




**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**
50 AÑOS

**DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**
FACULTAD

**CREACIÓN DE UN TRAILER ANIMADO COMO
UN RECURSO PARA CONTAR HISTORIAS**

PROYECTO DE GRADUACIÓN PREVIO
LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
DISEÑADOR GRÁFICO

AUTORA:
ALLISON PRISCILA GONZÁLEZ CEDILLO

DIRECTOR:
DIS. DIEGO FELIPE LARRIVA.

2018



Tutor:

Fotografías e ilustraciones: Todas la imágenes del documento fueron realizadas por el autor, excepto aquellas que contienen su respectiva cita.

Diseño y diagramación: Allison González

Impresión: Selfprint



DEDICATORIA

A mis padres y abuelita Tere, por su apoyo incondicional en esta etapa tan importante de mi vida, gracias por ser el pilar fundamental dentro de mi crecimiento diario, gracias por forjarme con los mejores valores para convertirme en una persona de bien.

A mi director de tesis, Diego Larriva, que desde el inicio de esta carrera, me ha motivado para salir adelante, con pasión y amor por lo que hago, y por su paciencia y ayuda a lo largo de este proyecto de graduación.

AGRADECIMIENTO

A mi familia y profesores.

A mis amigos: Vane Cabrera, Patricio Quezada, Gaby Altamirano, Fabo Dominguez, Guido Arguello, Juan Pineda, Juan Pedro Murundumbay, Dani González, Luis Jaramillo, Andrés Pérez.

Gracias por ser parte de esta linda experiencia.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTO	4
ÍNDICE	5
RESUMEN.....	7
ABSTRACT	8
OBJETIVO GENERAL.....	9
OBJETIVO ESPECÍFICO	9
ALCANCES	9
INTRODUCCIÓN.....	10
CAPÍTULO 1	11
1.1. POTENCIAL.....	15
1.1.1. Usos de la Animación 2D.....	15
1.1.2 Importancia de la Animación 2D.....	17
1.1.3. Animación 2D aplicada en Cortometrajes	18
1.1.4. El aprendizaje por medio de imágenes.....	19
1.1.5. Adaptación: del papel a la gran pantalla.....	20
1.2. LA ANIMACIÓN Y SUS HERRAMIENTAS.....	21
1.2.1. ¿Qué es la Animación 2d?	21
1.2.2. Ilustración para Animación 2D.....	22
1.2.3. Comunicación Visual	23
1.2.4. Medios digitales para la difusión de trailers	24
1.2.5. Guion para trailer de animación	25
1.2.6. Storytelling.....	26
1.2.7. SOFTWARE PARA ANIMACIÓN 2D.....	27
1.3. HOMÓLOGOS	29
1.4. ESTUDIO DE CAMPO.....	32
1.4.1. Entrevistado: Gino Baldeón.....	33
1.4.2. Entrevistado: Edna Iturralde	35
CAPÍTULO 2	37
2.1. PLANIFICACIÓN.....	41
2.1.1. Segmentación de mercado.....	41
1.1 Geográfico.....	41
1.2 Demográfico	41
2.2. Perfil del consumidor.....	42
2.2.1. Perfiles	42
2.1.2. Psicográfico.....	42

2.3. Partidas de diseño	44
2.3.1. FORMA.....	44
2.3.2. FUNCIÓN.....	47
2.4. Encuestas a usuarios.....	48
CAPÍTULO 3	51
3.1. 10 IDEAS	55
3.2. Ilustración Literal	56
3.3. Difusión en YouTube	57
3.4. Efectos de Sonido	57
CAPÍTULO 4	59
4.1. Personajes.....	63
4.2. Primer Guion.....	77
4.3. Segundo Guion	77
4.4. Tercer Guion.....	73
4.5. Animación.....	78
VALIDACIÓN	85
CONCLUSIONES	86
RECOMENDACIONES	86
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	87

RESUMEN

Desde tiempos remotos se han contado diversas historias, desde anécdotas hasta leyendas. Los medios de comunicación y tecnología, actualmente, permiten transmitir esas historias de múltiples formas. Estos cuentos pueden ser narrados mediante animación, sin embargo, el Ecuador utiliza esta herramienta, mayormente, en el campo publicitario, dejando poco explotada el área cinematográfica. Esta tesis pretende mostrar a la animación como recurso para contar historias y al mismo tiempo, aportar al cine ecuatoriano, mediante un tráiler animado 2D que cuenta una leyenda del país escrita por una exponente de la literatura ecuatoriana. Pasando por el desarrollo del guion, storyboard y diseño de personajes y escenarios, hasta finalmente, llegar al producto audiovisual final.

ABSTRACT

Since ancient times various tales have been told, from anecdotes to legends. Nowadays, media and technology allow to spread these stories in multiple ways. Stories can be narrated through animation; however, in Ecuador, this tool is used mainly for advertisement thus leaving the cinematographic area almost unexplored. This thesis aims to show animation as a resource for storytelling. At the same time, it intends to contribute to the Ecuadorian cinema through an animated trailer in 2D that tells a legend about the country written by an exponent of Ecuadorian literature. This work went through the development of the script, storyboard, characters and stage design, until reaching the final audiovisual product.

Key words: *Stories, legends, communication, animation, cinematography, movies, trailer, script, character and stage design, audiovisual.*

OBJETIVO GENERAL

Crear un trailer con la técnica de animación, que evidencie la factibilidad de su producción y se muestre como recurso para contar historias.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- 1.Desarrollar un trailer animado acorde a las nuevas tendencias de cine global.
- 2.Crear una línea gráfica para la producción del trailer.

ALCANCES

Como producto final, se creará un trailer con la técnica de animación 2D, el producto finale se entregará a manera demo.

INTRODUCCIÓN

La animación, es un proceso por el cual se da movimiento o sensación de movimiento a un gráfico, es un recurso comunicacional y tecnológico que cuenta con argumentos humanos, en ocasiones humorísticos, con sentimientos y espiritualidad, por lo cual, es una excelente herramienta a la hora de transmitir un mensaje, ya que, el público llega a identificarse con personajes o escenas que nos presente la animación.

En el Ecuador, a la hora de transmitir un mensaje dentro del ámbito del cine, muy pocos han optado por hacerlo de manera animada, dejando este campo inexplorado y poco explotado, ya que se tiene la creencia de que los softwares utilizados por grandes empresas, son complicados y costosos, sin darse cuenta de que es una manera más llamativa de entregar el mensaje y los beneficios

que ofrece la animación digital, como menor costo en su producción, no hay necesidad de buscar actores, escenografías, entre otros.

Teniendo en cuenta estos aspectos, en el primer capítulo se desarrolló una investigación acerca de la animación y su potencial dentro del campo cinemaográfico, al igual que sus herramientas, software para su realización. En el segundo capítulo, tenemos la planificación, en ella definiremos el target, persona design y partidas de diseño. Seguidamente, pasando al tercer capítulo de este proyecto de titulación, se definirán las ideas para la concreción final del mismo. Finalmente, tendremos el cuarto capítulo, el cual está dedicado a la parte de diseño, es decir, la parte práctica aplicada a todo lo antes mencionado.

PLANIFICACIÓN

CAPÍTULO

1



1.1. POTENCIAL

1.1.1. Usos de la Animación 2D

La Animación 2D puede ser aplicada en varios campos dentro del diseño, estos son algunos de los más conocidos: publicidad, animaciones de logo y cortinillas de canal, videos musicales, videojuegos y cine.

Esta técnica aplicada a los medios publicitarios es muy recomendada, puesto que sus límites llegan hasta el imaginario del autor, sin limitaciones y puede ser aplicada a cualquier producto. Funciona en la mayoría de las culturas, generando y motivando distintas emociones en los consumidores, teniendo en cuenta que se debe de adaptar el idioma, dependiendo del lugar al que se quiera llegar, para así obtener una mayor respuesta dentro del usuario. (Mella Carolina María, 2010)

Un Bumper, o también conocido como Cortinilla, es un video variable que separa un comercial de un programa, por lo general es una animación corta de la marca del anunciante. Su duración suele oscilar entre 2 y 15 segundos. Al utilizar este medio dentro de los canales de TV, le

damos dinamismo a la marca, puesto que una imagen estática, llegaría a ser aburrida para el espectador. (Cerezo Javier, 2011)

Muchos artistas reconocidos, han optado por una manera distinta de llevar su mensaje al público, tomando a la animación como recurso, podemos observar en videoclips como "DANCE" de la agrupación Justice, en el que se puede observar un juego con motion graphics dentro de las camisetas de los personajes principales, tenemos también video lyrics, en "Shape of You" de Ed Sheeran, se puede observar la historia de la canción, contada por una serie de animaciones al mismo tiempo que nos enseña la letra de la misma y finalmente podemos reconocer la animación de rotoscopia en el video lanzado en 1985 del grupo A-ha "Take on Me".

Dentro de los videojuegos, también podemos encontrar esta técnica, la interactividad que el juego posee crea un vínculo con el usuario debido a la sensación al ver cómo el

16

personaje responde a las acciones, mientras esquiva diferentes obstáculos y se enfrenta a peligros de diversa índole. Desde el inicio de los juegos, moviendo figuras básicas como en Space Invaders, hasta animaciones y programaciones más complejas como Assassin´s Creed. (Melero Sergio, 2017)

Finalmente, entramos en el campo de interés de este proyecto, y es la animación aplicada en el cine, podemos encontrar varios tipos de reproducción cinematográfica, y son los largometrajes, medimetrajes y cortometrajes. Mucho antes que

el cine, Emile Reynaud, inventor y pionero del cine de animación, creó en 1877 el praxinoscopio a partir del zootropo, consiguiendo una animación en buenas condiciones y la proyección de movimientos no cíclicos. más adelante, con la mejora de su invento, creó el teatro óptico que añadía la posibilidad de proyectar las imágenes sobre cintas perforadas, realizando presentaciones públicas en el museo Grévin de París. (Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de Argentina, 2004)

Img 01: El viaje de Chihiro



1.1.2 Importancia de la Animación 2D

El objetivo central de la animación es comunicar ideas concretas que por medio de un discurso correcto y lenguaje para lograr posicionarse en la mente de las personas, la mayoría de las veces, ofrece resultados positivos, sobre todo cuando su producción se desarrolla de una manera adecuada. Una de las ventajas es que logra llamar la atención del espectador con su lenguaje dinámico y logra llevar mundos fantásticos a la vida en un entorno 2D. (Rodriguez Alejandro, 2016)

Al poder tratar temas sociales, su importancia también radica en la clase de mensaje que se puede transmitir, se pueden tratar tópicos de vida cotidiana o de gran controversia social, presentando el tema de una manera más dinámica y acorde al público meta, para que así sea bien recibido y hasta se pueda lograr una conciencia sobre la temática.



Img 02: Persépolis

1.1.3. Animación 2D aplicada en Cortometrajes

La animación 2d, es una de las técnicas tradicionales de diseño, usada por grandes empresas de animación como Disney y Dreamworks. Ha ido conjuntamente aplicada a cortometrajes desde antes que naciera el cine, desde representaciones pictóricas de las cavernas en 2D, hasta las complejas técnicas de animación de hoy en día.

Con la ayuda de todos este método de comunicación, se da la oportunidad de crear escenarios y personajes, sacados del imaginario del autor. la animación es una técnica perfecta para la transmisión de un mensaje, ya que, los personajes y escenarios pueden llegar a relacionarse directamente con el espectador, llegando a tocar su sensibilidad.

Puede ser aplicada para cualquier tema, ya sea técnico o social y dirigirse a cualquier tipo de target, por ejemplo "Paperman" cortometraje lanzado en 2012 por Disney, ganó varios premios, entre ellos un Oscar como mejor cortometraje animado. El director del corto se inspiró en un metro de Nueva York, en el que se percató de las distintas conexiones que la gente llegaba a tener, porque por obra del destino se llegaron a encontrar y sería obra del destino o una

coincidencia si lo volvieran a hacer en alguna otra situación.

"Es una producción para la cual no pasa el tiempo, porque su mensaje es universal y porque en cada uno de sus planos se intuye una emoción en la que todo niño y todo adulto puede identificarse". (Sabater Valeria. 2016)

Todos alguna vez hemos sentido algún tipo de sentimiento por alguna persona que encontramos en un transporte público o vemos fugazmente en la calle o en algún lugar, por esta situación común, es que la gente se siente identificada y este cortometraje llega a captar la sensibilidad del público llegando a tener éxito al momento de comunicar el mensaje.



Img 03: Cortometraje "Paperman"

1.1.4. El aprendizaje por medio de imágenes

El cerebro humano aprende a través de estímulos, uno de ellos son las imágenes que procesa, el reemplazar lo lingüístico con lo visual es una excelente manera de innovar en la manera en la que se presentan los mensajes, ya que el cerebro se vuelve vago ante situaciones cotidianas, por lo tanto, hay que aprovechar los recursos para volver el contenido novedoso. (García Irene, 2017)

Los seres humanos captamos la información de mejor manera por el sentido de la vista, las palabras se transforman en imágenes dentro de nuestro cerebro y por eso los métodos más rápidos de aprendizaje se dan por medio de actividades visuales, como mapas conceptuales, diapositivas y videos, por lo tanto, la animación como un recurso para contar historias, es una excelente herramienta a la hora de transmitir un mensaje.



