

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO**  
**COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS**

**Anemocoria**  
**Producto Artístico**

**Juan Sebastián Bossano Molina**  
**Gustavo Idrovo & Pedro Moncayo, Lic.,**  
**Directores de proyecto de titulación**

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

**Quito, 21 diciembre de 2015**

**Universidad San Francisco de Quito  
Colegio de Comunicación y Artes  
Contemporáneas**

**HOJA DE APROBACIÓN DE  
PROYECTO DE TITULACIÓN**

**Anemocoria**

**Juan Sebastián Bossano Molina.**

Santiago Castellanos, Ph.D.,  
Decano del Colegio de  
Comunicación y Artes  
Contemporáneas

-----

Hugo Burgos, Ph.D.,  
Coordinador de la  
carrera de Animación

-----

Pedro Moncayo, Lic.,  
Director de tesis

-----

Karla Chiriboga, Lic.,  
Jurado de proyecto de  
titulación

-----

Mario Troya, MA.,  
Jurado de proyecto de  
titulación

-----

Gustavo Idrovo,  
Jurado de proyecto de  
titulación

-----

Quito, 21 de diciembre de 2015

**© DERECHOS DE AUTOR**

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

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

Firma:

-----

Nombre: Juan Sebastián Bossano Molina

Código: 00100509

C. I.: 1719811489

Lugar y fecha: Quito, 21 de diciembre de 2015

## Resumen

Este libro de producción describe el proceso que se llevó a cabo para la elaboración del cortometraje animado titulado “Anemocoria”, creado como proyecto de titulación del estudiante Juan Sebastián Bossano Molina para la Universidad San Francisco de Quito. Este libro incluye los detalles del proceso de preproducción, producción y de posproducción de la animación. El cortometraje hace alusión a la travesía de una semilla hasta llegar a su objetivo.

## Abstract

The following productionbook describes the process that took place for the production of the animated short film titled " Anemocoria ", project created as a graduation project by the student Juan Sebastián Bossano Molina for Universidad San Francisco de Quito. This book includes details carried out in the process of preproduction, production and postproduction of the animated short film.

## FICHA TÉCNICA

TÍTULO DEL CORTOMETRAJE: Anemocoria

SINOPSIS: Un desmodium psilophyllum, más conocido como amor seco, se adhiere a un ratón mientras éste huye de un águila que lo toma como presa. Es así como el amor seco descubre la sensación de volar. Frente al impresionante vuelo cae hacia la tierra donde encuentra a otra semilla, un diente de león, que puede volar por si sola. El amor seco, inspirado por el deinte de león, intentará alzar vuelo utilizando los cabellos del ratón que se le pegaron durante la travesía. Finalmente en un intento de lanzarse y elevarse por los cielos muere, sin embargo, la muerte de una semilla es solamente el comienzo de una transformación.

GUIÓN: Juan Sebastián Bossano Molina

DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN: Juan Sebastián Bossano Molina

DURACIÓN: 5'40"

TÉCNICA: Animación 2D tradicional-digital, animación completa

FORMATO: HDTV 1920 x 1080

FECHA DE PRODUCCIÓN: 21/12/2015

DIRECCIÓN DE PROYECTO DE TITULACIÓN: Gustavo Idrovo & Pedro  
Moncayo, Lic.,

## Tabla de contenidos

1. Introducción.....	8
2. Preproducción.....	9
a. Guión.....	9
i. Primera idea de historia.....	9
ii. Influencias.....	11
b. Storyboard.....	14
c. Desarrollo Visual.....	20
i. Ambientes.....	20
ii. Diseño de personajes.....	22
3. Producción.....	36
a. Herramientas utilizadas.....	37
b. Referencias utilizadas.....	43
4. Posproducción.....	44
5. Conclusión.....	46

## **1. Introducción**

La animación es un medio artístico audiovisual utilizado para generar la percepción de movimiento de imágenes estáticas en dos dimensiones. Esta técnica permite indagar dentro de espacios solo explorados por la mente humana. A través medio se crea una historia “Anemocoria” que nos relata la historia íntima de dos semillas de características diferentes que se transforman en nuestros personajes para los cuales se plantean una posibilidad de lo que puede pasar en la vida real

El proyecto previamente mencionado, tiene dos objetivos importantes, el primero demostrar las aptitudes y avances adquiridos durante mis 4 años de estudio en la carrera de Animación Digital en la Universidad San Francisco de Quito. El segundo objetivo es aportar en el inmenso campo del arte digital.

A continuación se explicará a detalle los procesos realizados en las diferentes etapas de este proyecto.

## **2. Preproducción**

La investigación, la conceptualización, la elaboración del guión, la creación de personajes y la planificación de escenas constituyen la etapa de preproducción de un cortometraje animado. Cada uno de estos elementos requiere de un trabajo específico que se explican más adelante.

### **a. Guión**

A continuación revisamos las diferentes fases por las que el desarrollo de guión atravesó.

#### **i. Primera idea de historia**

La idea inicial en muchos casos suele ser muy diferente al resultado que se manifiesta en el guion final de cortometraje. Nuevos intereses, información descubierta durante el proceso de investigación e incluso aportes de individuos o estímulos, externos e internos, a la producción del cortometraje son elementos que influyen al momento de construir la historia final que será puesta en pantalla. Anemocoria surgió a raíz de la imagen mental de una niña monstruo que quiere bailar, brillar e incluso volar, mientras intenta sobreponerse a la crítica y desaprobación de sus compañeras. Una historia que sin duda tiene un alto potencial para encantar y emocionar a la audiencia, más aun cuando la niña poco a poco va cambiando de piel para convertirse en algo diferente. Con el aporte del tutor de tesis y los demás integrantes de la clase de proyecto de titulación II la historia fue evolucionando, la narración de un personaje que quiere volar pese a sus limitaciones físicas fue tomando predominancia sobre la idea inicial. Adicionalmente se buscó explorar un espacio menos común que el mundo

de los monstruos, en cuanto a producciones animadas se refiere. El universo de las semillas, su inmensa variedad en cuanto a formas, características, presentaciones y atributos es sugerente para motivar a cualquiera; aun así no es muy recurrente encontrar personajes de este maravilloso mundo en historias animadas. De esta manera la historia se construye por el deseo de vuelo de una semilla de amor seco que emule a la semilla de diente de león.

	Personaje	Trama
Incidente Inicial	Quiere aprender a bailar ballet	Su primer día de clases
Fin 1 acto	Pone a un lado la timidez y baila	Se junta a las demás chicas para bailar
Punto Medio	No sabe bailar ballet pero ella no le importa	La profesora y las demás le miran mal
Fin 2 acto	Se deprime que no puede bailar	Las demás chicas hacen una super pirueta y ella al intentarlo no lo logra
Climax	No se da por vencido	Sigue intentando hacer bien la piruetase encuentra con otra monstrua que baila mal

Una Mostruita, gordita enlunche llega a su primer día de clases de Ballet. Entra en un salón de baile donde hay 2 monstruitas flacas más, y una profesora monstrua.

La Mostruita gordita ingresa tímidamente y se siente intimidada y asombrada por la experiencia que sus compañeras demuestran en el baile.

La Mostruita gordita se pone a seguir la coreografía de las demás sin lograr hacer los mismos pasos.

Las demás monstruas continúan su coreografía con excelente sincronización.

La Mostruita gordita hace los pasos a su manera, se nota que disfruta el baile, pero no tiene talento para hacerlo.

Las monstruitas cada vez hacen pasos más complicados y la monstruita gordita cada vez se da cuenta de sus limitaciones.

Finalmente las monstruitas hacen una pirueta complicada se ponen fuera del alcance de la monstruita gordita y la miran con malicia y continúan bailando.

La monstruita gordita intenta la pirueta sin ningún resultado, tristemente se levanta y regresa por el camino que vino, ahí encuentra a otra monstruita intentando hacer la pirueta que ella acaba de hacer.

Las dos se ponen a bailar a su propio estilo y disfrutan mucho.

Figura 1: Primera idea escrita de la historia

## ii. influencias

“Le Royaume”, un corto creado en la universidad francesa Gobelins, l'école de l'image, por los estudiantes Nuno Aves Rodrigues, Oussama Bouachéria, Julien Chheng, Sébastien Hary, Aymeric Kevin, Ulysse

Figura 2: Le Royaume



Malassagne, y Franck Monier; fue una gran influencia ya que este corto consigue evocar un sentimiento de ternura hacia los protagonistas, además que las distintas situaciones de la trama son movidas principalmente por la ingenuidad de estos personajes. Esta misma concepción se buscó plasmar en los protagonistas de Anemocoria.

Hay muchas historias en las que el espectador se encoge y experimenta el mundo desde la perspectiva de un insecto; sin embargo la producción que mayor inspiración aportó para Anemocoria fue la película de Blue Sky Studios y 20th Century Fox Animation, Epic. Los hermosos escenarios forestales, el manejo en cámara de las perspectivas descriptivas, en esta producción, facilitaron la visualización de los escenarios en Anemocoria. Es importante tener una idea del ambiente en el que se desarrollará la historia pues éste es el que va a dar contexto y va a ubicar al espectador en el desarrollo de la temática.

Figura 3: Escaleta final de guión

<p><b>Escena 01</b></p> <p>Seguimos el vuelo de un pájaro por encima de un bosque.</p> <p><b>Escena 02</b></p> <p>Un roedor en el suelo mordisquea algo. Se escucha el chillido del ave. El roedor mira nervioso a su alrededor y huye.</p> <p><b>Escena 03</b></p> <p>El ave desciende en picada para alimentarse.</p> <p><b>Escena 04</b></p> <p>El roedor corre y atraviesa unos matorrales que causan que se le enganchen un puñado de semillas (amores secos).</p> <p>El ave persigue al roedor dispersando a su alrededor (debido a sus fuertes aletazos) un puñado de semillas de diente de león.</p> <p><b>Escena 05</b></p> <p>Finalmente el pájaro agarra al roedor y se lo lleva por los aires. En el proceso una de las semillas (amores secos), precariamente sujeta al pelo del animal, se desprende del montón y cae de vuelta al suelo.</p> <p><b>Escena 06</b></p> <p>Tras el impacto, la semillita abre los ojos y admira con gran asombro como el pájaro y su presa se alejan dejando una estela de plumas y pelaje de animal que parecen danzar en el aire.</p> <p><b>Escena 07</b></p> <p>Unas semillas de dientes de león bailarinas atraviesan frente a la semillita, sacando la de su estado de trance.</p> <p><b>Escena 08</b></p> <p>Los dientes de león atraen la atención de la semillita, la cual se pone en pie para admirar a aquellos seres. Poco tiempo después la semillita advierte que lleva pegados a su cuerpo unas hojitas de césped (simulan de cierta forma las faldas de plumas que poseen los dientes de león). Este hecho pone eufórica a la semillita que decide perseguir a estos seres e intentar danzar como ellos.</p> <p><b>Escena 09</b></p> <p>Los dientes de león advierten la molesta presencia de la semillita e intentan alejarse de ella. Pero no logran perderla de vista.</p>
--

**Escena 10**

Los dientes de león, empiezan a realizar piruetas cada vez más complejas para así desanimara a la persistente semillita y evitar que las siga. La semillita emula las piruetas sin resultados satisfactorios, pero eso no parece importarle ni disminuir sus ánimos de emular.

**Escena 11**

Finalmente los cansados dientes de león. Realizan una espectacular pirueta, elevándose por los aires y posándose en la copa de una flor, totalmente fuera del alcance de la semillita.

**Escena 12**

La semillita decidida intenta elevarse por los aires, sin conseguir resultado. Intenta un par de veces más (multiplicando su esfuerzo). Pero termina estrellándose contra el suelo (el impacto causa el desprendimiento de las hojas que simulaban una falda, aquello rompe totalmente la ilusión de la semillita).

**Escena 13**

La semillita se aleja cabizbaja durante el atardecer.

**Escena 14**

Pocos metros más adelante (del camino por el que anda la semillita) se cruza un roedor que mordisquea algo, a continuación se escucha un chillido de ave. (Corto flashback de la experiencia vivida por la semillita al inicio de la historia) A la sobresaltada semillita se le ocurre una idea. Corre para agarrarse al pelaje del roedor y salta justo en el momento en que el animal es levantado del suelo. Logra agarrarse al pelaje del roedor y disfruta del maravilloso espectáculo, el bosque visto desde arriba y la suave brisa que alborota todo a su alrededor. Sin embargo la emoción de la semillita no dura mucho, el forcejeo del roedor por liberarse causa que el mechón de pelo, al que la semillita esta sujeta, se desprenda.

**Escena 15**

La semillita cae de vuelta al suelo envuelta en una nube de pelo y plumas. Su éxito parcial la motiva tremendamente a seguir intentándolo. Pero al intentar levantarse descubre que está totalmente inmovilizada, pegada por completo al pelo animal. Por más que lucha sus esfuerzos no dan resultado. Pronto cae la noche y para ese momento la semillita se halla destrozada en llanto. En medio de su sufrimiento se queda dormida.

**Escena 16**

La brisa nocturna sopla. El pelo que rodeaba a la semillita se dispersa poco a poco. En ese momento descubrimos que la semillita no se encuentra pegada al pelo del roedor, sino a una pluma del ave.

**Escena 17**

El viento sopla con más fuerza y la pluma se eleva por el aire. **Fin del corto.**

## **b. Storyboard**

El storyboard sirve como un mapa para organizar visualmente las escenas y definir los planos y posiciones de cámara a lo largo de todo el corto; adicionalmente se sugiere todas las diversas acciones que realizarán los personajes en cada escena que se va a animar. Este proceso es importante para asegurarse que el cortometraje funcione visualmente, es decir, para confirmar que la historia se entiende y que las distintas situaciones se comprenden y diferencian claramente entre sí. El storyboard es una simulación en laboratorio de lo que se va a integrar finalmente en la animación. Permite tomar decisiones respecto a lo que puede formar parte del corto y lo que deberá eliminarse.

La parte visual de Anemocoria se planeó desde una perspectiva de cámara baja, de esta forma se intenta fortalecer la identificación del espectador con el protagonista, el ambiente y los peligros del mundo de las semillas. Así mismo se minimizó el uso de planos muy cerrados, con la idea de dejar suficiente espacio para que el lenguaje corporal de los personajes así como la exageración en la animación sean la principal fuente de comunicación entre personajes y espectador.

La creación de un storyboard para Anemocoria fue compleja. La libertad creativa del guion, permitió que se exploraran varios escenarios, movimientos de cámara y actuación de personajes para comunicar una misma idea. Múltiples pruebas fueron hechas hasta llegar a la versión final que se presenta con este documento.

Figura 4: Pg #1 storyboard original.

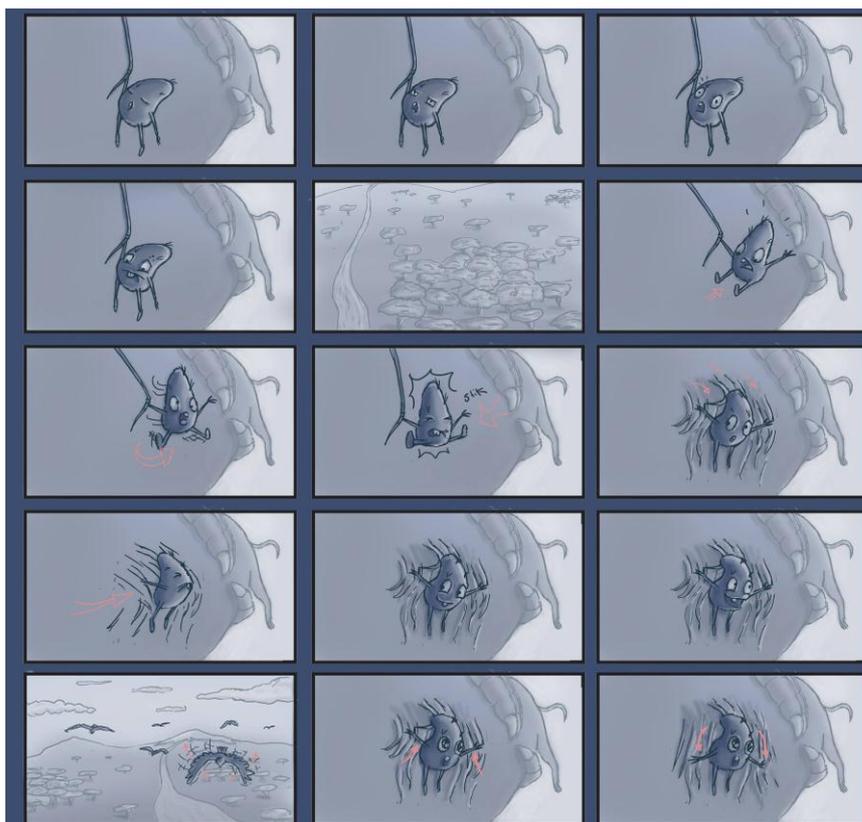


Figura 5: Pg #2 storyboard original.



Figura 6: Pg #3 storyboard original.



Figura 7: Pg #4 storyboard original.



Figura 8: Pg #5 storyboard original.



Figura 9: Pg #6 storyboard original.



Figura 10: Pg #7 storyboard original.



Figura 11: Pg #8 soryboard original.

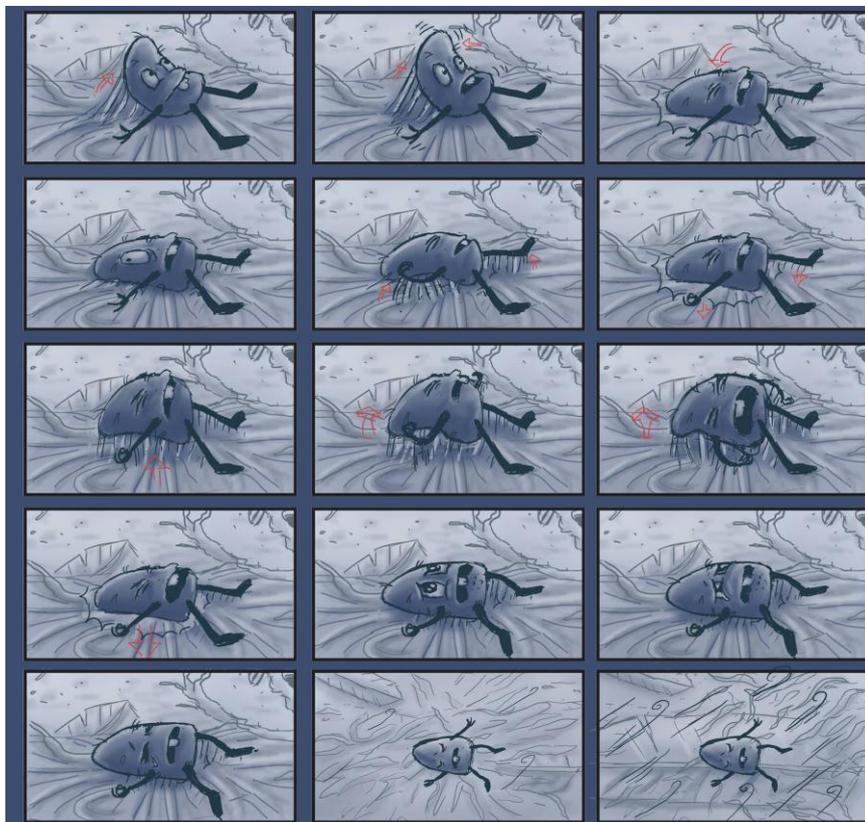
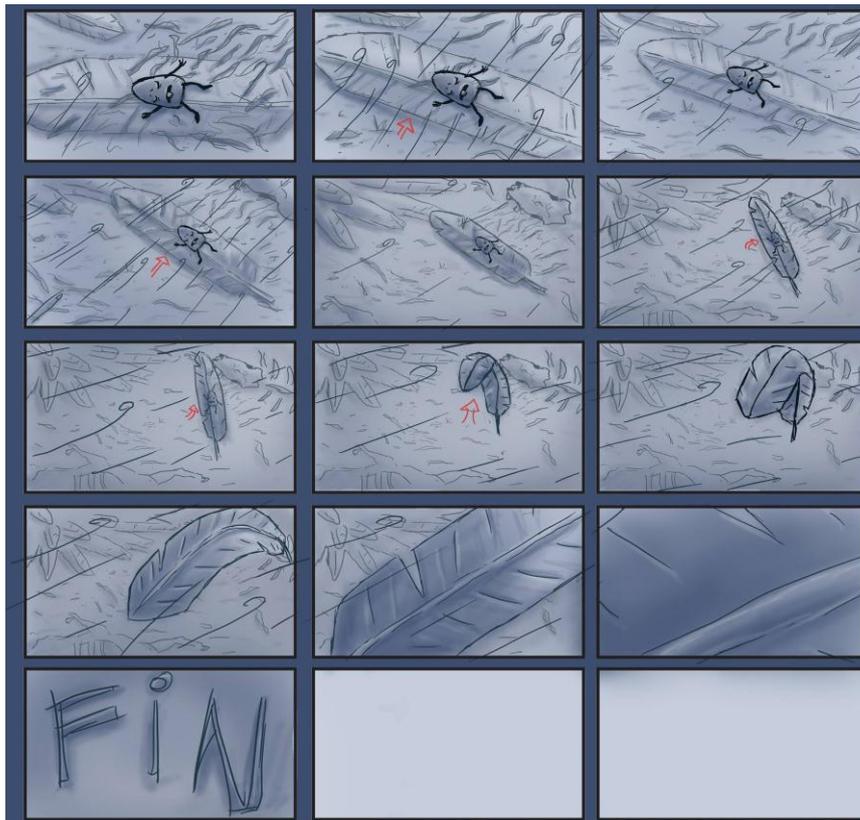


Figura 12: Pg #9 storyboard original.



### c. Desarrollo Visual

El guión va acompañado de una narrativa visual que tiene por objeto dar vida a la animación. El desarrollo visual es una secuencia de imágenes que forman un conjunto que se integra por las decisiones de ambiente en el que se produce la escena, color, formas y transiciones. A continuación se describe las decisiones que llevaron a la visualización de ambientes y personajes en “Anemocoria”.

#### i. Ambiente

La ambientación de la historia fue un gran reto, que partió de la decisión de una cromática que enfatizen momentos claves y emociones importantes en los personajes.

Una vez alcanzado este objetivo se estructuraron los escenarios con flora y fauna específicas.

La idea inicial fue utilizar colores tierra y jugar con los de las flores a fin de dotarle de una tonalidad interesante al corto y transmitir emociones fuertes en los momentos claves. Para que el personaje de la semilla adquiriera relevancia en el contexto se decidió que el ambiente carezca de vegetación a fin de que la historia funcione de mejor manera. El acto final la semilla, impulsada por la pasión, crece en una planta y el fuerte deseo de volar, resulta mucho más impresionante si se da en un lugar árido frente a un lugar donde la vida es común.

Debido a la falta de vegetación diversa se debió encontrar una alternativa para definir la cromática del corto. Esta cambió a ser dictada por la hora del día en la que la historia se lleva a cabo. Los colores responden a la posición solar cuya iluminación no solo marca el transcurso del tiempo sino que también evidencia los cambios de ánimo y el progreso a lo largo de los 3 actos de la trama: inicia en la mañana con colores afines en tonos de amarillos por lo que la historia está empezando (aún no somos testigos del evento que propulsa a nuestro protagonista a la acción). Luego llegamos a las horas previas al medio día donde ya hay azules y algo de verdes, este es el momento que está en el cielo, cuando el personaje descubre su pasión; Después cae, para este momento hemos pasado el mediodía y nos acercamos a la tarde; se va haciendo más azul el ambiente. A medida que la semillita va probando diferentes cosas, va atardeciendo hasta el momento en el que muere, que es cuando el sol esta ocultandose y al final ya anochece.



Figura 14: Concept art y prueba de ambiente

## ii. Diseño de personajes

Para el diseño de personaje de los dos protagonistas de “Anemocoria” se quería que sean personajes simples de una cabeza o cabeza y media, lo cual no solo ayudó a transmitir ese sentimiento de ternura que el corto busca, sino que simultáneamente facilitaba un poco el proceso de animación, teniendo en cuenta que la idea siempre fue mantener una animación completa en dos durante todo el corto. El uso de animación limitada nunca fue una opción ya que se buscaba darle más énfasis a la exageración y la actuación; elementos muy importantes para el sentimiento que desea transmitir Anemocoria.

Durante las exploraciones del personaje se buscaba encontrar diferentes maneras de caricaturizar a la semilla del “amor seco”. No basta con que la planta original del amor seco dicte que el personaje debe ser triangular y con los filos redondos, se invirtió bastante trabajo en explorar diferentes



Figura 15: Desmodium Psilophyllum

alturas, grosores y curvas para lograr la forma más adorable; además de como diseñar e integrar los ojos, la boca, los pies y las manos para que funcionen con esa estructura. Es así que tras varias pruebas se llegó a una idea base de grandes ojos redondos, bastante separados entre sí, una boca larga y un par de dientes salidos.

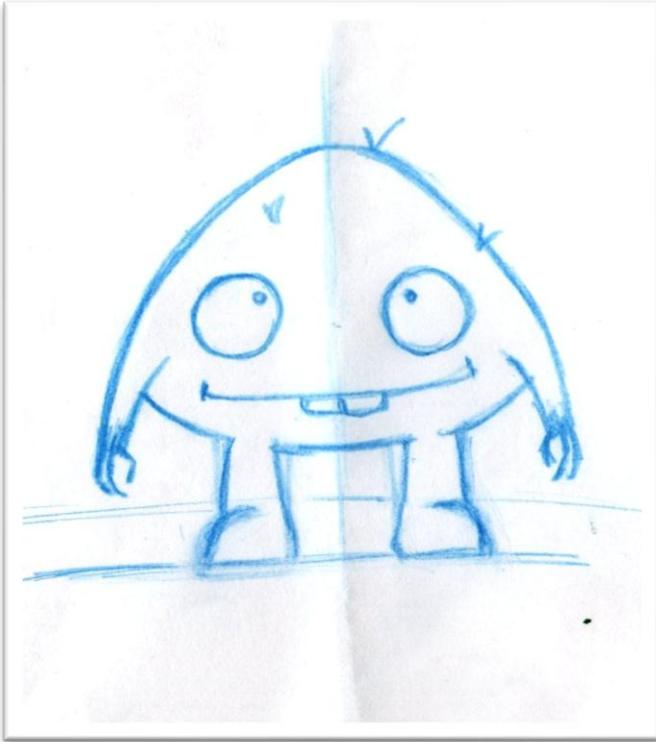


Figura 16: Primeros sketch de amor seco.

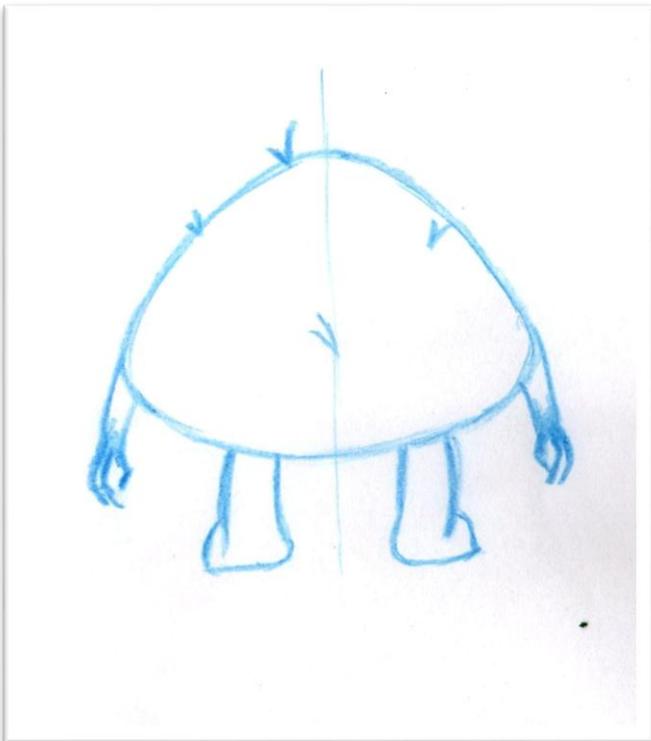


Figura 17: Primeros sketch de amor seco.



Figura 18: Primeros sketch de amor seco.



Figura 19: Primeros sketch de amor seco.

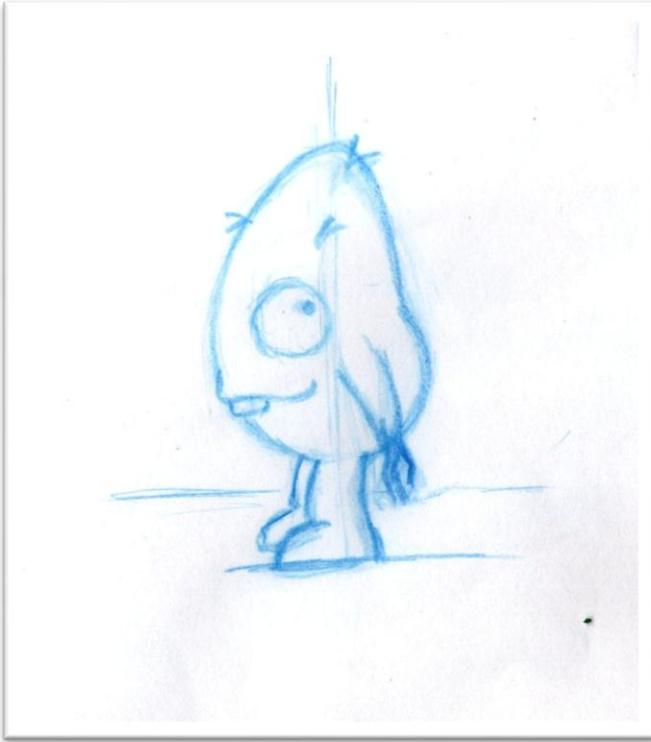


Figura 20: Primeros sketch de amor seco.



Figura 21: Primeros sketch de amor seco.



Figura 22: Primeros sketch de amor seco.

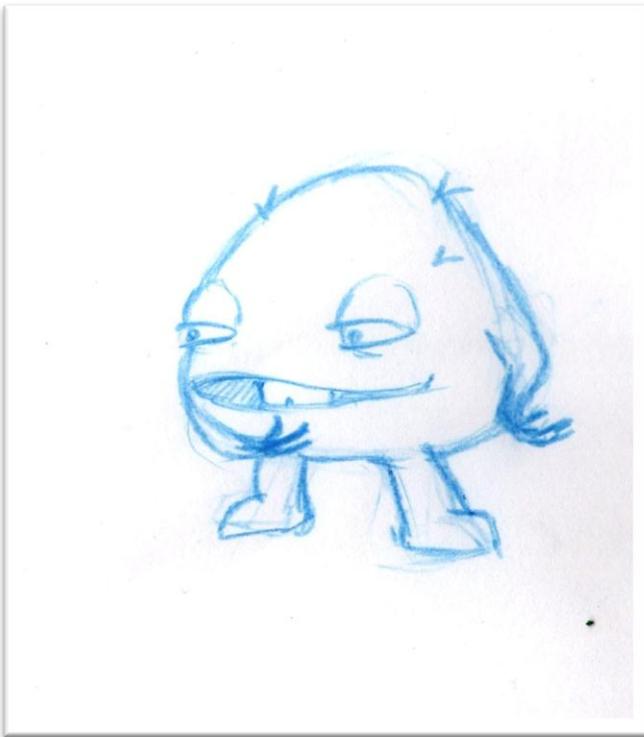


Figura 23: Primeros sketch de amor seco.



Figura 24: Primeros sketch de amor seco.

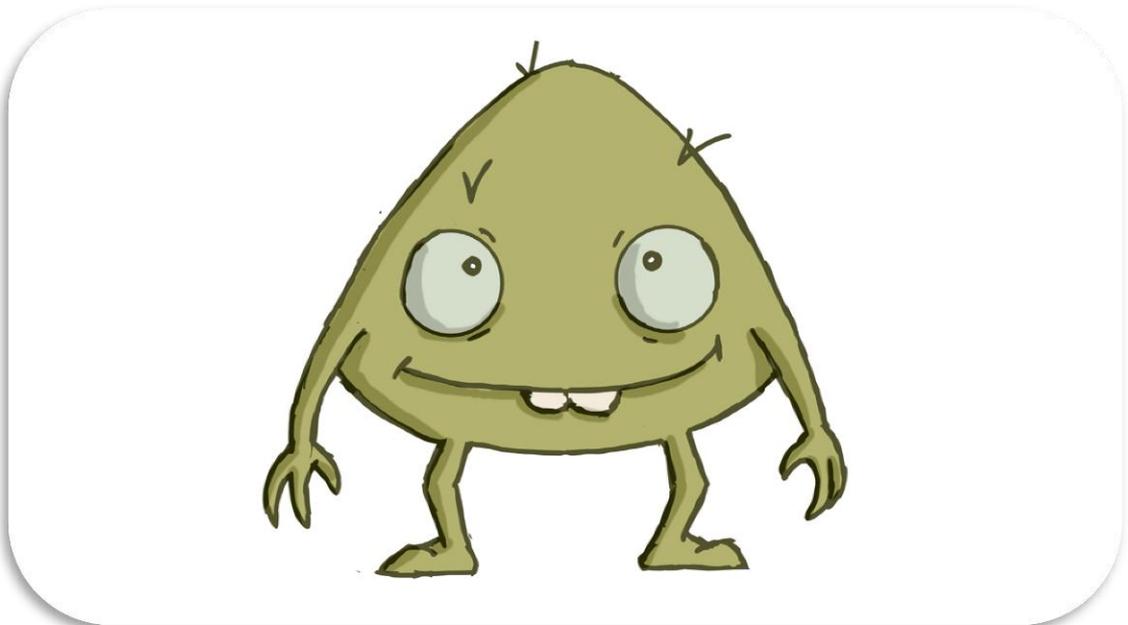


Figura 25: Desarrollo de personaje.

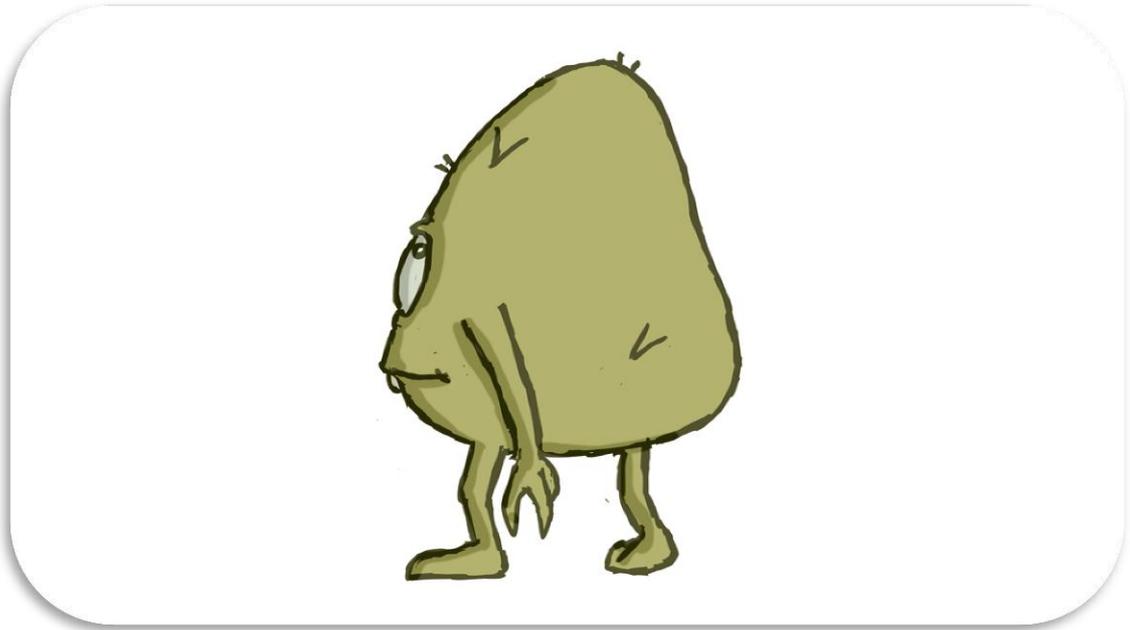


Figura 26: Desarrollo de personaje.

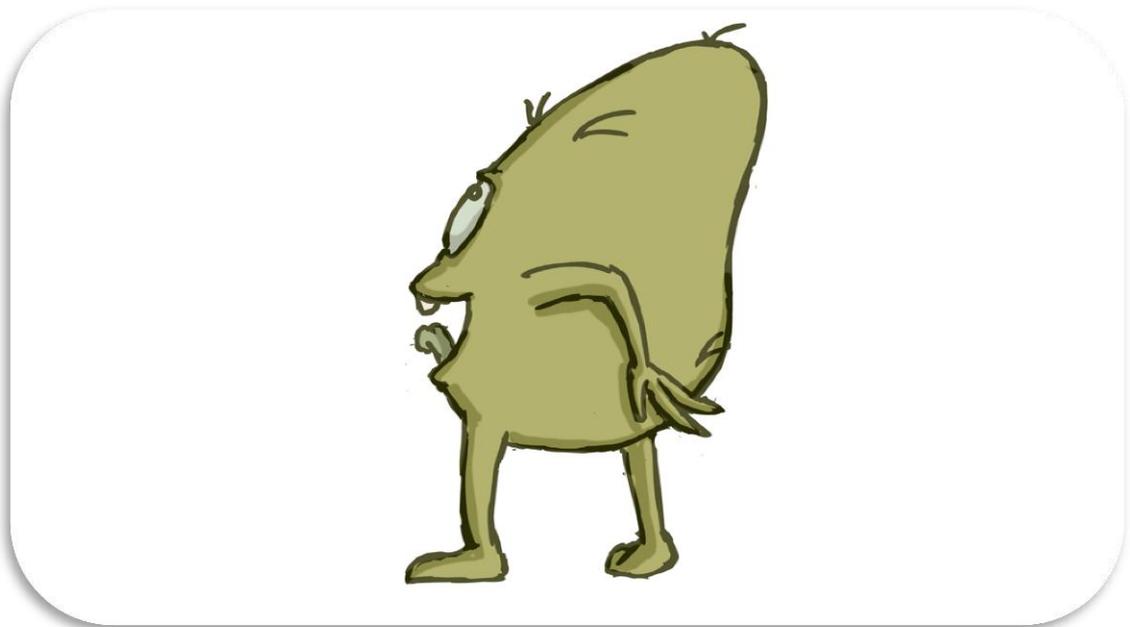


Figura 27: Desarrollo de personaje.

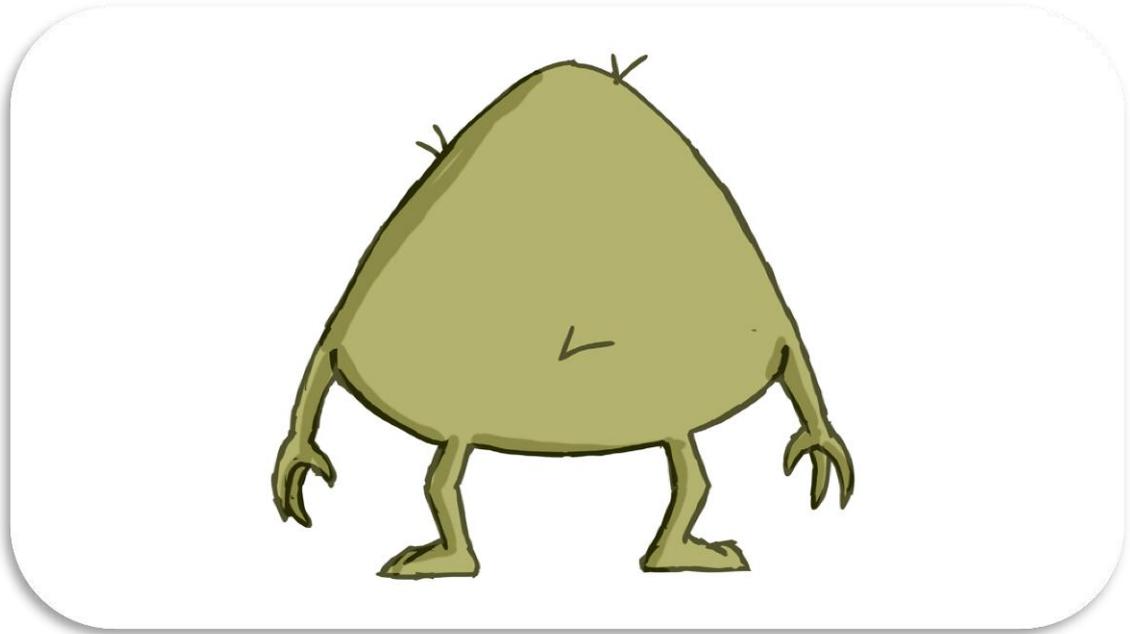


Figura 28: Desarrollo de personaje.

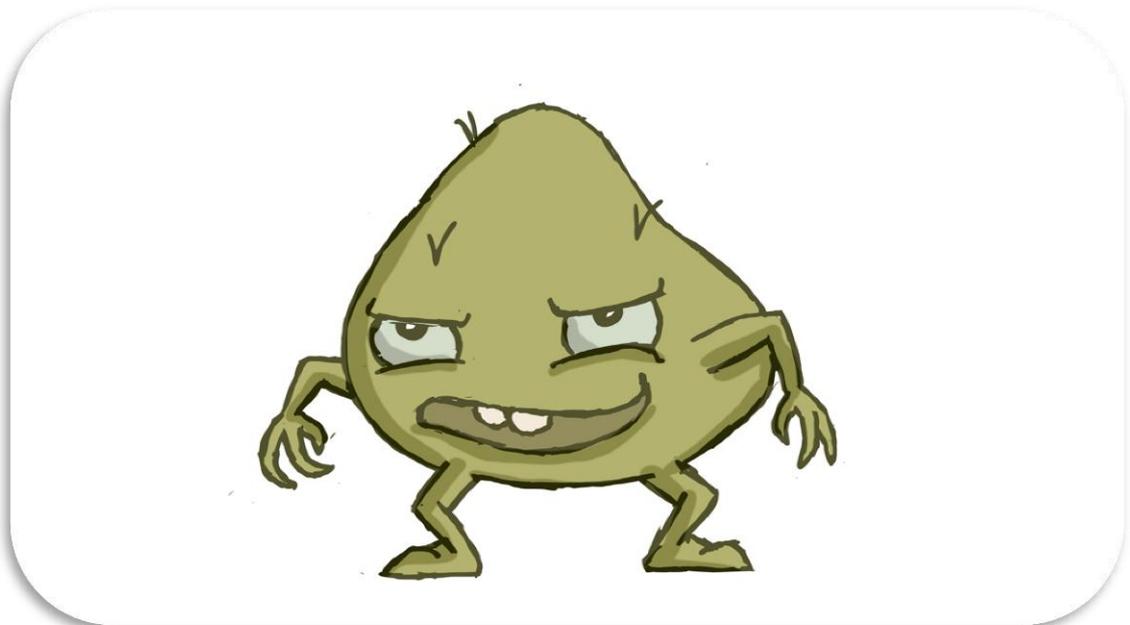


Figura 29: Desarrollo de personaje.

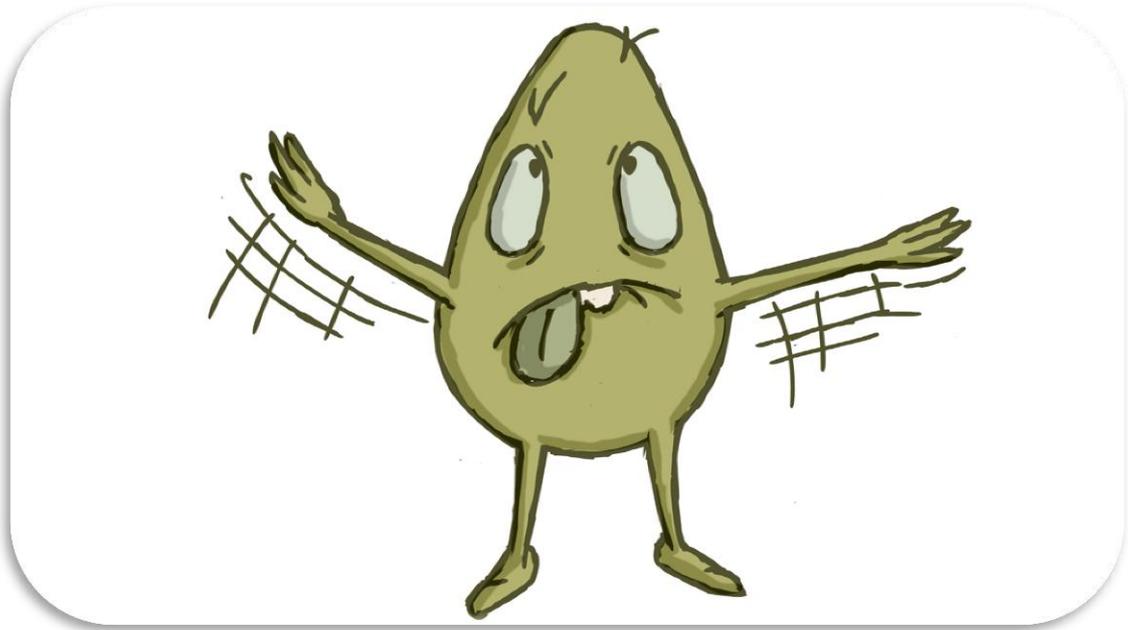


Figura 30: Desarrollo de personaje.



Figura 31: Desarrollo de personaje.

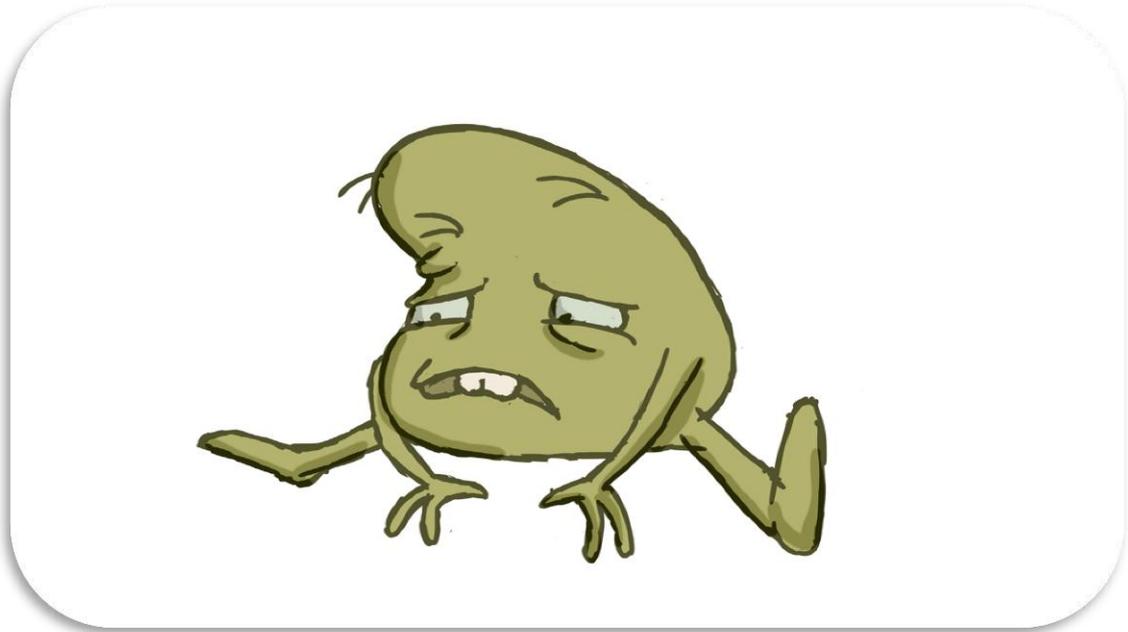


Figura 32: Desarrollo de personaje.

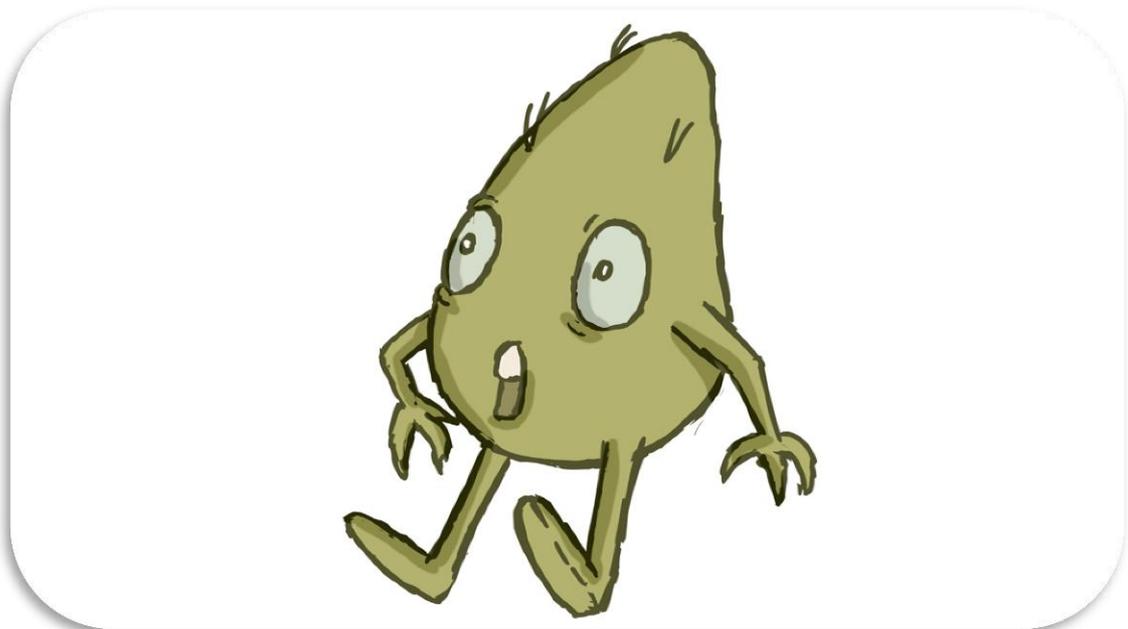


Figura 33: Desarrollo de personaje.

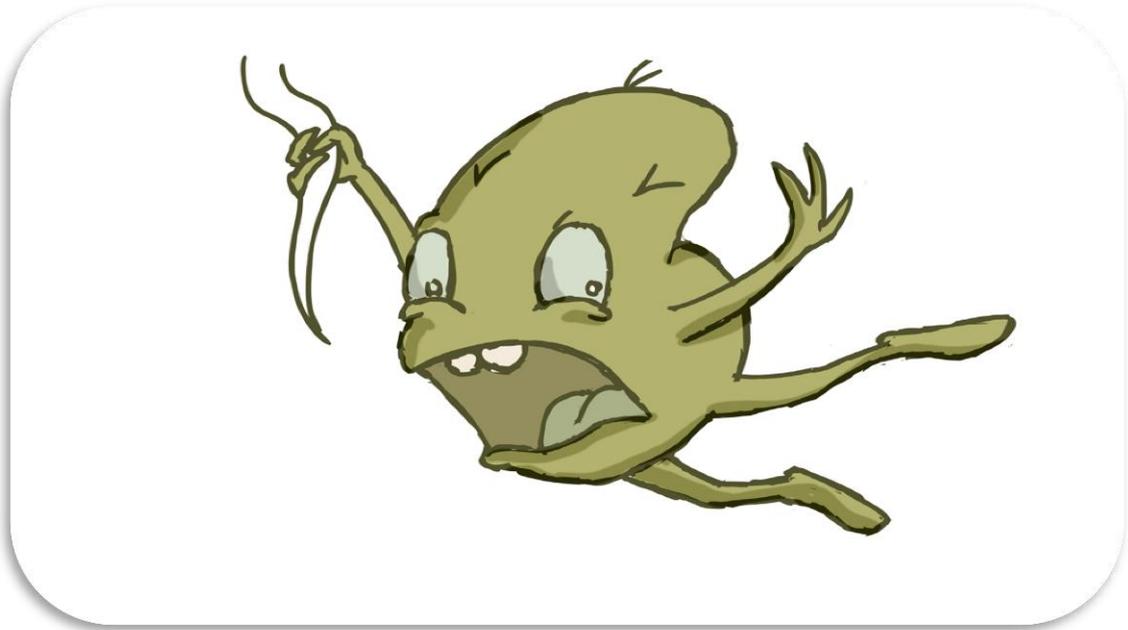


Figura 34: Desarrollo de personaje.

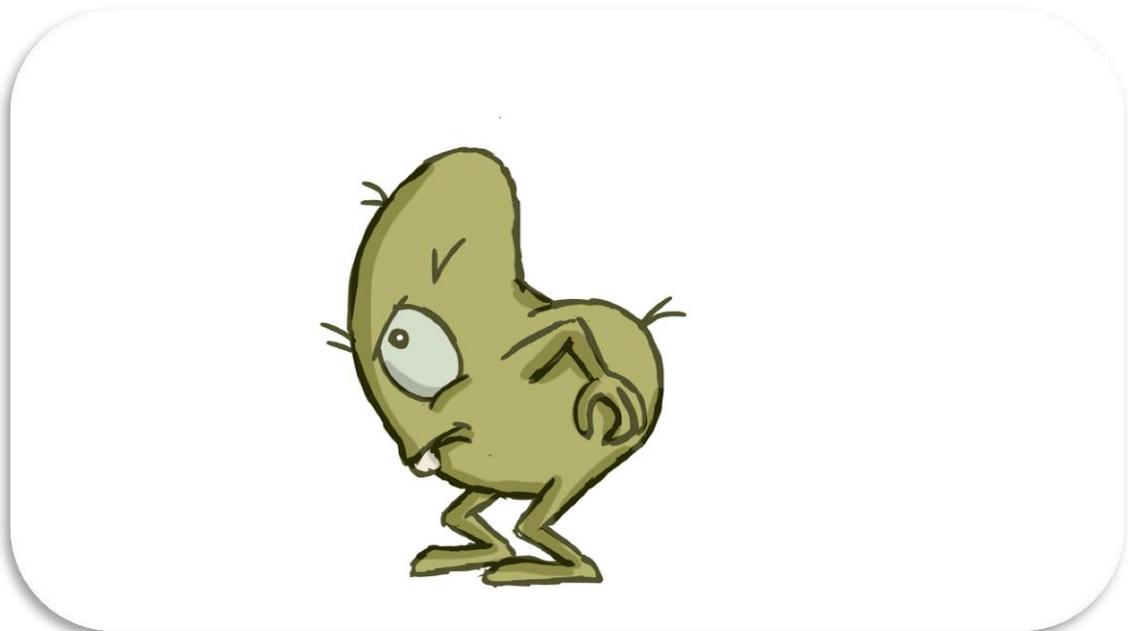


Figura 35: Desarrollo de personaje.

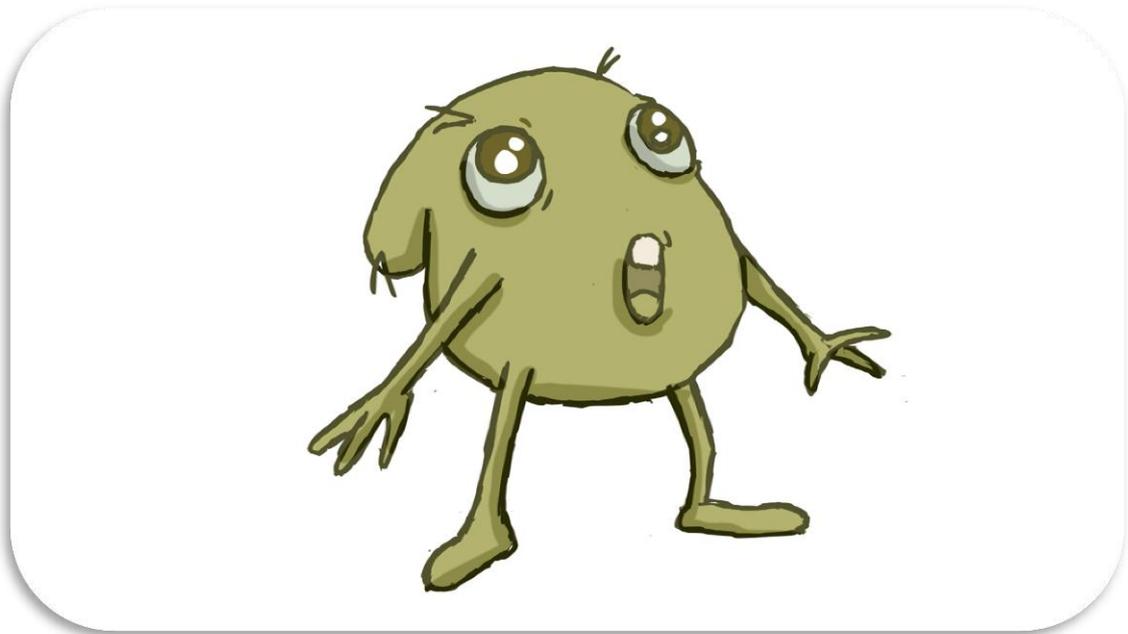


Figura 36: Desarrollo de personaje.

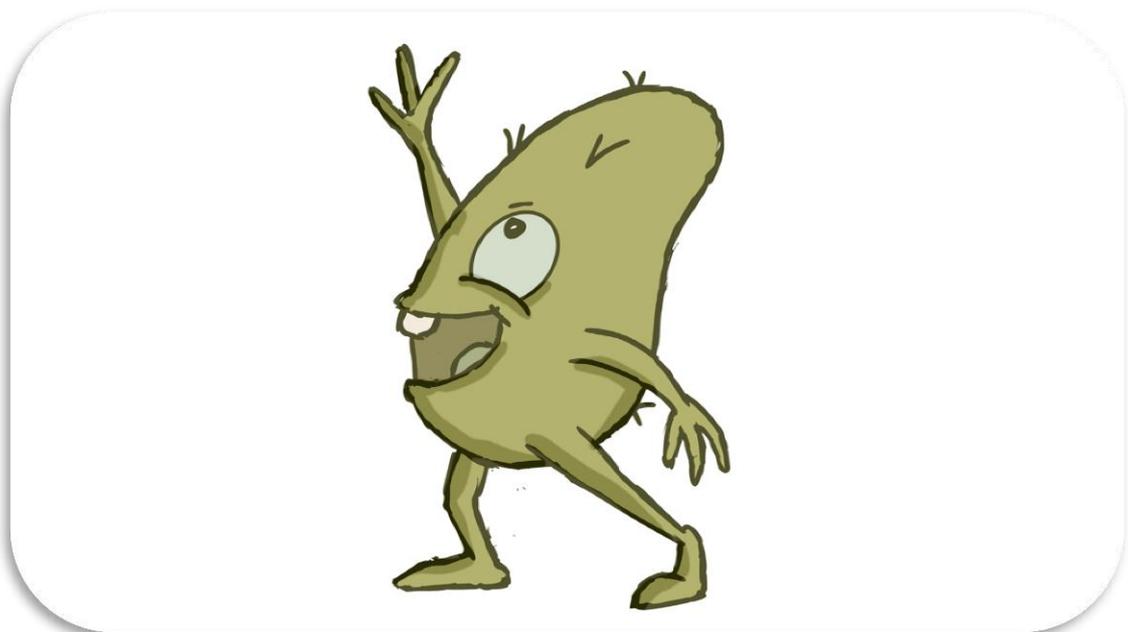


Figura 37: Desarrollo de personaje.

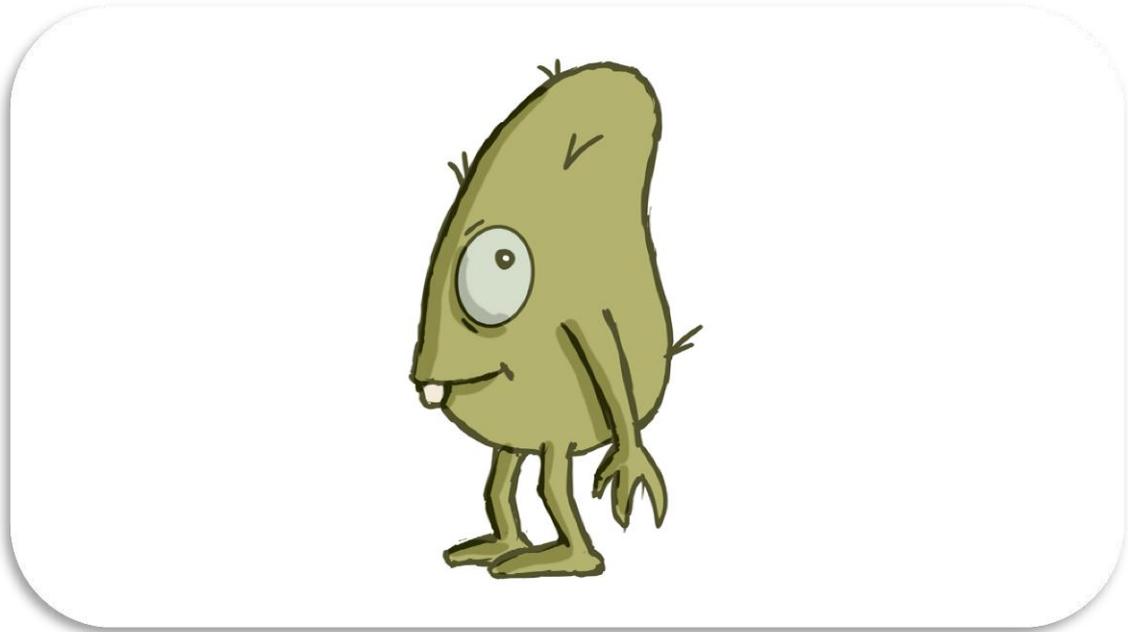


Figura 38: Desarrollo de personaje.

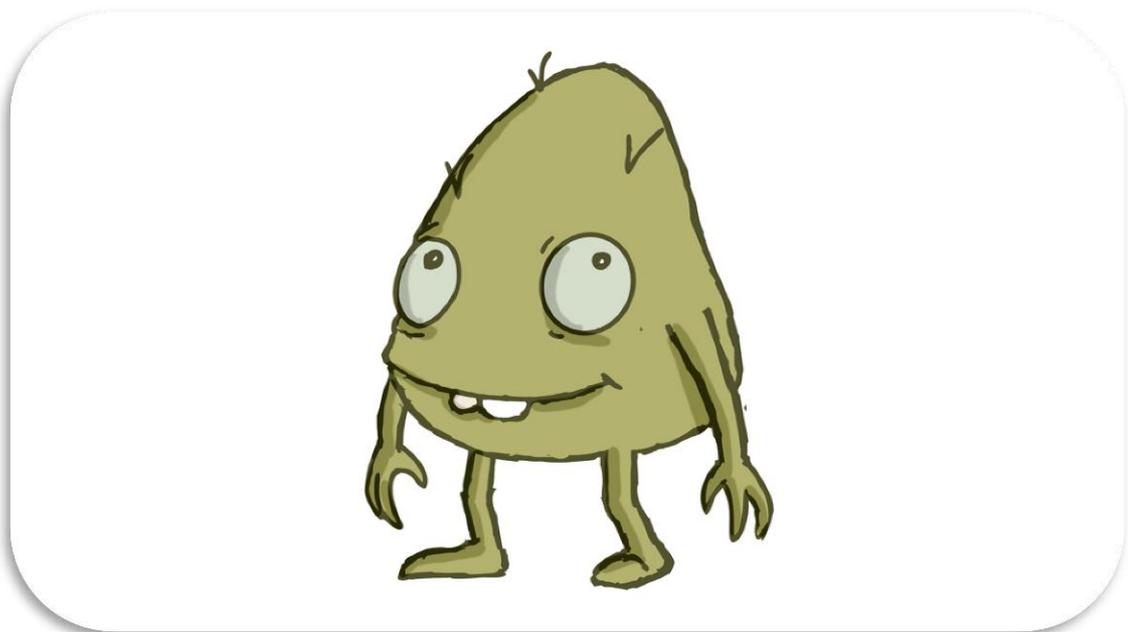


Figura 39: Desarrollo de personaje.

Al diseñar el personaje de la semilla diente de león, se buscó un contraste con su contraparte semilla de amor seco. Para el diseño de personajes se busca que los protagonistas se diferencien claramente el uno del otro, tanto en características físicas, psicológicas y en las actividades previstas para cada semilla en el cortometraje. No hay duda alguna que una

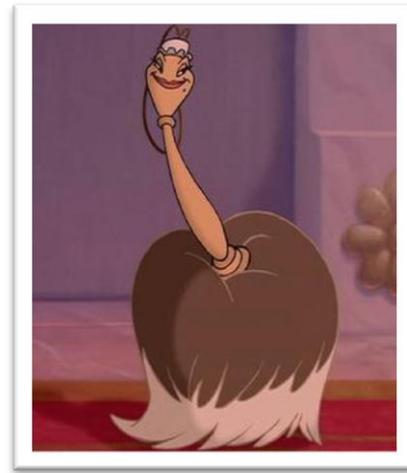


Figura 40: plumero “La Bella y la Bestia”.

semilla de diente de león es diferente morfológicamente a una semilla de amor seco, las primeras son más delgadas, delicadas y pululan por el aire. En cambio la semilla de amor seco es mucho más consistente sin embargo para movilizarse necesita que alguien le transporte.

Para mantener la similitud con la semilla de amor seco el diente de león mantuvo la estructura de pocas cabezas y se simplificó a esa cantidad de vellosidades que le permiten volar por una masa más compacta. De esta manera la semilla de diente de león se asemeja a un plumero que en términos de animación son mucho más fáciles de ejecutar. Decisiones como estas no son extrañas en el mundo de la animación, por ejemplo tenemos al plumero de La Bella y la Bestia y a las escobas de Fantasía. En un inicio, en el storyboard, el personaje tenía tentáculos y a la final se decidió cambiar ese diseño de personaje, ya que no iba a funcionar y cada tentáculo iba a ser muy largo y difícil de animar, y la idea era facilitar la animación ya que iba a ser animación completa.



Figura 41: Escoba "Fantasía".

No cabe duda que las decisiones tomadas durante esta etapa de preproducción son las más importantes. No solo es el espacio que brinda un orden y estructura para el correcto desenvolvimiento de la etapa de producción, sino que aquí es donde se crea la historia como un producto visual en sí mismo.

### **3. Producción**

La producción es la etapa en donde la animación se materializa. El nivel de éxito del proceso de producción es siempre proporcional a la calidad del proceso previo de preproducción. La animación, la construcción de escenarios, y el proceso de pintado avanzan sin obstrucciones ni imprevistos ya que toda acción fue previamente resuelta durante preproducción.

#### **a. Herramientas utilizadas**

El proceso de producción se inició con una animación preliminar que fue realizada con el programa Toon Boom Animate Pro. Para la mayor parte se utilizó el método

“Pose to pose” que consiste en animar al personaje primero mediante sus poses o momentos clave para luego, añadir quiebres en la acción y finalmente intermedios.

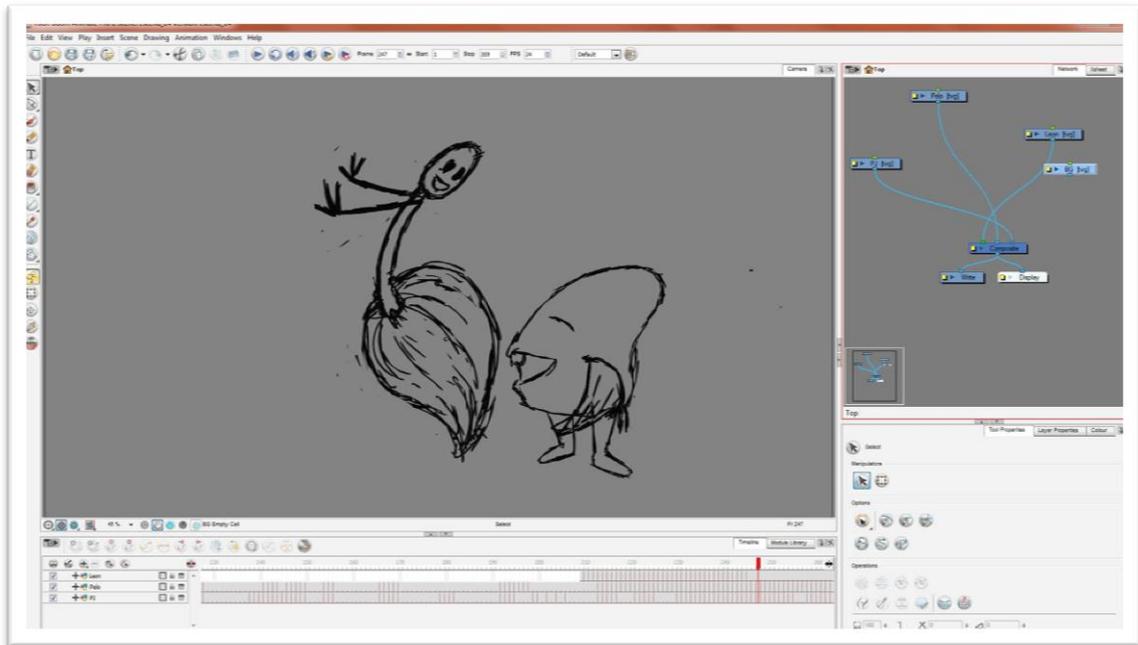


Figura 42: Frame en Toon Boom

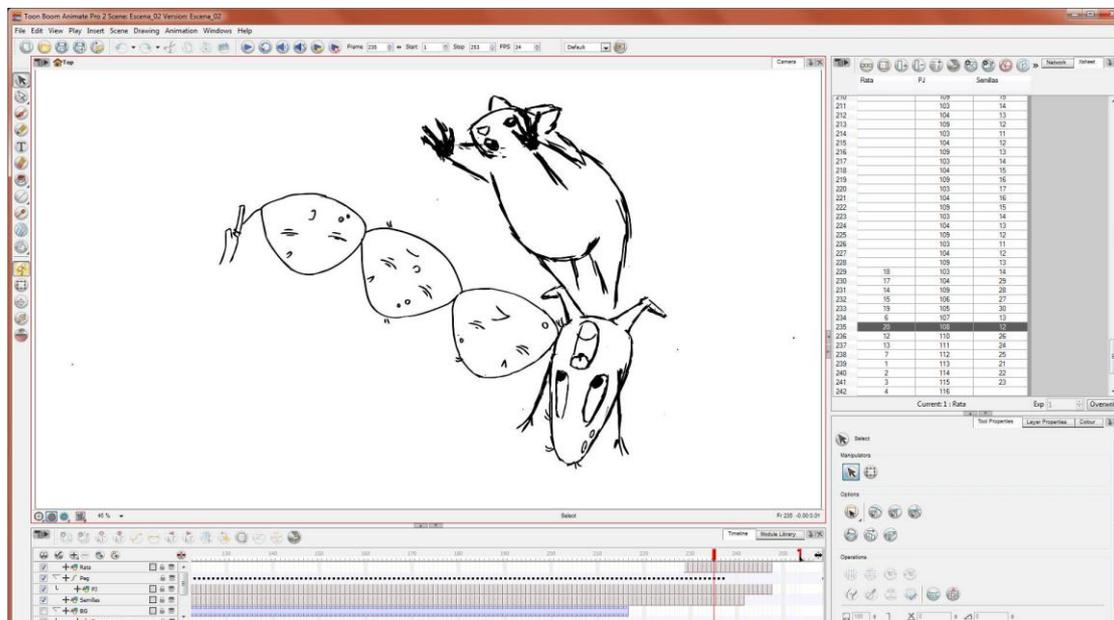


Figura 43: Frame en Toon Boom



Figura 42: Frame en Toon Boom

Concluida la etapa anterior se exportaron las pantallas al programa Adobe Photoshop CC para iniciar ahí el proceso de ilustración. La pintura se realizó pantalla por pantalla utilizando una brocha con textura de lienzo, lo cual le brinda al corto ese estilo característico. En este programa también se aplicó el proceso de clean up.



Figura 44: Frame en Photoshop



Figura 45: Frame en Photoshop.



Figura 46: Frame en Photoshop

Para el proceso de este cortometraje funcionó bastante bien iniciar con un layout de una escena, para dedicarle tiempo a la animación de personajes, proseguir al pintado de escenarios y finalizar con el pintado de personajes y efectos. Una vez que estuvo el layout de todo el corto se prosiguió a animar todas las escenas y por último el proceso de pintado del fondo de manera simultánea con el pintado de la animación.

La ilustración de la animación se efectuó a partir de la cromática definida en color keys creados durante la etapa de preproducción con la que se configuró una paleta de colores. Una vez obtenida la paleta se respetó la cromática para personajes, ambientación y escenas.

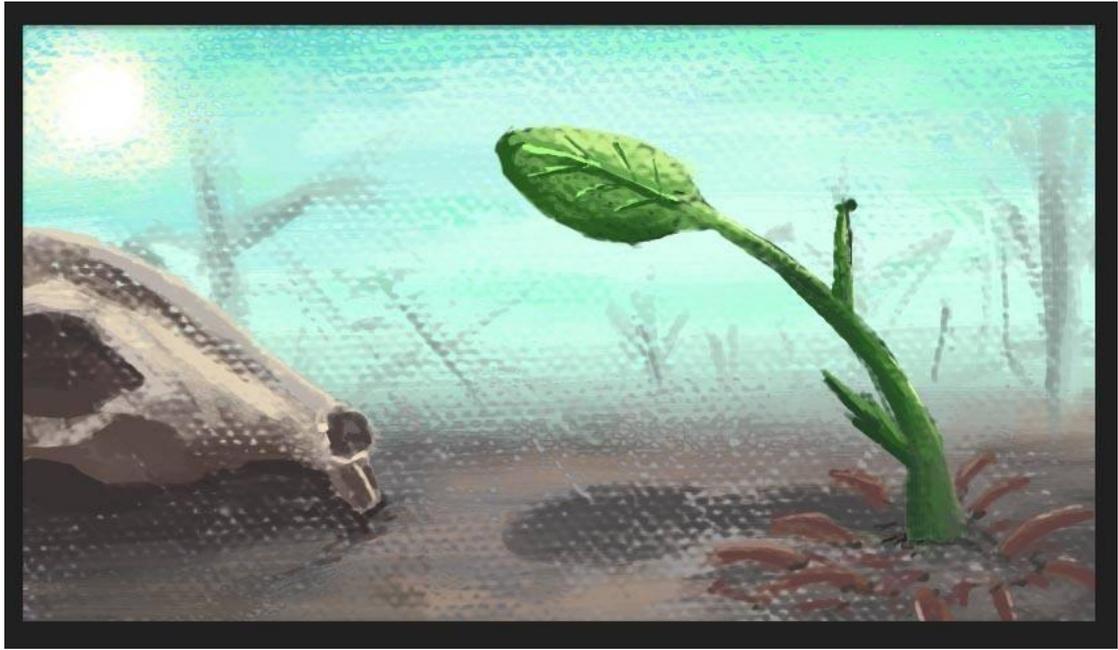


Figura 47: Thumbnail Color keys.

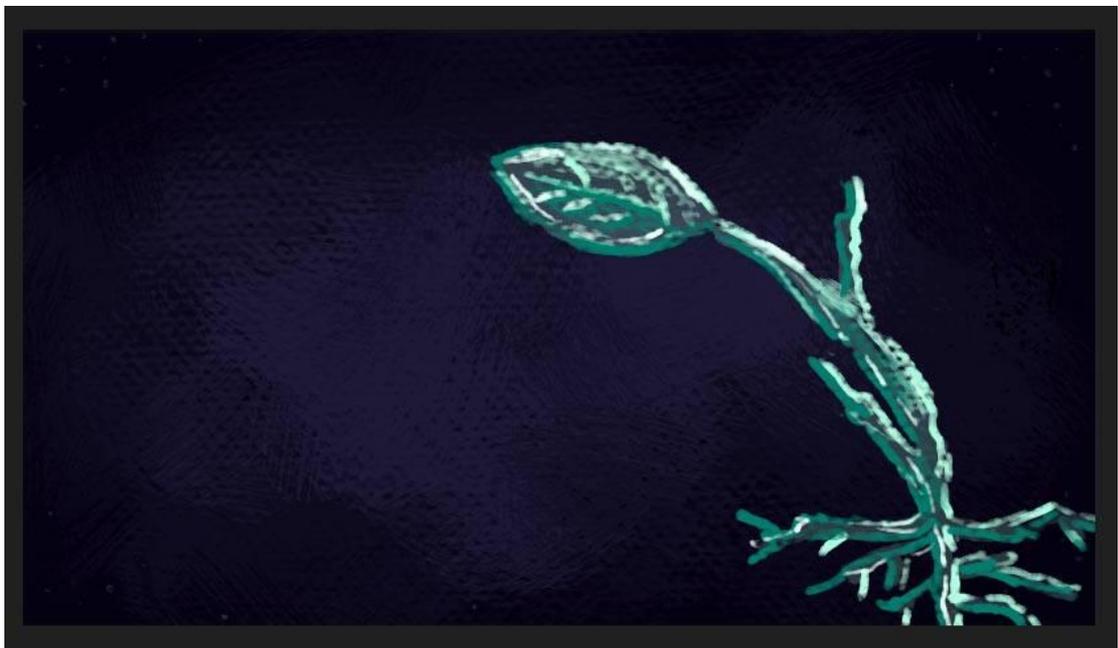


Figura 48: Thumbnail Color keys.



Figura 49: Thumbnail Color keys.

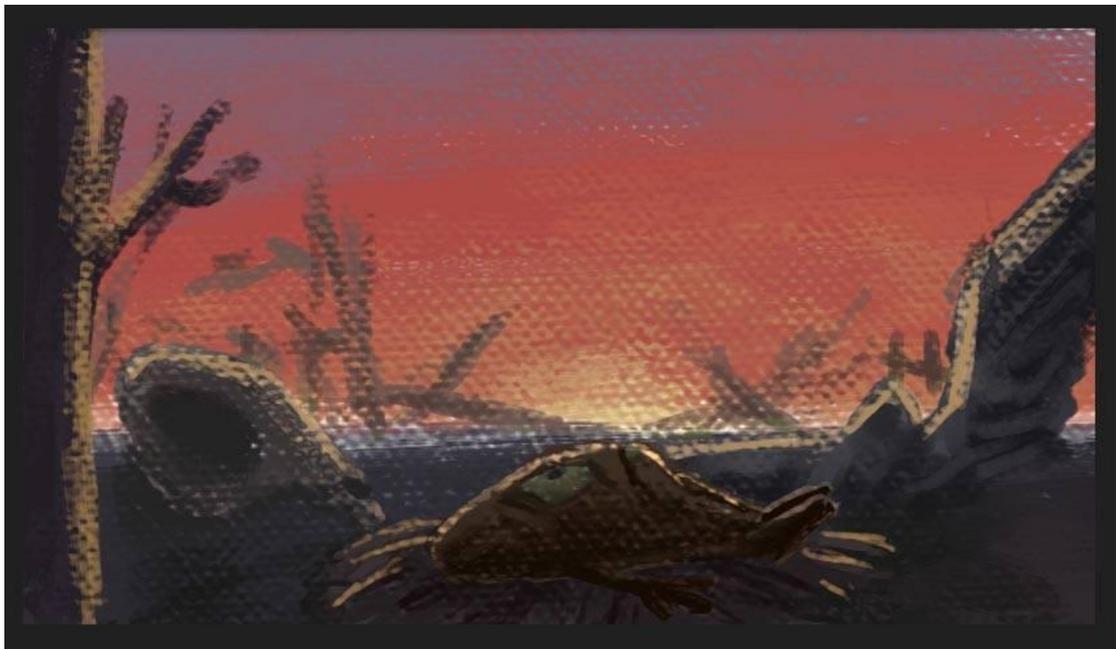


Figura 50: Thumbnail Color keys.

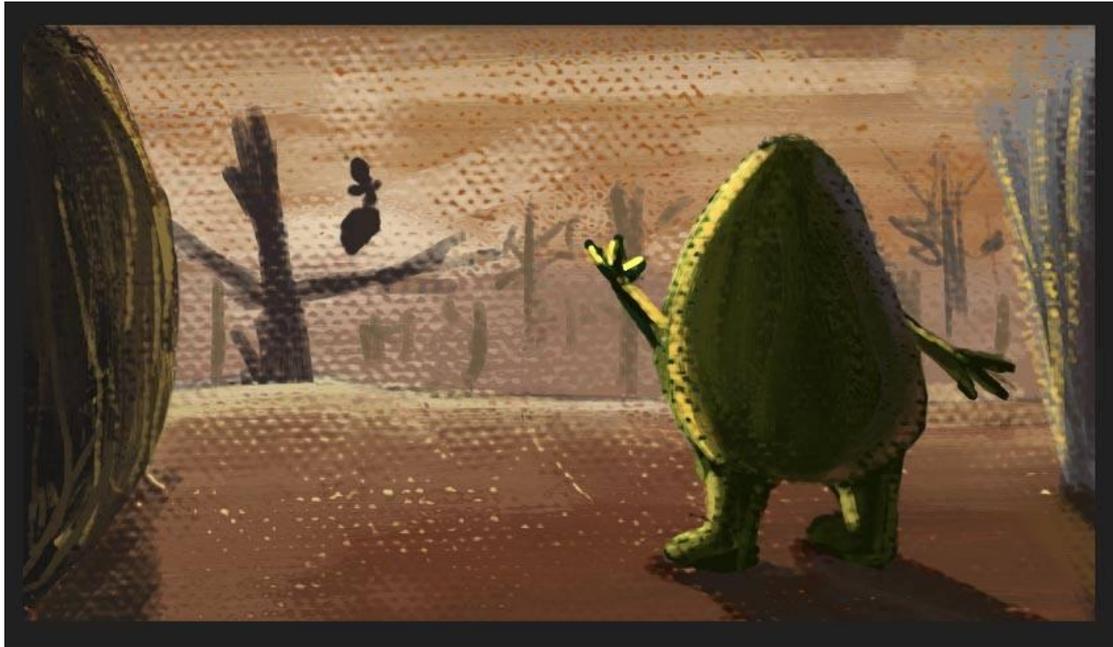


Figura 51: Thumbnail Color keys.

La resolución trabajada en Toon Boom y Photoshop fue de 4k formato para televisión, en tamaño 3840 x 2160 pixeles.

## **b. Referencias utilizadas**

Los personajes basados en seres vivos, como el águila y el ratón fueron animados utilizando referencias reales. Para esto se analizaron algunos videos de National Geographic que permitieron comprender el movimiento de estos animales. Tras los estudios se animaron las perspectivas forzadas que se exhiben en Anemocoria. Para la escena del ratón corriendo se utilizó como referencia la película “Un ratoncito duro de cazar”. Al observar esta película se pudo analizar como el ratón se mueve, además de revisar los planos y el movimiento en perspectiva del ratón.

Las tomas en la mencionada película fueron captadas con ángulos de cámara bajos y descriptivos similares a los que se usan en la animación.



Figura 52: frame de película "Un ratoncito duro de cazar"

El proceso de producción es el más largo definitivamente. En este proceso es donde se materializa las ideas, los sueños, las imágenes y la magia, lo irreal toma vida. El éxito en una animación parte de un concepto claro y de unos procesos de concreción seleccionados minuciosamente.

#### **4. Posproducción.**

Es la etapa final en la realización de un corto y donde se integran todos los elementos producidos en las etapas previas. Es en esta fase donde se unifican las escenas con sus personajes y sus fondos. Es una etapa bastante creativa pues intervienen los cortes, disolvencias y los efectos especiales como son: movimientos de cámara, .multiplano, ajustes de iluminación o colores, creación de efectos digitales, textos y sonidos.

En el caso de Anemocoria se buscó mantener una metodología y estética bastante tradicional, por lo que se evitó utilizar efectos digitales. La edición de animación fue mínima pues la mayoría de movimientos de los personajes fue resuelta directamente en Photoshop, facilitando el proceso de postproducción al unir las escenas y crear los

efectos de cámara multiplano. Esta etapa del cortometraje fue realizado enteramente en After Effects CS6.

La producción final del cortometraje se realizó utilizando el programa After Effects donde se incorporó también el sonido producido por Diego Benalcazar.

Este proceso de postproducción dio especial énfasis a las técnicas tradicionales, sin abusar de la herramienta de After Effects y haciendo honor a la gran cantidad de tiempo y trabajo que se invirtió en los frames finales durante la etapa de producción.

PREPRODUCCION	PROUCCION	POST PROUCCION
Layout - 7,8	Pencil Test - 7	
Layout - 9,10	Pencil Test - 8,9,10	
Layout - 11,12	Pencil Test - 11,12	
Layout - 1,2	Pencil Test - 1,2	
Layout - 3,4	Pencil Test - 3,4	
Layout - 5,6	Pencil Test - 5,6	
Layout - 13,14	Pencil Test - 13,14	
Layout - 15,16	Pencil Test - 15,16	
Layout - 17,18	Pencil Test - 17,18	
Layout - 19,20,21	Pencil Test - 19,20,21	
	Clean Up - 1-11	
	Clean Up - 12-21	
	Color - TODO	
		Comp y FX - 1-11
		Comp y FX - 12-21

Figura 53: Cronograma de del corto Anemocoria.

## 5. Conclusiones

1.- La temática planteada sobre la travesía de una semilla intenta despertar en el espectador la necesidad de descubrir valor en todos los seres que nos rodean y que en la mayoría de los casos son importantes.

2.- Las animaciones se construyen para facilitar la comprensión de procesos de conocimiento más complejos utilizando para ello el diseño de las imágenes.

3. Para el caso Anemocoria la propuesta quería demostrar que a pesar de que existen herramientas para la edición final se pueden obviar si la preproducción y la producción han tenido un buen proceso

4.- Este proyecto consolidó todo lo que se ha aprendido cursando la carrera de Animación Digital en la USFQ. No solo se puso a prueba los conocimientos, sino también la constancia y disciplina. La culminación del proyecto deja muy en claro a qué sector de la animación pertenece Juan Sebastián Bossano, además de que deja muy en claro la necesidad de unir esfuerzos con un grupo de profesionales para suplir las deficiencias personales identificadas a lo largo de esta titánica y multidisciplinaria tarea.

## Bibliografía

Epic, (2013) [film]. Blue Sky Studios & 20th Century Fox Animation: Chris Wedge

Ghertner, E. (2010) *Layout and Composition for Animation*. Oxford: Focal Press

Gillard, J. (2009) *Elemental Magic*, Volume I: The Art of Special Effects Animation. Oxford: Focal Press

Le Royaume, (2010) [film]. GOBELINS, l'école de l'image: Nuno Aves Rodrigues, Oussama Bouachéria, Julien Chheng, Sébastien Hary, Aymeric Kevin, Ulysse Malassagne, & Franck Monier; f

Mouse Hunt, (1997) [film]. DreamWorks Pictures: Gore Verbinski

National Geographic. [NatGeoWild]. (2012, Junio 18). *World's Deadliest - Bird of Prey Attacks Baby Seals* [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/Ugxq3yLNk6g>

National Geographic. [National Geographic]. (2011, Enero 25). *Golden Eagle vs. Jackrabbit* [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/7I6IK1o23k8>

National Geographic. [National Geographic]. (2007, Octubre 23). *Flying Devils* [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/Y7qcNiJTfVU>

National Geographic. [National Geographic]. (2012, Agosto 09). *Eagle vs. Sea Snake* [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/IIKtk8uQvZ0>

Williams, R. (2009) *The Animator's Survival Kit*. New York: Faber and Faber.