



**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO**

**COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS**

**SIR ELEPHANT THE GRUMP AND THE KIDS**

**Ana María Muñoz Crespo**

**Gustavo Idrovo, Director de Tesis**

Tesis de Grado presentada como requisito para la obtención del Título de Licenciada en  
Animación Digital

Quito, mayo de 2014

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

**HOJA DE APROBACION DE TESIS**

**CORTOMETRAGE  
SIR ELEPAHNT THE GRUMP AND THE KIDS**

**Ana María Muñoz Crespo**

Gustavo Idrovo  
Director de Tesis

.....

Gustavo Idrovo  
Coordinador de Área

.....

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

.....

Quito, mayo de 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: Ana María Muñoz Crespo

C. I.: 1712529104

Fecha: Quito, mayo de 2014

## Resumen:

Durante dos años trabajé en una guardería como profesora de niños de tres y cuatro años. Durante este tiempo conocí un mundo diferente y lleno de detalles infantiles, coloridos y alegres. Cuando me vi frente a la necesidad de trabajar en un proyecto de tesis me vi tentada de combinar la experiencia del trabajo con los niños en el Colegio Menor con las habilidades que aprendí cursando la carrera de Animación Digital. Me atrajo la idea de plasmar este mundo diferente que descubrí en un proyecto y de esta idea nació el Corto “Sir Elephant the Grump and the Kids”, donde el personaje principal que es un elefante se ve forzado a compartir su espacio con niños pequeños. Sir Elephant es un ser con poca paciencia que disfruta de los sonidos de la naturaleza y de su soledad. Varios niños se acercan a jugar cerca del elefante interrumpiéndolo. Este se molesta por su presencia y los sonidos alegres que los niños hacen. Después de haber sido expuesto a los niños, el animal pasa por un momento de enojo y se resigna a compartir e interactuar con ellos.

El cortometraje se trabajó en animación clásica, manteniendo diseños tiernos e infantiles. Los colores y elementos aluden al ambiente de una guardería creando un efecto juguetón y alegre.

**Abstract:**

For two years I worked in a school as a teacher for three and four year old children. During this time I discovered a different world filled with childish, happy and colorful details. When I was faced to the requirement of working on a thesis project I was tempted of combining my experience working with the children at Colegio Menor San Francisco de Quito with the skills I learned while studying animations in USFQ. The short film "Sir Elephant and the Kids" was born after trying to portrait this new and exciting world. In the film an elephant, the main character, is forced to share his space with a group of kids. Sir Elephant has a very impatient personality and enjoys the sounds of nature and his time alone. Some children interrupt him when they start playing around him. The animal is annoyed by the children's presence and joyful playing sounds but after some time being angry, the elephant learns to share and tolerate his interaction with them.

This thesis project has a classical animation technique; it maintains naive, sweet, childish designs. The colors and elements allude to a small children school creating a cheerful and playful effect.

## TABLA DE CONTENIDO

1. Ficha técnica	8
1.1. Título del cortometraje	8
1.2. Sinopsis	8
1.3. Guión	8
1.4. Dirección de animación	9
1.5. Duración	9
1.6. Técnica	9
1.7. Formato	9
1.8. Fecha de producción	9
1.9. Dirección de tesis	9
2. Preproducción	10
2.1. Idea inicial	10
2.2. Proceso de investigación	12
2.3. Desarrollo del guión	17
2.4. Proceso de construcción de personajes	21
2.5. Desarrollo de fondos	35
2.6. Construcción del guión visual	41
2.7. Nombres del equipo colaborador de la etapa de preproducción	65
3. Producción	66
3.1. Proceso de producción	66
3.2. Dificultades de producción	68
3.3. Nombres del equipo colaborador de la etapa de producción	68
4. Postproducción	69
4.1. Proceso de postproducción	69
4.1.1. Efectos visuales	69
4.1.2. Efectos sonoros	69
4.2. Nombres del equipo colaborador de la etapa de postproducción	70
4.3. Integrantes de la tesis	70
5. Bibliografía	71

## 1 Ficha técnica

### 1.1 Título del cortometraje

Sir Elephant the Grump and the Kids

### 1.2 Sinopsis

Es un día tranquilo en el campo y Sir Elephant the Grump disfruta de la naturaleza. Es un elefante tranquilo que disfruta estar solo y aprecia la tranquilidad de la naturaleza. Repentinamente su tranquilidad se ve interrumpida por una pelota que le impacta en la cara. El elefante enfadado toma la pelota y la lanza lejos, pensando que eso resolvería su problema. Sin embargo pronto se da cuenta que su tranquilo campo está siendo utilizado por varios niños como área de juego. Cada niño entra a la escena colaborando a crear un pequeño caos que poco a poco exaspera al elefante que parece no llamar la atención de los niños. En el momento de mayor caos el elefante se deja llevar por la ira y tras un nuevo pelotazo decide lanzar la pelota contra el niño que lo propicio. Inmediatamente todos los niños reaccionan al pelotazo y el elefante se ve rodeado de niños llorando y viéndolo desconcertados. Es en este momento que el elefante comprende que debe compartir su espacio con los niños y tras un gesto de arrepentimiento todos los niños y el elefante se resuenen en un abrazo.

### 1.3 Guión

Sir Elephant the Grump and the Kids

Por Leonardo Moreno, Gianni Vasconez, Ana María Muñoz



#### 1.4 Dirección de animación

Ana María Muñoz Crespo

#### 1.5 Duración

4 minutos 40 segundos

#### 1.6 Técnica

Animación clásica

#### 1.7 Formato

DVD

#### 1.8 Fecha de producción

12 de mayo de 2014

#### 1.9 Director de tesis

Gustavo Idrovo

## 2. Preproducción

### 2.1 La idea inicial

La vida cotidiana, las vivencias y experiencias son la inspiración para la creación de este cortometraje. Al trabajar con niños de 3 y 4 años, he aprendido a apreciar los detalles que muchas veces pasamos por alto. Como adultos tendemos a ver el mundo de forma crítica y analítica. Buscamos historias concretas, principios y finales, personajes relacionables y situaciones con las que nos podamos identificar. Incluso en la ficción los adultos buscamos correlacionar los sucesos con la realidad que vivimos. Sin embargo los niños no tienen tantos esquemas, para ellos las situaciones más insólitas son normales ya que en su imaginación todo es posible. Esta premisa fue la base para trabajar una historia sencilla pero que gira entorno a una situación atípica.

Como objetivo inicial estaba el retratar lo que las personas imaginan cuando se ponen en los zapatos de un educador parvulario. Creen que cada niño sólo va a ser una molestia y que harán cosas para molestar e irritar al adulto. Se imaginan en un caos de ruido y desorden que llegaría a irritar al igual que se irrita el elefante en este cortometraje. Lo que estas personas ignoran es que en esta interacción infantil no existe malicia y que no es una situación irritante. Sir Elephant representa la persona que se sumerge en el mundo de los niños y no sabe reaccionar y que aprende a hacerlo por medio de la paciencia.

La presencia de un elefante en un tranquilo y pacífico campo se ve abruptamente interrumpida por una pelota que golpea al elefante, segundos después

aparece el causante del golpe, un niño que juega con una pelota despreocupadamente. El elefante parece más sorprendido de ver un niño que el niño de ver un elefante. Uno a uno ingresan más niños a la escena. Todos jugando sin preocuparse por la presencia del elefante cuya paz parece ser perturbada por este grupo. Cada niño aporta a crear el caos que percibe el elefante y que nosotros vemos como adultos espectadores, sin embargo cada uno de los niños está inmerso en su propio mundo, divirtiéndose despreocupadamente aparentemente sin molestar a nadie. El caos llega a su punto máximo cuando el niño de la pelota, pensando que es un juego, lanza la pelota contra el elefante esperando que este la vuelva a lanzar como hizo en el inicio. Para entonces el ya molesto elefante pierde la paciencia y en un arrebato de ira lanza la pelota de regreso contra el niño y lo golpea. Repentinamente todos los niños se percatan de lo sucedido, algunos lloran, otros lo miran con asombro. Es solo en este momento, cuando algo está verdaderamente fuera de lugar es que los niños reaccionan a su entorno. En este punto el elefante se da cuenta de lo que hizo y en un intento de enmendar su error le devuelve suavemente la pelota al niño. Este gesto tiene un efecto mayor al que el elefante esperaba y en pocos segundos se ve rodeado de niños abrazándolo.

Esta historia busca transmitir la inocencia de los niños y su facilidad para aceptar, entender y perdonar gracias a su naturaleza incorrupta. Todos los elementos de la historia buscan transmitir esta aceptación irrestricta de los niños. Cada uno está vestido de otro color, son de otra raza, juegan de forma diferente y aun así todos parecen comprenderse y aceptarse. Por otro lado el Elefante representa al ser adulto, que aunque no se da cuenta pone barreras y se molesta por

que ve el juego de los niños como una invasión de su espacio personal y tranquilidad.

## 2.2 Proceso de investigación

### Historia de la animación

Desde tiempos inmemorables el ser humano ha buscado expresar movimiento en sus expresiones artísticas. Esta necesidad proviene de la necesidad intrínseca de comunicarse. El recontar historias, sean estas ficticias o reales ha sido parte de la vida del hombre desde sus inicios. Al carecer de un lenguaje escrito, la ilustración se convirtió en la primera forma de preservar memorias de una generación a otra más allá del relato oral. Dibujos en cuevas que datan del periodo paleolítico ya muestran indicios de querer expresar movimiento. Se pueden apreciar animales con más patas de las que en realidad poseen en posiciones sucesivas. Durante miles de años este tipo de representación es que buscaban mostrar movimiento fueron creadas por diferentes culturas. Algunas con mayor éxito que otras, pero todas tenían algo en común, utilizaban imágenes sucesivas para contar una historia. (Chronology of Animation Introduction, 2014)

Siguiendo esta necesidad de contar historias, en 1824 el doctor inglés Peter Roget publica su teoría de la persistencia de la visión. Esta teoría revolucionaría el mundo de la comunicación, y se convertiría en la piedra angular de la animación y el cine moderno. Su teoría planteaba que el ojo humano mantenía presente durante fracciones de segundo una imagen aunque esta ya no estaba ahí. Este principio es fundamental para poder generar la ilusión de movimiento utilizando una sucesión de imágenes a la velocidad correcta. Utilizando este concepto el Dr. Joseph Antoine

Plateau creó el *fenacquistiscopio*. Este era un artefacto que funcionaba con un disco ilustrado de forma secuencial cuyas imágenes creaban un *loop* de imágenes. El observador miraba el reflejo de una sola de las imágenes a la vez a través de un espejo, y al hacer girar el disco las imágenes sucesivas generaban en el observador una sensación de movimiento. Según los estudios de Plateau al transmitir diez y siete imágenes por segundo se podía engañar al ojo para crear la impresión de estar viendo movimiento continuo en lugar de una serie de imágenes por separado.

Durante años el estándar de diez y siete fotogramas por segundo se mantendría como norma en los inicios del cine y la animación. Tomás Edison llevó este concepto un paso más allá al crear el *quinetoscopio* que podía proyectar secuencias mucho más largas y con una transición de imagen a imagen más precisa. (Chronology of Animation Introduction, 2014)

Sin embargo este tipo de artefactos no permitían la visualización simultánea por más de un observador. Esto llevó a que en 1889 Charles-Émile Reynaud creara el primer artefacto capaz de proyectar una secuencia de imágenes para que un público la pueda ver simultáneamente. Lamentablemente la popularidad del praxinoscopio no duró mucho gracias a la brillante contribución de Auguste y Louis Lumier, quienes crearon el primer cinematógrafo. Este artefacto servía tanto como para captar imágenes como para proyectarlas para que un público las pueda ver. Este fue el verdadero comienzo de lo que hoy en día se ha convertido en algo tan cotidiano como el cine, los dibujos animados y la animación. (Compiled History of Animation, 2014)

Uno de los primeros cortometrajes animados es el de James Stuart Blackton y su famoso "Humorous phases of funny faces" que fue creado en un pizarrón

captando uno por uno los dibujos que Blackton hacía y luego borraba para crear una secuencia. Dos años más tarde el cineasta francés Emile Cohl crearía “phantasmagorie” que marcaría un hito en el desarrollo de la animación. Pero el mayor aporte de Cohl sería el desarrollo de la técnica de *cutout* que permitía no redibujar cada objeto sino utilizar figuras recortadas en papel y reubicarlas para generar movimiento. Esta técnica era especialmente útil por el ahorro considerable de tiempo en de producción. (Compiled History of Animation, 2014)

Para 1914 John R Bray obtendría la patente por varios procesos que revolucionarían la forma de hacer animaciones. Tal vez la más influyente sería la que permitía imprimir el fondo de las animaciones, haciendo que el proceso sea más rápido y el resultado sea mucho más vistoso. Y para 1923 Walt Disney fundaría su estudio de animación que masificaría la producción y llevaría a la animación a niveles nunca imaginados creando largometrajes que hasta el día de hoy causarían impacto por su complejidad y perfecta ejecución. (Compiled History of Animation, 2014)

### Investigación aplicada

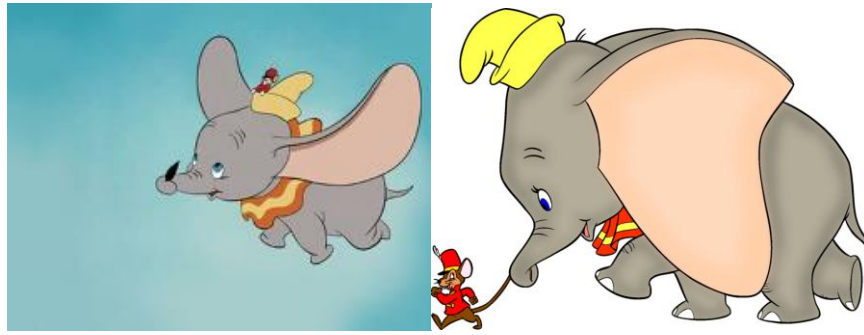
Para la creación de este corto fue necesaria mucha observación sobre el movimiento de los niños y el elefante.

Lo niños tienen una manera de moverse diferente a la de los adultos, alegre y juguetona. Durante el tiempo en el que trabajé en la guardería observé a los niños y cómo ellos basan sus movimientos en su falta de miedo y sentimientos reales. Los niños no tienen miedo a golpear, resbalar o caer. Su expresión corporal no se ve limitada por la idea de la posibilidad de hacerse daño. Por esto que sus movimientos están llenos de pasión y sentimientos, sus expresiones son transparentes.

Para lograr el movimiento del elefante no bastó la observación. Estos animales tan poco comunes para nuestra cultura se mueven con lentitud y gracia. Con una extraña agilidad para un ser de tanto peso. Por medio del internet conseguí y observe videos de elefantes reales realizando su rutina cotidiana. Estudié sus movimientos y acciones esperando poder retratar en el cortometraje un personaje con movimientos reales. Después noté que este animal al ser retratado por medio de la animación tiene una característica que otros animales no poseen. A pesar de estar parado sobre sus cuatro patas la trompa del elefante le permite ser más dinámico. Esta trompa actúa como una mano, una extremidad extra, que convierte al personaje en una personalidad con propiedades más humanas y expresivas.

