

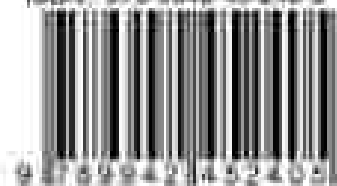
KIBOU

Entre máquinas y esperanza

Proceso Creativo



ISBN: 978-9943-43-343-3



9 789943 433433



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
SINOPSIS	9
PRÓLOGO	11
CAPÍTULO 1. IMAGINACIÓN DESBORDANTE	13
EL MUNDO DEL CORTOMETRAJE	15
EL PROCESO DE CREACIÓN	16
ARTE CONCEPTUAL Y MORFOLOGÍA	17
GUIÓN Y STORYBOARD	18
EQUIPO Y TECNOLOGÍA	19
POSTPRODUCCIÓN	20
CAPÍTULO 2. EL VIAJE DEL GUIÓN	22
BRAINSTORMING	23
AMPLIACIÓN DE IDEAS	25
GUIÓN LITERARIO	26
GUIÓN TÉCNICO	29
NAMING	32
CAPÍTULO 3. FORJANDO ALMAS EN IMÁGENES	34
CREACIÓN DE PERSONAJE PRINCIPAL	35
CONCEPTUALIZACIÓN	36
POSES, MOVIMIENTOS, ARTE CONCEPTUAL	37
PERSONAJES SECUNDARIOS	40
CAMBIOS DE PERSONALIDAD	49

ÍNDICE

ANTAGONISTAS	50
INTERACCIÓN DE PERSONAJES	54
CAPÍTULO 4. CICLO DE DESARROLLO	56
PLANIFICACIÓN DE ESCENAS	58
CREACIÓN DE FONDOS Y AMBIENTES	73
MORFOLOGÍA	77
CAPÍTULO 5. LA DANZA DE LA CREACIÓN	80
TÉCNICAS DE ANIMACIÓN	81
MOVIMIENTO DE PERSONAJES	82
ESCENAS DE ACCIÓN CON ANIMACIÓN	83
SOFTWARE DEL PROCESO DE ANIMACIÓN	85
CAPÍTULO 6. DANDO VIDA A KIBOU	88
ANIMACIÓN	89
EFECTOS VISUALES	93
DISEÑO DE SONIDO	95
COLORIZACIÓN	102
CORRECCIÓN DE COLOR	104
RENDERIZACIÓN	108
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	116
ESCANÉAME	117
AUTORES	120

INTRODUCCIÓN

En el mundo de la animación como un lugar mágico donde la imaginación cobra vida, y cada fotograma es una oportunidad para contar historias únicas y cautivadoras, toma vida el fascinante viaje de la creación de un cortometraje animado como parte de un trabajo en equipo y la capacidad de creer en resultados deslumbrantes que brillen en una pantalla.

Este libro nace de la pasión y dedicación de un grupo de talentosos estudiantes de la carrera de Animación y Diseño Digital del Instituto Superior Universitario de Formación, quienes han unido sus conocimientos para brindar a los lectores una muestra exclusiva de los secretos detrás del proceso creativo que hay en los cortometrajes animados, identificando aprendizajes que los han convertido en experiencias y anécdotas para compartir con todos aquellos que sueñan con embarcarse en un viaje similar.

Los cortometrajes animados son una forma de arte en constante evolución; ésta obra es única y refleja su visión, la destreza de los creadores y el proceso de creación y presentación.

En estas páginas se puede observar cómo se combina la creatividad, la narrativa y la técnica para dar vida a personajes entrañables de un mundo sorprendente y bajo emociones que se transmitan y trasciendan la pantalla.

El lector podrá ser parte del proceso de desarrollo, desde la concepción de una idea hasta la producción, identificando la importancia del diseño de personajes, su arte conceptual, la creación de escenarios, foley de sonidos y la composición musical que permite moldear esta historia.

Los autores de este libro quieren inspirar, guiar y compartir su pasión por la animación, un mundo del que estamos rodeados y nos fascinamos por los descubrimientos tecnológicos que se aplica en cada una de las etapas.

SINOPSIS

En un lugar donde la vegetación es casi inexistente y la tecnología ha tomado el control absoluto, Kibou, un niño androide, se embarca en una misión para salvar un brote de vida y devolver la esperanza a un mundo devastado.

La travesía de Kibou comienza por la chispa de curiosidad que conserva de los humanos. Un día, mientras exploraba la antigua ciudad, detecta unas cintas de bloqueo de paso, lo que despierta su atención, llevándolo a la acción de romperlas e ingresar. Luego de caminar se sorprende al encontrar en su paso una pequeña planta, luchando por sobrevivir en medio del desierto tecnológico.

Después de encontrar la manera de llevársela se percata que es observado por 3 robots que lo analizan y escanean a este pequeño ser vivo que bajo su visión, debe ser aniquilado.

Este hallazgo impulsa a Kibou a proteger y resguardar esa frágil forma de vida, y bajo el propósito de encontrar un lugar seguro, comienza la aventura en la que se encuentra con personajes entrañables que se unen a su noble causa.

Su viaje a través de paisajes desolados, revela la belleza oculta de un brote de vida que lucha por sobrevivir en medio de las ruinas, enfrentándose a desafíos que pondrán a prueba su coraje y determinación.

Kibou y sus aliados deben superar obstáculos para restaurar la vida en un lugar dominado por la tecnología, explorando rincones inhóspitos de un mundo devastado.

PRÓLOGO

Es un privilegio y un honor para mí introducir a los lectores en este excepcional compendio, fruto del arduo trabajo y la dedicación incansable de nuestros talentosos estudiantes.

Este libro, más que un testimonio visual, es un viaje cautivador a través del proceso completo de dar vida a la imaginación a través de la animación.

En estas páginas encontrarán reflejada la pasión que estos jóvenes han vertido en su trabajo, desde la génesis de una idea hasta el desarrollo del último fotograma, logrando explorar cada rincón del proceso creativo con curiosidad.

Un especial reconocimiento a cada estudiante autor de esta publicación, quienes colocaron pieza por pieza para que esto se logre edificar, a Mgtr. Gianella Bermeo, por su dirección e incalculable aporte a la formación de estos artistas y su disposición de siempre ir por esa milla extra en la formación técnico-tecnológica sin importar las adversidades.

Que esta publicación sirva como recordatorio que el cielo es interminable, como dijo Albert Einstein "la imaginación no tiene límites", una invitación a ir más allá, a tocar ese infinito, a imaginar, crear y emocionar, pero sobre todo a recordar siempre que este solo es el inicio.

Disfruten de este viaje visual y emocionante, a través del arte en movimiento.

JONATÁN PORTUGAL, MGTR.

CAPÍTULO: 1

Imaginación Desbordante

ORIGEN DE LA IDEA



OpenAI. (2023). Ideas [Imagen generada por IA]. DALL·E.

EL MUNDO DEL CORTOMETRAJE

En el ámbito cinematográfico, las producciones y exhibiciones de películas con una duración inferior a 30 minutos son una forma de expresión artística que permite a los cineastas contar historias de manera concisa y creativa, ofreciendo un espacio ideal para experimentar con diferentes técnicas y explorar una amplia variedad de temas en un formato más compacto (García, 2023).

Estos cortometrajes pueden abarcar cualquier género, desde la comedia y el drama hasta la animación y el documental, constituyendo un terreno fértil para la experimentación y la innovación.

A pesar de su corta duración, tienen la capacidad de cautivar al público y dejar una impresión duradera, al abordar temas profundos, desafiar convenciones y presentar nuevas perspectivas.

El cortometraje ofrece una plataforma para que los cineastas emergentes muestren su talento y creatividad, siendo un espacio donde las ideas audaces y arriesgadas pueden ser exploradas, lo que permite a los realizadores desarrollar su estilo y encontrar su voz única en la industria cinematográfica.

EL PROCESO DE LA CREACIÓN

La generación de ideas para un cortometraje es un proceso tanto inspirador como desafiante; que puede surgir de diversas fuentes a nuestro alrededor: la lectura de libros, la visualización de películas, la escucha de música o simplemente al dejar volar la imaginación (López, 2023).

Este proceso nos guía hacia la definición de los elementos clave de la historia, como los personajes, el ambiente y el conflicto principal, acompañado de una narrativa clara que incluye un planteamiento, un desarrollo y un desenlace bien estructurados.

La animación; como lenguaje visual, "trasciende las barreras culturales y lingüísticas para contar historias y transmitir emociones de manera única" (López, 2023).

En este capítulo, exploraremos en profundidad el poder de la animación y cómo los cortometrajes animados representan una manifestación excepcional de este arte.

La animación tiene la capacidad de transportarnos a mundos imaginarios, llevarnos a través del tiempo y hacer que objetos inanimados cobren vida mediante la cuidadosa manipulación de imágenes en movimiento, este logro es el resultado del trabajo en equipo y de la creatividad de los autores, quienes aportaron ideas que, a lo largo del proceso, fueron tomando forma hasta dar vida a Kibou.

ARTE CONCEPTUAL Y MORFOLOGÍA

El desarrollo de los personajes en este cortometraje ha sido fundamental para construir una narrativa convincente. Se han diseñado personalidades creíbles que convierten a los personajes en figuras interesantes, capaces de captar la atención del lector y el espectador. Cada personaje cumple un rol específico dentro de la historia y se les ha dotado de una identidad única que los impulsa a cumplir su misión, aportando así profundidad y realismo al relato desde sus respectivas perspectivas.

El arte conceptual ha jugado un papel clave en este proceso, permitiendo que el lector y el espectador identifiquen a cada personaje a través de características de acting cuidadosamente diseñadas. Este proceso de diseño y visualización no solo ha sido crucial para establecer la apariencia externa de los personajes, sino también para capturar su esencia y transmitir sus personalidades (Ramírez, 2022).

Además, la creación de escenarios y objetos ha sido igualmente destacada, implicando la elaboración de ilustraciones o representaciones visuales que no solo capturan la apariencia, sino también la personalidad y las características distintivas de cada personaje y elemento del entorno.

La morfología, entendida como la forma física y apariencia de los personajes, abarca aspectos como la altura, el peso, la complexión física, el color de piel, la forma del rostro y otros rasgos distintivos. Estos elementos han sido creados en armonía con la personalidad de cada personaje y el contexto de la historia, logrando una cohesión visual que enriquece la narrativa y aporta autenticidad al universo del cortometraje.

GUIÓN Y STORYBOARD

El guion es un elemento fundamental en la creación de un cortometraje, ya que actúa como la columna vertebral de la narrativa y la estructura de la historia (Martínez, 2022).

Este documento proporciona una guía clara para cineastas, actores y todo el equipo de producción, asegurando una ejecución coherente y efectiva de la visión del proyecto.

La importancia de un guion radica en su capacidad para transmitir de manera clara y concisa la historia, los diálogos y las emociones que se desean comunicar, esto no solo mantiene el interés del espectador, sino que también garantiza la coherencia narrativa a lo largo del cortometraje, lo que facilita enormemente la creación de un storyboard.

El storyboard, por su parte, es una herramienta visual compuesta por una serie de ilustraciones o imágenes secuenciales que representan cada escena del cortometraje. Basado en el guion, el storyboard permite al equipo de producción visualizar cómo se verá el cortometraje en la pantalla, ayudando a planificar la dirección, la composición y el flujo de las escenas.

En este proyecto, las imágenes que se presentan han pasado por un cuidadoso proceso de bocetos y estilización, lo que ha permitido alcanzar el producto final que podrán apreciar en las páginas de este libro. Cada ilustración refleja la interpretación visual del guion y se alinea con la visión artística del cortometraje, creando una experiencia cohesiva y bien estructurada.

EQUIPO Y TECNOLOGÍA

Cada una de las etapas del desarrollo de Kibou se describe a continuación, destacando la participación de los autores en la siguiente clasificación:

DIRECCIÓN: Mgtr. Gianella Bermeo Quezada.

PREPRODUCCIÓN:

Guion Literario: Angee Jurado, Cristhian Sánchez Y Alex Rodríguez.

Guion Técnico: Angee Jurado Y Alex Rodríguez.

Programa utilizado: Microsoft Word.

Creación de personajes: Alex Rodríguez Y Angee Jurado.

Creación de escenarios: José Andrés Bastidas Y Angee Jurado.

Programa utilizado: Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.

PRODUCCIÓN:

Animación de personajes y escenarios: Angee Jurado, Jeremy Rodríguez y José Andrés Bastidas.

Programa utilizado: Adobe After Effects.

POSTPRODUCCIÓN:

Edición de animación, efectos visuales, efectos sonoros, musicalización, colorización.

Render: Cristhian Sánchez.

Programas utilizados: Adobe Premiere Pro, OBS Studio.

POSTPRODUCCIÓN

Es un proceso fundamental para recopilar y unir la información desarrollada y finalizar la obra cinematográfica, la cual se detalla a continuación:

- **Edición de video:** En esta etapa, se seleccionan y organizan las tomas grabadas para construir la estructura narrativa del cortometraje. Se eliminan las tomas no deseadas y se ajusta el ritmo y la secuencia de las escenas para lograr el impacto visual y emocional deseado.
- **Montaje de sonido:** El montaje de sonido es crucial en la postproducción. Este proceso implica la mezcla de diálogos, efectos de sonido y música para crear una experiencia auditiva inmersiva y cohesiva, que refuerce la narrativa y el tono del cortometraje.
- **Diseño de sonido:** El Foley es la creación de sonidos no existentes en la biblioteca con el fin de obtener efectos que complementen y enriquezcan la narrativa y la estética del cortometraje. Esto incluye la creación de sonidos ambientales, efectos especiales y la mezcla final de sonido, todo enfocado en reforzar la inmersión del espectador.

POSTPRODUCCIÓN

- **Corrección de color:** Se ajustan los colores y tonos de las imágenes para lograr una apariencia visual coherente y estilizada. Este proceso es esencial para establecer el ambiente y la atmósfera del cortometraje, garantizando una continuidad visual en cada escena.
- **Efectos visuales:** Si es necesario, se agregan efectos visuales para mejorar la calidad y la estética del cortometraje. Esto puede incluir la creación de elementos digitales, la eliminación de objetos no deseados o la mejora de las escenas existentes, añadiendo un nivel adicional de sofisticación visual.
- **Titulos y créditos:** Finalmente, se añaden los títulos iniciales y finales, así como los créditos del equipo de producción, complementando el cortometraje y reconociendo el trabajo de todos los involucrados.

CAPÍTULO: 2

El Viaje del Guion

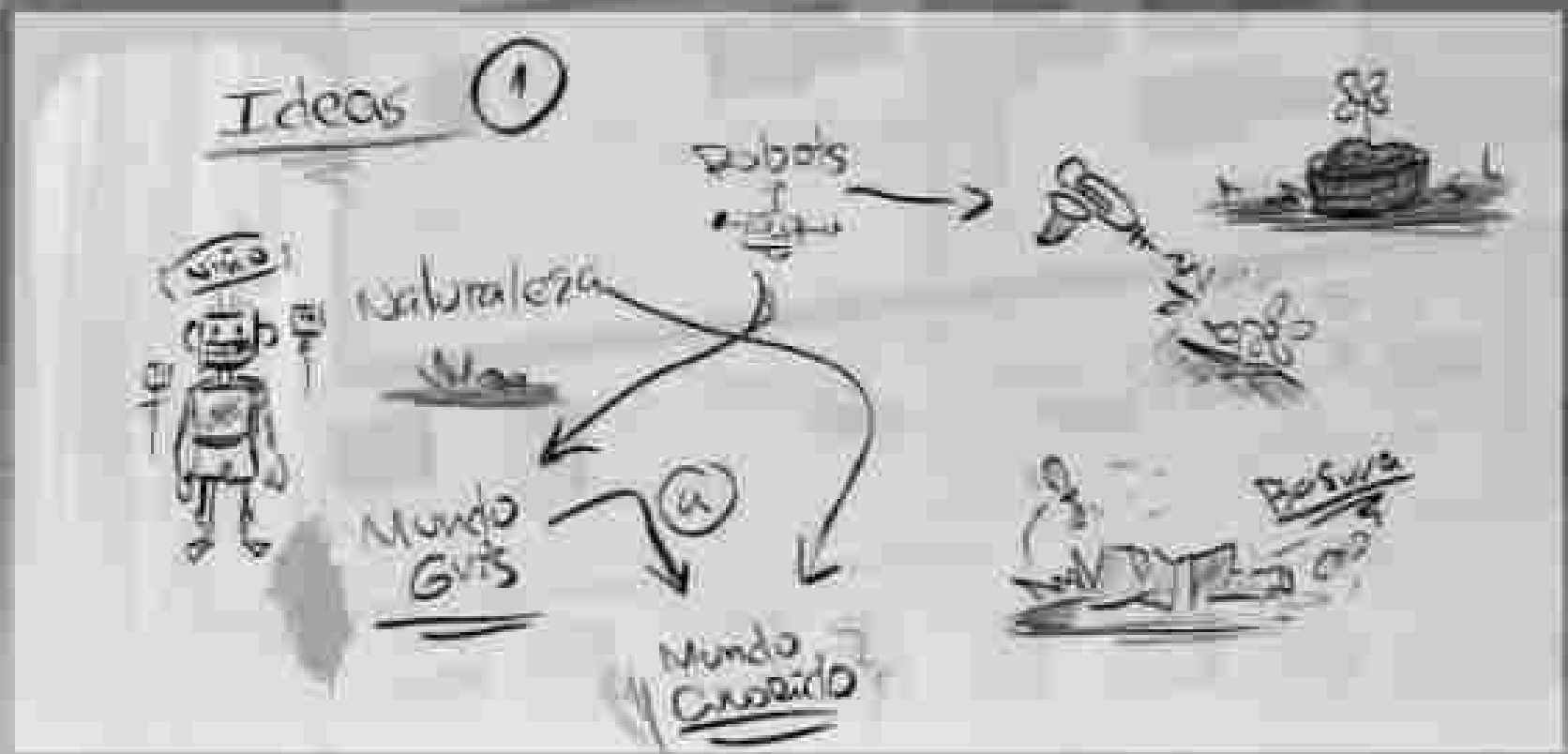
INSPIRACIÓN Y CONCEPTO



OpenAI. (2023). Guion y pluma [Imagen generada por IA]. DALL·E.

BRAINSTORMING

Planeta tierra	Niño	Desechos tóxicos	Mundo gris
Robots buenos	Robots malos	Edificios	Casas destruidas
Planta única y especial	Molino de viento	Basura	Mundo colorido



AMPLIACIÓN DE IDEAS

1. Supervivencia en un mundo post-apocalíptico donde la vegetación escasea.
2. Lucha de un niño mitad humano, mitad robot, por encontrar un árbol y traer esperanza a su ciudad.
3. Adaptación de los humanos a la cibernética y la robótica para sobrevivir.
4. *Importancia de la naturaleza y la necesidad de preservarla.*
5. Explora el contraste entre la vida en la ciudad controlada por robots y la vida en las ruinas humanas.
6. La amistad entre el niño cybor Kibou y el tvbot.
7. La búsqueda de Kibou y sus amigos por encontrar un lugar para hacer crecer un árbol.
8. La naturaleza como fuente de cambio y transformación en el mundo.
9. La revelación de la antigua tecnología en el viejo molino.
10. La reacción de la sociedad al renacimiento de la vegetación.

La idea surge de la necesidad de preservar la naturaleza. En un mundo desolado y controlado por robots, la trama sigue la búsqueda de un brote de vida, última esperanza para restaurar el equilibrio natural. La historia mostrará cómo la naturaleza puede transformar tanto el entorno como el espíritu humano, siendo esencial para la supervivencia y el bienestar de la sociedad.

GUIÓN LITERARIO

Escena 1: Ciudad - Día

Una planta brota en la ciudad desierta. De repente, un rayo láser la destruye, revelando a un robot que continúa su misión de eliminar toda vegetación.

Escena 2: Fondo negro

Pantalla negra. Tras unos segundos, se muestran párrafos que explican cómo la humanidad llegó a este conflicto, controlada por robots y desprovista de naturaleza.

Escena 3: Ciudad - Día

La cámara recorre una ciudad en ruinas. El título del cortometraje aparece en pantalla, seguido de las palabras: "En la actualidad".

