

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

El Cuervo

**Proyecto de Cortometraje Animado
Producto o Presentación Artística**

Leonardo Suárez

Animación Digital

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciatura en Animación Digital

Quito, 22 de diciembre de 2015

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

El Cuervo

Leonardo Suárez

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Pedro Moncayo , Lic

Firma del profesor

Quito, 22 de diciembre de 2015

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombres y apellidos: Leonardo Rafael Suárez Mora

Código: 00106918

Cédula de Identidad: 1726966938

Lugar y fecha: Quito, diciembre de 2015

RESUMEN

El presente trabajo de titulación detalla el proceso de producción de un teaser animado, desde la concepción de la idea original y la historia, englobando toda la evolución del diseño de personajes, ambientes, guion visual y demás partes del procedimiento en sus etapas de preproducción, producción y postproducción. La idea del mismo es que a través de él se pueda apreciar la progresión de la idea desde su mínima expresión hasta su compleción, usando un orden de trabajo similar al que se usaría en un estudio de animación, con el fin de demostrar los conocimientos tanto pragmáticos como de acercamiento a la tarea de producción animada. El proyecto inicia con el desarrollo de una idea básica y un guion escrito, para posteriormente moverse por todas las etapas del desarrollo visual del mismo y eventualmente llegar a los momentos finales de montaje, diseño de sonido y postproducción visual. Se incluye gran parte de las imágenes que se generaron a lo largo del proceso al igual que los documentos técnicos de producción tales como son el guion en diferentes encarnaciones y el desglose del mismo en planos individuales para construcción del guion visual.

Palabras clave: animación, corto animado, animación clásica, animación asistida por computadora, desarrollo

ABSTRACT

The present document details the steps for production of an animated teaser, from the birth of the basic concept for a short film and its storyline, including the progression in character, ambient and storyboard design throughout the pre-production, production and postproduction phases of the project. Its intention is to demonstrate the creative and practical process involved in moving from a basic story idea to the completion of an audio-visual animated project, using procedures and techniques similar to those employed in animation studios. The project begins with the initial conception of the idea and studies into the character and ambient designs, before moving on to the final pre-production steps, where the final assets for the product are decided. Finally we get a quick look at the editing, sound design and visual post-production processes. A big part of all the assets designed for the project are included in this production book, such as the screenplay in its different phases as well as images of character development and the complete detailed storyboard.

Key words: animation, short film, classical animation, animation production, short film development

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	7
Desarrollo del Tema.....	8
Conclusiones.....	63
Referencias bibliográficas	64

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de titulación detalla el desarrollo de un proyecto de cortometraje animado desde su concepción inicial, atravesando por todas las etapas de desarrollo, tanto narrativo como gráfico para finalizar el corto y obtener un producto audiovisual finalizado. El objetivo del mismo es el desarrollo del proyecto por medio de técnicas y procedimientos que se aproximen a aquellas utilizadas en estudios profesionales de producción animada. En el presente se encontrarán todas las etapas de desarrollo del guion escrito, diseño de personajes, ambientes y el guion visual. El mismo es una exploración del proceso de producción de animación clásica completa asistida por computadora, una técnica que se está perdiendo a nivel internacional en el medio debido a la conveniencia y facilidad de producción que prestan los gráficos generados por computadora y que en nuestro país ha visto muy poco desarrollo. A continuación inicia el libro de producción, presentado en el formato propio del medio.

DESARROLLO DEL TEMA

Ficha Técnica

Título: El Cuervo

Sinopsis: Una anciana viuda lucha por liberarse de una larga relación perniciosa con su animal de compañía, un posesivo cuervo que quiere disponer de todo su tiempo y dedicación.

Guion: Leonardo Suárez

Dirección de Animación: Leonardo Suárez

Duración: 1'30"

Técnica: Animación clásica realizada en computadora

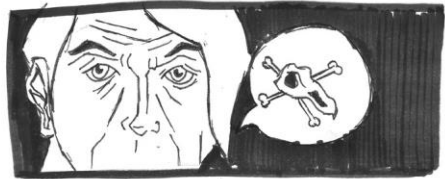
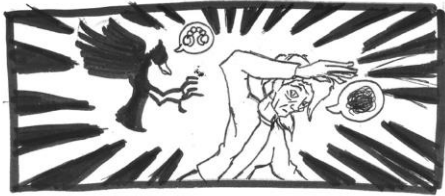
Formato: DVD

Fecha de Producción: Agosto 2015 - Diciembre 2015

Dirección de Tesis: Gustavo Idrovo/Pedro Moncayo

Pre-producción:

Idea inicial:



Los tres actos iniciales se delimitaron por medio de emociones. En este punto aún no estaba definido explícitamente ninguno de los dos personajes. Lo único que se plasmó en la imagen era los sentimientos de los personajes a lo largo de la historia.

En los dos actos iniciales existe una dicotomía entre los dos personajes, inicialmente de tristeza y un deseo de brindar cuidado y luego de posesión y frustración a base de la misma. En el tercer acto el catalizador es exclusivamente el deseo de la mujer de liberarse.

Guion:

Concepto Inicial:

Ext. Asiento en un muelle

Un joven está sentado en una banca. Una bella chica rubia llega y se sienta al lado suyo, abre un pequeño libro rojo y se sienta a leerlo. El joven observa las páginas desde lejos, fingiendo desinterés. Permite a la chica leer un par de páginas antes de juntar todo su coraje y animarse a interrumpirla, extendiendo gentilmente su mano para presentarse. Ella alza a verlo y toma su mano, esbozando una pequeña sonrisa. El café oscuro de sus ojos se convierte en aquel de una taza pequeña de café, alejándose de la boca del joven en una pintoresca cafetería. Al lado opuesto de la mesa, una mano toma una cuchara y la sumerge en una azucarera. El azúcar cayendo sobre una taza de té se convierte en una cascada desembocando en una pequeña laguna, atravesada por un puente. Al filo del puente hay dos figuras de personas, sentadas. Sus pies cuelgan libremente, balanceándose suavemente de adelante hacia atrás en un movimiento ligero e incesante.

Int. Sala de una casa

El péndulo de un reloj antiguo se mueve de la misma manera. Una silueta femenina observa, vigilante, por una ventana, primero a un lado y luego al otro. Tic, tac, tic, tac, se mueve el segundero por la cara del antiguo aparato. La mujer sigue posada al filo de la ventana. Suavemente, un ave negra aterriza al filo de la misma. Se detiene, da un par de brincos y alza a ver a la cara de la muchacha, mientras en el fondo el tiempo sigue haciéndose notar en los sonidos del reloj. El ave sacude e inclina su cabeza, sincronizándose perfectamente con el pasar de los segundos. La mujer la observa atentamente, perdiéndose en los amarillos ojos de la criatura. El silencio y la atención son rotos súbitamente por un golpe en la puerta, la chica camina lentamente hacia la puerta, la abre, y una figura extiende la mano para saludarla. La mano reposa en el aire por unos segundos, antes de convertirse en la mano del joven en el muelle, extendiéndose hacia la chica que cierra su libro rápidamente y se pone en marcha.

EXT. ASIENTO EN UN MUELLE

El joven se queda sentado, y se lo observa desanimado. Entre sus pies aterriza la misma ave, la cual rasca su cabeza con su pata un par de veces antes de alzar a ver al joven. El animal gira su cabeza con violencia hacia un lado y despega. La cara del joven queda colgada en la misma posición, solo dejando caer sus parpados. Después de unos segundos se levanta y se va caminando, cabizbajo. La bella chica rubia regresa trayendo consigo dos vasos de café, deja uno sobre la banca al

ver que el chico se ha ido, y se va, caminando lentamente a lo largo del muelle mientras un cuervo la persigue por las barandas, revoloteando.

El concepto original de la historia buscaba un tono mucho más etéreo y una atmósfera mucho más misteriosa, ambas ideas fueron abandonadas en búsqueda de una historia más clara y entendible.

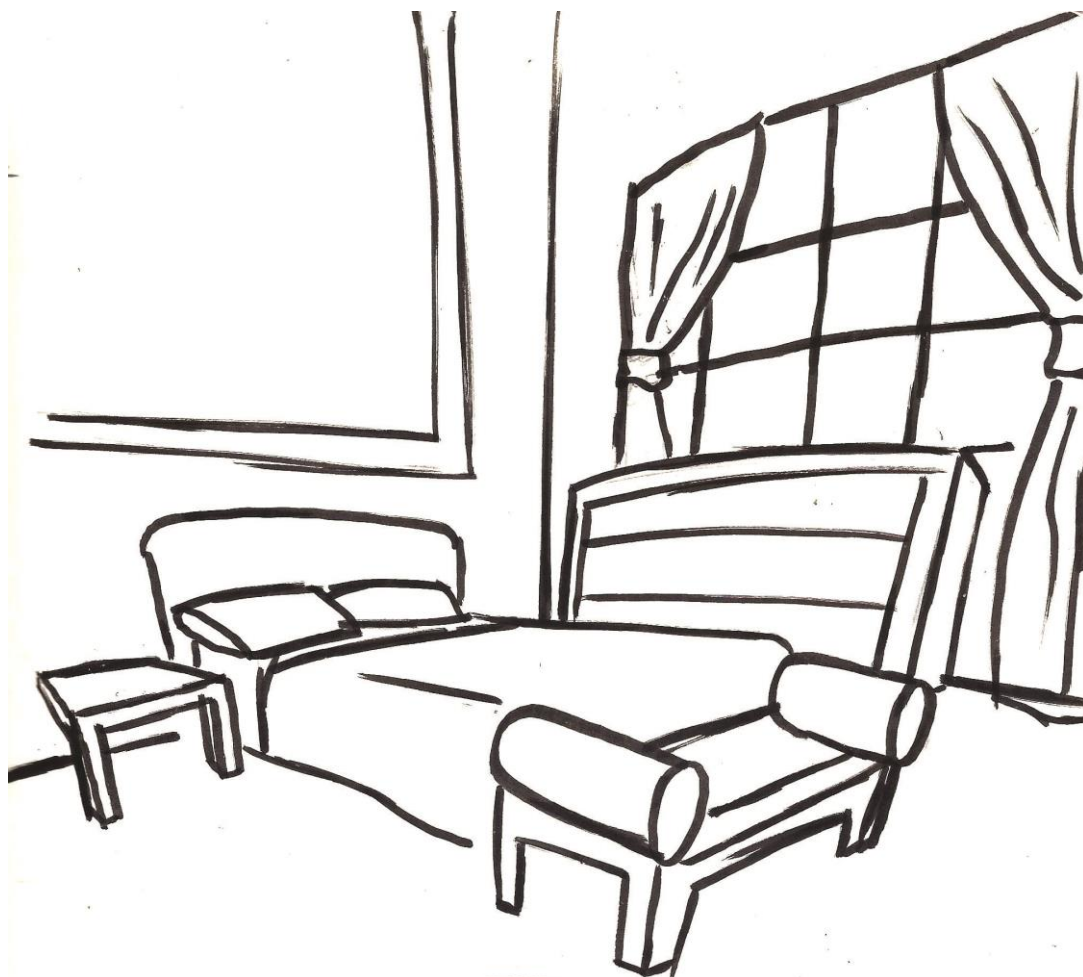
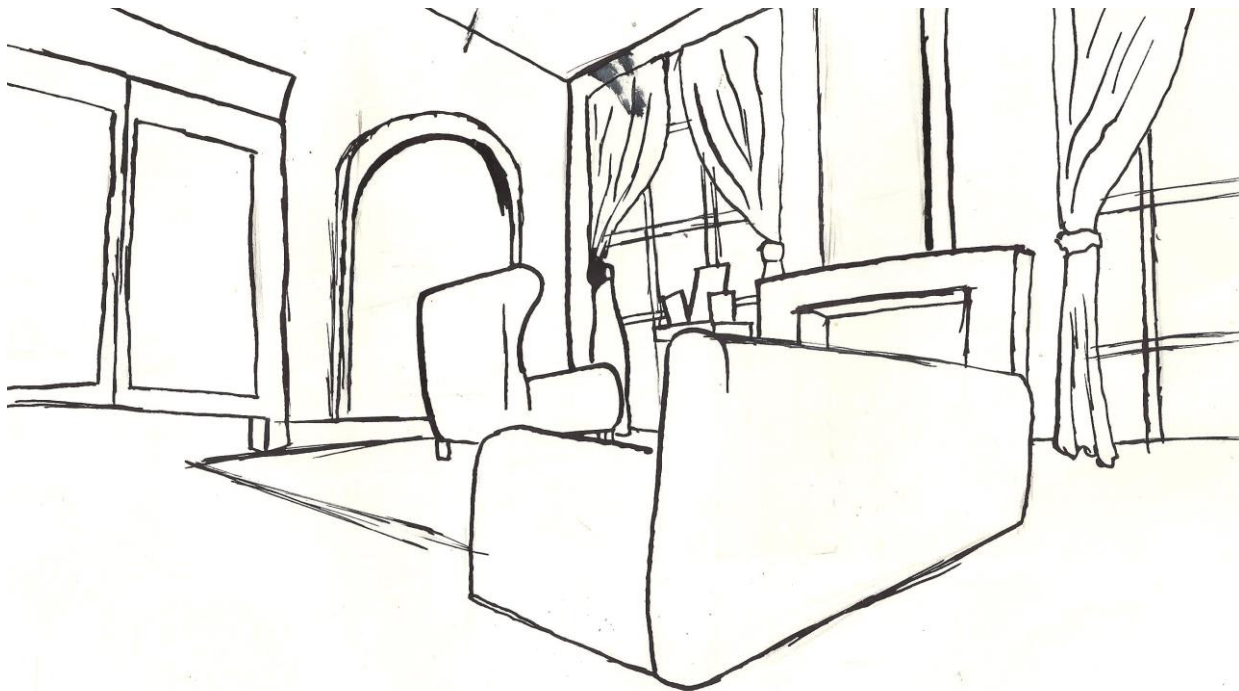
Estudios Iniciales de Personajes:







