





UNIVERSIDAD
Gabriela Mistral

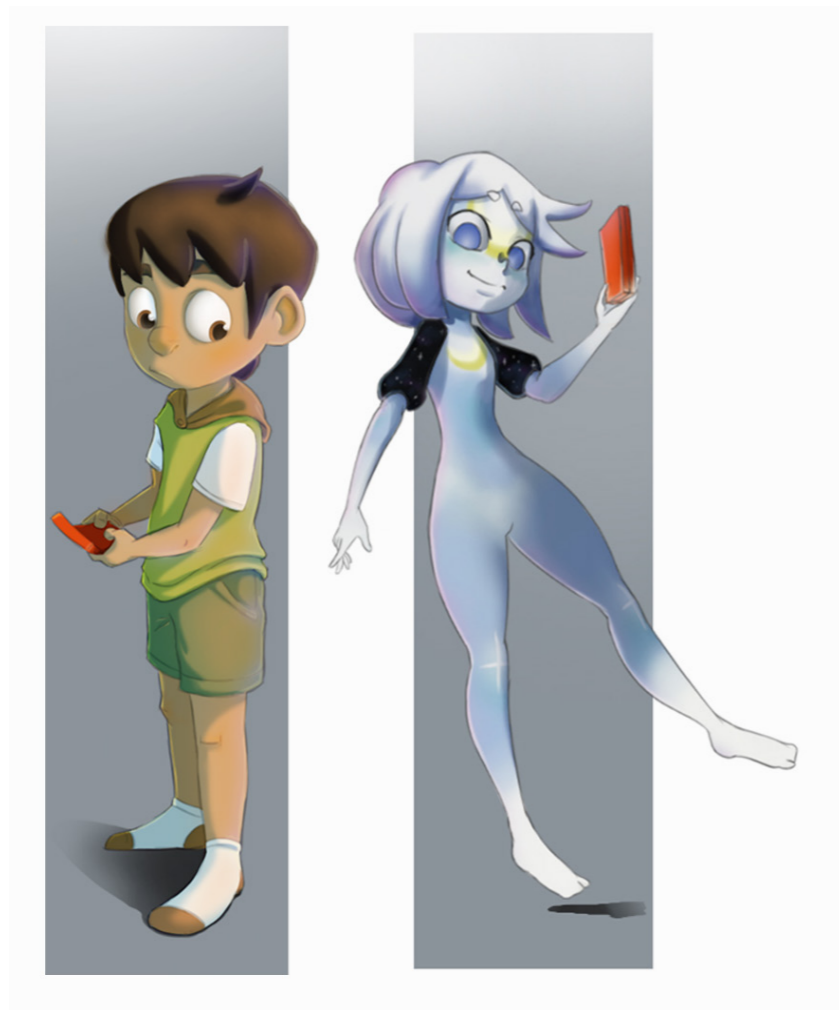
EL ARTE DE LUCERNA

Memoria presentada para cumplir con los requisitos finales para la obtención del título de Animador Digital 3D
Claudio Saavedra - Javier Sanhueza - Ian Genskowsky - Diego Oliva
Profesores guía: José Tomás Morande y Carlos Puccio
Animación Digital 3D
Agosto 2016



Claudio Saavedra / Digital 2D

TABLA DE CONTENIDO



| | |
|--|----|
| 1. Índice..... | 5 |
| 2. Introducción..... | 7 |
| 3. Prólogo..... | 9 |
| 4. Agradecimientos..... | 10 |
| 5. Presentación idea..... | 11 |
| 6. Antecedentes..... | 13 |
| 7. Objetivos..... | 14 |
| 8. Marco Investigativo del proyecto..... | 16 |
| 9. Preproducción..... | 18 |
| 9.1 Story Board..... | 20 |
| 9.2 Ideas/Referentes..... | 24 |
| 10. Producción..... | 32 |
| 10.1 Pieza..... | 34 |
| 10.2 Ciudad..... | 38 |
| 10.3 Exterior..... | 50 |
| 10.4 Colorsript..... | 56 |
| 10.5 Nicolás..... | 58 |
| 10.6 Luna..... | 72 |
| 11. Difusión..... | 84 |
| 12. Conclusión..... | 85 |
| 13. Bibliografía..... | 86 |



Javier Sanhueza / Digital 2D



INTRODUCCIÓN

El proyecto consiste en un cortometraje de animación 3D de 3 minutos de duración realizada por Claudio Saavedra, Javier Sanhueza, Diego Oliva e Ian Genskowsky, estudiantes de la carrera de Animación Digital 3D en la Universidad Gabriela Mistral al momento de escribir esta memoria. Lucerna, como se titula la obra, cuenta la historia de un niño que ha vivido encerrado toda su vida en la ciudad, pero que un día recibe la visita de la luna personificada, quien finalmente lo ayuda a ver el cielo estrellado con sus propios ojos.

Con esta historia, se busca representar nuestra preocupación por desconexión del hombre con la naturaleza a raíz del crecimiento descontrolado de la ciudad y lo que esta conlleva. La técnica de animación 3D implica el trabajo en un espacio tridimensional haciendo uso de distintos softwares o programas como herramientas para la creación de escenarios, efectos especiales, personajes

y actuación de dichos personajes. Todas estas etapas se ven altamente beneficiadas por el trabajo grupal e interdisciplinario, por lo que los integrantes hemos tomado distintos roles a través de la producción de la obra. Otra etapa tan o más importante y previa a la producción del cortometraje es la fase de preproducción en la que se diseñan personajes y ambientes, se escribe el guión y se dibuja un storyboard, (lo que en otras palabras vendría a ser un cómic que representa los tiros de cámaras y acciones de los personajes de manera visual) entre otras cosas. A través de este documento buscamos hacer un registro del trabajo realizado durante el periodo de realización de nuestro proyecto de título. Este documento será por tanto, una bitácora de nuestra investigación, toma de decisiones y exploración de ideas.

PRÓLOGO

Una mirada al Diseño de nuestra Naturaleza Humana

Al recibir el soplo de nuestra Creación, fuimos dotados de un equipamiento interno, sincronizado como “reloj suizo”, para realizar de forma perfecta las complejas funciones biológicas, psicológicas, sociales y espirituales que lo conforman, para así cumplir una de las tareas fundamentales de todo ser vivo: la Supervivencia.

Investigaciones más recientes del campo científico relacionado con el desarrollo humano y su comportamiento, manifiestan que durante los primeros años de vida, todos los eventos que ocurren alrededor del niño, ya sea positivos o negativos, crearán circuitos en su cerebro que decodificarán en favor de su bienestar o malestar, lo que generará respuestas de goce o acercamiento, o bien experimentará rechazo, ansiedad, frustración y miedo.

Por otra parte, nuestro instinto Gregario nos comunica como seres sociales y nuestro desarrollo integral como ser único, depende de la construcción de lazos y vínculos con los que nos rodean y la relación directa con el medio ambiente, que es nuestro hábitat y nos determina.

Reconocidos autores en etología humana, ciencia que estudia el comportamiento de las personas, responden ante la consulta “¿Podemos ser arquitectos de nuestra felicidad y bienestar”? Podemos modelar el alma y también regular nuestro cerebro cambiando las condiciones exteriores que nos vuelven infelices. El cerebro llega a ser la consecuencia de un estado de ánimo: si se modifica el entorno o si se sustituyen las personas que causan estados de ánimo negativos, la química llega a modificarse”. (B.Cyrulnik)
Apoyados en estas evidencias científicas, LUCERNA nos lleva a reflexionar en cómo ha influido el ser humano en la

alteración de nuestra naturaleza o medio ambiente, y el desequilibrio en el desarrollo de nuestro mundo interior. Un cúmulo de estímulos e información ambiental ingresa a través de nuestros sentidos al cerebro, en donde evalúa, codifica y emite una respuesta emocional si está a favor o en contra de su supervivencia.

Hoy nuestra cultura invade los códigos naturales de supervivencia del ser humano, como en antiguos tiempos fueron las luchas contra especies primitivas, interviniendo el normal funcionamiento de nuestro reloj interno, afectando nuestros ritmos biológicos, circadianos, que permiten adaptarse al día y la noche, la falta de luz solar o la excesiva contaminación lumínica, el encierro y el escaso tiempo al aire libre, o el contacto con la naturaleza para recibir los estímulos medioambientales necesarios para un sano desarrollo.

Nuestra arquitectura cerebral se cimenta en sólidos impulsos neuroquímicos que debemos potenciar a través de redes neuronales que multipliquen sus conexiones por la interacción interpersonal y del mundo que nos rodea. LUCERNA pone el acento en la preocupación por la pérdida de la capacidad de contemplar la creación y romper la rutina que atrapa nuestras vidas, en especial de tantos niños que como NICOLAS, están llamados a explorar y vivir su creación.

Entonces nos preguntamos: ¿Y si... además esa contaminación nos ha empañado la posibilidad de mirar al interior de su mente y su corazón? ¿Seremos adultos responsables de su "encierro virtual" y su desconexión con la naturaleza esencial de todo Ser cual es su necesidad de "pertenencia" y relación con otros para conectarse a su mundo real? Hoy LUCERNA nos presenta el gran desafío de ser "lunas

personificadas" para tantos niños que esperan ver las estrellas y el universo del amor desde manos que los guíen por sendas de apertura y confianza; libertad y diálogo, lazos y encuentros, iluminados por un destello de luz que traspase el Alma y la Creación.

M.VERONICA NECOCHEA KRAUSE
Octubre 2016

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer a nuestros profesores guías José Tomás Morandé y Carlos Puccio, por ayudarnos a mantener los pies en la tierra cuando fué necesario y a motivarnos siempre.

Agradecimientos también a Lucas Márquez, profesor que nos ayudó en el taller donde desarrollamos gran parte de la preproducción del cortometraje y donde realizamos pruebas para tener claro el resultado que queríamos obtener con el proyecto. Muchas gracias al profesor Alex Hurtado, que nos dio las herramientas adecuadas para plantear nuestras ideas e investigar en cada área que fue necesaria.

También queremos agradecer a Lucho Lemus, quien participó produciendo la música y el sonido para el cortometraje, a Michel Toledo, quien nos guió en la realización del guión y a Juan Carlos Fuentes, por las clases que nos dió las

bases para diagramar este libro.

Muchísimas gracias también a todos nuestros compañeros, los profesores y autoridades que nos dieron sus críticas, su guía, o simplemente su buenas vibras durante el desarrollo de este proyecto.

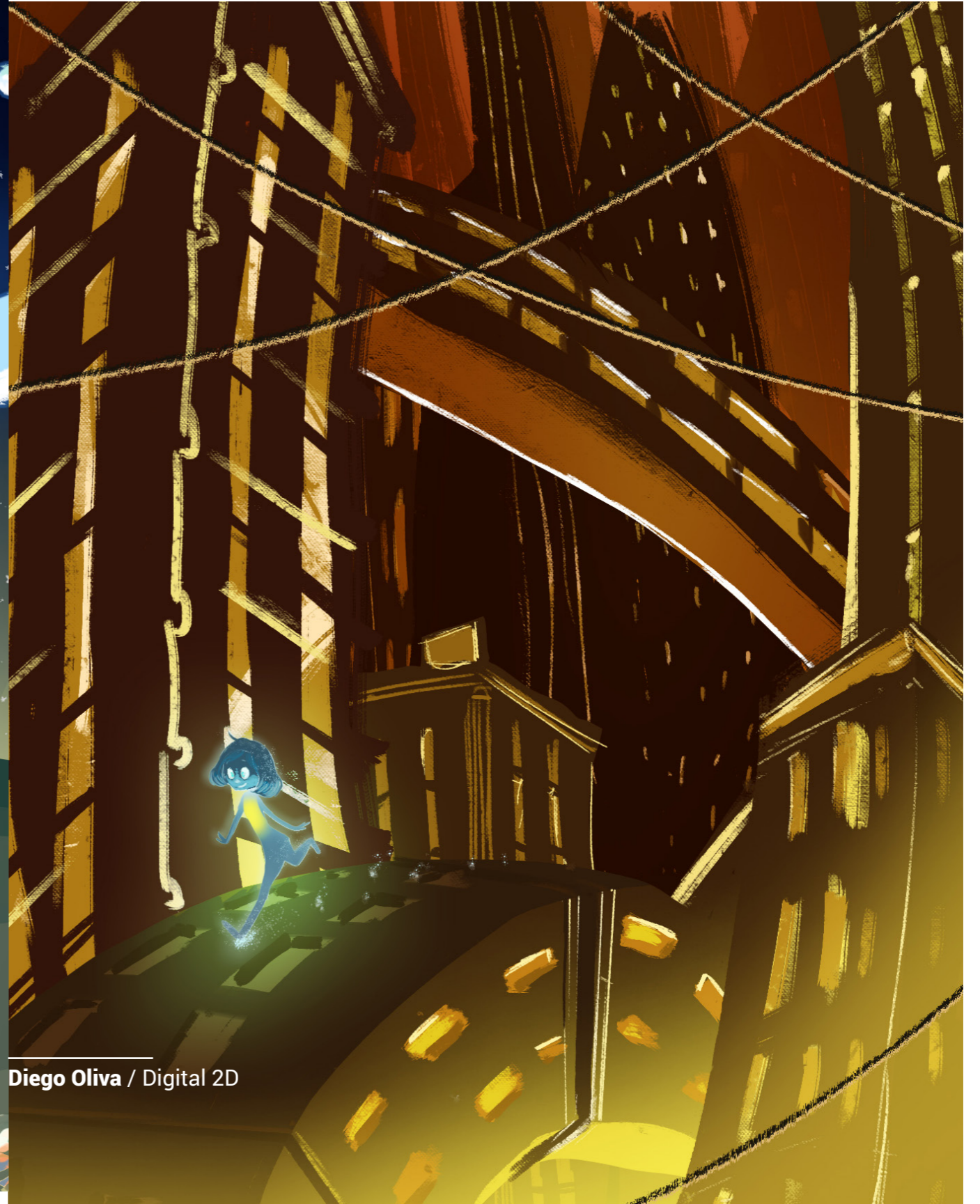
Finalmente, pero no menos importante, gracias a nuestros familiares y amigos cercanos, pues es finalmente de nuestras experiencias con ustedes de donde consciente o inconscientemente recogemos la inspiración para crear Lucerna y sus personajes.

PRESENTACIÓN

El crecimiento descontrolado/excesivo de la ciudad trae consigo este y muchos otros tipos de contaminación. En lo que se refiere al hombre, la contaminación lumínica, entendida como resplandor que se produce a causa de una excesiva y/o mal enfocada emisión de luz proyectada sobre el cielo urbano, tiene implicaciones en la salud al alterar el normal comportamiento del sueño, pero además, y en este punto es en el que queremos hacer énfasis, la pérdida del cielo estrellado nocturno tiene también una implicación humana. Al ser el cielo estrellado nocturno una de las últimas ventanas para la contemplación de la naturaleza, el cierre de esta se traduce en la pérdida la capacidad de darnos un respiro del ajetreo de la ciudad, y por tanto, de poder encontrar la belleza en aquello que nos rodea. En resumen, el tema de esta obra refiere sobre la desconexión del hombre y la naturaleza.



Claudio Saavedra / Digital 2D
12



Diego Oliva / Digital 2D



ANTECEDENTES

En la búsqueda de traducir nuestro mensaje a un lenguaje audiovisual, nos topamos con la contaminación lumínica como elemento estético sobre el cual trabajar nuestras ideas. Este concepto nace no sólo por ser uno de los tipos de contaminación más ignorados por la población en general, sino también por la implicación humana que tiene y no únicamente medioambiental como se podría pensar. En una búsqueda por entender de mejor manera las distintas perspectivas ya existentes respecto a la desconexión del hombre con la naturaleza, específicamente con la pérdida del cielo estrellado en la ciudad, buscamos información al respecto. El primer film con el que nos topamos fue “The City Dark” un documental que habla sobre las distintas implicancias de la pérdida de la noche.

Posteriormente, fué el trato de Paul Bogard en su libro “The End of The Night: Searching for Natural Darkness in an Age of Artificial Light” (o por su traducción al español “El Fin de

la Noche: En búsqueda de Oscuridad Natural en una Era de Luz Artificial”) el que nos llamó realmente la atención por abordar la contaminación lumínica de una manera, a nuestra forma de ver, poco explorada. En este libro, el profesor de inglés y escritor relata de sus viajes a través del mundo en búsqueda de oscuridad natural, haciendo un registro histórico tanto cultural como medioambiental. Él plantea que si bien la noche estrellada es una de las cosas más maravillosas que nos entrega la naturaleza, nosotros elegimos vivir en un mundo artificial donde la oscuridad natural es escasa. Su visión del problema medioambiental como algo tan humano como lo es la incapacidad de poder contemplar la naturaleza fué sin duda un gran punto de partida para abarcar el tema.

OBJETIVOS GENERALES



Expresar nuestra preocupación por la pérdida de la capacidad de contemplación de la naturaleza a raíz del encierro que significa la vida rutinaria de la ciudad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Utilizar la animación digital como lenguaje para realizar nuestro cortometraje de animación.
- Transmitir un mensaje de manera más efectiva y más clara sin caer en medios tan explícitos. Investigar y estudiar la obra de nuestros referentes en una búsqueda por entregar nuestro mensaje de la manera más efectiva que nos sea posible.
- Desarrollar un guión que nos permita transmitir de manera emotiva nuestro mensaje.
- Participar en festivales con la intención de que exista una audiencia real para el mensaje que queremos entregar.

MARCO CONTEXTUAL

Distintas piezas de animación han abarcado el tema de la desconexión del hombre con la naturaleza de manera efectiva, un destacado ejemplo es “Wall-E” (2008), un largometraje donde se nos presentan una sociedad humana a bordo de una nave espacial que los ha sustentado durante siglos tras la inhabitabilidad de la tierra a causa del exceso de contaminación y que por consiguiente ha dejado en el olvido el origen terrícola de la raza humana.

Uno de los más grandes referentes cuando se trata de narrativa alusiva a tópicos medioambientalistas, es sin duda Hayao Miyazaki. Considerado mundialmente como un maestro de la narrativa y de la animación, su trabajo se ha caracterizado por su espíritu progresista que busca representar los tan variados problemas de la humanidad a través de una exquisita mezcla de realidad y fantasía. Prueba del renombre de este director, animador, mangaka y productor son las distintas nominaciones y premios en distintas, como por ejemplo un premio al Óscar por “El viaje de Chihiro” en 2002 y un premio honorario como director por la misma academia en 2014. Para la representación de mitologías y tradiciones (tanto orientales como occidentales), pareciera que uno de los

elementos más recurrentes en las historias de Miyazaki Miyazaki es la presencia de protagonistas de corta edad. Miyazaki atribuye a los niños perspectivas únicas para la representación audiovisual de dichos imaginarios colectivos. Es por lo anterior que pareciera que decide presentarnos sus mundos a través de personajes jóvenes. Que no se mal entienda, Miyazaki ha recalcado que su trabajo nunca ha tenido como único público objetivo a los niños, de hecho, gran parte de su audiencia podría considerarse más bien adulta. No obstante, Miyazaki nunca ha subestimado a la audiencia infantil y intenta (indistinta sea la edad) entender que obra intenta ayudarnos a entender nuestra propia naturaleza humana. Este último punto se ve reflejado sus personajes que, lejos de ser una caricatura de la realidad, de la sobre exageración que caracteriza a la animación japonesa en general, buscan más bien reflejar y transmitir emociones de una manera real y sutil. Los personajes expresan sus emociones a través del cómo de sus acciones, y dejan en claro el poder de observación de Miyazaki que le permite comprender el mundo que lo rodea. Este es otro punto importante en su trabajo: las emociones. Sus historias buscan de manera primordial evocar emociones. La estructura dramática de sus obras se desprenden

de lo que estamos acostumbrados a ver en la mayoría de los filmes: sus historias no suelen tener un final conclusivo, simplemente muestran una evolución emocional en el personaje, un cambio en su percepción del mundo. La estructura argumental en sus historias llama mucho la atención y se debe en parte a la manera tan particular en que sus películas se producen. En primer lugar, no existe un guión, en su lugar, Miyazaki salta inmediatamente al proceso de storyboarding como guión técnico. (serie de dibujos que describen una escena, tiros de cámara, etcétera) Además, el storyboard es finalizado durante la producción (y por tanto, animación) del largometraje en cuestión, por lo que nadie como sabe cómo terminará la historia hasta entonces. Para materias de la producción de nuestro corto, hemos preferido flujos de trabajos más tradicionales, pero considero importante mencionar la forma de trabajar de Miyazaki para entender parte de su proceso creativo.

Otro elemento que llama la atención en sus historias es la ausencia de villanos. Miyazaki no cree que en el bien y el mal como si se tratase de opuestos. En sus películas, y al igual que en la realidad, la moralidad es algo complejo. Incluso un personaje que puede ser presentado como alguien malvado, en algún punto se mostrará desde una perspectiva en la cual veamos de una manera distinta, en la que entendamos sus verdaderas motivaciones. Un ejemplo de esto es Lady Eboshi, quien es presentada como principal enemigo de los espíritus de la naturaleza, sin embargo, entendemos que la mueve es la protección y la mejora de calidad de vidas de las personas de su pueblo. En una escena entendemos que ella ha sido capaz de

acoger a un gran grupo de leprosos, dándoles trabajo, comida e incluso lavándose sus cuerpos y vendanolos con sus propias manos.