Así caí en cuenta de que para crear a Sir Elephant The Grump necesitaría observación de otros seres que como él son elefantes creados por medio de la animación. Observé a Dumbo de Disney. La manera en la que él camina, se mueve y utiliza su trompa para realizar sus quehaceres. (Disney, 1941)





Observé también a Efelante, compañero de aventuras de Winnie de Pooh. Noté que sus orejas contribuyen a que sus emociones sean más claras. El movimiento de las orejas es una característica atribuida más a animales como perros y gatos, pero en este caso estos movimientos aportaban un toque de expresividad intensa al personaje. Fue así que decidí adoptar estas características en el personaje que sería el eje del cortometraje. (Nissen, 2005)





### 2.3 Desarrollo del guión

El guión se basó en la idea de representar un personaje gruñón que se ve expuesto a la alegría e inocencia de un niño. La idea inicial hablaba de un elefante que conocía al niño y por medio de un paso del tiempo se veía cómo una dependencia comenzaba a surgir. El niño crecía junto al elefante quien parecía molesto con su presencia pero al mismo tiempo cuidaba de él y lo incentivaba a volver y pasar tiempo con él. Después de analizar esta historia se determinó que no era adecuada para una producción de tan corto tiempo. Se necesitaba más tiempo de animación para contar estos sucesos y lograr que sean significativos para el espectador.

Por esta razón se pensó en una historia que incluya el elemento de personajes opuestos en personalidad para mantener el elefante en la historia y la inocencia de los niños. Momentos después apareció la idea de incluir más niños para incrementar el contraste de los personajes y la intensidad de sentimientos que causan las acciones de los niños en el elefante que fue llamado Sir Elephant the Grump. Mientras más niños entraran a escena, más molestarían al animal y mayor sería su reacción y sentimiento.

Los personajes serían y representarían elementos opuestos. El elefante representa al adulto, la seriedad. La poca capacidad de asombrarse y a un ser apagado y poco colorido. El personaje es gris. Por otro lado los niños representan la alegría, el asombro y el color que entra a la vida del elefante. Los seis niños representan los colores del arcoíris. Fue así que nació la historia de "Sir Elephant the grump and the Kids".

## Sir Elephant the Grump and the Kids

Por Leonardo Moreno

Gianni Vasconez

Ana María Muñoz

### **ESC 1. CAMPO. EXT. DIA**

SIR ELEPHANT parado en el campo disfrutando de la naturaleza. Se le acerca una mariposa y él juega un momento con ella. La mariposa sale del cuadro.

### **ESC 1. CAMPO. EXT. DIA**

SIR ELEPHANT está parado en silencio. Escucha el sonido de una pelota que rebota a lo lejos. Se muestra curioso. La pelota entra al cuadro y lo impacta en la cara. El elefante toma la pelota que ha caído a su lado y la lanza fuera del cuadro.

### **ESC 1. CAMPO. EXT. DIA**

Entra al cuadro un niño vestido de rojo. El niño cruza el cuadro corriendo tras la pelota. El elefante lo sigue con la mirada enojado.

### **ESC 1. CAMPO. EXT. DIA**

Entra al cuadro una niña cargando un “Jack in a box”. La niña vestida de verde se sienta junto al elefante y comienza a darle manivela a su juguete. El elefante curioso se acerca. La caja se abre repentinamente y el elefante asustado se bota al piso y se cubre con sus patas. La niña no le mira, cierra la caja y vuelve a empezar.

Sir Elephant al escuchar que la música continua abre sus ojos y nota que no hay peligro. Se levanta y mira molesto a la niña.

### **ESC 1. CAMPO. EXT. DIA**

Desde la parte superior del cuadro entra un niño vestido de anaranjado. El niño cuelga de un globo que lo baja lentamente hasta asentar sus pies en el piso. El niño sonriendo se acerca a la niña y la mira mientras ella da manivela a su juguete. El niño exclama “Wow!” emocionado con el payaso que sale de adentro de la caja.

### **ESC 1. CAMPO. EXT. DIA**

Entra al cuadro un niño vestido de amarillo. El niño juega con un gameboy que lleva entre sus manos y camina sin mirar por donde va. El niño choca contra el elefante y cae al piso botando su consola. Cuando se recupera del golpe recoge el gameboy y continúa su juego sin mirar al elefante. El elefante lo mira molesto.

### **ESC 1. CAMPO. EXT. DIA**

El sonido del gameboy llama la atención del niño del globo. Este se acerca lentamente a mirar el juguete. Después de unos momentos exclama “Wow!”.

### **ESC 1. CAMPO. EXT. DIA**

Entra al cuadro una niña vestida de morado saltando en un pogo. La niña se acerca a mirarlos. El niño del globo se distrae mirándola. Se acerca a ella y la mira saltar. Exclama “Wow!”. La niña se da la vuelta y sale del cuadro saltando.

**ESC 1. CAMPO. EXT. DIA**

Del extremo opuesto del cuadro entra una niña vestida de azul. Lleva una muñeca. La niña se sienta en el piso a jugar, jala de un cordel haciendo que la muñeca diga “mama”. Lo hace repetitivamente. Sir Elephant está molesto y se aleja de ella.

**ESC 1. CAMPO. EXT. DIA**

El niño vestido de rojo regresa a donde el elefante. Lleva la pelota en sus manos. Se detiene y vuelve a lanzarle la pelota a Sir Elephant. Lo golpea en la cara. El niño parece emocionado, el elefante está enojado y recoge la pelota. Mira a su alrededor y está rodeado de niños que lo irritan. El animal se llena de ira y lanza la pelota enojado a la cara del niño vestido de rojo. Lo golpea y este cae de espaldas al piso. Se queda recostado por un momento.

**ESC 1. CAMPO. EXT. DIA**

Entra al cuadro la niña vestida de morado. Corre cerca del niño acostado en el piso. Lo mira, se asusta y comienza a llorar. Todos los niños lloran asustados de lo que acaba de pasar.

**ESC 1. CAMPO. EXT. DIA**

Sir Elephant mira a su alrededor y se asusta de ver a los niños llorando. Se acerca a la pelota y la lanza de regreso al niño vestido de rojo que sigue tumbado en el piso. El niño se incorpora, sonríe y se levanta. Camina hacia el elefante y lo abraza. El animal se asusta y después le regresa el abrazo.

### **ESC 1. CAMPO. EXT. DIA**

Los niños observan lo que pasa. Se levantan y abrazan a Sir Elephant. El elefante se asusta y finalmente está enojado de ser abrazado. No reacciona contra los niños pero frunce el ceño.

Fade out.

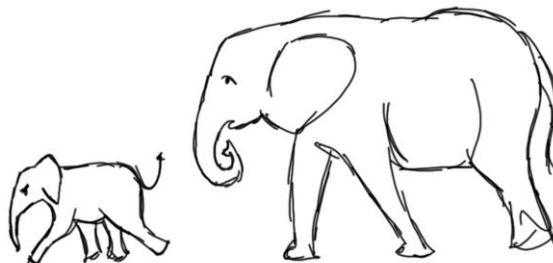
Fin.

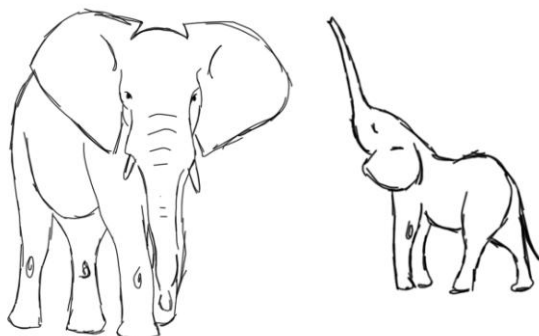
Créditos.

#### 2.4 Proceso de construcción de personajes

Los personajes se diseñaron en base a los conceptos de opuestos planteados en el guión. Los niños serían alegres en su personalidad y apariencia y el elefante serio y enojado.

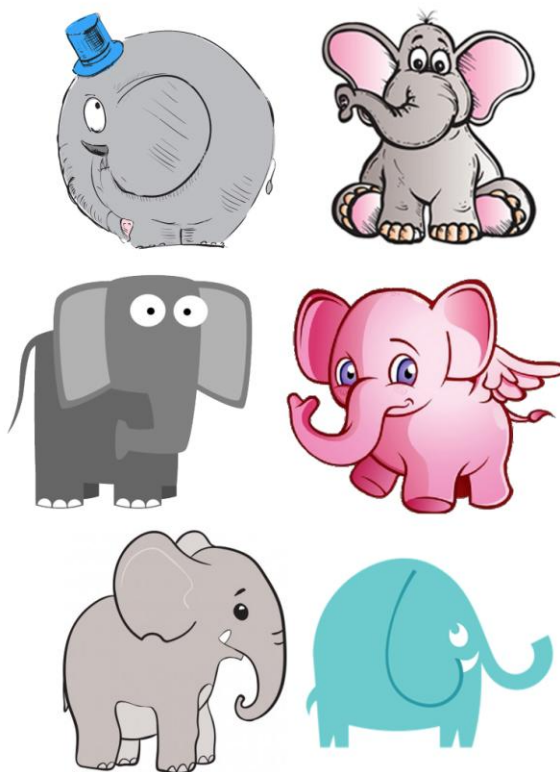
El proceso de construcción del elefante comenzó con un estudio de la forma de los elefantes reales y de esos que ya han sido representados de forma más estilizada por medio del diseño y la ilustración. Para esto se dibujaron varios elefantes en estilos reales.





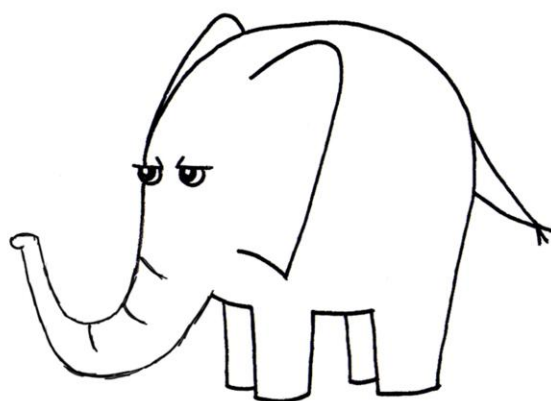
(Bocetos Realizados en estilo más real)

Después se prosiguió a analizar elefantes que ya habían sido diseñados e ilustrados, entre estos Dumbo y Efelante mencionados anteriormente. También se realizó una búsqueda en Google para observar diferentes estilos y detalles. Algunos llamaron mi atención. (A continuación imágenes de una búsqueda en Google)

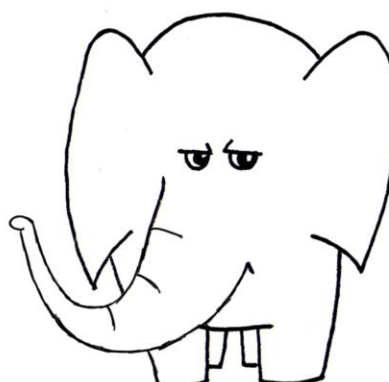


Después de esta búsqueda de referencias realicé un primer diseño del personaje de Sir Elephant de Grump.

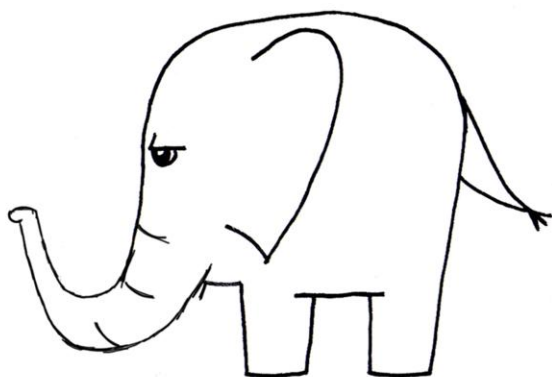
### **Sir Elephant the Grump (No. 1)**



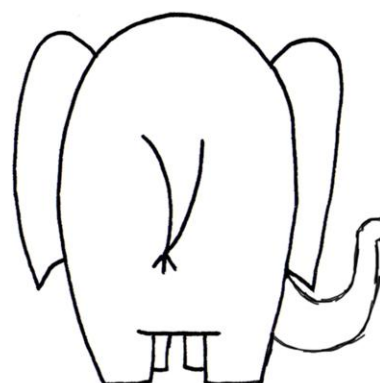
3/4



FRONT



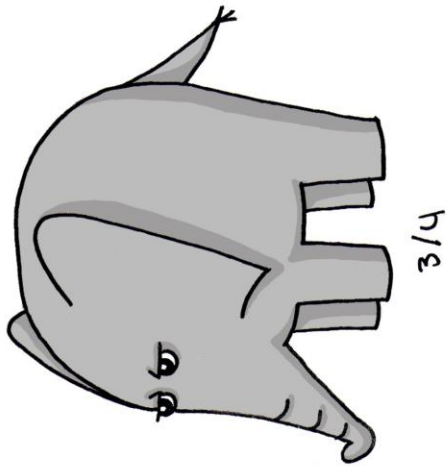
side



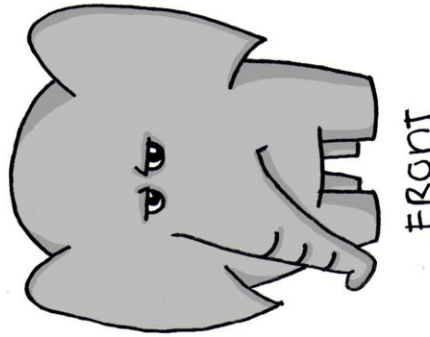
Back

Este diseño del elefante fue descartado para hacer modificaciones en la trompa. El siguiente es el diseño definitivo del personaje de Sir Elephant.

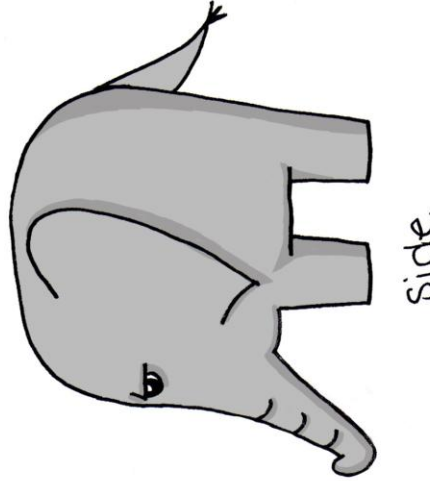
# Sir. ELEPHANT THE GRUMP #2



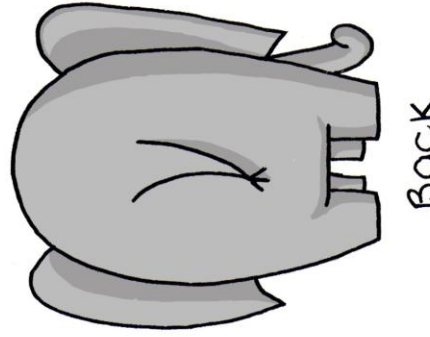
3/4



FRONT



side



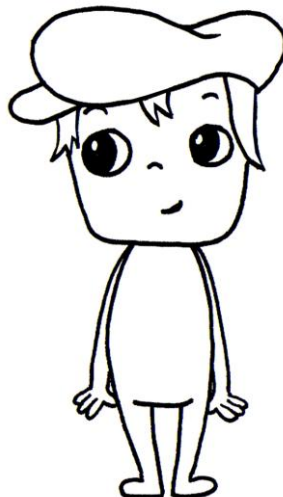
Back



El diseño de personajes de los niños comenzó de manera diferente. Pensando en una historia diferente había realizado el diseño de un niño. El diseño era el siguiente.



Cuando el guión fue evolucionando para contar la historia que es actualmente, se agregaron más niños al relato. El diseño del niño cambió para ser uno de los personajes incluidos en la historia final. La forma se simplificó hasta llegar al personaje mostrado a continuación. A base de este diseño se desarrollaron todos los demás personajes de los niños. Cada niño fue pintado con un color del arcoíris para que ellos representen el color en la vida del elefante.



Las siguientes páginas contienen los diseños de personajes con las propuestas de color iniciales.