Escena 4: Interior de la ciudad (calle) - Día

La ciudad está controlada por "ConcreCorp", un conglomerado que prohíbe los árboles. Robots vigilan a los ciudadanos y realizan tareas de mantenimiento y limpieza.

Escena 5: Interior de la ciudad - Día

Kibou, durante su caminata, descubre una zona prohibida. Decide entrar y encuentra un pequeño brote de árbol iluminado por un rayo de luz. Al intentar tomarlo, escucha ruidos de máquinas y rápidamente guarda el brote en una lata, pero dos robots guardianes lo interceptan.

Escena 6: Exterior - Contenedor - Día

Kibou corre por los callejones para escapar de los robots y se esconde en un contenedor de basura.

Escena 7: Interior - Contenedor - Día

Kibou observa a los robots pasar de largo. Dentro del contenedor, encuentra un robot televisor sucio que se enciende. Tvbot muestra información sobre el brote y revela un molino que puede ayudar a propagarlo.

Escena 8: Exterior - Contenedor - Día

Tvbot muestra "sigueme" en su pantalla, y junto a Kibou, se dirigen hacia la colina donde se encuentra el molino.

Escena 9: Ciudad - Día

Los dos son observados por robots guardianes. Kibou y Tvbot corren hacia la colina, pero los robots los siguen de cerca.

Escena 10: Colina - Día

Kibou sube la colina, mientras Tvbot se sacrifica para detener a los robots. Sin embargo, uno de ellos esquiva a Tvbot y sigue persiguiendo a Kibou.

Escena 11: Exterior - Molino de viento - Día

Al llegar al molino, el brote brilla, y Kibou, sabiendo que está en el lugar correcto, lo coloca en el pedestal.

Escena 12: Interior - Molino de viento - Día

El robot se acerca para detener a Kibou, pero justo a tiempo, el brote libera esporas que viajan a través del molino.

Escena 13: Exterior - Molino de viento - Día

Las esporas se esparcen y hacen que nuevas plantas crezcan rápidamente, devolviendo vida al entorno.

Escena 14: Interior - Ciudad - Día

Las esporas cambian el color de los robots de rojo a verde, volviéndolos protectores de la vegetación.

Escena 15: Colina y Ciudad - Día

Tvbot observa cómo las esporas llenan el cielo y se pone feliz al ver que Kibou logró su objetivo. Las esporas forman la palabra "FIN" en el cielo.

GUIÓN TÉCNICO

Escena 1: Ciudad - Día- Plano general

Se observa un brote de planta en medio de la ciudad. - Efecto visual: Un rayo láser lo destruye de la nada. - Plano detalle: Se revela un robot que continúa destruyendo otras plantas.

Escena 2: Fondo negro: Pausa por unos segundos. - Texto en pantalla
Párrafo explicativos sobre el contexto del conflicto.

Escena 3: Ciudad - Día - Paneo**

La ciudad está destruida y en ruinas. - Texto en pantalla- KIBOU - Texto en pantalla:
"En la actualidad" -

Escena 4: Interior de la ciudad (calle) - Día - Plano general

Una calle de concreto, controlada por el conglomerado "ConcreCorp". - Plano medio: Robots vigilan a los ciudadanos; los árboles están prohibidos. - Plano detalle: Robots pequeños realizando labores de limpieza y mantenimiento.

Escena 5: Interior de la ciudad - Día - Plano seguimiento

Kibou camina por la ciudad y ve un cerramiento con letreros de "Prohibido Entrar". - Efecto visual: El ambiente se vuelve oscuro y desolador. - Plano detalle: Kibou encuentra un brote de árbol iluminado por un rayo de luz. - Plano medio: Kibou intenta tomar el brote, pero escucha ruidos de máquinas. - Plano detalle: Guarda el brote en una lata y es interceptado por dos robots guardianes.

Escena 6: Exterior - Contenedor - Día - Plano general

Kibou huye por los callejones y se esconde en un contenedor de basura.

Escena 7: Interior - Contenedor - Día - Plano detalle

Kibou observa por un agujero cómo los robots pasan de largo. - Plano medio: Dentro del contenedor, Kibou encuentra un robot televisor sucio que se enciende. - Efecto visual: TVbot muestra en su pantalla información sobre el brote y un molino que puede ayudar a propagarlo.

Escena 8: Exterior - Contenedor - Día - Plano general

Kibou y TVbot salen del contenedor. - Texto en pantalla: TVbot muestra "sigueme".
Ambos personajes emprenden su aventura.

Escena 9: Ciudad - Día* - Plano medio

Mientras avanzan, Kibou y TVbot son observados por robots guardianes. - Efecto visual: Los personajes corren hacia la colina donde se encuentra el molino.

Escena 10: Colina - Día - Plano general

Kibou sube la colina mientras TVbot se sacrifica para distraer a los robots. - Efecto visual: Un robot esquiva el ataque de TVbot y sigue a Kibou.

Escena 11: Exterior - Molino de viento - Día - Plano detalle

Kibou llega al molino, y el brote comienza a brillar. - Plano medio: Kibou se acerca al pedestal para dejar el brote.

Escena 12: Interior - Molino de viento - Día - Plano detalle

Kibou coloca el brote mientras un robot intenta detenerlo. - Efecto visual: Las esporas del brote se activan y son lanzadas por el molino.

Escena 13: Exterior - Molino de viento - Día - Plano general

El molino lanza esporas que hacen crecer brotes de plantas, transformando el paisaje.

Escena 14: Interior - Ciudad - Día - Efecto visual

Las esporas cambian el color de los robots guardianes de rojo a verde, haciéndolos protectores de las plantas.

Escena 15: Colina y Ciudad - Día - Plano general

Tvbot observa cómo las esporas se esparcen y se pone feliz. - Efecto visual: El cielo se llena de esporas, formando la palabra "FIN".

NAMING

Proceso de creación:

1. El Renacer de la Esperanza Natural.
2. ConcreCorp: La Ciudad Robot y la Búsqueda de la Naturaleza.
3. Restaurando la Vida en un Mundo de Máquinas.
4. Esperanza en un Mundo de Acero y Concreto: La Historia de Kibou.
5. Restaurando la Naturaleza.
6. La Naturaleza Despierta: La Odisea de Kibou en el Futuro.
7. **Kibou** (En vez de la letra "I" dibujar una planta).
8. El Molino Mágico: Sembrando Esperanza en un Mundo Desolado.
9. El Renacimiento Verde: La Aventura de Kibou en ConcreCorp.
10. El Legado de Kibou: Restaurando la Vida en un Mundo Mecanizado.



El nombre "Kibou" fue elegido por su significado, que en japonés significa "esperanza". Este nombre refleja la esencia del personaje, quien en medio de un mundo desolado y controlado por máquinas, representa la última chispa de esperanza para restaurar la naturaleza y devolver la vida a la Tierra.

Kibou simboliza la resistencia y el optimismo frente a la adversidad, cualidades esenciales en su misión de proteger y salvar el brote de vida que puede transformar el destino del mundo.

CAPÍTULO: 3

Forjando Almas en Imágenes

DESARROLLO DE PERSONAJE



OpenAI. (2023). Creación en tableta (Imagen generada por IA). DALL-E.

CREACIÓN Y DESARROLLO DE PERSONAJE PRINCIPAL

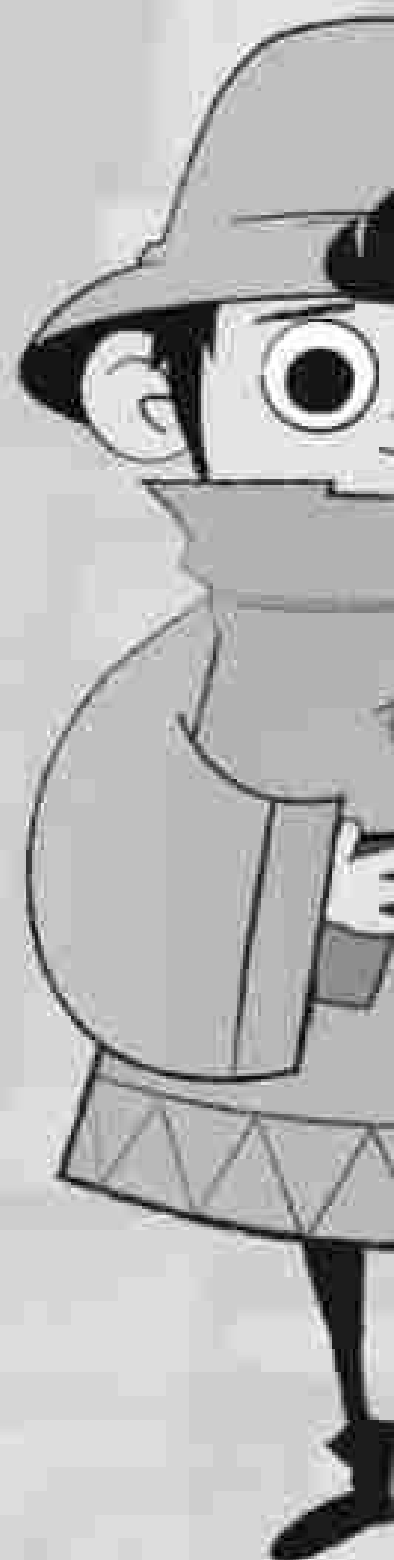
Kibou

Es un niño androide lleno de alegría, caracterizado por una profunda empatía y consideración hacia los demás. Su sed de conocimiento y curiosidad insaciable lo impulsan a explorar el mundo que lo rodea con asombro y determinación.

Siempre busca comprender y aprender, manteniendo una actitud amable y respetuosa, lo que lo convierte en un explorador incansable del entorno que lo rodea; deseoso de descubrir nuevas experiencias y conexiones.



Jurado, A. (2023). "Desarrollo de Personajes" [Imagen:3]



Jurado, A. (2023). "Desarrollo de P



CONCEPTUALIZACIÓN

Kibou representa los valores humanos y la conexión con la naturaleza en un entorno donde la tecnología ha tomado el control y la vegetación escasea, como símbolo de la humanidad; se destaca por su capacidad de inspirar esperanzas, empatía y la necesidad de preservar y valorar los recursos naturales.

A través de su presencia y acciones, desafía el dominio tecnológico y busca restaurar el equilibrio entre la tecnología y la naturaleza.

Para reflejar estos ideales, Kibou se representa visualmente en un estilo cartoon, con un atuendo confeccionado a partir de retazos, simbolizando su vínculo con un mundo en ruinas y su deseo de restaurarlo.



Jurado, A. (2023). "Desarrollo de Personajes" [Imagen] 51

POSES Y MOVIMIENTOS

La construcción de poses y movimientos se realizó utilizando la técnica de animación cut-out. Primero, se vectorizó al personaje para diseñar expresiones y poses estratégicas. Cada una de estas poses desempeña un papel crucial en la transición fluida de los movimientos durante la animación, además, todos los elementos que componen la historia fueron creados bajo estándares que aseguran coherencia visual, enriqueciendo así la narrativa visual del proyecto.

Nota: El Cut Out es una animación variante de la técnica Stop Motion, con la que se puede ahorrar tiempo y recursos, ya que los elementos gráficos recortados se pueden reutilizar en diferentes cuadros, permitiendo a los animadores centrarse en la narrativa en lugar de la creación minuciosa de cada cuadro.



Dorado, A. (2023). *El Proyecto de Tesis*. Imagin-ó!

Arte Conceptual

Nota: Esta ilustración fue una de las primeras ideas que se tuvo para crear la imagen de Kibou. Su imagen como niño de la calle y la compañía de su amigo robot eran las ideas fundamentales del concepto. Sin embargo, este diseño fue descartado.



Durillo, A. (2023). "Desarrollo de Personajes" [Imagen-7]

Arte Conceptual

Nota: Se tenía la idea de que su pequeño bolso estuviera lleno de cosas que Ribou considerara "tesoros". Pero, al final se descartó.



Nota: Este fue el concepto que se eligió para contar la historia, aunque en la vectorización oficial del personaje para la animación hubieron ciertos cambios. Como la exclusión del pequeño bolso y la reubicación de ciertos parches en su ropa.

Jurado, A. (2023). "Desarrollo de Personajes" (Imagen-8)

PERSONAJES SECUNDARIOS

Aeron

Es un dron diseñado originalmente para explorar y escanear zonas en busca de vestigios de vegetación. Con el tiempo, fue desechado y convertido en un diminuto robot esférico. Durante su periodo de abandono, Kibou lo rescató y, con gran habilidad y cariño, lo restauró. Desde entonces, Aeron se ha convertido en su fiel amigo y compañero de aventuras. Aunque su origen es mecánico, su historia lo ha transformado en un ser leal y valiente. Su capacidad de escaneo y exploración sigue intacta, pero ahora, en lugar de buscar vegetación, acompaña a Kibou en sus emocionantes travesías, compartiendo su espíritu curioso y su deseo de explorar un mundo en constante evolución.



Rodríguez, A. (2022). "Personajes Secundarios" Design: 91

Arte Conceptual

Nota: Aaron se adaptó a la historia por la facilidad de incluirlo en las tomas.



Rodríguez, A. (2023). "Personajes Secundarios" (Imagen-10)

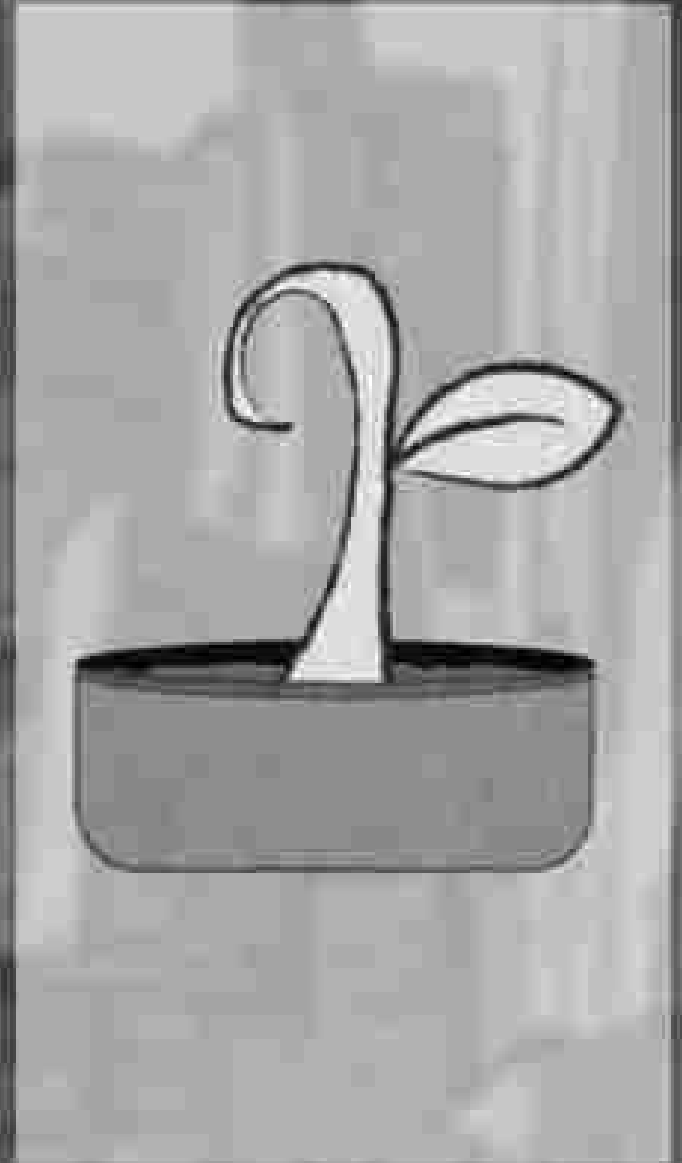
Nota: Este fue uno de los diseños iniciales de Aaron. Era muy distinto al diseño elegido, ya que aquí se lo muestra como un robot terrestre con una rueda. Sin embargo, terminó por ser descartado al final.



Rodríguez, A. (2023). "Personajes Secundarios" (Imagen-11)

La planta

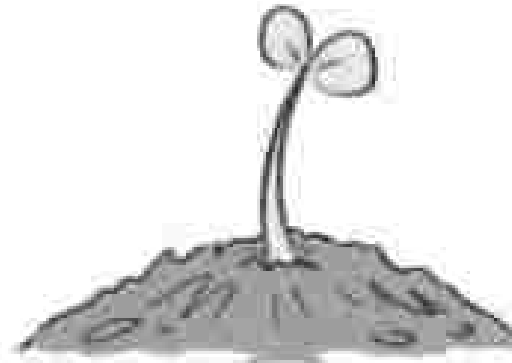
La planta que Kibou descubre en la historia se convierte en un poderoso símbolo de esperanza en medio de un mundo desolado y sin vegetación. Este humilde brote verde, hallado en un entorno donde la naturaleza ha sido prácticamente erradicada por los robots Malebots, adquiere una importancia trascendental, su descubrimiento no solo marca el inicio de una serie de eventos que transforman el curso de la historia, sino que también se convierte en un objeto de deseo y protección. Más allá de ser un simple elemento en la narrativa de Kibou, esta planta simboliza la resiliencia y se erige como una representación tangible de la esperanza. Es la manifestación de su anhelo por restaurar la belleza y la vida en un mundo devastado.



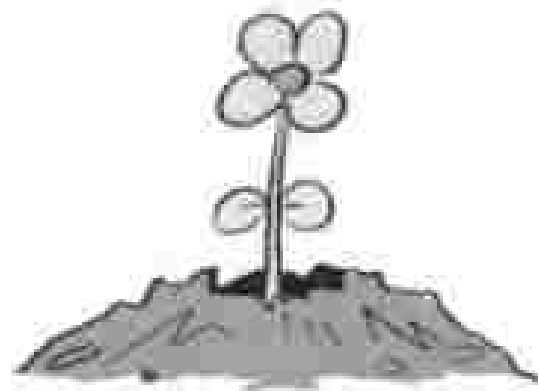
Rodríguez, A. (2021). "Personajes Secundarios" *Integración* 12

Arte Conceptual

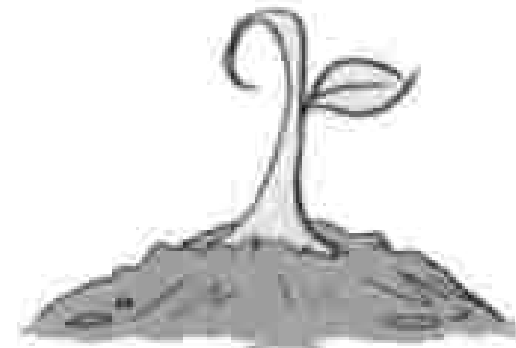
Nota: La idea de representar la vida y la vegetación nos llevó al diseño de un pequeño brote color verde.



Nota: El color verde se consideró como el concepto ideal, pero aun teniendo ese detalle se diseñaron algunas posibles formas para la planta.



Nota: La planta pasó por algunos diseños, uno de ellos fue la idea de que sea una pequeña flor amarilla. Sin embargo, terminó siendo descartada.

