

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes contemporáneas

Productos o presentaciones artísticas

The Tree House
Cortometraje de animación

Anthony Michael Teale Maldonado

Animación digital

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en animación digital

Quito, 16 de mayo de 2016

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

COLEGIO COCOA

HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN

The tree house

Anthony Michael Teale Maldonado

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Karla Chiriboga, Lic.

Firma del profesor

Quito, 16 de mayo de 2016

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: Anthony Michael Teale Maldonado

Código: 00107116

Cédula de Identidad: 1720035136

Lugar y fecha: Quito, mayo de 2016

RESUMEN

El corto "the tree house" es un corto de duración de un minuto y medio, en el cual se explora un estilo diferente apelando a los inicios del cine y de la animación, usando la técnica 2d con la mínima intervención digital, explorando las posibilidades de animar en papel en el la época digital.

Palabras clave: Animación, era digital, 2D, corto animado, animación en papel

ABSTRACT

“The tree house” is an animated short, that lasts for little over a minute. In this short a different style is approached that can be traced back to the days of silent film and animation. The technique used was 2d and it is in its entirety one hundred percent organic in the sense that it has been produced on good old fashioned paper, exploring the idea of animating the old fashion way in the digital era.

Key words: Animation, paper, digital era, silent film, early animation ,2D,production,short

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	7
Desarrollo del Tema	9
Conclusiones	26
Referencias bibliográficas.....	27
Anexo A: Título	28

INTRODUCCIÓN

A Albert Einstein famosamente se le atribuye haber definido la demencia como la repetición de un acto una y otra vez esperando un resultado distinto, es curioso porque si tuviésemos que definir animación probablemente sería una definición similar. La animación es la repetición de un cuadro una y otra vez con ligeros cambios para crear la ilusión de movimiento. En efecto dando vida a un dibujo inerte, sin embargo, el acto de animar es que es repetitivo, está ligado muy de cerca a la demencia. Cuando se creó "the tree house" el

objetivo fue llevarlo un

sino cambiar la

Benjamín en su

la época de su

técnica" habla

cuyo concepto

interesante; la

tiene un aura y si

fotográficamente, la

que tiene el original. Esto podemos apreciar como un fenómeno en la animación. La era

digital a traído muchos avances al campo pero sin embargo no se comparan a la producción

pre digital. La animación contemporánea tiene de por si este filtro digital que cambia el

producto final y lo transforma en algo distinto. Es por eso que el "stop motion" tiene una

cualidad que no tiene la animación 2D contemporánea ni la animación 3D. El stop montón

moderno tiene el "aura" que los otros carecen, y esto es en efecto se da al hecho que el "stop



paso más allá, no solo animar

manera de animar. Walter

libro "La obra de arte en

reproductibilidad

sobre el aura del arte,

es extremadamente

idea que una obra de arte

esta es reproducida

reproducción de esta pierde el aura

motion” contemporáneo todavía se lleva a cabo a mano, el método de animación es manual, es un proceso muy elaborado, si las impresiones pueden ser de una impresora 3D pero la mano del artista es mucho más evidente que una línea vectorizada o en un modelo en render. Esto ha permitido que el stop motion ocupe un nicho muy especial en la época digital, es el último bastión donde todavía sobrevive el aura de la animación y no es un proceso industrializado netamente con fines comerciales. Por este motivo durante la realización del corto “the tree house” se tomó la decisión de hacerlo en su totalidad en papel, no solo el trazo si no también la pintura. Más adelante explicaremos el proceso de producción del corto. La imagen de abajo un dibujo por Jhon .K es un buen ejemplo de orgánico a digital en el dibujo a lápiz podemos ver más carácter que en el dibujo que se ha transferido a Toon Boom.



DESARROLLO DEL TEMA

PREPRODUCCIÓN

Al principio las ideas no estaban claras pero había una matiz general que se empezó a desarrollar. El concepto original tenía el mismo número de personajes pero la historia era algo distinta. En un principio la escena estaba situada en un cuarto de juegos y no en un patio y la niña construía un muro con juguetes que luego el personaje principal trataba de superponer.

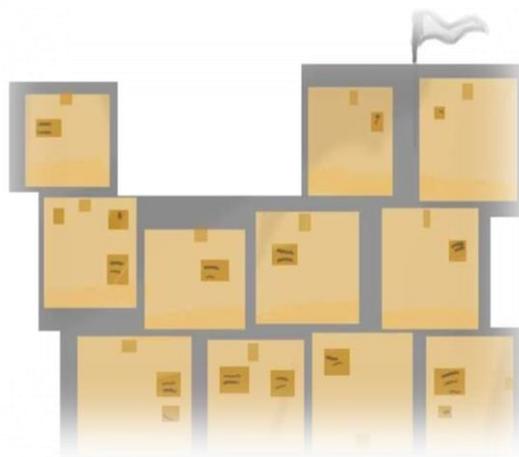
Durante siglos la humanidad ha construido muros para separar propiedad de lo público, alrededor de ciudades para proteger a los habitantes de las mismas contra fuerzas externas, como la muralla de Adrian que

construyeron los Romanos en el Reino Unido para separar Roma de los bárbaros. En otras ocasiones han sido usados para separar comunidades como pasó en Berlín en los 60.

Los muros han existido desde el

descubrimiento del fuego y cuando el humano empezó a pintar en cavernas. Desde la gran muralla china hasta el muro de Berlín los muros son universales, están en el imaginario popular casi como un valor universal.

Los muros probablemente contribuyeron en gran parte a la sobrevivencia de la especie humana pero también la divide por definición muro significa:



muro

s. m.

1 Construcción vertical hecha de piedra, ladrillo u otro material que cierra un espacio o separa un lugar de otro.

2 Muralla que rodea un lugar y en algunas épocas sirvió de defensa o protección.

Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. © 2007 Larousse Editorial, S.L.

Durante siglos hemos dividido nuestras fronteras con muros imaginarios y reales, y este concepto de muros o murallas también se traduce a nuestras vidas cotidianas. Quizás construimos muros alrededor de nosotros y esos que estimamos para protegernos y protegerlos. ¿Pero cómo nos afectan estos muros?

Los muros emocionales que construimos nos privan de empatía y tal vez perdemos muchas oportunidades de compartir y conocer. Estos muros emocionales pueden traducirse a cosas como miedo, ansiedad, dolor, timidez; miedo a conocer a tomar nuevas oportunidades es más cómodo quedarse detrás de un muro, ya que ahí no pasa nada.

Según un artículo de “psychology today” escondemos nuestras emociones porque no queremos ser vulnerables ni parecer vulnerables frente a otros. Por falta de confianza en uno mismo y en los demás. Pero nuestra vulnerabilidad es parte esencial de nuestra existencia, ser vulnerable nos hace acuerdo de que existimos más allá de nuestra mortalidad o al menos nos gusta pensar eso.

“Todos somos comida de gusanos” dead poet society . Y si al menos una vez no hemos tumbado esos muros y tomado una oportunidad entonces no hemos vivido. Estamos constantemente en búsqueda de trascender las barreras ordinarias, las barreras son estos

muros que nos tienen atados a la realidad y no nos permiten realizarnos de vivir la catarsis del ahora. Los muros no nos permiten ver el horizonte, nos dan sombra, y vivimos en esa sombra sin ser todo lo que podemos ser como especie, como seres humanos con la capacidad de explorar, de crear y de ver más allá.

El muro en la preproducción pasó a ser la casa del árbol. Algunas referencias se insertaron en esta etapa, por ejemplo la idea de la casa de árbol es una referencia shakesperiana a la famosa escena del balcón en romeo y Julieta. Los planos son en su gran mayoría “side shots”.

La idea detrás de esto es que se trata de un escenario más que de una película, algo que Hitchcock usaba mucho en sus películas tales como Rope, Vértigo y Rear Window también una referencia a la famosa escena del balcón de Shakespeare. El último “easter egg” se trata

de la cerca del fondo un guiño al famoso motiff de Hitchcock de

barras. Finalmente la última influencia importante fue Buster

Keaton el cual se lo cita en el trabajo por medio de sus gags

clásicos como el de la escalera que preforma el pequeño del

corto.



Guión

VEXT . PATIO - DIA fade in

Un NIÑO (James) pequeño, y una NIÑA (Isabel) pequeñita con ojos grandes y de aspecto dulce juegan en un patio en el cual hay un una casa de árbol. Están sentados el uno frente al otro JAMES tiene un peluche.

ISABEL pide el peluche y JAMES la mira sospechosamente.

ISABEL sube a la casa del árbol y de un portazo cierra la pequeña escotilla. JAMES se alarma y al no encontrar como subir, pues Isabel subió la cuerda con la cual se sube al árbol. JAMES se ve forzado a improvisar.

ISABEL esta distraída en su fortaleza y le hace caso. JAMES viene corriendo con un palo de salto olímpico. Empieza su salto pero falla ya que en lugar de entrar por la ventana de la casa del árbol se estampa contra la pared del mismo. ISABEL por su lado se pinta las uñas.

JAMES no se da por vencido y arrastra un pequeño trampolín que lo coloca al pie del árbol. Se sube y empieza a brincar y a brincar cada vez más alto hasta que se golpea contra una rama que se encuentra directamente sobre su cabeza.

JAMES ve por la escalera a ver si logra subir para recuperar su Juguete. Al subir el pequeño pierde el equilibrio y se cae junto a la escalera.

ISABEL lee un libro.

JAMES se sienta al pie del árbol, triste y derrotado sin tener con quien ni que jugar.

ISABEL se asoma por la ventana y ve al niño triste al pie del árbol se compadece y bota la cuerda para que James pueda subir.

JAMES sube Y bota a ISABEL del árbol.

Este fue el guión original, sin embargo, al empezar la producción del story board y la

esquematización del plan

al mismo tanto por razones

producción que se podrían

vez que se hizo el animatic

que no funcionaban

que Isabel la niña esté en el



de trabajo se realizaron varios cambios

narrativas como por problemas de

dar a futuro. Esto quedó más claro una

había partes planteadas en el guión

narrativamente, por ejemplo el hecho

árbol y leyendo implicaba que había

que dibujar todo un fondo nuevo solo para este propósito cosa que para un proyecto auto gestionado simplemente esta fuera de cuestión dado los tiempos de entrega.

