

UNIVERSIDAD GABRIELA MISTRAL
FACULTAD DE DISEÑO Y ARTES DIGITALES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL 3D



DESARROLLO DE UNA ANIMACIÓN DIGITAL BASADA EN LA HISTORIA DEL CALEUCHE

FRANCISCO JAVIER EDMUNDO LEE VILLARROEL

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE ANIMACIÓN DIGITAL 3D Y AL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO
EN ANIMACIÓN DIGITAL Y EFECTOS VISUALES

FRANCISCO CORTÉS MÁRQUEZ

JUNIO 2022

SANTIAGO – CHILE

UNIVERSIDAD GABRIELA MISTRAL
FACULTAD DE DISEÑO Y ARTES DIGITALES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL 3D



DESARROLLO DE UNA ANIMACIÓN DIGITAL BASADA EN LA HISTORIA DEL CALEUCHE

FRANCISCO JAVIER EDMUNDO LEE VILLARROEL

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE ANIMACIÓN DIGITAL 3D Y AL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO
EN ANIMACIÓN DIGITAL Y EFECTOS VISUALES

FRANCISCO CORTÉS MÁRQUEZ

JUNIO 2022

SANTIAGO – CHILE

Francisco Lee Villarroel

Se autoriza la reproducción parcial o total de esta obra, con fines académicos, por cualquier forma, medio o procedimiento, siempre y cuando incluya la cita bibliográfica del documento.

Como Documento Anexo de respaldo de dicha Autorización el Autor (cada uno (a)), deberán llenar el formulario de Autorización (Anexo 1), que Biblioteca en este caso, tendrá que archivar, la cual tiene carácter reservado.

DEDICATORIA

Esta tesis dedico a mis padres, quienes me han apoyado para poder llegar a esta instancia de mis estudios, ya que ellos siempre han estado presentes para apoyarme moral y psicológicamente.

FRANCISCO LEE VILLARROEL

30 JUNIO DEL 2022

AGRADECIMIENTOS

Mis agradecimientos a la Universidad Gabriela Mistral, a su cuerpo docente y administrativo, por el apoyo prestado durante mis estudios, también mis agradecimiento a mi profesor guía Sr. Francisco Cortés Márquez, por su permanente apoyo durante el desarrollo de mi tesis.

TABLA DE CONTENIDO

Nº	Contenido	<u>Pag.</u>
1	Introducción.....	10
1.1	Historia.....	10
1.2	Reseña histórica del Caleuche.....	11
2	Objetivo.....	12
2.1	Objetivo general.....	12
2.2	Objetivos específicos.....	12
3	Marco teórico.....	16
3.1	Objetivo del capítulo.....	16
3.2	Marco teórico.....	16
4	Arte.....	17
4.1	Objetivo del capítulo.....	17
4.2	El arte.....	17
5	Diseño de personajes.....	18
5.1	Objetivo del capítulo.....	18
5.2	Diseño del personaje principal.....	18
5.3	Diseño del lobo.....	20
5.4	Diseño del barco.....	21
5.5	Paleta de colores.....	22

6	Diseño de entorno.....	23
6.1	Objetivo del capítulo.....	23
6.2	Diseño del entorno.....	23
7	Storyboards.....	27
7.1	Objetivo del capítulo.....	27
7.2	Definición.....	27
7.3	Desarrollo del Storyboards.....	28
8	Conclusiones.....	31
8.1	Conclusiones generales.....	31
8.2	Conclusiones específicas.....	31
	Bibliografía.....	32
	ANEXO N°1 Autorización única para todo Trabajo de titulación presentada en Universidad Gabriela Mistral.....	33

RESUMEN

La presente tesis tiene como objetivo el desarrollo de un cortometraje basado en un mito chileno, en este caso en el mito del **Barco del Caleuche**, la cual se desarrolla en los mares del sur de Chile.

El cortometraje está dirigido principalmente a la familia y a los jóvenes, es así como dentro de los personajes encontramos a un joven, como personaje principal, acompañado por su abuelo, el cual le da a conocer el mito antes mencionado. En la historia, el personaje principal va en búsqueda del barco Caleuche, en la isla de Chiloé. Durante el trayecto, a la isla de Chiloé, ubicada al sur de Chile, el personaje principal camina por un bosque cuando se encuentra con un lobo, el cual finalmente representaría al **Barco del Caleuche**, sin que el joven supiera. Al llegar a la costa, el joven se encuentra nuevamente con el lobo, transformándose este en el barco del Caleuche.

