

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Bdlsito

Gustavo Adolfo García Faller

**Gustavo Idrovo, Karla Chiriboga,
Directores de Trabajo de Titulación**

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

Quito, julio 2014

Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE APROBACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Bdlsito

Gustavo Adolfo García Faller

Karla Chiriboga, Lic.
Directora Trabajo de Titulación.....

Gustavo Idrovo,
Director Trabajo de Titulación.....
Coordinador de la Carrera

Sebastián Hernández, M.A.
Miembro del Comité

Mario Troya, M.A.
Miembro del Comité

Felipe Terán, M.F.A.
Miembro del Comité

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

Quito, julio 2014

© 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: Gustavo Adolfo García Faller

C. I.: 1103866669

Fecha: Quito, julio 2014

RESUMEN

Erikson en su teoría de desarrollo psicológico de ocho etapas describe una serie de crisis o conflictos, acordes con las demandas culturales y sociales, que fortalecen o debilitan el ego. Esta historia es una representación artística autobiográfica de una de esas etapas vivida en la adultez joven, intimidad versus aislamiento. Esta historia es la resolución de un conflicto donde la identidad en algún punto se vio perdida al ser condenada como culpable de la disolución de un compromiso. Bdsito es una porción de ego que describe y retrata en diversas ocasiones múltiples facetas de la personalidad del autor. Inicia su jornada en donde quedaron alguna vez promesas y compromisos sin resolver y lucha por hacer posible que estas a pesar de la adversidad no queden disueltas. El proyecto no solo busca un cierre emocional, sino que ambiciona transmitir y compaginar tanto visual como narrativamente con los espectadores. Es una búsqueda de superación no solo psicológica sino académica que plantea muchos retos en el manejo del dibujo, diseño, y la utilización óptima de herramientas y recursos audiovisuales..

ABSTRACT

Erikson describes a series of conflicts developed across Young adulthood, according to the cultural and social demands, this conflicts may strengthen or weaken the Ego. This thesis is an artistic autobiographical representation of such said crisis, intimacy versus isolation. This story is created a sort of closure for the artist, were identity at some point got lost as a result of dissolution of an emotional commitment to another. Bdlcito results in a projection of thee self who portrays multiple characteristics of the author in such said period of crisis. Bdlcito starts its journey where a lot of commitments and promises were left and tries its hardest to fight all adversity in order to succeed and resolve them. The Project isn't just about closure; it searches to create an emotional and visual connection with the spectator. It's a search for overcoming many psychological and academic obstacles ahead.

.

TABLA DE CONTENIDO

Universidad San Francisco de Quito.....	1
Página derechos del autor.....	2
Dedicatoria.....	3
Agradecimientos.....	4
Resumen.....	5
Tabla de contenido.....	7
Ficha Técnica	8
PREPRODUCCIÓN	9
Idea Inicial.....	9
Proceso de investigación.....	10
Desarrollo de Guión.....	13
Proceso de construcción de personajes.....	14
Desarrollo de fondos.....	19
Construcción del guión visual.....	21
Equipo colaborador.....	22
PRODUCCIÓN	22
Cronograma de producción.....	22
Proceso de Producción.....	24
POSTPRODUCCIÓN	28
CONCLUSIONES	29
REFERENCIAS	30

FICHA TÉCNICA

TÍTULO DEL CORTOMETRAJE: Bdlsito

SINOPSIS: Bdlsito acaba de comprar el anillo de compromiso para su novia y está próximo a concretar en uno de los compromisos más grandes de su vida, sin embargo no es su día de suerte y tendrá que enfrentar una serie de obstáculos para recuperarlo y finalmente declarar su amor eterno.

GUIÓN: Gustavo Adolfo García Faller

DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN: Gustavo Adolfo García Faller

DURACIÓN: 2'30"

TÉCNICA: Animación Clásica

FORMATO: Vídeo QuickTime (DVD)

FECHA DE PRODUCCIÓN: 2014

DIRECCIÓN DE PROYECTO DE TITULACIÓN: Karla Chiriboga

PREPRODUCCIÓN

Introducción

Este trabajo describe a manera detallada el proceso requerido para creación de un corto tradigital animado. Partiendo desde la conceptualización del guion, personajes y ambientes, desencadenando en el guion visual, el diseño visual de los personajes y el arte conceptual. Explica las herramientas y recursos utilizados, como el tiempo y planificación de trabajo.

Idea Inicial

En base al modelo de Van Dijk en "Philosophy of action and theory of narrative" La temática de la historia surgió de la búsqueda de los condicionamientos, que de una manera u otra delimitaban la conducta del personaje. De esta manera se llegó a darle una intencionalidad y dirección y en base a esta función se trazaron los parámetros que guiarían la dinámica de la narrativa. Con el conflicto en claro y la función delimitada, se procedió a introducir la variable que indicarían el proceder adecuado del personaje en cada situación condicionada.

Las acciones del personaje tienen una carga positiva, es decir cada una de ellas influye directamente para cambiar el resultado y cumplir con el objetivo. Esta característica lo convierte en alguien proactivo, dispuesto a dar piruetas, trepar árboles y arriesgarse a ser lastimado por conseguir su objetivo y así que la historia avance. De esta manera la historia guía una serie

de acontecimientos y situaciones a través de un personaje que además es muy emocional y expresivo.

