

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes contemporáneas**

**La estrepitosa aventura de Luke**  
**Producto Artístico**

**Lorena Rafaela Alvarez Rampón**

**Animación Digital**

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

Quito, 16 de diciembre de 2016

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

**HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

**La Estrepitosa Aventura de Luke**

**Lorena Rafaela Alvarez Rampón**

Calificación:

---

Nombre del profesor, Título  
académico

Gabriela Vayas R, Master  
en Artes Digitales  
Avanzadas

Firma del profesor

---

Quito, 16 de diciembre de 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 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: Lorena Rafaela Alvarez Rampón

Código: 00108899

Cédula de Identidad: 1715859193

Lugar y fecha: Quito, 16 de diciembre de 2016

## RESUMEN

El presente libro plasma el proceso de realización del cortometraje animado “La estrepitosa aventura de Luke”. Detallando los procesos de preproducción, producción y posproducción con sus respectivas referencias visuales y narrativas, se describen las motivaciones y enfoques principales de este producto audiovisual. Es a través de la animación clásica 2D y el estilo característico UPA (United Productions of America) que se transmite la inocencia infantil dentro del plano sexo-género en las sociedades occidentales como tema principal de esta producción. Se especifican a continuación los detalles técnicos y estéticos de esta producción animada, desde el desarrollo de la historia, la evolución del arte conceptual, la realización de la animación y los detalles de postproducción como la sonorización.

Palabras Clave: Cortometraje Animado, Preproducción, Producción, Posproducción, Referencias Visuales y Narrativas, Animación Clásica, UPA, Sexo-Género.

## ABSTRACT

The following book portrays the production process of the animated short film “Luke’s thunderous adventure”. Detailing the preproduction, production and postproduction processes with their respective visual and narrative references depicting the principal motivations and approaches of this audio-visual product. It is through classic animation and the characteristic UPA (United Productions of America) style that the childish innocent perspective towards sex-gender rolls in western societies is expose as the main theme of this production. Both technical and aesthetics, from the story’s development, concept art evolution, the animation process and postproduction details like sonorisation are explained below.

*Key words:* Animated short film, Preproduction, Production, Postproduction, Visual and Narrative References, Classic Animation, , UPA, , Sex-Gender.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Introducción .....	7
Ficha Técnica .....	8
Desarrollo del Tema .....	9
Preproducción .....	9
Idea Inicial.....	9
Proceso de Investigación.....	10
Desarrollo de Guion.....	11
Proceso de Construcción de Personajes.....	15
Desarrollo de Backgrounds, pruebas de color.....	22
Construcción Del Guion Visual (Storyboard).....	27
Proceso de Construcción del Animatic.....	29
Cronograma de Producción.....	29
Producción.....	30
Proceso de Producción.....	30
Dificultades de Producción.....	35
Proceso de Corrección.....	35
Postproducción.....	37
Proceso de Producción.....	37
Conclusiones.....	43
Referencias bibliográficas .....	44

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. First Trip to the Beauty Shop.....	Pg. 12
Figure 2. Toddlers & Tiaras.....	Pg. 12
Figure 3. Rhapsody in Blue. 1999.....	Pg. 13
Figura 4. Hora de Aventura. 2010.....	Pg. 13
Figura 5. Braxton Mathews.....	Pg. 19
Figura 6. Primer Boceto Luke .....	Pg. 19
Figura 7. Mac de Mansión Foster.....	Pg. 19
Figura 8. Diseño final Luke.....	Pg. 19
Figura 9. Diseño final Luke.....	Pg. 19
Figura 10. Diseño final Luke.....	Pg. 19
Figura 11. Diseño final Luke.....	Pg. 19
Figura 12. Mama June.....	Pg. 21
Figura 13. Primer Boceto Bonnie.....	Pg. 21
Figura 14 Diseño Final Bonnie.....	Pg. 21
Figura 15. Diseño Final Bonnie.....	Pg. 21
Figura 16. Primer Boceto Brenna.....	Pg. 22
Figura 17. Charlotte-La Princesa y el Sapo.....	Pg. 22
Figura 18. Brenna Gaskin.....	Pg. 22
Figura 19. Diseño Final Brenna.....	Pg. 23
Figura 20. Diseño Final Brenna.....	Pg. 23
Figura 21. Diseño Final Brenna.....	Pg. 23
Figura 22. Diseño Final Brenna.....	Pg. 23
Figura 23. Primer Boceto Otros Personajes.....	Pg. 24
Figura 24. Diseño Final Otros Personajes.....	Pg. 24
Figura 25. Toddlers &Tiaras.....	Pg. 25
Figura 26. Toddlers &Tiaras.....	Pg. 25
Figura 27. Toddlers &Tiaras.....	Pg. 25
Figura 28. Toddlers &Tiaras.....	Pg. 25
Figura 29. Toddlers &Tiaras.....	Pg. 25

Figura 30. Toddlers &Tiaras.....	Pg. 25
Figura 31. Toddlers &Tiaras.....	Pg. 25
Figura 32. Gerald McBoing Boing.....	Pg. 27
Figura 33. Madeline.....	Pg. 27
Figura 34. Fantasía 2000.....	Pg. 27
Figura 35. Diseño Escenario.....	Pg. 27
Figura 40. Props Finales.....	Pg. 28
Figura 41. Props Finales.....	Pg. 28
Figura 42. Props Finales.....	Pg. 28
Figura 43. Props Finales.....	Pg. 28
Figura 44. Diseño Final Escenarios.....	Pg. 29
Figura 45. Diseño Final Escenarios .....	Pg. 29
Figura 46. Diseño Final Escenarios .....	Pg. 29
Figura 47. Diseño Final Escenarios .....	Pg. 29
Figura 48. Diseño Final Escenarios .....	Pg. 29
Figura 49. Diseño Final Escenarios .....	Pg. 29
Figura 51. Fragmento Thumbnail.....	Pg. 30
Figura 52. Fragmento Thumbnail.....	Pg. 30
Figura 53. Fragmento Thumbnail.....	Pg. 30
Figura 53. Storyboard Final.....	Pg. 31
Figura 54. Storyboard Final.....	Pg. 31
Figura 55. Storyboard Final.....	Pg. 31
Figura 56. Storyboard Final.....	Pg. 31
Figura 57. Storyboard Final.....	Pg. 31
Figura 58. Fragmento Animación en Papel.....	Pg. 34
Figura 59. Fragmento Animación en Papel.....	Pg. 34
Figura 60. Fragmento Animación en Papel.....	Pg. 34
Figura 61. Fragmento Animación en Papel.....	Pg. 34
Figura 62. Fragmento Animación en Papel.....	Pg. 34
Figura 63. Fragmento Animación en Papel.....	Pg. 34
Figura 64. Clean-up líneas.....	Pg.36
Figura 65. Intermedios con Onion Skin.....	Pg.36



Figura 66. Clean-up Color.....	Pg.36
Figura 67. Encuadre Overlays Toon Boom.....	Pg. 37
Figura 68. Encuadre Overlays Toon Boom.....	Pg. 37
Figura 69. Lip Sync Toon Boom.....	Pg. 37
Figura 70. Lip Sync Toon Boom.....	Pg. 37
Figuras 71. Archivo SWF importado Toon Boom.....	Pg. 37
Figura 72. Archivo SWF importados Toon Boom.....	Pg. 37
Figura 73. Corrección Sombras.....	Pg. 39
Figura 74. Corrección Sombras.....	Pg. 39
Figura 75. Corrección Sombras.....	Pg. 40
Figura 76. Corrección Sombras.....	Pg. 40
Figura 77. Corrección Clean-Up Pies.....	Pg. 40
Figura 78. Corrección Clean-Up Pies.....	Pg. 40
Figura 79. Corrección Carteles Niñas.....	Pg. 40
Figura 80. Corrección Carteles Niñas.....	Pg. 40
Figura 81. Corrección Color.....	Pg. 40
Figura 82. Corrección Color.....	Pg. 40
Figura 83. Desarrollo Efectos visuales Toon Boom.....	Pg. 42
Figura 84. Desarrollo Efectos visuales Toon Boom.....	Pg. 42
Figuras 85. Postproducción Disolución Escenarios.....	Pg. 43
Figura 86. Postproducción Movimiento Créditos.....	Pg. 43
Figura 87. Postproducción Adobe After Effects.....	Pg. 43
Figura 88. Postproducción Edición Musical y Sonora.....	Pg. 43
Figura 89. Postproducción Edición Efectos GarageBand.....	Pg. 43
Figura 90. Rhapsody in Blue IMSLP.....	Pg. 43

## INTRODUCCIÓN

De acuerdo con Jean-Jacques Rousseau “La única costumbre que hay que enseñar a los niños es que no se sometan a ninguna.” El corto “La estrepitosa aventura de Luke ” nació de la necesidad de exponer la ingenuidad e inocencia infantil frente a los cánones de sexo-género que dominan y condicionan a la sociedad occidental. Los niños y sus interacciones revelan las raíces del adoctrinamiento de género así como las dinámicas que buscan someterlos a ciertas prácticas, actitudes e incluso estéticas. Resulta importante el plasmar a través de la ilustración y animación la prístina percepción de aquellos que ignoran los regímenes de verdad establecidos por los discursos patriarcales de occidente. Este cortometraje animado es el producto no solo de los conocimientos adquiridos en el área de animación en cuanto a la técnica clásica 2D y digital pero nace también de una conciencia feminista de igualdad de género. La animación se presenta como una herramienta que transmite entonces las ideas mas complejas de manera icónica y divertida. A continuación se detallan los distintos procesos de producción que dieron vida a Luke y a su historia.

