencia tanto auditiva como visual. El enfoque principal de una historia cualquiera cambió para tratar con un problema actual que la gente joven la vive diariamente, las drogas.



Figura #1. Render Final Volge

A partir de este concepto de problemática social, el concepto como idea inicial daría un giro inesperado al contenido de la historia. La unión entre animación, música y problemática social adaptó el guión a uno más sentimental donde un hombre perdería todo, incluso su vida gracias a las drogas. Volge, un hombre solitario entra a un mundo alternativo y es atormentado y guiado por el fantasma de su hija, dándose cuenta que todo lo que tenía ya no existía.

PROCESO DE INVESTIGACIÓN:

LA MÚSICA ELECTRÓNICA

La Música con los años ha ido teniendo su propia transformación, en este mundo toda la gente disfruta de la música, de hecho, todo sonidos se vuelve música para los oídos. desde el rítmico palpitar de nuestro corazón o el respirar de un animal, los cantos de los pájaros y el viento o el correr del agua. La música definitavemente se encuentra en todo lado, simpre estuvo presente y lo único que los humanos realizaron fue la creación de intrumentos para poder expresar lo que querían.

La música electrónica es un tipo de música que existe ya hace algún tiempo atrás, incluso que los años 50. Esta se basa en la composición de un "Track" o canción a partir de elementos que encontramos a nuestro alrededor y grabados electrónicamente, o como se hacía antes, a través de sonidos extraídos de ondas sonoras elaboradas por objetos junto a otro, entre otros. "La escencia de la música electrónica se refiere en general a toda música compuesta directamente de una cinta magnetofónica por medio de elementos electrónicos." (Mumma, 1964).

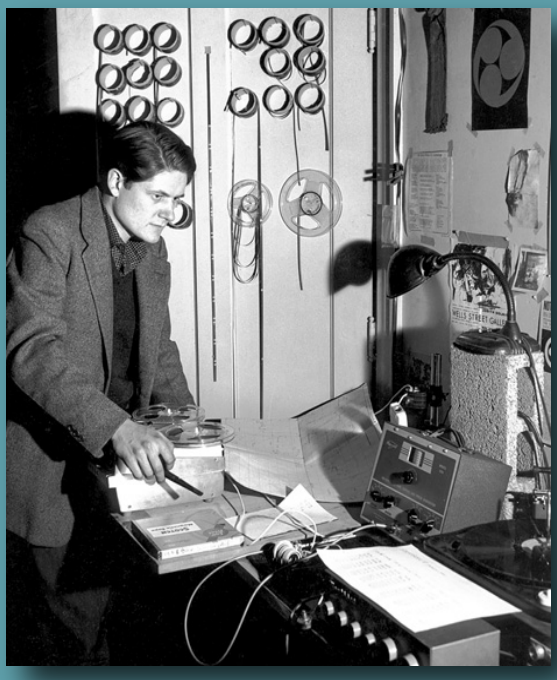


Figura #2. Gordon Mumma en estudio de grabación



Figura #3 Simeone Coxe con oscilador en 1968

El género de la electrónica está compuesta por ritmos y sonidos encontrados en diversas formas, este tipo de música deja abierto al pensamiento del receptor, pues cada ritmo, beat, onda de sonido es diferente. Rompe con la estética de lo tradicional en el sentido de la música pues su forma de componer es en base a sonidos no intrumentales, sin embargo, los puedes fusionar.



Figura #4 Set de DJ

EL ROCK ALTERNATIVO:

El cliente se apega más a este estilo, uno que nace en la época de los 80´s y está compuesta por sonidos que usualmente son hechos electrónicamente y con otro tipo de instrumentos, es decir con formas de una manera mucho menos tradicional. Este tipo de género nace a partir de diferentes estilos como la electrónica y el punk, estos son conocidos por ser estilos de poco interés comercial, de manera más “underground”.



Figura #5 Pancarta grupo Gorilaz tour 2017

Esta música llegó a ser reconocida gracias a la cantidad de artistas “underground” de la época, aquellos que tenían el poco interés de ser reconocidos mundialmente y hacían música de una manera mucho más independiente con pequeños contratos en locales dirigidos al público general. Esta misma tuvo mucho reconocimiento por el flujo que tuvo en él y los subgéneros que nacieron del mismo.

El género “Rock Alternativo” nace gracias a la idea misma de este tipo de género, un estilo diferente y una forma inusual de tocar el mismo. Muchos artistas han llegado a ser famosos gracias a la popularidad que llegaron a partir de los años 90, donde el género tendría más acogida e instrumentos como el sintetizador que revolucionaría el género.

Grandes artistas relacionados al tema sin Smashing Pumpkins, Red Hot Chilli Peppers, Radiohead y Gorillaz.



Figura #6 Thom Yorke con sintetizador

REFERENCIAS VISUALES

Corto animado: “Sometimes the Stars - The Audreys”



Figura #7 Montaje imágenes del corto animado “Sometimes the star”

Este vídeo es utilizado para referenciar la estética y estructura general del corto animado, tanto de los personajes, los fondos surrealistas y los tonos grisaseos azules que van a interactuar en el corto animado en 2D.

Producción: Luke Jurevicius
Animador 2D: Ari Gibson
Arte Fondos: Jason Pamment

ARTE PSICODÉLICO Y SUSTANCIAS PSICOACTIVAS:

El arte psicodélico es conocido por ser un arte inspirado gracias a la experiencia que se obtiene al consumo de sustancias psicoactivas, de hecho el inventor de la palabra psicodélico derivó la palabra del consumo de LSD. "Todas las obras muestran un esfuerzo artístico muy elevado en el cual el artista intenta proyectar o representar el mundo interior característico de la psiquis." (s.a, 2014). Psicodélico como palabra fue una invención del psicólogo británico llamado Humphry Osmond y tiene la palabra como significado "Manifestación del alma." (Gómez, 2004).

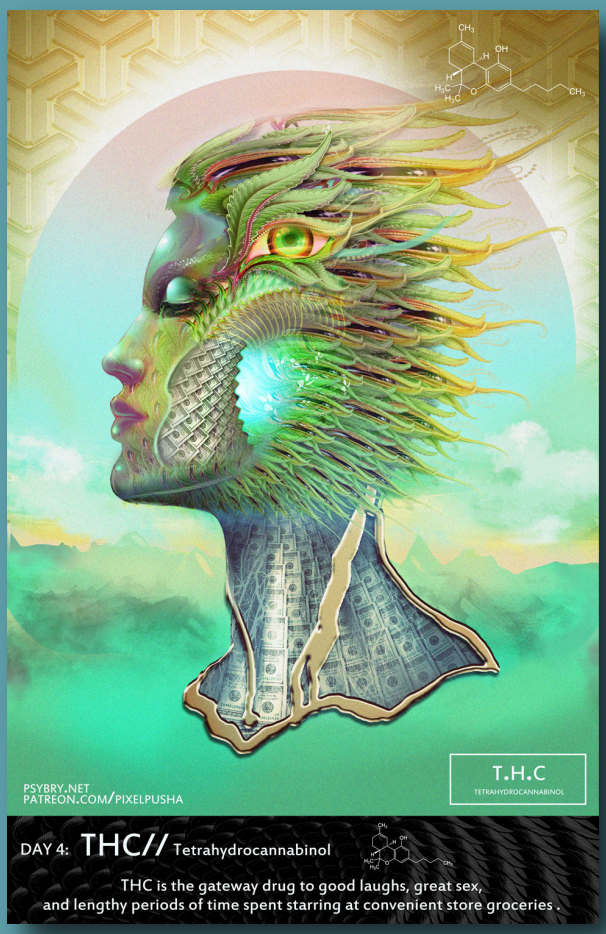


Figura #8 Ilustración de Bryan Pollet, THC



Figura #9 Ilustración de Bryan Pollet, Alcohol



Figura #10 Ilustración de Bryan Pollet, Psilocybin

El arte psicodélico se ha ido formando en el pasar del tiempo, básicamente este tipo de artes e ha caracterizado por ser llamativo gracias a su cantidad de colore y por expresar cosas irreales, fuera de lo común, cosas que uno llega a alucinar cuando uno la consume.

El consumo de sustancias psicoavtivas es una problemática actual de la joven sociedad en la cual gracias al tipo de música, tipo de amistades y curiosidad hacen que la temprana edad de joven adulto sea vulnerable al consumo de las mismas.

Las sustancias más comunes entre los jóvenes usualmente son el cannabis, el tabaco y el acohol, de los cuales su consumo es alto y poco moderado en tempranas edades de la adolescencia.

La animación se enfoca en una realidad dolorosa sobre el consumo de tabaco, alcohol, marihuana, entre otras drogas consumidas en su mayor parte por jóvenes entre 12 y 17 años de edad. (El Telégrafo, 2017).



Figura #11 Muchacho consumiendo droga

Este producto tiene la intención de agradar a los jóvenes con el contenido audiovisual y transmitir un mensaje a través de la forma de entretenimiento más accesible en la época.



Figura #12 Fotografía con referencia de drogas separando familias

MEDIOS DE EXPOSICIÓN



Figura #13 Cartón, festival de animación

El festival Cartón animación fue establecido en el año 2011, desde entonces ha sido anfitrión de bastantes festivales para animación hay muchos trabajos colectivos en los cuales se puede competir.

Para el festival es de suma importancia buscar gente influenciable de la industria para promover y disfrutar, en especial conocer la expresión, las técnicas o ideologías de los artistas.

Es un festival exclusivo de animación que tiene varias temáticas para aplicar, una de las cuales es Experimental.

El "Manchester Animation Festival" es el festival de animación más extenso de Inglaterra, este mismo está hecho para unir a la comunidad internacional y poder ver un poco de lo que da el mundo en torno al mundo animado.



Figura #13.1 Manchester Animation Festival

Este festival tiene para participar tres diferentes categorías, entre éstas está la categoría de estudiantes, enfocada en personas que están cursando pregrado o posgrado.

DESARROLLO DEL GUIÓN

GUIÓN INICIAL

INT. CASA. SALA

Volge (35) está sentado frente a una mesa en un sofá, está reclinado hacia atrás, Su cabeza está reposando hacia atrás, pronto se mueve hacia adelante y y está fumando una pipa… saca de su garganta y por sus labios un enorme círculo de humo que empieza a moverse en el aire, el humo empieza a cambiar y transformar en paredes de humo, como de laberinto natural de piedra. El humo entra en todo lugar transformando todo. El círculo de humo se da la vuelta flotando en el aire y transforma sus alrededores en pasadizos y en lugares en los que él mismo se encuentra como encerrado…

INT. CASA RARA DE HUMO

Volge se encuentra metido en este mundo extraño y al final de un túnel ve una luz en una lampara sostenida por Rita (10).

VOLGE
Heeeey!!! Tuuu!!!

Volge empieza a caminar hacia Rita, la niña. Rita empieza a correr a otro lugar y Volge empieza a seguirla, sólo alcanza a ver su ultima figura esconderse detrás de otra pared. Volge abre una puerta y se encuentra con él mismo fumando cigarrillo a escondidas en un callejón. Volge se encuentra muy confundido, regresar a ver al callejón y ve que la niña lo esperaba a su izquierda fuera de ese cuarto. Volge cierra la puerta y la sigue, le ve entrar dentro de una cueva.

INT. CUEVA RARA DE HUMO

Volge camino lentamente entrando hacia la cueva y ve como se ilumina, es una luz tenue.

VOLGE
Vamos... Donde estás...

Volge se encuentra a él mismo tomando una botella de licor solito sentado en un parque dentro de la cueva. Volge pasa frente a él que ni lo regresa a ver, está borracho. Volge alcanza a ver como la niña abre nuevamente una puerta y escapa por ella.

EXT. MUNDO RARO DE HUMO

Volge rápidamente abre la puerta por la que Rita salió, Volge empieza a correr y empieza a ver ventanas a sus lados, regresa a ver y se ve a él mismo con familia, con perro, con casa, de repente llorando, triste, solo. Volge está preocupado, está buscando a Rita, alcanza a ver sus vestidos desapareciendo en una curva hacia la derecha.

Volge gira rápidamente hacia donde ella se dirigía y se encuentra frente a un precipicio, ese momento da la vuelta y el único camino que estaba detrás de él lo golpéa y lo empuja hacia el precipicio.

VOLGE
Aaaaaaaaaaaahhhhhhhhh!!!!!

Volge empieza a caer y a caer, y de repente cae en un charco de agua, este se empieza a llenar de rojo y Volge ve hacia arriba, Rita con la lámpara colgando de su mano.. Volge está muriendo y agonizando, El humo está volando sobre el lugar… el humo se empieza rápidamente a disipar y se ve como Rita y el mundo imaginario de Volge empieza a desaparecer. De pronto se le ve el ojo que parpadea y entre uno de ese abrir y cerrar de ojos Volge aparece en la sala normal.

INT. CASA. SALA

Volge (97) está sentado frente a una mesa en un sofá, está reclinado hacia atrás, y está fumando una pipa… saca de su garganta y por sus labios un enorme círculo de humo que empieza a moverse en el aire, la ropa de Volge está envejecida al igual que él, destruida y rota. Volgereclina su cabeza hacia atrás y cierra los ojos. Pero está triste y una lágrima cae de su mejilla.

GUIÓN FINAL

INT. CASA. SALA

Volge (35) está sentado frente a una mesa en un sofá, está reclinado hacia atrás, pronto se mueve hacia adelante y está fumando una pipa… saca de su garganta y por sus labios un enorme círculo de humo empieza a moverse en el aire, el humo empieza a cambiar y transformar en paredes de humo, como de laberinto natural. El humo entra en todo lugar transformando todo. El círculo de humo se da la vuelta flotando en el aire y transforma sus alrededores en pasadizos y en lugares en los que él mismo se encuentra como encerrado…

INT. CORREDOR

Volge se encuentra metido en este mundo extraño y al final de un túnel ve una luz en una lampara sostenida por Raven (10).