Img 04: Tarjetas educativas del abecedario

1.1.5. Adaptación: del papel a la gran pantalla

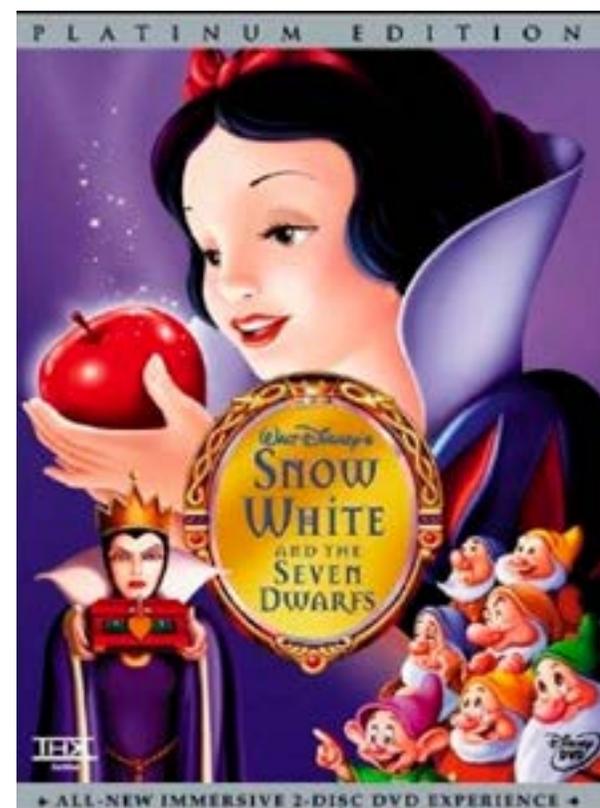
Para obtener una buena adaptación, se debe tener un buen análisis de guión, no se puede pedir que un libro y una película muestren el mismo lenguaje, los mismos tiempos y espacios, ya que cuentan con unos propios.

Uno de los aspectos que se debe tener en cuenta es el espacio limitado, dentro de un libro, la capacidad para enumerar personajes, lugares y momentos es infinita, además, se puede tener una descripción más detallada de los mismos. Una película es un relato cerrado y simple, los sucesos ocurren con mayor rapidez que un libro, se tiene un tiempo determinado para contar la historia, por esta razón, los hechos más relevantes, son los que serán destacados en el film. (Tregolam, 2016)

Aproximadamente, cada hoja escrita de la obra literaria, es un minuto en pantalla, esto varía según como el director quiera contar la historia, por lo tanto se debe considerar que aspectos se ajustan más a la obra, teniendo en cuenta la limitación de escenarios o espacios físicos, personajes y tecnología.

Finalmente, un cuento o historia escrita, debe tener las suficientes licencias legales para su utilización,

es decir, contar los permisos correspondientes de la autora o la editorial responsable de la producción del libro, debido a los derechos de autor y protección de propiedad intelectual, además se debe dar créditos dentro del producto audiovisual final.



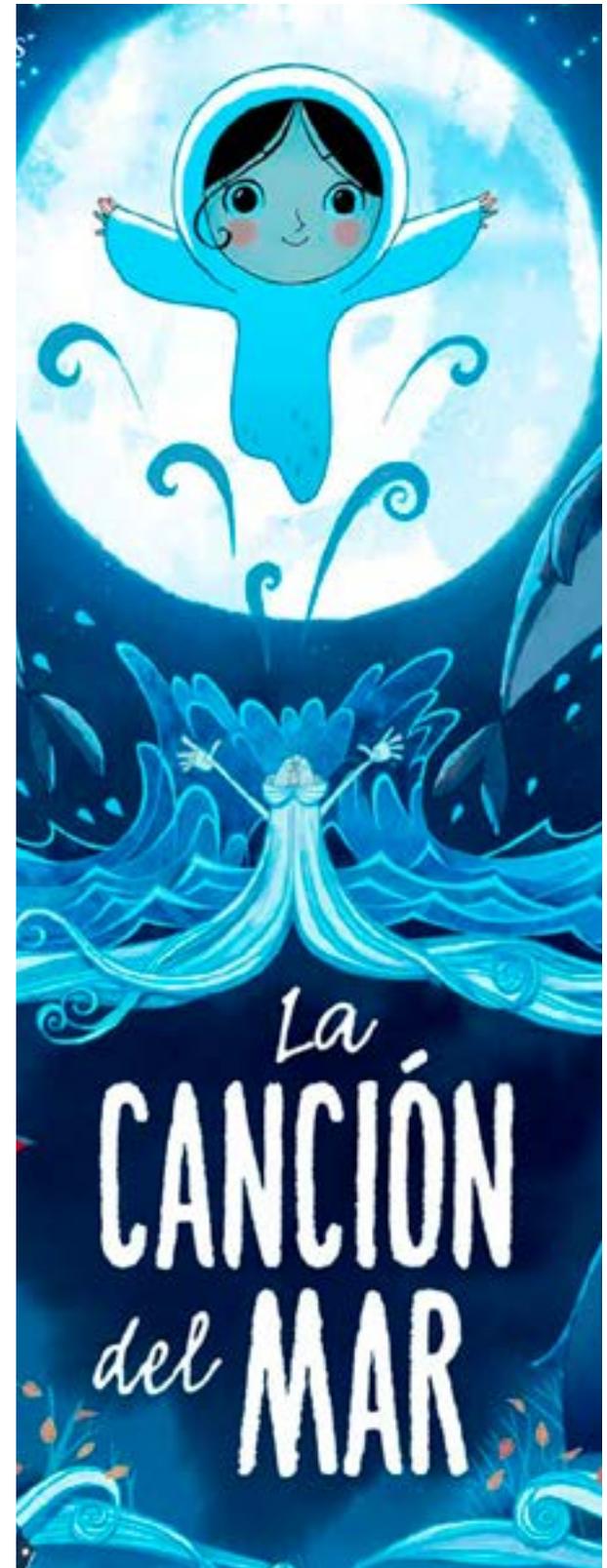
Img 05: Blancanieves, adaptación de Disney de los cuentos de los Hermanos Grimm

1.2. LA ANIMACIÓN Y SUS HERRAMIENTAS

1.2.1. ¿Qué es la Animación 2d?

Existen varios tipos de animación, esta tesis está enfocada a la animación digital 2D, que consiste en ilustrar digitalmente las escenas y cada fotograma generando el producto audiovisual que transmita un mensaje y lleve a su audiencia a mundos fantásticos que intentan dejar valores positivos en ellos.

Esto es posible gracias a cómo percibimos el mundo, por la teoría de la Persistencia de la Visión, que es la capacidad del cerebro para retener una imagen durante una fracción de segundo después de que la imagen haya cambiado, por esta razón al pasar una sucesión de fotografías de manera rápida, las vemos en movimiento. (Ternan Melvyn, 2014)



Img 06: La canción del mar, película irlandesa estrenada en 2015

1.2.2. Ilustración para Animación 2D

Estando este proyecto enfocado a la animación 2D, es de suma importancia tener a la ilustración en cuenta, ya que, esta área se enfoca en la representación visual de un concepto, existen varios tipos y estilos, con el estudio de los mismos, se podrá definir cual de todas se verá plasmada en el proyecto final. La animación 2D necesita de ilustración, puesto que, es el único recurso visual que se puede utilizar para la representación de sus escenarios, personajes y plasmar su argumento, por esta razón se incluye la ilustración como parte del marco teórico.

Podemos encontrar varios tipos de ilustración, la tradicional o análoga, que se pinta y dibuja a mano sobre

una superficie dada, podemos encontrar, de igual manera, la ilustración digital, que consiste en el uso de distintos software para la concepción de la imagen final.

Por otro lado, podemos clasificarlas en 2, ilustración conceptual y literal, la primera es una imagen metafórica, no tiene una forma concreta y el conjunto de elementos, que por separado significarán una cosa, juntos significan otra completamente diferente. En la literal, se realiza un gráfico de una forma exacta, que representa una verdad o una realidad.



Img 07: Anime, La Princesa Mononoke

1.2.3. Comunicación Visual

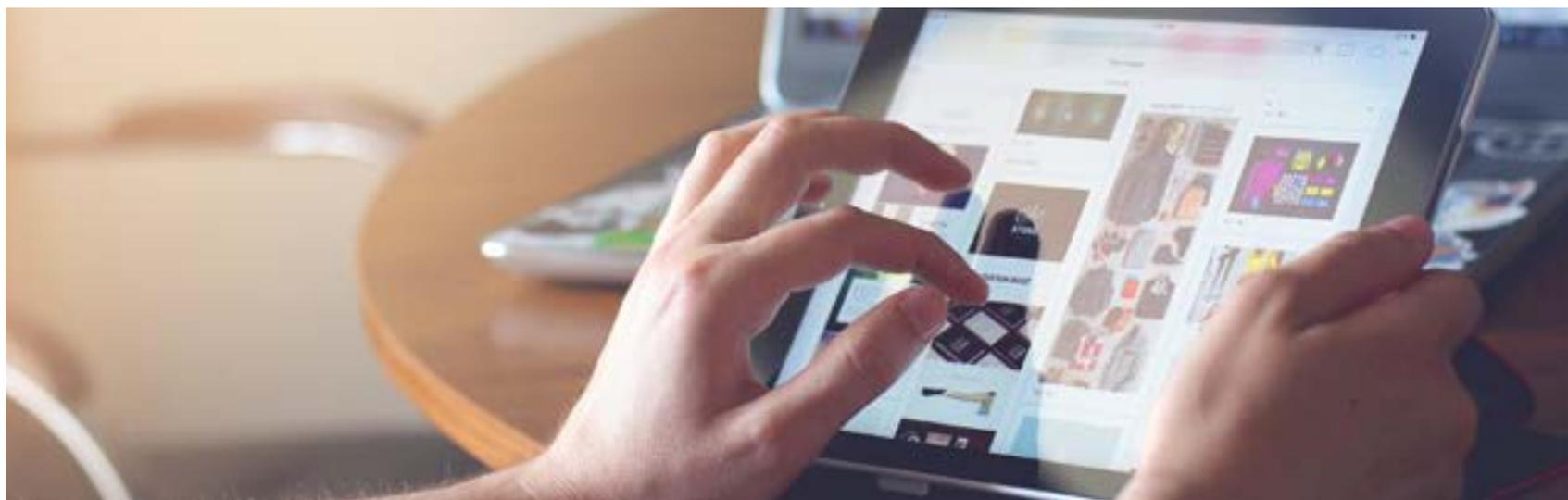
Otro argumento a tratar en este proyecto, es el de comunicación visual, al ser un producto de gráfica animada, su mensaje va a ser captado por el público, mediante el sentido de la vista. Dentro de este tema, entran detalles importantes, como la psicología del color, que van a ser de utilidad para que la idea, sea captada de mejor manera por el público al que se pretenda llegar.

“Todo lo que el ojo ve tiene una estructura superficial, y cualquier tipo de signo, de granulación, de estriado, tiene un significado bien claro.” (Munari Bruno, 2016). Con esto nos da a entender que los signos visuales no pueden diseñarse al azar, cada uno de los aspectos que lo forman, ya sea color, textura o

la forma que lleva, comunica algo, expresa la idea de forma más visual y llega al público de mejor manera.

Al estudiar este tema a profundidad, se podrá realizar un mejor trabajo a la hora de producir el cortometraje, si el mensaje no es percibido por la audiencia, o su mensaje es tergiversado, el producto final habrá fallado, por esta causa, su estudio es significativo a la hora de elaborar la obra.

Considero que los tópicos presentados con anterioridad, son un complemento ideal para que la culminación de esta tesis sea correcta y entenderlos a fondo me ayudará a ofrecer un trabajo de calidad.



Img 08: Anuncios online

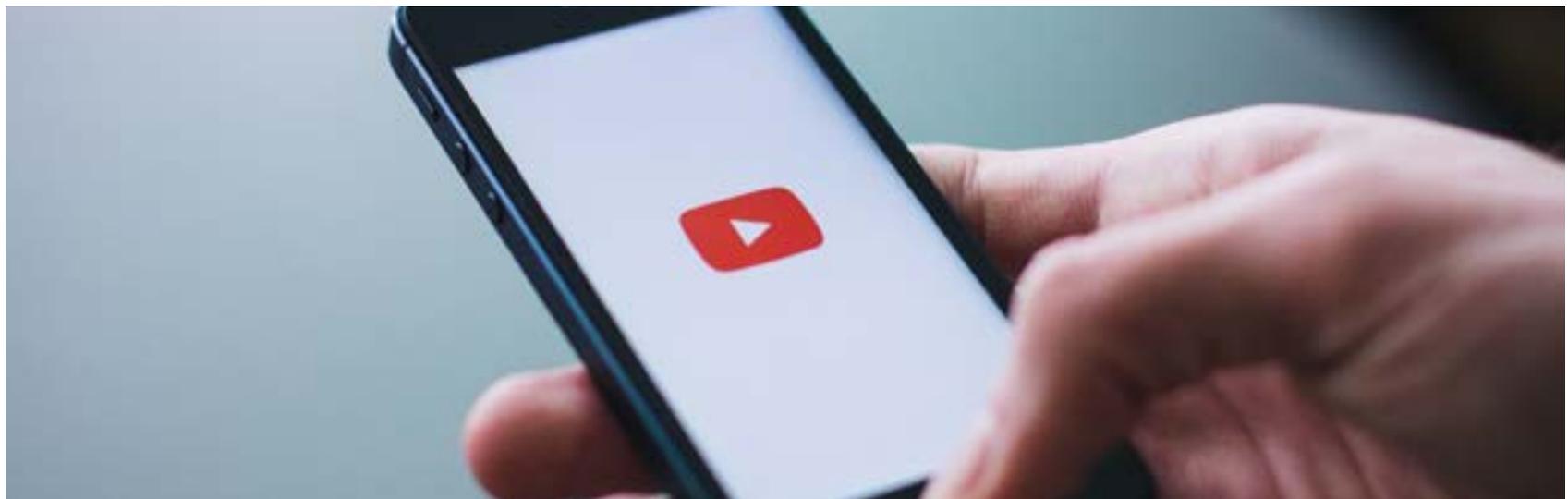
1.2.4. Medios digitales para la difusión de trailers

La tecnología avanza con el paso del tiempo y el marketing digital es una herramienta que ha ayudado a varios negocios a darse a conocer, la industria cinematográfica ha optado por hacerlo de igual manera, ya que el mensaje puede llegar a los espectadores de manera masiva.