Al acompañar a su madre y hermana a un concurso de belleza infantil, un niño se aventura en el mundo del espectáculo contradiciendo la voluntad de ambas mujeres.

## FICHA TÉCNICA

**Tipo de Producto:** Cortometraje Animado

**Nombre del Cortometraje:** La Estrepitosa Aventura de Luke

**Dirección de Animación:** Lorena Alvarez

**Realizadores:**

**Director Animación** – Lorena Alvarez

**Guion y desarrollo Visual** – Lorena Alvarez

**Producción Clean Up** – Lorena Alvarez, Melissa Mesías, Ángela Intriago

**Musicalización y Sonorización** – Xavier Campoverde

**Storyline:** Un niño vive la aventura de su vida dentro de un concurso de belleza.

**Técnica:** Animación clásica 2D

**Duración:** 3'00"

**Formato:** DVD

**Fecha de Producción:** Agosto-Diciembre 2016

**Dirección de Tesis:** Gabriela Vayas

## DESARROLLO DEL TEMA

### Preproducción

La preproducción comprende toda la investigación y planificación previa a la realización del producto audiovisual.

### Idea Inicial

La idea inicial para este cortometraje animado surgió como un trabajo para la clase de guion en el cual había que crear una historia a partir de un cuadro de Norman Rockwell. La pintura seleccionada fue First Trip to a Beauty Shop. Que junto con el programa Toddlers & Tiaras sirvieron de inspiración para la creación de Luke y su descabellada historia. Mas adelante la inclusión de temas de género terminaron por moldear el producto final. “La estrepitosa aventura de Luke ” formula una crítica hacia los sistemas sexo-género que clasifican desde la infancia a hombres y mujeres reduciéndolos a ciertos comportamientos y actitudes. Por otro lado, actividades mundanas como los concursos de belleza presentan un escenario idóneo para la reproducción hegemónica de una moral claramente patriarcal.



Figura 1. First Trip to the Beauty Shop



Figura 2. Toddlers & Tiaras

## Proceso de Investigación

Después de definir el tema central de la historia, se dio inicio a una investigación profunda en busca de referencias para encontrar un estilo simple, práctico y llamativo. La mayor parte de dicha investigación se enfocó en producciones televisivas de los años 90s y algunas contemporáneas. Las primeras referencias a considerar vinieron a la par debido a su similitud, el cortometraje *Rhapsody in Blue* parte de la película animada de “Disney Fantasía 2000” y el característico estilo UPA de los años 40s. Ambos poseen fondos simples como también colores planos con pequeñas variaciones en las sombras. Por otro lado el programa *Toddlers & Tiaras* tuvo también un papel protagónico al momento de comprender y representar las dinámicas del mundo Glitz de belleza infantil. Esta producción se vio influenciada por la estética de la serie animada “Hora de Aventura” la cual aportó un estilo simple, fácil de animar pero visualmente atractivo y simpático. Así mismo se realizaron varias investigaciones para establecer no solo el físico pero la personalidad de cada personaje, combinando múltiples características se dio vida a lo que serían personajes únicos raramente representados en la producción mainstream animada como una historia innovadora jamás antes contada.



Figura 3. *Rhapsody in Blue*. 1999



Figura 4. *Hora de Aventura*. 2010

## Desarrollo de Guion

El guion de “La estrepitosa aventura de Luke ” se creó a partir de la primicia de los roles de género, buscando romper la narrativa hegemónica de los cuerpos femenino-masculino desde la perspectiva infantil. El guion sufrió numerosos cambios por lo que no llegó a completarse hasta después de que el Storyboard fuera terminado en su totalidad. Este guion está compuesto por diferentes actos que transporta al observador por un viaje inusual y divertido adentrándose no solo en el mundo competitivo Glitz, pero al núcleo ingenuo del deseo por jugar y desafiar al destino. La historia se centra en Luke, un niño de 8 años que acompaña a su madre y hermana melliza a un concurso de belleza infantil. Es ahí cuando se transformará en una versión disparatada de la cenicienta, desafiando el orden impuesto por su madre para cumplir con su objetivo. La motivación de Luke es muy simple, participar en el concurso tras ver los hermosos vestidos y peinados que llevan las niñas a su alrededor. Si bien comienza como el ayudante personal de la madre y hermana, preparando los vestuarios y ordenando los productos de belleza, el pequeño anhela formar parte de ese mundo de glamour y encanto que observa a su alrededor en fotos y perchas. Contra todo pronóstico se convierte en su propia hada madrina para transformarse en aquello que normalmente no se esperaría ver. El conflicto yace tanto en la relación madre e hijo, donde la comunicación es escasa como en el interior del personaje principal quien elige ser fiel a sus instintos decidiendo tomar el control de la situación y cumplir con sus objetivos. Si bien Luke se traviste para participar en el concurso, queda a criterio del espectador el determinar si esto responde a una conducta transgénero o si lo realiza por diversión. El supervisor de guion fue Felipe Terán.

INT.CAMERINO.DIA

Imágenes de las anteriores reinas de belleza cuelgan de la pared. Las concursantes se arreglan mientras esperan su turno para desfilan.

PRESENTADOR VOZ EN OFF  
Aplausos para la concursante #99,  
esplendido trabajo! Continuamos  
ahora con la señorita...

INT.CAMERINO.DIA

Las puertas se abren, entra BONNIE una mujer grande y gorda seguida por su hija BRENNNA una niña pequeña.

BONNIE  
Tienes que sonreír más y no te  
olvides de mirar a los jueces.

INT.CAMERINO.DIA

LUKE observa distraído las fotografías en la pared cuando es sorprendido por su madre y hermana.

BONNIE  
¡Luke! ¿Qué haces? ¡Ven y ayúdame a  
arreglar a tu hermana!

Luke introduce su mano en la mochila y saca un spray de pelo que entrega a su madre.

BONNIE  
Concéntrate, siempre haces lo  
mismo.

Entre una nube de humo, Luke observa anonadado a su hermana quien llevando un hermoso vestido sacude su pelo de lado a lado. Bonnie le da una palmada en la cabeza al pequeño quien las observa alejarse junto con las demás niñas.

Luke mira a su alrededor, curioso se acerca a la percha de ropa de su hermana tomando en sus manos uno de los vestidos.

INT.ESCENARIO.DIA

Desfilan en la pasarela algunas niñas, el destello de las luces y cámaras fotográficas deslumbran a los espectadores.

(CONTINUED)

CONTINUED:

2.

PRESENTADOR VOZ EN OFF  
Tenemos hermosas concursantes este  
año ¿pero quien se llevará el  
titulo de Señorita Dorada?

INT.CAMERINO.DIA

Se escucha un grito ensordecedor

BONNIE  
!¿Brenna, donde esta tu vestido?!  
!Luuuuke!

INT.BACKSTAGE.DIA

Pequeños pies corren a través del backstage, una figura se  
acerca a las cortinas y con un respiro las atraviesa.

INT.ESCENARIO.DIA

Se descubre entonces la figura de Luke, quien usando un  
pomposo vestido y peluca camina en el escenario enviando  
besos con una gran sonrisa.

PRESENTADOR VOZ EN OFF  
¡Con ustedes la concursante #99  
simplemente maravillosa ,damas y  
caballeros aplausos para ella!

Una vez terminada su rutina, Luke espero junto a las demás  
niñas el veredicto de los jueces. Todas sonríen ansiosas por  
los resultados.

PRESENTADOR VOZ EN OFF  
Y la Señorita Dorada de este año,  
una jovencita extraordinaria y mi  
favorita es.... ¡la concursante #99  
por supuesto, un merecido aplauso  
para ella!

Luke se lleva las manos al rostro en señal de sorpresa. Se  
posa sobre su cabeza una gran corona y en sus manos un  
abanico de dinero mientras confeti cae a su alrededor. La  
cámara se aleja mientras Luke permanece en el escenario.