El personaje surgió como un método para lidiar con una serie de conflictos personales y emociones del autor. Su cara comparte y lenguaje corporal tiene características, poses y gesticulación similares a las de su creador. El diseño cumplía también con una estructura desarrollada para la práctica y perfeccionamiento del dibujo de la figura humana. El argumento de la historia, gira así en torno a al campo de posibilidades y limitaciones que mi personificación manifieste

Otra idea que se integraba al cortometraje era la noción de plantearse un reto, promoviendo la búsqueda de acontecimiento que puedan desencadenar en planos secuencias y movimientos que represente un desafío. Se requeriría de práctica constante y mucha investigación para poder complementar con lo ya aprendido.

Proceso de investigación

En principio la investigación consistió en la búsqueda de inspiración y guía para la creación de la historia por lo que se amplió la biblioteca visual observando una variedad de películas, series y cortos animados de diferentes géneros y estilos. Mucha de la influencia provino de otros animadores independientes en YouTube de donde se obtuvo un estilo un tanto más suelto y exagerado en cuanto a animación y narrativa, de planos largos y extremadamente detallados que saquen ligeramente

de contexto y nos introduzcan un poco en lo absurdo y en los personajes.

Durante la investigación se busca encontrar una estética que vaya acorde con la historia, que permita comunicar de manera eficiente el mensaje que se desea transmitir. Mucha de la Información proviene de tutoriales e imágenes que permitan desarrollar no solo una librería visual sino las habilidades que logren hacer que el flujo de trabajo sea eficiente y de calidad. Además del respaldo académico que brinde un sustento teórico a la experiencia en cuestión.

En cuanto al diseño de personajes se recogió y reviso un grupo de influencias que han venido formando el estilo. En base a estas referencias se analizó fortalezas y debilidades, que hagan que el trabajo sea sólido pero a su vez represente un reto. Primero se tomó en consideración la proporción de los personajes, fundamentando el dibujo gestual de Andrew Loomis. Se desarrolló una identidad a partir del estilo de Kazuto Nakazawa (diseñador de personajes de Samurai Champloo), Gendy Tratakobsky (samurái Jack) y Redminus (animador de Youtube). Estas influencias formaron un estilo que llega a ser un pastiche cultural, proveniente de diferentes medios. Todas estas Influencias surgieron como un estilo caricaturesco y fluido, de extremidades largas y esbeltas que permite fluidez y estiramiento exagerados pero que deja que los movimientos se vean ágiles y naturales. El estilo tiene a su vez una línea

limpia y constante, que rete en habilidades en el dibujo gestual y el manejo de volúmenes.

En cuanto a Colores y diseño de ambiente se tomó como base una serie de tutoriales y modelos de color del internet. Del canal Sycra en youtube el tutorial denominado "How to Choose Colours that Work!. (n.d.). *YouTube*. Retrieved July 8, 2014, from <https://www.youtube.com/watch?v=9kQ1lLy X4I>", del Canal CubeBrush la serie de tutoriales sobre Color y Teoria de Color "Tutorials - Colors. (n.d.). *YouTube*. Retrieved July 8, 2014, from <https://www.youtube.com/playlist?list=PLzDE6rf7BxBIqHRgUJFR7vGouetkQM4dW>" y de Redminus "MALBORO TIME!. (n.d.). *YouTube*. Retrieved July 8, 2014, from <https://www.youtube.com/watch?v=k3oPwJ34l7U>". Se extrajo a su vez información de la práctica con pintura digital y lápices de colores. Los colores están dentro del rango de color del magenta, los tonos fríos y poco saturados predominan a lo largo de la historia. Se busca el contraste con ciertos elementos de fondo con la animación que permite destacar componentes importantes a lo largo de la historia, pero que no sean extraños a la paleta. La línea negra fue omitida para permitir que la animación se integre más con el fondo y no exista esa separación demasiado fuerte de los personajes con el resto de elementos.

Desarrollo de Guion

El Guion tuvo su origen en lo personal pero concluyó en la noción de perpetuar esta importante experiencia, de transmitirla

y simpatizar con la audiencia. Se escribió y desarrollo en un inicio de forma libre pero se desarrolló y complemento de manera que esta tuviera coherencia no solo a nivel personal, sino que sea claro y entretenido para el espectador. Se basó en una estructura de 3 actos y se buscó que no solo cada acción y reacción sea interesante sino también crear un vínculo emocional que permiten una inmersión más profunda en la historia.

Para el desarrollo de la narrativa, en guion se hizo uso del texto de Teun A. Van Dijk "Philosophy of Action and Theory of Narrative" que permitió conceptualizar las acciones de los personajes de forma coherente e interesante, de manera que esta guie la historia no solo de forma racional sino emocional. En cuanto a la selección de planos, se hizo referencia de una variedad de shows televisivos y películas animadas entre las que figura: Aladín, La bella y la Bestia, Samura Champloo, Samurai Jack, Panty and Stocking y Tenggen Toppa Guren Laggan.