## AMARILLO

(Game Boy)



FRONT



SIDE



BACK



3/4

# AZUL

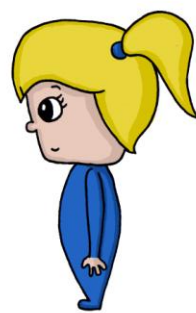
(muñeca)



FRONT



BACK



SIDE



3/4

# NARANJA

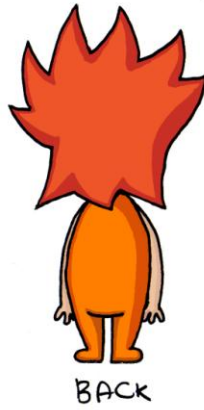
(Globo)



FRONT



SIDE



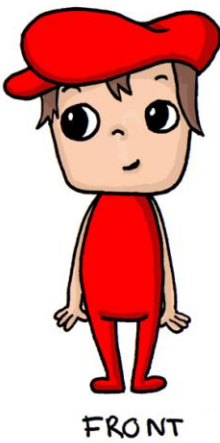
BACK



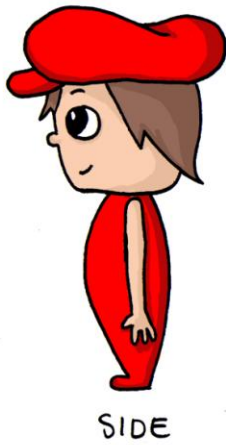
3/4

# ROJO

(Pelota)



FRONT



SIDE



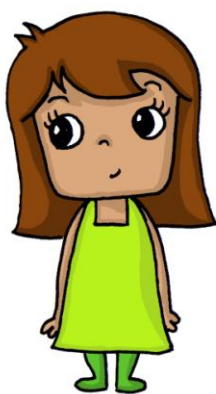
BACK



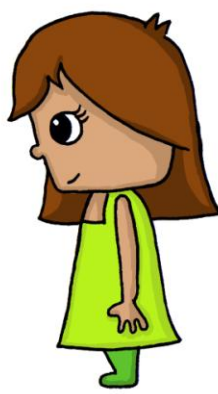
3/4

# VERDE

(Jack in a box)



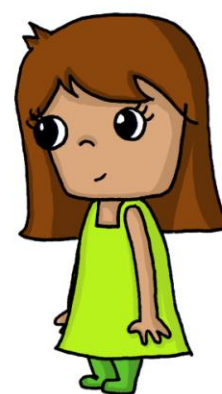
FRONT



SIDE



BACK



3/4

# VIOLETA

(Bouncing Ball)



FRONT



SIDE



3/4

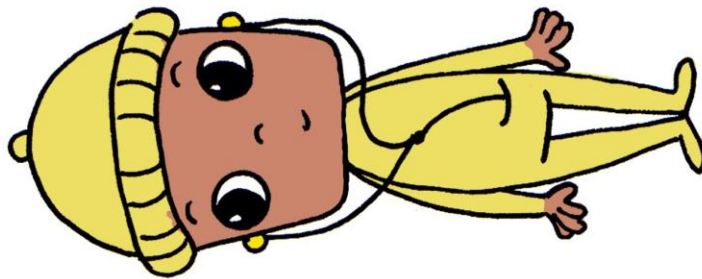


BACK

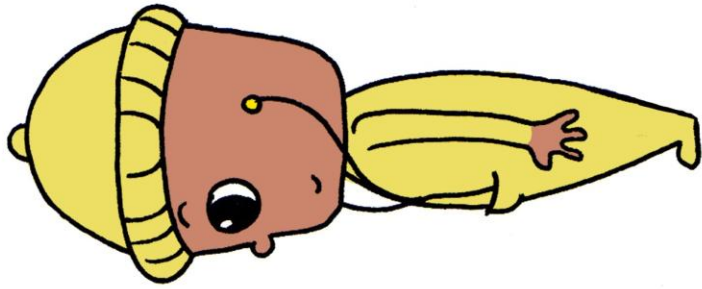
Estos diseños fueron modificados para lograr el diseño final de los actores el corto. Los diseños finales están a continuación.

# AMARILLO

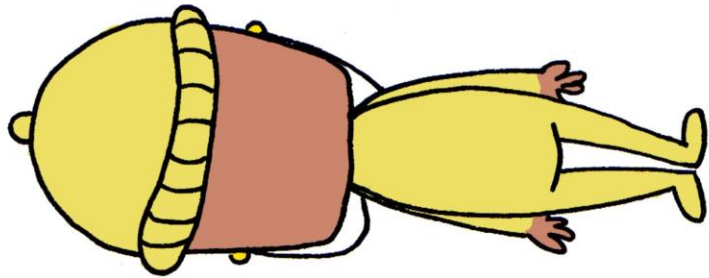
(Game Boy)



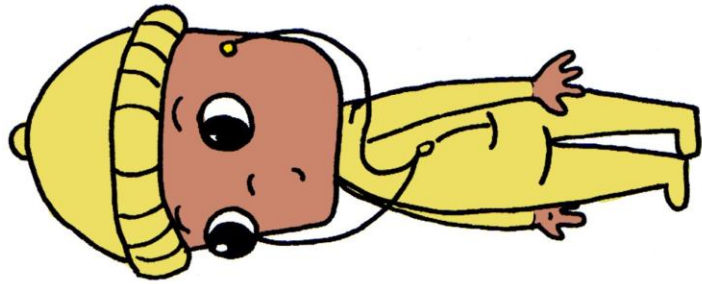
FRONT



SIDE



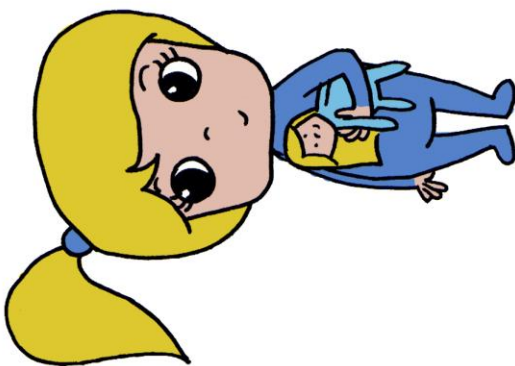
BACK



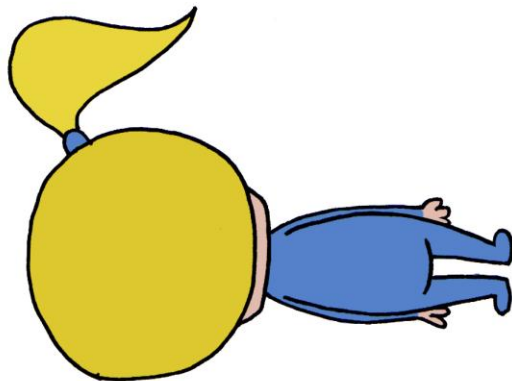
3/4

# AZUL

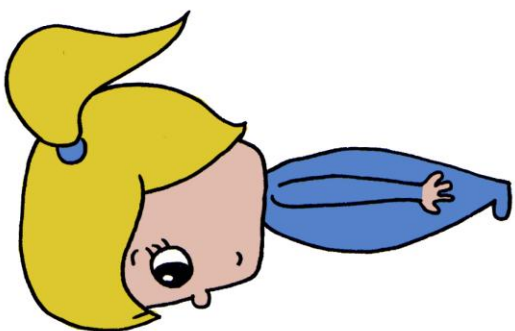
(muñeca)



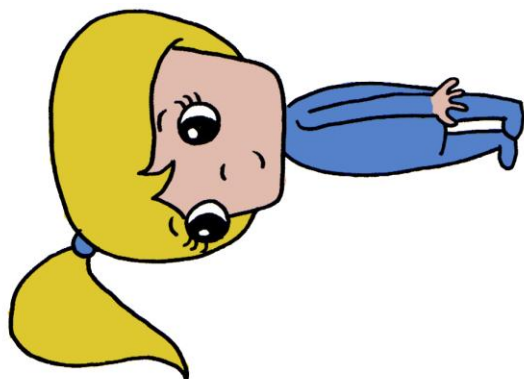
FRONT



BACK



SIDE

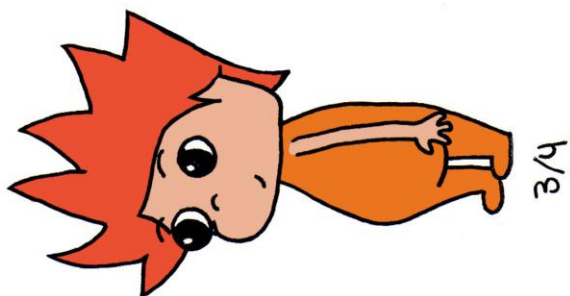
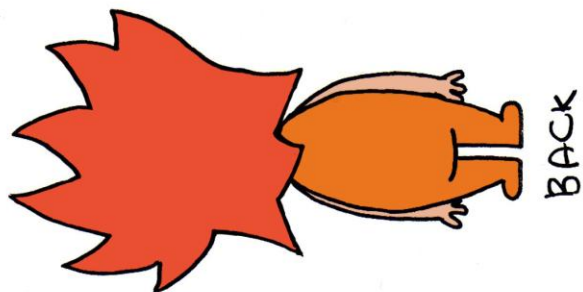
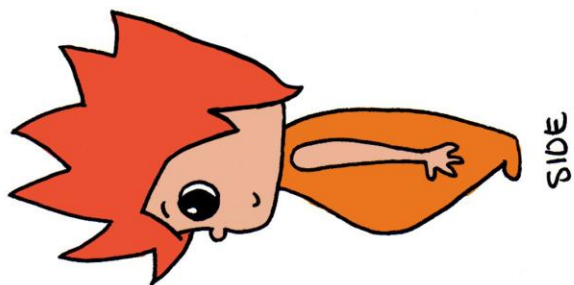
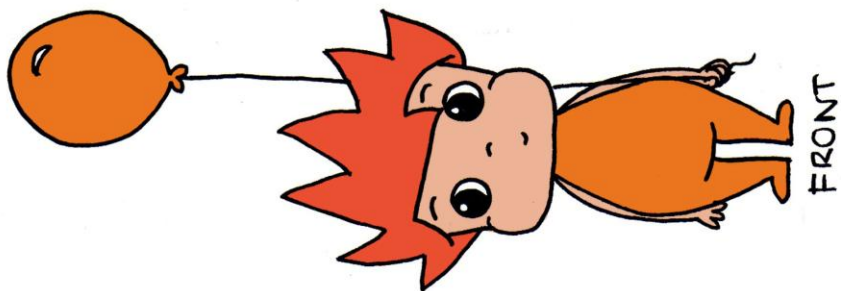


3/4



# NARANJA

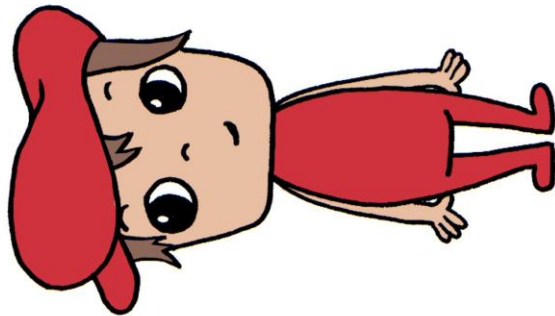
(Globo)



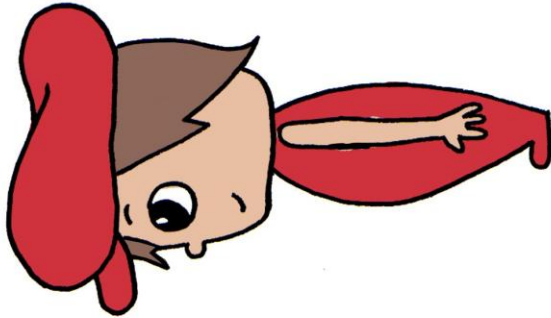


# ROJO

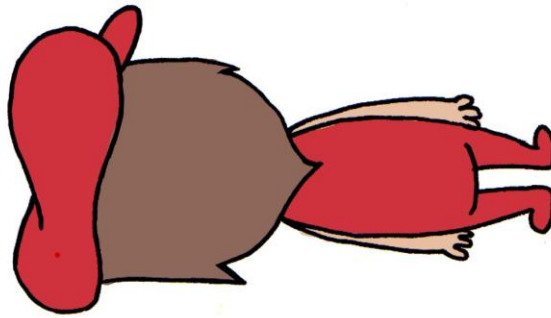
(PELOTA)



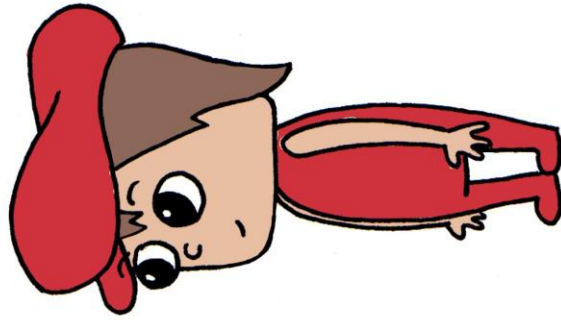
FRONT



SIDE



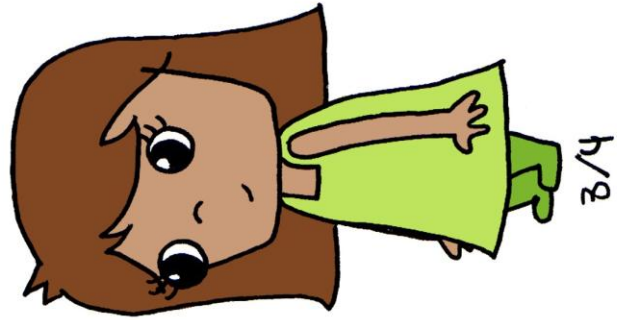
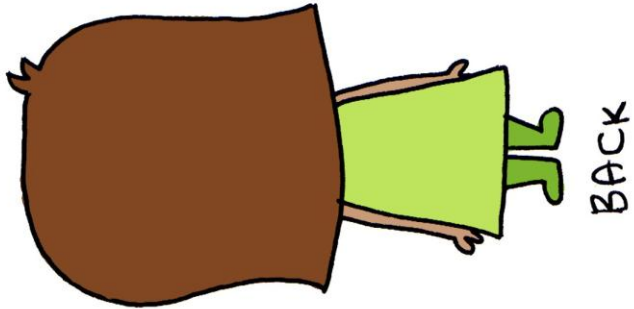
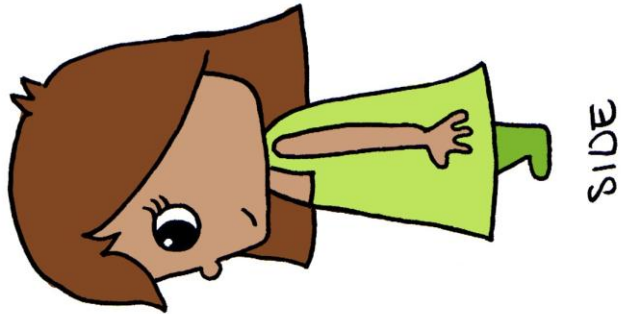
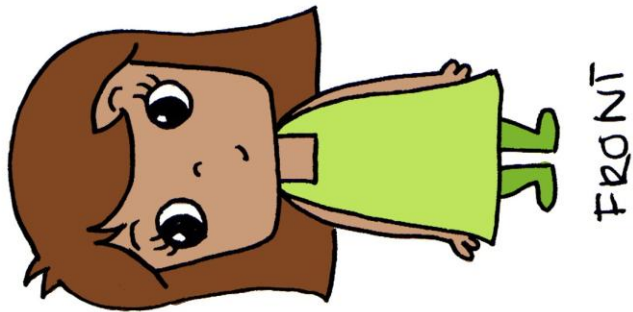
BACK



