

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS
CARRERA ANIMACIÓN DIGITAL**

CORTOMETRAJE “La Sopa de Piedras”

Paúl Fernando Barragán

**Gustavo Idrovo, Director de Trabajo de Titulación, parte 1
Karla Chiriboga. Lcda. Directora de Trabajo de Titulación parte 2**

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

Cumbayá, enero de 2013

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

**HOJA DE APROBACIÓN DE
PROYECTO DE TITULACIÓN**

La Sopa de Piedras

Paúl Fernando Barragán

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

**Gustavo Idrovo
Coordinador de Animación Digital**

**Karla Chiriboga
Profesora de Animación Digital**

Cumbayá, enero del 2013

© DERECHOS DE AUTOR

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

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

Firma:

Nombre:

Paúl Fernando Barragán Dillon

C. I.:

0103671574

Fecha:

viernes 18 de enero de 2013

RESUMEN

“La Sopa de Piedras”

Comúnmente se utilizan los recursos que nos proporciona la técnica del 3D para animar una historia, y hacerla algo especial y de mucho detalle. Sin embargo, pretendo demostrar que mediante técnicas de modelado 2D, se alcanzan y pueden superar esos estándares; logrando transmitir con mayor profundidad sentimientos y expresión en las acciones.

El estilo se enfoca en lo “infantil”, de líneas limpias y colores primarios y secundarios; sin trabajar una estética muy “computarizada” opte por líneas definidas y bordes visibles. El trabajo inicio, con Layouts e intermedios extremos (Papel y lápices de color); donde se comprueba la fluidez del movimiento y la correcta relación entre planos. Posteriormente, se traducen las imágenes a archivos digitales. Necesité 2 computadoras Macintosh con RAM de 5G y programas de edición como “Toon Boom” para hacer los intermedios faltantes, audio de personajes y posteriormente la línea final. Se dan pruebas de color en “PhotoShop” con la integración de un Clean Up (Post. render final de Toon Boom). Consecutivamente se hace un Clean Up general; colorización de personajes y objetos; Backgrounds; se incluye audio (fondo y efectos) alcanzando la compilación final deseada.

El producto final logra demostrar como la animación 2D, puede representar la esencia de una historia, sin necesidad de incluir efectos computarizados complejos; utilizando las bases de la animación en si, realzando la calidad del la misma permitiendo contar una buena historia.

ABSTRACT

"The Stone Soup"

Commonly 3D animation techniques are used because of their resources for making from a story, something special with great details. However, I intend to show that 2D modeling techniques can exceed these standards, achieving a deeper diffuse of feelings and expression within actions.

The style is more like a "child" focus, by clean lines with primary and secondary colors, without working on a "computerized" esthetic, I chose to go for defined lines and visible edges. My work started with Layouts and extreme intermediates (paper and colors) which verifies the fluidity of movement and the right relationship between planes. Subsequently, images are translated to digital files. It took two Macintosh computers with 5G RAM and editing programs as "Toon Boom" for missing intermediates, audio of characters and then the finish line. Color proofs are given in "Photoshop" with the integration of a Clean Up (Post. Toon Boom final render). Running a general Clean Up; colorization of characters and objects; backgrounds; audio is included (background and effects) reaching the desired final compilation.

The final product can prove how 2D animation, can represent the essence of a story, without having to include complex computer effects, using the basics of animation itself, enhancing the quality of allowing it to tell a good story.

TABLA DE CONTENIDOS

DERECHOS DE AUTOR	Pág. I
RESUMEN	Pág. II
ABSTRACT	Pág. III
TABLA DE CONTENIDOS	Pág. IV
TESIS	Pág. 7
PARTES DE LA TESIS:	
• FICHA TÉCNICA	
• Sinopsis.	Pág. 7
• Guión.	Pág. 8
• Dirección de Animación.	Pág. 8
• Duración.	Pág. 8
• Técnica.	Pág. 8
• Formato.	Pág. 8
• Fecha de Producción.	Pág. 8
• Dirección de Tesis.	Pág. 8
• PREPRODUCCIÓN	
• Idea Inicial.	Pág. 8
• Proceso de investigación.	Pág. 9
• Desarrollo de Guión.	Pág. 10
• Guión Final.	Pág. 10
• Créditos.	Pág. 15
• Proceso de construcción (personajes), Características y pruebas de color.	Pág. 16
• Desarrollo de backgrounds, pruebas de color.	Pág. 16
• Construcción del guión visual (storyboard, dibujos y datos importantes).	Pág. 16
• Cronograma de producción.	Pág. 16
• Nombres del Equipo Colaborador de la Etapa de Preproducción.	Pág. 18

• PRODUCCIÓN	
• Proceso de Producción. (pruebas de render final 2D)	Pág. 18
• Reseña sobre Dificultades de Producción y Correcciones.	Pág. 18
• Nombres del equipo colaborador de la etapa Producción.	Pág. 19
• Colaboradores Secundarios.	Pág. 19
• POSTPRODUCCIÓN	
• Proceso de Postproducción.	Pág. 19
• Nombres del Equipo Colaborador de la Etapa de Postproducción.	Pág. 20
• INTEGRANTES DE LA TESIS	Pág. 20
• BIBLIOGRAFÍA	Pág. 21
• ANEXOS	Pág. 22
• CONSTRUCCIÓN DEL GUIÓN VISUAL.	Pág. 22
• Imagen 1	Pág. 23
• Imagen 2	Pág. 24
• Imagen 3	Pág. 25
• Imagen 4	Pág. 26
• Imagen 5	Pág. 27
• PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES CARACTERÍSTICAS, PRUEBAS DE COLOR.	Pág. 28
• Imagen 1	Pág. 29
• Imagen 2	Pág. 30
• Imagen 3	Pág. 31
• Imagen 4	Pág. 32
• Imagen 5	Pág. 33
• Imagen 6	Pág. 34
• Imagen 7	Pág. 35

• LAYOUTS	Pág. 36
• Imagen 1	Pág. 37
• Imagen 2	Pág. 38
• Imagen 3	Pág. 39
• Imagen 4	Pág. 40
• Imagen 5	Pág. 41
• Imagen 6	Pág. 42
• Imagen 7	Pág. 43
• Imagen 8	Pág. 44
• Imagen 9	Pág. 45
• DESARROLLO DE BACKGROUNDS, PRUEBAS DE COLOR.	Pág. 46
• Imagen 1	Pág. 47
• Imagen 2	Pág. 48
• Imagen 3	Pág. 49
• Imagen 4	Pág. 50
• PROCESO DE PRODUCCIÓN (PRUEBAS RENDER FINAL 2D)	Pág. 51
• Imagen 1	Pág. 52
• Imagen 2	Pág. 53
• Imagen 3	Pág. 54
• Imagen 4	Pág. 55

FICHA TÉCNICA

TÍTULO DEL CORTOMETRAJE:

“La Sopa de Piedras”

SINOPSIS

Un Andar pesado, de quien viene recorriendo un camino largo, deriva a un remoto lugar; El hambre contenida desde hace rato se hace mas fuerte. Aquel anciano divisa una choza y tras recobrase, con aire de astucia va preparándose para encender un provocador fuego destinado a llamar la atención.

Alcanza a percibir interés, y fingiendo ingenuidad al acércasele un pequeño niño, va preparándose para cocinar. dispone una olla al fuego, cuando irrumpie el niño con curiosidad preguntando por lo que estaba haciendo. precisamente lo que el anciano esperaba oír.

Le comenta con altura que esta preparando una exquisita Sopa de Piedras, recogiendo unas ese momento. El niño lo escucha, pero rápidamente pierde interés y decide marcharse; ante lo cual el audaz anciano lanza un anzuelo infalible; comenta cuanto desearía tener un succulento trozo de carne, y como con el, su sopa se convertiría en un éxito. La panza del niño habló por él, cuando ofreció al anciano aquella carne que poseía en casa. Tras disponérsela, entablan una amena charla sobre gustos y al ir fingiendo empatía con el niño, el anciano lo va manipulando para conseguir mas ingredientes para la sopa. A medida que esto sucede, el niño va asimilando y admitiendo la increíble transformación de aquella inconcebible “Sopa de Piedras” en un maravilloso potaje.

Como parte del juego, el anciano aumenta el suspenso, alargando la espera de niño hasta el momento justo; cuando comparte al niño un tazón de la Sopa, devorado inmediatamente con excepción de las duras rocas imposibles de morder. Perplejo, observa al Viejo para ver como lo hace él; pero el anciano ya satisfecho las toma del fondo tazón con su mano y se las pone en el bolsillo; el niño confundido pregunta por que no se la come; ante lo cual tajantemente responde: que lo hace, por si en un futuro necesitase preparar otra sopa de piedras, luego de lo cual holgadamente se da media vuelta y retoma su andar por aquel camino.

GUIÓN:

GUIÓN ORIGINAL DE LA ADAPTACIÓN
Paúl Fernando Barragán

DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN:

Gustavo Idrovo
Director

DURACIÓN:

05 minutos con 05 segundos

TÉCNICA:

Animación Clásica

FORMATO:

Animación 24 Frames
Camera Size 1000920x1080
(DVD)

FECHA DE PRODUCCIÓN:

2011-2013

DIRECCIÓN DE TESIS:

Gustavo Idrovo
Director

Karla Chiriboga
Directora

PREPRODUCCIÓN

-IDEA INICIAL:

Originalmente se empezó por estudiar la posibilidad de una historia propia, que finalmente resultaría totalmente distinta a la historia Final.

En aquella, se planteaba a una figura protagonista; un viejo cómodamente sentado en el mismo taburete, del mismo piano, del mismo bar, al que acude sin falta todos los días para tocar.

El lugar: una taberna en los 40`s con un par de mesas dispuestas alrededor de una tarima de tablones rechinantes, ventanas pequeñas y sucias que dejan pasar muy poca luz; Sobre la tarima un gran piano de cola, con sus patas desgastada; revelando que tanto el lugar como el piano pasaron ya sus días de gloria.

Todo empieza cuando nuestro personaje coloca sus manos sobre el piano; y desde el instante mismo en que toca la primera nota, las vibraciones emiten luminosas e intensas pinceladas que empiezan a danzar, entretejiendo una historia, su historia, sus memorias a todo color.

La canción parte desde sus recuerdos más lindos, calmos y placenteros, evocaciones de una niñez y juventud plena. A medida que su historia se pone más intensa, sus experiencias más profundas y significantes, la música va a la par; tomando mas cuerpo se torna mas armónica y así va subiendo de tono hasta llegar al clímax de satisfacción, gloria y éxtasis. Luego del cual, por diversos motivos su línea de vida colapsa, y acompañado por la música, el ritmo, los colores y las pinceladas se van desvaneciendo, degradando y decayendo hasta quedar en la más tétrica, fría y solitaria oscuridad. Ahí es cuando con reflejo de repulsión retira sus manos del piano, se pone de pie, ajusta con su dedo sus gafas oscuras y tantea hacia la pared en búsqueda de el collar de su perro guía.

Marcha hacia la salida sabiendo que hará lo mismo al día siguiente para sobrevivir su cotidianidad por medio de la música.