Para el desarrollo de la presente tesis, utilicé como herramienta el software **KRITA**. El software es una herramienta de ilustración y de animación 2D, diseñado como una suite de dibujo e ilustración digital.

Las asignaturas que más ayudaron para el desarrollo de la presente tesis, fueron aquellas relacionadas a talleres de animación y talleres de dibujo.

1 INTRODUCCION

En el mundo de la animación digital, existen varios tipos de animación como los siguientes:

- Stop motilón
- Rotoscopia
- Animación 3D
- Pixilación
- Motion Graphics

En este sentido, el tipo de animación en que se realizó la presente tesis es ***Rotoscopia***. El rotoscopia está destinado para diseñar imágenes para películas de animación, normalmente películas de dibujos animados.

El presente trabajo se basa en una animación histórica.

El presente trabajo consistirá en un cortometraje basado en la leyenda o mito del Caleuche. La historia trata del Caleuche, el cual adopta diferentes formas en la historia relatada, en este caso representada por un lobo. En la historia también es presentado un joven, el cual es seducido por el lobo y dirigido a la costa.

1.1 HISTORIA

El presente trabajo se basa en una animación digital histórica, inspirada en la leyenda o mito del Caleuche. En este caso, el Caleuche adopta diferentes formas en la historia relatada, en esta ocasión, representada por un lobo. En la historia también es presentado un joven, el cual es seducido por el lobo y dirigido a la costa.

La historia se trata de un joven que se dirige en búsqueda de un barco fantasma. Se inicia con el joven caminando por un sendero, el cual tenía una cascada, donde el joven se detiene para recordar lo que el abuelo le había contado sobre el Caleuche. Al terminar de recordar, continúa caminado hasta llegar a un letrero donde indica la dirección hacia un lugar llamado Mar Caleuche.

Cuando el joven caminaba, de repente, se le aparece un lobo, el cual se alega asustándose del joven, a pesar de esto este continua el camino sin saber el destino del lobo. Finalmente, cuando se acerca a la costa por casualidad se encuentra nuevamente con el lobo, en la cual desaparece convirtiéndose finalmente en el barco fantasma del Caleuche lentamente.

Este suceso le hizo recordar lo que el abuelo le contó cuando yo era un niño, en esa oportunidad su abuelo le encargó tratar de descubrir la verdad de la historia el Caleuche.

1.2 RESEÑA HISTÓRICA DEL CALEUCHE

El Caleuche (figura N°1) es una historia que está basada en la leyenda de un barco fantasma de los mares de Chiloé. La obra está conformada por el relato hecho por un marinero que cuenta lo que, a su vez, le contó un anciano chilote.

El Caleuche es un buque fantasma que navega durante las noches sin luna por los mares de Chiloé al sur de Chile, iluminando la costa y todo a su alrededor. Sobre la cubierta del buque, se realizan bailes y se escucha música, lo que atrae a los curiosos habitantes de la zona. Los que han tratado de acercarse cuentan que el barco se oculta en la niebla y que en ciertas ocasiones se convierte en tablas flotantes en el mar. El Caleuche puede desaparecer y adoptar distintas apariencias que desea para no ser visto y sus marinos pueden transformarse en lobos o rocas.

Cuentan los habitantes de Chiloé que, quienes han podido ver a los marinos, han sido hechizados, atraídos a bordo, alejados de la costa y desaparecen para siempre.



Figura N°1

2 OBJETIVO

2.1 OBJETIVO GENERAL

El objetivo general de la presente tesis es realizar un cortometraje animado en 2D utilizando técnica de cuadro a cuadro, basándose en el mito urbano o leyenda chilena sobre El Caleuche. Esta tesis contará con una historia y un diseño original.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Objetivo específico N°1

El objetivo específico N°1 de esta tesis, será el desarrollo de una historia original basada en el mito del Caleuche. Figura N°1 la típica imagen del barco de la historia del Caleuche.



Figura N°1

Objetivo específico N°2

El objetivo específico N°2 de esta tesis, será realizar el diseño de los personajes de la historia. Los personajes de esta historia son un lobo, un joven y un barco fantasma. La figura N°2 muestra la imagen del lobo y el personaje principal.