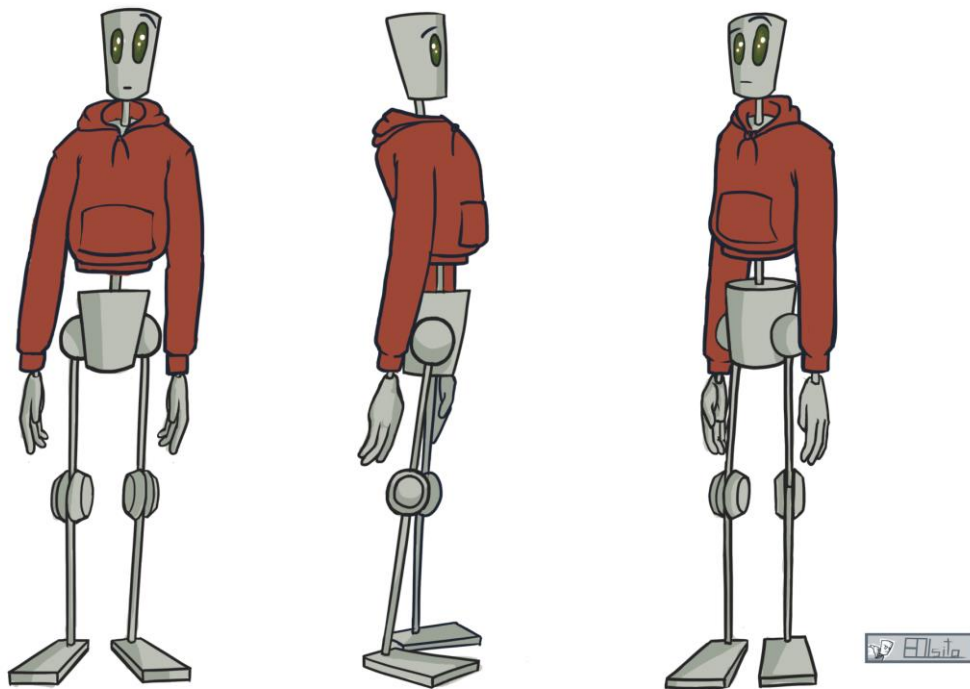
Este proceso de grandísima importancia enfatizó principalmente en la claridad. Una vez que toda acción racional que guiaba la historia estuviera libre de cuestionamiento, se procuró que la conexión emocional opacara cualquier duda. Que si bien el espectador no se identificaba con la circunstancia de forma específica lo hiciera con las características y sentimientos que guían al protagonista.

Proceso de Construcción de Personajes

Algunos de los personajes tuvieron desarrollo previo al inicio del proyecto, esto facilitó la conexión emocional y física. Su conceptualización fue principalmente espontánea, provenían de alguna emoción o situación y poco a poco se fueron desarrollando. Otros nacieron dentro de la preproducción del corto y fueron creados en base a ciertos aspectos del ego del creador o en referencia a otras personas cercanas al mismo.

Bdlsito

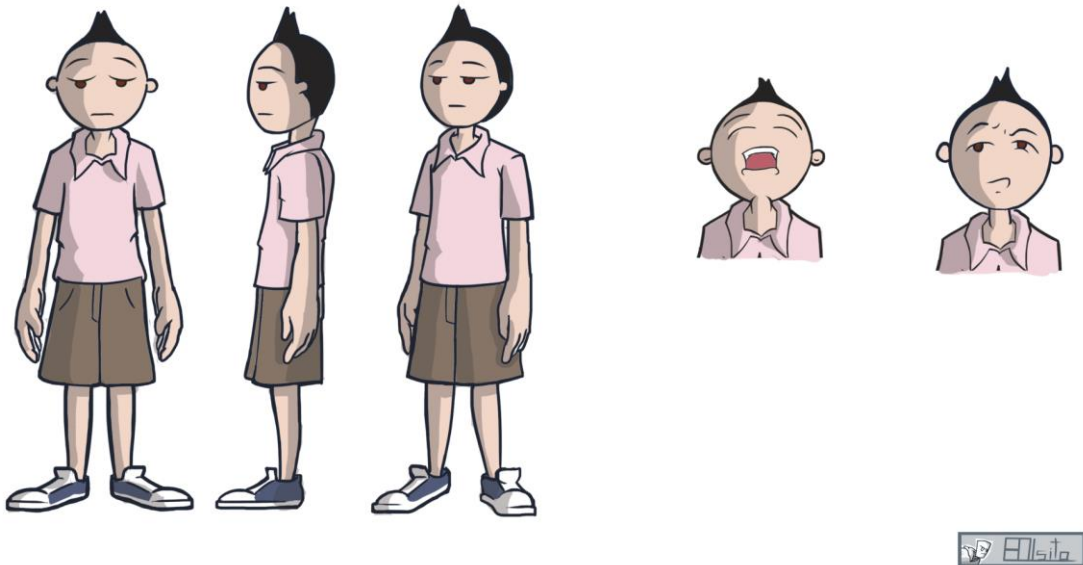
Bdlsito es una manifestación autobiográfica de la personalidad del autor durante el conflicto existencial que origina toda la historia, carga con mucho significado. La palabra Bdlsito tiene origen personal, en la infancia el tío del autor solía citarla bajo la más rara de las situaciones, sin contexto y sin razón, "Bdlsito es Bdlsito" decía y lo único que quedaba era la duda. Desde su nombre Bdlsito es un individuo fundamentado en la incertidumbre y la curiosidad. Tiene una estructura robótica que lo representa como racional y frío pero que a su vez esconde su lado profundamente emocional e inocente. Sus ojos tienen diferentes tamaños debido a que los míos se ven de esa manera, y usa una sudadera con capucha característica de la vestimenta del autor. El color gris representa su neutralidad en su personalidad contrapuesto con el rojo, decisión estética que le permite destacar.