Volge empieza a correr hacia Raven, la niña. Esta empieza a correr a otro lugar y Volge empieza a seguirla, sólo alcanza a ver su ultima figura esconderse detrás de otra pared. Volge es atontado por una luz muy fuerte. se encuentra con él mismo (29) fumando cigarrillo a escondidas en un callejón. Volge es soplado humo por él mismo y sale corriendo a un hueco en el piso.

INT. CUEVA RARA DE HUMO

Volge camino lentamente entrando hacia la cueva y ve como se ilumina, es una luz tenue.

Volge se encuentra a él mismo, pero una versión muy grande que mueve sus manos e intenta atacar a Volge, este corre y entra en un túnel en el cual corre rápidamente y llega al otro lado.

EXT. MUNDO RARO DE HUMO

Tomando una botella de licor solito sentado en un parque dentro de la cueva está la ilusión de Volge. De la botella sale el fantasma de su hija para guiarlo nuevamente.

Volge entra por la puerrta que Rita fue, Volge empieza a ver a sus lados, se ve a él mismo con familia, con casa, de repente llorando, triste, solo. Volge está preocupado, y de la nada aparece en el mismo lugar del inicio.

INT. CASA. SALA

Volge (97) está sentado frente a una mesa en un sofá, está reclinado hacia atrás. Volge observa al frente asustado y empieza a volverse viejo, viejo y más viejo. De repente su piel se desvanece y la calavera cae en la mesa convirtiéndose en polvo.

PROCESO DE CONSTRUCCIÓN

VOLGE

Un hombre consumido por la soledad y sus vicios, le gusta investigar y conocer las oportunidades a su alrededor, es un poco temeroso pero puede pensar claramente ante una situación complicada. Su problema, ser una persona adicta a las sustancias que le sacan de la realidad, gracias a esto perdió el resto de su vida y sus motivaciones.

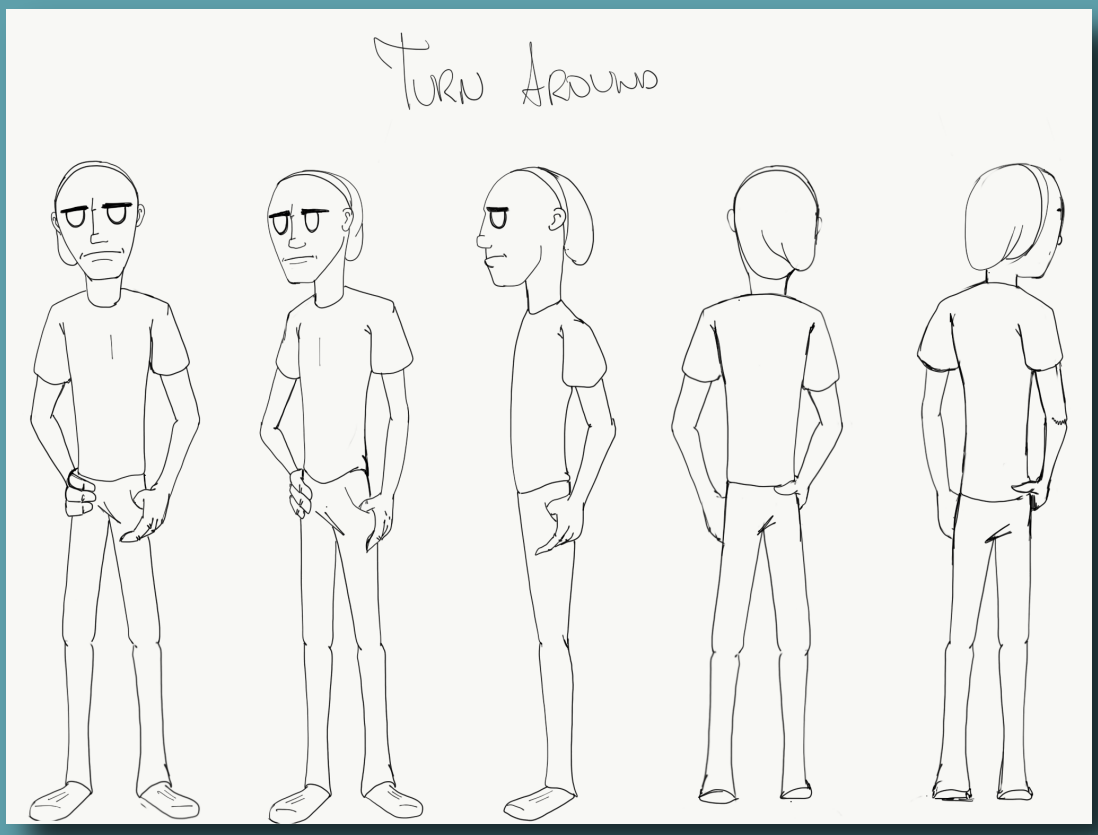


Figura #14 Turn Around personaje Volge

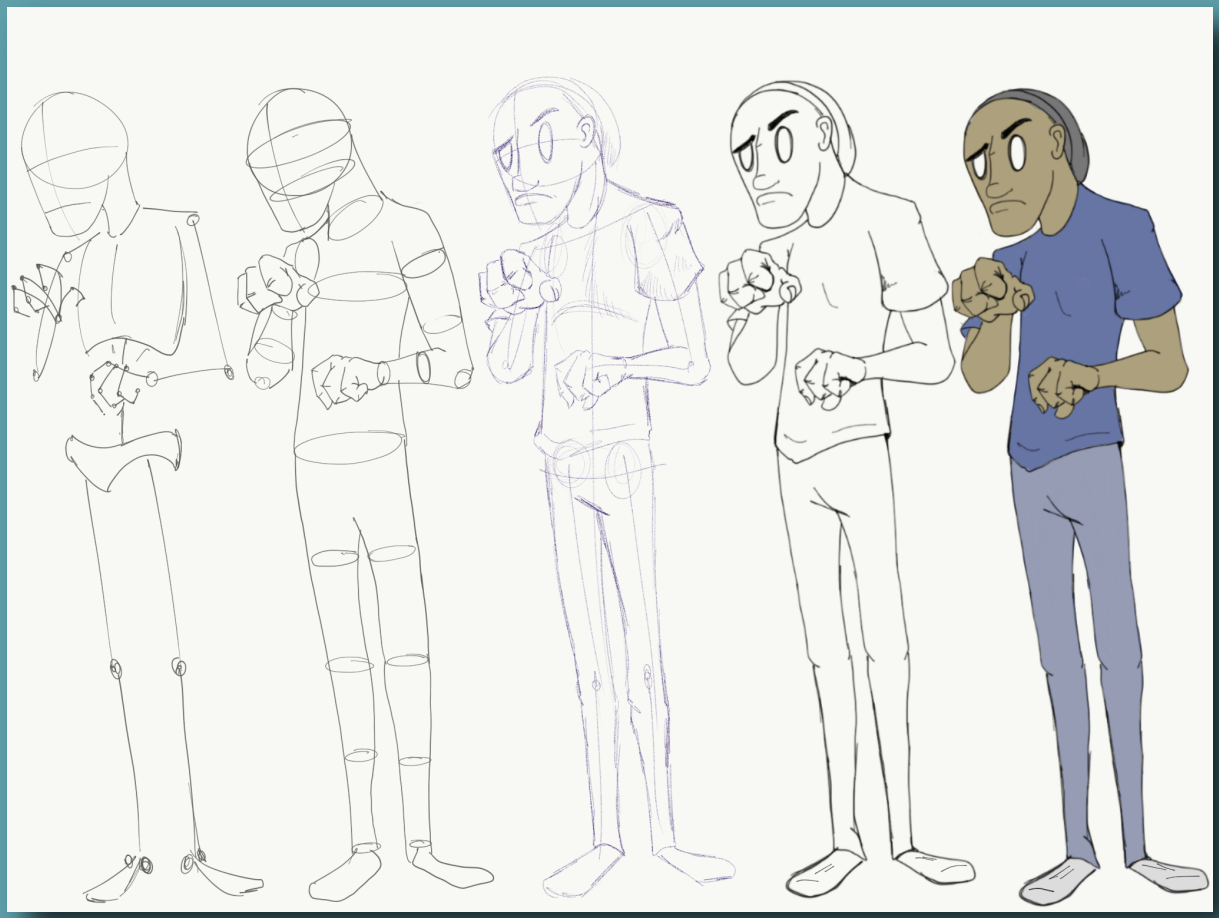


Figura #15 Volge Construcción



Figura #16 Volge prueba de color final

EXPRESIONES FACIALES

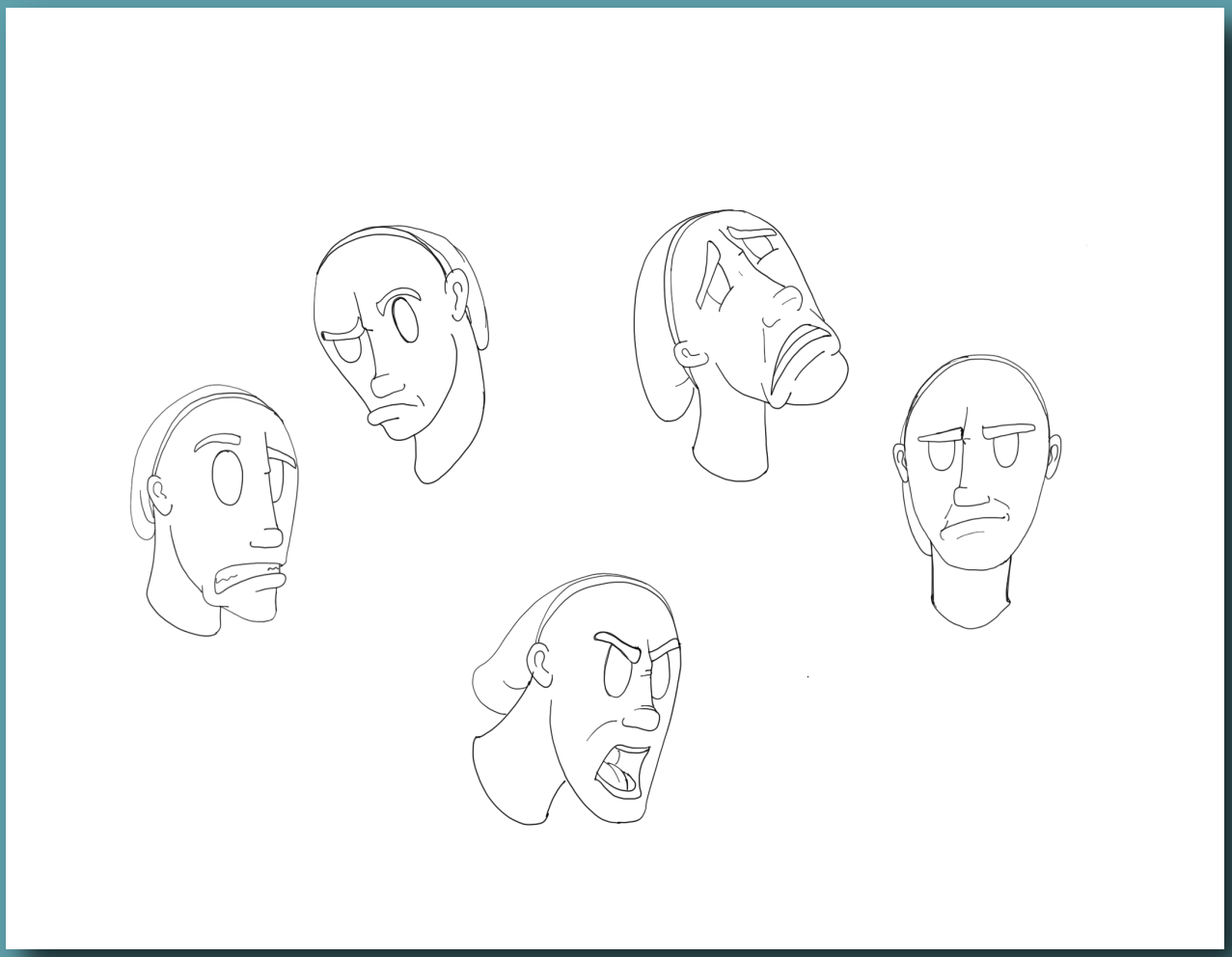


Figura #17 Volge expresiones faciales

EXPRESIONES CORPORALES



Figura #18 Volge expresiones corporales

BOCETOS:

