

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

TRULLY **Producto Artístico**

Edison Fernando Tituaña Matango

Animación Digital

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

Quito, 16 de Diciembre del 2016

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES
CONTEMPORÁNEAS

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

TRULLY

Edison Fernando Tituaña Matango

Calificación:

Gabriela Vayas, Máster.
Artes Digitales Avanzadas

Firma del Profesor

Quito, 16 de Diciembre del 2016

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 la Política.

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: Edison Fernando Tituaña Matango

Código: 00022645

Cédula de identidad.: 1002745675

Lugar y Fecha: Quito, Diciembre del 2016

Dedicatoria

Esta tesis la quiero dedicar primeramente a Dios, por ser quien siempre guio mi camino en mi vida estudiantil, por darme la fuerza necesaria en los momentos buenos y malos y así poder culminar mis estudios.

A mis Padres por haberme apoyado siempre y motivarme a seguir adelante, brindándome sus consejos y su amor, a mi hermano mayor Diego por su ejemplo y a mis dos hermanos menores Rubén y Joel por brindarme risas en los momentos difíciles, aquella persona que Dios me dio la oportunidad de conocer, quien me apoyo con sus consejos y estuvo siempre a mi lado en este proceso. Por ultimo quiero dedicar este trabajo a mi hija Suri Ailinne por ser el motivo de mi superación personal y profesional.

Edison Fernando Tituaña Matango

Agradecimiento

Primeramente quiero agradecer a la Universidad San Francisco de Quito, especialmente al programa de Diversidad Étnica por haberme brindado la oportunidad de pertenecer a esta comunidad universitaria.

Agradezco a los docentes que inculcaron sus conocimientos y valores personales y académicos a lo largo de mi vida universitaria. A Gustavo Idrovo por ser una de las primeras personas que me motivó a seguir adelante con mi carrera. A Karla Chiriboga, Pedro Moncayo y Gabriela Vayas por ser parte de mi proyecto de titulación, y ser una gran ayuda en este proceso.

A todos mis compañeros con los cuales tuve la oportunidad de compartir materias en los distintos niveles de la Universidad, a la amistad incondicional y el apoyo moral que fueron de mucha ayuda para mí.

Para finalizar, quiero dar gracias a todos mis amigos que estuvieron presentes con palabras de motivación, risas, momentos y diversiones.

Resumen

El siguiente trabajo de titulación está basado en el cortometraje animado llamado Trully, es un relato sobre el Kokopelli (símbolo importante en la cultura Navajo de América del Norte). La técnica usada es la animación 2D. Este documento empieza con una introducción donde se explica ¿cómo? y ¿Por qué? se realizó el producto. Los diferentes procesos audiovisuales que sigue el cortometraje antes de salir al mercado, como son: la pre-producción, proceso donde se desarrolla el guión y el storyboard de la historia, seguido por la etapa de producción, aquí se crean los personajes y BGs, para finalmente realizar la post-producción, en esta parte se junta los efectos visuales, el sonido y la animación para ver el resultado final. El propósito de este proyecto es mostrar a diferentes personas alrededor del mundo algunos aspectos de la cultura nativa de América.

Palabras Claves: 1. Kokopelli, 2. Cultura Navajo, 3. Animación 2D, 4. Pre-producción, 5. Producción, 6. Post-producción, 7. Storyboard. 8, Cultura nativa de America.

Abstract

This project is based on the creation of an animated short movie named “Trully”, a story about the Kokopelly (an important symbol of the Navajo culture). The technique used throughout this film is 2D animation. This document begins with an introduction, which explains why and how the product was made, then the different processes an audiovisual product follows before going on the market is explained, like the pre-production process where the script and storyboard are developed based on the story, followed by the production phase, where the characters and BGs are created, and finally the post-production where the visual effects, sound, and animation are put together to attain the film's final result. The purpose of this project is to show some aspects of the Native American culture to different people around the world.

Key words: 1. Kokopelly, 2. Navajo culture, 3. 2D animation, 4. Pre-production, 5. Production, 6. Post-production, 7. Storyboard, 8. Native American culture

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	11
FICHA TÉCNICA	12
DESARROLLO DEL TEMA.....	13
PREPRODUCCIÓN.....	13
PRODUCCIÓN	49
POSTPRODUCCIÓN.....	59
CONCLUSIONES.....	61
BIBLIOGRAFÍA.....	62

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Símbolo Kokopelli	15
Figura 2: Símbolo Trully	16
Figura 3: Guión Técnico.....	17
Figura 4: Imágenes Referencia Kokopelli	22
Figura 5: Bocetos Kokopelli-Mana	23
Figura 6: Prueba de Color Kokopelli-mana	25
Figura 7: Personaje y Color Final Kokopelli-mana	27
Figura 8: Imágenes Referencia Trully	28
Figura 9: Bocetos Trully.....	30
Figura 10: Prueba de Color Trully.....	32
Figura 11: Personaje y Color Final Trully	34
Figura 12: Referencias Backgrounds	35
Figura 13: Referencias Árboles	38
Figura 14: Bocetos Árboles y Plantas.....	38
Figura 15: Prueba de Color Árboles y Plantas	39
Figura 16: Árboles - Color Final	40
Figura 17: Composición de Backgrounds.....	42
Figura 18: Backgrounds Finales	44
Figura 19: Bocetos Storyboard	46
Figura 20: Storyboard Final.....	47
Figura 21: Render Final.....	50
Figura 22: Imágenes Toon Boom	54
Figura 23: Cronograma de Producción.....	57

INTRODUCCIÓN

Sinopsis

El siguiente trabajo escrito está relacionado con el producto audiovisual llamado Trully, el cual se trata de un cortometraje realizado en animación 2D, combinado con filmación real y efectos visuales. Este cortometraje está basado en una leyenda de la Tribu Navajo de Estados Unidos, donde se toma en cuenta el símbolo del Kokopelli. Trully es un cortometraje animado cuyo objetivo que las personas conozcan un poco de la cultura que existe en América, kokopelli es un símbolo muy importante para los compositores de música andina.

Trully era un lobo feliz y solitario que le gustaba pasear entre las montañas y bosques, siempre con una sonrisa en su rostro nunca le importó estar solo. Un día mientras Trully paseaba por el bosque miró que algo se caía del cielo, poco a poco se fue acercando y se dio cuenta que era una mujer, cuando ella despertó dijo que su nombre era Kokopelli-mana la diosa de la melodía. Toda la tarde estuvieron juntos. Trully se sentía muy feliz a lado de ella. Cuando Kokopelli-mana empezó a entonar la flauta algo mágico sucedió entre ellos y sus espíritus se unieron. Trully se quedó dormido, Kokopelli-mana no podía quedarse mucho tiempo lejos del cielo así que tuvo que marcharse. Trully despertó y se dio cuenta que ella no estaba junto a él y con lágrimas en sus ojos empezó a correr siguiendo el sonido de la flauta, el cual poco a poco le llevaba más cerca de la luna. Trully llevo al risco más alto de la montaña donde empezó aullarle a la luna de donde venía el sonido. Desde entonces es vista la silueta de un lobo aullándole a la luna de donde se dice que Kokopelli-mana le contesta con hermosas melodías que salen de su flauta.

FICHA TÉCNICA

Tipo de Producto: Cortometraje Animado

Nombre del cortometraje: TRULLY

Dirección de Animación:

Guión: Edison Fernando Tituaña Matango

Storyboard: Edison Fernando Tituaña Matango

Animación: Edison Fernando Tituaña Matango

Efectos Visuales: Edison Fernando Tituaña Matango

Audio y Sonido: Edgar Córdova

Cámara y Edición: Antony Yamberla

Storyline: Trully era un lobo solitario, un día conoció a Kokopelli-mama Diosa de la melodía, juntos tuvieron una conexión amorosa.

Técnica: Animación 2D

Duración: 4'58 min

Formato: 1280 x 720 DVD

Fecha de Producción: Agosto del 2015 – Diciembre del 2016

Dirección de Tesis: Gabriela Asuncion Vayas Rodriguez

DESARROLLO DEL TEMA

PREPRODUCCIÓN

Idea Inicial

Todo comienza con las ganas de realizar un cortometraje animado en 2D, el cual se base en una leyenda, mito o relato ancestral, donde se pueda dar un mensaje y conocimiento cultural a las personas. El poder mezclar la animación y la cultura dentro de un cortometraje, es una buena manera de comunicación.

En la industria audiovisual ecuatoriana existen pocas producciones con conceptos culturales, y aunque poco a poco se ha ido reflejando parte de la cultura ecuatoriana dentro de las películas, en el tema de la animación la escases es grande. Dentro de los grupos étnicos la cultural y tradición es algo importante, y es ahí donde los productores visuales indígenas tienen el poder para expresarse.

La idea principal de este cortometraje fue realizar una leyenda de Otavalo, escuchar relatos de las personas ancianas quiénes tienen el mayor conocimiento sobre historias culturales. En primer lugar se hizo un estudio de los relatos iniciales, pero estas ideas no se pudieron desarrollar, por lo tanto se buscó el mismo concepto cultural pero a nivel global. La mayoría de los indígenas otavaleños son músicos, algunos optan por los instrumentos de cuerda y otros prefieren los de viento, la quena (Flauta Nativa) es un instrumento de viento.

Es de la música donde se origina la idea del símbolo del Kokopelli, para los músicos andinos el Kokopelli simboliza música y la danza “Sea cual sea el verdadero significado de Kokopelli es, ha sido una fuente de hacer música y el baile, y la difusión de alegría a los que le rodean” (“Wisdom”, 2013). El símbolo del Kokopelli es una representación mitológica gráfica de los Nativos Americanos de la Tribu Navajo y aunque tiene muchos significados se la conoce por ser un flautista que iba de tribu en tribu alegrando a la gente con su música “con un saco de canciones en la espalda. De acuerdo con la leyenda de los navajos, es el dios de la cosecha y la abundancia.” (Vargas, s.f)

Se continuo estudiando al símbolo del Kokopelli, leyendo artículos para poder crear una historia, se encontró un relato donde su representación era femenina, una historia romántica

de Kokopelli-mana y Trully, “que Kokopelli era femenina, una Diosa, que no conocía el amor, y un día en uno de sus viajes se encontró con Trully, (la palabra significa "lobo solitario")que era un viajero”(“Kokopelli Espanol”, s.f). Desde ese momento se empieza a escribir la historia de Trully y Kokopelli, dejando como personaje principal a Trully que es un lobo y representa un hombre, y personaje secundario el símbolo del Kokopelli que representa a la mujer y la música.

Proceso de Investigación

Primero se hizo una investigación sobre el Kokopelli, de donde es, su significado y su imagen. Se encontró que el origen es de la Tribu navajo de los nativos de Estados Unidos, “Kokopelli es un dios de la fertilidad, muy venerado por muchos nativos de las tribus indias del suroeste de América”(Vargas, s.f), “Kokopelli es una palabra de los indios Hopi que significa aproximadamente espalda de madera”(“Kokopelli”, 2011). En esta búsqueda la mayoría de leyendas se representaba a Kokopelli como hombre, pero se la pudo encontrar un relato donde era mujer “una mujer que se llama Kokopelli-mana en el mito hopi”(Vargas, s.f). Y también una narración urbana que se representada a Kokopelli como femenina. “Kokopelli era femenina, una diosa, que no conocía el amor, y un día en uno de sus viajes se encontró con Trully” (“Kokopelli Espanol”, s.f).

Luego de conocer su origen, su significado y encontrar una historia, se buscó referencias gráficas tanto de Kokopelli como de Trully, para así crear los personajes y comenzar a escribir el guión técnico.

Relato encontrado sobre Kokopelli-mana

De los muchos relatos y leyendas que existen en el internet, la historia que se tomó en cuenta es la siguiente:

También hay versiones más antiguas o locales, narradas así por nativos locales, que Kokopelli era femenina, una Diosa, que no conocía el amor, y un día en uno de sus viajes se encontró con Trully,(la palabra significa "lobo solitario")que era un viajero, al toparse con Kokopelli hubo un

momento mágico, la historia dice, pero Kokopelli no debía estar mucho tiempo alejada de los cielos, un día tuvo que marcharse, dejando a Trully, desde entonces es vista la silueta de un lobo en los riscos aullando a la luna, donde se dice que vive Kokopelli, la diosa le contesta con el hermoso sonido de su flauta, que representa el viento de la primavera. (“Kokopelli Espanol”,s.f).

