

Realización del Cortometraje “Komorebi”

Canva Byron Ma Lam⁽¹⁾
Lcdo. Roberto Córdova. Director de proyecto⁽²⁾
Escuela de Diseño y Comunicación Visual⁽¹⁾⁽²⁾
Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)⁽¹⁾⁽²⁾
Campus Gustavo Galindo, Km 30.5 vía Perimetral
Apartado 09-01-5863. Santiago de Guayaquil-Ecuador
cabyma@espol.edu.ec⁽¹⁾, rcordova@espol.edu.ec⁽²⁾

Resumen

En el Ecuador aún no existe un desarrollo sustentable de la industria cinematográfica de animación digital, a pesar de contar con el equipo adecuado y profesionales capacitados. Es por esto que el presente proyecto tiene como finalidad la realización de un cortometraje animado digitalmente que sea visualmente atractivo, desarrollado mediante el empleo de técnicas de animación, para luego ser difundido masivamente por medio de la plataforma virtual de internet, y así exponer la capacidad técnica adquirida a lo largo de una formación profesional exigente y de alto nivel.

El proyecto abarca el proceso de preproducción, producción y postproducción, para lo cual se desarrollaron varios conceptos estéticos y creativos que incluyen la elaboración de un guión basado en una idea principal a transmitirse durante el cortometraje, el diseño de los personajes animados, desarrollo de storyboards, ilustraciones, animación de los personajes y elementos del entorno gráfico, sonorización y edición del video, y la exposición gráfica de los resultados obtenidos a partir de la difusión del cortometraje a través de internet.

Palabras Claves: *Animación digital, cortometraje, producción ecuatoriana, dibujos animados*

Abstract

Ecuador is still lacking of a well-developed digital animated cinematographic industry in spite of having professional development and the necessary equipment. The purpose of this project is to develop a visually attractive short animated film, using animation techniques, in order to massively spread the video through a virtual platform via internet, exposing in this way the technical quality acquired through a long and very demanding process of academic and professional formation.

The project shows the processes of pre-production, production and postproduction of the short film, in which were developed the processes of conceptualizing the creative and esthetic styles which includes the process of writing a script based on an original idea in order to communicate it during the short film, the processes of character design, the elaboration of a storyboard, digitalization of illustrations, animation of characters and every visual element, audio mastering and edition, and the graphics explanation of the results obtained after the distribution of the short film via internet.

Keywords: *Digital animation, short film, Ecuadorian film, cartoon*

1. Introducción

El presente proyecto busca responder a la creciente necesidad de producción audiovisual ecuatoriana de calidad en lo referente a contenido y que sea a la vez visualmente atractivo, como lo indica el estado

ecuatoriano por medio de la Ley Orgánica de Comunicación del Ecuador del 2013.

Para Roberta Munroe [1], programadora oficial de cortometrajes en el festival de cine de Sundance, el cortometraje es un formato que permite exponer la capacidad técnica que se logra ejecutar al realizar una

producción audiovisual. Además añade que las producciones animadas tiene un fuerte impacto en la sociedad, influyendo en público de todas las edades.

El presente proyecto desarrolla contenidos audiovisuales propios, sin fines comerciales para no comprometer el mensaje que se busca transmitir en el cortometraje con intereses ajenos a la producción realizada.

2. Objetivos del proyecto

2.1 Objetivo general

Realizar un cortometraje animado digitalmente para su exposición masiva en internet.

2.2 Objetivos específicos

Elaborar un guión con una duración ajustada al formato de cortometraje.

Desarrollar e ilustrar personajes y escenarios de acuerdo a la estructura del guión y con un estilo gráfico propio del cortometraje.

Realizar las animaciones de los personajes empleando técnicas de animación digital.

Exponer el cortometraje animado por medio de la plataforma de difusión masiva de Youtube.

3. Situación actual

3.1 Presentación del proyecto

El proyecto presenta la realización de un cortometraje animado, empezando por la selección de las técnicas de animación, la estructuración de conceptos, el diseño del estilo gráfico a utilizarse, la elaboración de un guión y un storyboard, finalizando con la animación y edición del producto audiovisual.