Miyazaki siente poco creíbles personajes que simplemente estén llenos de maldad y en una entrevista menciona incluso, que le desagrada la idea de crear villanos. Dijo en esa ocasión que los animadores suelen, inconscientemente o no, imitar con el rostro lo que dibujan y que por tanto, al dibujar un villano, el animador frunce el ceño, y que en consecuencia él preferirá dibujar una sonrisa.

Luego, otro aspecto importante son los lentos tiros de cámaras de paisajes. Uno podría decir, ¿Cuál es su función?. Y quizás la respuesta sea que su función es netamente estética. Simplemente buscan evocar emociones en el espectador, funcionar como una pausa a las acciones. Un elemento adyacente a lo anterior, es la presencia de un personajes que observen junto al espectador dichos paisajes y, cómo tal como señala Channel Criswell en su ensayo "Hayao Miyazaki - The essence of Humanity" esto serviría para empatizar con el personaje, para "digerir" que este está pensando o bien, para proyectar nuestro pensar en el de ellos.

Y un último elemento importante, también es la falta de necesidad de explicación a los elementos de misterio de sus mundos. Con el misterio de la fantasía Miyazaki capta nuestro interés, pues no podemos darle explicación alguna a dichos fenómenos ni personajes, pero finalmente es lo humano a lo que se le presta real importancia, porque es con sus personajes humanos con los que realmente empatizamos. Ejemplos de estos personajes misteriosos podrían ser Totoro, el espíritu del bosque en "Mi Vecino

Totoro" o Haku en "El viaje de Chihiro" en su forma de dragón. Nuevamente, que no se malentienda, Miyazaki no ve al hombre como el centro de todo, sino que nos vé como parte del mundo, de la naturaleza. Es por ello que, según sólo al entendernos a nosotros mismos es que entendemos realmente el mundo que nos rodea, pues según su visión, somos uno con la naturaleza.

En consecuencia de todo lo anteriormente explicado, no queda duda de que la obra de Hayao Miyazaki inspiró muchas de nuestras decisiones creativas principalmente en el proceso de preproducción que verán a continuación. Partes de estas decisiones fue el hecho de que el protagonista tuviera una edad aproximada de 11 años, que cuyo único ente antagónico fuera la ciudad misma, que hubiera un elemento de fantasía al personificar a la luna en una niña y que el guión condujera a un final sin grandes pretensiones, entre otros elementos que verán a lo largo de esta memoria.

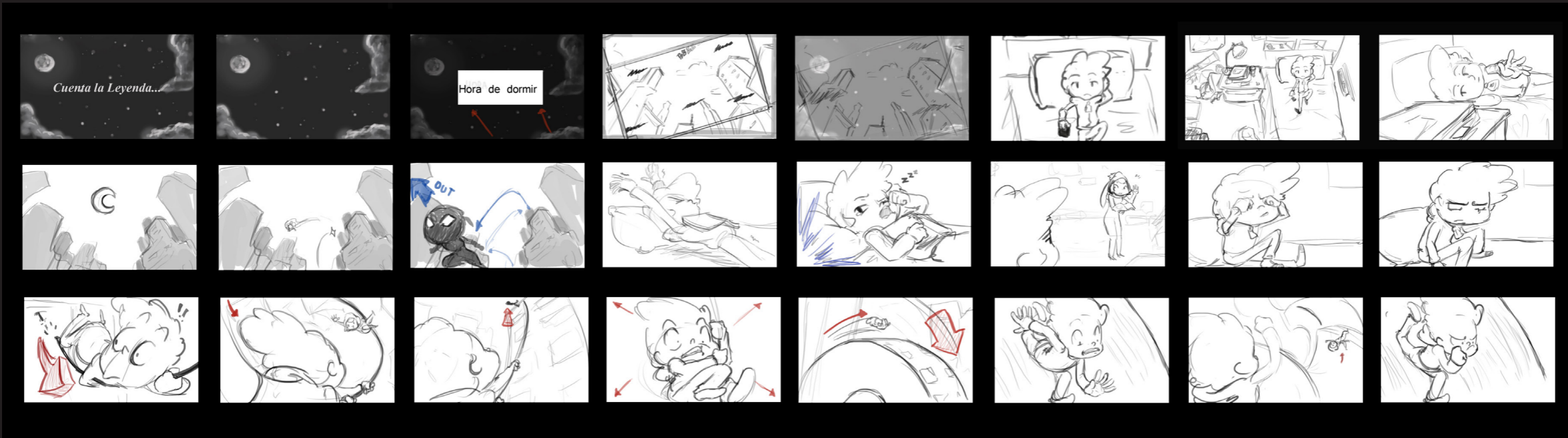
PREPRODUCCIÓN

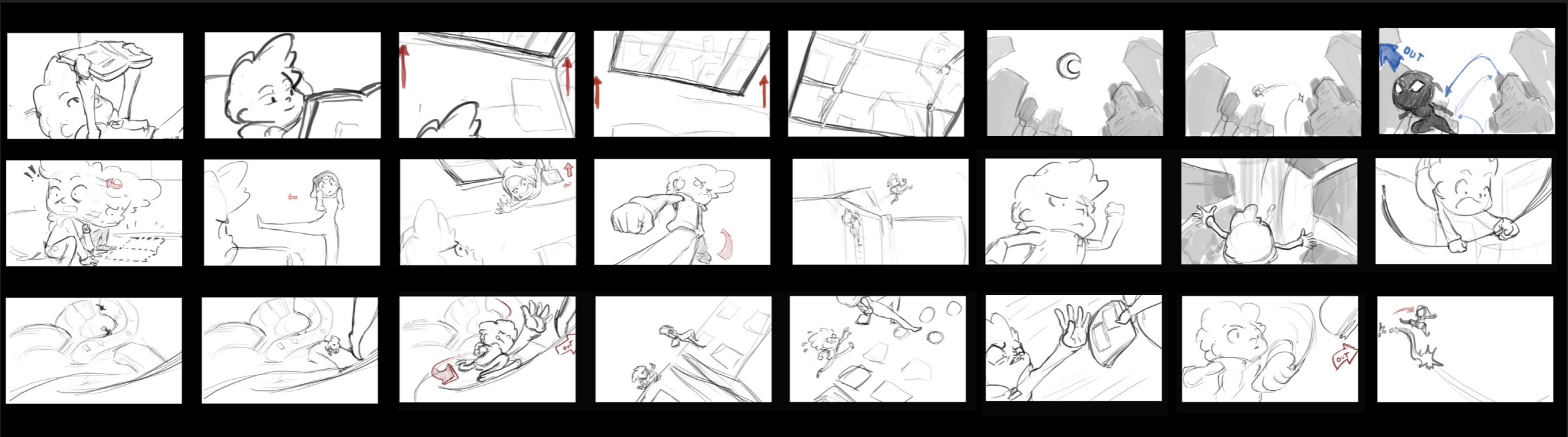


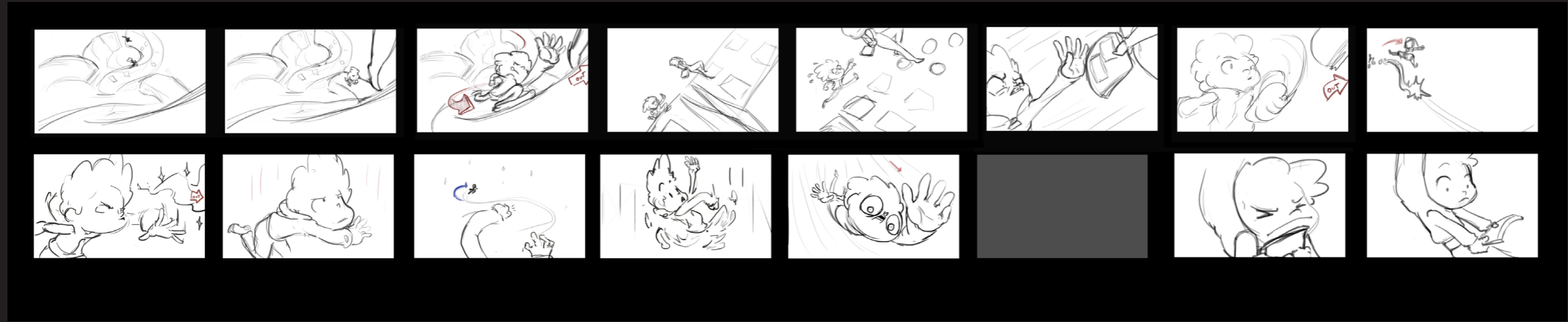


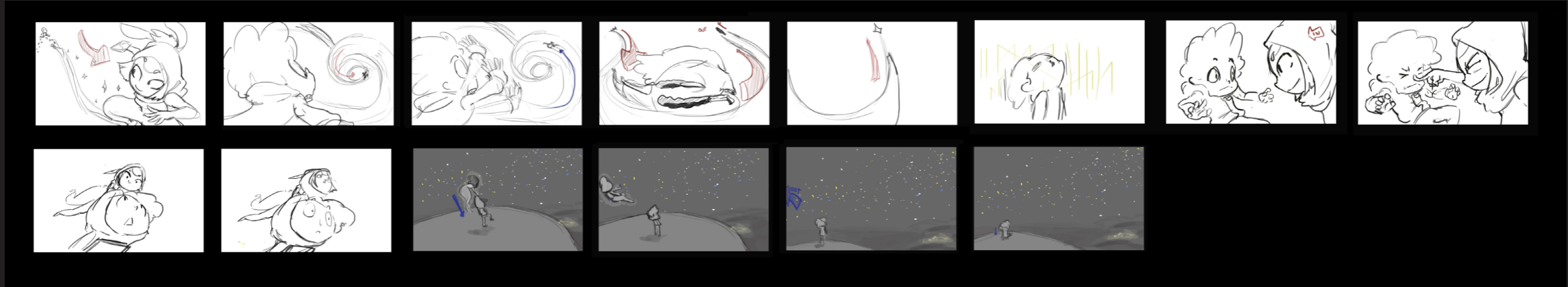
Claudio Saavedra / Digital 2D

STORYBOARD



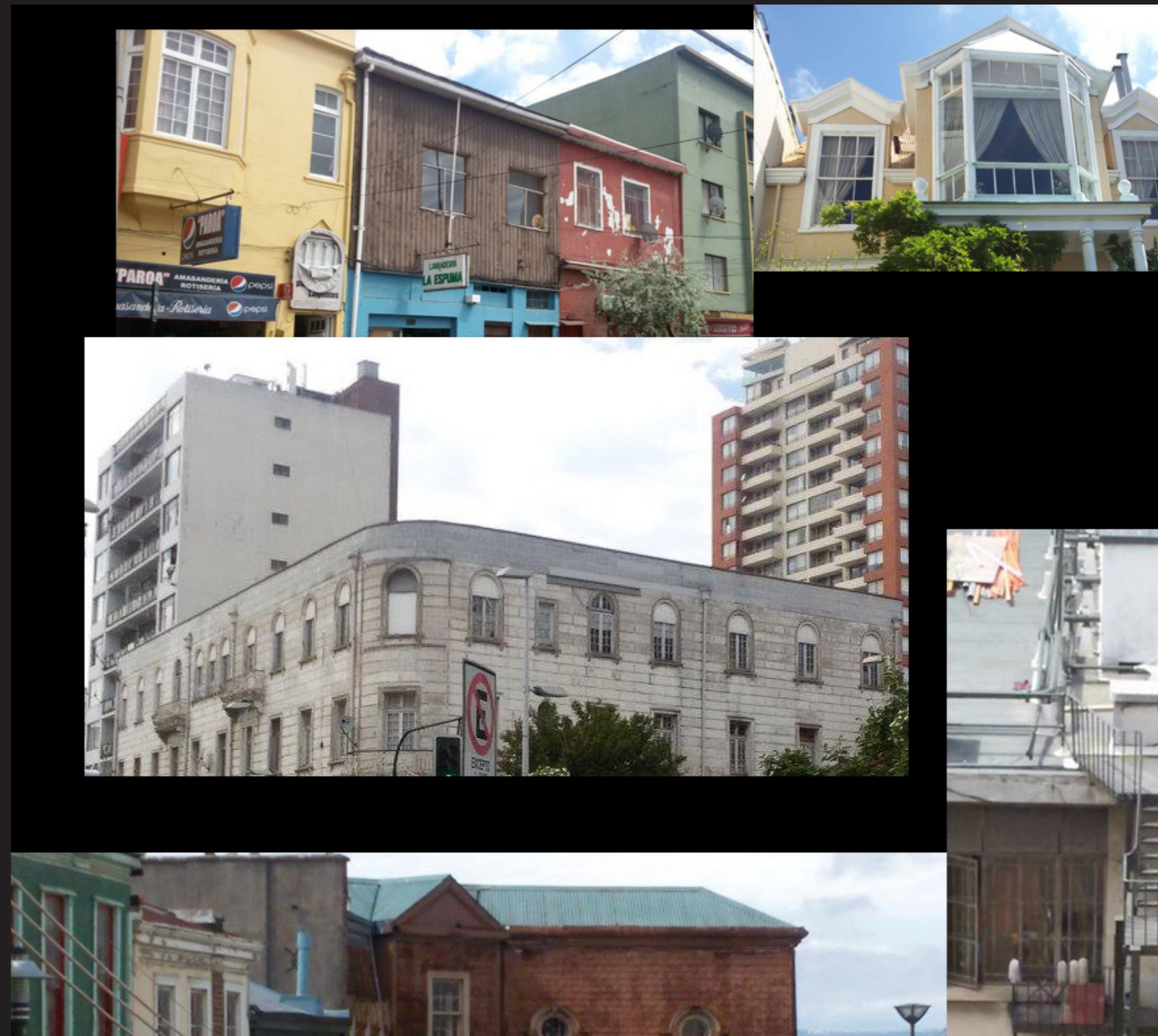


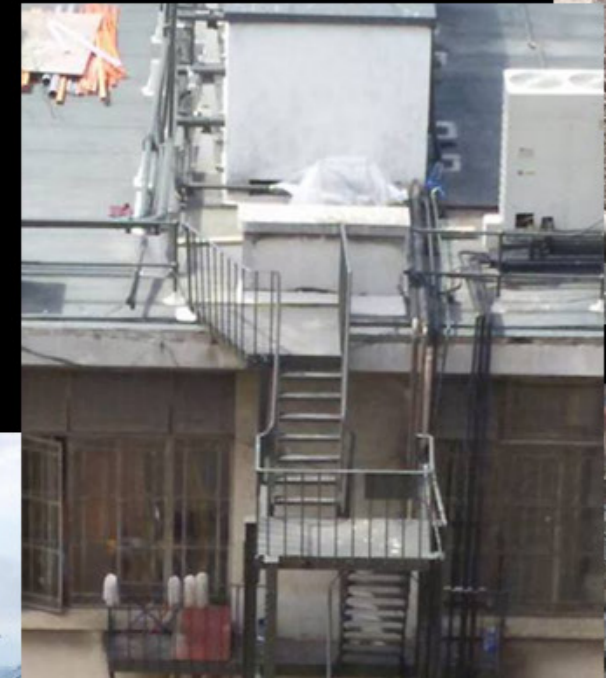
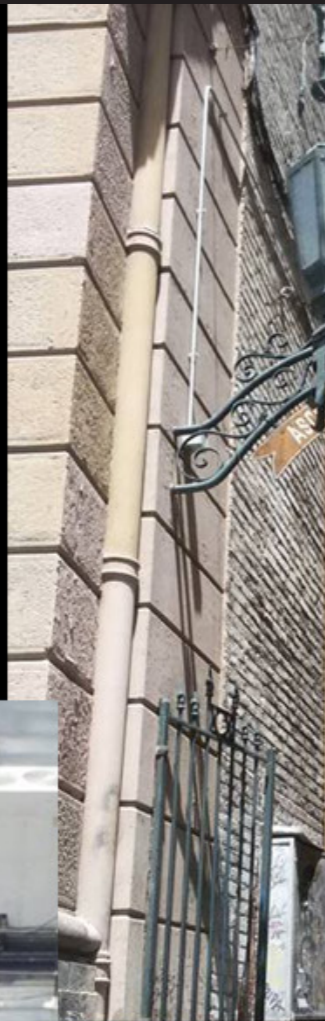


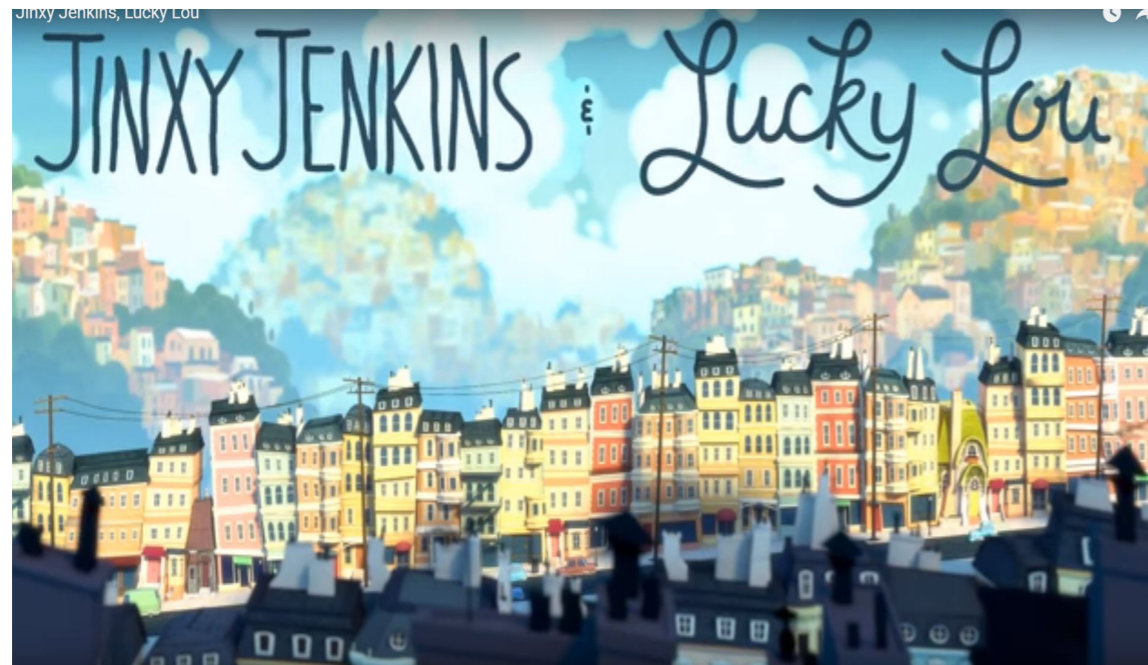


IDEAS - REFENTES

En esta parte del libro veremos las diferentes fuentes de inspiración que ayudaron a crear el cortometraje, tanto como lo son obras de otros estudiantes como también referencias del mundo real. En este caso, la ciudad de Valparaíso y su arquitectura nos ayudó al momento de crear el diseño de los edificios.







Jinxy Jenkins and Lucky Lou / Michael Bidinger, Michelle Kwon

Tomamos de referencia a “JinxyJenkins and lucky lou”, ya que la construcción de sus edificios es muy similar al look final que buscábamos para nuestra ciudad.



Jinxy Jenkins and Lucky Lou / Referencia Digital



Roadkill redemption, nos ayudó a guiarnos en la apariencia de nuestros personajes por el acabado cartoon que tiene la protagonista de este cortometraje.v



Utilizamos referencias de las construcciones de la película "The Boxtrolls" para la estilización de los edificios, de forma que fuesen rectos y punzantes.

Denis Loebner / Referencia Digital 2D

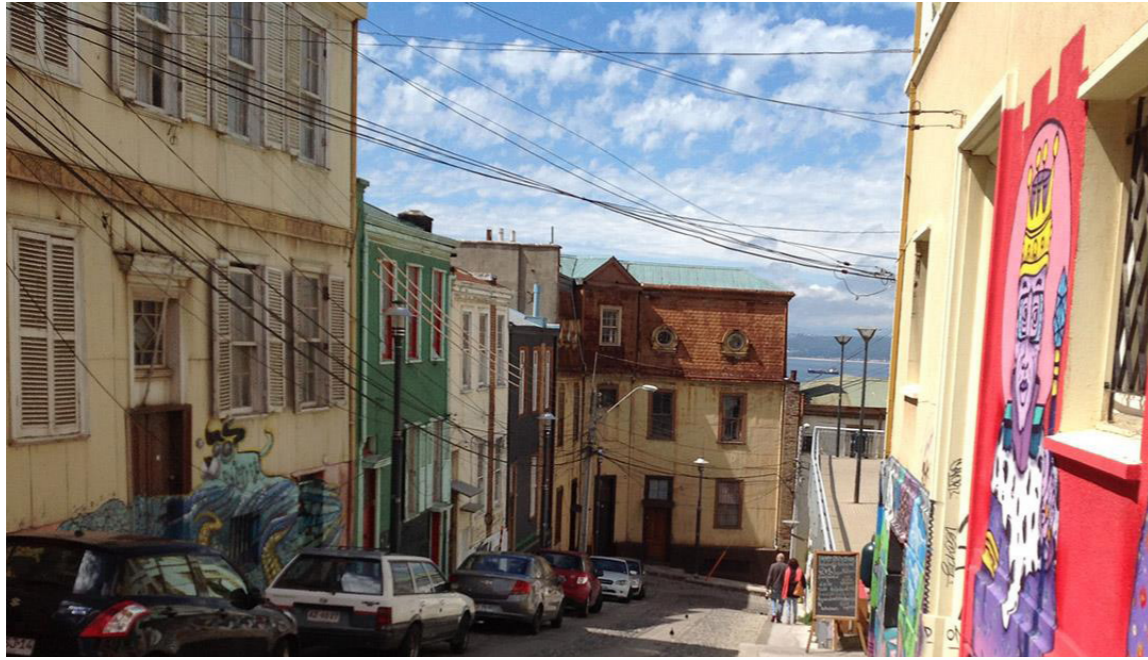
Esta casa nos sirvió de inspiración para crear el hogar de Nicolás.
Abajo se muestra como utilizamos la estilización mencionada.



