

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Libro de producción del trailer del corto animado:

“El viaje de Zulu”

María José Almeida Suárez

Karla Chiriboga, Lic., Directora de Trabajo de Titulación

Trabajo de Titulación presentado como requisito
para la obtención del título de Licenciada 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 del trailer del corto animado:

“El viaje de Zulu”

María José Almeida Suárez

Karla Chiriboga, Lic.,
Directora de Trabajo de Titulación

Mario Troya, MA.,
Miembro del Comité

Sebastián Hernández, MA.,
Miembro del Comité

Pedro Moncayo, Lic.,
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: María José Almeida Suárez

C. I.: 171421592-6

Fecha: Quito, mayo de 2015

Dedicatoria

Dedico este trabajo a las minorías, a los niños y niñas; a las personas que en algún momento sienten que su diferencia se convierte en una piedra que no las deja seguir adelante. La diferencia nos hace más fuertes, la diferencia nos ayuda a ver las cosas de distinta manera; la diferencia es lo que nos hace especiales.

Agradecimientos

A Celita por dejar que sea una inspiración para esta historia, quién a su vez aprobó la historia y los personajes, siguiendo el proceso muy de cerca; y a Marianita por ser otra inspiración, y buena amiga de Celita.

Quisiera agradecer a todas las personas que creyeron en este proyecto, que me brindaron ideas cuando no veía claro, y sobre todo que no dejaron que me dé por vencida.

Mis abuelitos, Taita Rucu y Rosita; a la Inesita, por ser un símbolo de fortaleza, vida y alegría. A mis papás, por aguantarme todas y apoyarme en cada momento en el que perdía el camino; a mis 3 hermanas, por enseñarme tanto, por apoyarme y por amarme. A Lu, por ser una luz. A Fer y Julio, por creer en mí, darme apoyo y convertirse en dos buenos hermanos. A tía Sandra, por apoyarme de todas las maneras posibles, pese a la distancia.

A mis panelas, no estaría aquí ni sería lo que soy, sin conocer a toda la gente maravillosa que he conocido en mi corta edad. Agradecimiento a el crew de animación-Sugoi, este proceso no se hubiese logrado sin el trabajo arduo que realizamos todos los días de la carrera, desde los días en la piedra, las fiestas, y las madrugadas que nos quedamos en clase. Aprendí tanto, gracias!

A los profes, al Gus, Daniel y Felipe Terán por creer en mí, a Karla por jalarme las orejas cuando debía; a Santiago Castellanos, por enseñarme que diferente no está mal. A Armando Salazar, por aportarme su tiempo y conocimiento. A Pedrito el Cuba, Germán Maldonado, Eduardo Villacís, Juan Zabala por los ejercicios que me sacaron el aire y nos enseñaron tanto. A Kweche Kanto, y Gabriela, dos seres increíbles que me brindaron conocimiento, energía y disciplina.

A Claudio, Pame, Venus, Julieta, Jueza, Andre, Dess, Ivuki, Danicilla, Mambo, José, Potras, Vivi, Xime y Mireya.

Resumen

"El viaje de Zulu " es la historia de una niña en silla de ruedas, de la cual un día, su mundo se transforma 360 grados con la llegada de una niña excéntrica y llena de energía. Ambas emprenden la búsqueda de una extraña luz, dentro de un mundo lleno de color, en el cual ella podrá caminar y jugar como cualquier otro niño(o), y encontrar su luz interior. Este libro de producción es la recopilación del arduo proceso que implicó la realización del tráiler de "El viaje de zulu", desde bocetos e investigación, hasta una detallada descripción de los 3 procesos: preproducción, producción y postproducción.

Abstract

"Zulu's journey" is the story of a sad girl in a wheelchair living in a black and white world. One day her world is turned upside down when a very energetic girl takes her into a place beyond her imagination, full of color and life. In this world the girl will be able to walk and play like any other child; and find the light within herself. This production book is the result of all the process and effort, that "Zulu's journey" took in order to be made; this includes preproduction, production and postproduction, from early drafts to a detailed description of how postproduction was done.

Ficha Técnica

Título: “El Viaje de Zulú” (Trailer); “Zulu’s Journey”

Sinopsis: El mundo de una niña en silla de ruedas se ve transformado después de que una niña misteriosa, aparece en su casa y la lleva en búsqueda de una peculiar luz dentro de un mundo lleno de vida y de color. El viaje de Zulú, es un viaje hacia el centro de uno mismo, el autoconocimiento y hacia la búsqueda de la luz interior.

Synopsis: The world of a girl in a wheelchair is turned upside-down, when a rather peculiar girl takes her to another world in the search of a small light. In this world the girl, is able to walk, run and play like any other child,

Duración: 2 min

Formato: DVD (.mov)

Dirección, guión, animación y producción: María José Almeida Suárez

Tutora de Tesis: Karla Chiriboga

Fecha: Mayo 2015

Contenidos Índice

Resumen	8
Abstract	9
Ficha Técnica	10
Contenidos	11-12
Introducción	13-14
Metodología	15
I. Preproducción	15-20
1. Idea	
2. Historia	
3. Guión	
4. Personajes	
a. Personalidad y forma	
5. Concept art	
a. Investigación - Referencias	
6. Storyboard	
7. Animatic	
II. Producción	37
1. Layouts	
2. Backgrounds	
3. Pencil-test	
4. Clean-up	

5. Color	
III. Post producción	48
1. Correcciones	
2. Compositing	
3. Efectos especiales	
4. Música	
IV. Conclusiones	55-56
V. Recomendaciones	57
Referencias	58-59

Introducción

“El viaje de Zulú”, trata del mundo que se encuentra dentro de cada uno, es un viaje de autoconocimiento, hacia la felicidad. El trailer, es el viaje en pocos minutos, es el entremés del corto y un producto que debe crear expectativa en la audiencia, para ver el corto. Para la realización de todo el proyecto se utilizaron una serie de herramientas estructurales que servirían para que la historia y mensaje sean ejecutadas ‘exitosamente’.

En primera instancia se encuentran los elementos “teóricos”, en los cuáles encontramos el uso de lenguaje cinematográfico, para la comunicación del mismo, se hizo uso de la cromática y se dividió a la historia en tres partes; en la primera parte nos encontramos con el realismo, reflejado en el estilo anacromático de blanco y negro, en segunda parte, tenemos un mundo lleno de color, contrastante con el mundo a blanco y negro, el cual vendría a reflejar el formalismo. La tercera parte sería una mezcla entre los dos mundos, reflejados en los fondos a blanco y negro, y la niña y muñeca con color.

Así mismo para realizar las animación se utilizaron una mezcla de estilos: animación 2D para la mayoría de secuencias, 3D para otras y 2D y medio para las escenas que requerían movimiento de cámara, las cuáles fueron realizadas mediante After Effects. Esto da paso a el uso de software dentro de la realización del proyecto, para la realización de fondos, se utilizó, SketckBookExpress, Photoshop CS6 y Maya Autodesk -utilizado en una de las escenas que incluía mezcla de animación y fondo-. ToonBoomStudio4 se utilizó para la animación 2D, y tanto iMovie como After Effects

se utilizaron para el compositing, y el último también se utilizó para colocar efectos especiales. Finalmente para la estructuración del libro de producción la estructuración se basó en el formato APA, y en conjugación de tercera persona. Esto da paso a la metodología, o los pasos que se llevaron a cabo para terminar el proyecto.

|M|almeida

Metodología

La metodología o la manera en la que se realizó el proyecto fue basado en los tres procesos de realización de un corto animado. Estos procesos o etapas fueron: preproducción, producción y postproducción.

La etapa de preproducción involucró: la creación de historia, guión, el diseño de personajes; el storyboard (la planeación de tomas, posicionamiento de cámara y una básica visualización de ritmo), y el animatic (una visualización más específica del tiempo).

I. Preproducción

1. Idea

La idea de este corto surgió de una experiencia personal, mi tía tiene parálisis cerebral, ella no puede hablar ni tampoco moverse por sí sola, sin embargo ella entiende todo y por ende también interactúa. El célebre Víctor Hugo tiene una gran frase que dice: "La realidad es el alma, el cuerpo no es más que la apariencia", creo que esta frase no sólo se aplica a mi tía, sino a todos nosotros, razón por la cual quise representar al otro personaje de la historia y al mundo al que viajan como el reflejo de su alma. Pese a estar 'basado' en mi tía, la historia se ha construido a base

de una mezcla de influencias y quiere no otro propósito que el de demostrar que ser diferente no te hace menos, sino más bien en una persona muy valiosa.