3/4

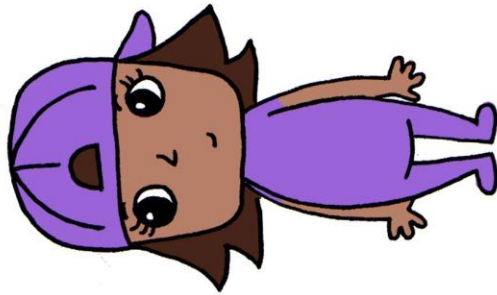
# VERDE

(Jack in a box)

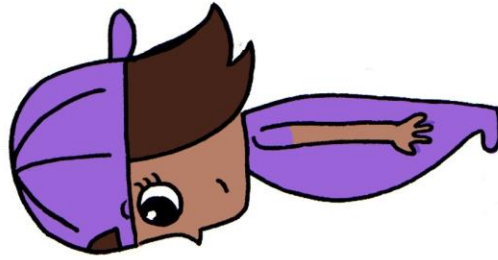


# VIOLETA

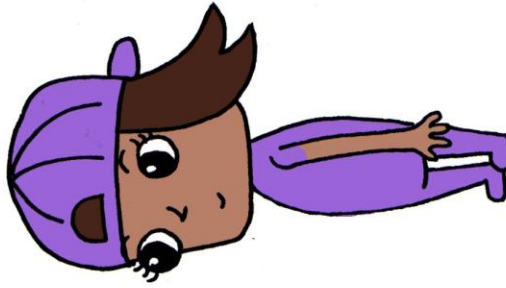
(Bouncing Ball)



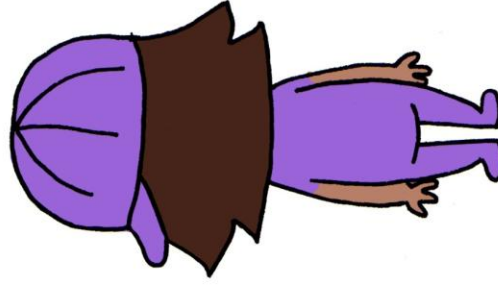
FRONT



SIDE



3/4

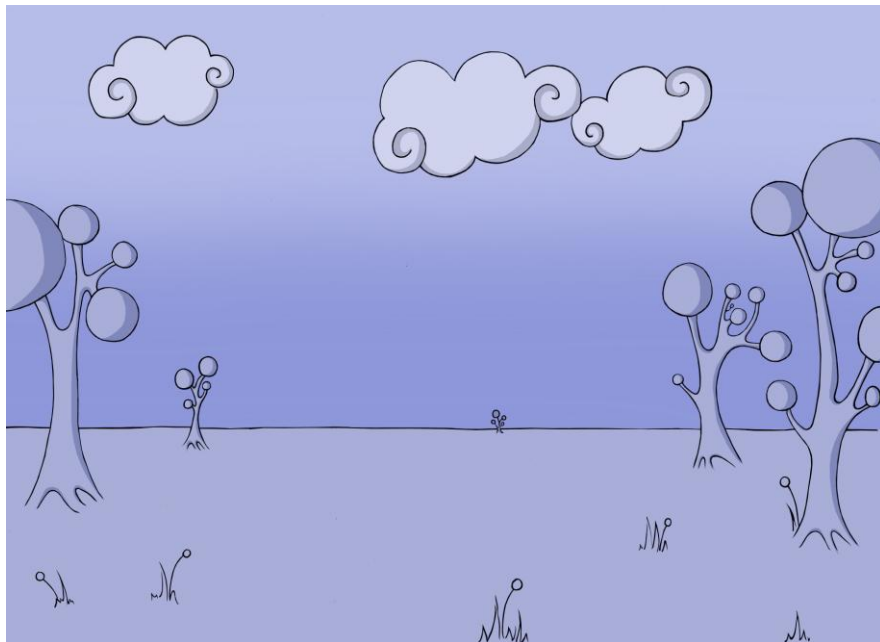


BACK

Los diseños de los personajes finales, a diferencia de los que se diseñaron originalmente, tienen colores menos vivos. Esto ayudó a que los personajes no compitan con el fondo y sus texturas.

## 2.5 Desarrollo de fondos

El fondo de la animación debía ser un ambiente exterior. El diseño que se manejó contiene muchas líneas curvas y círculos. Lo que ayuda a comunicar tranquilidad. Es un espacio de apariencia no real con texturas que ayudan a contrarrestar la simplicidad de diseño y color que tienen los personajes. Para llegar a una decisión final se pasó por un proceso de pruebas de color, esto ayudaría a darle un mejor ambiente al cortometraje. Los siguientes son algunos ejemplos de pruebas de color que se realizaron en búsqueda de la combinación perfecta.



Prueba 1

La prueba 1 usaba una sola gama de colores fríos. Esta prueba fue descartada por que el personaje del elefante es gris. El gris, siendo un color frio, se confundía con los colores del fondo. En el momento de incluir los demás personajes estos resaltaban mientras que el elefante se perdía.



Prueba 2

La prueba dos se desarrolló tomando como referencia los fondos y cromática del cortometraje “Gerald McBoing-Boing” de United Productions of America. En este cortometraje se utilizan tonos en serio y trazos negros para mantener los únicos toques de color en los diseños de los personajes (Cannon, 1950).

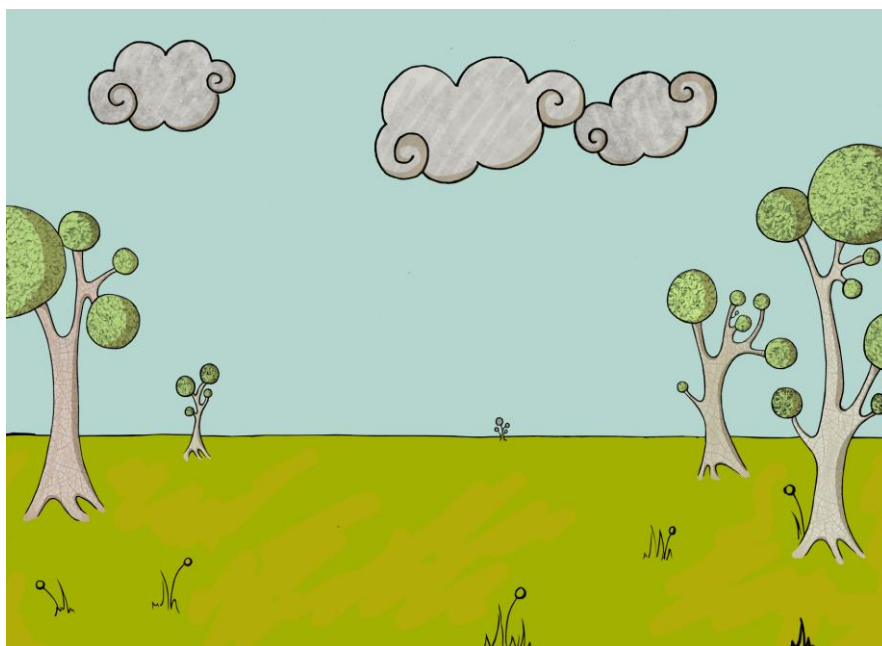


(Imágenes del cortometraje Gerald McBoing-Boing)



(Imágenes del cortometraje Gerald McBoing-Boing)

Este estilo de fondo fue descartado por que no transmitía el sentimiento correcto para ayudar a comunicar los objetivos del guión. Al querer aludir a un ambiente infantil y alegre se necesitaban colores más vivos. Por esta razón se acudió a una prueba 3 de color de fondo.

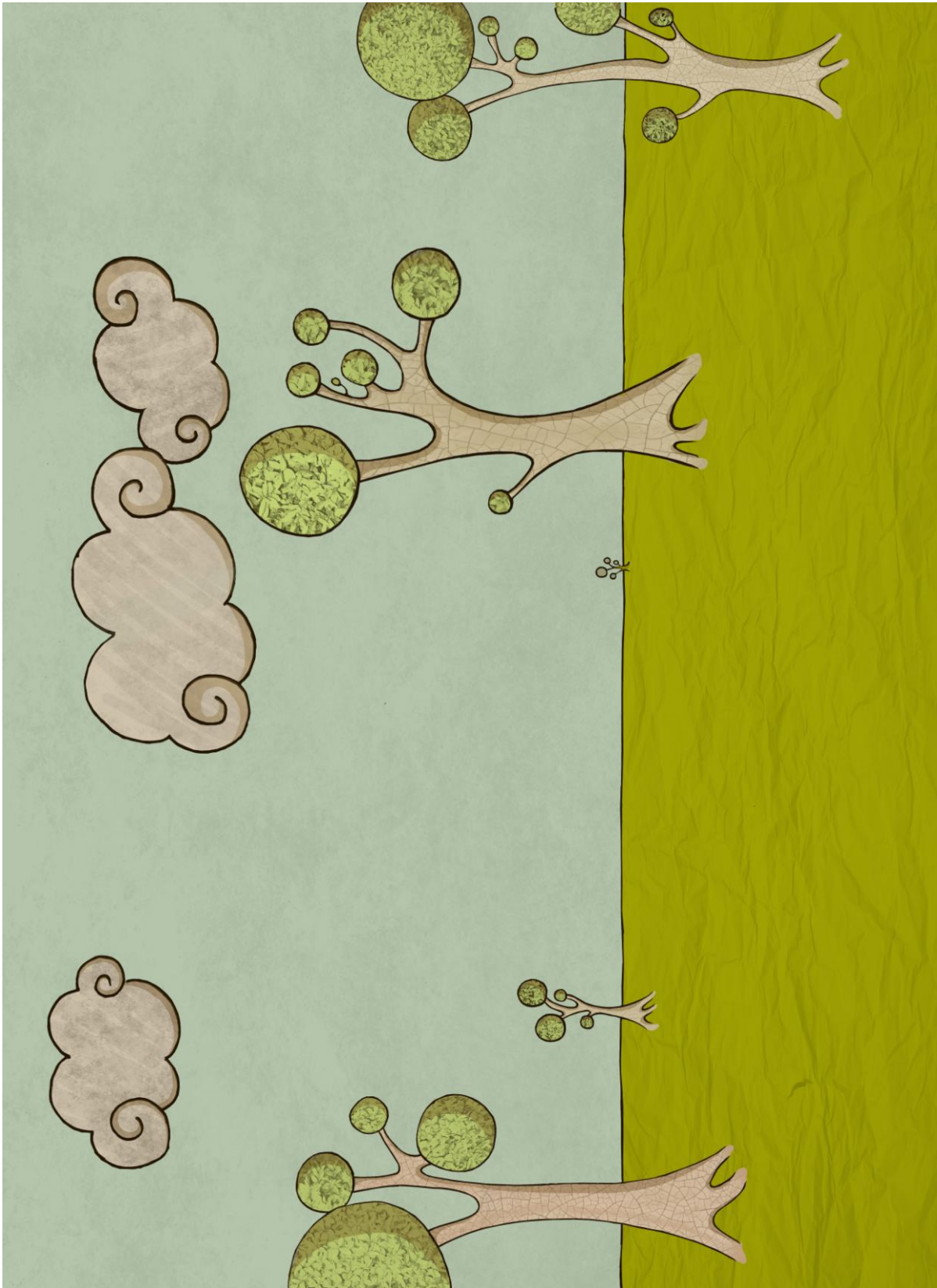


Prueba 3

La prueba 3 de color de fondo me gustó más junto a los personajes y daba al corto un ambiente más adecuado para ser infantil, pero en el momento de montar los personajes los colores vivos del fondo competían con los colores de los personajes. Por esta razón se modificó el fondo 3. Se le agregó más textura para contrarrestar la falta de textura en el diseño de personajes y los colores fueron sustituidos por unos más cálidos. Esta gama de colores ya no competía con los colores de los personajes por lo que este fue seleccionado como el fondo definitivo de la producción.

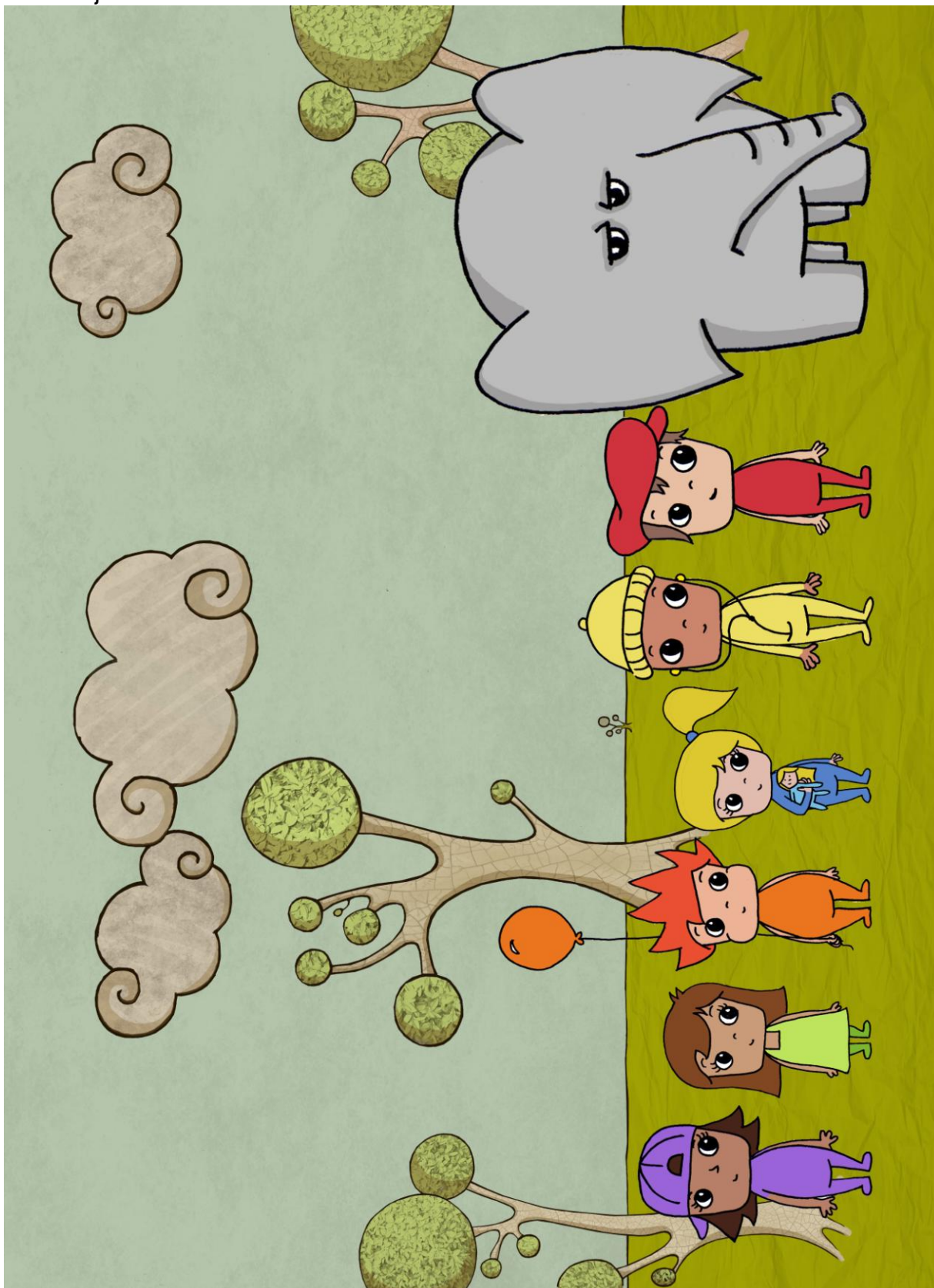


Fondo elegido para el cortometraje





Personajes montados en el fondo definitivo.



## 2.6 Construcción del guión visual

A continuación están incluidos los dos storyboards realizados para este proyecto. Un guión visual trabajado a modo de borrador y un guión visual definitivo.

