

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Libro de producción: La Mosca

Raúl Borja Arboleda

Karla Chiriboga, Directora de Trabajo de Titulación

Gustavo Idrovo, Director de Trabajo de Titulación

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

Quito, mayo de 2015

Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE APROBACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Libro de producción: La Mosca

Raúl Borja Arboleda

Karla Chiriboga, Lic.,
Directora de Trabajo de Titulación

.....

Gustavo Idrovo
Director de Trabajo de Titulación

.....

Sebastián Hernández M.A.,
Miembro del Comité

.....

Mario Troya M.A.,
Miembro del Comité

.....

Pedro Moncayo M.A.,
Miembro del Comité

.....

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

.....

Quito, mayo de 2015

© 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: Raúl Borja Arboleda

C.I: 171689098-1

Fecha: Quito, mayo de 2015

RESUMEN

El presente proyecto de titulación recoge el proceso de creación del cortometraje “La Mosca”, un trabajo de animación tradicional digitalizada y compuesta en un ordenador. Cuenta la historia de un ilustrador que al verse importunado por una pequeña aunque impertinente mosca, se dispone a eliminarla, ocurriendo entonces varios eventos desafortunados y frustrantes para él. El proyecto resolvió la reflexión hipotética de que, al encontrarnos frente a la necesidad de crear un producto audiovisual, los motivos e inspiraciones pueden surgir de las propias experiencias de la persona creadora. En este producto audiovisual, la experiencia personal de aprendizaje de las destrezas de un animador, no siempre agradables, narrada desde una visión crítica se convierte en cómica, recurriendo a una estética de economía de recursos audiovisuales para darle la vuelta a la molestia en un gran motivo de relax emocional y reflexión de vida. El producto aplica una técnica híbrida tradicional - digital, que se enriqueció con aportes de varias visiones en diversos momentos y desde diversas personas. El cortometraje, con una duración de 3' 02", cuenta con una banda sonora creada expresamente para el video. En el texto se desarrollan en detalle los pasos seguidos en el proceso, hasta finalizar el cortometraje.

ABSTRACT

This book describes the process behind the short film "La Mosca", a traditional animation short film digitized and composite on a computer. The film tells the unfortunate events of an Illustrator who is bothered by an impertinent fly. This project shows how from negative experiences can be create critical and comical audiovisual products. In this audiovisual product, the negative personal experiences of the animator are narrated from a critical perspective giving it a final comical tone. The product presents traditional - digital hybrid techniques that were enriched with several meetings with people related to the audiovisual arts. The film have a duration of 3' 02 ", and the soundtrack was expressly created for the video. In the following text is explained in detail each step of the process of preproduction, production and postproduction.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO DEL CORTOMETRAJE: La Mosca

SINOPSIS: Esta historia trata sobre un ilustrador que al encontrarse cansado y bloqueado acerca de su proyecto no tiene más opciones que desvelarse para finalizar su producto final mientras que al mismo tiempo una mosca le impide avanzar con el mismo. Luego de un par de encuentros el ilustrador deja de lado su proyecto y se propone matar a la mosca. El protagonista arma un alboroto dentro de su cuarto el cual concluye con la destrucción de su trabajo nocturno. No le queda más remedio que matar a quién lo impulso a comportarse de tal manera pero antes de la estocada final el ilustrador mira a la mosca a través de un vaso de agua y relaciona las características de la mosca con la manera de poder concluir de manera exitosa su producto. Usa esas características para crear el diseño de su monstruo. Cuando termina, mira a la mosca y aunque parecería que la va a dejar ir, despiadadamente intenta matarla sin que los espectadores sepan cual fue el resultado.

GUIÓN: Raúl Borja Arboleda

DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN: Raúl Borja Arboleda

DURACIÓN: 3'02"

TÉCNICA: Animación tradicional digitalizada y compuesta en un ordenador

FORMATO: Aspect Ratio: 16:9 Dimensiones 1920x1080 Tamaño: 1,7 GB Clase: Película QuickTime Compresión: Animation Canales de audio: 2

FECHA DE PRODUCCIÓN: 2015

DIRECCIÓN DE PROYECTO DE TITULACIÓN: Gustavo Idrovo & Karla Chiriboga

Tabla de contenido

1.Introducción	9
2.Preproducción	10
<i>2.1 La Idea</i>	<i>10</i>
<i>2.2 La Historia</i>	<i>12</i>
<i>2.3 Concept Art</i>	<i>19</i>
<i>2.4 Diseño de personajes</i>	<i>22</i>
<i>2.5 Storyboard</i>	<i>23</i>
3. Producción.....	26
<i>3.1 Layouts.....</i>	<i>26</i>
<i>3.2 Escenas.....</i>	<i>27</i>
4. Post Producción	32
<i>4.1 Compositing.....</i>	<i>33</i>
<i>4.2 Música</i>	<i>35</i>
5. Conclusión	36
6. Referencias	37

1. Introducción

El proyecto de titulación “La mosca” es un cortometraje animado que cuenta la historia de un ilustrador que al verse importunado por una pequeña aunque impertinente mosca, se dispone a eliminarla, ocurriendo entonces varios eventos desafortunados y frustrantes para él. Este proyecto ha sido realizado por el estudiante de la carrera de Animación Digital, Raúl Borja Arboleda como proyecto de titulación. En el siguiente libro de producción se desarrollará a detalle cada paso seguido por el estudiante en el proceso, hasta conseguir finalizar dicho cortometraje. El producto es una animación realizada con una técnica híbrida entre tradicional y digital, que dura 3’ 02” y que cuenta con una banda sonora creada expresamente para el video por el músico Felipe Lizarzaburu Egüez.

Al inicio del proyecto se planteó la siguiente reflexión hipotética: al encontrarnos frente a la necesidad de crear un producto audiovisual existen varios motivos e inspiraciones que surgen en la persona creadora. Para el autor de este producto audiovisual, nada le motiva más que sus no siempre agradables experiencias académicas en su vida estudiantil. Entonces, se planteó al inicio del proyecto que una de las fuentes de inspiración dentro de la producción audiovisual pueden ser la experiencia personal de significado no-agradable y efecto estresante, misma que narrada desde una visión crítica, cómica y estética se convierte en un gran motivo de relax emocional y reflexión de vida.

2. Preproducción

Metodológicamente, existen tres fases generales para la creación de un cortometraje animado: pre-producción, producción y post producción. En esta parte se dará a conocer las diferentes fases y pasos que se debió atravesar antes de completar la etapa de pre producción.

2.1 *La Idea*

Para poder entender a profundidad el cortometraje animado “La Mosca” se debe analizar dos motivos fundamentales que resultan de las experiencias de vida del estudiante. El primer motivo se vincula a experiencias en su niñez y adolescencia, cuando como estudiante pasó muchas horas frente a la televisión y a la computadora, viendo series animadas y jugando videojuegos. Esos no solamente serían espacio y momentos de relajamiento, sino que vería en esas producciones audiovisuales un futuro todavía lejano y ambiguo. Por esta razón decimos que el motivo del cortometraje animado “La Mosca”, es el mismo motivo que le inspiró al estudiante primero a adentrarse y más adelante a profesionalizarse en el campo audio visual de la animación tradicional y digital. El poder crear vida (animar) en base a una ilusión óptica, y lograr narrar de ese modo una historia coherente y además

Para poder entender a profundidad el cortometraje animado “La Mosca” se debe analizar dos motivos fundamentales que resultan de las experiencias de vida del estudiante. El primer motivo se vincula a experiencias en su niñez y adolescencia,

cuando como estudiante pasó muchas horas frente a la televisión y a la computadora, viendo series animadas y jugando videojuegos. Esos no solamente serían espacio y momentos de relajamiento, sino que vería en esas producciones audiovisuales un futuro todavía lejano y ambiguo. Por esta razón decimos que el motivo del cortometraje animado “La Mosca”, es el mismo motivo que le inspiró al estudiante primero a adentrarse y más adelante a profesionalizarse en el campo audio visual de la animación tradicional y digital. El poder crear vida (animar) en base a una ilusión óptica, y lograr narrar de ese modo una historia coherente y además divertida ha sido el motor que ha impulsado al estudiante a seguir esta profesión. Las diversas técnicas y estéticas de animación y el avanzado estudio en el campo de la comunicación le han permitido al estudiante crear un proyecto que materializa sus años de estudios universitarios.