Esta historia se pudo verificar en el Indian Summer 2015, Festival de los nativos americanos realizado en Milwaukee, donde personas de la Tribu navajo, confirmaron el relato.

Kokopelli

El buscar imágenes sobre Kokopelli se dio con el propósito de conocer su forma gráfica y tener ayuda en el proceso de construcción del personaje.

Figura 1: Símbolo Kokopelli



Fuente: Internet

Nombre: Kokopelli

Año: 2015

La mayoría de imágenes del kokopelli son el mismo diseño, un símbolo con flauta y joroba que representan claramente el significado de ser un flautista viajero y solitario.

Trully

Para este personaje no hay una imagen específica que simbolice a Trully, en estaleyenda se lo representa como un lobo, es así como de Trully las imágenes que se tomaron de referencia fueron las de lobos reales y abstractos.

Figura2: Símbolo Trully



Desarrollo de Guión

Para empezar con el desarrollo del guión la referencia utilizada fue la leyenda, una vez conocida la historia, se dio orden a los personajes, dejando a Trully como personaje principal y a Kokopelli-mana como personaje secundario. Luego se escribió una historia romántica donde cada uno complementa al otro.

Cuando se tiene una leyenda ya escrita, no es muy difícil realizar un guión, porque ya se conoce a cada personaje. Para que un guión técnico llame la atención de la audiencia se tiene que tomar en cuenta: la introducción de la historia, el clímax, el punto de giro, el desarrollo y el desenlace.

Figura 3: Guión Técnico

EXT-CASA/PATIO-NOCHE

FILMACIÓN

Don Rafael está sentando mirando la lumbre de la fogata, el sonido del viento empieza a crear una melodía, y su sonido es similar al que sale de una quena.

Cuando de pronto se escucha a lo lejos un aullido.
!Auhhhhhh;!Auhhhhhh;

EXT-CASA/PATIO-NOCHE

FILMACIÓN

Los nietos de Don Rafael van corriendo y gritando donde su abuelo.

NIETOS
!Ahhhhh; !Ahhhhh;!Ahhhhh;

Don Rafael abraza a su nietos. Sus nietos se sientan alado de su abuelo.

NIETOS
Abuelito, abuelito, que es ese sonido.

DON RAFAEL
No tengan miedo niños, les voy a contar una historia.

EXT-MONTAÑA-DÍA

ANIMACIÓN

DON RAFAEL (VOZ EN OFF)
Trully era un lobo feliz y solitario, cada mañana le gustaba caminar y correr por las montañas. Un día el viento era muy fuerte en las montañas, Trully estando cerca del bosque miro a lo lejos que algo se caía del cielo en el bosque.

Trully esta feliz caminando por la pradera de la montaña, cuando mira que algo cae del cielo en el bosque y corre hacia el bosque.

2.

EXT-BOSQUE-DÍA

ANIMACIÓN

DON RAFAEL (VOZ EN OFF)
 Cuando Trully llegó al bosque, vio algo estaba recostado en un árbol. Con miedo y cuidado él se acercó y lentamente empezó a lamerlo para ver si reaccionaba.

Trully llega al bosque y mira en un árbol que esta recostada una figura, Trully se acerca caminando al árbol, observar de cerca que es lo que se había caído del cielo.

INT-BOSQUE-DÍA

ANIMACIÓN

DON RAFAEL (VOZ EN OFF)
 Fue ahí cuando ella reaccionó y mirando a Trully se asustó y tuvo miedo. Trully en ese momento sin saber quién era se portó cariñoso y ella reaccionó con una sonrisa.

Su nombre era Kokopelli-Mama la diosa de la melodía.

Trully mira a Kokopelli-mama y empieza a lamer su rostro

La tarde llego y Trully y Kokopelli-mama estaban muy felices

EXT-PRADERA-TARDE

ANIMACIÓN

DON RAFAEL (VOZ EN OFF)
 Juntos pasaron la tarde muy alegres, Trully jugaba con Kokopelli-mama, y la felicidad de Trully se notaba en su rostro. En muestra de su felicidad Trully regalo su flauta a Kokopelli-mama ya que ella era la Diosa de la melodía y la podía utilizar.

Trully y Kokopelli-mama caminan juntos, Trully juega junto a Kokopelli-mama, corre y salta. Trully regala la quena que tiene en su cuello a Kokopelli-mama.

3.

EXT-PRADERA-TARDE

ANIMACION

DON RAFAEL (VOZ EN OFF)
 Cuando Kokopelli-mama empezó a
 tocar la flauta, un sonido hermoso
 salio de la quena.

Kokopelli-mama empieza a tocar la quena que Trully le da.

EXT-CASA/PATIO/FOGATA-NOCHE

FILMACIÓN

DON RAFAEL
 Y algo mágico paso entre los dos y
 sus espíritus se juntaron.

NIETOS
 !Y que paso abuelito;

Don Rafael empieza a tocar la quena que tiene en sus manos
 la que transformo del fuego.

INT-CASA/PATIO/FOGATA-NOCHE

FILMACIÓN

(Sonido de la quena que Don
 Rafael esta tocando)

Entre el fuego de la fogata se observa a Trully el lobo y a
 kokopelli-mama transformándose en espíritus de hombre y
 mujer.

(Sonido de la quena)

El espíritu de Trully (hombre) le da la quena que tiene en
 su cuello a Kokopelli-mama (mujer), y cuando la mujer
 empieza a tocar la quena, sus espíritus tienen una pequeña
 danza y se unen.

EXT-PRADERA-NOCHE

ANIMACIÓN

Don Rafael continua con su relato.

DON RAFAEL (VOZ EN OFF)
 La noche estaba cerca y Trully muy
 cansado se quedo dormido alado de
 Kokopelli-mama.

Se mira que el atardecer cambia a noche y Trully esta dormido a lado de kokopelly-mama.

EXT-PRADERA-NOCHE

ANIMACIÓN

DON RAFAEL (VOZ EN OFF)
Kokopelli-mama no podía quedarse mucho tiempo lejos del cielo, así que tocando la flauta empezó su camino al cielo.

Kokopelli-mama empieza a tocar la quena y va subiendo al cielo.

EXT-PRADERA-NOCHE

ANIMACIÓN

DON RAFAEL (VOZ EN OFF)
El sonido de la quena cada vez sonaba mas lejos, y fue ahí cuando Trully despertó y vio que kokopelli-mama no estaba junto a él.

Trully hace un pequeño movimiento de la cabeza y despierta asustado y rápidamente se para.

EXT-MONTAÑA-NOCHE

ANIMACIÓN

DON RAFAEL (VOZ EN OFF)
Trully empezó a correr hacia las montañas buscando el sonido de la quena, pero cada vez el sonido se volvía mas lejano.

Trully esta corriendo hacia las montañas. Se empieza a observar la luna entre las montañas.

EXT-MONTAÑA-NOCHE

ANIMACIÓN

5.

DON RAFAEL (VOZ EN OFF)
Trully llego al ultimo risco de la
montaña, donde se podía mirar el
resplandor que tenia la luna.

Trully llega al risco y deja de correr, camina despacio
mirando la luna.

EXT-MONTAÑA-NOCHE

ANIMACIÓN

DON RAFAEL (VOZ EN OFF)
Y con tristeza y lagrimas en sus
ojos empezó aullarle a la luna de
donde venia el sonido.

Trully esta llorando, caen unas pequeñas lagrimas de sus
ojos y empieza aullar. Baja su cabeza y nuevamente aúlla.

EXT-MONTAÑA-NOCHE

ANIMACIÓN

Se observa a Trully aullando en el risco y la luna al frente
de el. Trully en silueta con su rostro hacia arriba.

Cambios en el Guión

El guión de la historia tuvo pequeños cambios, cuando se realizó el proceso de post producción se pudo notar que el relato estaba demasiado largo por lo tanto se disminuyó la voz en off. También se tomó la decisión de cambiar algunas escenas, para que la parte visual quede mejor y tenga una composición cautiva a la audiencia.

Proceso de Construcción de Personajes

Para poder construir los personajes primero se observa las imágenes de referencia, se investiga la estructura facial y del cuerpo, y se realiza un breve estudio de expresiones corporales para iniciar con los bocetos.

Kokopelli-mana

Para empezar con Kokopelli-mana se dibujan bocetos con las referencias encontradas en el internet, siendo estos los jeroglíficos e imágenes abstractas que faciliten la creación del personaje.