Youtube, es una herramienta ideal para la difusión de productos audiovisuales, ya sean comerciales o de entretenimiento, desde el lanzamiento de la plataforma en 2005, muchas empresas han optado por utilizar este medio para darse a conocer, es el segundo buscador más utilizado en internet por detrás de Google. Su formato vídeo ha conseguido llamar la atención del usuario, aumentar su

tiempo de permanencia y permite la monitorización a tiempo real gracias a la herramienta Youtube Analytics, encargada de proporcionar métricas e informes actualizados sobre el rendimiento de los canales. De esta forma, se puede ver el comportamiento de los usuarios, saber cuáles son sus necesidades y calibrar el contenido en base a ello. (Germanotta Patricia, 2017)

La utilización de esta plataforma para la difusión de trailers, es muy buena, ya que permite al espectador, interactuar y comentar sobre el mismo, así como también llega a una mayor cantidad de público, obteniendo un mayor alcance, por lo tanto una mayor respuesta en este.



Img 09: Aplicación móvil de YouTube

1.2.5. Guion para trailer de animación

Tenemos 2 tipos diferentes de guiones que serán desarrollados para la elaboración de este trailer. como primer guion tenemos al cinematográfico, que se compone por un guión técnico y otro literario, y el storyboard, que es un guión mostrado en imágenes.

“Un guion literario es un documento que contiene una narración que ha sido pensada para ser filmada. En él se especifican las acciones y diálogos de los personajes, se da información sobre los escenarios y se incluyen acotaciones para los actores.”
(Sanchez Cesar, 2017)

Este es el primer guión a desarrollarse, tiene un formato propio y es una manera de organizar de mejor manera las escenas, sin especificar datos que más adelante pueden ser modificados o cambiados durante el desarrollo del guion técnico.

“El guion técnico es la transcripción en planos cinematográficos de las escenas definidas en el guion literario. Es un documento en el que director planifica la realización de la película incorporando al relato escrito por el guionista indicaciones técnicas precisas como la división en planos, el encuadre de cada uno, los movimientos de la cámara,

los detalles de iluminación o de decorado o los efectos de sonido.”
(Sanchez Cesar, 2017)

Este guión es de vital importancia dentro del producto audiovisual, es como estarán definidas las tomas y escenas, ubicación de personajes dentro del plano y escenarios, una vez que se termina con esta organización, es mucho más fácil definir el storyboard.

“El story board es un gráfico representativo que ilustra el guión técnico. Ofrece una visualización y es un elemento que “colegia” a todo el equipo de producción. Puede soportar cualquier indicación de la producción, pero puede ser, simplemente, la impresión “cinética” del guión.” (Pernías Pedro, 2014)

Este guion es la primera muestra gráfica de lo que será el trailer o cortometraje final, es un guión muy cercano a la representación del producto, puede ser muy elaborado, como puede ser sencillo, debe contener los planos, e información del guión técnico, es una fusión de ambos guiones cinematográficos.

1.2.6. Storytelling

Otro pilar que completa la investigación es el Storytelling, que es el arte de contar una historia, tratar de conectar emocionalmente con el público como dijo Maya Angelou “La gente olvidará lo que dijiste, la gente olvidará lo que hiciste, pero la gente nunca olvidará cómo la hiciste sentir”, creo que el éxito de una película o cortometraje se mide dependiendo del nivel de empatía que genera con la audiencia, de la calidad de argumento que presente y de cómo es representado en el producto audiovisual, por este motivo, uno de los puntos clave para el desarrollo del proyecto, es conocer más sobre este tópico.

“Las historias se caracterizan por situar todos los datos clave en un contexto emocional. La información que contiene una historia está construida de manera que genere suspense. Sus elementos esenciales son el reto, la lucha y la resolución.”
(Guber Peter, 2011)



Img 10: Storytelling escrito y visual

1.2.7. SOFTWARE PARA ANIMACIÓN 2D

Adobe Animate CC: Es la actualización de adobe Flash, tiene muchas nuevas mejoras que se pueden destacar, como por ejemplo, ahora se pueden guardar los colores de un objeto, para más adelante utilizarlos para volver a colorear el objeto en otra escena, papel cebolla de colores, se puede rotar el lienzo, nuevos pinceles. No solo se puede animar, si no también programar videojuegos. Disponible para MAC y PC solo 64 bits.

El uso de esta herramienta a la hora de animar gráficos vectoriales es muy buena, sin embargo, a la hora de realizar un producto audiovisual centrado al cine, no agiliza el proceso, ya que, no proporciona ayuda con la postproducción del video.

MOHO studio pro: Excelentes herramientas para la animación con huesos, recortando cada extremidad del personaje y agregando los mismos, que nos ayudarán al control de cada parte del objeto o personaje a animar, consta de una herramienta de ayudante de animador digital, el mismo que nos ayudará dibujar los fotogramas intermedios entre el cambio de las poses principales que realicemos, respetando la condición de que los dibujos deben estar realizados a base de líneas con puntos de control que modificaremos para crear una nueva pose, se puede dibujar a mano

alzada con un pincel de línea, también cuenta con un editor de curvas tipo bezier, para obtener un mayor control en la edición de línea, consta con un movimiento de desenfoco realista, un nuevo tipo de hueso llamado thin bone, ciertos fotogramas en la línea de tiempo, entre otras. Es muy recomendable para animación de tipo publicitario y motion graphics, disponible para windows y mac 64bits. Programa de paga.

De la misma manera que Adobe Animate, este programa no ofrece suficientes herramientas para una correcta postproducción de video, por lo tanto, se necesita apoyarse en otros programas para la concreción final del proyecto.

Toon Boom Harmony 15: Es uno de los programas más profesionales para animación, es muy bueno para animadores intermedios como para profesionales, no se recomienda para principiantes puesto que si no se tiene un previo conocimiento de los softwares de animación, puede llegar a ser confuso. Se puede recalcar, que al utilizar este programa es casi innecesario el uso de cualquier software de postproducción, ahorrandonos trabajo y tiempo, comparado todas las utilidades que tiene con su consumo de RAM, es mínimo. Trabaja en 2D, pero también tiene una cámara para



Img 11: Plataforma ToonBoom para animación

simular espacios 3D con imágenes 2D o bien importar un archivo obj a toon boom para hacer una animación híbrida de los dos estilos de animación. Sus pinceles son personalizables y pueden trabajar vectores y píxeles así como también una combinación de ambos, ofreciendo un mayor control sobre el pincel. Cabe destacar que la brocha no se deforma para dibujar, las herramientas para animación cut out son más amplias, por ejemplo con los huesos, tenemos huesos simples con cinemática inversa y huesos de tipo deformadores para crear animaciones más fluidas. Se maneja por capas en vez de símbolos, una de ellas es la PEG que permite controlar a otra capa, separando la animación frame by frame de los fotogramas clave. En este programa nos encontramos con un aspecto

muy técnico de la animación y son los NODOS, una forma de visualizar las capas más avanzada y propia para agregar todo tipo de efectos a nuestra animación, como sombras, iluminaciones, desenfoces, entre otros. Podemos animar cualquier estilo, como Disney, Cartoon, anime, etc. Se pueden editar audios en el programa, personalizar las ventanas, rotar el lienzo. Disponible para Mac y PC solo 64 bits.

Este programa es el indicado, ya que ofrece trabajos de calidad con poca mano de obra, también tenemos la facilidad de realizar posproducción dentro del mismo software, así como también colocar sombras y luces en varios fotogramas a la vez, por lo tanto el proceso de creación del proyecto se agiliza.

1.3. HOMÓLOGOS

Marie Leiner

Es una psicóloga e investigadora del Colegio de Chihuahua que creó un método para combatir el comportamiento violento en niños. El método incluye un libro, capacitación para maestros, y caricaturas disponibles en YouTube, en donde se muestra los niños formas de comunicación y valores, distintos a la violencia.

Se ha tomado este referente por varias razones, una de ellas es la plataforma en la que se expone la obra y la otra es por el impacto que recibe del público meta al presentar un producto audiovisual educativo que genera una respuesta positiva dentro del comportamiento de los niños.



Img 12: Marie Leiner junto a sus caricaturas

Cuando el Viento Sopla

Basado en el libro de Raymond Briggs. Realizado con mezcla de técnicas, se puede observar el uso de dibujo animado en los personajes y stopmotion para los escenarios que muestran elementos reales. Hace una crítica social fuerte ante las actitudes conformistas, la manipulación de los medios de comunicación y los conflictos armados, mostrándonos las consecuencias que mucha gente puede llegar a vivir.

Se tomó en cuenta este homólogo, ya que, es una obra de gran impacto social y trata de crear conciencia, además el uso de ambas técnicas de animación lo hace muy llamativo visualmente, además, está basado en una obra literaria, al igual que la narración utilizada en este proyecto.



Img 13: Personajes de la película, Cuando el Viento Sopla

The World of Peter Rabbit and Friends

The World of Peter Rabbit and Friends, fue desarrollada en Inglaterra entre 1992-1995 y tuvo 9 capítulos. La manera en la que se desarrolla la ilustración es muy similar a la de los libros, sin embargo, encontramos más detalles en los escenarios, la animación es muy fluida y se puede encontrar toda la serie en YouTube.

Este homólogo es un gran referente ya que combina a los primeros dos, ya que se puede encontrar los capítulos en la plataforma de YouTube y también es una adaptación de libro a video, con una animación bastante fluida para la época.



Img 14: Peter Rabbit y sus Amigos

1.4. ESTUDIO DE CAMPO

Entrevistas

El propósito de estas entrevistas, es conocer más detalles que puedan ser relevantes a la hora del desarrollo de este proyecto de graduación. Se desarrollaron una serie de preguntas con dos profesionales en el arte de contar historias, Edna Iturralde, una escritora de renombre del país, galardonada con premios y reconocimientos dentro y fuera del país, y Gino Baldeón, mejor conocido como Gino Imagino, animador guayaquileño con varios proyectos de animación reconocidos, de igual manera, a nivel internacional.

1.4.1. Entrevistado: Gino Baldeón



Img 15: Gino Baldeón

- **¿Cómo inició su vocación por la animación?**

Empecé haciendo cosas de manera autodidacta, haciendo un poco de stopmotion, después me metí más al campo estudiado animación digital, lo básico y herramientas, todo lo demás depende de uno mismo, fui aprendiendo solo y ganando experiencia.

- **¿A su criterio, prefiere la animación digital o tradicional? ¿Por qué?**

Yo utilizo las dos, el contenido que estoy desarrollando es en 2d para Cartoon Network, pero mi trabajo es en realidad en 3d.

- **¿Qué consideraciones se debe tener para la elaboración de un trailer animado?**

Primero mostrar la fortaleza de los

personajes, que enganchen al público, que la historia sea buena y tenga ritmo y que deje con ganas de ver más.

- **¿Cuál cree que es la clave para enganchar al público con un producto audiovisual?**

No se si exista esa clave, pero lo que yo busco es generar empatía, es algo así como a las personas, algunas caen mal a todos y otras, por el contrario, caen bien a todos, algunas no llegan a conectar, es igual con a una idea. Para generar esa empatía, busco elementos globales con los que la gente se pueda conectar, ni política, ni sexualidad, ni fútbol, por ejemplo, uno de mis proyectos más recientes es Ram Pam Dam, una serie que se está transmitiendo por Cartoon Network, para su creación tomé como referencia la lluvia, porque la lluvia no

conoce fronteras, intento usar temas que conecten con la mayoría de gente.

- ***¿Cómo influye la música dentro de la obra final?***

Un montón, la música es importantísima, como el 40% del resultado final.

- ***¿Qué consideraciones se tienen al momento de escoger el estilo de ilustración para el desarrollo del cortometraje?***

Yo no dibujo, yo hago animación 3d, todo digital, cuando propongo proyectos genero la idea, y busco un artista que la plasme, no es algo que se realice por lógica, solamente se siente, es algo más que tiene que ver con la intuición.

- ***¿Cómo se decide los planos adecuados que se deben utilizar para presentar una escena dentro de un cortometraje?***

Se realiza con prueba y error, uno mismo tiene que hacer pruebas y con tu visión ver que quede bien, depende de uno mismo.

- ***¿Cómo ve a la animación dentro***

- ***del Ecuador a futuro?***

En los últimos 2 años, gracias a algunos exponentes que han logrado sacar sus ideas y representar al Ecuador en el exterior la animación ha crecido, existe gremio de animadores que se reúnen para mover a la animación, recientemente lograron sacar fondos, para que la gente desarrolle sus ideas, así que se podría decir que está mejorando, se está moviendo un poco y se empieza a abrir campo, sin embargo yo no me quedaria aquí, la animacion depende mucho de la capacidad económica de un país, me fui porque cuando empecé, la animación estaba muy baja y no se le daba reconocimiento que no sea dentro del campo publicitario. Ya depende de cada persona si decide quedarse o irse.