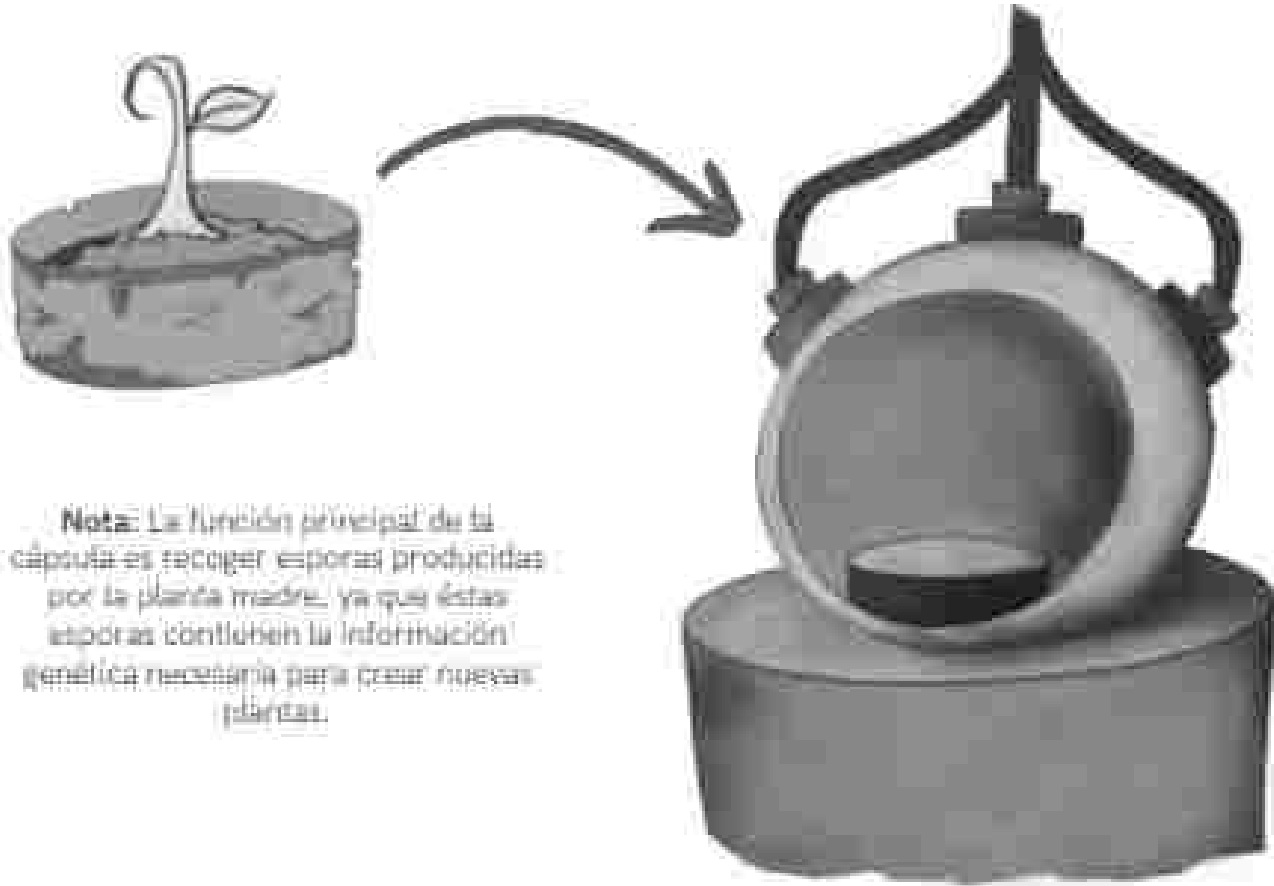


Nota: Este fue el diseño seleccionado para adaptarlo en la animación de "Kibou".

Rodríguez, A. (2023). "Personajes Secundarios" (Imagen-13)

Arte Conceptual

Nota: El propósito principal de la planta en la historia era dar un cambio significativo a toda la trama, por lo que se la creó con el objetivo de ser llevada a una cápsula científicamente diseñada para repoblar de vegetación de las zonas devastadas.

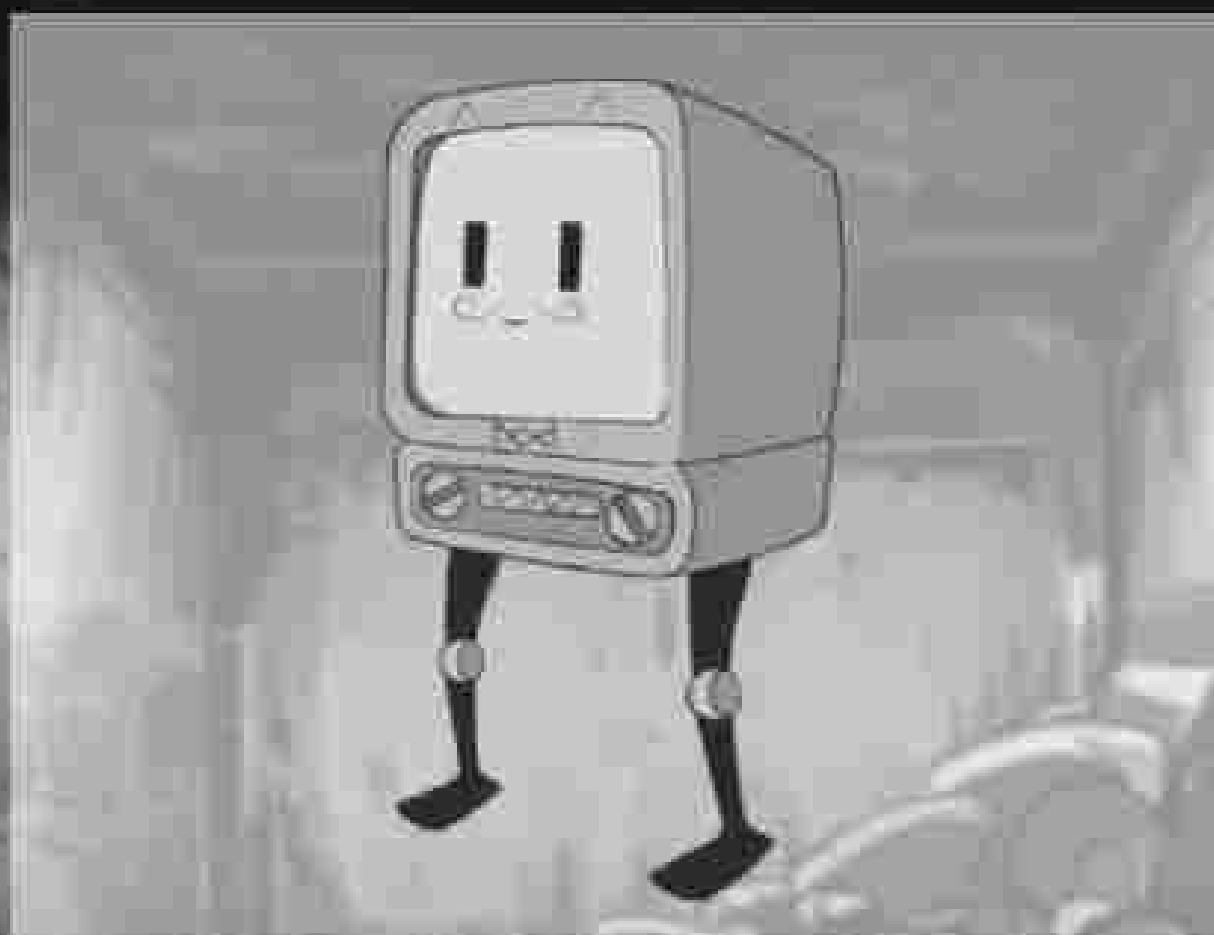


Nota: La función principal de la cápsula es recoger esporas producidas por la planta madre, ya que estas esporas contienen la información genética necesaria para crear nuevas plantas.

Rodríguez, A. (2023). "Personajes Secundarios" [Imagen 14]

TVbot

Es un robot televisor de apariencia nostálgica, una vez desempeñó un papel fundamental como educador de niños humanos en tiempos de abundancia y cuidado por la educación. Sin embargo, la devastación y la disminución del enfoque en la educación humana lo transformaron en un vagabundo errante que subsiste entre los desechos y la basura.



Rodríguez, A. (2023). "Personajes Secundarios" [Imagen:15]

Arte Conceptual



Nota: TVbot iba a tener muchos garabatos en su cuerpo.

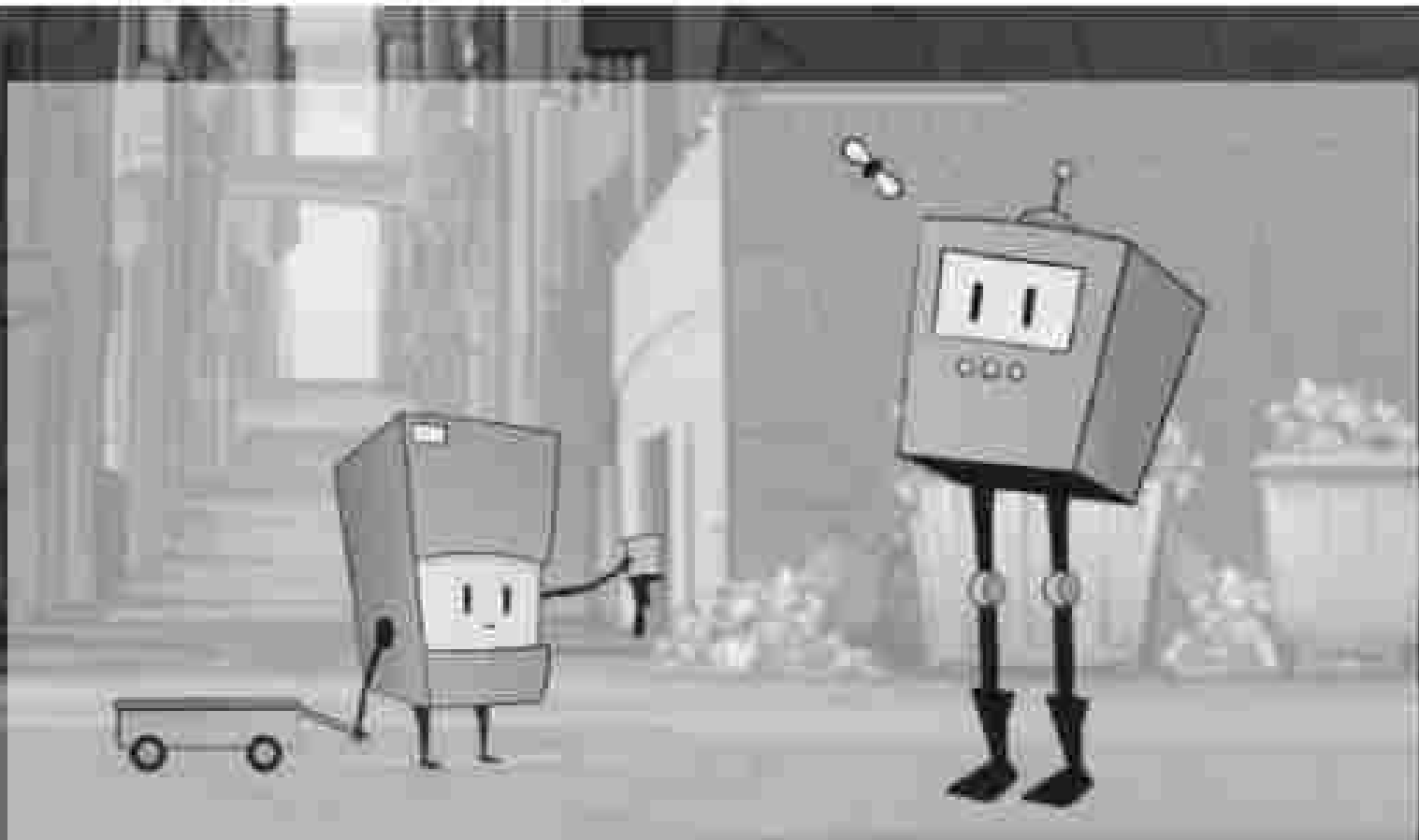
Nota: Este fue el diseño seleccionado para dar vida al personaje de TVbot.



Rodríguez, A. (2023). "Personajes Secundarios" (Imagen 16)

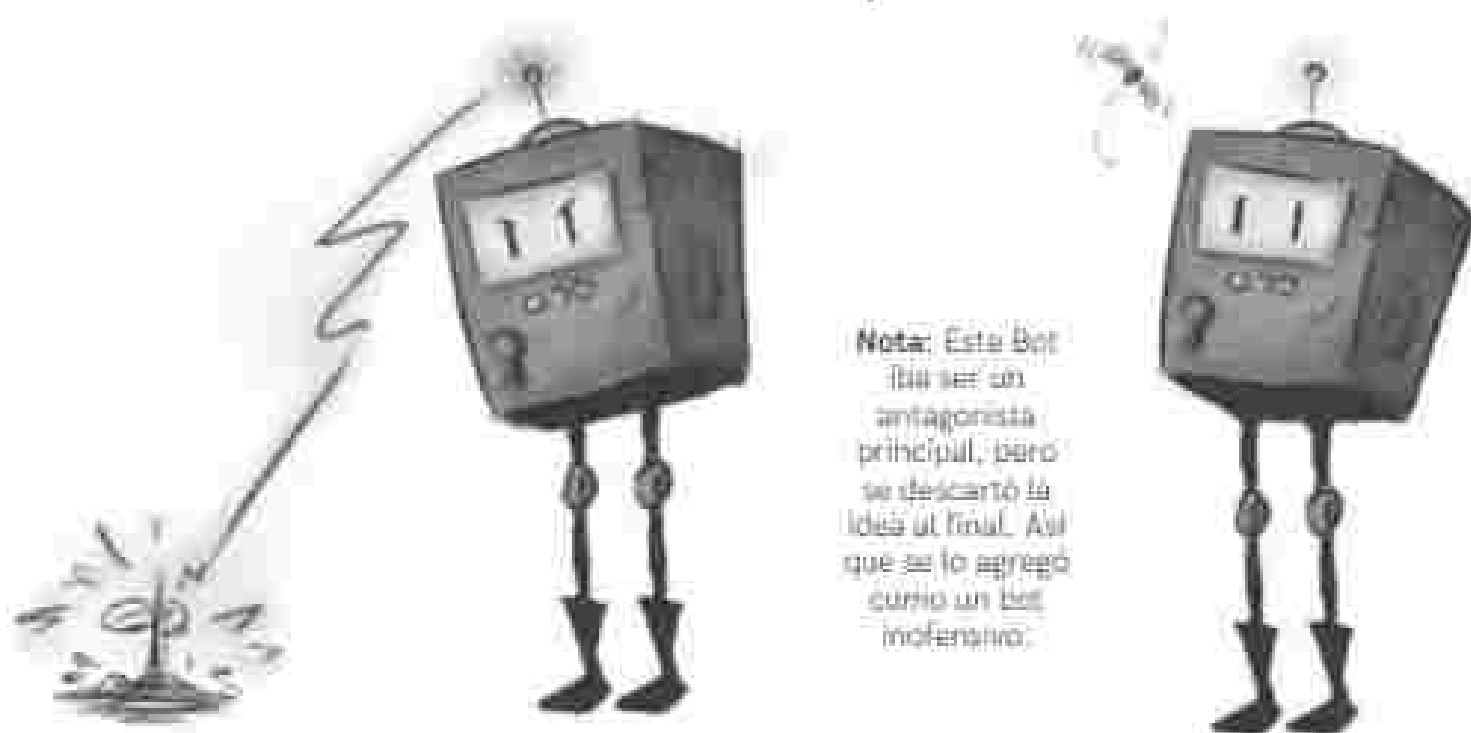
Bots recolectores

Conforman un notable grupo de máquinas encargados de recolectar y organizar los residuos en un mundo postapocalíptico. Su presencia en el desolado paisaje representa tanto una señal de limpieza como de orden en medio del caos reinante; no obstante, algunos de ellos han perdido su configuración original y ahora deambulan sin dirección fija, convirtiéndose en *bots vagabundos* que pasean por diversos lugares. Estos robots, despojados de su propósito original, buscan un nuevo sentido en un mundo que ya no los necesita como antes.



Rodríguez, A. (2023). "Personajes Secundarios" [Imagen: 17]

Arte conceptual



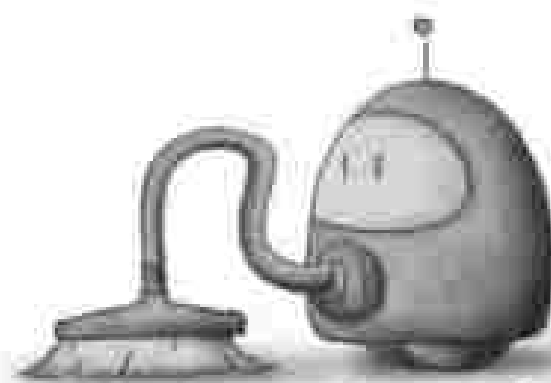
Nota: Este Bot iba ser un antagonista principal, pero se descartó la idea al final. Así que se lo agregó como un bot inferno.

Rodríguez, A. (2023). "Personajes Secundarios" [Imagen-18]



Jurado, A. (2023). "Personajes Secundarios" [Imagen-19]

Nota: Este Bot iba a tomar el lugar de Aeron para ser el compañero de Hibou. Se terminó descartando la idea.



Jurado, A. (2023). "Personajes Secundarios" [Imagen-20]

Nota: Este Bot fue creado como personaje secundario, pero se descartó.

CAMBIOS DE PERSONALIDAD

Kibou comienza en la historia siendo un niño alegre y curioso, cuyo deseo de explorar lo conduce a una situación de persecución al adentrarse en una zona restringida y descubrir una planta, ignorando las prohibiciones impuestas por los robots encargados de destruir la vegetación. Y como consecuencia, esos guardianes de la desolación lo persiguen, desencadenando en Kibou una mezcla abrumadora de emociones, desde el miedo hasta la intriga. Pero al toparse y tener una conversación con TVbot, mientras se escondía con la planta, despierta una fuerte determinación en Kibou.

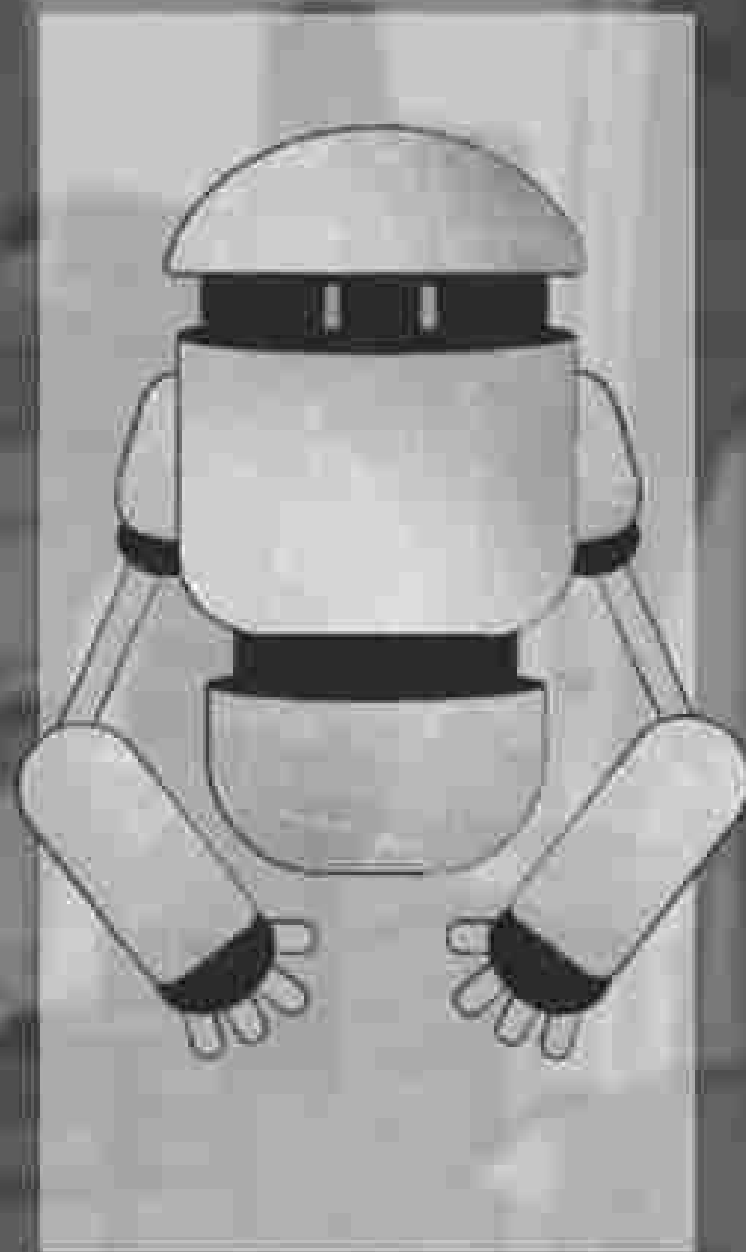


Jurado et al. (2023), "Cambios de Personalidad" [Imagen-21]

ANTAGONISTAS

Malebot

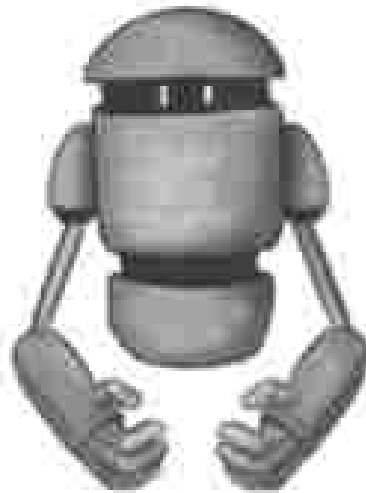
Son creaciones diseñadas por la empresa Concrecorp con el propósito de eliminar cualquier rastro de vegetación. Desde su concepción, han seguido una programación inquebrantable que ha llevado a la devastación del mundo, erradicando sin piedad cualquier forma de vida vegetal a su paso. Su objetivo implacable es cubrir con concreto cada área que exploran. Estos robots se han convertido en símbolos de destrucción ambiental, infundiendo temor con su mera presencia. La determinación con la que persiguen su misión ha causado la pérdida de vastas extensiones de vegetación, dejando a su paso un paisaje desolador. Los Malebots son un recordatorio del impacto que la tecnología, en manos equivocadas, puede tener en la naturaleza y en el mundo que compartimos.