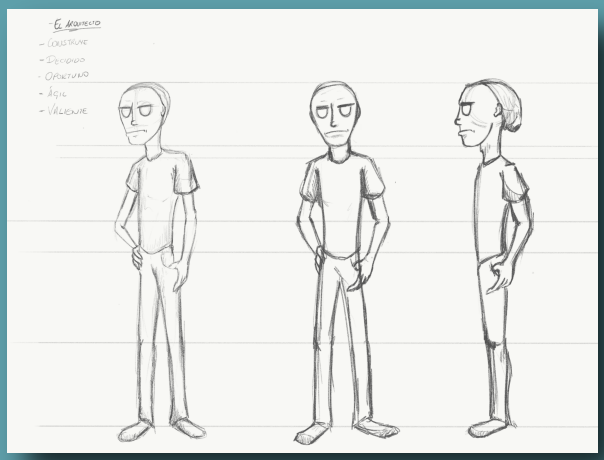


Figura #19 Volge en Turn Around



Figura #20 Raven en Turn Around

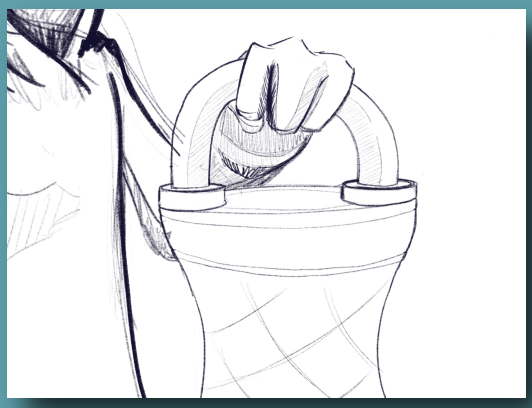


Figura #21 Raven sosteniendo la lámpara

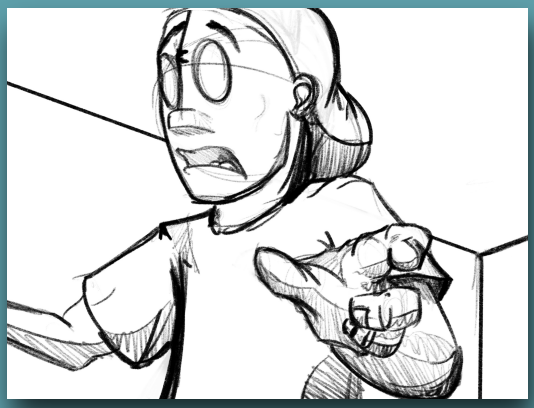


Figura #22 Volge con estudio de expresión

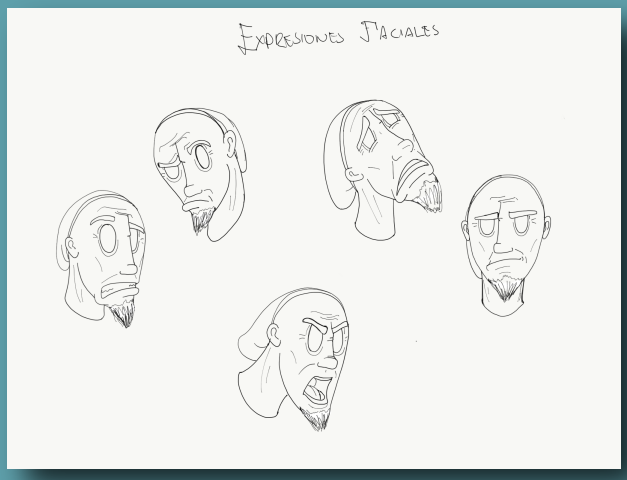


Figura #23 Volge viejo expresiones faciales

RAVEN:

Es el fantasma o alucinación de Volge, su nombre es Raven y tiene 10 años. Es misteriosa, amable y paciente. Es triste y resentida, pues su padre, Volge, está perdido y no sabe cómo volver. Raven es decidida y le gusta jugar con la gente, en especial cuando se trata de esconderse y ver de lejos lo que ocurre.

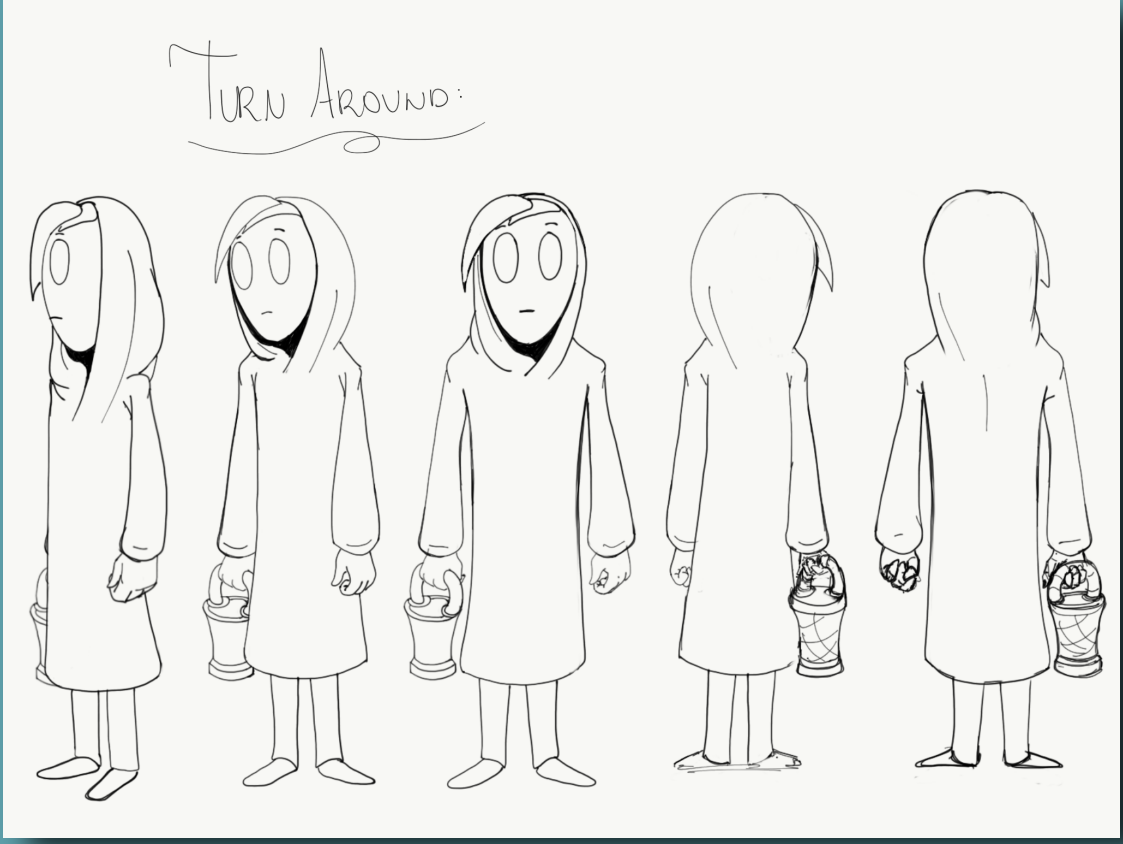


Figura #24 Turn Around personaje Raven



Figura #25 Raven Construcción



Figura #26 Raven prueba de color 1



Figura #27 Raven prueba de color Final

EXPRESIONES FACIALES

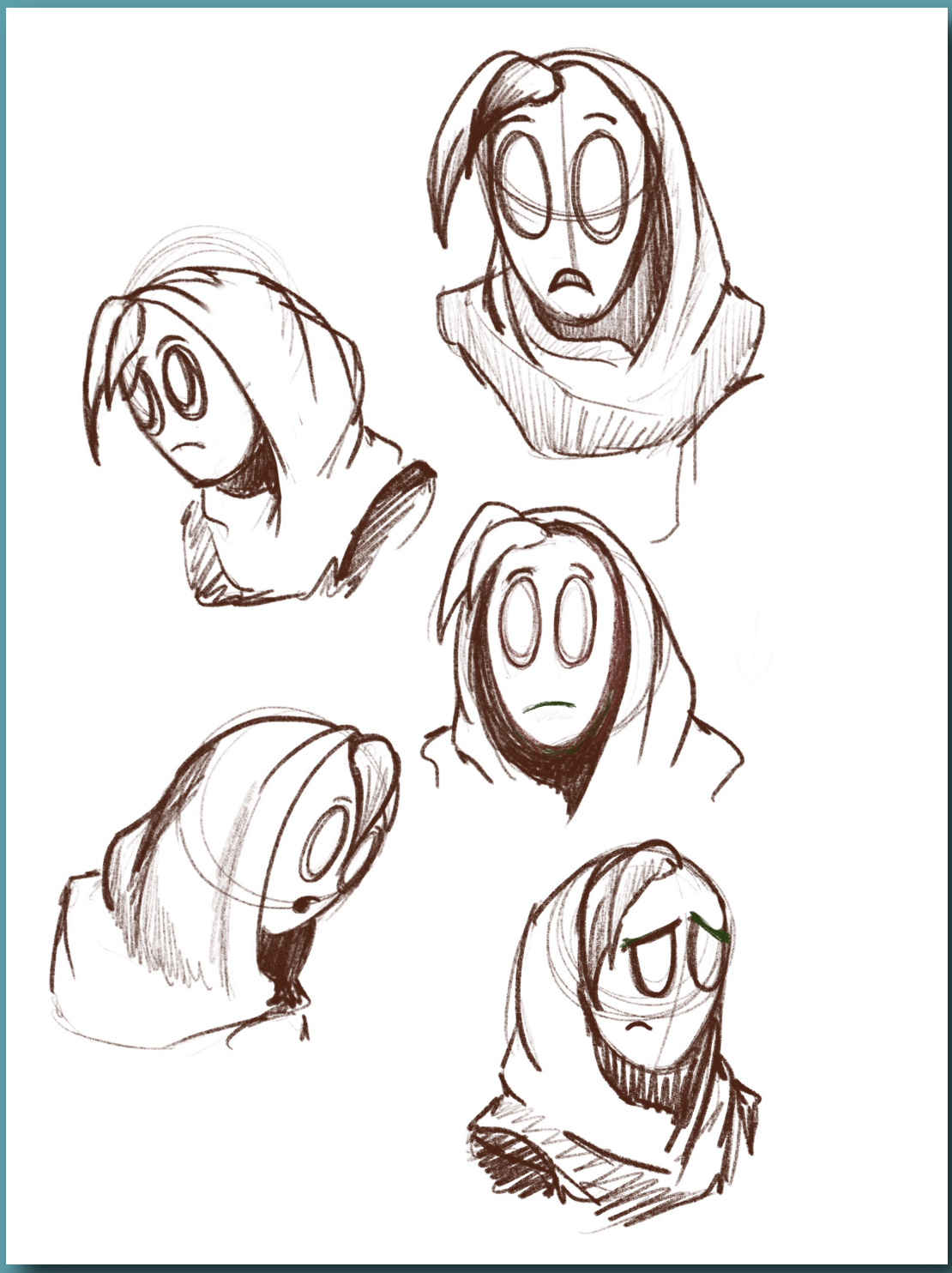


Figura #28 Raven expresiones faciales

EXPRESIONES CORPORALES



Figura #29 Raven expresiones corporales

BACKGROUNDS

Una de las piezas más importantes para que una animación sea sostenible y pueda disfrutarse, es que debe estar trabajada en conjunto con los fondos. En este producto animado uno de los elementos más importantes son los backgrounds; estos fueron desarrollados minuciosamente para que la armonía y unidad del corto animado tenga una conexión no solo cromática, si no una elaboración de estilo y profundidad.

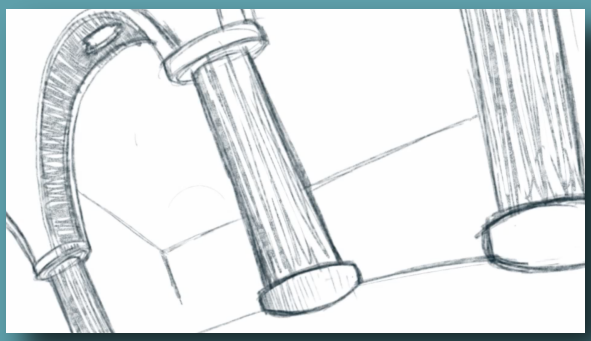


Figura #30 Pilares: Boceto background

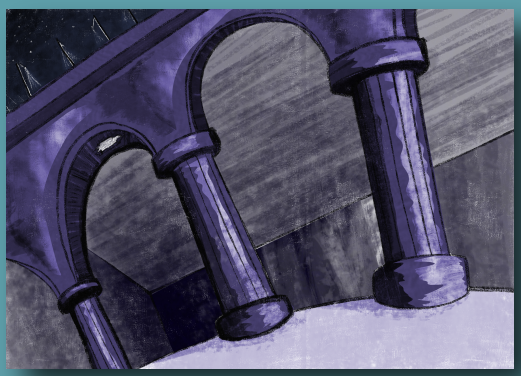


Figura #30.1 Pilares: Prueba de color

Los backgrounds fueron controladamente sustituidos o mejorados dependiendo el tipo de arte al que fueron inicialmente sometidos. Los backgrounds que más se vieron sometidos a cambios son aquellos en los cuales se puede ver de manera completa al personaje y están mezclados entre tonalidades de azules para poder reflejar el frío del lugar, lo surreal del tema, y tal vez esa simpatía por el personaje.