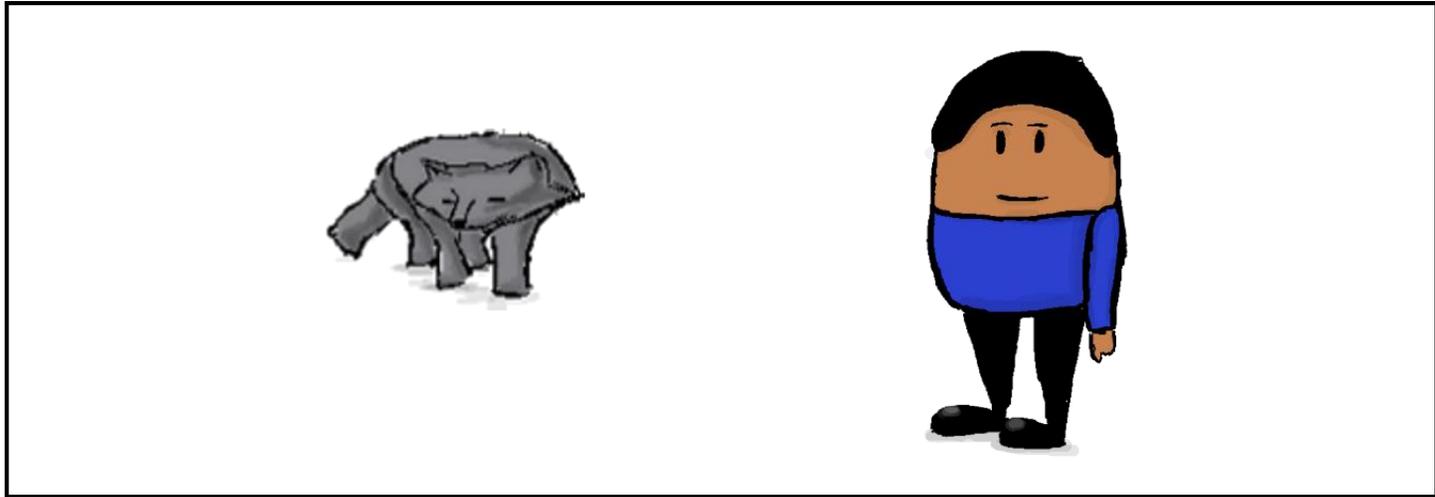


Figura N°2

Objetivo específicos N°3

El objetivo específico N°3 de esta tesis, será el diseño del entorno de la animación digital. El entorno de esta animación, digital estará basado en los paisajes de la isla de Chiloé, lugar donde se desarrollará la historia, La figura N°3, muestra un ejemplo del entorno diseñado.



Figura N°3

Objetivo específico N°4

El objetivo específico N°4 de esta tesis, será el desarrollo del Arte de la animación digital.

Objetivo específico N°5

El objetivo específico N°5 de esta tesis, será el diseño de una Storyboards, en donde a base a escenas, se estructurará el desarrollo de la historia del Caleuche. La figura N°4, muestra un ejemplo del Storyboard desarrollado.

Título: Historia del Caleuche				Página: 1							
Escena No	1	Shot No	1	Escena	2	Shot No	2	Escena No	3	Shot No	3
											
La escena N°1, muestra el personaje caminando por un camino de tierra frente a una cascada.				La escena N°2, muestra el personaje detenido frente a una cascada.				La escena N°3, muestra el personaje frente a la cascada empezando a recordar la historia le contaba su abuelo.			

3 MARCO TEÓRICO

3.1 OBJETIVO DEL CAPÍTULO

El objetivo del capítulo N°3 Marco Teórico, es dar a conocer la importancia de las historias y los requisitos más relevantes para que estas logren atraer la atención del público objetivo o audiencia

3.2 MARCO TEÓRICO

¿Por qué es importante contar historias?

Se puede decir que una historia de interés para las personas, puede cambiar las actitudes, decisiones de estas y a su vez, transformarse en una importante herramienta de cambio social (Ref. N°1)

¿Qué significa contar una historia?

Se trata de una expresión anglosajona, **que** se desglosa en dos palabras: **historia** (story) y **contar** (telling). Se podría describir como una narrativa atrapante de sucesos, con un mensaje final **que** deja un aprendizaje o concepto. Los expertos en el tema afirman **que** saber cómo **contar** historias es todo un arte (Ref. N°2)

¿Qué es una historia?