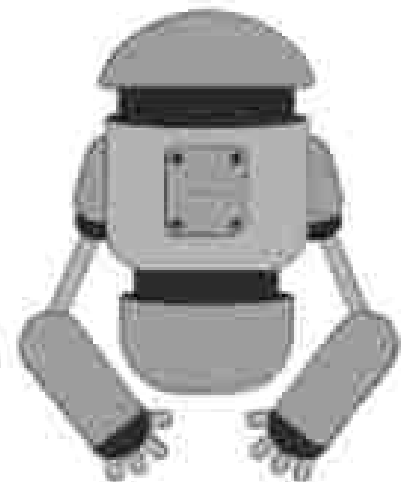
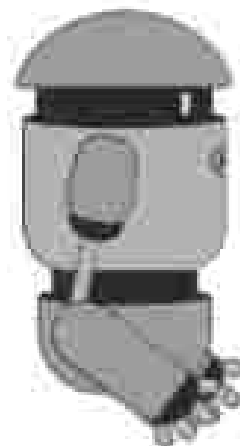
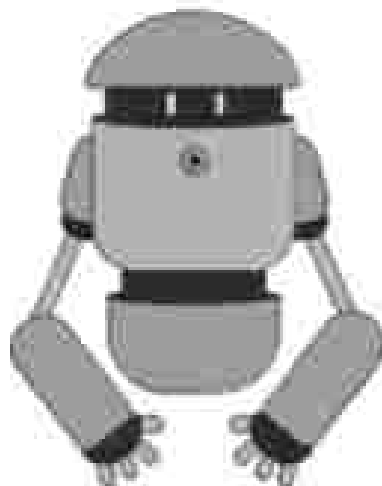
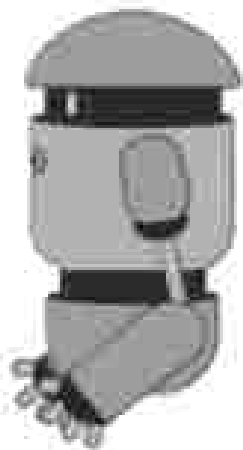
Robotizado A. 2022 "Antagonista" (Impresión 22)

Arte Conceptual

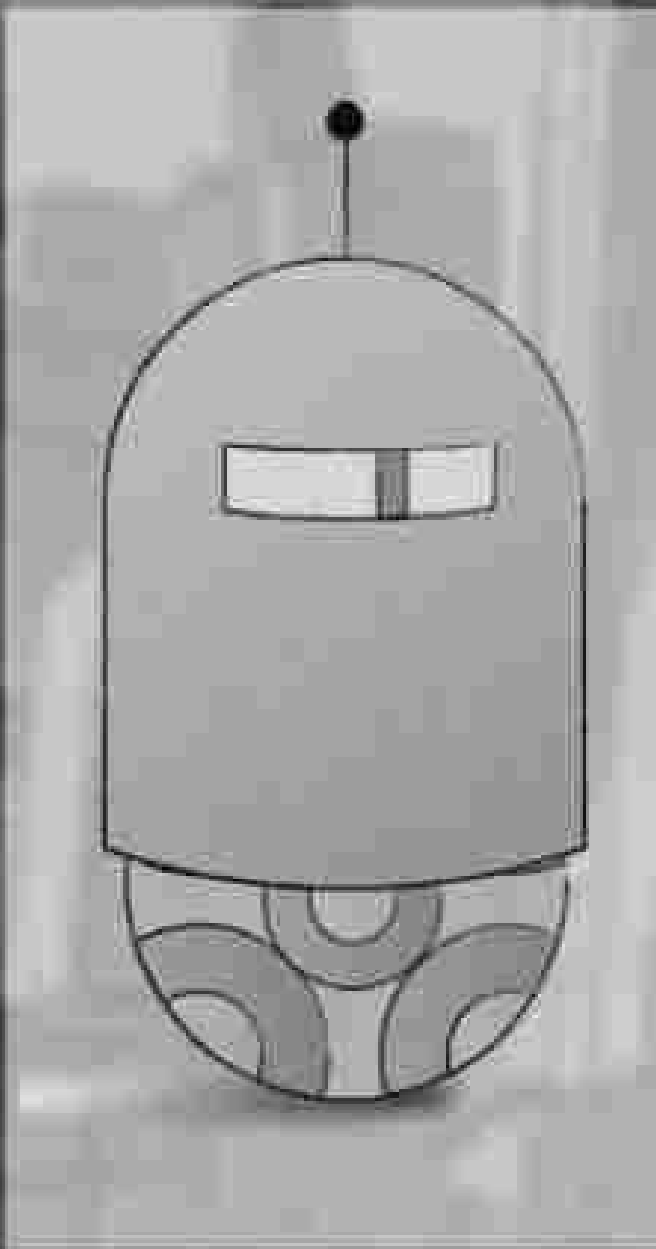
Nota: Originalmente Malebot no sería el antagonista, sino uno de los bots recolectores.



Nota: Se tenía la idea de que Malebot tuviera un arma sus manos, pero se optó por colocar directamente el arma en su pecho.



Rodríguez, A. (2023). "Malebot - arte conceptual" (Imagen-23)



Rodríguez, A. (2023). *Remi*. Ilustración 24

Roro

Son robots con una función similar a la de los Malebots, pero su tarea principal consiste en detectar y notificar a los Malebots sobre cualquier vestigio de vegetación.

Al igual que los Malebots, fueron diseñados y fabricados por la empresa Concrecorp, y ellos son los que se convirtieron en los sustitutos de robots como Aeron. Estos robots representan una especie de red de espionaje vegetal para los Malebots, ya que escanean incesantemente en busca de signos de vida vegetal y notifican cualquier descubrimiento a sus contrapartes destructivas.

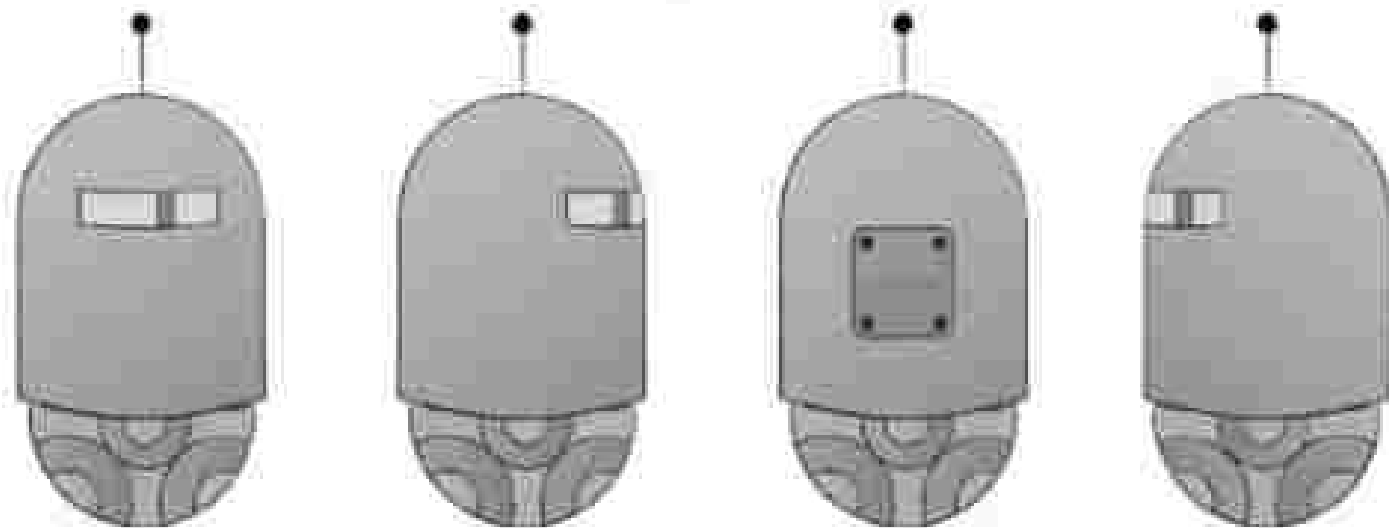
Los Roros se encuentran en el centro de un dilema ético y ambiental, ya que sirven como intermediarios entre la desolación y la naturaleza que lucha por sobrevivir en un mundo cada vez más cubierto de concreto.

Arte Conceptual

Nota: El concepto de diseño de este personaje fue el más sólido entre los demás.



Nota: A diferencia de los Malebots los Róros se los creó como máquinas inofensivas.



Rodríguez, A. (2023). "Roro - Arte Conceptual" [Imagen-25]

CUADRO DE INTERACCIÓN DE PERSONAJES

Existen interacciones constantes entre Kibou y Aeron a lo largo de su aventura conjunta. En varias escenas, se les observa avanzando juntos, y aunque sus gestos son simples, transmiten una complicidad y amistad innegable. Aeron nunca detiene a Kibou; por el contrario, lo sigue de manera leal y constante en cada paso del camino. Esta relación demuestra una conexión profunda entre un niño curioso y su amigo robot. A pesar de los desafíos que enfrentan, su vínculo se mantiene.



Jurado et al. (2023). "Interacción" [Imagen-26]



Jurado et al. (2023). "Interacción" [Imagen-27]



Jurado et al. (2023). "Interacción" (Imagen-28)



Jurado et al. (2023). "Interacción" (Imagen-29)

Uno de los encuentros más significativos en la historia ocurre cuando Kibou se esconde con la planta en un contenedor de basura y se cruza con TVbot mientras huye de los Malebots. A pesar de su miedo, TVbot revela que la planta puede cambiar el rumbo del mundo. Este momento marca un punto de inflexión para Kibou, llenándolo de valentía y determinación. A lo largo de la narrativa, su alegría y curiosidad coexisten con momentos de vulnerabilidad y temor, pero su resolución hacia el nuevo propósito demuestra un carácter firme y decidido que guiará sus acciones.

CAPÍTULO: 4

Ciclo de Desarrollo

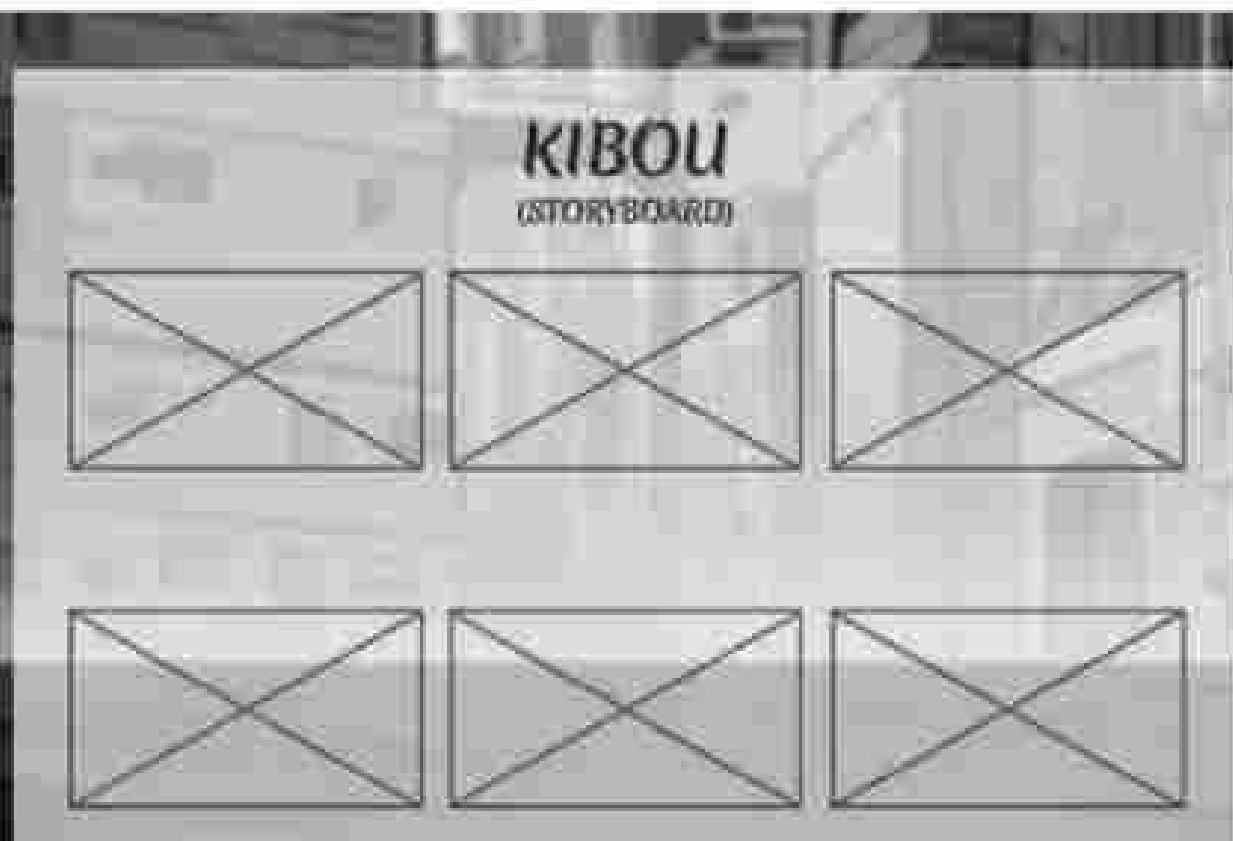
LA IDEA EN STORYBOARD



(OpenAI, (2023). Creación (Imagen generada por IA). DALL·E.

PLANIFICACIÓN DE LAS ESCENAS

La planificación de las escenas y los movimientos de cámara se centra en destacar la evolución de la trama, que transita desde la destrucción y la opresión hacia la restauración y la esperanza, capturando la atención del espectador a lo largo de la narrativa. A continuación, se presenta una explicación detallada junto al storyboard. Antes de iniciar, se elaboraron los cuadros clave que permiten definir la composición de cada escena, incluyendo la disposición de personajes y objetos; estos cuadros sirven para planificar de manera efectiva el desarrollo de la historia, estableciendo el flujo visual de la narrativa, además de proporcionar a los animadores una visión clara de cómo evolucionarán las escenas antes de proceder con los dibujos detallados.

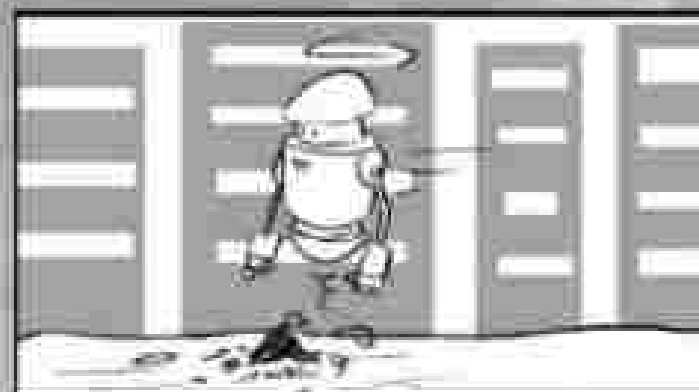
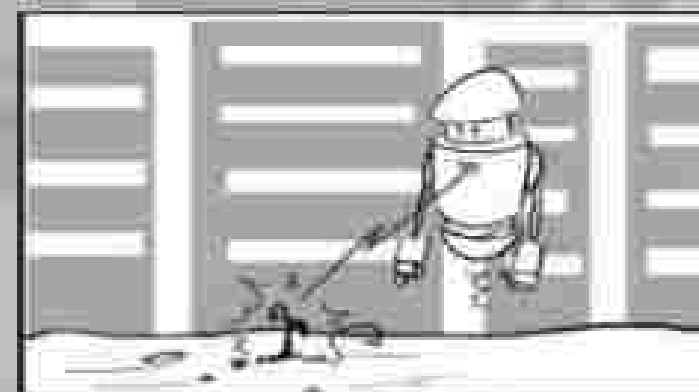


Bestidas, J. A. (2023). "Escenarios" [Imagen 30]

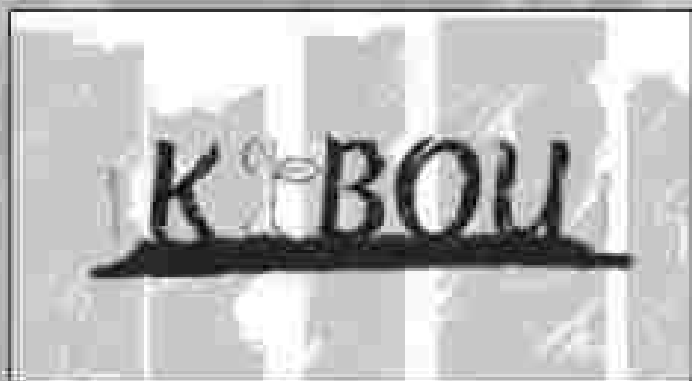
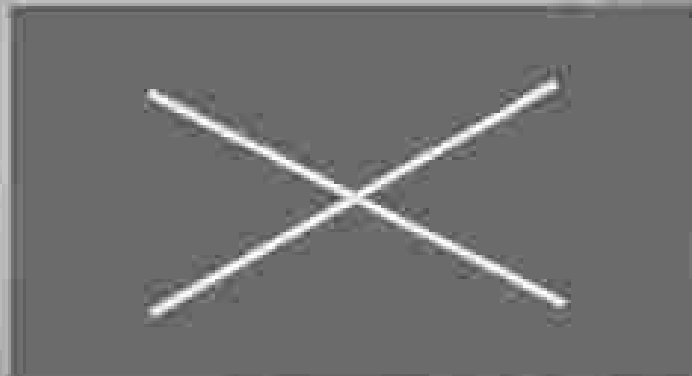
Escena 1: Se muestra una vista panorámica de la ciudad, enfocándose en una pequeña planta recién sembrada en el suelo. De repente, un rayo láser la destruye sin previo aviso. A continuación, se revela al responsable: un robot vigilante que, tras aniquilar la planta, continúa su recorrido, arrasando otras plantas a lo largo de la ciudad mientras avanza implacablemente.

Puntos de vista de la cámara:

- Plano detalle de la planta sembrada en el suelo y luego siendo destruida.
- Plano entero mostrando al responsable que es el robot vigilante.



Jurado, A. (2021). 'Escenarios' (imagen 31)



Bastida, J. A. (2023). 'Escenarios' Imagen-021

Escena 2:

La pantalla queda en negro por unos segundos, luego aparecen párrafos que proporcionan el contexto de la situación, ayudando al espectador a comprender cómo se llegó al conflicto actual.

Puntos de vista de la cámara:

- Plano general mostrando el texto explicativo en pantalla.

Escena 3:

Se muestra la ciudad en ruinas mediante un pánico que destaca la devastación. Mientras tanto, aparece el título del cortometraje en el centro de la pantalla en un tamaño grande. Luego, en la parte inferior, se añade el texto "En la actualidad", marcando el inicio de la historia.