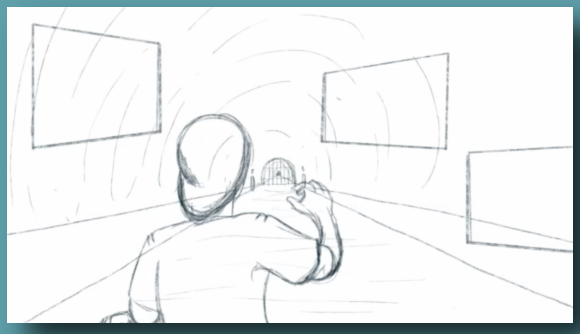


Figura #31 Boceto de Volge en túnel

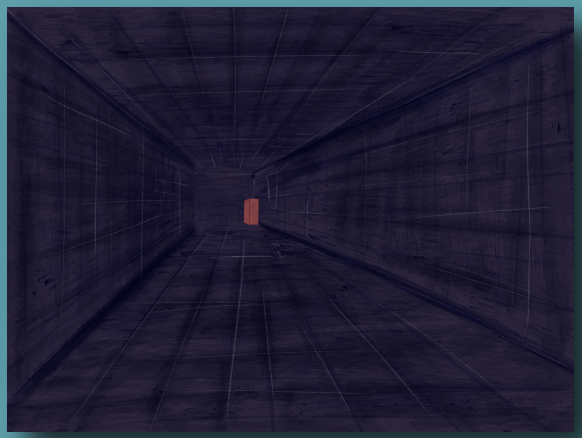


Figura #31.1 Boceto túnel

PRUEBAS DE COLOR



Figura #32 Túnel cruces: Prueba de color

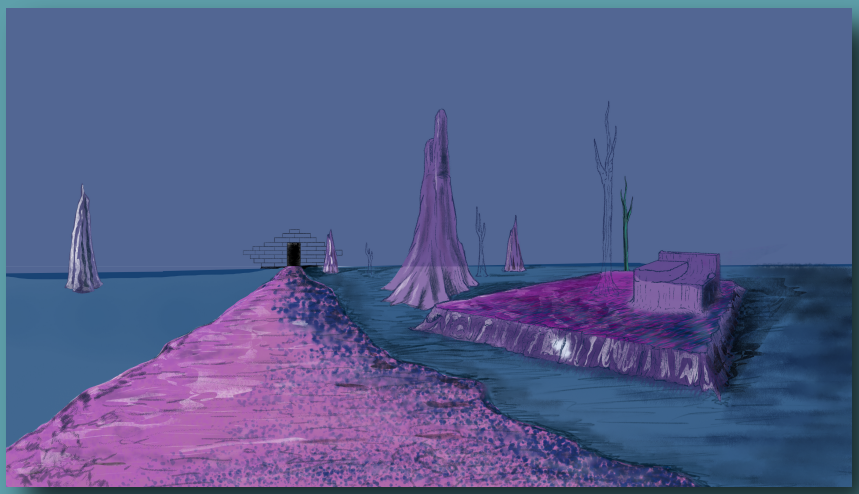


Figura #33 Parque entrada al túnel, prueba

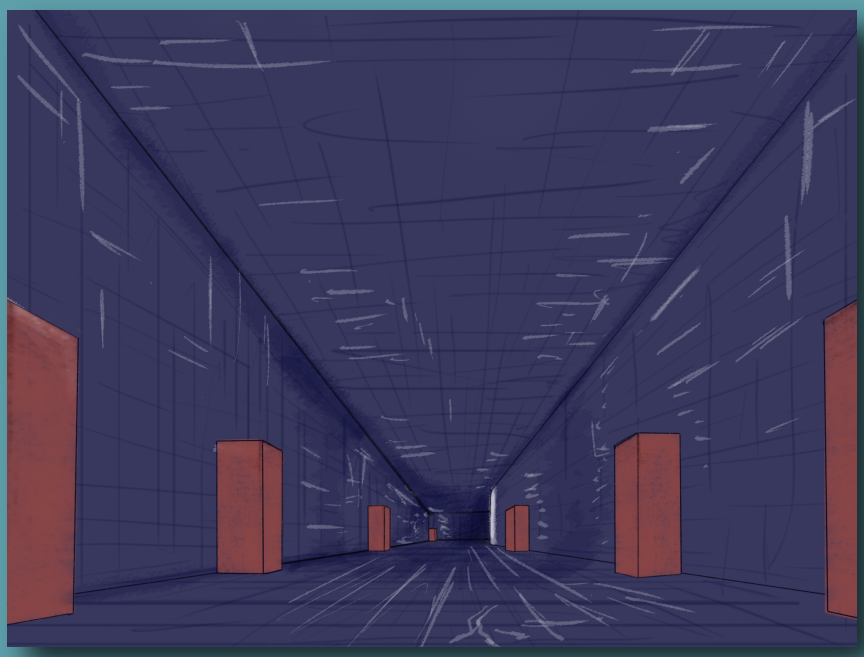


Figura #34 Vista interna del corredor principal, prueba

CONSTRUCCIÓN DEL GUIÓN VISUAL

Uno de los procesos más monótonos es la construcción del guion visual, es decir, como va a reproducirse. Para poder crear el mismo se debe entender perfectamente el guion técnico, este es el que guía al animador por la historia para poder sacar las escenas clave y poco a poco tener el esqueleto del guion.

Tanto el guión técnico, como el guion visual deben ir de la mano, por ende, estos fueron sometidos a varios cambios a través de todo el proceso. Estos cambios fueron posibles, gracias a varias razones, empezando por el tamaño del corto animado; el cambio esencial de la historia y su temática; y sobre todo los fondos y cambios de acciones.