Diego Oliva / Digital 2D



Diego Oliva / Fotografía



Claudio Saavedra / Fotografía

Tomamos fotografías de Valparaíso que nos sirvieron de referencia tanto para las sultetas, formas de ventanas y decorados de los edificios.



Claudio Saavedra / Fotografía

Cables de electricidad, aire acondicionado, tubos de ventilación y antenas de señal de tv, fueron los objetos que utilizamos para mostrar un escenario contaminado de información visual, pero que no complicara las siluetas de los edificios mismos.



Diego Oliva / Fotografía



Claudio Saavedra / Fotografía

PRODUCCIÓN





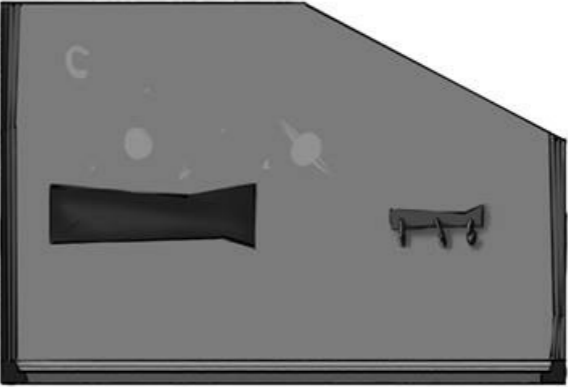
PIEZA DE NICOLÁS



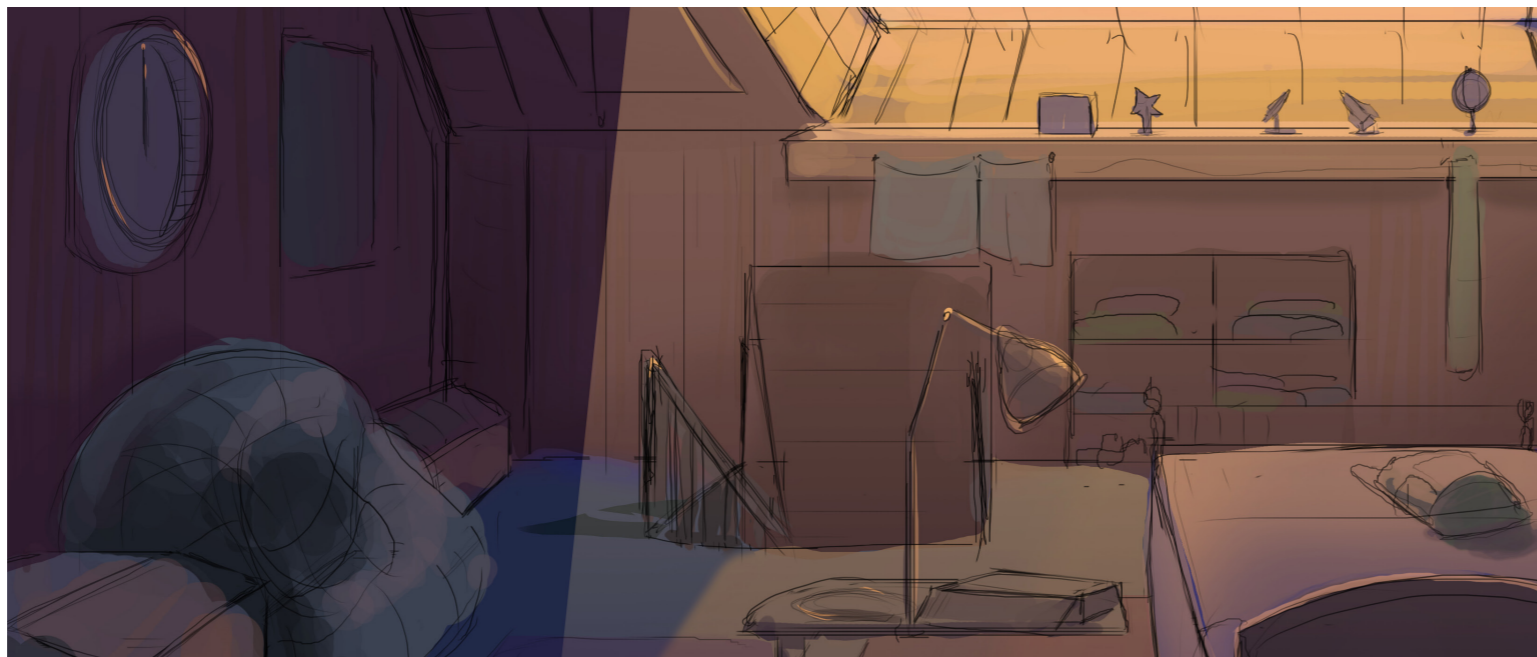
PERSPECTIVE



FRONT



SIDE



En esta etapa se buscaba encontrar el balance entre una luz interna cómoda para la habitación de Nicolás, además de una luz externa que aportara a la toma.

Claudio Saavedra / Digital 2D

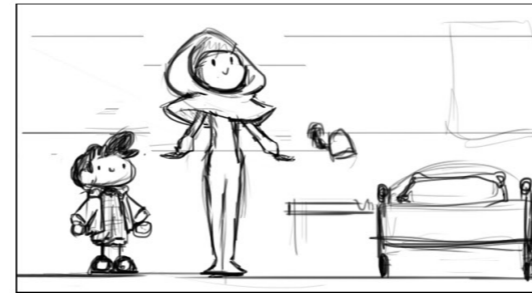
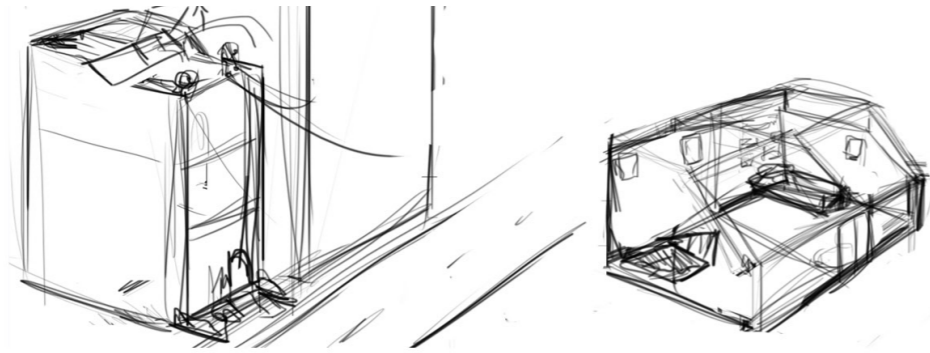
Claudio Saavedra / Digital 2D

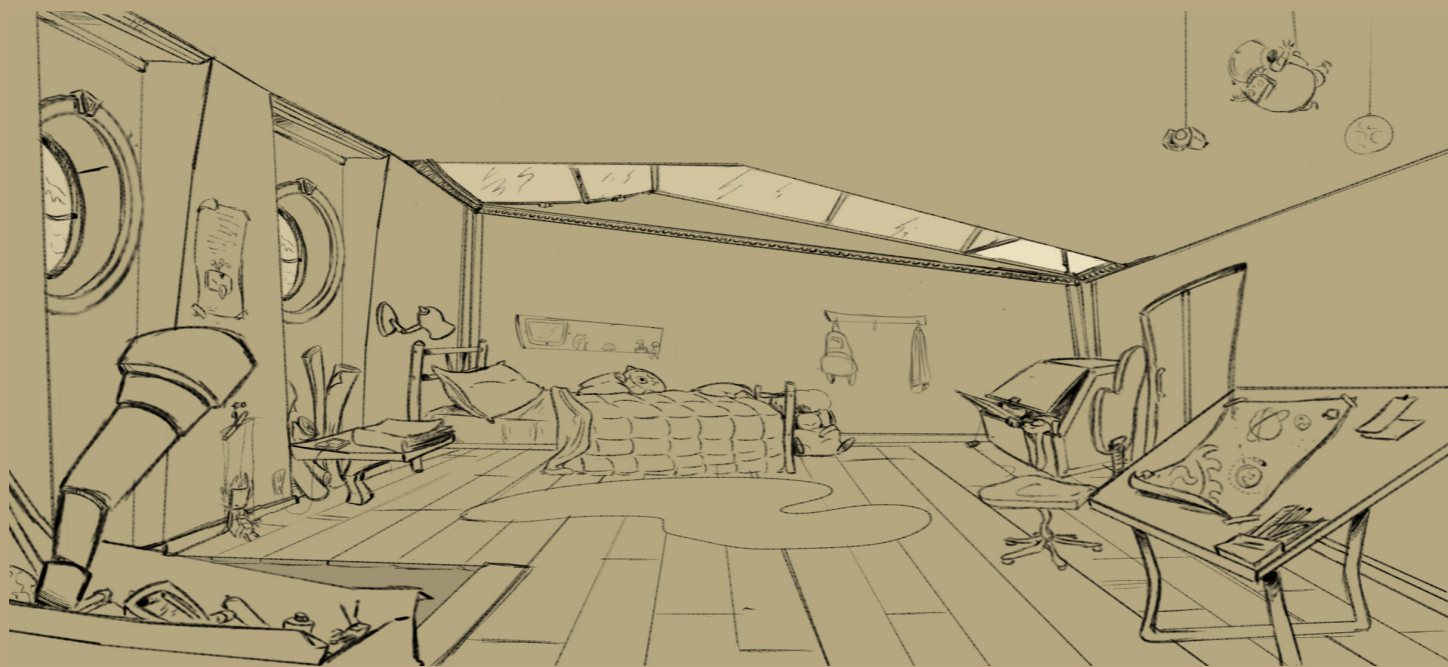
Búsqueda del color de ambiente para la pieza, además de los elementos que van dentro de ella.



Esquema y bosquejos de la habitación en sus primeras instancias.

El lugar físico dentro del edificio quedó para el modelo 3D final.





A la derecha- Primera versión de la pieza
Abajo- Versión final en 3D

Diego Oliva / Digital 2D



Diego Oliva / Digital 3D

CIUDAD





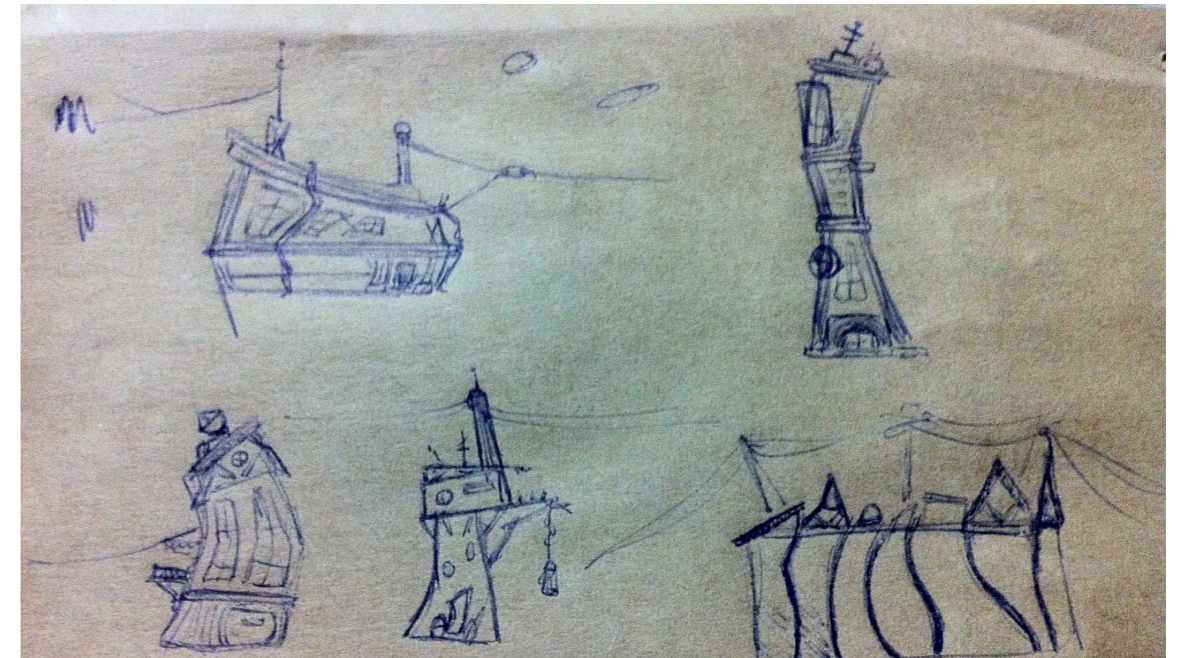
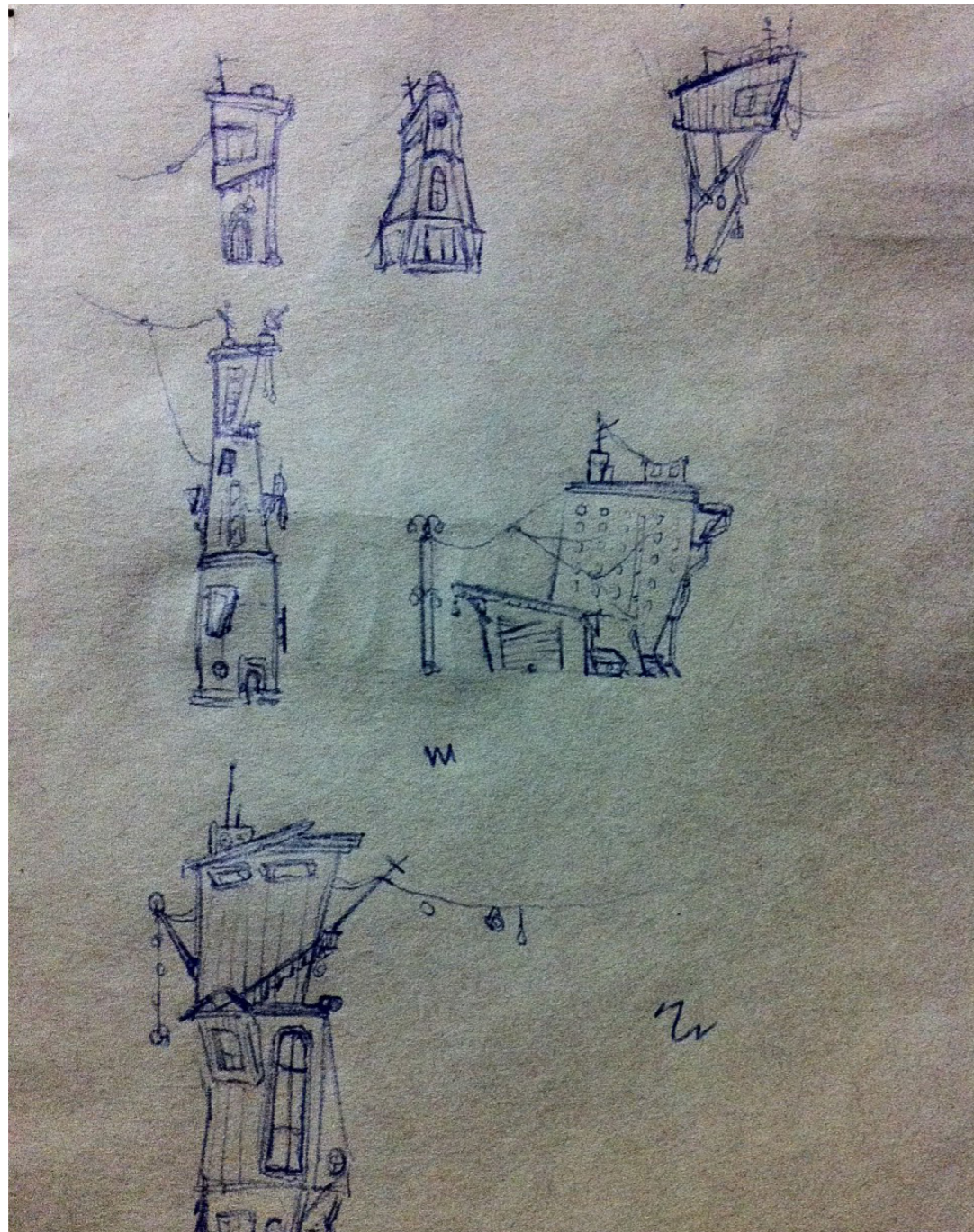
Los primeros bocetos de la ciudad, los cuales son mas similares a castillos sobre el mar, fueron nuestra primera idea de un lugar sobrepoblado y amenazante. El mayor referente en esta área fue la película "The Boxtrolls".



Diego Oliva / Papel

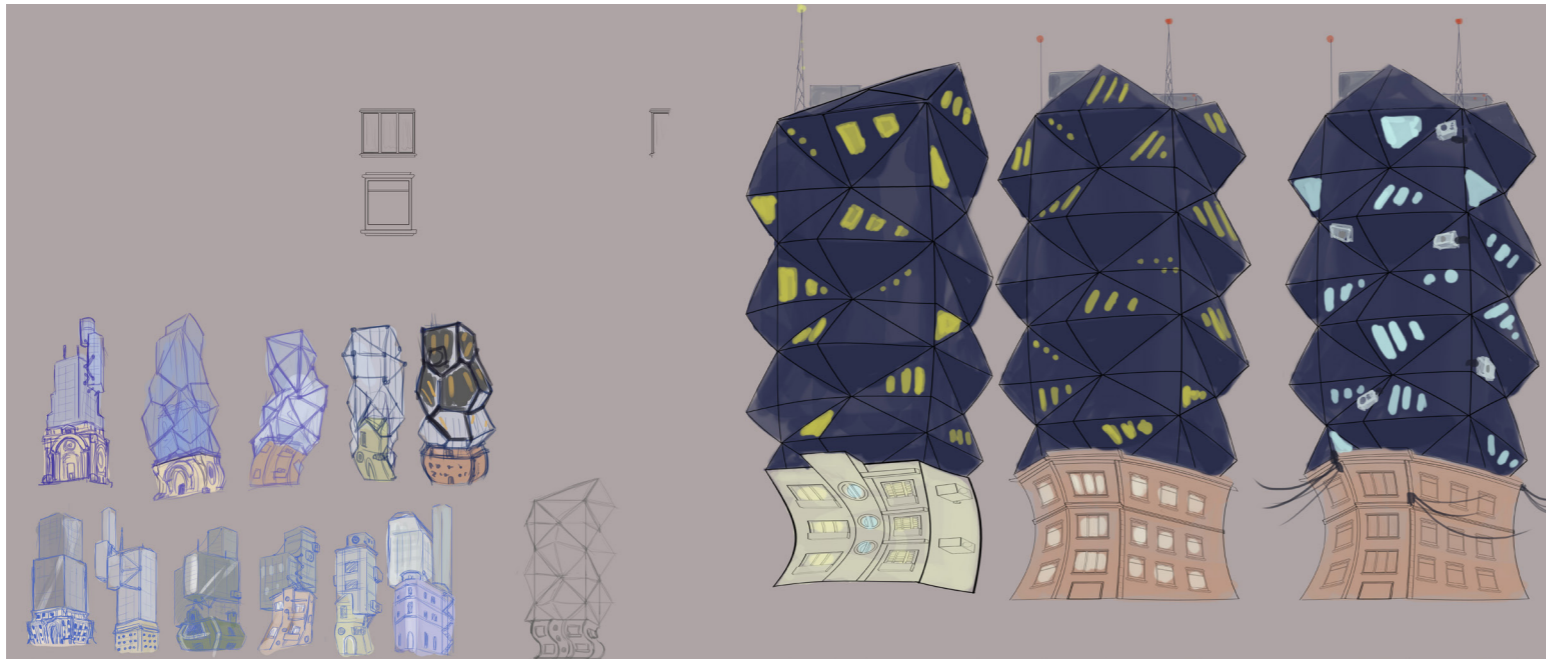


Diego Oliva / Papel



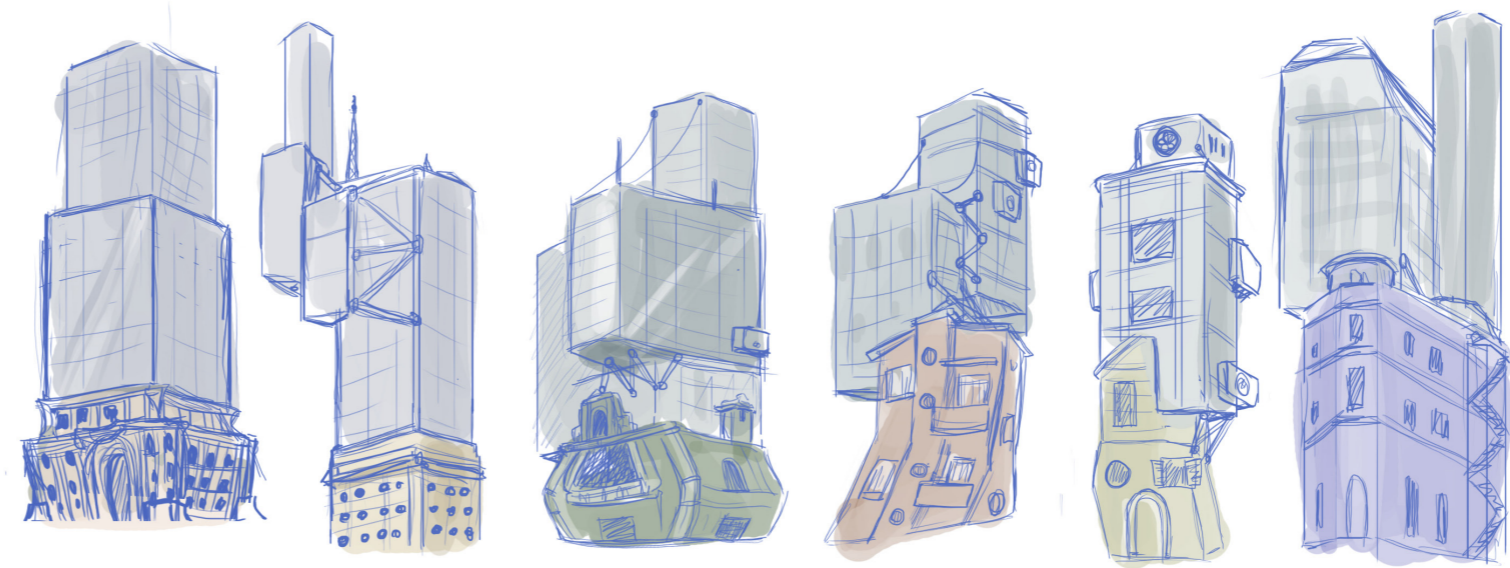
Diego Oliva / Papel

Nuestros primeros bocetos eran muchos mas complejos y llenos de detalles, eventualmente bajamos la cantidad para que su lectura visual fuese mas rápida.