Mood Boards



El proceso de producción visual se comenzó estableciendo

el tono y estilo a través de mood boards, esto permitió

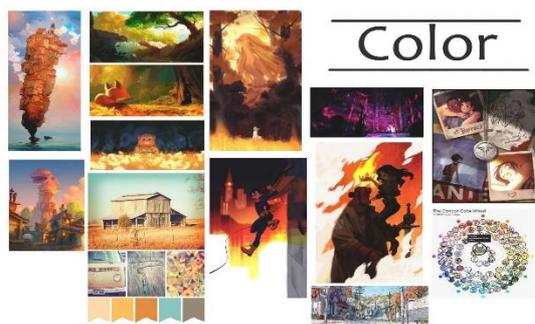
explorar otros conceptos e ideas que no se podría generar

de otra manera si bien en esta etapa todavía pueden

cambiar cosas a futuro es una etapa importante ya que es

poner en papel ideas visuales y abstractas sobre el proyecto que luego permiten refinar ideas a futuro.

A continuación se muestra los mood boards que se usó para este proyecto.



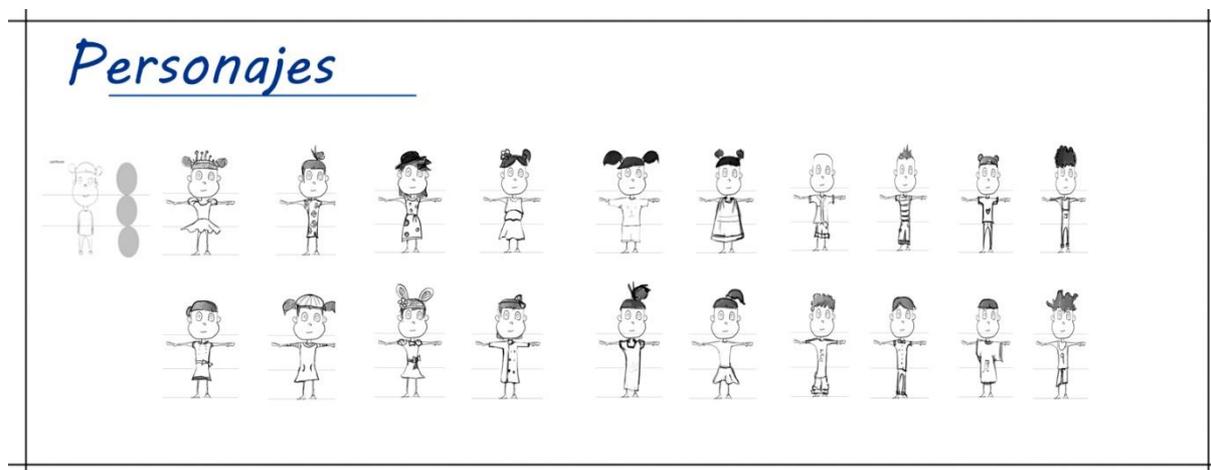
Personajes

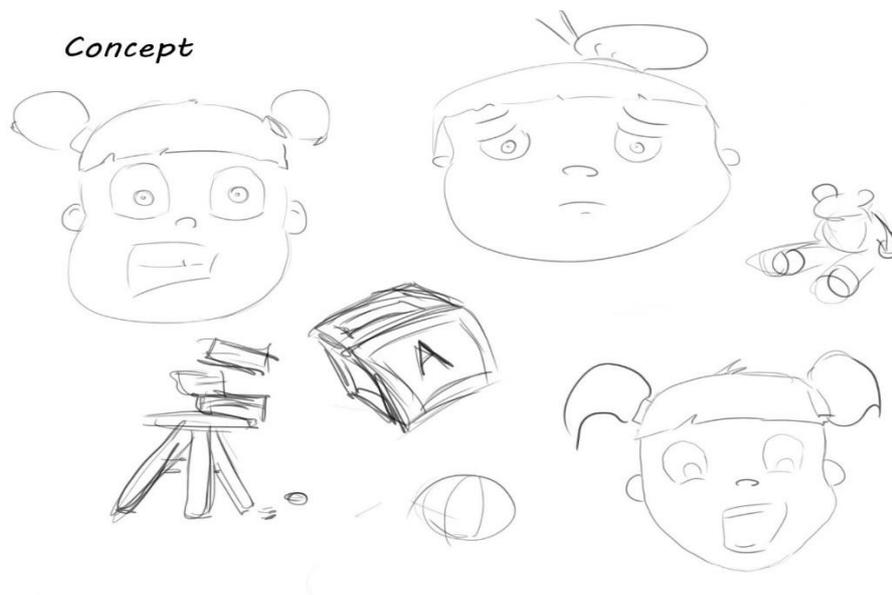


Una vez establecido el guión se desarrollaron los personajes al igual que el guión en un principio estos eran distintos, se hicieron varios diseños y se decidió por una niña exploradora y un niño inocente. La silueta de la niña se asemeja a esa de Mickey, tres bolas. Esto se debe



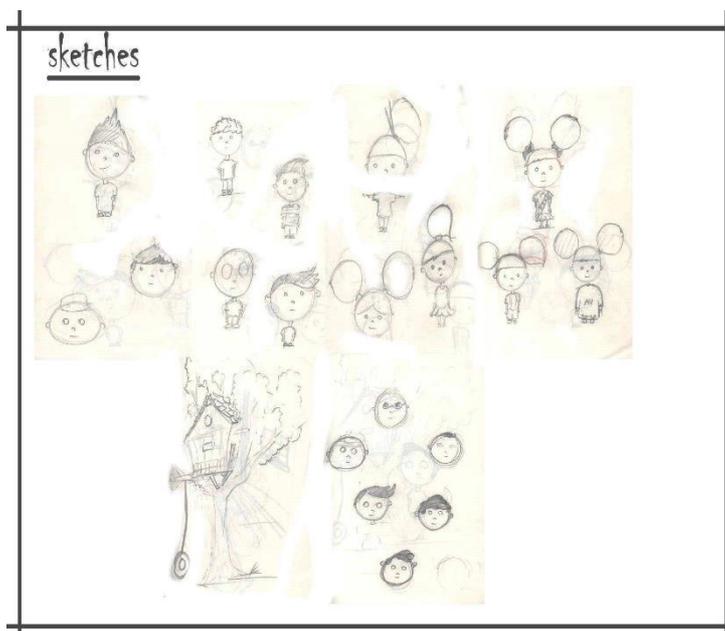
a una pequeña referencia y parodia insertada y personajes que podrían funcionar.





Una vez establecidos los mood boards el siguiente paso en proceso de pre producción se trató de los “concept art”, bosquejar ideas y conceptos que se vengan a la mente

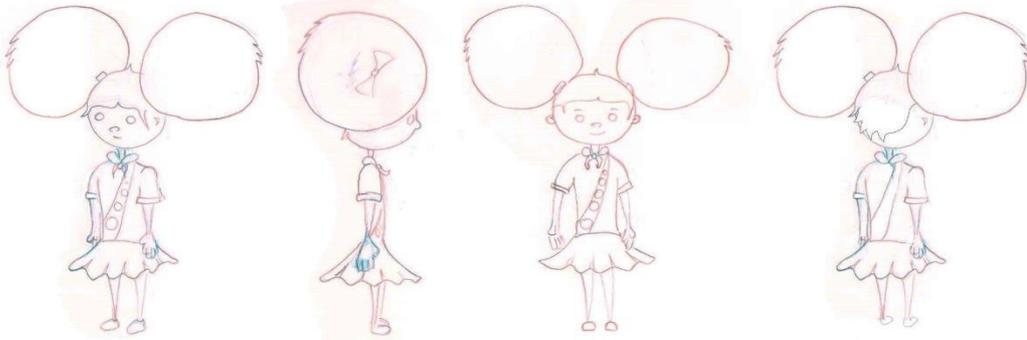
relacionadas con historia. En imagen de arriba podemos ver unos pocos de los cientos de dibujos que se hicieron para llegar al concepto final. En la imagen inferior otros conceptos que se exploraron como potenciales candidatos.