No pude concretar las ideas como para formalizar esta historia; donde el hilo conductor no era lo suficientemente fuerte como para alcanzar una conexión entre el personaje y la audiencia. Por lo que decidí hacer una adaptación de un cuento clásico europeo.

-PROCESO DE INVESTIGACIÓN.

Desde el principio, quise una historia donde exista un mensaje claro, que además que en lo posible no haya sido animada y/o producida previamente en video. Buscaba una historia poco conocida en nuestro medio, pero de abundancia en simbolismos y ricos detalles para trabajar; así que me inicié en mi búsqueda entre libros de fábulas y demás recursos que encontraba en Internet. Cuando me topé con esta historia “La sopa de Piedras”.

A diferencia de las muchas variaciones que posee esta fábula; no quise ubicarla en un contexto histórico u ambiente específico, dado que pretendía, no fuera relacionada con un momento exacto o realidad cerrada; sino justamente respetar esa esencia de las fábulas; misma que las permite ser mimetizadas u asociadas en cualquier entorno, realidad o época ya sea vista en Europa o en el Medio Oriente.

Encontré también 2 historias que me agradaban:

- 1 El Conejo en la Luna (Cuento tradicional japonés)
- 2 El agujero en la manga (Cuento Anónimo suizo)

-DESARROLLO DE GUIÓN.

En principio quería serle fiel a la historia narrada; sin embargo por procesos de restricción de tiempo y con la finalidad de simplificar detalles, para ganar mas nitidez; me vi ante la demanda de concretar acciones, eliminar algunos personajes y líneas que consideré poco significativas y hasta irrelevantes. Resolví, por ejemplo ciertas situaciones que requerían un mayor desarrollo de dialogo (Por ser originalmente una historia narrada) por medio de el manejo de recursos visuales; que resultaron mas directos y de mayor peso, alcanzando mayor claridad y comprensión de la situación en menos tiempo.

-GUIÓN FINAL:

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 01

GRAN PLANO GENERAL

Anciano entra de izquierda a derecha el plano y se dirige al punto focal (casa). Sale el personaje de cámara y aparece el título "La sopa de piedras".

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 02

PLANO GENERAL

Anciano IN y OUT caminata de izquierda a derecha lateral.

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 03

PLANO ENTERO

Anciano sentado, enciende un fuego frotando dos rocas.

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 04

OVER THE SHOULDER

Anciano con la mirada baja. El niño IN y OUT. El Anciano levanta la vista y tiene el primer contacto visual con el niño, este se esconde mientras el Anciano regresa a su tarea.

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 05

PLANO MEDIO

Anciano hecha un par de migajas de comida en un caldero con agua que tiene dispuesta al fuego. Sobre el muro de piedra que rodea a la casa aparece el niño y discretamente observa.

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 06

PRIMER PLANO

Plano detalle niño tras el muro de piedra observando.

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 07

PLANO GENERAL CON ZOOM IN A PLANO AMERICANO

Anciano Gira y observa al niño y sonrío.

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 08

PLANO DETALLE - PICADO

Se muestra el agua con migas calentándose en el caldero.

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 09

PLANO DETALLE

IN y OUT pies caminata niño de derecha a izquierda.

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 10

PLANO DETALLE

Anciano advierte la acción de reojo y sonrío.

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 11

PLANO GENERAL

Anciano removiendo la cuchara en el caldero. Niño aparece por atrás del anciano y pregunta:

NIÑO--- "Qué haces"

Anciano agarra unas piedras de su costado derecho y responde:

ANCIANO--- "Me voy a preparar una riquísima sopa de piedras"

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 12

PLANO PICADO

Vista al caldero humeante. VOZ EN OF niño:

NIÑO--- "¿Qué?, ¿una sopa de piedras?"

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 13

PLANO GENERAL

Niño se aleja. Anciano le dice:

ANCIANO--- "uhmm que rico quedaría esta sopa con pedacitos de carne"

NIÑO--- "¿Carne?"

DÍA/EXTERIOR
ESCENA 14
PLANO AMERICANO
Niño gira y dice:

NIÑO--- "¡a mi me gusta la carne!"

DÍA/EXTERIOR
ESCENA 15
PLANO DETALLE

El anciano levanta un bolsillo de la Maleta, levemente mostrando el contenido.
VOICE EN OF:

ANCIANO--- "¡Pero, creo que ya no tengo!

DÍA/EXTERIOR
ESCENA 16
PLANO GENERAL
Niño exclama:

NIÑO--- "¡En mi casa hay Carne!"

DÍA/INTERIOR
ESCENA 17
PLANO DETALLE

FADE OUT. Niño mete la mano izquierda a derecha y agarra uno de los pedazo de carne que estaban sobre la mesa (la Saca del plano)

DÍA/EXTERIOR
ESCENA 18
PLANO DETALLE
FADE IN. Plano del Caldero. VOICE EN OF:

NIÑO--- "¡Eso no se ve como una sopa!"

DÍA/EXTERIOR
ESCENA 19
PLANO AMERICANO
Anciano sentado exclama:

ANCIANO--- "¡no.. Claro que no! ...¡La sopa de piedras siempre queda mas sabrosa si se le añade unas cebollitas ..o una o dos papas; pero tendré que conformarme con las piedras y los pedacitos de carne!"

NIÑO--- "En el huerto hay papas y cebollas"

DÍA/EXTERIOR
ESCENA 20
PLANO DETALLE
Niño arranca una cebolla de la tierra

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 21

PLANO MEDIO

Niño parado frente al caldero intenta agarrar el cucharón y dice:

NIÑO--- "¿Puedo probar la sopa?"

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 22

PLANO DETALLE

Anciano se adelanta y agarra la cuchara antes que el niño y dice:

ANCIANO--- "Calma, calma"

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 23

PLANO MEDIO

Anciano saca el cucharón del caldero y lo prueba

ANCIANO--- "¡..mmm que rica que está!... pero le falta algo... unos hongos le darían consistencia y buen sabor"

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 24

PLANO MEDIO

El niño suelta:

NIÑO--- "¡baaagh no me gustan los hongos!"
ANCIANO--- "Claro, a mi tampoco! ... pero... ¿si te gustan los espárragos y las zanahorias? ... ya está! ¿quieres?"

Anciano empieza a servir la sopa.

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 25

PLANO MEDIO CORTO

El niño sentado extiende sus brazos y alcanza el tazón de sopa; la sopla y sorbe directamente del tazón. Reacciona con sorpresa al encontrar una de las piedras en su tazón.

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 26

PLANO DETALLE

Niño sorbiendo del tazón para instantáneamente y sonrío con emoción.

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 27

PLANO MEDIO

Niño se meta a la boca la piedra e intenta comérsela, luego de intentar mordisquearla la expulsa y observa al anciano para ver como el se la come.

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 28

PLANO AMERICANO

El anciano mete la mano en su tazón y saca la húmeda piedra de la sopa.

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 29

PLANO MEDIO

El anciano se guarda en el bolsillo delantero de la camisa la piedra. El niño pregunta:

NIÑO--- "¿Por que..."

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 30

PRIMER PLANO

A Plano Seguido. El niño dice:

NIÑO--- "... no te la comes?"

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 31

PLANO GENERAL

Anciano recoge del suelo la maleta. Responde al niño:

ANCIANO--- "es por si acaso..."

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 32

PRIMER PLANO

A Plano Seguido. El anciano dice:

ANCIANO--- "...tenga que hacerme..."

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 33

PLANO GENERAL

A Plano Seguido. El anciano dice:

ANCIANO--- "...otra sopa mas tarde."

Gira y sale del plano. FADE OUT. Mientras el niño observa su piedra sobre la palma de su mano.

DÍA/EXTERIOR

ESCENA 34

PLANO GENERAL

Caminata frontal hacia cámara del anciano. FADE OUT.

FIN

-CRÉDITOS

DIRECCIÓN
Paúl Barragán

ANIMACIÓN
Paúl Barragán

PRODUCCIÓN
Paúl Barragán

GUIÓN
Paúl Barragán

ADAPTACIÓN
Paúl Barragán

EDICIÓN Y FX VISUALES
Paúl Barragán

SOFTWARE UTILIZADO
Toon Boom
PhotoShop
After Effects
Garage Band

MÚSICA
Trío op.100 andante con moto.
"Schubert"

Canción
Créditos Arturo Torres

DIRECTORES DE TESIS

Gustavo Idrovo
Director

Karla Chiriboga
Directora

AGRADECIMIENTOS

LOGOS
Logo COCOA - Logo USFQ

AÑO DE PRODUCCIÓN
2011 – ENE 2013

-PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES,
CARACTERÍSTICAS, PRUEBAS DE COLOR. (VER ANEXO)

-DESARROLLO DE BACKGROUNDS, PRUEBAS DE COLOR. (VER ANEXO)

-CONSTRUCCIÓN DEL GUIÓN VISUAL (STORYBOARD, DIBUJOS Y DATOS IMPORTANTES) (VER ANEXO)

-CRONOGRAMA DE PRODUCCIÓN.

Cronograma de Producción			
Escena o Evento	Fecha	Lugar	Observaciones
Clase de Producción de Cortometrajes	Segundo Semestre 2011	Usfq	"Tesis I"
Testimonio Bruce A. Block	2012	Auditorio USFQ	Lineamientos para correcciones sobre como mejorar visualizaciones de tomas, espacios y planos.
Revisión Bibliográfica	Periódicas	Casa	"Storyboards motion in art" (SIMON, MARK.)
Preproducción	2011	Usfq	-
Clase de Producción de Cortometrajes	Primer Semestre 2012	Usfq	"Tesis II"
Corrección Final de Guión con Animate	Enero 2012	Usfq	-
Revisión de Guión con Animate	Enero 2012	Usfq	Aprobación y Animate de fluidez (Gustavo Idrovo y Karla Chiriboga)
LAY OUTS	Finales de Enero 2012 - Primera Semana Marzo	Usfq	LAY OUTS DE TODAS LAS ESCENAS
Revisión Bibliográfica	Periódicas	Casa	"Animación background layouts" (FOWLER, MIKE S)

Revisión videográfica	Marzo 2012	Usfq y Casa	Revisión PENCIL TEST
Prueba de Animate II	Marzo 2012	Usfq y Casa	Agregar Planos y Eliminar otros
Entrevista con Directores de Tesis	Periódicas	Usfq y alrededores	Consultas sobre el desarrollo de la tesis, correcciones de planos, etc.
Revisión Bibliográfica	Periódicas	Casa	"Animation from pencils to pixels" (DISNEY, ROY)
Animación de intermedios LAY OUTS	Abril 2012	Usfq y Casa	-
Revisión videográfica	Primera semana de Mayo 2012	Usfq y Casa	Revisión PENCIL TEST
Animación del corto con intermedios	Final de Semestre	Usfq y Casa	Versión en Papel
Prueba de color de Personajes	Final de Semestre	Usfq	Parte bastante complicada para definir el color en sí
Pausa Trabajo Empresarial	Verano 2012	Quito	-
Retoma Tesis	Mediados de Agosto 2012	Casa	-
1er CLEAN UP PERSONAJES	Mediados de Agosto 2012	Casa	-
1eros BACKGROUND	Mediados de Agosto 2012	Casa	-
Revisión de Directores de Tesis	Finales de Octubre	Usfq	Aumento de Planos
Aumento de Planos y BACKGROUNDS	Finales de Octubre	Usfq	17 planos nuevos
Reescritura y perfeccionamiento del guión	Finales de Octubre	Casa	Se modifican detalles del guión a medida que hay correcciones de planos
Inicio de Post Producción	Mediados Noviembre	Casa	-
BACKGROUNDS y Post Producción	Mediados Noviembre - Principios de Enero	Casa	-
Texto de Tesis	Enero 2012	Casa	Material, Texto Escrito
Entrega de Tesis	Enero 2012	Usfq	-

- NOMBRES DEL EQUIPO COLABORADOR DE LA ETAPA DE PREPRODUCCIÓN.