Estudios Iniciales de Espacios:



Guion Inicial: (Anotaciones de Felipe Terán)

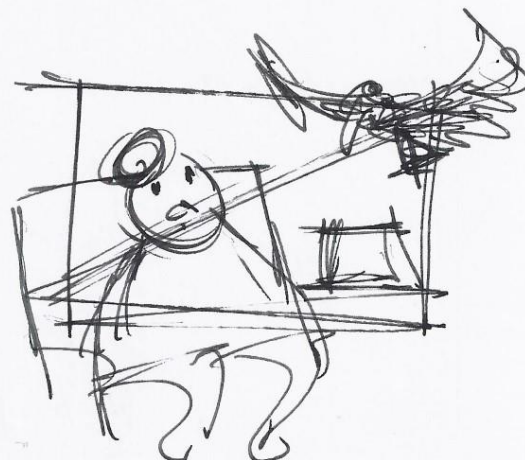
El Cuervo

Por

Leonardo Suárez

- ① PACÍFICA / INCOMODA
- ② ~~DEPENDER~~ AMOR? / ODIOS
- ③ RECHAZO / RECHAZO
- ④ BATALLA FINAL
- ⑤ LIBERTAD.

2015, Leonardo Suárez



INT. CASA - SALA / COCINA / SALA - TARDE

Una escobilla limpia una serie de fotos, la mas grande de ellas, en un marco rojo, muestra una pareja en un matrimonio, alrededor de ella se encuentran otros porta-retratos, mas pequeños, con fotos, donde se observa a una persona sola, en varias etapas de su vida.

La misma mano que sostenia la escobilla coloca una jarra sobre una hornilla, corta frutas en pequeños cuadrados y las mezcla en un plato con nueces, coloca una bolsita de té en la jarra. Finalmente, coloca una taza de té y el plato a la mesa. Observamos por primera vez a la anciana, con su semblante noble pero atormentado, que se sienta a la mesa y, lentamente, sorbe de su taza.

Casi simultáneamente con la taza regresando a la mesa, un cuervo aterriza sobre la mesa, la anciana se muestra inmutable mientras el animal empieza a comer del plato de frutas. Entre cada picotada a las nueces, alza la vista y observa a la anciana, cuya atención no se separa de la taza de té. Es un ritual de alimentación familiar, pero incomodo. La mirada rápida y perspicaz del cuervo observa cada movimiento de la anciana con interés, hasta el momento cuando esta termina la taza de té.

El cuervo se separa de su plato y cruza la mesa, una vez parado al frente de la anciana, da un brinco y salta a su hombro. La anciana toma los trastos y los lleva de vuelta a la cocina. Apaga la luz y sube las gradas.

INT. CASA - HABITACIÓN - NOCHE

En su habitación, acerca su mano, llena de diminutas cicatrices, al hombro donde descansa la bestia. Lo coloca en una percha, rellena de marcas de picotazos en la madera. El suelo debajo de la percha esta cubierto con un mugriento papel periódico, cubierto en plumas y desechos.

La anciana coloca sus lentes sobre su velador, y, con un poco de dificultad, sube a la cama. Una vez cubierta por las cobijas, apaga la lampara.

INT. CASA - HABITACIÓN - MAÑANA

La anciana se levanta temprano por la mañana, cuando la luz del día todavía es gris. Lentamente camina hacia el baño, sin despertar a la bestia de la percha, plácidamente dormida todavía.

La anciana se mira al espejo detenidamente. Sus manos se deslizan a lo largo de las arrugas de su rostro, con una mirada apagada, la anciana se echa un poco de agua en la cara, antes de tomar el cepillo de dientes entre sus manos. De repente el cuervo aterriza sobre el lavabo. Observando primero a la anciana y luego al grifo, se estira hacia la llave de agua y la abre para tomar un

¡REDACCION Y
ORTOGRAFIA!

¿LOS NOVIOS?

¿HOMBRE, MUJER?

¿A QUE
ANCIANA?

¿CÓMO ES SU SEMBLANTE ASI?

¿CÓMO
MUESTRAS Y
DAS A ENTENDER

ESTO?

¿POR QUE
ES ASI, EN
QUE ABARCA
A LA
HISTORIA?

BAJO SE
LO VERIA
LEJOS DEL
INICIO POR
LO QUE DEBE
DESCRIBIRSE
AL INICIO.

¿POR QUE LA LLAMAS BESTIA?

ES UN
CUERVO O
¿QUE BE
EN SU
NOMBRE?

¿ESTO HACE EL CUERVO??!!!

2.

poco. Sin cerrarla, se va volando. La anciana cierra la llave y deja su cepillo en el lavabo, y sale del baño.

INT. CASA - SALA - TARDE

La anciana, sentada en una silla morada, con un alto espaldar y cubierta con uno de los cientos de tapetes de crochet que adornan la casa, mira lentamente las paginas de un álbum de fotos, la presencia del cuervo observándola en silencio desde lo alto del respaldo del asiento, tenso y sigiloso. En la página final del álbum hay dos fotos, una lápida y un pequeño pajarillo negro, descansando sobre el tapete de entrada de una casa. Al llegar la anciana a esta página, el cuervo la observa con atención, y, reconociéndose, baja la cabeza y suaviza la tensión en sus hombros.

La anciana se levanta de la silla y empieza a caminar hacia una ventana, al lado de la cual se encuentra la mesa con los porta-retratos. Observa por la ventana y mira gente pasando por afuera, una joven parada esperando en la acera y muchos vehículos pasar. Mientras la expresión en sus ojos se vuelve añoranza, el cuervo suelta un chillido, parado en una repisa al lado de la anciana. La anciana cierra la cortina y se aleja de la ventana.

Sentada al calor de la chimenea, la anciana está dormida, en un momento de paz extrema. La luz del fuego alumbra su rostro suavemente, abrazándola en un sinfín de calidez. La luz sobre su cara es bloqueada por el cuervo, quien interrumpe el pacífico sueño de la anciana con un par de picotazos, suaves pero decididos, en la cabeza de la anciana.

Molesta, vemos a la anciana preparar del mismo modo que el día anterior su jarra de té, junto con el plato para la bestia, e irse a dormir, del mismo modo que antes.

INT. CASA - SALA - TARDE

La anciana está sentada, sosteniendo entre sus manos el porta-retratos rojo con la foto de la pareja. Vemos claramente que en esta se la ve a ella muy joven, el día de su boda, y muy feliz. Sus ojos empiezan a llenarse de lagrimas, y el cuervo, quien la observa desde el filo de la cortina se muestra molesto. Cuando la anciana rompe en lagrimas, el animal se perturba y de un salto baja al asiento de la anciana, picoteando y rasguñando salvajemente sus manos, lo cual le hace soltar el porta-retratos, el cual cae al suelo y se rompe.

El estruendo aleja al ave y vemos a la anciana, desolada, arrodillarse cerca de las piezas rotas. Con peso en cada una de sus acciones, separa el vidrio roto de la fotografía, la toma y se retira a su habitación, el cuervo siguiéndola, revoloteando atrás suyo. Cuando llega a su cuarto, azota la puerta atrás suyo, y el cuervo se queda afuera, chillando sin parar.

TUS REJUNTA
CON A DESTIEMPO

¿CÓMO SABERLO?
ACUERDA

¿?

¿?
ESTÁ
ANCIANA
EMBAJADA
A LOS PERSONAJES
QUE DEBER
VERSE EN
ACCIONES,
GIBROS Y
ACTITUDES

¿?

OTRA ESCENA

¡REDACCIÓN!

¿??

→ EL CUERVO GRABNA - TIENE GRABNIDOS

3.

INT. CASA - SALA - DÍA

La anciana sale de su habitación, ignorando por completo al ave que la sigue, rogándole un poco de comida, agua y atención. Vemos que la anciana empieza a tomar algunos objetos y juntarlos sobre su comedor. El álbum de fotos, sus joyas, un reloj de bolsillo antiguo y un poco de ropa se acomodan sobre la mesa. El cuervo observa a la anciana y cada uno de sus objetos con atención.

Quando la anciana coloca una maleta sobre la mesa, el cuervo le impide abrirla, jalando el cierre en la dirección opuesta a la anciana con su pico. Miden fuerzas por un momento, hasta que la anciana resuelve soltar súbitamente el cierre, dejando al cuervo resbalar hacia atrás con su propia fuerza, entonces usa la maleta para ahuyentarlo y aprovecha para meter las cosas.

