

An illustration of two characters with vibrant red hair. The character in the foreground is shown in profile, holding a long, slender sword vertically. The character behind them has a more expressive, determined facial expression. The background is a textured, light-colored surface with warm, golden-yellow lighting. The title 'Valentía' is written in a large, white, gothic-style font across the bottom of the illustration.

Valentía

Una Batalla dos frentes

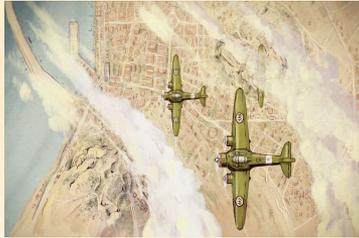
Motivación

La Idea para la historia se imagino despues de ver un film sobre la vida de Juana de Arco y de analizar temas de actualidad que se conectarán con la reencarnación de un héroe y la fuerza interior.



Referencias

Moodboards referentes



El Olvido
Directoras: Xenia Grey, Cristina Vaello
Productora: Horizonte Seis Quince
país: España

Ernest y Célestine
Directores: Benjamin Renner, Vincent Patar,
Stéphane Aubier
Estudio: La Parti Productions; Les Armateurs
país: Francia

Introducción

El bullying escolar es una realidad que existe y ha existido siempre, pasa muchas veces desapercibido. El contar una historia desde la perspectiva de Juana, una niña enamorada de la historia y atormentada por el bullying, logra encontrar el valor encarnando en un sueño al personaje histórico de Juana de Arco.

Decidimos trabajar en animación tradigital 2.5D, teniendo en cuenta que esta nos aporta fluidez y propone una técnica alterna, una composición multiplano que permite experimentar con el color y tener una pauta estética personal y conceptual para el proyecto.



Ficha Técnica

Título: **Valentía**

Director y Director de Animación:
Juan Pablo Baquero Campagnoli

Productor y Director de Arte:
Sergio David Vidales Medina

Formato: **Cortometraje**

Público: **8 a 10 años**

Género: **Acción/Fantasia**

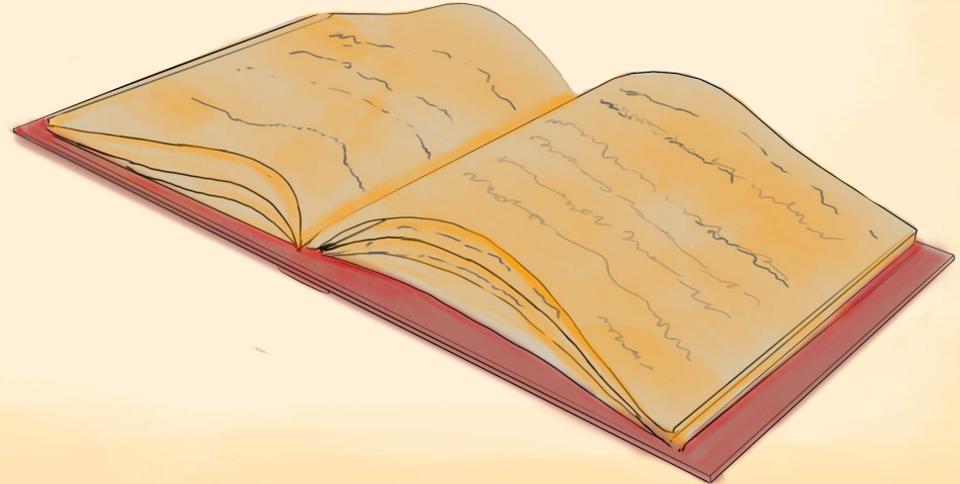
Técnica de animación: **Tradigital 2.5D**

Duración: **00:03:30**



StoryLine

Una estudiante aplicada es intimidada por uno de sus compañeros de quinto grado de primaria, su timidez e inseguridad le impiden defenderse; después de vivir una experiencia traumática se queda profundamente dormida y se sueña en 1428 encarnando a Juana de Arco durante la batalla de Orleans enfrentando sus miedos triunfa. Despierta y inspirada por su epifanía, enfrenta ahora con valentía a su acosador.