STORYBOARD

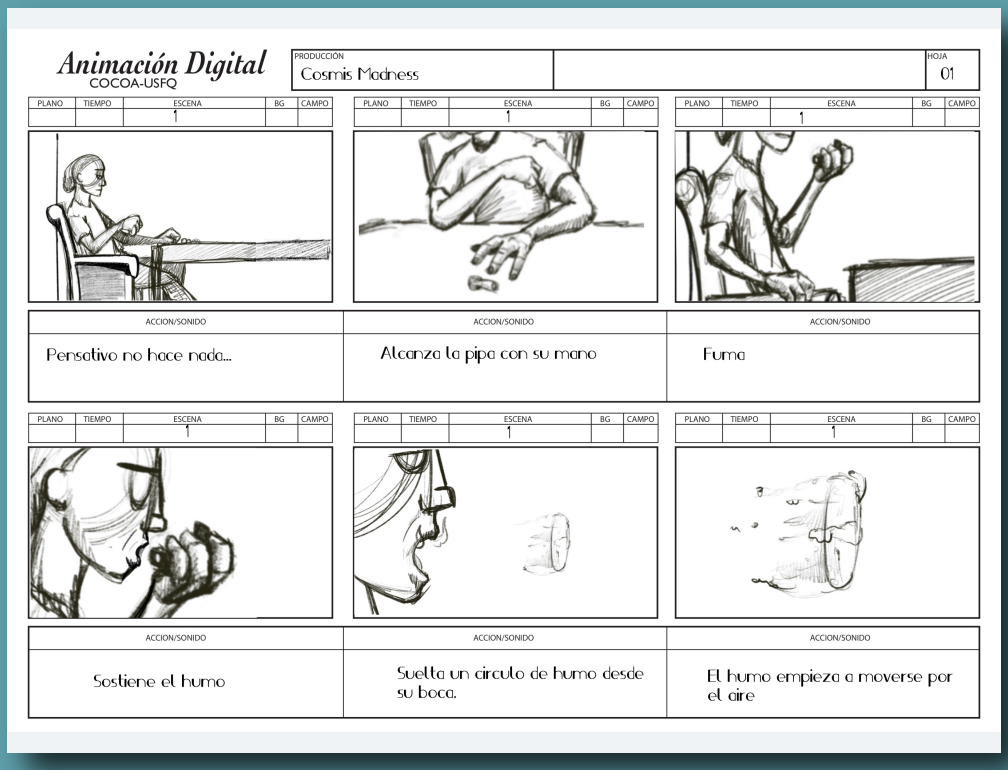


Figura #35 Story board desarrollo 1

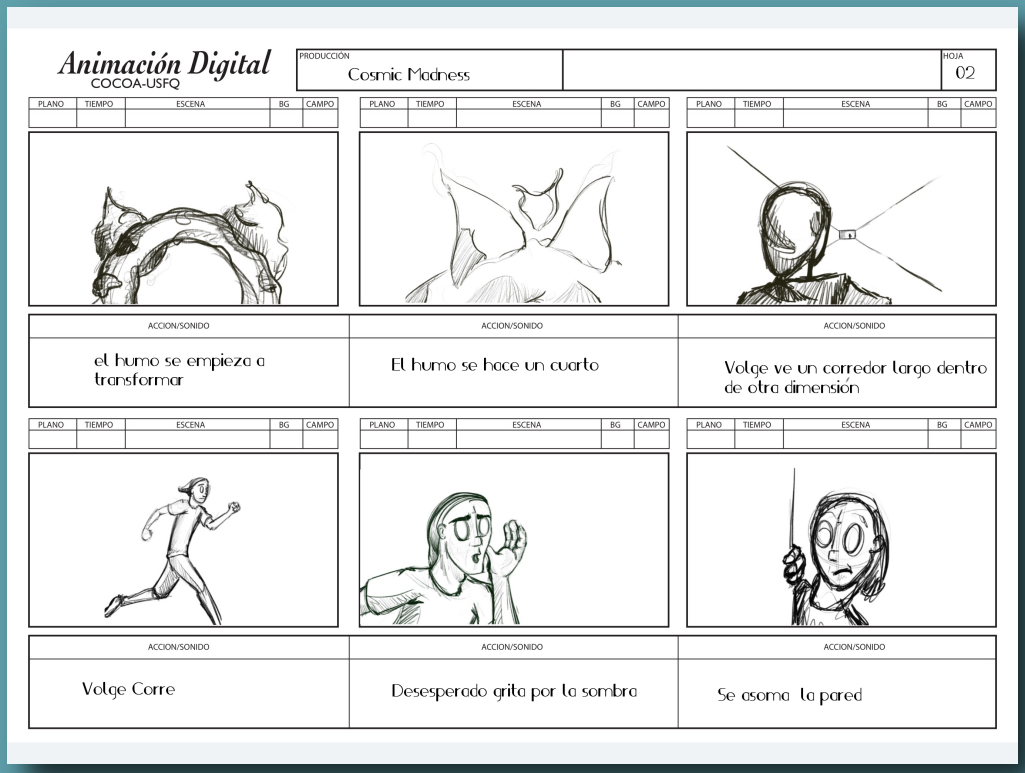


Figura #36 Story board desarrollo 2

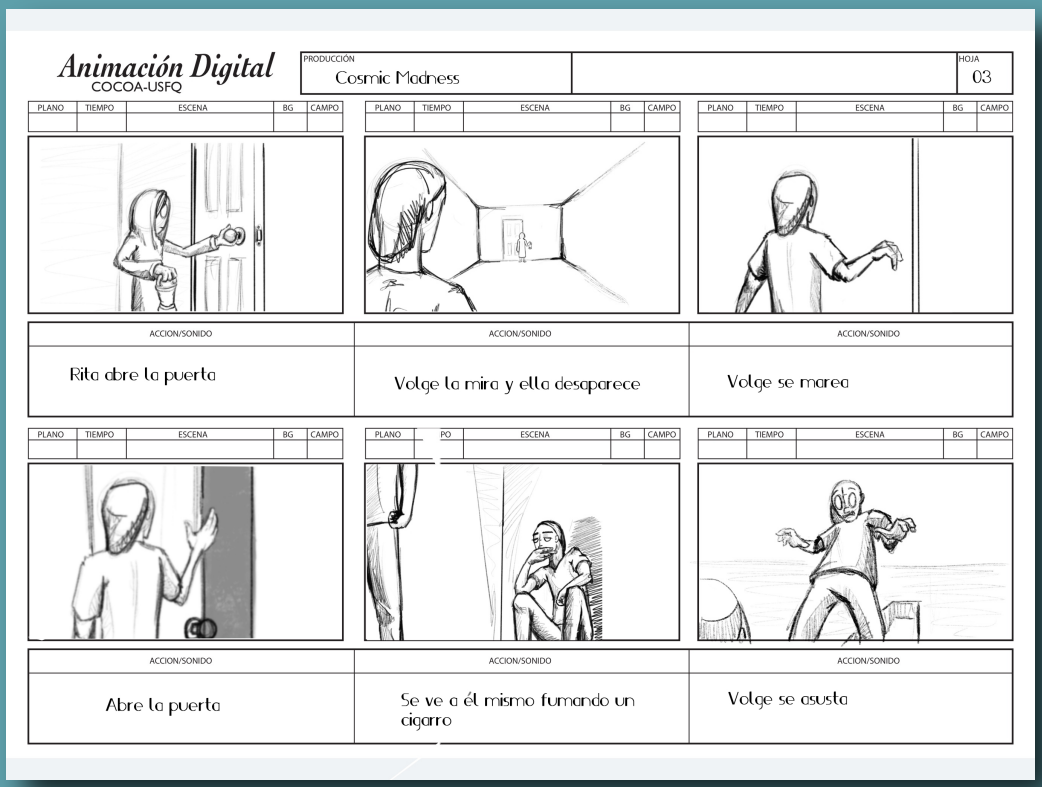


Figura #37 Story board desarrollo 3

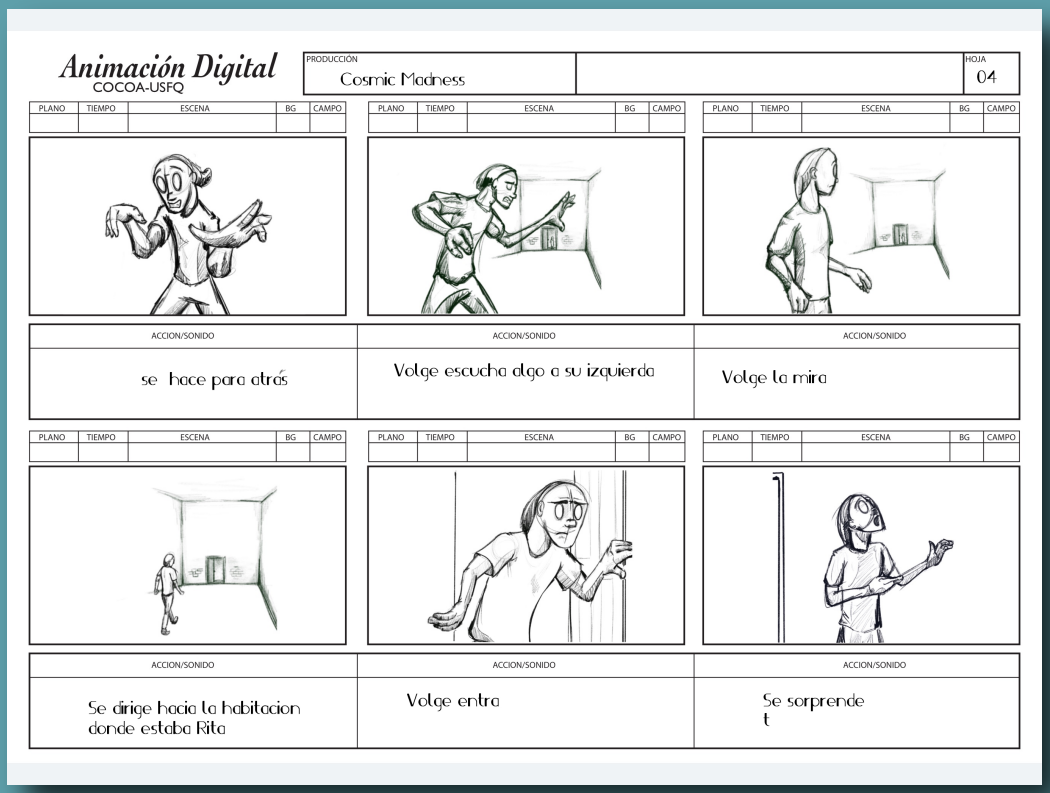


Figura #38 Story board desarrollo 4

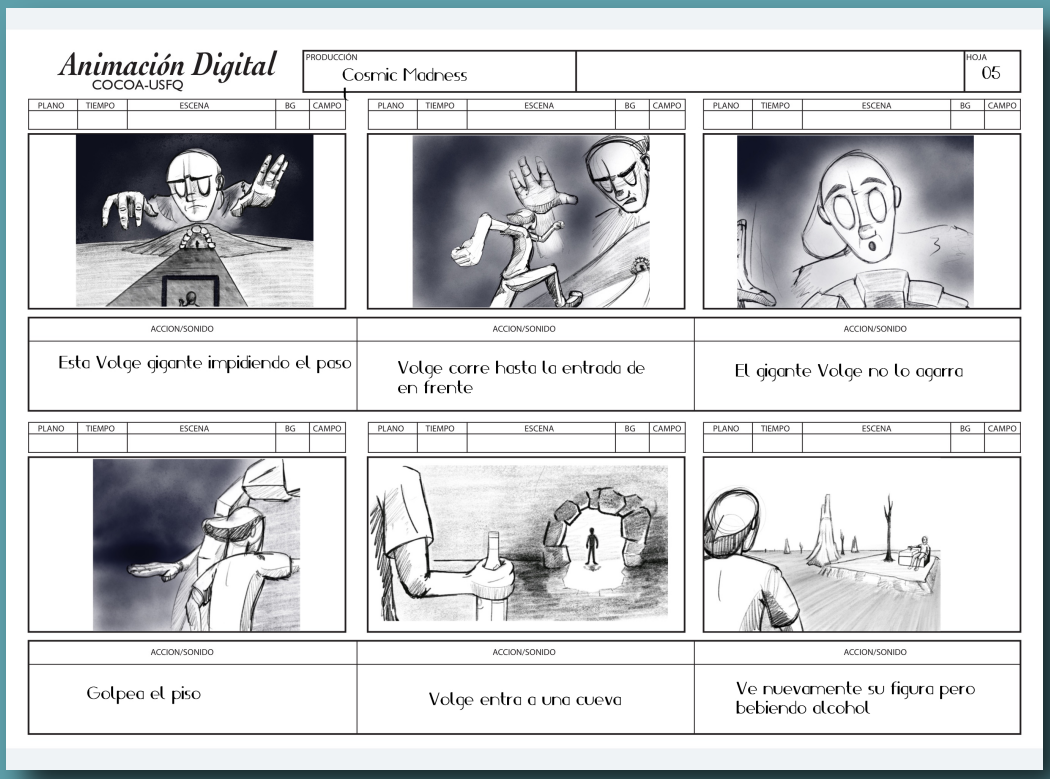


Figura #39 Story board desarrollo 5

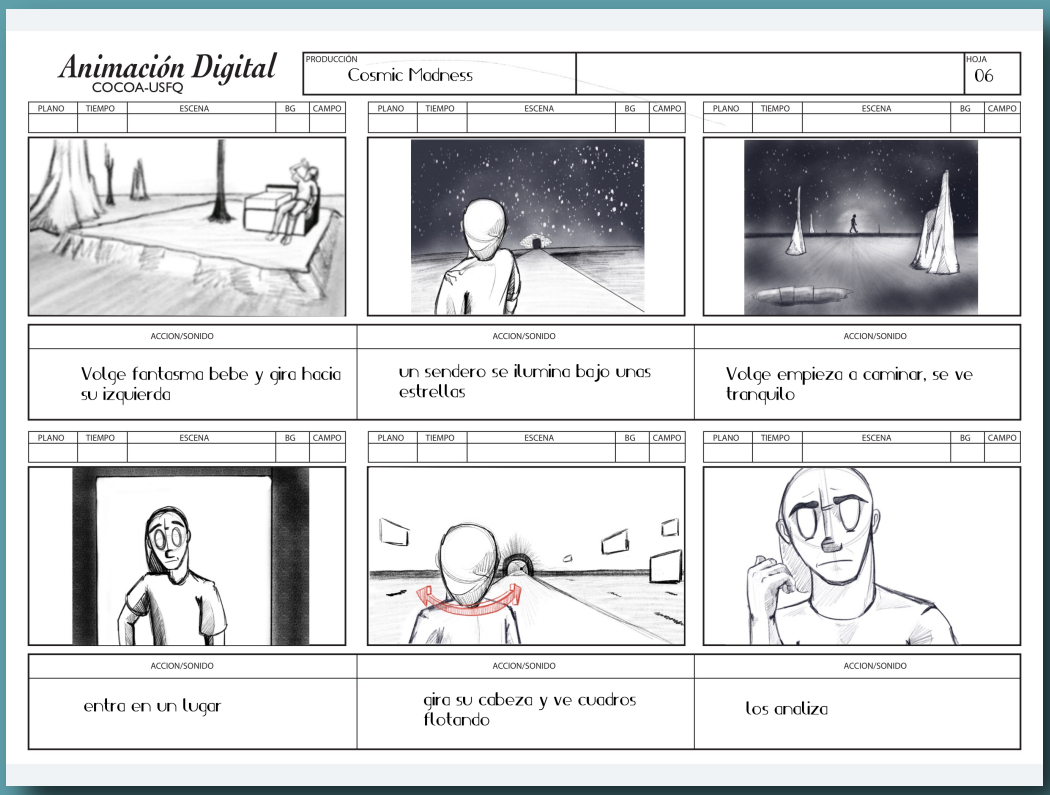


Figura #40 Story board desarrollo 6

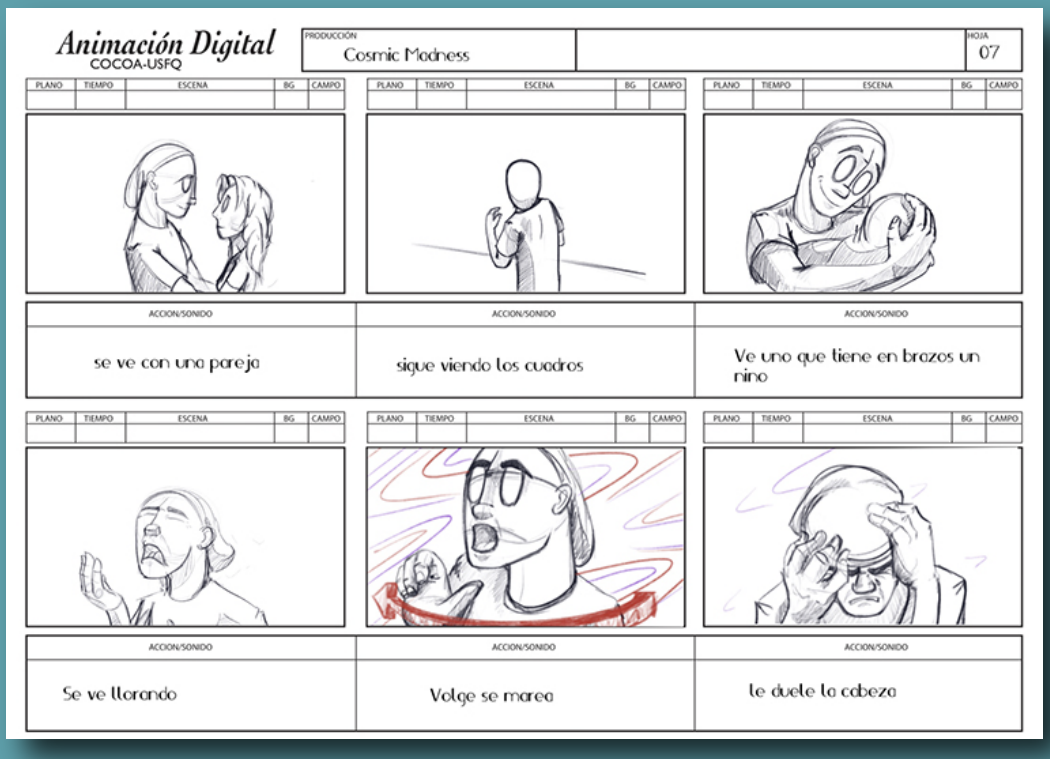


Figura #41 Story board desarrollo 7

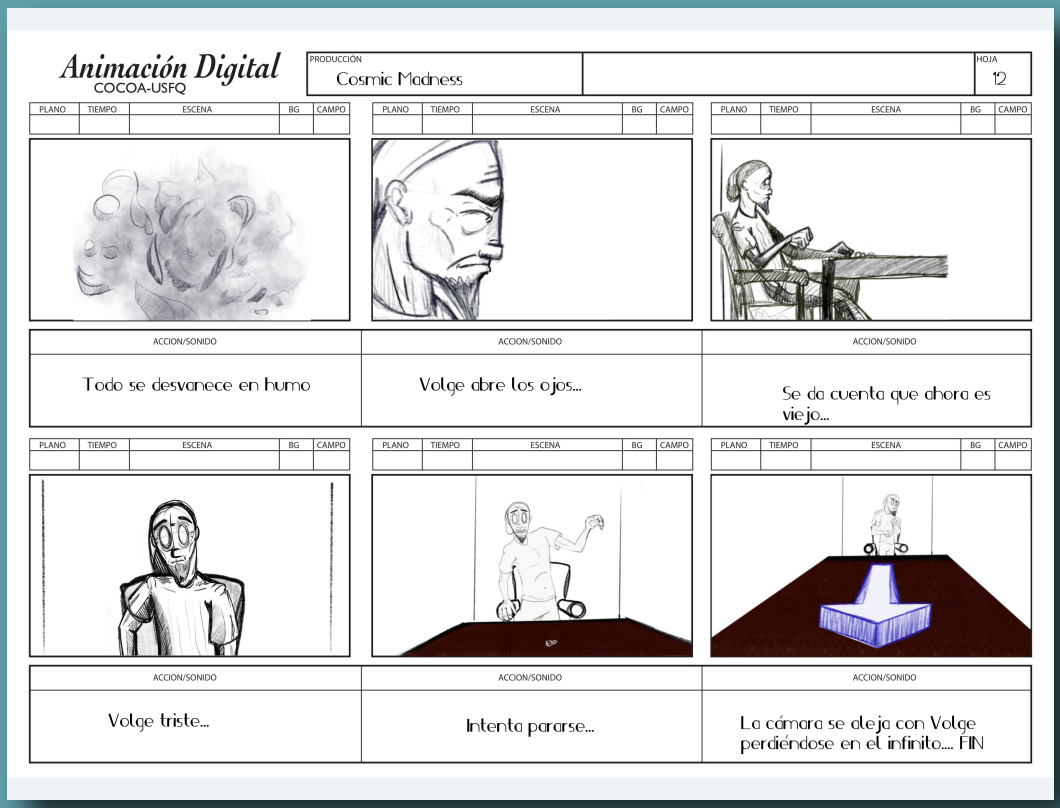


Figura #42 Story board desarrollo 8

Proceso de construcción del Animatic

El Animatic es el corto animado previamente estilizado para demostrar como exactamente se va a regir la animación principal. Técnicamente es como un mapa que indica el proceso al que debe ser sometido.

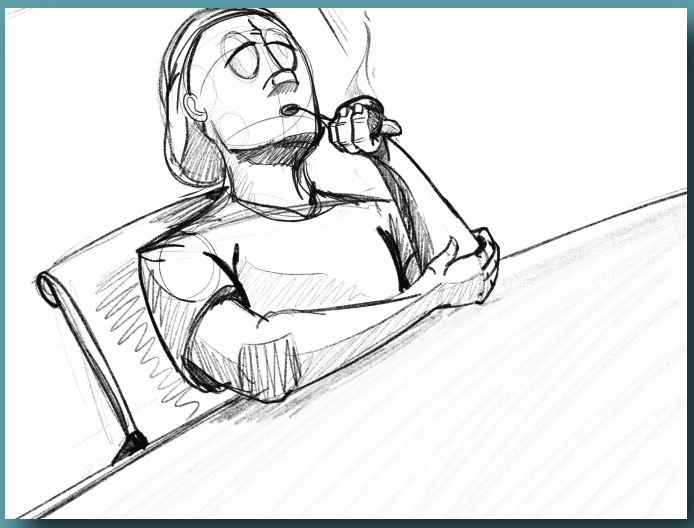


Figura #43 Animatic: 1era escena

El Animatic fue elaborado en blanco y negro casi en su totalidad a excepción de los fondos ya terminados, el personaje estuvo sujeto a pruebas de color pero era blanco y negro para superponerse en la animación y captar los movimientos de cámara, personaje y fondos.