La anciana se precipita hacia la puerta, y el confundido animal vuela tras ella, chillando en tono de amenaza. Cuando esta apunto de alcanzar la manija de la puerta, el cuervo se para en ella. La anciana deja la maleta a lado de la puerta y, con precaución, empieza a retroceder.

Sentada en su silla, cabizbaja, la vemos penar con ansia, hasta que el cuervo la interrumpe, acariciando su pierna con su pequeño cráneo en un intento de reivindicación. La anciana alza la cabeza lo suficiente para verlo, y el animal la mira atentamente, inclinando su cabeza hacia un lado. La mirada del cuervo es penetrante. La anciana estira una mano rápidamente hacia el animal, el cual se asusta y salta, estirándose hacia adelante para picotearla una ultima vez. Aterrada, la anciana recoge su mano hacia su pecho, antes de levantarse y huir hacia la cocina. Cierra la puerta detrás de ella, y el cuervo se queda observándola a través del vidrio de la misma.

Vemos como se equipa con guantes de cocina, un rodillo, una tabla de picar atada a su mano a modo de escudo y una olla sobre su cabeza. Con una nueva resolución en su mirada, sale de la cocina. No encuentra rastro del cuervo por ningún lado. Camina sigilosamente, pegada a las paredes, buscando al animal en cada paso. Cuando está a punto de pasar por al lado de las gradas, da la vuelta y alza a ver. Encuentra al cuervo, mirándola desde lo alto del pasamanos. Se congela con miedo, lo que le da al cuervo tiempo para lanzarse a atacarla, desesperadamente agita el rodillo por el aire como que fuera una espada, no logra golpear al cuervo, el cual se mantiene volando tan cerca como puede a la anciana, quien esta retrocediendo lentamente en dirección a la puerta. El animal intenta picotearla y rasguñarla repetidamente, emitiendo chillidos casi constantes. En un descontrol intenso, la anciana se defiende con su tabla de picar y rodillo, hasta que el cuervo desiste y se coloca en una percha al lado de la puerta.

¿EN
QUE ÉPOCA
SUCEDE LA
HISTORIA?

¿POR QUÉ NO
LE DA UN
CAMERAZO
O ESPANTO?

¿POR QUÉ
LA "PRECAUCI
ÓN"?

¿MAY QUE
MOSTRAR DEBE
EL INICIO
A UN CUERVO

TANTO TIEMPO COMO MUY BELGERANTE?

¿CÓMO ES BUENA?

¿NO ES
MÁS
PRÁCTICA
HACER LA
MALETA
EN EL
DEHORSO?

¿?

¿NO ES
COSA
LA IMAGEN

(CONTINÚA)

CONTINUADO:

4.

Ambos se miran, como en un duelo de vaqueros. La anciana suelta el rodillo y lo deja caer al suelo, ~~antes de empezar a caminar lentamente una vez más.~~ Con toda su fuerza, el animal se abalanza hacia el frente, a una gran velocidad. Antes de que logre picotearla, la anciana alza la tabla, y el pico del cuervo se clava en la madera. El animal intenta hacer fuerzas con sus patas para soltarse, pero no lo logra. Rápidamente, la anciana se saca el guante que tenía amarrada la tabla y la deja en el suelo, el cuervo aun luchando por liberarse. Aprovecha la oportunidad para moverse hacia la puerta. Cuando toma su maleta, el cuervo logra soltarse, pero está muy confundido.

Desesperada, la anciana ~~empieza a remover~~ todas las seguridades y aldabas de su puerta, mientras el animal sacude su cabeza e intenta componerse. Cuando finalmente la anciana esta lista para abrir la cerradura, el cuervo empieza a volar hacia ella. Abre la puerta y en un solo movimiento, toma refugio tras de ella y la cierra, escuchamos un golpe duro contra ella. La anciana suelta un suspiro, relajándose, se quita la olla de la cabeza y baja las gradas de su pórtico. Siente el sol sobre su piel por primera vez en años, alzando a ver al cielo y empezando a esbozar una sonrisa. Camina un poco por la calle hasta dar con una pequeña plazoleta. Toma una pequeña flor y se sienta en una banca a olerla, completamente feliz. Un pequeño grupo de palomas blancas llega y aterriza a sus pies.

¿QUÉ CUERVO?

¿POR QUÉ NO APROVECHA UNA PATA DESHACIÉNDOSE DEL CUERVO?

¿CUERVO?

¿Y SUS COSAS?

¿CÓMO SABERLO?

— INICIO MUY LARGO Y LENTO

Guion Revisado y Corregido:

El Cuervo

por

Leonardo Suárez

INT. CASA - SALA / COCINA / SALA - TARDE

Una escobilla limpia una serie de fotos, movida por una mano arrugada y con pequeñas cicatrices. La más grande de las fotos, en un marco rojo, muestra la pareja de novios de un matrimonio. Alrededor de ella se encuentran otros portarretratos, más pequeños, con fotos, donde se observa a una mujer, en varias etapas de su vida.

La misma mano que sostenía la escobilla ahora coloca una jarra sobre una hornilla, corta frutas en pequeños cuadrados y las mezcla en un plato con nueces, coloca una bolsita de té en la jarra. Desde el interior de la alacena, observamos una parte de un rostro arrugado. Mientras la mano toma un jarro desde la alacena.

INT. CASA- COMEDOR

La anciana coloca el plato con frutas a un extremo de la mesa, antes de sentarse al otro extremo con su taza de té. Observamos por primera vez a una anciana, con cabello corto gris y unos grandes anteojos. Con expresión relajada, sorbe de su taza.

Casi simultáneamente con la taza regresando a la mesa, un cuervo aterriza sobre la mesa, llevando en su pico una pequeña rama con florecillas. La anciana se muestra inmutable mientras el animal empieza a comer del plato de frutas. Entre cada picotada a las nueces, alza la vista y observa a la anciana, cuya atención no se separa de la taza de té. Cuando la anciana baja la taza de té, se encuentra con la mirada rápida y perspicaz del cuervo que observa cada movimiento de la anciana con interés. El cuervo se separa de su plato y cruza la mesa, una vez parado al frente de la anciana, da un brinco y salta a su hombro. Una vez colocado en el hombro, estira su cuello y coloca las flores en la oreja de la anciana, quien le responde con una sonrisa.

Con el cuervo al hombro, la anciana sube las gradas lentamente.

INT. CASA - HABITACIÓN - NOCHE

En su habitación, acerca su mano al hombro donde descansa el cuervo. Lo coloca en una percha, rellena de marcas de picotazos en la madera. El suelo debajo de la percha está cubierto con un mugriento papel periódico, casi invisible por debajo de las plumas y desechos.

La anciana coloca sus lentes sobre el velador, y, con un poco de dificultad, sube a la cama. El cuervo la observa atentamente. Una vez cubierta por las cobijas, apaga la lámpara.

INT. CASA - SALA - TARDE

Un reloj con péndulo marca horas de la tarde. Sentada al calor de la chimenea, la anciana está dormida, en un momento de paz extrema. La luz del fuego alumbra su rostro suavemente. La luz sobre su cara es bloqueada por el cuervo, quien suelta y deja caer unas flores antes de interrumpir el pacífico sueño de la anciana con un par de picotazos, ante los cuales la anciana se levanta, desorientada y molesta. El cuervo se lanza a recoger las flores que habían caído e intentar dárselas a la anciana, quien lo ignora mientras se retira hacia la cocina.

INT. CASA - COCINA/COMEDOR

La anciana corta más rápida y bruscamente las frutas, antes de dejárselas en un plato al cuervo y salir de la cocina.

INT. CASA - SALA - TARDE

La anciana está sentada, sosteniendo entre sus manos el porta-retratos rojo con la foto de la pareja. La vemos claramente por primera vez, es ella en el día de su matrimonio, junto a su esposo. Sus ojos empiezan a llenarse de lágrimas. El cuervo entra a la habitación y la observa. Vuela hasta una repisa y abre un álbum de fotos en su última página. Con su pico toma una foto de la última página y salta hacia donde la anciana. El cuervo aterriza sobre su regazo y coloca la foto sobre el portarretratos, es una foto del cuervo, joven aún, en el pórtico de una casa. La anciana la quita de encima y la pone a un lado. El animal la vuelve a colocar, esta vez picoteando y rasguñando salvajemente sus manos cuando pretende moverla. En el ajetreo, la anciana suelta el porta-retratos, el cual cae al suelo y se rompe.

El estruendo aleja al ave y vemos a la anciana, que se levanta de su asiento y mira fijamente a la foto, antes de arrodillarse cerca de las piezas rotas. Lentamente y con cuidado, separa el vidrio roto de la fotografía y la toma. Salé de la sala en furia, hacia las gradas y la habitación. El cuervo la sigue, revoloteando atrás suyo. Cuando llega a su cuarto, azota la puerta atrás suyo, y el cuervo se queda afuera, graznando sin parar.

INT. CASA - SALA - DÍA

La anciana sale de su habitación con una maleta, ignorando por completo al ave que la sigue, jalando suavemente de su vestido. Se dirige hacia la repisa y toma el álbum de fotos. Coloca la maleta sobre la mesa y mete rápidamente el álbum adentro.

La anciana se precipita hacia la puerta, el cuervo vuela graznando detrás de ella. Cuando está a punto de alcanzar la manija de la puerta, el cuervo se para en ella. Ella

CONTINUADO:

Mira su mano, cerca del cuervo por unos segundos antes de retirarla y con precaución, dejar la maleta cerca de la puerta y retroceder.

Aterrada, la anciana huye hacia la cocina. Cierra la puerta detrás de ella, y el cuervo se queda observándola a través del vidrio de la misma.

INT. CASA - COCINA-TARDE

Vemos como se equipa con guantes de cocina, un rodillo, una tabla de picar atada a su mano a modo de escudo y una olla sobre su cabeza. Con una nueva resolución en su mirada, sale de la cocina.

INT. CASA PASILLO

No encuentra rastro del cuervo por ningún lado. Camina usando las paredes como escondite, buscando al animal en cada paso. Cuando está a punto de pasar el fin del pasamano, da la vuelta y alza a ver. Encuentra al cuervo, mirándola desde lo alto del pasamano. Se congela con miedo, lo que le da al cuervo tiempo para lanzarse a atacarla. Desesperada, agita el rodillo por el aire como que fuera una espada, pero no golpea nada. El cuervo, se mantiene volando tan cerca cómo puede a la anciana, rodeándola por los aires. La anciana está retrocediendo lentamente en dirección a la puerta. El animal intenta picotearla y rasguñarla repetidamente, emitiendo graznidos casi constantes. En un descontrol intenso, la anciana se defiende con su tabla de picar y rodillo, hasta que el cuervo desiste y se coloca en una percha al lado de la puerta.