Por otro lado, la segunda motivación se deriva de las experiencias académicas donde como estudiante él ha tenido que pasar por innumerables sesiones nocturnas de trabajo, durante las cuales más de una vez se sintió frustrado, estresado, nervioso e inseguro hasta minutos antes de la entrega final de los proyectos. Estas experiencias le han llevado muchas veces al estudiante a imaginar y querer contar una historia cómica sobre la frustración que viven los artistas, no solo audio visuales, cuando mediante las horas normales de trabajo no alcanzan a satisfacer sus expectativas y entonces deben sacrificar sus horas de sueño para poder finalizar sus proyectos.

Así fue como nació “La Mosca”, una historia de humor y acción que narra una relación entre el personaje y el impertinente insecto, que comienza con odio y termina con amor entre los dos protagonistas.

2.2 La historia

Definidos los motivos del cortometraje, el siguiente paso fundamental dentro de la pre producción es crear una historia coherente que pueda narrar lo que hasta este punto solo eran ideas sueltas y motivaciones generales y personales.

El período de creación de la historia fue de dos meses aproximadamente. En este período el estudiante expresó de varias formas narrativas la misma historia, buscando hallar cuál se adaptaba mejor al proyecto. Las versiones fueron variadas. Una hablaba de un alumno universitario trabajando por la madrugada, otra narraba la

aprobación del producto final luego de la ardua desvelada. Al final se escogió una historia simple donde el personaje principal no tiene una profesión definida, sino que podría pertenecer a cualquier campo de las artes visuales, basándose así la historia no en la identidad del personaje mismo, sino en su proceso creativo durante las horas nocturnas de estrés. Así, esta historia cuenta una pequeña riña que concluye con la finalización del producto visual gracias a la ayuda del segundo personaje de la historia.

El personaje principal de la historia es el ilustrador, y aunque se decidió darle un nombre ligado a una profesión, no existe nada en la historia que lo vincule a esta profesión gráfica, dejando así abierta la opción de que cualquier persona que vea el cortometraje se sienta identificado con el personaje principal. En efecto, luego de arduas e inútiles horas de trabajo nocturno, el personaje se encuentra frustrado y cansado, no obstante, él sabe que debe seguir con su trabajo pues éste no se realiza mágicamente. En este momento entra el segundo personaje en la escena, al que lo llamaremos “la mosca”. Este personaje tiene un objetivo simple y conciso, el de molestar al ilustrador a como de lugar.

A partir de entonces vemos una interesante planteamiento dentro de la relación entre los dos personajes de la historia. Dentro del planteamiento varios podrían ser los antagonistas del personajes principal: el tiempo, el arduo trabajo, el cansancio, el jefe, el profesor o el cliente, que calificarán el producto final. Pero se decidió por una mosca pues el autor considera que el antagonista de la historia no tiene que ser

alguien o algo que oponga directamente al protagonista, sino que simplemente sea un elemento fortuito que en un momento específico de la ficción se encuentra en el mismo espacio físico y temporal, pero con la fuerza y dirección opuesta. La motivación de la mosca es molestar al ilustrador, sea de día o de noche, esté en el trabajo o en su casa. De esta manera se crea un antagonista perfecto, totalmente desvinculado de la trama principal que al entrar en interacción con el protagonista crea un punto sin retorno clave para la historia, que es cuando el ilustrador decide dejar su objetivo primario por el nuevo objetivo de eliminar a la mosca sea como sea. Lo que comienza por una pequeña riña termina desencadenando en una serie de acciones hasta llegar la clímax de la historia cuando el ilustrador daña su trabajo de toda la noche. En este punto el personaje se prepara para eliminar a la mosca de forma violenta y a cualquier costo, pero antes de darle la estocada final, cambia de opinión pues se ha dado cuenta que la mosca puede ser su fuente de inspiración y no de frustración. Encierra a la mosca y decide dibujarla terminando definitivamente el trabajo que tanto le había costado realizar.

El final, así como el relato en sí, tuvo varias versiones y todas ellas válidas. Se pudo haber dejado a la mosca libre o el protagonista se pudo quedar con la mosca como amiga, pero al final se decidió matar a la mosca pues el autor considera que un final violento justificaba una pequeña historia de amor y odio. Es así como el guión final no fue más de dos hojas pues la historia no fue narrada mediante diálogos sino por acciones. A continuación incluimos el Guión del cortometraje “La Mosca”.

La Mosca
Proyecto de Titulación
Raúl Borja A
00100911

EXT. CIUDAD - NOCHE/MADRUGADA

(Desde el punto de vista de la mosca; junto con el movimiento de la cámara, se escucha el "TZZZ" característico del vuelo de la mosca)

La mosca vuela en zig zag hacia un departamento que se encuentra en la parte del medio de un edificio. Al llegar, entra por una pequeña rendija de la única ventana que esta abierta.

INT. CUARTO - NOCHE/MADRUGADA

Se lo ve al animador trabajando, sin éxito, en su diseño de personaje. El animador hace una bola de papel con su trabajo y vuelve a empezar en otra hoja. Esto repite una vez más hasta que se cansa, deja los materiales (lápiz y borrador) y arrima su cabeza sobre la mesa de dibujo para descansar. De inmediato se acuerda que no puede quedarse dormido y alza a ver la hora en el despertador que se encuentra a lado de su cama. El reloj marca las 12:30 am. En ese momento, se vuelve a incorporar, y aunque se encuentra frustrado, sigue con su trabajo.

(Desde el punto de vista de la mosca; junto con el movimiento de la cámara, se escucha el "TZZZ" característico del vuelo de la mosca)

La mosca vuela sobre la cabeza del animador y luego se posa en la mesa cerca del trabajo.

El animador la ve, recoge unos papeles del suelo e intenta golpear a la mosca, pero esta es más rápida y logra escapar antes de ser golpeada. La mosca vuela por un la cabeza del animador antes de salir del cuadro. Con rapidez, el animador sigue con su trabajo.

(Desde el punto de vista de la mosca; junto con el movimiento de la cámara, se escucha el "TZZZ" característico del vuelo de la mosca)

La mosca vuelve a volar por encima de la cabeza del animador y luego, rápidamente, se posa sobre su mano izquierda que se encontraba quieta sobre la mesa.

El animador nota a la mosca en su mano, deja el lapiz y golpea violentamente su mano izquierda con su otra mano. La mosca logra escaparse nuevamente y vuela por encima de la cabeza del animador antes de salir del cuadro. El animador enojado la ve por un momento y luego sigue con su trabajo.

(Desde el punto de vista de la mosca; junto con el movimiento de la cámara, se escucha el "TZZZ" característico del vuelo de la mosca)

2.

La mosca vuelve a aparecer en escena, volando por encima del animador para luego posarse en el filo de la taza del café que se encuentra en una esquina de la mesa de dibujo.

El animador cansado de la mosca y frustrado por su trabajo golpea violentamente la taza del café, haciendo que este se riegue sobre todo su trabajo. La mosca solgra escapar y vuela rapidamente fuera del cuadro. El animador pierde la cabeza, se levanta y se decidé a matar a la mosca.

El animador recoge una revista del librero , la envuelve a comienza pa perseguir a la mosca. Lanza un manotazo al aire pero no logr darle a la mosca.

(Desde el punto de vista de la mosca; junto con el movimiento de la cámara, se escucha el "TZZZ" característico del vuelo de la mosca)

La mosca se posa en un trofeo que se encuentra en lo alto de un librero.

El animador se arrima en el primer piso del librero y, estirandose para alcanzar, golpea el trofeo con la revista. La mosca logra volar antes de ser golpeada. El animador regresa a ver en dirección a la mosca y cuando voltea su cabeza y mira hacia arriba, el trofeo le cae encima.

(Desde el punto de vista de la mosca; junto con el movimiento de la cámara, se escucha el "TZZZ" característico del vuelo de la mosca)

La mosca vuela hasta posarse en uno de los focos del cuarto.

El animador ve a la mosca y sin pensarlo dos veces intenta matarla golpiando el foco con todas sus fuerzas. La mosca vuela antes de ser golpeada. El animador no logra sacar a tiempo su mano y se electrocuata hasta que logra retirar su mano.