José David

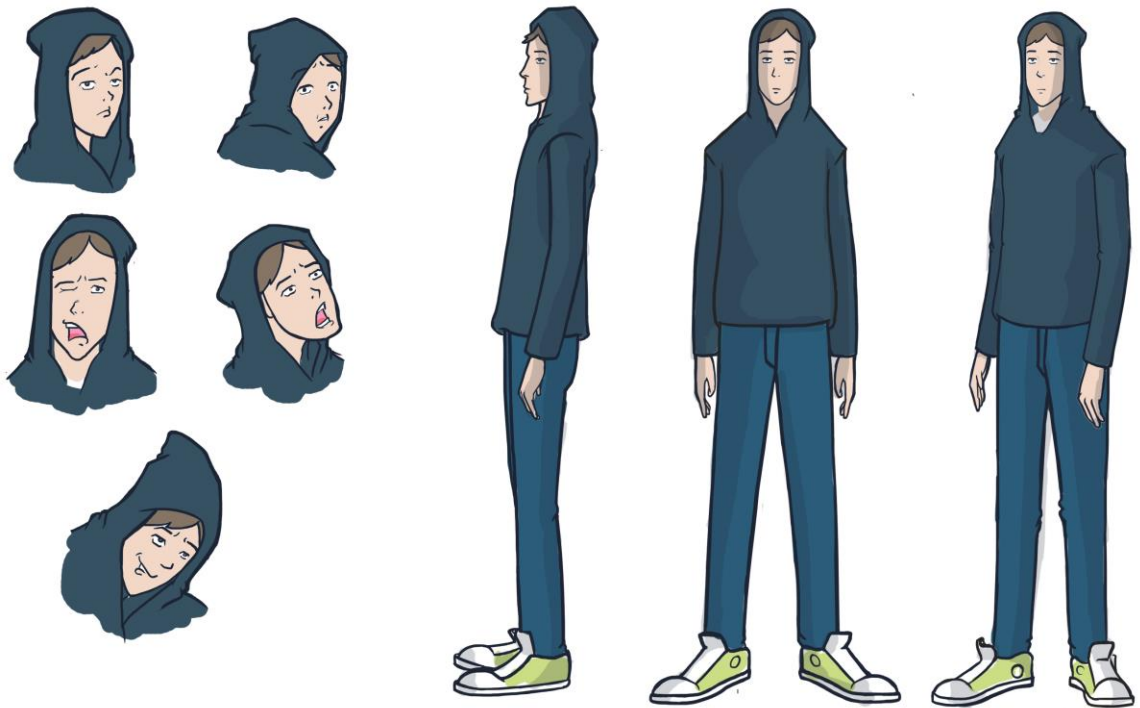
José David es un personaje que representa desidia a diferencia de Bdlsito interviene en la historia de forma no proactiva sin embargo es indispensable para que la historia continúe. Es el lado relajado y despreocupado de las cosas. Tiene manos grandes y una cabeza en forma de círculo que contrarrestan con el aspecto general más realista, volviéndolo

un personaje mucho más expresivo y cómico.



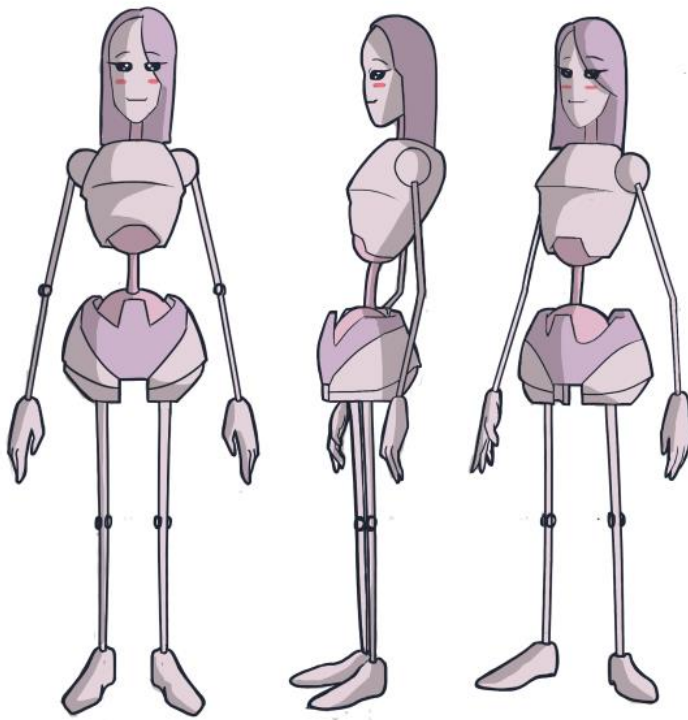
Adolfo (ladrón)

Adolfo no es un villano, es un individuo solitario e incomprometido. Adolfo se ha visto obligado a renunciar a su lado idealista debido que la vida lo ha obligado a sobrevivir y ser práctico. La envidia lo ha convertido en un ladrón, su egoísmo y resentimiento le impiden pensar claramente y será pues entonces el principal antagonista de la historia. Su vestimenta es bastante sencilla, zapatos deportivos, blue jean y una sudadera con capucha, que le brindan un aspecto sospechoso.