Nuestro siguiente paso fue el de modernizar las edificaciones para apreciar el corto en una era futurista, donde la tecnología se acoplaba a los edificios mas antiguos, de esta forma la nueva tecnología simulaba el comportamiento de un parásito.

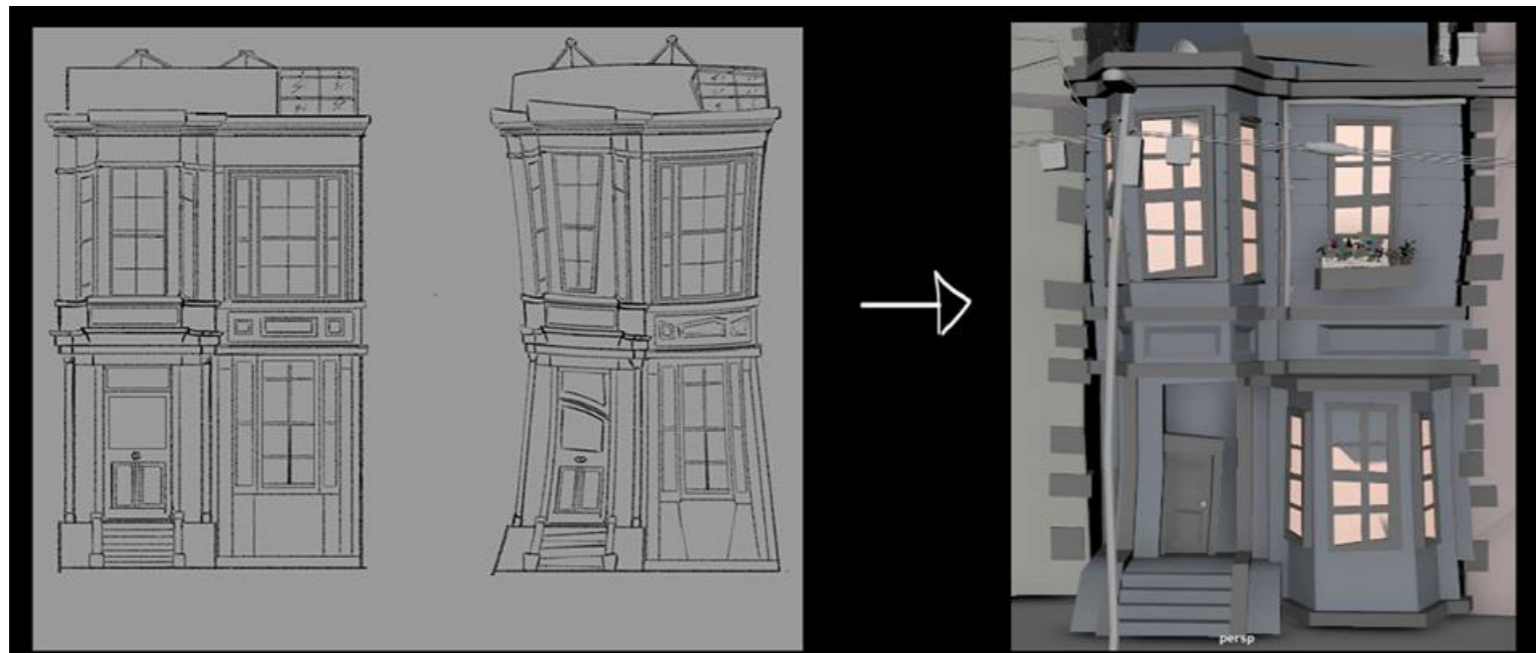
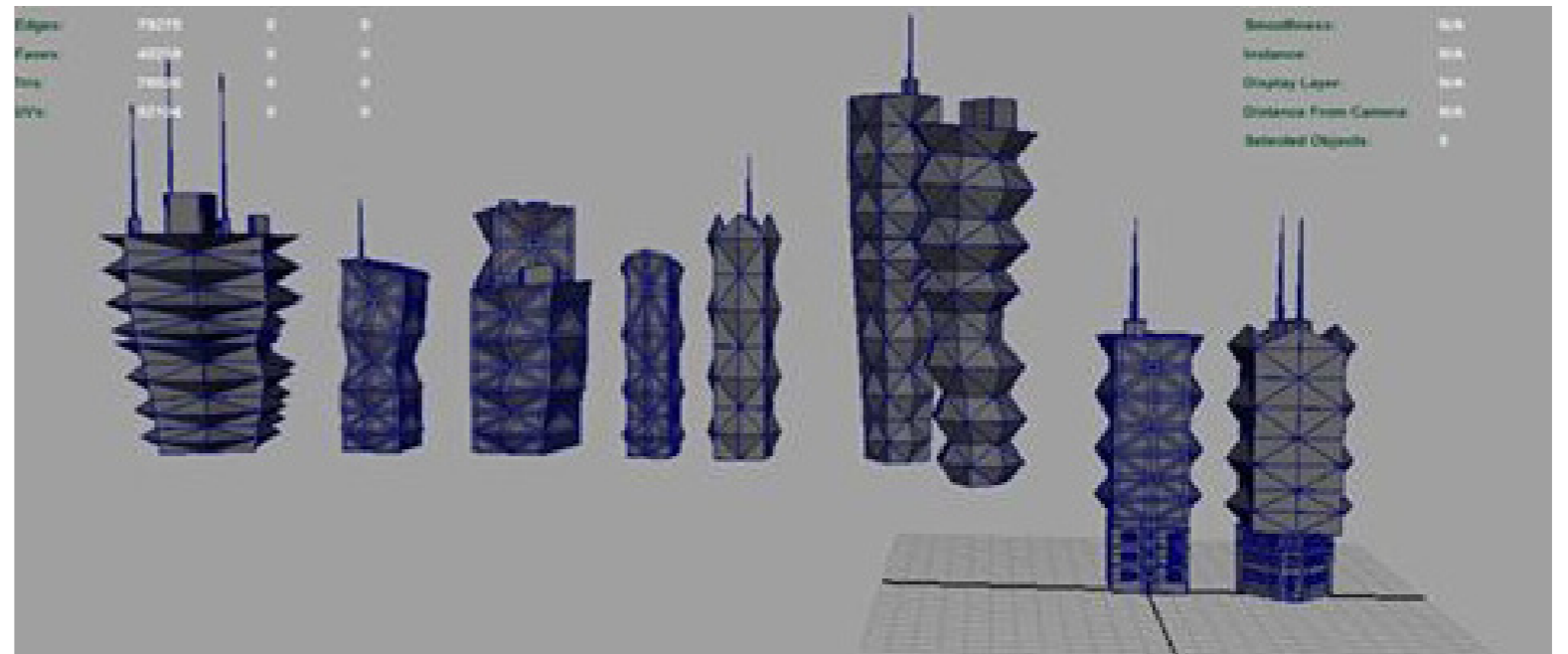
Javier Sanhueza / Digital 2D



Javier Sanhueza / Digital 2D

Esta idea fue abandonada, al darnos cuenta que la complejidad de estos edificios no iba a ser propiamente apreciada en el corto tiempo de la animación. Por esto se cambió a una fachada más contemporánea.

Claudio Saavedra / Digital 3D



Diego Oliva / Digital 2D



A la derecha, uno de los primeros conceptos de la ciudad. En ella la apariencia recuerda más a la de un circo, o un lugar llamativo y alegre. Nuestra misión era conseguir lo contrario, ya que nuestra visión era de un lugar opresivo y amenazante.

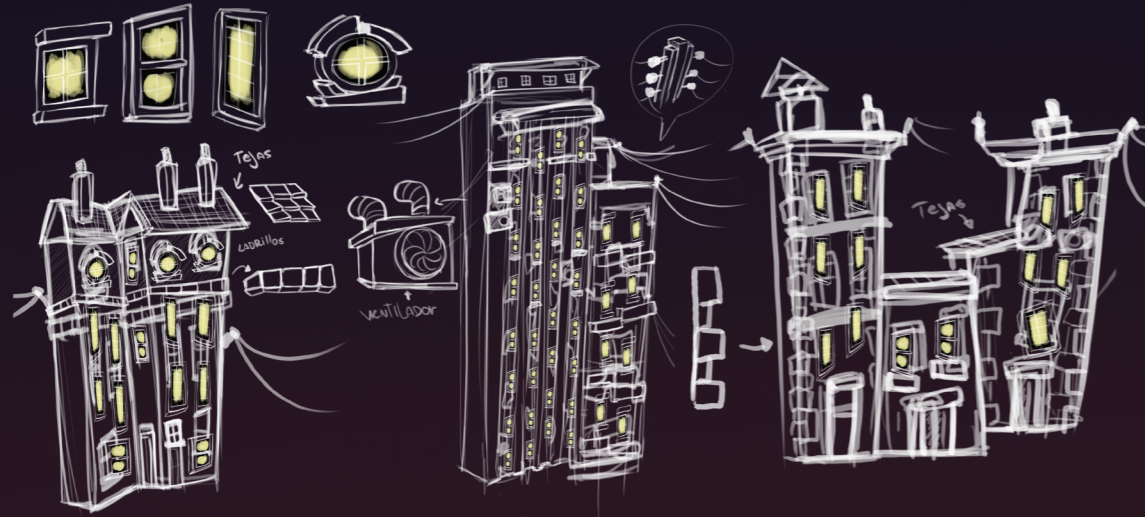
Claudio Saavedra/ Digital 2D





Claudio Saavedra/ Digital 2D

Bocetos de los últimos edificios que componen la ciudad.
Estos se utilizaron especialmente en los edificios de librería (edificios que tienen menor cantidad de detalles y que ayudan a simular una ciudad más poblada).



Javier Sanhueza / Digital 2D

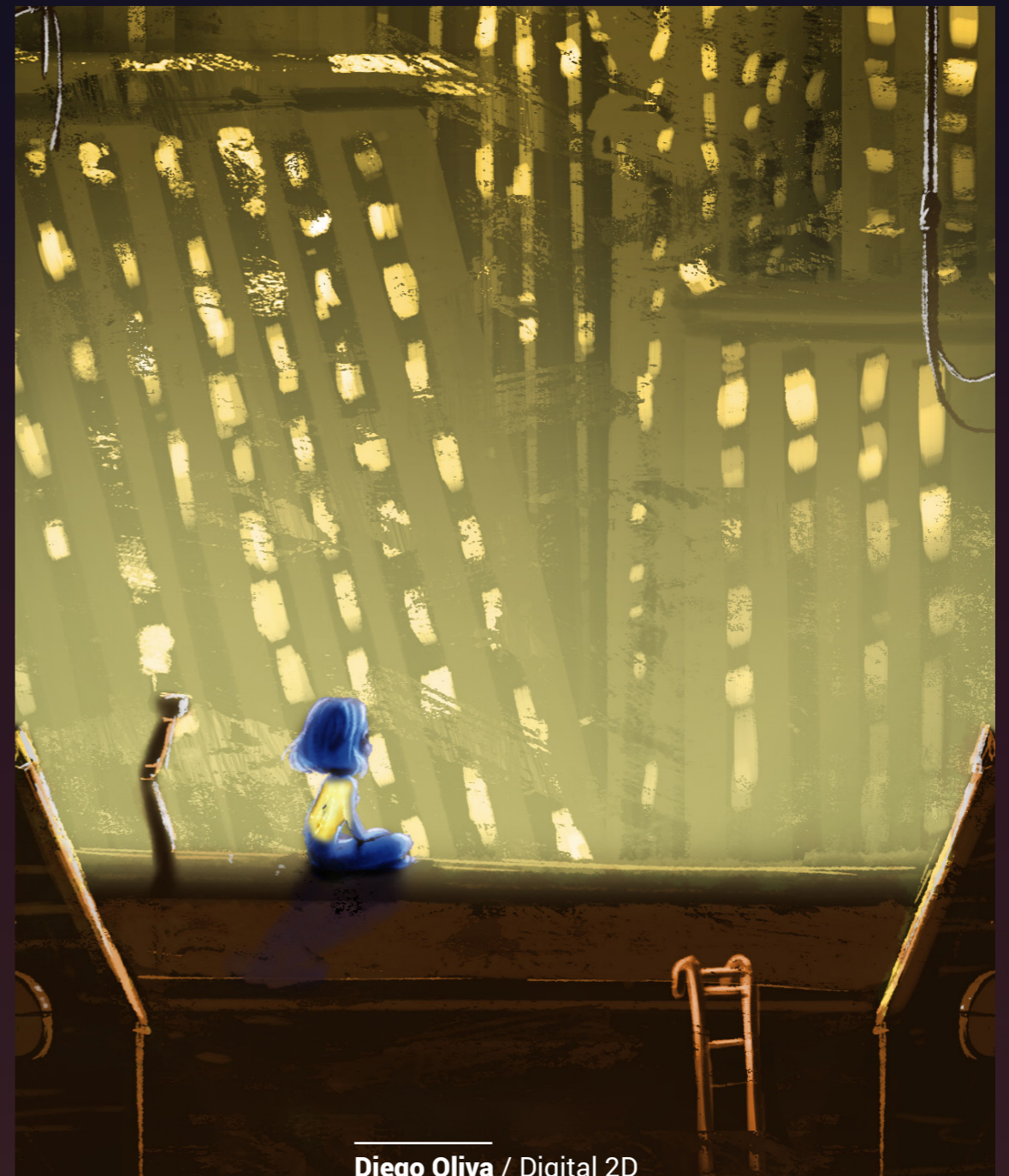


Javier Sanhueza / Digital 2D



Javier Sanhueza / Digital 2D

A la derecha: Concepto que nos ayudó a tomar la decisión de hacer los edificios mas contemporáneos y que simularan construir una muralla que impediría a Nicolás mirar las estrellas.

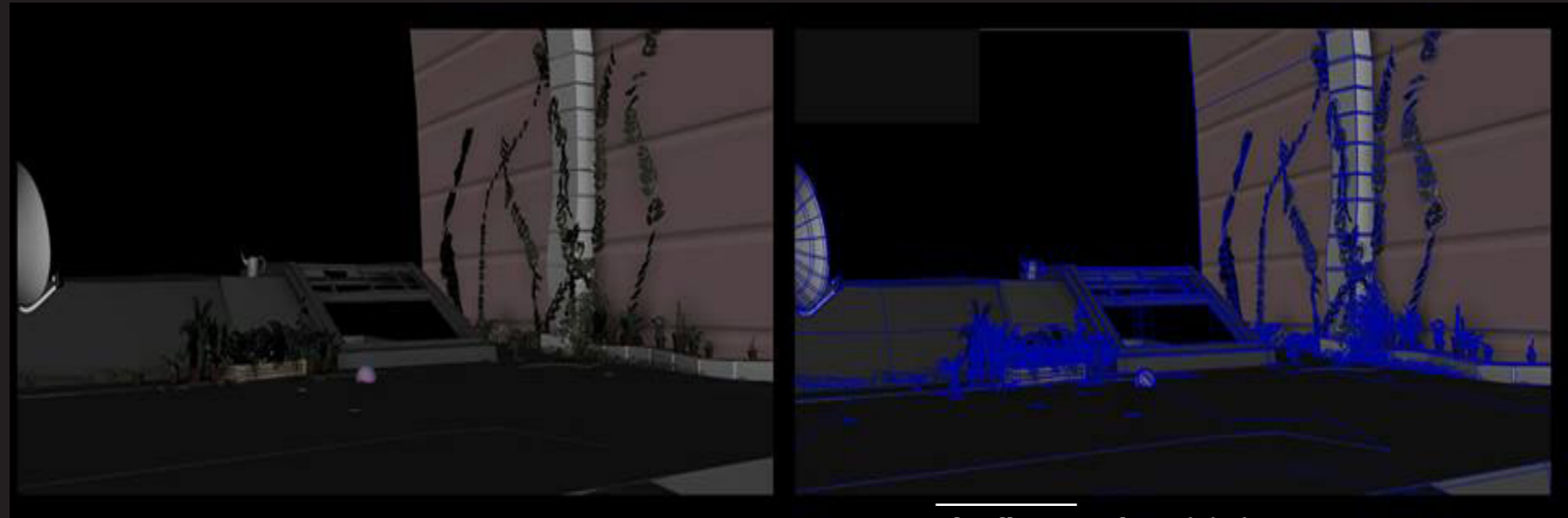


Diego Oliva / Digital 2D



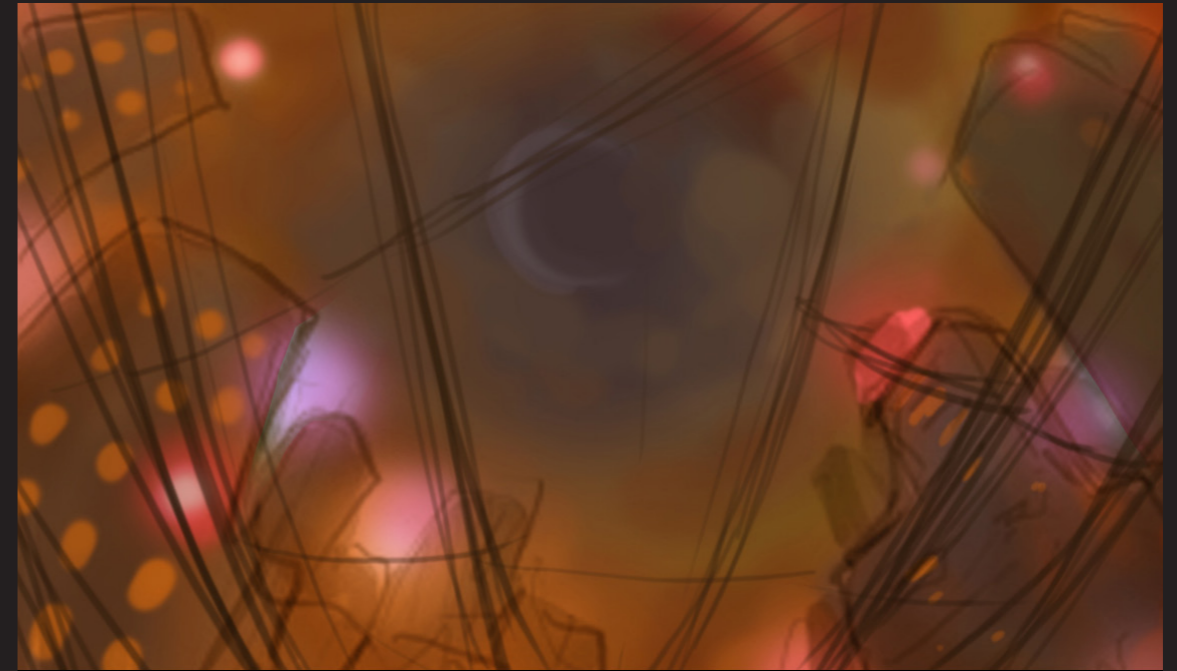
Estas imágenes muestran escenas en proceso.
A la izquierda, una toma de exploración de iluminación.
Y abajo, una exploración para la geometría 3D de las plantas.