Una historia es un relato narrativo de un evento o una secuencia de eventos. Puede ser verdad o ficción. Pero una buena historia siempre tiene un elemento central verdadero, aún si es ficción. El mensaje que da la narración debe ser verdadero. Debe ser consistente y auténtico (Ref. N°3)

¿Qué requisitos necesita una historia para convencer?

La dificultad aquí es que no existe una receta certera sobre cómo producir buenas historias, pero sí podemos saber, al menos en los términos en que hablamos, que estas **deben ser tan entretenidas como sea posible, suficientemente honestas** como para que la gente pueda sentirse identificada con ellas (Ref. N°4)

4 ARTE

4.1 OBJETIVO DEL CAPÍTULO

El objetivo de este capítulo, es explicar el proceso del arte en el desarrollo de la presente tesis. Entendiendo como arte, al grupo de disciplinas o producciones del ser humano de fines estéticos y simbólicos a partir de una serie de distintas reglas, técnicas y también un conjunto de criterios comunes.

4.2 EL ARTE

Es comprendido generalmente como diversas actividades o productos realizados con un objetivo estético y también comunicativo, mediante la cual se expresan ideas, emociones y, en general, una visión del mundo, a través de diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros, corporales y mixtos.

Si bien es cierto, el arte es presentado en la música, la escultura, la arquitectura y el cine, también el arte es un aspecto muy importante en la animación digital.

Dentro los factores más importantes del arte se pueden encontrar la **exclusividad**, vale decir que pertenecen a una pieza única, la **diferenciación** ósea una forma de expresión única y también la **temporalidad**, debido a que normalmente las obras se revalorizan con el tiempo.

Sin lugar a dudas, el factor más importante para el desarrollo de la presente tesis es la exclusividad por ser esta animación de desarrollo propio del autor.

La importancia del arte, radica a que cualquiera sea su expresión, produce en el receptor un efecto ya sea este positivo o negativo, por otro lado, para el trasmisor del mensaje tiene un efecto, curativo y de desarrollo personal.

5 DISEÑO DE PERSONAJES

5.1 OBJETIVO DEL CAPÍTULO

El objetivo del capítulo es dar a conocer cómo fueron diseñados los principales personajes desarrollados en la presente tesis, en lo referido a su origen, forma, colores y principales características de estos.

5.2 DISEÑO DEL PERSONAJE PRINCIPAL

El diseño de personaje principal tiene como referencia la imagen de dibujos animados diseñados por Jonathan Dahl (figura N°1). Las figuras humanas presentadas tienen básicamente una forma cilíndrica, con colores planos y sin matices, con un diseño básico de ojos, boca y sin narices representadas, lo cual impide que estos personajes expresen emociones, debido a lo básico de sus diseños. Las típicas figuras representan a adultos, niños y animales. Las vestimentas en ocasiones son similares a videos juegos y a películas de ciencia ficción. Finalmente, se puede concluir que debido a poco detalle de las figuras, hace que estas sean relativamente homogéneas, siguiendo un patrón similar entre todas ellas.

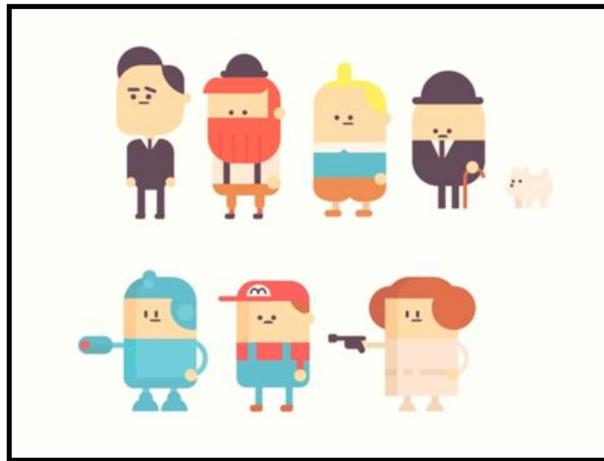


Figura N°1

Para el diseño del personaje principal (figura N°2), se toma como referencia la de los dibujos animados del diseñador Jonathan Dahl. El personaje toma forma cilíndrica, con sus esquinas redondeadas, representando la cabeza y caderas. Su rostro, es de diseño sencillo, al igual a la referencia. Los colores son planos y sin matices, utilizando tres colores diferentes, un color piel para su rostro, un color azul que representa su vestuario superior y color negro para su pelo, pantalones y calzado.