- ***¿Cual es la mejor parte de trabajar en Animación?***

Contar historias, crear historias y mundos desde un punto de vista en el que no existe nada incluso sin apoyo se genera una idea, esa es la parte que más me gusta, que de la nada exista un todo.

1.4.2. Entrevistado: Edna Iturralde



Img 16: Edna Iturralde

- ***¿Qué consideraciones tiene en cuenta al momento de escribir una historia?***

No tengo ningún término técnico al momento de escribir una historia, todo se basa en creatividad, fantasía e imaginación, es algo que me nace, tal vez los criterios que manejo al momento de redactar, es el lenguaje manejado y la edad para los lectores que escribo.

- ***Según su criterio, ¿qué le da el éxito a una historia?***

Una historia es buena cuando posee emoción, aventura y misterio, algo que llame la atención del lector, por ejemplo, cuando escribo una novela, cada capítulo debe contener algo de misterio, dejar un ligero suspenso, al escribir un cuento, su trama debe ser interesante y bien realizada.

- ***¿Como consigue la inspiración para escribir una historia?***

Es algo que simplemente me llega, me nace, está dentro de mí, a veces estoy realizando tareas cotidianas y se me ocurre un tema del cual me gustaría empezar a escribir, en otras ocasiones, llega la idea al momento en el que estoy soñando, entonces lo investigo y empiezo a escribir.

- ***¿En que se basan los personajes de cada cuento?***

Los personajes nacen de mi inspiración, cada uno con una personalidad que se tiene que respetar a lo largo de la historia, en sus diálogos, como actúan y sus reacciones, no es algo mecánico, mi mente los crea, sólo para novelas biográficas, baso los personajes en figuras reales, que hayan existido, como por ejemplo en La Saga del Bicentenario, por lo tanto,

en ocasiones los creo y en otras tomo la inspiración de gente que existió.

- ***¿Cual es la mejor parte de su trabajo?***

La mejor parte de mi trabajo es cuando me encuentro con mis lectores, y la segunda mejor parte de mi trabajo es mientras creo y estoy viviendo las aventuras con mis personajes, estar metida en ese mundo de fantasía, es lo mejor para mi.

PLANIFICACIÓN

CAPÍTULO

2



2.1. PLANIFICACIÓN

TARGET

El público objetivo al que va dirigido el proyecto, son niñas de entre 11 a 15 años de edad, con un nivel de estudios básico, de clase social media a alta, dependientes de sus padres y con un estilo de vida activo.

2.1.1. Segmentación de mercado.



1.1 Geográfico

País: Ecuador
Región: Sierra
Ciudad: Cuenca
Densidad: Urbana
Clima: templado



1.2 Demográfico

Edad: 11 a 15 años
Género: femenino
Ciclo de vida familiar: Niñas y adolescentes
Ingresos: sin ingresos propios
Ocupación: Estudiantes
Educación: Primer nivel



2.1.2. Psicográfico

Clase social: Media a alta

Estilo de vida: Llevan el estilo de vida de sus padres, Triunfadores

Personalidad: Soñadoras, creen en la fantasía, inocentes

2.2. Perfil del consumidor

2.2.1. Perfiles



Perfil 1 : : .

Nombre: Isabela

Personalidad: Extrovertida

Edad: 12 años

Educación: primer nivel

Rutina Diaria: Todas las mañanas se levanta temprano para ir a la escuela, desayuna, se arregla, se coloca el uniforme y sale a esperar el bus escolar, asiste regularmente a sus clases, después del primer periodo de clases sale al recreo con sus amigas y come un refrigerio compuesto por fruta, una bebida y un sandwich, regresa al segundo periodo de clases y a las 14h00 almuerza y se queda en sus clases extracurriculares dentro de la misma escuela, practica atletismo. A las 17h00 regresa a casa y realiza sus deberes, mira un episodio de su serie favorita y va a dormir.

Tiempo Libre: En su tiempo libre, como vacaciones o fines de semana, disfruta de leer y visitar a sus amigas, ayudar a su mamá con las compras para la semana, ver videos

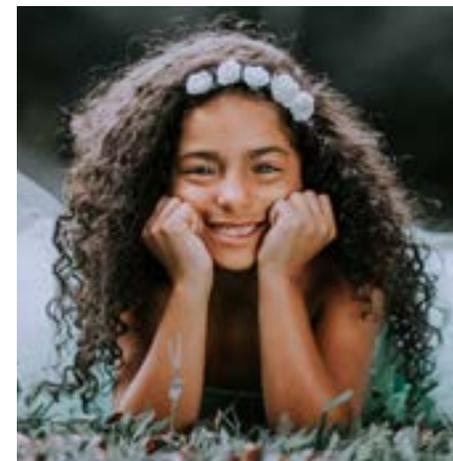
en youtube y películas o series en Netflix, de vez en cuando asiste a funciones de cine. Le gusta pasear en bicicleta en el parque y jugar con sus primos.

Actividades de ocio:

- Ver películas, TV y videos de YouTube
- Pasear en bicicleta
- Leer
- Jugar

Intereses:

- Deporte
- Libros
- Amigas



Img 17: Perfil Ficticio 1



Perfil 2 : : .

Nombre: Julia

Personalidad: introvertida

Edad: 11 años

Rutina Diaria: Todas las mañanas se levanta temprano para ir a la escuela, desayuna, se arregla, se coloca el uniforme y su papá la va a dejar en la escuela. Asiste regularmente a sus clases, después del primer periodo de clases sale al recreo con sus amigas y compra su refrigerio en el bar de la institución, regresa al segundo periodo de clases y a las 14h00 su papá la retira de la escuela. Llega a su casa, almuerza y hace sus tareas, al terminarlas mira la TV o escucha música, al llegar la noche, duerme.

Tiempo Libre: En sus tiempos libres le gusta escuchar música, mirar la TV, dormir, jugar con su gato, comer, recostarse en el patio de su casa a ver pasar las nubes y dibujar.

Actividades de ocio:

- Dibujar
- Ver TV
- Escuchar Música

Intereses:

- Animales
- Arte
- Aire libre
- Comer
- Dormir



Img 18: Perfil Ficticio 2

2.3. Partidas de diseño

2.3.1. FORMA

a) Imagen

Para el trabajo de la imagen, se utilizarán ilustraciones digitales con un estilo infantil, ya que el target al que va dirigido, son niñas de 11 a 15 años de edad, por lo tanto hay que buscar un tipo de ilustración que ellas consideren llamativo. El uso de distintas texturas y colores, podrá ayudarnos a diferenciar escenarios, personajes y ha captar de mejor manera la ambientación de la obra. Dentro de las mismas, podremos encontrar figuras geométricas y orgánicas, al igual que colores brillantes, esto es para manejo de personajes y escenografía, con la finalidad de expresar los gráficos de una manera adecuada y llamativa.

b) Cromática

Los colores a manejar son los diferentes tonos de verde y colores tierra, ya que la ambientación del cuento cuenta con mucha naturaleza y edificaciones arcaicas. Los colores para los personajes serán colores vivos, se utilizará morado, anaranjado, amarillo y tonos de café, rojo, azul y verde, ya que son los colores que representan el vestuario de la época, de esta manera se pretende destacarlos y combinarlos de mejor manera con la historia.

Se tomó mucho en cuenta utilizar colores con las representaciones que ya mencionamos

anteriormente, ya que, de esta manera el público puede asociar los personajes y entornos, con la época y cultura incaica que la narración presenta.

c) Tipografía

Basándose en el contenido del cuento, se utilizará tipografía decorativa para títulos, muy orgánica, que demuestre la formas de la naturaleza, ya que la obra combina elementos naturales que pueden ir ligados a la misma, para no perder la estética de la época en la que se narra la historia y para relacionar al árbol del Arupo con esta.

Para textos corridos se utilizará una tipografía Montserrat, una tipografía muy clara, palo seco, que contiene toda la tipofaz de la letra, esta, se utilizará debido a su legibilidad dentro de dispositivos digitales e impresos.

d) Formato

El formato a trabajarse es un video full HD, 1080p, ya que el video será lanzado en la plataforma de Youtube.

e) Soporte

El soporte será digital, ya que se trata de un producto de video, sin embargo, el material para promoción del mismo será impreso sobre varios soportes tales como papel couche, letreros luminosos, entre otros.

2.3.2. FUNCIÓN

Será un Trailer animado, que tiene como objetivo mostrar a la animación como un recurso para contar historias, al presentar una leyenda del país, contada por una exponente de la literatura ecuatoriana, Edna Iturralde.

Planea mostrar la factibilidad de producción de un producto audiovisual para futuros desarrollos dentro del área cinematográfica, de esta manera, se puede ampliar el campo de estudio y laboral dentro del país.

Al presentar una leyenda, se puede enseñar al público, una parte de nuestra cultura, de esta manera también las estaremos educando por medio de una historia propia.

2.4. Encuestas a usuarios

Se realizaron encuestas a un grado de quinto de básica del colegio Rosa de Jesús Cordero, con el fin de obtener datos más precisos con relación de a cómo el target interpretaba la historia, ya sea el mensaje que les dejaba, o cómo se imaginaban a sus protagonistas, sus personajes favoritos, así como también, el villano del cuento y sobre todo, que tipo de plataforma utilizan para visualizar contenido

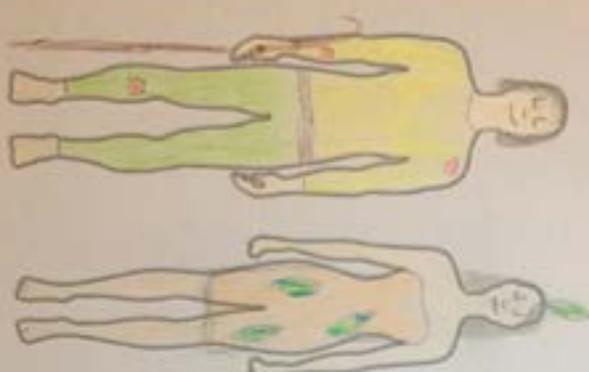
LA ANIMACIÓN COMO RECURSO PARA CONTAR HISTORIAS

Esta encuesta tiene como cometido hacer una valoración para la elaboración del proyecto de tesis de pregrado de la estudiante Allison González, perteneciente a la Universidad del Azuay, para obtener el título de Diseñadora Gráfica.

La leyenda del Arupo

1. ¿Cuál es tu personaje favorito? ¿Por qué?
Upo, porque lucha por su amor
2. ¿Quién crees que es el malo del cuento? ¿Por qué?
Yo pienso que es el cacique al papo de ARU
3. ¿Cuál es la moraleja del cuento?
Que aunque se interpongan cosas en el amor tienes que ser fuerte y luchar por el.
4. ¿Qué miras con más frecuencia?
 - YouTube
 - Netflix
 - TV
 - Cine
 - CDs de película
 - otro _____

5. Dibuja y colorea a Upo y Aru



6. Dibuja y colorea tu escena favorita

Moraleja: fuerte y después feliz.



Img 19: Encuesta 1

**LA ANIMACIÓN COMO RECURSO PARA
CONTAR HISTORIAS**

Esta encuesta tiene como cometido hacer una valoración para la elaboración del proyecto de tesis de pregrado de la estudiante Allison González, perteneciente a la Universidad del Azuay, para obtener el título de Diseñadora Gráfica.

La leyenda del Arupo

1. ¿Cuál es tu personaje favorito? ¿Por qué?
Aru, porque se defendió por el amor que tenía hacia otra persona que no era un guerrero

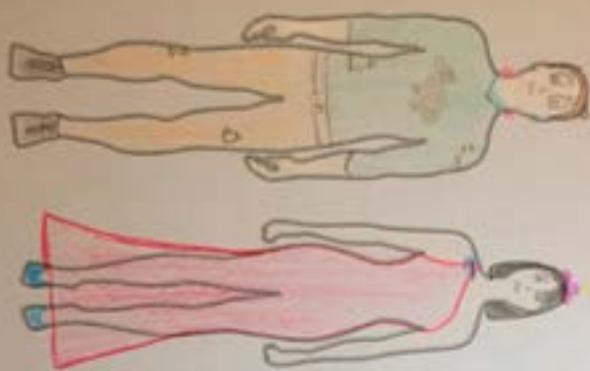
2. ¿Quién crees que es el malo del cuento? ¿Por qué?
Cosique, porque no dejó casarse con un pastorcino con un guerrero

3. ¿Cuál es la moraleja del cuento?
Nosotros debemos elegir nuestro camino, no que nos den eligiendo.

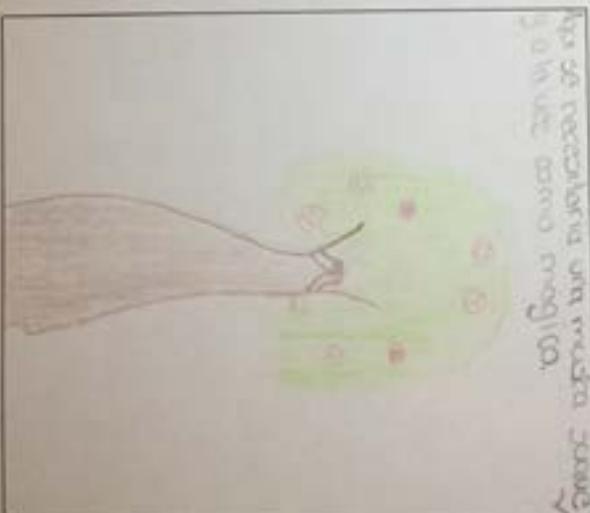
4. ¿Qué miras con más frecuencia?