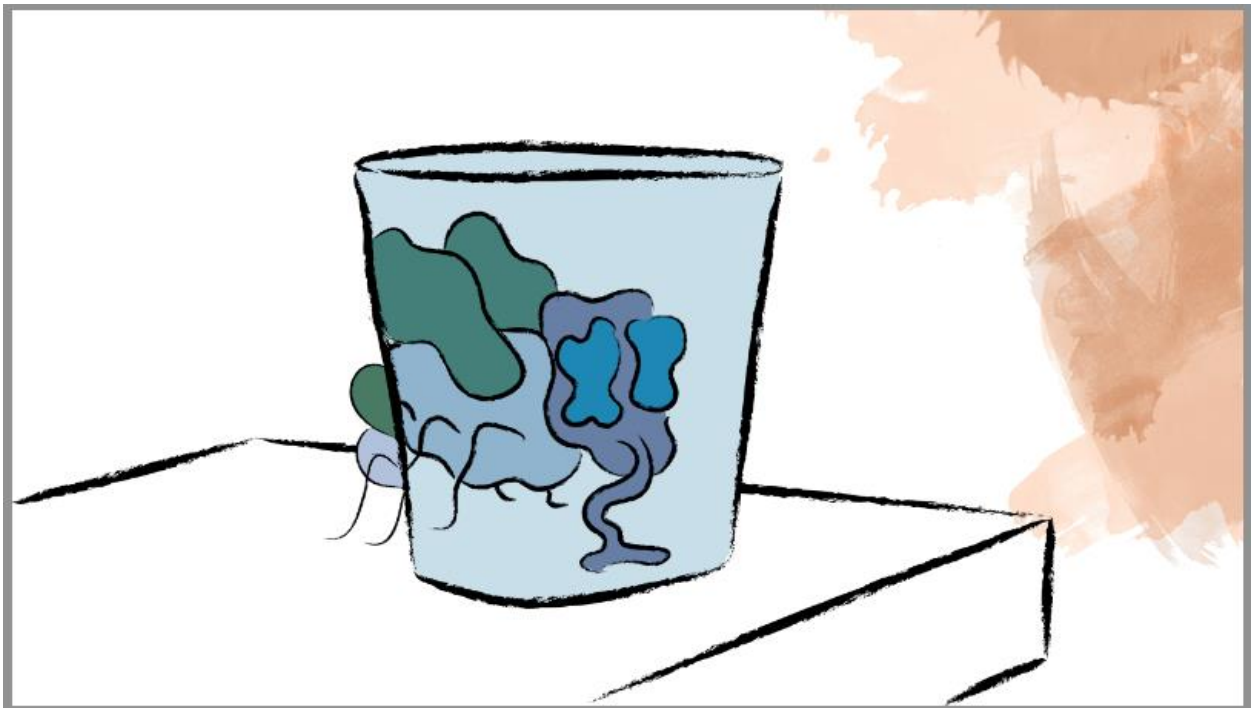
El animador sigue persiguiendo a la mosca con todas sus fuerzas. La mosca huye pero el animador cada vez se encuentra más cerca de golpearla. Finalmente, la mosca logra posarse atras de un vaso de vidrio que esta en la mesa de dibujo. Cuando el animador se encuentra a punto de darle el golpe final, mira atraves del vaso las facciones maximizadas de la mosca y relaciona esas partes de la mosca con las partes faltantes de su diseño de personaje. Entonces lentamente coge el vaso de vidrio y le da la vuelta, encerrando a la mosca dentro del vaso. Se sienta y comienza a dibujar esas partes en varios diseños su trabajo, logrando finalizar su trabajo. Cuando por fin acaba, deja el lápiz y descansa por un momento sobre la silla. Cuando se reincorpora, recoge su trabajo y se acuerda de la mosca en

3.

el vaso. Se para frente a la mosca, la mira atentamente, retira el vaso y la sigue observando por un momento hasta que sorpresivamente mata a la mosca con su propia mano.

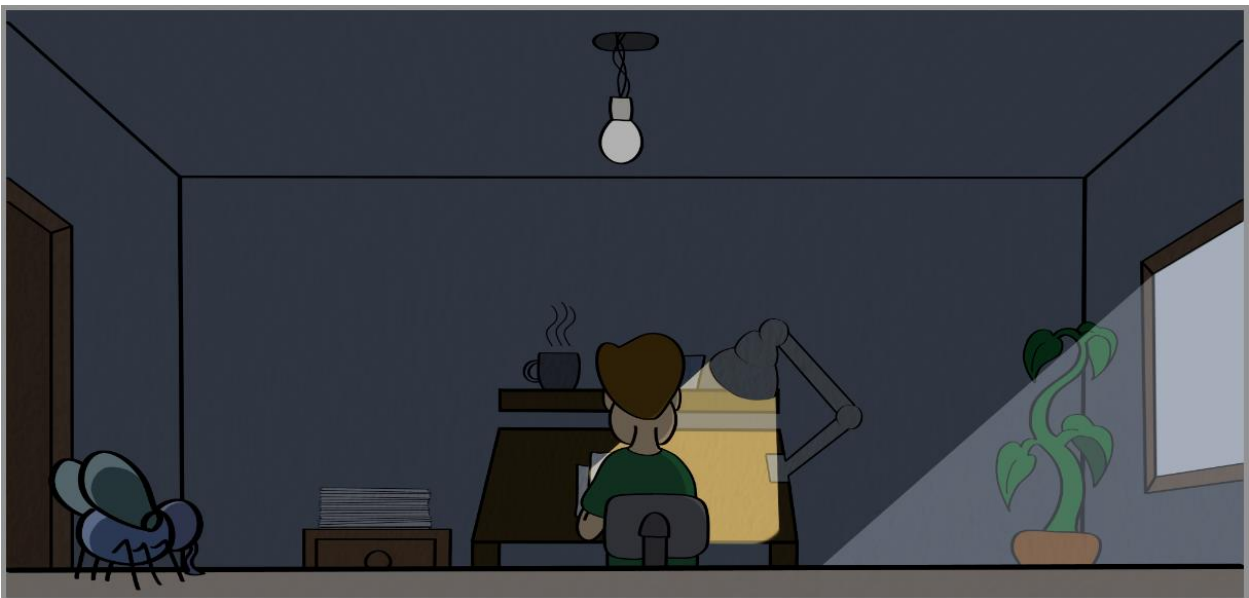
2.3 Concept Art

El cortometraje “La Mosca” fue realizado completamente con animación clásica pues el autor considera que esa es la técnica más cercana a él. Para mantener esta intimidad con su proyecto, el autor decidió experimentar varias estéticas que logren expresar de manera sencilla y agradable la historia que se desenvuelve entre los dos personajes.



Entre las opciones se mostraron algunas estéticas que jugaban con varios colores y texturas, pero surgió un gran problema pues al autor sentía que mientras más compleja se volvía la estética, más protagonismo le quitaba a la animación y por consiguiente a la historia. Fue entonces cuando se decidió cambiar el rumbo y tomar una estética mucho más minimalista donde los colores se comuniquen con el

espectador rápidamente y no desvíen la atención de la trama principal como se muestra en la imagen de la Pág. 21. Como resultado, la estética final del proyecto nos muestra colores planos con un juego cromático complementario entre cálidos y fríos. La razón por la cual se decidió usar este juego de tonos fue porque la historia se desarrolla durante la noche o a la madrugada. Por esta razón los colores azul (noche) y amarillo (luz eléctrica), en sus diversas tonalidades, fueron seleccionados para representar este periodo de tiempo pues son los colores que predominan



durante la noche. Así mismo, se usa el color blanco como contraposición de los grandes espacios azules y de esta manera crear armonía dentro de la estética.

La línea fue escogida rápidamente pues para el autor la línea fuerte y orgánica nos acerca a la animación y nos aleja de la realidad dónde nos existen líneas sino sombras. Por esta misma razón, el uso de sombras fue eliminado. Por otro lado, el color y la línea de los dos personajes son similares y planteados desde un juego de

colores fríos análogos del azul (con excepción del color de piel del protagonista, que es amarillo crema). Esto se muestra en las imágenes de la siguiente página donde se muestra el diseño de personajes y la estética final.