3.

INT.CAMERINO.DIA

Luke atraviesa la puerta llevando la corona y el dinero con una gran sonrisa en el rostro. Poco más adelante se encuentra con Bonnie y Brenna que lo esperan con disgusto, Luke los mira confundido. Para sorpresa de ambas, Luke le entrega el dinero a su madre y se retira la corona para colocársela a su hermana. Ambas quedan confundidas mientras Luke se retira con una gran sonrisa en el rostro.

INT.CAMERINO.DIA

Junto a las fotografías en la pared se cuelga la imagen enmarcada de la nueva señorita dorada. (Imagen de Luke)

## Proceso de Construcción de Personajes

Los personajes del cortometraje “La estrepitosa aventura de Luke ” fueron creados en base a distintas referencias que complementaron su apariencia y personalidad brindando dinamismo al universo que los rodea. La cromática de cada personaje es única y si bien parece representar su género puede engañar al espectador. La creación final de los personajes se desarrolló con el programa Photoshop de manera digital.

Luke, el protagonista de esta historia es un niño de 8 años, mellizo de su hermana Brenna, de color azul y pelo largo. Su diseño estético está basado en dos fuentes, la primera, un niño real de nombre Braxton Mathews recurrente participante en los concursos de belleza infantil y el personaje Mac del programa animado Mansión Foster para amigos imaginarios. Se combinan así distintos rasgos que revelan a un pequeño de contextura mediana, cabeza un tanto rectangular, con camiseta de manga corta y un pantaloncillo que le llega por encima de las rodillas. La personalidad de Luke es característica de un niño pequeño, es curioso, creativo y disfruta de los juegos y aventuras. Es un niño inocente que disfruta de imaginar historias por lo que se distrae con facilidad. Obedece a su madre y hermana quienes lo dominan y obligan a realizar tareas como cargar bolsos y ordenar vestidos en cada concurso. El objetivo de Luke en la historia surge tras contemplar el glamour y belleza que se respira en él concurso Glitz al que acude con su madre Bonnie y hermana Brenna. Aparece en él la necesidad de aventurarse en el mundo del espectáculo y vivir en carne propia el esplendor de dichos concursos. Si bien el niño se traviste para cumplir con su meta, no se responde si su conducta refleja un gusto íntimo por vestir de mujer o si es más bien parte de un juego, queda claro también que el interés de Luke por

participar no fue el de ganar la corona como Brenna ni el dinero como su madre Bonnie pero el ser parte de una actividad llamativa y diferente a lo que estaba acostumbrado.

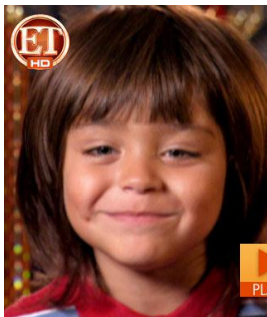


Figura 5. Braxton Mathews



Figura 6. Primer Boceto Luke



Figura 7. Mac de Mansión Foster

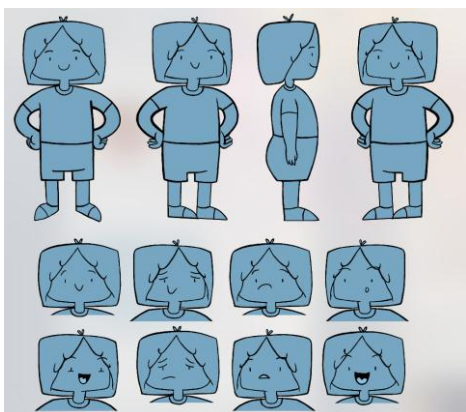


Figura 8. Diseño Final Luke

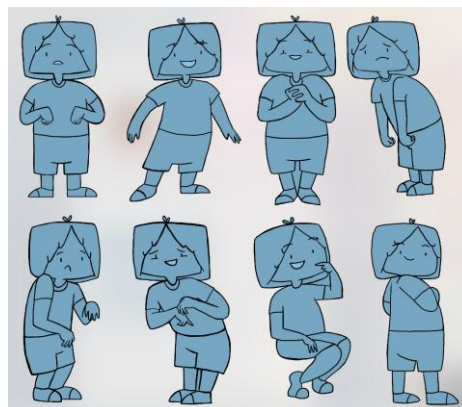


Figura 9. Diseño Final Luke

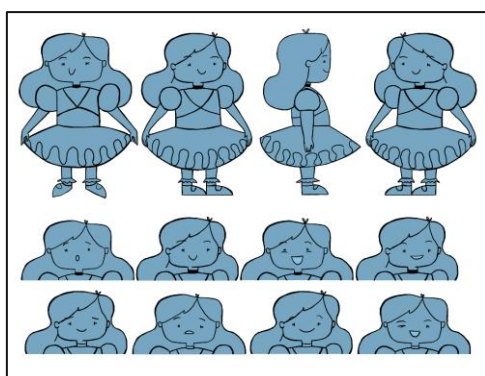


Figura 10. Diseño Final Luke

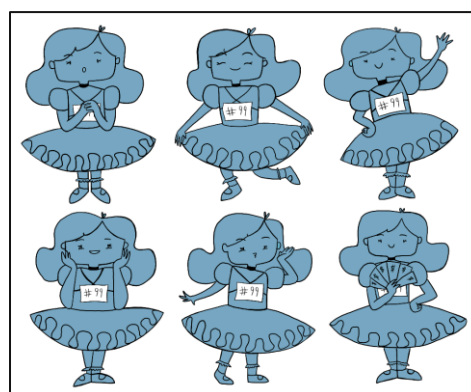


Figura 11. Diseño Final Luke

Bonnie es una mujer de 38 años que aparenta ser mucho mayor debido a su gran tamaño, es originaria de Rumanía y su verdadero nombre es Dobrinka. Es de color verde, tiene cabello rizado, pestañas largas y es gorda. Es madre de los mellizos Luke y Brenna, lleva puesta una camiseta de manga corta, unos jeans y zapatos deportivos. El personaje de Bonnie está inspirada en el estereotipo de las madres de concurso, es decir, una mujer controladora que vive sus sueños a través de su hija. Por otro, lado gran parte de su aspecto está inspirado en Mama June del popular programa televisivo "Here comes Honey Boo Boo". Bonnie es una mujer autoritaria con una personalidad fuerte con una voz alta y es muy segura de sí misma. Disfruta dar órdenes y que las cosas vayan de acuerdo con sus planes. Exige de sus hijos el mayor esfuerzo ya que es perfeccionista y cuidadosa. Su personalidad choca con la de su hijo Luke ya que parecen nunca estar en sincronía. Ex reina de belleza en su país de origen Rumanía, quiere que su hija siga sus pasos en América. Es una mujer sumamente competitiva que adora el dinero. Su atención se centra en Brenna y en los concursos en los que participan, su prioridad es ganar y está dispuesta a hacer cualquier cosa para llevarse la corona. No existe una buena comunicación entre ella y su hijo Luke pues lo ve como un ayudante y raramente se detiene para agradecer su participación. Sobra decir que Bonnie no confía en las habilidades de Luke debido a su carácter despreocupado y distraído por lo que deposita toda su esperanza y esfuerzos en Brenna. Para el final de la historia Bonnie quedará perpleja tras descubrir el potencial escondido de su hijo, sin entender que a este parece no importarle el título ganador, la corona o el dinero por lo que muchos sueñan al participar de este concurso de belleza Glitz.