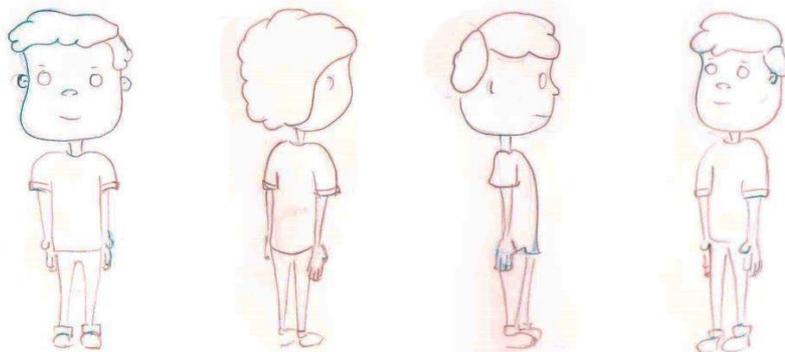
la

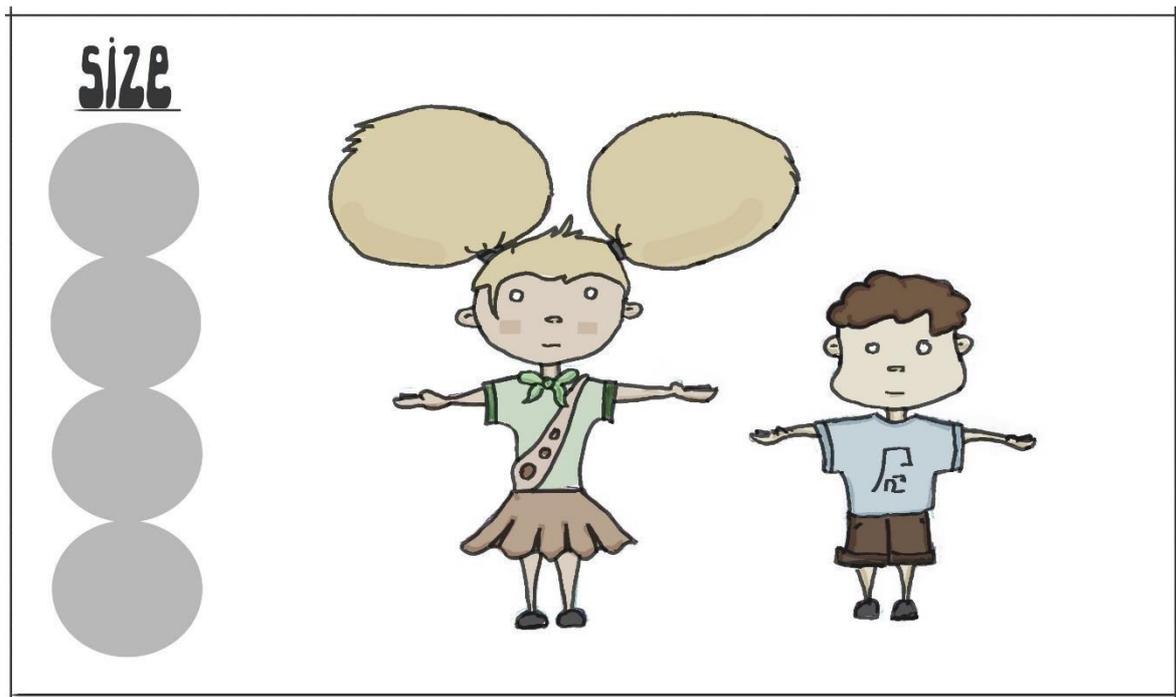
Los siguientes diseños fueron los finales, por los cuales se decidió, como habíamos mencionado antes la niña es una niña scout y el pequeño es más inocente. La diferencia de edad es muy obvia cuando son niños, es por eso que la niña es más independiente y toma lo que quiere. Mientras el niño es más inocente y no cuestiona cuando le roban su juguete.

Turn Around



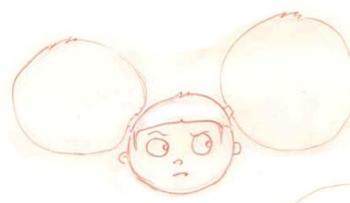
Turn Around





La idea detrás de cada personaje era que se vean redondos de esta manera serían más amigables para el público. La niña que podemos ver en la imagen es una niña exploradora para reforzar el concepto de que Isabel es un personaje un poco mayor e independiente. Además de esto la cabeza es silueta es un abstracto de la silueta más famosa de Disney el ratón Mickey. En la imagen superior podemos apreciar unas primeras exploraciones de paleta de color.

Action Sheet

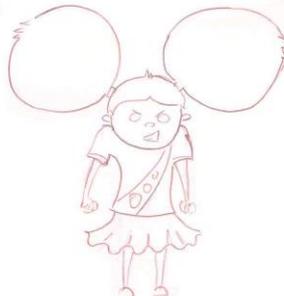


Una vez decidido que personajes se iban a utilizar, se dibujó los “action sheet” y “expresión sheet” de este modo tener una idea más clara de cómo lucirían los personajes en acción y si se debían hacer cambios para que estos funcionen en pantalla. En base a esto se simplificó el diseño y se cambió los shorts del niño por un pantalón para que sea más fácil de animar.

ACTION SHEET



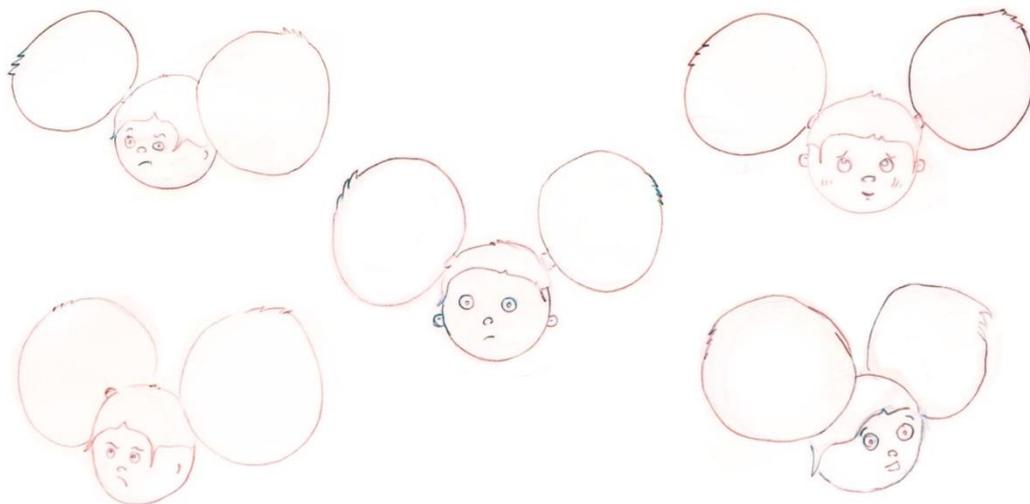
ACTION SHEET



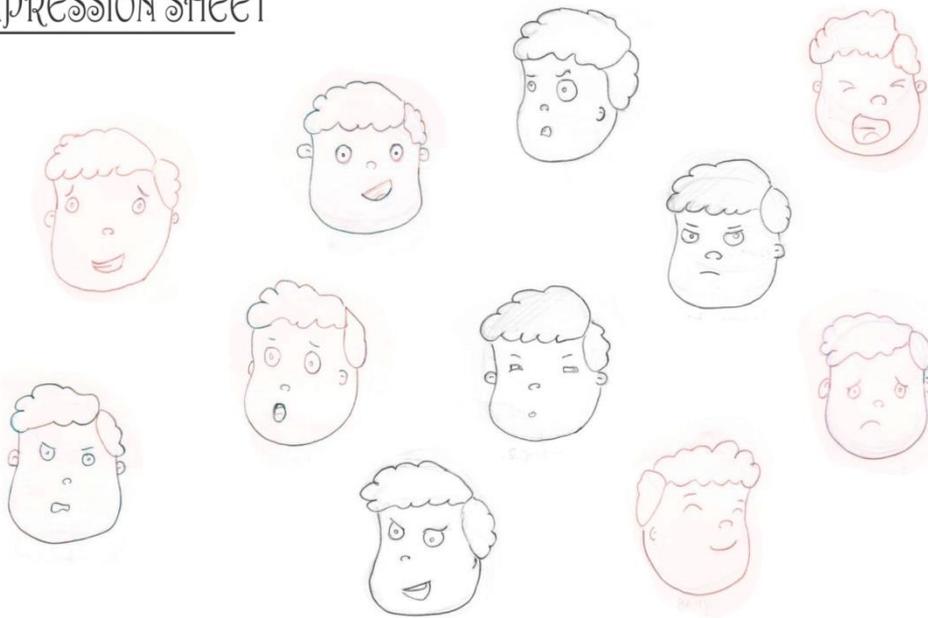
EXPRESSION SHEET



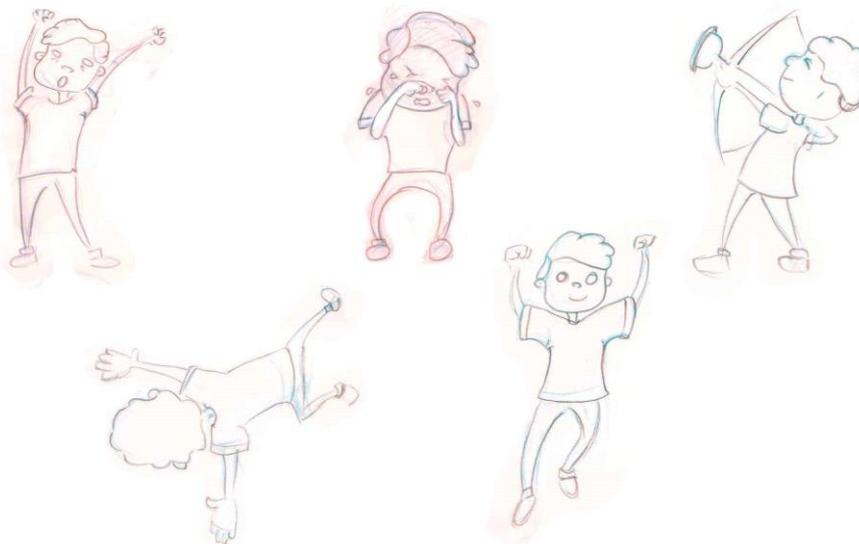
EXPRESSION SHEET



EXPRESSION SHEET



ACTION SHEET



En conclusión, el proceso de pre producción fue largo y arduo, en el cual se realizaron muchos cambios. Los retos más grandes de estas etapas fueron no



perder de vista el objetivo final y mantenerse en una línea estética y una historia fija ya que en el rato de explorar las ideas es fácil perderse en el entusiasmo de crear.

Producción

La etapa de producción se la realizó en cuatro meses, y fue donde se ejecutó el proyecto. Durante este proceso se dieron algunos cambios al hacer pencil tests, pues era evidente que algunas escenas no funcionaban. Algunos de los close ups no funcionaban bien y fue necesario eliminarlos. Otro de los retos más grandes que se enfrentó en esta etapa fue el color. En un principio se trabajó con Photoshop y se experimentó con una línea digital, una línea de lápiz realizada en el programa y final mente simplemente la línea original. Después de esto hubo que experimentar con el pintado, que en un principio se planteó en digital pero a lo que se desarrolló el proyecto se decidió usar lápiz de color. El lápiz de color aporta una textura única y se trata de un rayado más que de un coloreado que aporta a la temática general de suciedad y parodia a Disney.

Thumb Nails

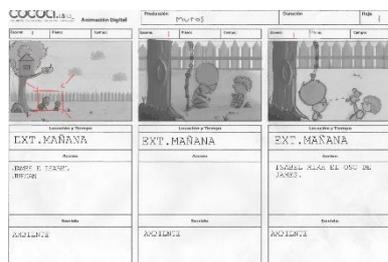


El primer paso en la producción en sí fue el story board que se llevó acabo primero en thumbnails como podemos ver a continuación. Hacerlo de este modo en miniaturas desde un inicio permite más flexibilidad para realizar cambios y

apreciar la composición de los encuadres.

Story Board

Una vez establecido los thumbnails y la composición general de los planos se procedió a



armar un story board final. Sin embargo, en el proceso en sí de animación y post producción se optó por descartar varios encuadres que no funcionaban y se añadió escenas que funcionaban mejor. Para ver el story board completo referirse

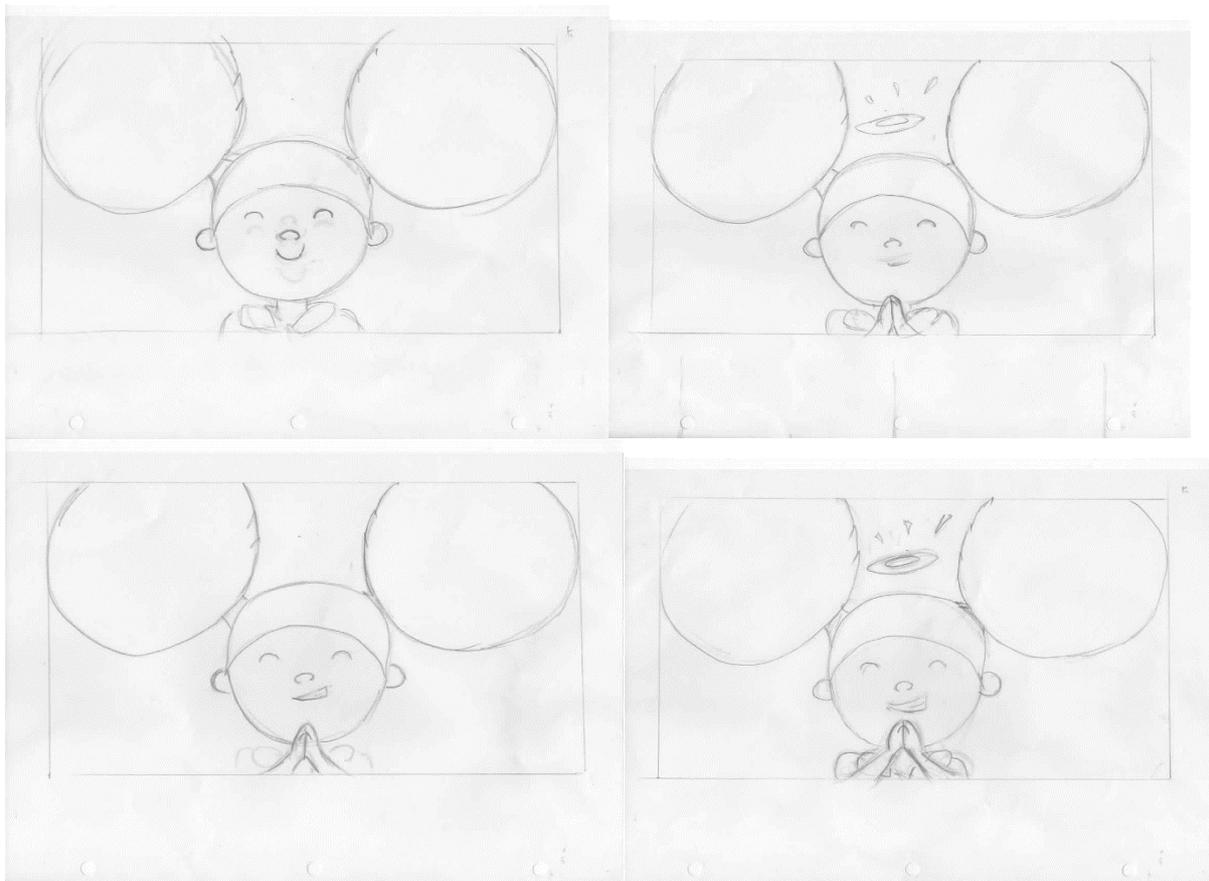
al anexo. En esta versión del story board se planeó movimientos de cámara, indicaciones de sonido y acción en general.



La producción del corto fue un reto en muchos aspectos. El aspecto técnico de trabajar solo en papel es complejo en sí mismo. Para empezar se necesita de una mesa de animación, sin esta herramienta la producción 2D en papel es imposible. En segundo lugar el hecho de pintar

a mano requiere de mucho tiempo y producirlo todo dentro de cuatro meses es un reto duro.

Uno de los obstáculos son los tiempos de producción, es por esta razón que este tipo de proyectos requieren definitivamente de sacrificio. Finalmente como una recomendación si alguien decide realizar una obra en 2d, es recomendable hacerlo con un equipo de producción, ya que es muy duro llevar la animación clásica a cabo sin un equipo.



Las imágenes que podemos apreciar arriba se tratan de una de las 16 secuencias animadas

que componen el proyecto. El proceso consiste en animar a mano en una mesa tradicional de borrador inicial se pasa al clean up donde se borran los errores y se corrigen proporciones, luego para ser escaneadas y realzar la línea en Photo Shop. Finalmente se procede a imprimir las nuevas versiones, colorear y re-escanear esta vez con todo coloreado. El ejercicio de escanear fue quizá uno de los trabajos que más tiempo consumen dentro de la producción ya que hasta no hacer un pencil test es difícil saber dónde están los errores y corregirlos, esto quiere decir que muchas veces hay que escanear una misma escena hasta cinco veces para solo poder corregir los errores luego volver a escanear una vez coloreado.



El proceso consiste en animar a mano en una mesa tradicional de borrador inicial se pasa al clean up donde se borran los errores y se corrigen proporciones, luego para ser escaneadas y realzar la línea en Photo Shop. Finalmente se procede a imprimir las nuevas versiones, colorear y re-escanear esta vez con todo coloreado. El ejercicio de escanear fue quizá uno de los trabajos que más tiempo consumen dentro de la producción ya que hasta no hacer un pencil test es difícil saber dónde están los errores y corregirlos, esto quiere decir que muchas veces hay que escanear una misma escena hasta cinco veces para solo poder corregir los errores luego volver a escanear una vez coloreado.

El ejercicio de escanear fue quizá uno de los trabajos que más tiempo consumen dentro de la producción ya que hasta no hacer un pencil test es difícil saber dónde están los errores y corregirlos, esto quiere decir que muchas veces hay que escanear una misma escena hasta cinco veces para solo poder corregir los errores luego volver a escanear una vez coloreado.

En resumen, el reto de producción definitivamente en este proyecto fue el trabajo clásico que como se ha mencionado previamente puede ser tedioso dado el tiempo que hay entre producir y corregir. Más allá de esto otro de los grandes retos de la producción fue el pintado que se lo realizó de manera manual. Algo a lo que no se acostumbra en la actualidad.

Post producción

El proceso de post producción también tuvo sus retos una vez hecho la parte más difícil que es la animación a mano resta unir todo en After Effects. El problema es que hay que alinear con precisión todos los documentos escaneados y proceder con el timing, en este proceso se eliminan y agregan frames para dar diferentes sensaciones al espectador. Eliminar un frame ya coloreado y final no es una decisión fácil. También surgieron algunas dificultades, al realizar ciertos movimientos de cámara, por la naturaleza del medio que es una hoja A4, el rato de transferir a pixeles cosas como un zoom no funcionan por que se pixela la imagen. Además, hay que trabajar de cerca con un sonorizador que ayuda en el proceso de sonido, lo cual aporta al resultado final.

En conclusión, el proceso de post producción fue el más corto comparado a la preproducción y la producción. Es lamentable no haber tenido más tiempo para explorar a profundidad este proceso de donde se podía haber sacado resultados mejores en términos visuales. Como recomendación a futuro es mejor planear el tiempo con cuidado desde la preproducción y avanzar sin retrasarse en el calendario, el acto de retrasarse puede conllevar a problemas en el pipeline de producción.

Conclusiones



El proceso de trabajar en un proyecto de animación clásica y realizar la animación de esta manera es una experiencia que todo animador debería

tener, ya que es una experiencia que permite palpar de cerca los inicios de la animación. La conexión de lápiz y papel es algo único que no se puede replicar digitalmente con las herramientas digitales contemporáneas. Siempre habrá espacio para la animación tradicional en la época digital y esta nunca se eliminara. Los libros digitales tienen sus grandes beneficios pero nunca se comparará a la experiencia de tener un libro real en las manos. Es fácil hoy día despreciar la animación clásica como algo no rentable por los largos tiempos de producción pero, sin embargo, argumentaría que con el alto volumen de producción de países como la China lo único que puede diferenciar el trabajo o portafolio personal puede ser incluir animación clásica en el portafolio de todo animador. Es crucial que la animación tradicional sobreviva si no es en el mundo del negocio entonces en el mundo académico a través de proyectos de grado como este. Siempre para todo tipo de arte hay que estudiar y volver a las raíces, es por eso que la animación clásica es importante en la formación de todo animador. Se puede tomar innumerables cursos de 3d o de animación en After Effects con puppets pero nada se compara al animar y pintar una creación propia, en las palabras celebres de Henry Frankenstein pronunciadas por Colin Clive en el clásico de 1931 Frankenstein "ITS ALIVE, ITS ALIVE" nada encarna este sentimiento más que la animación clásica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

L'attimo fuggente [Motion picture]. (2002). : Milano: Touchstone home video ; Buena Vista.

(n.d.). Retrieved May 15, 2016, from <http://www.imdb.com/title/tt0021884/>

R. W. (n.d.). The Animator's Survival Kit Animated. Retrieved May 15, 2016, from <http://www.theanimatorsurvivalkit.com/>

Hitchcock, A. (Director). (1948). *Rope* [Motion picture]. United States: Warner Bros. Pictures, Inc.