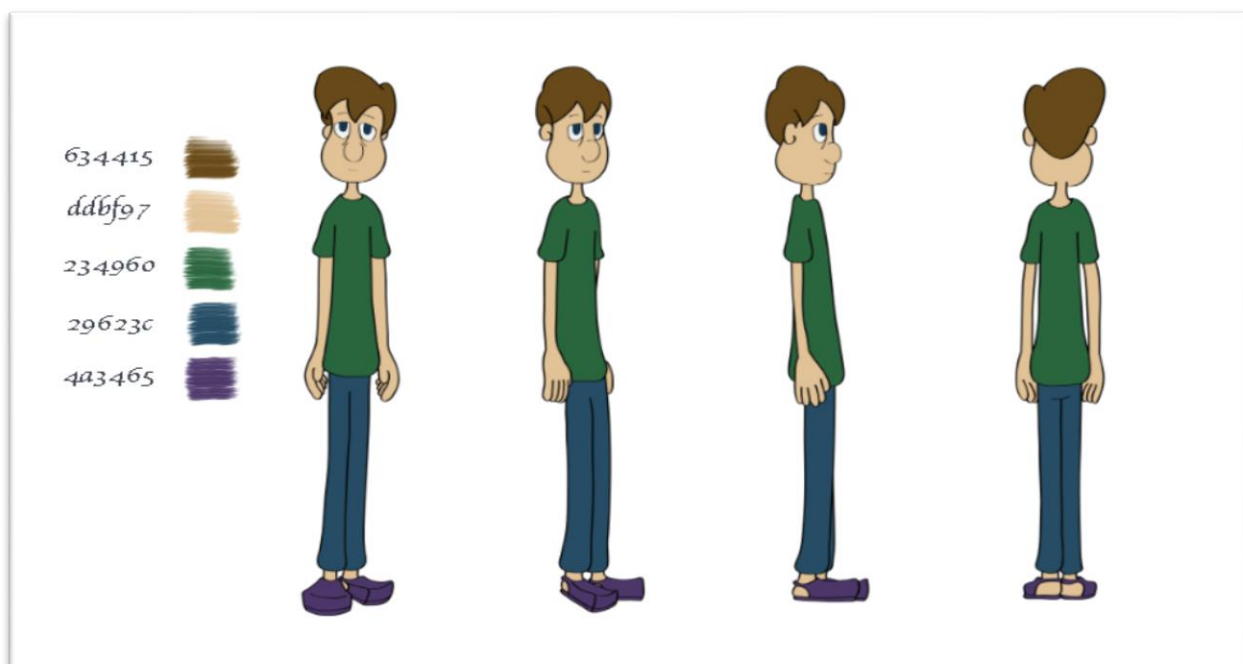
Con este diseño de personajes, el autor considera que aporta a su idea donde los personajes no son enemigos sino fuerzas opuestas y complementarias. Así mismo, se crea un cierto acercamiento estético que se contrapone con la resolución de la trama principal. Como resultado nos encontramos con una estética basada en la economía de recursos visuales que crea identidad propia al cortometraje, pero al mismo tiempo no le quita protagonismo al desarrollo de la historia.



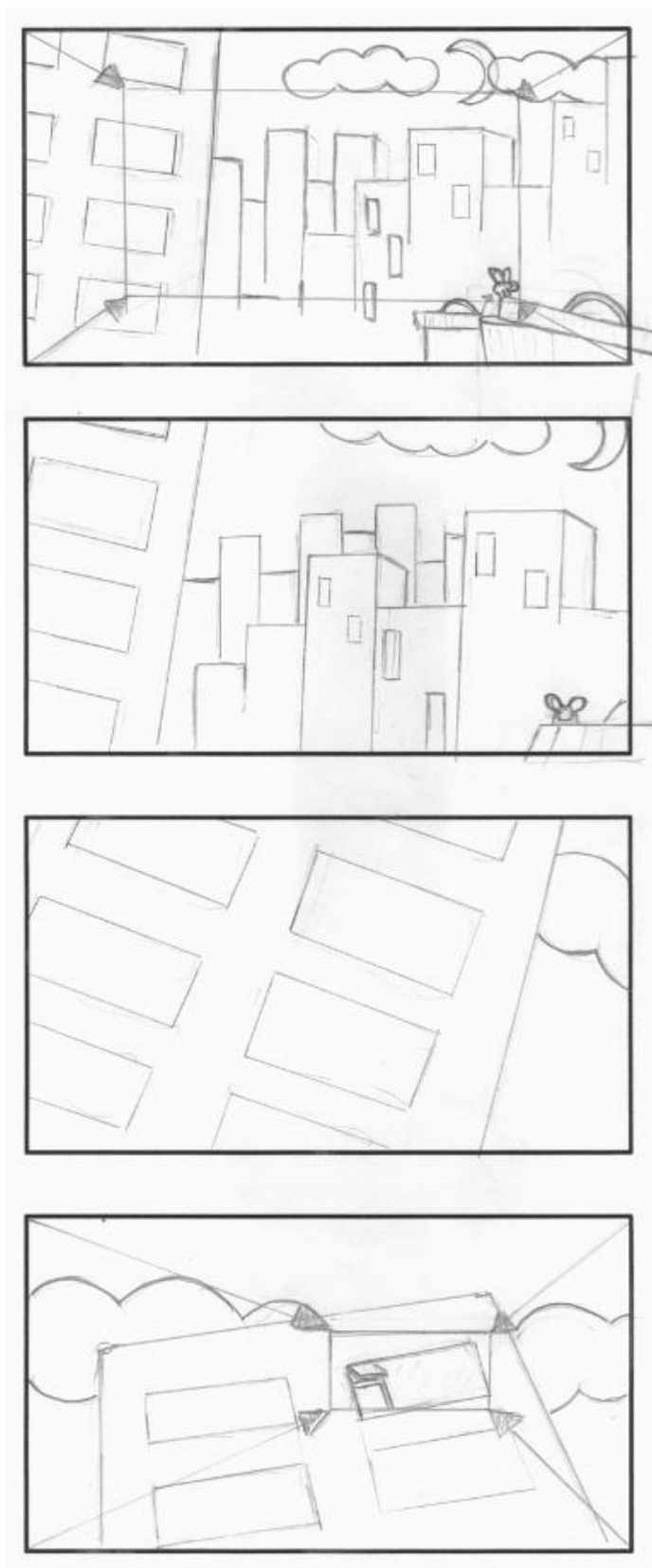
2.4 Diseño de personajes

Al momento de diseñar los personajes se tuvo que mantener las mismas consideraciones que se realizaron al momento de trabajar en el Concept Art pues los personajes no podía salirse de contexto con su entorno o de la historia.

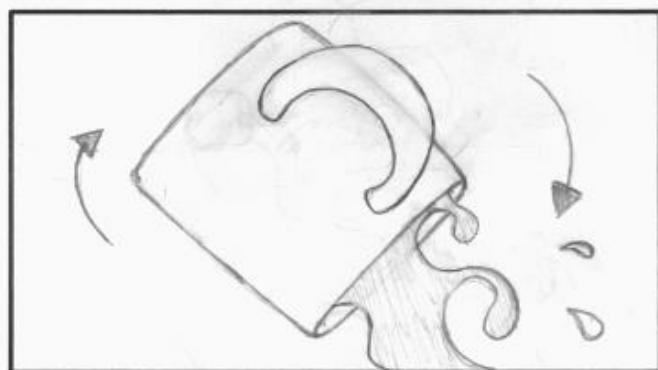
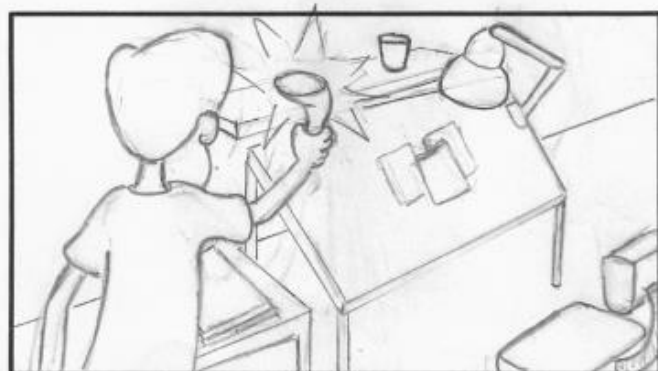
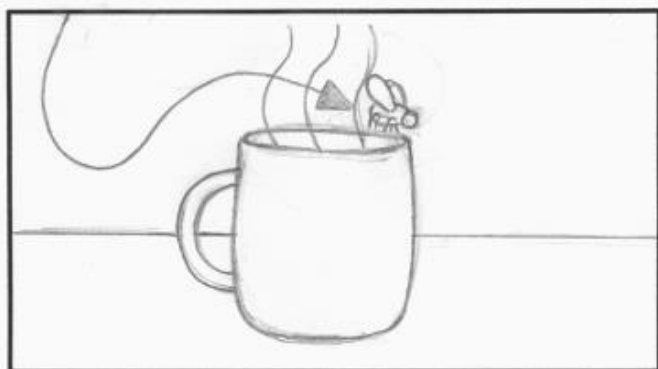
Los colores de los dos personajes fueron escogidos de manera conjunta pues se considera que los personajes no necesariamente son enemigos sino opuestos. Entonces se decidió implementar un juego de colores análogos siendo el azul el principal y el verde y violeta los colores secundarios. Para poder escoger el color de piel del ilustrador se escogió un color complementario del azul y por esta razón llegamos a este color amarillo cremoso. De esta manera podemos concluir que los personajes fueron creados de acuerdo con las pautas y consideraciones de la historia y la estética central del cortometraje.