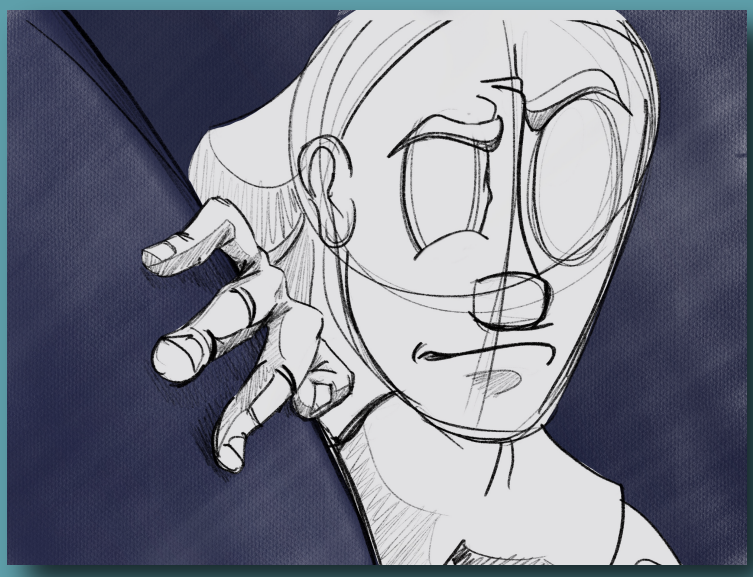


Figura #44 Animatic: 3era escena

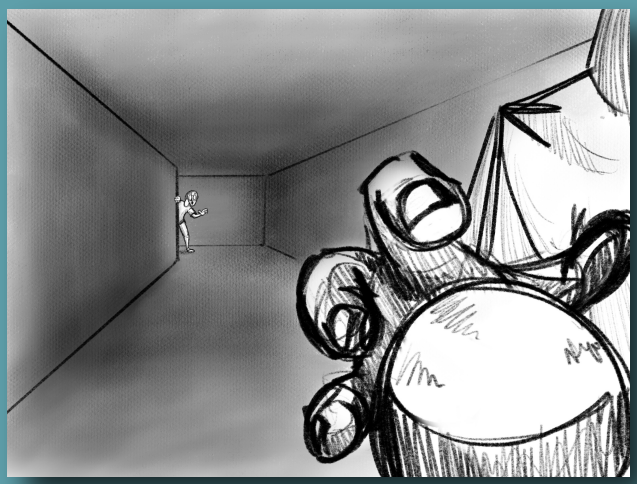


Figura #45 Animatic: 4ta escena

El proceso de construcción del Animatic empezó con el desarrollo del storyboard desde un IPad Pro, el programa que se utilizó para desarrollar las escenas se llama “Procreate”. Después de lograr un producto final, donde claramente se puede mostrar la animación y ciertos fondos, se renderizaron las imágenes separadamente para ser introducidas como secuencia de imágenes en Adobe After Effects.

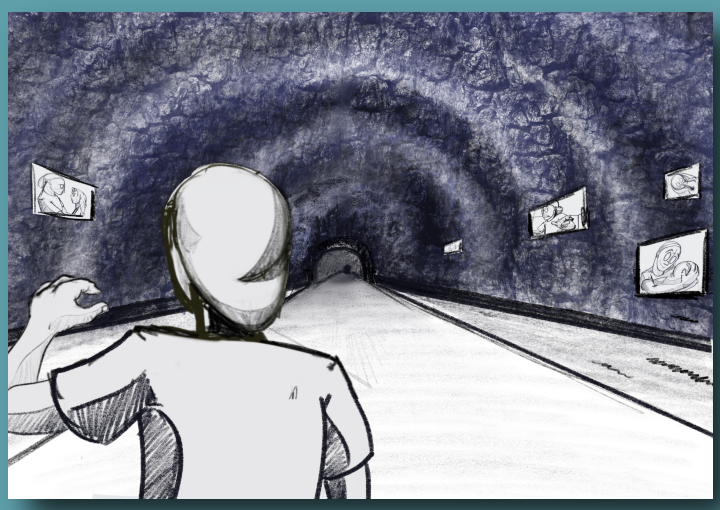


Figura #45.1 Animatic: Escenas finales

La unión de las imágenes secuenciales en after effects, fue relativamente rápida, a diferencia del video final renderizado, el cual pesaba más que las imágenes unidas.

CRONOGRAMA DE PRODUCCIÓN

El proceso de producción inicia después de realizar el Animatic, este se vuelve la guía principal para seguir al pie de la letra la animación "rough" y luego continuar con la animación principal. Es importante recalcar que a partir de esta etapa todos los fondos y animaciones deben estar siendo elaboradas y corregidas constantemente.

Table 1

Fecha				
1 Febrero	Clean Up: Humo anillo	Transición de anillo de humo a escenario 2	Fondo escena 1 (cuarto principal)	
15 Febrero	Clean Up: Volge	Clean Up: Humo Raven	Fondo escena 2 (corredor)	0:00 - 0:27
1 Marzo	Clean Up: Volge (0:27-0.35)	Clean Up: Volge (0:35-0:40)	Pitch, construcción de libro de producción	
15 Marzo	Clean Up: Volge (0:40-0:44)	Clean Up: Humo de Tabaco	Fondo Hueco Piso (0:35-0:44)	
29 Marzo	Clean Up: Volge	Clean Up: Volge Ghost (0:44-0:58)	Fondo Pilares griegos (0:44-0:55)	
12 Abril	Clean Up: Volge	Clean Up: Volge Ghost y Raven	Fondo Parque (0:58-1:13)	Revisión de Pitch Bible
26 Abril	Clean Up: Volge	(1:13-1:30)	Fondo de Recuerdos	
9 Mayo	Post-Producción	Corrección de color	Correction FX	
14 Mayo	Montaje de video	Montaje de sonido	Créditos finales	Pitch Bible Final

Figura #46 Cuadro de cronograma de producción

PROCESO DE PRODUCCIÓN

Escenas eliminadas: Las escenas se vieron afectadas ya que muchas de ellas no lograron entrar en el corto y debieron ser reducidas. Varias animaciones de Volge quedaron archivadas y otras aumentadas.

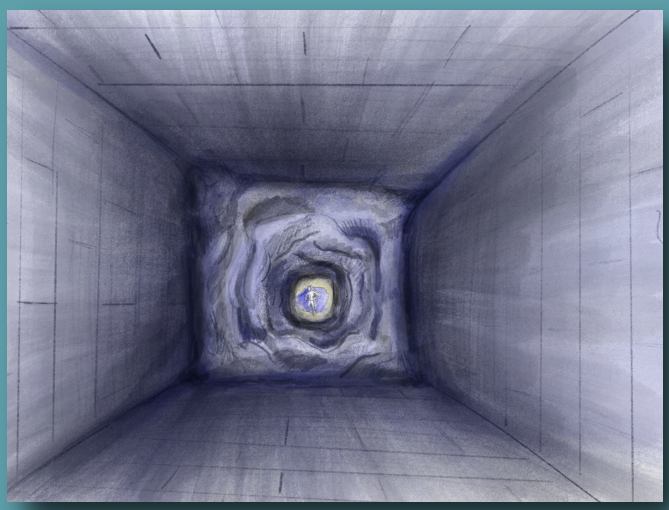


Figura #47 Concept: Detalle hueco

Evolución de fondos: los backgrounds fueron cambiados periódicamente, estos se vieron sometidos a cambios ya que por varias razones no funcionaban, por ejemplo, fondos texturizados, fondos con poca definición, fondos con poco

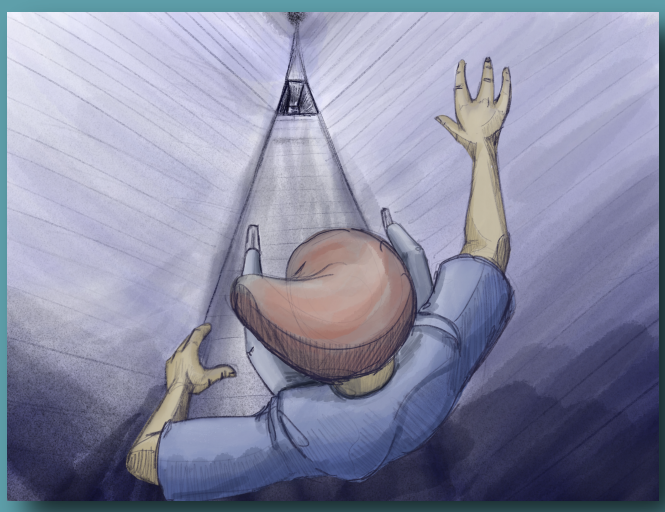


Figura #48 Concept: Caída Volge

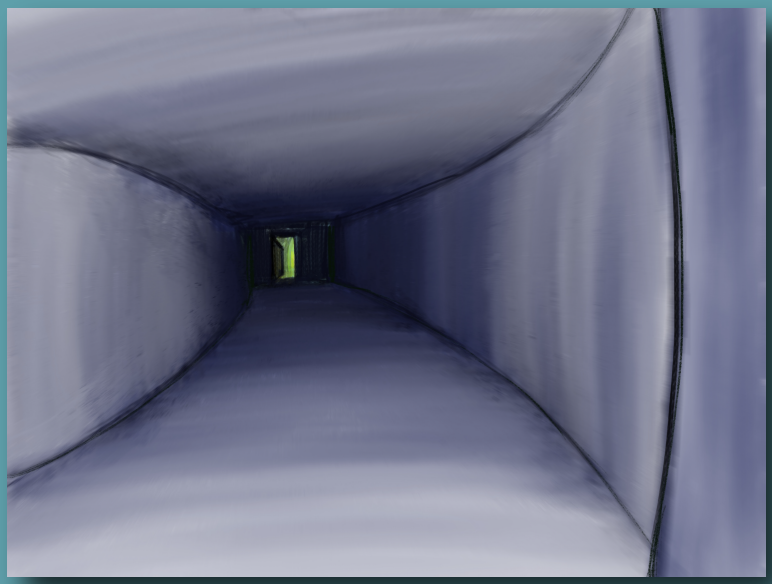


Figura #49 Concept: Dibujo boceto callejón

Los fondos fueron los artes que más llegaron a ser manipulados en todo sentido, tanto de color, tamaño, y contenido.

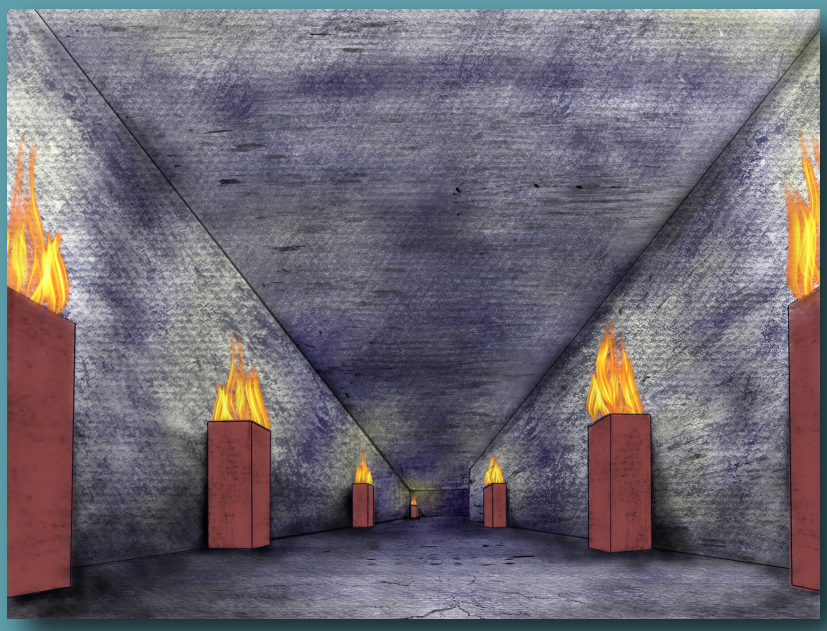


Figura #50 Concept: Corredor inicial

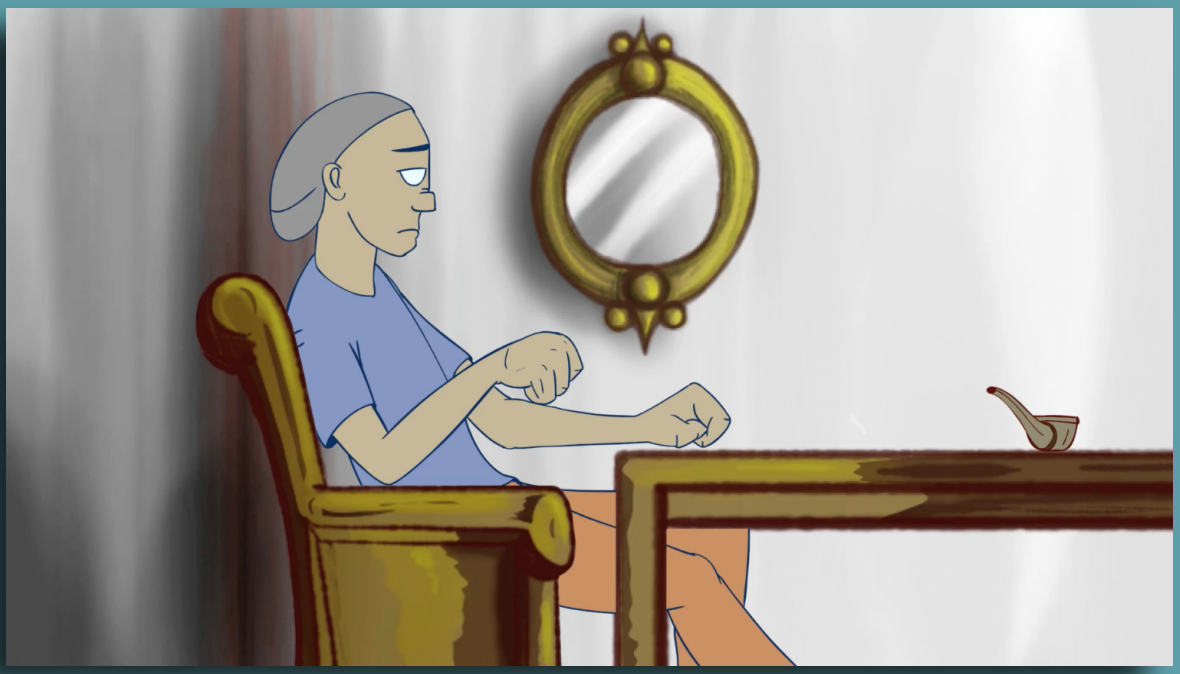


Figura #51 Volge sentado pensando

En el render 2D, se muestran claros ejemplos de cambios finales donde hubieron variaciones mínimas Y finamente desarrolladas.