3.2 Plan estratégico

Para la realización del presente cortometraje fue necesario:

-Identificar en la programación de los canales de televisión ecuatoriana los programas animados.

-Determinar los personajes con los que más se identifican los niños por medio de un grupo focal.

-Desarrollar el guión bajo el formato de cortometraje.

-Conceptualizar el diseño de los personajes de acuerdo a las tendencias actuales de animación.

-Elaborar un storyboard basado en el guión.

-Realizar la producción de la animación digital.

-Musicalizar y diseñar el sonido de acuerdo a las animaciones en cada escena

-Exponer al público general el cortometraje mediante el uso de internet.

4. Marco conceptual

4.1 Cortometraje

El formato de cortometraje destaca en términos de presupuesto, tiempo, y distribución en internet, como el más accesible para producir y para ser observado.

El margen de atención del público objetivo es bajo cuando el medio de difusión es a través del internet, por esto se decidió realizar la presente obra audiovisual con una duración inferior a cinco minutos.

Se aprovechó la plasticidad del formato para ajustar los tiempos al mínimo necesario, transmitiendo el mensaje de la historia y manteniendo a la vez, la atención del espectador durante su exposición.

4.2 Técnica de animación digital

Se decidió realizar la animación en el formato digital en 2D, porque el público objetivo se identifica más con este tipo de personajes y les resulta más fácil recordarlos en comparación con los personajes realizados en 3D. Esto resulta aún más evidente al comparar la programación de canales de televisión: el porcentaje de producciones animadas en 2D es mayor en comparación al número de animaciones en 3D.

5. Desarrollo del cortometraje

5.1 Idea

El guión se desarrolla en torno a la idea: “El desafío de aceptar que podemos ser amados, sin merecerlo” y como ese amor gratuito transforma la realidad de la persona que lo recibe y de la persona que se entrega.

La idea surge a partir de la necesidad de transmitir valores que sirvan para lograr una convivencia armónica en el núcleo de la sociedad.

Dentro del marco de la enfermedad de insuficiencia renal se plantea enfocar el amor gratuito y genuino que existe entre un par de hermanos que atraviesan la dramática crisis que genera esta enfermedad.

5.2 Sinopsis

Lorena es una cantante famosa, que se encuentra en un concierto dentro de un teatro, mientras se prepara para cantar, sus mascotas comienzan a contar la historia de la vida de ella: Lorena nació ciega y es cuidada por Edu, su hermano mayor. Siendo todavía niña sufre de insuficiencia renal y comienzan a realizarle hemodiálisis por largas horas. El doctor le da a Edu la oportunidad de donar su riñón, pero el temor lo vence y le da un ataque de pánico que finalmente hace que huya del hospital. Estando lejos del hospital Edu se encuentra con un señor, que luego de una conversación amena, termina de convencerse de no tener miedo y entregar lo mejor de sí a su hermana que tanto ama, Edu regresa al hospital y le da un riñón a su hermana, venciendo el miedo que tenía. Edu sale bien de la operación pero Lorena es afectada por un virus que pone en riesgo su vida. Luego de varios días en el hospital y de los cuidados de su hermano, Lorena se recupera y ambos regresan a casa.

Varios años después, Lorena adulta le dedica una canción a su hermano, unos días luego del concierto el hermano muere por causas naturales.

5.3 Guion audiovisual

El guion realizado está basado en hechos reales, y busca transmitir una la experiencia del amor familiar.

Se escogió realizar el formato del guion audiovisual porque permite ajustarse de mejor manera a las necesidades de organizar y sincronizar el audio y el video de la animación digital, considerando además que la producción incluye una canción original, la cual, según el resultado de la investigación realizada hace más atractivo el cortometraje.

Se utilizó como recurso de narración a animales parlantes porque el grupo objetivo tiene más empatía con este tipo de personajes.