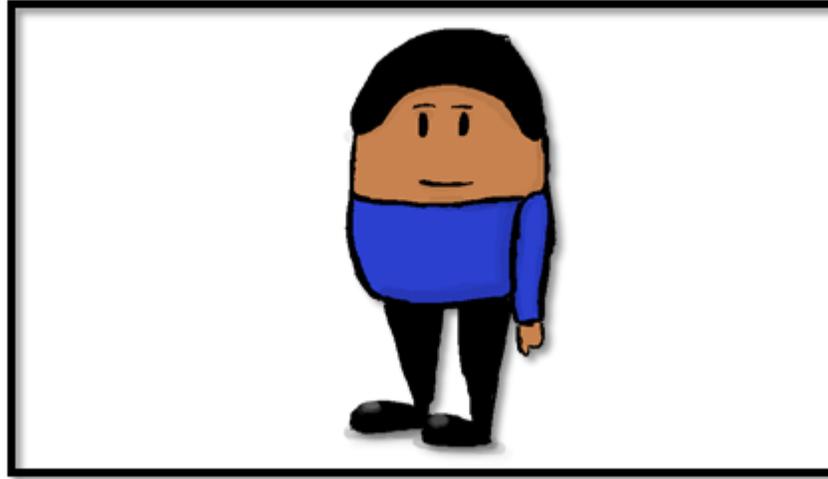


Figura N°2

5.3 DISEÑO DEL LOBO

Para el diseño del lobo se toma como referencia la figura que a continuación se muestra en la imagen de figura N°3. En la ilustración aparece un lobo de color gris, en una posición que sugiere movimiento.



Figura N°3

El resultado final, es un lobo de apariencia muy parecida a la referencia, de color gris y siguiendo la misma línea del diseño del personaje principal obedece a rasgos sencillos, con colores planos y sin matices, como muestra la figura N°4

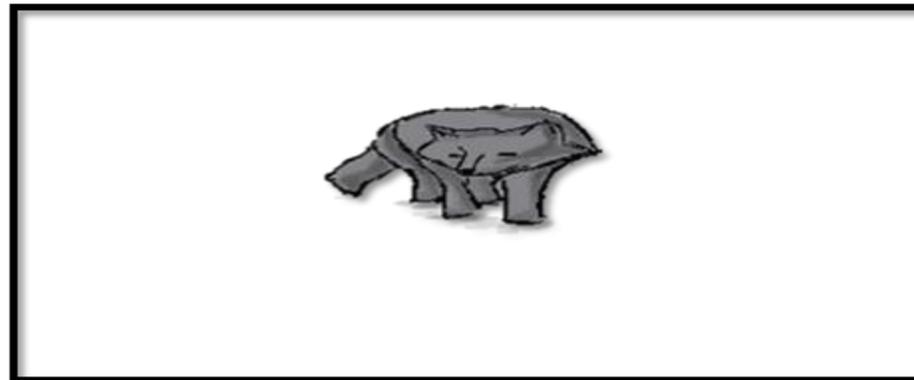


Figura N°4

5.4 DISEÑO DEL BARCO

Para este trabajo de animación, se toma como referencia el barco que aparece en la historia del Caleuche. De la referencia, se toma parte del color de las velas y la madera del barco, debido a que es lo más cercano a la idea del diseño final del barco fantasma de la historia, como muestra la imagen de la figura N°5.



Figura N°5

El resultado final es el que aparece en la figura N° 6, donde el barco tiene el casco de color café simulando madera, con seis velas de color blanco y con dos mástiles principales desde donde se suspenden las velas.



Figura N°6

5.5 PALETA DE COLORES

A continuación, se presenta la paleta de colores donde se muestran los distintos tipos de colores utilizados en los personajes que aparecen en la historia.



6 DISEÑO DE ENTORNO

6.1 OBJETIVO DEL CAPÍTULO

El objetivo de este capítulo es explicar el proceso de cómo ha ido evolucionando el diseño del entorno, en el desarrollo de la presente tesis.

6.2 DISEÑO DEL ENTORNO

El proceso del paisaje, se ha iniciado pintando y creando como boceto, con colores planos e indicando una idea a futuro para ir puliendo poco a poco y utilizando un estilo propio del arte al diseño de paisaje.

