

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Sesión Cerrada

Darío Alejandro Cevallos Pacheco

Gustavo Idrovo, Director de Tesis

Tesis de grado presentada como requisito para la obtención
del título de Licenciado en Animación Digital

Quito, mayo de 2013

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

HOJA DE APROBACION DE TESIS

Sesión Cerrada

Darío Alejandro Cevallos Pacheco

Gustavo Idrovo
Director de Tesis

.....

Ivan Burbano, M.A.
Miembro del Comité de Tesis

.....

Santiago Vivanco
Miembro del Comité de Tesis

.....

Felipe Terán
Miembro del Comité de Tesis

.....

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

.....

Quito, mayo de 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: Darío Alejandro Cevallos Pacheco

C. I.: 1714236864

Lugar: Quito Fecha: mayo de 2013

RESUMEN

Esta animación en 3D cuenta la historia de un muchacho, conocido solo por el nombre de usuario "Dracous", pasa la vida encerrado en su cuarto jugando videojuegos en su computadora, se encuentra cansado después de un largo período de juego incesante. Con sueño y el único deseo de dormir, se dispone a apagar la computadora. Esta, usando el excesivo poder que le brindan los generadores eléctricos del cuarto, lanza al personaje lejos prohibiéndole usar el botón de apagado. La computadora se niega a permitir ser apagada y que Dracous descanse. Observando la fuente de poder de la computadora, nuestro protagonista se apresura a desenchufar las enormes fuentes de poder del equipo. La computadora al notar lo que intenta hacer Dracous, activa los circuitos instalados en el cuarto y lo aprisiona, atrayéndolo al monitor y finalmente absorbiendo completamente a Dracous en su sistema.

ABSTRACT

This 3D animation tells the story of a young man, known only by his username “Dracous”, spends his life closed up his room playing videogames on his computer, he finds himself tired after a very long, non-stop playing spree. Barely being able to stay awake, decides to turn the computer off. Meanwhile, the computer uses the excessive power given by the electric generators in the room, propels the character far away so that he can’t use the power down button. The computer refuses to be shut down and to allow Dracous to sleep. After noticing the source of electricity feeding the machine, our protagonist hurries over to unplug the enormous plugs connected to the wall. Noticing what the Young man is trying to do, the room’s circuits are activated and imprison him. The circuits drag Dracous towards the computer’s screen and ends up being absorbed by it into its system.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	5
Abstract	6
FICHA TÉCNICA	8
PREPRODUCCIÓN	9
Idea inicial	9
Proceso de investigación	9
Desarrollo del guión	10
Guión	12
Proceso de construcción de personajes	15
Desarrollo de backgrounds	18
Construcción del guión visual	20
Equipo de preproducción	38
Producción	38
Proceso y dificultades de producción	38
Pruebas de render	38
Equipo de producción	40
Postproducción	41
Proceso de postproducción	41
Equipo de postproducción	41
Integrantes de la tesis	41
BIBLIOGRAFÍA	42

FICHA TÉCNICA**TÍTULO DE CORTOMETRAJE:** Sesión Cerrada**SINOPSIS**

Un gamer conocido solo bajo el nombre de usuario “Dracous”, se encuentra cansado después de una muy larga jornada de jugar videojuegos en su computadora. Deseoso de dormir y descansar, se propone apagar la máquina, tarea que le resultará difícil e infructuosa cuando el computador se niega a ser apagado.

GUIÓN: Darío Cevallos**DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN:** Darío Cevallos**DURACIÓN:** 5 minutos 43 segundos**FORMATO:** CD**FECHA DE PRODUCCIÓN:** abril de 2013**DIRECCIÓN DE TESIS:** Gustavo Idrovo

PREPRODUCCIÓN

Idea inicial

La idea de este cortometraje surgió debido a la enorme cantidad de horas que en la actualidad la gente dedica a trabajar, jugar, socializar y en general vivir frente a un monitor. Inicialmente nació un personaje el cual observaba un mundo futurista lleno de gente atrapada por la tecnología en el que no se podía sobrevivir o interactuar en el mundo si no fuera por medio de computadoras personales o sistemas integrados a su propio cuerpo.

Tras una profunda contemplación y un estudio de este personaje y el mundo en el que viviría, caí en cuenta de una observación importante no sobre él, sino sobre mi mismo: Lo que intentaba expresar no era algo ajeno a mí, sino mis propios sentimientos hacia mi propia forma de vivir. Como animador, ávido jugador de video juegos y entusiasta de la tecnología, he pasado la mayor parte de mi vida rodeado por ella. Fue tras este análisis que brotó el concepto de hacer un cortometraje que fuera un retrato de mí pero que a la vez hablara sobre todas las personas que, al igual que yo, se encuentran atrapados por un mundo de circuitos, procesadores y pixeles.

Proceso de investigación

Dado que el objetivo era comunicar mis propios sentimientos de forma global, debía encontrar un personaje y una situación la cual fuera fácil de identificar por quienes vieran el cortometraje. Empecé a observar qué tipo de personas se encontraban en la misma situación que yo, en su casi absoluta mayoría, la gente compartía el rasgo de ser televidentes. Pero dado que el tiempo de sentarse a ver televisión variaba mucho dependiendo de edad y ocupación, no lograba conectarlos. Adicionalmente mucha gente ya no ve programas televisivos y películas en su televisión, esto ha sido reemplazado por computadoras, “smartphones” y otros equipos electrónicos los cuales permiten al usuario ver lo que quiera cuando lo desee y dónde lo desee. Mi investigación me llevó a enfocarme en gente joven, ya que si la idea era crear un

autorretrato, debía crear a un personaje no muy diferente de mi mismo. Es por ello que decidí buscar qué características compartía yo con muchos otros jóvenes de la misma edad. Una característica básica mía que, a su vez comparto con miles de personas a nivel mundial es una pasión por los videojuegos. Así, la idea evolucionó y se concentró en la vida de un “gamer” (persona que juega videojuegos, normalmente participando en una computadora o juego de rol).

Existen muchos video juegos que se conocen mundialmente por unir grupos masivos de jugadores como lo son Counter-Strike, World of Warcraft y League of Legends, este último, que actualmente reúne un promedio de doce millones de jugadores diarios, se ha popularizado enormemente desde su lanzamiento el 27 de octubre del 2009. Una vez que me aseguré que este gusto por los videojuegos fuera algo que comparto con un gran número de personas, me dispuse a crear la historia.

¿Cómo viven los gamers? ¿Qué de mi vida comparto con los miles de otros que juegan como yo? Estas fueron las preguntas base para encontrar la trama. Existe una expresión muy común entre los gamers llamada “AFK” la cual significa “away from keyboard” o “lejos del teclado”. Jugadores que se encuentran en este estado son considerados negativos para la comunidad gamer, de la misma forma, jugadores que nunca lo están son positivos. Regularmente aquellos que nunca están AFK, son gente que diariamente dedican por encima de 5 horas continuas jugando. En la mayoría de casos estas personas juegan pasada la media noche y aunque estén cansados, su gusto por el juego los lleva a seguir en esta actividad.

Desarrollo del guión

El guión pasó por muchas etapas. Inicialmente la historia fue planteada en una época futurista en la cual todas las personas tenían implantes de hardware que les permitía físicamente conectarse a las máquinas. En este primer guión, el personaje principal luchaba por librarse del control que tenían las máquinas en todos los aspectos de su vida, se consideró

para este mismo una variante en la cual era una máquina que él creaba, la cual le ayudaba a liberarse a sí mismo y al resto de la población. Sin embargo este guión se presentó muy difícil de plantear de forma sencilla y corta para que el espectador comprenda el mundo futurista en el cual se desarrollaba la historia. El siguiente paso fue enfocar la historia en el gamer. Lo más importante para ello fue encontrar una situación común en la que se encuentre la mayoría de gente el rato de jugar. Es así que llegué al hecho de que la mayoría de jugadores, aún estando cansados siempre quieren "una última partida" o "solo una misión más" y prolongan sus horas de juego sin si quiera notarlo. Esta fue la parte central de mi guión, el personaje se encuentra en una larga jornada de juego de varias horas seguidas. Cuando finalmente ya no logra en verdad mantenerse despierto, es la misma computadora la que no lo deja liberarse, mostrando así mi deseo de plasmar cómo veo al mundo actual: gente rodeada de tecnología e incapaz de liberarse de ella.