YouTube
 Netflix
 TV
 Cine
 CDs de película
 otro _____

5. Dibuja y colorea a Upo y Aru



6. Dibuja y colorea tu escena favorita



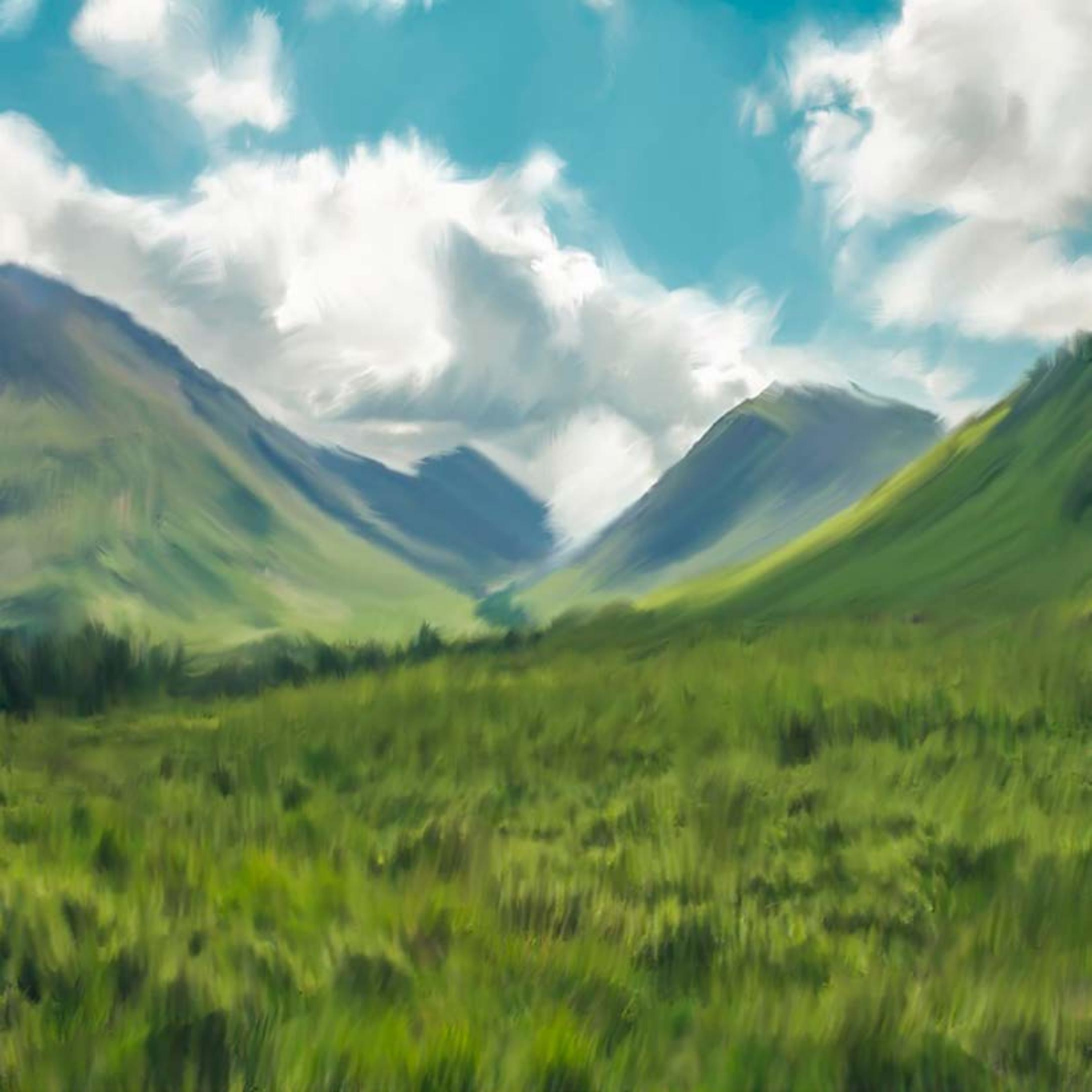
audiovisual, teniendo como resultado, un resultado de más del 50% de la audiencia, utiliza la plataforma de Youtube. Con relación a sus personajes favoritos, la mayoría de las estudiantes votaron por el personaje femenino, sin embargo, el personaje masculino tuvo mucha acogida también. En todas las encuestas, se coincidió con el villano, que era el padre de Aru, el Cacique del Valle. En cuanto a sus escenas favoritas, se pudo observar que eran las que contenían magia, como el momento en el que Upo, le cantaba canciones cuando estaba Aru encerrada en una celda, cuando los cóndores iban al rescate de los jóvenes enamorados o el gran final, cuando el amor los vuelve un Arupo.

Aquí se muestran dos de las encuestas realizadas por las niñas, dentro de los anexos podremos encontrar todas las demás.

IDEACIÓN

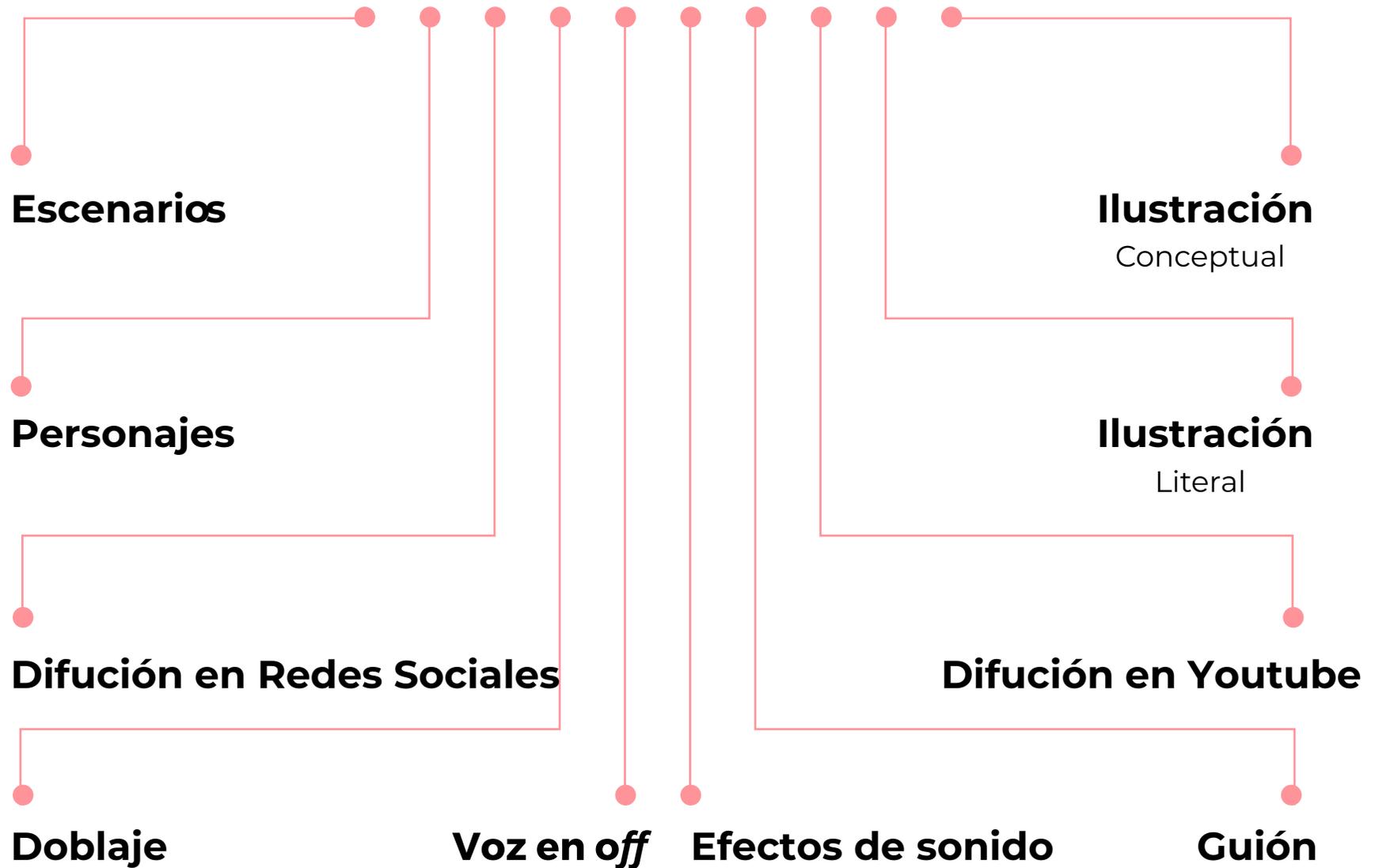
CAPÍTULO

3



55

3.1. 10 IDEAS



Las 10 ideas planteadas en este cuadro, nos ayudarán a decidir en que parte del proyecto centrarnos más o poner más énfasis.

También nos ayudará a escoger aspectos esenciales, como el tipo de sonido que se va a aplicar, de igual manera, las técnicas de ilustración que se podrán aplicar.

IDEAS ESCOGIDAS: Ilustración Literal, Difusión en YouTube, Efectos de sonido

3.2. Ilustración Literal

A. Personajes

Para el diseño de los personajes, se hizo un encuesta al target objetivo, llegando a la decisión final de realizar ilustración vectorial para el desarrollo de personajes, esta, resultó atractiva para el público y, además, tiene muchas ventajas al momento de animar, puesto que se puede hacer el personaje por partes, así como también, reutilizar algunos elementos en las escenas.

B. Escenarios

Para el desarrollo de los escenarios, de la misma manera que hicimos una encuesta para los personajes, se manejó el mismo método, llegando a la conclusión de que para los escenarios se utilizaría la técnica de dibujo digital.

Como conclusión de la parte de diseño de personajes y escenarios, se pretende llegar a un resultado final, parecido a nuestra referencia, Over the Garden Wall, que posee características de ilustración similares a las técnicas que vamos a utilizar.

3.3. Difusión en YouTube

Para tener un mayor alcance, se difundirá el trailer por YouTube, ya que, en las encuestas realizadas, el público meta, expresó que la plataforma que más utilizan para visualizar videos es esta.

El formato de video a utilizarse será de Full HD, es decir 1080p.

3.4. Efectos de Sonido

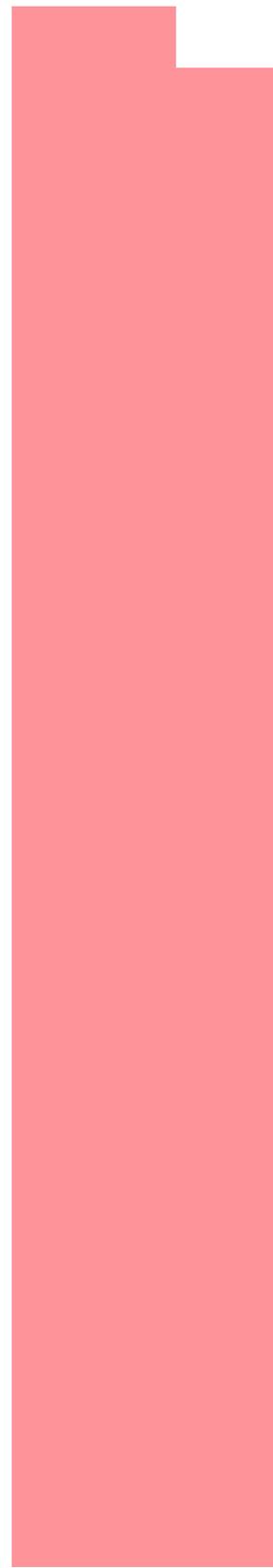
El producto audiovisual final, será con una propuesta de sonido a base de efectos. En la antigüedad, no hacía falta colocar doblajes de voz para expresar lo que los personajes querían decir, bastaba con una expresión fuerte y un poco de sonidos para ambientar los escenarios y acentuar los gestos, también, de esta manera, se da más protagonismo a las imágenes que el trailer propone.