Puntos de vista de la cámara:

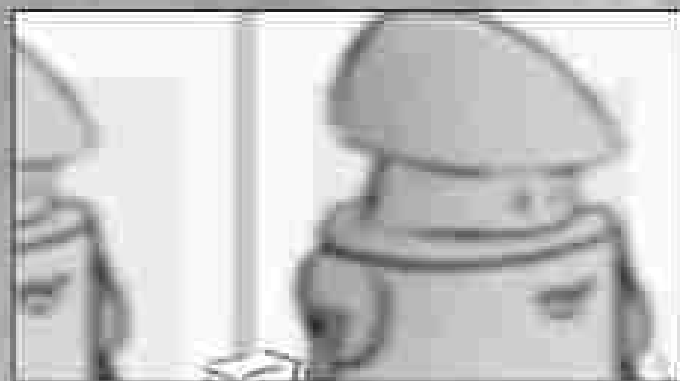
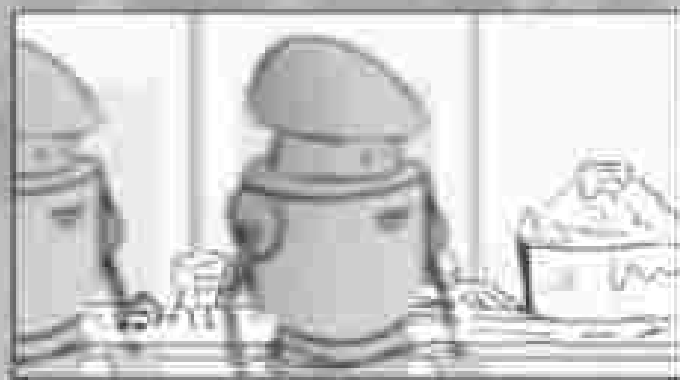
- Pánico de la ciudad para enfatizar la destrucción.
- Título del cortometraje- en el centro de la pantalla, seguido del texto pequeño en la parte baja.

Escena 4:

En una ciudad controlada por "ConcreCorp", robots vigilantes patrullan las calles de concreto, donde no hay árboles ni vegetación. Robots más pequeños realizan tareas de mantenimiento en la ciudad.

Puntos de vista de la cámara:

- Plano general de la calle que muestra la atmósfera opresiva bajo el control de ConcreCorp, junto con los robots pequeños trabajando.
- Plano medio de los robots vigilando las calles.



Jurado, A. (2023). "Escenarios" (Imagen 33)



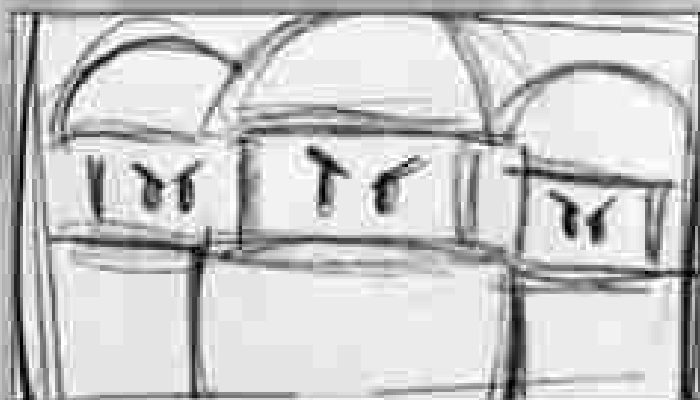
Escena 5:

Kibou explora una zona prohibida y descubre un pequeño brote de árbol iluminado por un rayo de luz. Mientras intenta acercarse al brote, se sobresalta al escuchar ruidos de máquinas. Decide guardar el brote en una lata vacía, pero antes de poder huir, es confrontado por dos robots guardianes que lo descubren con el brote.



Puntos de vista de la cámara:

- Plano medio corto de Kibou caminando, observando los letreros y luego mirando hacia abajo.
- Primer plano del brote iluminado.
- Plano medio de los robots guardianes aproximándose mientras Kibou recoge el brote.
- Plano detalle de Kibou sosteniendo el brote en sus brazos.

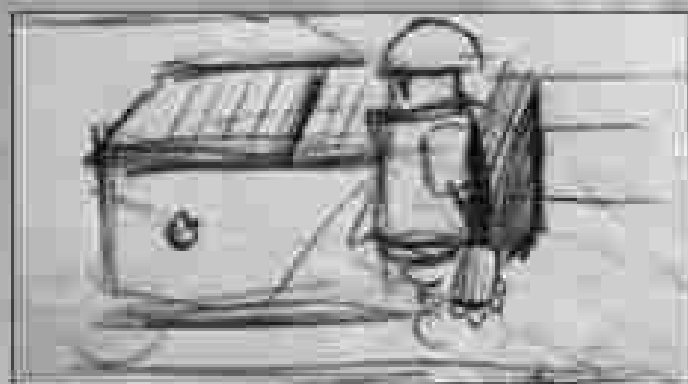
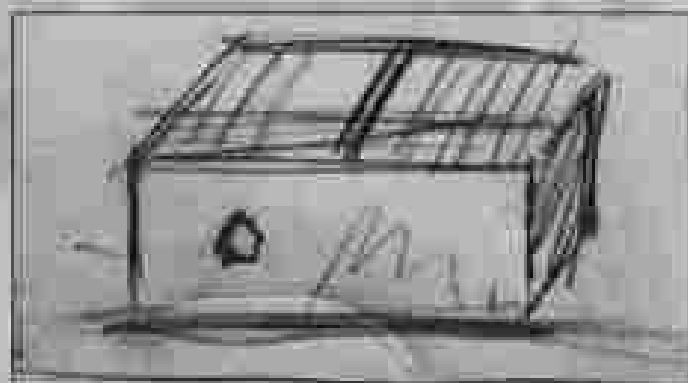
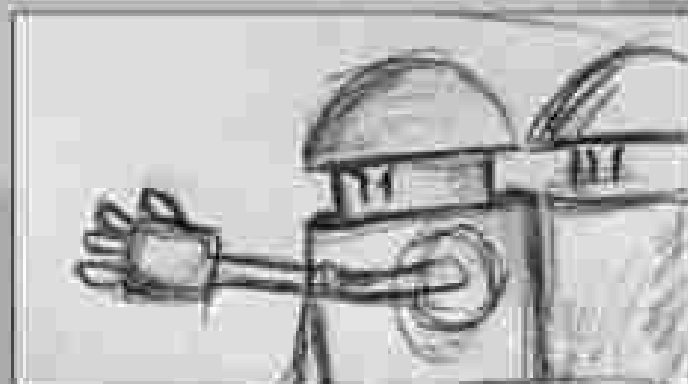


Escena 6:

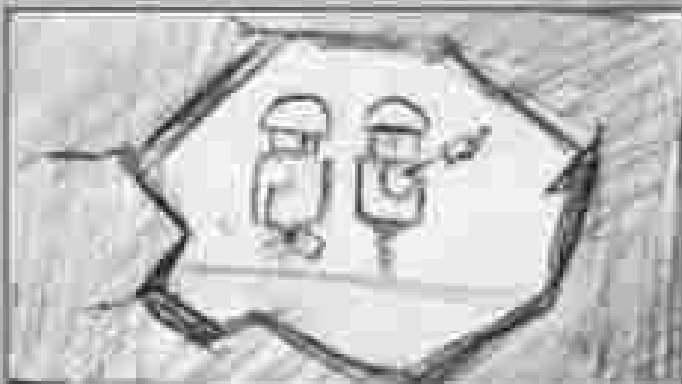
Kibou huye de los robots, adentrándose en callejones para despistarlos. Corre entre montones de basura, hasta que finalmente se refugia en un contenedor de basura para esconderse.

Puntos de vista de la cámara:

- Plano medio de los robots vigilantes persiguiendo a Kibou.
- Plano medio de Kibou corriendo por los callejones.
- Plano detalle del contenedor de basura.
- Plano entero de los robots vigilantes pasando por el contenedor donde Kibou se esconde.



Jurado, A. (2023). "Escenarios" (Imagen 35)



Escena 7:

Kibou observa a través de un agujero a los robots vigilantes que lo están buscando.

Mientras está escondido, se encuentra con un robot sucio que resulta ser un TVbot inofensivo.

TVbot examina el brote que

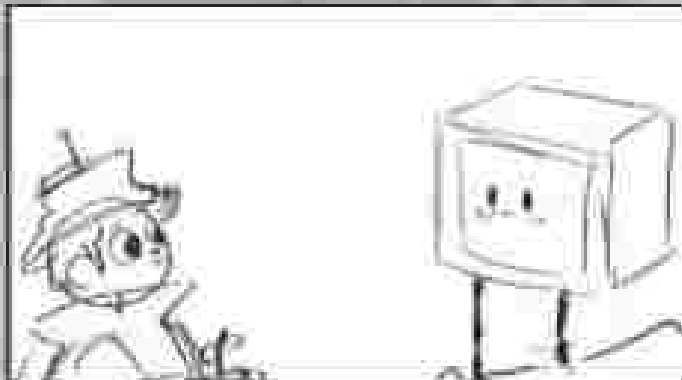
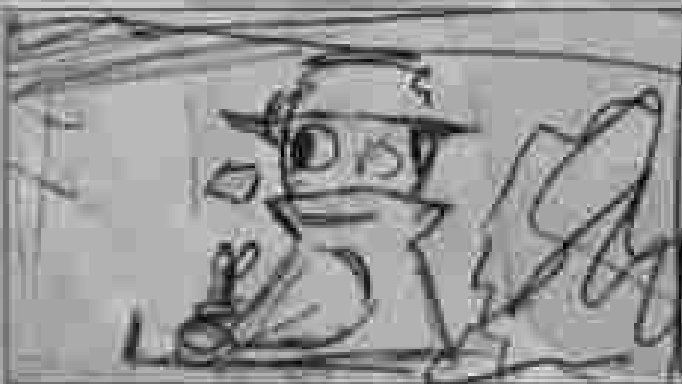
Kibou lleva y muestra información sobre su crecimiento en su pantalla, luego, proyecta

una imagen de un molino viejo en la colina que alberga tecnología capaz de

transformar brotes en árboles frondosos.

Estos árboles tienen la capacidad de esparcir esporas por la llanura y convertir

tierras desérticas en bosques.



Puntos de vista de la cámara:

- Plano detalle de Kibou observando a través del agujero.
- Plano medio corto mostrando a Kibou dentro del contenedor mientras mira hacia atrás.
- Plano general de Kibou y el TVbot observándose mutuamente.
- Plano detalle del TVbot mostrando información sobre la planta y su importancia en la pantalla.

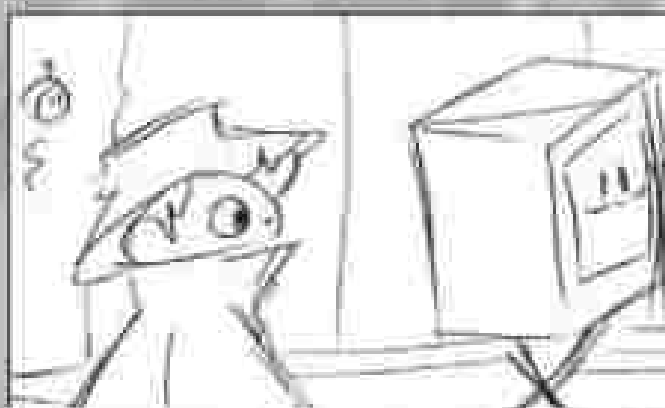


Escena 8:

Kibou y TVbot salen del contenedor: TVbot muestra en su pantalla la palabra "sigueme" y juntos emprenden su aventura, caminando lado a lado.

Puntos de vista de la cámara:

- Plano general de Kibou y TVbot saliendo del contenedor.
- Plano detalle de la pantalla de TVbot mostrando la palabra "sigueme".
- Plano medio de ambos caminando, seguido por un plano de Kibou mirando hacia atrás.



Jurado: A. (2023). "Escuñitos" [Imagen:371]



Escena 9:

Mientras exploran las ruinas de una civilización antigua, los aventureros son perseguidos por robots guardianes y comienzan a correr. Kibou ve un molino en una colina a lo lejos, y deciden correr hacia allí para escapar.

Puntos de vista de la cámara:

- Plano medio corto de Kibou, con los robots vigilantes siguiéndolo desde atrás.
- Primer plano medio de Kibou y TVbot corriendo, seguido de un pánico mostrando a los robots detrás.
- Plano detalle de Kibou observando algo a lo lejos.

Escena 10:

Kibou y Tvbot intentan subir la colina, pero Tvbot decide enfrentarse a los robots vigilantes para que Kibou pueda llegar al molino de viento. A pesar de su esfuerzo, uno de los robots esquiva a Tvbot y continúa persiguiendo a Kibou.

Puntos de vista de la cámara:

Plano general de Kibou y Tvbot subiendo la colina, con los robots vigilantes tras ellos. Se muestra a Tvbot lanzándose hacia los robots para detenerlos.



300006-A-120221- "Escuñinos" Ilustración 371 |



Escena 11:

Kibou llega finalmente al viejo molino. El brote que lleva comienza a brillar, confirmando que está en el lugar correcto. Se acerca al pedestal (cápsula) para colocarlo allí.

Puntos de vista de la cámara:

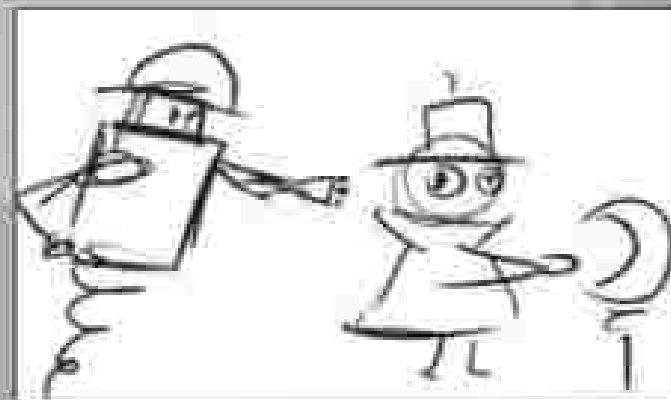
- Plano medio de Kibou acercándose al molino, sosteniendo el brote entre sus brazos.
- Acercamiento de cámara hacia la cápsula.

Escena 12:

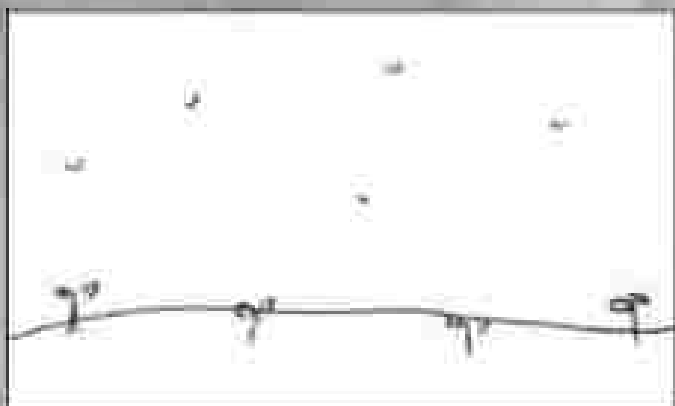
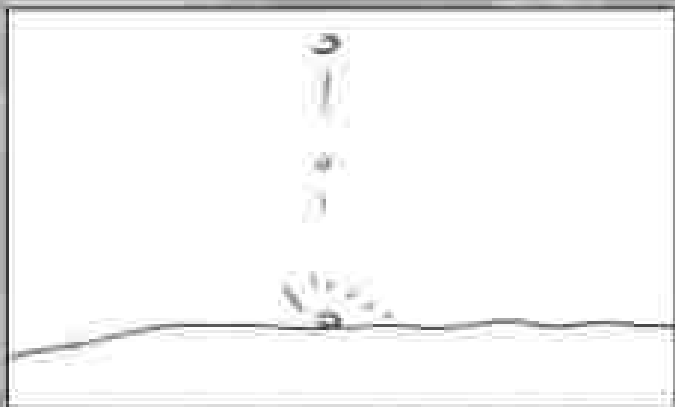
Kibou coloca el brote en la cápsula justo cuando un robot se acerca por detrás para detenerlo. Sin embargo, el robot se detiene cuando Kibou logra su objetivo. Las esporas del brote fluyen a través de un tubo y salen por las hélices del molino.

Puntos de vista de la cámara:

- Plano medio del robot vigilante intentando atrapar a Kibou por detrás.
- Plano medio de Kibou colocando la planta en la cápsula.
- Plano detalle de la planta dentro de la cápsula.
- Plano detalle del molino esparciendo esporas por la ciudad.



Jurado, A. (2022). "Escuñinos" Imagen:391



Escena 13:

Las esporas del molino caen al suelo, haciendo que nuevos brotes de plantas crezcan rápidamente, llenando la ciudad de vida y color.

Puntos de vista de la cámara:

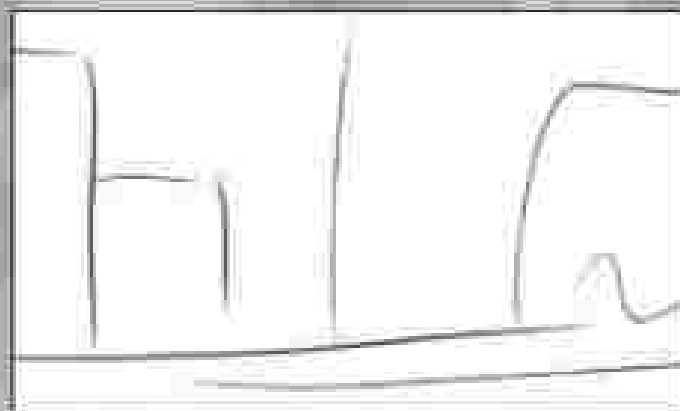
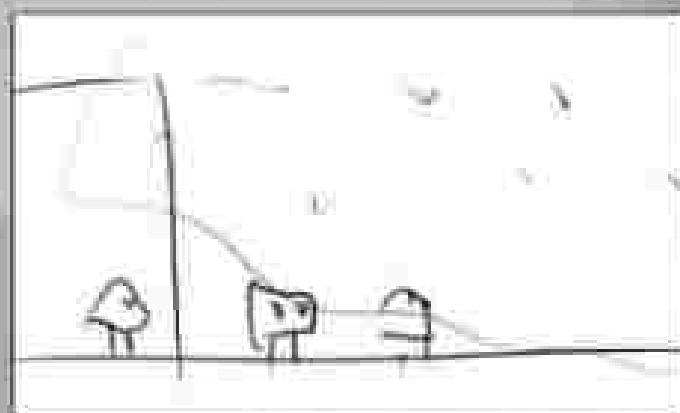
- Plano general de las esporas extendiéndose por el suelo y haciendo crecer plantas.
- Plano detalle de una espora cayendo y dando lugar a una planta.
- Plano general de más esporas cayendo y más plantas creciendo.

Escena 14:

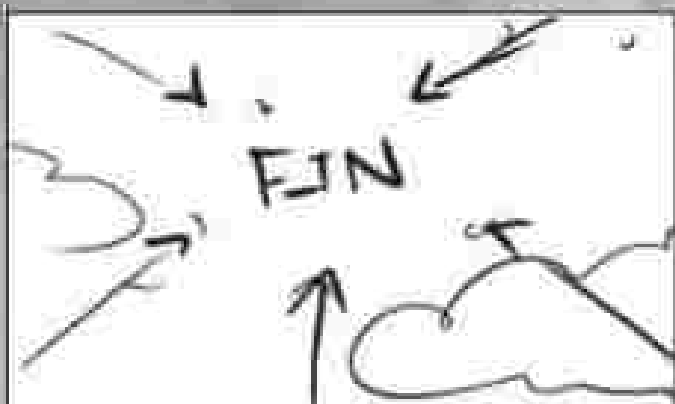
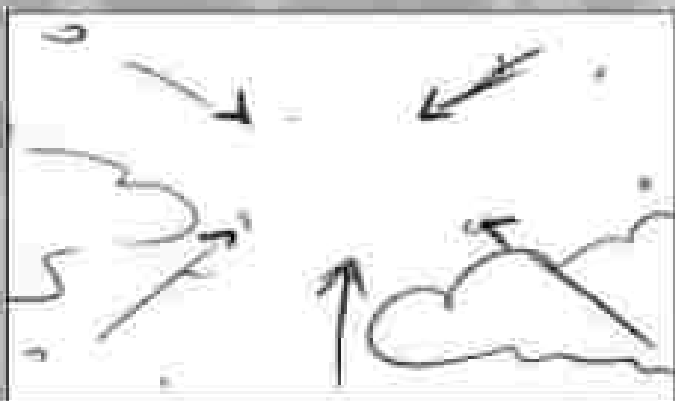
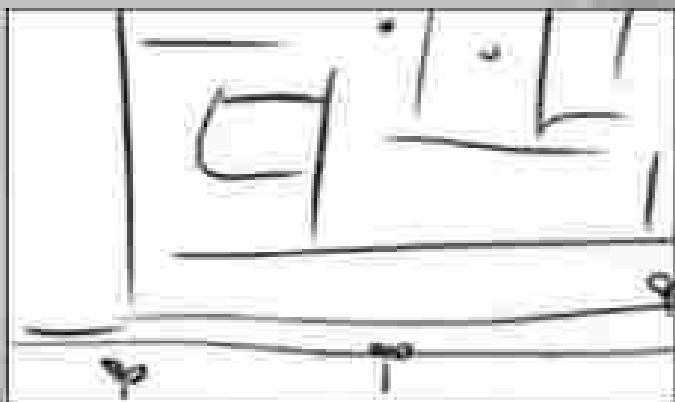
Las esporas se esparcen por toda la ciudad, transformando a los robots vigilantes de color rojo a verde, haciéndolos pacíficos y protectores de los brotes. TVbot, de pie y en buen estado, observa feliz el cielo y se emociona al ver que Kibou ha cumplido su misión.