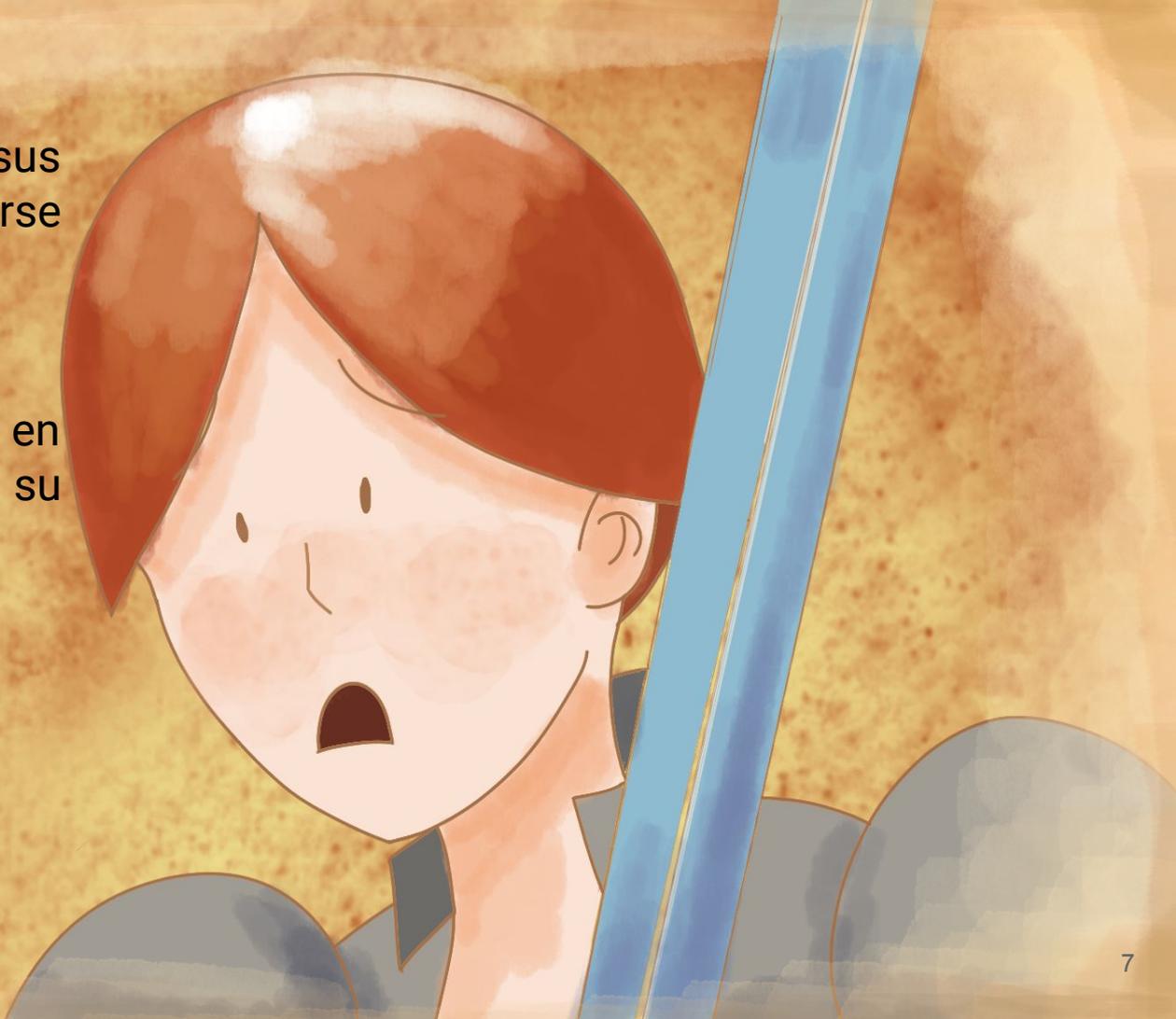


- *Logline*

Una niña enfrenta a sus bullies después de soñarse siendo Juana de Arco.

- *Tagline*

Una niña libra una batalla en dos frentes que cambiará su vida.