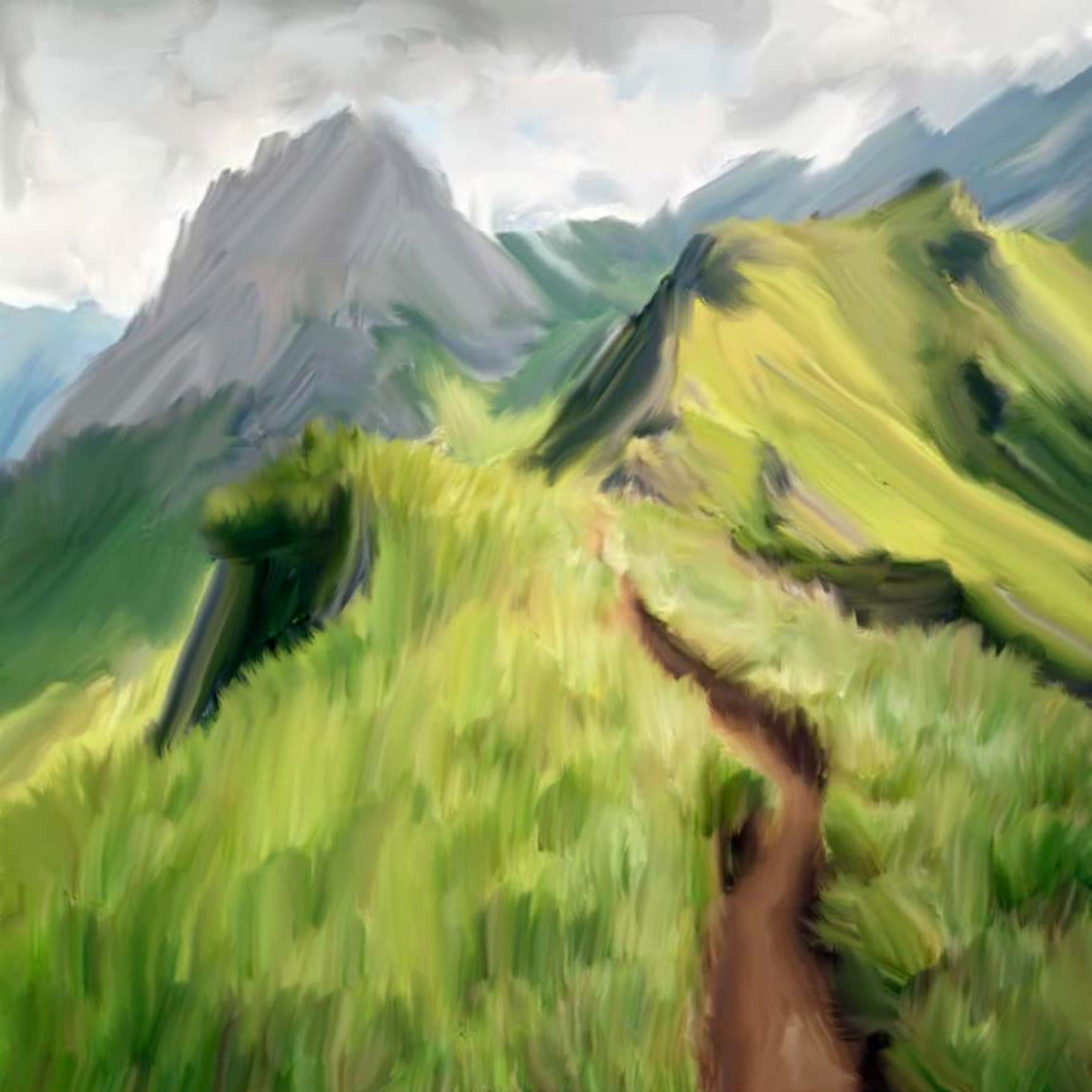


Img 21: Charles Chaplin en The Kid, película realizada con efectos de sonido

DISEÑO

CAPÍTULO





4.1. Personajes

A. Aru

Aru es una chica de 16 años, hermosa, de cabellos negros como el ala de un mirlo, y los ojos color capulí. Aru era una chica soñadora y muy voluntariosa, siempre logra lo que quería.

Vive en el Valle de Tumbaco, junto al Cacique, su padre. Está enamorada de su mejor amigo de la infancia, Upo.

Es una chica muy lista y aventurera, viste con una túnica larga, zapatillas y argollas doradas grandes, atado a su cintura una reata.

Ella siempre lucha por lo que quiere, busca siempre lo mejor para sus seres amados. Es una persona capaz de darlo todo por amor.

Le gusta la naturaleza y la vida sencilla, disfruta de los pequeños placeres de la vida, como admirar las nubes, correr por los prados y pasar tiempo junto al amor de su vida.

Es sencilla y amable con todos, le gusta ayudar a los aldeanos de su pueblo.



PRIMER BOCETO



B. Upo

Upo es un chico de origen humilde, tiene el cabello negro, las cejas gruesas y los ojos café oscuro, se dedica a pastorear llamas en los campos del Valle de Tumbaco.

Es un chico sencillo, trabajador y soñador. Gusta de componer canciones para el amor de su vida, Aru.

Él tiene un don especial, puede comunicarse con las aves. Upo es un chico ingenioso, siempre inventa juegos para divertirse junto a Aru, pues, está muy enamorado de ella desde que son niños.

Upo viste una túnica tradicional, con un poncho de colores tierra encima, sandalias y lleva su guitarra y bastón a todos lados. Físicamente, es un chico de nariz grande y sonrisa amplia.



PRIMER BOCETO



C. Cacique

El Cacique Cununyacu, es el padre de Aru, es un señor muy alto y fornido de 40 años, es un hombre amable pero sigue mucho las tradiciones, se opone al noviazgo de los protagonistas, puesto que el origen del muchacho no está al nivel de la hija de un cacique.

Siempre lleva un penacho de plumas en su cabeza, aretes dorados y cabello largo y negro.

Él desea que su hija despose a un militar de alto rango del pueblo.



PRIMER BOCETO



4.2. Primer Guion

El primer guion a desarrollar, fue el cinematográfico, en este se definió la participación de los personajes, su puesta en escena, vestimenta, aspecto físico, pero de una manera verbal, especificando la acción a desarrollarse en cada una de las escenas, así como también a la ambientación de la misma.

Este guion nos cuenta la historia desde una perspectiva descriptiva, para que sea más sencillo, iniciar con el guion técnico.

4.3. Segundo Guion

El segundo guion a desarrollarse fue el técnico, en este están especificados movimientos de cámara, planos de las escenas, tipos de iluminación y sobretodo los tiempos de duración de cada escena, de esta manera, se nos facilita iniciar con el guion gráfico o storyboard.

4.4. Tercer Guion

A. Storyboard 1

Se decidió realizar un storyboard completo de la obra, para no dejar de lado pequeños detalles y tener un panorama completo de la narrativa de la misma en caso de que se decida concluir con el cortometraje.

En este, no se escribieron textos con los tipos de planos, duración de escenas y demás, puesto que fue un boceto general, para no perder mucho tiempo y concentrar la mayor atención al segundo storyboard, el del trailer, ya que sobre este, trata el proyecto final de graduación.

1.



2.





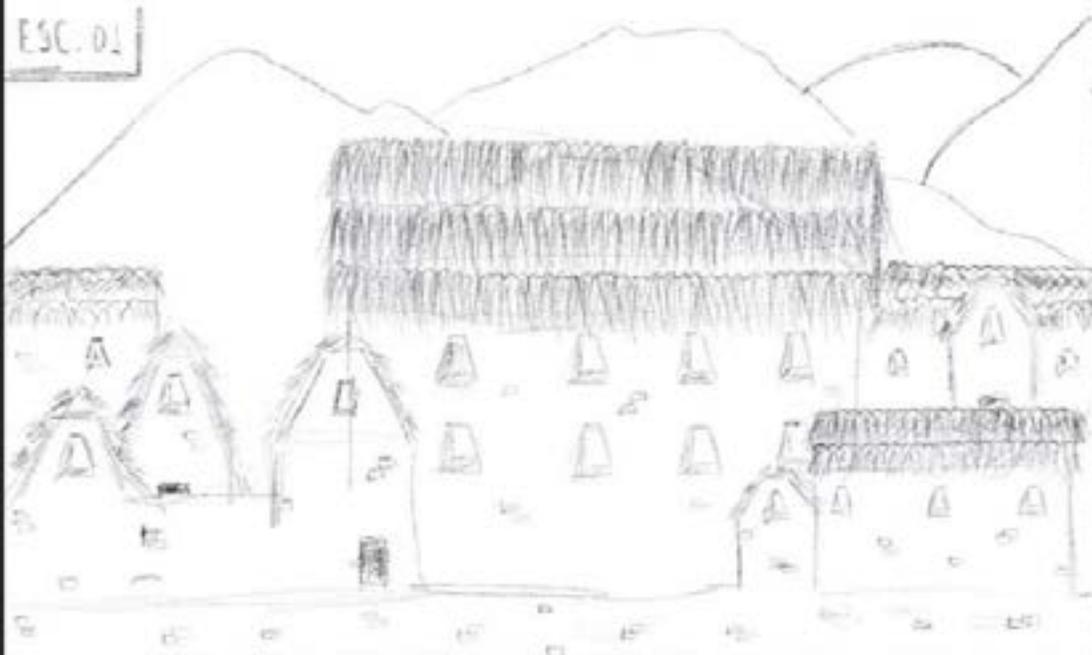
7.

A. Storyboard 2

Se decidió realizar un storyboard completo de la obra, para no dejar de lado pequeños detalles y tener un panorama completo de la narrativa de la misma en caso de que se decida concluir con el cortometraje.

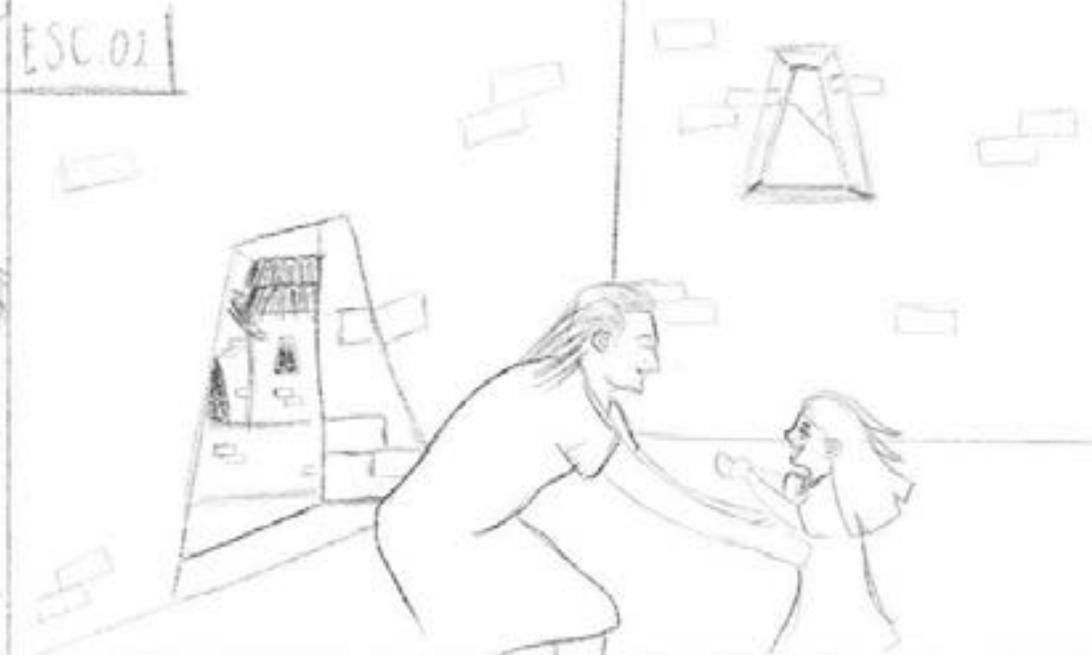
En este, no se escribieron textos con los tipos de planos, duración de escenas y demás, puesto que fue un boceto general, para no perder mucho tiempo y concentrar la mayor atención al segundo storyboard, el del trailer, ya que sobre este, trata el proyecto final de graduación.

ESC.01



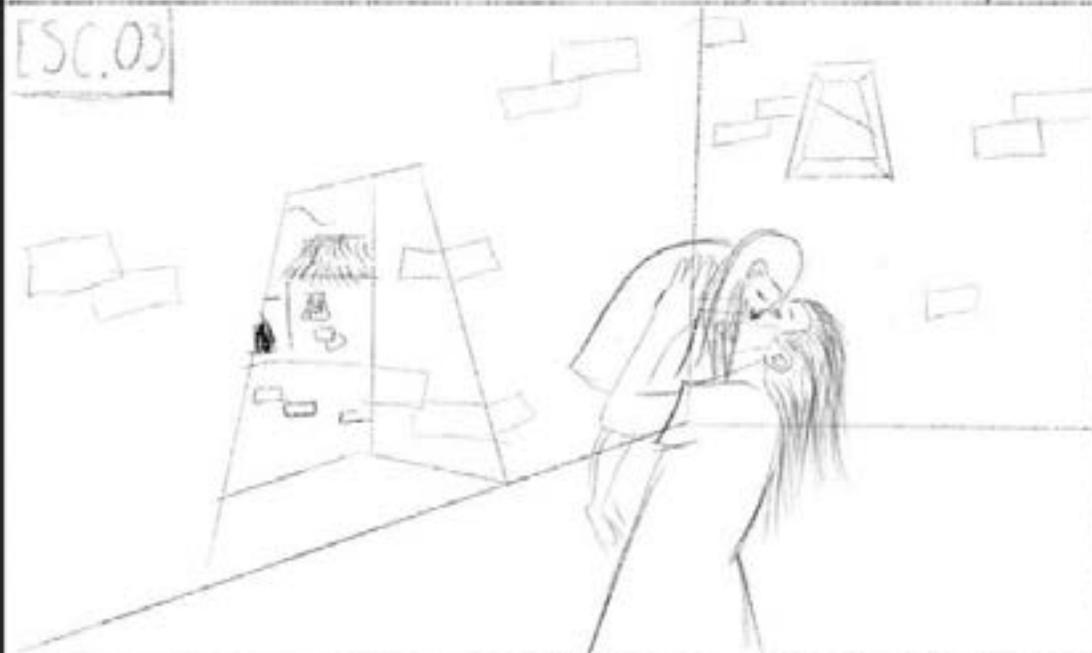
Plano de cámara del valle de Tumbaco | G.P.G. | Ext. | Tarde