### Storyboard final "Sir Elephant the Grump and the Kids"

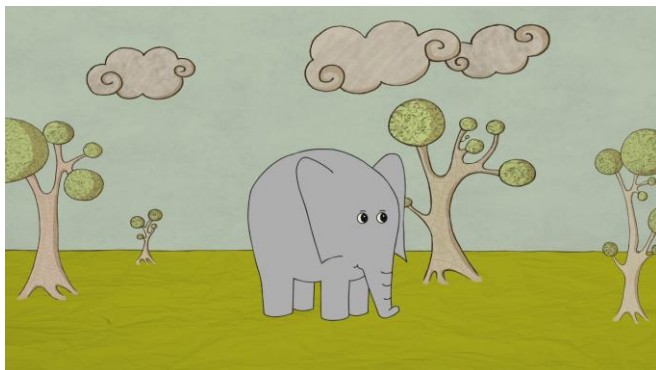
1



Título

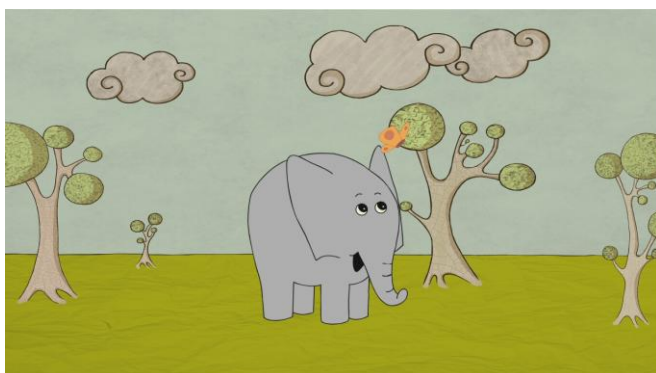
Se escucha en off el ruido de niños jugando en un patio.

2



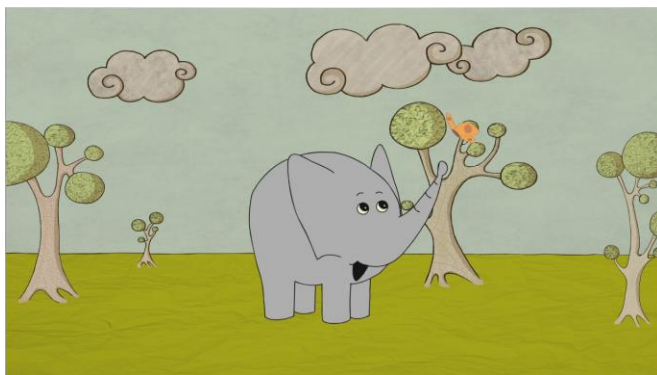
Sir Elephant está tranquilo disfrutando de la naturaleza. Suena música tranquila.

3



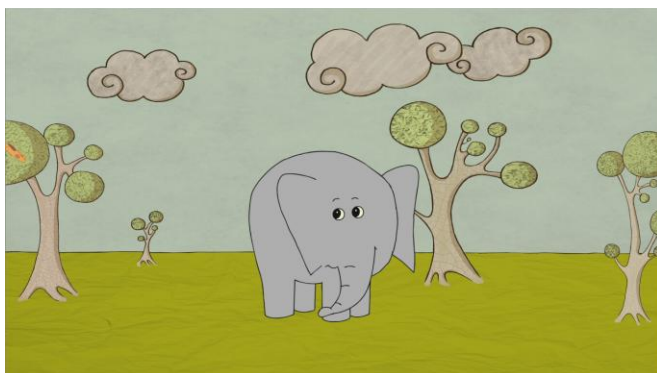
Entra al cuadro una mariposa. Sir Elephant la mira emocionado. Se escucha el aleteo de la mariposa.

4



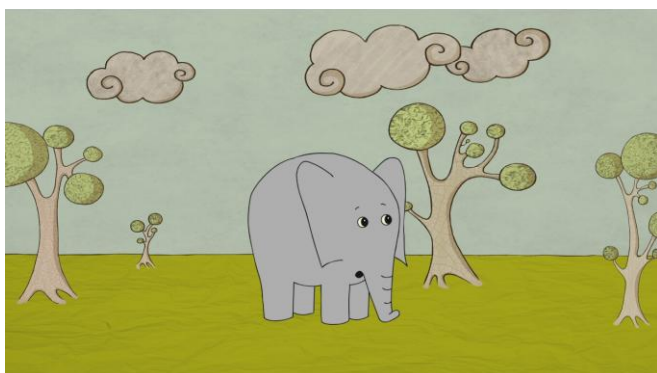
Sir Elephant juega con la mariposa. Está feliz. Se escucha el aleteo de la mariposa.

5



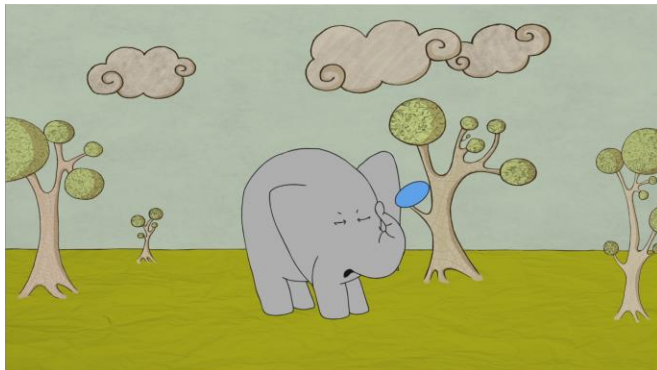
La mariposa sale del cuadro. Sir Elephant la ve alejarse.

6



Sir Elephant escucha una pelota rebotar fuera del cuadro. Está asombrado y curioso. Se escucha la pelota rebotando en OFF.

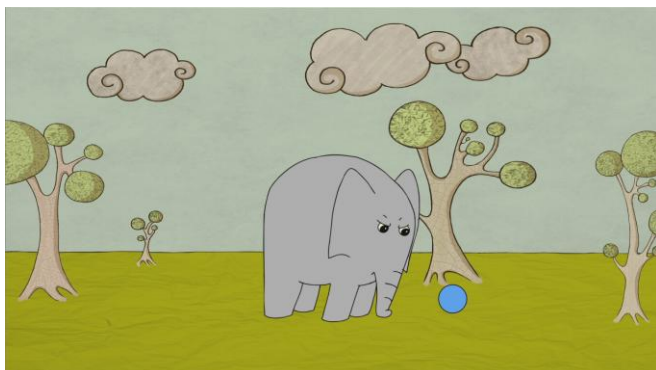
7



Entra al cuadro una pelota que impacta a Sir Elephant en la cara.

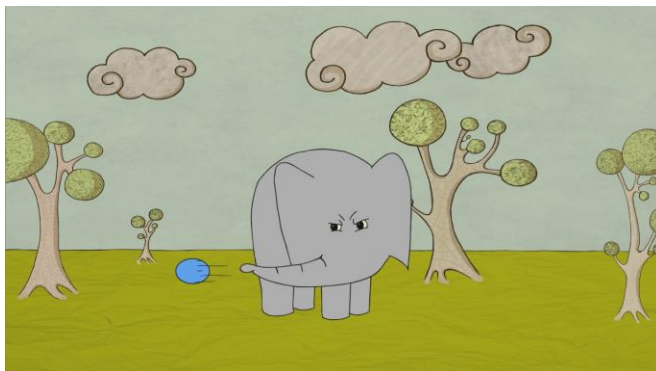


8



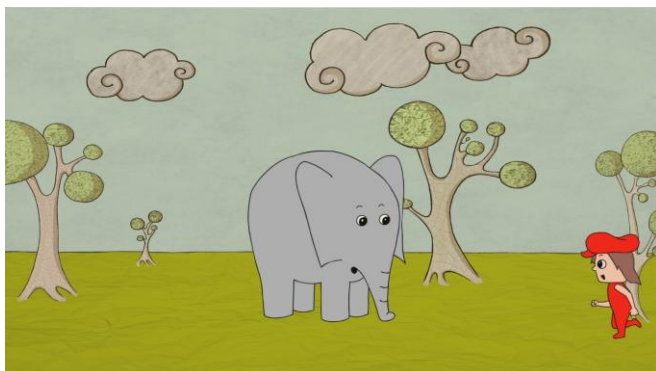
Sir Elephant mira la pelota molesto. Se escucha la pelota caer en el piso.

9



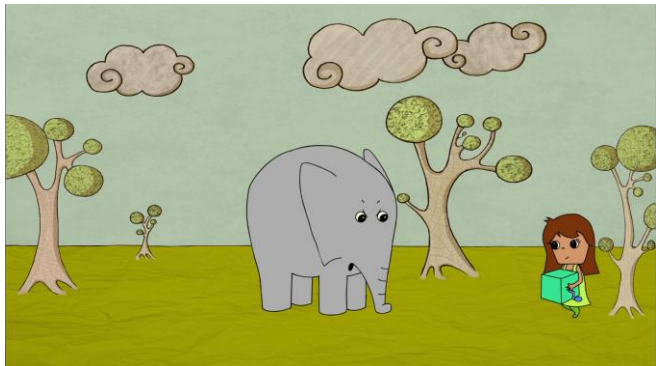
Sir Elephant recoge la pelota y la lanza fuera del cuadro enojado. Se escucha la pelota rebotar en OFF.

10



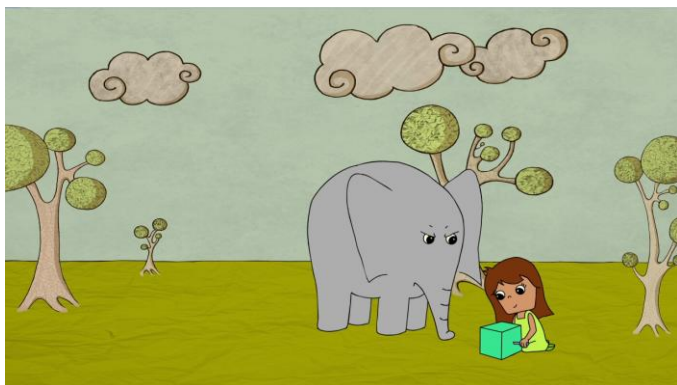
Entra al cuadro un niño vestido de rojo. El niño sale por el lado opuesto del cuadro. Corre persiguiendo la pelota. Tiene una sonrisa en su cara. Se escuchan sus pasos contra el piso. Sir Elephant lo sigue con la mirada, está enojado.

11



Entra al cuadro una niña cargando una caja. Se escuchan sus pasos contra el piso. Sir Elephant le sigue con la mirada, lo mira con curiosidad.

12



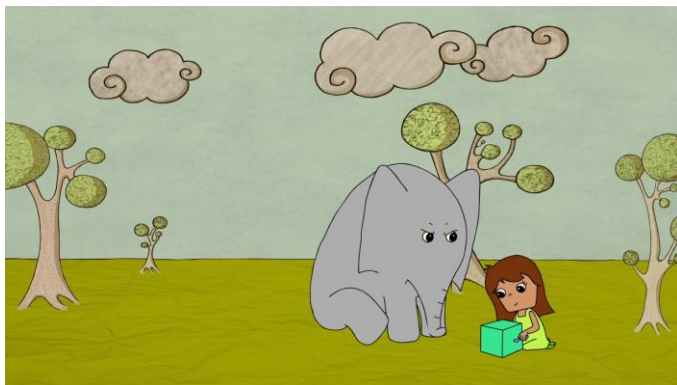
Sir Elephant mira a la niña enojado. Se acerca para ver que hay dentro de la caja. La niña da manivela a la caja y suena la canción "Pop goes de weasel".

13



La caja se abra repentinamente y sale un payaso sujetado con un resorte. El elefante se asusta y cae al piso cubriéndose con sus patas. Se escucha el sonido de la caja y el resorte. Se escucha al elefante golpear contra el piso.

14



Sir Elephant nota que la caja no le representa una amenaza y se sienta junto a la niña. Está enojado. La niña cierra la caja y vuelve a empezar. Se escucha la canción.

15



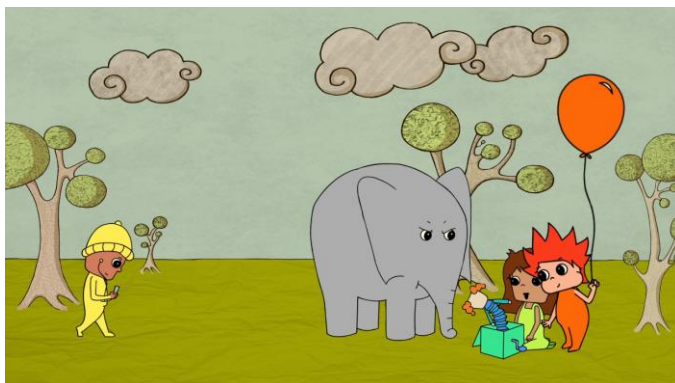
De la parte superior del cuadro entra un niño vestido de anaranjado. Cuelga de un globo que lo baja al piso lentamente. Se escucha la canción producida por el Jack in the Box.

16



El niño del globo se acerca a la niña caminando lentamente. Observa la caja por un momento y exclama "Wow!". Se escucha la canción producida por el Jack in the Box y la voz del niño del globo.

17



Entra al cuadro un niño vestido de amarillo. Lleva un Gameboy en las manos. Camina sin levantar la mirada del juego. Se escucha la canción producida por el Jack in the Box, los pasos del niño del Gameboy sobre el piso y los sonidos del juego de video.

18



El niño de amarillo choca contra el elefante dejando caer el Gameboy al piso. Se escucha la canción producida por el Jack in the Box y los sonidos del juego de video.

19



El niño se sienta junto al elefante a seguir jugando. Se escucha la canción producida por el Jack in the Box y los sonidos del juego de video.



20



Cruza el cuadro una niña saltando en un pogo. Se escucha la canción producida por el Jack in the Box, los sonidos del juego de video y el sonido de la niña rebotando.

21



El niño del globo se acerca al niño del Gameboy para mirar lo que hace. Exclama "Wow!". Se escucha la canción producida por el Jack in the Box y los sonidos del juego de video.

22



La niña del pogo vuelve a entrar al cuadro. Se escucha la canción producida por el Jack in the Box, los sonidos del juego de video y el sonido de la niña rebotando.

23



El niño del globo se acerca a la niña del pogo a ver lo que hace. Exclama "Wow!". Se escucha la canción producida por el Jack in the Box, los sonidos del juego de video y el sonido de la niña rebotando.

24



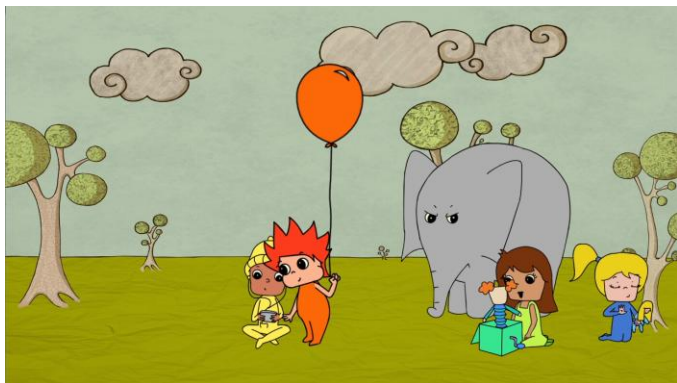
La niña del pogo sale rebotando del cuadro. El niño del globo se acerca nuevamente a mirar el Gameboy. Se escucha la canción producida por el Jack in the Box, los sonidos del juego de video y el sonido de la niña rebotando.