Ambos se miran, como en un duelo de vaqueros. La anciana suelta el rodillo y lo deja caer al suelo, antes de empezar a retroceder lentamente una vez más. Con toda su fuerza, el animal se abalanza hacia el frente, a una gran velocidad. Antes de que logre picotearla, la anciana alza la tabla, y el pico del cuervo se clava en la madera. El animal intenta hacer fuerzas con sus patas para soltarse, pero no lo logra. Rápidamente, la anciana agita su brazo, y el guante con la tabla y el cuervo salen volando por los aires. Aprovecha la oportunidad para moverse hacia la puerta. Cuando toma su maleta, el cuervo logra soltarse y agita todo su cuerpo, intentando espabilarse

Desesperada, la anciana empieza a remover todas las seguridades y aldabas de su puerta, mientras el cuervo intenta. Cuando finalmente la anciana esta lista para abrir la cerradura, el cuervo empieza a volar hacia ella. Abre la puerta y en un solo movimiento, toma refugio tras de ella, dejando la maleta caer por las gradas del porche. Cierra la puerta, escuchamos un golpe duro contra ella. La anciana suelta un suspiro, relajándose, se quita la olla de la cabeza y baja las gradas de su pórtico.

EXT. PORTICO - DÍA

Un rayo de luz la golpea directamente en la cara, y alza su mano para cubrirse. En esta acción, empieza a mover sus dedos y ver la luz a través de ellos, alzando a ver al cielo y empezando a esbozar una sonrisa. Camina un poco por la calle, arrastrando la maleta detrás de ella. Encuentra una pequeña plazoleta. Toma una pequeña flor y la observa, completamente absorta. Coloca la maleta sobre una banca y se sienta al lado de la misma, olfateando la flor. Un pequeño grupo de palomas blancas llega y aterriza alrededor de ella, quien empieza a reír.

Segunda Etapa de Desarrollo de Personajes:



Estudios de personaje para "La Viejita"

En estas dos páginas se muestran alternativas de diseño de la protagonista que no se usaron. El diseño final es una aproximación a la opción de esta página, pero mucho más simplificada.

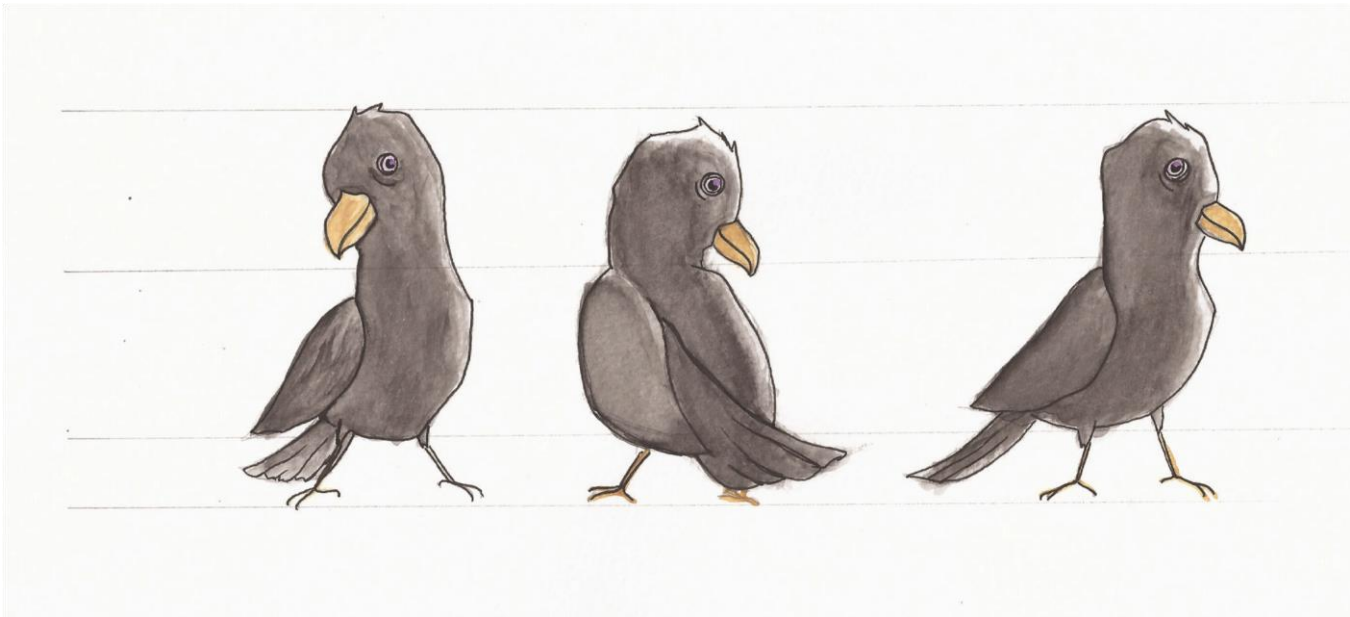


Estudios de personaje para "La Viejita"

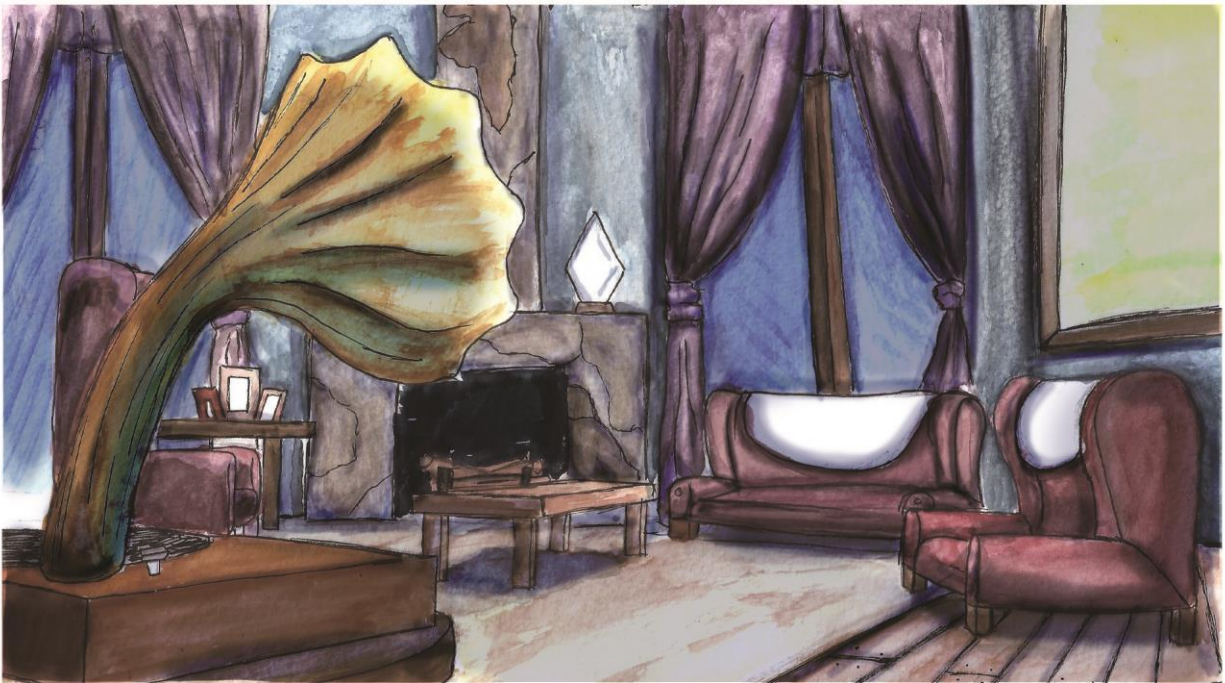


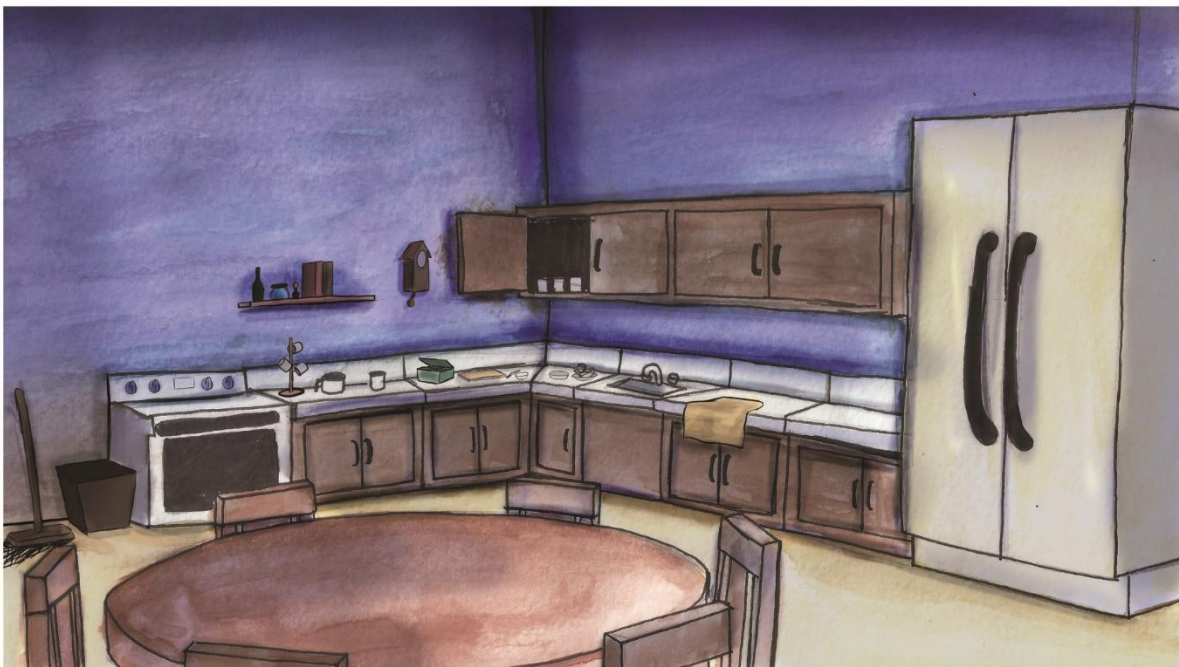
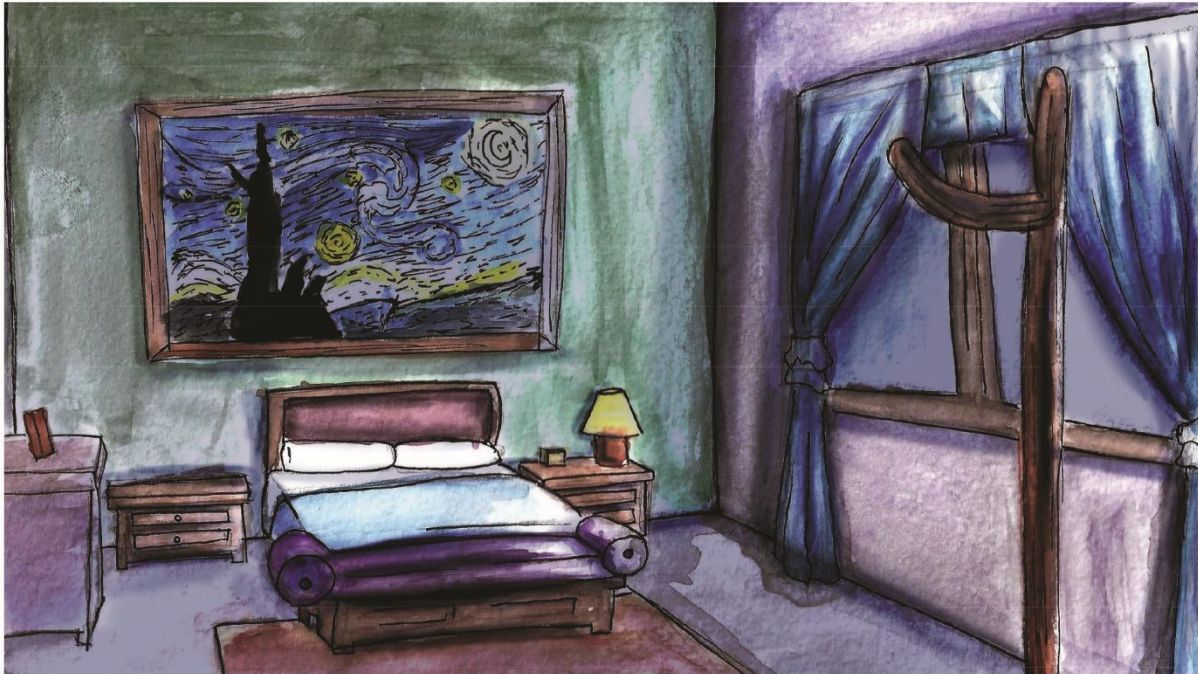
Estudios de personaje para "El Cuervo"

Model Sheet de Pre-producción del Cuervo:



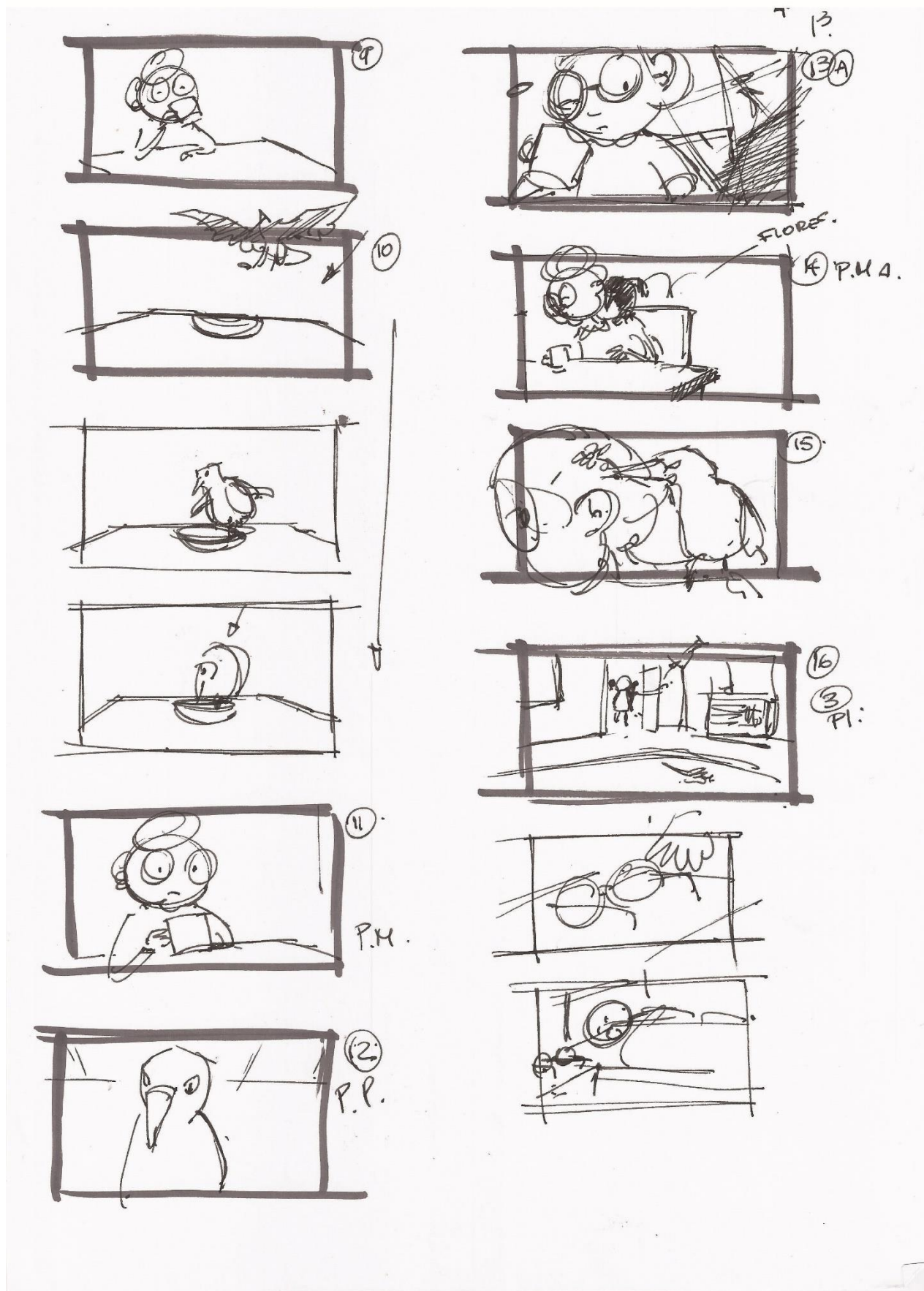
Segunda Etapa de Desarrollo de Espacios:





Desarrollo del Guion Visual:

Th



Thumbnails desarrollados con Gustavo Idrovo.

Storyboard:



1. PP - Una escobilla pasa lento por los portarretratos, con mucho cuidado.



2. PP- Una mano toma una jarra de una hornilla.



3. PP- Té cayendo de la jarra a una taza.



4. PM- Una anciana toma un plato y la taza de té, y sale del encuadre rápidamente.



5. PM
(Cerrado) - La anciana

coloca el plato en la mesa y avanza hacia el lado contrario de la misma.



8. PM - La anciana camina al otro extremo de la mesa y se sienta.



9. PP - Un cuervo observando algo.



10. PG - La anciana sentada a la mesa



11. PM - La anciana tomando té.



12. PG - El cuervo aterrizando en la mesa.



13. PG - El cuervo colocándose para comer.



14. PM - La anciana observa al cuervo.



15. PP - El cuervo observa a la anciana.



16. PM - La anciana en el último sorbo de su taza, el cual toma con esfuerzo.



17. PM - La anciana abre un ojo y mira hacia abajo. El cuervo está parado ahora muy cerca de la anciana.



18. PM - De un salto, el cuervo se coloca sobre el hombro de la anciana.



19. PP - El cuervo se acomoda bien y coloca el ramito de flores en la oreja de la anciana. La anciana le responde con una sonrisa.



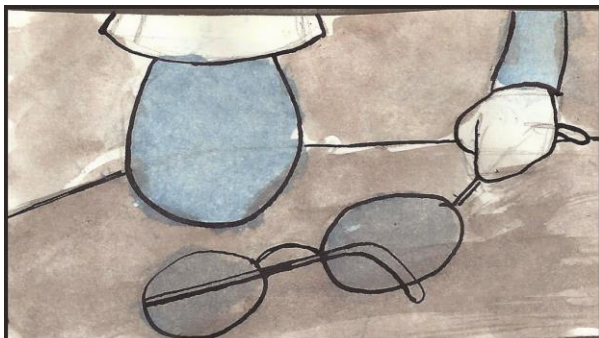
20. PG - La habitación de la anciana.



21. PG - La anciana entrando a su habitación, el cuervo vuela hacia una percha.



22. PG - La anciana se despereza.



23. PP - La anciana deja sus lentes sobre la mesa y apaga la lámpara.



24. PG - La anciana en sueño profundo.



25. PM - Un reloj con péndulo marca horas de la tarde.



26. PG - La anciana dormida al calor de la chimenea.



27. PP - El rostro de la anciana, la luz de la chimenea es tapada por la sombra del cuervo.



28. PM - La anciana se despierta súbitamente, haciendo que el cuervo vuele por la sorpresa.



29. PM. La anciana molesta y desorientada se levanta del sillón y se precipita hacia la cocina. Deja al cuervo parado con las flores en el pico.



30. PP - La anciana corta frutas precipitadamente.



31. PM -Deja un plato con frutas sobre la mesa para que el cuervo lo coma.



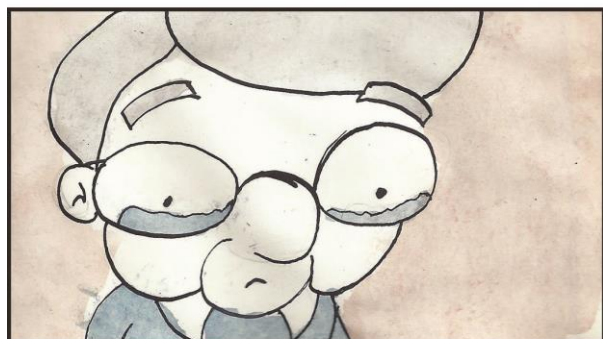
32. PG - La anciana sentada en una silla de la sala, sosteniendo algo entre sus manos y observándolo fijamente.



33. PG - El cuervo entra caminando lentamente a la habitación. Alza a ver a la anciana antes de despegar.



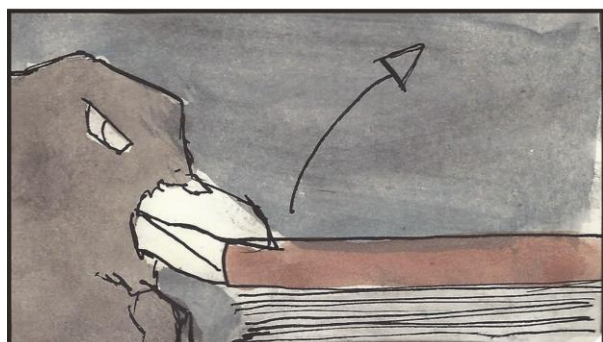
34. SUBJETIVO - El portarretratos rojo entre las manos de la anciana, observamos claramente la foto del día de su matrimonio.



35. PP - Los ojos de la anciana se llenan de lágrimas.



36. PG - El cuervo aterriza sobre una repisa



37. PP - El cuervo abriendo un álbum de fotos.



38. PG - El cuervo sacando una foto del album.



39. PM - El cuervo aterriza sobre el regazo de la anciana y coloca la foto sobre el porta-retratos.



40. PP - La anciana retirando la foto.



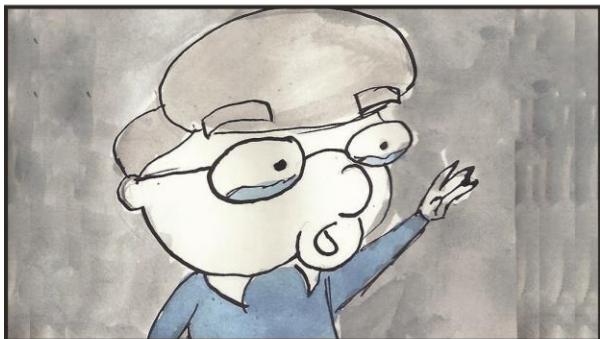
41. SUBJETIVO - El cuervo la vuelve a colocar, y esta vez pone su pata encima.



41. PM - La anciana intenta ahuyentar al cuervo, y en el ajetreo deja caer el porta-retratos.



42. PP - El portarretratos cayendo.



43. PM - La anciana, primero aterrada. 43.1



PM - Luego llorando.



44. PG Picado - La anciana observando el porta-retratos, se agacha a recogerlo antes de salir de toma.



45. PG - La anciana se precipita subiendo las gradas, el cuervo detrás de ella.



46. -- PG - La puerta de la habitación es azotada en frente del cuervo. El cuervo pasa afuera de la misma hasta que la anciana salga.



47. PG - La anciana sale por la puerta, ignora por completo al cuervo, quien la sigue.



48. PG - La anciana toma un álbum de fotos de la repisa.

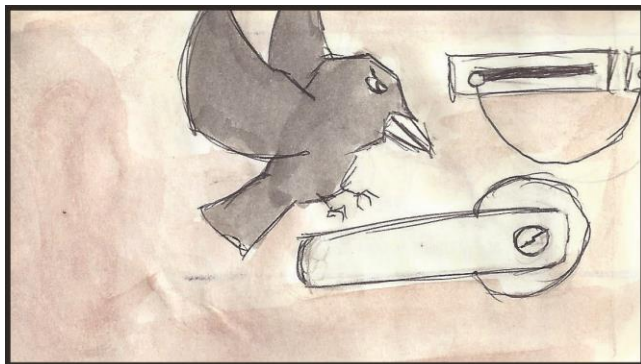


49. PG - La anciana guarda el álbum, cierra su maleta y después de tomar coraje unos segundos, sale por la derecha rápidamente.



50. PG - La anciana se precipita hacia la puerta, el cuervo revolotea en su

camino.



51. PP - El cuervo aterriza sobre la manija de la puerta.

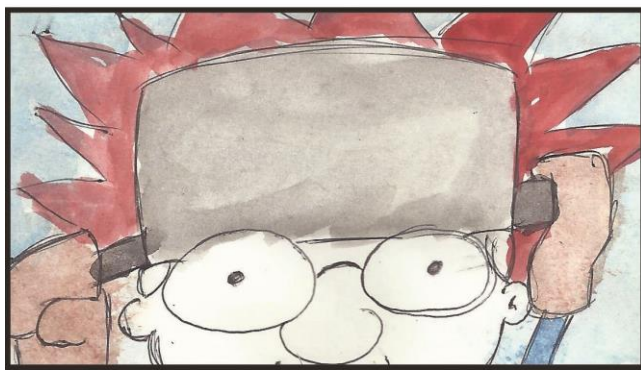


52 - 53. PG -
La anciana retrocede y se aleja de la puerta, intimidada por el cuervo.



54, 55, 56 - PP -
Jumpcuts -

La anciana armándose con objetos de su cocina.



54, 55, 56 - PP - Jumpcuts -

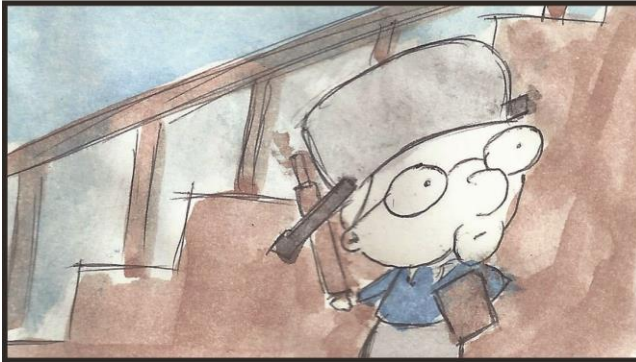


La anciana armándose con objetos de su cocina. 54, 55, 56 - PP - Jumpcuts -

La anciana armándose con objetos de su cocina.



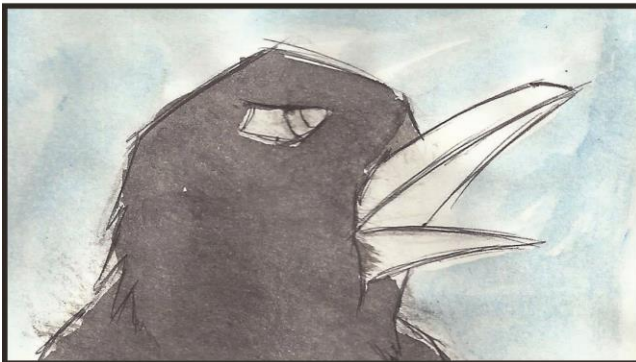
57 PG - La anciana sale armada de valor desde la cocina. Sale hacia la izquierda.



58. PM - La anciana camina sigilosamente por el pasillo.



59. OTS (Cuervo) - El cuervo mira a la anciana desde lo alto del pasamanos, una vez que esta se da cuenta de su presencia, el cuervo empieza a graznar.



60. PP - El cuervo graznando
amenazadoramente.



61. PG - El cuervo se lanza al ataque.



62, 63. PG -
La anciana se
defiende del cuervo.
Esta secuencia va
entrecortada con
jumpcuts del ataque.
(Ver animatic)



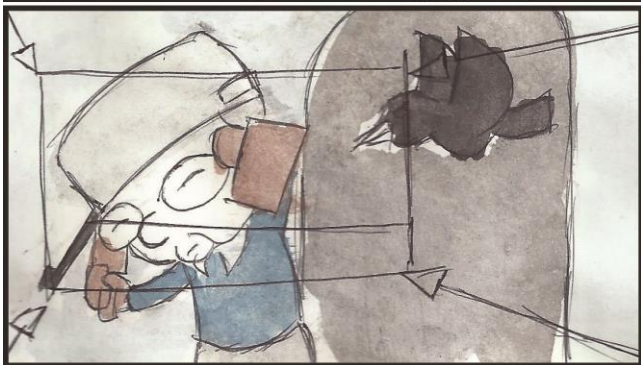
64. PG - La anciana observa el vuelo del cuervo.



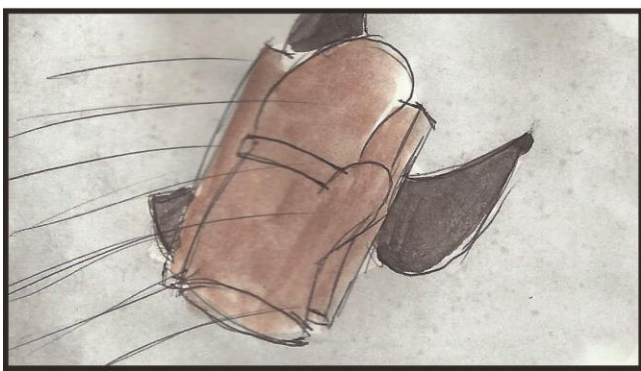
65. PM - El cuervo aterriza en una percha.



66. Standoff. - Se observan durante unos segundos como en un western. Overlays en pantalla con enfoque a los ojos de los personajes y posteriormente en las manos de la anciana y el pico del cuervo.



67. PP - El cuervo se lanza al ataque.



68. PM - La anciana se defiende del ataque.



69. PM - El cuervo se queda clavado en la tabla, la anciana se retira el guante en un lanzamiento.



70. PP - El guante, con la tabla y el cuervo, volando por los aires.



71. PP - El cuervo aturdido, clavado aun a la tabla.



72. PP - La mano de la anciana abriendo cerraduras.

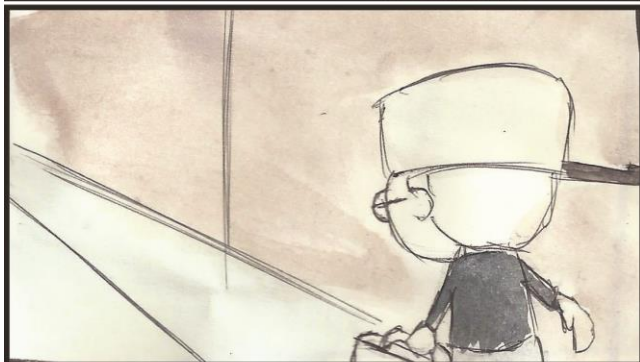
73. PP - El cuervo, con su pico liberado, pero aturdido aun.



74. PM - La anciana, abriendo cerraduras.



75. PP - El cuervo despierta y se dispone a atacar.



76. PG - La anciana se escabulle por la puerta, sale, y baja las gradas.



77. Subjetivo - Levanta la mano y siente el calor del sol.

78. PM - Camina por la calle, mucho más rapido y animicamente que adentro de la casa.

78. PG - Sentada en una banca, remueve su armadura, una paloma blanca aterriza a su lado. Regresa a ver al ave y sonr e.



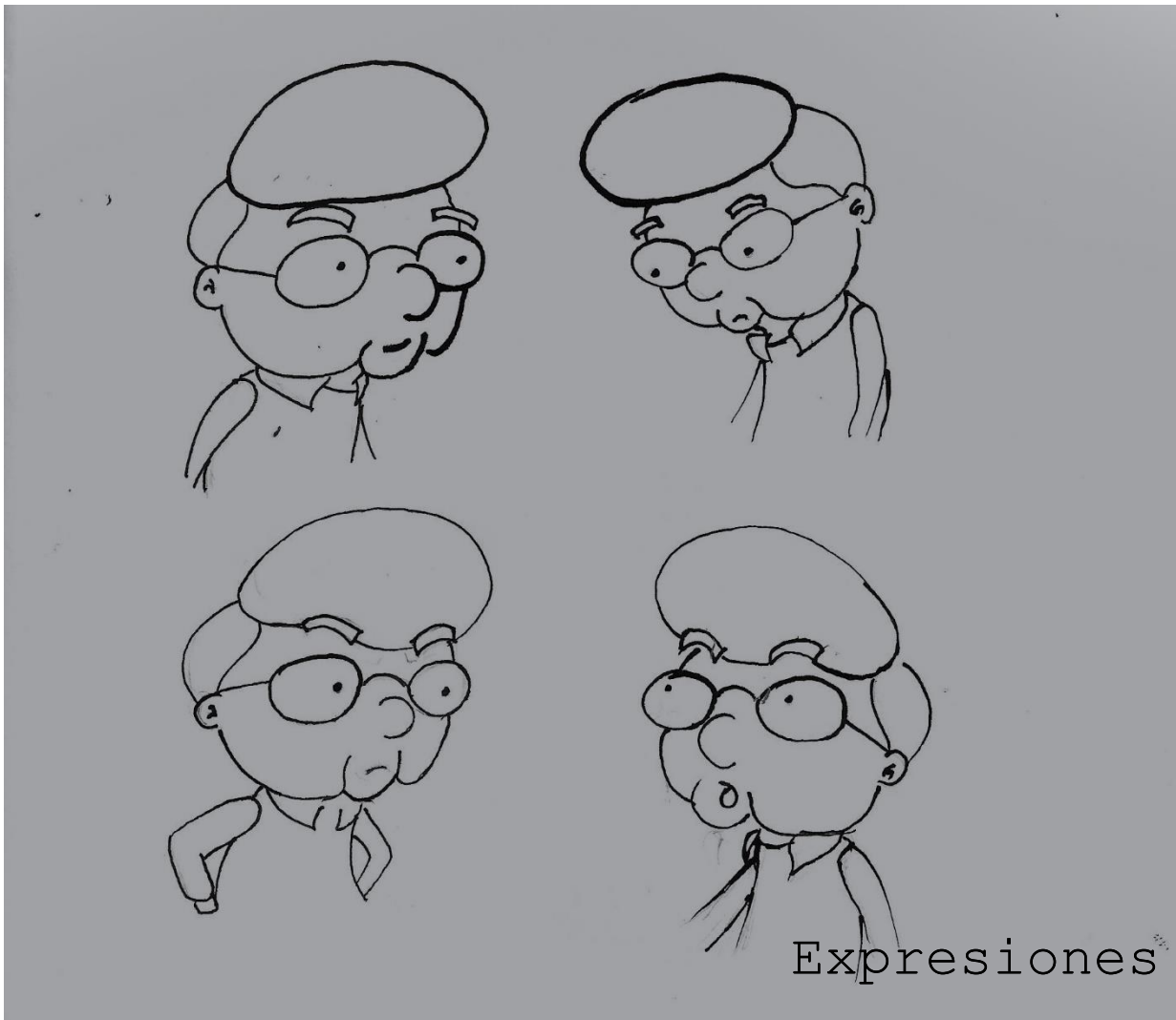
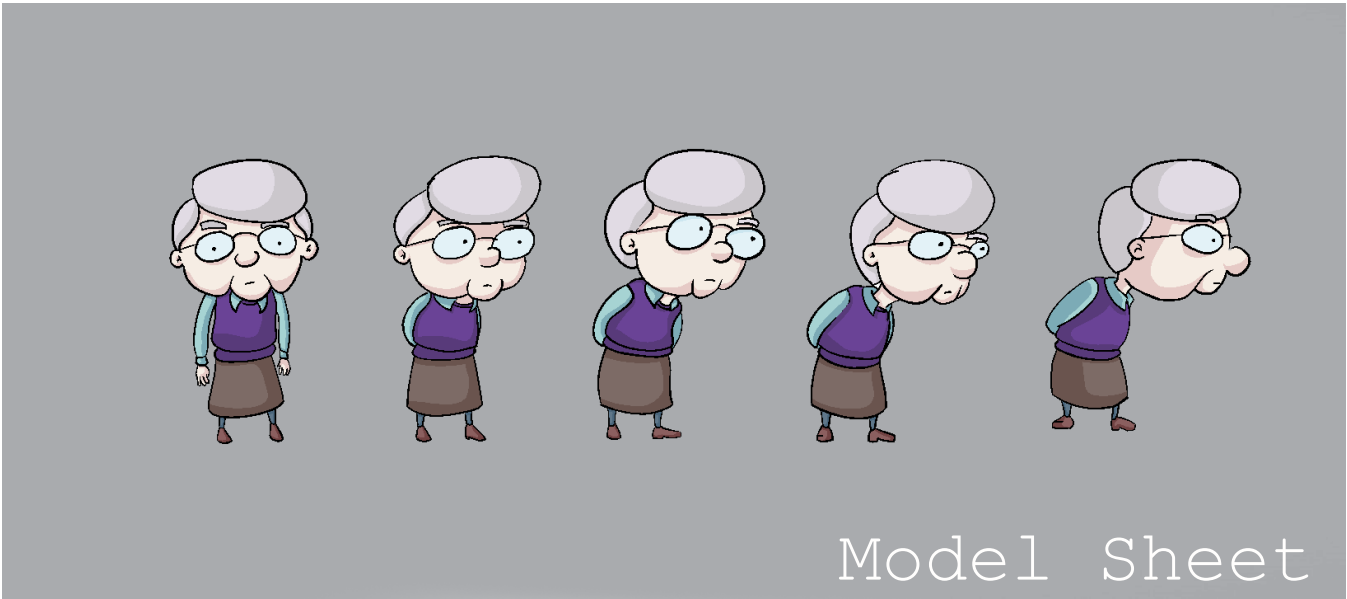
Desarrollo Final de Personajes

Protagonista: La Anciana

Una anciana de modo sencillo, dulce y cuidadoso. Inicia teniendo una Relación de cuidado y ternura con el cuervo, la cual se torna enfermiza y dolorosa. Termina



liberada y feliz.

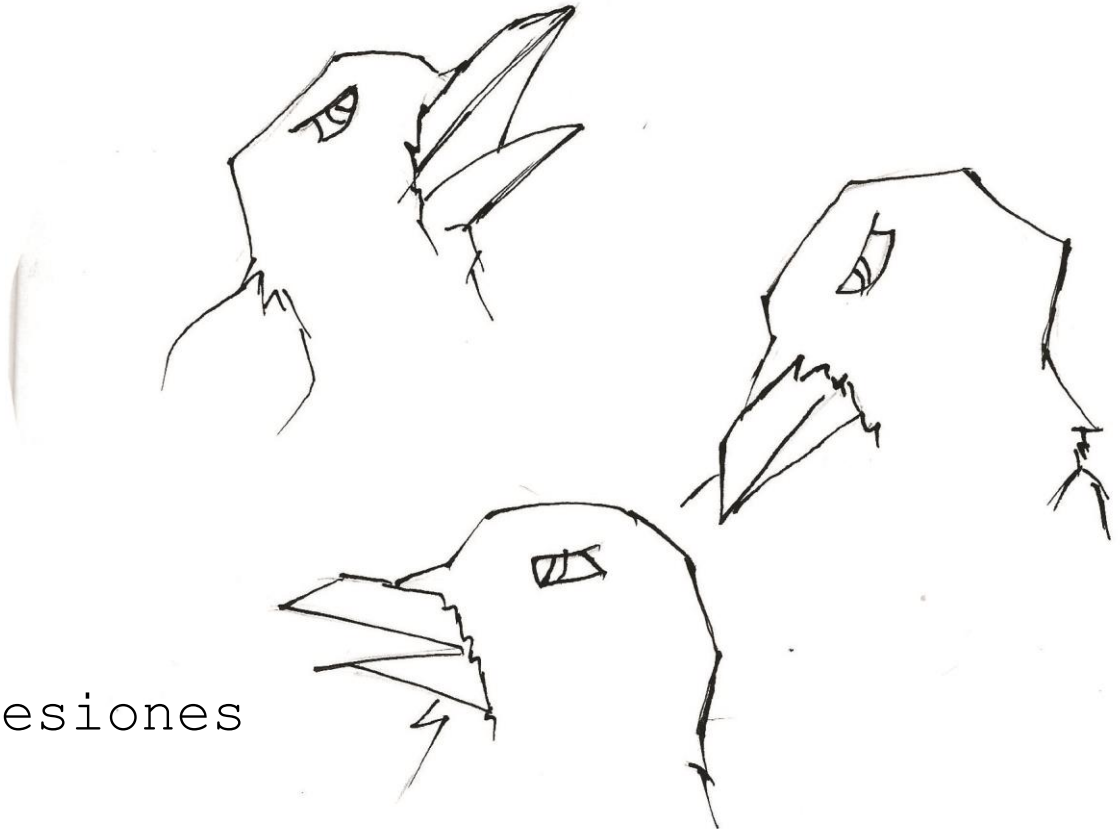


Antagonista: El Cuervo

Un animal tierno pero posesivo, sus interacciones "cariñosas" lo hacen parecer un ser frío y calculador.



Model Sheet

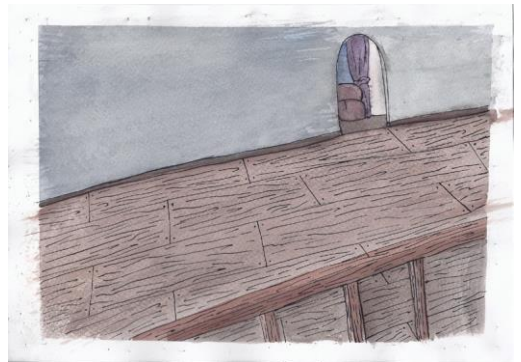
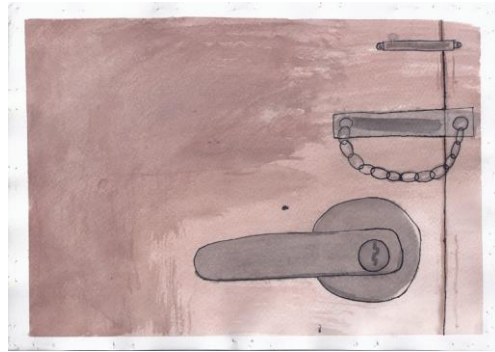
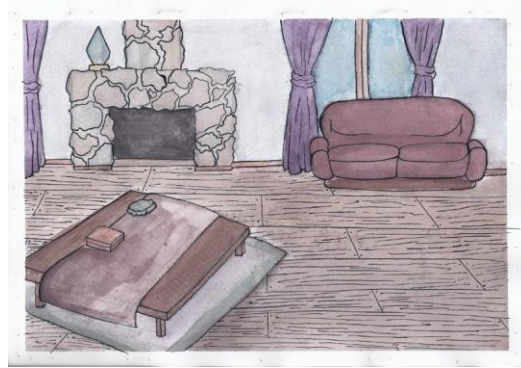


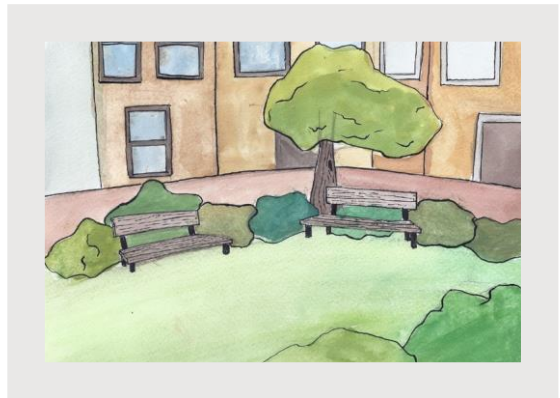
Expresiones

Pre visualizaciones



Backgrounds :







Cronograma de Producción:

Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7
<i>Pintura de Backgrounds</i>	<i>Pintura de Backgrounds</i>	<i>Keyframes para escenas:</i>	<i>Keyframes para escenas:</i>	<i>Keyframes para escenas:</i>	<i>Breakdowns para:</i>	<i>Breakdowns para:</i>
Bg1	Bg8	Walk Cycle 1	Lookout	Sleep	Scream	Sneak
Bg2	Bg9	Album	Scream	Zenith	Lock	Huida
Bg3	Bg10	Maleta	Lunge	Pov	Slam	Scream
Bg4	Bg11	Huida	Shield	Park	Walk Cycle 2	
Bg5	Bg12	Puerta	Guante	<i>Breakdowns para:</i>	Back	<i>Pintura de Backgrounds</i>
Bg6	Bg13	Back	Startle	Walk Cycle 1	Armor	Bg16
Bg7	Bg14	Armor	Lock	Lookout	Zenith	Bg17
	Bg15	MasterSword	Slam	Album	Sleep	Bg18
		Sneak	Walk Cycle 2	Maleta	Pov	Bg19
			Park	Lunge	Park	Bg20
			Mesa	Shield		
			Uptop	Guante		
				Startle		
				Maste Sword		

Semana 8	Semana 9	Semana 10	Semana 11	Semana 12	Semana 13	Semana 14
<i>Inbetweens para:</i>	<i>Inbetweens para:</i>	<i>Inbetweens para:</i>	<i>Inbetweens para:</i>	<i>Correcciones</i>	<i>Correcciones</i>	<i>Edición</i>
Walk Cycle1	Puerta	Sneak	Startle	Walk Cycle 1	Shield	
Album	Back	Lookout	Lock	Maleta	Guante	Tercer Corte de Edición
Maleta	Armor	Scream	Slam	Huida	Lookout	
Huida	MasterSword	Lunge	Walk Cycle 2	Puerta	Lunge	<i>Sonido</i>
		Shield		Back	Armor	Efectos
		Guante	<i>Escenas descontinuadas:</i>		Mastersword	
Semana 16			Album			
Sonido			Walk Cycle2		Segundo Corte de Edición	
Música			Slam			
			Locks			
<i>Postproducción</i>			Startle			
Corrección de Color			Guante			
Mezcla audio/video			Scream			
			Sneak			
			Primer Corte de Edición			

Producción:

Una vez pintados todos los fondos necesarios para el corto, se dio inicio al proceso de producción, el cual funcionó, principalmente, en tres etapas. La mayor parte del proceso se realizó en Toon Boom Studio, con la excepción de los keyframes de algunas escenas, realizados a mano sobre papel.

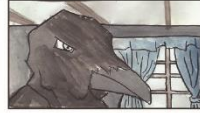
Para empezar, se realizaron todos los keyframes de las secuencias del storyboard que se planeaban usar. Así se pudo visualizar y cuantificar que tanto trabajo sería cada encuadre del corto.

Una vez que los keyframes estaban listos, se procedió a añadir breakdowns, para así poder calcular un aproximado de la longitud de cada encuadre y del corto en sí.

Con estos cálculos, se pasó a definir cuáles de los encuadres que hasta ahora se habían trabajado se iban a incluir finalmente en el teaser, por lo cual se discontinuó el trabajo en alguno de ellos (ver cronograma de producción).

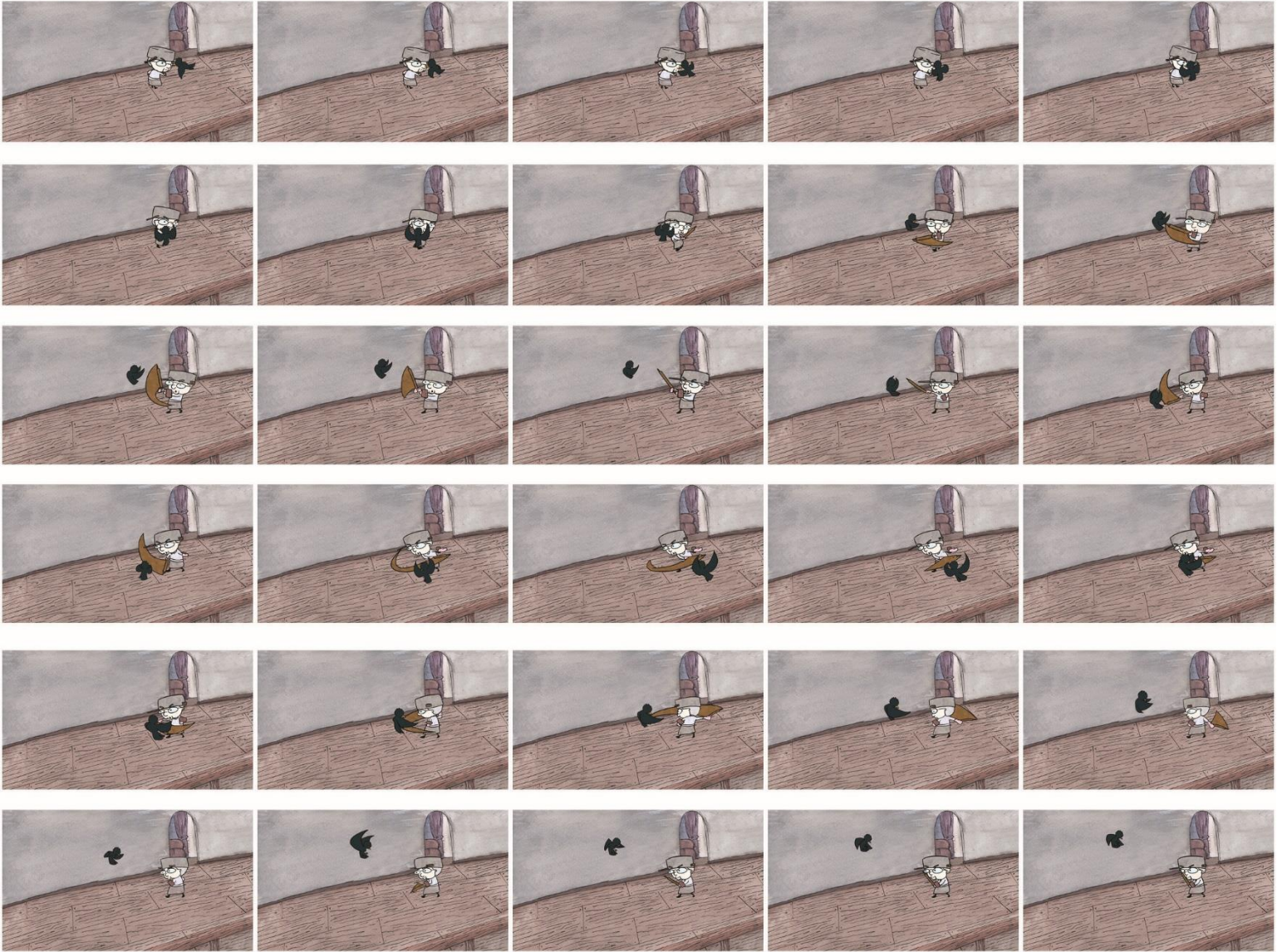
Se creó un nuevo storyboard con solo los encuadres que se consideraban útiles para poder crear un teaser del guion completo. En este punto se tuvieron que pintar unos cuantos backgrounds adicionales para poder usar todas las escenas que se muestran en el storyboard de la página siguiente.

Storyboard de Producción









Dificultades de Producción

El proceso de producción fue arduo y confuso debido a problemas de pre-producción del proyecto, generados tanto por mí mismo como por la dirección y tutoría de la primera parte del proceso.

El mayor problema fue la longitud del guion, el cual, aunque después de las correcciones logro tener la fuerza emocional que se buscaba, hubiera resultado en una tarea imposible de animar, ya que se calculaba para unos 6 minutos.

Una vez que se estableció que el corto completo sería imposible de realizar, con el tutor se resolvió realizar tan solo el tercio final del mismo. El problema con este enfoque es que no brindaba la oportunidad de contar una historia completa que se sienta como un producto terminado, motivo por el cual se debió reenfocar una vez que el proceso de producción ya estaba bastante avanzado en la idea del tercio final, motivo por el cual se tuvieron que crear nuevos fondos y animaciones.

Una vez que se realizaron estos procesos, hubo que replantear enteramente el corte de edición. El reto principal aquí fue encontrar una manera de fragmentar el tiempo en el cual transcurren los pocos hechos que se ven en el teaser para separarse por completo de una narrativa lineal en beneficio de la generación de expectativa.

Hubieron escenas que se volvieron a animar por completo y otras que fueron abandonadas enteramente habiendo ya completado backgrounds, keyframes y breakdowns, estos fueron tiempos de producción que se perdieron.

En cuanto a la riqueza de la animación, se notan diferencias entre aquellas escenas cuyos keyframes fueron realizados a mano, sobre papel y aquellas que se trabajaron directamente en la computadora, esta diferencia creo que se debe a una falta de costumbre al trabajo completamente digital, que con el tiempo se podrá dejar atrás.

Creo que en general se logró sobreponerse a cada uno de estos problemas, gracias en gran parte al hecho de que durante la etapa de pre-producción se había adelantado uno de los procesos que más consumió tiempo, que fue la pintura de los backgrounds realizada a mano con técnicas tradicionales (acuarela y tinta).

Postproducción

El proceso de edición y corrección de color se realizó a lo largo de dos fines de semana consecutivos, trabajando principalmente con software de Adobe (Premiere y After-Effects).

El diseño de sonido se realizó desde cero con samples de sonido tomados de internet (ver agradecimientos). Este proceso se llevó a cabo casi simultáneamente con el de montaje de video, trabajando ambos a la par para intentar ambientar cada uno de los cortes.

La música fue el proceso donde más existió intervención externa, fue realizada por Álvaro Jácome de Acousticolor Studio. Como referencias hablé del trabajo musical en tres proyectos que yo disfruto mucho.

-El álbum "Rome" de Danger Mouse y Daniele Luppi, el cual presenta influencias de los clásicos "Spaghetti Westerns" para un sonido muy característico y cinematográfico.

-El acercamiento minimalista y casi reduccionista encontrado en "Music For Museum" de la banda francesa Air, quienes realizaron música para instalaciones artísticas exhibidas en el Palais des Beaux-Arts de Lille, en Francia.

CONCLUSIONES

A lo largo de la realización del presente, se pudo entender a profundidad y familiarizarse con el procedimiento a seguir para el desarrollo de un proyecto audiovisual animado, desde la concepción narrativa, pasando por las etapas de desarrollo de la estética y gráfica del proyecto. En las dificultades del mismo se aprendió a manejar los apretados tiempos de producción y altas cantidades de trabajo que se requieren para realizar una animación creíble, enraizada en estudios de comportamiento humano y animal para dar credibilidad al movimiento y expresión de los personajes en un medio tradicional adaptado a la era digital. El enfoque narrativo del mismo busca comunicar ideas de la mente del creador efectivamente a través de recursos audiovisuales manejados apropiadamente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Culhane, S. (1990). *Animation: Script to Screen*. St. Martin's Press. ISBN 0-312-05052-6.

Heinrich, B., & Marzluff, J.. (1995). Why Ravens Share. *American Scientist*, 83(4), 342–349.
Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/29775481>

Marzluff, J. M., Angell, T., Angell, T., & Ehrlich, P.. (2005). *In the Company of Crows and Ravens*. Yale University

Press. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/j.ctt1npk5s>

Plec, E. (Ed.). (2012). *Perspectives on Human-Animal Communication: Internatural Communication* (I ed.). London: Routledge.

Poe, E. A. (s.f.) *Edgar Allan Poe: Complete Tales & Poems*. Edison, NJ: Castle Books, 2002.
ISBN 0-7858-1453-1

Thomas, F.; Johnston, O. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*. Abbeville Press. ISBN 0-89659-233-2.

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber. ISBN 978-0-571-20228-7..