“Sesión Cerrada”

por

DARÍO CEVALLOS

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

INT. CUARTO DE DRACOUS.

Dracous está sentado en su computadora jugando. Pestañea lentamente por cansancio, pone pausa al juego y se estira para desperezarse. Cabeceando y balbuceando, se queda dormido un rato y es despertado por una alarma activada por la computadora, inhala fuerte sorprendido y se despierta. Ve molesto a la cámara web encima del monitor y continúa jugando.

Pasan las horas y Dracous sigue jugando.

Cansado, Dracous ve a la cama deseando descansar y procede a apagar la computadora. Cuando se acerca al botón de apagado, se escucha un aumento de poder y una corriente eléctrica electrocuta a Dracous.

Dracous es expulsado de su silla y cae pocos metros más atrás. Se levanta y ve a la computadora y a los generadores que la proveen de electricidad, aumentar su potencia prendiendo las luces del cuarto. Dracous se levanta y regresa a ver a la computadora. En las pantallas se empieza a escribir mensajes de “no apagar” “no dormir” y “jugar”.

Dracous, preocupado. Regresa a ver debajo de la computadora encontrando los cables y los sigue hasta su fuente de poder. Al ver los enchufes, exclama con emoción

DRACOUS

¡Aja!

Dracous coge viada y salta hacia los generadores que están en la pared.

Uno de los tres generadores se apaga.

La computadora se alerta y activa los circuitos que están en las paredes y techo. Estos se iluminan y se acercan a Dracous formando una barrera detrás de él.

Dracous es oscurecido por las barras que lo rodean, se da cuenta de la presencia de los circuitos que lo amenazan y retrocede cautelosamente. En cuanto intenta escapar, una segunda barrera se forma frente a él imposibilitando que corra.

Encarcelado por los circuitos, Dracous no tiene escapatoria y estos empiezan a girar iluminándose y apagándose constantemente.

La fuerza con la que giran levanta a Dracous del piso y lo llevan hacia la computadora.

La cámara web observa cómo los circuitos lo traen frente al escritorio.

Los circuitos dejan de girar y se abren.

La computadora absorbe a Dracous y el cuarto queda vacío.

INT. COMPUTADOR.

Dracous camina creando eco en un espacio negro y vacío que no reconoce.

INT. CUARTO DRACOUS.

Se ve a Dracous atrapado dentro de la pantalla de monitor

FIN

Proceso de construcción de personajes

El protagonista pasó por dos etapas. En la primera se lo desarrolló para ser usado con la técnica de pixilation. Tenía pelo largo y usaba ropa común de un gamer como lo es la chompa de capucha y pantalón flojo. Este personaje se llamaba inicialmente Dargor en honor al actor que fue usado para la filmación de las secuencias.

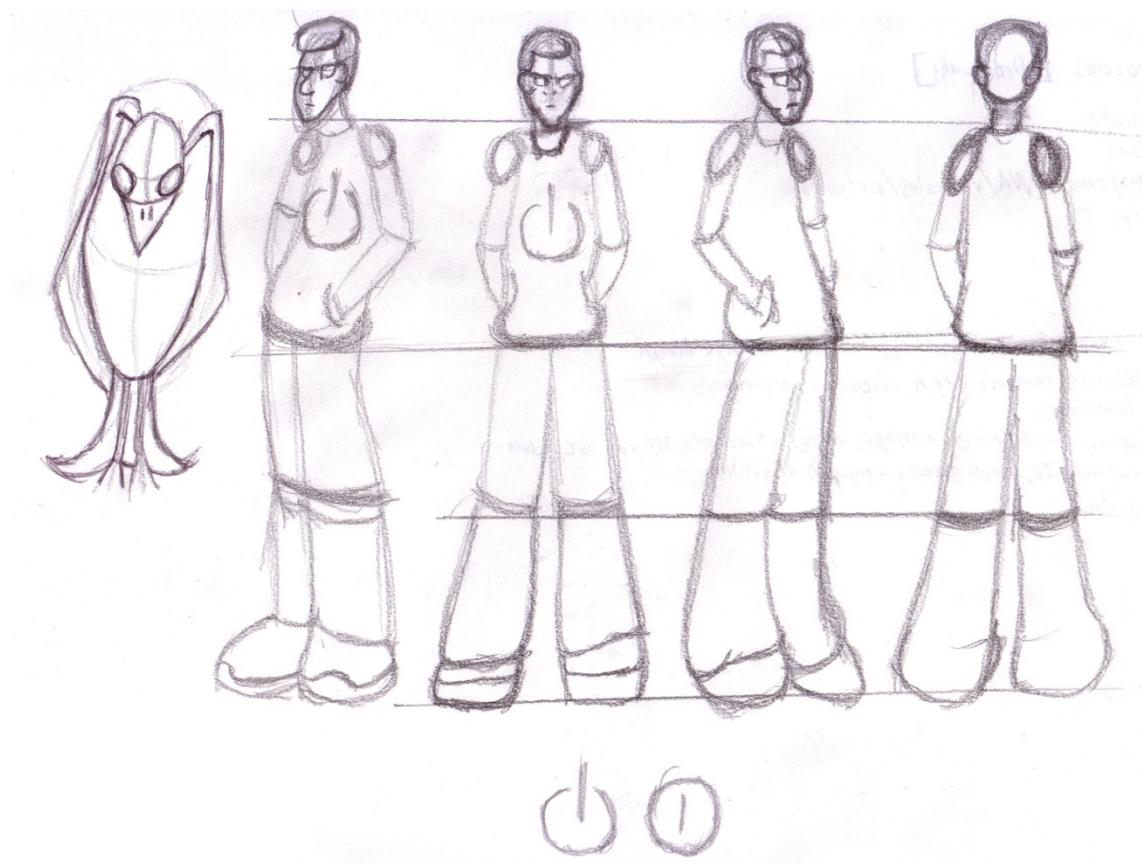


Dibujo inicial del personaje "Dargor"



Estudio de expresiones de "Dargor"