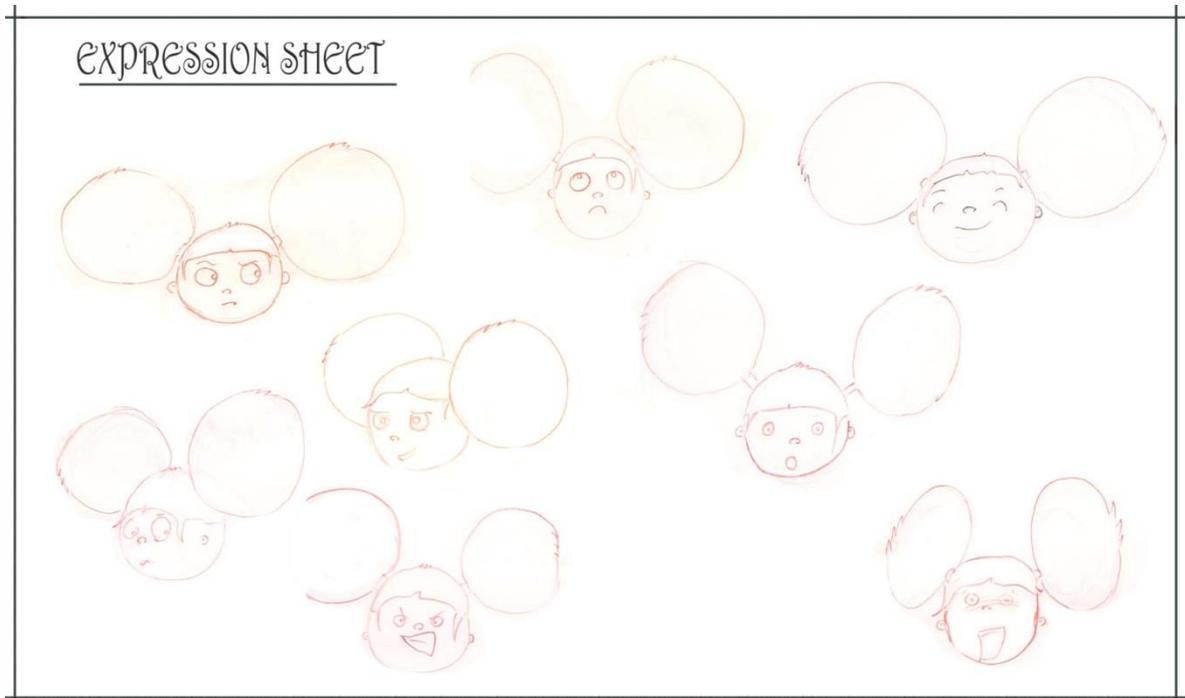
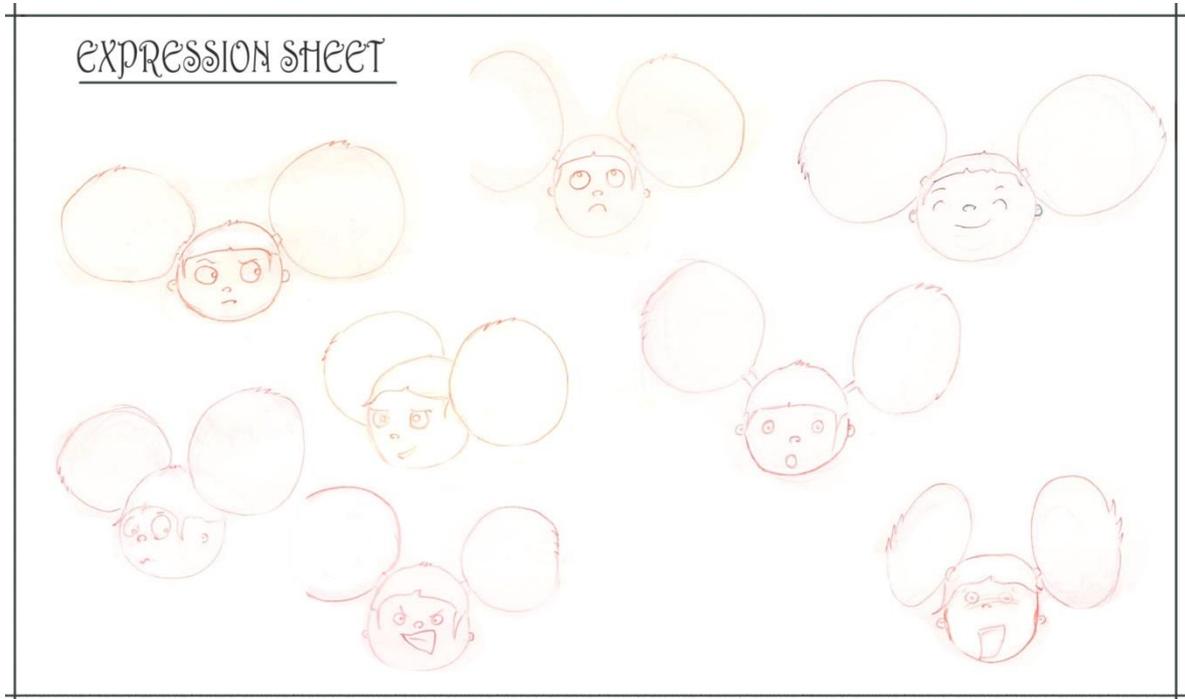
A. H. (Director). (1954). *Rear window* [Motion picture]. S.l.: Paramount.

Benjamin, W., Tiedemann, R., Schweppenhäuser, H., Adorno, T. W., Scholem, G. G., Barja, J., . . . Muñoz, A. B. (2008). *Obras*. Madrid: Abada.

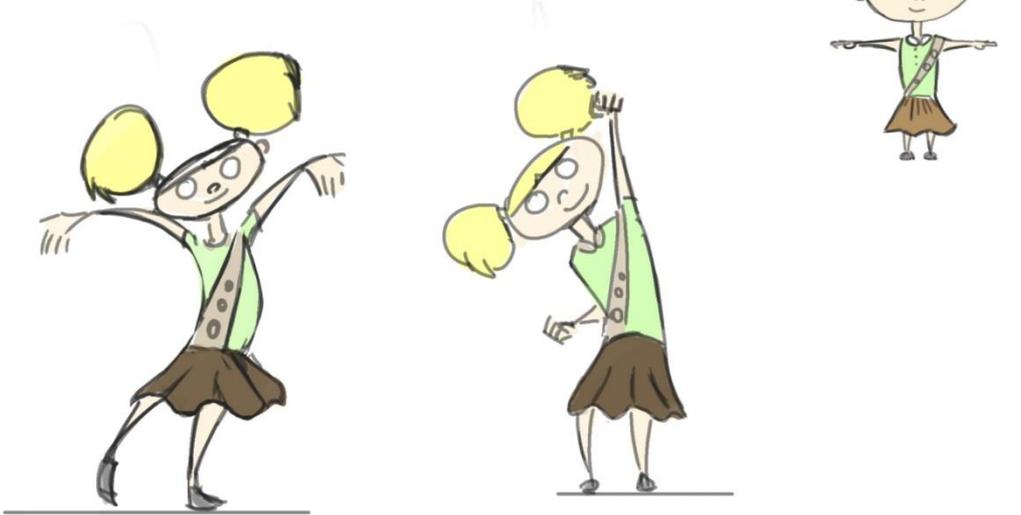
J. K. (n.d.). John K Stuff: Any Toonboom Inkers Familiar with my style? Retrieved May 15, 2016, from <http://johnkstuff.blogspot.com/2012/09/any-toonboom-inkers-familiar-with-my.html>

L. G. (2016, February 8). Rising from the Ashes: Buster Keaton's Most Amazing Stunt. Retrieved May 15, 2016, from <http://second sightcinema.com/rising-from-the-ashes-buster-keatons-most-amazing-stunt/>