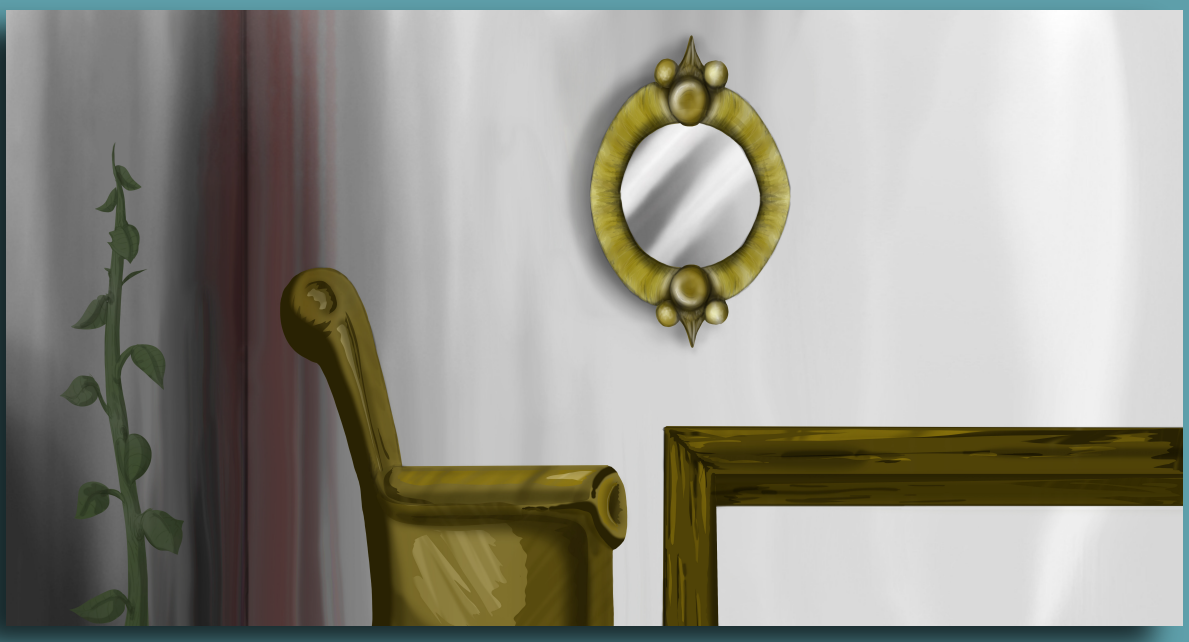


Figura #52 Background final del cuarto inicial

ANIMATIC:

Este es el primer paso de la animación para poder asegurarse de que tiempos, poses, cambios de escena, o movimientos de cámara estén analizados técnica y correctamente para poder desarrollar en poses clave la animación principal.

En este proceso nos encontramos con una animación “sucia” o “rough” que permite el avance y culminación de la narrativa visual.

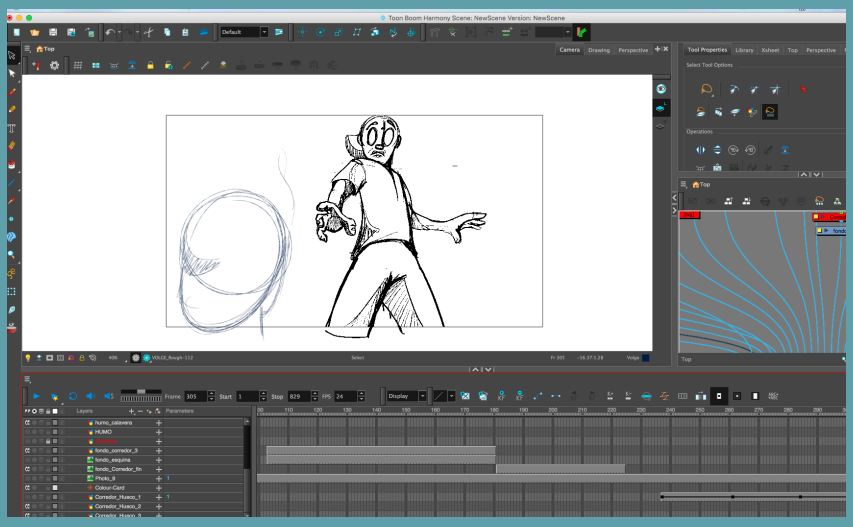


Figura #52.1 Volge contrapicado "Animatic"

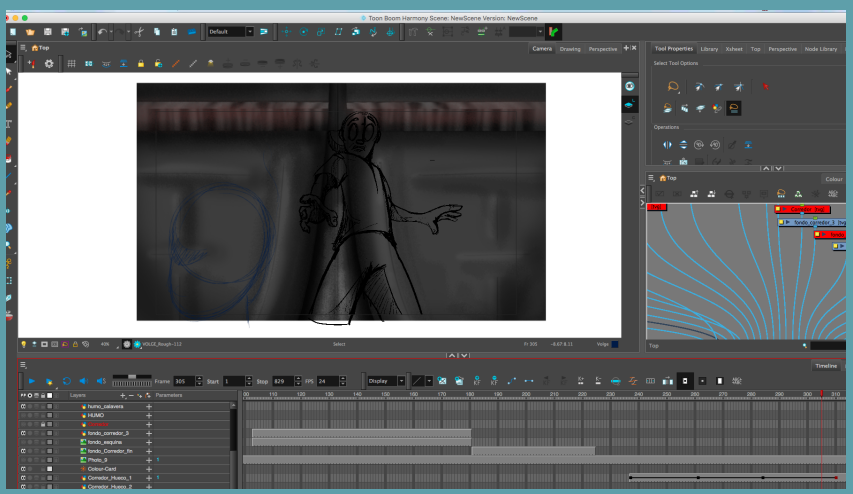


Figura #52.2 Volge contrapicado "Pencil Test"

PENCIL TEST:

En esta fase el flujo de la animación sería ya probado y puesto en escena, esto quiere decir que las escenas que en el Animatic estaban en una animación “rough”, está se vuelve limpia y segura de mantener proporciones, no se enfoca ni en dentalles ni en el fondo. El pencil test en otras palabras, es la animación previa al “clean up” o animación final.



Figura #52.1 Volge contrapicado ¨Clean Up¨

CLEAN UP:

Finalmente nos encontramos con el proceso final, este llegaría a ser una de las partes más importantes. La animación ya está estudiada con línea sucia y con línea limpia, los fondos pasaron por estudio de color al igual que los personajes. Lo único que falta es componer la animación final, situar los fondos, animar el personaje y poder pintarlo correctamente.

MORFS



Figura #53 Volge viejo 1
morf clásico



Figura #54 Volge viejo 2
morf clásico



Figura #55 Volge viejo 3
morf clásico



Figura #56 Volge viejo 4
morf clásico

DIFICULTADES DE PRODUCCIÓN

DALTONISMO Y FONDOS:

Una de las dificultades de producción más grandes ha sido el daltonismo, una enfermedad en la cual el color sufre cambios de tonalidades gracias al cerebro del receptor.

Esta es una alteración de origen genético en la capacidad de distinguir los colores, esto hizo que el proceso sea un poco más complicado. En la representación gráfica y cromática de los entornos, no hubo grandes problemas gracias a la temática surrealista.

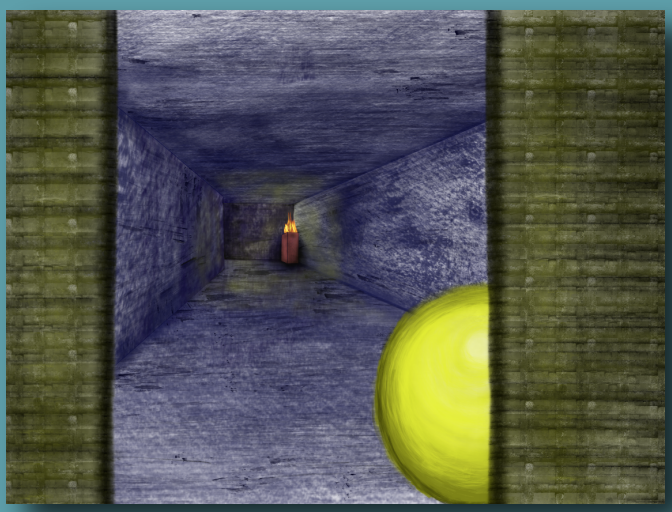


Figura #57 Concept: Prueba de color y contenido

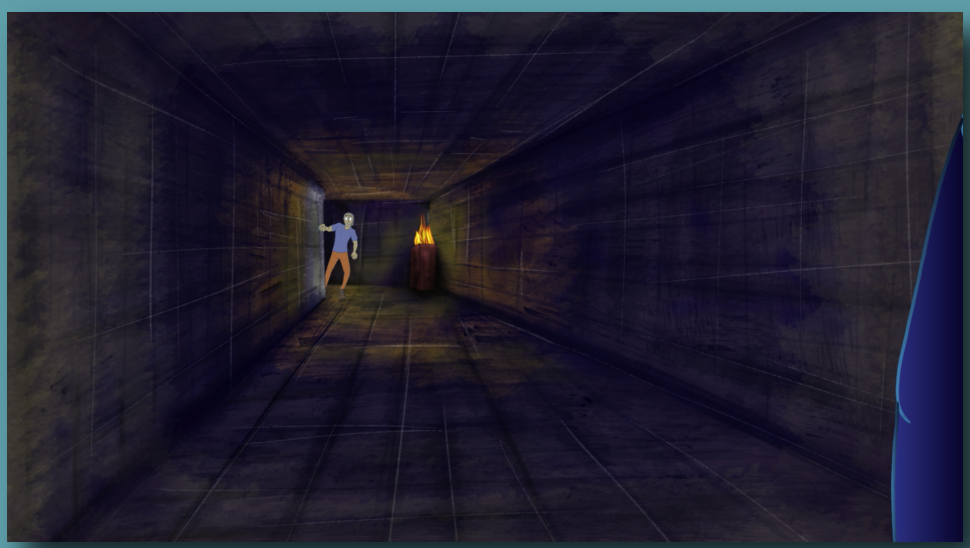


Figura #58 Render Final, escena 3, del producto animado

PROPORCIÓN DE MANOS:

La animación está desarrollada con tomas de acción para que el personaje muestre tanto sus expresiones como sus manos. Muchos “frames” fueron sustituidos gracias a la dificultad de mantener la proporción de las mismas tan ágiles y grandes como las que tiene el personaje.

Usualmente los errores encontrados dentro de la animación se basaban en la proporción y movimiento de estas.

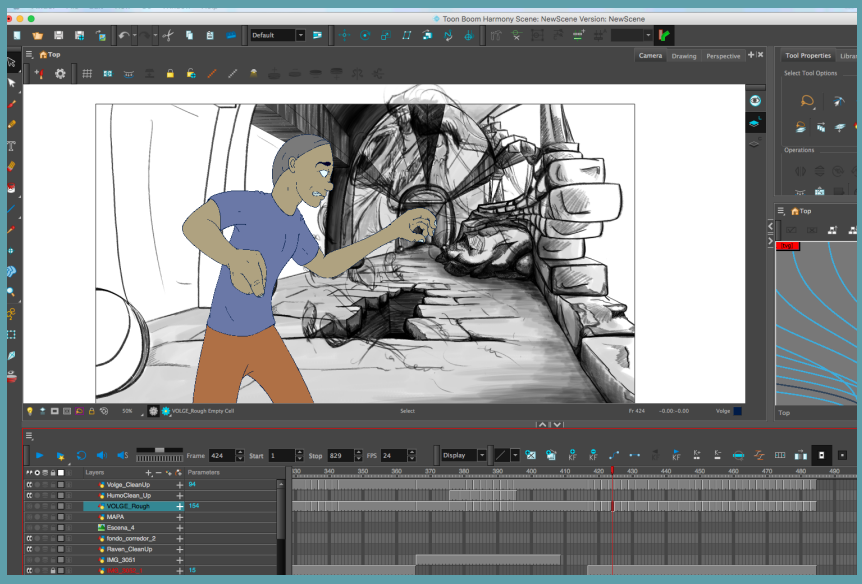


Figura #59 Volge con manos desproporcionadas

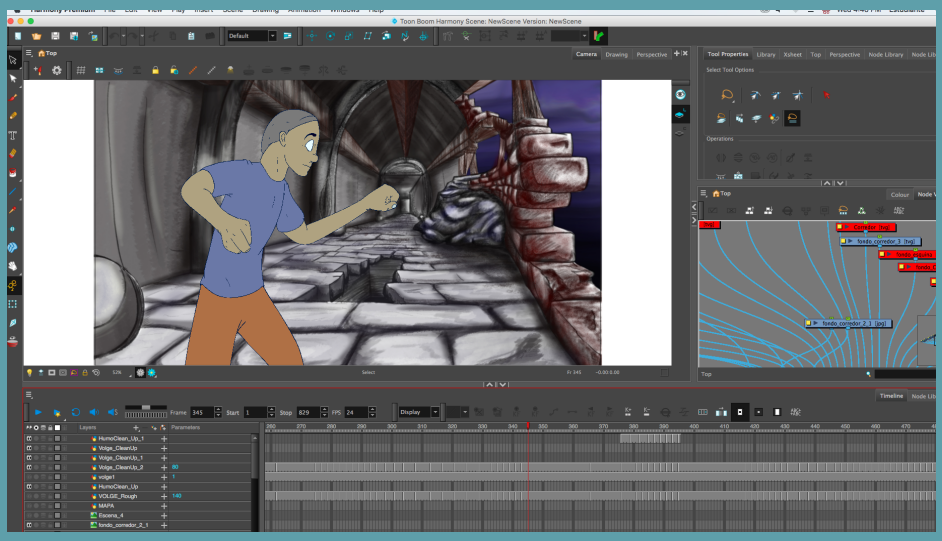


Figura #60 Volge corregido las proporciones de manos

CORRECCIÓN DE COLOR

Otras pequeñas correcciones que sobresalían en el desarrollo de producción del corto animado fueron sin duda las transiciones conectadas entre cortes de personaje.

La continuidad es algo sumamente importante para que el hilo de la producción no se limite o descarrile.