Claudio Saavedra/ Digital 2D

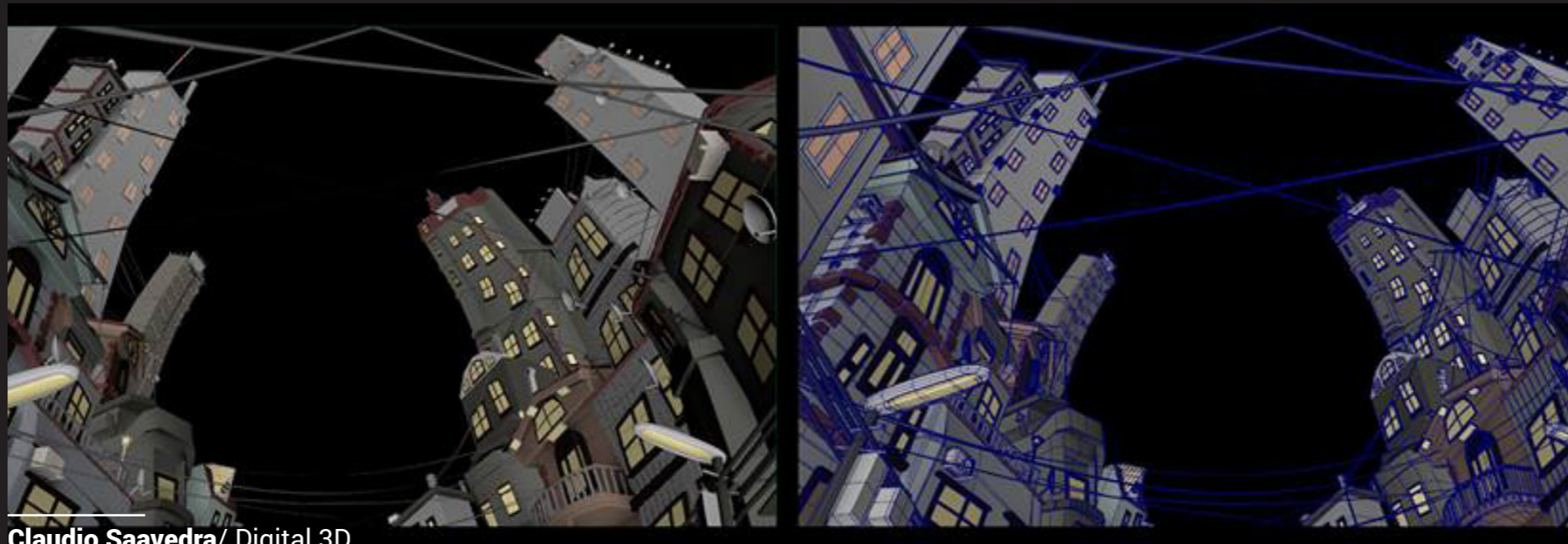


Claudio Saavedra/ Digital 3D

Se buscó mantener lo mas posible el encuadre desde el concepto, hasta el modelado al 3D.

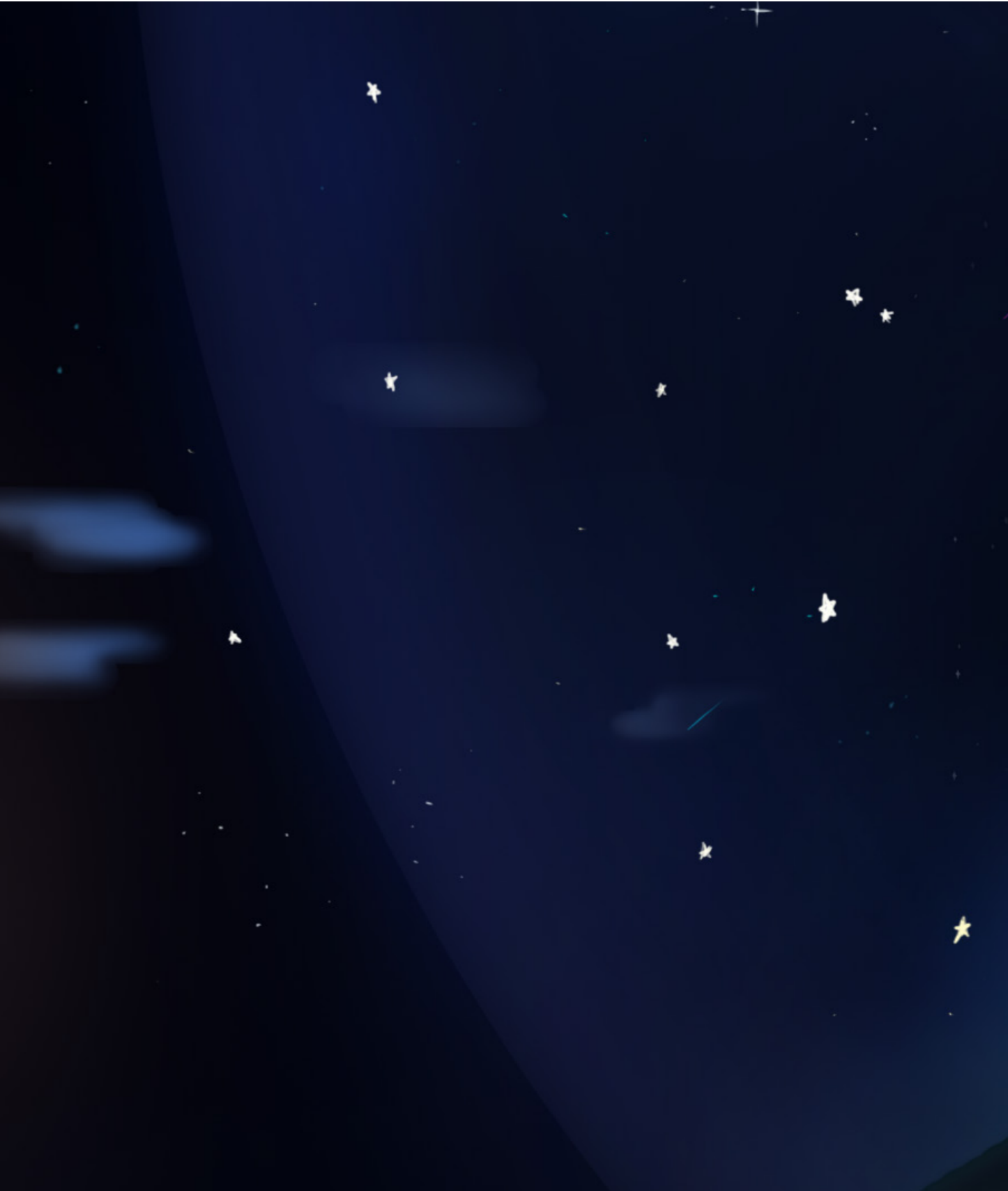


Claudio Saavedra/ Digital 2D



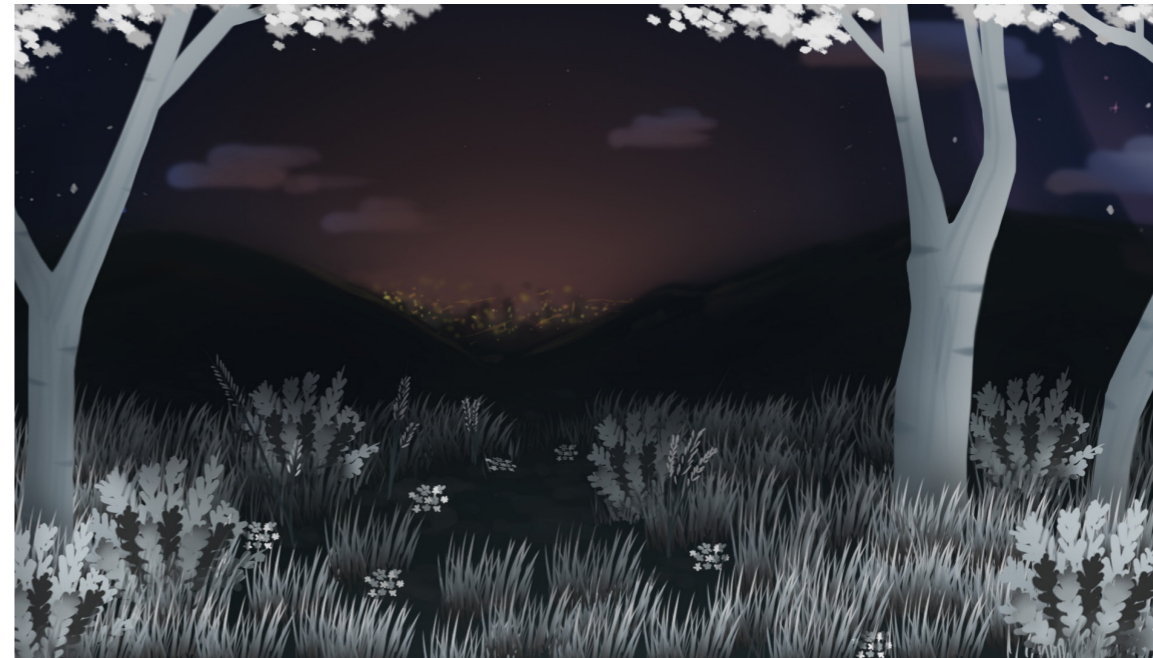
Claudio Saavedra/ Digital 3D

EXTERIOR





Los arboles y la vegetación fue pensada luego de tener el color script listo.
Por lo que, a la derecha, se ve el primer concepto visual de ella a partir de la viñeta del color script abajo.

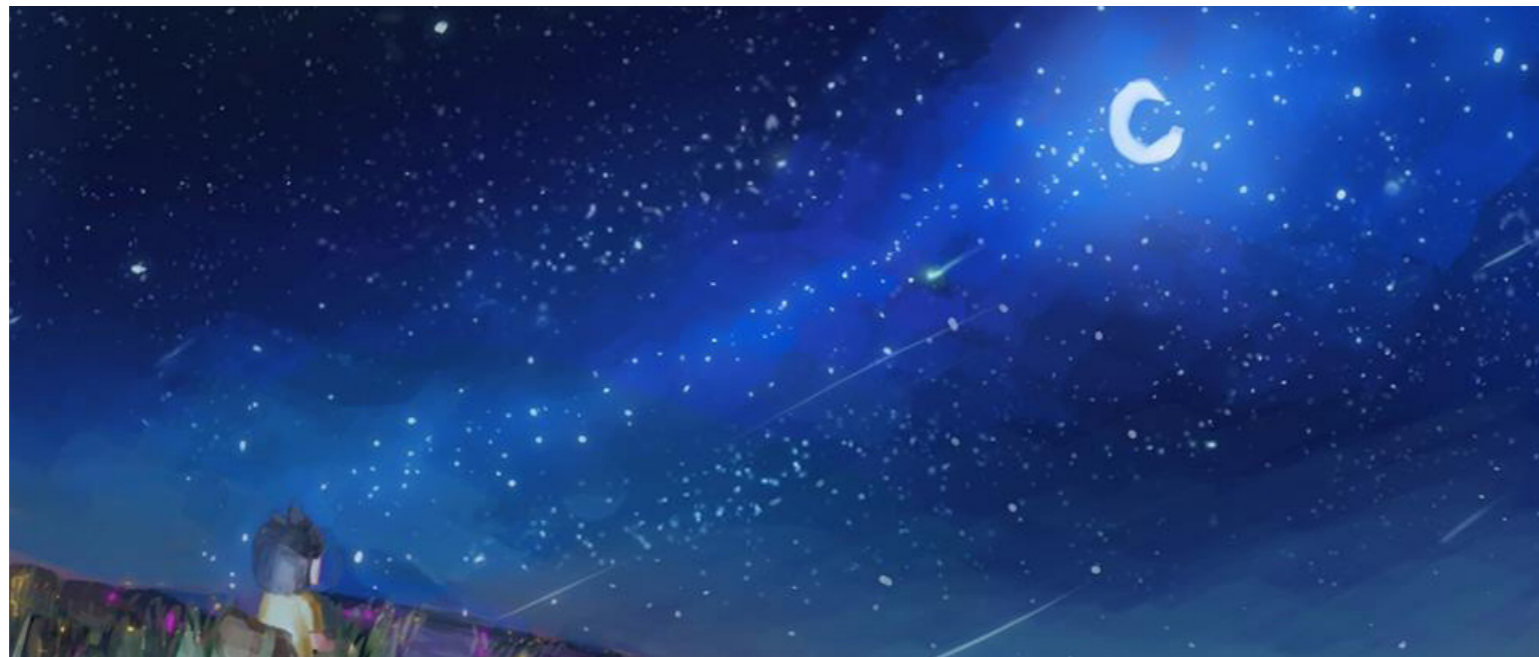


Javier Sanhueza / Digital 2D



Claudio Saavedra / Digital 2D

Javier Sanhueza / Digital 2D



Ideas de la imagen final del cielo estrellado.
El cielo debía ser un contraste al agobio de la ciudad.

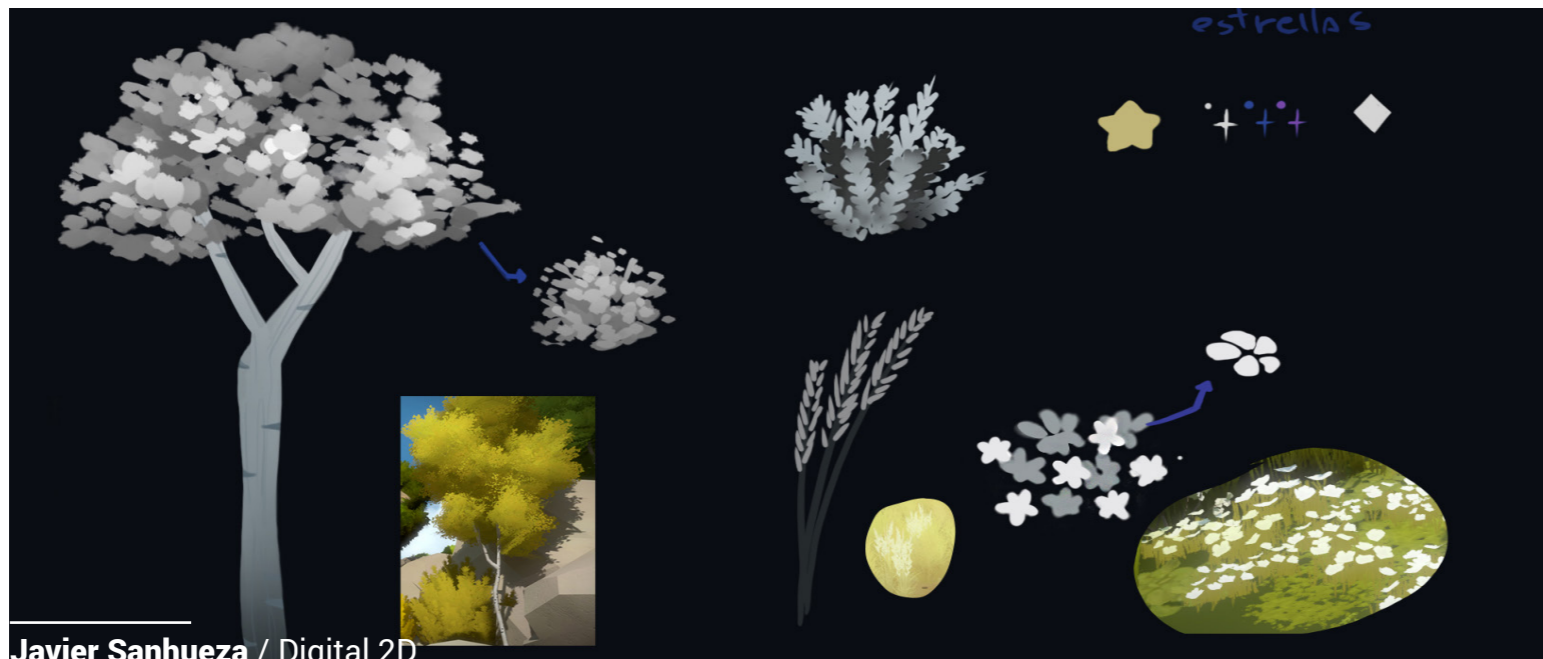
Claudio Saavedra / Digital 2D



The witness / Referencia digital 3D



Ian Genskowsky / Digital 2D

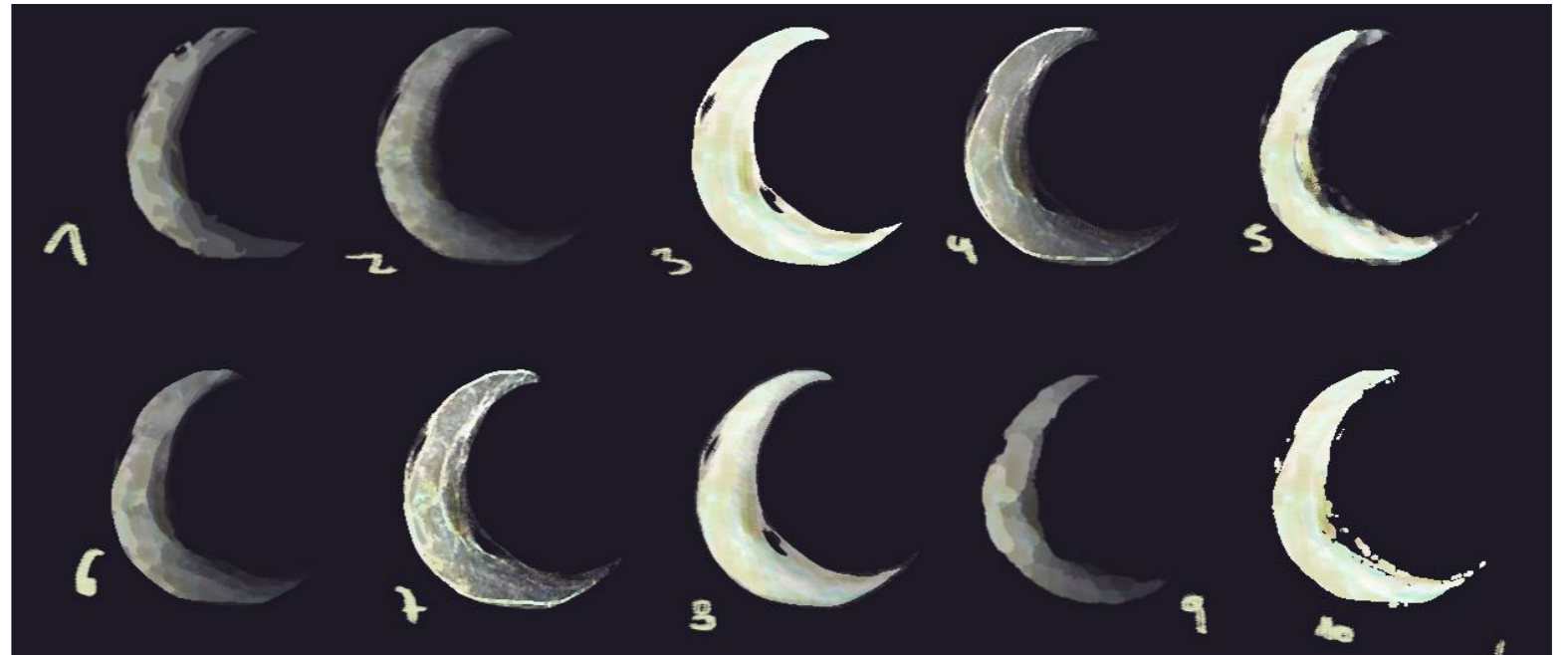


Javier Sanhueza / Digital 2D

Para la vegetación que se iba a mostrar a afueras de la ciudad, decidimos optar por un acercamiento similar a lo que se ve en el juego "The witness" dado a la calidez de sus colores pasteles y formas redondas. Elementos que refuerzan la idea de un lugar amigable.

Decidimos utilizar dos versiones de la luna a lo largo del corto que reflejan el estado de esta misma, concretamente la número tres y la nueve.

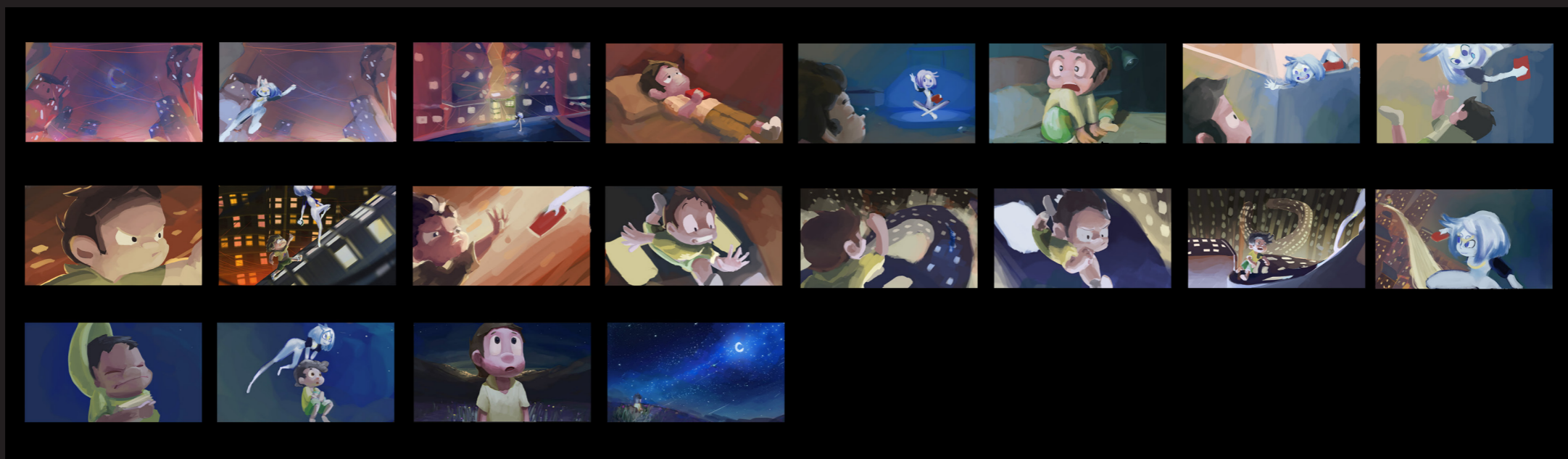
Claudio Saavedra / Digital 2D



Ian Genkowsky / Digital 2D

COLORSCRIPT







NICOLÁS

Edad: 11 Años

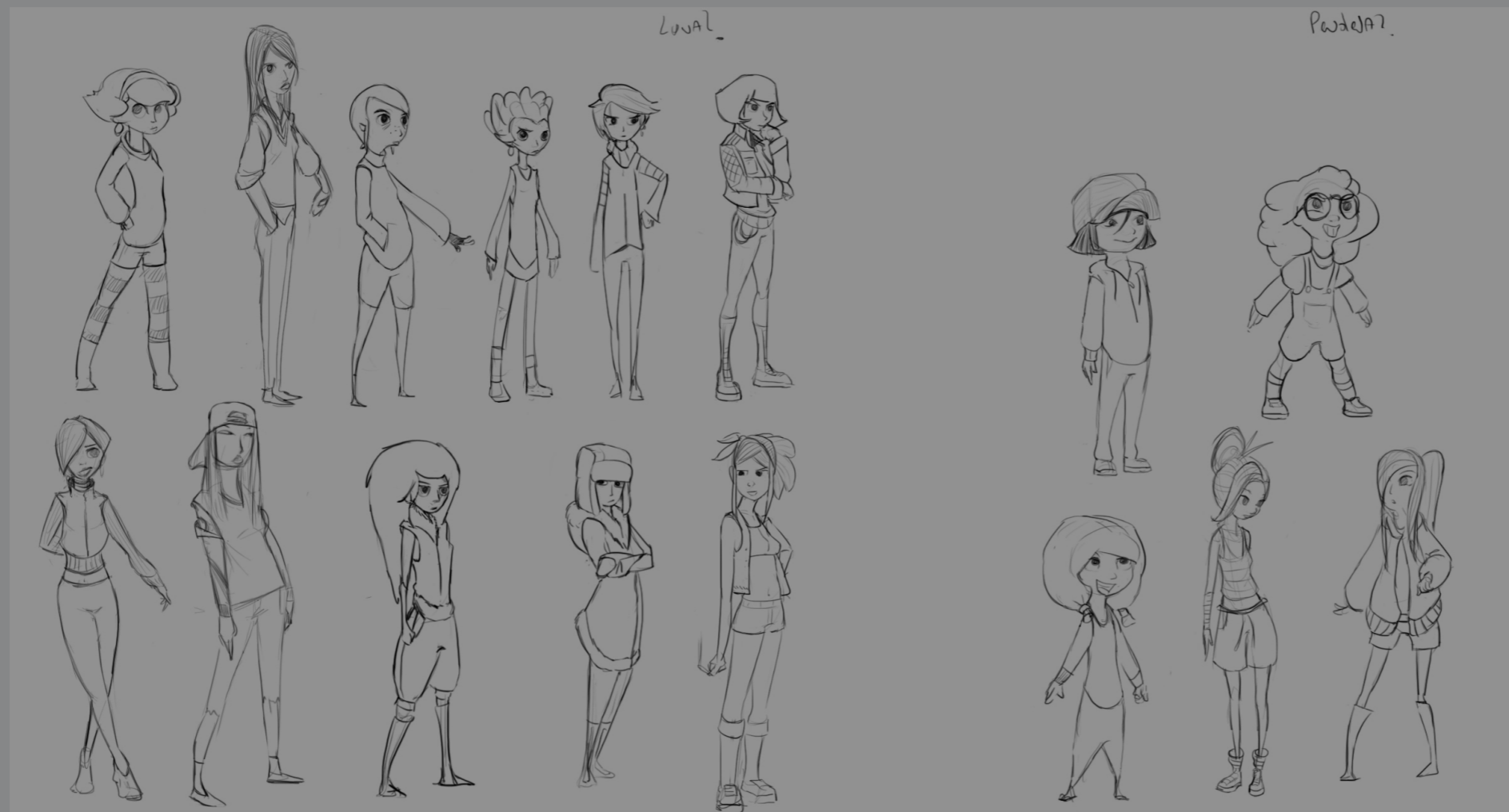
Descripción: Ingenioso. Confunde su actitud temeraria con valentía, no es físicamente fuerte y su torpeza le juega malas pasadas.

Nicolas



LUCERNA

Diego Oliva / Digital 2D

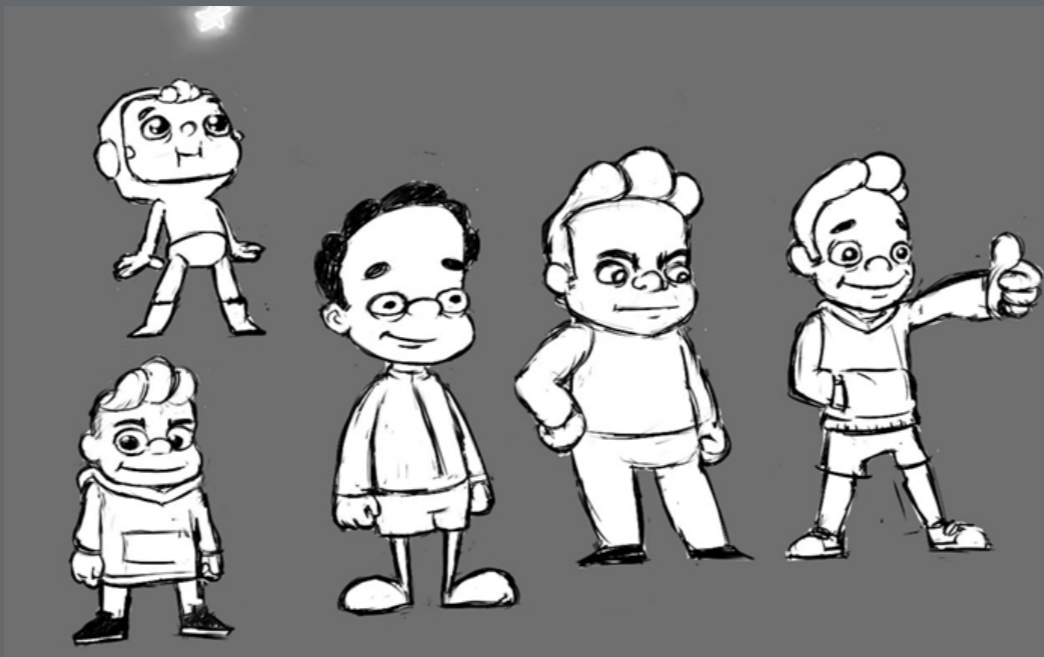


Claudio Saavedra / Digital 2D

Los primeros bocetos de Nicolás apuntaban a buscar lo que cada integrante del grupo pensaba sería un protagonista joven. Por eso existen versiones femeninas y masculinas del mismo, ya que no era un factor determinante.



Javier Sanhueza / Digital 2D



Ian Genkowsky / Digital 2D



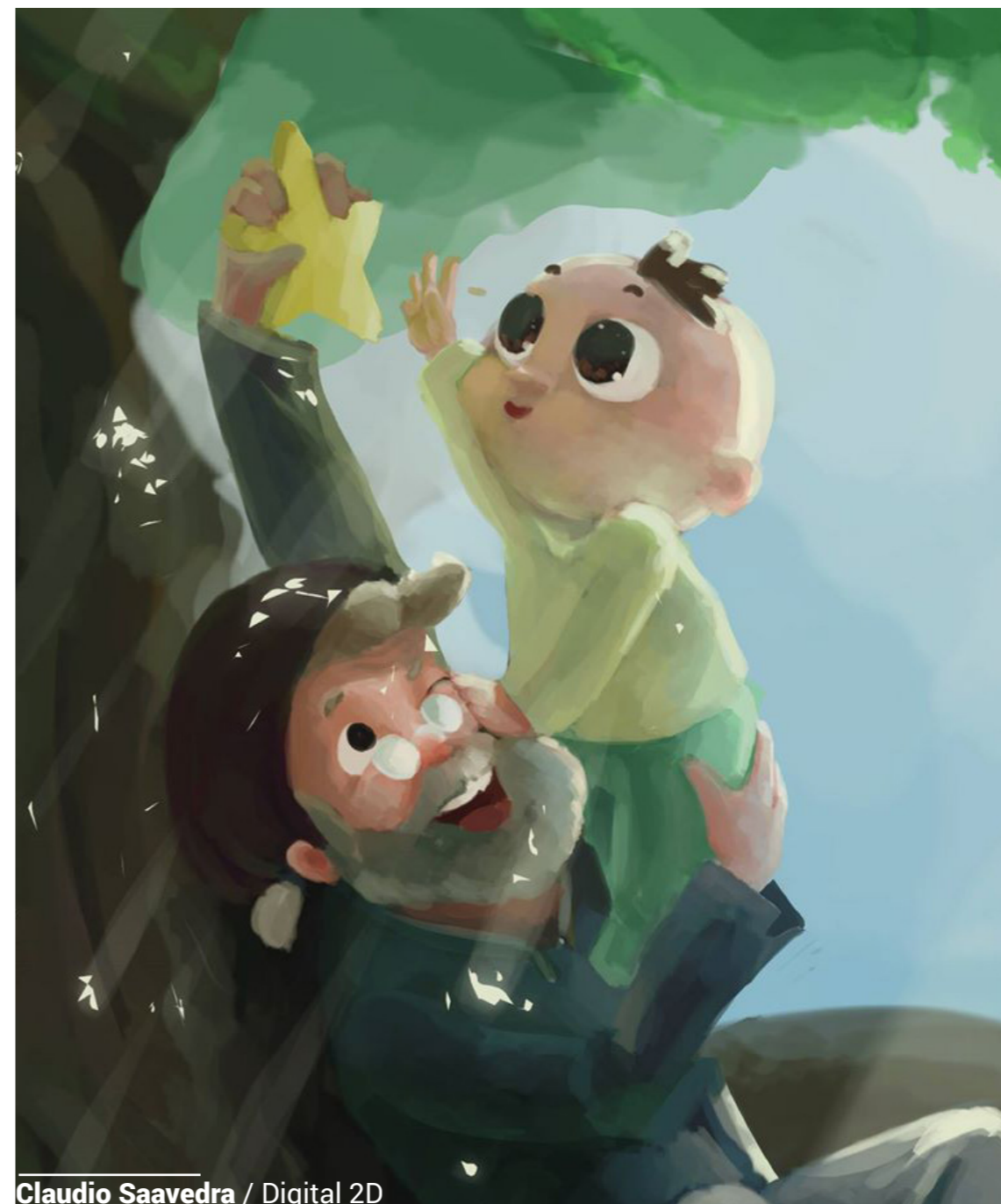
Diego Oliva / Digital 2D

Nicolazos y su Abuelo.



El Abuelo de Nicolás fue, en etapas tempranas de producción, un personaje fundamental del corto, ya que de este Nicolás heredaba tanto su pasión por la observación de las estrellas, como su habitación. Esto era reflejado en el cortometraje explícitamente.

Al final, se optó por omitir esta parte porque, al igual que los edificios futuristas, hacia el mensaje del cortometraje más complicado de entender.



Claudio Saavedra / Digital 2D



A La derecha: Finalmente se decidió por dejar a Nicolás como un niño joven, para contrastar con Luna, y desechar la idea del abuelo. Aunque muchos elementos siguieron estando presentes.



Javier Sanhueza / Digital 2D



Javier Sanhueza / Digital 2D

La exploración del personaje continuó, bajo la idea de que Nicolás debía ser un niño pequeño estaba acostumbrado a utilizar tecnología.



Claudio Saavedra / Digital 3D



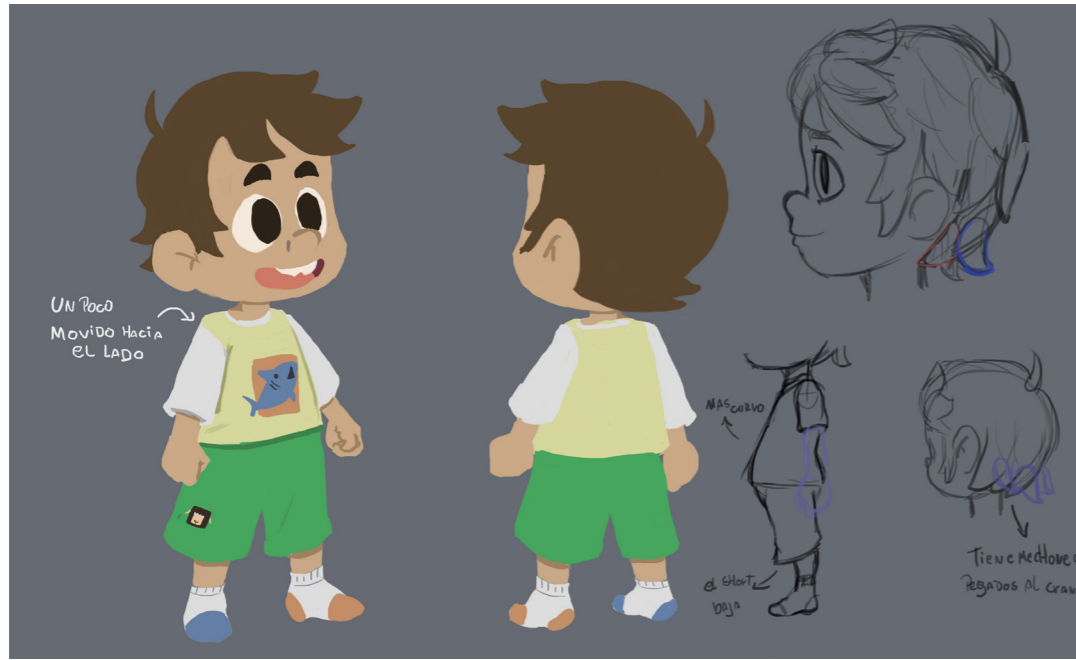
Helena Carrasco / Digital 2D

El personaje a la derecha fue nuestro primer Nicolás modelado en 3D. Sus proporciones alargadas nos dieron problemas a la hora de animar, por lo que tuvimos que cambiar el diseño del personaje.

Arriba están los bocetos de el re-diseño de Nicolás, que justamente, posee proporciones mas regulares.



De las variaciones que creamos, tomamos la opción número 7 porque creíamos era la mas se ajustaba a la descripción de un niño pequeño.



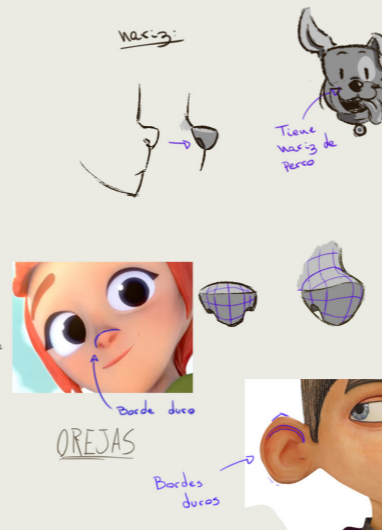
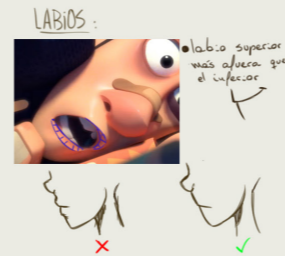
Javier Sanhueza / Digital 2D



Javier Sanhueza / Digital 2D

Claudio Saavedra / Digital 2D

La idea quedó, pero se hicieron modificaciones para que, al momento de animar en computador, las extremidades pequeñas no fuesen un impedimento para esta tarea. De esta forma Nicolás recibe un tamaño estándar mas acorde a su edad.

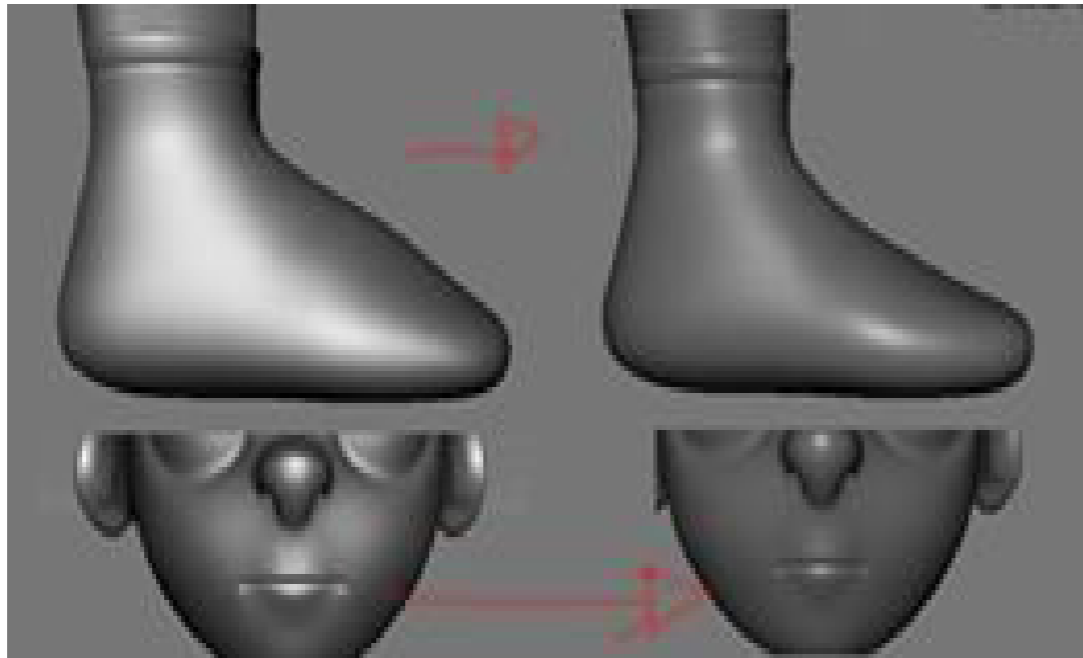




Claudio Saavedra / Digital 2D



Diego Oliva / Digital 2D



En la versión final, hubo un especial cuidado con la cara, porque en esta etapa fue cuando comenzamos a poner expresiones en el personaje para animar.

Claudio Saavedra / Digital 2D



Claudio Saavedra / Digital 2D



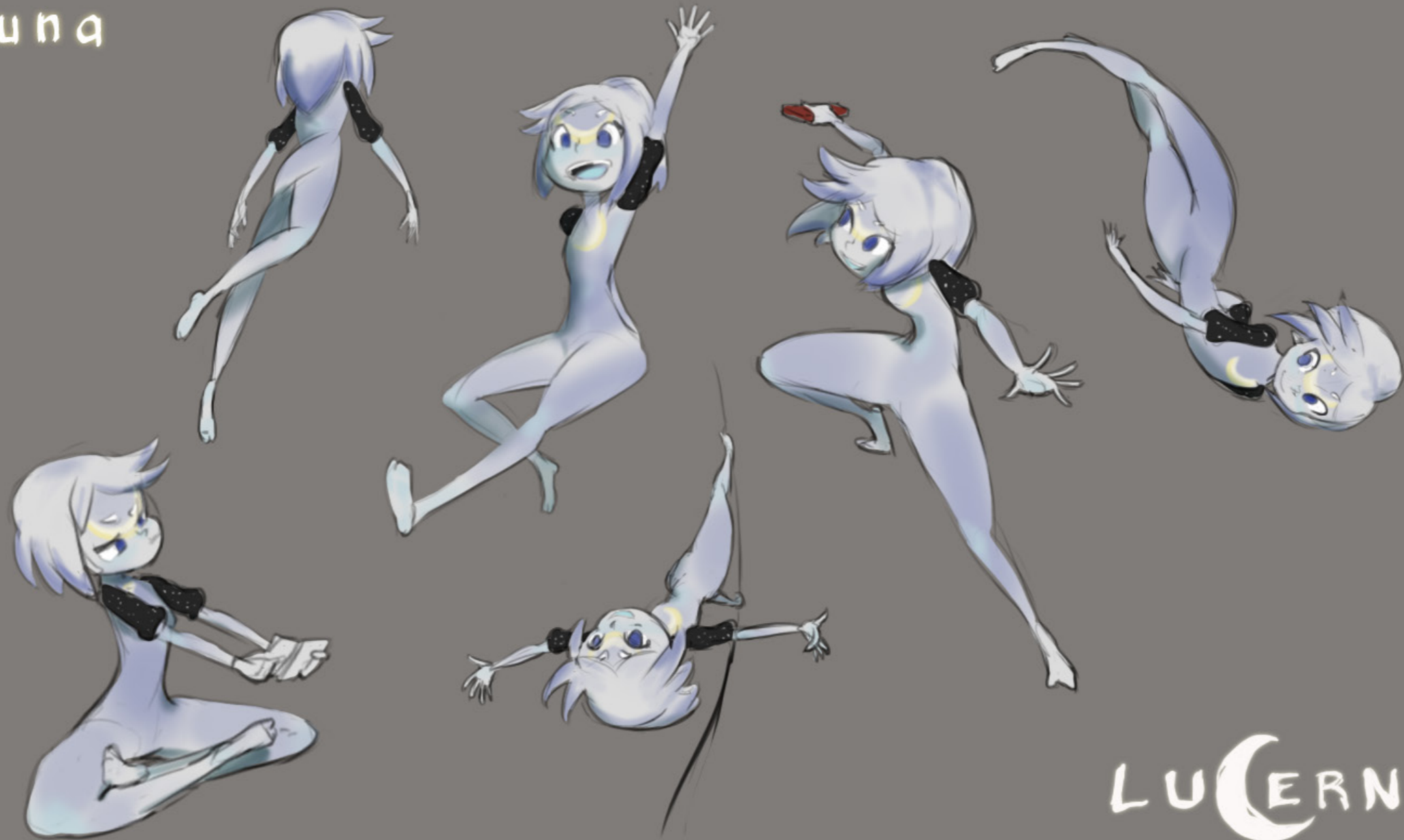
LUNA

Edad: Indefinida

Descripción: Muy observadora y empática, por lo que decide ayudar a Nicolás a tomar un respiro de la ciudad.
Es muy enérgica, y curiosa.

Javier Sanhueza / Digital 2D

Luna



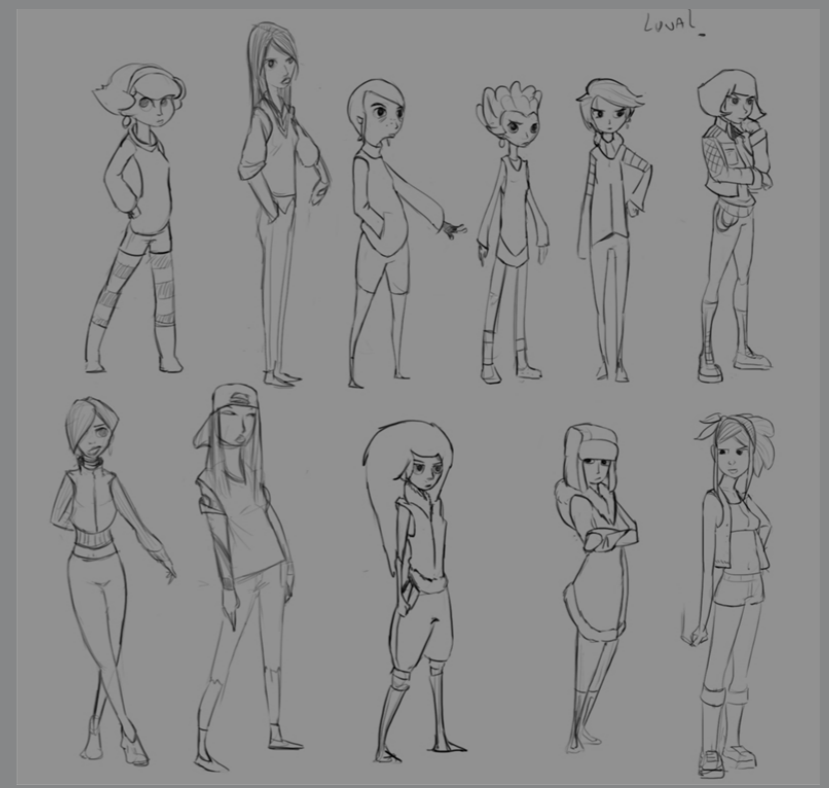
LUCERNA

Javier Sanhueza / Digital 2D

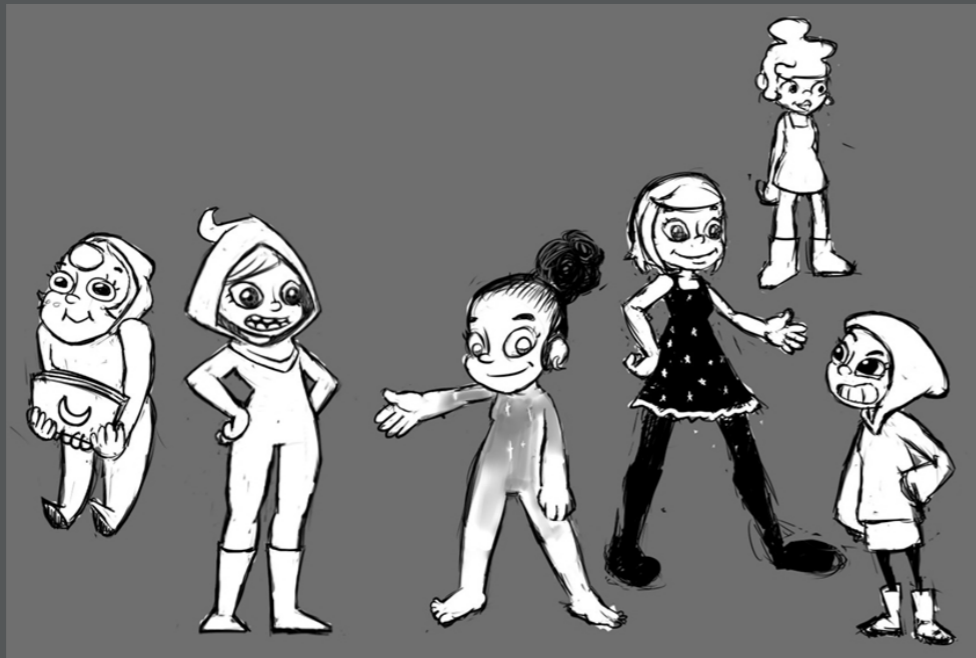


Javier Sanhueza / Digital 2D

Esta fase de exploración nos ayudó a decidir si el personaje debía ser más místico o humano.



Claudio Saavedra / Digital 2D



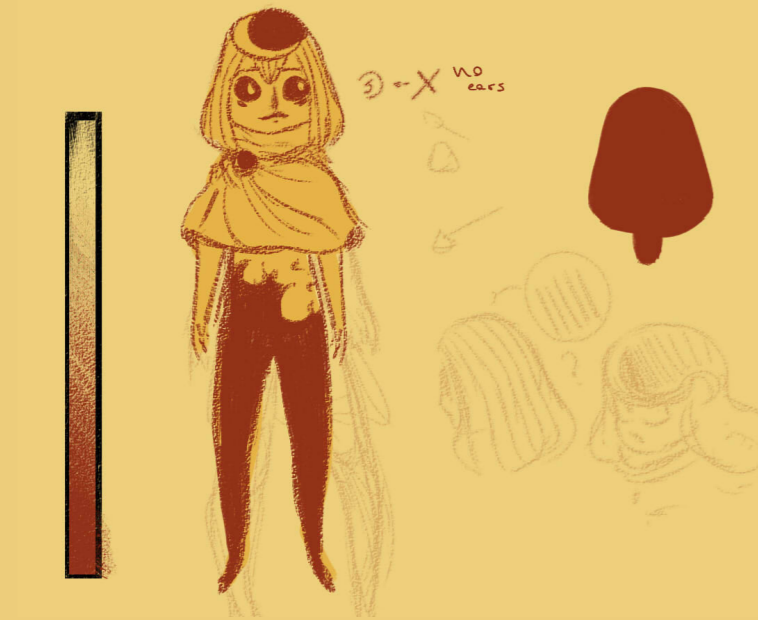
Ian Genkowsky / Digital 2D

Para la creación de la Luna, primero intentamos por encontrar un personaje femenino que fuese antropomórfica pero que aun así denotara poderes sobrenaturales.

También probamos con color, normalmente, con los colores que más nos recuerda el astro.
De esto salieron combinaciones de colores y patrones interesantes que luego fueron usados para nuevas versiones.

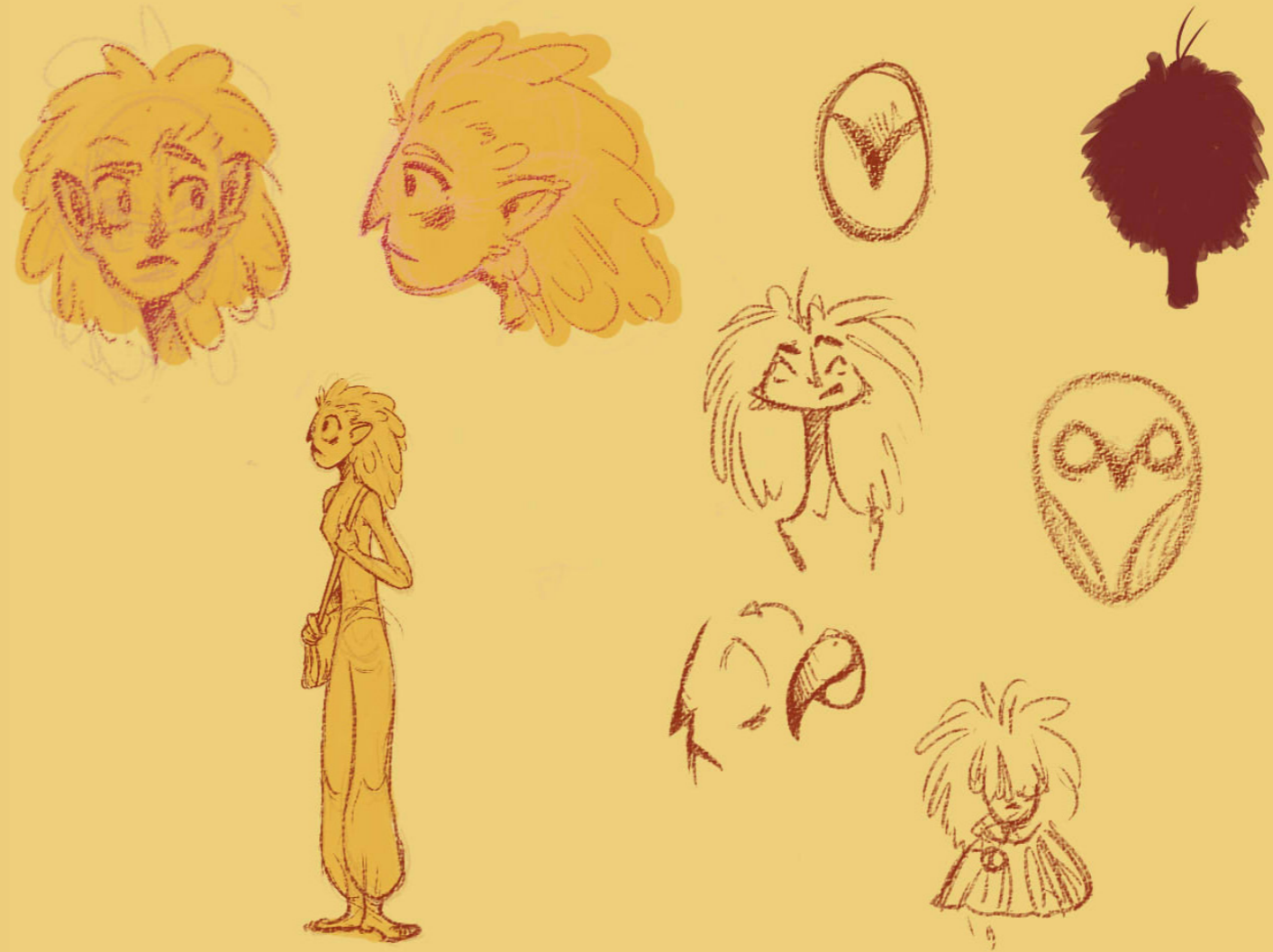


Claudio Saavedra / Digital 2D

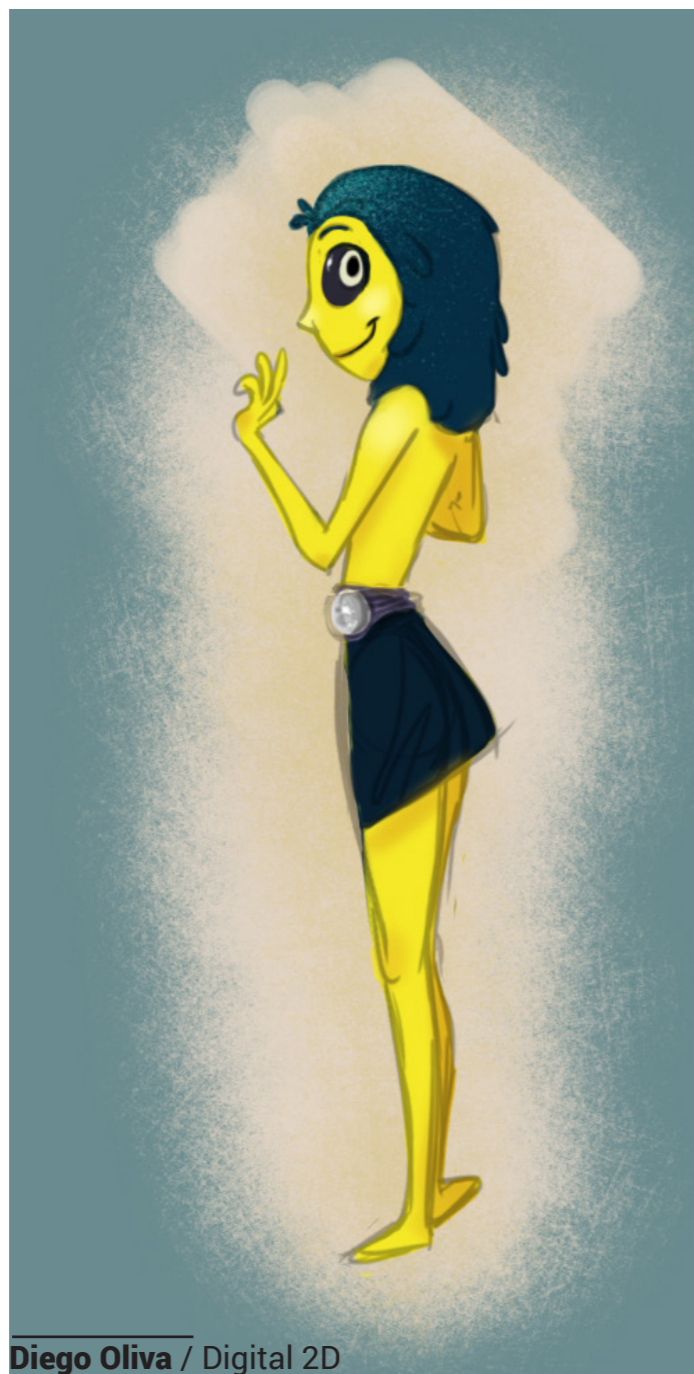


Diego Oliva / Digital 2D

Desde este punto decidimos que debía notarse más el aspecto sobrenatural ella, por lo que jugamos más con combinaciones con animales y colores distintos a los de una persona.



Diego Oliva / Digital 2D



Diego Oliva / Digital 2D

La exploración por formas y referentes animales nos llevó a decidir por una línea más sobrenatural.



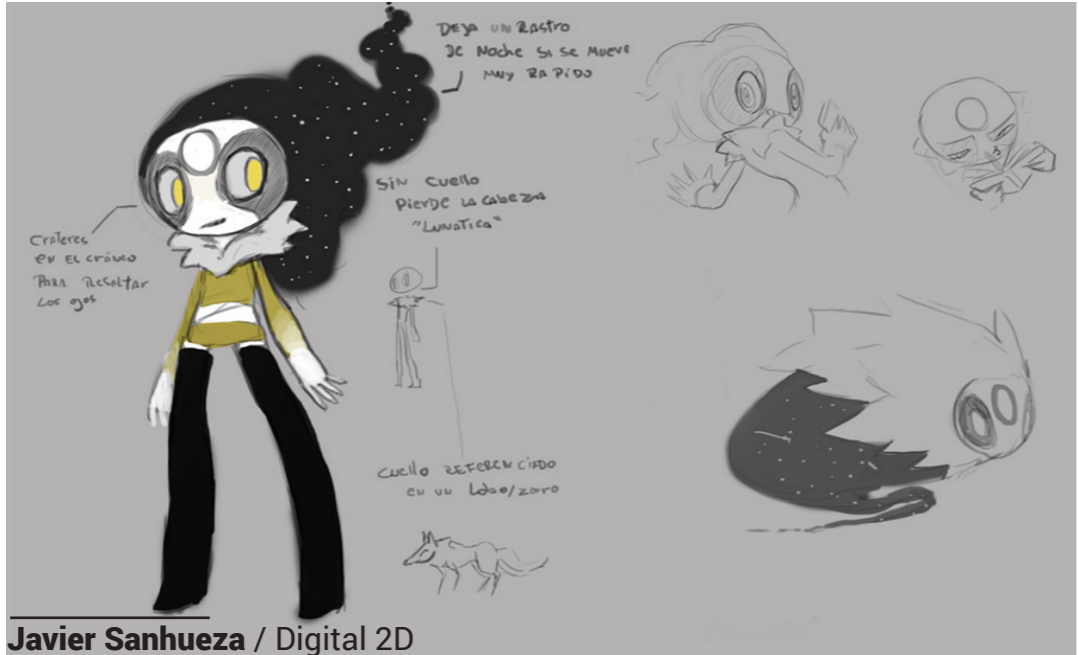
Javier Sanhueza / Digital 2D



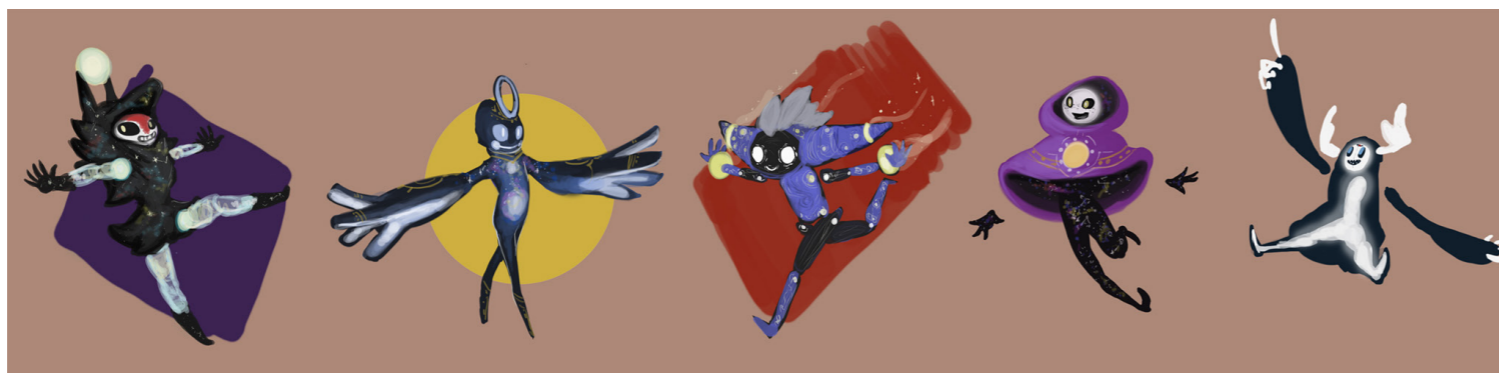
Claudio Saavedra / Digital 2D



Javier Sanhueza / Digital 2D

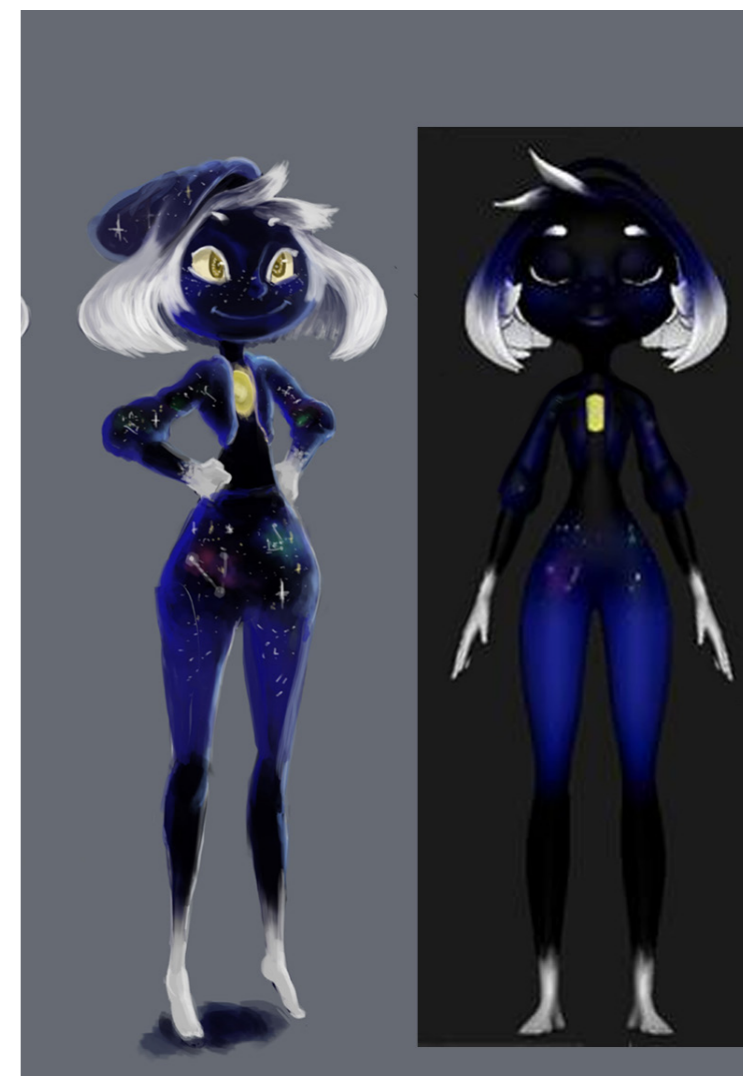


Javier Sanhueza / Digital 2D

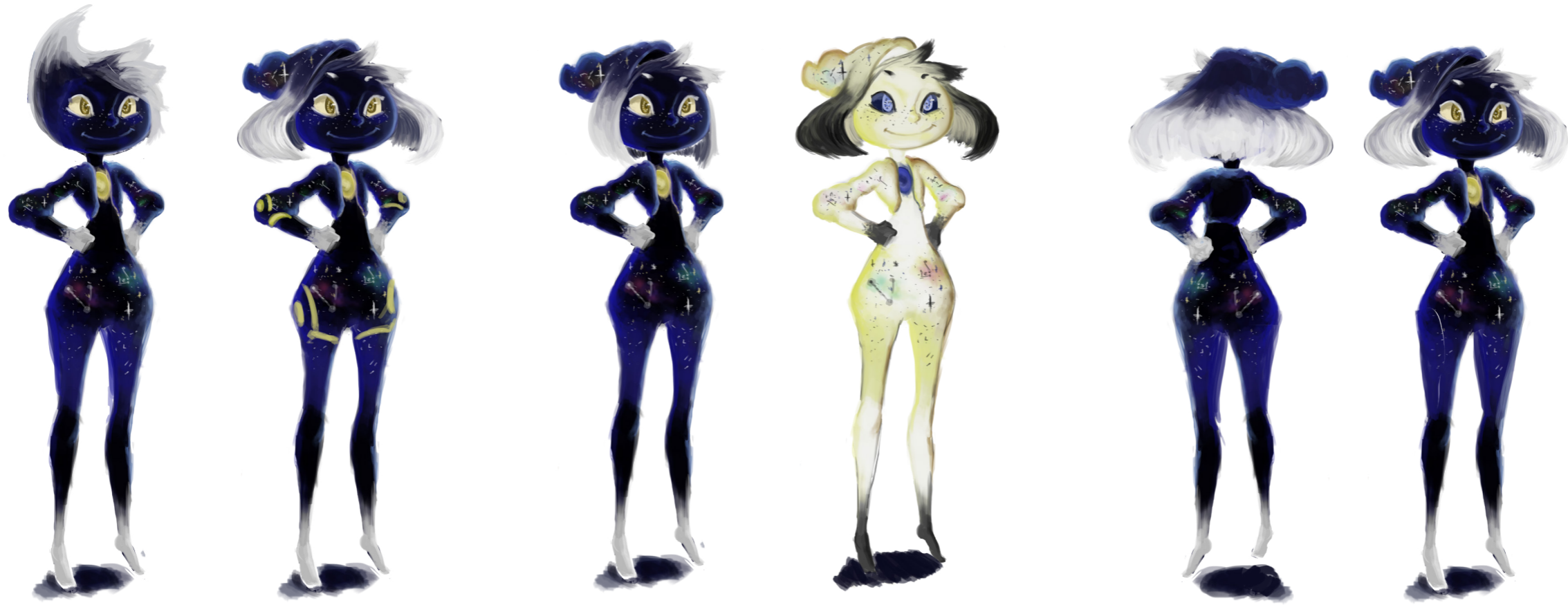


Javier Sanhueza / Digital 2D

A la derecha esta una de las versiones que mas perduró en la línea de preproducción luego de mucha búsqueda del personaje. Finalmente se cambiaría dado que el color hacia difícil la lectura de sus expresiones faciales dentro del corto.



Javier Sanhueza / Digital 2D



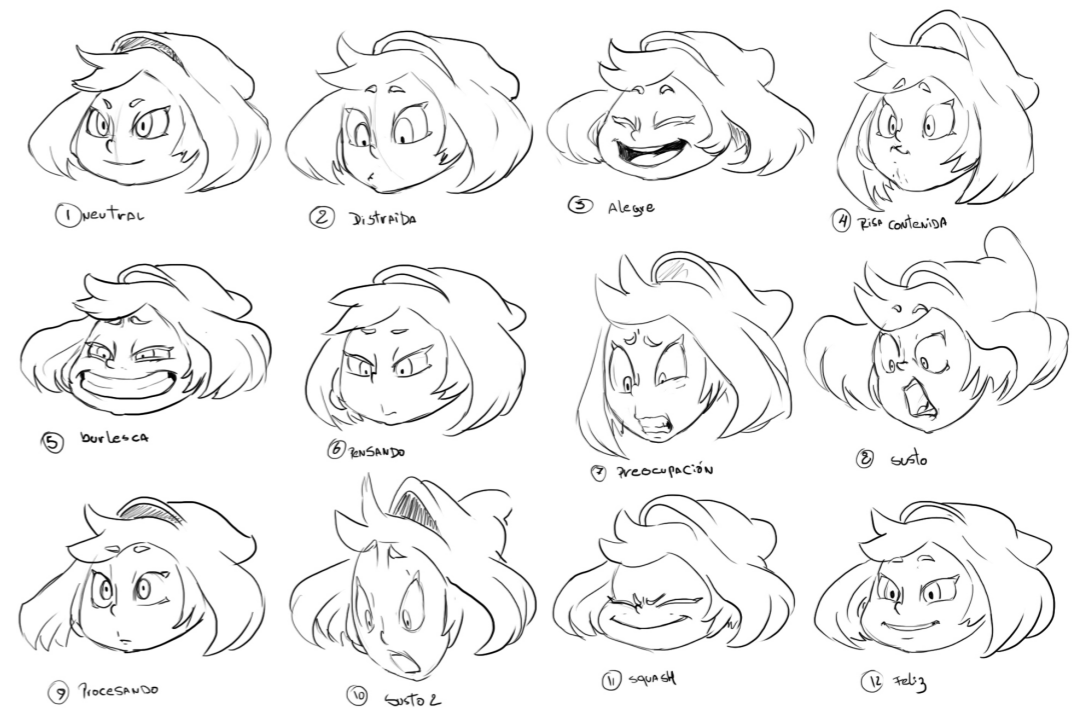
Javier Sanhueza / Digital 2D

Esta fue una prueba para poder ver que línea seguiría el diseño de la luna, ya que esta, por sus colores además, confundía el concepto detrás de ella, asíéndola parecer más, un ente de la noche.

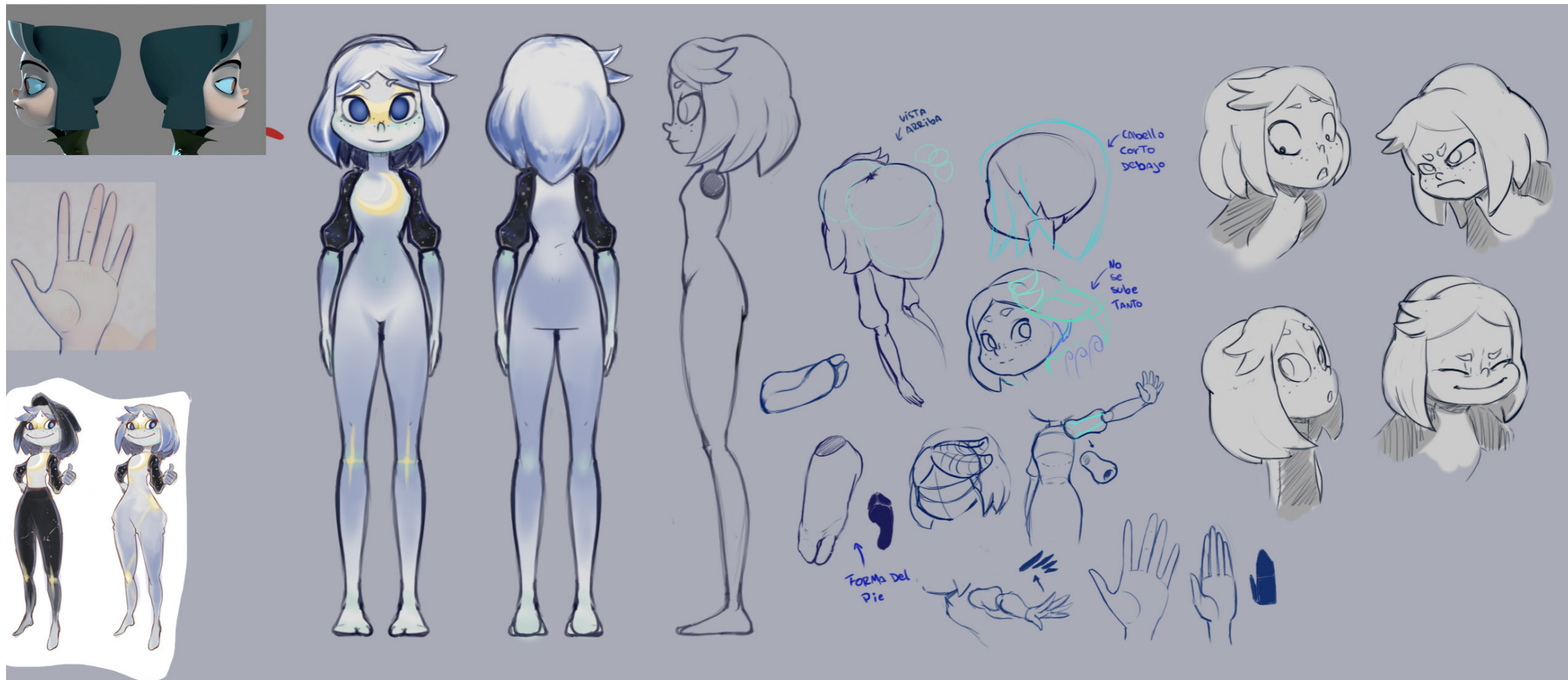


Javier Sanhuesa / Digital 2D

A pesar de su temática más nocturna que de la luna misma, esa versión ayudó a sentar la base para lo que es la forma final de la Luna que toma a su favor el color blanco y celeste en su diseño para solucionar el problema de la anterior, y potenciar la imagen del astro.



Javier Sanhuesa / Digital 2D

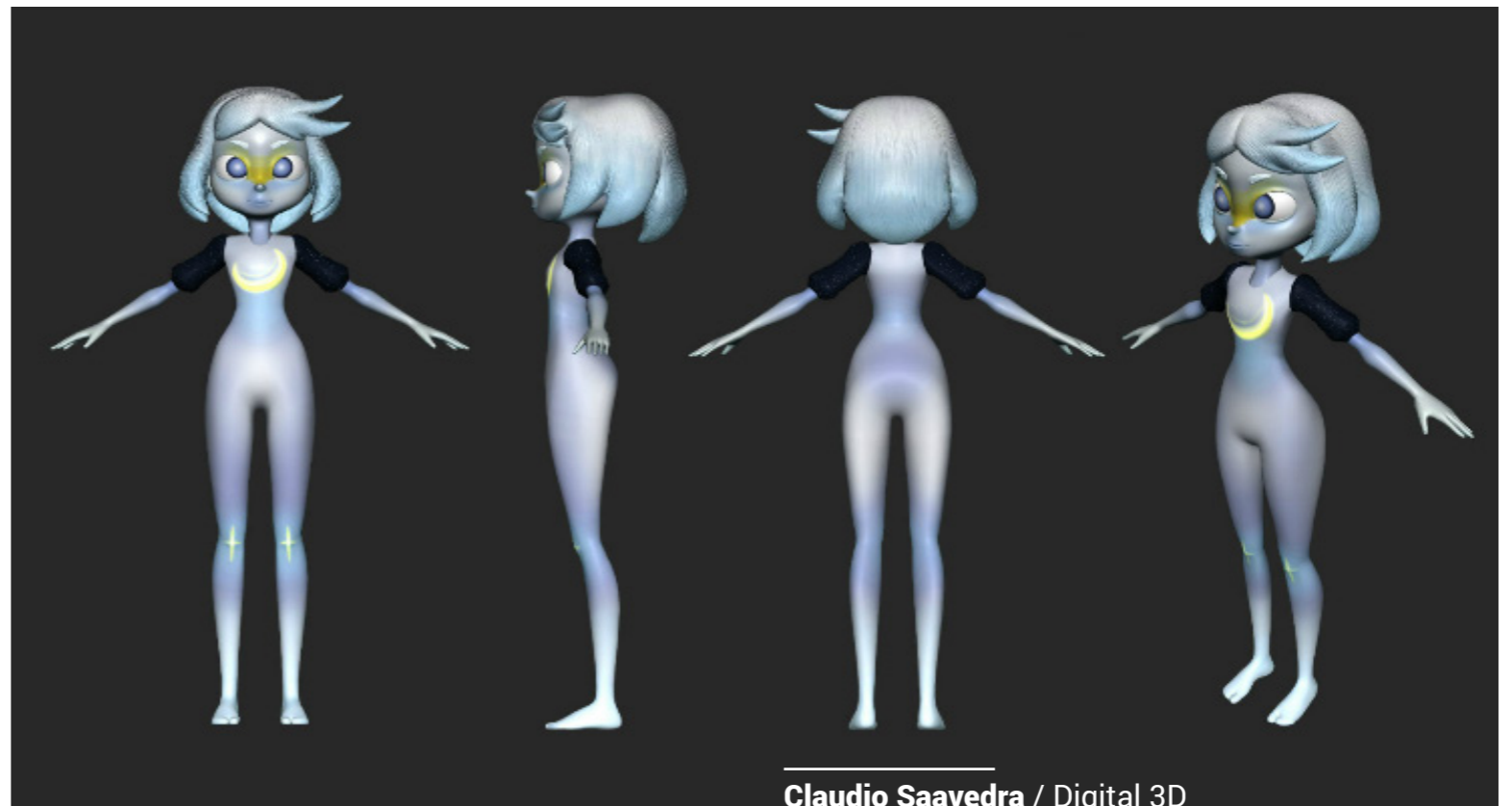


Javier Sanhueza / Digital 2D

Este es el character sheet para luna, donde se muestran características específicas del personaje. La idea es que en el paso al 3D no cambien estos detalles.

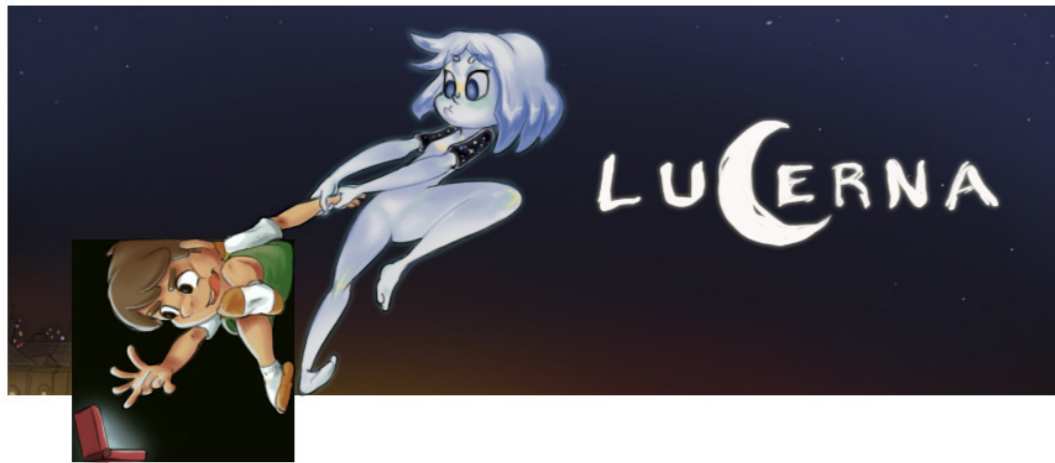


Claudio Saavedra / Digital 3D



Claudio Saavedra / Digital 3D

DIFUSIÓN



Javier Sanhueza / Digital 2D

Como creemos que puede pasar con todo proyecto, tuvimos ambiciones respecto del nivel técnico del trabajo que queríamos lograr y que quizás no se llevaron a cabo del todo, aunque también puede ser la inescapable sensación de que el trabajo realizado puede seguir mejorando.

Sin embargo, estamos convencidos de que este cortometraje puede ser una excelente opción para expresar el problema humano tras el aislamiento de las personas del mundo natural que los rodea. A diferencia de lo que se suele hacer en videos de campañas sociales que aluden temas medioambientales, donde el mensaje es directo, nosotros decidimos expresar el mensaje a través de la riqueza ficcional propia de las herramientas que nos entrega el cine de animación.

Es por lo anterior que creemos que este formato podría servir como parte de esas campañas sociales, o simplemente parte del contenido que se pudiera ver en televisión, pues aunque a primera vista Lucerna pudiese parecer un producto sólo entretenimiento, de algún modo se busca hacer reflexionar al receptor respecto de los temas expuestos.

CONCLUSIONES

Efectivamente, vemos una clara desconexión de las personas con la naturaleza, donde la ciudad cumple un rol preocupantemente agravante al ser un obstáculo para la contemplación de la belleza de los paisajes naturales. Una vida sedentaria, rutinaria y llena de estímulos artificiales sin duda que tienen un impacto negativo. En medio de una vida en la ciudad, la pérdida del cielo estrellado nocturno se traduce en la pérdida del último lazo restante con la naturaleza.

Una manera alternativa para tratar medioambientales de manera efectiva, es sin duda entregar mensajes de maneras menos directas pero que pongan al espectador en un rol más activo a través de reflexiones propias. Una manera de hacer esto, es a través de una obra audiovisual cinematográfica como lo es el cortometraje, y la animación cumple un rol muy importante como técnica para el trato de temas humanos y medioambientales ya que cada vez

pierde la preconcepción general de que su público son exclusivamente los niños y adolescentes.

Ya finalizado el proyecto, nos queda claro que lo más importante fue en primer lugar entender cuál era el objetivo de este, para luego darle forma. ¿De qué sirve un nivel técnico llamativo sin un discurso en cual ser empleado?.

BIBLIOGRAFÍA

Paul Bogard, "The End of The Night: Searching for Natural Darkness in an Age of Artificial Light", 2013.

Ian Cheney, "The City Dark", 2001. Documental acerca de la pérdida de la noche.

Dani Cavallaro, "The Anime Art of Hayao Miyazaki", 2006.

Channel Criswell, "Hayao Miyazaki - The Essence of Humanity", 2005. Video ensayo. (<https://www.youtube.com/watch?v=52raDbtNpa4>)

Mami Sunada, "The Kingdom of Dreams and Madness", 2013. Documental sobre la vida de Hayao Miyazaki y Studio Ghibli, rodado durante la producción del último largometraje de Miyazaki.

Richard Williams, en Animator's Survival Kit. Faber and Faber, 2009.

Andreas Deja, en The Nine Old Men. CRC Press, 2015.

Frank Thomas y Ollie Johnston, en The Illusion Of Life: Disney Animation, Disney Editions, 1995.

Chris Webster, en Tecnicas de Animacion, Anaya Multimedia, 2006.

John Kundert-Gibbs & Kristin Kundert-Gibbs, Action! Acting Lessons for CG Animators, John Wiley & Sons Ltd, 2009.

Colorful animation expressions, Smears: (<http://colorfulanimationexpressions.blogspot.cl/2010/11/recently-ive-spent-more-time-studying.html>)

Glosario de Animación IV:
(<http://www.3dcube.es/blog/glosario-de-animacion-iv/>)

El cine de animación:
(<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>)

Estilo de diseño y animación de disney,
(<http://informemosdedisney.blogspot.cl/2011/10/reportaje-estilos-disney.html>)

Alexander Lowen, El lenguaje del cuerpo

Susana Bloch, El alba de las emociones

Rudolph Laban, Laban for all

John Kundert-Gibbs & Kristin Kundert-Gibbs, Action! Acting

Lessons for CG Animators

Alexander Lowen, Respiración, Sentimiento y Movimiento
(http://www.bioenergeticasaab.com/pdf/Respiracion_sentimiento_movimiento.pdf)

Movement for Actors by Rudolf Laban (<http://www.actor-satelier.com/movement-for-actors-by-rudolf-laban>)

Iraitz Lizarraga Gomez, Análisis comparativo de la gramática corporal del mimo de Etienne Decroux y el análisis del movimiento de Rudolf Laban (<http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/129324/ilg1de1.pdf;jsessionid=3B57DF9386C2280A9400E41A1D1910AA.tdx1?sequence=1>)

Ed Hooks, Acting for animators

Chuck Jones Interview: EmmyTVLegends.org (<http://bit.ly/1J2ZXuW>)

9 Rules of the Coyote and the Road Runner (<http://bit.ly/1LdfN8d>)