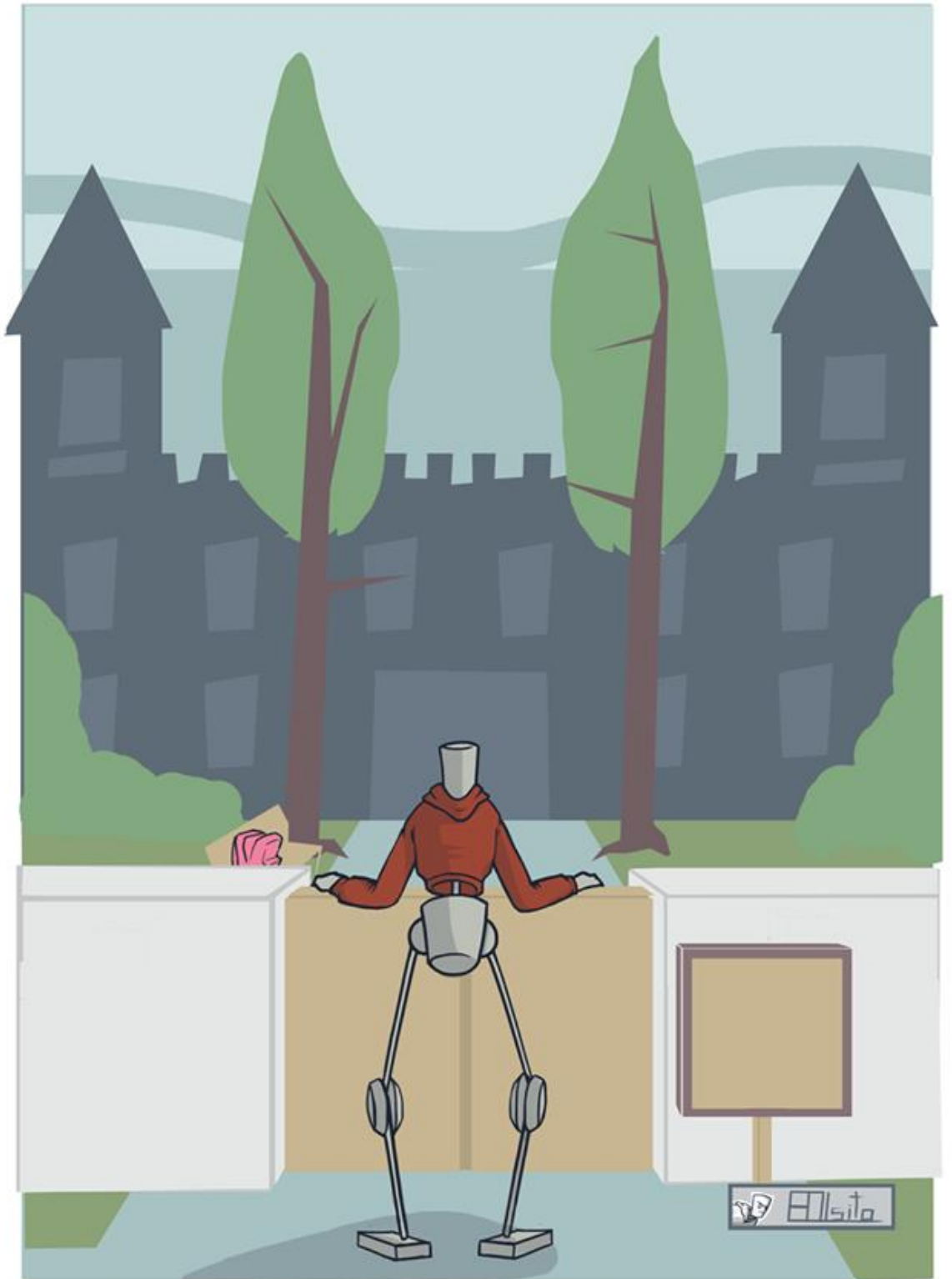
Robota

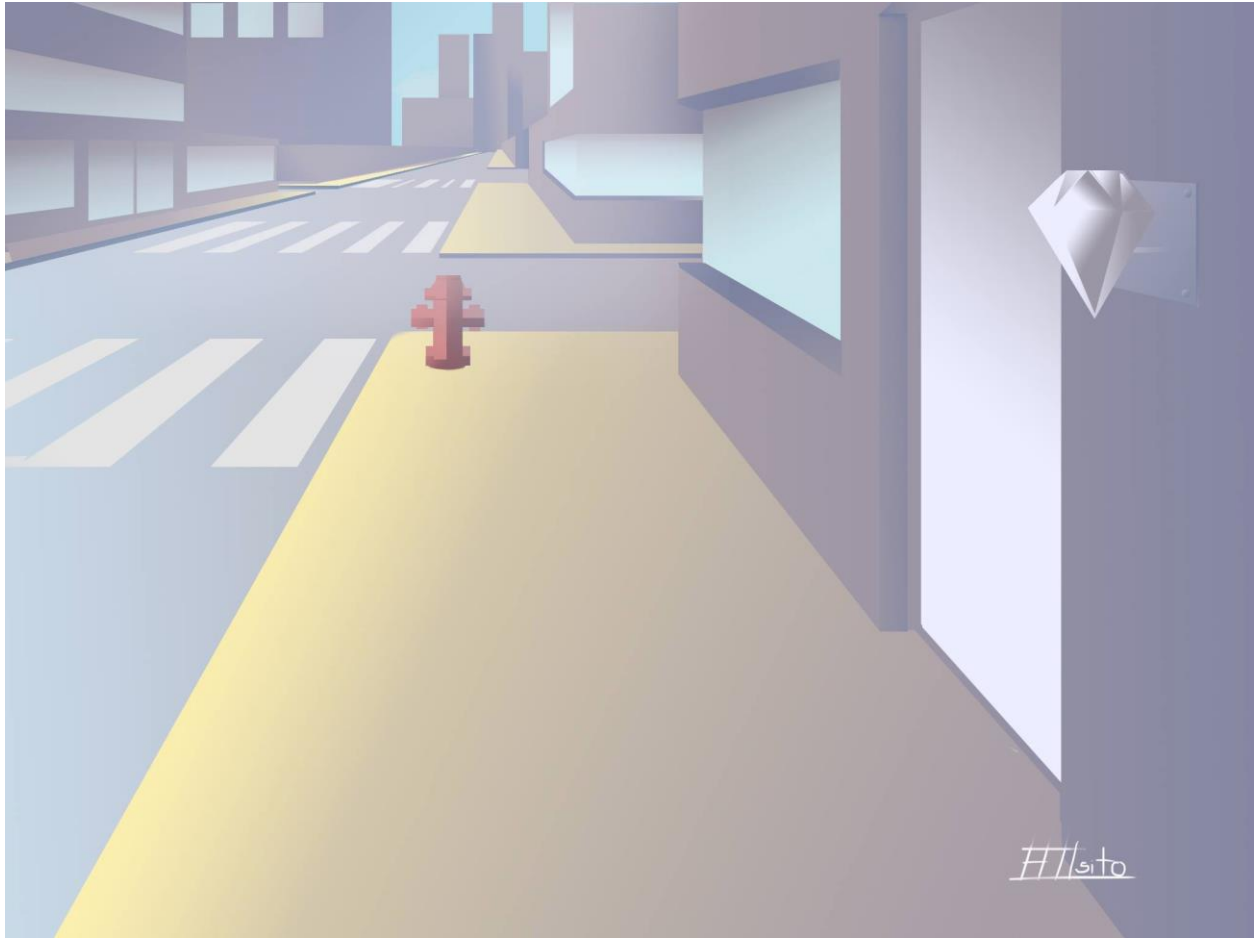
Robota es la parte amorosa del conflicto, tiene una figura muy femenina y elegante. Se buscó además de que el personaje sea funcional y que sus parte tengan articulaciones coherentes y flexibles y así el personaje pueda actuar y posar de forma libre. Es robótica porque compagina con Bdlcito en muchos aspectos de personalidad, además de ser los únicos Ciborg en la historia.



Desarrollo de Fondos

Los fondos fueron planificados con anticipación para que sean sencillos pero que carguen con una estética y cromática sólida que simpatice con el espectador. Los primeros diseños fueron extraídos del Concept art, basado en una serie animada, utilizaba bloques de color y muchos ángulos rectos que en ocasiones descuadraba con la perspectiva. Pero posteriormente estos fueron remplazados con el uso de modelos 3d con polígonos sencillos, de los cuales se obtenía la composición y perspectiva deseadas. Posteriormente se pintaba sobre los modelos utilizando un degradado con un color base y cualquier otra tonalidad deseada. Se escogió una paleta un tanto fría de tonos pasteles con un punto de saturación máximo en los purpuras y magentas, que realza el tono cálido de la chaqueta del protagonista y le permite sobresalir. De esta manera se mantuvo una estética y cromática sólida y atractiva.





Construcción del guion Visual

Para la creación del guion visual se tomó en consideración una serie de parámetros y técnicas que aporten a la narración. De esta manera se abarco mucho conocimiento cinematográfico por medio de la investigación y la utilización de una gran cantidad de referencias.

En un principio se procuró visualizar la acción por medio de borradores a lápiz o en digital que hicieran que el movimiento y la dirección del ojo fluyan de forma natural. Se tomó en consideración posibles ángulos y valores de cámara que brindaran más realce a las acciones y reacciones a lo largo de la travesía

de la persona. Se procuró por sobre todo hacer la introducción de personajes y de ambientes de forma correcta, tomas abierta para ubicarnos y de lo general a lo particular con los personajes para evitar generar incomodidad o extrañeza salvo que esa sea la intención. En algunos casos se revisó series televisivas, o películas animadas para que los planos tengan mejor composición y valor dramático.

Todo esto sujeto a revisiones y modificaciones realizadas tanto en el storyboard como en el guion, por consideración al tiempo y nivel de dificultades necesarios en algunos casos para la acción.