Figura #61 Solución de continuidad y color



Figura #62 Error de continuidad y saturación

PALETA DE COLOR DE RAVEN:

El color del personaje de Raven se vio afectado ya que el programa de Toon Boom no lograba leerlo perfectamente, simultáneamente en dos escenas el mismo color de Raven se convierte en otro, esto se debe más que nada al entorno por el cual es rodeada.

Sin embargo, después de varios intentos, hubo que sustituir la paleta de color y cambiarle ligeramente de tonalidad.

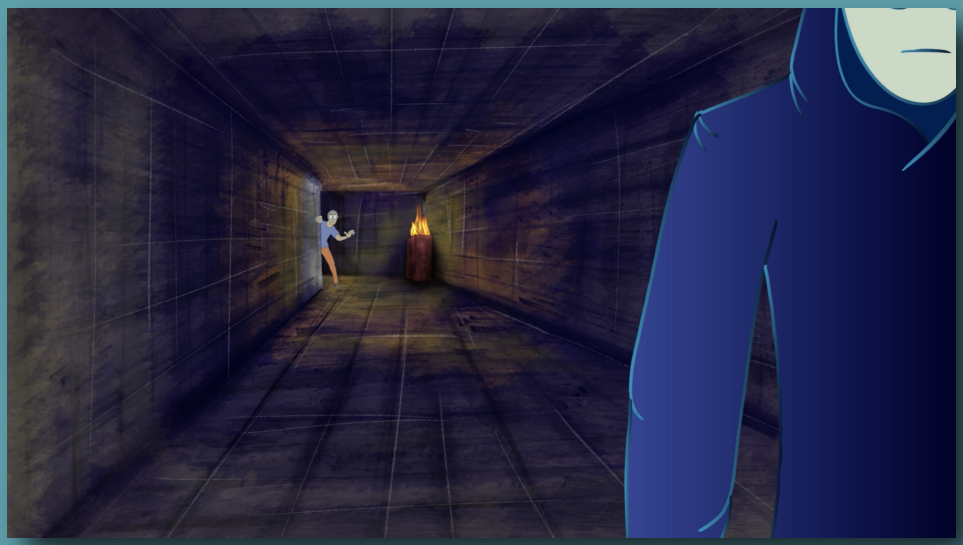


Figura #63 Raven: Error de paleta de color

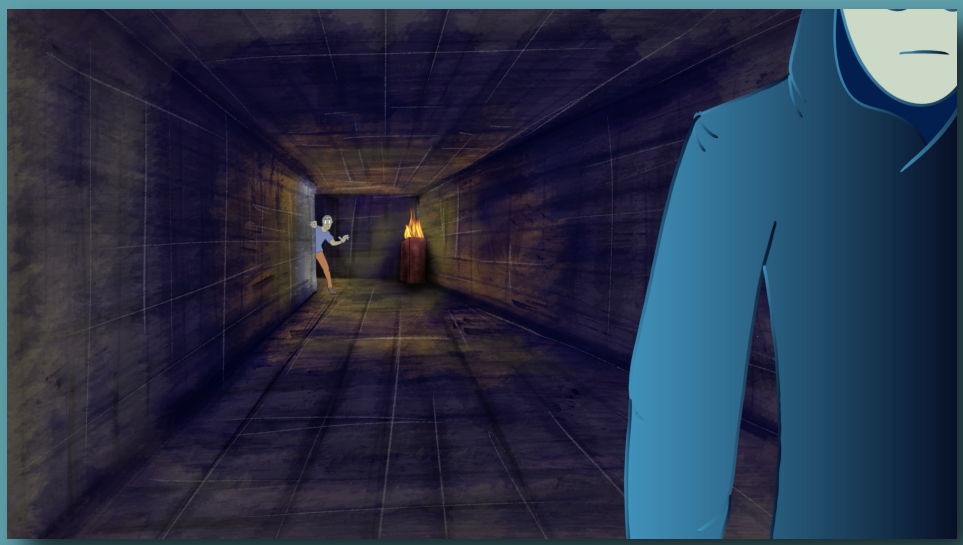


Figura #64 Raven: Solución de paleta de color

PROCESO DE CORRECCIÓN

DALTONISMO:

Con ayuda de personas y la asistencia de Photoshop se pudo sacar los renders finales de los backgrounds, estos fueron evaluados por personas sin daltonismo y aprobados. El proceso sometido tuvo un efecto importante, ya que el cambio entre los primeros fondos y los fondos finales son totalmente diferentes.

MANOS:

Sin duda una de las complicaciones más grandes es la proporción de las manos. Es complicada debido a sus componentes, su ancho y sus movimientos generalmente bruscos y rápidos. La evolución del uso correcto de la proporción de las manos de Volge se debe al continuo trabajo sobre las mismas para lograr el efecto esperado.

CONTINUIDAD:

Algo importante para el desarrollo de una animación o un corto animado es sin duda su continuidad, su conexión, su hilo. Cada movimiento siguiente debe ser relacionado al anterior para que su animación no se vea afectada. Estas fueron algunas de las variaciones a las que el trabajo fue sometido, para suprimir cambios repentinos, de manera que la animación sea más suave y mantenga esa línea.

PALETA DE COLOR:

El color de Raven se vio afectado debido al entorno en el cual se encontraba, la solución más viable y de hecho, la única con efectos favorables fue la de sustituir el color en ese fragmento por el mismo pero desde una nueva paleta.

PROCESO DE POSTPRODUCCIÓN

El proceso de postproducción inició con pequeños efectos de transición de escenas, en las cuales se necesitaba más de un simple cambio. Varias escenas y sus transiciones fueron bruscamente superpuestas para buscar un orden.



Figura #65 Concept: Volge gigante

Por lo tanto debieron ser editadas y animadas nuevamente para que los procesos de continuidad entre escena y escena se mantengan.



Figura #66 Render Previo al final sin Post

EFECTOS VISUALES

Usualmente los efectos visuales y morfs (transformaciones) no son animados clásicamente, es decir, cuadro por cuadro. Por lo general estos efectos van de la mano con morfs automáticos o efectos preestablecidos. Sin embargo, la realización de varios efectos visuales en el corto son animados clásicamente con el dibujo.



Figura #67 Render final de Morf

Por otro lado, varios efectos, como humo, nubes o transición de escenas fueron manipulados con el programa de After Effects. Los efectos del programa fueron especialmente útiles para conseguir luces y partículas en el aire.

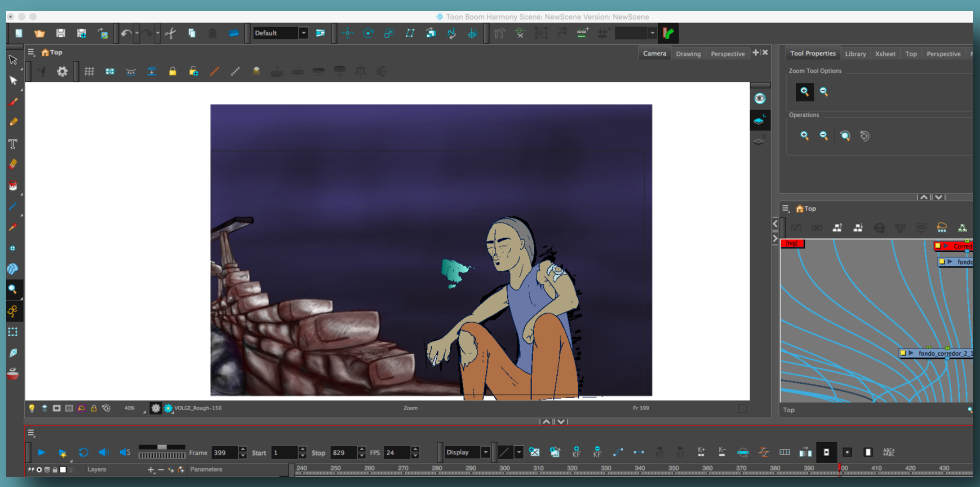


Figura #68 Render final de Morf de humo

RENDERS

Claramente el desarrollo de postproducción viene de la mano con la puesta en escena de partículas, luces y sombras que den un ambiente más realista tanto de profundidad como de efectos. Varias partículas fueron bajadas directamente del internet con forma de uso totalmente gratis, éstas debían ser modificadas para que se unan al ambiente de una forma natural.



Figura #69 Post: Arreglo de luces ambientales



Figura #70 Post: sin luces ambientales

HUMO Y LETRAS

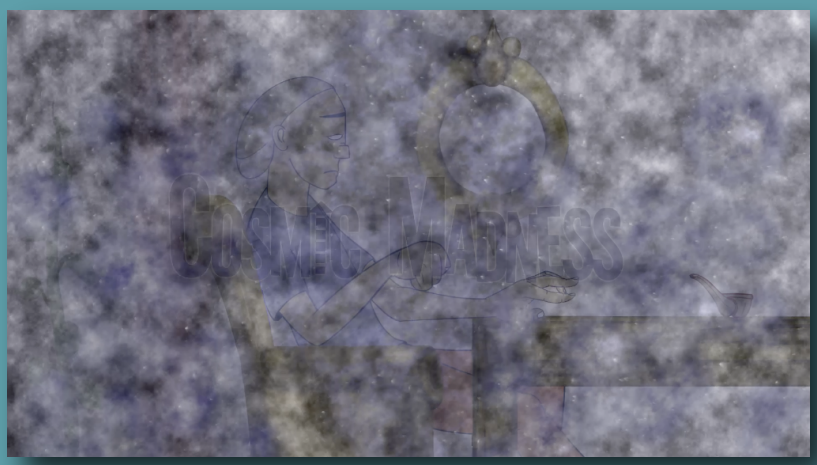


Figura #71 Post: Humo y letras sin efecto



Figura #72 Post: Humo y letras con efecto de deterioro

El uso de capas en el After Effects ayudó a la obtención rápida y un tanto compleja para elaboración de los créditos tanto iniciales como finales. Estos fueron sometidos a efectos para que no solo se desvanezcan con opacidad, más bien se desintegren con el fondo dándole un toque más surrealista y misterioso. Cabe recalcar que el uso de la herramienta o efecto "Fractal Noise" ayudó al proceso para que este acelere el paso de postproducción.

EQUIPO COLABORADOR Y CLIENTE

ARTURO MARTINEZ

Nació el 12 de Marzo de 1995 en Chíle, Concepción. Es un productor, musical ecuatoriano que ha demostrado tener creatividad y profesionalísmo.

Inició de pequeño con la guítarra. Estudió Producción Musical en Fullsaíl Universíty de Florída y va a presentar el vídeo de la anímación 2D como parte de su canción.



Figura #73 Foto Arturo en consola de sonido



Figura #74 Foto Arturo con guitarra eléctrica

CONCLUSIONES

El corto animado en 2D “Cosmic Madness” es sin duda un proyecto enfocado a personas que pasan momentos de dificultad y dependencia hacia las drogas. Por esta razón el video busca concientizar a la gente que está atrapada en ese mundo. Es necesario llegar a este target de personas con diferentes metodologías de ayuda a partir del arte o la música. El vídeo tiene una parte de emoción donde capta la atención de los receptores y poco a poco llega al desenlace esperado, descubrir cuál es el fin de Volge.

Este ha sido un trabajo muy gratificante debido a los retos que se han ido presentando, culminar y aprender de cada uno de ellos ha sido la mejor parte de todo el proceso. Como ejemplo se podría citar que al ser un proyecto final no es un trabajo en conjunto lo que hace que el tiempo empleado sea mucho más largo, y todo recaiga sobre el autor, esto sumado al daltonismo ha sido un gran desafío y le ha convertido en una experiencia invaluable. La práctica adquirida ha sido importante, de hecho el estudio de las manos y movimiento que en su momento fueron un gran obstáculo, ahora son manejados con facilidad.

Los frutos que se han ido cosechando en esta época han sido gratificantes, el proceso de aprendizaje ha sido continuo, donde se pudo compartir conocimientos con los demás, y se aprendió que los sacrificios son recompensados y traen grandes consecuencias.

Referencias

El Telégrafo (2017). El 39% de consumidores probó más de una droga. Obtenido el 10 de mayo de 2018 de http://tinyurl.com/yb4fffgb

Passion Animation Studios. (s/f). "Gorillaz, On Melancholy Hill." Recuperado el 10 de mayo de 2018 de: http://www.passion-pictures.com/uk/animation-studios/project/gorillaz-on-melancholy-hill/

The Audreys. (2011). Sometimes the stars. Recuperado el 12 de mayo de 2018 de https://www.youtube.com/watch?v=qQxPWT-ifyI

Gómez, L. (2004). Humphry Osmond, el psiquiatra del LSD. El País. Recuperado de: http://elpais.com/diario/2004/02/18/agenda/1077058808_850215.Html

De la Vega, A. (1965). En Torno a la Música Electrónica. Portal de Revistas Académicas de la Universidad de Chile. Recuperado de: https://revistas.uchile.cl/index.php/RMCH/article/download/13773/14051

Hawkins, S. (s/f). Feel the Beat Come Down: House Music as Rethoric. University of South Carolina. Recuperado de: http://www.tagg.org/xpdfs/Hawkins03.pd

Azuar, J. (1963). Música Electrónica: Poética Musical de nuestros días. Revista Musical Chilena. Recuperado de: http://www.revistamusicalchilena.uchile.cl/index.php/RMCH/article/viewFile/13178/13453

Links de imágenes

Figura #2. Gordon Mumma at the electronic music studio at Milton Cohen's SPACE THEATRE workshop, with edited tape spools inte background. 1957, ann arbor, Michigan, fotografía extraída de http://www.brainwashed.com/-mumma/photos.htm

Figura #3 Simeone Coxe con oscilador en 1968: imagen recuperada el 10 de mayo de 2018 de: https://www.timeout.com/newyork/nightlife/dj-mixes

Figura #6 Thom Yorke con sintetizador. Extraído el 13 de mayo de 2018. https://uproxx.com/music/radiohead-us-tour-dudu-tassa-kuwaitis/

Video referencial de la estética visual: https://www.youtube.com/watch?v=qQxPWT-ifyI