Imágenes de Referencia Kokopelli

Figura4: Imágenes Referencia Kokopelli



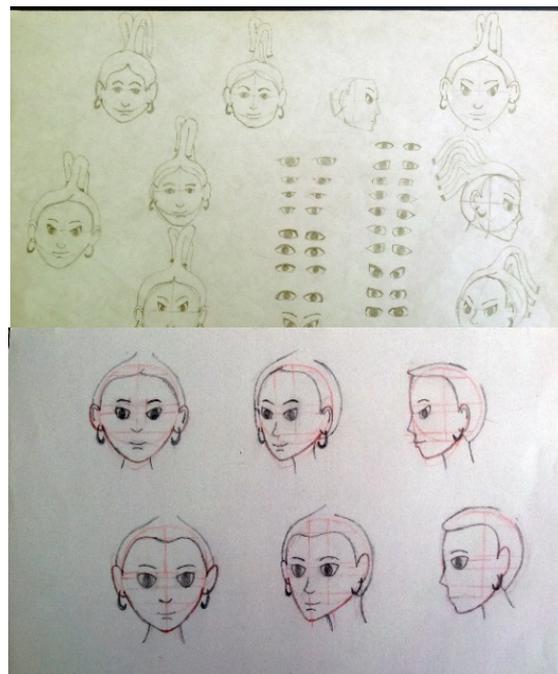
Fuente: Internet

Nombre: Kokopelli

Año: 2015

Bocetos Kokopelli-mana

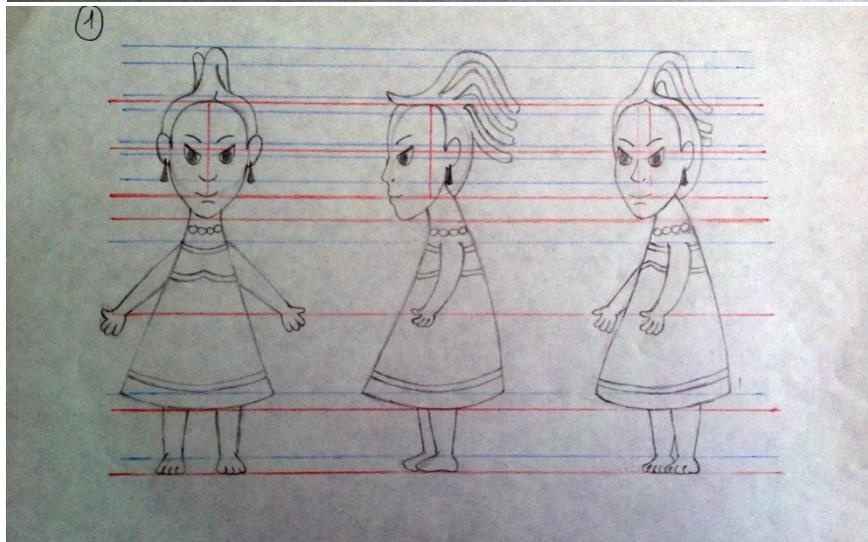
Figura5: Bocetos Kokopelli-Mana



Fuente: El Autor

Nombre:Primer BocetoKokopelli-Mana

Año: 2015



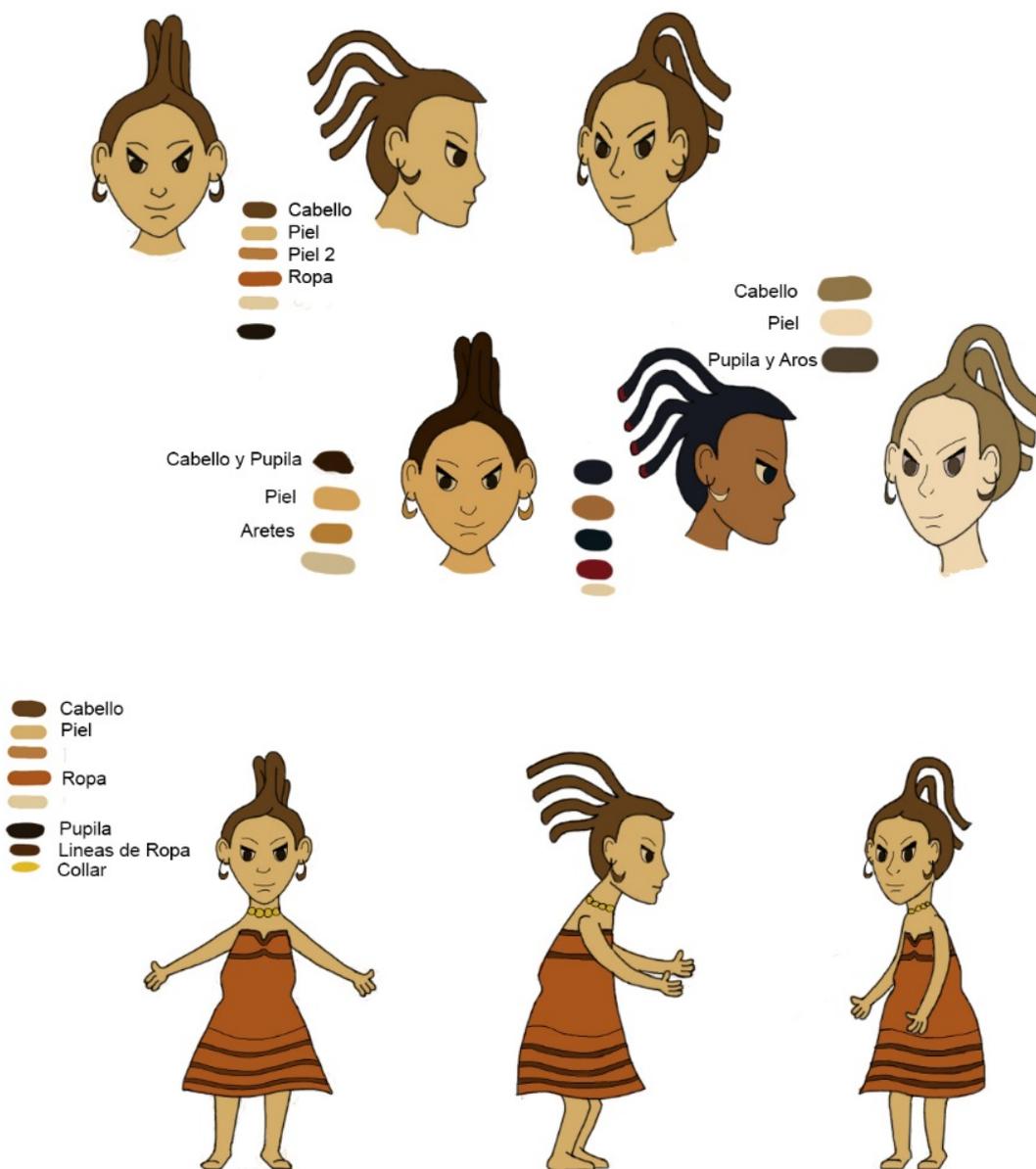
Fuente: El Autor

Nombre: Bocetos Finales Kokopelli-Mana

Año: 2015

Prueba de Color Kokopelli-mana

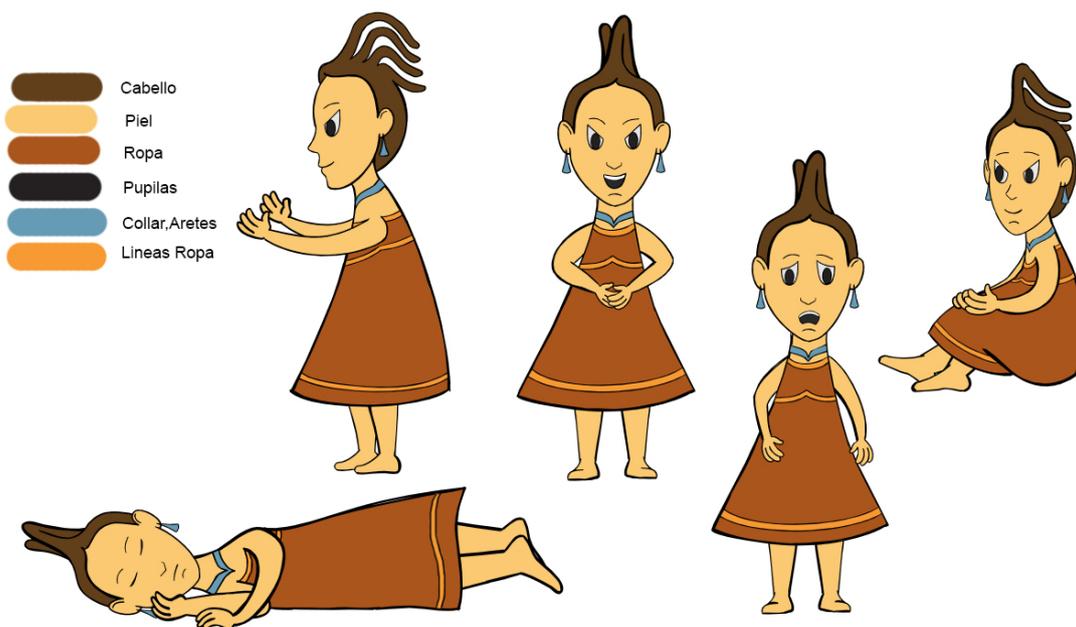
Figura6: Prueba de Color Kokopelli-mana



Fuente: El Autor

Nombre: Primera Prueba Color. Kokopelli-mana

Fecha: 2015



Fuente: El Autor

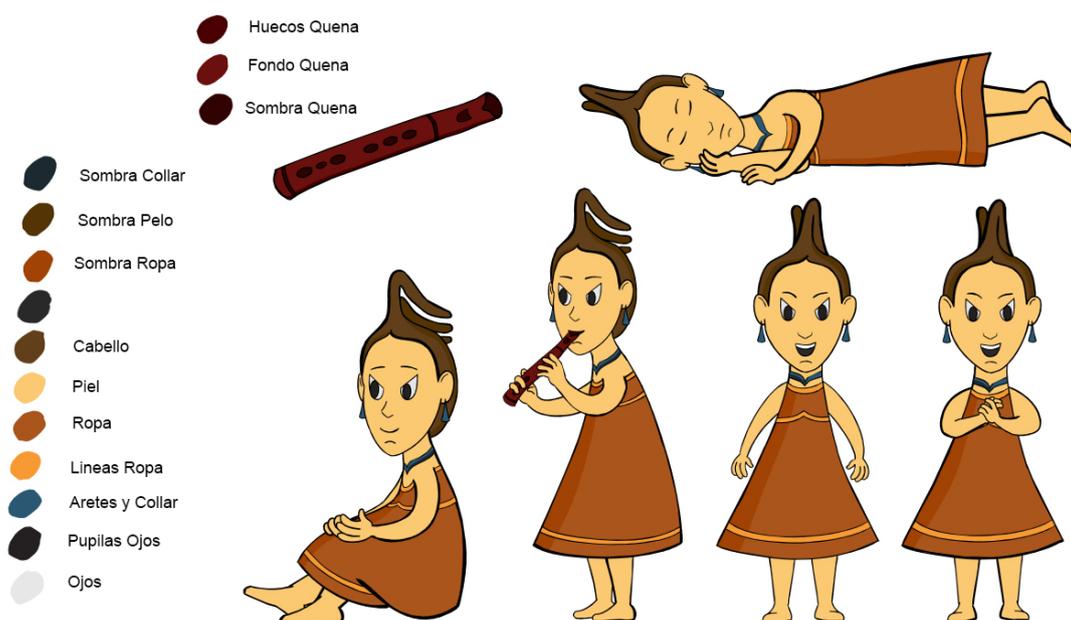
Nombre: Segunda Prueba de Color Kokopelli-mana

Año: 2015

Color Final Kokopelli-mana

El personaje final es una combinación del símbolo y una persona real, teniendo en cuenta las características principales como el cabello y la espalda jorobada.

Figura7: Personaje y Color Final Kokopelli-mana



Fuente: El Autor

Nombre: Kokopelli-mana. Color Final

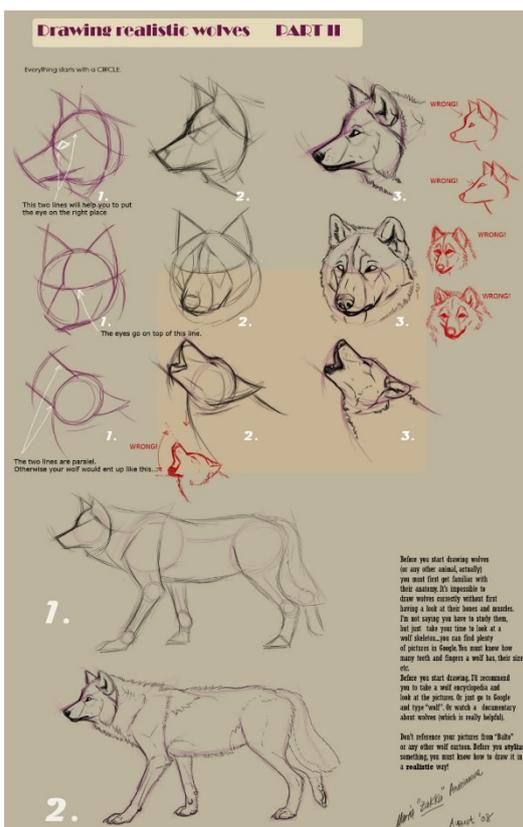
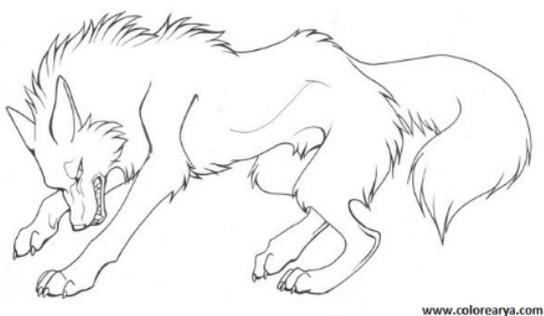
Año: 2016

Trully

Para el desarrollo de este personaje las referencias que se tomaron en cuenta fueron los dibujos y las imágenes de lobos.