ESC.02



El padre carga a su hija y la levanta | P.G. | Int. | Tarde

ESC.03



El padre la abraza y le da medio gro | P.P. | Int. | Tarde

ESC.04



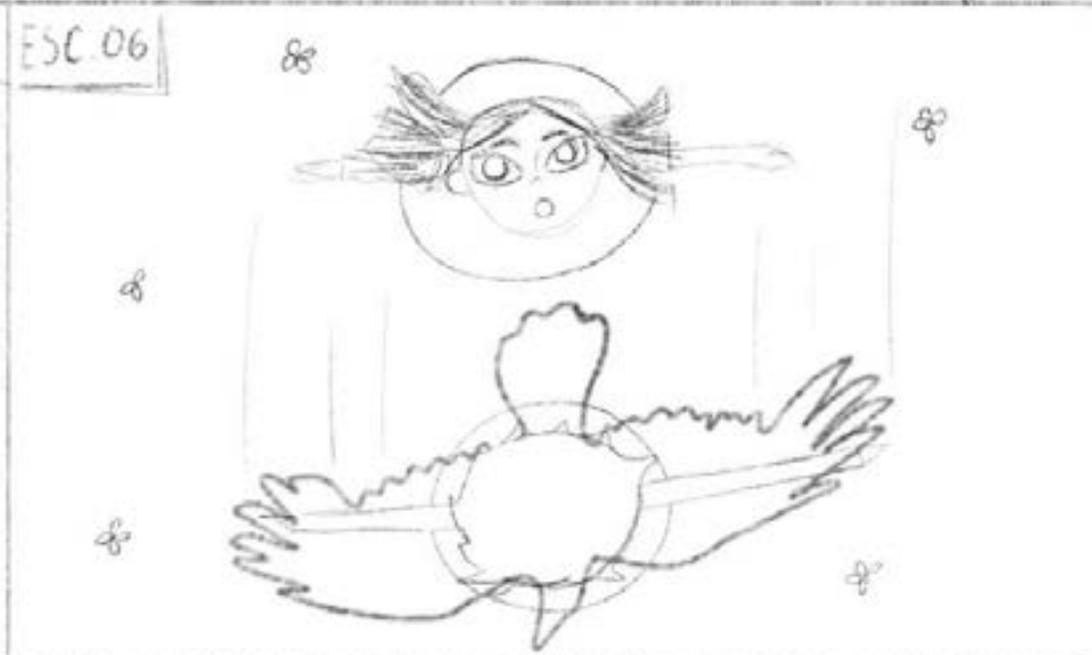
La niña tiene ahora 12 años | P.M. | Int. | Tarde

ESC.05



Su amigo, Upo, la invita a jugar | P.H. | Ext. | Tarde

ESC.06



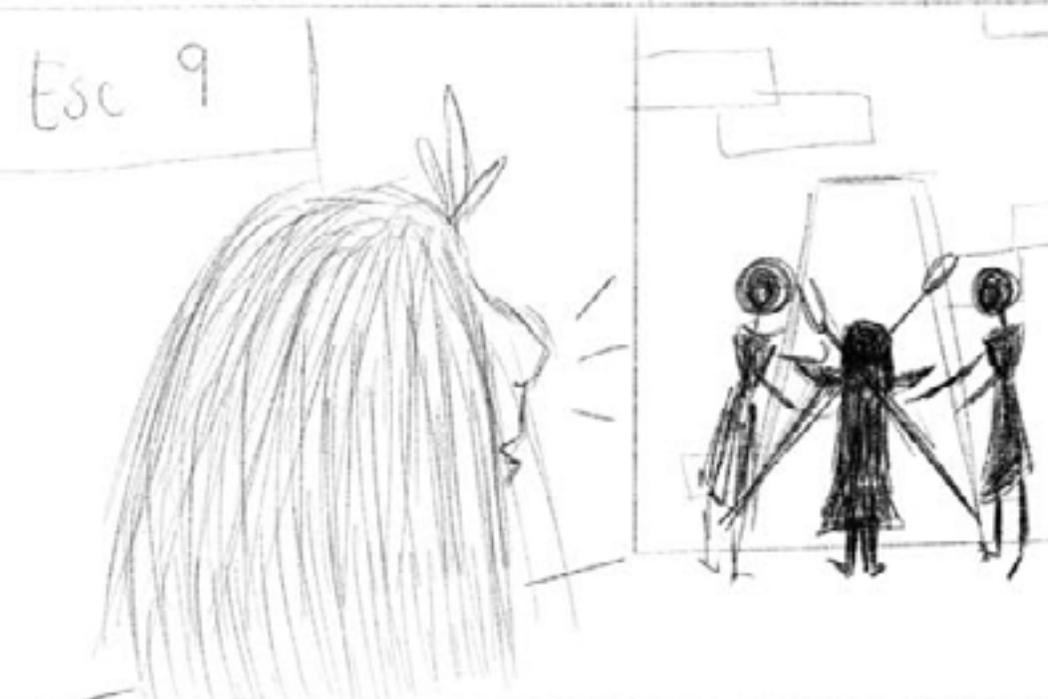
Las niñas caen en el campo y una amiga de sus se juega el paso a Upo | Centol. | Ext. | Tarde



Son adultos y están enamorados | P.P. | Ext. | Día



El cacique le dice que debe casarse con un soldado y ella se niega | P.P. | Ext. | Tarde



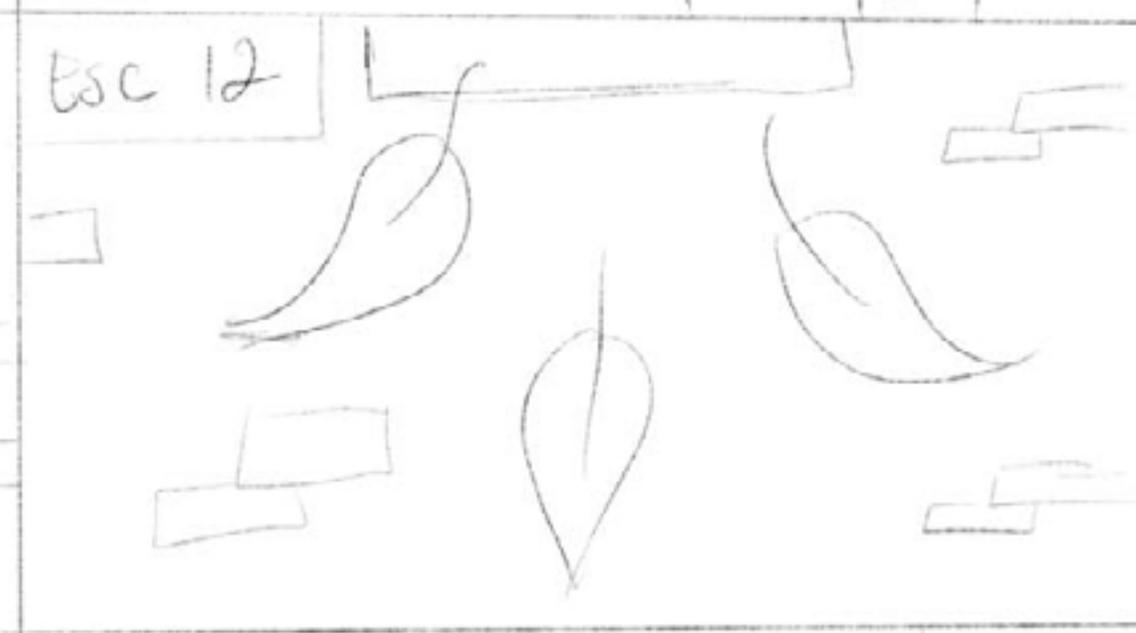
Manda a detener a su hijo | P.P. | Ext. | Tarde



Se la llevan detenida | C.P. | Ext. | Tarde



Canta Upo a Aiu en su encierro | P.P. | Ext. | Noche



Caen plumas con notas musicales | P.P. | Int. | Noche

4.5. Animación

A. Animación en rough

La animación en rough es la primera animación que debemos hacer antes entrar en los detalles de la animación final, en esta, se colocan los fotogramas clave, para tener una guía del movimiento de la escena, se coloca una línea de perspectiva dentro del programa, y después se ubican los key frames dentro de la escena teniendo en cuenta si el movimiento está en desplazamiento o si es un movimiento en un mismo sitio.

Una vez que tenemos ubicado esto, se empieza a dibujar todos los fotogramas intermedios, y se va haciendo al personaje con detalles más parecidos a como quedaría la animación final. Se retiran las líneas de perspectiva y se coloca un escenario ficticio, bocetado solo en líneas, para tener una idea de como va a ir quedando la escena, sin embargo, este escenario será reemplazado por otro, mucho más elaborado, más adelante.

Todo esto se realiza dentro del programa de ToonBoom, en la línea de tiempo que este nos proporciona.



Key Frames de secuencia de movimiento de manos



Img 22: Animación básica en rough

B. Cámara

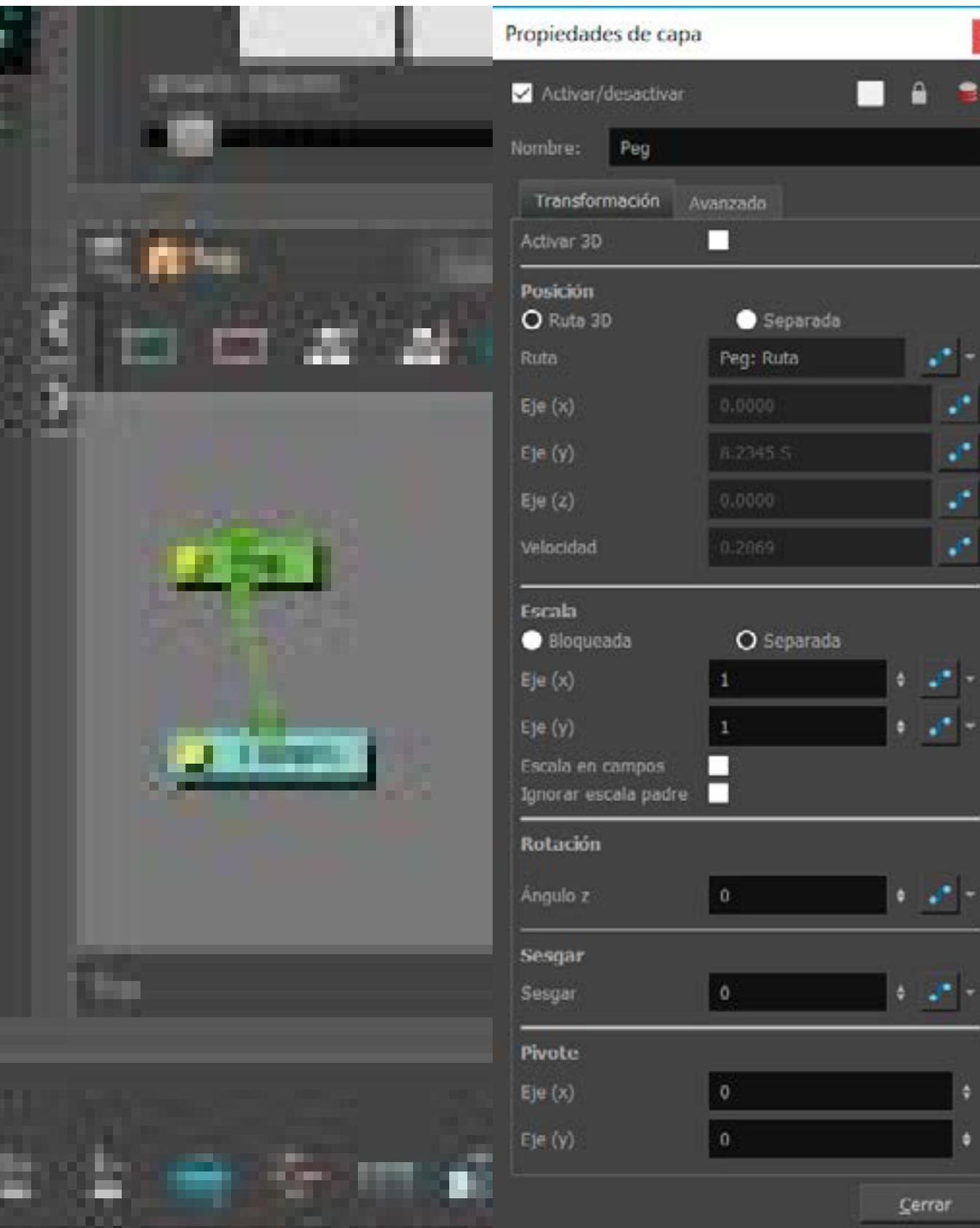
Colocar cámaras es de suma importancia, ya que así logramos enfatizar la acción realizada en la escena, se debe añadir movimiento para asegurarnos que acompaña de buena manera al escenario y al ritmo del personaje.

Para ubicar la cámara debemos fijarnos en el encuadre del personaje y escenario. Una vez que lo hemos ajustado dentro de la escena, vamos a la opción de la mesa de trabajo que dice Network, en esta, podemos encontrar una especie de araña, con varios recuadros pegados a uno central, el central es la escena creada y los sub recuadros son las capas que tenemos en el documento, aquí se ubicará la cámara por separado de todas las capas y escena principal. La cámara se encuentra en la pestaña de módulos, la seleccionamos y arrastramos al network.

Para realizar cualquier acción dentro del network, se necesitará de la ayuda de los PEGS, otra opción dentro de los módulos, dentro de estos, se puede aplicar rotación, traslación, escalar, entre otras transiciones necesarias para darle vida al plano, lo único que se debe hacer es conectar el peg a la parte superior de cualquier modulo, en este caso la cámara.

Al señalar la cámara, la mesa de trabajo se volverá amarilla y esto es todo lo que se verá transformado en la escena y para aplicar las transformaciones, el programa funciona parecido a Animate, se coloca un fotograma clave, dentro de la línea de tiempo, en donde queremos que empiece la acción.

Finalmente, para suavizar el movimiento de cámara dentro de la animación, se da doble clic en el peg y se abrirá un modificador Bezier de curvas en donde podemos modificar el paso de una acción a otra.



C. Clean up

El Clean up, como su nombre lo dice, es limpiar toda la animación, pulirla hasta que quede un trazo perfecto, es uno de los procesos más demorados, sin embargo, en como limpiemos la escena está el éxito de la animación.