25



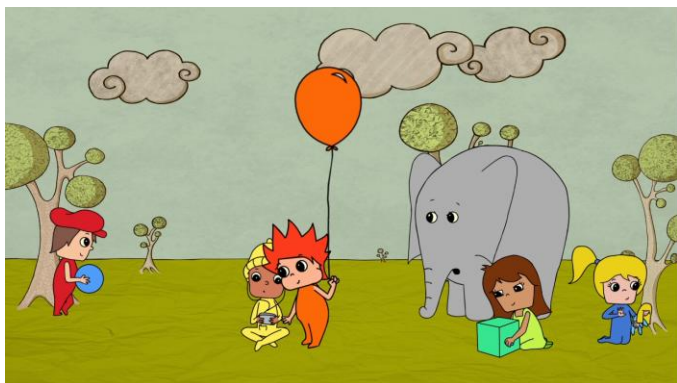
Entra al cuadro una niña cargando una muñeca. Se escucha la canción producida por el Jack in the Box y los sonidos del juego de video.

26



La niña de la muñeca se sienta en el piso a jugar. Jala de un cordel haciendo que la muñeca diga "I love you. Se escucha la canción producida por el Jack in the Box, los sonidos del juego de video y la muñeca diciendo "I love you".

27



El niño vestido de rojo regresa al cuadro cargando la pelota. Se escucha la canción producida por el Jack in the Box, los sonidos del juego de video y la muñeca diciendo "I love you".

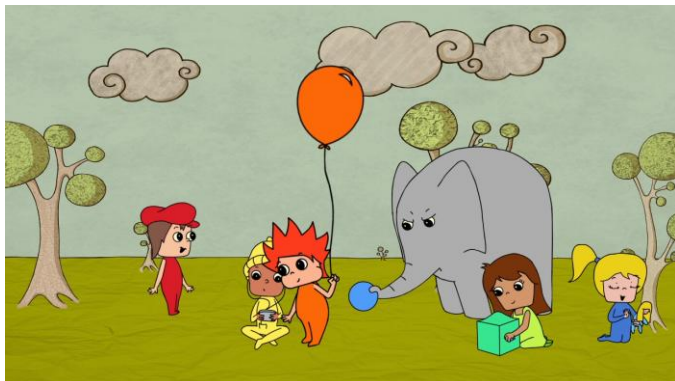


28



El niño de la pelota la lanza contra la cara del elefante. Se escucha la canción producida por el Jack in the Box, los sonidos del juego de video, la muñeca diciendo "I love you" y la pelota impactando al elefante.

29



El elefante recoge la pelota que cayó a su lado. Está enojado. Se escucha la canción producida por el Jack in the Box, los sonidos del juego de video y la muñeca diciendo "I love you".

30



Sir Elephant enojado lanza la pelota contra la cara del niño vestido de rojo. Se escucha la canción producida por el Jack in the Box, los sonidos del juego de video, la muñeca diciendo "I love you" y la pelota impactando la cara del niño.

31



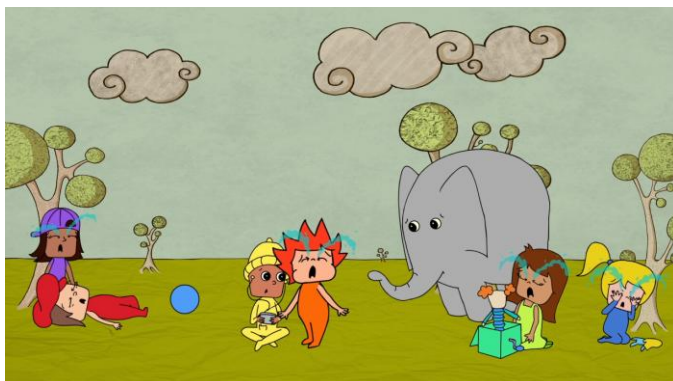
Los niños dejan de jugar y miran lo que sucede. El niño de rojo está botado en el piso. El niño del globo suelta el globo que vuela fuera del cuadro. Hay silencio.

32



Los niños lloran. Se escuchan los niños llorando.

33



Sir Elephant asustando empuja la pelota hacia el niño rojo. Se escuchan los niños llorando

34



El niño de rojo se incorpora y mira al elefante y la pelota. Se escuchan los niños llorando

35



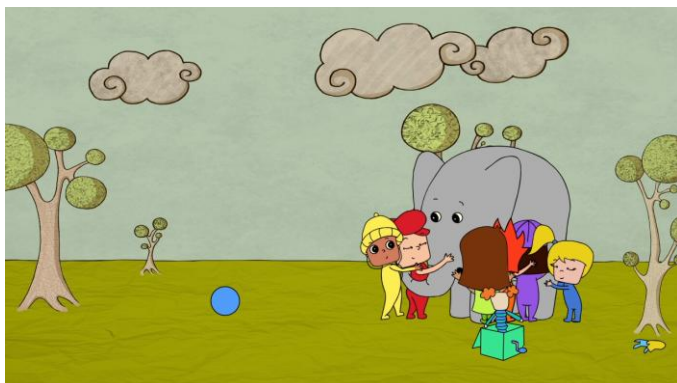
El niño de rojo se para y camina hacia el elefante. Los niños dejan de llorar. Se escuchan los pasos del niño contra el piso.

36



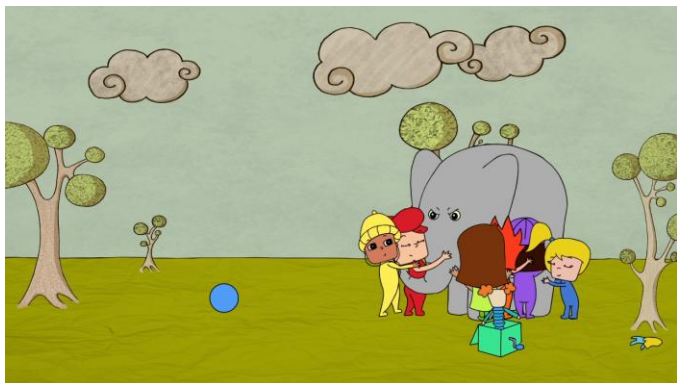
El niño del rojo abraza al elefante. Los niños observan los que sucede.

37



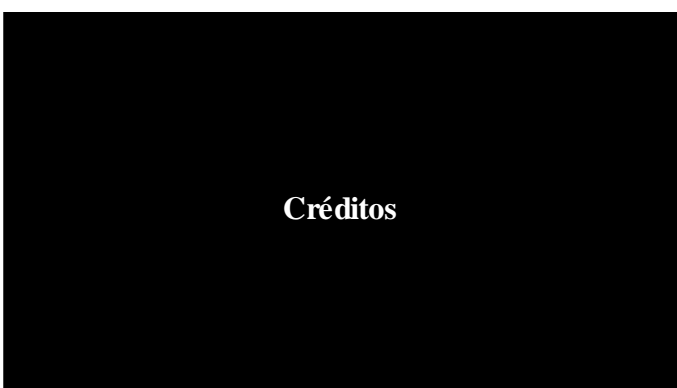
Todos los demás niños se levantan y abrazan al elefante. Se escuchan los pasos de los niños contra el piso.

38



Sir Elephant está nuevamente enojado porque está siendo abrazado.

39



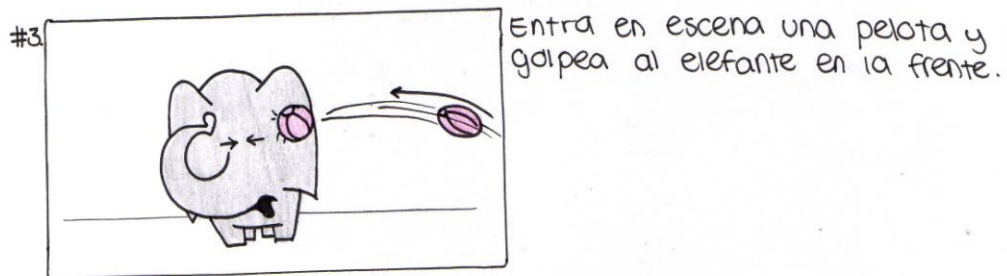
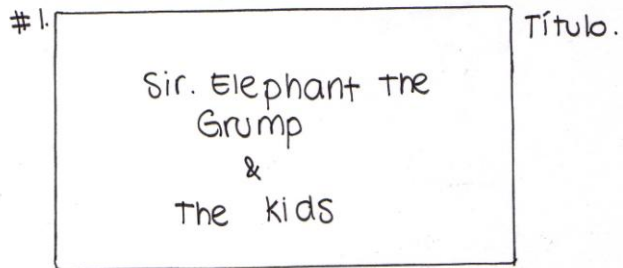
Créditos.

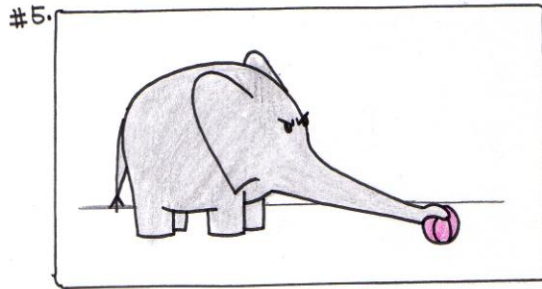


A continuación el guión visual inicial del cortometraje trabajado a modo de borrador.

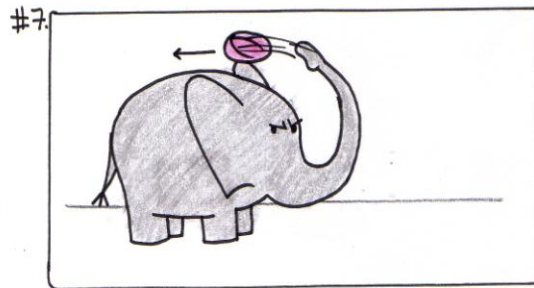
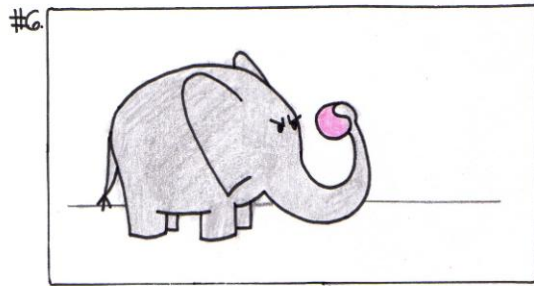
Sir. Elephant the Grump  
& The Kids

**1.**

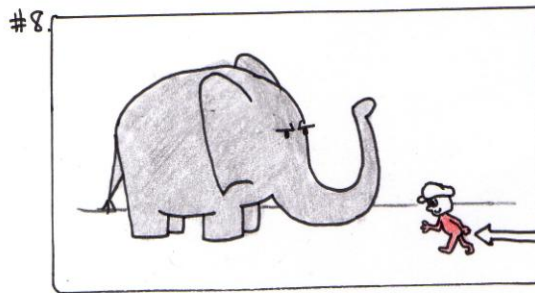


**2.**

El elefante levanta la pelota y la mira.



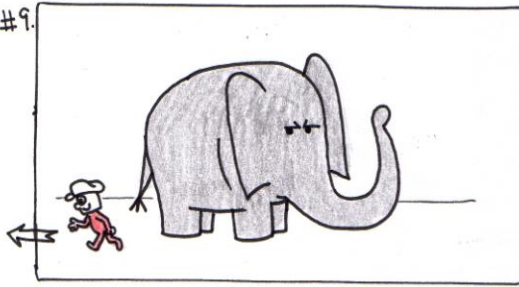
Enojado la tira fuera del cuadro



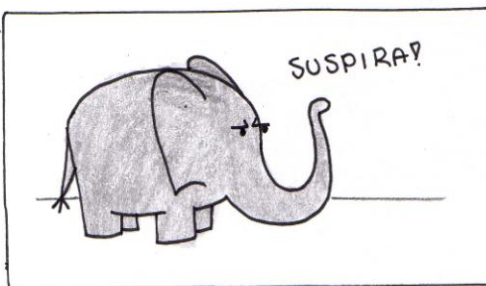
Del mismo lugar de donde vino la pelota aparece un niño. Cruza el cuadro persiguiendo la pelota. Está feliz y sonríe.

## 3.

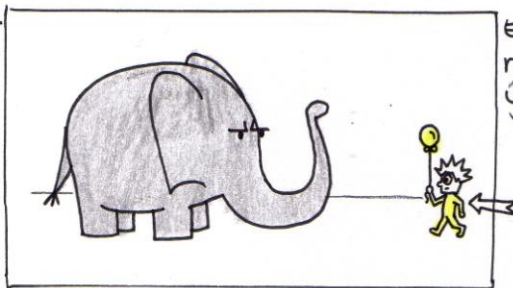
#9. El elefante lo mira mientras sale del cuadro



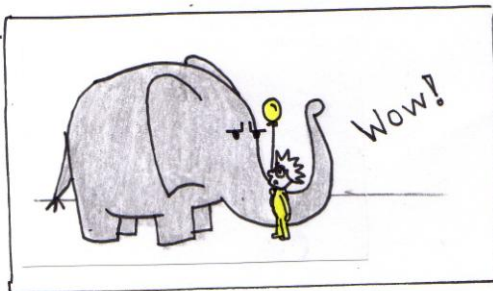
#10. Suspira en silencio.



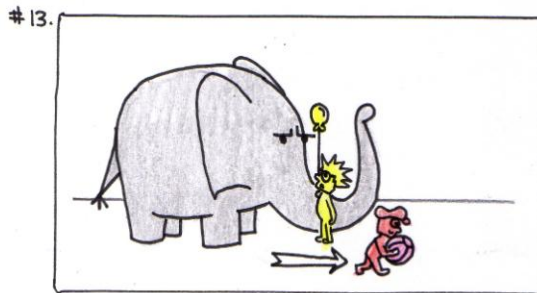
#11. Entra al cuadro un segundo niño. Lleva un globo en la mano y camina lentamente.



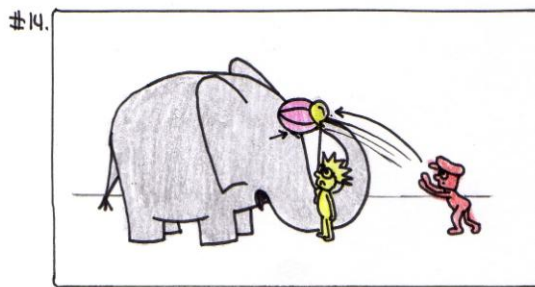
#12. Se para junto al elefante y lo mira hasta el punto más alto. Exclama "Wow!" Se queda así admirando al animal.



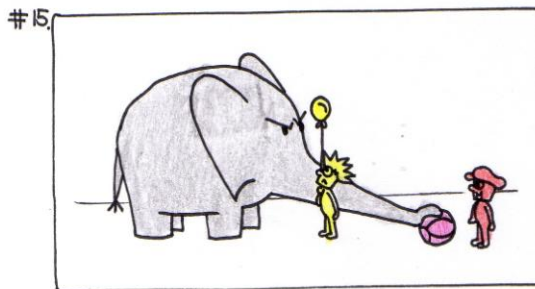
4.



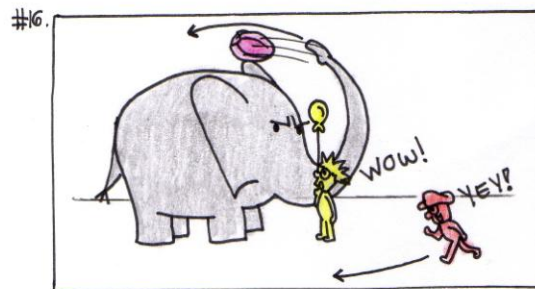
El niño de la pelota regresa sujetándola entre sus manos.



El niño se para frente al elefante y le lanza la pelota. El elefante no reacciona y la pelota lo golpea.