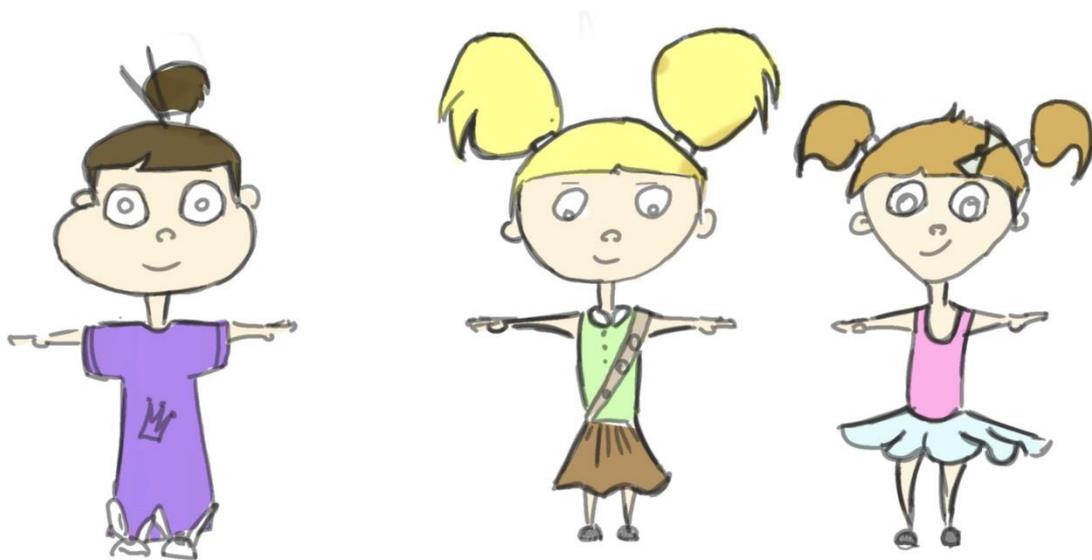
ANEXO A: ARTE



ISABEL



ISABEL



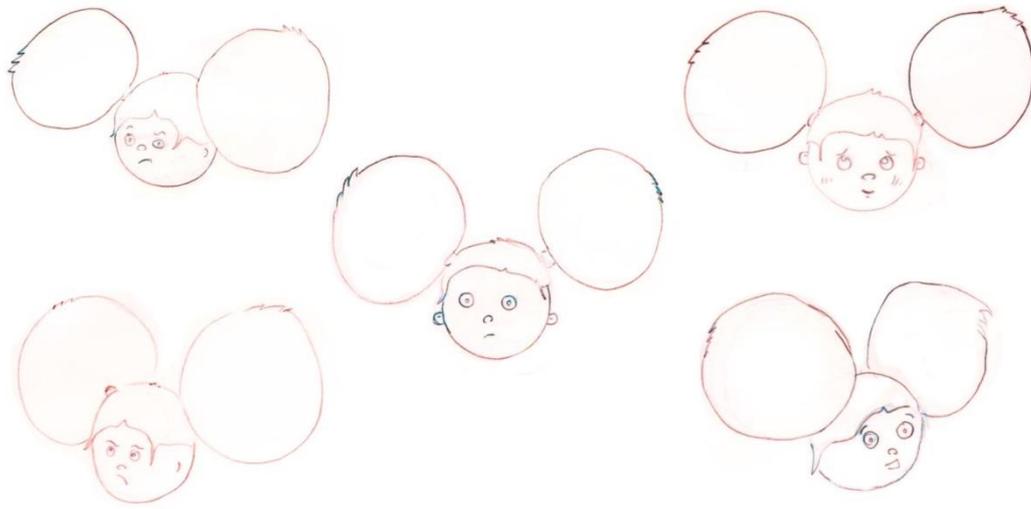
PERSONAJES PRUEBA



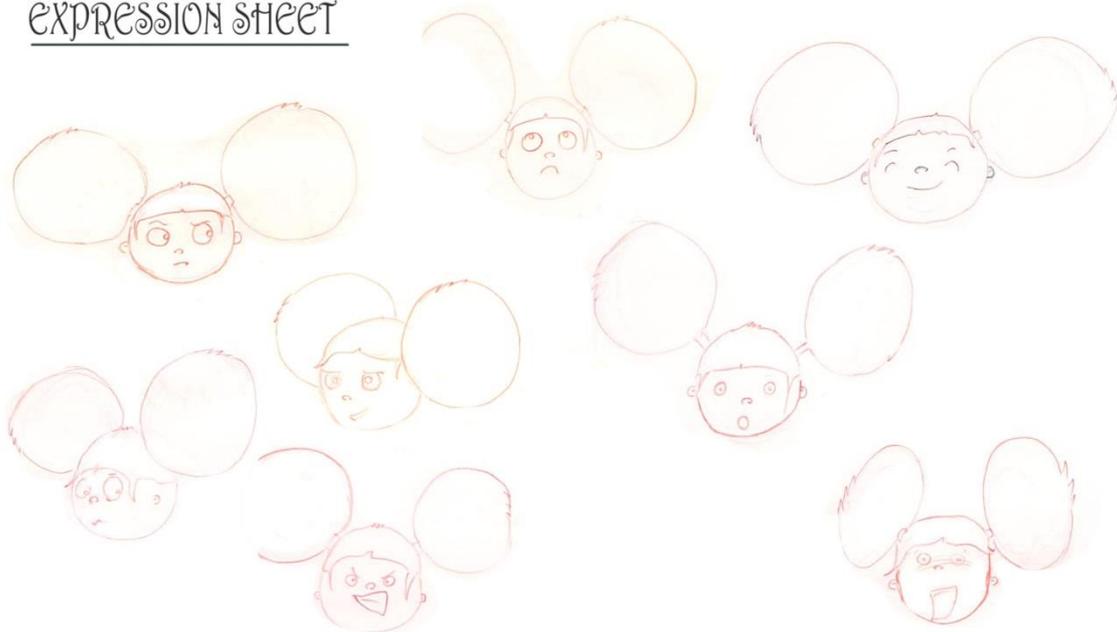
ISABEL



EXPRESSION SHEET



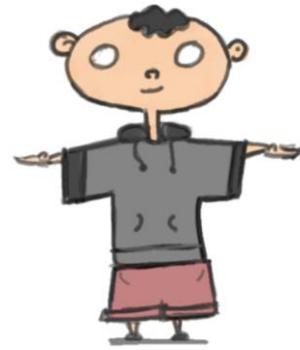
EXPRESSION SHEET



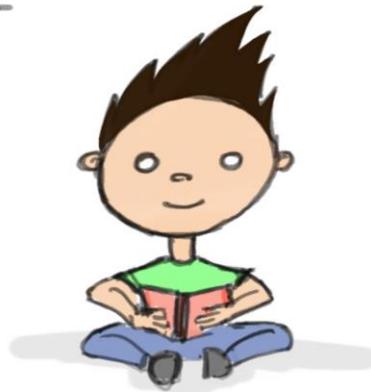


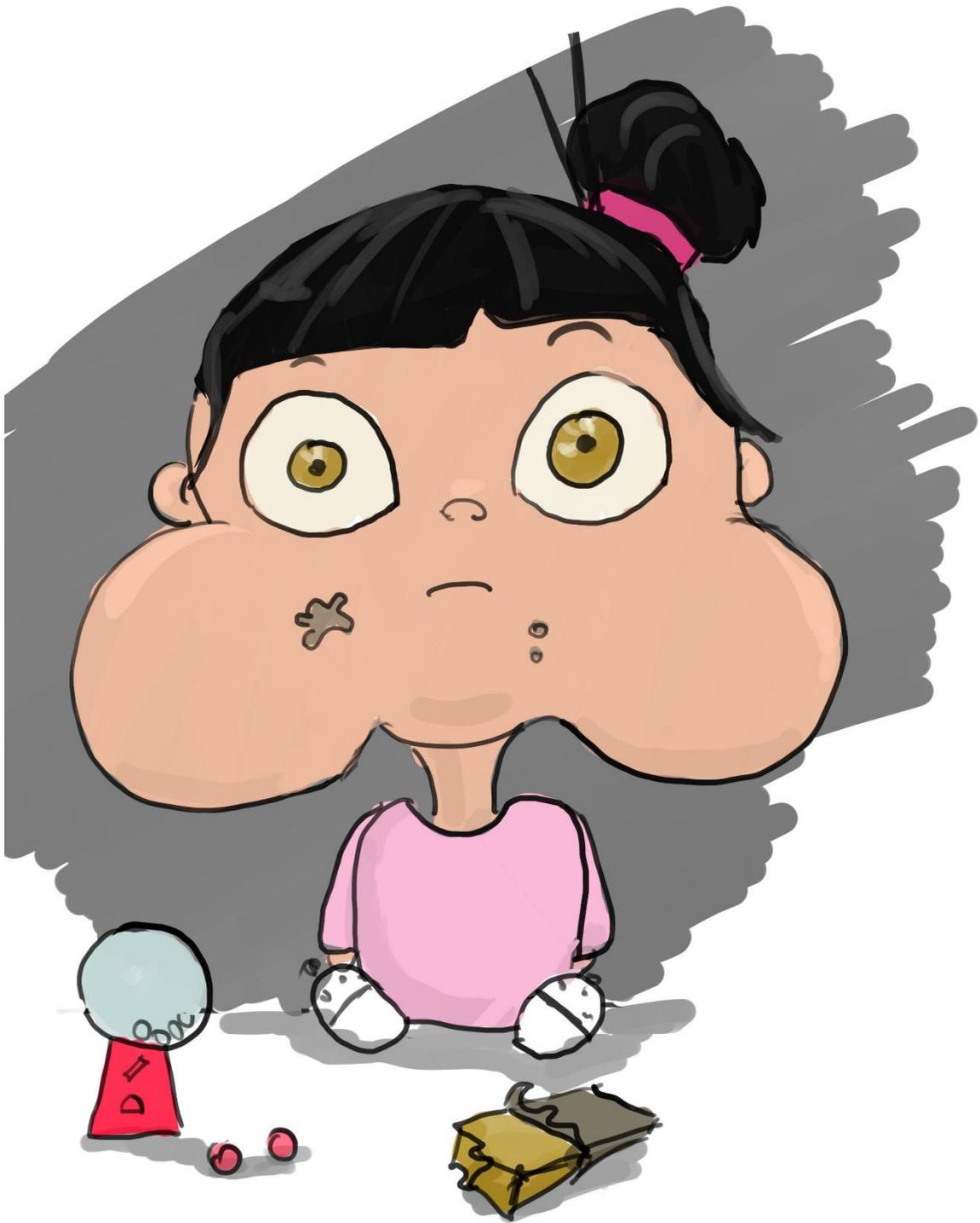


PERSONAJES PRUEBA

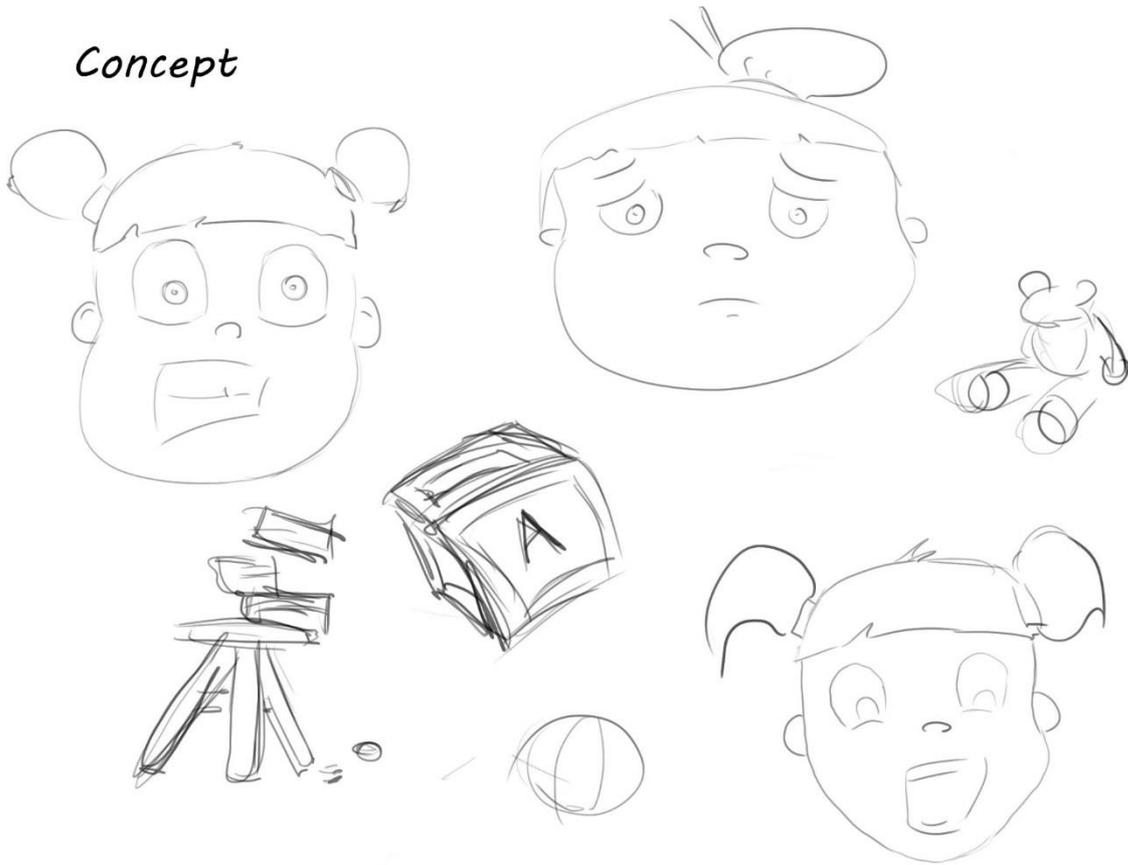


PERSONAJES PRUEBA

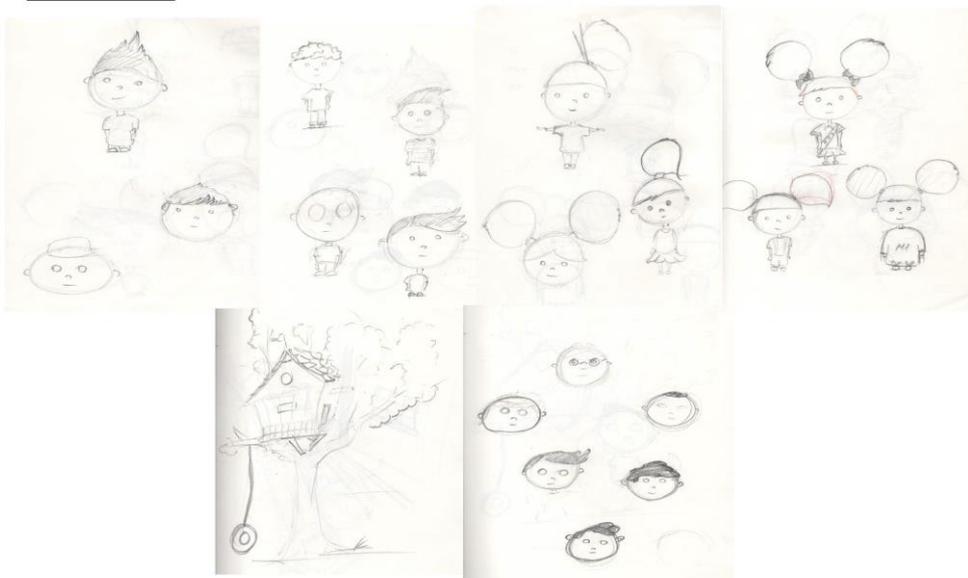




Concept



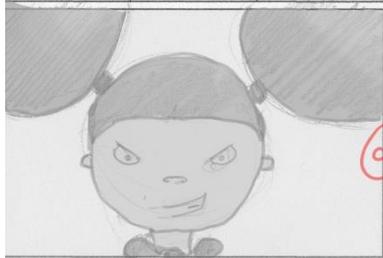
sketches

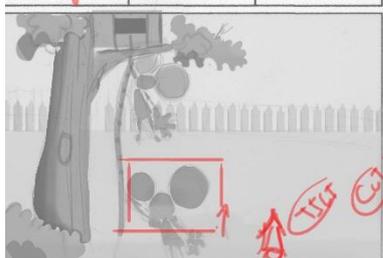
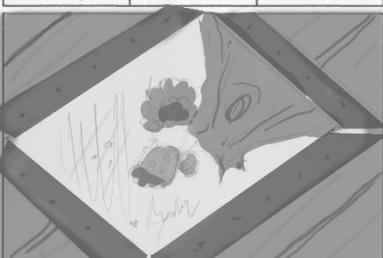


story board

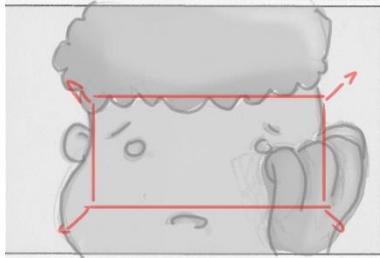
COCOCI.USIQ CENITRO DE COMUNICACION Y ARTES CONTEMPORANEAS Animación Digital			Producción "Muros"			Duración		Hoja 1
Escena:	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:
Locación y Tiempo			Locación y Tiempo			Locación y Tiempo		
EXT. MAÑANA			EXT. MAÑANA			EXT. MAÑANA		
Acción			Acción			Acción		
JAMES E ISABEL JUEGAN						ISABEL MIRA EL OSO DE JAMES.		
Sonido			Sonido			Sonido		
AMBIENTE			AMBIENTE			AMBIENTE		

COCOCI.USIQ CENITRO DE COMUNICACION Y ARTES CONTEMPORANEAS Animación Digital			Producción "Muros"			Duración		Hoja
Escena:	Plano:	Campo:	Escena: 3	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:
Locación y Tiempo			Locación y Tiempo			Locación y Tiempo		
EXT DIA			EXT DIA			EXT DIA		
Acción			Acción			Acción		
James abraza su peluche contento			Isabel le ruega que se lo preste.			James sospecha algo.		
Sonido			Sonido			Sonido		