Puntos de vista de la cámara:

- Plano general de la ciudad mientras las esporas caen.
- Plano general de los robots vigilantes cambiando de rojo a verde.
- Plano general de TVbot observando el evento.



JORDAN, A. (2022). "ESQUINADOS" [Imagen:41]



Escena 15:

Las esporas continúan extendiéndose, llenando la ciudad de colores y tonos verdes debido al crecimiento de las plantas. Finalmente, las esporas en el cielo forman la palabra "FIN", concluyendo la historia de este cortometraje.

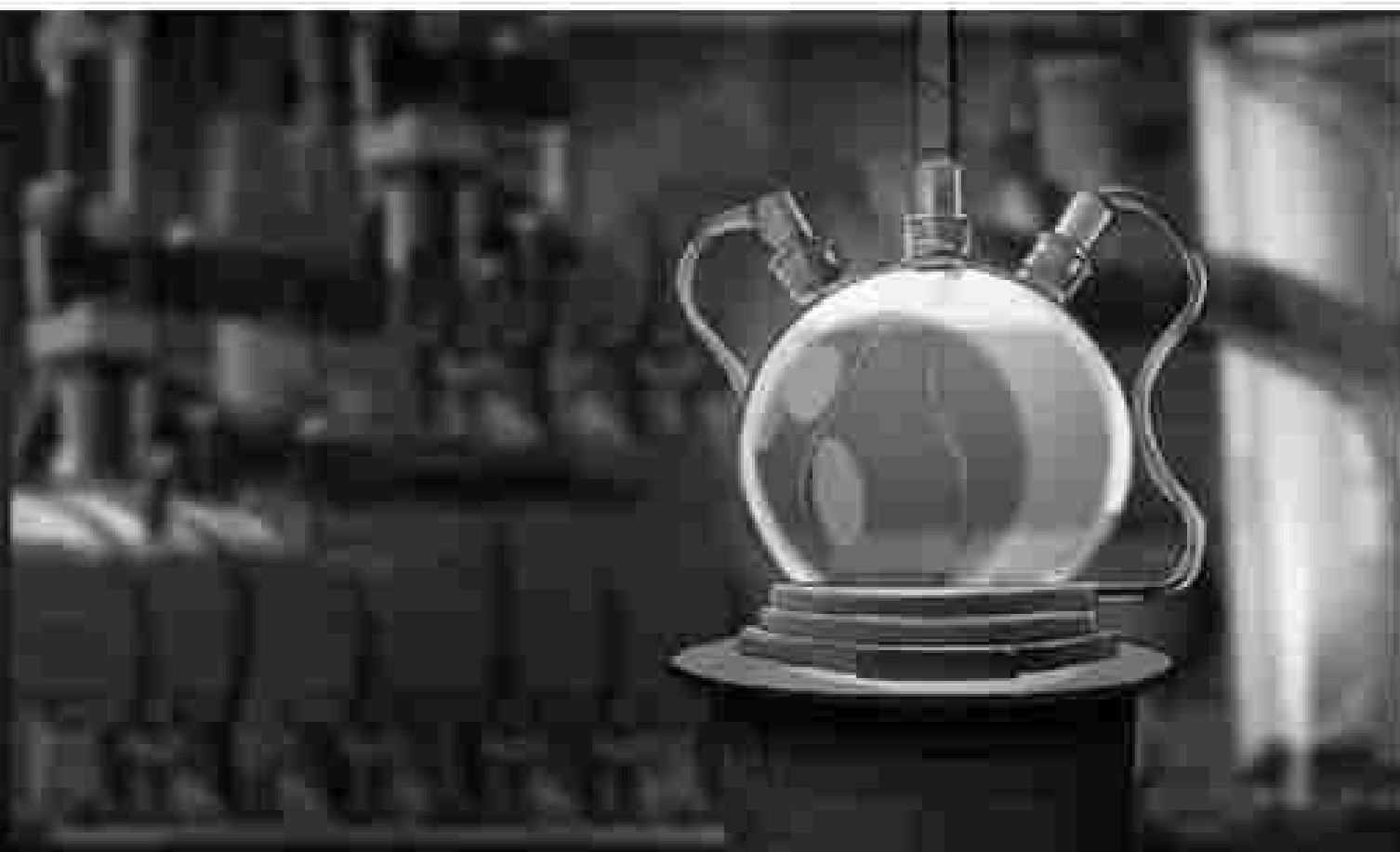
Puntos de vista de la cámara:

- Plano general de las esporas esparciéndose y las plantas llenando de color la ciudad.
- Primer plano del cielo, donde las esporas forman la palabra "FIN".

Este formato mejora la fluidez de la narrativa y los detalles visuales, manteniendo el enfoque en los puntos de vista de la cámara.

CREACION DE FONDOS Y AMBIENTES

El diseño de los fondos de "Kibou" fue producto de un proceso creativo que fusionó ingenio y eficiencia en el manejo de recursos. En lugar de optar por la compleja tarea de construirlos completamente desde cero, se decidió partir de imágenes preexistentes, sometiéndolas a un proceso de edición que infundió nueva vida en cada escena. Esta estrategia no solo resultó ser una elección acertada, sino que permitió economizar tiempo y optimizar al máximo los recursos disponibles, asegurando que cada fondo reflejara calidad y creatividad sin comprometer la eficiencia.





Jurado et al. (2023). "Ambientes" (Imagen-44)

Mediante una cuidadosa selección de elementos visuales provenientes de imágenes de ruinas y paisajes desolados, se logró una coherencia estética que transporta al espectador desde los oscuros y opresivos callejones donde Kibou huye, lleno de miedo, hasta los momentos en que descubre la belleza de una solitaria planta en medio del caos.

Las técnicas de iluminación y el uso estratégico del color desempeñaron un papel fundamental para intensificar el estado de ánimo y enriquecer la narrativa.

La paleta de colores, dominada por tonos apagados y una escala de grises, dotó a los fondos de una atmósfera de decadencia y desolación.

Este entorno desolado se convirtió en el lienzo perfecto para contar la historia de Kibou, ambientada en un mundo devastado y carente de vida.





MORFOLOGÍA

Kibou, el protagonista de nuestra historia, presenta una morfología equilibrada y saludable. Con una estatura de 1.40 metros y un peso de 35 kg, exhibe una complexión mediana que refleja su buen estado de salud. Su rostro redondo le confiere una expresión amigable y juvenil, destacando unos ojos profundos y oscuros que transmiten curiosidad y vitalidad. La tez blanca de Kibou resalta su aspecto fresco y contrasta con su cabello negro, que enmarca su rostro con un toque de niñez. Sus orejas, grandes y redondas, añaden un encanto distintivo a su apariencia, contribuyendo a esa mezcla única de inocencia y carisma. Kibou presenta una postura activa y enérgica, reflejo de su naturaleza curiosa y aventurera.





Su vestimenta, con detalles de retazos que evidencian su estilo de vida en un mundo postapocalíptico, complementa su imagen, transmitiendo la historia de lucha y supervivencia que lo define en este fascinante relato.

La historia del cortometraje se desarrolló enfocándose de manera creativa en las expresiones faciales de Kibou para transmitir una variedad selecta de emociones que abarcan desde el asombro hasta la alegría, la fascinación y el temor, entre otras, que se van mostrando en el transcurso de la historia. A pesar de la ausencia de diálogos hablados, la narrativa se desenvuelve en forma sorprendente y efectiva, por la expresión facial del protagonista y la manera cuidadosa en cómo fue integrada en la animación. Cada escena se ajustó con precisión para permitir que las expresiones de Kibou se desplieguen con autenticidad y emoción, añadiendo capas de profundidad y complejidad a la narrativa visual.

CAPÍTULO: 5

La Danza de la Creación

ANIMACIÓN Y EDICIÓN



OpenAI. (2023). Creación [Imagen generada por IA]. DALL·E.

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Kibou es un cortometraje animado en 2D que emplea la técnica de "Cut out" o "recorte", un enfoque en el que, en lugar de dibujar cada cuadro individualmente, se recortan y ensamblan partes específicas de personajes y objetos a partir de elementos gráficos preexistentes, que luego se animan para narrar la historia de manera fluida. Se utilizaron vectores para manipular y transformar las formas del personaje de manera eficiente dentro de After Effects, lo que permitió un control más preciso sobre los movimientos y la expresión visual. Esta técnica de recorte, combinada con el uso de vectores, facilitó la organización de cada elemento en capas superpuestas, permitiendo que las diferentes partes del personaje se movieran de forma independiente, lo que ofreció mayor flexibilidad creativa, logrando una animación más fluida y dinámica (Gordon, 2021).

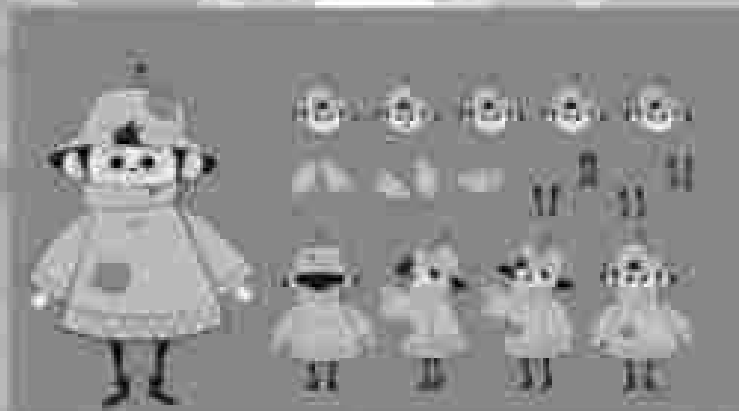


Figura 4. (2023). "Animación" (Página 49)



Pasafium, J. A. (2021). "Animación" [Imagen:50]

MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES

Se implementaron movimientos básicos en After Effects para animar a los personajes, los cuales, aunque sencillos, demostraron ser altamente versátiles al permitir la creación de una amplia gama de acciones y expresiones. Al combinar estos movimientos de distintas maneras, se consiguió una animación fluida y orgánica que captura la esencia de cada escena.

Esta simple técnica, lejos de ser una limitación, permitió maximizar la expresividad de los personajes, lo que se refleja claramente en momentos clave, donde el dinamismo y naturalidad de los movimientos enriquecen la narrativa visual (Miller & Davis, 2020).

ESCENAS DE ACCIÓN CON ANIMACIÓN

Se utilizó la cámara en After Effects para dar vida y dinamismo a las escenas de acción. Al ajustar de manera precisa su posición, ángulos y movimientos, se logró crear una sensación de velocidad y tensión que aumentó la emoción de cada secuencia.

Este movimiento adicional no solo hizo que las escenas se sintieran más vibrantes, sino que también permitió que los espectadores conectaran más profundamente con las emociones del personaje principal, especialmente su miedo y sensación de urgencia. La cámara se convirtió en un recurso narrativo esencial, envolviendo al público en la intensidad de la historia y haciendo cada escena más inmersiva y cautivadora.



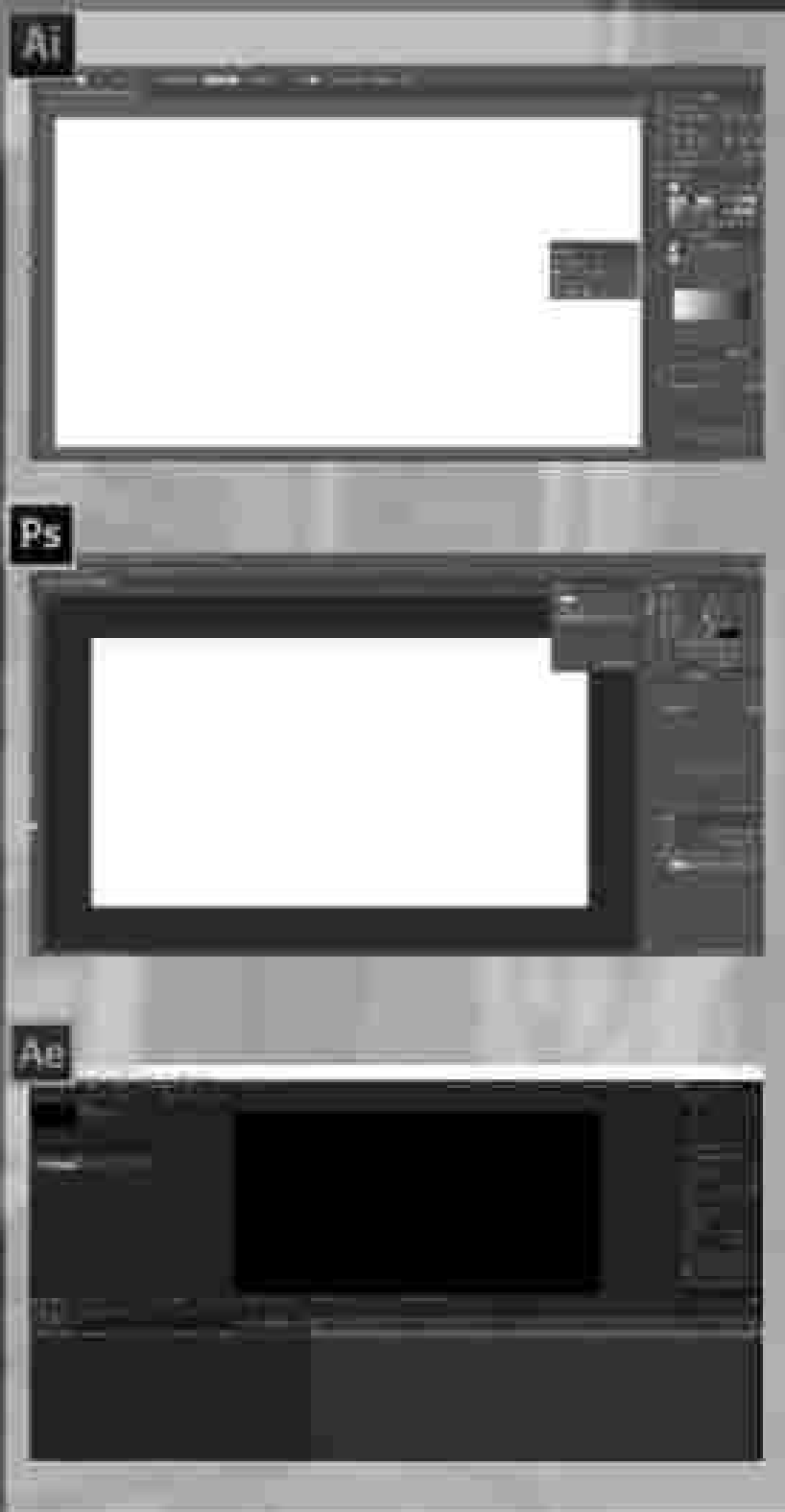
Rodríguez, J. (2023). "Animación" [Imagen 51]



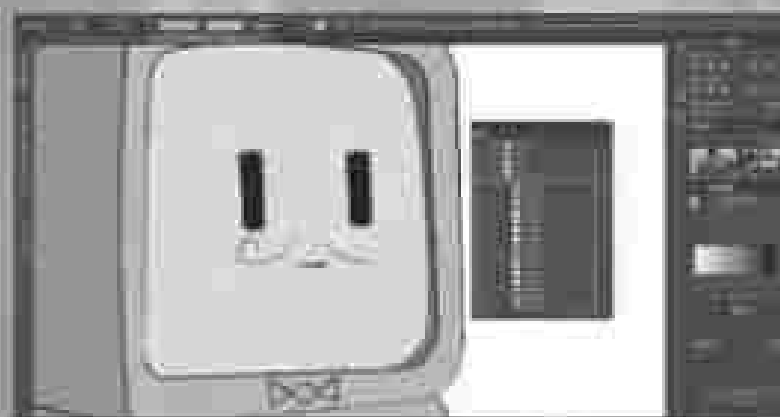
Jirassri et al. (2023). "Animation" Images (12)

SOFTWARE DEL PROCESO DE ANIMACIÓN

El proceso creativo detrás del cortometraje "Kibou" involucró la colaboración de tres programas clave: Photoshop, Illustrator y After Effects, cada uno esencial para dar vida a esta obra visualmente impactante. En Illustrator, se realizó la vectorización de personajes y objetos, separando cada parte de manera independiente para un control detallado. Photoshop se usó para editar los fondos, aprovechando su capacidad de manipulación de imágenes y añadir detalles a los escenarios. Finalmente, en After Effects, los elementos de Illustrator y las composiciones de Photoshop se fusionaron y cobraron vida, creando una narrativa visual que cautivó al público en cada fotograma.



Sánchez, C. (2023). "Software" [Imagen:53]



Storyboard of *Clash of Kings* (Storyboard Designer: SA)

CAPÍTULO: 6

Dando Vida a Kibou

POSTPRODUCCIÓN



OpenAI. (2023). Creación (Imagen generada por IA). DALL·E.

EDICIÓN DE ANIMACIÓN

Con los personajes creados, el siguiente paso fue iniciar la animación.

Cada escena se desarrolló meticulosamente siguiendo el guion técnico, creando microvideos que luego se unieron para dar forma a la narrativa completa. Durante este proceso, se realizó una cuidadosa revisión para eliminar los "fotogramas muertos", es decir, aquellas secciones en las que no había interacción ni movimiento, solo un fondo estático. Esto permitió optimizar el flujo visual y garantizar que cada momento de la animación mantuviera la atención del espectador, haciendo que cada escena fuese dinámica y relevante para la historia.



(PLANO MEDIOCORTO)
KIBOU OBSERVA A 3 ROBOTS QUE LO ESTÁN
SIGUIENDO



(PRIMER PLANO)
KIBOU OBSERVA HACIA ARRIBA
CON UN LEVE ASOMBRO



Storyboard (C. 0001) "Código" (Vignette 002)



(PLANO MEDIO)

PERSONAJES SE MUEVEN Y SALEN DE LA ESCENA CORRIENDO
Y LUEGO APARECEN LOS ROBOTS



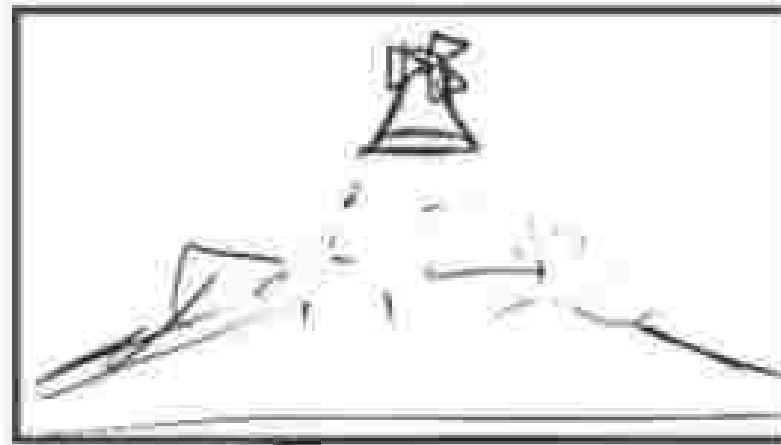
Sánchez, C. (2023). "Edición" | Imagen-56 |



(PRIMER PLANO)
KIBOU OBSERVA HACIA ARRIBA
CON UN LEVE ASOMBRO



Sánchez, C. (2023). "Edición" / Imagen-571



**(PLANO GENERAL)
SE MUESTRA QUE ES UN MOLINO
LO QUE KIBOU OBSERVA**



Sánchez, C. (2023). "Edición" (Imagen-58)

EFECTOS VISUALES

El uso de efectos visuales en el cortometraje fue cuidadosamente moderado para asegurar que complementara, en lugar de dominar, la narrativa. En la postproducción, se incorporaron efectos como rayos y simulación de polvo, entre otros, para enriquecer la animación final.