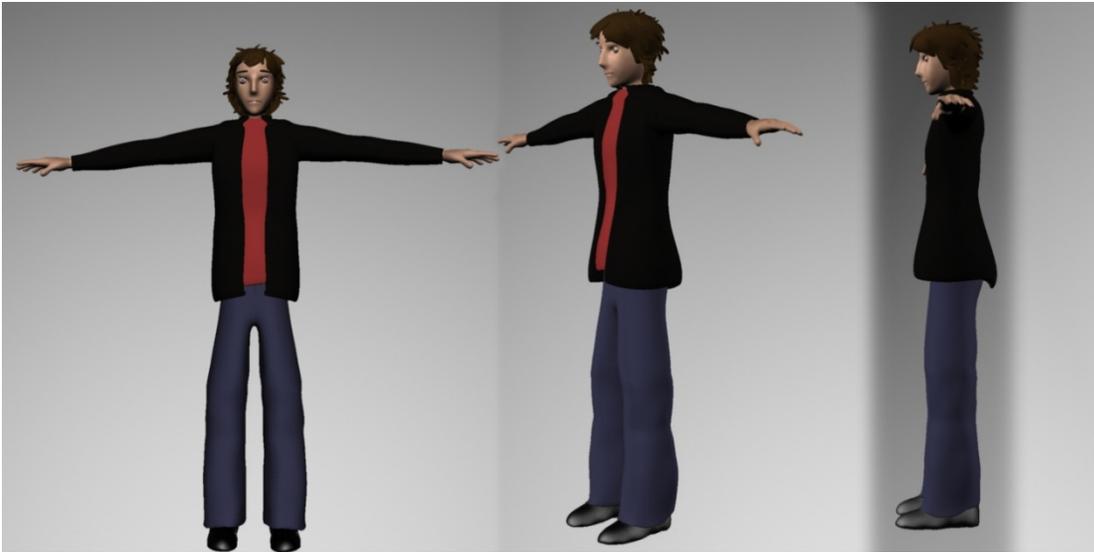
En la segunda parte, al pasar el cortometraje a 3D, el personaje se pasó a llamar Dracous en honor al nombre usuario que utilizo en todas mis actividades de videojuegos e internet. Este nuevo diseño debía también cumplir con aspectos de un gamer común, era flaco, la espalda no era recta ya que pasa la mayoría de su tiempo inclinado sobre la computadora. Se tomó como referencia un ave con su cabeza agachada. Se le dio un pantalón más flojo y un corte de pelo más similar a los conocidos “geeks” que son una parte integral de la comunidad gamer.



Primeros bocetos del personaje principal

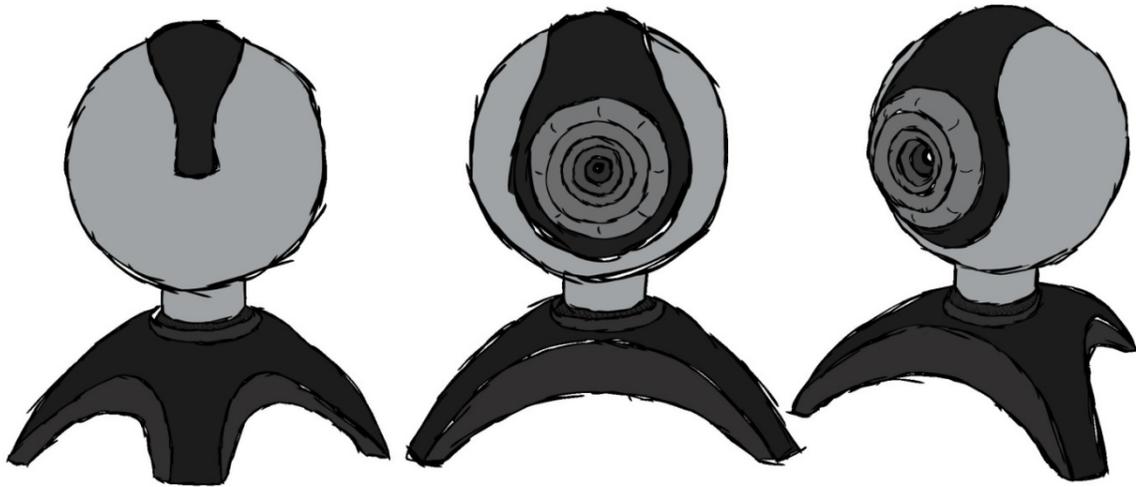


Primera conceptualización del personaje principal en 3D

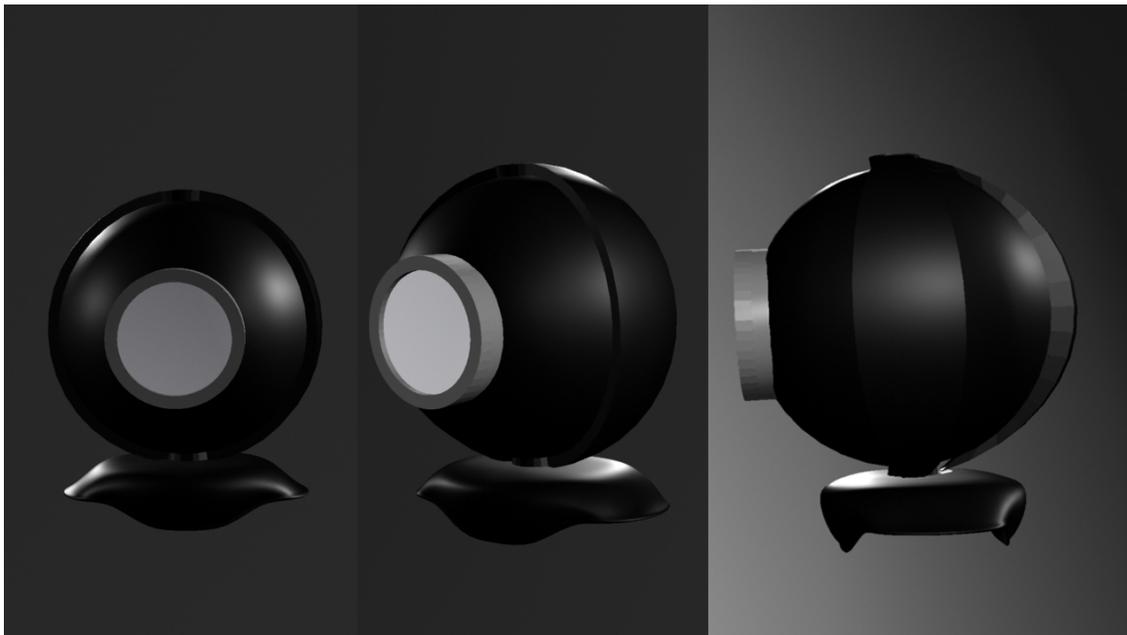


Modelo y cromática final del personaje "Dracous"

El antagonista de esta historia es la computadora, su aspecto más importante es la cámara web que posa tranquilamente encima de la pantalla principal del cuarto. Basada en modelos clásicos de cámaras web reconocibles para la mayoría de personas se llegó al siguiente diseño.