AMBIENTE			AMBIENTE			AMBIENTE		

 Animación Digital			Producción "Muros"			Duración			Hoja		
Escena: 5	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:
											
Locación y Tiempo EXT PATIO			Locación y Tiempo EXT PATIO			Locación y Tiempo EXT PATIO					
Acción Isabel muestra sus verdaderas intenciones.			Acción			Acción Isavel coge la cuerda para subir a la casa del árbol.					
Sonido			Sonido			Sonido FOLEY HAND GRABS ROPE					

 Animación Digital			Producción "Muros"			Duración			Hoja		
Escena: 8	Plano:	Campo:	Escena: 9	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:
											
Locación y Tiempo EXT-PATIO			Locación y Tiempo INT-CASA			Locación y Tiempo INT-CASA					
Acción Isabel escapa con drama y clase			Acción Isabel mira por la escotilla.			Acción Isabel cierra la escotilla fuertemente.					
Sonido Folley SWOOSH			Sonido Ambiente			Sonido Folley puertazo.					

Escena: 10 Plano: Campo:



Locación y Tiempo
EXT-PATIO

Acción
James mira hacia arriba con su puño al aire.

Sonido
Ambiente

Escena: Plano: Campo:

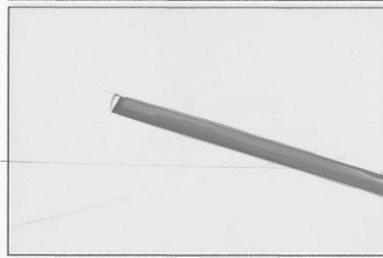


Locación y Tiempo
EXT-PATIO

Acción
James llora

Sonido
Folley cry

Escena: 11 Plano: Campo:

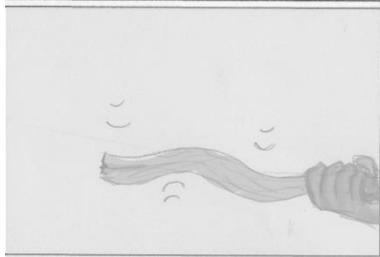


Locación y Tiempo
EXT-PATIO

Acción
Se ve la punta de un palo.

Sonido
Ambiente- Folley pasos.

Escena: 11 Plano: Campo:



Locación y Tiempo
EXT PATIO

Acción

Sonido
FOLLEY VIENTO

Escena: 12 Plano: Campo:

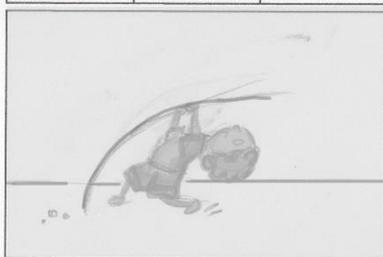


Locación y Tiempo
EXT PATIO

Acción
James corre con un palo de salto alto con determinacion.