Producción

Cronograma de producción

El cronograma de producción tuvo un tiempo de programación bastante impredecible. Debido a la dificultad elevada de la animación y la cantidad de personajes en los que se trabajó, además de la enorme cantidad de planos y escenas terminar un plano variaba entre 2 semanas a 2 días. Se trabajaba como mínimo 6 horas al día, con jornadas variables que se extendían hasta 18 horas. Se trabajó a su vez todo el producto de forma secuencial de 1 al 47, una escena a la vez exceptuando casos especiales donde la dificultad y la frustración sugerían continuar con otras escenas para evitar que la exigencia sea abrumadora como fue la escena 5 y la 8, entre otras. Sin embargo

para el final se investigó sobre jornadas de trabajo eficientes y se cronometraba 90 min del proyecto separados por 20 o 30 de descanso.

Las diferentes etapas se trabajaron a lo largo de diversos meses para completarlas, cada una presento una variedad de dificultades pero conforme se fue avanzando los tiempos de

	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
Keys y breaks	x	x	x	x	x							
Cleanu p						x	x	x	x	x		
Pintado									x	x	x	
Postproducción											x	x

producción poco a poco se fueron acortando.

Equipo colaborador de preproducción

Director de preproducción: Gustavo Idrovo

Proceso de Producción

En el proceso de producción toda la conceptualización llega a concretar en elementos narrativos más claros y atractivos. Se pone en marcha la acción y se le da vida a las ideas y los personajes previamente pensados. Consistente de diferentes etapas es un proceso que puede llegar a ser muy extenso y dificultoso. Todo esto imperantemente respaldado con planificación e investigación que soporten o ayuden a la realización del mismo.

En producción se trabajó en orden lineal desde el principio hasta el fin. Cada escena requería de un proceso investigativo y planificación, en esta etapa se buscaba referencias visuales que permitan trabajar las poses y colocar los intermedios en de forma correcta. La investigación podía tomar una a un par de horas para recaudar la información y una o un par más para analizarla y tomar notas o incorporar elementos a la librería visual. Más de una escena requería de interacción entre uno o más personajes y su planificación variaba para que la integración de las capas vaya en sincronía con la acciones de cada uno de los participantes en el encuadre.

Culminada toda la etapa de investigación y planificación se procedió a trabajar con keys y breakes. En esta etapa se busca conseguir el gesto y la línea de movimiento adecuados en determinadas ocasiones de tiempo para delimitar o de la actitud,

fluidez y fuerza de una acción. Key y breakes brinda las pautas en todos los aspectos visuales y temporales de la acción y son el fundamento de una animación exitosa.

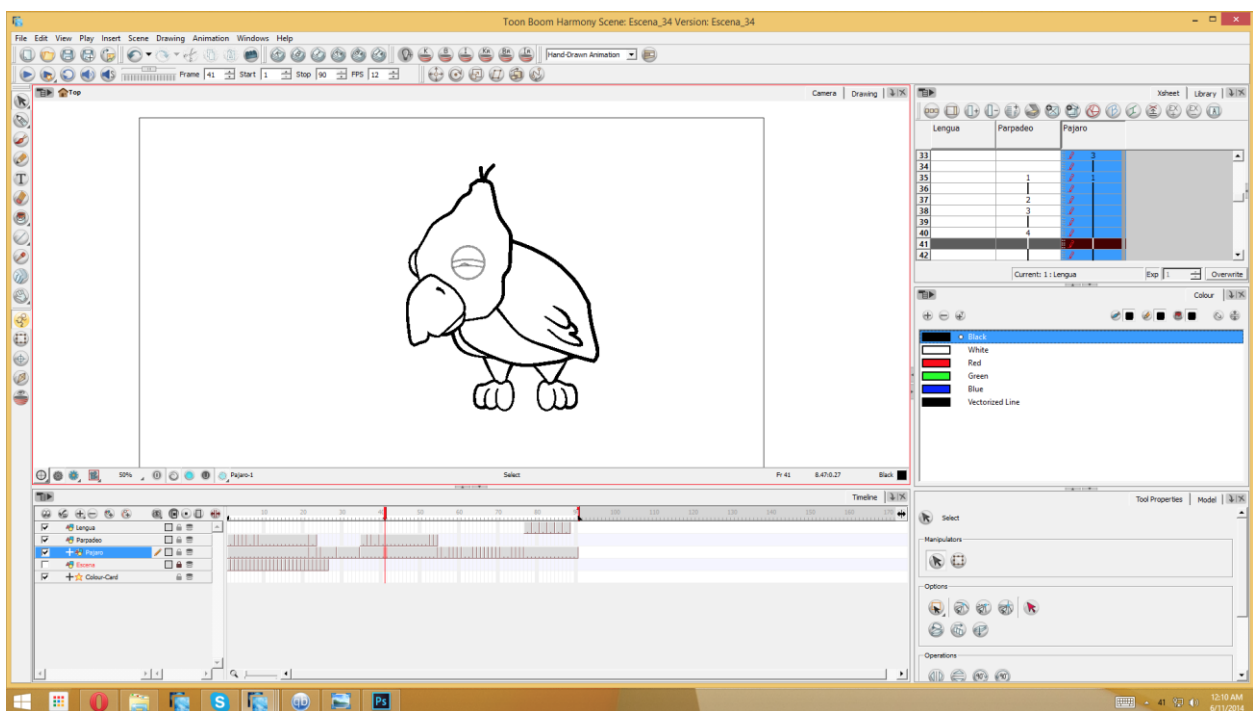
Terminado los keys y breakes se empezó a pasar el trabajo a limpio. En este proceso se procura en un principio conservar las pautas de acción y tiempo del proceso anterior a la vez que se mejora el aspecto visual, para que de esta manera exista coherencia de lo más exacto con el diseño creado en preproducción. En este proceso se toma en consideración los principios de animación, *squash and stretch*, *la anticipación*, y *el overlapping* explicados en el Animation Survival kit.