Bocetos de la cámara web

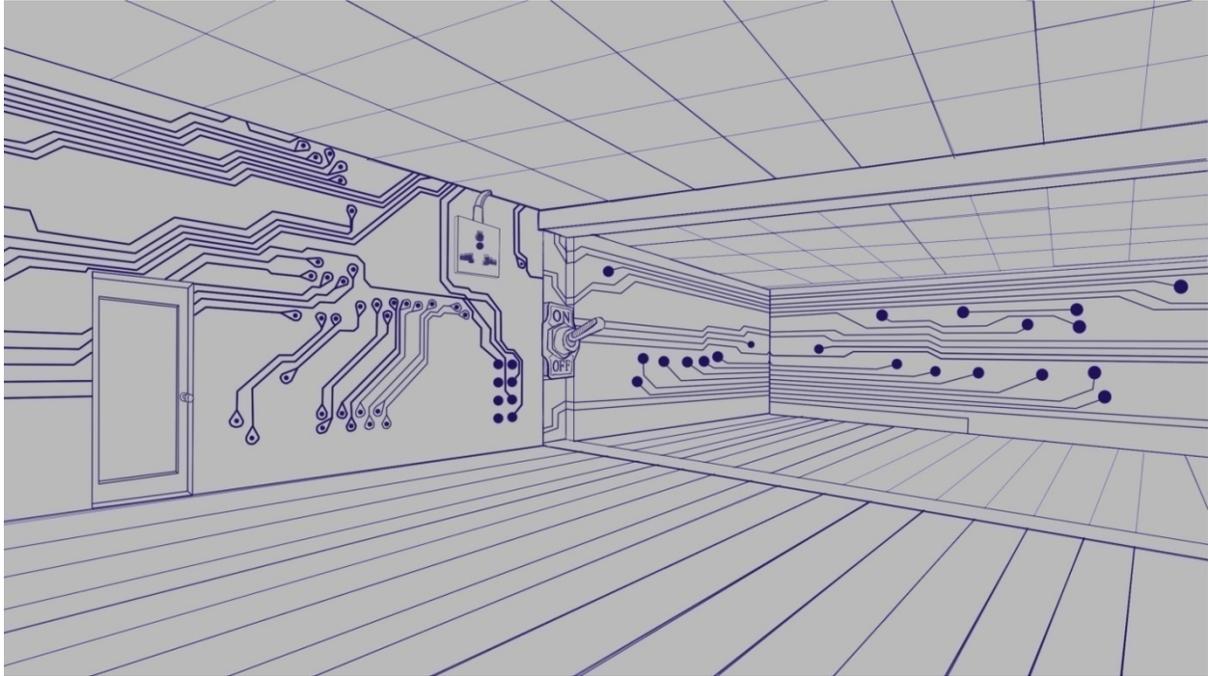


Modelo final en 3D de la cámara web

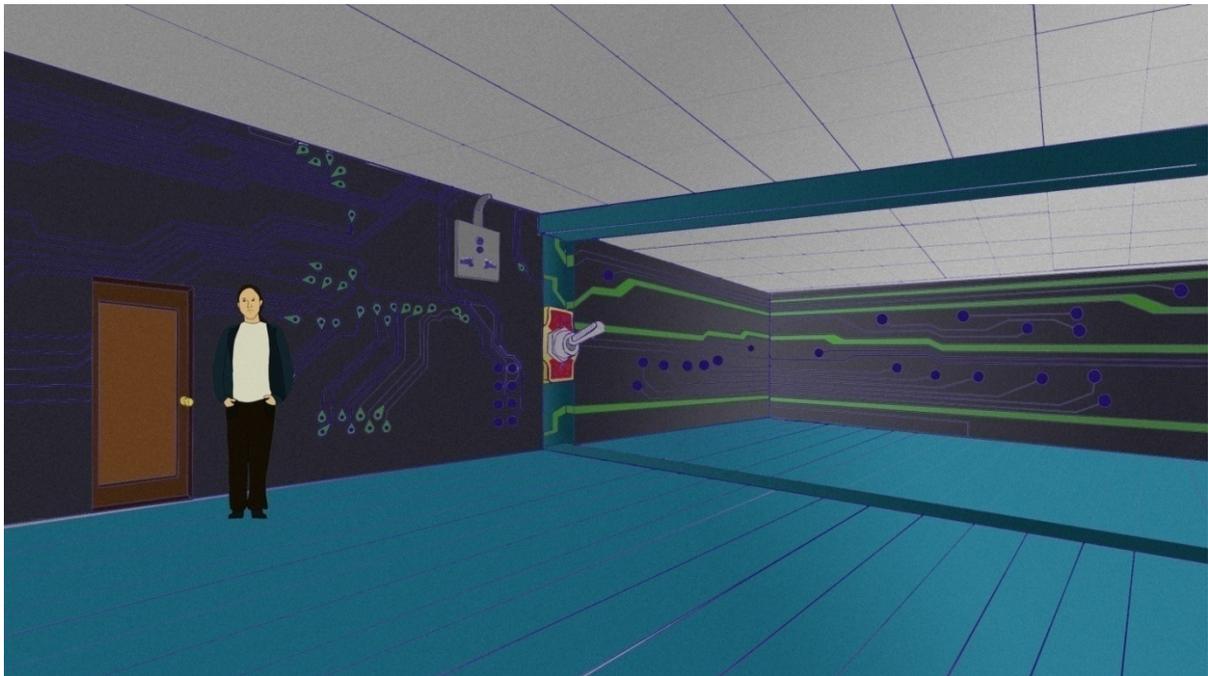
Desarrollo de backgrounds

El fondo se lo pensó teniendo en mente la absoluta inmersión en la tecnología que debía tener el personaje. Las paredes fueron diseñadas en base a micro chips y circuitos, hay un exceso de memorias RAID usadas para guardar enormes cantidades de información, generadores de electricidad para que la computadora nunca pierda energía, múltiples

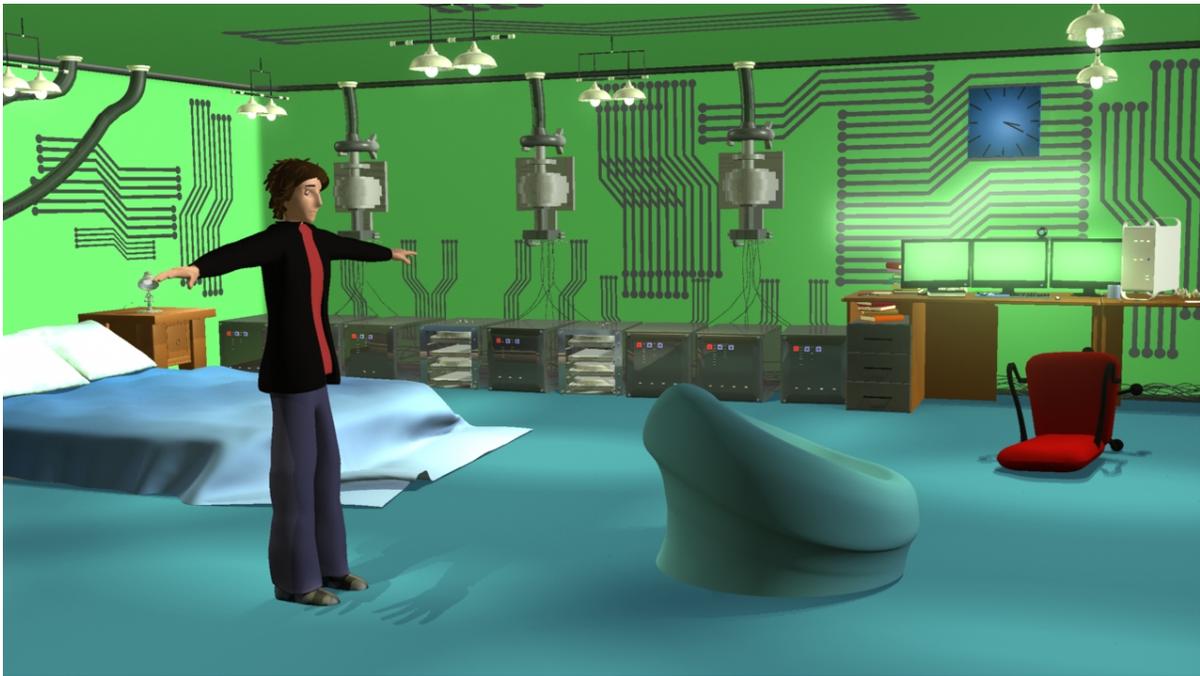
monitores para que el personaje juegue como un verdadero gamer e incluso un teclado con teclas iluminadas.