Imágenes de Referencia Trully

Figura8: Imágenes Referencia Trully



Fuente: Internet

Nombre: Lobos

Año: 2015



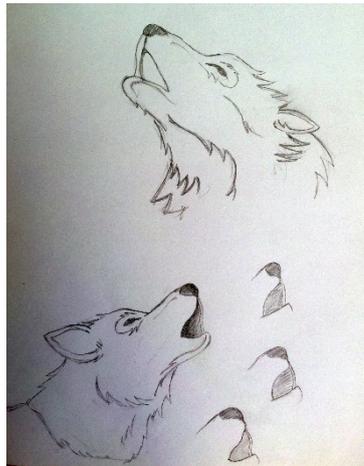
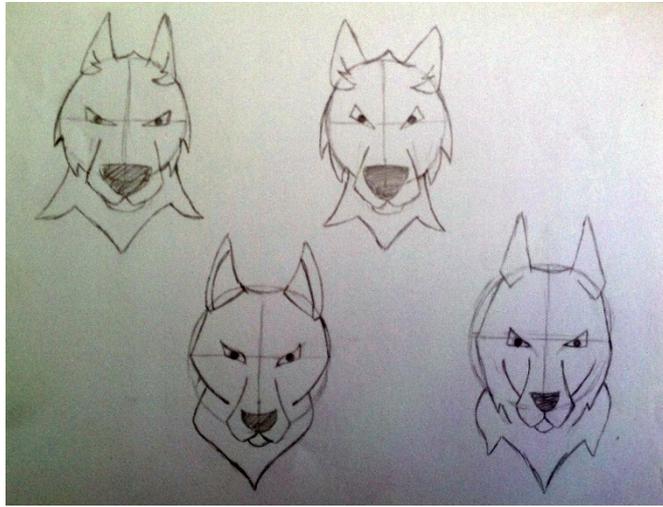
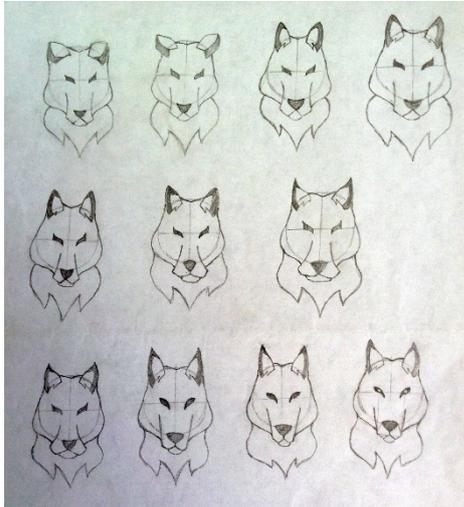
Fuente: Internet

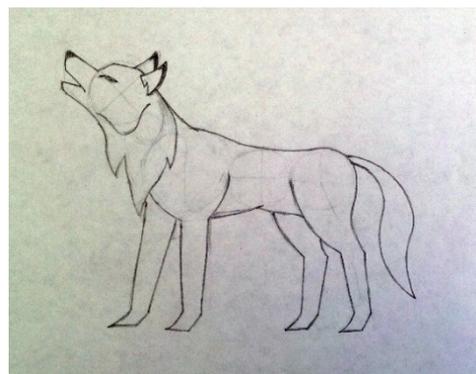
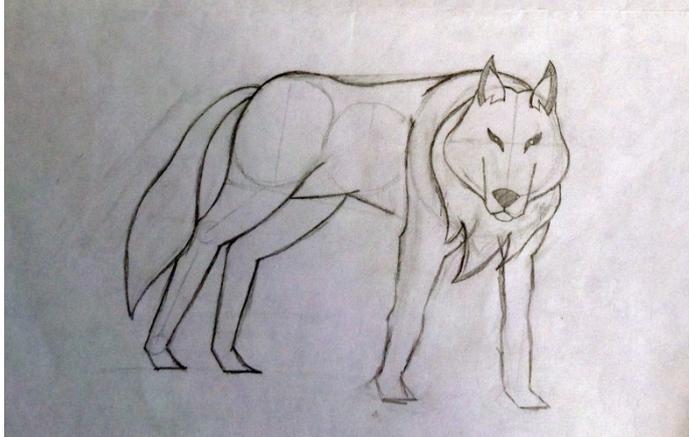
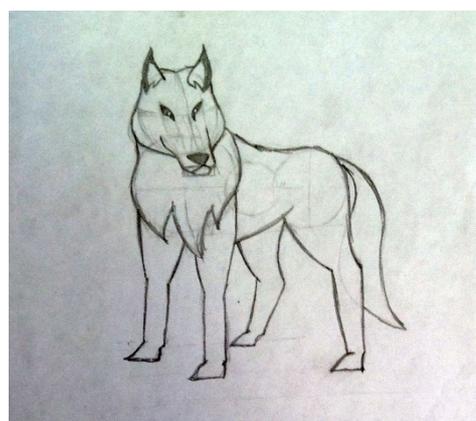
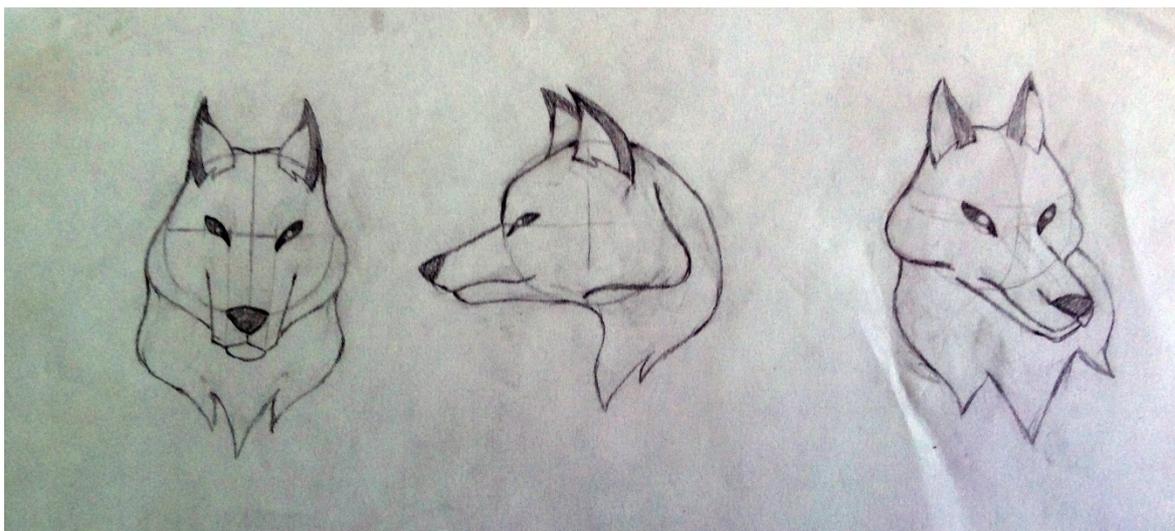
Nombre: Lobos

Fecha: 2015

Bocetos Trully

Figura9: Bocetos Trully





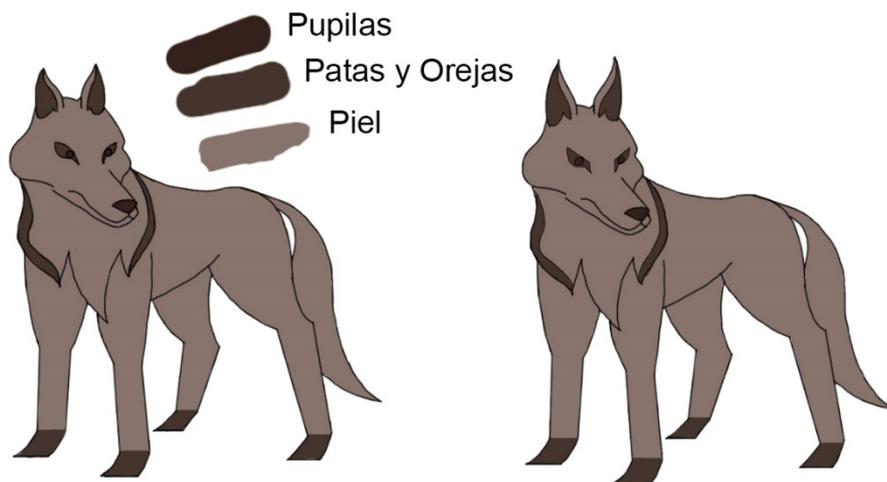
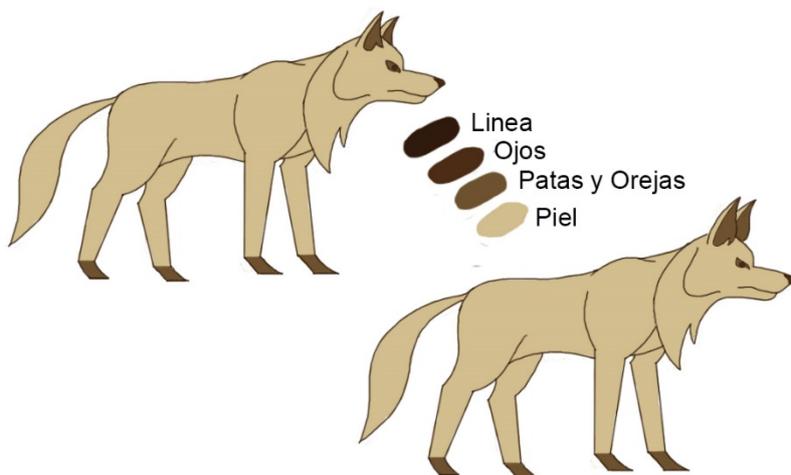
Fuente: El Autor