El conflicto principal al que se enfrenta uno de los protagonistas es vencer el miedo a donar su riñón para salvar la vida de su hermana, que se resuelve cuando se

encuentra con un anciano que cumple la función de guía y le muestra el camino a seguir.

5.4 Diseño de logotipo

El nombre del cortometraje significa “luz que pasa a través de las hojas de un árbol” y hace alusión al personaje principal, Lorena, la cual solo puede ver a través de la luz del amor de su hermano. Se utilizó un vocablo que sea a la vez fácil de pronunciar, recordar y de diferenciar de otros nombres de cortometrajes.

Se modificaron varias tipografías de libre uso, dando como resultado una tipografía nueva, juvenil y fresca.



Figura 1. Logotipo del cortometraje animado

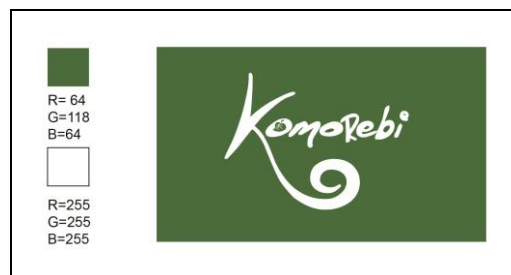


Figura 2. Valores RGB del logotipo del cortometraje

5.5 Tipografía

La tipografía utilizada es la denominada PINKY PROMISE, la cual posee una licencia de libre uso para proyectos personales y fue elegida por su legibilidad y trazos sueltos.



Figura 3. Tipografía principal Pinky Promise

5.6 Diseño de personajes

Cada uno de los personajes y sus respectivas vestimentas fueron diseñados tomando de referencia a diferentes culturas ecuatorianas, mostrando valores positivos de ellos dentro de las animaciones para fomentar el respeto a las diferencias culturales.

Además se diseñó animales de la región ecuatoriana con características humanas, con la función de narrar la historia porque el público prefiere personajes animados con características físicas de animales.

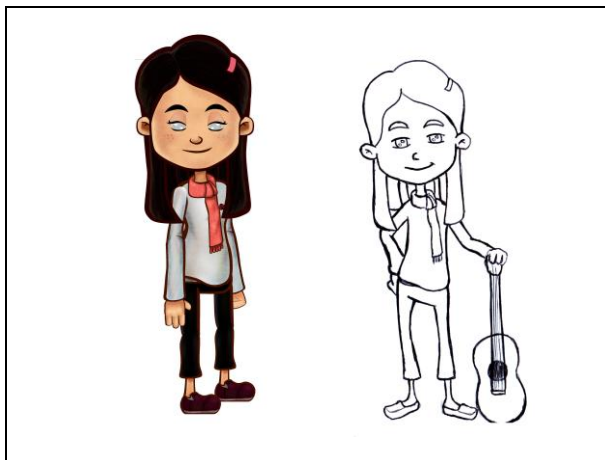


Figura 4. Ilustración del personaje "Lorena" (joven)

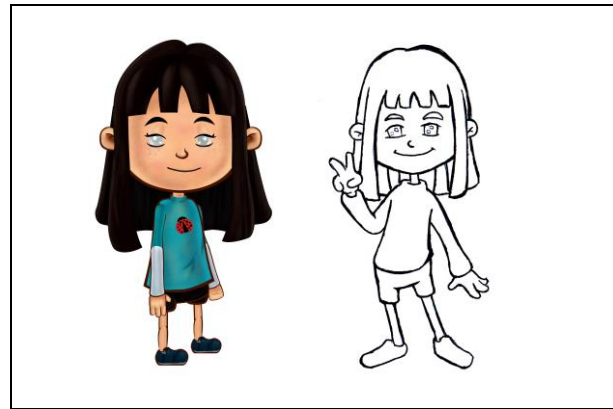


Figura 5. Ilustración del personaje "Lorena" (niña)