2. Historia

Una niña en silla de ruedas vive en un mundo en blanco y negro, un día llega una niña en busca de una luz y la involucra en la búsqueda, llevándola a un mundo lleno de color en la que puede caminar. En este mundo la niña 1, emprende un crecimiento y un cambio de actitud; en un principio entra temerosa a este mundo, pero hacia el final de la historia ella es capaz de encontrar la luz en la cima de la montaña, y así regresar a casa con una nueva actitud y luz a su vida.

3. Guión

El guión es la parte escrita del proyecto, el cual se realiza, en muchos casos, antes de cualquier otro proceso; este es un equivalente a un blueprint o plano arquitectónico; en el campo narrativo este especifica la situación, lugar, tiempo, el o los personajes involucrados, y en un caso más específico, el detalle de cada plano (Guión Técnico).

El guión de el “Viaje de Zulu”, a diferencia de los otros proyectos involucrados en Tesis, no estuvo listo hasta después de tener la idea visual clara, esto fue resultado de un proceso creativo distinto, en lugar de empezar por el guión, el

proyecto inicio de la mano de los procesos visuales, como el caso de los personajes, del concept art y del storyboard. Por esta razón, puede que el proceso se retrasó, dado que el guión sirve de esqueleto y en este caso, se lo terminó mucho después. Pese al retraso, el proceso realizado fue satisfactorio, como todo el proyecto en general el guión y el proceso creativo de “El Viaje de Zulú”, terminó siendo una clase maestra, o una práctica maestra en la cual se puso en práctica lo aprendido de toda la carrera y a la vez se fue una selección de clases.

El guión de este proyecto fue uno de los procesos más complejos, no sólo por el orden en el que se inició el proceso sino también tenía imágenes y situaciones, pero en muchos casos me costó, unificar todos estos momentos, poder plasmarlo en palabras y estructura del guión. Este fue uno de los procesos que más me demostró sobre el posmodernismo en cuanto al proceso creativo, no hay receta, cada persona es diferente y por esta razón, nuestros productos y procesos lo serán.

2.

ESC. 6 EXT. MONTAÑA.

Niña 1 se encuentra a la cabeza de la búsqueda. Hay una tempestad; la luz está estacionada en la cima. Mientras **Niña 1** y **Niña 2** se acercan a ella. **Niña 2** empieza a debilitarse, y a desvanecerse. **Niña 1** asustada, sube sola y agarra la luz. No vemos lo que ve. Mira atrás. No vemos a Niña 2. Sonríe, cierra los ojos.

FADE TO BLACK

ESC 7. INTERIOR. CASA. SALA DE ESTAR

NIÑA 1

Niña 1 está de espaldas. El fondo empieza a verse más claro. Nos encontramos en la sala de ESC. 1. La silla de ruedas está al fondo junto a la ventana. Niña 1 se dirige a la silla, toma asiento. Vemos que en sus manos tenemos a la muñeca de ESC 1, pero como si fuese nueva y con parecido a Niña 2.

Mira por la ventana y a la muñeca. Alegrementemente toma a la muñeca y la eleva. Seguimos a la muñeca ...

FADE OUT

FADE IN

ESC. EXT. CIELO

NIÑA 1 & **NIÑA 2**, alegres, vuelan por los aires tomadas de la mano.

ESC 1. INTERIOR CASA. SALA DE ESTAR

NIÑA 1
(en sus manos tiene una muñeca
vieja)

La mueve desganadamente de un lado a otro. (Se escuchan las voces de unos niños jugando afuera). La niña intercambia su mirada entre la muñeca y la ventana, y bota a la muñeca en el suelo. Mira de nuevo por la ventana y se pega a ella con una expresión de melancolía?.

Repentinamente su silla empieza a temblar y desde abajo aparece Niña 2 -aspecto gracioso- con una expresión de enojo y buscando algo.

NIÑA 2

Mueve a Niña 1 como si fuese un cajón -como si no estuviese ahí-. De repente la mira con una gran sonrisa y mediante señas le dice que está buscando algo.

NIÑA 2

La mira con asombro y con confusión.

Cegándolas aparece una pequeña luz que con movimientos de mariposa las envuelve y vuela por sus cabezas. **Niña 1** trata de que la luz no la tope, mientras, **Niña 2** salta tratando de atraparla sin éxito. La luz escapa hacia el pasillo; **Niña 2** agarra a **Niña 1** por el brazo y la jala hacia esa dirección.

ESC 2. INTERIO. CASA. PASILLO

La luz se dirige hacia una puerta en el fondo, las niñas la persiguen, la puerta se abre y todas entran al cuarto de la puerta.

ESC 3. MUNDO MÁGICO. DENTRO DE LA PUERTA.

En este cuarto todo esta lleno de color. **Niña 1** se da cuenta de que tiene extremidades largas y puede caminar! Entonces la luz aparece por segundos y desaparece de nuevo.

*A partir de este momento las 3 escenas -ESC3,ESC4, ESC5, incluida esta, se convierten en un tríptico sin movimiento; imagenes de las niñas buscando la luz. Mostrando un cambio de **Niña 1** -de miedo, a estado alegre/neutro, a ser la que guía y jala a **Niña 2**.*

4. Personajes

En la historia de la animación, como en la de cine, se han dado a conocer miles de personajes, desde ratones amigables y parlantes, hasta personajes ‘reales’, es decir a sus características físicas. ¿Por qué se les ha dado tanta importancia a los personajes de una historia? Los personajes son una llave para la audiencia, por un lado pueden lograr que la audiencia se identifique con ellos, por otro pueden dar la guía de cómo funciona una historia.

El Viaje de Zulú, contiene 2 personajes principales, una niña introvertida en silla de ruedas y otra extrovertida con mucha energía. Para reflejar sus personalidades, elegí formas geométricas y diseños simples, tanto en caras como en cuerpo; según el autor de “Understanding Comics”, la simplicidad de detalles en la cara de un personaje facilita el entendimiento y la simpatía, que la audiencia puede conseguir con los personajes, y con la historia. Dado que la intención del proyecto fuese la de enviar un mensaje, se simplificaron muchos elementos de la historia, como fueron los personajes y en gran parte el desarrollo total del proyecto. A continuación, una descripción más detallada de los personajes, a través de “Personalidad y Forma”.



a. Personalidad & Forma

Dado que uno de los personajes estaba inspirado en una persona real, el diseño para el mismo, fue una versión simplificada en caricatura de ella. Sin embargo, para definir ciertas cualidades físicas se realizó un análisis psicológico de los personajes y una comparación con el mundo del que cada una venía. Por ejemplo, la niña en silla de ruedas, está hecha a base de círculos, símbolo de vulnerabilidad y suavidad; alguien tranquila, que con el paso del 'trailer' se aprecia tanto un cambio físico (a partir de su llegada al 'otro mundo' su tronco se alarga y toma una forma de trapecio), como un cambio psicológico, termina liderando la búsqueda y hacia al final es la única que llega a la estadía de la luz.

La otra niña o *niña 2*, posee una forma triangular, tanto en cabeza como en tronco con lo cual se quiso implicar que es una persona distinta y con cierto 'edge'. Así como la forma de sus cuerpos, son puntos claves en la definición del personaje y su personalidad, el cabello de ambas poseen significados diferentes, el de Niña 2 es lacio -descomplicado- y despeinado, y el de Niña 1 por otro lado, es ondulado y complicado, lo cuál remite al propio entorno donde la encontramos en primera instancia, una casa grande, con alto detalle que parece reflejar vacío.

Los personajes son piezas claves de una historia, pueden ser malvados como bondadosos, y está en los detalles el recalcar sus personalidad para conseguir un entendimiento y una simpatía con la audiencia. De la misma manera, los personajes

son capaces de influenciar no sólo la historia, sino también los detalles dentro de ella en este caso del Concept Art.