Figura 12. Mama June

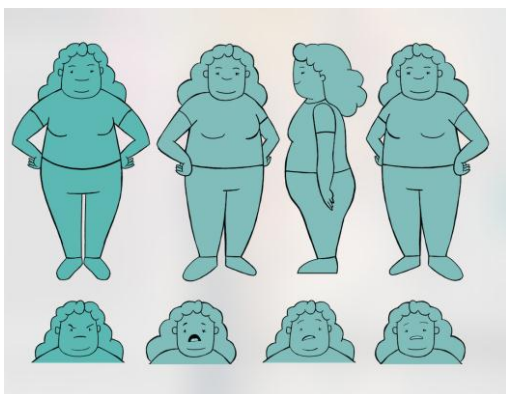


Figura 14. Diseño Final Bonnie

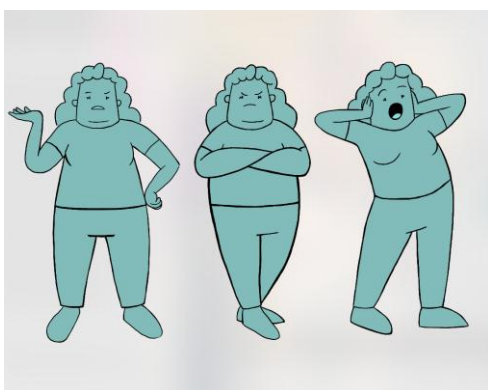


Figura 15. Diseño Final Bonnie

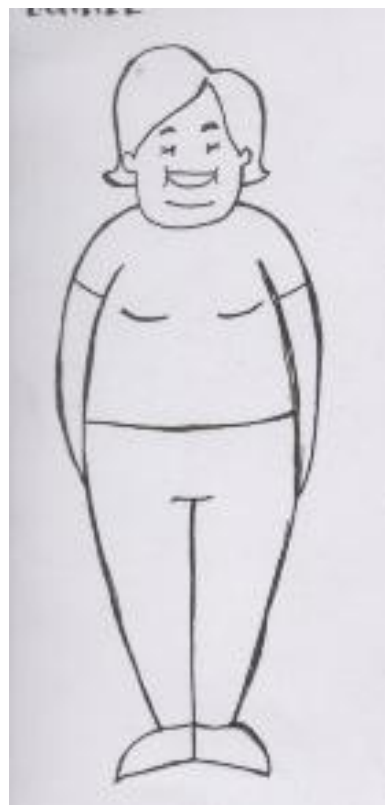


Figura 13. Primer boceto Bonnie

Brenna es la hermana melliza de Luke, tiene 8 años, es pequeña, de color rosa, usa extensiones de pelo, maquillaje que consiste de rímel en las pestañas y colorete en las mejillas. Usa una adorable ropa interior, distintos vestidos y trajes para sus concursos de belleza y lleva consigo un cartelito con el número 99. El personaje de Brenna está inspirado en Brenna Gaskin, una niña que participa en concursos infantiles de belleza y en el personaje de Disney Charlotte de “La Princesa y el sapo”. Brenna admira a su madre y aspira ser igual que ella por lo que hace lo que le dice y siempre busca complacerla. Al igual que Bonnie es competitiva y adora ganar, anhela llevarse las coronas más grandes para que su madre se sienta orgullosa de ella. Es mandona, dominante y le encanta ser el centro de atención dentro y fuera del escenario. Busca siempre la aceptación de Bonnie por lo que también tiene una mala relación con su hermano al cual trata como a un sirviente en lugar de un igual. Brenna tiene un gran ego y una personalidad explosiva. Brenna no comprende las motivaciones que llevaron a Luke a tomar su lugar en el concurso. Brenna se acerca más a los modelos hegemónicos de femineidad pues le encanta usar pomposos vestidos, lucir delicada y arreglarse cual princesa.



*Figura 16. Primer Boceto Brenna*

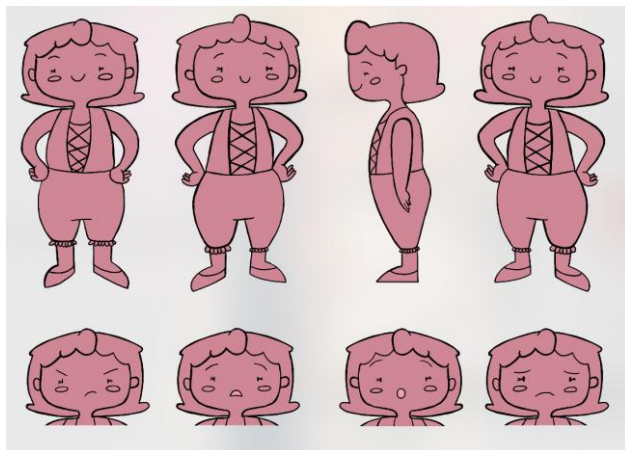


*Figura 17. Charlotte La princesa y el Sapo*

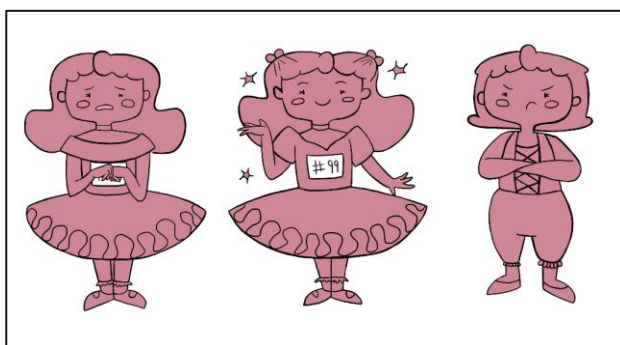


*18. Brenna Gaskin*

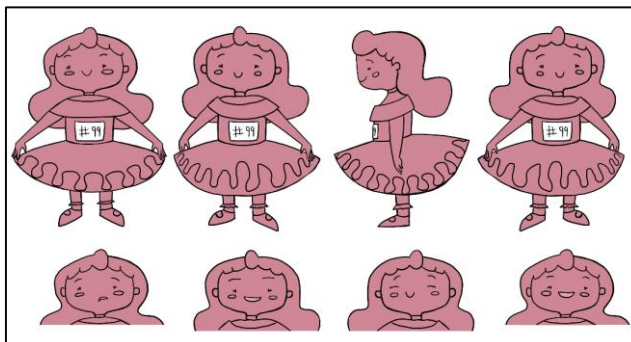




Figuras 19. Diseño Final Brenna



Figuras 20. Diseño Final Brenna



Figuras 21. Diseño Final Brenna

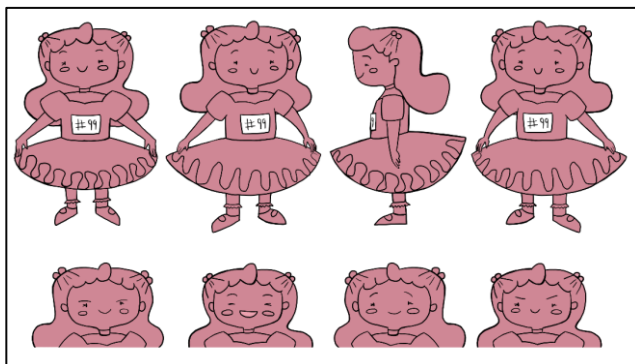


Figura 22. Diseño Final Brenna

Los demás personajes del cortometraje acompañan y dan sentido a la historia. Entre ellos encontramos a varias niñas que desfilan junto a Brenna y Luke, cada una con un estilo visual distinto que converge en el mismo tono de rosado. El propósito de esto es que no llamen la atención relleno el espacio vacío para dar sentido al ambiente de la historia. De la misma manera hay un presentador que guía al espectador a través de la historia, es una voz en off que ayuda a ubicar el espacio, la situación y el desarrollo de los hechos dentro de la misma.

Los trajes, peinados, poses y comportamientos de los personajes dentro y fuera del escenarios se basaron en su mayoría en las imágenes proporcionadas por el programa *Toddlers & Tiaras*. Un sinnúmero de referencias fueron recolectadas para dichas representaciones ofreciendo una riqueza de diseño de personajes, props, fondos, etc. El proceso de colorización se realizó en el programa Adobe Photoshop donde se eligió una cromática de tonalidades bajas donde predominan los tonos rosa resaltando así los tres personajes principales que tienen colores más vibrantes y llamativos.

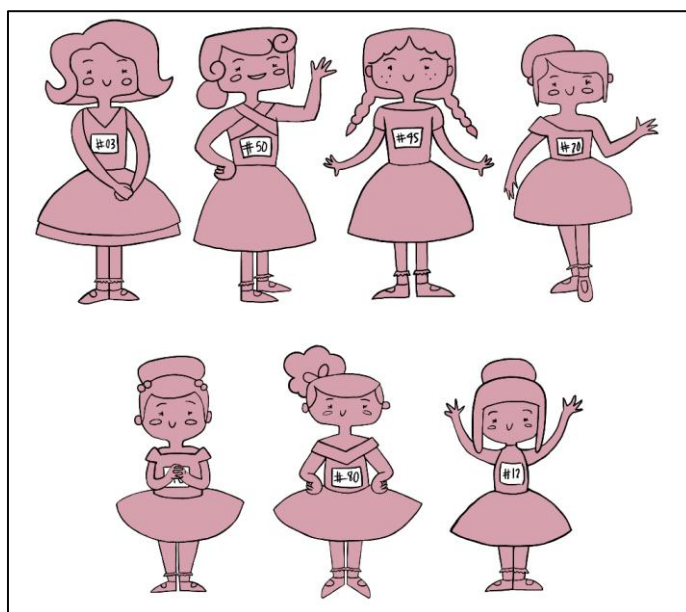


Figura 23. Primer Boceto Otros Personajes    Figura 24. Diseño Final Otros Personajes





*Figura 25. Toddlers & Tiaras*



*Figura 26. Toddlers & Tiaras*



*Figura 27. Toddlers & Tiaras*



*Figura 28. Toddlers & Tiaras*



*Figura 29. Toddlers & Tiaras*



*Figura 30. Toddlers & Tiaras*



*Figura 31. Toddlers & Tiaras*

## **Desarrollo de Backgrounds, Pruebas de Color**

Los fondos y ambientes de esta producción animada están inspirados en los certámenes de belleza infantiles que se llevan a cabo en países como Estados Unidos. Ya que estos se enfocan en la belleza, elegancia y glamour femenino, priman en los fondos tonos de rosa para crear una atmósfera dulce de aparente ingenuidad y bondad. Las principales referencias vienen del programa *Toddlers & Tiaras* donde se muestran verdaderos concursos de belleza Glitz. Es así que empleando el estilo UPA se logró recrear el mundo Glitz con una estética simplificada pero igualmente atractiva. Para lograr este efecto se recurrió al análisis de producciones animadas como el corto *Gerald McBoing Boing* y *Madeline*. Ambos cortos juegan con la estética UPA en la cual las perspectivas se distorsionan al eliminar la línea de horizonte colocando todo sobre un solo color de fondo. Otra referencia que tuvo gran influencia en la estética final de este cortometraje fue la película *Fantasia 2000* de Disney. El cortometraje *Rhapsody in Blue* acompañado por la música del mismo nombre no solo tiene una estética muy similar a la de UPA pero una cromática de colores neutros que le brinda un aspecto único e inusual. Una vez seleccionadas las referencias visuales el proceso de creación se facilitó, usando el programa Photoshop se dibujaron y pintaron directamente cada uno de los fondos y props, algunos de ellos se reciclaron para distintas escenas con ligeros cambios mientras otros permanecieron intactos a lo largo de la producción. El mundo de Luke se encuentra dividido en tres secciones, los camerinos donde se da inicio a la historia mediante la observación de las imágenes de las anteriores ganadoras del concurso *Señorita Dorada* y donde las concursantes se visten y maquillan, el segundo es el backstage

donde esperan tras bambalinas su turno para presentarse y finalmente el escenario donde cada una realizara su rutina esperando cautivar a los jueces y al público.



Figura 32. Gerald McBoing Boing



Figura 33. Madeline

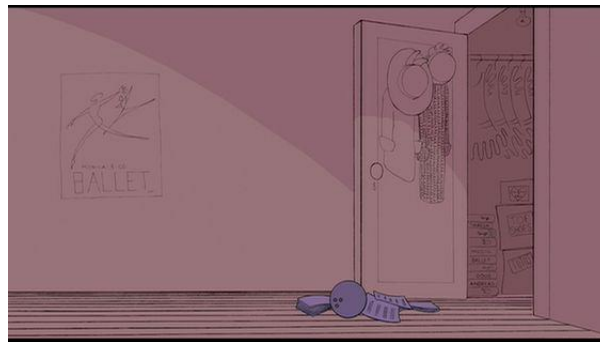


Figura 34. Fantasía 2000. 1999

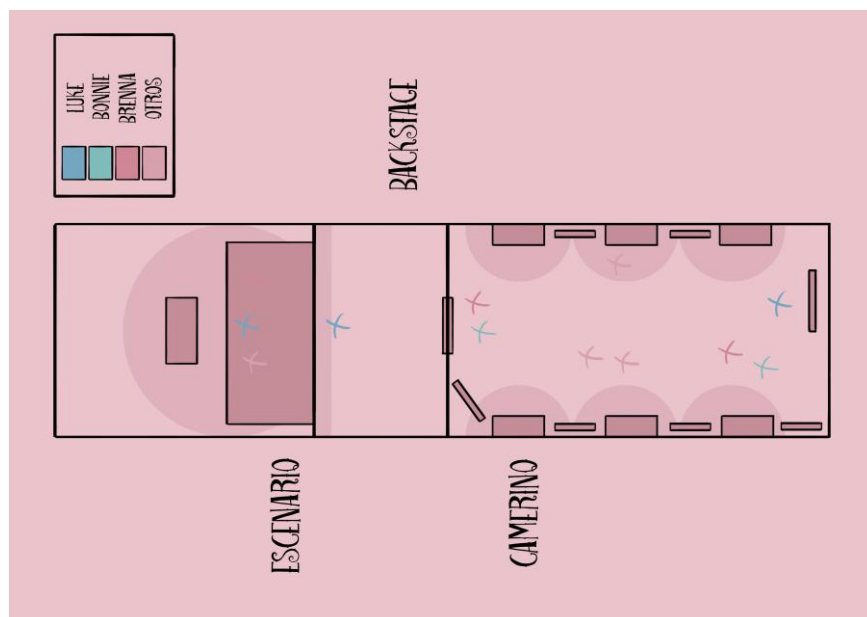


Figura 35. Diseño Escenario

Diferentes referencias fotográficas ayudaron a componer el mundo de Luke.



Figura 36.  
Referencia Props



Figura 37.  
Referencia Props



Figura 39.  
Referencia Props



Figura  
a 40. Props Finales



Figura 36.  
Referencia Props



Figura 41. Props  
Finales



Figura 42. Props  
Finales



Figura 43. Props  
Finales



Figura 44. Props  
Finales





Figura 44. Diseño Final Escenarios



Figura 45. Diseño Final Escenarios

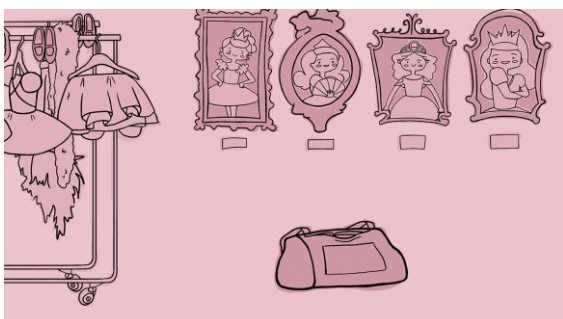


Figura 46. Diseño Final Escenarios

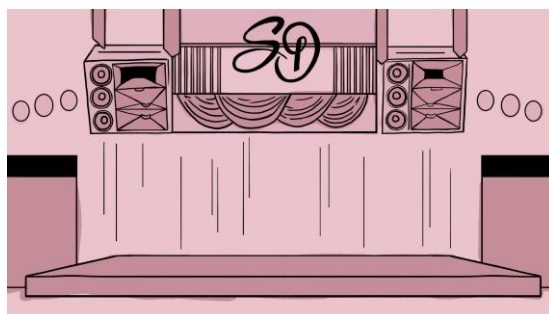


Figura 67. Diseño Final Escenarios



Figura 48. Diseño Final Escenarios



Figura 49. Diseño Final Escenarios

## Construcción Del Guion Visual (Storyboard)

### Thumbnails

Fue a partir de los primeros guiones que se empezó a trabajar en la visualización de “La estrepitosa aventura de Luke ”. De esta manera, se establecieron los planos y movimientos de cámara que eventualmente darían forma al guion final y a la animación del cortometraje. Las primeras imágenes realizadas fueron los thumbnails que ayudaron a establecer las intenciones iniciales de cada escena, dieron un ritmo a la historia y brindaron los primeros rasgos emotivos de cada cuadro. Los dibujos de estos cuadros fueron hechos sobre papel calca y a lápiz.



Figura 51. Fragmento Thumbnail



Figura 52. Fragmento Thumbnail



Figura 53. Fragmento Thumbnail

## Storyboard

La elaboración del storyboard terminó de definir los cuadros de la historia. Enfatizando expresiones faciales, estableciendo locaciones definidas, dando color y eventualmente sugiriendo emociones e intenciones, el Storyboard es el proceso previo a la animación. Aunque este proceso se completó con éxito, se realizaron distintos cambios a lo largo del proceso de producción que terminaron por separar a esta de la planificación visual anteriormente propuesta.

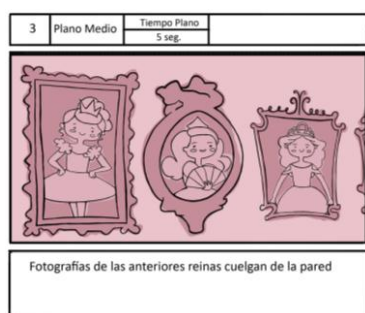


Figura 53. Fragmento Storyboard

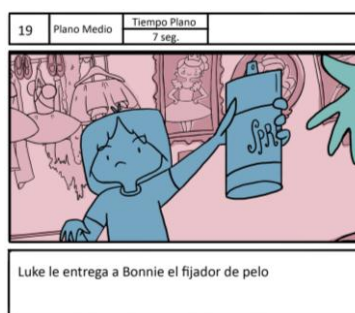


Figura 54. Fragmento Storyboard

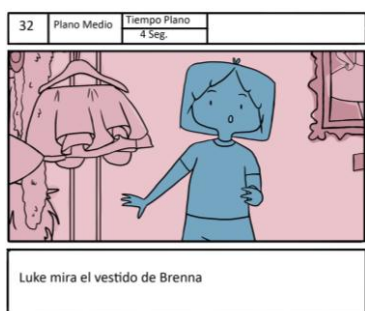


Figura 55. Fragmento Storyboard

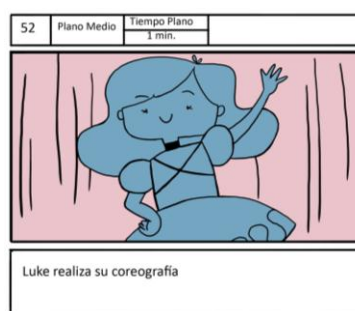


Figura 56. Fragmento Storyboard

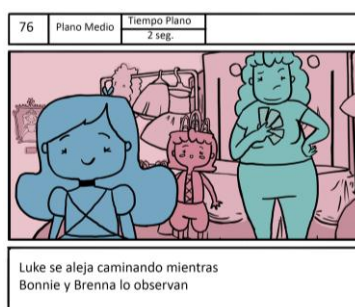


Figura 57. Fragmento Storyboard

## Proceso de Construcción del Animatic

Tras haber terminado el Storyboard, el proceso de creación del Animatic fue bastante simple. Con ayuda del programa Adobe After Effects se colocaron en secuencia los cuadros del Storyboard de manera individual para obtener un video de referencia de tiempo. El Animatic contiene como se explicó anteriormente, las mismas imágenes del Storyboard en exactamente el mismo orden.

## Cronograma de Producción

El cronograma inicial para la elaboración de este cortometraje animado estaba dividido en tres fases. La primera fue la animación en papel, la segunda el clean-up y la tercera la postproducción. Primera parte se completó entre los meses de Agosto-Septiembre mientras el clean-up se terminó durante los meses de Octubre-Noviembre. Finalmente, la Postproducción se realizó en el mes de Diciembre. Todo el proceso de preproducción fue realizado por la autora del cortometraje Lorena Alvarez, con ligeras intervenciones de profesores expertos en el tema de animación y guion.

Tipo de Trabajo	Agosto Septiembre	Octubre Noviembre	Diciembre
Animación En Papel	Realización proceso de animación en papel		
Clean up		Realización Clean up digital	
Postproducción			Realización postproducción corrección errores

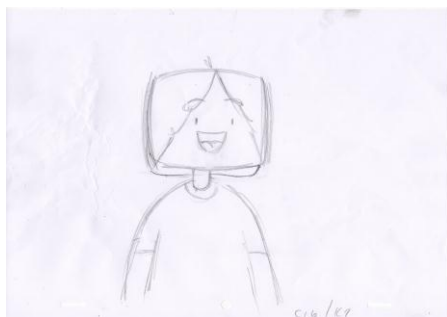


## **Producción**

### **Proceso de Producción**

Para la producción del cortometraje “La estrepitosa aventura de Luke ” se siguieron distintos procesos y herramientas de animación. En primera instancia se utilizó como referencia el libro *The Animator’s Survival Kit* para anticipar el tipo de animación necesaria en cada escena, desde caminatas, movimiento de manos, lip sync, entre otros. De esta forma se dio inicio a la primera parte de la producción del cortometraje, la animación clásica en papel. Es así que con el concept art y el Storyboard se comenzó a animar cada una de las escenas que de acuerdo con el cronograma inicial se terminaron al cabo de un mes. De esta forma se animaron dos minutos en un mes. Cada personaje se animó en capas distintas para evitar errores en el diseño y la animación, se trabajaron keys, brakes de manera clásica sobre el papel mientras que los intermedios se colocaron posteriormente. Una vez terminada una escena, se escaneaba y componía en el programa Adobe After Effects donde se arreglaban los tiempos sin intermedios para hacer un pencil test de dicha animación. Al terminar con la animación clásica en papel se unieron todos los pencil test para elaborar una composición tentativa final del cortometraje en el mismo programa. El formato de dicha composición fue de 1280x720 píxeles en formato H264 a 18 cuadros por segundo. Para asegurar el funcionamiento de distintas partes de la animación se utilizaron referencias humanas de movimiento de las cuales no hay un registro físico pero fueron muy importantes para determinar expresiones faciales, movimiento secundario, anticipación entre otros. Los diseños originales de los personajes se mantuvieron iguales a lo largo de la animación en papel pero se eliminaron y cambiaron algunos de los planos del Storyboard para facilitar la

animación y la fluidez de la historia. Se utilizaron en esta producción aproximadamente un poco mas de 500 hojas y 10 lápices de distintos grosores.



*Figura 58. Fragmento Animación  
Papel*



*Figura 59. Fragmento Animación  
Papel*



*Figura 60. Fragmento Animación  
Papel*



*Figura 61. Fragmento Animación  
Papel*



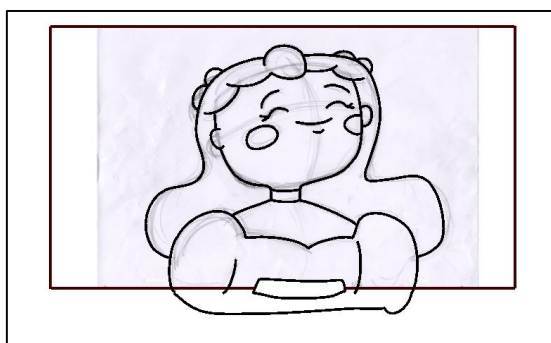
*Figura 62. Fragmento Animación  
Papel*



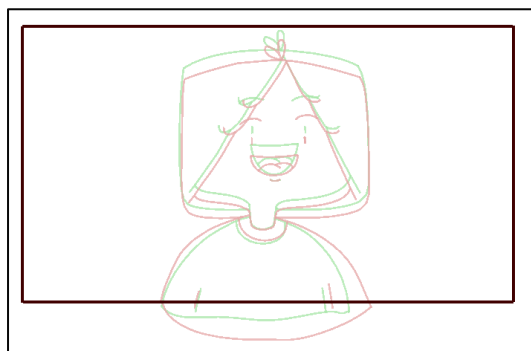
*Figura 63. Fragmento Animación  
Papel*

Una vez terminada la animación en papel continuó con la siguiente etapa, el clean-up digital. El programa utilizado fue en un principio el Toon Boom Stage pero al presentar dificultades técnicas se optó por el uso del Toon Boom Studio, una versión anterior del dicho programa. Se realizaron distintas carpetas donde se dividió por grupos las escenas a limpiarse para mantener un orden dentro de la producción. Eventualmente se creó una paleta de color que incluía los tonos de cada personaje y fondos. El grosor de las líneas se decidió a partir de cada escena y sus características individuales, aquellas en donde los personajes estaban en planos más abiertos requerían líneas menos gruesas que aquellos que se encontraban en un primer plano. El proceso para el clean-up consistió en cargar los videos de pencil test al documento de Toon Boom para mantener los tiempos previamente calculados, luego se limpió cada uno de los cuadros corrigiendo errores de dibujo como proporciones y líneas poco definidas para introducir intermedios usando Onion Skin y finalmente colorizando cada personaje con sus respectivos tonos. Finalmente, se realizó una prueba de video para revisar el tiempo de la animación ajustando cualquier defecto se agregaba o disminuía la exposición de algunos de los cuadros. En esta producción se incluyeron tres lip sync, para esto se grabó la voz de la madre con anterioridad y se incluyó el movimiento de los labios durante el proceso de clean-up. Bajo la recomendación de algunas personas se trabajó el clean-up digital en un formato mayor al de la composición es decir con un tamaño de cámara de 1920x1080 píxeles. Posteriormente se exportaron dichos videos en formato flash con transparencia en calidad alta. Al mismo tiempo que se trabajaba en el clean-up se iba trabajando en la composición final, es decir, que se cargaban los videos al programa Adobe After Effects donde se les colocaba los respectivos fondos y sonidos en caso de tener lip sync, de esta manera se ahorró tiempo y se corrigieron errores poco

obvios. Aunque los fondos estaban listos antes de empezar la producción se editaron para calzar cada una de las escenas, es decir que muchos se reutilizaron o se combinaron con los props finales para crear nuevos ambientes. Se combinó esta parte de la producción con el post no solo para ganar tiempo pero para evitar errores en la animación calzando así algunos underlays y overlays en la animación. Durante el proceso del clean-up digital participaron dos personas que colaboraron con algunas de las escenas más simples, una vez terminadas se mandaban a una carpeta de DropBox para ser eventualmente importadas al documento de Toon Boom con formato SWF. Aquellas escenas se terminaron y compusieron fuera del orden cronológico inicialmente planteado. Este proceso de clean-up digital se vio severamente retrasado por las dificultades presentados por el programa pero se solucionaron eventualmente logrando culminar su proceso sin mayores errores.