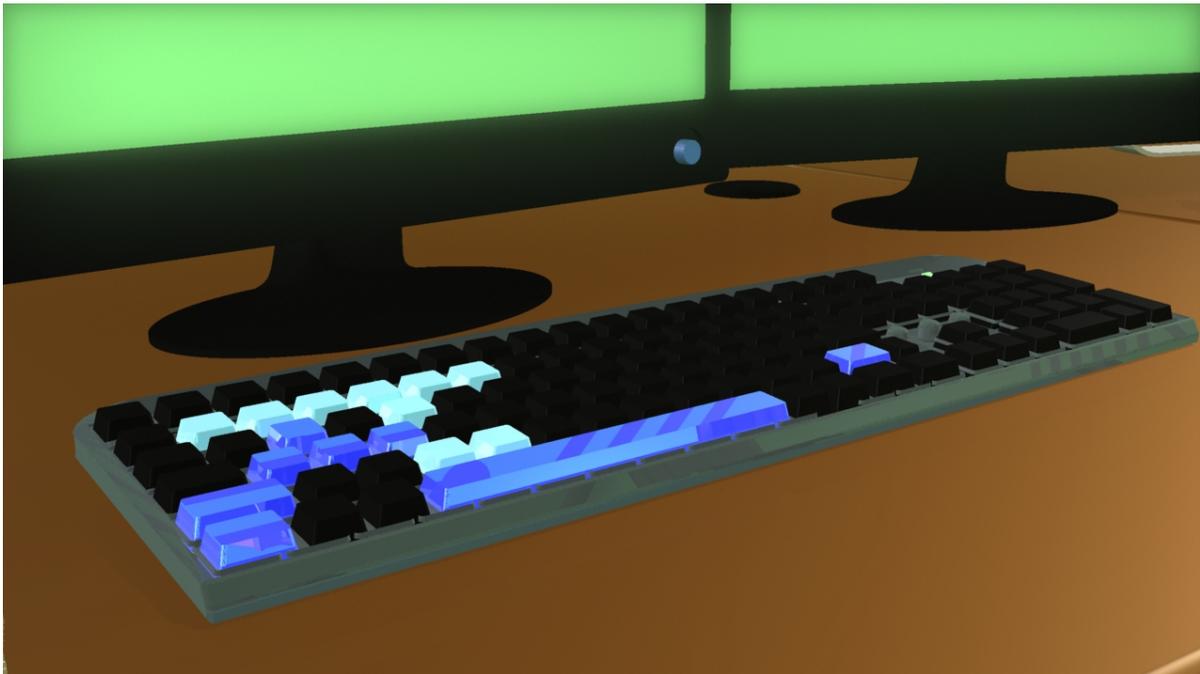
Boceto inicial del cuarto



Primera prueba de color con el personaje "Dargor"



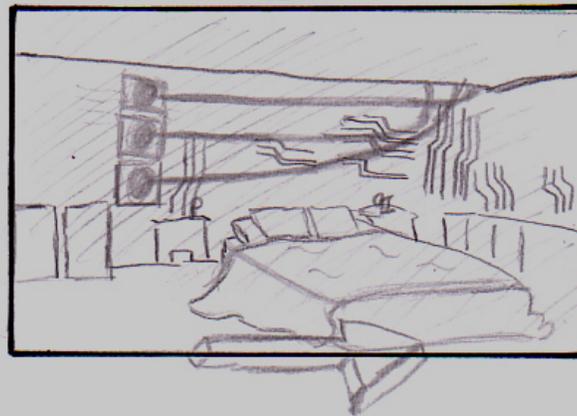
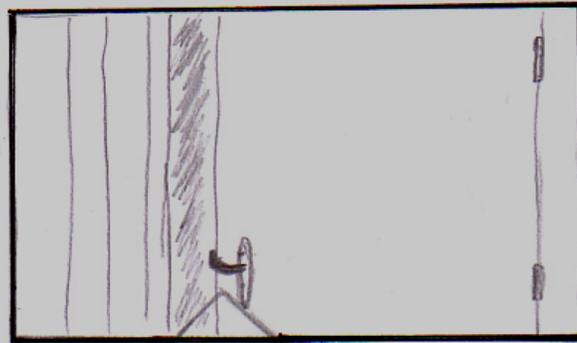
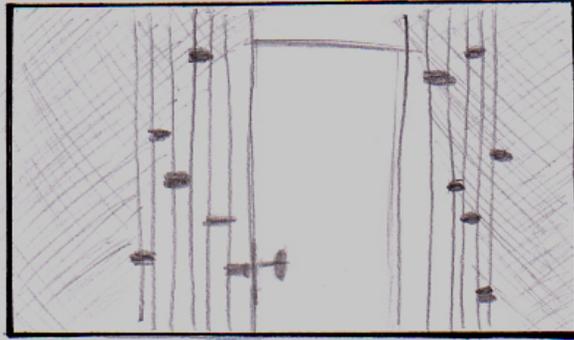
Prueba de color y modelación en 3D



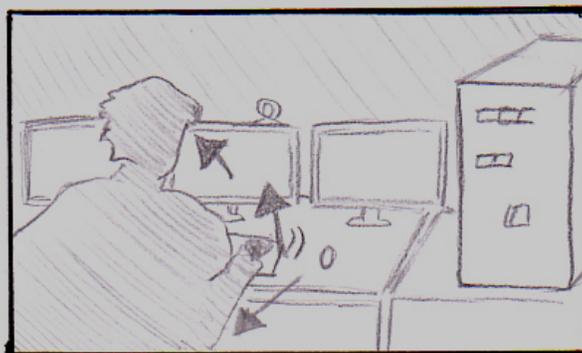
Detalle del teclado gamer

Construcción del guión visual

El guión visual o *storyboard* fue construido teniendo como base el escenario donde ocurriría la historia. Esto serviría para poder obtener planos mejores y más realistas que concuerden con la ambientación del cortometraje.



Paneo por
cuarto

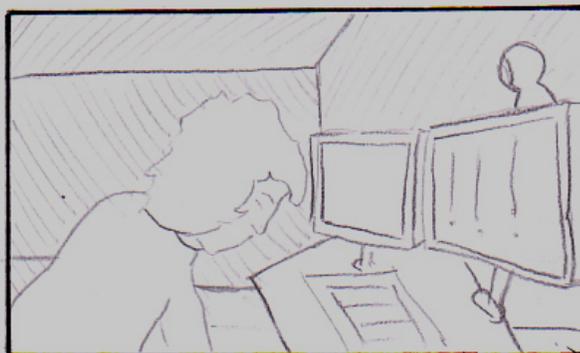


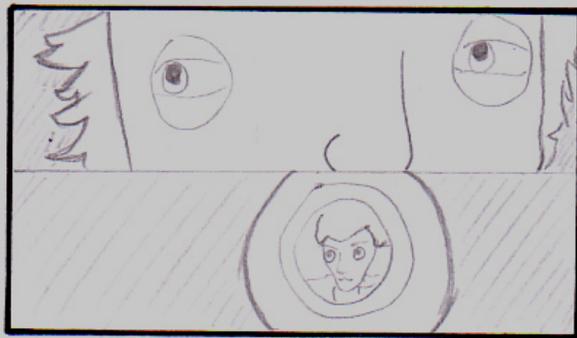
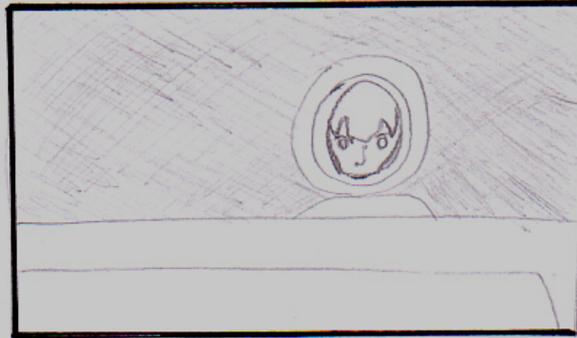
Se estira para
desperezarse