Personajes



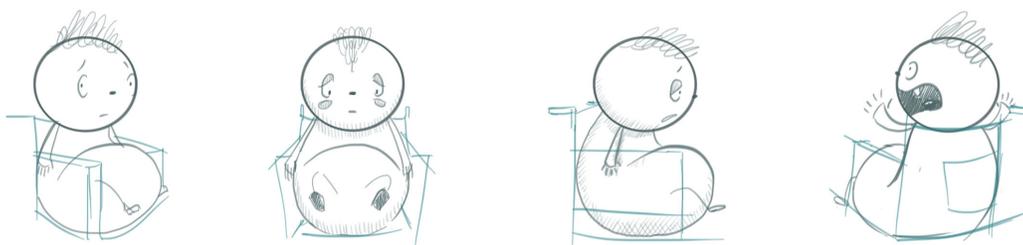
NIÑAI

Expresiones



“El viaje de Zulú”

Personajes



Personajes

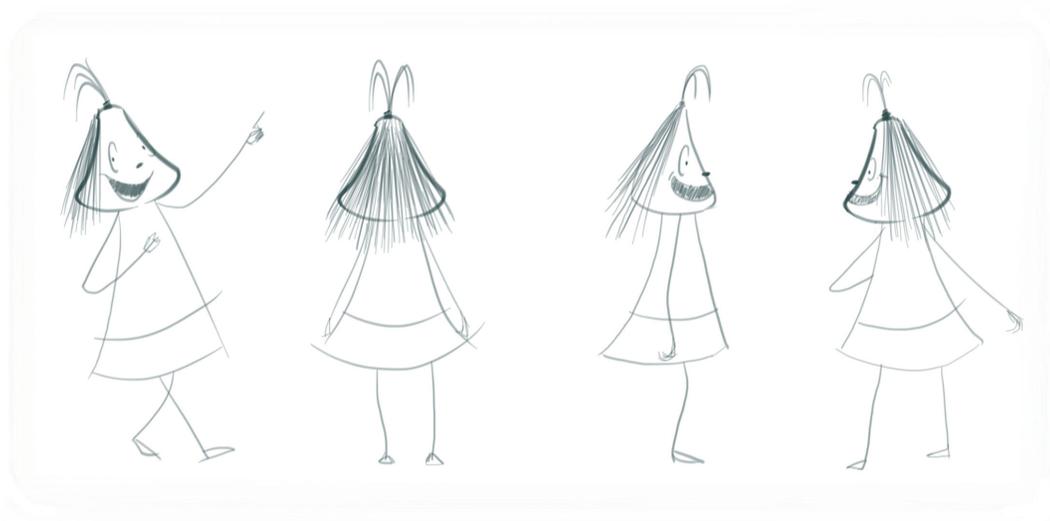
NIÑA II

Expresiones



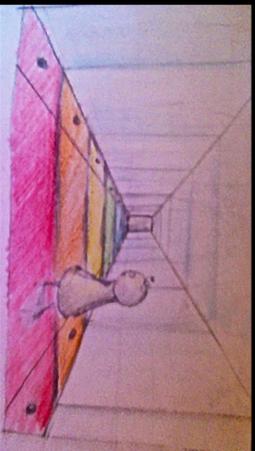
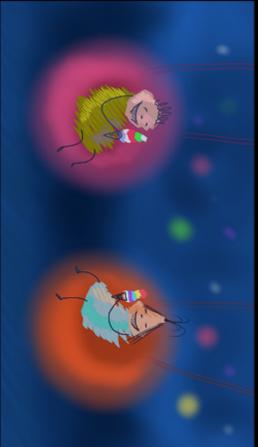
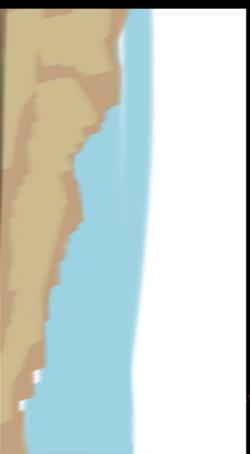
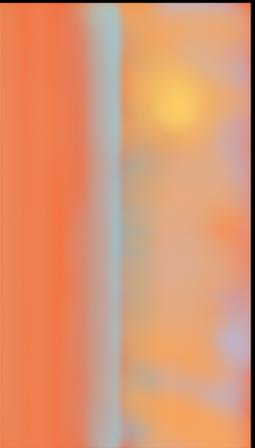
“El viaje de Zulú”

Personajes



“El viaje de Zulú”

CONCEPT ART



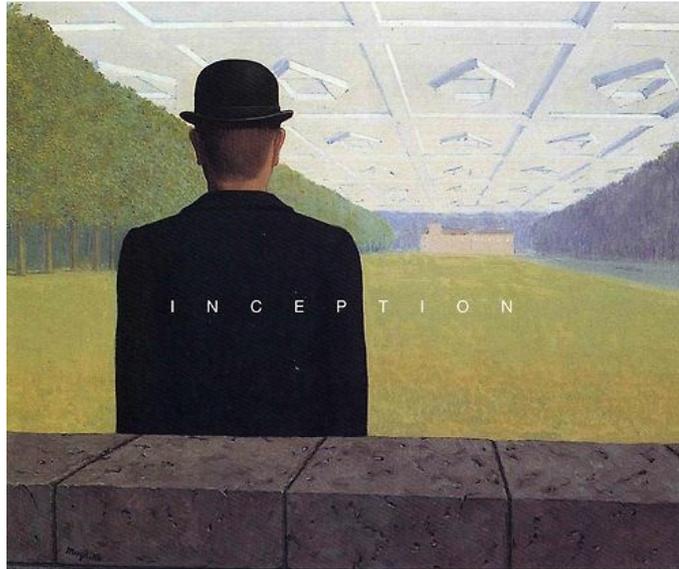
Thumbnails de concept art de el viaje de Zulu

5. Concept Art

Esto da paso al siguiente paso El diseño de los personajes influyó mucho en el diseño del concept art, los ambientes por los que ambas circulan a través de la historia son reflejos de ellas, es acorde a ellas que el diseño fue hecho, en la siguiente sección podremos apreciar en que manera los personajes influenciaron al concept art.

Muchos cambios surgieron desde que empezó la realización, en un principio la idea era crear un mundo muy colorido, hasta cierto punto surreal, que se diferencie por completo del mundo en el cuál las primeras escenas del corto se llevan a cabo. Sin embargo, a partir de la primera visualización del proyecto con jurado, se decidió que el mundo surreal que estaba planeado, podía distraer el mensaje del corto, razón por la cuál se decidió replantear los ambientes.

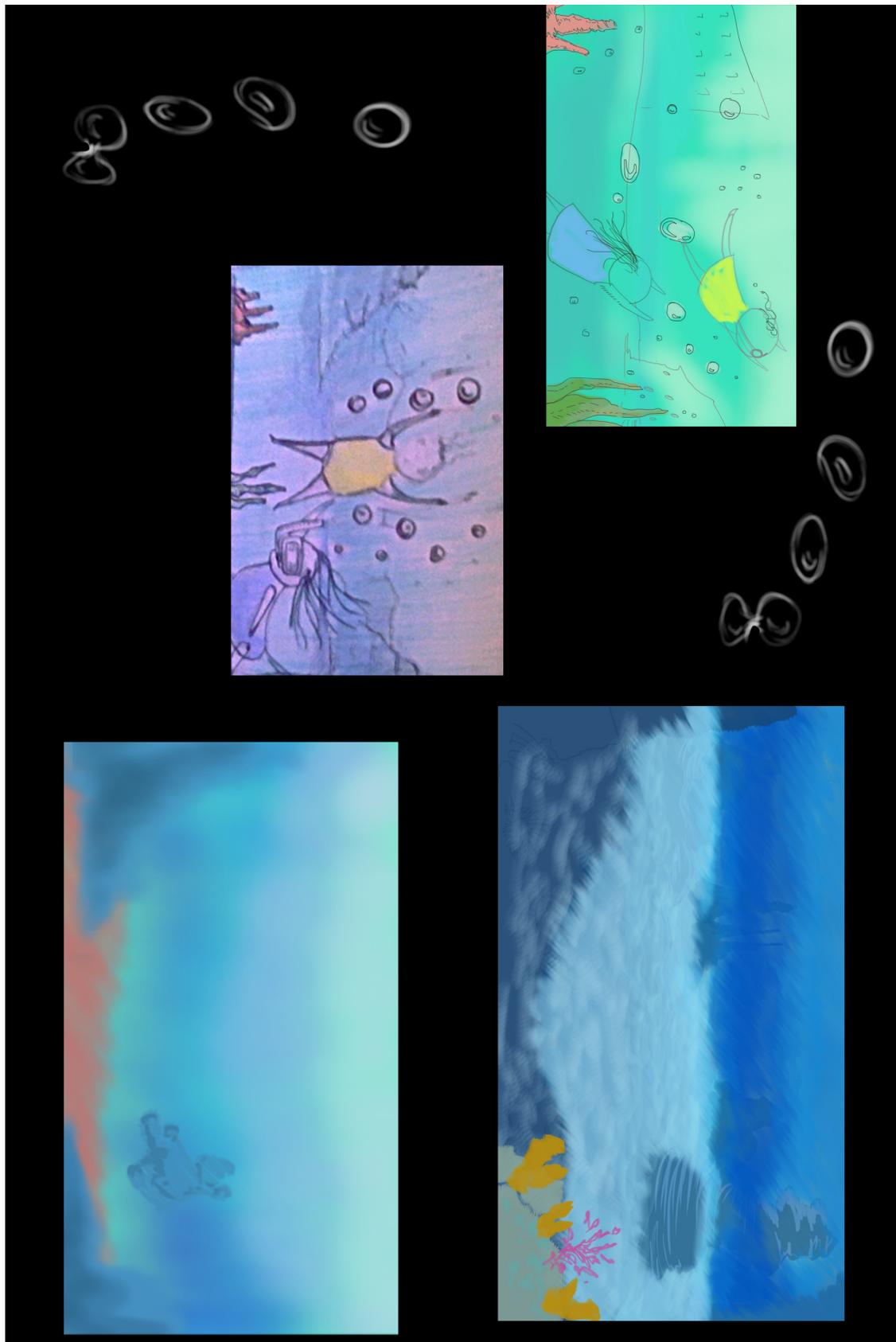
El contraste de ambientes, era una especificación que se iba a mantener sea cual sea la circunstancia, y para mantener el concepto se cambiaron los algunos tintes surreales dentro de los fondos; para desarrollar el nuevo mundo colorido, basándome en ciertos paisajes andinos, como los andes y el desierto de atacama, con ciertos elementos fuera de lo común aquí y allá.