2.5 Storyboard



El siguiente paso dentro de la pre-producción del cortometraje fue visualizar las escenas previamente definidas en el guión escrito. En esta parte se realiza un “storyboard” dando a conocer al autor, animadores y encargados del sonido como va a ser realizada cada escena y cuanto tiempo va a durar. La selección de planos fue un proceso largo que exigió mucha creatividad, pues para poder comunicar de manera efectiva la historia sin recurrir al diálogo, se tuvo que realizar varias sesiones con diferentes colectivos de trabajo, vinculados al campo audio visual. Al final quedaron veintinueve planos escogidos detalladamente para poder contar



la historia de modo que exista una introducción corta aunque explícita, un desarrollo largo lleno de acción y un final corto y conciso.

Para contar la introducción de manera efectiva se decidió usar planos abiertos, un paneo y hasta planos medios donde se muestra no solo al personajes sino también parte de su entorno. De esta manera se pudo tener un claro y rápido entendimiento ubicándonos en el espacio/tiempo narrativo que el autor desea que estemos, como se muestra en la imagen de la página anterior.

De igual forma, el punto de vista más frontal con líneas rectas sin fuga en la mayoría de planos nos muestra una cierta tranquilidad y estabilidad dentro de la secuencia visual del cortometraje. Para su desarrollo el uso de planos medios,

cerrados y hasta planos detalle nos muestran de manera correcta las diferentes acciones que se desenvuelven entre los dos personajes. En el desarrollo aparecen puntos de vista en perspectiva que muestran puntos de fuga con líneas hacia el horizonte o diagonales marcadas que se justifican con un cambio de ritmo y tonalidad dentro de las acciones del desarrollo, como se muestra en la imagen anterior. Luego del clímax, las pocas escenas que quedan presentan planos repetidos del desarrollo, pues el autor considera que ubicarnos dentro de un espacio ya conocido es clave para que el público mantenga su atención en las acciones finales y no en su entorno. El cortometraje termina con un plano detalle de la mosca para poder ver su expresión facial al momento de la liberación y ejecución. Para darle un toque de incertidumbre, el autor decide no mostrar el momento de la ejecución de la mosca pues siente que un corte de pantalla a negro y la música son detalles suficientes para que el observador sepa cual fue la acción, aunque no vea el resultado. En otras palabras, nunca sabremos si la mosca muere o no muere al final del corto. Esto se refuerza en la parte de los créditos donde aparece de nuevo la mosca perseguida por el ilustrador dándonos a entender que esta lucha es eterna.

3. Producción

Terminada la etapa de pre producción, seguimos con el siguiente paso, que es el más largo de todo el proceso. Hablamos de la etapa de producción y esta se compone de dos pasos específicos: Creación de Layout y producción de la animación. Como se anunció previamente, la técnica para realizar la animación fue clásica a papel. Luego se digitalizo todos los fotogramas con un escáner y finalmente se los pintó en programas de edición de fotografía, ilustración y video. En este capítulo desmenuzaremos las escenas claves ubicadas en la introducción, desarrollo y desenlace que le dan vida al cortometraje.

3.1 Layouts

Luego de tener listo el *storyboard* y el *animatic* con los tiempos y puntos de vista finales, comenzamos el largo proceso de producción de *layouts*. Aquí montamos y desmontamos cada escena de manera que los fondos y la animación cuadren durante el proceso de producción. Este proceso también será útil luego, pues al momento de componer solo habrá que ubicar cada pieza en su lugar.



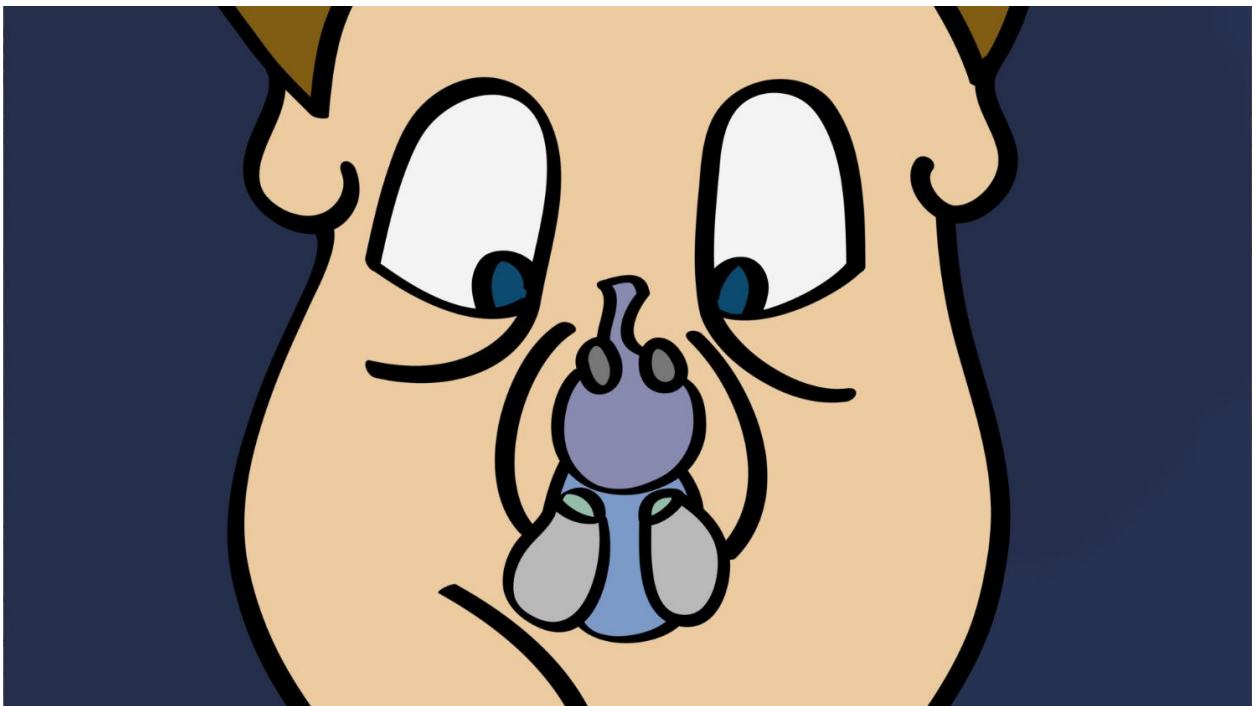
3.2 Escenas

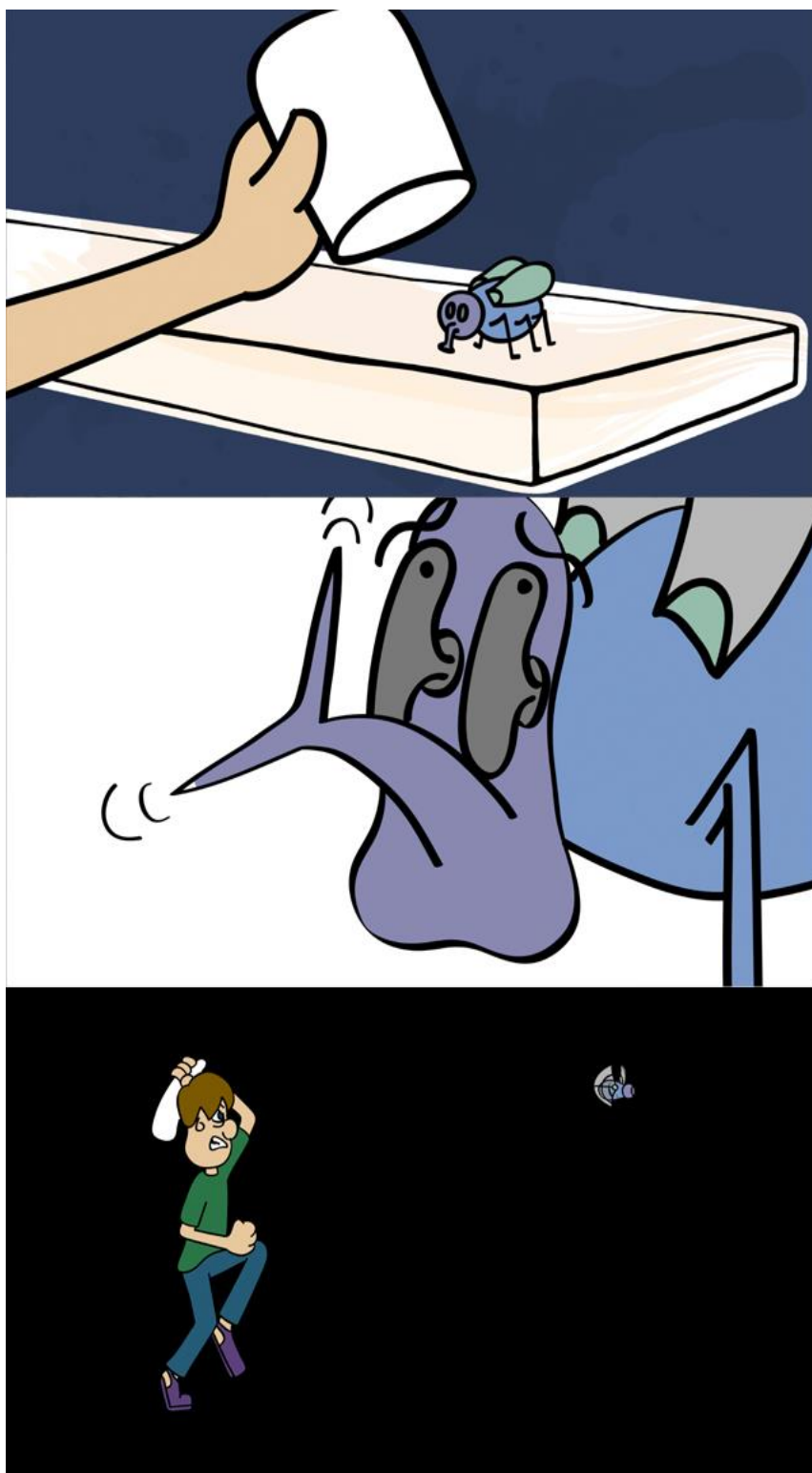
Para poder analizar correctamente la producción de animación debemos considerar todas las escenas fundamentales del cortometraje. Por eso, la primera escena es clave pues además de mostrarnos las reglas del juego con las que se va a desarrollar la historia, nos debe también mostrar cuales serán las características de la animación en cuestiones de “timing”, estética y composición. En este caso, el autor decide mostrarnos todas estas facetas con un paneo donde se muestra al antagonista entrar a la escena desde su hábitat habitual, cual es un callejón, para trasladarse y salir de la escena hacía el espacio del protagonista, ósea su cuarto de trabajo. Esta escena también es importante pues nos muestra como será el inquietante vuelo de la mosca, factor clave en el desarrollo de la historia. Por esta razón la mosca vuela de lado a lado a través de toda la pantalla para luego dirigirse hacía el cuarto del edificio. La segunda escena es la primera ocasión dónde aparecen los dos personajes, pero por ser la primera escena de esta características



no existe una interacción mutua entre los dos.

Entonces, tal como se programó en el storyboard, la segunda escena es una continuación de la primera, pues el autor nos sigue mostrando las facetas de cada personaje por separado. Vemos a la mosca jugando con sus patas y vemos al ilustrador frustrado con su trabajo. Luego hay un par de escenas donde se muestran pequeñas interacciones entre la mosca y el ilustrador, pero nos saltamos directamente a la quinta pues aquí se muestra uno de los puntos sin retorno presentes en el guión. En esta escena aparece el ilustrador trabajando hasta que la mosca se posa en su nariz, acto que no será perdonado y que cambiará el rumbo de la historia. Para poder contar esta escena de manera correcta se decidió crear cortes a diferentes planos y dejar que la animación sea de lo más simple para que no nos quite la atención de la historia. Se necesitaron tres planos: un plano medio, un plano detalle y un plano cerrado en este orden, a fin de causar impresión en el público.





Esta imagen nos muestra cómo se resolvió la escena con el plano detalle. Después tenemos seis escenas de acción donde el personaje principal lucha contra su antagonista. Estas escenas son: 7, 10, 12, 14, 15, y 16. En estas escenas los planos son medios y de tiempos largos pues se debe ver con claridad las acciones que el personaje realiza en contra de su adversario. Debemos parar en la escena décimo cuarta pues esta también nos indica otro punto sin retorno

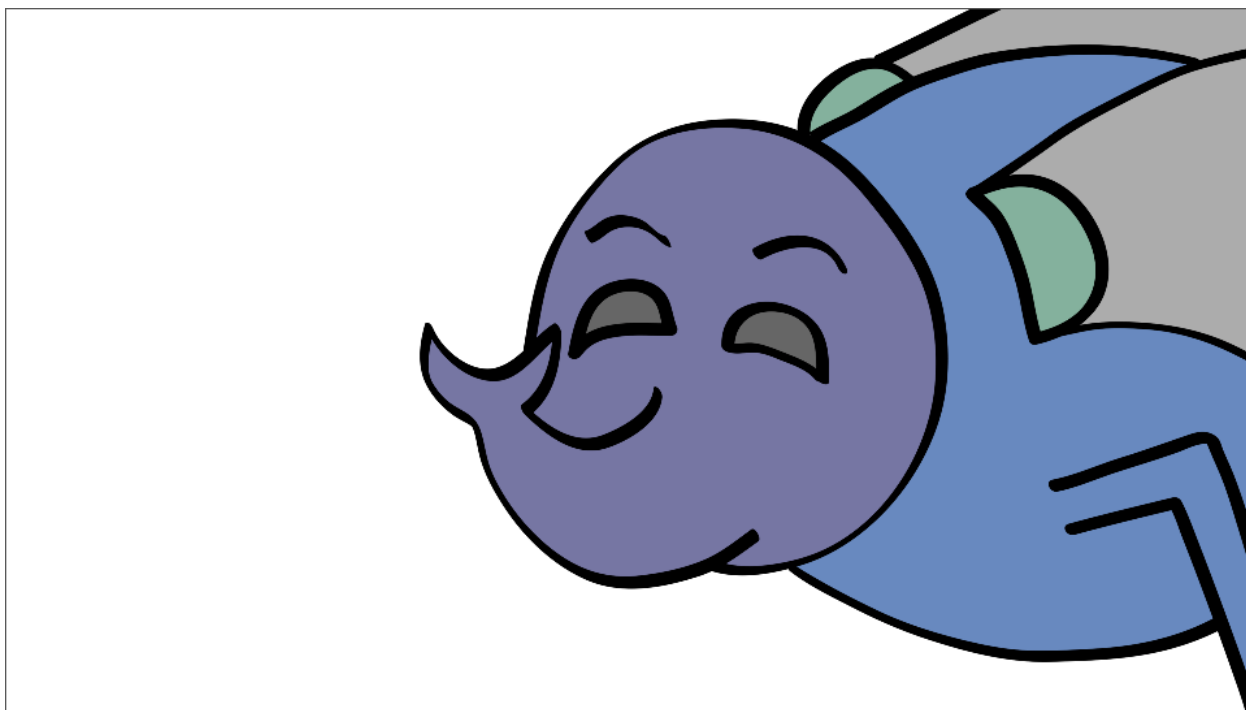
derivado del guión original. En esta escena el ilustrador muy enfadado con su

adversario golpea sin medida una taza llena de café, que cae fatalmente encima de su arduo pero fallido trabajo. De igual forma que la quinta escena, para contar de manera correcta esta acción dentro de la narración se necesitaron cuatro escenas más. Las dos escenas siguientes muestran como de manera dramática se cae el café encima de los papeles y en la décimo séptima se indica cómo el animador se da cuenta de sus acciones y con furia retoma fuerzas para abalanzarse contra su adversario una última vez.

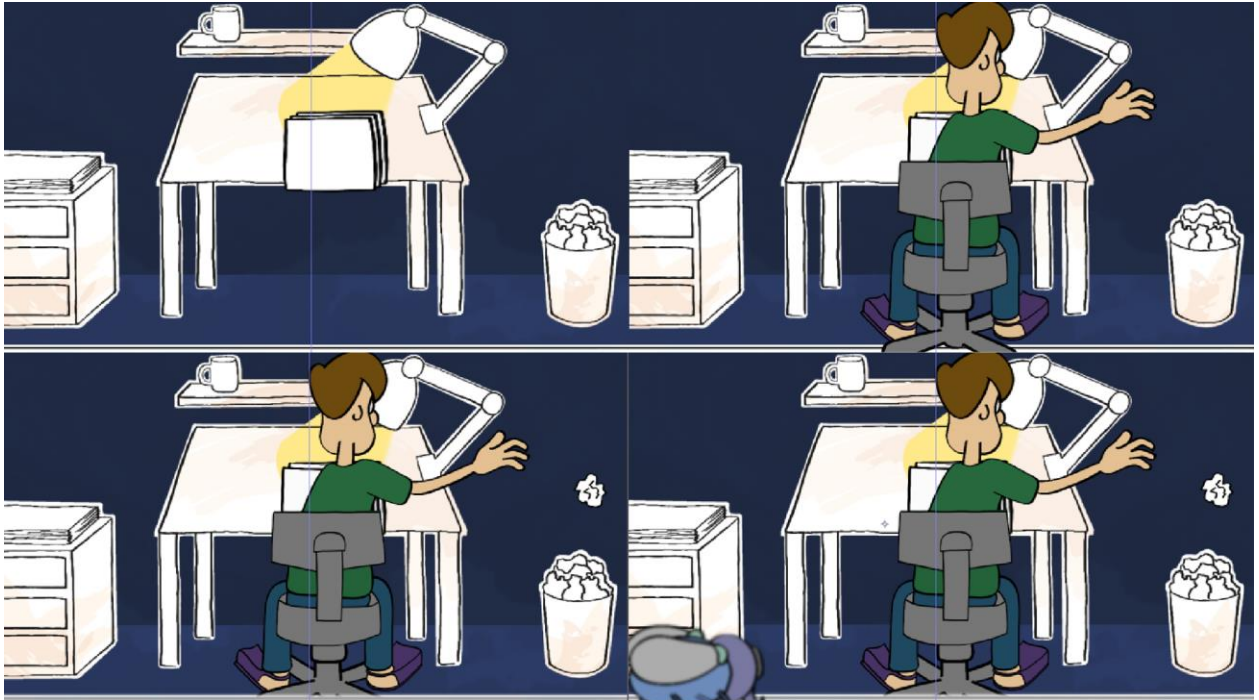
A diferencia de las tres anteriores escenas, la animación ahora es pausada lográndose ver con detalle sus expresiones. La décimo octava escena es clave dentro del desarrollo de la historia pues muestra cómo el ilustrador se da cuenta de algo que será desarrollado en las siguientes escenas. Por esta razón, desde esta escena hasta la vigésima primera se muestra cómo el ilustrador cambia de parecer y decide encerrar a la mosca para fines de estudio, no de tormento al parásito. En adelante tenemos cinco escenas de clímax de la historia. Los planos escogidos son varios y van desde planos detalle hasta medios planos mostrando como el ilustrador encierra a la mosca, se inspira y finalmente logra terminar su trabajo. Por último, desde la escena vigésima séptima hasta el final se muestra la conclusión de la historia. Terminamos con un plano detalle de la mosca donde la animación pasa a ser la herramienta principal para poder mostrar las diferentes emociones que presenta la mosca en un par de segundos. El cortometraje sigue pero con una pantalla en negro y solamente se escucha un sonido de tambor que remarca la

acción del ilustrador. Esta última secuencia se expone en la imagen de la página anterior que expone las escenas 28, 29 y 30.

De esta manera podemos concluir que la producción de *layouts* y de animación es una herramienta más dentro de la comunicación del corto y no solo un recurso de su estética.

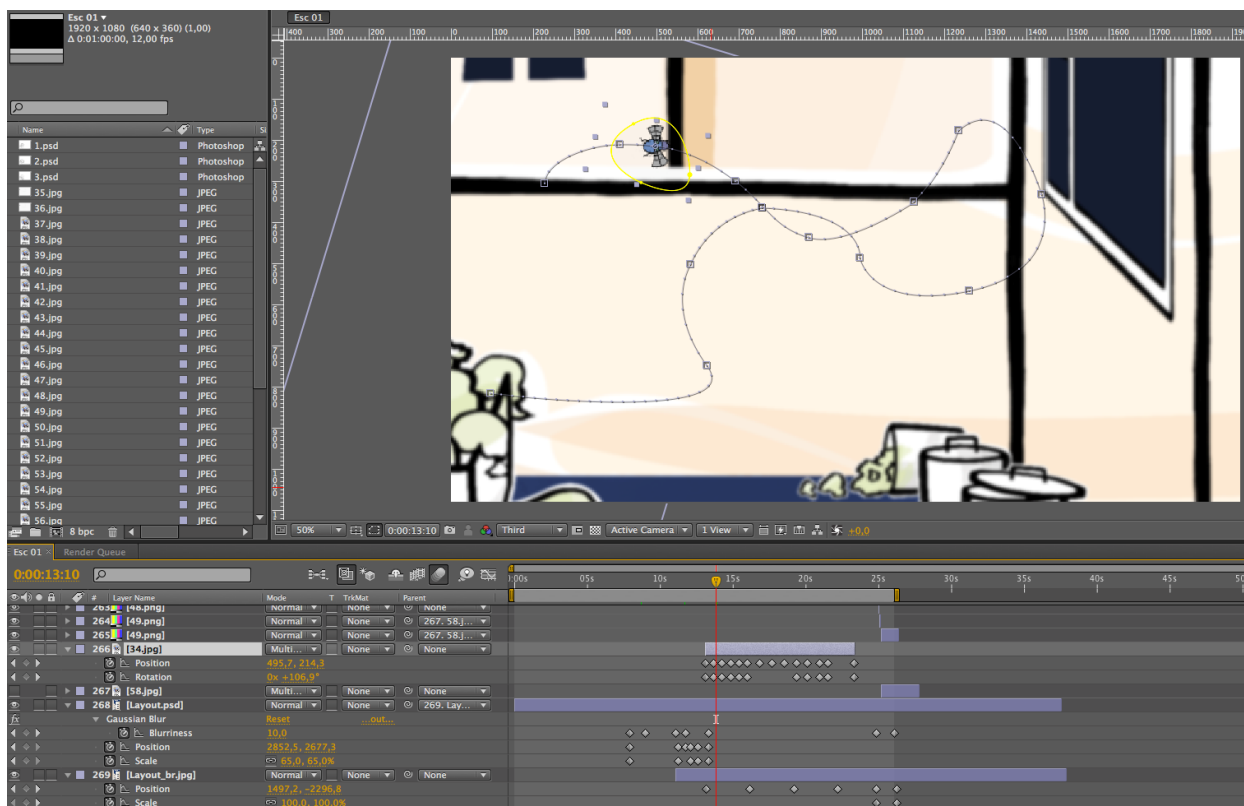


4. Post producción



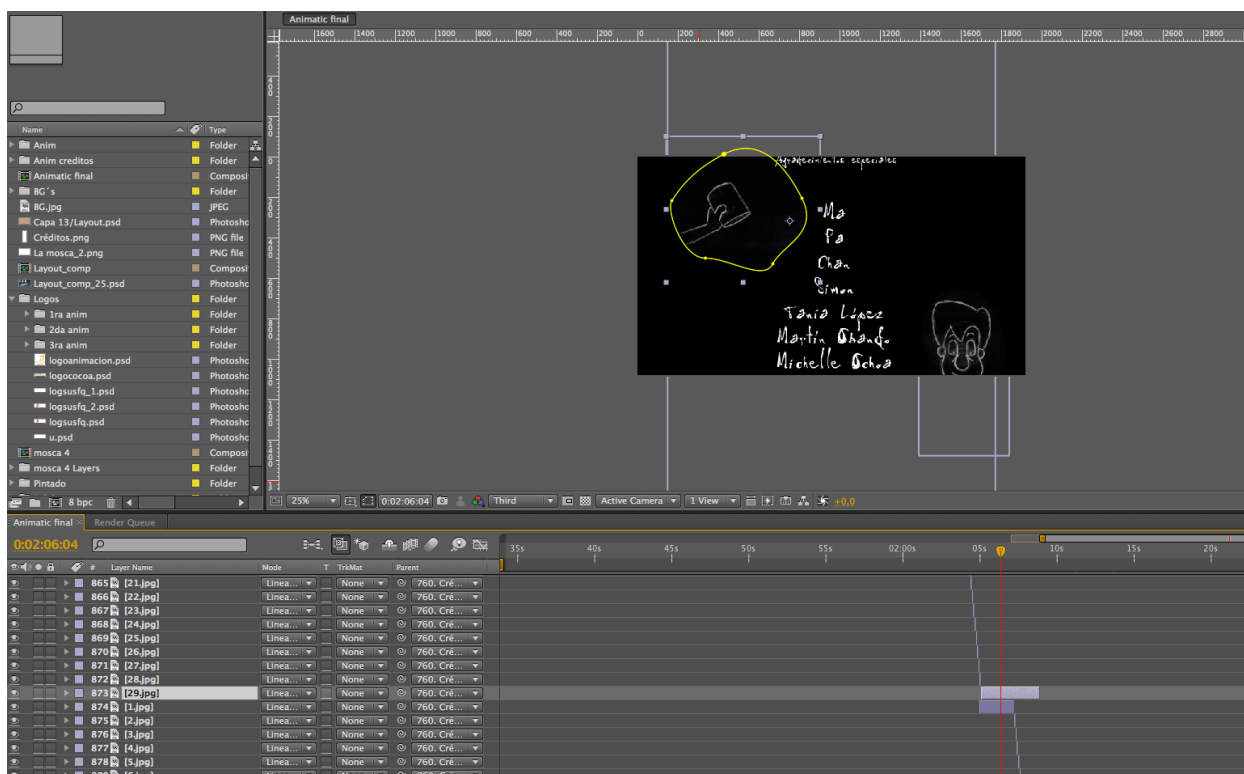
El último paso fue la post producción. Esta etapa fue realizada de la mano de la producción pues para poder apreciar las animaciones y fondos con exactitud se debió comenzar a post producir antes de lo previsto. En esta ltima parte explicaremos como se realizó la composición final de todo el cortometraje para poder llegar al objetivo final. De igual forma que en todas las anteriores etapas, la post producción fue realizada en programas especializados de edición y composición de video y audio.

4.1 Compositing



El proceso de unión de las escenas fue corto pues ya se lo venía trabajando casi desde el mismo momento en se produjo la animación. Sin embargo, al momentos de unir la animación con los fondos se debió realizar algunos cambios para que mejore la narrativa visual del cortometraje. Así fue que en algunas escenas se tuvo que recortar segundos de animación, en otras se tuvo que acercar el punto de vista y en otras se añadió o quitó elementos que molestaban dentro de la estética y la composición visual. De igual manera, en algunas escenas se trabajó las transiciones a negro y los cortes pues el autor consideraba que es una de las transiciones más

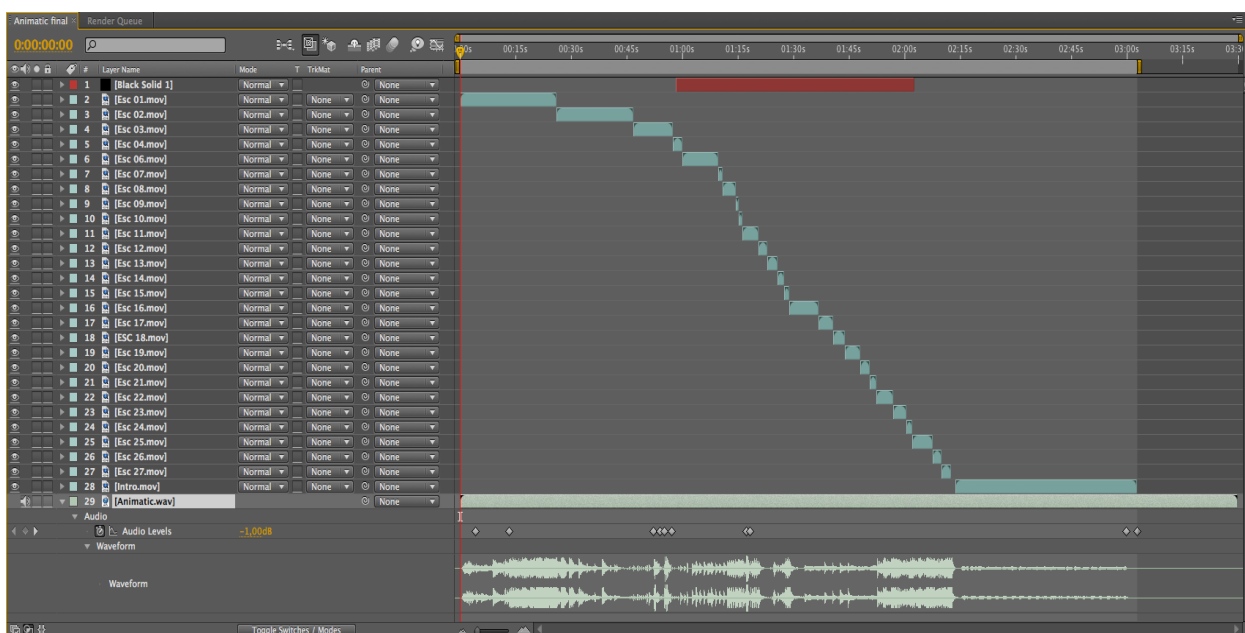
efectivas para poder realizar cortes sin perder el ritmo de la historia. Se decidió no añadir más de tres transiciones en el corto pues al ser un cortometraje de acción no deben haber escenas o transiciones que demoren o desvíen la atención de las acciones y personajes principales.



Otro elemento que se trabajó dentro de esta fase fue la de los efectos especiales. Se creó un efecto de desenfoque dentro de casi todas las escenas. Debió ser añadido un pequeño desenfoque de cámara pues de esta forma la parte enfocada resaltaba y cobraba importancia dentro de las escenas. Además, el poder jugar con el enfoque es otra herramienta narrativa importantísima que el autor ha venido desarrollando en otros campos visuales como es la fotografía. Este largo proceso, conformado por una amplia red de capas en la composición, se muestra en las dos imágenes anteriores.

4.2 Música

Para finalizar, la música fue creada aparte por el músico Felipe Lizarzaburu Egüez, un ex compañero de colegio y universidad del autor. El proceso comenzó desde la etapa de producción y luego de varias versiones donde se añadió o se extrajo diferentes sonidos y motivos musicales y se llegó al resultado final. El planteamiento de una historia de acción entre dos personajes llevó al autor y al músico a considerar una propuesta musical diferente, decidiéndose así por sonidos que representan a los elementos de la historia y no efectos de sonido resultado de cada acción.



5. Conclusión

Luego de haber analizado cada elemento narrativo, visual y auditivo de la obra “La Mosca”, retomamos la hipótesis principal planteada al inicio del presente proyecto de titulación. Concluimos que, efectivamente, estábamos en un camino correcto y creativo al plantear que no solamente de las experiencias positivas y agradables se puede partir al crear un proyecto audiovisual, sino que cabe también hacerlo desde la transmutación, el procesamiento crítico de las experiencias negativas y estresantes, transformándolas mediante un estilo narrativo cómico, con el uso de recursos estéticos y el manejo de herramientas de la técnica de la comunicación audiovisual, lo que deja como resultado una visión crítica del hecho narrado, recurso necesario para poder enfrentar nuevas experiencias en el futuro.



6. Referencias

Freeman, M. (2006). *Mastering Color Digital Photography*. Reino Unido: Lark Books.

Ghertner, E. (2010). *Layout and Compositing For Animation*. Reino Unido: Focal Press.

Hart, J. (1999). *The Art Of The Storyboard*. Reino Unido: Focal Press.

Wiedemann, E. (2011). *Illustration Now!*. Germany: Taschen.

Wiedemann, E. (2011). *Illustration Now!: Portraits*. Germany: Taschen.

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