Tenemos que limpiar cada uno de los fotogramas, prestando especial atención a los Key Frames y recordando cerrar correctamente todos los trazos para no tener problemas al colorear la escena.

D. Color

Darle color es muy sencillo, el mismo programa nos ofrece la opción para crear nuestras paletas de colores, una vez que tengamos todos los colores que necesitamos, tomamos el bote de pintura de la barra de herramientas, escogemos el color y el sector que queramos colorear.

Para lograr colorear cada parte, debemos asegurarnos que los trazos estén bien cerrados.



Clean up y color de una escena

E. Sombras

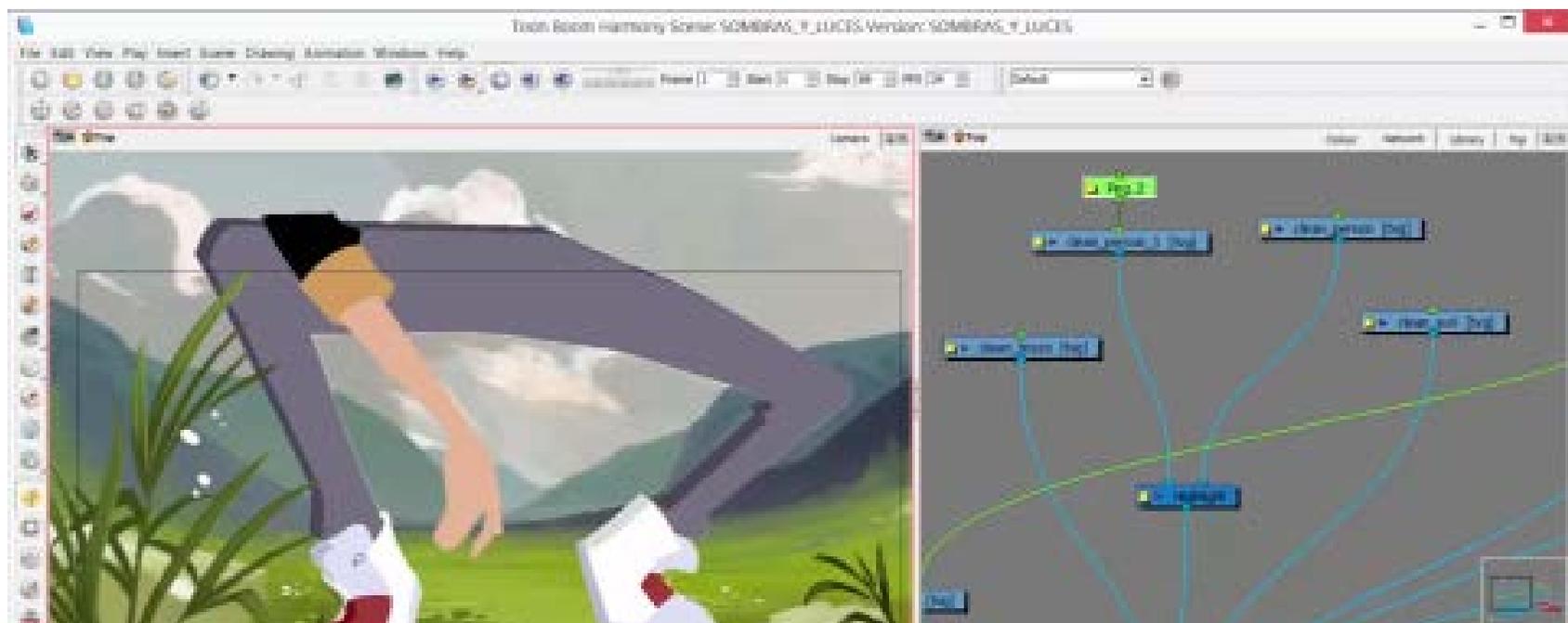
Para colocar las sombras dentro del personaje para darle volumen, vamos al network, desconectamos todas las capas que ya no vayamos a utilizar, estas son las de rough y bocetos.

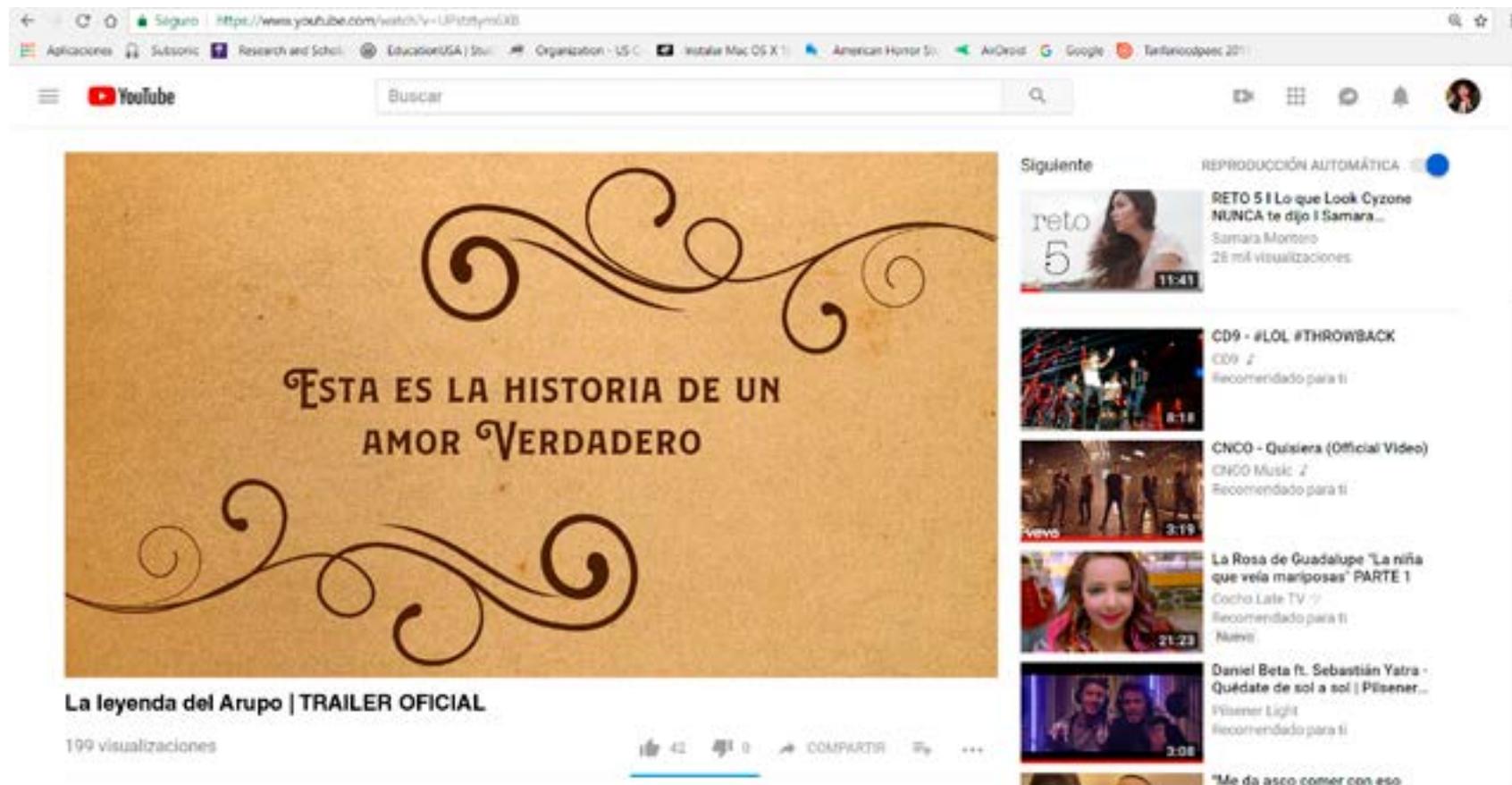
Seguidamente, se coloca un fondo realizado con anterioridad en photoshop y se guarda cada capa como una imagen PNG, de esta manera, podremos ubicarlo en la escena y se logrará una mejor perspectiva de profundidad ya que se mezclará adecuadamente con el personaje.

Se duplica el personaje, y se lo coloca sobre el mismo, con un modulo de luces entre los dos, después en las opciones que nos da el modificador, se escoje si se quiere la luz con blur o solo una que corte un poco al personaje, se mueve la luz en el ángulo que queramos y finalmente está listo para exportar.

Este programa no ofrece muchas opciones de audio, por lo que, para hacer el montaje de video y el audio, se utilizó Adobe Premiere y las opciones de exportación para YouTube.

Img 23: aplicación de luces





VALIDACIÓN

Para la validación del proyecto, se utilizó la plataforma de YouTube, puesto que se planteó la misma para la difusión del contenido del producto, habiendo obtenido un alcance de casi 200 personas en dos días, es decir, 100 personas al día, con esto podemos comprobar que el alcance obtenido es bastante alto y eficiente que una campaña impresa, no tenemos que realizar un gasto mayor en su publicidad y tenemos la opción de compartirlo en nuestras redes sociales.

CONCLUSIONES

Se puede decir que la mayoría de los seres humanos, en especial los niños, entienden mejor los conceptos o mensajes por medio de imágenes, por lo tanto, se podría considerar a la animación como un gran recurso al momento de contar una historia o representar una idea.

Los software para su desarrollo, están al alcance de la mano de cualquiera, y no se depende del mismo para lograr un buen resultado, depende del animador y como el mismo utiliza los recursos para obtener el producto final.

El proyecto es realizable, y se espera obtener grandes resultados, así como también mejorar en las diferentes áreas, como ilustración, y aprender el nuevo software para próximos proyectos.

RECOMENDACIONES

Es un proyecto factible, sin embargo, no se recomienda realizarlo con un tiempo muy limitado y con poco recurso humano, ya que no se puede entrar mucho en detalles.

Se debe tener un cronograma definido y ordenado, para que se logre aprovechar el tiempo al máximo.

Se necesita tener en consideración un buen hardware, con una tarjeta de video adecuada, para tener un mejor rendimiento a la hora de realizar el proyecto.

ÍNDICE DE IMÁGENES

Img01: https://www.google.com.ec/search?q=el+viaje+de+chihiro&rlz=1C1CHBF_esEC799EC799&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiNI4jP6u_bAhVttlKkKHfg3A-UQ_AUICigB&biw=1536&bih=683#imgsrc=IWTyp0wxtPJIM:

Img02: https://aminoapps.com/c/dibujos_animados/page/item/persepolis/Yjns_Xlj2DL42Rg0v0xBW21DZqkMb

Img03: <http://gl.globo.com/pop-arte/oscar/2013/noticia/2013/02/produtora-e-expulsa-por-jogar-aviao-de-papel-durante-o-oscar-diz-site.html>

Img04: <https://www.pinterest.es/pin/210332245069355484/?!p=true>

Img05: <https://listas.20minutos.es/lista/las-mejores-peliculas-de-musical-271437/>

Img06: <https://www.casadellibro.com/pelicula-la-cancion-del-mar-dvd/8437010737527/2625107>

Img07: <https://www.youtube.com/watch?v=WVjVkpK7wKg>

Img08: <https://www.pexels.com/photo/laptop-technology-ipad-tablet-35550/>

Img09: <https://www.pexels.com/photo/mokup-smartphone-technology-phone-34407/>

Img10: <http://www.educacionline.com/instituto-de-marketing-online/5-tipos-de-historias-para-implementar-storytelling-en-tu-estrategia-de-negocio/>

Img11: <https://www.youtube.com/watch?v=sx211M0q2Lo>

Img12: <http://eptechview.ttuhs.edu/tag/marie-leiner/>

Img13: <https://www.squarechapel.co.uk/whats-on/when-the-wind-blows/>

Img14: <https://www.myvue.com/film/peter-rabbit>

Img15: Entregadas del Autor

Img16: Entregadas del Autor

Img17: <https://www.pexels.com/photo/adolescence-adult-beautiful-blur-573243/>

Img18: <https://www.pexels.com/photo/girl-drawing-on-brown-wooden-table-1001675/>

Img19: Se la puede encontrar en Anexos

Img20: Se la puede encontrar en Anexos

Img21: <https://www.aarp.org/espanol/entretenimiento/expertos/ernesto-lechner/info-2014/foto-peliculas-charlie-chaplin.html>

Img 22: https://www.domestika.org/es/courses/83-animacion-2d-con-toon-boom-harmony/units/358-ya-a-animar-como-tejones#course_lesson_1292

Img 23: https://www.domestika.org/es/courses/83-animacion-2d-con-toon-boom-harmony/units/359-los-ultimos-retoques#course_lesson_1297

ANEXOS

TODOS LOS ANEXOS SE ENCUENTRAN AL FINAL DEL
PROYECTO IMPRESO

ABSTRACT

Creation of an Animated Trailer as a Resource for Storytelling

Since ancient times various tales have been told, from anecdotes to legends. Nowadays, media and technology allow to spread these stories in multiple ways. Stories can be narrated through animation; however, in Ecuador, this tool is used mainly for advertisement thus leaving the cinematographic area almost unexplored. This thesis aims to show animation as a resource for storytelling. At the same time, it intends to contribute to the Ecuadorian cinema through an animated trailer in 2D that tells a legend about the country written by an exponent of Ecuadorian literature. This work went through the development of the script, storyboard, characters and stage design, until reaching the final audiovisual product.

Key words: Stories, legends, communication, animation, cinematography, movies, trailer, script, character and stage design, audiovisual.

Allison González C.

Student

Diego Larriva

Director



Translated by,

Ana Isabel Andrade
Ana Isabel Andrade