Estos efectos no solo añadieron un nivel adicional de realismo y atmósfera, sino que también destacaron momentos clave y enfatizaron la intensidad de las escenas.

La integración sutil y precisa de estos elementos visuales permitió una experiencia cinematográfica más inmersiva y visualmente impactante.



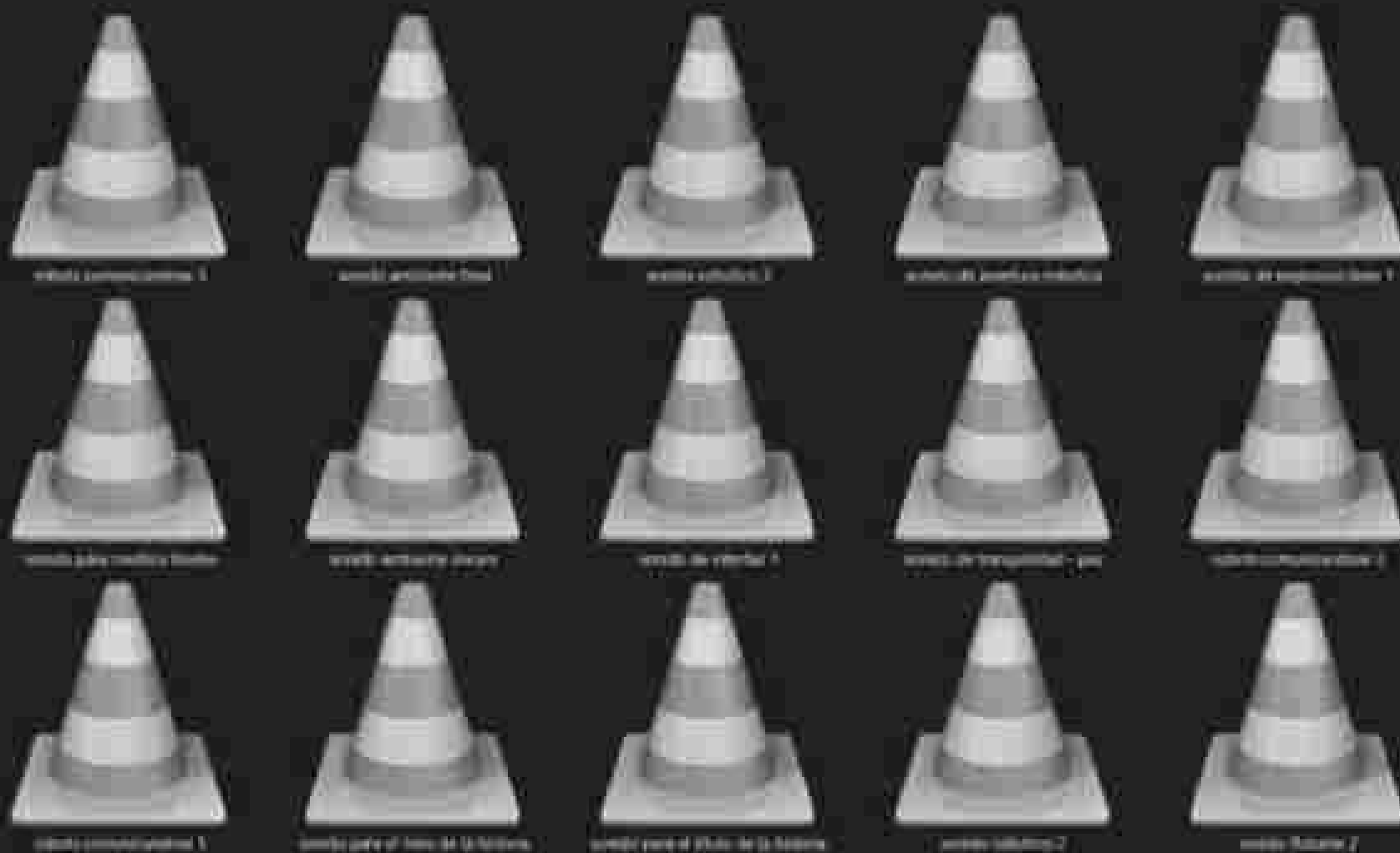
Sánchez, C. (2023). "Edición" (Imagen-59)



Dado que la animación se realizó mayoritariamente en blanco y negro, realzar detalles clave se convirtió en una técnica esencial para destacar momentos cruciales. Por ejemplo, el primer encuentro de Kibou con el brote de árbol se resaltó para subrayar la importancia de ese momento en la historia. Este enfoque no solo añadió profundidad y significado a la escena, sino que también ayudó a captar la atención del espectador en los detalles visuales más significativos, realizando la conexión emocional y el impacto narrativo del encuentro. La utilización estratégica de estos detalles permitió que momentos clave destacaran con claridad y relevancia en el contexto general del cortometraje.

DISEÑO DE SONIDO

Se empleó material proveniente de repositorios en línea y se desarrolló la creación de foley para generar sonidos específicos que aportarían realismo y detalle al cortometraje. Los efectos sonoros y la música fueron seleccionados para complementar la animación, ya que, al no contar con diálogos, la ambientación sonora se convirtió en un recurso fundamental para transmitir la atmósfera y las emociones de cada escena, respetando siempre el guion técnico.



Sanchez, C. (2023). 'Sonido' [Imagen-61]



sonido ambiente o... 7:38808



sonido de agua g... 15:55715



sonido de agua -br... 6:36400



sonido de aventu... 19:26500



sonido de brillo -... 4:06820



sonido de caída 2... 1:05402



sonido de escaneo... 3:04284



sonido de explosi... 4:34560



sonido de golpe 1... 1:29968



sonido de hojas -... 11:03072



sonido de Interfaz 1... 0:21168

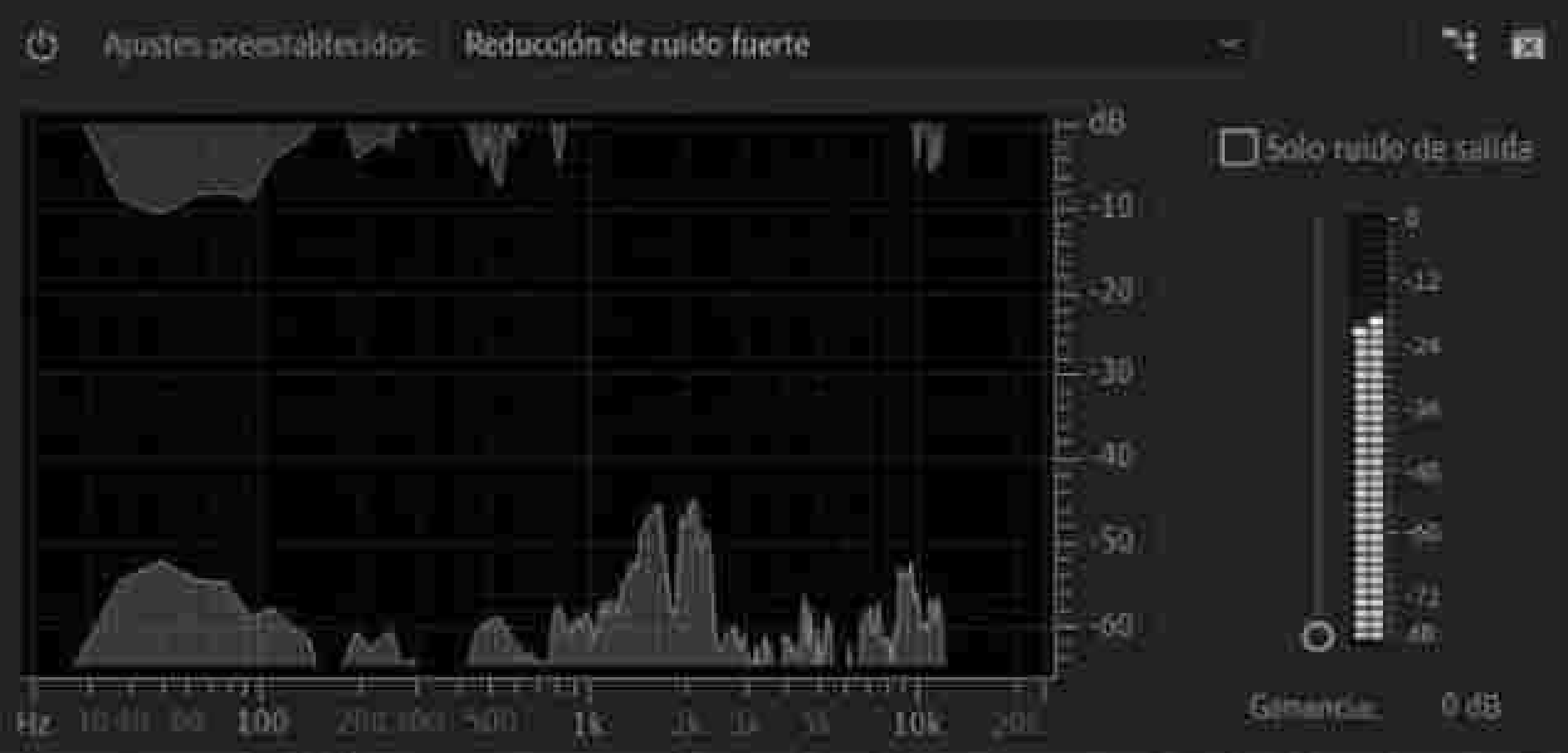


sonido de Interfaz 2... 0:24696

En la escena donde Kibou recoge la planta dentro de una lata oxidada, se empleó la técnica de foley para recrear el sonido de manera precisa y auténtica. Para lograr un efecto realista, se utilizaron diversos elementos, como una tela áspera y pequeñas ramitas secas, con el objetivo de simular el característico crujido y roce que se produce cuando un jardinero cuidadosamente manipula una planta para trasladarla a otro lugar.







Una vez grabados los sonidos utilizando el programa OBS Studio, los dos archivos de audio fueron importados a Adobe Premiere. Allí, se aplicaron dos efectos de audio: uno para eliminar el ruido de fondo y otro para comprimir el sonido, mejorando así la calidad y logrando una mezcla más clara y equilibrada.

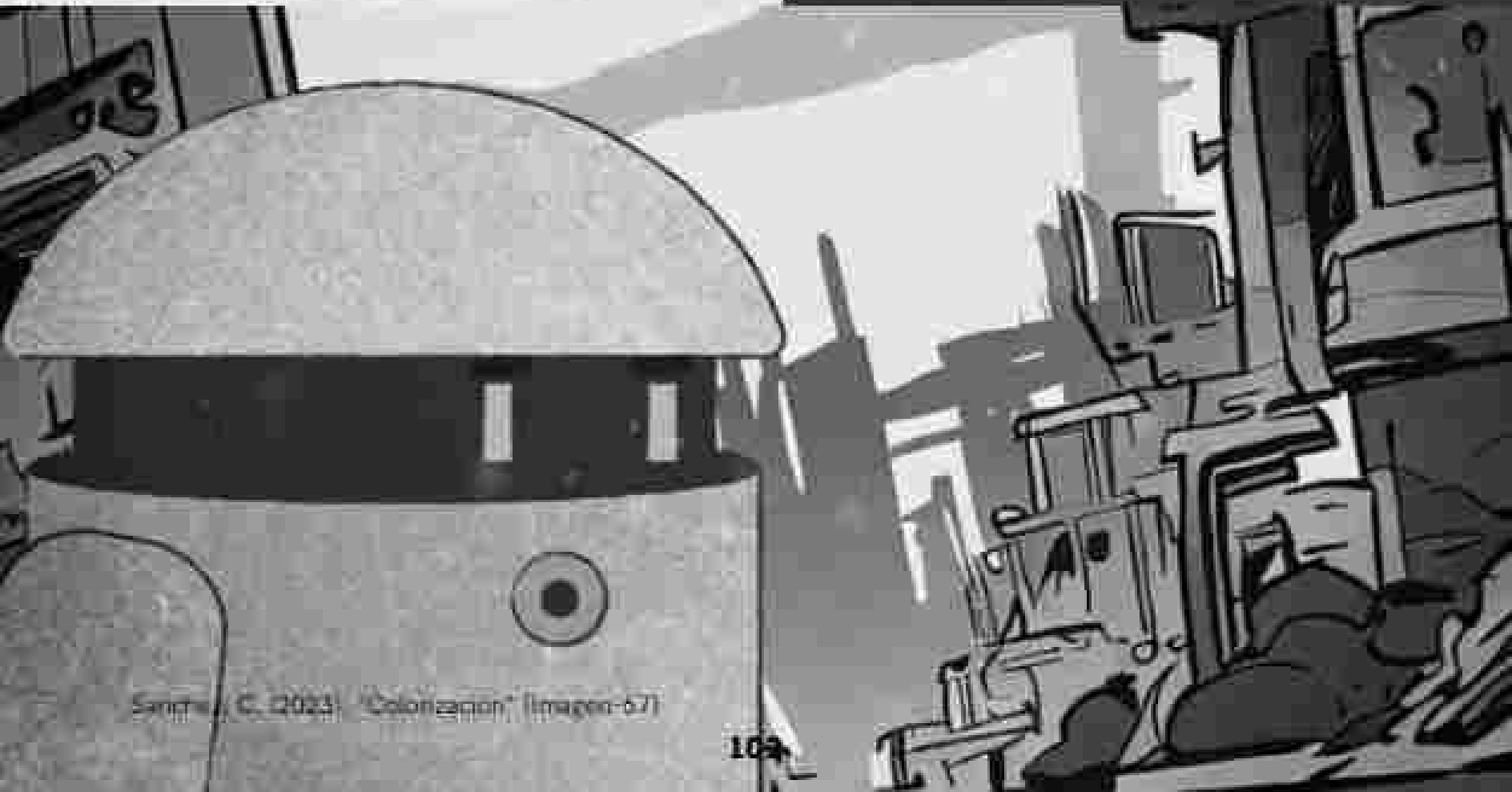
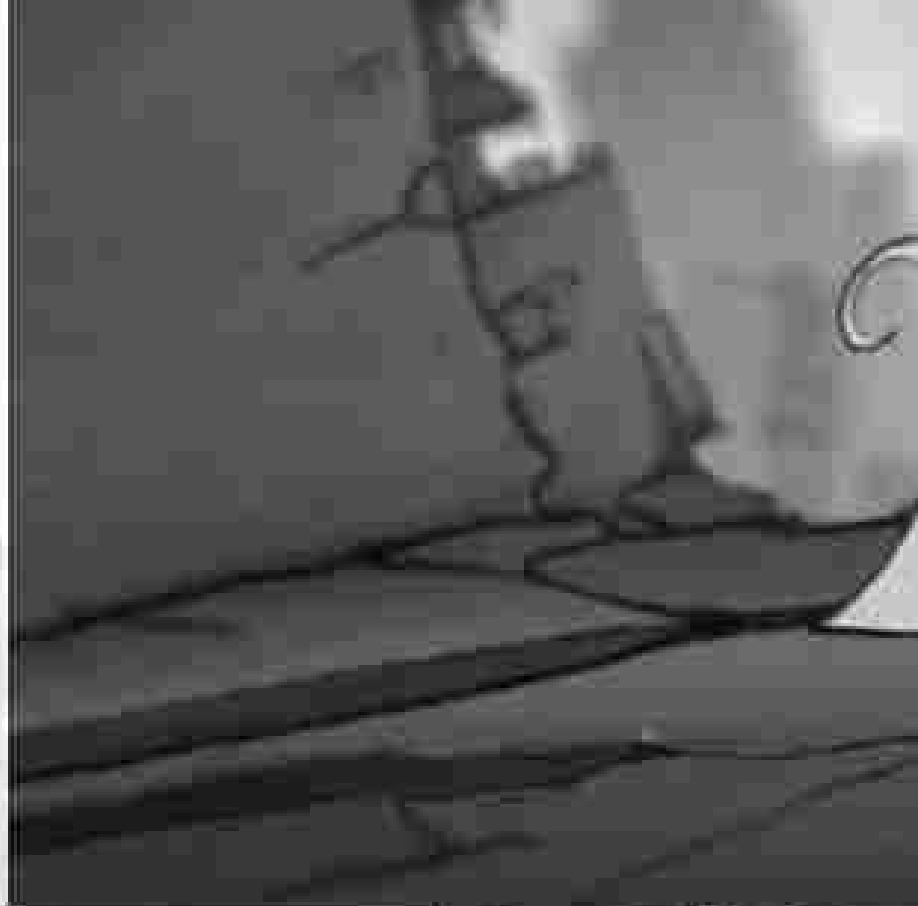


Finalmente, ambos sonidos fueron colocados en la línea de tiempo, en la escena donde Kibou se encuentra por primera vez con la planta. Los audios fueron recortados cuidadosamente para sincronizarse con las acciones del personaje y, además, se ajustó el volumen a un nivel adecuado para asegurar que los sonidos complementaran de manera sutil y efectiva la atmósfera de la escena, sin sobrecargarla, pero destacando los momentos clave.



COLORIZACIÓN

El color fue utilizado en escenas clave del cortometraje para resaltar su importancia. En el fragmento inicial, se presenta una secuencia que resume la trama principal, empleando tonos fríos para mantener la estética sombría y melancólica del corto. Finalmente, se introducen tonos cálidos para simbolizar la era oscura y opresiva de la ciudad, creando un fuerte contraste emocional y visual.