En la escena N°1, se aprecia el personaje a un costado de una cascada. Esta imagen, se tomó como referencia para el diseño del entorno en una de las escenas del cortometraje.



Escena N°1

En la escena N°2, se puede ver al personaje principal del cortometraje, recorriendo senderos del sur de Chile, sin que aún aparezcan los personajes secundarios de la historia.



Escena N°2

En la siguiente escena N°3, se puede apreciar una imagen de una playa, la cual se tomó como referencia para el diseño del paisaje donde aparece el mar y su respectiva perspectiva desde la arena hacia el horizonte.



Escena N°3

En la siguiente escena N°4, se puede apreciar parte de la luna, las rocas, la arena, el mar y pasto rodeado por rocas, que representa el camino de la escena anterior. Además de la escena descrita, aparece el personaje del lobo con colores principalmente gris.



Escena N°4

En la siguiente escena N°5, se puede observar una playa con rocas y el barco saliendo desde el mar. Hacia el fondo del paisaje se aprecia una luna llena de color blanco.



Escena N°5

7 STORYBOARDS

7.1 OBJETIVO DEL CAPÍTULO

El objetivo de este capítulo, es mostrar cómo se desarrolló la secuencia de ilustraciones que conformaron finalmente el STORYBOARDS de la presente tesis.

7.2 DEFINICIÓN

Storyboards es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial, con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película (Ref.<https://www.google.com/search>). La figura N°1 muestra ejemplos de storyboards.

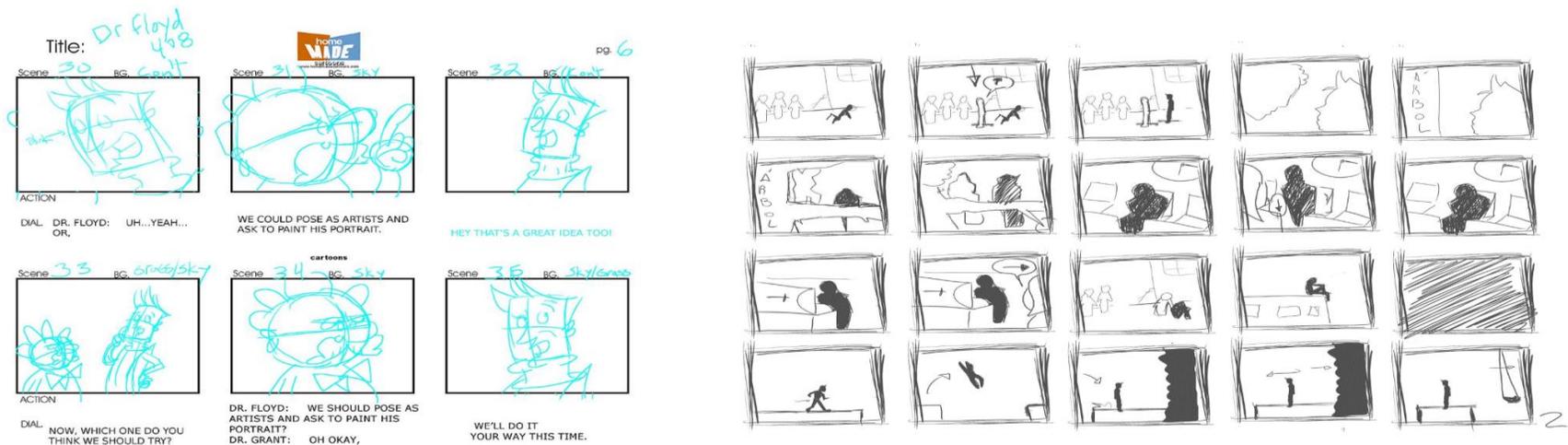


Figura N°1

7.3 DESARROLLO DEL STORYBOARDS

Título: Historia del Caleuche

Página: 1

Escena No	1	Shot No	1	Escena	2	Shot No	2	Escena No	3	Shot No	3
											
La escena N°1, muestra el personaje caminando por un camino de tierra frente a una cascada.				La escena N°2, muestra el personaje detenido frente a una cascada.				La escena N°3, muestra el personaje frente a la cascada, empezando a recordar la historia que le contaba su abuelo.			