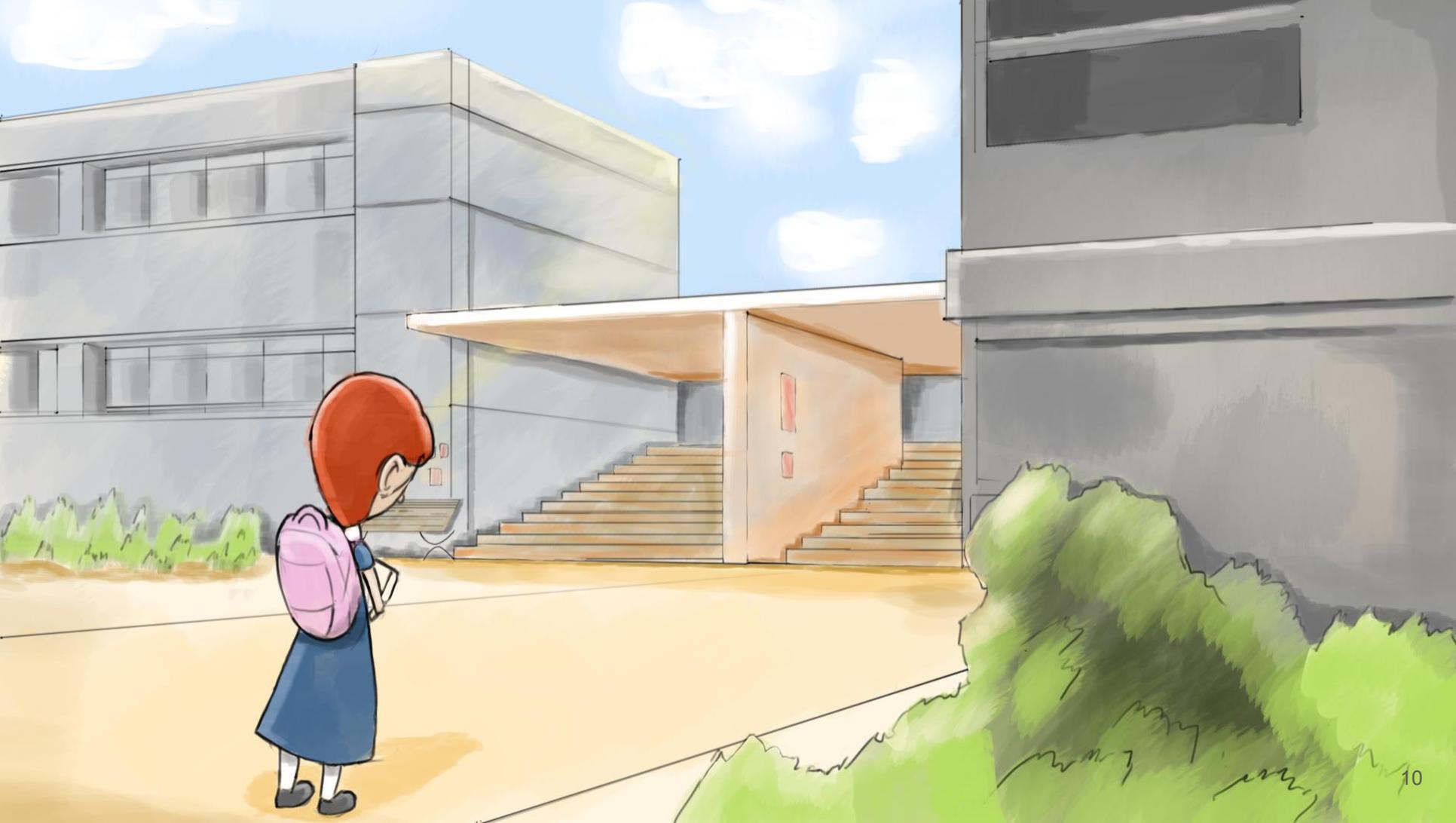


Sinopsis

Juana es una niña asustada e insegura, asiste al colegio y es objetivo de burla por parte de su compañero de clases Eduardo. Un día luego de su clase de historia, sin saberlo, encuentra el valor en su libro, al quedarse dormida sueña que es Juana de Arco y que derrota a los Ingleses. Al despertar se siente diferente, con valentía y dispuesta a enfrentar a Eduardo su acosador, desde ese día su historia no volvería a ser la misma.



Concept Arts













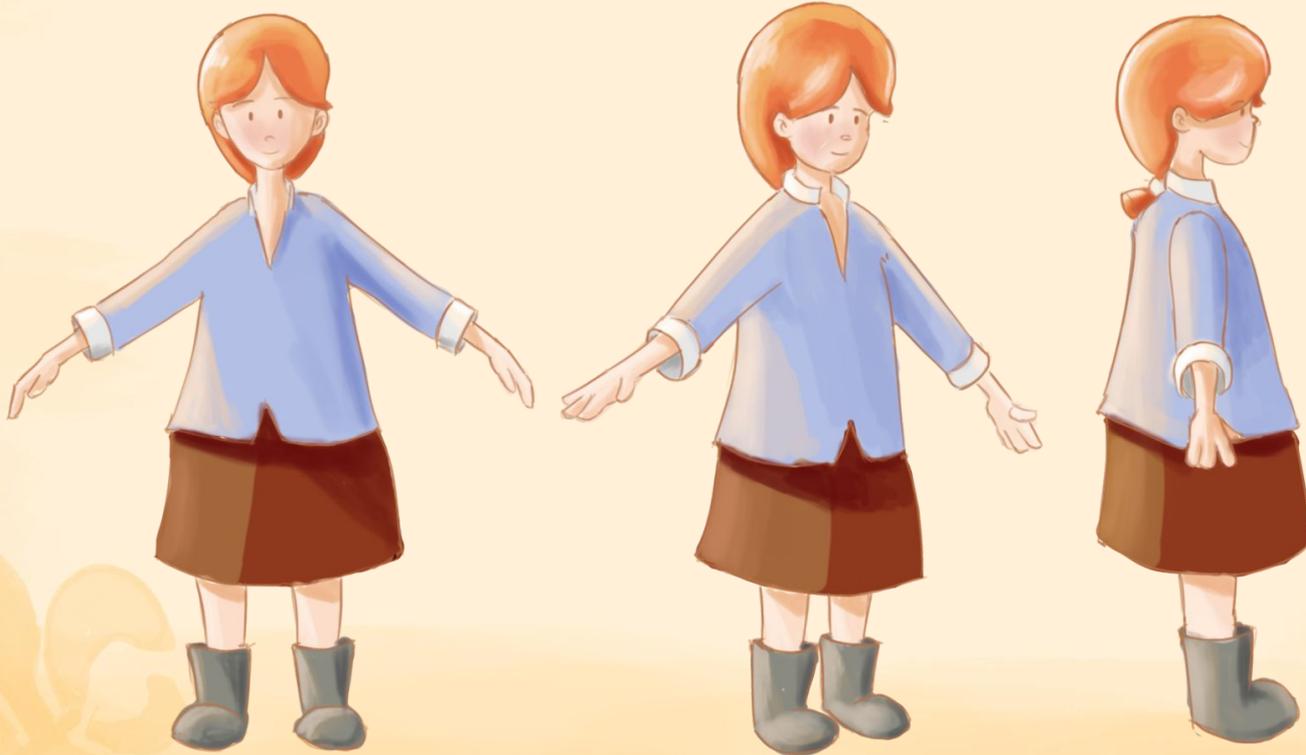
Personajes





Juana:

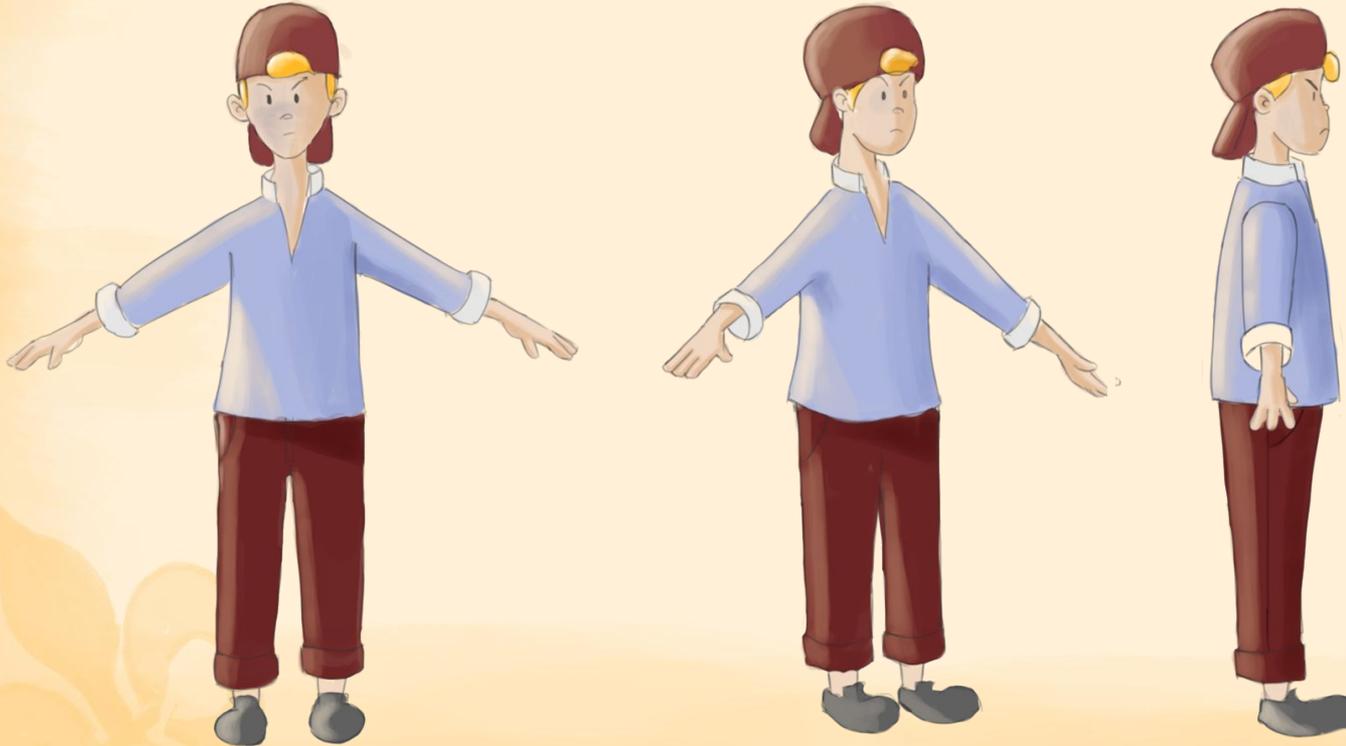
10 años .Inteligente y estudiosa, le gusta la lectura, en especial la historia.
Al inicio es tímida, insegura, débil y asustadiza, pero aprenderá a ser fuerte.



Eduardo:

10 años. Inteligente, extrovertido, vanidoso, manipulador y utilitarista.

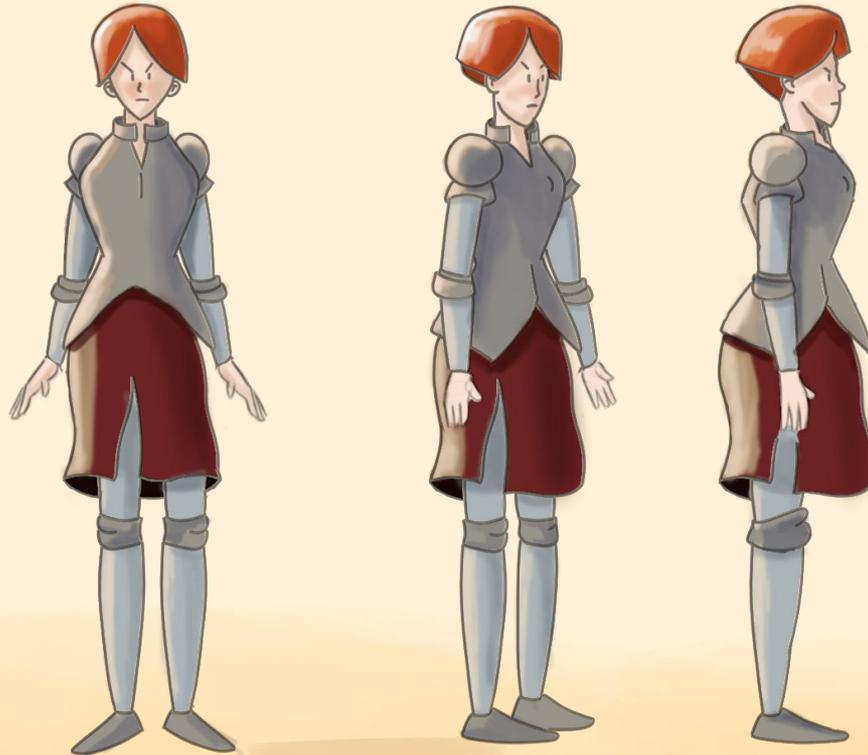
Disfruta intimidar a sus compañeros de curso, en especial a Juana.



Juana de Arco

Joven campesina francesa, de 16 años de edad. Lideró al ejército de ayuda francés durante el asedio de Orleans (1428) en la Guerra de los cien años.

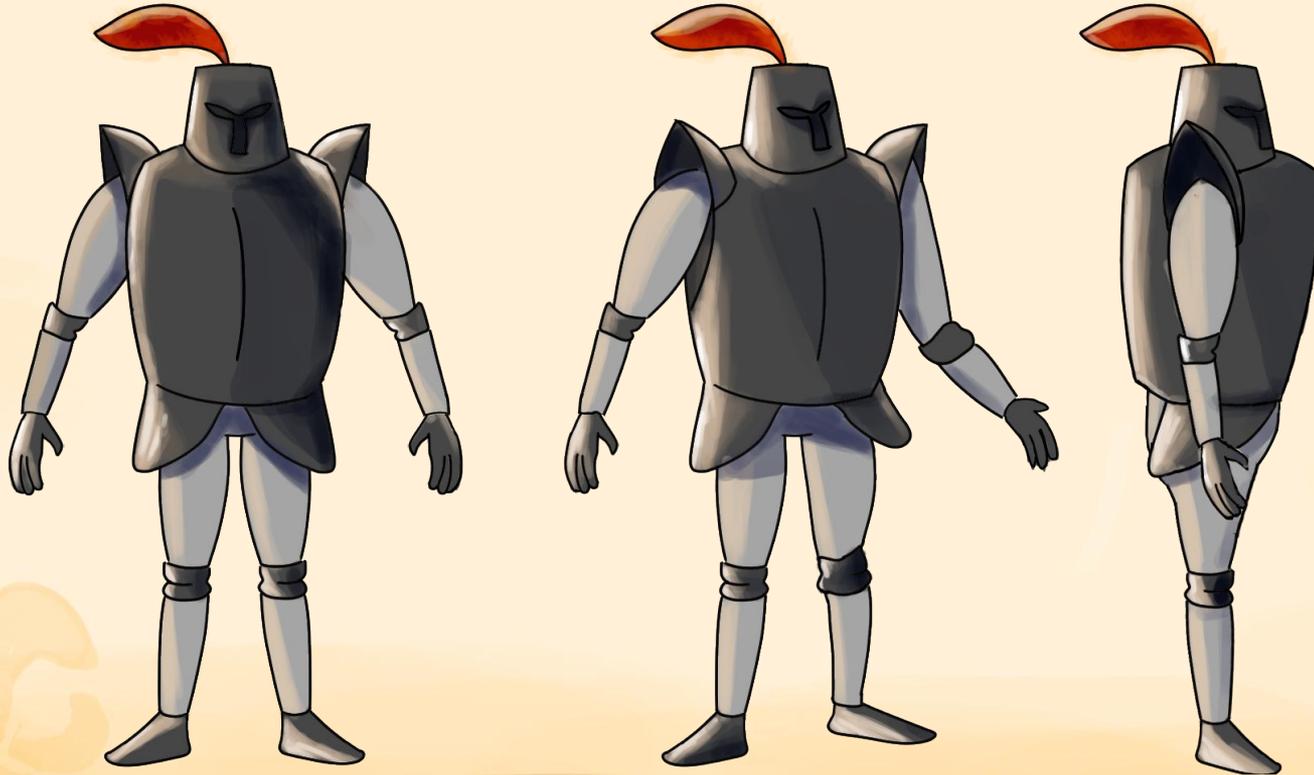
Es Valiente, segura, arriesgada y estratégica.