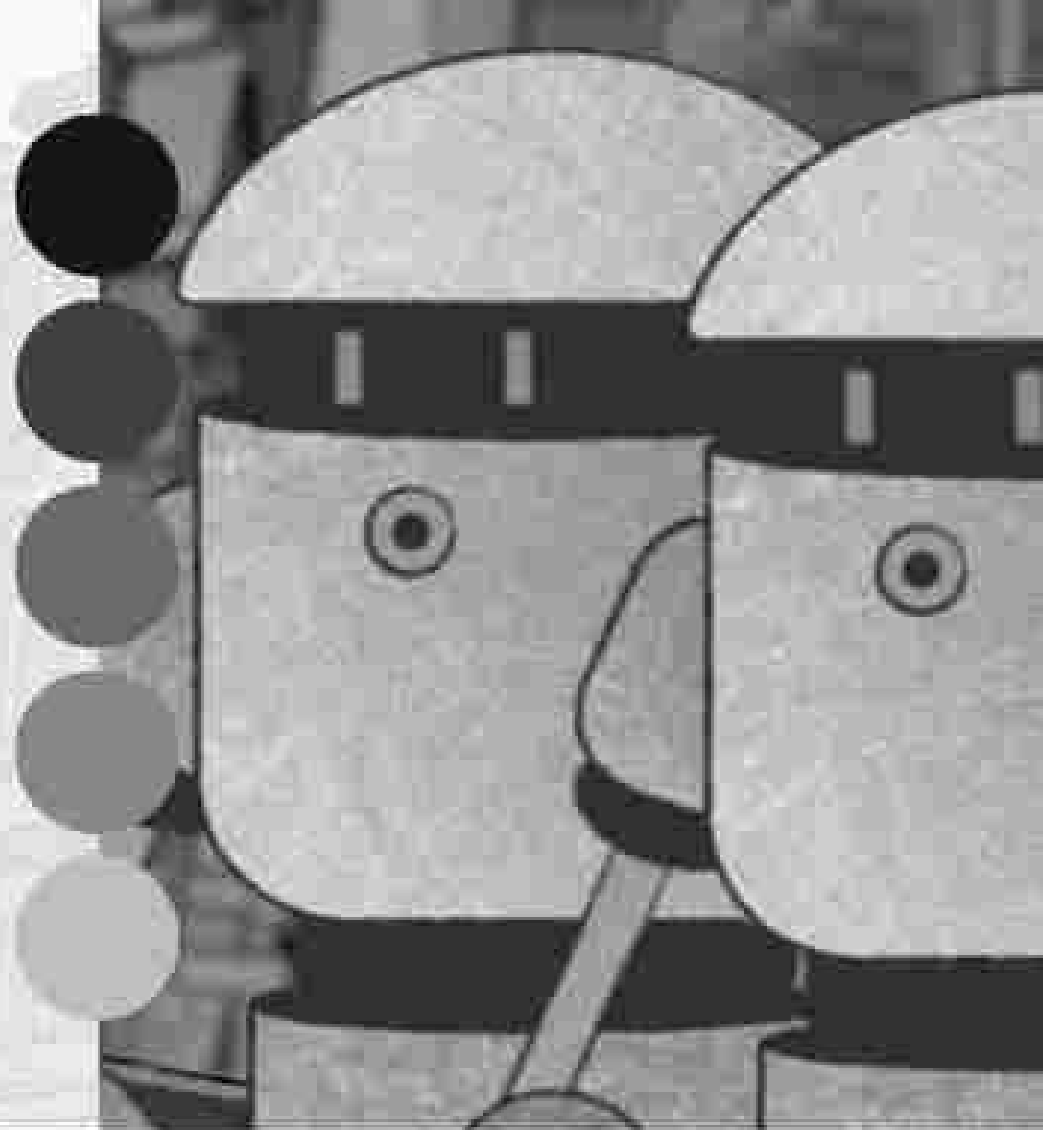


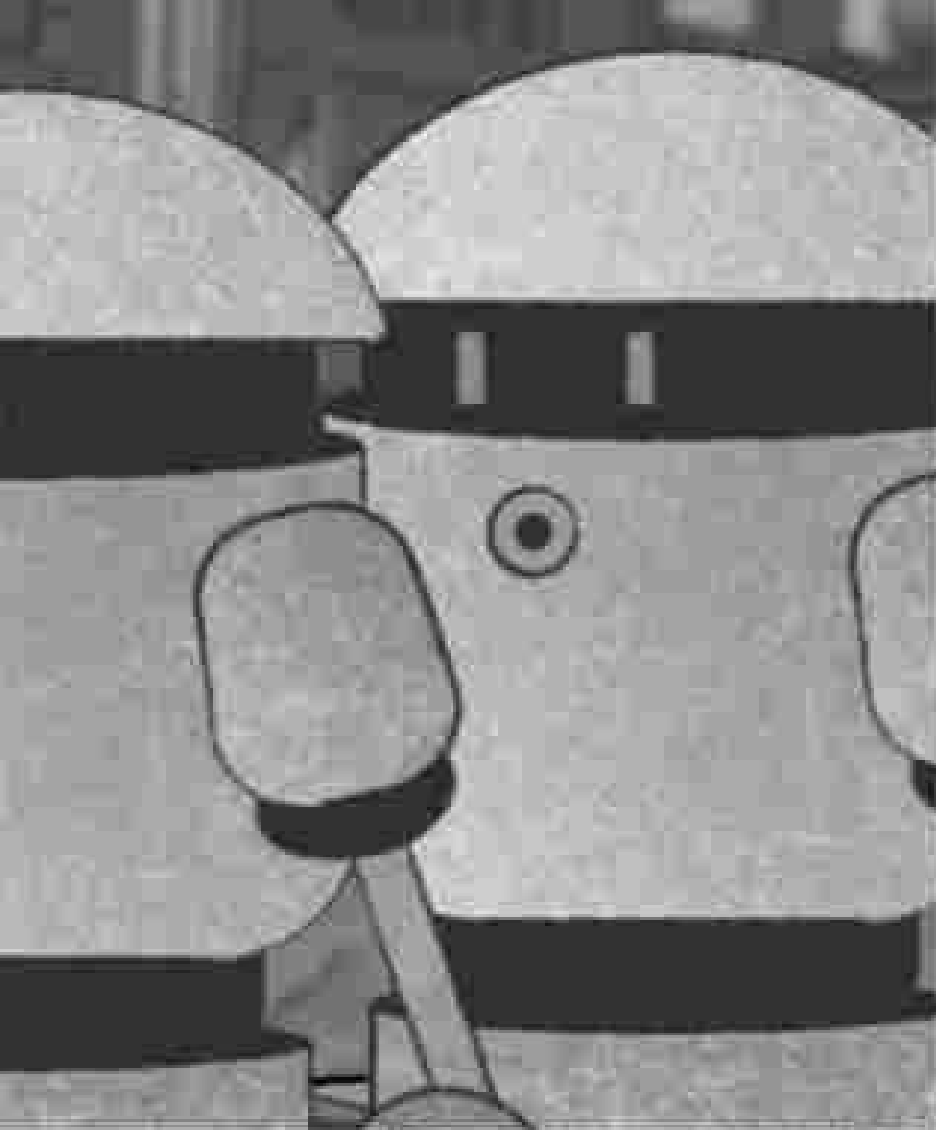
El uso del color también es notable en el primer encuentro de Kibou con el pequeño brote fuera de ConcreCorp, donde los tonos sugieren un cambio esperanzador. En el segmento final del cortometraje, el color cobra un papel transformador cuando, al colocar el brote dentro de la cápsula mágica del molino, todo el entorno se llena de vida y color, simbolizando la regeneración y la repoblación del mundo con vegetación.



CORRECCIÓN DE COLOR

Durante la etapa de preproducción, se definió el estilo artístico de la animación, optando por una paleta de colores en escala de grises para representar el ambiente sombrío y desolado de la ciudad de concreto, ConcreCorp. Este escenario refleja un mundo controlado por robots que vigilan cada movimiento de los habitantes y muestran una profunda aversión hacia la vegetación, subrayando la opresión y falta de vida en este entorno distópico.

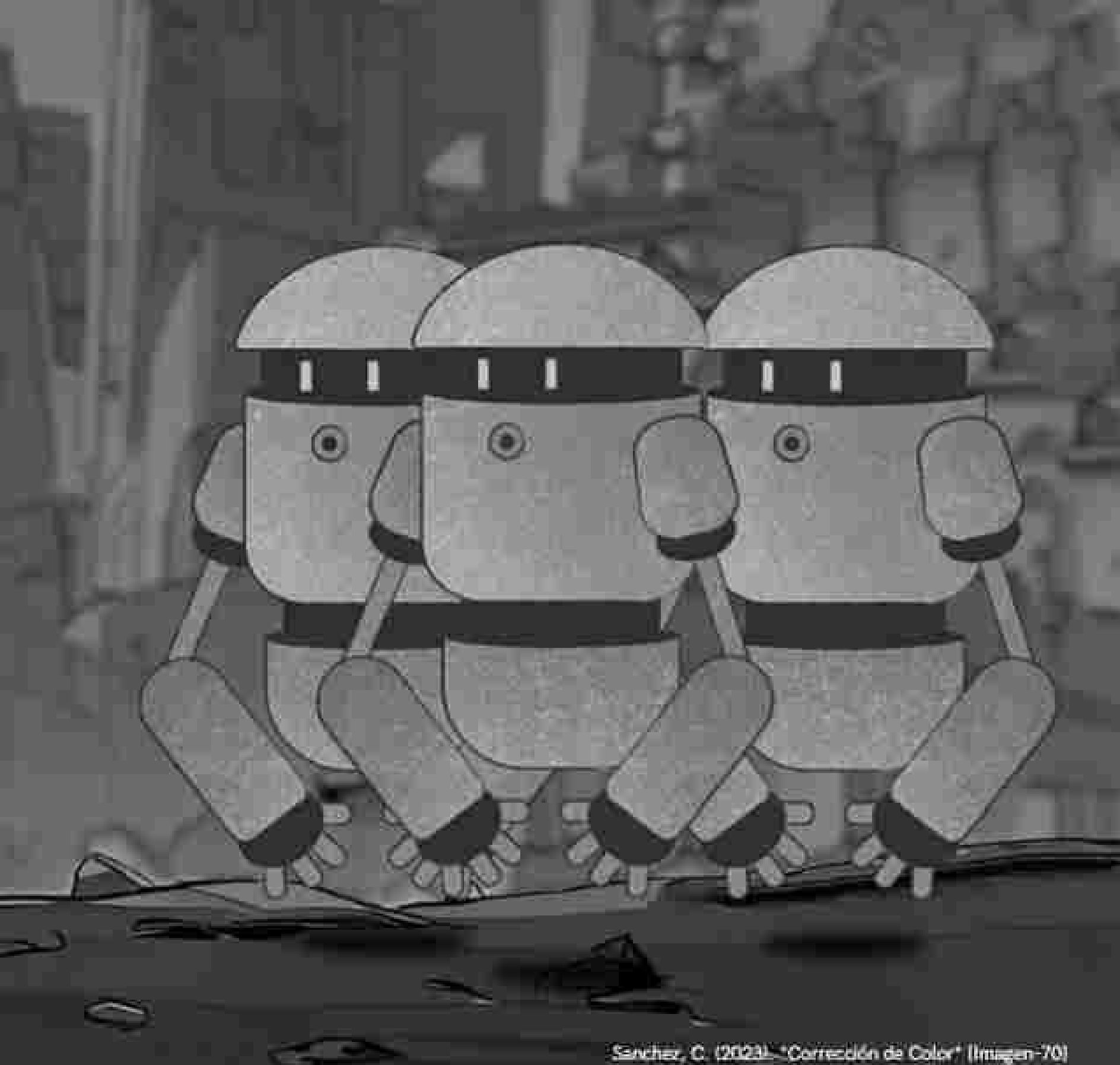




Durante estas escenas, el único ajuste realizado fue una ligera modificación del contraste, lo cual permitió mantener el tono oscuro y misterioso que caracteriza la narrativa. Este sutil cambio ayudó a realzar las sombras y destacar los detalles más sombríos, intensificando la atmósfera enigmática y reforzando la sensación de desolación que envuelve la historia.







Sánchez, C. (2023). "Corrección de Color" (Imagen-70)

RENDERIZACIÓN

Se consideró que este paso es relativamente sencillo en comparación con las etapas previas, sin embargo, es importante señalar que durante la preproducción, la elección del formato final para la animación fue un tema de debate significativo.



Sánchez, C. (2021). "Renderización" (Imagen 71)



Inicialmente, se consideró una resolución de 2K a 24 fotogramas por segundo para la animación. Sin embargo, debido a las limitaciones del equipo disponible, que no era adecuado para manejar un formato tan pesado, se decidió optar por una resolución de 1080p. Como resultado, las escenas entregadas por el equipo de animación fueron proporcionadas en esta resolución, y el formato final de exportación de la animación también se ajustará a 1080p.



Nombre del
archivo

Kibou - Cortometraje Animado.mp4

Ubicación

G:\Instalación 5to Semestre\Cine Animado\

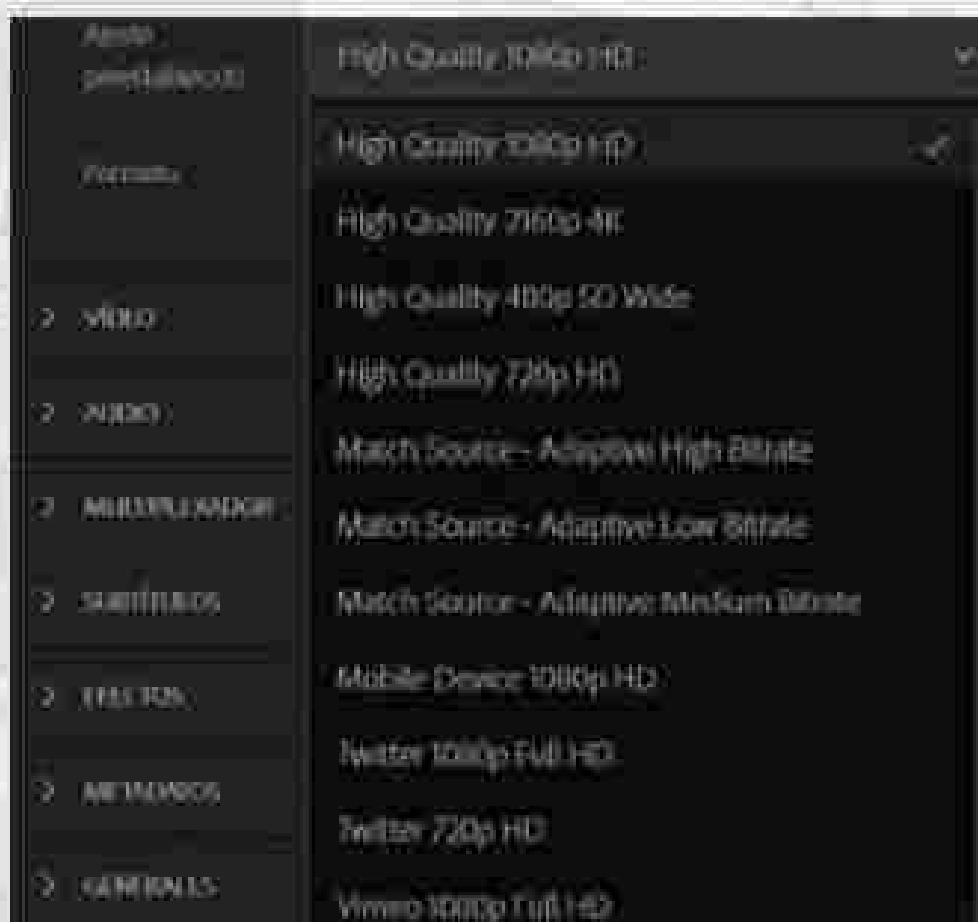
Ajuste
preestablecido

High Quality 1080p HD

Formato

H.264

Una vez seleccionado el nombre del archivo, procedimos a realizar los ajustes necesarios para la exportación de la animación. Empezamos configurando el formato y la resolución del video, optando por una calidad alta en 1080p para garantizar una imagen nítida y detallada. Además, revisamos los parámetros de compresión y formato de archivo para asegurar que el video mantuviera su calidad óptima durante la exportación, evitando pérdida de datos y garantizando una experiencia visual de primera.



Sanchez, D. (2023). "Renderización" (Imagen 73)

Ajustes básicos de vídeo

Hacer coincidir con origen

Tamaño de fotograma

Full HD (1920 x 1080)



Velocidad de fotograma

24



AUDIO

Ajustes de formato audio

Formato de audio

AAC

Ajustes básicos de audio

Códec de audio

AAC

Velocidad de muestreo

44100 Hz

Canal

Mono

Se verificó que los ajustes del vídeo estuvieran correctamente configurados en el formato adecuado antes de proceder con los ajustes del audio. Para el audio, se decidió establecer una velocidad de muestreo de 44,100 Hz y utilizar un canal mono. Esta configuración fue elegida para asegurar la mejor calidad de sonido posible y una reproducción clara y precisa en el producto final. Se revisó cada detalle minuciosamente para garantizar que el vídeo como el audio se integraran perfectamente en la animación.



00:08:56:13

00:09:24:13

Sanchez, C. (2023). "Renderización" [Imagen: 75]

La renderización en Adobe Premiere es el proceso crucial mediante el cual se genera el resultado final de un proyecto de video. Durante esta fase, se emplea la ventana de previsualización para asegurarse de que todos los elementos del proyecto se presenten de manera correcta y conforme a lo esperado, incluyendo la duración total de la animación final. La ventana de previsualización permite revisar el video en tiempo real, mostrando cómo se verá una vez renderizado. Este paso es fundamental, ya que proporciona la oportunidad de detectar y corregir posibles problemas, realizar ajustes necesarios y confirmar que todos los detalles estén en su lugar antes de finalizar y exportar el proyecto. Además, facilita la verificación de la calidad visual y sonora, asegurando que el producto final cumpla con los estándares deseados.

Salida

Vídeo: H.264 | 1920x1080 (10) | 24 fps | Progresivo | 203
(75% HLG, 58% PQ) | Aceleración de hardware
Nvidia Codec | 00:09:24:12 | VBR | 1 pase |
Destino 2000 Mbps

Audio: AAC | 64 Kbps | 44 kHz | Estéreo

Tamaño de archivo estimado: 1433 MB

Sanchez, C. (2023). "Renderización" (Imagen 76)

En la parte inferior de la ventana de previsualización, Adobe Premiere proporciona información detallada sobre los ajustes que se aplicarán durante la exportación del proyecto. Esta sección incluye datos cruciales sobre el formato de archivo, resolución, tasa de bits y otros parámetros técnicos. Revisamos cuidadosamente esta información para asegurarnos de que todas las configuraciones estuvieran correctamente establecidas y que el video final cumpliría con los requisitos deseados. Una vez confirmada la precisión de todos los ajustes, procedimos con la exportación del video final, asegurándonos de que todo estuviera optimizado para ofrecer la mejor calidad posible en el producto terminado.



Inicialmente se consideró realizar la animación a 12 cuadros por segundo. Sin embargo, se llegó a un acuerdo para cambiar a 15 cuadros por segundo debido a que, aunque se pensó en animar cuadro por cuadro, el tiempo de entrega establecido hizo necesario optar por una técnica de animación con huesos. Esta decisión permitió optimizar el tiempo, facilitar el proceso de producción y alcanzar una fluidez de 24 fotogramas por segundo en la animación final.



Kibou - Cortometraje Animado

Sánchez, C. (2023). 'Renderización' [Imagen-77]



General Seguridad Detalles **Vérsiones anteriores**

Propiedad	Valor
Descripción	
Título	
Subtítulo	
Clasificación	★ ★ ★ ★ ★
Etiquetas	
Comentarios	
Video	
Resolución	1920 x 1080
Resolución fotograma	1920
Altura fotograma	1080
Velocidad de datos	6240kbps
Velocidad de bits total	6400kbps
Velocidad fotograma	24.00 fotogramas/segundo
Audio	
Velocidad de bits	157kbps
Canales	1 (mono)
Velocidad de muestra de sons.	44.100 kHz
Multimedia	

Sanchez, C. (2021). "Renderización" (Imagen: 77)

Con el video exportado y tras verificar minuciosamente que no hubiera errores visuales, se concluyó exitosamente la fase de postproducción. El resultado final es un video de animación con una duración cercana a los 10 minutos, una resolución de 1920 x 1080 pixeles y una tasa de 24 fotogramas por segundo, logrando así una presentación fluida y de alta calidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Blair, L. (2022). *The Art of Animation: From Concept to Screen*. Routledge.

García, J. (2023). *El cortometraje como expresión artística: Innovación y creatividad en un formato compacto*. Editorial Cineastas.

Gordon, P. (2021). *Digital Animation: Techniques and Trends*. Springer.

Keller, J. (2023). *Post-Production Techniques for Digital Media*. CRC Press.

López, A. (2023). *La animación y el cortometraje: Narrativas visuales y creación de mundos imaginarios*. Editorial Cinemática.

Martínez, P. (2022). *El arte del guion y el storyboard: Creación visual para cortometrajes*. Editorial Cinearte.

Miller, S., & Davis, R. (2020). *Modern Animation: A Study of Techniques and Technologies*. Wiley.

Ramírez, L. (2022). *Narrativa visual: Desarrollo de personajes y creación de mundos en cortometrajes*. Editorial Animación Creativa.

Robinson, M. (2021). *Advanced Animation: Creating Realistic Characters and Environments*. Elsevier.

Torres, M. (2021). *La evolución del cine corto: Técnicas y tendencias en la producción de cortometrajes*. Editorial Cine Vanguardista.

iEscannedme!



¡Escanéame!





BOON

Autores



**JOSÉ
BASTIDAS MEDINA**



**ANGEE
JURADO BARCOS**



**ALEX
RODRÍGUEZ CHOEZ**



**JEREMY
RODRÍGUEZ VILLÓN**



**CRISTHIAN
SÁNCHEZ GALLEGOS**



**GIANELLA
BERMEO QUEZADA**