Escena No	4	Shot No	4	Escena No	5	Shot No	5	Escena No	6	Shot No	6
											
La escena N°4, muestra una imagen del recuerdo, donde aparece su abuelo contándole la historia del Caleuche.				La escena N°5, muestra el personaje caminando por un camino de tierra y dirigiéndose a un cartel, cercano a una intersección.				La escena N°6, muestra el personaje señalando con la mano, el siguiente camino por recorrer.			

Escena No	7	Shot No	7	Escena No	8	Shot No	8	Escena No	9	Shot No	9
											
La escena N°7, muestra el personaje caminando hacia una nueva dirección, señalizada por el cartel como el camino hacia el Mar del Caleuche.				La escena N°8, muestra el personaje principal, detenido y sorprendido por la imagen que puede ver.				La escena N°9, se logra apreciar un lobo apareciendo detrás de los arbustos.			

Escena No	10	Shot No	10	Escena No	11	Shot No	11				
											
	La escena N°10, nuevamente al lobo, pero esta vez aparece caminando en la costa			La escena N°11, apareciendo el barco Caleuche desde en horizonte y avanzando hacia la costa.							

8 CONCLUSIONES

8.1 CONCLUSIONES GENERALES

El objetivo general de la presente tesis, fue realizar una animación digital utilizando un mito urbano o leyenda chilena, en este caso sobre El Caleuche. Como conclusión general se puede decir que el objetivo general se cumplió plenamente, al desarrollar la animación digital propuesta. Es así como el cortometraje, relata una historia iniciada por un joven, en busca de un barco que formaba parte de los cuentos que le relataba su abuelo cuando él era pequeño. La historia se basa, en un mito urbano del Caleuche, la cual se desarrolla en la isla de Chiloé, ubicada al sur de Chile.

8.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS

El primer objetivo específico de esta tesis fue desarrollar una historia, la cual fue desarrollada basándose en el mito urbano del Caleuche. El segundo objetivo específico fue el diseño de los personajes, el cual fue desarrollado en base a la historia de un joven como personaje principal y también el desarrollo de otros personajes como el lobo y el barco Caleuche. El tercer objetivo específico fue diseñar el entorno, lo cual fue diseñado en base a los paisajes de Chiloé. El cuarto objetivo específico fue el diseño del arte, destacándose en este caso la exclusividad por ser esta animación de desarrollo propio del autor. Finalmente, el quinto objetivo específico fue el desarrollo del Storyboards, la cual se desarrolló mediante la presentación de 11 escenas que muestran la secuencia de la historia completa.

BIBLIOGRAFÍA

- Ref.Nº1** <https://eldefinido.cl/actualidad/plazapublica/4714/Por-que-es-importante-contar-historias-y-por-que-es-importante-que-las-cuentas-tu/>
- Ref.Nº2** <https://www.palermo.edu/negocios/que-es-el-storytelling.html>
- Ref.Nº3** <http://www.es.frogleaps.org/blog/topic/que-es-una-historia-y-que-es-narrar-historias-o-contar-cuentos/>
- Ref.Nº4** <https://eldefinido.cl/actualidad/plazapublica/4714/Por-que-es-importante-contar-historias-y-por-que-es-importante-que-las-cuentas-tu/>

II. Autorización de publicación

Autorización para subir documentos digitales en el Repositorio Digital UGM

Autorizo a la Universidad Gabriela Mistral para incluir esta memoria en el repositorio digital de la universidad, con el fin de diseminarlo, almacenarlo y preservarlo, quedando disponible en texto completo y de libre acceso.

A considerar para la autorización de publicación de memorias en el repositorio digital:

- **Si usted como autor o autores deciden autorizar.** El documento estará disponible en texto completo.
- **Si usted como autor o autores deciden usar embargo.** Consiste en establecer una cantidad de tiempo en que la publicación no estará en libre acceso; es una alternativa a la publicación inmediata. El tiempo de embargo consiste en 6 meses, 1 año o 2 años.
- **Si usted como autor o autores deciden no autorizar.** Se creará un documento con datos básicos portada, tabla de contenido y resumen (metadatos) y colocará esa información en el sitio web, tal como si fuese una referencia bibliográfica. Se indicará en el registro que el autor decidió no autorizar el acceso al documento en texto completo.

Firma de autorización por cada uno de los autores de la memoria.

Uso de embargo	Autorización total	No autorizo

Indique periodo de tiempo de embargo:

6 meses _____ 1 año _____ 2 años _____