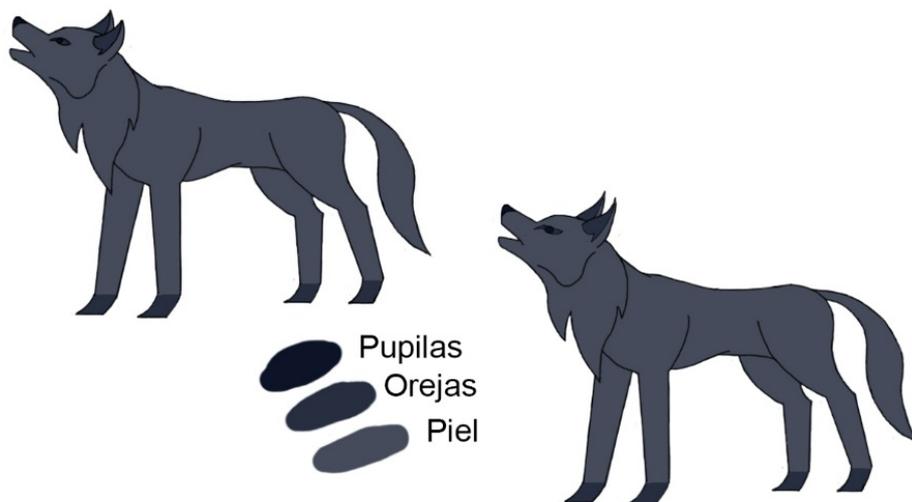
Nombre: Boceto Trully

Año: 2015

Prueba de Color Trully

Figura10: Prueba de Color Trully

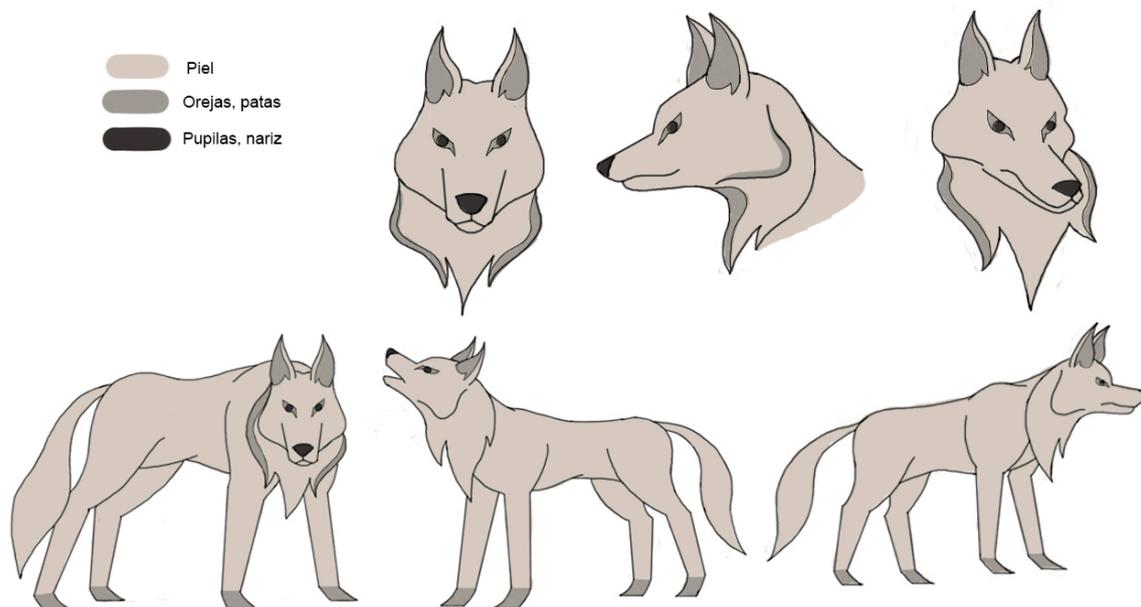




Fuente: El Autor

Nombre: Primera Prueba de Color Trully

Fecha: 2015



Fuente: El Autor

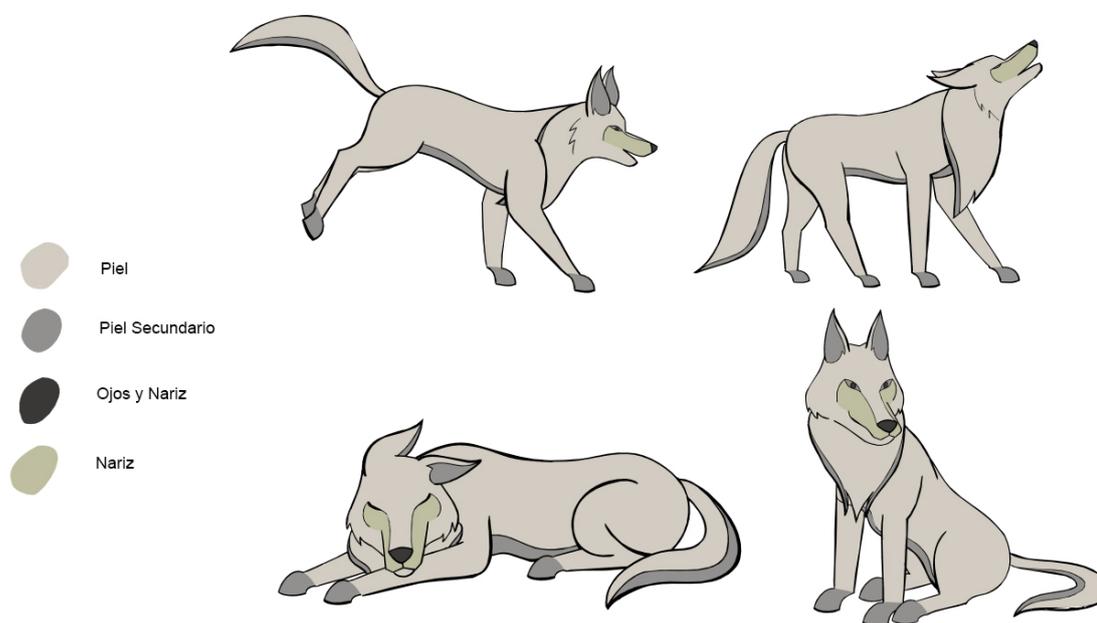
Nombre: Segunda Prueba de Color Trully

Fecha: 2015

Color Final Trully

El personaje final se realizó mirando imágenes de lobos reales y creando un lobo más simple y simplificando el color. El color final de Trully es un color cálido que tiene contraste con Kokopelli-mana.

Figura 11: Personaje y Color Final Trully



Fuente: El Autor

Nombre: Trully

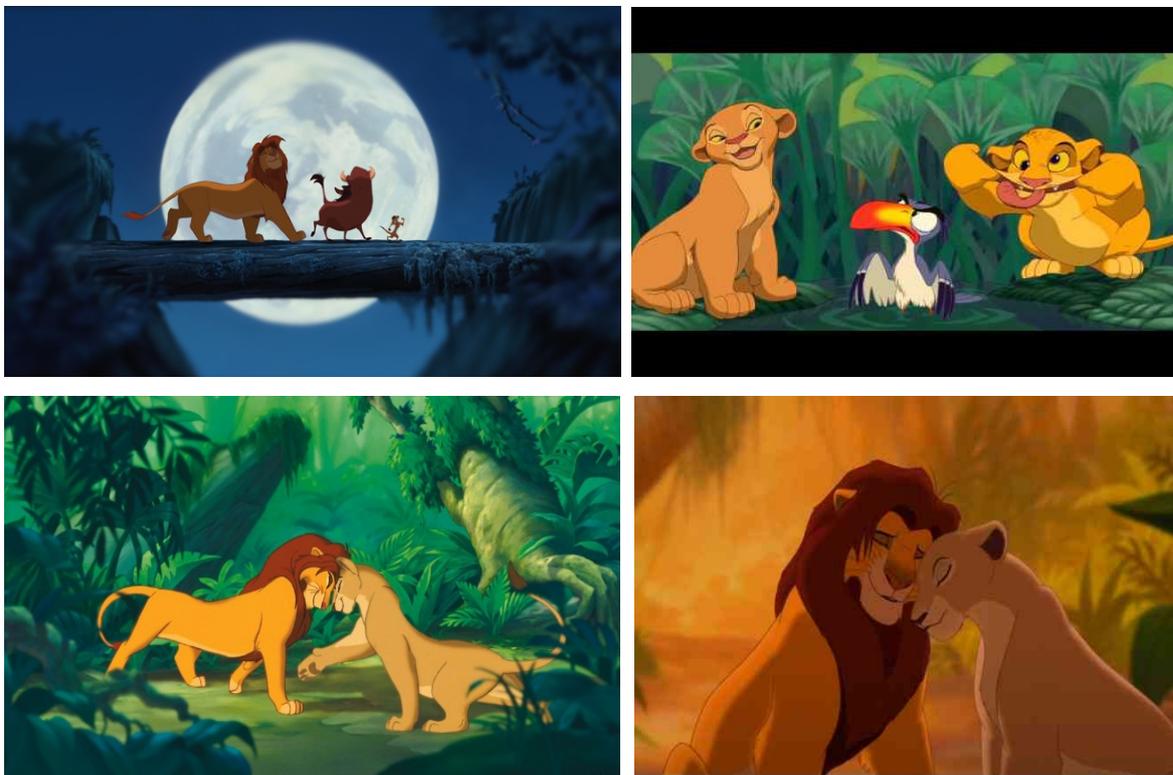
Fecha: 2016

Desarrollo de Backgrounds

Para el desarrollo de los Backgrounds se tomó referencias de cromática de distintas películas, como spirit, el rey león, pocahontas, mi princesa mononoke. Imágenes donde se hizo un análisis de contraste entre los personajes y los BGs, ya que esto ayuda a que las escenas sean agradables para el espectador.

Referencias de Backgrounds

Figura12: Referencias Backgrounds



Fuente: Internet

Nombre: Rey León

Fecha: 2015



Fuente: Internet

Nombre: Spirit

Fecha: 2015



Fuente: Internet

Nombre: Spirit

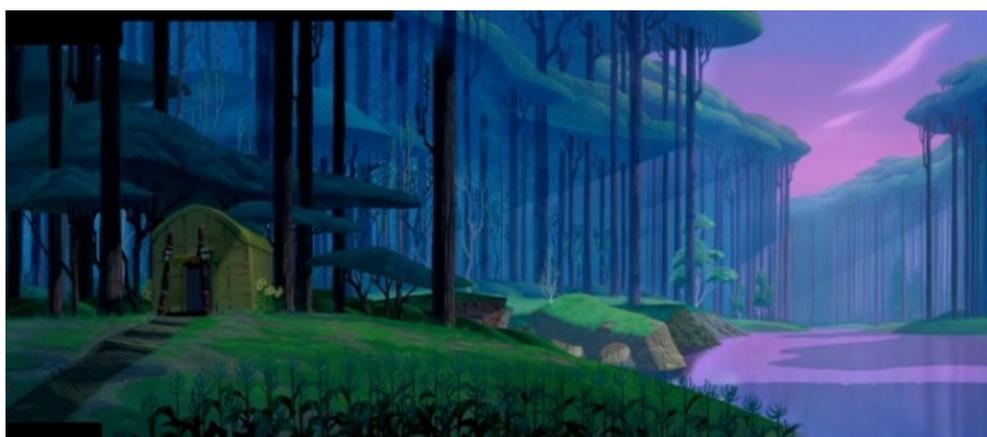
Fecha: 2015



Fuente: Internet

Nombre: Mi Princesa Mononoke

Fecha: 2015



Fuente: Internet

Nombre: Pocahontas

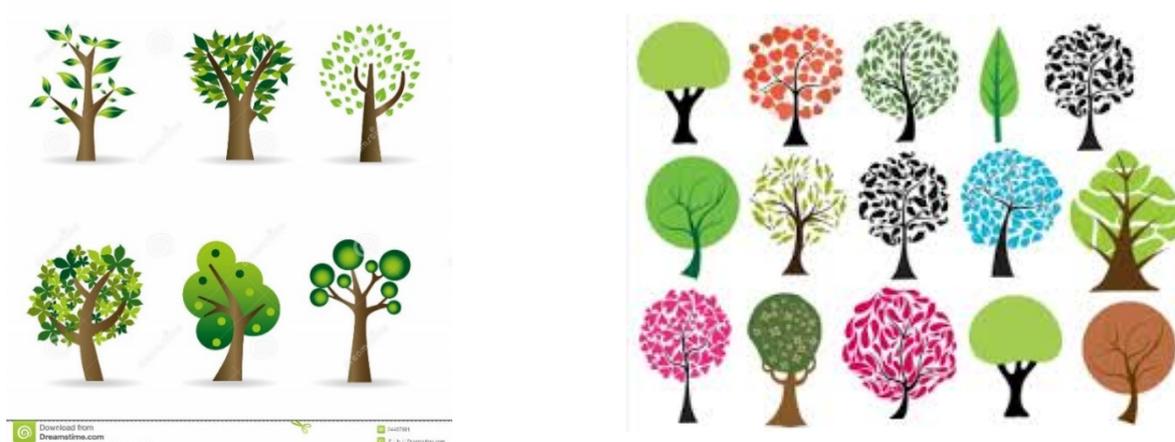
Fecha: 2015

Desarrollo de árboles

Para desarrollar los árboles se hizo una simplificación de colores y formas, se utilizó referencias gráficas de árboles abstractos, se dibujó hojas utilizando diseño gráfico y también se tomó en cuenta el modelo de las camisas de las mujeres otavaleñas.

Referencias de Árboles y Diseño de Árboles

Figura13: Referencias Árboles



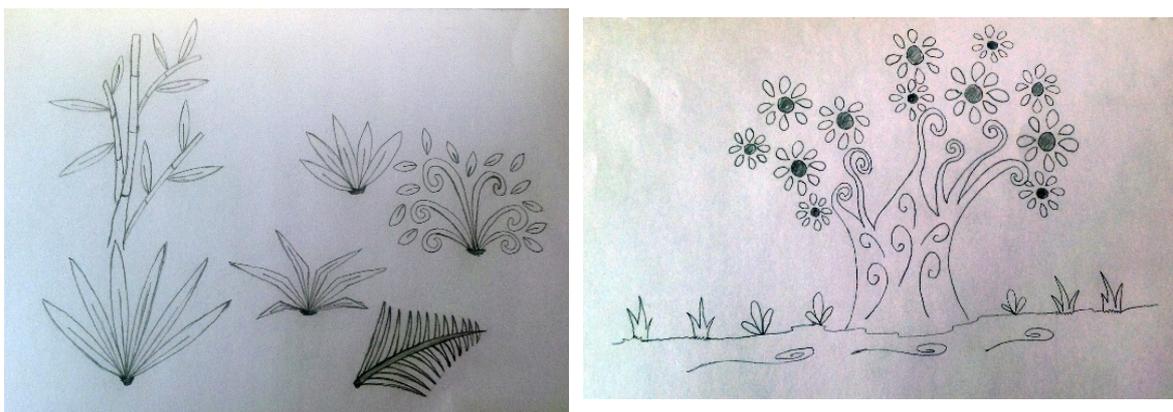
Fuente: Internet

Nombre: Árboles

Fecha: 2015

Diseño de Árboles y Plantas

Figura14: Bocetos Árboles y Plantas



Fuente: El Autor

Nombre: Árboles y Plantas

Fecha: 2015



Fuente: El Autor

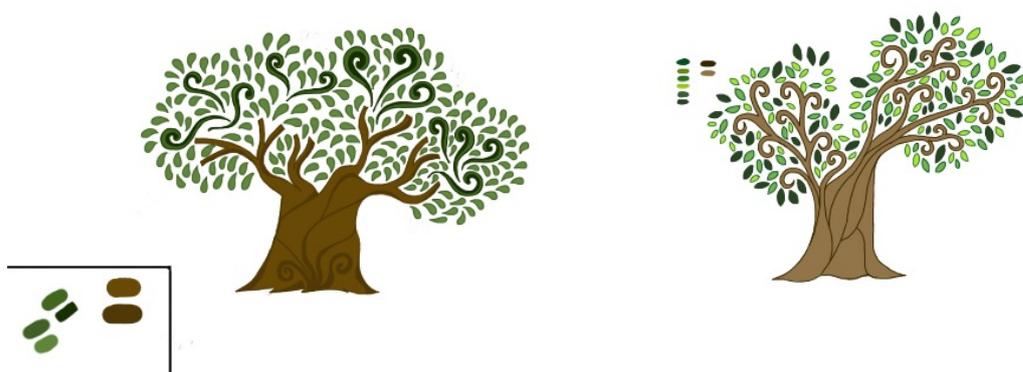
Nombre: Árboles

Fecha: 2015

Primera Prueba de Color Árboles y Plantas

Tomando en cuenta las figuras, el diseño y el color, se realizó los árboles y las plantas para luego complementar estos elementos en los backgrounds.

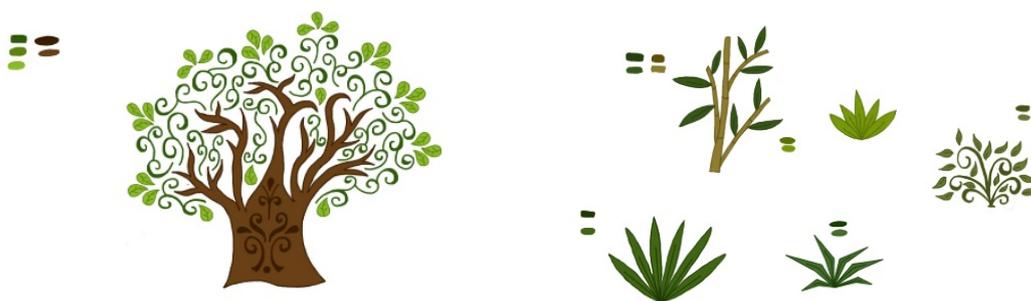
Figura15: Prueba de Color Árboles y Plantas



Fuente: El Autor

Nombre: Color Árboles y Plantas

Fecha: 2015



Fuente: El Autor

Nombre: Color Árboles y Plantas

Fecha: 2015

Árboles Color Final

Figura16: Árboles - Color Final



Fuente: El Autor

Nombre: Color Final Árboles

Fecha: 2016



Fuente: El Autor

Nombre: Color Final Árboles

Fecha: 2016

Prueba Inicial Backgrounds

Una vez elegida la cromática y el diseño, se comenzó a realizar los BGs, dando detalles de la hierba, el color del cielo y añadiendo los árboles.

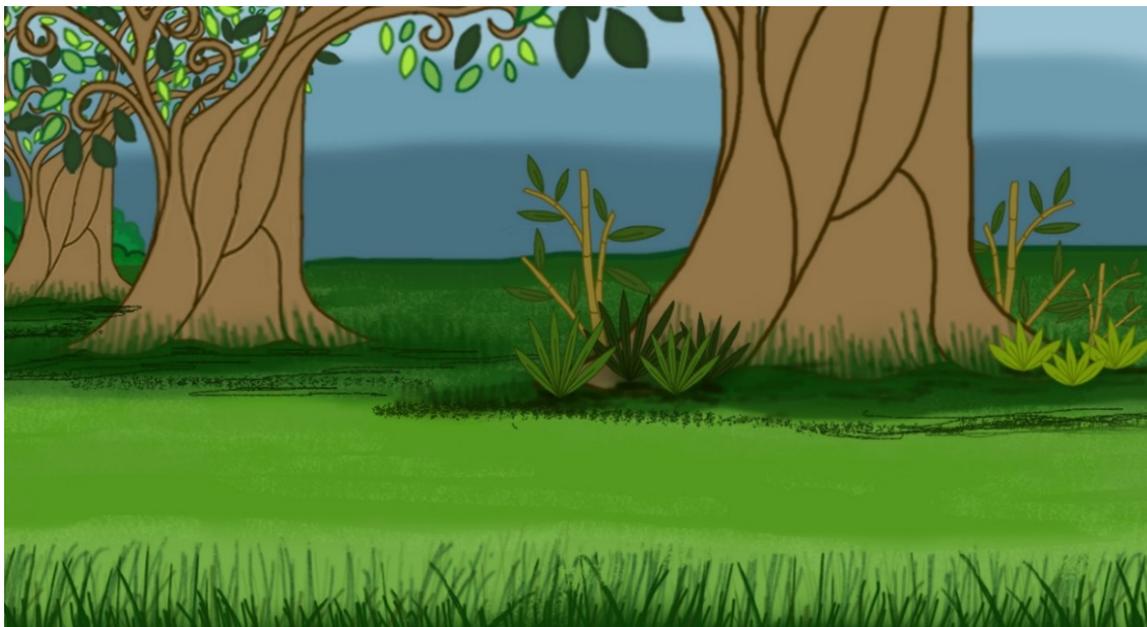
Figura17: Composición de Backgrounds



Fuente: El Autor

Nombre: ComposiciónBackgrounds

Fecha: 2015



Fuente: El Autor

Nombre: Backgrounds

Fecha: 2015

Backgrounds Finales

Figura18: Backgrounds Finales



Fuente: El Autor

Nombre: Escena 1

Fecha: 2016



Fuente: El Autor

Nombre: Escena 5

Fecha: 2016



Fuente: El Autor

Nombre: Escena 19

Fecha: 2016



Fuente: El Autor

Nombre: Escena 23

Fecha: 2016

Construcción del Guión Audiovisual

Cuando ya se tiene un guión técnico el siguiente paso para realizar una producción audiovisual es el crear un storyboard, esto se trata de una serie de imágenes continuas que ayudana conocer los planos se van a realizar, cuantos segundos o minutos va a tener la acción, define el movimiento de los elementos dentro del plano y ayuda a tener una breve idea visual de la historia.

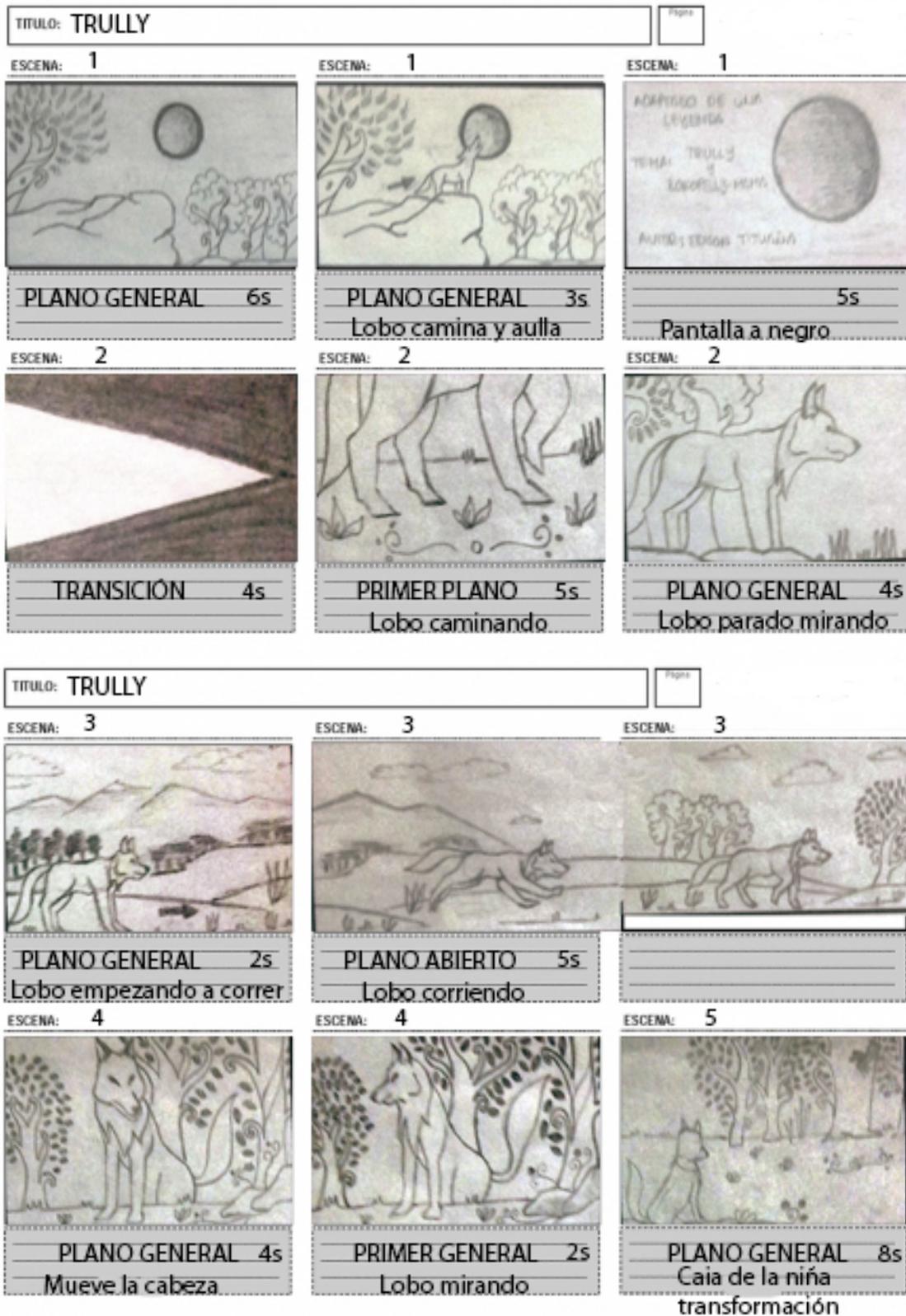
Bocetos del Storyboard

Figura19: Bocetos Storyboard



Storyboard Final

Figura20: Storyboard Final



El storyboard al igual que el guión tuvo modificaciones al momento de realizar el cortometraje, ya que hubo planos que fueron necesarios cambiar, para que las escenas tengan una continuidad y le den sentido a la historia. Si no se realizaba estos cambios el cortometraje sería confuso para la audiencia y no tendría una línea de continuidad.

Por esta razón es bueno siempre tener hecho un storyboard definido con planos y acciones finales, para no tener problemas en la producción del cortometraje.

Proceso de construcción del Animatic

Un animatic es una guía del cortometraje que se la hace con los planos del storyboard, esto sirve para medir el tiempo, el efecto que va a tener, tanto visual como del sonido y saber como se va a salir el producto final. Es una guía con movimientos de los elementos y no solo imágenes estáticas.

Equipo de Colaboradores de preproducción

Colaboradores:

Gustavo Idrovo.- En este proceso de preproducción Gustavo ayudó con la visualización de los escenarios, los personajes y colaboró con la creación del storyboard. Él fue quién ayudó a desarrollar la idea principal del cortometraje, enfatizándose en la cultura uniendo la realidad con la animación y dando ese toque de ser una leyenda contada en voz en off.

PRODUCCIÓN

Proceso de producción

El Proceso de Producción comienza con el storyboard final, los personajes y backgrounds. En la técnica de la animación 2D los backgrounds son importantes ya que estos layouts se utilizan para animar el personaje. Los layouts son una ayuda para trabajar los planos que son necesarios, y así no perder el tiempo dibujando partes que no se va a utilizar.

En la Animación 2D se comienza con los dibujos principales para luego continuar con los intermedios e ir completando los frames que faltan de acuerdo al movimiento que se quiere tener. La manera en como el director quiere fluidez en la acción determina el número de frames que va a tener la escena.

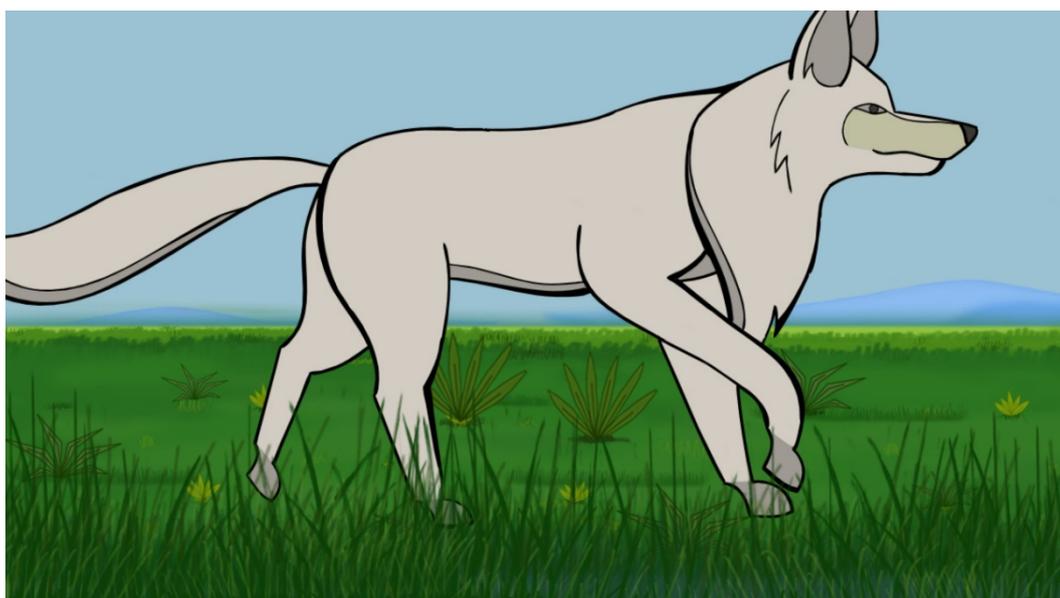
Se realiza un Pencil Test de animación, que son dibujos no terminados, muchas veces son solo líneas que demuestran la acción del personaje, los pencil test se utilizan para darse cuenta si las escenas están funcionando o si hay que cambiar parte de la animación antes de hacer la línea final y de poner color.

Una vez que esto funciona se hace la línea final de cada escena, se pone color a los personajes dependiendo del estilo y a la estética que el animador quiere dar en su cortometraje. Los animadores hacen este proceso en el programa que ya se han familiarizado, algunos lo hacen con photoshop, mientras que otros directamente en un programa de animación, este puede ser el Toon boom o el Harmony.

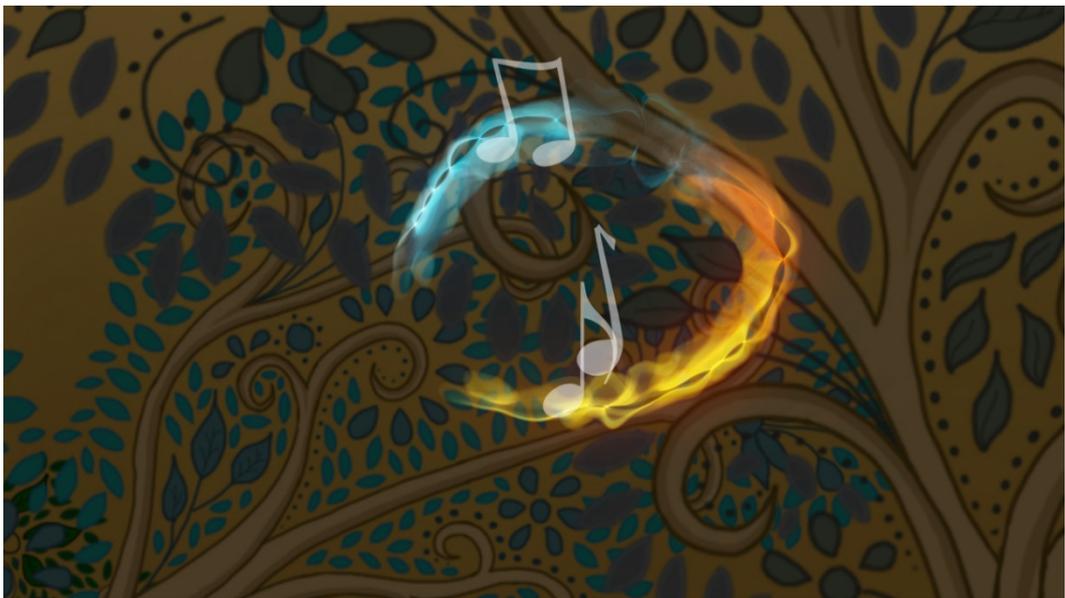
Después que ya se tiene la línea final, el proceso que se sigue es darle color a las animaciones. Para así tener las imágenes ya finales con línea y color, y seguir a la postproducción.

Render de Animación

Figura21: Render Final









Dificultades de producción

La etapa de producción es donde se observacomo va a salir el cortometraje final. Para que el proyecto final sea satisfactorio debe tener una buena composición, utilizando buenos planos dentro de la historia.

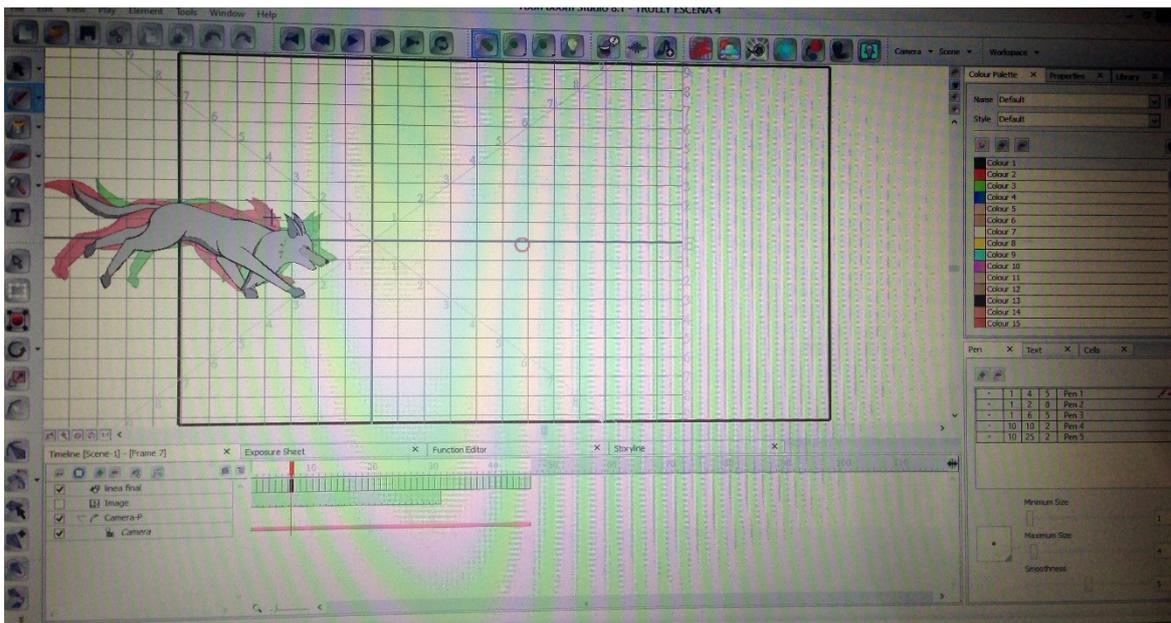
La dificultad más grande al realizar un cortometraje es no contar conun buen guión técnico y storyboard, ya que estas dos cosas son las bases principales para tener una buena producción audiovisual y no tener que cambiar los planos ni movimientos que estén mal en los personajes.

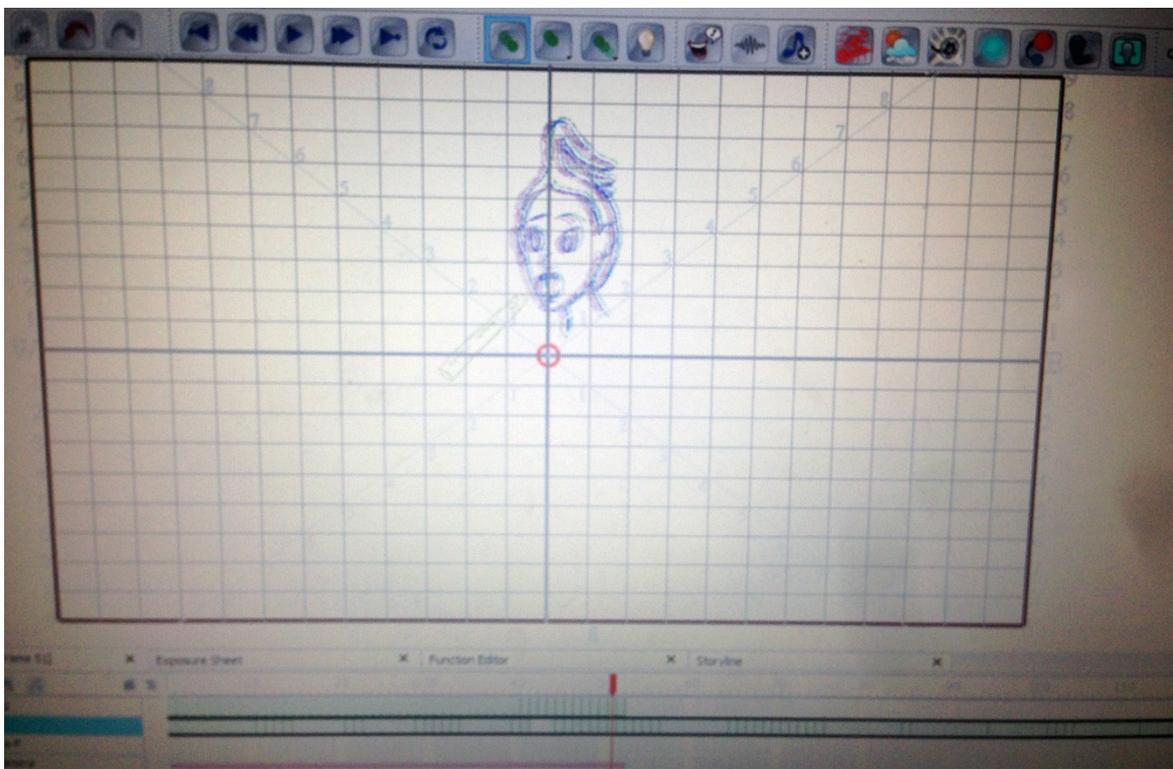
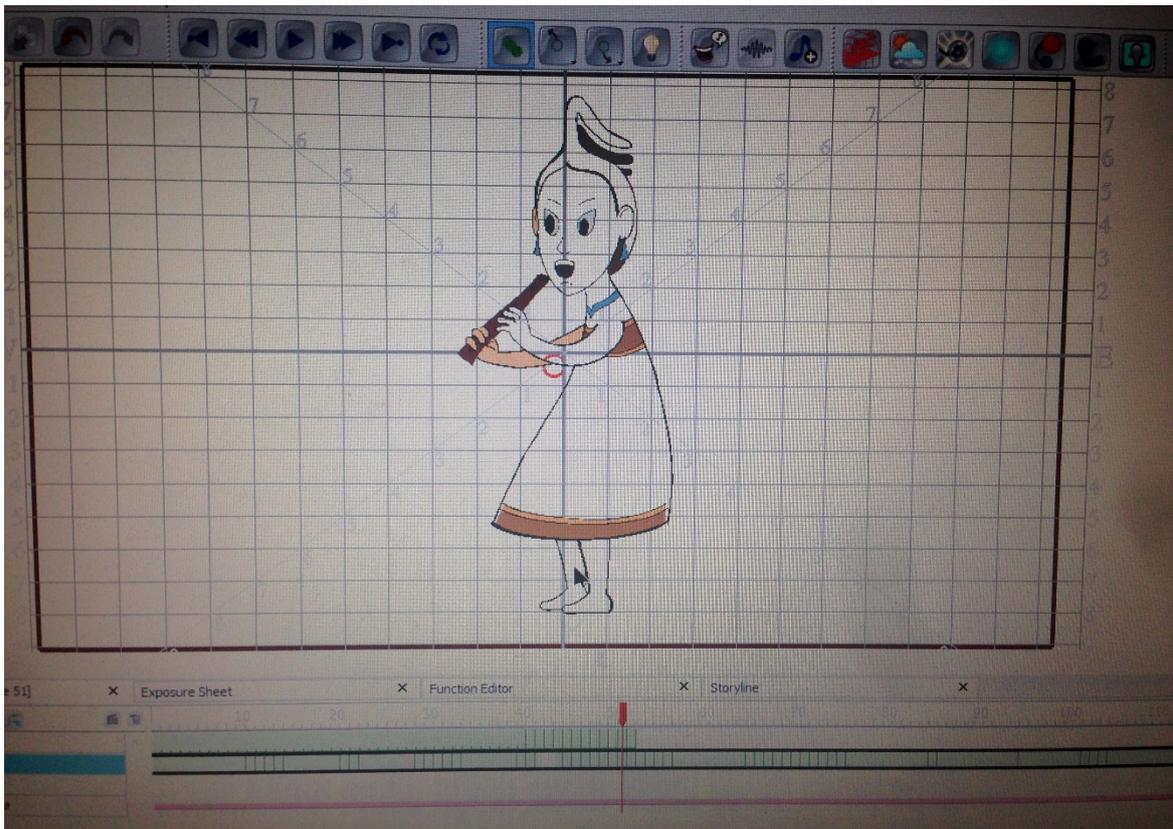
Proceso de corrección

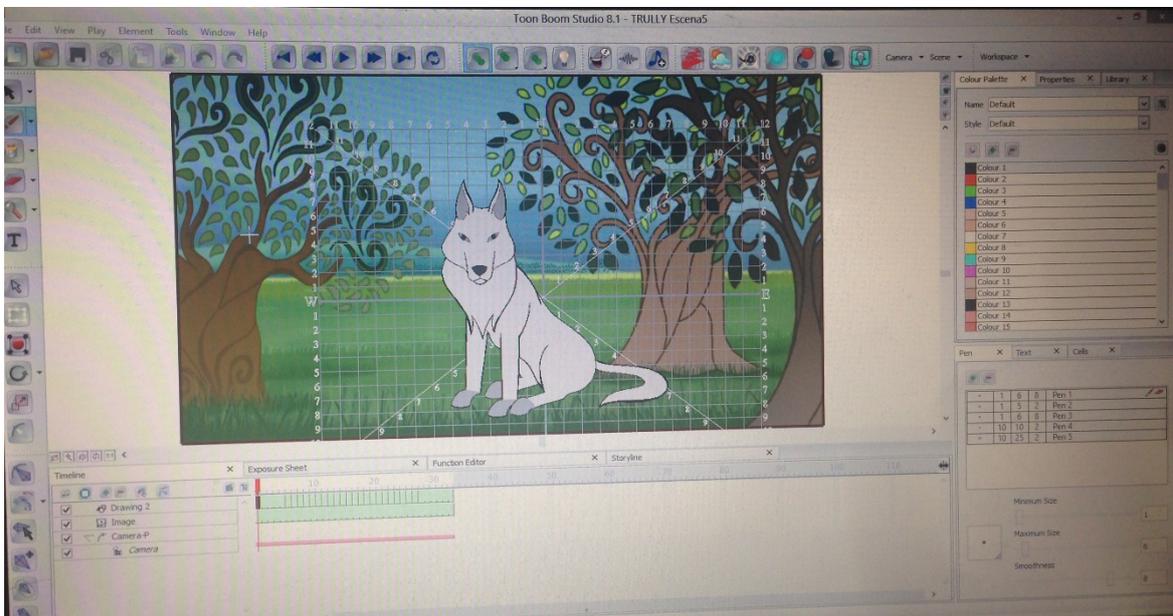
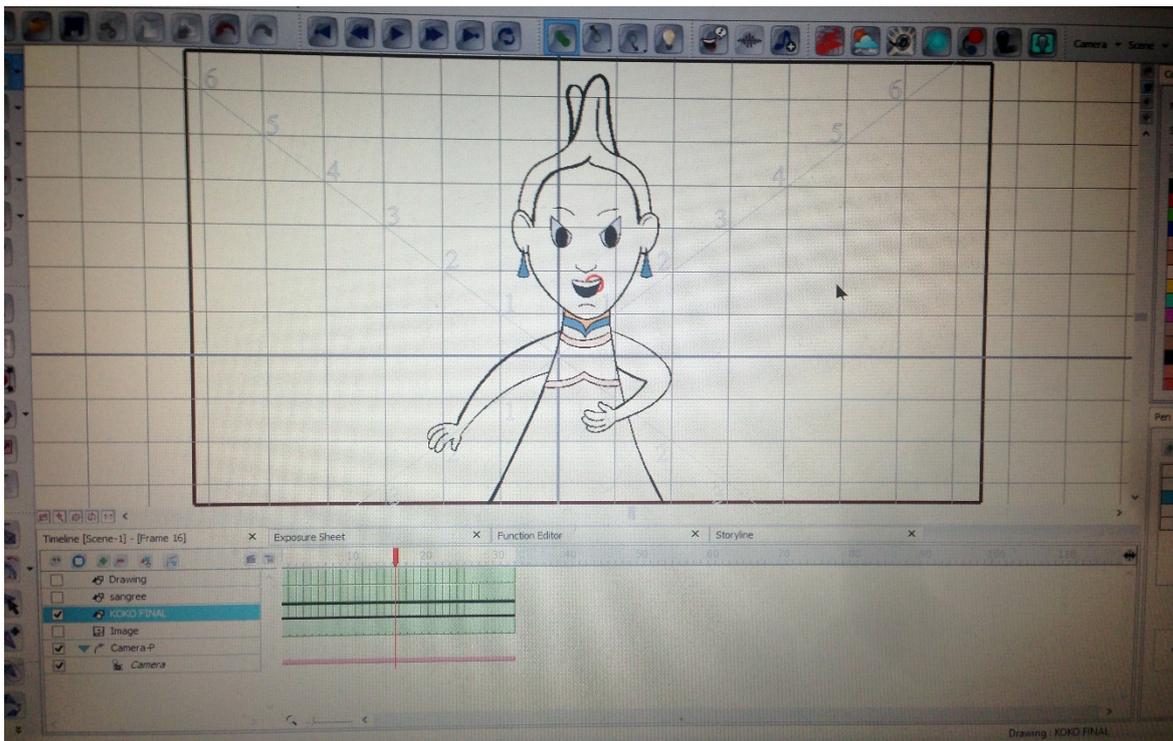
Todas las escenas animadas para este cortometraje se las hizo en el Programa Toon Boom Studio 8.1, ya que es un programa fácil de usar y tiene una gráfica muy buena, este software es de mucha ayuda para crear animaciones.

En este programa se realizó todas las correcciones finales de los personajes, línea final y de color.

Figura22: Imágenes Toon Boom







Cronograma de Producción

Figura23: Cronograma de Producción

CRONOGRAMA DE TRABAJO

FASES	ACTIVIDADES	FECHAS
Presentacion 1	Backgrounds Personajes Animatic Pencil Test 0:30 min	14/09/2016
Presentacion 2	Pencil Test 1:00 min	21/09/2016
Presentacion 3	Pencil Test 1:30 min	28/09/2016
Presentacion 4	Linea Final de Personajes	05/10/2016
Presentacion 5	Linea Final de Personajes	12/10/2016
Presentacion 6	Composición de cortometraje	16/10/2016
Presentacion 7	Personajes Pintados	19/10/2016
Presentacion 8	Personajes Pintados	26/10/2016
Presentacion 9	Personajes Pintados	02/11/2016
Presentacion 10	Postproducción Corto con Sonido	09/11/2016
Presentacion 11	Postproducción Corto con Sonido	16/11/2016
Presentacion 12	Postproducción Corto con Sonido	23/11/2016
Presentacion 13	Presentación final Cortometraje	09/12 /2016
Presentacion 14	Entrega Corto y Libro Prod.	16/12/2016

Equipo de colaboradores Producción

Colaboradores:

Pedro Moncayo.- En este proceso de producción Pedro fue quien ayudó a componer los planos, dió una guía en la parte de animaciones, enfocándose en las acciones principales y secundarias de los personajes.

Karla Chiriboga.- Colaboró con la secuencia del cortometraje, si algún plano no servía tocaba desecharlo y hacer uno nuevo para que la historia tenga una continuidad. También ayudó en la parte de la animación y la composición de las escenas.

POSTPRODUCCIÓN

Proceso de postproducción

El proceso de postproducción es el paso final del cortometraje, aquí es donde van los efectos visuales, y también los efectos sonoros.

El programa after effects, es un software bueno para hacer postproducción, y fue el programa que se utilizó para unir las imágenes ya finalizadas.

En este programa se realizó los efectos visuales, tanto para la parte de la animación como la parte de las transformaciones de los personajes. After effects es muy útil y tiene muchos pluggings que ayudan a la persona que hace post, en este cortometraje se utilizaron dos pluggings llamados trapcore Particular y trapcore Form, los cuales ayudaron hacer el efecto de líneas de energía para la parte de los danzantes.

En el programa After Effects fue donde se unió la parte de animación, las filmaciones, la música final, los efectos de sonido, y la narración. Es aquí donde salió el producto audiovisual final.

El siguiente programa que se utilizó fue el adobe audition, el cual ayudó a grabar la voz en off de la historia. Como es un programa de sonido aquí se limpia el sonido cuando tiene ruido, se puede dar efectos a la voz y regular la voz. En el Audition fue donde también se grabó efectos de sonidos, como el aullido del Lobo.

La pista del cortometraje está realizada con instrumentos andinos, la guitarra, la bandolina, y se tomó en cuenta como principal sonido a la quena, que es una flauta nativa.

Equipo de colaboradores de postproducción

Colaboradores:

Gabriela Vayas.- En el proceso de Post Producción Gabriela fue quien ayudó arreglar cada escena, se tomó en cuenta los movimientos de los personajes y la fluidez en cada acción

para que el cortometraje tenga continuidad. Gabriela ayudó a completar una escena con otra para que no existan cambios bruscos en la historia. Con ella se miró el producto y se cambió escenas que solo confundían al espectador. La ayuda que Gabriela dio en el proceso de post producción fue lo que hizo que el producto final salga bien.

Integrantes de la tesis

Integrantes: Edison Fernando Tituaña Matango

CONCLUSIONES

- Para no tener complicaciones en el momento de la producción, se debe tener un buen proceso de preproducción, donde el storyboard y el guión técnico sean los finales, para no perder el tiempo al momento de empezar con la animación.
- Cuando se tiene un cortometraje con la voz en off, lo mejor es primero hacer la grabación antes de empezar animar, ya que es más fácil adaptar dibujos a la voz que hacerlo viceversa.
- Para realizar un producto audiovisual es necesario tener un grupo de trabajo, en el cual cada persona o grupo se encarguen de hacer diferentes escenas. Ya que hacerlo uno solo el trabajo es mucho más duro y demoroso.

BIBLIOGRAFÍA

Kokopelli (Mayo 10, 2011). Recuperado el 15 de Diciembre del 2015 de <http://www.mitarotesparati.com/209/kokopelli/#.VnLU7fnhCM8>

Kokopelli Espanol (s.f). Recuperado el 15 de Diciembre del 2015 de <http://www.kokopelliusacorp.com/our-company/kokopelli-espanol>

Vargas, J (s.f). Kokopelli, dios de los indios americanos. Recuperado el 15 de Diciembre del 2015 de <http://sobreleyendas.com/2009/01/23/kokopelli-dios-de-los-indios-americanos/>

Wisdom of Native Americans. Kokopelli (Mayo 20, 2013). Recuperado el 15 Diciembre del 2015 de <https://wisdomofnative.wordpress.com/2013/05/20/kokopelli/>

Williams, R. (s.f). Kit de supervivencia del animador. Faber and Faber. London –New York