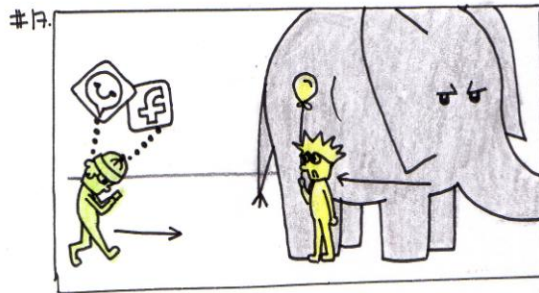
El elefante está enojado nuevamente. Levanta la pelota y la vuelve a lanzar fuera del cuadro.



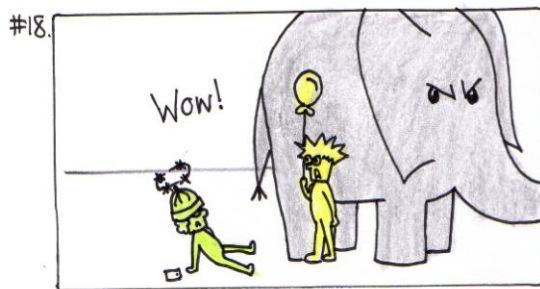
El niño del globo vuelve a exclamar "Wow!". El niño de la pelota emocionado corre nuevamente tras ella.



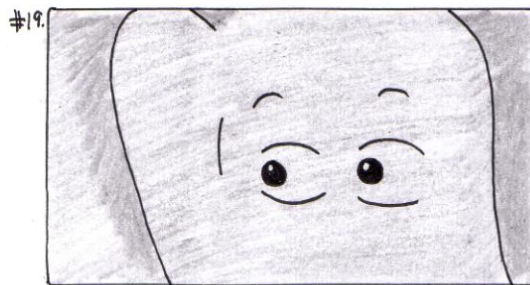
## 5.



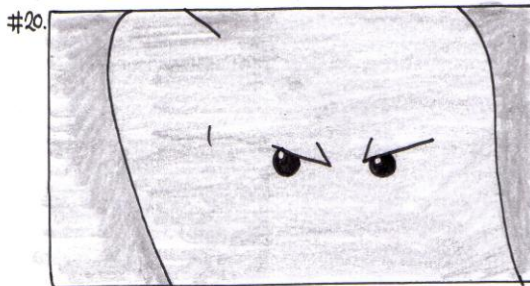
Entra un tercer niño que tiene un celular en sus manos y textea. Su mirada está fija en el celular y no mira por donde camina. Se escucha el sonido de cada mensaje que entra.



Sigue caminando y choca contra la pierna del elefante. Cae sentado al piso y agita su cabeza sin saber qué pasó. El niño del globo exclama "Wow!"



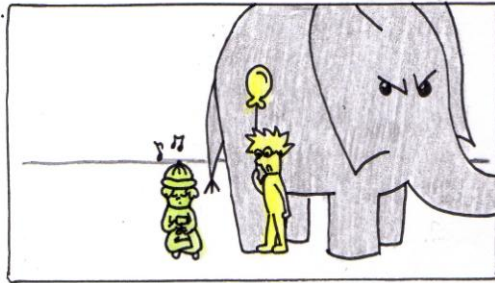
El elefante se sorprende de sentir que el niño lo toca al chocar con él y después se molesta.



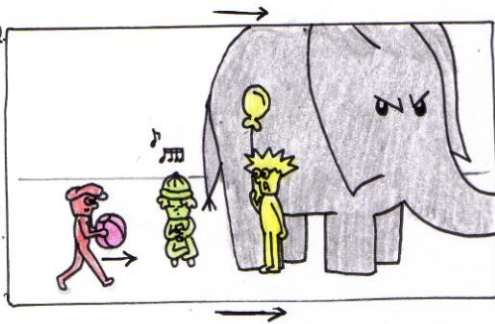


## 6.

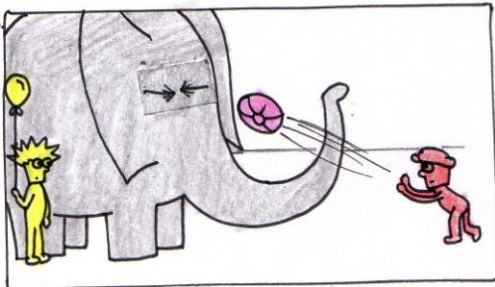
#21. El niño recoge el celular del piso y se sienta a seguir mensajando



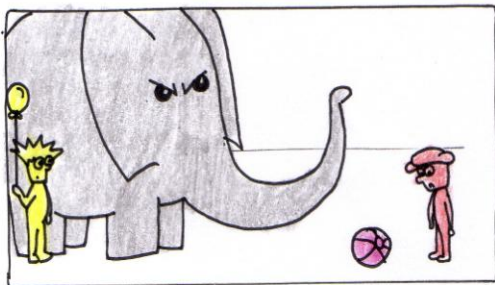
#22. Regresa el niño de la pelota.



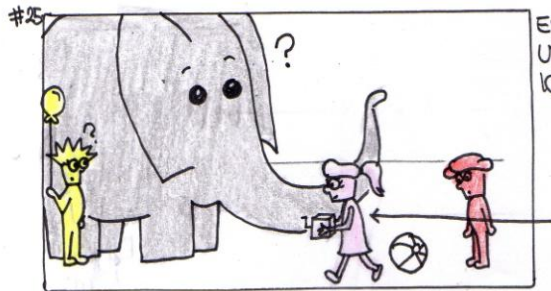
#23. El niño vuelve a lanzar la pelota contra el elefante.



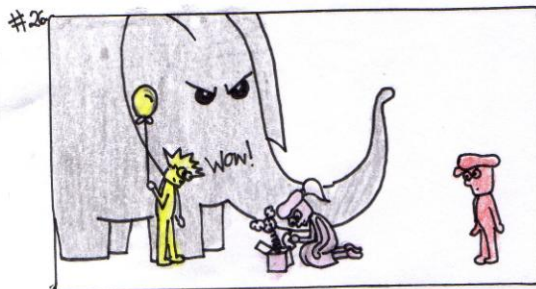
#24. Esta vez el elefante no vuelve a lanzar la pelota. Lo mira enojado. El niño parece decepcionado.



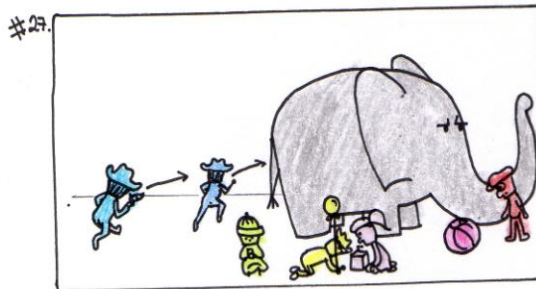
7.



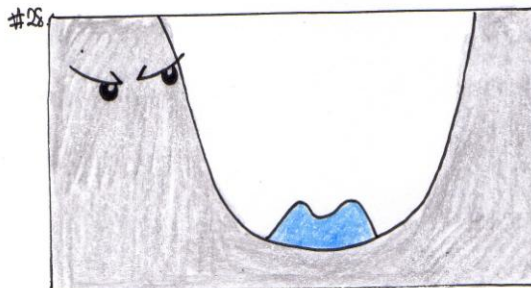
Entra al cuadro una niña cargando una caja. Despierta la curiosidad de los demás.



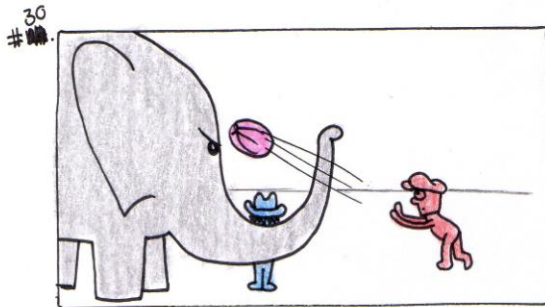
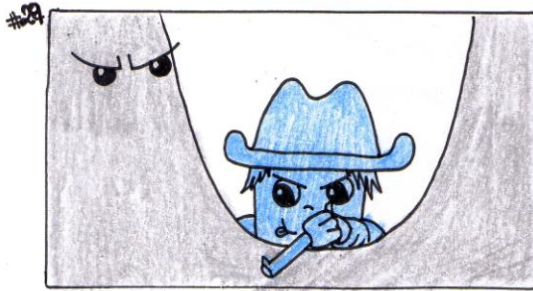
El niño del globo se acerca y exclama "Wow!". La niña comienza a dar manivela y activa la canción. Momentos después aparece el payaso. El elefante parece molesto.



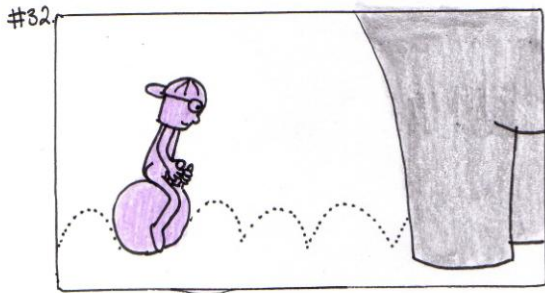
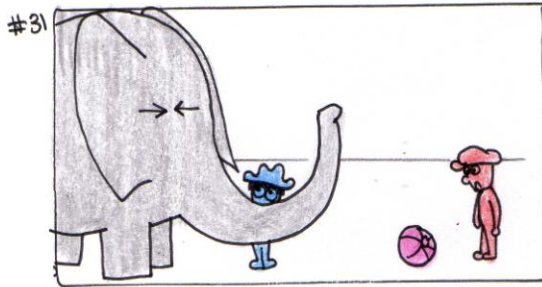
Dos niños corren dentro del cuadro. Usan sombreros de cowboys y corren jugando a dispararse el uno al otro.



8.

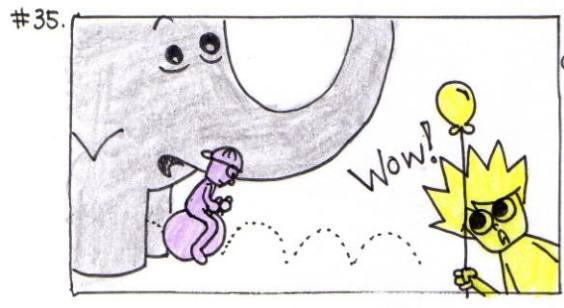
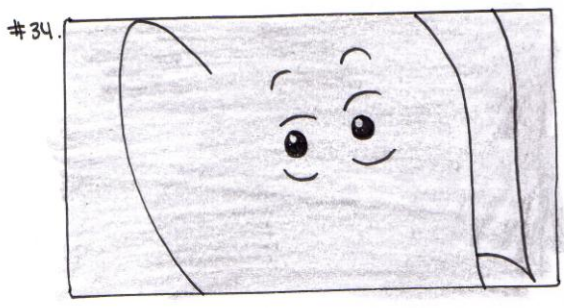
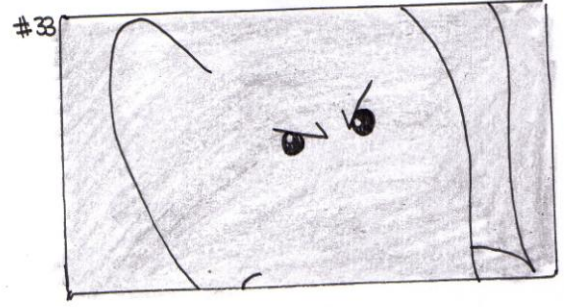


El niño de la pelota vuelve a intentar. Nuevamente no obtiene respuesta del elefante.

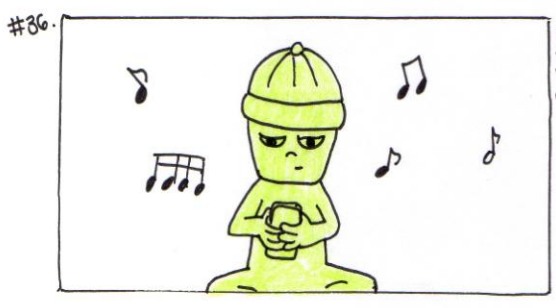


Entra al cuadro un niño rebotando en una bola de caucho.

9.

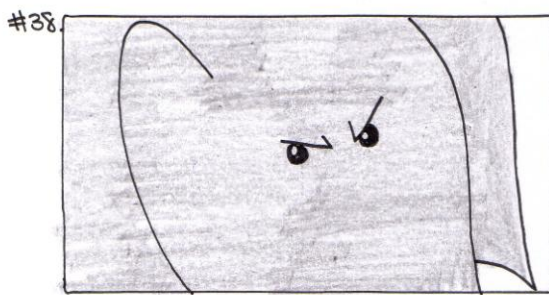
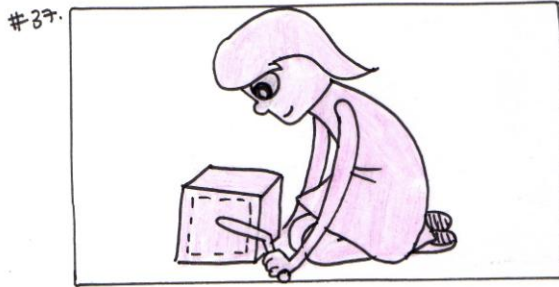


El niño pasa rebotando por debajo del elefante. Aparece el niño del globo y dice "Wow!".

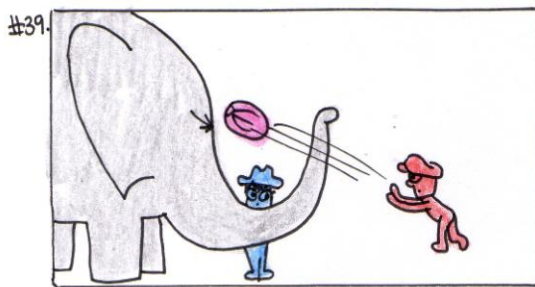


El elefante mira cómo los niños juegan y hacen ruido. Se enoja cada vez más.

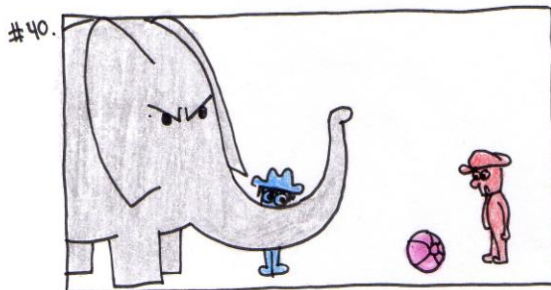




El elefante se enoja más.



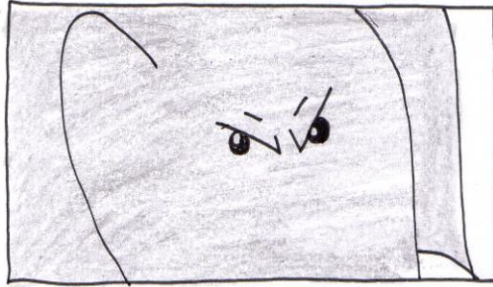
El niño de la pelota hace un intento más de que el elefante lance la pelota.



La pelota cae.

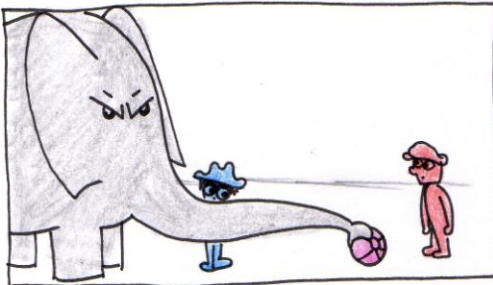
11.

#41.