Sonido
FOLLEY PERSON RUNNNG

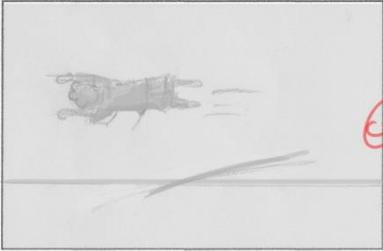
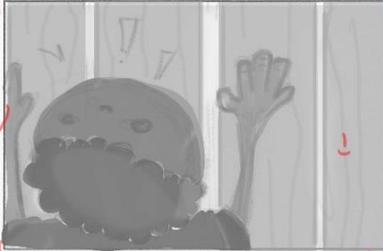
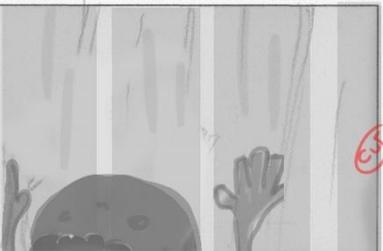
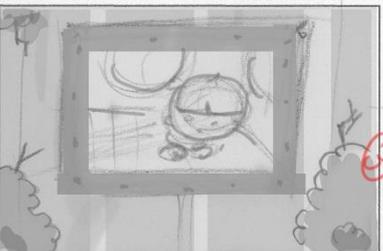
Escena: 11 Plano: Campo:

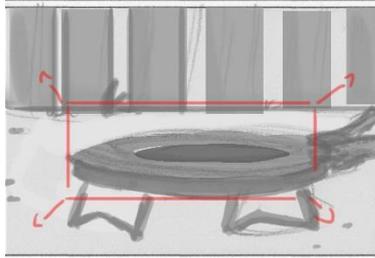
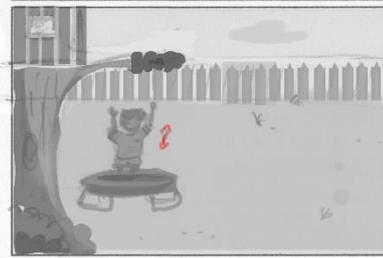


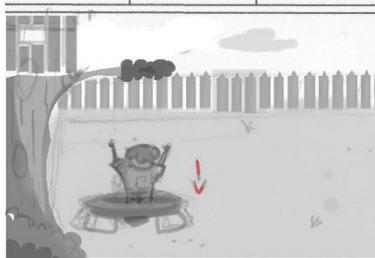
Locación y Tiempo
EXT PATIO

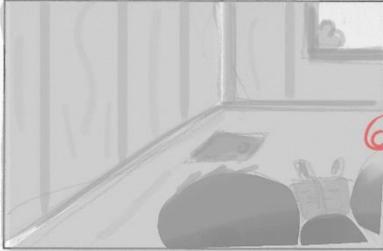
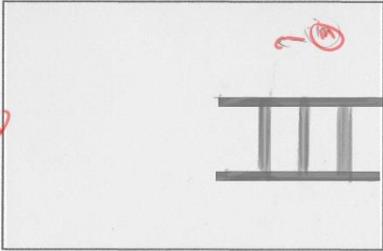
Acción
James planta el palo en el suelo.

Sonido
FOLLEY SPRING

COCOCI.ESIQ ESCUELA DE COMUNICACIÓN Y ARTES DIGITALES			Animación Digital			Producción	Duración	Hoja
Escena: 11	Plano:	Campo:	Escena: 12	Plano:	Campo:	"muros"		7
								
Locación y Tiempo			Locación y Tiempo			Locación y Tiempo		
EXT-PATIO			EXT-PATIO			EXT-PATIO		
Acción			Acción			Acción		
James sale volando por el aire.			James se estampa contra la casa.			James resbala al piso.		
Sonido			Sonido			Sonido		
Folley Spring release			Folley hit			Folley slide		
COCOCI.ESIQ ESCUELA DE COMUNICACIÓN Y ARTES DIGITALES			Animación Digital			Producción	Duración	Hoja
Escena: 12	Plano:	Campo:	Escena: 13	Plano:	Campo:	"muros"		8
								
Locación y Tiempo			Locación y Tiempo			Locación y Tiempo		
EXT PATIO			EXT PATIO			EXT PATIO		
Acción			Acción			Acción		
James se sigue deslizando.			isabel no se da cuenta.			Un trampolin entra.		
Sonido			Sonido			Sonido		
Folley						Folley empujar y ambiente.		

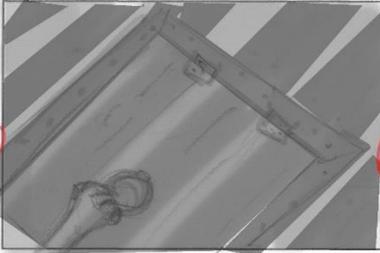
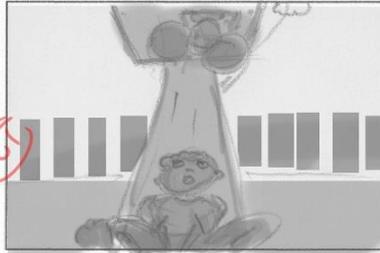
 Animación Digital			Producción "Muros"			Duración			Hoja 9		
Escena: 14 Plano: Campo:			Escena: 15 Plano: Campo:			Escena: 15 Plano: Campo:					
											
Locación y Tiempo EXT-PATIO			Locación y Tiempo EXT-PATIO			Locación y Tiempo EXT-PATIO					
Acción Un saltarin entra en escena.			Acción James coloca el saltarin bajo el arbol.			Acción Empieza a brincar.					
Sonido Folley push			Sonido Folley push			Sonido Folley springs.					

 Animación Digital			Producción "Muros"			Duración			Hoja 10		
Escena: 15 Plano: Campo:			Escena: 15 Plano: Campo:			Escena: 15 Plano: Campo:					
											
Locación y Tiempo EXT-PATIO			Locación y Tiempo EXT-PATIO			Locación y Tiempo EXT-PATIO					
Acción James rebota.			Acción			Acción James se golpea contra una rama.					
Sonido Folley jump			Sonido			Sonido Folley smash.					

COCOCI.USA ESCUELA DE COMUNICACION Y ARTES CON LMPCHÁBAS			Animación Digital			Producción	Duración	Hoja
Escena: 16	Plano:	Campo:	Escena: 17	Plano:	Campo:	"Muros"		
								
Locación y Tiempo INT-CASA			Locación y Tiempo EXT-PATIO			Locación y Tiempo EXT-PATIO		
Acción Isabel aun no se percata.			Acción una escalera entra en escena.			Acción James esta llevando la escalera.		
Sonido Folley thud			Sonido			Sonido Folley foot steps		

COCOCI.USA ESCUELA DE COMUNICACION Y ARTES CON LMPCHÁBAS			Animación Digital			Producción	Duración	Hoja
Escena: 18	Plano:	Campo:	Escena: 19	Plano:	Campo:	"Muros"		12
								
Locación y Tiempo EXT-PATIO			Locación y Tiempo EXT-PATIO			Locación y Tiempo EXT-PATIO		
Acción James coloca la escalera.			Acción James sube la escalera.			Acción James pierde el equilibrio.		
Sonido Folley			Sonido Folley steps			Sonido		

								
Producción muro			Duración			Hoja 13		
Escena: 19	Plano:	Campo:	Escena: 20	Plano:	Campo:	Escena: 21	Plano:	Campo:
Locación y Tiempo EXT-PATIO			Locación y Tiempo EXT-PATIO			Locación y Tiempo EXT-PATIO		
Acción James cae al piso.			Acción			Acción James se pone a llorar.		
Sonido			Sonido Folley-crash			Sonido Folley-cry		

								
Producción muros			Duración			Hoja 14		
Escena: 22	Plano:	Campo:	Escena: 23	Plano:	Campo:	Escena: 24	Plano:	Campo:
Locación y Tiempo EXT-PATIO			Locación y Tiempo INT-CASA			Locación y Tiempo EXT-PATIO		
Acción JAMES SE SIENTA AL PIE DEL DE LA CASA e isabel al escucharlo sale a ver.			Acción Isabel abre la escotilla y ve a james.			Acción James alza a ver y mira a isbel que se ha asomado por la escotilla y le lanza una cuerda.		
Sonido			Sonido Escotilla abriendose.			Sonido		

COCOCI <small>USIQ</small> <small>ESCUELA DE COMUNICACION Y ARTES DIGITALES PARA NIÑOS</small>			Animación Digital			Producción Muros	Duración	Hoja 15
Escena: 21	Plano:	Campo:	Escena: 21	Plano:	Campo:	Escena: 21	Plano:	Campo:
Locación y Tiempo EXT-PATIO			Locación y Tiempo EXT-PATIO			Locación y Tiempo EXT-PATIO		
Acción James sube por la cuerda que Isabel lanzó.			Acción			Acción James bota a Isabel.		
Sonido			Sonido			Sonido		

















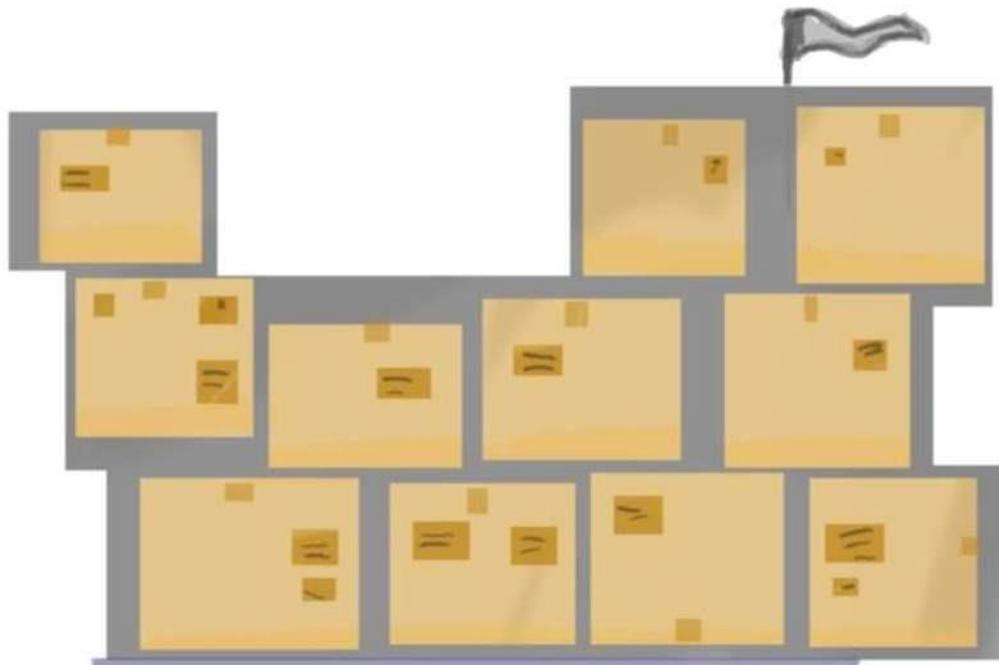












Personajes