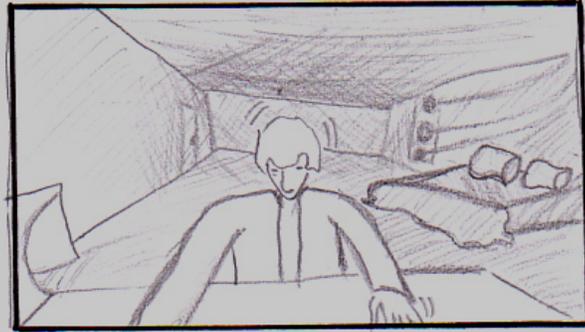


Pracous cabecea
de sueño

Sonido:
computadora

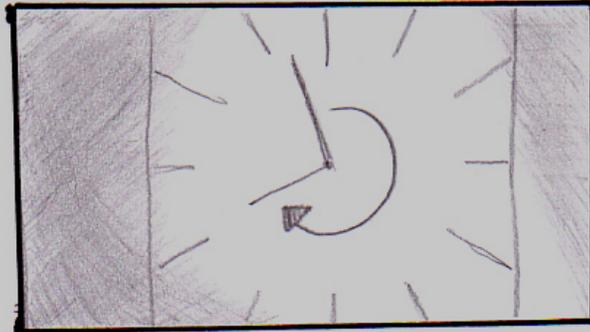






Sonido:
Video juegos





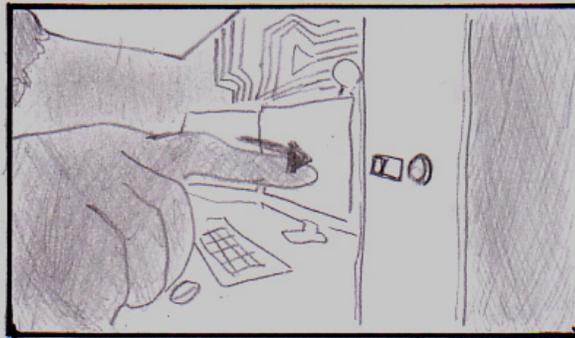
Pase do tempo





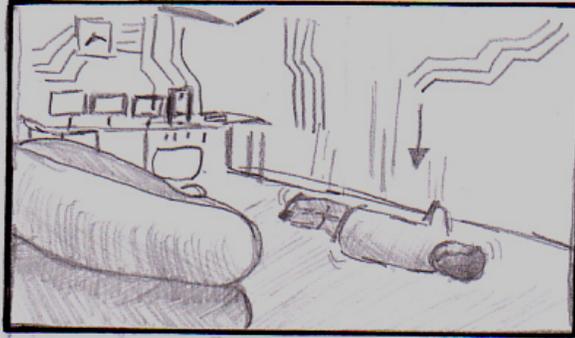


Apaga monitores

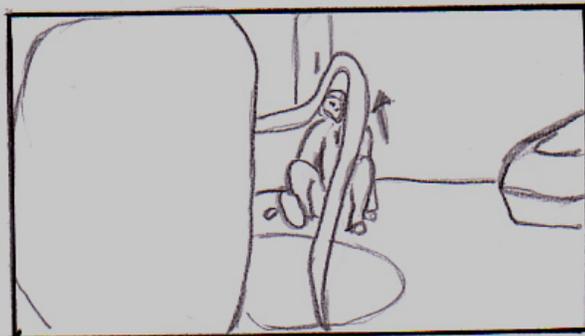


Presiona botón de apagado y es electrocutado

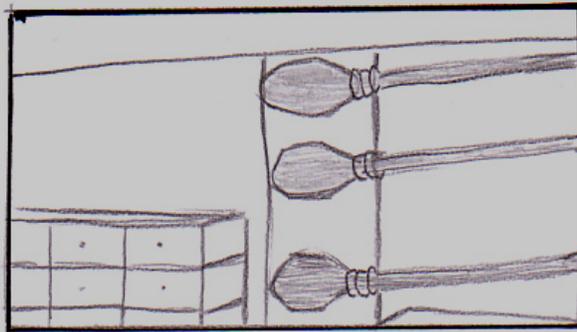




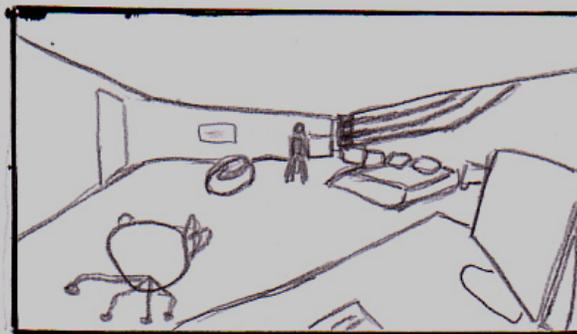
Se prenden
lases

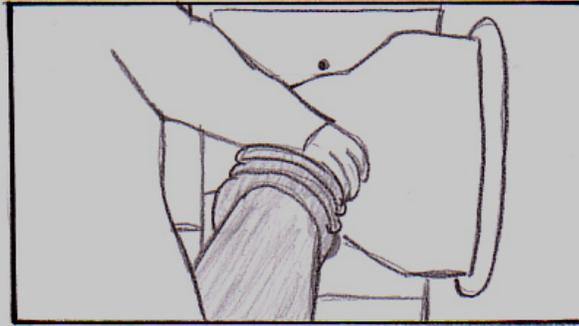


Pracaus ve
cables y enchufe

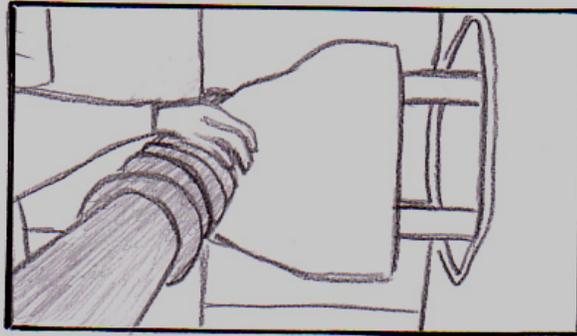


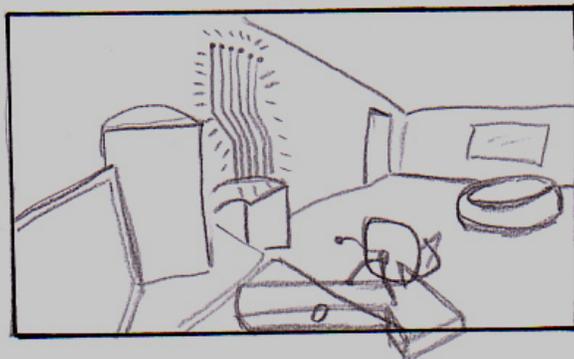
Dracoas corre
y salta al
enchufe



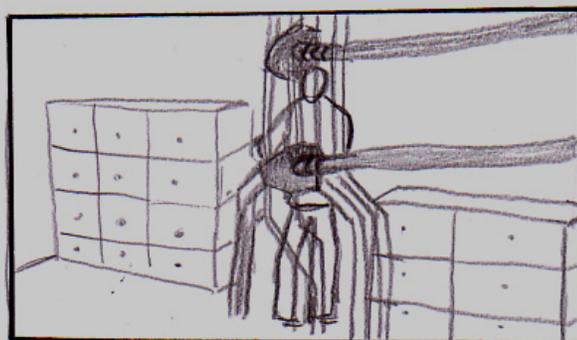


VFX
Electricidad



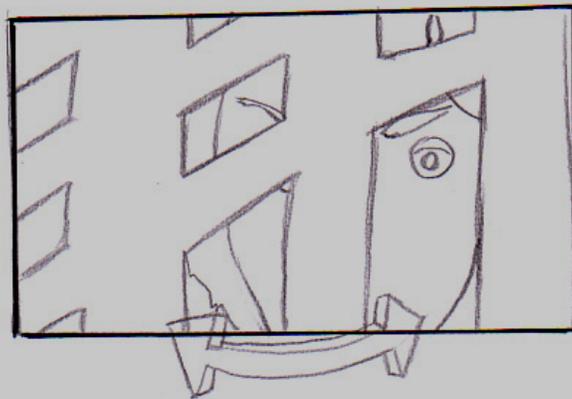
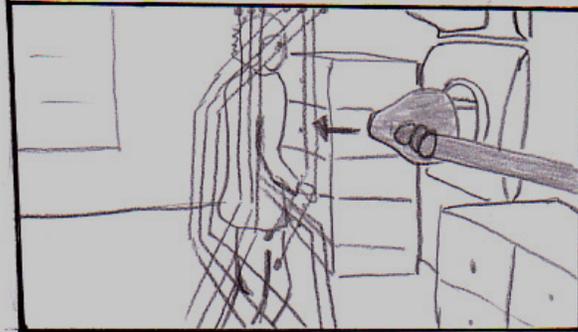


Cámara se mueve
señalando / acti-
-vando circuitos

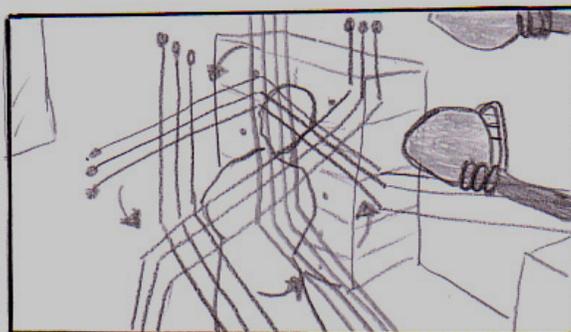


circuitos atrapan
a Dracons

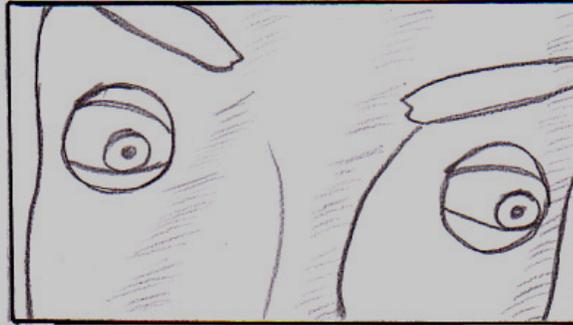




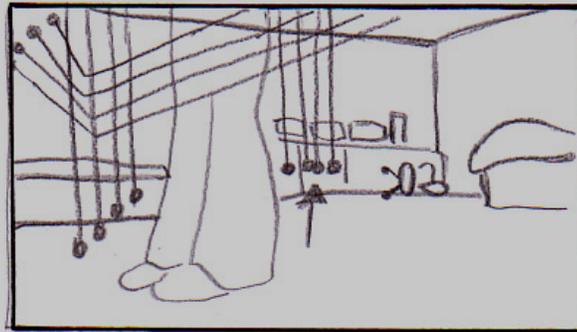
Paneo alrededor
de Dracous atrapado



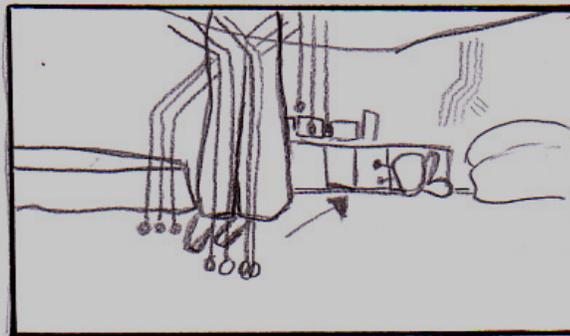
circuitos giran
al rededor de Dracous



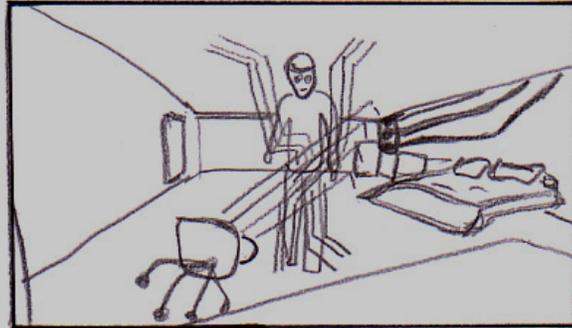
Sombras y luz
giran por la casa
de Dracous



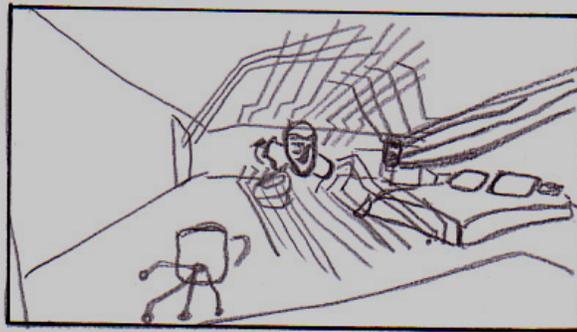
Circuitos levantan
a Dracous



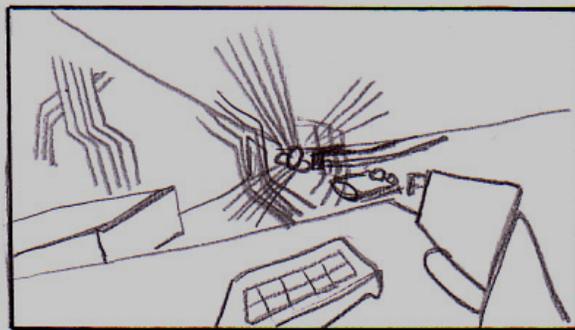
y llevan hacia
la computadora

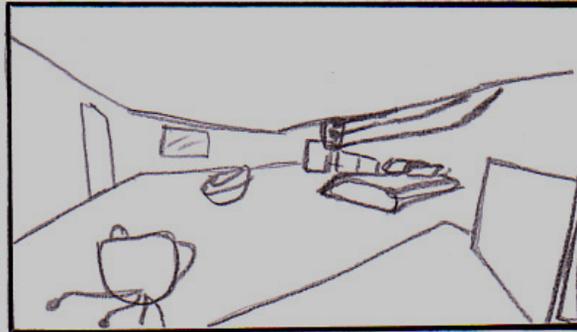


Se detiene



Circuitos giran
y se abren dando
paso y mandando
a Dracos hacia
el computador





Cuarto queda vacío



Camina en un sitio oscuro

Zoom out



zoom out
revela a Dracars
atrapado en la
computadora

Equipo de preproducción

Darío Cevallos

PRODUCCIÓN

Proceso y dificultades de producción

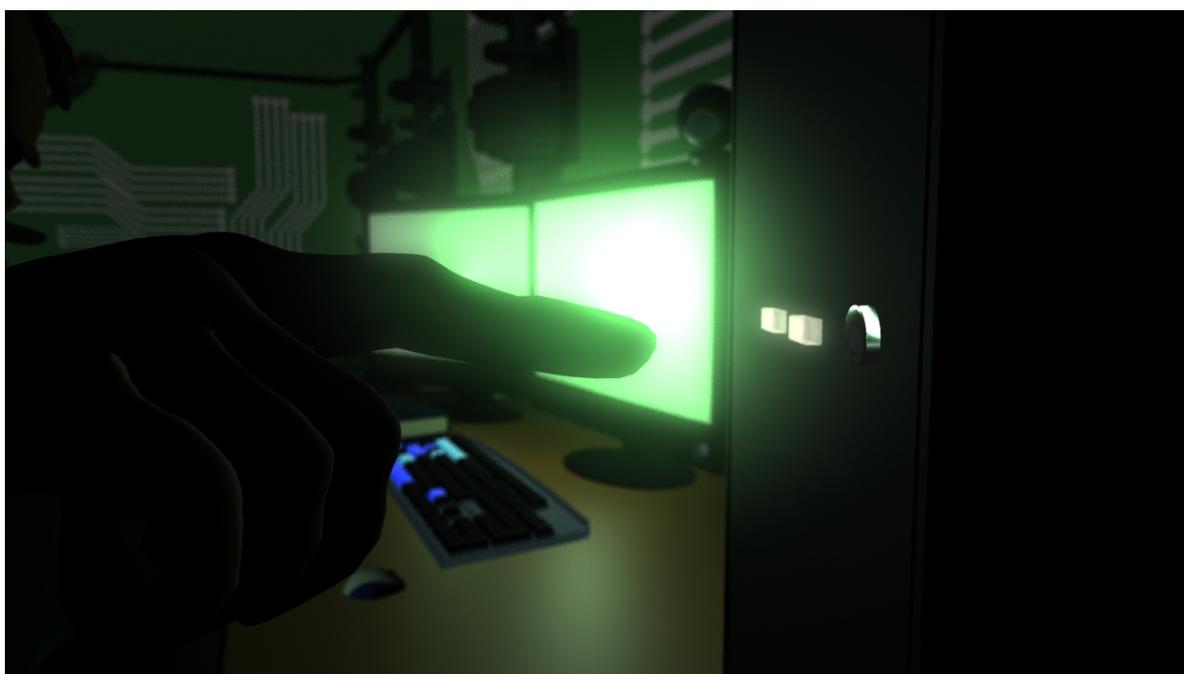
La producción del cortometraje "Sesión cerrada" se dio en dos partes. Inicialmente se iba a realizar el cortometraje por medio de la técnica pixilation, para la cual se filmó en el transcurso de dos semanas todas las tomas necesarias y se animó en Toon Boom Studio. Dado que esta técnica no brindó el efecto estético deseado, se prosiguió a elaborar todo principalmente por medio de los programas Maya 2012, Maya 2013 y 3DMax, este último fue utilizado solo para la modelación de ciertos objetos. Existieron dificultades en las áreas del render ya que por un tema de software, inicialmente no se podía texturar ni hacer el render de la forma adecuada para que el corto tuviera la estética deseada. Finalmente se resolvió actualizando a la versión 2013 del programa Maya. Problemas de iluminación también ocurrieron por una mala actualización del programa brindada por la empresa Autodesk en el que los algoritmos de ciertas luces estaban mal calculados, este problema fue resuelto incluyendo scripts en el proyecto. Correcciones en cuanto a la animación se realizaron para mejorar el timing y actuación del personaje. Nuevas tomas y ángulos de cámara también fueron agregados a lo que existía en el storyboard ya que una vez que se modeló la ambientación, se encontraron mejores encuadres y tomas que enriquecían a la edición. Vale mencionar en este punto que debido a un asalto de la casa donde se estaba realizando el proyecto, existió en el proceso de producción una pérdida de aproximadamente el 70% del proyecto, el cual fue recuperado tras dos meses de intenso trabajo rehaciendo grandes partes de la preproducción y producción lo cual llevó a enfrentar grandes dificultades técnicas.

Pruebas de render

Se pasó por varias etapas de pruebas de render en la cual se utilizaron diversos motores de render para las pruebas, incluyendo Maya Software, V-Ray y Arnold Renderer, los cuales resultaron poco exitosos para conseguir la estética deseada del cortometraje, por lo cual la mejor opción resultó ser Mental Ray.



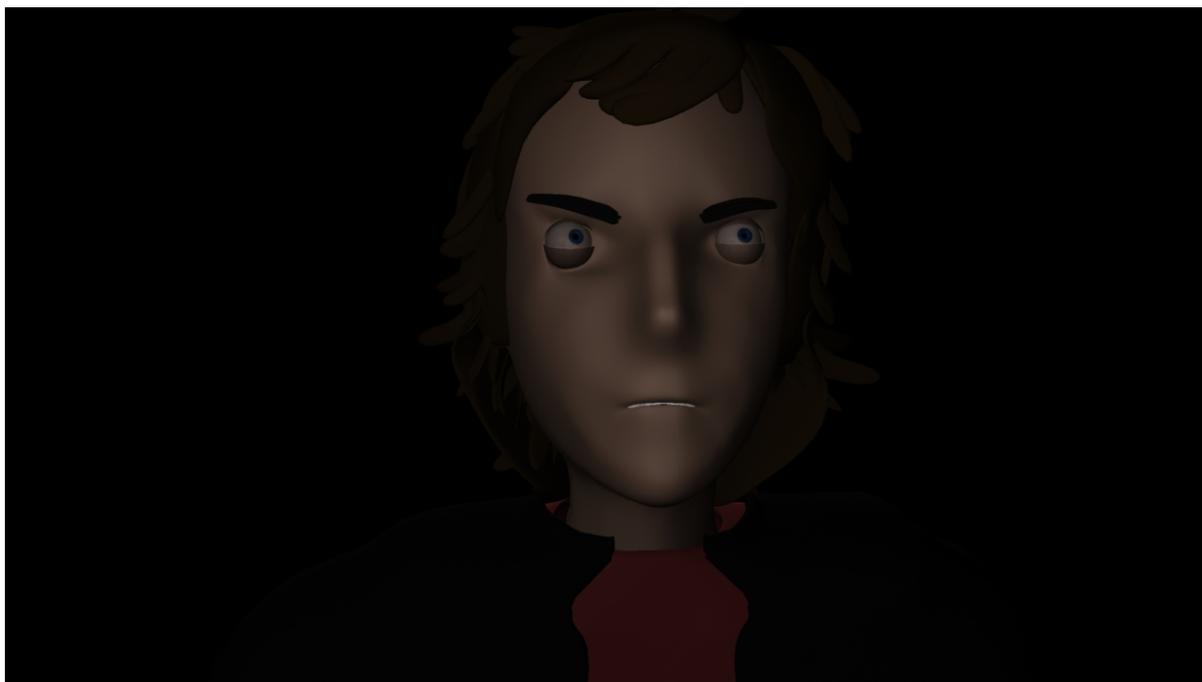
Prueba de render escena 1



Prueba de render escena 10



Prueba de render escena 20



Prueba de render escena final

Equipo de producción

Darío Cevallos, Andrés Figueroa

POSTPRODUCCIÓN

Proceso de postproducción

La etapa de postproducción se realizó en tres etapas. Los cuadros exportados por Maya fueron editados y convertidos en video en el programa After Effects, en el cual se realizó la corrección de color, montaje, adición del audio, unión de los pases de render y composición general del cortometraje. Los efectos visuales fueron escasos ya que no aportaban a la narrativa de la historia y por ende se utilizaron en efecto dos filtros de “Lightning” y “Add Grain” para realizarlos. La sonorización del cortometraje se realizó con el programa de edición de sonido Pro Tools utilizando varios follies pre-grabados y algunos grabados en estudio utilizando el video como base de sincronización entre los eventos de la animación y la actuación del actor de voz.

Equipo de postproducción

Darío Cevallos, Ernesto Quintana

Integrantes de la tesis

Darío Cevallos

BIBLIOGRAFÍA

(2013, Enero 05). League of Legends. *Wikipedia.com*. Consultado Abril 05, 2013 en http://en.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends.

How Long Do You Play Games For?. *1Up.com*. Consultado Abril 05, 2013 en <http://www.1up.com/boards/posts/list/56793.page>.

Professional Gamers: A Day in the Life. *PCWorld*. Consultado Abril 05, 2013 en http://www.pcworld.com/article/221388/professional_gamers_a_day_in_the_life.html.

(2013, Abril 26). World of Warcraft. *Wikipedia.com*. Consultado Abril 05, 2013 en http://en.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft

Guinness Announces Gaming World Records. *Digital Spy*. Consultado Abril 05, 2013 en <http://www.digitalspy.co.uk/gaming/news/a158552/guinness-announces-gaming-world-records.html>.