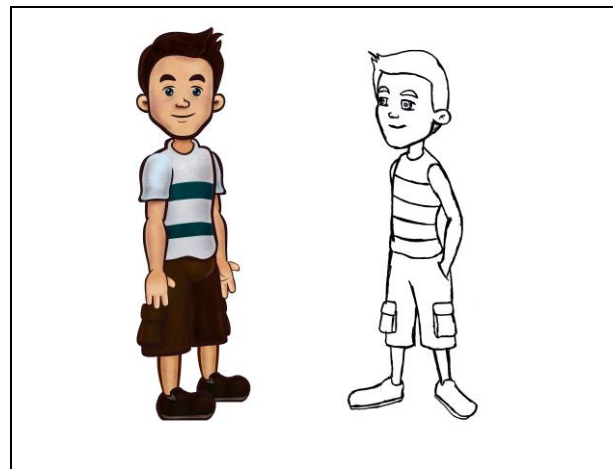


Figura 6. Ilustración del personaje "Edu"

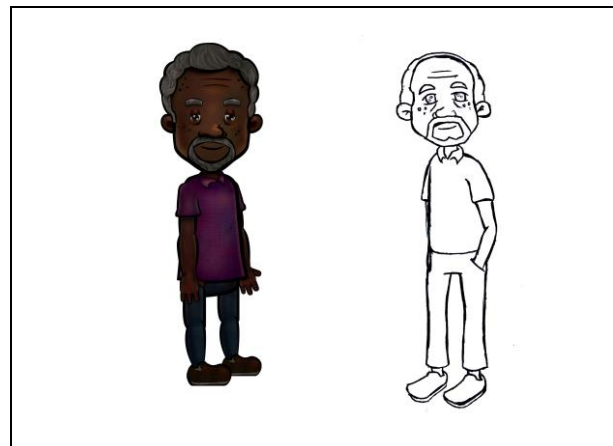


Figura 7. Ilustración del personaje "Gus" (guía ciego)

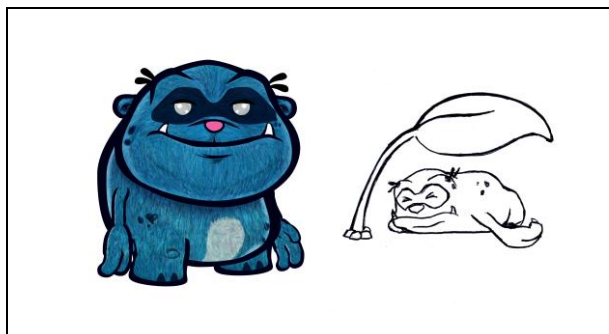


Figura 8. Ilustración del personaje "Piucho" (cuy)

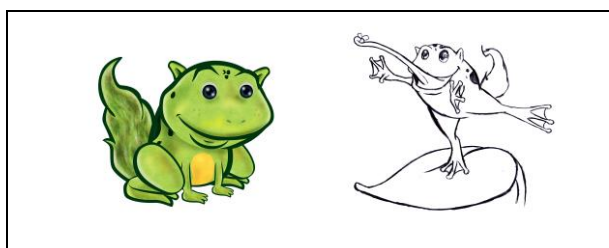


Figura 9. Ilustración del personaje "Loleko"

6. Resultados

6.1 Resultados en plataforma de internet

Una vez finalizado el cortometraje se inició la distribución haciendo uso de la página de Youtube, Facebook y Twitter.

En la primera semana del lanzamiento (27/10/2014 a 03/11/2014) se logró superar la meta de 2000 vistas, una cantidad bastante alta en comparación con los videos de los canales de youtube de los cortometrajes ecuatorianos que se tomaron de referencia.