Gustavo Idrovo
Director

PRODUCCIÓN:

-PROCESO DE PRODUCCIÓN. (PRUEBAS DE RENDER FINAL 2D) (VER ANEXO)

-RESEÑA SOBRE DIFICULTADES DE PRODUCCIÓN Y CORRECCIONES:

Una de las dificultades más importantes que puedo recordar; fue el poder determinar como concretar las ideas al momento de hacer una historia propia. Como desarrollarla para que eventualmente adquiriera la claridad necesaria y pueda ser entendida sin una efusiva explicación, que termine desviando la atención y descarriando el fluir de ciclo normal de las escenas. El equilibrio es complicado y requiere mucho esfuerzo que si esta bien realizado, vale la pena.

En segundo lugar puedo decir que la necesidad de “economizar” por decir de alguna manera ciertos planos; es decir, eliminar todos aquellos que resultan innecesarios, que no aporten con razones de peso para la construcción de la historia, o que puedan ser reemplazados con otros recursos. Esto significa muchas horas de análisis para no alterar demasiado la historia, ni minimizar recursos en un extremo tal, en el que resulte pobre de elementos.

Finalmente algo también conflictivo, es el determinar como, y cuanto protagonismo se le otorga a cada personaje; así como en mi caso, incluso hasta determinados objetos dentro de la historia. Durante mi proceso creativo, fui trabajando posibilidades donde mis dos personajes importantes (el niño y el anciano) intercambian importancia según la perspectiva desde la que se trabaje la historia.

Como dije anteriormente, el hablar de objetos primordiales (como las piedras), que muy probablemente no se las ve con tanta frecuencia, pero de las que siempre se esta hablando, ya sea directamente o por medio de elementos conectados; es bastante complejo, pero interesante, pues sin caer en la redundancia y con la correcta utilización de todos los recursos (dialogo, imágenes, audio, etc.) se puede llegar a formar el vínculo de que siempre están presentes.

Audio:

Cuando uno va animando un personaje, uno tiene ciertas características en mente; mismas que se le implantan al personaje por medio de un estudio para definir su forma de caminar, sus gestos, su personalidad, etc. Tras un afanoso pulido de detalles, uno finalmente llega al punto en el que tiene que ponerle voz; por su puesto que no puede ser cualquier voz, pues todo el trabajo anterior puede perder fuerza y sentido si no es la voz adecuada. Es aquí donde en realidad resulta muy difícil concretar.

Encontrar personas que sea capaces de dar la voz adecuada al personaje es muy difícil; pues deben ser voces que resulten apropiadas para toda la gama de emociones a la que esta expuesto el personaje durante la historia. Como las probabilidades de contratar actores profesionales puede ser remota, uno tiene que aprender a dirigir; tutelar a mis actores vocales e irlos guiando con la historia para alcanzar los resultados deseados.

Sonorización

Un importante inconveniente, que terminó abordando mas tiempo y esfuerzo que esperado, fue el que por falta de material; tipo base de datos se tuvo que hacer lo imposible por buscar o idear algo que funcione, en la calidad deseada y sin reparar en donde fue que se lo encontró. Mi objetivo desde el principio fue el utilizar la música para potenciar la emoción; pero me tomó semanas encontrar la adecuada. Finalmente opté por utilizar música clásica; primero, por que considero que este género es uno de los pocos que tienen la particularidad de trascender a través del tiempo; y segundo por que le dio el color que exactamente estaba buscando. Trío op.100 Andante con Moto (Schubert)

Hubieron problemas también en cuanto a la fluidez en el audio; puesto que el dialogo de referencia no pudo ser adaptado al dialogo final y hubo que pelear arduamente por lograr el producto final.

NOMBRES DEL EQUIPO COLABORADOR DE LA ETAPA PRODUCCIÓN:

Gustavo Idrovo
Director

Karla Chiriboga
Directora

COLABORADORES SECUNDARIOS:

Eduardo Villacís
Asesoría Artística

POSTPRODUCCIÓN:

-PROCESO DE POSTPRODUCCIÓN (EDICIÓN, EFECTOS VISUALES, EFECTOS SONOROS, MUSICALIZACIÓN):

Edición: - Toon Boom
After Effects: - PhotoShop
Efectos Sonoros: - Garage Band Preguntar audio
Musicalización: - Estudio de audio USFQ (Personal de Audio)
- Base de datos de efectos de audiovisión
- Base de datos freeSFX (The Nightingale Voice Box)
Archivo web

**-NOMBRES DEL EQUIPO COLABORADOR DE LA ETAPA DE
POSTPRODUCCIÓN:**

Gustavo Idrovo
Director

Karla Chiriboga
Directora

Mateo Barragán
Colaborador de audio

-INTEGRANTES DE LA TESIS:

Paúl Fernando Barragán

BIBLIOGRAFÍA

- Casa Asia - Infantil. Cuentos, “*El Conejo en la Luna*”. Enero 2010, Disponible en la Web: http://www.casaasia.es/actividad_infantil/detalle?id=18065
- Biblioteca Digital Ciudad Seva. Cuentos anónimos: Occidente, “*El agujero en la manga*”. Noviembre 2010, Disponible en la Web: <http://www.ciudadseva.com/textos/cuentos/otras/anon/occiden/index.htm>
- DISNEY, ROY. “*Animation from pencils to pixels*”. Editorial El Cevier. 30 Corporate drive, suite 400, Burlington, MA 01803,USA, 2006. El Cevier Inc.
- FOWLER, MIKE S. “*Animation background layouts*”. Fowler Cartooning inc, 8082 concession 5, Caistor Centre, Ontario, Canada LOR 1E0. Canada 2002
- WILLIAMS, RICHARD. “*The survivor kit for animation*”. Faber & Faber, London & Nueva York.
- MATTESI, MICHAEL D. “*Force Dynamic Life drawings for animators*” El Cevier inc. Focal Press 30 Corporate drive, suite 400, Burlington, MA 01803,USA, 2006. El Cevier inc. Lincon House, Jordan hill, Oxford Ox2 8DP, UK.
- SIMON, MARK. “*Storyboards motion in art*” El Cevier inc. Focal Press 30 Corporate drive, suite 400, Burlington, MA 01803,USA, 2006. El Cevier inc. Lincon House, Jordan hill, Oxford Ox2 8DP, UK.

AUDIO

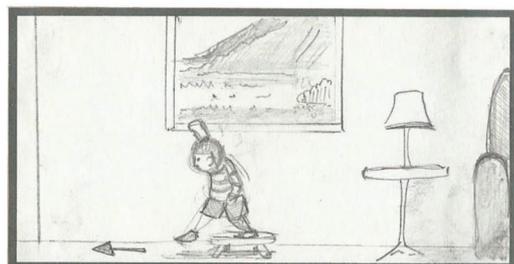
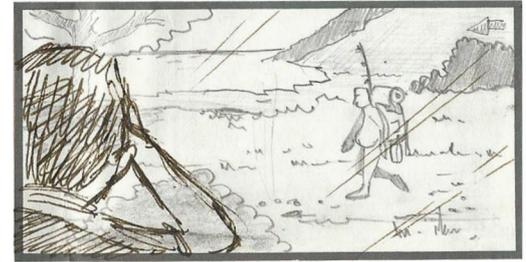
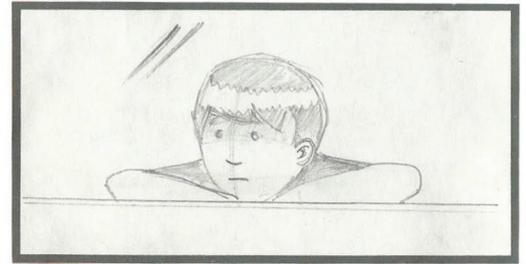
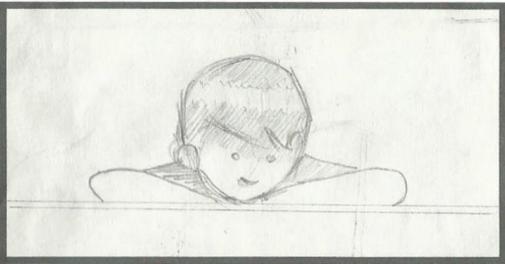
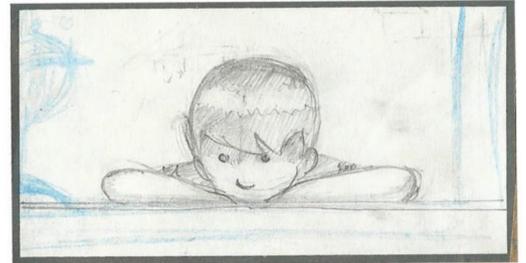
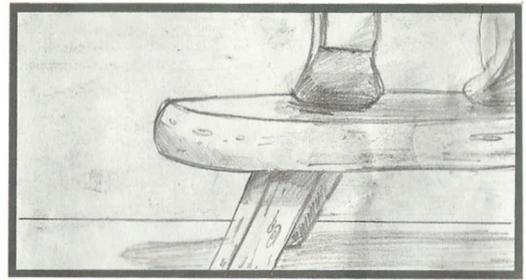
- BASE DE DATOS. “freeSFX”. The Nightingale Voice Box. Reino Unido. Disponible en la web: <http://www.freesfx.co.uk>
- BASE DE DATOS. “SoundBible”. Free Sound Clips, Sound Bites, and Sound Effects. 2006-2013. Disponible en la web: <http://soundbible.com/>

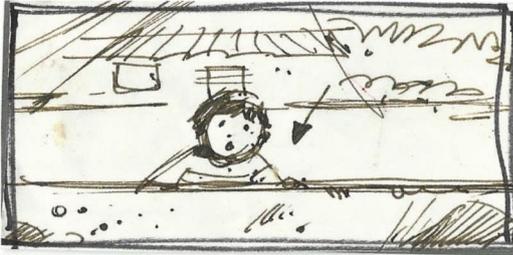
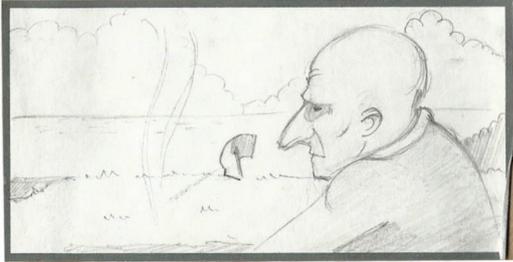
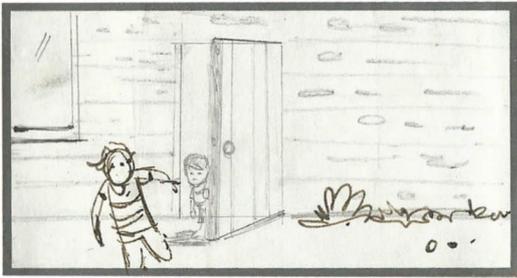
MÚSICA

- Trío op.100 andante con moto. “Schubert”

ANEXOS:

CONSTRUCCIÓN DEL GUIÓN VISUAL
(STORYBOARD, DIBUJOS Y DATOS IMPORTANTES).





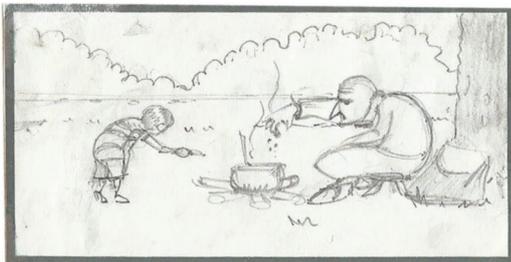
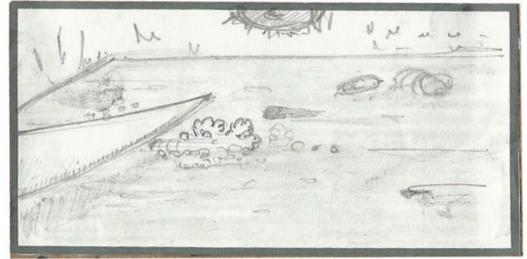
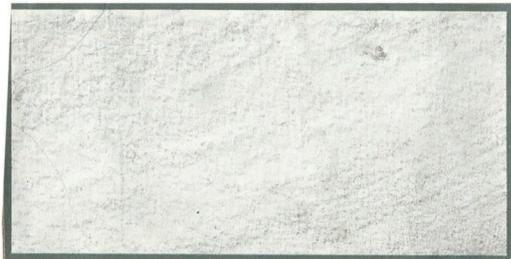
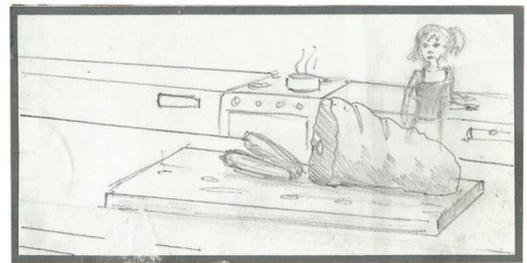
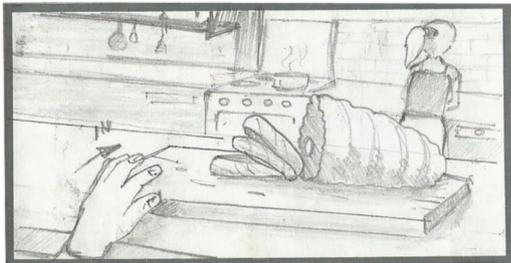
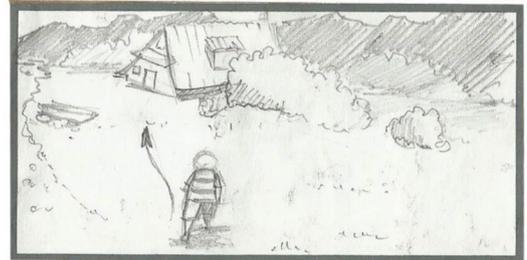
Eso quedaría mejor..



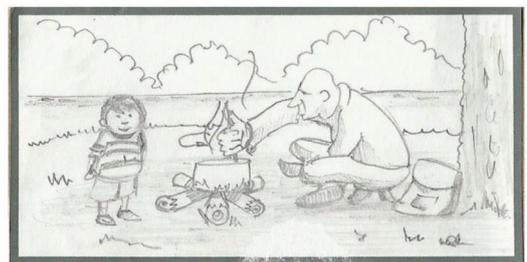
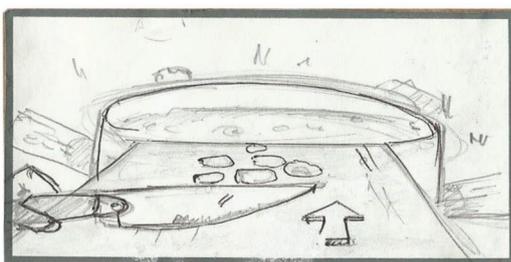
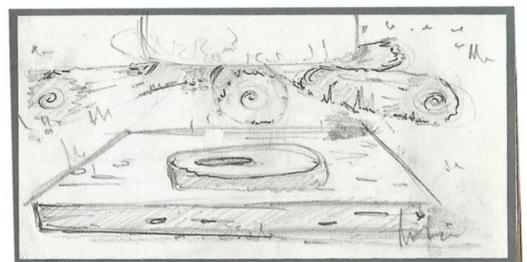
con un poco de carne



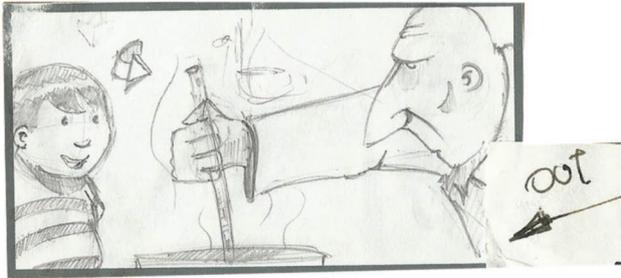
¿la sopa de piedras tiene carne?



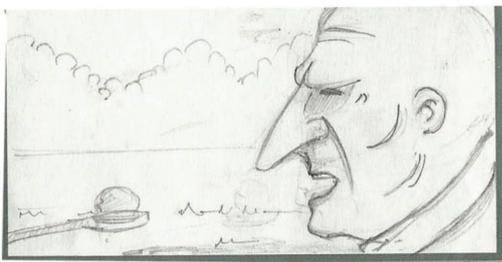
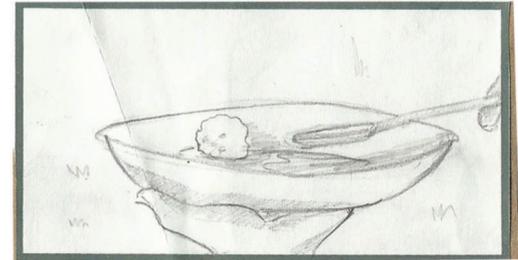
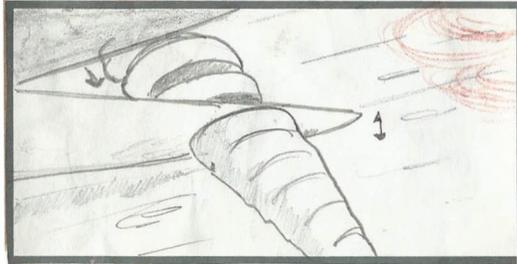
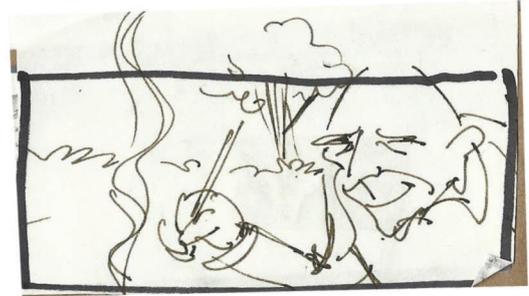
aha, aha, aha aqui esta



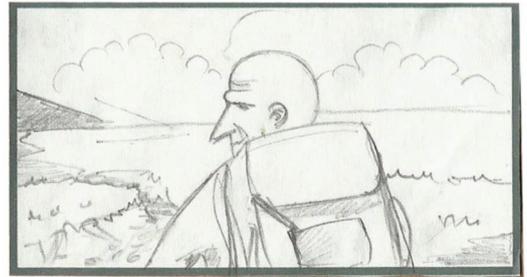
mmm esta quedando muy rica
si sí, ¿que pasa?



no nada... solo que... queria mejorarla con un poco de zanahoria !yo tengo!



¿Por que no te comes?



Por si acaso me de hambre después



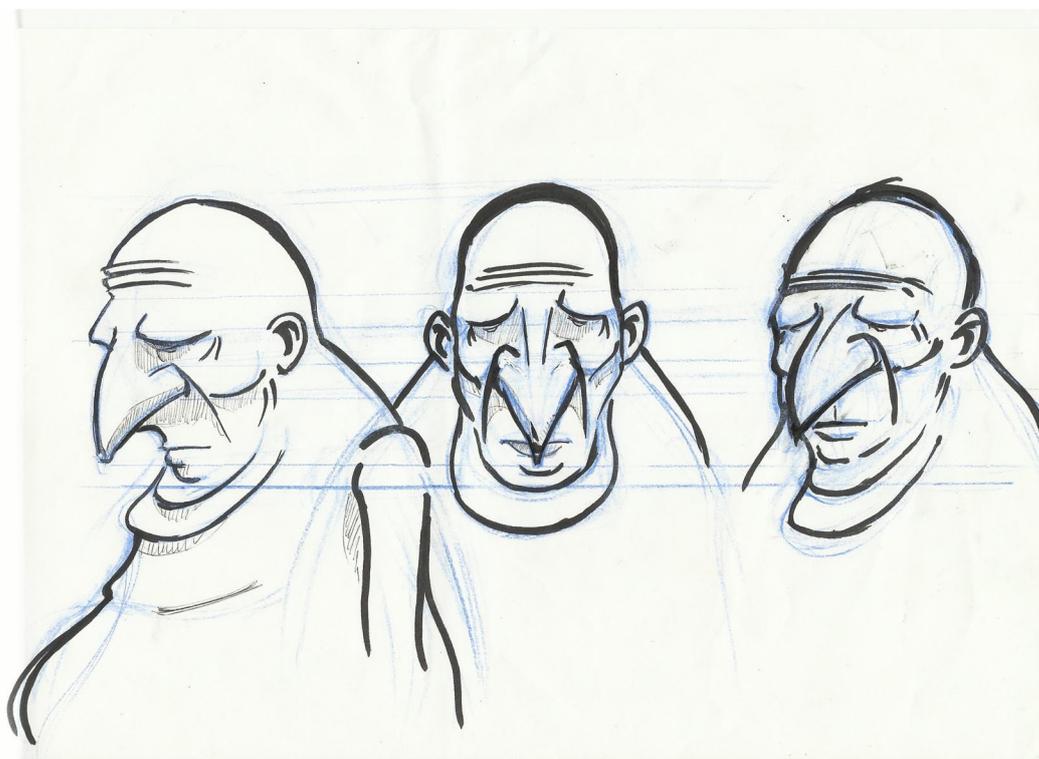
FIN

PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES, CARACTERÍSTICAS,
PRUEBAS DE COLOR