Una vez que los key y breakes están dibujados correctamente se procede a colocar los intermedios, estos cuadros son los encargados en explicar de qué forma se desplaza la acción en el espacio. Al poner intermedio se prioriza el arco de movimiento, la cantidad y la distancia entre los mismos.

Culminada la fase de intermedios se procedió a agregar una etapa adicional de limpieza, donde posterior a investigación se descubrió una herramienta, dentro del software, que brindaba el estilo y calidad de línea deseados. Aquí se procuró que las líneas se vean integradas y fluidas y que el grosor varié según su proximidad con la cámara, su contorno y los detalles. Además se agregó la gesticulación y expresiones faciales pertinentes.

El siguiente paso fue la implementación de color. Esta sección requirió de un flujo de trabajo sincronizado y eficiente

porque requería de la colaboración de otras personas. Se hizo uso del programa *bittorrent sync* que sincronizaba la librería del proyecto con cualquier otra por medio del sistema compartido p2p en internet. Esto mantenía los proyectos actualizados sin necesidad de transferencia directa. También se requirió de capacitación y se investigó algunos parámetros de la herramienta. Para esta etapa se investigó sobre la herramienta, se descubrió cómo crear, importar o exportar librerías de color. Esta parte fue sumamente importante al momento de integrar los colores a los múltiples archivos pertenecientes al proyecto además de agilizar la transferencia de cambios o información. Se reveló cómo crear y manipular gradientes, o implementar colores planos. Finalmente el recurso más utilizado fue el *gap closer*, que une las separaciones vectoriales con un rango de variable y ajustable.



El proceso de Producción fue sumamente exigente en todo sentido, procuro de no solo un sistema constante, organizado y largo de trabajo. Sino de mucha investigación técnica. A nivel de Dibujo fue bastante exigente y procuro muchísima práctica adicional para poder incorporar el manejo de movimiento de figura humana y estructuras geométricas complejas en espacios tridimensionales.



Postproducción

El trabajo en postproducción incluyó el montaje de las escenas y la integración de sonido y efectos visuales al cortometraje. La edición fue realizada en función de la longitud de los clips integrándolos con cortes de planos sencillos, sin disolvencias, y un solo corte a negro. El sonido y los efectos visuales fueron incluidos bajo la licencia de creative commons, y la banda sonora provino de una canción de la cual yo sostengo en conjunto con mi banda todos los derechos. Los efectos visuales incluidos fueron animados en photoshop e incorporados con modos de fusión y controles de opacidad y movimiento en after effects.

La edición y Sonido se hizo por medio de la colaboración de Miguel Brito, quien mantuvo los cortes y las transiciones acorde a la dirección y planificación inicial. El sonido fue dejado a libre criterio de Miguel quien íntegro y grabo de forma exitosa una serie de sonidos que integraron de forma exitosa con la banda sonora de Moby Dick. La canción de Moby Dick fue editada para que encaje rítmicamente con la dinámica de la historia, la versión original contiene una pista de voz que también fue removida.

Conclusión

La animación digital brinda una cantidad enorme de herramientas pero a su vez exige mucho tiempo y trabajo en el perfeccionamiento de las mismas. Se debe tener muy en consideración el concepto y la planeación para que las bases de la historia estén claras y se fortalezcan con la técnica. Es de suma importancia estudiar el comportamiento y perfeccionar las técnicas de observación para ser capaz de implementar personalidad y fuerza a cada uno de los personajes en la historia. Se debe mantener una práctica constante y una búsqueda permanente por ampliar y perfeccionar nuestra librería visual. Esto no solo consolida un largo proceso de trabajo sino una mejora de la expresión artística.

Bibliografía

(VAN DIJK, T. A. (1976). *Philosophy of action and theory of narrative* . Amsterdam: North-Holland Publishing Company)

MALBORO TIME!. (n.d.). *YouTube*. Retrieved July 8, 2014, from <https://www.youtube.com/watch?v=k3oPwJ34l7U>

How to Choose Colours that Work!. (n.d.). *YouTube*. Retrieved July 8, 2014, from https://www.youtube.com/watch?v=9kQ1lLy_X4I

Tutorials - Colors. (n.d.). *YouTube*. Retrieved July 8, 2014, from <https://www.youtube.com/playlist?list=PLzDE6rf7BxBIqHRgUJFR7vGouetkQM4d>

W

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Reino Unido: Faber & Faber

Lerner, R. M., Easterbrooks, A., Mistry, J., & Weiner, I. B. (2003). *Handbook of Psychology*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc..