

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Somos Montaña

Producto Artístico

María José Garrido Castells

Animación Digital

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

Quito, 18 de mayo de 2018

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

Somos Montaña

María José Garrido Castells

Calificación:

Gabriela Vayas. R, M.D.A

Firma del profesor

Quito, 18 de mayo de 2018

© 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: _____

Nombre: María José Garrido Castells

Código de estudiante: 00112248

C. I.: 1717448003

Lugar, Fecha Quito, 18 de mayo de 2018

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia. A mi madre por haberme apoyado y aconsejado durante todo el proceso, por su cariño y paciencia durante los altos y bajos. A mi hermano y mi padre por todo su apoyo incondicional siempre, a mis amigos que colaboraron y me acompañaron durante el desarrollo de este proyecto. Finalmente, le dedico este trabajo a todos los aventureros, que se arriesguen a vivir nuevas experiencias tanto en la montaña como en la vida y así logren ver la magia en cada una de ellas.

AGRADECIMIENTOS

A Kuntur, Elisa Barba y Ramiro Garrido por haberme brindado la oportunidad de crear este proyecto.

A la Universidad San Francisco de Quito, a cada uno de mis profesores de carrera, en especial a mi tutora de proyecto Gabriela Vayas, por sus conocimientos que han sido valiosos aportes para mis inicios profesionales.

A Emilia, Anais, Camila, Diana, Julián, Juan Francisco, Marcelo y Ramiro por su participación y apoyo en la grabación del video "Somos Montaña".

Principalmente a mis padres y mi hermano.

RESUMEN

“Somos Montaña” es un producto audiovisual creado con el fin de mostrar la emoción y la magia de explorar la naturaleza. Con las imágenes de un video grabado en vivo y distintas técnicas de animación se dio vida a este proyecto que muestra de manera dinámica la experiencia de vivir una aventura acompañado de los colores vibrantes de la montaña.

La finalidad de este video es motivar cada día más la convivencia armoniosa con la naturaleza, mostrando respeto y admiración por su belleza.

Aquí se encuentran todos los pasos para el desarrollo de este video como la pre-producción, la producción y la postproducción. Primero fue necesaria una extensa investigación de referencias para la elaboración del estilo y la estética del video, más tarde se comenzó la animación de los personajes, los elementos y la rotoscopía, finalmente se agregó un efecto especial y se trabajaron los créditos. Al final de este escrito se puede encontrar las conclusiones donde se menciona lo que hace único y original a “Somos Montaña”, así como el importante uso de la animación como un medio de comunicación y motivación.

Palabras clave: Motivación, Montaña, Naturaleza, Animación, Aventura, 2D, Rotoscopía

ABSTRACT

"Somos Montaña" is an audiovisual product created in order to show the emotion and magic of exploring nature. With the images of a video recorded live and different animation techniques, this project dynamically shows the experience of living an adventure accompanied by the vibrant colors of the mountain.

The purpose of this video is to motivate a more harmonious coexistence with nature, showing respect and admiration for its beauty.

Here are all the steps for the development of this video such as pre-production, production and post-production. First it was necessary an extensive research of references for the elaboration of the style and the aesthetics of the video, later the animation of the characters, the elements and the rotoscoping were made, finally a special effect was added and the credits were elaborated. At the end of this written project are the conclusions, are mentioned the reasons why "Somos Montaña" is unique and original, as well as the important use of animation as a mean of communication and motivation.

Keywords: Motivation, Mountain, Nature, Animation, Adventure, 2D, Rotoscopy

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	6
Abstract	7
Introducción.....	11
Ficha Técnica.....	12
Pre Producción.....	13
Trama.....	13
Sinopsis.....	14
Montañismo.....	15
Referencias.....	18
Cliente y target.....	25
Investigación.....	27
Construcción y poses de los personajes.....	30
Storyboard.....	46
Animatic.....	51
Artes Conceptuales.....	52
Cronograma de Producción.....	53
Producción	54
Animación Personajes.....	54
Rotoscopía.....	60
Elementos ajenos a la escena.....	61
Color.....	64
Post Producción	65
Efecto Flash.....	65
Realización de Créditos.....	65
Conclusiones	66
Referencias bibliográficas.....	67
Anexo A: Guión Técnico.....	69

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura #1: Screenshot video “See you in the other side”	18
Figura #2: Screenshot video Rip Media Group	18
Figura #3: Screenshot video That’s What I like.....	19
Figura #4: Screenshot de la película Spirit.....	19
Figura #5: Screenshot video Festival Estéreo Picnic, ejemplo rotoscopía	20
Figura #6: Hugo and Ingrid, referencia de Lucas Levitan.....	20
Figura #7: Screenshot video The North Face, Never Stop, referencia grabación en vivo.....	21
Figura #8: Screenshot video Bald Eagles, referencia para animación.....	21
Figura #9: Screenshot video Condor Flight School.....	22
Figura #10: Screenshot video 14 Funny Bunny Videos.....	22
Figura #11: Screenshot video Sparrow Flying, referencia animación.....	23
Figura #12: Referencia artística de la montaña, C. Michael.....	24
Figura #13: Referencia artística de la montaña, E, Mclean.....	24
Figura #14: Referencia artística de la montaña, N, Frumkin.....	24
Figura #15: Logo de la compañía Kuntur.....	25
Figura #16: Fotografía del Águila Pechinegra.....	27
Figura #17: Fotografía del Conejo Silvestre.....	28
Figura #18: Fotografía del Cóndor Andino.....	28
Figura #19: Fotografía del Zorro de Páramo.....	29
Figura #20: Fotografía del Gorrión.....	29
Figura #21: Construcción del personaje: Águila Pechinegra.....	31
Figura #22: Turnaround del Águila Pechinegra.....	32
Figura #23: Poses del Águila Pechinegra.....	33
Figura #24: Construcción del personaje: Conejo Silvestre.....	34
Figura #25: Turnaround del Conejo Silvestre.....	35
Figura #26: Poses del Conejo Silvestre.....	36
Figura #27: Construcción del personaje: Cóndor Andino.....	37
Figura #28: Turnaround del Cóndor Andino.....	38
Figura #29: Poses del Cóndor Andino.....	39
Figura #30: Construcción del personaje: Gorrión.....	40
Figura #31: Turnaround del Gorrión.....	41
Figura #32: Poses del Gorrión.....	42
Figura #33: Construcción del personaje: Zorro de Páramo.....	43
Figura #34: Turnaround del Zorro de Páramo.....	44
Figura #35: Poses del Zorro de Páramo.....	45
Figura #36: Storyboard pág. 1.....	47
Figura #37: Storyboard pág. 2.....	47
Figura #38: Storyboard pág. 3.....	48
Figura #39: Storyboard pág. 4.....	48
Figura #40: Storyboard pág. 5.....	49
Figura #41: Storyboard pág. 6.....	49
Figura #42: Storyboard pág. 7.....	50

Figura #43: Comparación del animatic con el resultado final.....	51
Figura #44: Artes conceptuales: interacción personas y animales.....	52
Figura #45: Artes conceptuales: diseño de la montaña.....	52
Figura #46: Artes conceptuales: rotoscopía y animales solos.....	52
Figura #47: Screenshot Toon Boom, realización de la producción del video.....	53
Figura #48: Ilustración de la anatomía del brazo humano y el ala de un ave.....	55
Figura #49: Ciclo de vuelo del águila, parte 1.....	56
Figura #50: Ciclo de vuelo del águila, parte 2.....	56
Figura #51: Imagen de las tres aves de “Somos Montaña”	57
Figura #52: Screenshot Toon Boom, animación del Conejo Silvestre.....	59
Figura #53: realización animación del zorro en Toon Boom junto a la referencia usada.....	60
Figura #54: Ejemplo de rotoscopía en el video “Somos Montaña”	60
Figura #55: realización de rotoscopía en una de las escenas de “Somos Montaña”	61
Figura# 56: Imágenes comparativas, evolución del slime.....	62
Figura #57: Planeación de escenas para animar nubes.....	62
Figura #58: Imágenes de escenas animadas, finalizadas del video.....	63
Figura #59: Paleta principal de colores para “Somos Montaña”	64
Figura #60: Paletas de colores secundarias para “Somos Montaña”	64
Figura #61: Realización del efecto de flash en Adobe After Effects.....	65
Figura #62: realización de los créditos iniciales, finales y la animación del logo Kuntur.....	66

INTRODUCCIÓN

Somos Montaña es un producto realizado a partir de la idea de motivar a las personas a acercarse a la naturaleza practicando montañismo. Es un video con técnicas de animación mixtas como la rotoscopía y la animación digital 2D realizada con dibujos a mano. Antes y durante el desarrollo de este proyecto se realizó una extensa investigación y estudio de distintos elementos orgánicos dentro de la naturaleza tales como flora y fauna, al igual que de elementos inorgánicos con los que se trabajó con rotoscopía. Los principales programas utilizados para el desarrollo de este proyecto son Toon Boom Harmony y Adobe After Effects. El video trata sobre la vivencia de una aventura y el descubrimiento de la belleza de la naturaleza mediante elementos animados y colores llamativos.

Somos Montaña



Creado por:
María José Garrido Castells

Ficha Técnica:

Tipo de Producto: Video motivacional y promocional

Nombre del Producto: Somos Montaña

Dirección de Animación: María José Garrido Castells

Storyline: Video motivacional de montañismo y trekking donde los montañistas viven una aventura y sus alrededores cobran vida mágicamente.

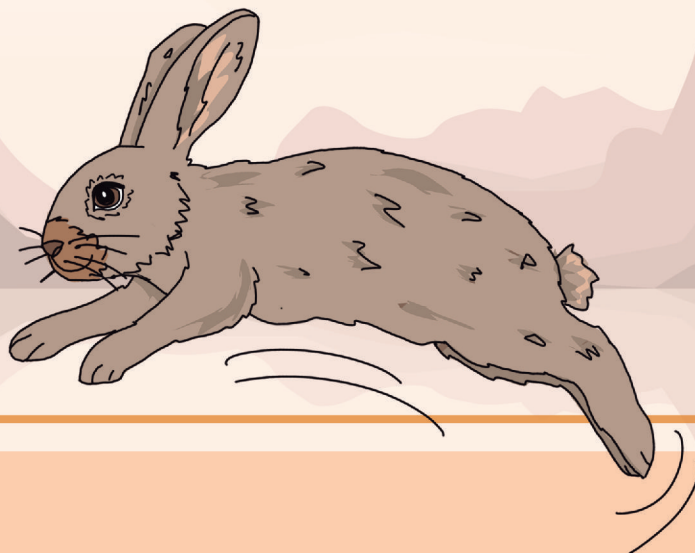
Técnica: Animación 2D, rotoscopía y grabación en vivo

Duración: 3 minutos

Formato: 1280 x 720

Fecha de Producción: 2017-2018

Dirección de Proyecto de Titulación: Gabriela Vayas. R





Trama:

Video promocional de montañismo y trekking donde, como protagonista, se encuentra la magia de vivir una aventura, donde la naturaleza y los alrededores cobran vida con hermosos y llamativos colores.



Sinopsis:

Video promocional de 3 minutos.

Material de video real de montaña y trekking.

Escenas de momentos cruciales durante la escalada de montaña se muestran linealmente, comenzando desde la preparación hasta la llegada.

Mientras se ven estas imágenes, se escucha una canción intensa que motive a la audiencia, no hay voces ni narración en el video, solo motivación visual y auditiva por medio de la música y las animaciones. Se utiliza una mezcla de técnicas de animación como Rotoscopía y Animación 2D sobre la grabación en vivo.

Montañismo

“Actividad recreativa o deportiva que consiste en hacer marchas o excursiones a pie por las montañas.”

-Spanish Oxford Dictionaries

Este es un deporte considerado extremo, sin embargo no siempre es así. El montañismo, muchas veces consiste en realizar actividades recreativas en áreas de montaña o páramo, incluyendo escalada de baja y media montaña que no necesariamente califican como deporte extremo.

Historia

El montañismo nació en los Alpes a finales del siglo XVII. Las personas que se dedican a este deporte se los conocen como montañeros o montañistas. “Aunque sólo hagan simples caminatas o excursiones por las montañas o impartan un curso de montañismo, hay diferentes escalas de montañismos, como el de baja montaña que solo se dedican a excursiones de exploración para conocer la flora y la fauna de algún lugar, de media montaña, estas van un poco más arriba y deben llevar utensilios de seguridad como las cuerdas, clavijas y mosquetones; como la variedad de prácticas que hacen en las montañas entre ellas están el senderismo, las excursiones, las expediciones, las escaladas deportivas, maratones y bicicletas de montañas entre otros.” Existen diferentes maneras de practicar el montañismo, entre estas están las cuatro zonas donde puede ser practicado, dependiendo en que zona se practique se deben tomar diferentes medidas de seguridad incluyendo diferentes equipos para la ascensión. Estas zonas son las siguientes: Zona de marcha, donde es por lo general senderismo y excursión, zona de escalada la cual significa que se escala en hielo y es un poco más arriesgado, zona de resistencia, lo que sería media montaña y por último la zona de específicos donde ya entran actividades más variadas como el ciclismo de montaña y el esquiar.



La Motivación:

Una de las razones que motiva al ser humano a escalar y hacer montañismo es el instinto, el instinto de ver más allá y buscar un camino.

Una importante motivación es la curiosidad, querer saber qué hay en la cima, qué hay al otro lado y cómo llegar allá. La curiosidad de ver las cosas desde otra perspectiva es lo que resulta atractivo.

Otra motivación muy importante es la motivación física, la de ponerse una meta y lograr algo, esculpir el cuerpo y tener el placer de superarse uno mismo. Más allá de la motivación física también está la emocional, lo que incluye una motivación artística para tomar fotografías, grabar y ver cosas que antes la persona no había visto, el interés por la naturaleza, el ambiente y la biología también es otra de las motivaciones por las que muchas personas escogen el montañismo como su deporte de preferencia.



Realización de un video motivacional y promocional:

Lo primero que se debe tener en cuenta es que exista un motivo para hacer el video, un tema y en especial que produzca emoción a sus espectadores. Lo más importante es mostrar escenas de imágenes positivas que incluyan triunfo y momentos de fuerte emoción y felicidad, pero también escenas que demuestren el trabajo duro y el esfuerzo necesario para alcanzarlo.

El audio es parte muy importante, se debe encontrar una voz narrativa profunda que inspire a quienes la escuchen, que narre un mensaje emotivo e impactante. Otra opción es la música, que el video hable por sí mismo y por sus imágenes pero que la música tenga armonía con las imágenes y ritmo. La canción elegida debe ser emocionante y en caso de tener letra, que sea acorde al mensaje que se desea transmitir.

Importancia de los videos motivacionales:

Este tipo de videos son importantes porque impulsan a la acción, a que se cumpla algo y se confíe en uno mismo para hacerlo, son como un energizante para el espíritu.

Al ver un video motivacional se refuerzan las energías positivas de los profesionales o practicantes del deporte o actividad de la que se trate el video. "Los videos motivacionales son innegables transmisores de pensamientos, emociones, conductas o simplemente información, todos ellos elementos con los que debe trabajar todo líder." (Fariña, 2014)



Referencias:

Técnica live action y animación 2D:

1. Soundtrack para la película We Are Your Friends. "See You In The Other Side".

Este es un video de una de las escenas de la película "We are your friends", donde se muestra la técnica de la rotoscopía sobre elementos y personas. La utilización de la técnica en personajes humanos y los colores llamativos es lo que se utiliza como referencia.



Figura 1: Screenshot del video "See you in the oher side"

2. Rip Media Group. Whiteboard Animation + Live Action video.

Este es un video promocional, utiliza elementos animados que interactúan con las personas dentro del video. Lo que se usa como referencia es cómo los elementos interactúan mientras las personas se mueven o hablan, pequeñas burbujas de pensamiento o elementos que van de acuerdo a las situaciones.



Figura 2: Screenshot video Rip Media Group

3. Bruno Mars, "That's What I Like".

Este es el video musical oficial para la canción "That's What I Like" de Bruno Mars. La referencia utilizada de este video, es la interacción de la persona con objetos animados a su alrededor.



Figura 3: Screenshot video That's what I like

4. Dreamworks Animation, "Spirit": el corcel indomable.

Spirit es una película que toma lugar en el campo y las montañas, acerca de un corcel indomable. De esta película se escogió una escena muy interesante donde el caballo interactúa con un águila. En "Somos Montaña" la interacción no es tan cercana con los personajes como en esta escena pero el ave sobrevuela a los montañista de igual manera.

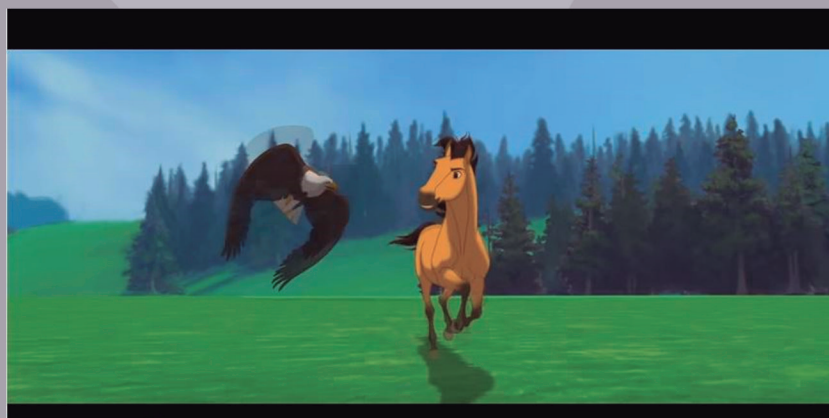


Figura 4: Screenshot de la película Spirit, escena del caballo con el águila

5. Festival Estéreo Picnic, "Bienvenidos creyentes del pasado, creyentes del futuro".

Este es un video promocional del famoso festival de música "Estéreo picnic", aquí se puede observar la técnica de rotoscopía sobre elementos del video grabado en vivo, al igual que colores vibrantes y llamativos. El concepto de este video es muy parecido al de "Somos Montaña" y se utiliza como referencia todos los elementos animados y la técnica utilizada.



Figura 5: Screenshot video Festival Estéreo Picnic, ejemplo rotoscopía.

6. Lucas Levitan, "Hugo and Ingrid".

Lucas Levitan es un ilustrador que trabaja sobre fotografías, sobre ellas ilustra y crea nuevas situaciones. Este artista es una de las principales referencias para el video, ya que mezcla el mundo real con personajes dibujados dándole más vida a la imagen.



HUGO AND INGRID

Figura 6: Hugo and Ingrid, referencia de L. Levitan.

Montañismo y animales:

1. The North Face, Never Stop-Jimmy Chin.

Este es un video producido por la marca The North Face, es un video motivacional que también cuenta una historia. De este video se usa como referencia ciertos planos visuales como el del montañista que toma una foto viendo de frente a la cámara, también ciertas actividades como el prepararse antes de salir y hacer una maleta.



Figura 7: Screenshot video The North Face, Never Stop, referencia grabación en vivo

2. Epic Slow Mo, Episode 7: Bald Eagles.

Este video compila varios videos de águilas volando en cámara lenta. Esta es una referencia importante para la animación del águila y para comprender el funcionamiento del cuerpo del ave.



Figura 8: Screenshot video Bald Eagles, referencia para animación

3. JohnDownerProd., Earthflight (Winged Planet) - Condor Flight School

Este es un video documental sobre el vuelo y el aprendizaje de vuelo del cóndor andino. Como referencia se utiliza la técnica de vuelo de esta ave para la animación del cóndor.



Figura 9: Screenshot video Condor Flight School, referencia animación

4. The Pet Collective, 14 Funny Bunny Videos || Awesome Bunnies Compilation.

Este video es la compilación de algunos videos de conejos mascota. Se toma este video como referencia para lograr que el personaje del conejo sea divertido y tierno a la vez. De esta manera se puede estudiar el movimiento natural del cuerpo del animal, al igual que sus expresiones.



Figura 10: Screenshot video 14 Funny Bunny Videos, referencia animación

5. Chan, K, Sparrow Flying.

Este video es una compilación del vuelo del gorrión en cámara lenta. Se utiliza como referencia todo el video para estudiar el movimiento del animal y entender el funcionamiento del vuelo y de sus alas acorde a su tamaño, para así aplicarlos a la animación del personaje.



Figura 11: Screenshot video Sparrow Flying, referencia animación



Influencias de otros artistas:

1. Autor: Carlo Michael, título desconocido



Figura 12: Referencia artística de la montaña, C. Michael

2. Autor: Elspeth Mclean, título: Sunset divine, pintura sobre piedra



Figura 13: Referencia artística de la montaña, E, Mclean

3. Autor: Nikki Frumkin, título: Denali, impreso giclée



Figura 14: Referencia artística de la montaña, N, Frumkin

Cliente y Target

Kuntur es el cliente real para el que se elabora el video. Es una compañía que proporciona el servicio de guía de montaña y trekking para profesionales y aficionados. El video está basado en la misión de Kuntur y está dirigido a todas aquellas personas que les interese el deporte del montañismo o simplemente en vivir una aventura.

Misión:

“Nuestra misión es conectar gente maravillosa con el espíritu de la naturaleza y la aventura, acercándonos a la fuente para recordar quiénes somos y el propósito fundamental de nuestra existencia, generando a la vez una conciencia de respeto y cuidado por la vida.”

Kuntur tiene como misión conectar a las personas con la naturaleza, para que de esta manera tomen conciencia de la importancia de cuidar la vida, la flora y la fauna del Ecuador y el mundo. Kuntur ayuda a que aquellos que se ponen retos en la montaña también lo hagan en su vida personal y que así como triunfan en las cumbres más altas, también lo hagan en su vida profesional, familiar y espiritual.



Figura 15: Logo de la compañía Kuntur

Significado de su nombre:

“Para los Incas, el Cóndor o Kuntur era un mensajero de los dioses, el puente entre el mundo terrenal “Kay Pacha” con el mundo divino “Hanan Pacha.” “Kuntur eligió su nombre por su significado, ellos dicen que a la vez que el cóndor era un mensajero para los Incas, ellos también lo son, sirven como puentes para acercar a las personas a lo que es el origen de la vida, la Pacha Mama. Lo ideal para Kuntur es que los montañistas que se unan a ellos experimenten la naturaleza con los cinco sentidos y descubran todo lo escondido que hay en ella, su belleza, sus peligros y el respeto que inspira.



Investigación

Animales del páramo ecuatoriano

Águila Pechinegra:

El Águila Pechinegra también es conocida como Águila Real, esta águila es negra del pecho para arriba y blanca del pecho para abajo. Habita en el páramo desde 2000 metros de altura hasta los 3600, mide de 60 a 69 y de 70 a 84 cm. de largo. Casi siempre están en pareja, nunca se posan en los árboles sino más bien en el suelo y las rocas. El águila es un ave rapaz y entre su dieta se encuentran roedores como conejos y ratones, además ranas, lagartijas, aves más pequeñas y serpientes. Esta ave vive desde Venezuela hasta Argentina y en ciertas partes de Brasil. Es una especie en estado vulnerable, aun no se encuentra en peligro de extinción pero es cazada por deporte. Tiene una expectativa de vida de aproximadamente 60 años.



Figura 16: Fotografía del Águila Pechinegra

Conejo Silvestre:

El Conejo Silvestre también es conocido como Conejo Brasileño, es una especie solitaria y diurna que habita en el páramo hasta en 3700 metros de altura, pero también en bosques húmedos y secos tropicales, subtropicales y templados. Su color es de un café claro y sirve para ocultarse entre el pajonal del páramo de sus predadores como las águilas. Es un mamífero herbívoro y generalmente solitario.



Figura 17: Fotografía del Conejo Silvestre

Cóndor Andino:

El Cóndor Andino es conocido por ser el ave voladora más grande del mundo, es símbolo nacional del Ecuador y mide desde 1 metro a 1.27 metros de alto, de largo con las alas extendidas llega a medir hasta 3.20 metros. Vive en el páramo andino de 2000 hasta 4.200 metros de altura. Es un ave carroñera, solo se alimenta de animales muertos, no pelea por su comida y se le conoce como un ave purificadora del ambiente. Se lo puede encontrar solo, en pareja o en tríos, pesa de 8 a 15 kilos. Solo vive en Sudamérica y puede vivir hasta 75 años en cautiverio. Se le considera una especie en peligro crítico, es decir existen muy pocos ejemplares de esta ave y en el Ecuador se cree que hay menos de un centenar.

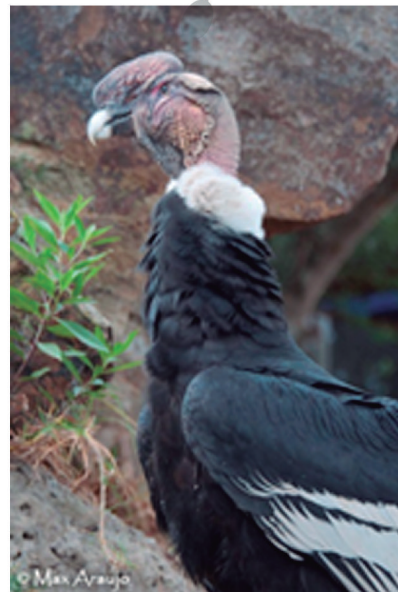


Figura 18: Fotografía del Cóndor Andino

Zorro de Páramo:

El Zorro de Páramo también es conocido como Lobo de Páramo, debido a su tamaño de 1.70 metros es considerado el canido más grande del Ecuador. Su pelaje es de tonalidad rojiza y café oscura, esta especie puede ser diurna y nocturna a la vez, por lo general son animales solitarios aunque de vez en cuando se les puede encontrar en pareja. Duermen y tienen sus guaridas en cuevas subterráneas, arboles caídos o huecos, son muy difíciles de encontrar ya que son bastante tímidos. Viven desde el norte del Ecuador hasta Argentina y Chile. En Ecuador se lo ha podido ver a 2600 y hasta 4500 metros de altura, sobre todo en el páramo del Antisana. Es carnívoro y puede cazar conejos, gallinas, ovejas, etc.



Figura 19: Fotografía del Zorro de Páramo

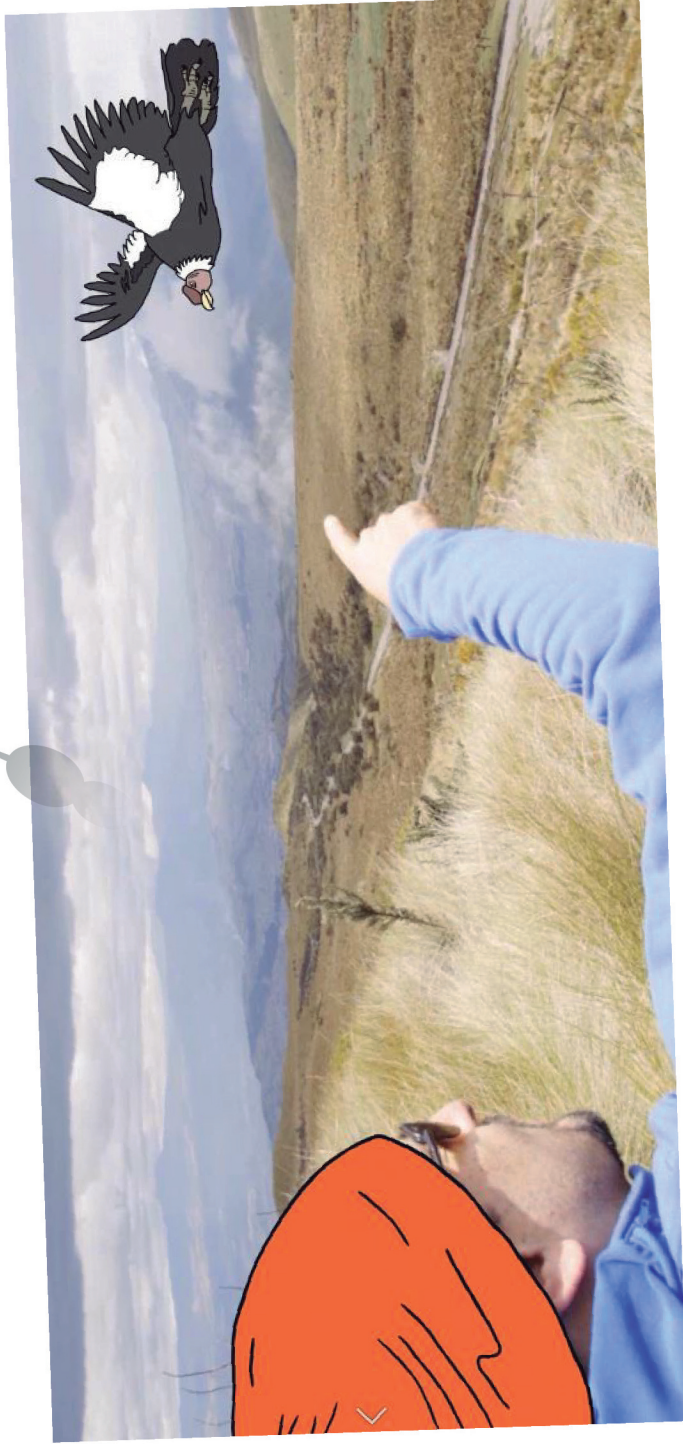
Gorrión:

El Gorrión es típico de la ciudad de Quito, también es conocido como Chingolo, habita en toda América y tiene cerca de 20 subespecies distintas. El nombre científico de esta especie específicamente es *Zonotrichia capensis*, son muy pequeños miden solo 14cm, tienen un peculiar plumaje rojizo alrededor del cuello y son café, gris y negro. Esta ave puede ser encontrada desde los cero metros hasta los 4 mil msnm. Por suerte es una especie abundante y no se encuentra en peligro de extinción, es un ave emblemática de la ciudad. Es un ave que se adaptada a casi cualquier hábitat, sea introducida o naturalmente, incluso se adapta fácilmente en hábitats artificiales. El gorrión es considerado un ave sociable que no se asusta fácilmente con la presencia de las personas.



Figura 20: Fotografía del Gorrión

Construcción y poses de los personajes



Águila Pechinegra

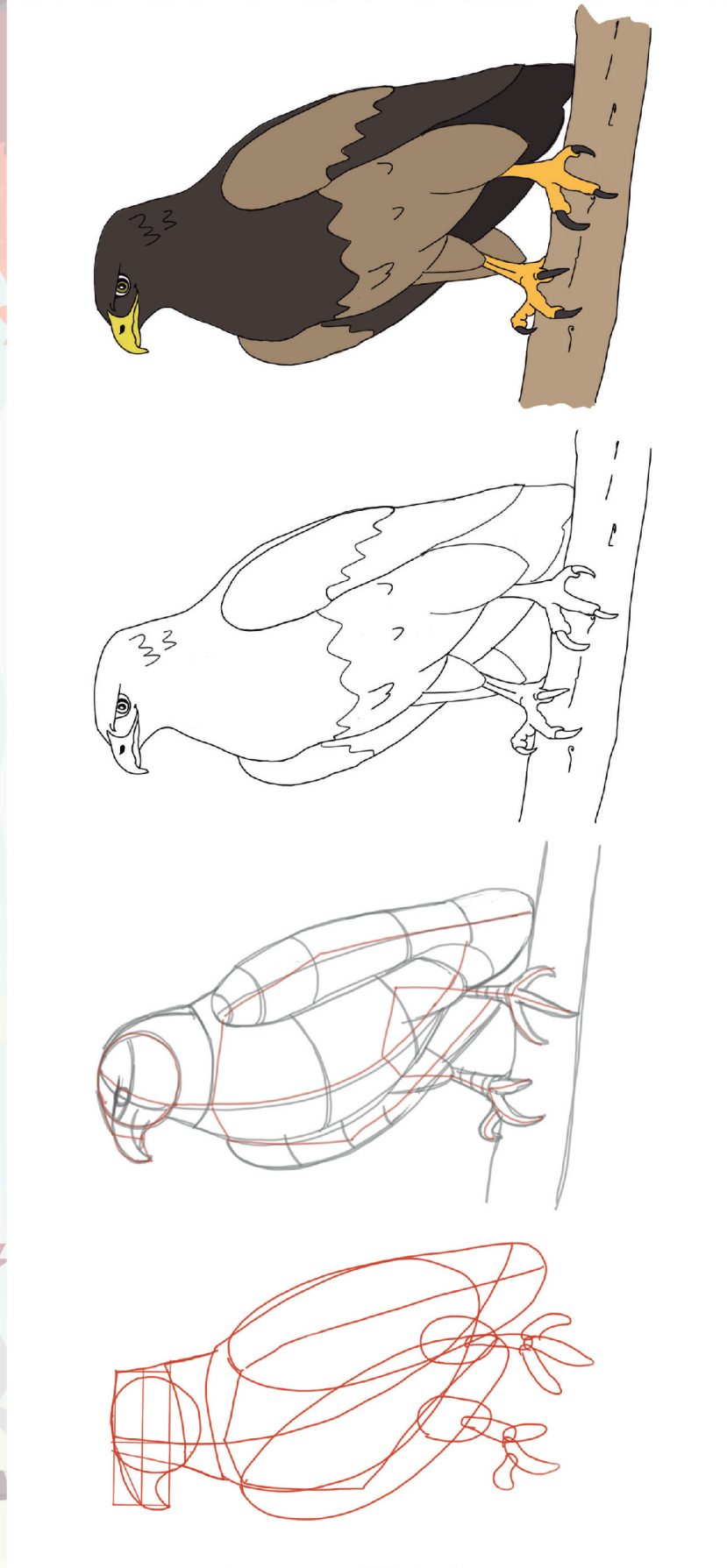


Figura 21: Construcción del personaje: Águila Pechinegra

Turnaround Águila Pechinegra

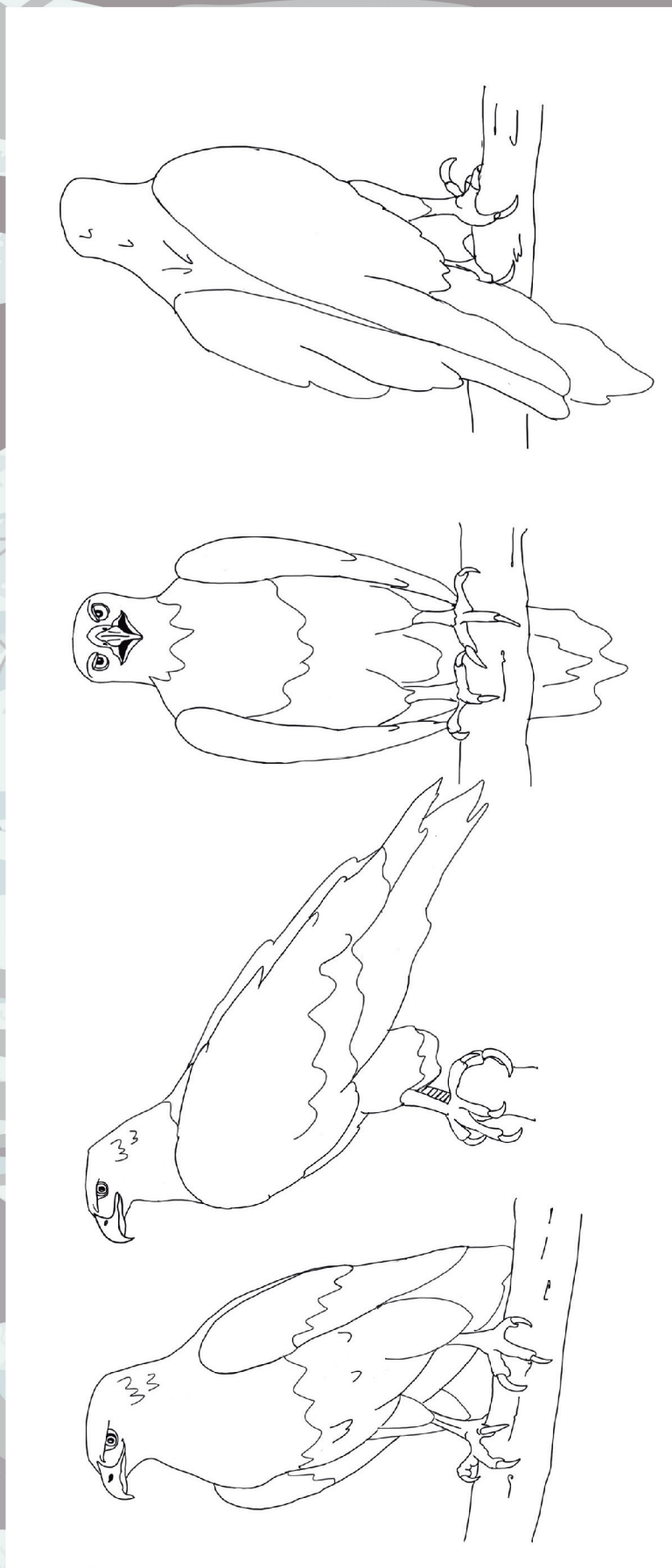


Figura 22: Turnaround del Águila Pechinegra

Poses del Águila Pechinegra

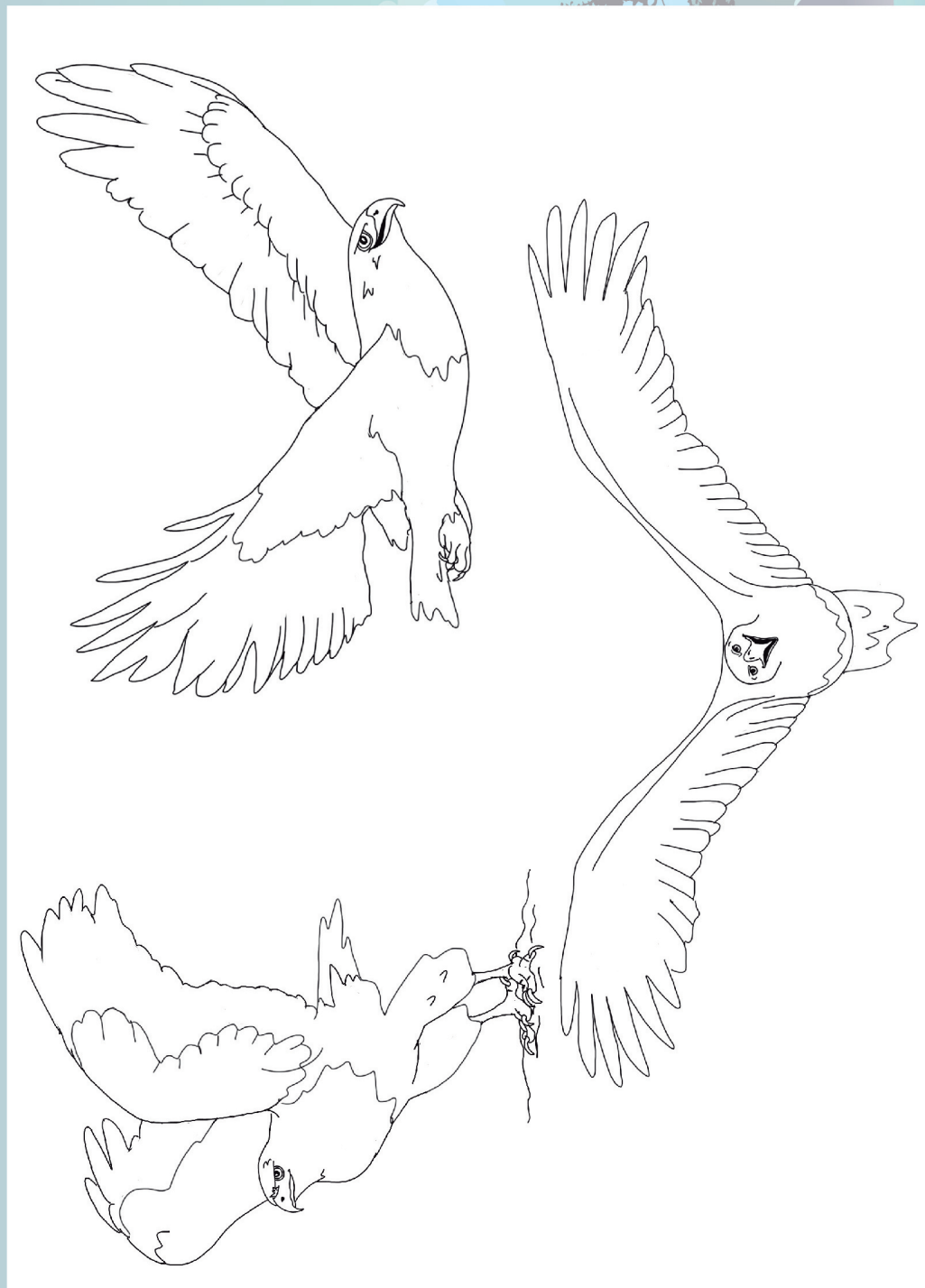


Figura 23: Poses del Águila Pechinegra

Conejo Silvestre

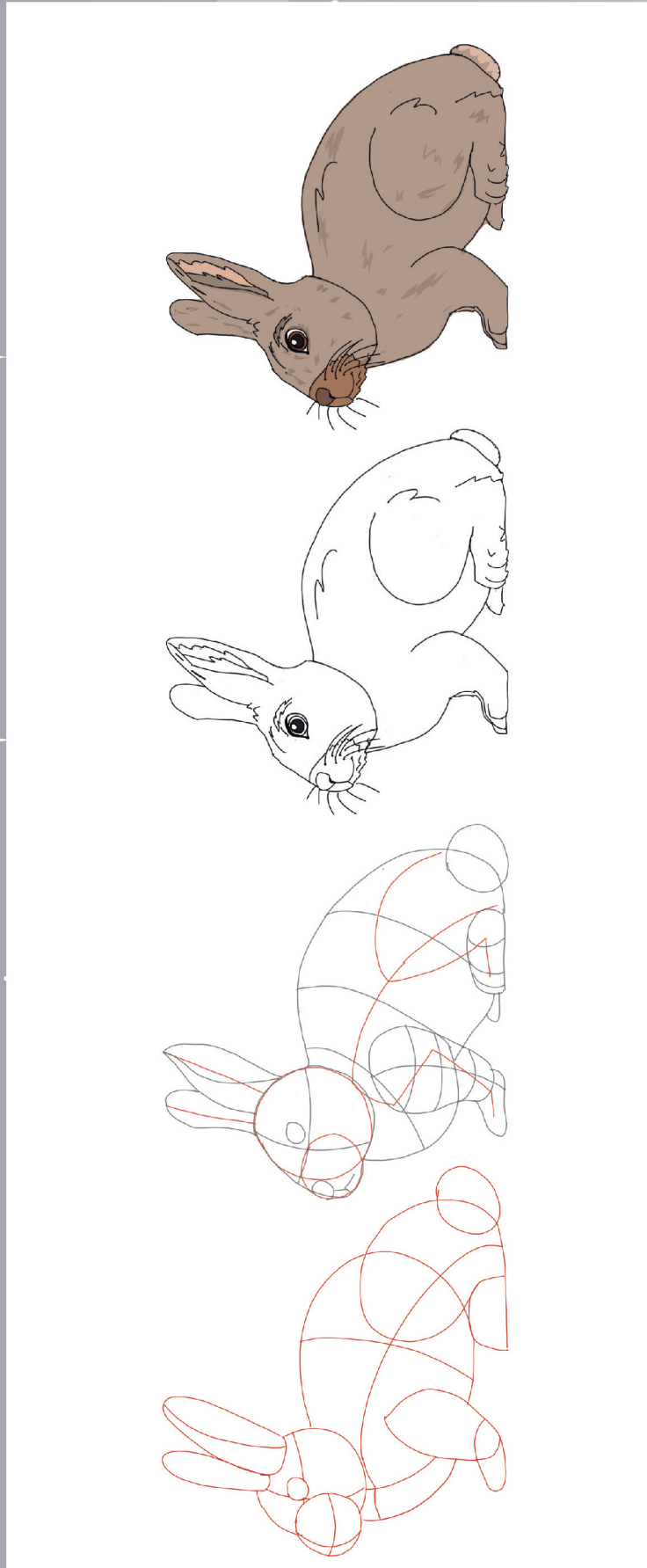


Figura 24: Construcción del personaje: Conejo Silvestre

Turnaround Conejo Silvestre

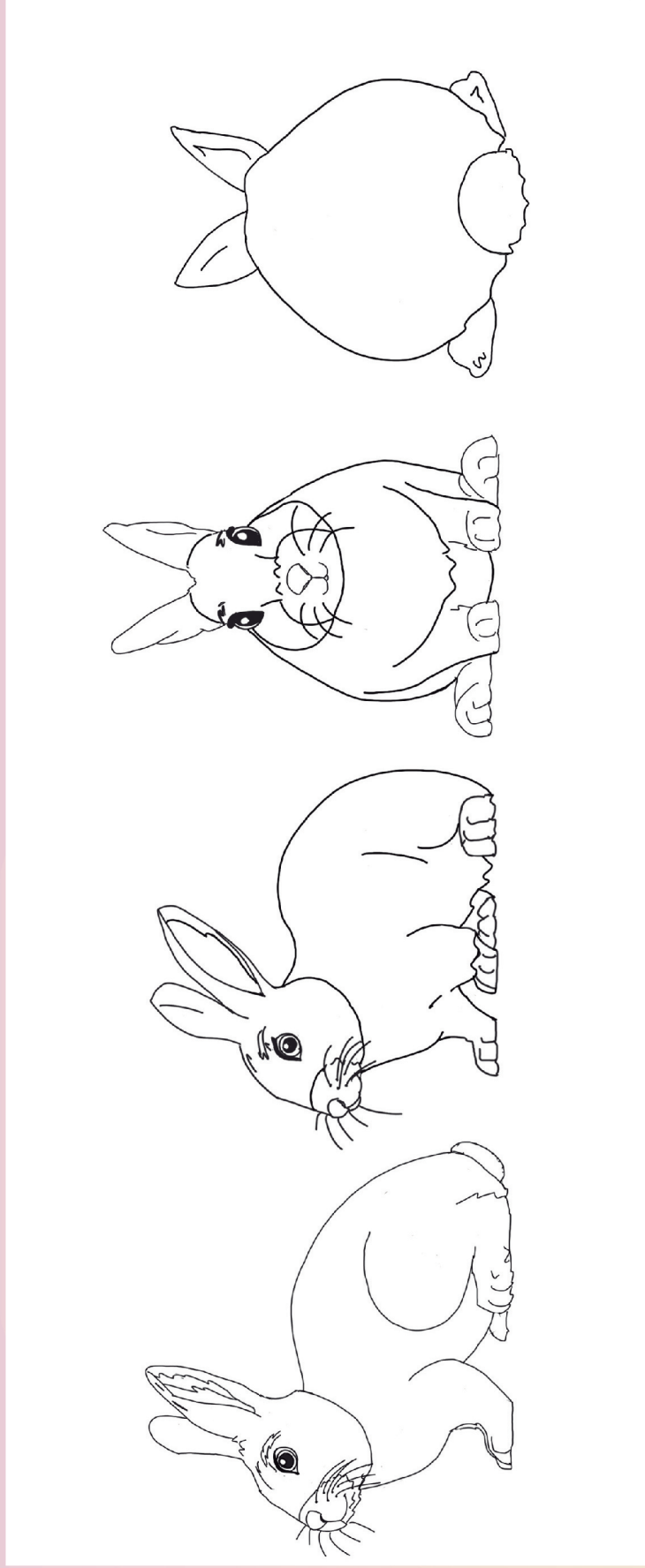


Figura 25: Turnaround del Conejo Silvestre

Poses del Conejo Silvestre

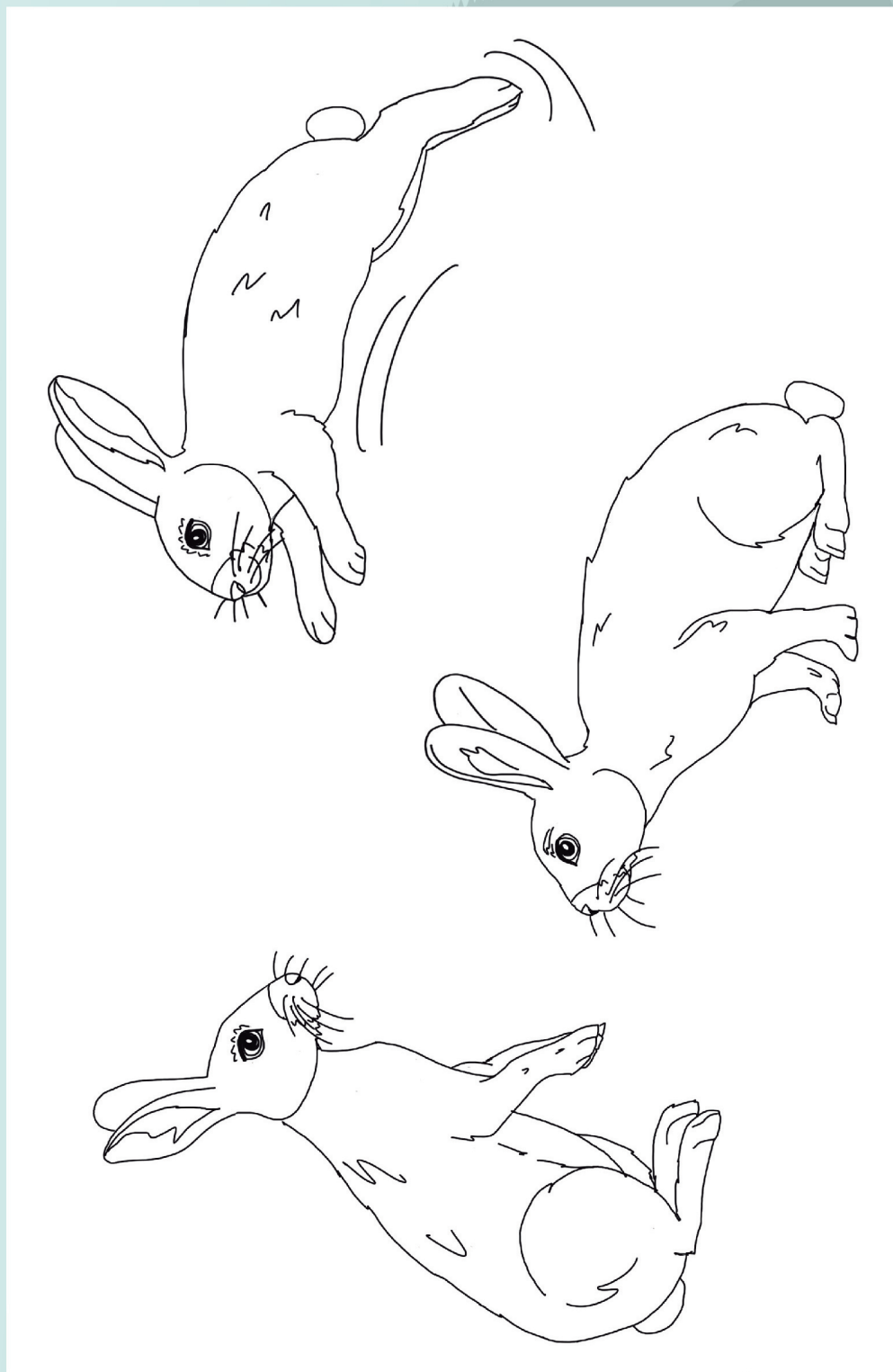


Figura 26: Poses del Conejo Silvestre

Cóndor Andino

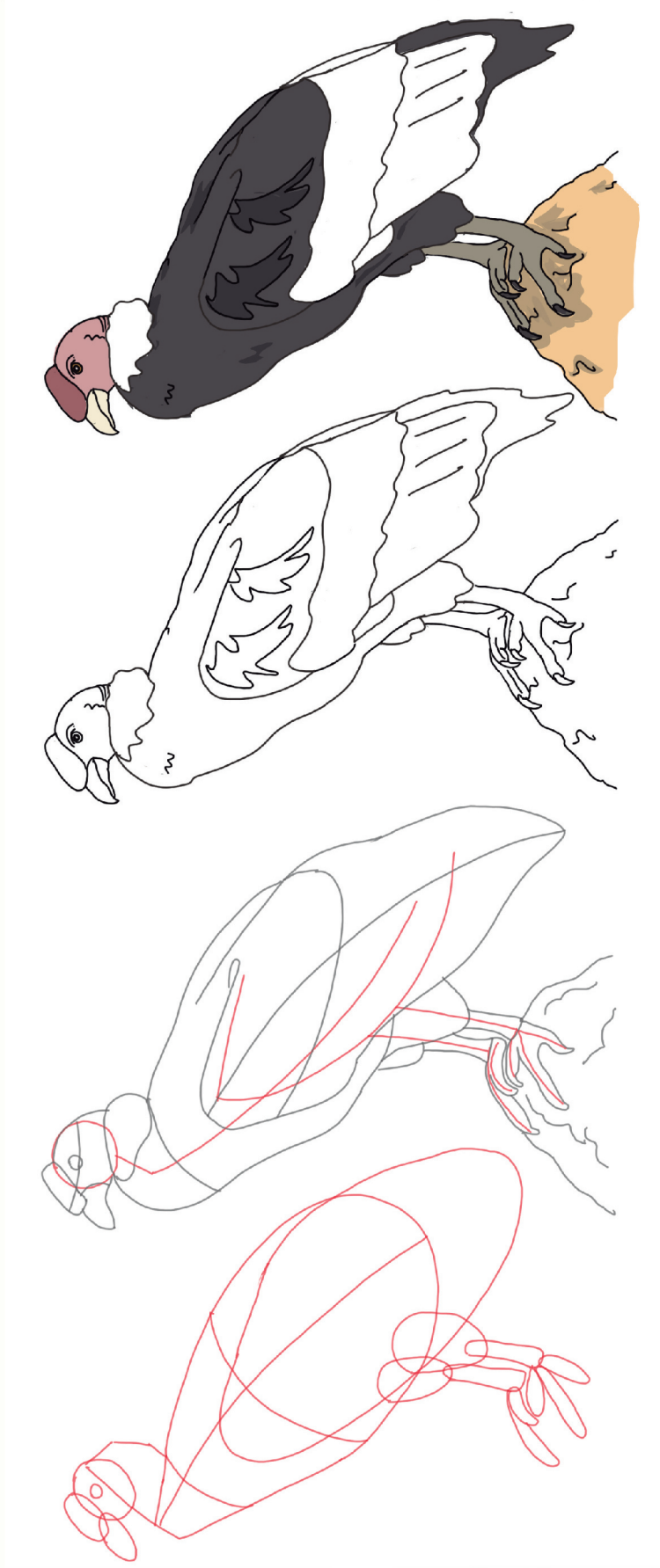


Figura 27: Construcción del personaje: Cóndor Andino

Turnaround Cóndor Andino

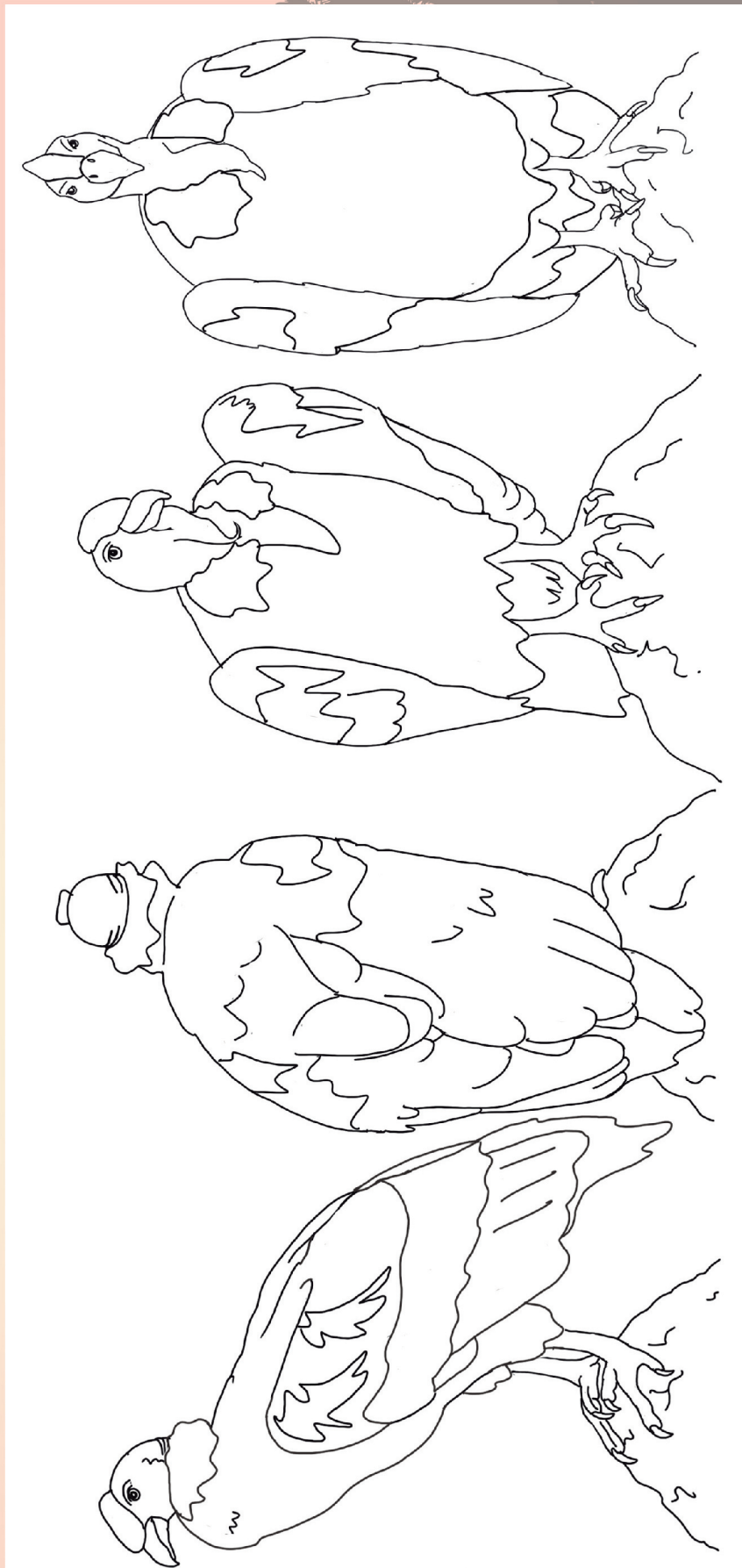


Figura 28: Turnaround del Cóndor Andino

Poses del Cóndor Andino



Figura 29: Poses del Cóndor Andino

Gorrion



Figura 30: Construcción del personaje: Gorrion

Turnaround Gorrión



Figura 31: Turnaround del Gorrion

Poses del Gorrion

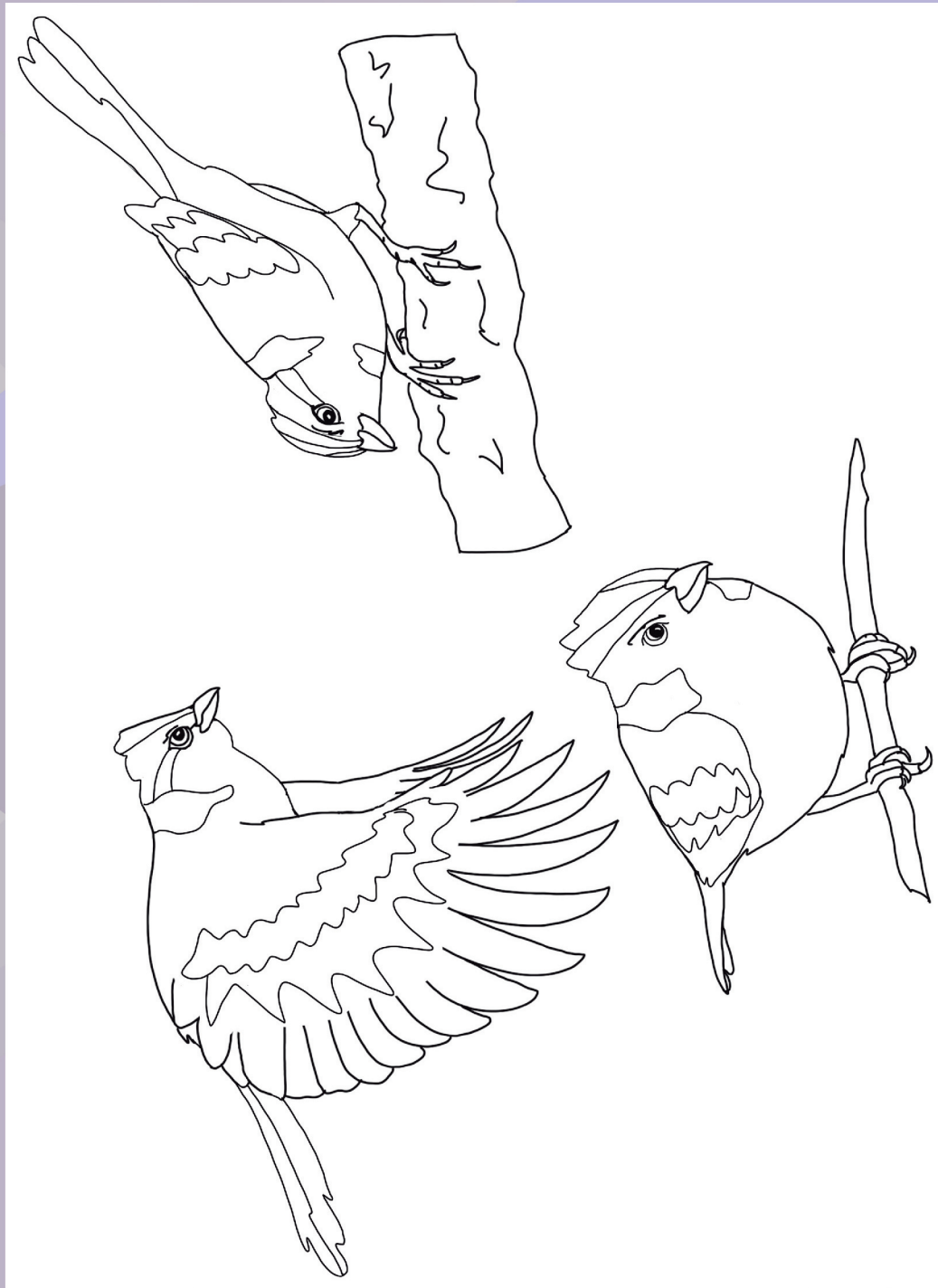


Figura 32: Poses del Gorrion

Zorro de Páramo

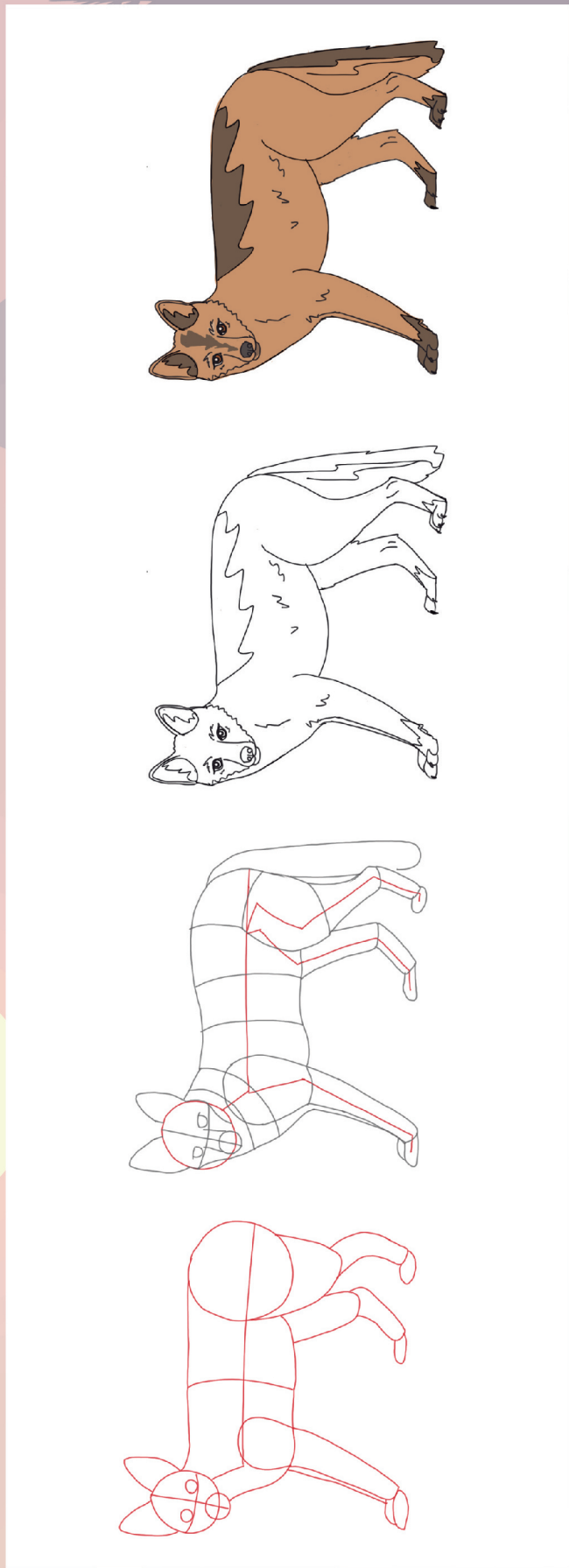


Figura 33: Construcción del personaje: Zorro de Páramo

Turnaround del Zorro de Páramo

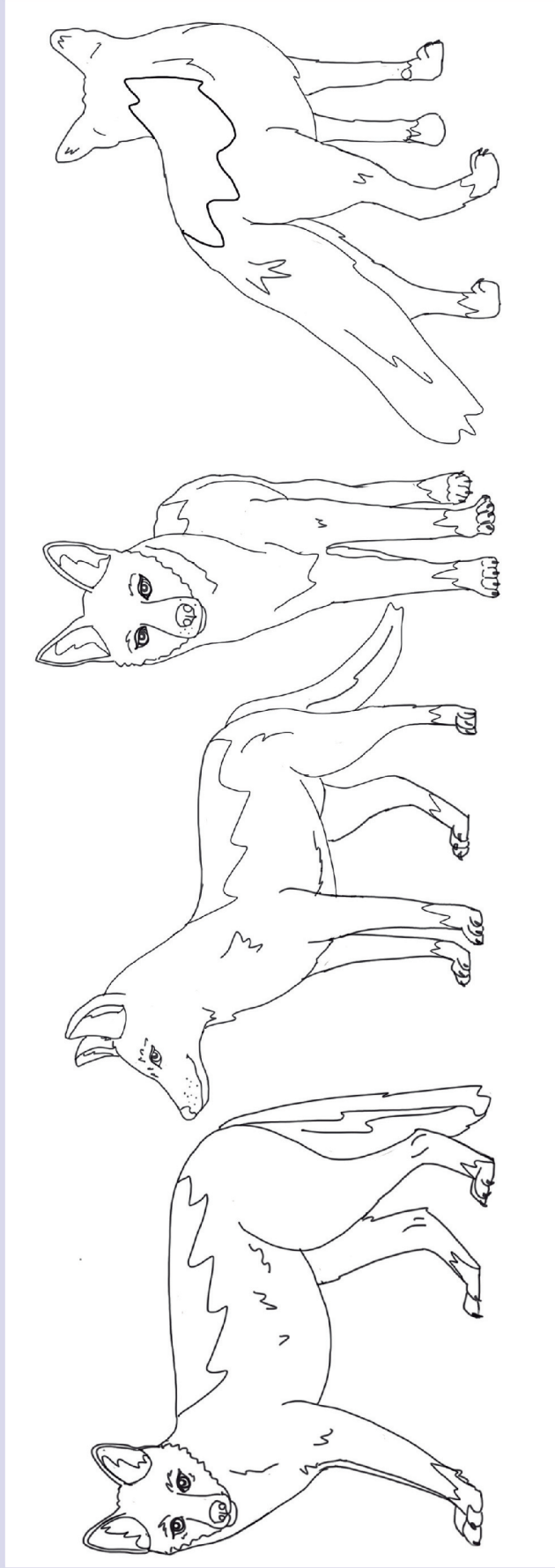


Figura 34: Turnaround del Zorro de Páramo

Poses del Zorro de Páramo

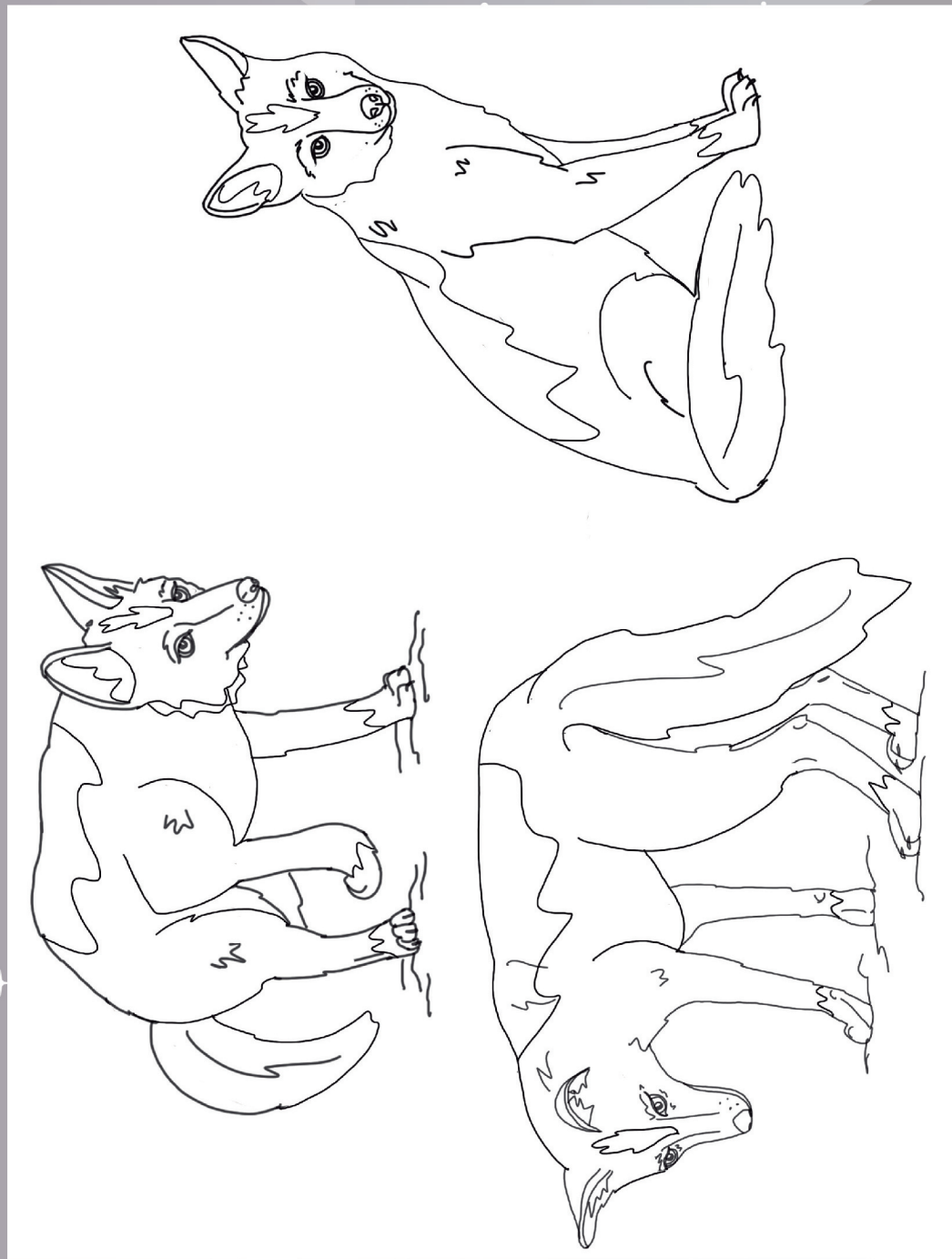


Figura 35: Poses del Zorro de Páramo

Storyboard



Animación Digital COCOA-USFQ		PRODUCCIÓN		Video Motivacional Kuntur		HOJA 1								
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
1					2					3				
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO				
Madrugada, salida del sol					Montañistas se preparan					Equipos en el suelo, una mano toma algo				
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
4					5					6				
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO				
Manos abrochan un casco					Montañista preparado, parado					Manos amarran un zapato				

Figura 36: Storyboard pág. 1

Animación Digital COCOA-USFQ		PRODUCCIÓN		Video Motivacional Kuntur		HOJA 2								
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
7					8					9				
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO				
Montaña imponente, cóndor					Rostro sonríe					Montañista de espaldas asciende				
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
10					11					12				
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO				
Montañistas cansados pausan					Campamento, montañistas conversan					Montañista toma una taza de té				

Figura 37: Storyboard pág. 2

Animación Digital COCOA-USFQ		PRODUCCION		Video Motivacional Kuntur		HOJA 3								
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
13					14					15				
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO				
Refugio a lo lejos					Gota de sudor de la sien al cuello					Montañista sentado, toma agua				
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
16					17					18				
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO				
Plano detalle de flores					Montañista asciende					Páramo y cumbre				

Figura 38: Storyboard pág. 3

Animación Digital COCOA-USFQ		PRODUCCION		Video Motivacional Kuntur		HOJA 4								
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
19					20					21				
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO				
Imágen del páramo					Botas caminan por el páramo					Manos que se abren paso entre el pajonal				
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
22					23					24				
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO				
Montañista cansado mira hacia abajo					Montañista sentado descansa					Montañista sentado, plano medio				

Figura 39: Storyboard pág. 4


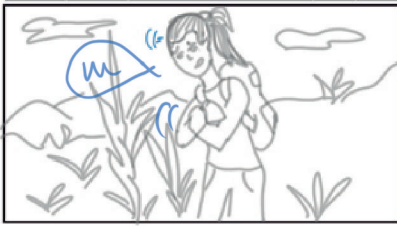


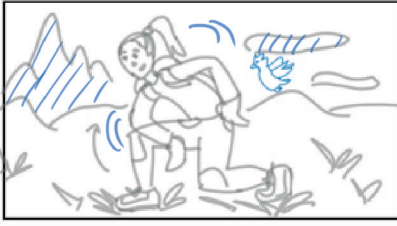
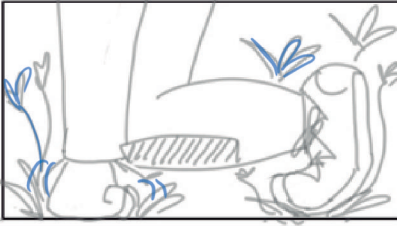
Animación Digital		PRODUCCIÓN		Video Motivacional Kuntur		HOJA								
COCOA-USFQ						5								
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
25					26					27				
														
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO				
Montañista limpia su cara con su antebrazo					Montañista cansada, raspa su mano					Montañista sentada, cansada mira su mano herida				
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
28					29					30				
														
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO				
Misma montañista mira al frente					Montañista se levanta					Plano de su mano y rodilla que se impulsan del suelo				

Figura 40: Storyboard pág. 5






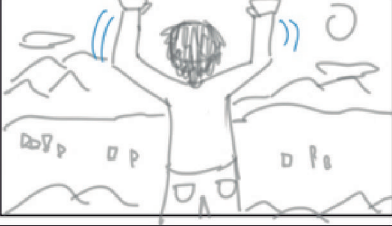
Animación Digital		PRODUCCIÓN		Video Motivacional Kuntur		HOJA								
COCOA-USFQ						6								
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
31					32					33				
														
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO				
Montañista se pone su mochila					Paneo de la vista					Montañista llegando a su destino				
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
34					35					36				
														
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO				
Montañistas celebran su llegada, se abrazan					Montañista toma una foto					Montañista de espaldas celebra				

Figura 41: Storyboard pág. 6

Animación Digital

COCOA-USFQ

PRODUCCION

Video Motivacional Kuntur

HOJA

7

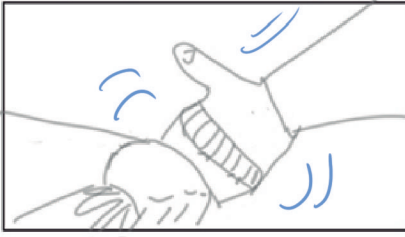
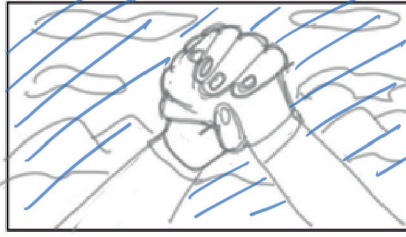
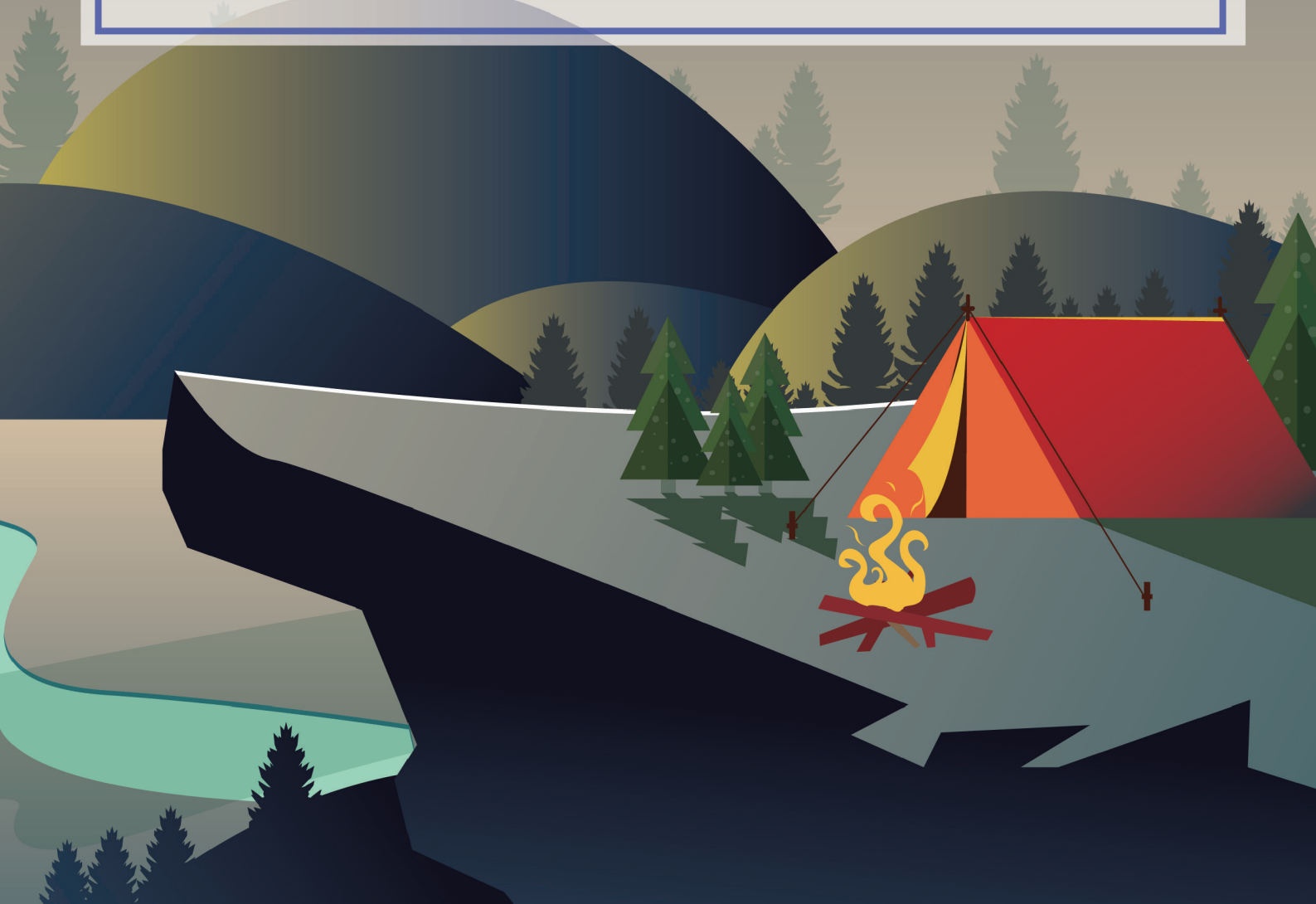
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
37				
ACCION/SONIDO				
Mano saca el guante de la otra				
38				
ACCION/SONIDO				
Apretón de manos				
ACCION/SONIDO				
ACCION/SONIDO				

Figura 42: Storyboard pág. 7



Animatic

Proceso de construcción

Una vez realizado el video grabado en vivo, se realizó el animatic. Sobre este video se realizó una animación en borrador de cómo se vería el video una vez agregados los elementos animados. Esta animación se hizo basada en el storyboard y es una representación visual preliminar de la idea del video que actúa como base para iniciar la producción. El animatic se realizó en Adobe After Effects y Toon Boom Harmony, el proceso fue relativamente rápido debido a que no tiene mayor detalle, es más una guía para construir una idea visual del proyecto.

Este es un ejemplo comparativo entre la idea que se desarrolló en el animatic y el producto final de una de las escenas:



Figura 43: Comparación del animatic con el resultado final

Artes Conceptuales Definiendo un estilo

Para definir el estilo de "Somos Montaña", primero se realizaron algunos artes conceptuales sobre imágenes del video.

En las primeras dos imágenes se puede apreciar los primeros artes realizados para visualizar la interacción de los montañistas con los animales.



Figura 44: Artes conceptuales: interacción personas y animales

En las dos imágenes siguientes se realizaron ideas para el diseño de la montaña y de los elementos que la cubrirían. Finalmente se escogió la imagen de la derecha para el diseño final y con esta nació la idea del slime de montaña, del cual se habla más adelante en la producción del proyecto.



Figura 45: Artes conceptuales: diseño de la montaña

Finalmente, las últimas dos imágenes representan los artes que se realizaron para definir el estilo de otras partes del video como la rotoscopia de elementos inorgánicos y la aparición de animales animados en otras escenas.

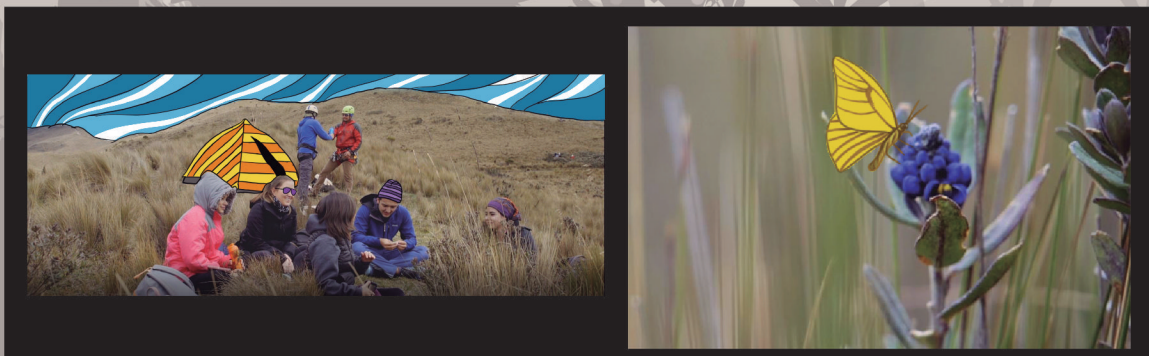


Figura 46: Artes conceptuales: rotoscopia y animales solos

Cronograma de producción

Trabajo de titulación: Desarrollo

Primera Reunión:

Jueves 1ero de febrero

-Animación de los animales y avance de vacaciones

Segunda Reunión:

Jueves 15 de febrero

-Correcciones animación animales

Tercera Reunión:

Jueves 1ero de marzo

-Definición del diseño del video
-Primeros elementos animados

Cuarta Reunión:

Jueves 15 de marzo

-Animación: Rotoscopía y elementos orgánicos hasta minuto 1 del video.
-Clean up todos los animales

Quinta Reunión:

Jueves 29 de marzo

Presentación de avances:

-Animación: Rotoscopía y elementos orgánicos hasta minuto 2 del video.

Sexta Reunión:

Jueves 12 de abril

Presentación de avances:

- Animación: Rotoscopía y elementos orgánicos hasta minuto 3 del video.
-Avances de Pitch Bible

Séptima Reunión:

Jueves 26 de abril

Presentación avances:

-Color: minuto 1 y 2 de video
-Animación créditos

Octava Reunión:

Jueves 10 de mayo

-Color: Minuto 3 video
-Unión final del video
-Post producción
-Sonido
-Biblia

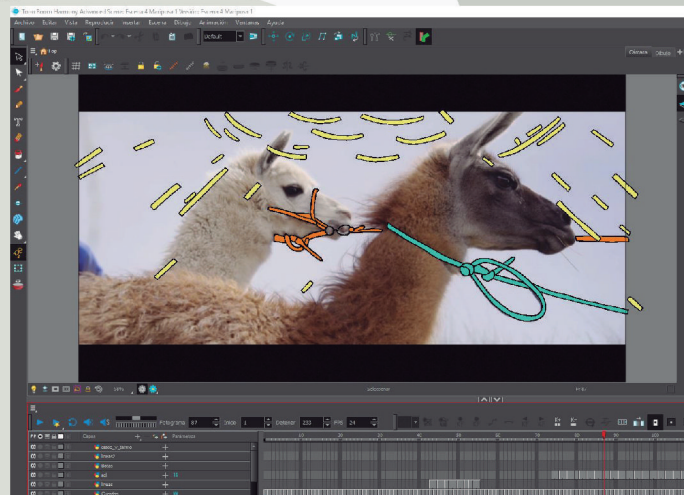


Figura 47: Screenshot Toon Boom, realización de la producción del video

Producción

Animación

Personajes:

Mariposa

1. Funcionamiento de las alas

La mariposa es un insecto alado que al volar mueve sus alas con mucha rapidez, estas son tan pequeñas que no necesitan doblarse para tomar impulso, manteniéndose completamente rectas.

2. Animación

La animación de sus alas es fluida pero rápida, por lo que no hay muchos fotogramas intermedios al realizar el ciclo de vuelo. Lo más complejo en la animación de la mariposa está en sus finas y largas patas que a pesar de que al volar no tienen movimiento, es importante que sigan al cuerpo y se retraigan para no llamar la atención.

Es importante que, al realizar la acción de posarse, la animación tenga fluidez y realismo al momento de hacer contacto con la flor, hoja u objeto en que la mariposa se posa. El contacto entre la mariposa y el objeto debe sentirse verídico.



Cóndor, Gorrión y Águila:

1. Funcionamiento y mecánica de las aves

El vuelo de un ave es notoriamente complicado de comprender debido a que el movimiento es demasiado rápido y las plumas hacen que el movimiento exacto de los huesos del animal sea muy difícil de distinguir. Incluso cuando se trata de observarlo en cámara lenta. Esto se debe a que para los seres humanos este movimiento es totalmente ajeno e imposible de imitar, y para un animador esto presenta un gran problema al momento de entender el funcionamiento del cuerpo de las aves, ya que no lo se lo puede actuar con precisión. Por esta razón, antes de animar un personaje alado, sea realista o caricaturizado, es importante comprender primero la anatomía general de las aves, la biomecánica de sus cuerpos y el vuelo.

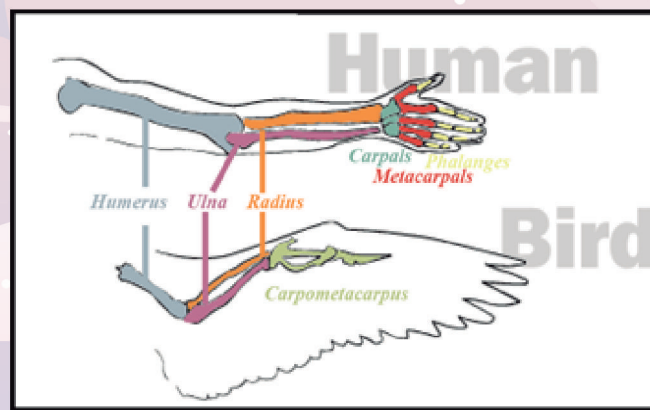


Figura 48: Ilustración de la anatomía del brazo humano y el ala de una ave

1.1 El funcionamiento de las alas

Esta es la parte del vuelo menos complicada de comprender, pero ciertamente la más compleja de realizar. El vuelo es un ciclo, un ciclo corto pero preciso. Lo más importante al realizar el ciclo del aleteo es tener en cuenta no confundirlo con brazadas de natación, aunque a primera vista pueden ser similares, realmente son muy diferentes y se debe tener mucho cuidado en no compararlas ni imitarlas.

El ciclo del aleteo se define por la velocidad de la rotación del humero del ave, hay que tener en cuenta el cambio de velocidad para lograr una simulación real del vuelo.

2. Animación

El tiempo que toma un ave como el águila en erguir sus alas hacia arriba y tomar impulso, es mayor que el tiempo que toma en bajarlas. El colocarlas en esta posición requiere más tiempo debido al cambio de posición que efectúan sus huesos el momento de subirlas. En términos de animación, este movimiento pasa por 3 fotogramas clave:



Figura 49: Ciclo de vuelo del águila, parte 1

Para que el tiempo y esfuerzo que toma el ave en alzar sus alas sea realista, la cantidad de fotogramas intermedios será mayor durante este posicionamiento que en el momento de bajarlas.

Bajar las alas rápidamente es lo que impulsa al ave a moverse y es la rotación del humero lo que hace que este movimiento sea hacia adelante y no solo hacia arriba. Debido a que este impulso de bajar las alas es mucho más rápido, el tiempo que le toma en hacerlo es menor y es por esto que para realizar este movimiento solo se tienen en cuenta 2 fotogramas clave:



Figura 50: Ciclo de vuelo del águila, parte 2

De esta manera este movimiento se convierte en un ciclo, el último fotograma clave al momento de bajar las alas se convierte en el primero al subirlas, y así sucesivamente. En medio de estos fotogramas va exactamente la mitad de la cantidad de fotogramas intermedios que iría al realizar el movimiento de subirlas, es decir que, si el número de intermedios realizados para lograr ese movimiento es de 8 fotogramas, el número de intermedios al bajarlas será de 4. De esta forma la animación del ciclo del vuelo se aprecia con el tiempo y la velocidad correctos.

Funcionamiento del cuerpo del ave durante el vuelo

El movimiento del cuerpo del ave es contrario al movimiento de las alas, es decir que si las alas suben, el cuerpo baja y si las alas bajan, el cuerpo sube. Sin embargo, esto no es enteramente real debido a que este movimiento contrario a las alas no es un movimiento del cuerpo entero del ave sino específicamente un movimiento de la cadera. Este movimiento de la cadera es más pronunciado que el del resto del cuerpo, lo que hace que la cabeza y la cola tengan un movimiento un poco más discreto. En el punto más alto del cuerpo, las alas ya comienzan su movimiento de rotación hacia abajo y en el punto más bajo, las alas ya comienzan su rotación hacia arriba. Esto hace que el movimiento sea fluido y no mecánico.

Para lograr el movimiento correcto de la cadera en la animación del personaje es indispensable tomar en cuenta la distribución de peso, es decir animar el vuelo tomando en cuenta que el mayor peso del ave se encuentra en su parte baja.

Tamaños de las aves y su peso: Gorrión, águila y cóndor.

Como fue explicado anteriormente, la distribución de peso en el cuerpo del ave es clave para lograr un ciclo de vuelo real y creíble para el ojo humano. Las reglas del ciclo de vuelo son las mismas para todo tipo de personaje alado, pero el tiempo y velocidad del aleteo y el vuelo en sí dependen del tamaño del ave.



Figura 51: Imagen de las tres aves de "Somos Montaña"

Si se trata de un animal alado pequeño como es el caso de un gorrión, el aleteo es sumamente rápido debido a que el ave es ligera y puede trasladarse de un lado a otro más rápidamente. Esto quiere decir que la cantidad de fotogramas intermedios entre las poses claves es poca, pero al igual que en todas las aves, las poses clave al igual que el movimiento de la cadera permanecen las mismas y solo se adaptan al tamaño del ave.

Por otro lado, un ave como el águila, que se considera de tamaño mediano a grande, realiza un ciclo de vuelo más pronunciado y lento que el de un ave como el gorrión. Por lo tanto, en un personaje como este es importante tomar en cuenta su peso para lograr un timing exacto de la acción del vuelo.

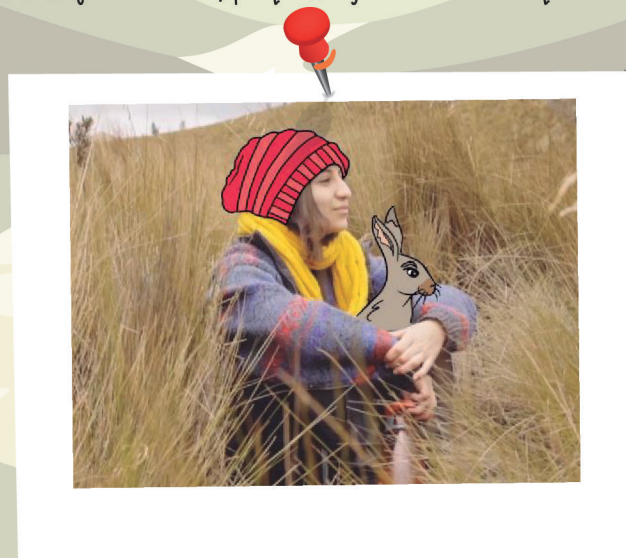
Por último, tomamos en cuenta un ave de tamaño grande a gigante como es el cóndor, al ser el ave más grande del reino animal es la más pesada y a la que más le cuesta trabajo volar, por esta razón el cóndor mueve sus alas muy poco y solo para poder planear la mayor parte del tiempo en que vuela. Para animar al cóndor se necesitan pocas secuencias de aleteo, las cuales deben ser más lentas que las del águila, y más interacción de las alas con el viento al planear.

Conejo

Comportamiento

El conejo es un personaje generalmente y con algunas excepciones, un animal caracterizado por ser tierno e inquieto, siempre en movimiento. Como en todos los animales que se animan, es importante primero conocer su anatomía y los límites de su cuerpo para realizar movimientos, a pesar de ser un animal con movimiento constante, debido a su tamaño este movimiento también es limitado. Todo esto tomando en cuenta el diseño del personaje que se vaya a animar.

En este caso se trata de un Conejo Silvestre, pequeño y más realista que caricaturizado.



Animación

El Conejo Silvestre tiene huesos pequeños, por lo tanto, sus movimientos en posición no son de largo alcance ni abruptos sin embargo, sus piernas son la parte más fuerte de su cuerpo lo que le da la habilidad de saltar y moverse muy rápido y con agilidad.

Una parte importante por considerar son las orejas, estas siempre siguen el movimiento de la cabeza y por lo general de una manera tardía pero lo más importante es que sin importar el movimiento estas siempre se mueven juntas, puede haber un desfase en el tiempo entre ambas, pero nunca se mueven de manera independiente.

Generalmente, y en el caso del video "Somos Montaña", el conejo es un personaje tierno y alegre debido a su forma redonda. Sus acciones siempre son dulces, interesantes y divertidas, en el video tiene mucha interacción con las personas.

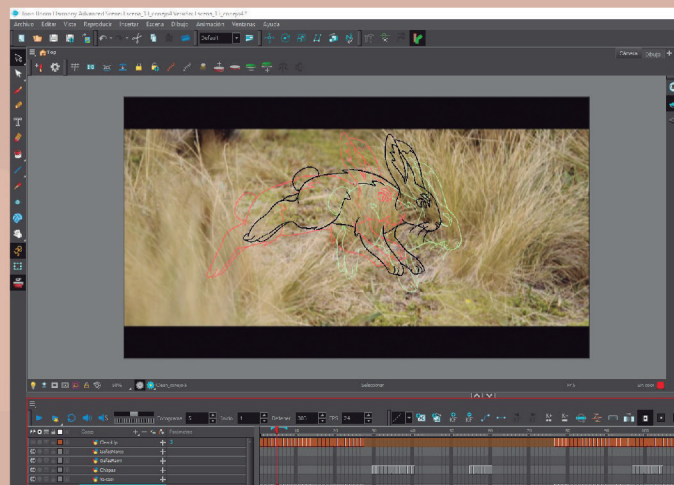


Figura 52: Screenshot Toon Boom, animación del Conejo Silvestre

Zorro de páramo

El Zorro o Lobo de páramo es un animal mediano, sin embargo, entre las especies de los zorros es bastante grande y por esta razón se le compara y a veces se los confunde con los perros.



Animación:

El trabajo de animación para un zorro de páramo es parecido al de un perro debido a su parecido físico, con excepción de ciertas acciones y movimientos exclusivos del animal. Para esto se debe hacer una investigación de la vida cotidiana y actividades del zorro de páramo para entender mejor el movimiento de su cuerpo. Esta investigación extendida no fue necesaria para el desarrollo del video "Somos Montaña", debido a la falta de escenas protagonizadas por este personaje. Por lo tanto, solo se utilizó como referencia fotos de perros medianos.

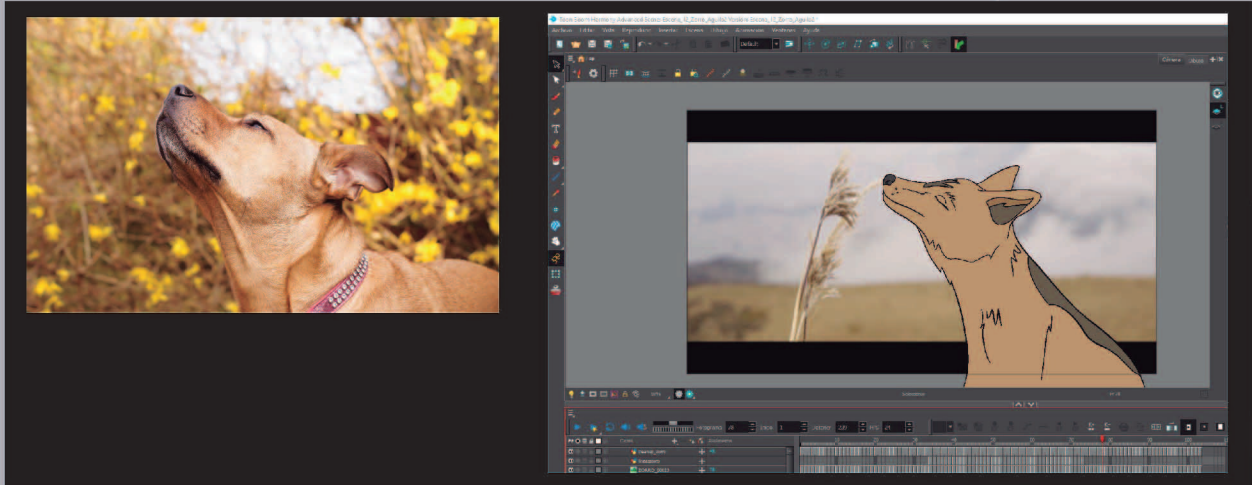


Figura 53: realización de la animación del zorro en Toon Boom junto a la referencia usada

Rotoscopía

La rotoscopía es una técnica de animación, se deriva de la palabra Rotoscopio, una máquina que permitía a los animadores diseñar dibujos e imágenes para sus películas. Entre las funciones del rotoscopio también se encuentran la realización de efectos especiales, por ejemplo las espadas láser en las primeras películas de Star Wars. El funcionamiento del rotoscopio, "consiste, esencialmente, en reemplazar los fotogramas de una filmación real por dibujos «calcados» sobre cada fotograma.

Esta técnica fue utilizada para realización del video "Somos Montaña", en elementos como mochilas, cascos, pañuelos, gafas, gorros e incluso una carpa, los cuales fueron utilizados para ser transformados en objetos animados.



Figura 54: Ejemplo de rotoscopía en el video "Somos Montaña"

Esta técnica exige mucho tiempo y dedicación debido a la precisión que se debe utilizar en cada fotograma y sobre todo porque generalmente la grabación real sobre la que se trabaja es de larga extensión como en el caso de "Somos Montaña", la cual tiene una duración de dos minutos y treinta segundos, lo que equivale a cientos de fotogramas.

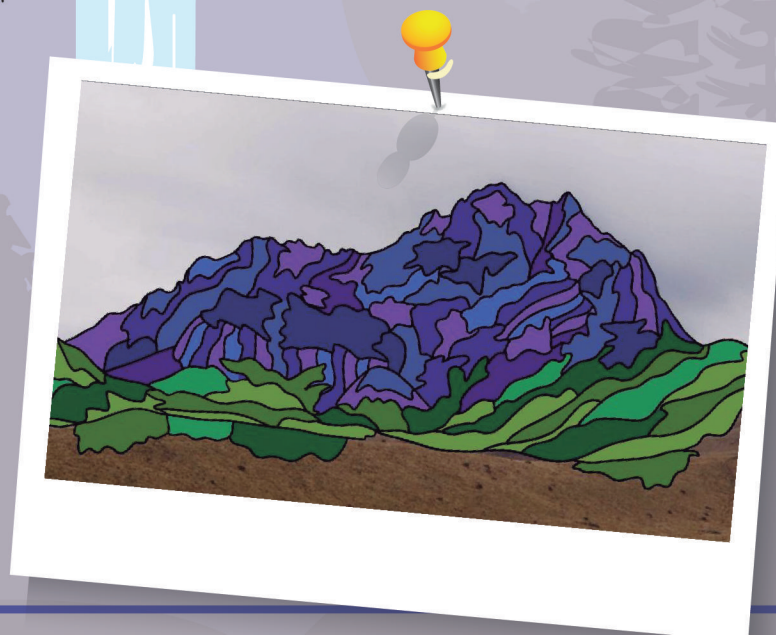


Figura 55: realización de rotoscopia en una de las escenas de "Somos Montaña"

Elementos ajenos a la escena

La tercera parte de la animación fue el de elementos ajenos al video en vivo, esto quiere decir que se animaron objetos como líneas y curvas que acentuaban las expresiones o movimientos de los personajes. El elemento más importante es el "slime" de la montaña, así su nombre porque simula ser una especie de viscosidad de colores que cubre la montaña como transformándola en dibujo mágicamente.

Animar el slime fue el reto más grande al realizar el video, no solo por la importancia de lograr la consistencia de este elemento, sino también para lograr el tiempo preciso en el que se esparce, de igual manera rodear los otros elementos que se atravesaban por la montaña mientras este elemento la cubría, como las personas caminando hacia ella. La animación del slime es una mezcla entre rotoscopia y animación 2D.



Fue muy importante entender cómo funcionaría el elemento, proceso largo y con equivocaciones, al inicio al no entender claramente como actuaría el slime, se hizo una animación que actuaba como un manto que cubría la montaña descubriendo un diseño debajo de la misma, al ver que esto no funcionaba estéticamente como lo esperado, se cambió la animación haciendo que sea mas similar al de pintura viscosa derramándose, por eso su nombre Slime.



Figura 56: Imágenes comparativas, evolución del slime

Entre otros de los elementos agregados al video, se encontraba el de agregar nubes a las escenas, sin embargo, esta idea no funcionó debido a la edición y corte de los cuadros del video grabado en vivo, por lo tanto se descartaron.



Figura 57: Planeación de escenas para animar nubes

Los elementos que mejor funcionaron con el video fueron las líneas de expresión, hojas que volaban con el viento, vapor de la respiración, viento, y por supuesto los mismos animales.



Figura 58: Imágenes de escenas animadas, finalizadas del video

Color

Para agregar el color los elementos del video, primero se hizo una preselección de varias paletas de color para las diferentes escenas.

Fue muy importante escoger colores llamativos y vivos, colores que estén en la naturaleza y tonos que no lo estén para crear un conjunto de escenas multicolores y llenas de vida, pero sobre todo que reflejen la magia de la montaña. La idea de escoger estas paletas de color es que el video sea atractivo y transmita alegría, que motive a la audiencia a visitar la montaña y acercarse más a la naturaleza. A continuación, se puede observar los colores aplicados en algunas escenas:

1. Paleta principal de colores

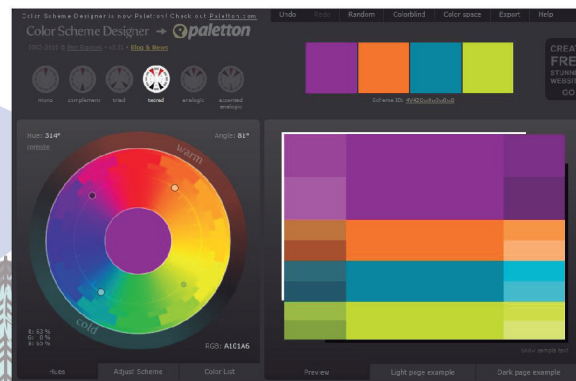


Figura 59: Paleta principal de colores para "Somos Montaña"

2. Paletas secundarias

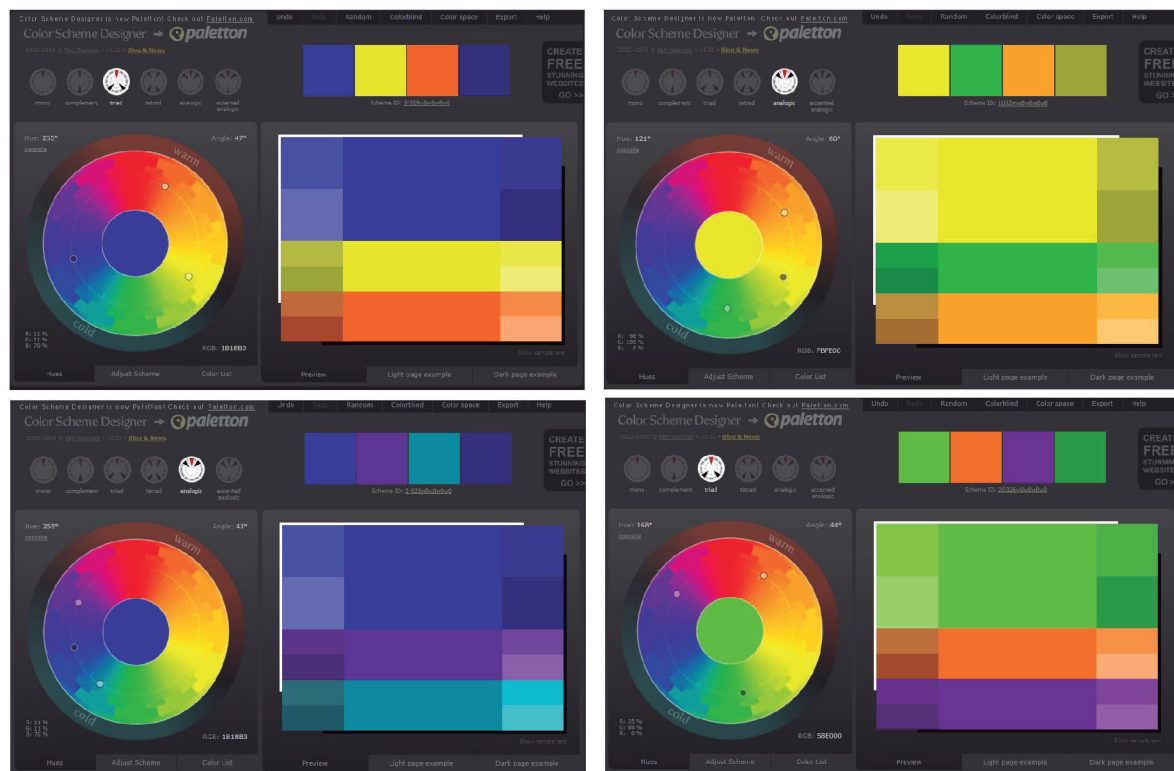


Figura 60: Paletas de colores secundarias para "Somos Montaña"

Postproducción

Como proceso final, en postproducción se agregó el efecto de un flash fotográfico para el final del video, donde los personajes llegan a su meta y juntos se toman una fotografía. Este fue el único efecto agregado, se utilizó Adobe After effects y el efecto de Ruido Fractal.