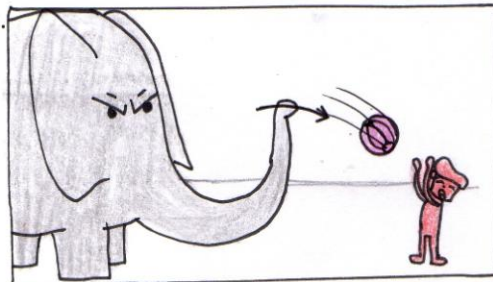
El elefante parece aún más enojado

#42.



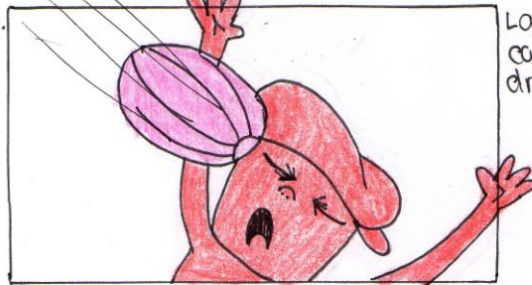
Recoge la pelota del piso.

#43.



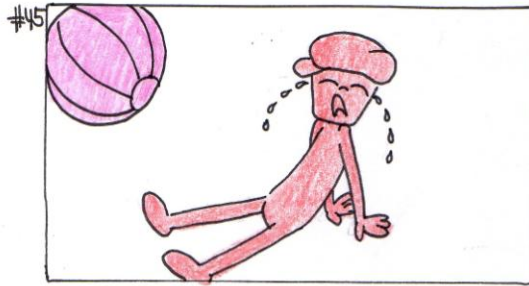
Lanza la pelota contra la frente del niño de la pelota.

#44.

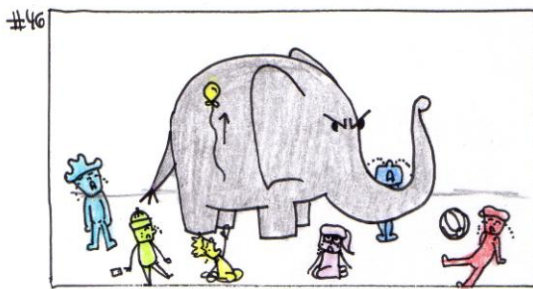


La pelota golpea al niño en la cara en cámara lenta y de forma dramática.

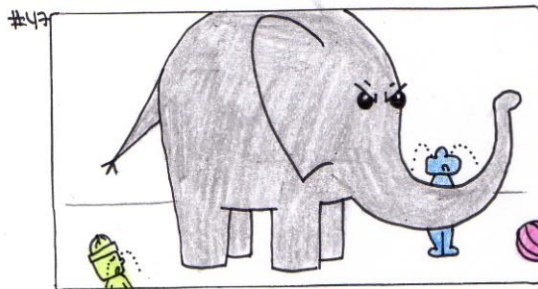
## 12.



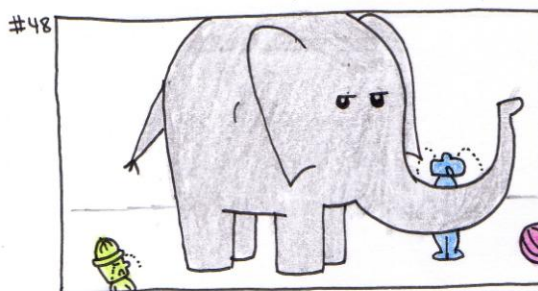
El niño cae sentado al piso y se pone a llorar.



Uno a uno los niños se ponen a llorar siguiendo al niño de la pelota. El elefante sigue enojado.

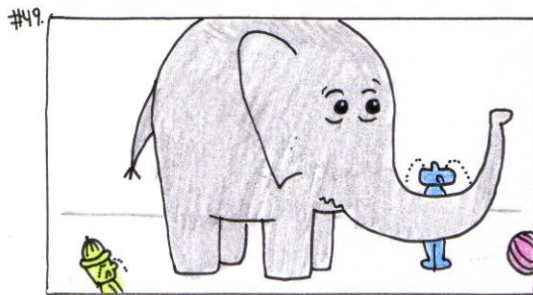


Está muy molesto.

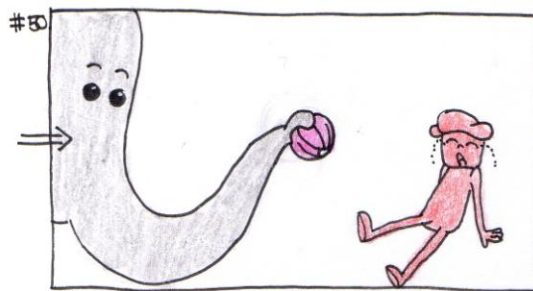


Su expresión se va ablandando mientras mira a su alrededor.

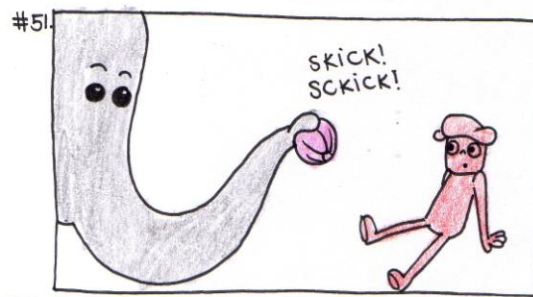
## 13.



El elefante está ahora nervioso mira a su alrededor sin saber que hacer.

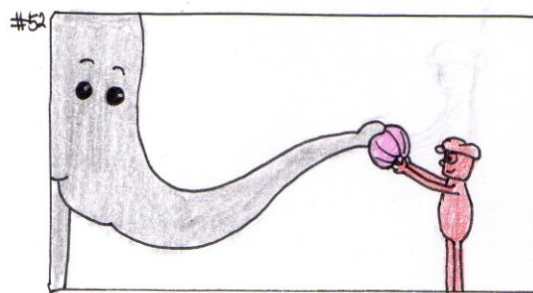


El elefante se acerca al niño y levanta la pelota.



El elefante hace rechinar la pelota y el niño atraído por el sonido deja de llorar.

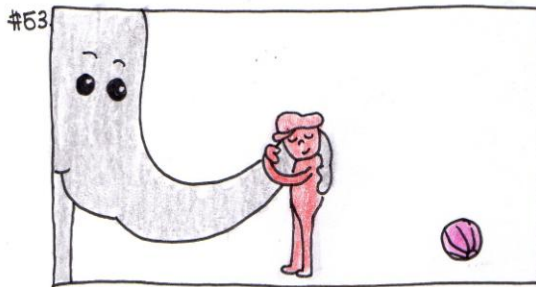
↓  
se escucha también como los demás niños dejan de llorar



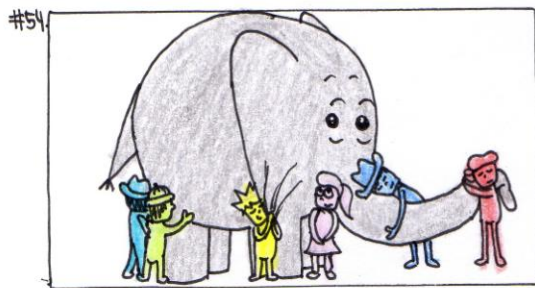
El niño se levanta sonriendo y coge la pelota.



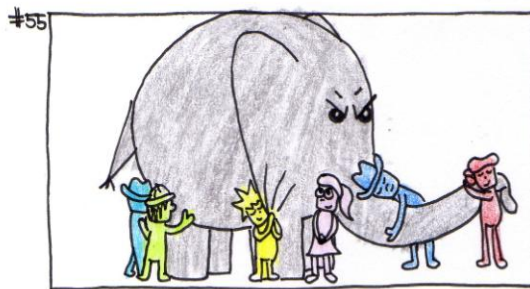
14.



El niño deja caer la pelota y abraza al elefante. El elefante parece cómodo con el abrazo.



Todos los niños se levantan a abrazar al elefante. El elefante está asustado.



Los niños están felices abrazando al elefante pero él está enojado nuevamente porque lo abrazan.

THE END  
5

## 2.7 Nombres del equipo colaborador en la etapa de preproducción

Leonardo Moreno

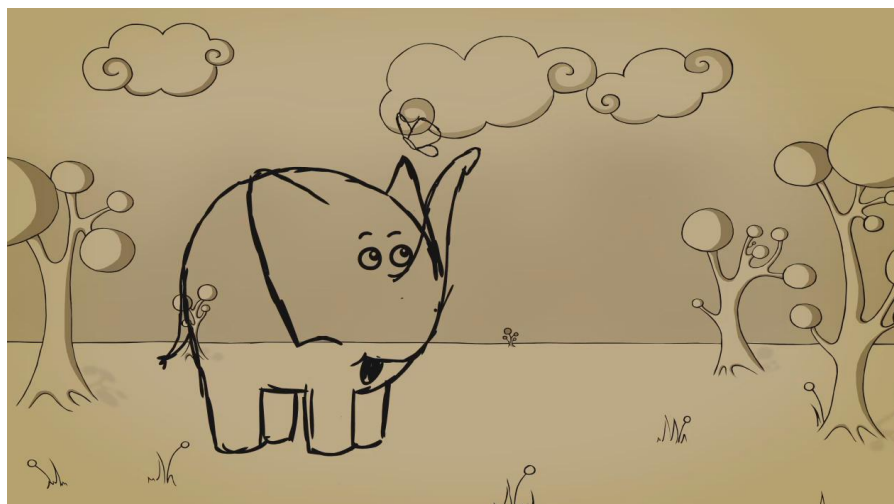
Gianni Vásconez

Ana María Muñoz

### 3. Producción

#### 3.1 Proceso de producción

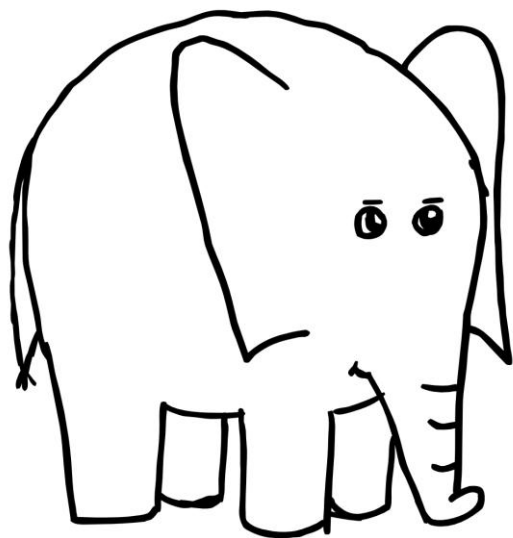
El proceso de producción comenzó una vez aprobada la historia y el guión visual. Cada personaje se animó por separada utilizando el programa Toon Boom. Cuando una secuencia se terminaba era importada al After Effects para ser juntaada con las secuencias de los demás personajes. En esta etapa la línea de los personajes no es perfecta. El dibujo es un borrador de lo que será cuando el cortometraje esté terminado



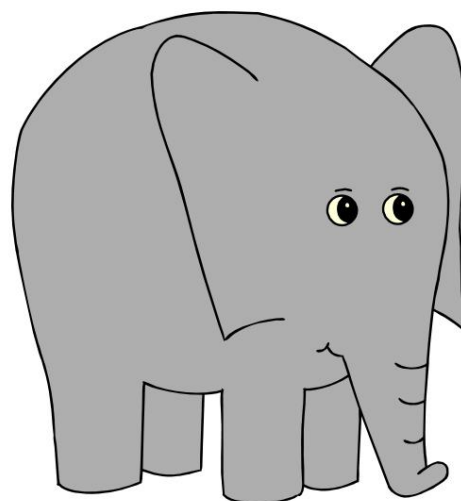


(Renders de la etapa de producción)

Cuando todas las secuencias de los personajes estaban completas han sido terminadas estas se montan para crear un borrador del cortometraje. Este borrador es llamado Pencil Test. Cuando el Pencil Test estuvo completo se exportaron las secuencias completas de cada personaje para importarlas en el Toon Boom. En este programa se repasa la línea de los personajes y se los pinta.



(Personaje en etapa de pencil test)



(Personaje en etapa de Clean up)

Una vez que los personajes han sido pasados a limpio se los importó al After Effects para comenzar la etapa de Post Producción.

### 3.2 Dificultades durante el proceso de producción

Durante la etapa de producción fue una dificultad lograr que tantos personajes compartan un mismo espacio y se muevan de manera coordinada uno con el otro. Los personajes fueron trabajados por separado y en ocasiones dos personajes juntos en un solo archivo. Pero en el momento de juntarlos a todos cada personaje debe tener un ritmo diferente y no interferir con el movimiento y acciones de los demás. También fue una dificultad el ubicar tantos personajes en un solo cuadro. En el corto muchas acciones acurren simultáneamente y es importante guiar al ojo del espectador a mirar a un lugar específico en cada momento. Para esto cada acción debe pasar en un momento adecuado y lugar correcto en el cuadro.

### 3.3 Nombres del equipo colaborador de la etapa de producción

Ana María Muñoz

## 4. Postproducción

### 4.1 Proceso de postproducción

#### 4.1.1 Efectos visuales

El cortometraje “Sir Elephant the Grump and the Kids” fue trabajado con una técnica de animación clásica. Los efectos visuales fueron trabajados en el Toon Boom por medio de imágenes secuenciales trabajadas a mano.

#### 4.1.2 Efectos sonoros

El cortometraje tiene un estilo clásico y el audio mantiene la misma línea. Comienza con la canción “Calling to the cows” de Gioachino Rossini, pieza que evoca la tranquilidad del campo. A lo largo del desarrollo de la historia esta pieza va perdiendo protagonismo tal como el elefante va perdiendo su tranquilidad. Uno a uno los niños van entrando en escena ahogando la música de fondo con sus distintas actividades. El caja musical, el juego de video, el pogo, la pelota, y la muñeca de cuerda, todos colaboran para ir creando un caos que llega a exasperar al elefante. Los efectos sonoros son de vital importancia para transmitir esta historia ya que generan en el espectador una sensación de desorden con la que todos nos podemos identificar. El bullicio hace que el observador se pueda relacionar con el personaje del elefante.

La obtención de los efectos de sonido se la realizó a través de bases de datos de sonidos y videos de Youtube a los cuales se les extrajo el audio y se lo modifico para crear la ilusión de estar rodeado de niños jugando. El manejo de efectos en *off* y la intensificación progresiva de los efectos al entrar los personajes crea una sensación de profundidad que da realismo a la pista.

#### 4.2 Nombres el equipo colaborador de la etapa de postproducción

Andrés Saenz

Ana María Muñoz

#### 4.3 Integrantes de la tesis

Ana María Muñoz Crespo

## 5. Bibliografía

Cannon, R. (Director). (1950). *Gerald McBoing-Boing* [Motion picture]. EEUU: United Productions Of America

Chronology of Animation Introduction. (n.d.). *Chronology of Animation Introduction*. Retrieved May 10, 2014, from <http://www.animated-divots.net/chronst.html>

Compiled History of Animation. (n.d.). *Joshua Mosley*. Retrieved April 29, 2014, from <http://www.joshuamosley.com/UPenn/courses/Ani/AnimationHistory.html> Find a website by URL or keyword...

Disney, W. (Director). (1941). *Dumbo* [Motion picture]. EEUU: Walt Disney Home Video.

Nissen, F. (Director). (2005). *Pooh's Heffalump Movie* [Motion picture]. EEUU: Walt Disney Home Video.

TimeRime.com - History of Web Animation timeline. (n.d.). *TimeRime.com - History of Web Animation timeline*. Retrieved May 10, 2014, from <http://timerime.com/en/event/1224454/Peter+Roget+Persistence+of+vision/>

Williams, R. (2009). *The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical computer, games, stop motion and Internet animators* (Expanded ed.). London: Faber and Faber