ESTUDIO DE PERSONAJE

PERSONAJE 01

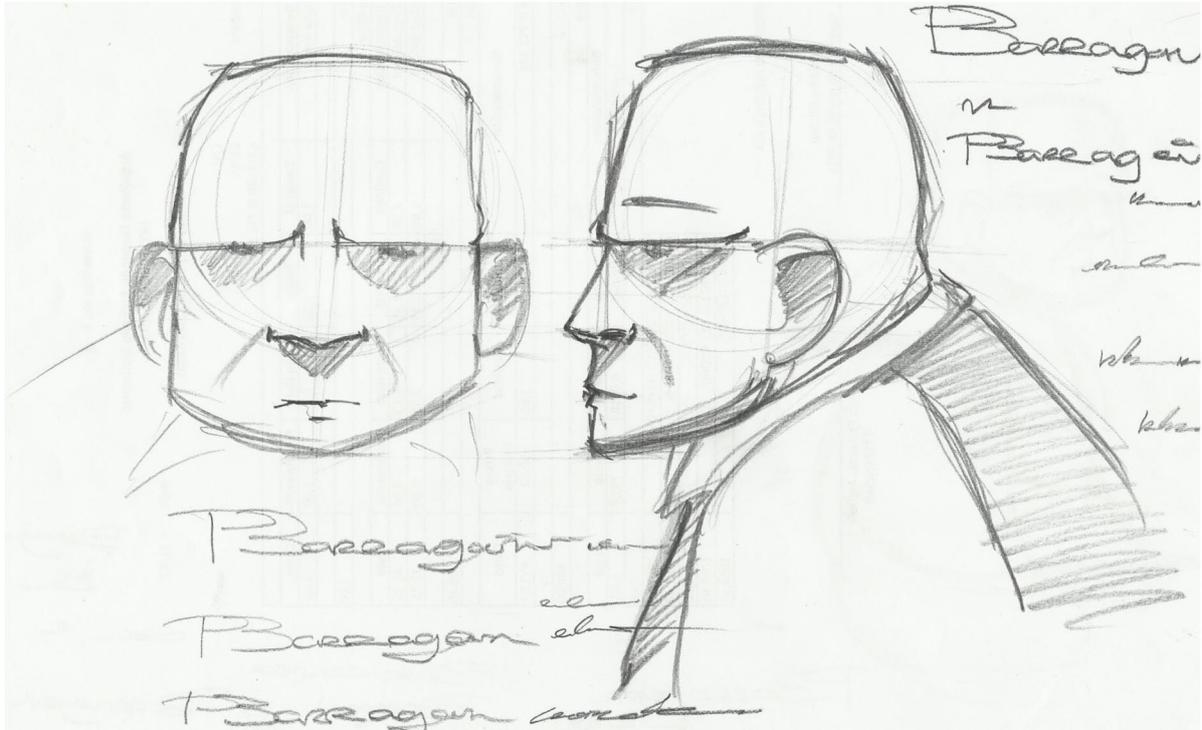
"ANCIANO"



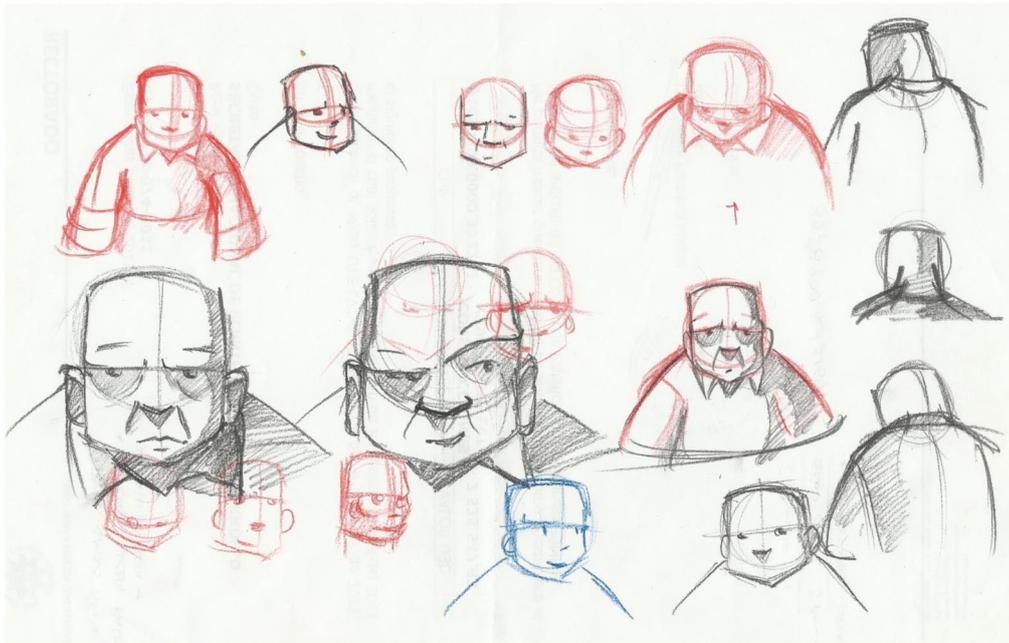
ESTUDIO DE PERSONAJE

PERSONAJE 01

"ANCIANO"



ESTUDIO DE PERSONAJE
PERSONAJE 01
"ANCIANO"



ESTUDIO DE PERSONAJE
PERSONAJE 02
"NIÑO"



ESTUDIO DE PERSONAJE

PERSONAJE 02

"NIÑO"



ESTUDIO DE PERSONAJE
PERSONAJE 02
"NIÑO"



ESTUDIO DE PERSONAJE
PERSONAJE 02
"NIÑO"

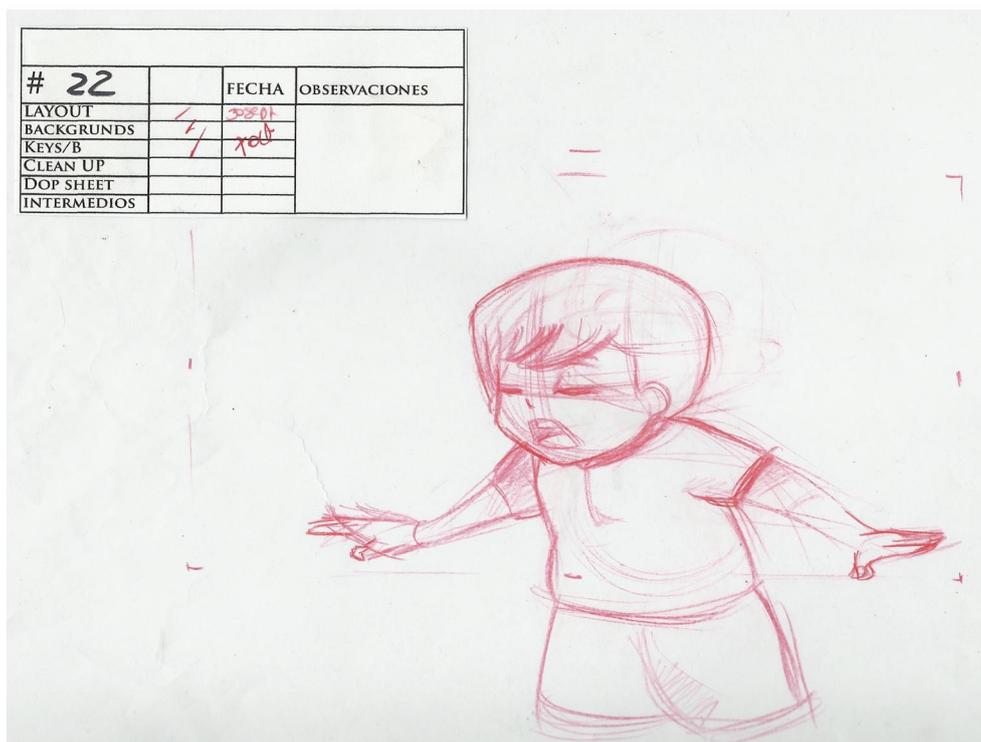
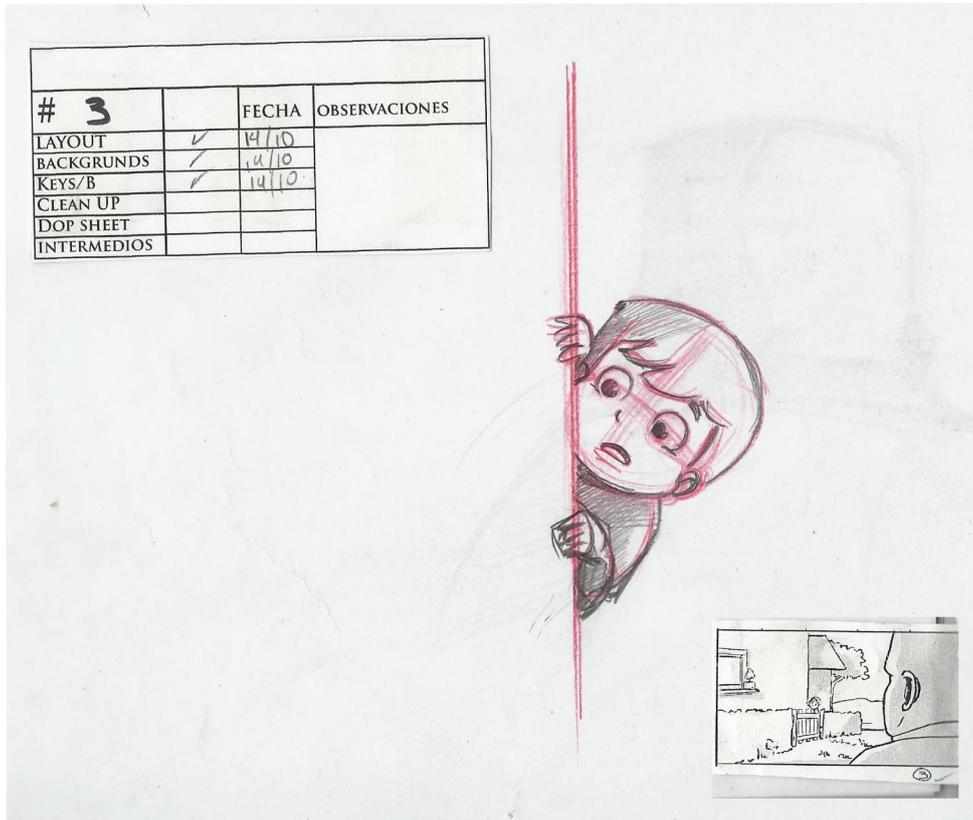


LAYOUTS

LAY OUTS

PERSONAJE 02

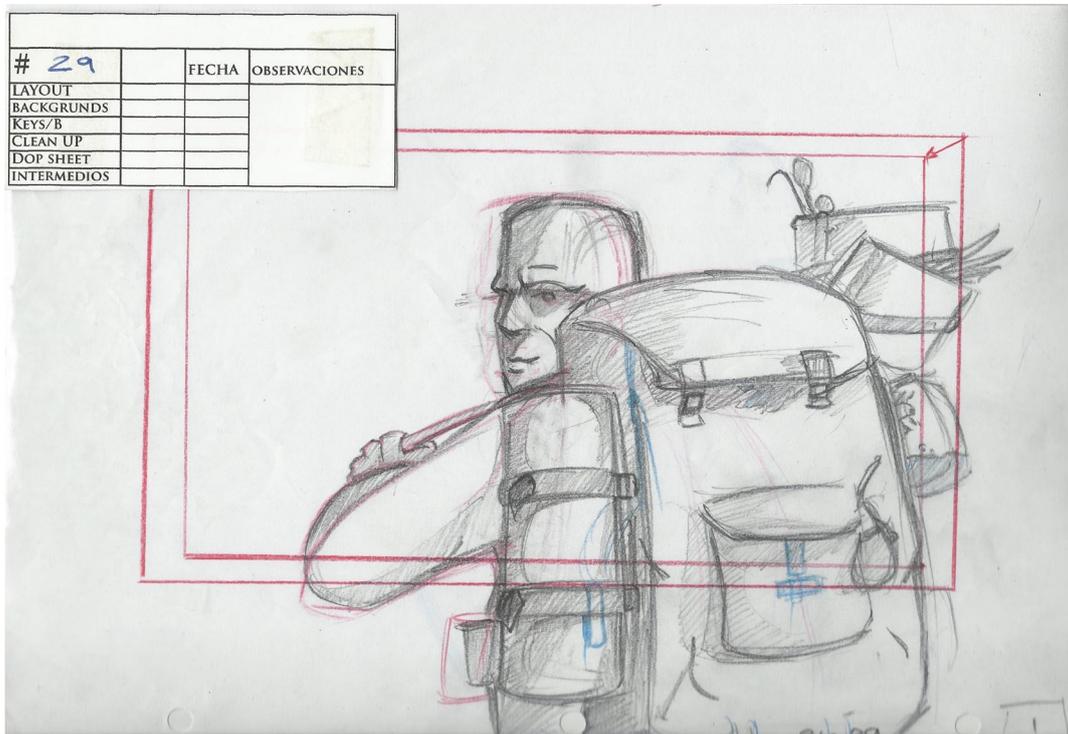
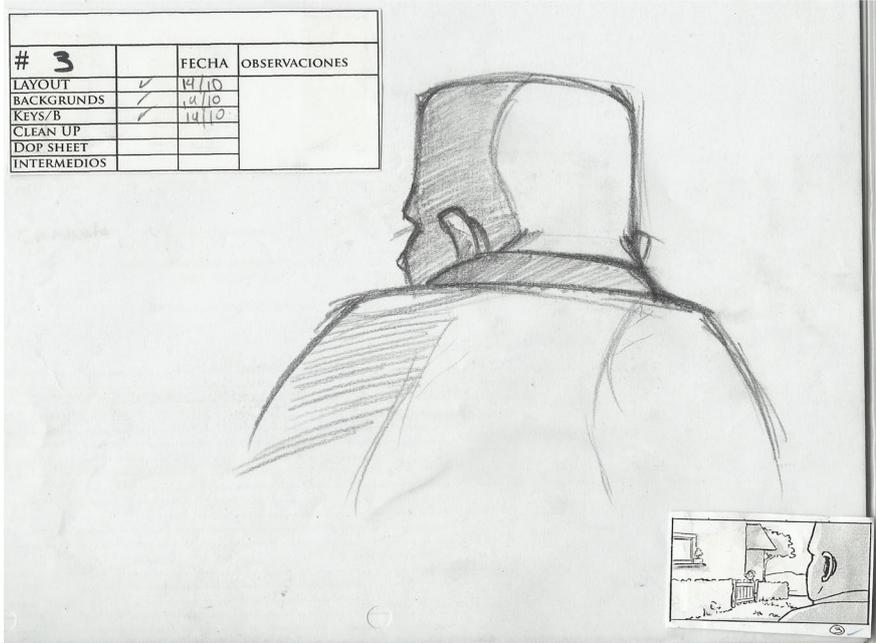
"NIÑO"



LAY OUTS

PERSONAJE 01

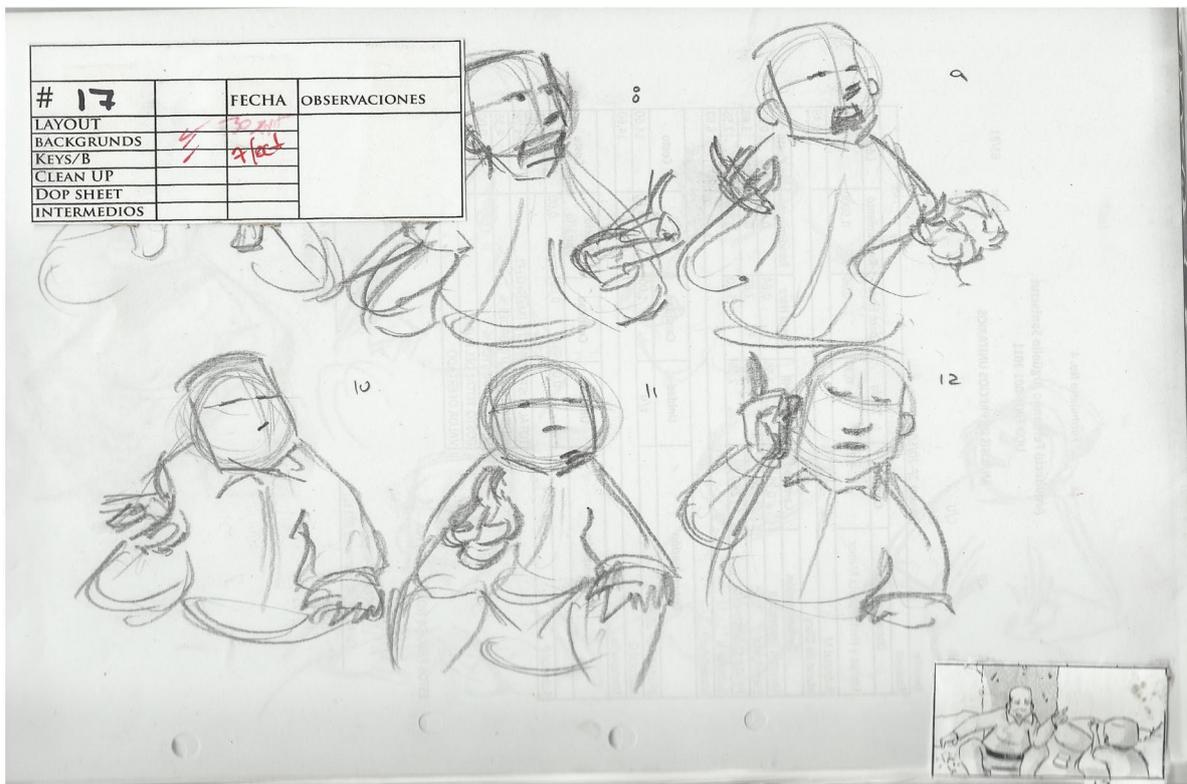
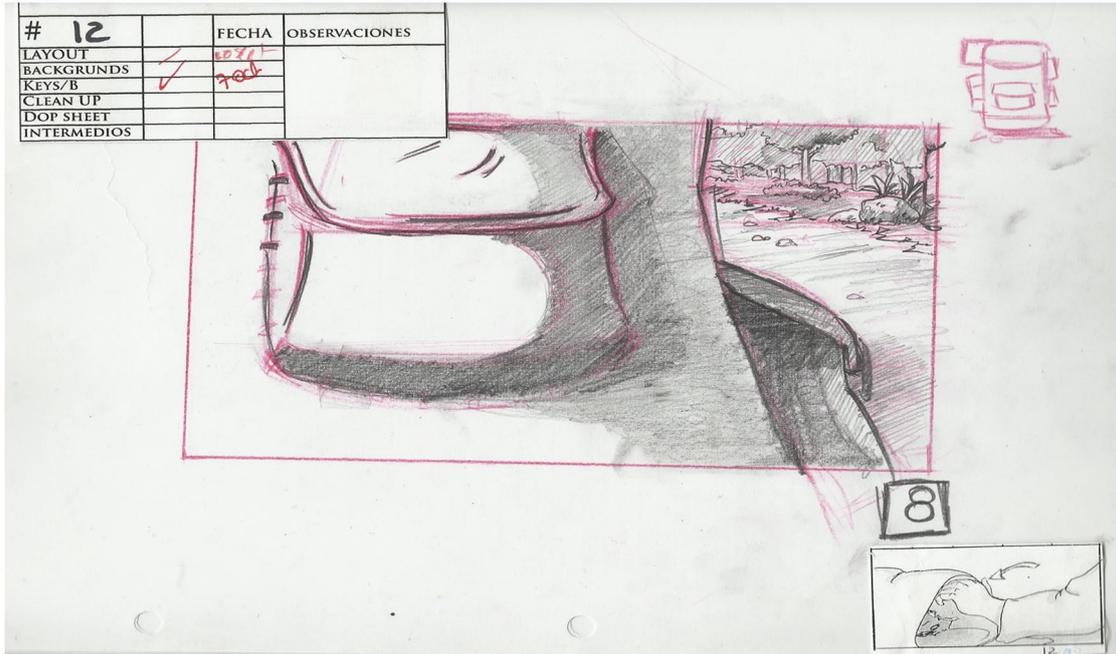
"ANCIANO"



LAY OUTS

PERSONAJE 01

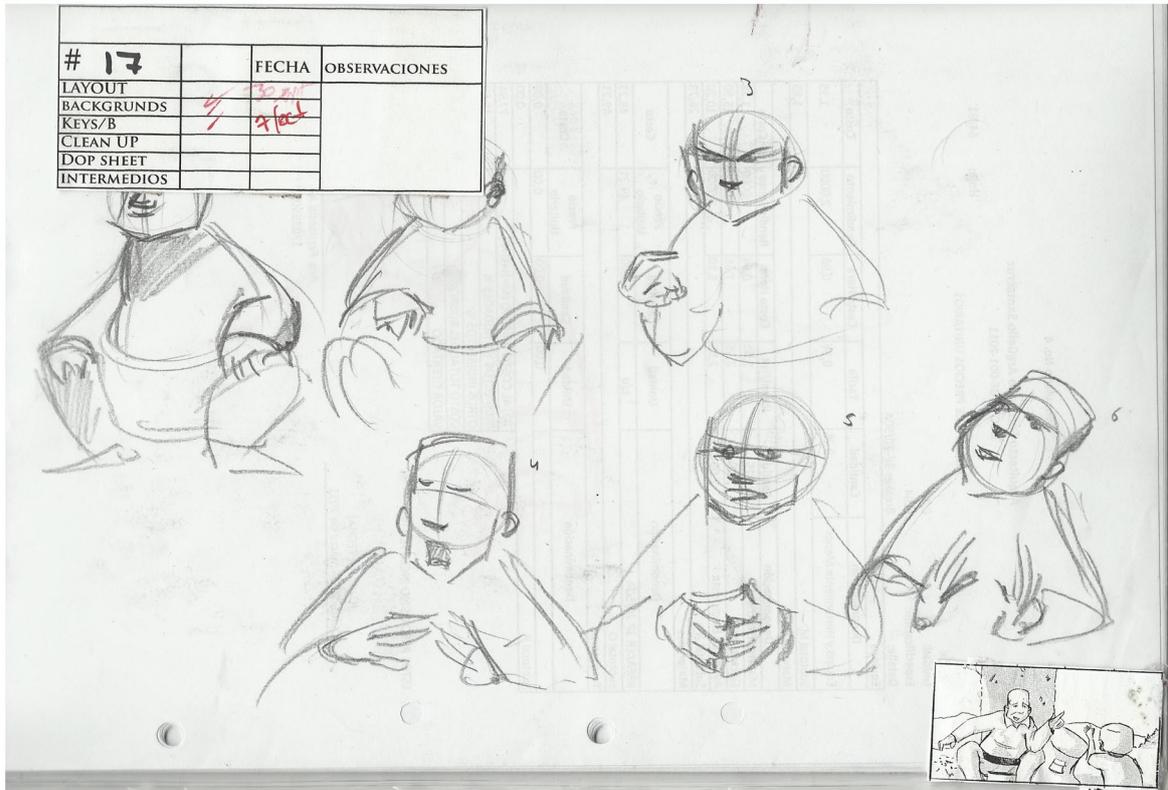
"ANCIANO"



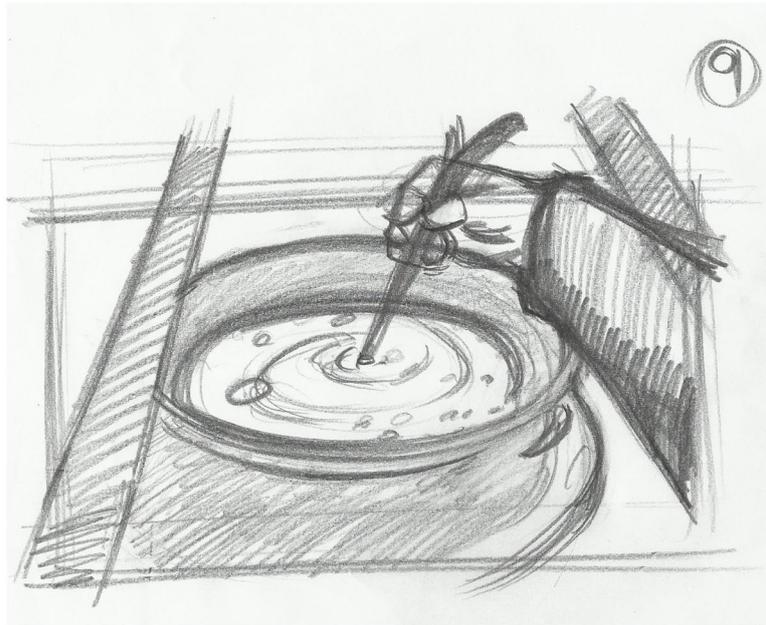
LAY OUTS

PERSONAJE 01

"ANCIANO"



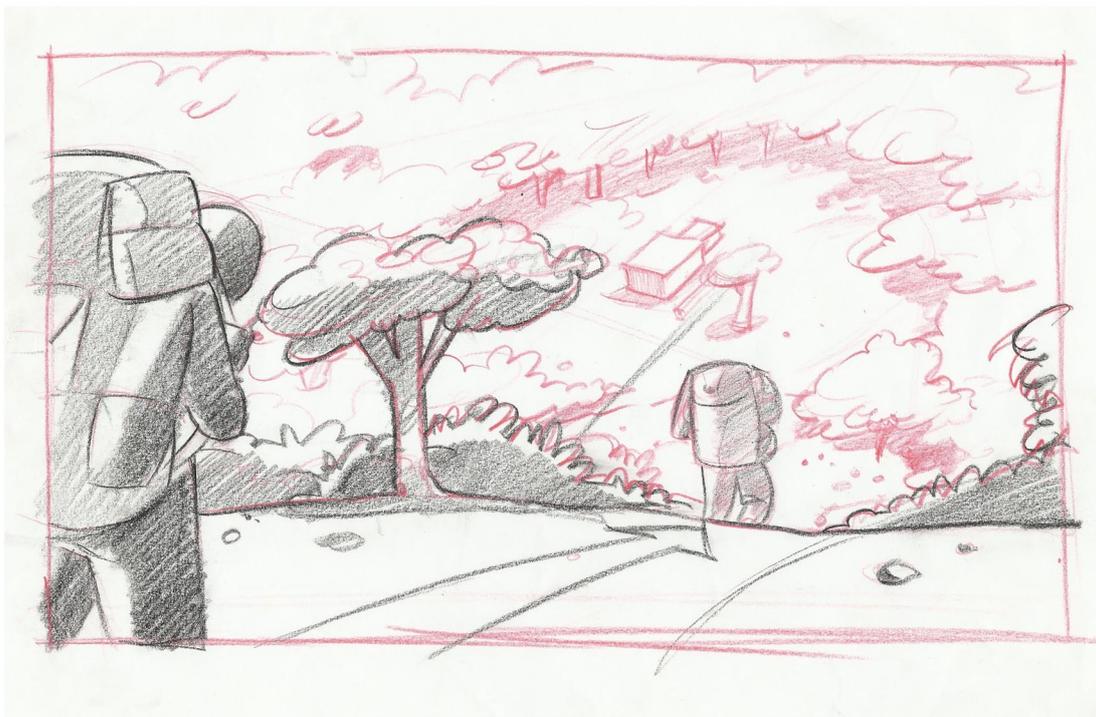
LAY OUTS
PERSONAJE 01
"ANCIANO"



LAY OUTS
PERSONAJE 02 "NIÑO"
PERSONAJE 01 "ANCIANO"



LAY OUTS
PERSONAJE 01
"ANCIANO"



LAY OUTS
PERSONAJE 01
"ANCIANO"



LAY OUTS
PERSONAJE 01
"ANCIANO"

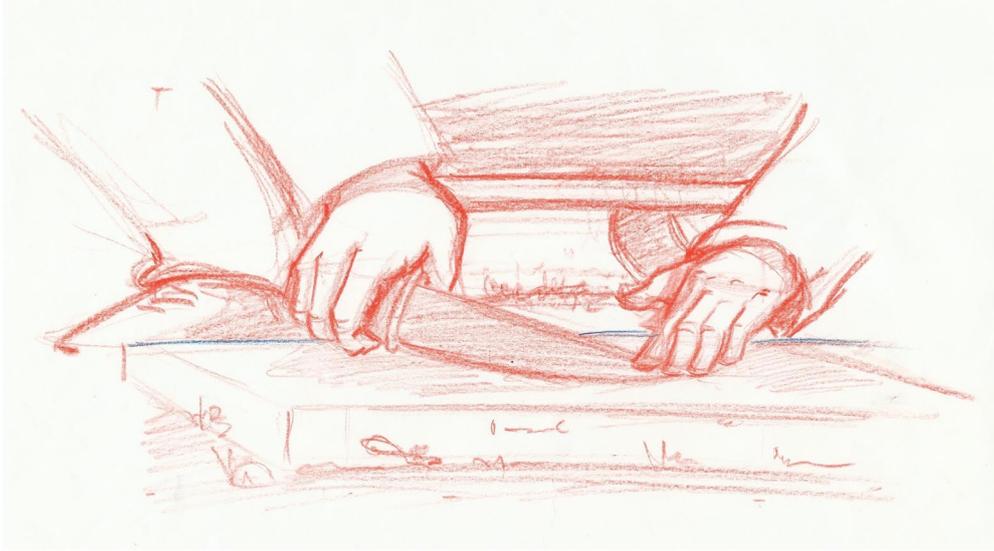


#	FECHA	OBSERVACIONES
31		
LAYOUT		
BACKGRUNDS		
KEYS/B		
CLEAN UP		
DOP SHEET		
INTERMEDIOS		

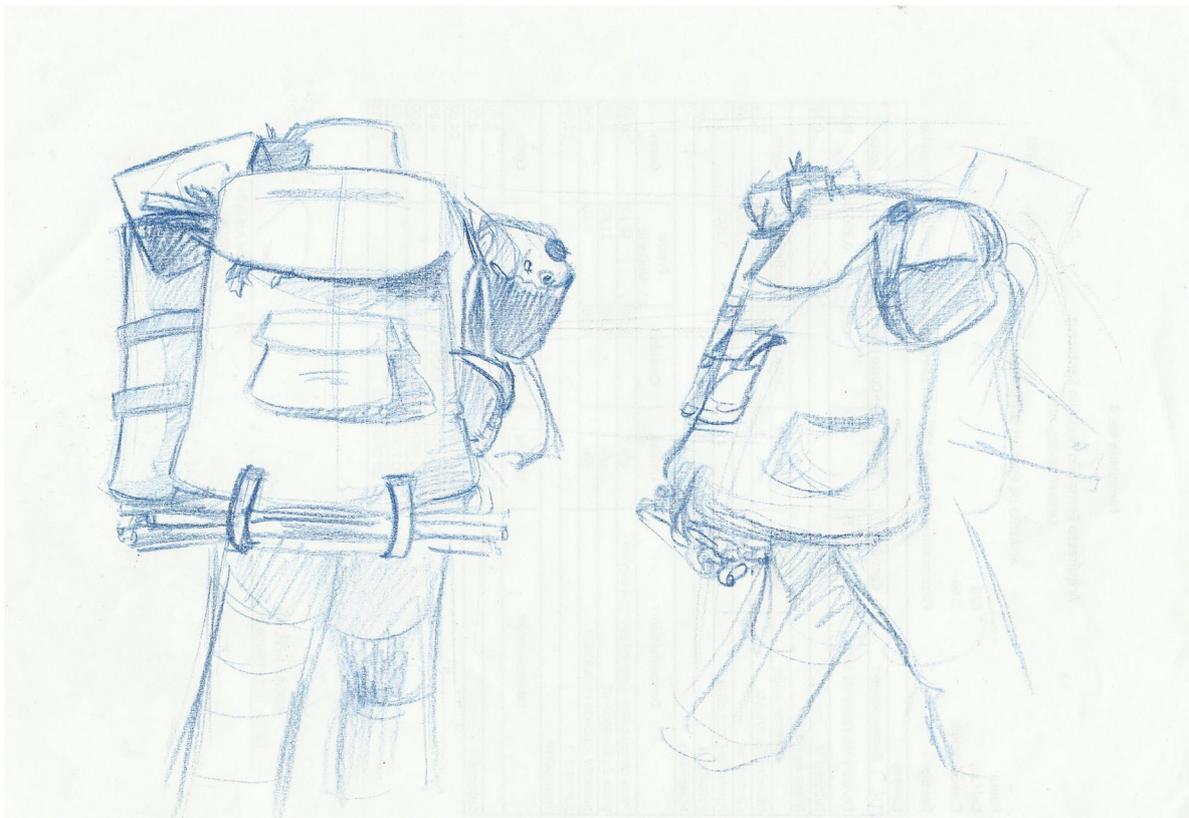
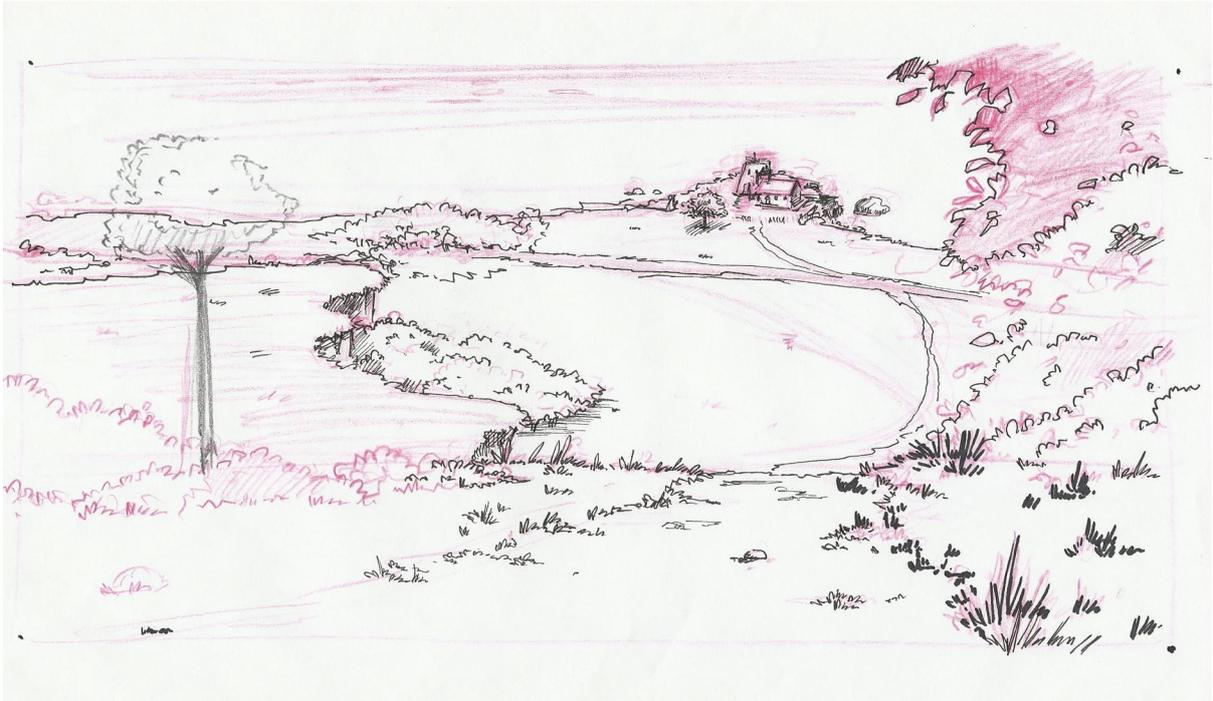


DESARROLLO DE BACKGROUNDS, PRUEBAS DE COLOR.

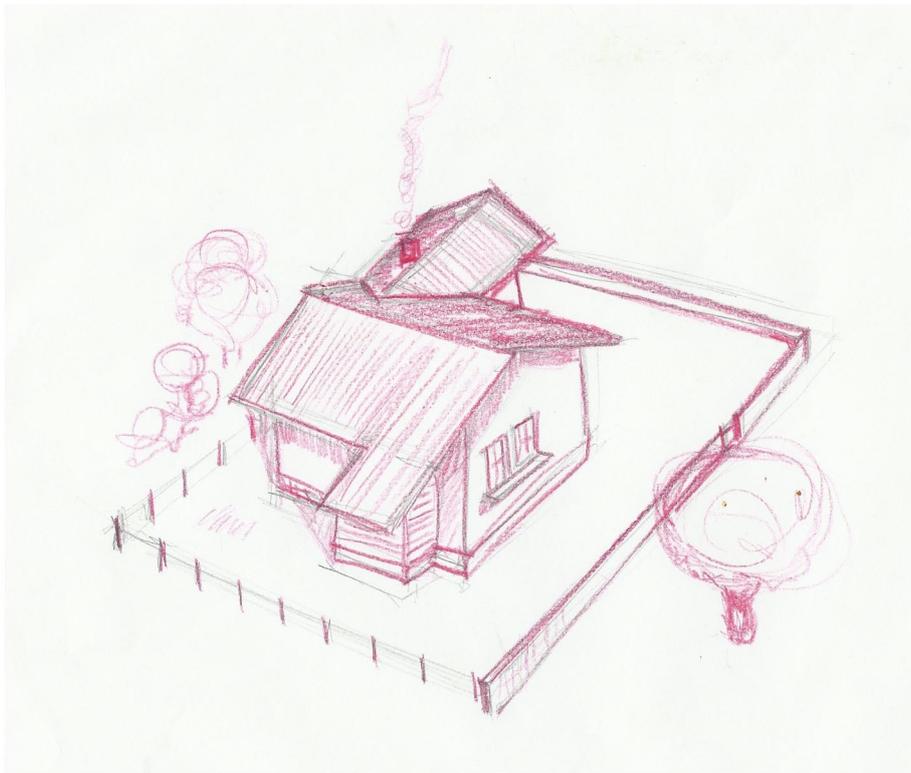
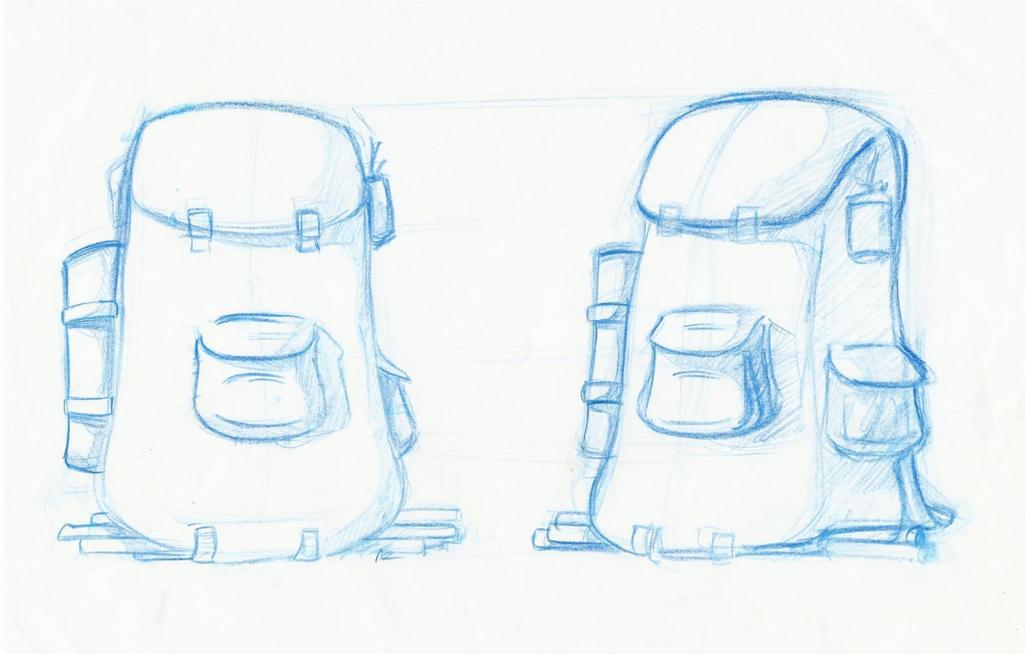
ESTUDIO DE ELEMENTOS & BACKGROUNDS



ESTUDIO DE ELEMENTOS & BACKGROUNDS



ESTUDIO DE ELEMENTOS & BACKGROUNDS

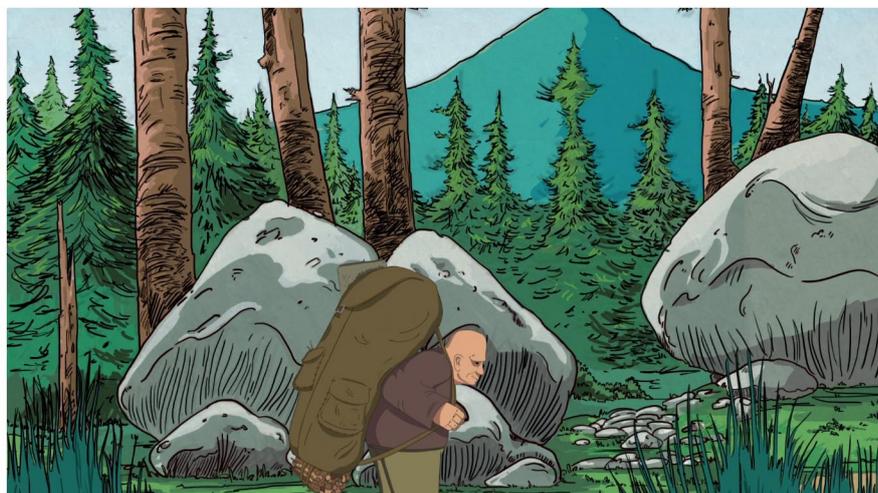


ESTUDIO DE ELEMENTOS &
BACKGROUNDS

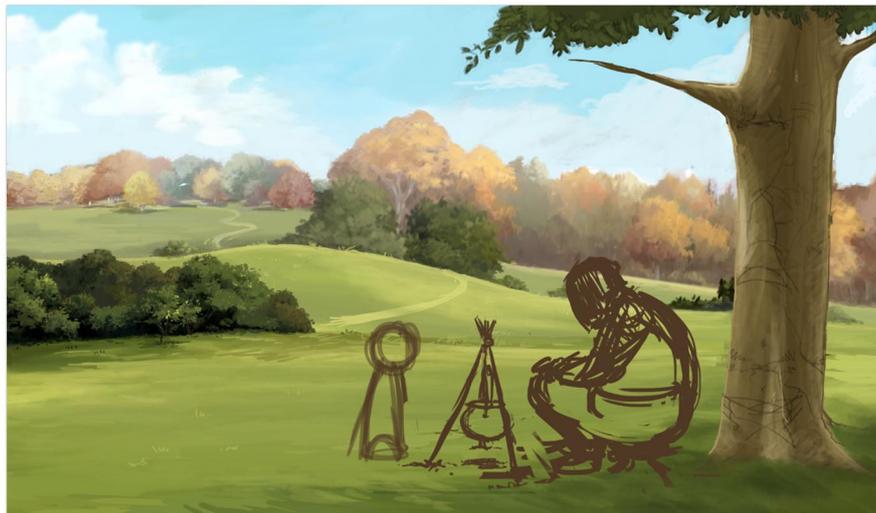


PROCESO DE PRODUCCIÓN (PRUEBAS RENDER FINAL 2D)

Pruebas de render final 2D



Pruebas de render final 2D



Pruebas de render final 2D



Pruebas de render final 2D