El mundo retratado en la historia de “El Viaje de Zulú”, es el reflejo del mundo interno de una persona, en este caso el de la niña de silla de ruedas. En otras palabras el mundo físico que vemos en pantalla, son los deseos, la imaginación, la parte más brillante y colorida dentro de la mente de la niña. Es un paisaje al aire libre, con paredes y techo.



Para conseguir el “look” deseado, busqué en las puertas más profundas de mi memoria e imaginación, hasta la amplia memoria colectiva recolectada en internet. Buscando en referencias de autores, artistas, videojuegos, películas y animadores favoritos; en todo recurso/símbolo con el cual podía relacionar la historia.



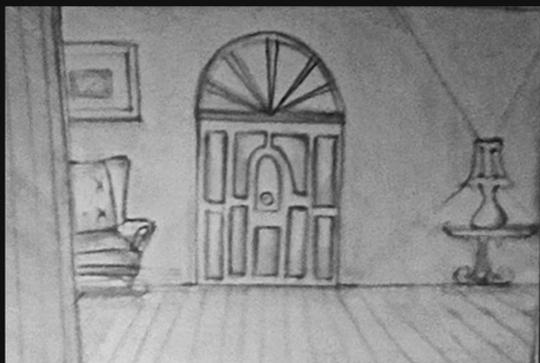
Un ejemplo claro de esta comparación fue la creación de los personajes; para representar a la niña de silla de ruedas, comparé su perfil introvertido con el de una casa americana clásica y conservadora. Una casa “muy correcta”, que pese a sus arreglos detallados, -desde una pulcra colección de copas de cristal, a sus muebles grandes poco prácticos, da la impresión de ser una casa vacía.

En otras palabras una casa tan delicada que un niño no es capaz de expresarse por completo por temor a dañar la apariencia de su casa, algo así como una jaula de oro. Sin embargo al otro lado de sus puertas, se encuentran paisajes llenos de vida; campos abiertos llenos de color, donde ambos personajes pueden disfrutar y expresarse al máximo.

En cierta simbología se atribuye la imagen o símbolo de casa a la mente misma, por esta que la historia empieza en una casa (la mente de la niña en silla de ruedas). Esta estructura llena de puertas, con un diseño clásico americano es la personalidad

Se realizó una vasta investigación de estilos y diseños de casas, para proyectar la casa en la que se encontraría la niña, así como en la cual se iba a dar toda la historia. Necesitaba encontrar una casa que se pueda considerar bella, pero que por esta misma razón, sea presa de su fragilidad y hermosura. Llena de detalles intrínsecos sean y mueblería.

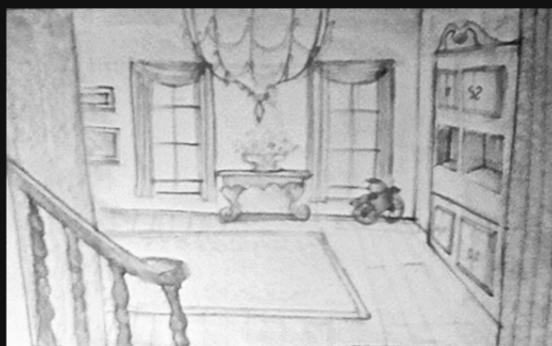
CONCEPT ART - "CASA"



1

1. Los detalles del estilo clásico contemporáneo americano se ven reflejados, en los detalles, de la puerta y los muebles. 2. Sala de estar, vista desde atrás, la lámpara, la repisa y las escaleras son propias del estilo.

3. Vista exterior de sala, con personajes. 4. Sala vista desde otro ángulo, se puede apreciar la madera en el piso, y las cortinas recogidas como elementos del estilo.



2



3



4

Para la realización del concept art de la casa se tomó en cuenta una investigación en base al estilo clásico contemporáneo americano de casa.

Referencias "Casa"




Referencias, Casa

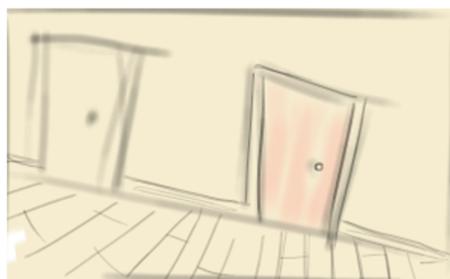
Aquí algunas imágenes recuperadas de la web, que sirvieron de referencias para visualizar el concepto detrás de la construcción de la casa.




En la parte izquierda de esta página tenemos imágenes que resaltan el vacío de la casa; en el lado derecho tenemos una mirada más cercana al estilo visual que la casa de "El viaje de Zulú" tiene en el trailer y corto.

"El viaje de Zulú" 30





6. Storyboard

El último paso o proceso de la etapa de preproducción, es el storyboard, una técnica exquisita e importantísima de una producción audiovisual, de la mano del guión ambas dictan los detalles técnicos de una toma, escena o secuencia dentro de la producción. En el caso del storyboard, los detalles que este dicta son los de posición de cámara, movimiento de cámara, y una posición básica de los personajes u objetos dentro del encuadre.

Para la realización del storyboard del “Viaje de Zulú”, se trazaron varios bosquejos, los cuales se basaban en thumbnails y notas visuales, realizadas a principios de producción. Estos bosquejos o sketches, fueron resultado de una incesante lluvia de ideas inspiradas en pequeños detalles o asignaciones de la historia.

El proceso fue complejo, el storyboard es un proceso muy delicado, que requiere mucha paciencia y planeación, si una toma se encuentra mal trazada, la secuencia que está detallada en la página del guión puede salir mal. Esto sucedió varias veces en la realización del storyboard de este proyecto, de hecho en la entrega de *mitad de semestre*, el resultado plasmado del storyboard y el guión en el animatic fue desastroso; por un lado faltaba un objetivo, requerimiento fundamental dentro de una historia lineal, y por otro lado había demasiados detalles ‘innecesarios’ que bloqueaban el mensaje que se quería comunicar.

Después de un largo tiempo de corrección, y la realización de un nuevo storyboard, la historia del proyecto quedó plasmada en 2 hojas escritas y 10 hojas de storyboard, lo cuál se traduce a circa: 3 minutos y medio de animación; como resultado de un acuerdo con la tutora del proyecto, se tomó la decisión de dejar el proyecto en un trailer. Finalmente, después de un trabajo arduo, se consiguió el storyboard que serviría para el trailer y para un futuro corto animado.

7. Animatic

El animatic, una previsualización del timing y la posición de personajes en la animación, fue uno de los procesos más largos dentro de la producción. La prolongación y dificultad del animatic, se dió a causa de la falta de guión y claridad que tenía sobre la historia.

A punto de empezar la producción, la historia tuvo que ser modificada de pies a cabeza; manteniendo sin duda piezas claves, la narración cambio en cuanto el objetivo y el mensaje de la historia estuvieron claros.

Engorroso como pocos, el animatic tomó parte no sólo de la pre-producción pero también de los otro dos procesos, la producción y postproducción; esto significaba que para cada adición de nuevo material, necesitaba actualizar el animatic. Engorroso sí, pero de igual manera útil y necesario.

II. Producción

El 2do proceso del proyecto, toma el nombre de producción; como su nombre indica es el proceso de construcción, el que pone en práctica todos los planos y construye la base de la casa. Este proceso incluye varios pasos, entre estos se encuentran: layouts y bgs, pencil test, clean-up y color de animación.

1. Layouts

El siguiente paso después del storyboard fue una combinación entre layouts y BGs. Los layouts, son una guía basada en el storyboard, pero en un caso más específico determina la ubicación final de personajes, elementos en fondos y movimientos de cámara.

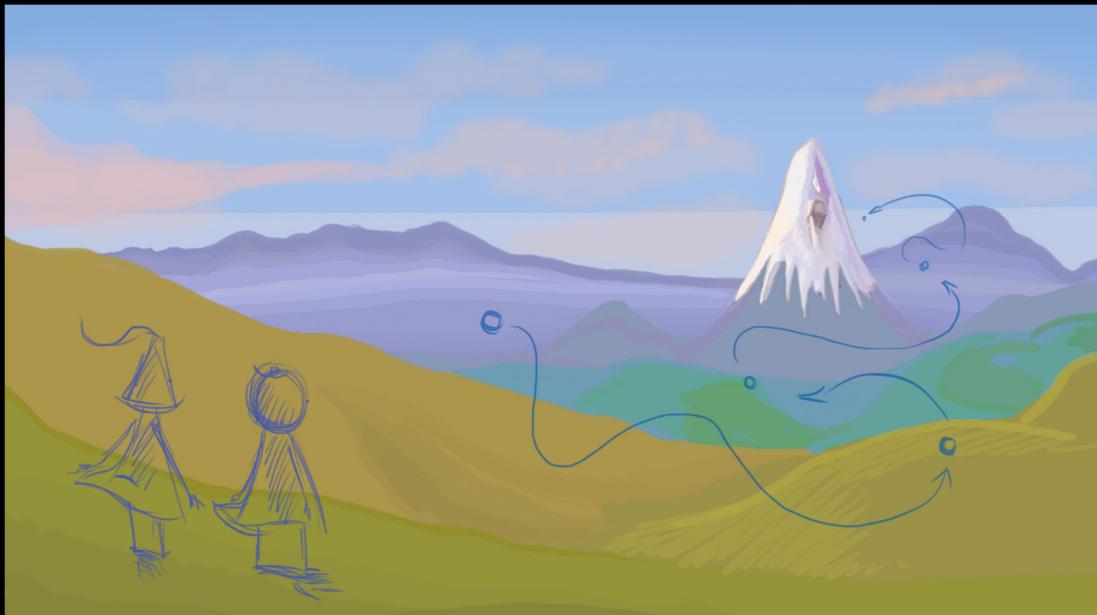
Layouts



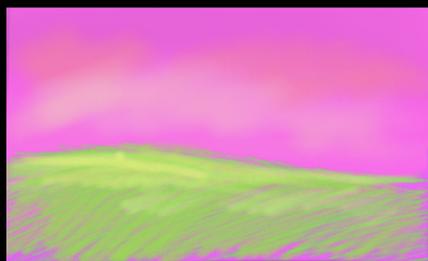
Layout y Fondo, "Frente a la montaña"

"El viaje de Zulú"

Layouts



Layout y Fondo, "Frente a la montaña ii"



Concept Pasto



Concept Montaña

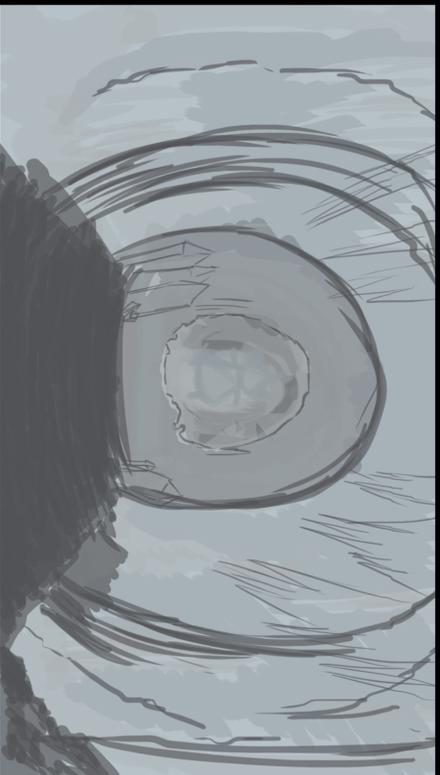
2. BGs

Los backgrounds, vienen a ser los ambientes de las animaciones, los fondos donde la historia adquiere más sentido. Para el desarrollo de los mismo, se hizo una recolección de referencias, que se acercaban a el concepto art realizado anteriormente, y a la idea deseada.

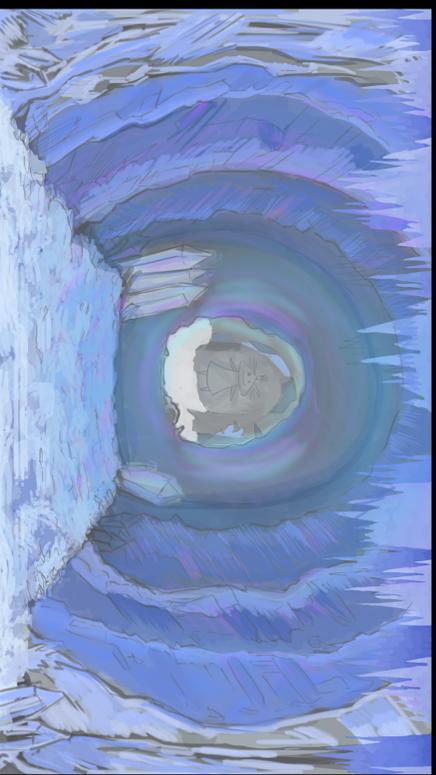
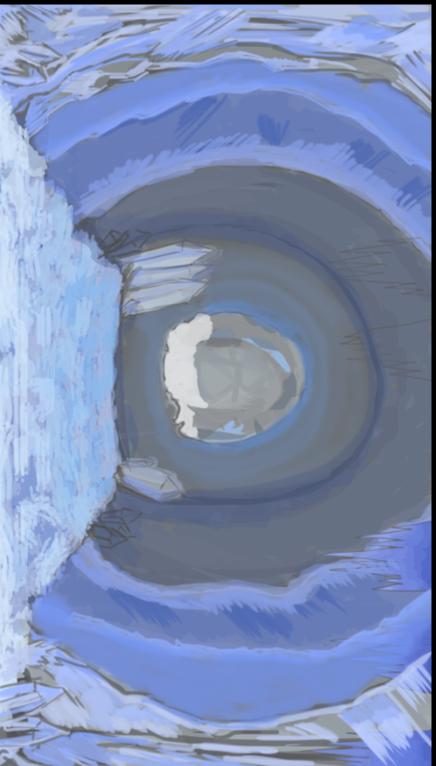
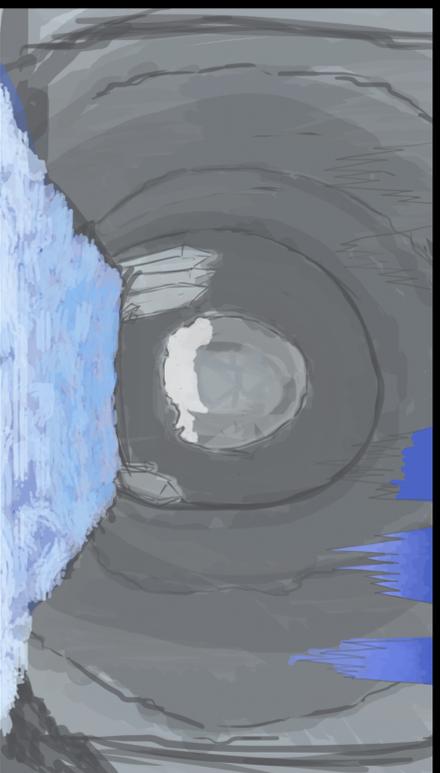
La herramienta más utilizada fue photoshop, con la cual se crearon unos fondos híbridos, una mezcla entre lo real y la caricatura, de esta manera y con la ayuda de referencias, se logró plasmar los ambientes deseados. Las referencias, fueron desde imágenes tomadas de películas como el Viaje de Chihiro, como de casa de estilo Clásico Americano, a paisajes como los Andes y el desierto de Atacama.

La realización de BGs fue un proceso entretenido, pese a que se apuntaba a diseños simples, la técnica utilizada tomó más tiempo de lo estimado, dado que necesitaba de varias capas de pintura con distintos niveles de opacidad, lo cual a su vez dió un look bello pero como se recalcó anteriormente tomó igual de tiempo.

Diseción de "Cueva de Hielo"



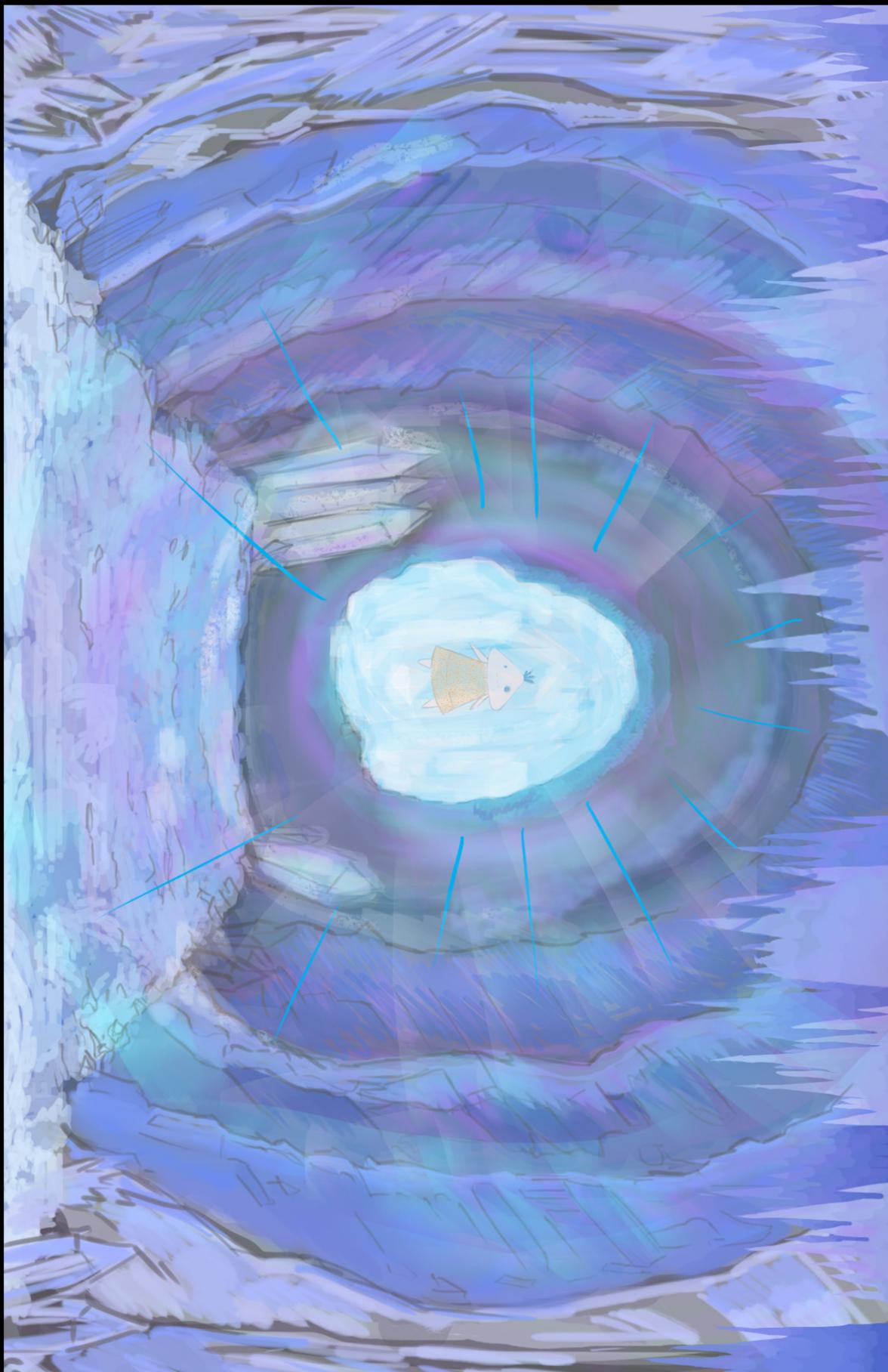
En esta sección, tenemos el proceso de uno de los fondos; el cuál se realizo con Photoshop CS6 y una variedad de referencias visuales.





La realización de fondos, fue resultado de la mezcla de una amplia recolección de imagenes, de ideas y del propio producto de la realización de fondos puestos.





"Cueva de hielo"

"Debajo del Mar"



3. Pencil Test

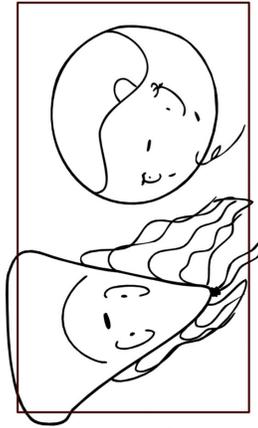
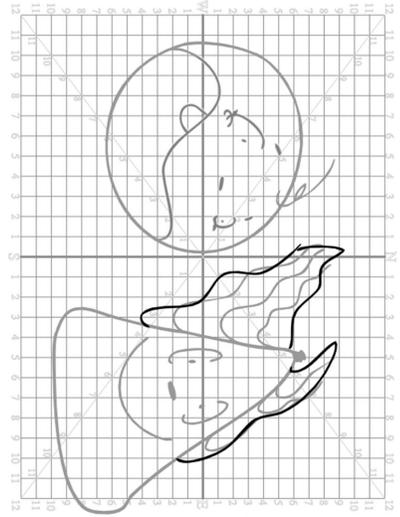
Dado que el diseño de personajes es simple, más o menos son personajes de palo, el pencil-test fue enfocado en sacar los movimientos de sopetón. Sin mucha repetición, enfocada más bien con una simplicidad y autenticidad. Esto no significó que la animación haya sido realizada de manera irresponsable, todo lo contrario repetidas veces se tuvo que repetir los dibujos, si es que la animación estaba rígida o la expresión no reflejaba lo que se quería presentar.

4. Clean-up

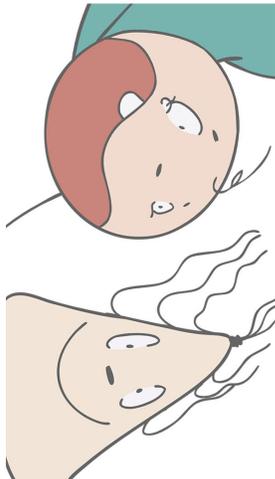
El clean-up, o el proceso de pasar a limpio, fue de la mano con el rough o pencil test; el clean-up fue realizado a la brevedad posible.

5. Coloring

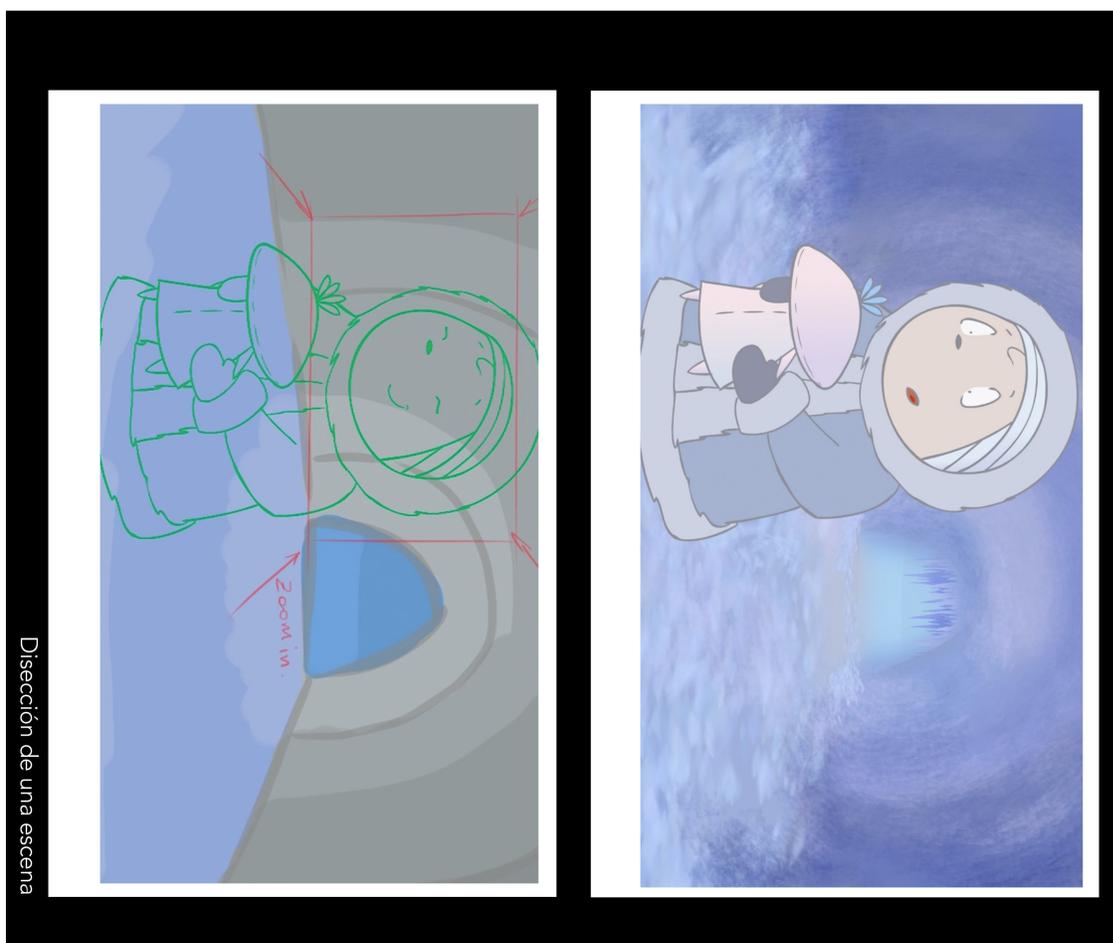
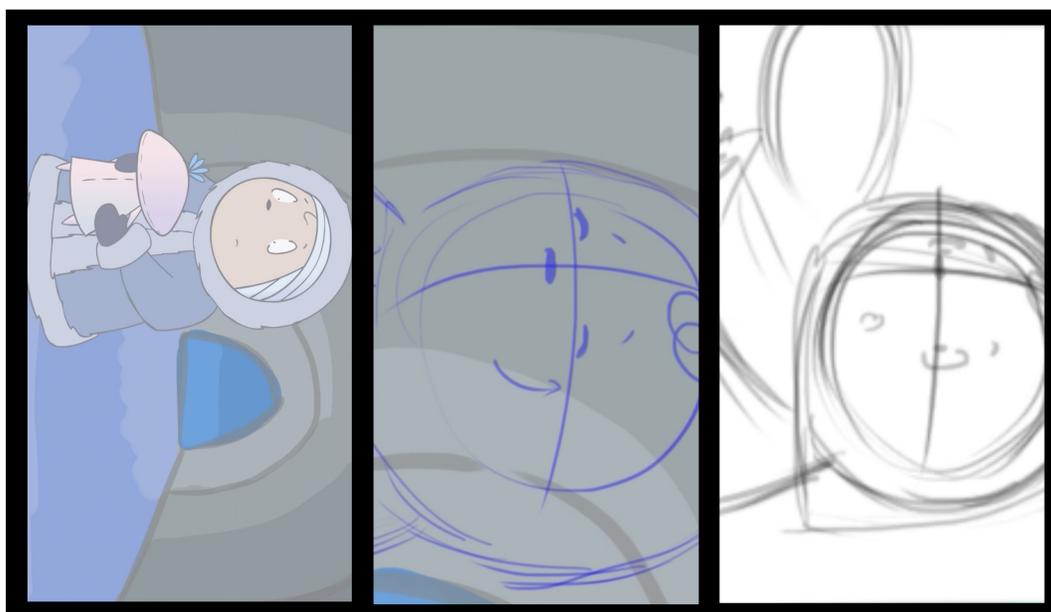
El coloring o la elección de color implicó un análisis psicológico como cinematográfico, como se explicó anteriormente para la estética elegida, estuvo enfocada en primera instancia en dividir dos momentos en realismo y formalismo; realismo fue blanco y negro, formalismo colores saturados. En el caso del diseño de personajes, una fue coloreada con un tono azul y otro con uno naranja, reflejo de personalidades distintas. Las herramientas utilizadas para colorear fueron, toon boom studio 4 (personajes) y photoshop cs6 (fondos).



La realización de escenas en etapa de producción y post, consistió en, animación, visualización, corrección, color y compositing.



Proceso de una de las escenas en el Trailer



Diseción de una escena

III. Post-Producción

La postproducción, es decir el compositing y la colocación de efectos del proyecto, consistió en la utilización de dos programas, After Effects y iMovie, el primero para efectos y animaciones que no se podían realizar en otro programa, y el siguiente para el compositing final, (música, transiciones, ordenamiento de escenas). La utilización de los programas fue considerado sin estos el corto (trailer) no hubiese podido homogeneizar, ni comunicar lo que se quería comunicar.

Estos elementos incluyen: compositing & efectos especiales, y música.

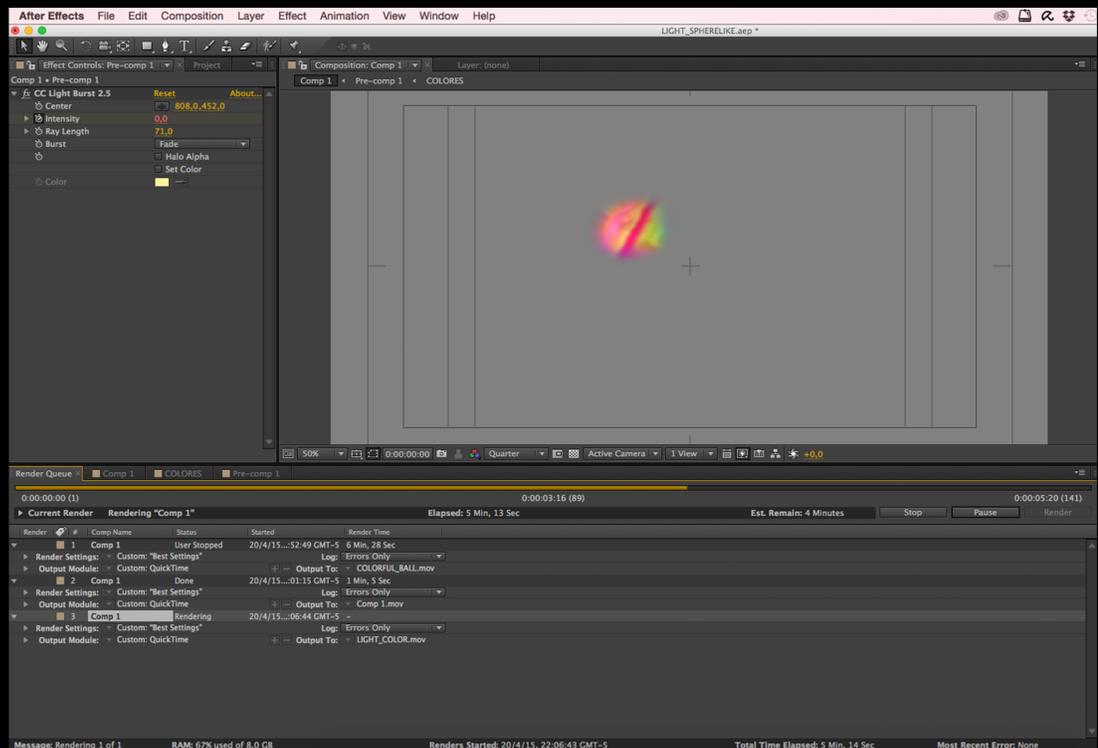
1. Compositing

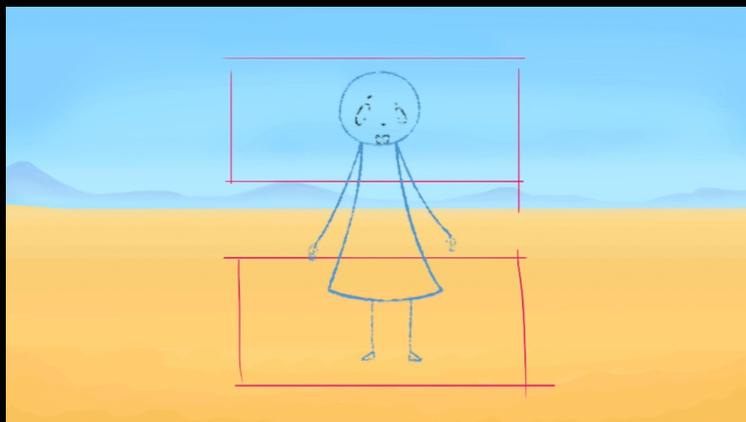
El compositing, consistió en una búsqueda amplia de posibilidades y estilos; el objetivo era buscar formas para que el estilo del corto sea orgánico. Uno de los objetivos era lograr que la línea de los personajes este en constante movimiento, para que suceda esto habían algunas posibilidades, tomando en cuenta el tiempo elegí una forma que le daba un movimiento libre pero controlado a la vez.

El ritmo del trailer depende en gran parte de compositing, dado que las animaciones por sí solas sólo cuentan con un ritmo y en conjunto, forman otro totalmente diferente. Esto implicaba que cada vez que se agrega una animación se modifica el ritmo de la narrativa, por esta razón creo que fue uno de los pasos más complejos y que más tiempo tomó.

Otro punto importante del ritmo fue el movimiento de cámara; desde el inicio de la historia se tuvo presente que la escena inicial sería introducida con una toma muy lenta, ya que se quería dar la sensación de que estábamos entrando a la mente de Niña 1, el movimiento como reflejo de su casa, de su mente y de su personalidad.







Layout

Camera Settings

Type: One-Node Camera Name: Camera 1 Preset: Custom

Film Size: 36,00 mm Zoom: 658,52 mm Angle of View: 54,43 ° Comp Si 677,33 m

Focal Length: 35,00 mm Focus Distance: 678,27 mm

Units: millimeters Measure Film Size: Horizontally

Aperture: 12,31 mm F-Stop: 2,8

Blur Level: 402,0%

Enable Depth of Field Lock to Zoom

2. Efectos Especiales

Se entiende efectos especiales, cuando se habla de una producción de acción, ciencia ficción o en otras palabras, aquel material ficticia, que debe ser construida mediante el uso de tecnología (análoga como computarizada). e en este proyecto se utilizó un mínimo de “efectos especiales”, sólo en aquellas tomas en las que el tiempo y el estilo requerido superaban a la animación clásica se utilizaron efectos en CGI, los cuáles fueron proporcionados por el programa After Effects, .

La creación del tercer personaje del corto es la luz, la idea inicial fue la de animarla por completo mediante After Effects, sin embargo, se quería evitar una animación mecánica, razón por la cuál de la animó en 2D (ToonBoom4) y en segundo lugar, se realizó un compositing con after, para conseguir una bolita multicolor con look de cristal, que se la colocó encima de la animación clásica.

Otro ejemplo del uso de efectos fue la nieve. Al ser un elemento poco predecible y de una dimensión grande, se hizo uso de CGI, para dar el look y el efecto necesario. Para la obtención del mismo se utilizó el programa After Effects, el cual fue pieza clave porque tenía lo que se necesitaba para expresar las ideas del proyecto.

3. Música

Después de pasar por una serie de procesos, llegamos al último de todos, la música. Dado que el corto es un viaje hacia la aceptación, hacia la alegría; la música, elemento mágico a la hora de hacer cine, debía reflejar esas emociones resultado de aquel viaje hacia el centro del personaje, el cual lleva de su mano un cambio interno.

Desde un momento muy temprano en la producción se tomaron en cuenta composiciones hechas para películas, tal es el caso del soundtrack de “Ameliè”, realizado por Yann Tiersen, el cuál fue utilizado para musicalizar una de las primeras versiones del trailer. Entre la lista de referencias se encontraban también, composiciones de Alexandre Desplat (Tree of Life, Extremely Loud Extremely Close), Erik Satie, Antonin Dvorak, John Lennon (Love) y una selección de música andina instrumental.

Originalmente estaba planeado que la musicalización del proyecto fuese realizada por el músico y productor musical, pero debido a un conflicto de horario la colaboración no fue posible, esto generó que la musicalización sea realizada de otra forma. La solución, para la musicalización se llevó de la mano de iMovie y una variedad de jingles que el programa ofrecía.

Pese a no encontrar un estilo que se acercaba a la selección de referencias, previamente presentada, el objetivo principal era encontrar una canción que reflejase una mezcla entre alegría y melancolía, que lleve un ritmo cercano al del trailer y finalmente que tenga una duración cercana a la del trailer. Así fue como un jingle o

canción, como guste llamarla, de estilo escocés fue la elegida para musicalizar el trailer; esta no era una canción cercana al estilo andino o clásico que se buscaba, supo hacer lo que la música hace en el cine, intensificar emociones y como expectativa, ayudar a que el mensaje fuese comunicado exitosamente a la audiencia.

IV. Conclusiones

Al empezar la realización tenía el temor de que enfocarse en un sólo proyecto por un año o el tiempo requerido, fuese un riesgo para mi y el proyecto. Sin embargo con

Realizar un corto (o el trailer de uno), es una manera de poner en práctica los conocimientos aprendidos de la carrera de animación digital. Horas de trabajo se convierten en días, el plan inicial se transforma y muchos elementos, después de ponerlos en práctica cambian.

En un principio había planeado que el corto sería mi tesis, sin embargo, la duración estimada cambió y el tiempo para realizar el corto era reducida comparada al tiempo necesario para lograr la realización de un cortometraje animado. De esta manera a poco tiempo de empezar la etapa de producción, con guianza de mi tutora (Karla Chiriboga) decidimos que mi tesis sería el tráiler de mi futuro corto.

Después de un largo proceso de realización, el cual incluyó preproducción, producción y postproducción, el tráiler de "El viaje de zulú" está terminado.

El tráiler de igual manera, es un reflejo de lo que he aprendido en estos 4 años y medio en los que he sido parte de la Universidad San Francisco de Quito; un reflejo no solamente de mis clases de animación sino también de una amplia y variada lista de clases que he podido tomar, desde teatro a economía.

El propósito fue siempre tratar de mandar un mensaje positivo sobre y para las personas con capacidades distintas. Espero que a largo plazo logre concretar el corto, y el tráiler sea un abrebocas que termine gustando.

María José Almeida Suárez

VI. Recomendaciones

Al momento de pensar en recomendaciones, vienen muchas ideas a la cabeza, desde el manejo de tiempo, al manejo de presión, a los pros y contras de realizar una historia en lugar de otra, así como la utilización de la técnica de Animación 2D.

- ahorra tiempo creando carpetas con nombres claros y fechas, creanlo o no se pierde mucho tiempo buscando información si está desorganizada.
- Tomen la tesis como un tiempo de aprendizaje y reflexión.
- Back-up.
- Elegir un tema que apasione, la tesis es un proceso que lleva mucho tiempo, y requiere de mucho esfuerzo, por ende para estar motivada(o) que mejor opción que un tema que os apasione.
- Ignoren los comentarios negativos, y pierdan el miedo; orgullosos de lo que presentan, si ustedes no creen en su proyecto nadie lo hará.
- Organización, tanto de tiempo como de información. Si no nacieron con el don de la organización y de la puntualidad, se aprende en la práctica.

Referencias

Bacher, Hans. "Dream Worlds". Production Design for Animation. First Edit. Focal Press. 2013.

Gherther, Ed. "Layouts and composition for animation". Focal Press. 2010.

Glebas, Francis. "Directing the story". Focal Press.

McCloud, Scott. "Understanding Comics". The Invisible Art. Harper Perennial. 1994.

Sullivan, Karen, Alexander, Kate. Et. All. "Ideas for the animated Short". Finding and Building Stories. Second Edition. Focal Press. 2013.

Wells, Paul. Quinn, Joanna. Mills, Les. "Dibujo para animación". Primera Edición. Blume. 2010.

Williams, T. The Animator's Survival Kit. Faber & Faber. 2001.

Wright, Jean Anne. "Guionización y desarrollo de la animación". Desarrollar el guión para su venta. Focal Press. 2005.

Cortos y largometrajes

Chaplin, Charles. "The Kid". 1921

Chomet, Sylvain

"Old lady and the pigeons". 1997

"Les Triplettes du Belleville" 2003

"L'illusionniste", 2010

Dudok de Wit, Michael. "Father and daughter". 2001.

Kato kunio. "La Maison en petit cubes". 2008.

Miyazaki, Hayao. "El viaje de Chihiro". 2001.

Satoshi, Kon. "Paprika". 2006

Tarkovsky, Andrei. "Stalker". 1979.