*Figura 64. Clean-up líneas*



*Figura 64. Intermedios con Onion Skin*



*Figura 66. Clean-up Color*

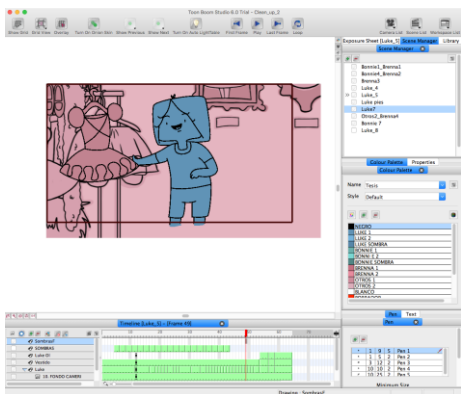


Figura 67. Encuadre Overlays Toon Boom

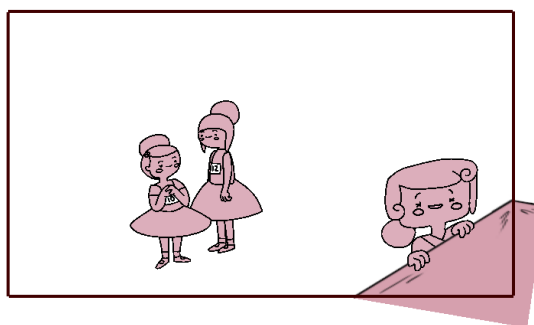


Figura 68. Encuadre Overlays Toon Boom

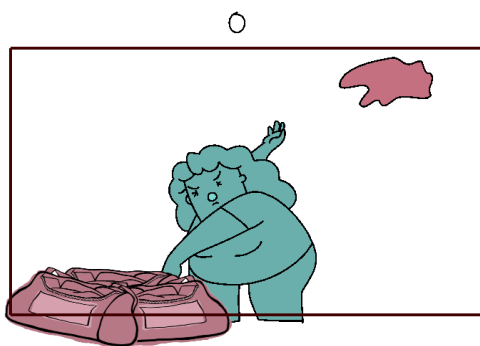


Figura 69. Lip Sync Toon Boom

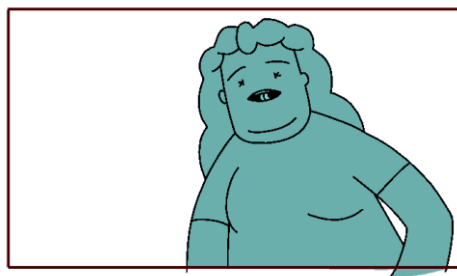
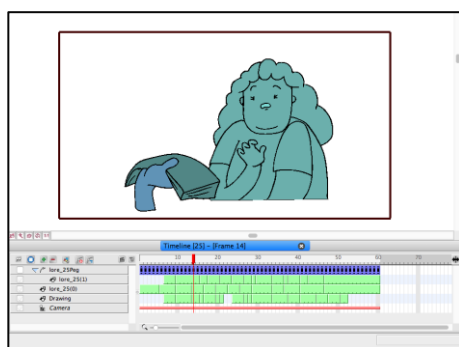
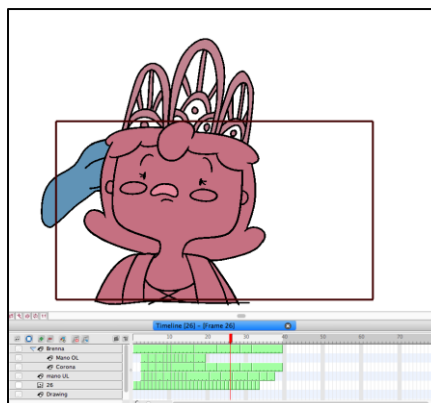


Figura 70. Lip Sync Toon Boom



Figuras 71. Archivos SWF importados Toon Boom



Figuras 72. Archivos SWF importados Toon Boom

**Dificultades de producción**

Como se mencionó anteriormente las mayores dificultades durante la producción surgieron en el proceso de clean-up digital ya que el mal funcionamiento del programa Toon Boom Stage no permitió importar imágenes ni videos. Después se intentó trabajar con una versión diferente del mismo programa pero con los mismos resultados así que el proceso del clean-up no se pudo empezar si no hasta dos semanas después de lo esperado cuando se utilizó el Toon Boom Studio. Debido a este retraso se buscó la ayuda de colaboradores para recuperar el tiempo perdido. Este fue la mayor complicación encontrada durante la producción a parte de problemas mínimos al exportar cuadros, pintar por capas, separar las capas en UL y OL o limpiar extremidades poco claras en los dibujos originales.

### Procesos de Corrección

Los procesos de corrección se realizaron a medida que se exportaban las escenas finales al programa After Effects donde se apreciaban con mayor claridad errores como líneas sobrepuestas, imperfecciones de color, tiempo, etc. Si bien parecía que la mayoría de errores fueron corregidos antes de exportar el render final, surgieron después pequeños desperfectos que se arreglaron antes de la presentación final. De este proceso de producción participaron Melissa Mesías junto con Ángela Intriago.



Figura 73. Corrección Sombras



Figura 74. Corrección Sombras

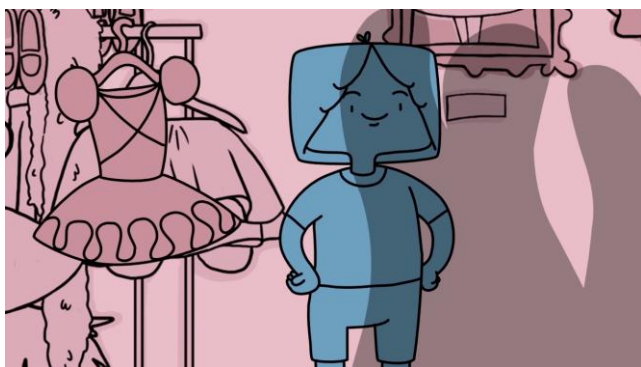


Figura 75. Corrección Sombras

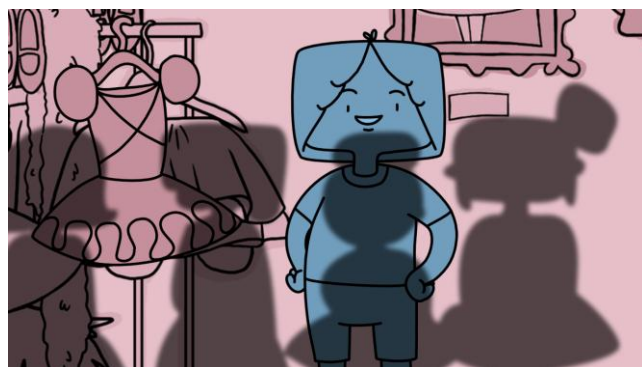


Figura 76. Corrección Sombras

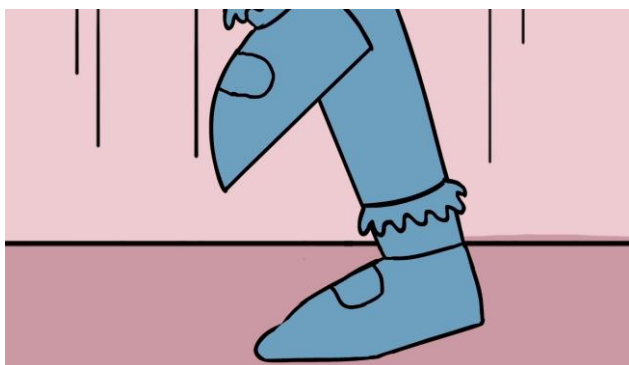


Figura 77. Corrección Clean-Up Pies



Figura 78. Corrección Clean-Up Pies



Figura 79. Corrección Carteles Niñas

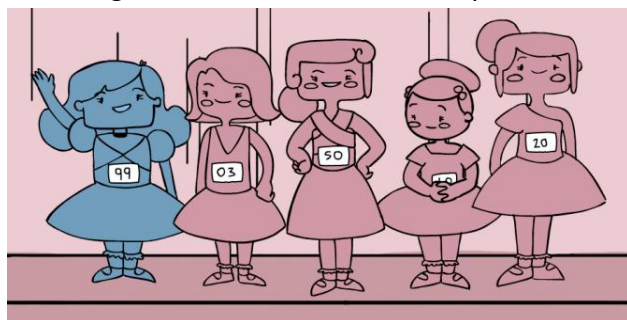
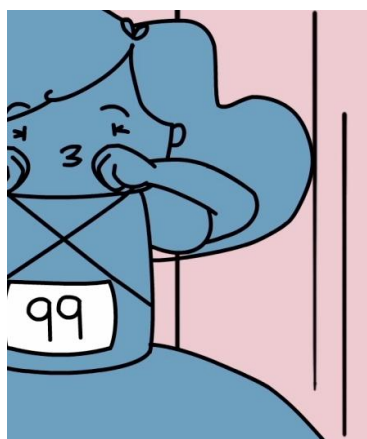