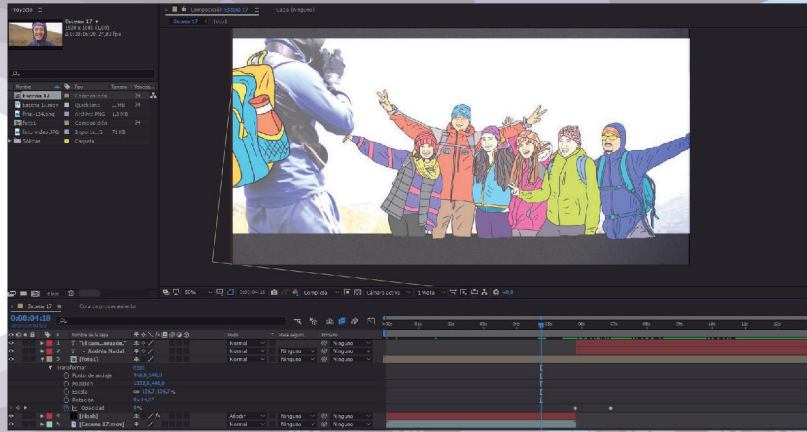


Figura 61: Realización del efecto de flash en Adobe After Effects

En este mismo software se realizó la animación de los créditos iniciales y finales, se utilizaron fotogramas del video para simular fotografías, dándoles un estilo Polaroid y una animación del texto que produce vibración, lo que le da un efecto que imita a la rotoscopía. Finalmente se realizó una sencilla animación del logo de la compañía Kuntur para agregarlo al final del video.

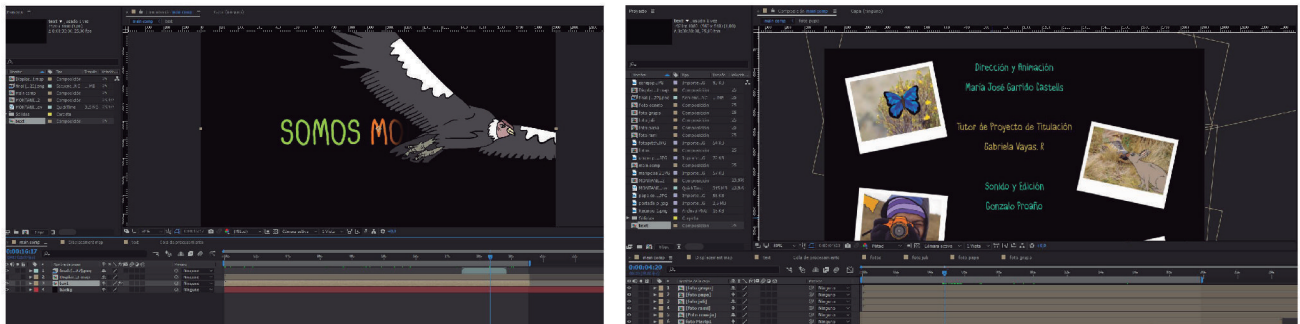


Figura 62: realización de los créditos iniciales, finales y la animación del logo Kuntur

Conclusiones

“Somos Montaña” es un video con muchos elementos animados diferentes usando varias técnicas de animación, lo más interesante es la evolución que tuvo desde su planeación hasta el producto final. El video muestra técnicas distintas, estilos y formas que unidas logran darle una estética original y diferente, eso es lo que hace único el trabajo artístico de “Somos Montaña”. Es importante tener en cuenta que antes de realizar un video con mezcla de técnicas, se debe realizar un diseño previo de artes conceptuales que muestren la estética a la que se desea llegar, para así asegurar que los elementos y los estilos funcionen entre sí de manera armoniosa.

Durante el proceso se aprendió a fondo el uso de la rotoscopía y a la vez la importancia del manejo correcto de la cromática. En cuanto a la animación de los personajes se hizo un extenso estudio de su anatomía y movimientos que fue fundamental para obtener una animación fluida. Los elementos animados ajenos al video, con excepción de los animales, fueron los que más trabajo tomaron realizar, esto se debió a que justamente al ser completamente ajenos al video y a la naturaleza, debían adaptarse lo mejor posible para que su presencia dentro de la escena sea verosímil.

Finalmente con el resultado de este proyecto se aprecia que la animación puede ser utilizada como un medio artístico que transmite emoción y motiva a las personas a la acción, en este caso a vivir aventuras y acercarse al montañismo como deporte.



Referencias Bibliográficas

Dinning, P. (2015). Bald Eagle Slow Motion Flying Display & Close Up - Birds of Prey. [online] YouTube. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=WoQM1fGs5xE&list=PL-sbF9QC-spk6D_lkpP_HwE3qjqAMTNUT&t=0s&index=1 [Acceso 11 Feb. 2018].

Epic Slo Mo. (2018). Episode 7: Bald Eagles - Epic Slow Mo. [online] Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=thEkFMaB5CA&list=PL-sbF9QC-spk6D_lkpP_HwE3qjqAMTNUT&t=5s&index=2 [Acceso 9 Feb. 2018].

The Pet Collective. (2018). 14 Funny Bunny Videos || Awesome Bunnies Compilation. [online] Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=c-JMDOLhiTE&list=PL-sbF9QC-spk6D_lkpP_HwE3qjqAMTNUT&t=0s&index=3 [Acceso 15 Feb. 2018].

Pyramid - See You In The Other Side (soundtrack). (2018). Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=h5fPINIuu9M&list=PL-sbF9QC-spk6D_lkpP_HwE3qjqAMTNUT&t=0s&index=5 [Acceso 15 Feb. 2018].

Festival Estéreo Picnic. #FEP2017 Bienvenidos creyentes del pasado, creyentes del futuro. (2018). Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=9otTA3dlv0M&list=PL-sbF9QC-spk6D_lkpP_HwE3qjqAMTNUT&t=87s&index=6 [Acceso 20 Feb. 2018].

Mars, B. (2018). Bruno Mars - That's What I Like [Official Video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=PMivT7MJ41M&list=PL-sbF9QC-spk6D_lkpP_HwE3qjqAMTNUT&t=0s&index=7 [Acceso 25 Mar. 2018].

Body, B. (2018). How to make birds fly good. Recuperado de: http://www.brendanbody.co.uk/flight_tutorial/ [Acceso 10 Mar. 2018].

Lobo de páramo. (2012, July 31). Recuperado de <https://quitohabitatsilvestre.wordpress.com/2012/07/31/lobo-de-paramo/> [Acceso 02 Oct. 2017].

Sylvilagus brasiliensis (Linnaeus, 1758) - Mamíferos del Ecuador. (n.d.). Recuperado de: <http://mamiferosdeecuador.com/diversidad-menu/diversidad/item/45-leporidae/97-sylvilagus-brasiliensis-linnaeus,-1758.html> [Acceso 02 Oct. 2017].

User, S. (n.d.). Águila Pechinegra. Recuperado de <http://www.quitozoo.org/index.php/zoo/animales/aves/121-aguila-monera> [Acceso 02 Oct. 2017].

User, S. (n.d.). Cóndor Andino. Recuperado de: <http://www.quitozoo.org/index.php/zoo/animales/aves/124-condor-andino> [Acceso 02 Oct. 2017].

Rip Media Group. (10/9/2013). Whiteboard Animation + Live Action video: ReDigi Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=qj4oKsi4tI8> [Acceso 02 Oct. 2017].

Asbury, K. Cook, L. [Dreamworks Animation]. (24/5/2002). Spirit: el corcel indomable. (Eagle Running scene). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=6HTspUy97ns> [Acceso 10 Oct. 2017].

Levitan. L [Lucas Levitan]. (25/9/2017) Photo Invasion. Recuperado de <https://www.lucaslevitan.com/#/new-page-3/> [Acceso 10 Oct. 2017].

The North Face. [The North Face]. (7/10/2015). Never Stop-Jimmy Chin. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=p4myaDVk-Po&t=75s> [Acceso 08 Nov. 2017].

Downer, J. [JohnDownerProd]. (18/1/2012). Earthflight (Winged Planet) - Condor Flight School (Narrated by David Tennant). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=89nyq0mvqpI> [Acceso 08 Nov. 2017].

Elisa Barba. (2016). Kuntur. (23/9/2017), de Kuntur Sitio web: <https://www.facebook.com/kunturaadventure/> [Acceso 03 Sept. 2017].

Janeta, A. (2012, July 04). Gorrión. Retrieved October 09, 2017, from <https://quitohabitatsilvestre.wordpress.com/2012/07/04/gorrión/> [Acceso 02 Oct. 2017].

Anexo A: Guion Técnico "Somos Montaña"



Guión Técnico "Video motivacional montañismo"

Pl #	Características del plano	Duración	Indicación Técnica	Imagen	Duración	Animación
1	Madrugada. Salida del sol Time Lapse	4"	Plano General	Madrugada desde una Montaña.	4"	Hojas que vuelan por el viento.
2	Luz Natural Día Afuera	5"	Plano cuerpo entero	Los montañistas se preparan, conversan en un círculo antes de comenzar el ascenso.		
3	Luz Natural Día Afuera	4"	Plano principal	Equipos y herramientas en el suelo, entra una mano y toma un casco.	4"	Una mariquita se pasea por los equipos, sale volando cuando entra la mano.
4	Luz natural Día Afuera	3"	Plano detalle	Unas manos abrochan un casco después de ponérselo.		
5	Luz natural y artificial Adentro	4"	Plano medio	Un montañista, ya preparado se para en el marco de una puerta, respira y mira hacia arriba.		
6	Luz Natural Día Afuera	4"	Plano detalle	Un pie y dos manos amarran los cordones de un zapato	4"	Un insecto se pasea por el zapato, líneas abstractas se mueven al ritmo de las manos que amarran el zapato.
7	Luz Natural Día Afuera	4"	Plano General Time Lapse Acercamiento	Una montaña imponente.	4"	Un águila vuela desde lejos hacia la cámara.

Guión Técnico "Video motivacional montañismo"

8	Luz Natural Día Afuera	3"	Plano detalle	Un rostro, con un buff en la cabeza que abre los ojos y sonríe	3"	Una mariposa pasa en frente de sus ojos y sale de cuadro.
9	Luz natural Día Afuera	4"	Plano cuerpo entero	Un montañista de espaldas, comienza su ascenso y se aleja.	4"	Plantas y flores crecen por el camino que el montañista deja atrás.
10	Luz Natural Día Afuera	6"	Plano medio	Dos montañistas pausan su caminata, uno mira hacia arriba a lo que falta subir y siguen su camino.	6"	Una burbuja de pensamiento aparece, un símbolo de fortaleza dentro como un brazo que flexiona.
11	Luz Natural Día Afuera	5"	Plano cuerpo entero.	Los montañistas en el campamento, sentados, conversan y se ríen.(off)	5"	Un conejo de montaña atraviesa su campamento, los mira y sigue su camino.
12	Luz natural Día Afuera	6"	Plano detalle	Una taza con agua o té en las manos de un montañista, se acercan al su rostro y bebe.	6"	El vapor de la taza animado sube hacia el rostro y desaparece.
13	Lu natural Día Afuera	5"	Plano General	Se ve el refugio a lo lejos y a los montañistas caminando hacia él.		
14	Luz Natural y artificial	2"	Plano detalle	Gota de sudor de la sien hasta el cuello.	2"	Gota de sudor animada.
15	Luz Natural Día Afuera	3"	Plano medio cuerpo	Montañista sentado, toma agua de un termo, mira hacia el horizonte y sonríe.	3"	Un gorrión pequeño se posa en su hombro, lo observa beber.

Guión Técnico "Video motivacional montañismo"

16	Luz Natural Día Afuera	3"	Plano detalle	Flores del páramo	3"	Dos mariposas llegan volando y se posa en las flores.
17	Luz Natural Día Afuera	5"	Plano cuerpo entero, de frente, semi -picado	Los montañistas ascienden con dificultad, se acercan a la cámara.	5"	Líneas abstractas de frustración alrededor de los montañistas. (arrastran algo pesado)
18	Luz Natural Día Afuera	4"	Plano general	Imágenes del páramo, vista de la cubre	4"	Un cóndor sobrevuela el paisaje.
19	Luz Natural Día Afuera	2"	Plano general	Imágenes del sendero, el páramo.	2"	Un conejo café asoma su cabeza del pajonal.
20	Luz Natural Día Afuera	4"	Plano detalle	Los pies de los montañistas caminando.	4"	Antes de que cruzan los pies, cruza en frente de ellos una ardilla.
21	Luz Natural Día Afuera	2"	Plano subjetivo	Los brazos y manos de un montañista se abran paso por el páramo.		
22	Luz Natural Día Afuera	4"	Primer Plano	Rostro de un montañista 3/4 viendo hacia abajo respirando fuerte	4"	Vapor animado sale de su boca al respirar.
23	Luz Natural Día Afuera	5"	Plano cuerpo entero	Montañista muy cansado se sienta agotado.	5"	Una ardilla en donde el montañista se va a sentar, lo ve y corre hacia el pajonal escondiéndose.
24	Luz Natural Día Afuera	3"	Plano medio cuerpo	Montañista anterior: codos sobre sus rodillas exhala.	3"	La misma ardilla se asoma del pajonal, lo mira con curiosidad.
25	Luz Natural Día Afuera	4"	Primer plano	Un montañista se limpia la cara con el antebrazo.	4"	Líneas abstractas e mueven con el brazo y el montañista.

Guión Técnico "Video motivacional montañismo"

26	Luz Natural Día Afuera	4"	Plano medio cuerpo	Montañista que asciende, estira su mano y al impulsarse raspa su mano, muestra dolor.	4"	Un pájaro se acerca y mira lo sucedido con curiosidad
27	Luz Natural Día Afuera	2"	Plano medio cuerpo	La mano del montañista se cierra en puño por el dolor.se sienta.	2"	El mismo pájaro vuela y se acerca para ver la mano del montañista.
28	Luz Natural Día Afuera	3"	Primer plano	¾ del mismo montañista, viendo su mano, alza la cabeza y mira hacia arriba.	3"	El mismo pájaro regresa a ver al mismo lugar que el montañista y asiente.
29	Luz Natural Día Afuera	3"	Plano cuerpo entero Cámara lenta	Un montañista empieza a levantarse.	3"	El mismo pájaro lo ve de frente mientras vuela para mantenerse en el aire, mueve la cabeza señalando el camino.
30	Luz Natural Día Afuera	4"	Plano principal Cámara lenta	La mano se impulsa del suelo, sube la rodilla.	4"	Flores y césped crecen cuando la mano y la rodilla se impulsan del suelo.
31	Luz Natural Día Afuera	4"	Plano cuerpo entero Cámara lenta	Montañista ya levantado, de perfil, se pone su mochila.		
32	Luz Natural Día Afuera	4"	Plano general	Paneo de lo que se ve desde la cumbre	4"	Un cóndor sobrevuela el paneo de izquierda a derecha.
33	Luz Natural Día Afuera	3"	Plano cuerpo entero Contrapicado Cámara lenta Contra luz	Montañista de espaldas llegando a la cumbre, sube lentamente, cansado.	3"	Una ardilla, un conejo y un ave ven con curiosidad desde el pajonal como suben los montañistas.
34	Luz Natural Día Afuera	5"	Plano medio cuerpo	Perfil, Montañistas se abrazan con emoción,	5"	Los mismos animales de la escena anterior salen entre sí,

Guión Técnico "Video motivacional montañismo"

				alzan los brazos de frente.		salen un poco de su escondite y los observan.
35	Luz Natural Día Afuera	3"	Plano principal	Rostro de un montañista que toma una foto, acerca la cámara de fotos a su rostro.	3"	Una mariposa se posa al borde el lente de la cámara.
36	Luz Natural Día Afuera	4"	Plano medio cuerpo	Un montañista de espaldas alza los brazos.	4"	Un cóndor sobrevuela justo encima de él.
37	Luz Natural Día Afuera	2"	Plano detalle	Una mano saca el guante de otra		
38	Luz Natural Día Afuera	3"	Plano detalle	La misma mano y otra mano hacen un hi 5 y se sostienen por un momento.	3"	Líneas alrededor de las manos mientras las agitan, al corte de la escena vuela un cóndor que transforma en el logo de Kuntur. Se escribe la palabra.