Figura 10. Gráfico de número de vistas durante la primera semana del lanzamiento



Figura 11. Gráficas indicativas del total de minutos observados del video

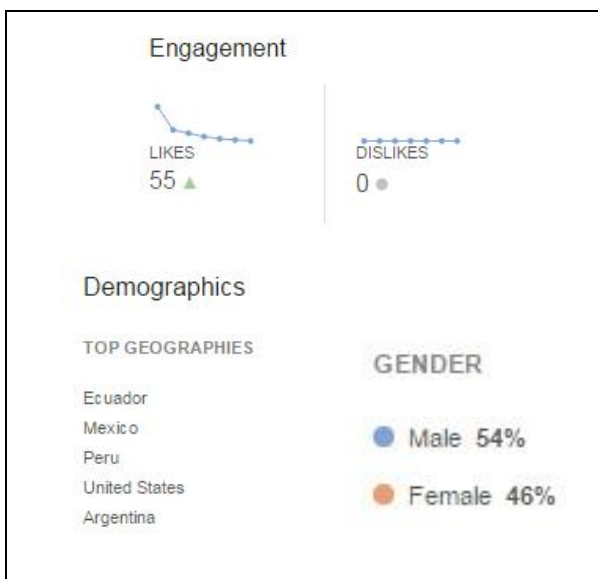


Figura 12. Gráficas de desempeño en el canal de videos de Youtube

6.2 Resultados en medios de comunicación

Durante la primera semana del lanzamiento, Vive, una revista digital, y Catholic Link, un portal web, realizaron un reportaje sobre la animación realizada.



Figura 11. Reportaje de revista Vive



Figura 12. Reportaje del portal web Catholic Link

7. Presupuesto

El presupuesto del cortometraje animado se dividió de acuerdo a las etapas de pre-producción, producción y post-producción teniendo una duración total de diez meses. La suma total de todas las etapas de producción del cortometraje animado "Komorebi" asciende a un presupuesto general de \$2420 dólares

8. Conclusiones

Después de haber realizado el cortometraje animado se concluye lo siguiente:

En el Ecuador la industria de la animación digital en el ámbito cinematográfico está en vías de desarrollo, sin embargo existe un esbozo de lo que podría llegar a ser luego de realizarse varios cortometrajes y series animadas que han tenido un éxito relativamente alto a nivel nacional e internacional.

El grado de autenticidad de la historia comunicada dentro del cortometraje favorece la aceptación por parte del público.

La difusión de un cortometraje por medio de internet se agiliza al reducir la duración del video.

El avance tecnológico hace posible que estos productos audiovisuales puedan ser producidos por un número reducido de profesionales.

Para el desarrollo de una producción audiovisual que pueda ser sustentable bajo el formato de serie o largometraje, es recomendable empezar por la

realización de producciones en los que se pueda exponer la experticia del director, antes de iniciar el desarrollo de producciones más grandes y complejas.

9. Recomendaciones

La producción animada realizada busca comunicar la importancia del amor familiar, esta idea puede profundizarse y reforzarse cuando el cortometraje es visto bajo la guía de un adulto, especialmente por los padres de familia. Se recomienda que los padres o maestros orienten al público menor de edad, al momento de observar la animación.

Antes de exponer el cortometraje a la audiencia menor de edad, se recomienda a los padres y maestros, observar el video y anotar los puntos que se desean reforzar luego de ser expuesto el material audiovisual.

Luego de ser reproducido el cortometraje, es importante reforzar el contenido mediante preguntas al observador, por ejemplo: ¿Qué fue lo que más te llamó la atención?, ¿Por qué tuvo miedo Edu?, ¿Qué hizo que venza el miedo?, ¿Por qué quería tanto a su hermana?, ¿Cuál fue el regalo más grande que le dio a su hermana?, entre otras

10. Referencias

- [1] Munroe, R., *How not to make a short film*, Hachette Books, 2009, pp. 30-163.
- [2] Williams, R., *The animator's survival kit*, Faber & Faber, 2002, pp. 11-20.
- [3] Johnston & Thomas, F. T., *The Illusion of life*. Abbeville press, 1981
- [4] Papalia, D., Feldman, R., & Martoreli, G., *Desarrollo Humano.*, Mexico D.F.: McGraw-Hill / Interamericana Editores S.A., 2012
- [5] Sánchez, P. L., *Impacto del contenido violento presentado en programas infantiles transmitidos en la televisión abierta nacional (VHF)*. Santiago de Guayaquil, 2013
- [6] Ley Orgánica de Comunicación (2013). Sección VII