Figura 80. Corrección Carteles Niñas



Figuras 81. Corrección Color

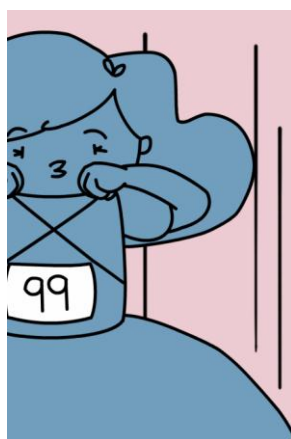


Figura 82. Corrección Color

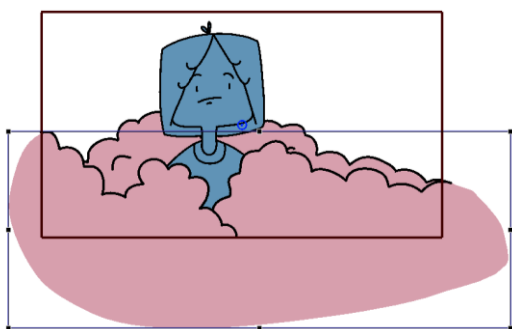
## Postproducción

### Proceso de producción

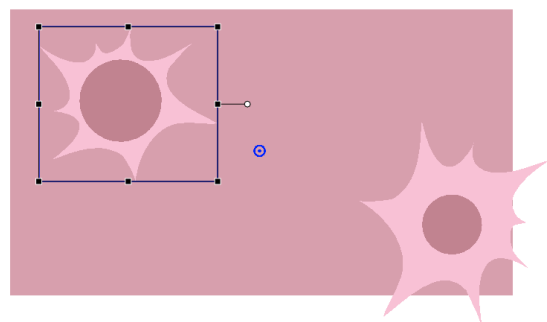
El proceso de postproducción se realizó a la par con el de producción, es decir, que mientras se terminaban de limpiar las escenas se componía el video final en After Effects, programa utilizado para realizar el cortometraje final. La mayor parte de efectos visuales fueron desarrollados en el programa de animación Toon Boom Studio para sincronizarlos con los personajes y sus acciones correspondientes. Se trabajaron en diferentes capas, se colorizaron y eventualmente se editaron en la composición final con transparencia u otros efectos. Los efectos visuales que acompañan la animación son en gran medida los mismos que se detallaron en el Storyboard por excepción de las serpentinas que fueron eventualmente eliminadas por cuestiones de tiempo. El formato utilizado para esta composición fue de 1280X720 píxeles full color animation. Las voces más importantes como la de Bonnie o el presentador se grabaron previo al proceso de clean-up para ganar tiempo y posibilitar la elaboración de los distintos lip sync. Las demás voces y efectos sonoros se fueron agregando con sus escenas correspondientes para evitar errores de sincronización. Por otro lado, se realizaron cambios en algunas de las transiciones como los efectos fotográficos que parpadeaban al unísono en los primeros videos mientras que ahora lo realizan en diferentes tiempos, otro cambio fue la transición entre las niñas y el grito de la madre en donde se optó por remplazar la pantalla negra por un movimiento de cámara más entretenido y dinámico. Se realizó en la postproducción la disolución de un escenario a otro, los distintos movimientos de cámara a lo largo de la historia y la edición final de los créditos con sus respectivos textos e imágenes. Se remplazaron las primeras sombras por siluetas más definidas y se corrigió al final la velocidad de cada cuadro para mejorar la fluidez de la



animación. La música elegida para acompañar el cortometraje fue la canción Rhapsody in Blue, esta da un ritmo especial a la historia resaltando los momentos más importantes de la misma. Con la ayuda de esta canción se agudizan las emociones de cada escena comenzando de manera sutil y subiendo el tono a medida que se acerca el clímax de la historia. Los procesos de musicalización y sonorización se realizaron en dos programas distintos, GarageBand y LogicProx. En estos se editaron tanto las voces de los personajes y efectos pero también se encargaron de unir y componer el audio final juntando los efectos con la música y las voces. La canción Rhapsody in Blue del compositor George Gershwin es una pieza musical que según el IMSLP (Petrucci Music Library) una biblioteca de partituras virtual de dominio público, esta canción no posee derechos de autor. Los demás efectos fueron grabados individualmente. Las voces principales pertenecen a dos personas, la del presentador corresponde a Felipe Terán mientras la de Bonnie es de Ruzha Valcheva. Cada uno le brindó una personalidad y carácter a cada personaje. Los niños Luke y Brenna no tienen diálogos pero si expresiones que fueron grabadas por Joaquín Corral y María Paula Corral respectivamente. Las demás voces y efectos sirven para rellenar el espacio. Participaron de esta parte Xavier Campoverde y Lorena Alvarez.



*Figura 83. Desarrollo Toon Boom*



*Figura 84. Desarrollo Toon Boom*



Figuras 85. Postproducción Disolución Escenarios



Figura 86. Postproducción Movimiento Créditos



Figura 87. Postproducción Adobe After Effects



Figura 88. Postproducción Edición Musical y Sonora LogicProX



Figura 89. Post. Edición Efectos GarageBand

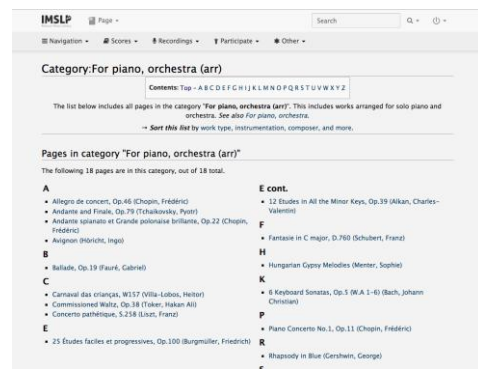


Figura 90. Rhapsody in Blue IMSLP

## Conclusiones

- Esta producción fue la oportunidad perfecta para poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera de animación digital así como las destrezas y nociones de otras áreas de conocimiento proporcionadas por el Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas.
- La realización de este cortometraje a señalado tanto las fortalezas como debilidades a la hora de animar, editar, componer, etc. De esta manera pueden ser trabajadas en el futuro para no cometer los mismos errores. Gracias a esto se realizó una introspectiva del trabajo y la autora.
- Dicho trabajo proporcionó también la oportunidad de indagar en los procesos de preproducción, producción y postproducción de manera personal, permitiendo crear no solo una historia pero un universo, este desarrollo ha sido una experiencia gratificante y enriquecedora que si bien propuso un reto supo transmitir dejó una lección importante en cuanto a los procesos de animación, la realización de dichos procesos etc. Esta experiencia servirá para producir nuevas animaciones de mejor calidad y con menos errores.

## Bibliografía

- Crew, K. (Producer). (2007). *Hora de Aventura [T.V. Series] United States: Warner Bros. Television.*
- Del Vecho, P. (Producer), Clements, R. (Director). (2009). *The princes and the frog [Motion Picture] United States: Disney*
- Disney, L. R. (Producer), Goldberg, E. (Director). (1999). *Fantasia 2000 [Motion Picture] United States: Disney*
- Gershwin, George, and André Previn. *Rhapsody in Blue*. 1985. CD.
- Hubley, J. (Producer) Roberts, C. (Director). (1950). *Gerald McBoing-Boing [Motion Picture] United States: UPA*
- Hubley, J. (Producer) Roberts, C. (Director). (1952). *Madeline [Motion Picture] United States: UPA*
- Rockwell, N. First trip to the beauty shop. Collection of George Lucas, 1972. Print.
- Rogan, T. (Producer). (2009). *Toddlers & Tiaras [T.V. Series] United States: TLC.*
- Rhapsody in Blue (Gershwin, George). (n.d.) Retrieved December 14, 2016, from [http://imslp.org/wiki/Rhapsody in Blue \(Gershwin, George\)](http://imslp.org/wiki/Rhapsody_in_Blue_(Gershwin,_George))
- Lexton, L. (Producer). (2014). *Here Comes Honey Boo Boo [T.V. Series] United States: TLC*
- Williams, R. J. (2001). *The animator's survival kit: [a manual of methods, principles and formulas ; for classical, computer, games, stop motion and internet animators].* London: Faber and Faber.