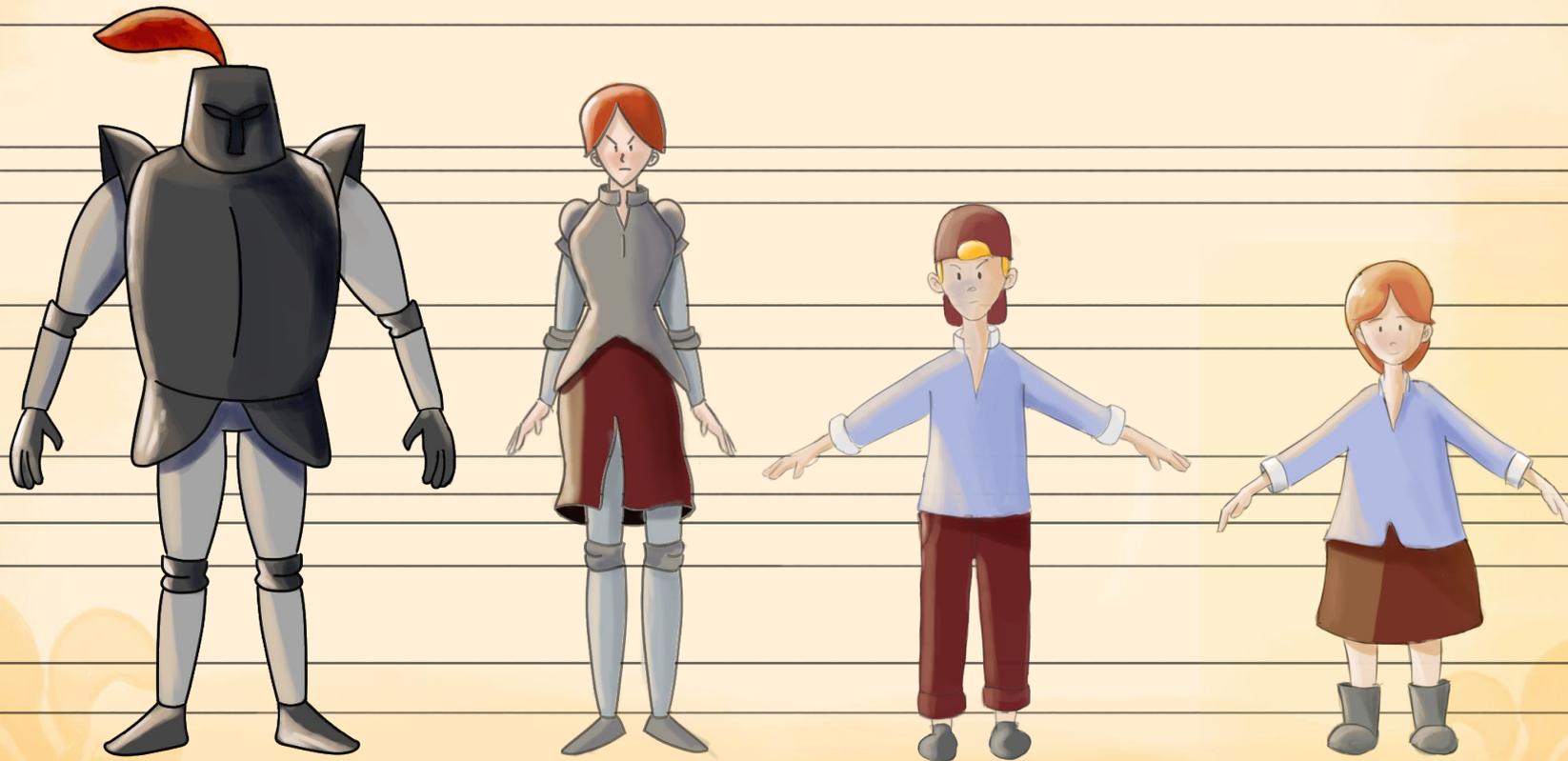
General Inglés

Líder del ejército inglés durante el asedio de Orleans (1428) en la Guerra de los cien años.

Es fuerte, influyente y estratégico

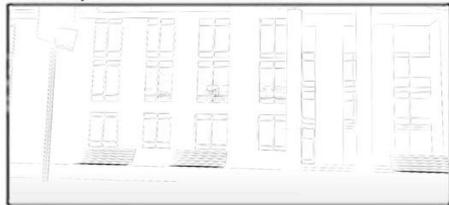


Line up



Storyboard

Scene:1 Shot:1

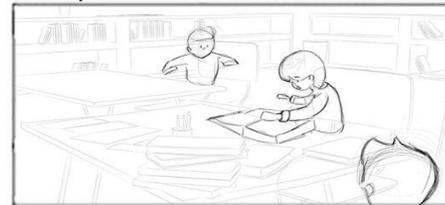


zoom in a ventana de Juana

Scene:1 Shot:2



Scene:1 Shot:2

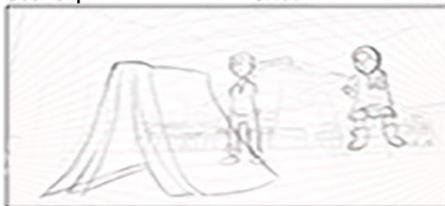


Scene:1 Shot:3



paneo vertical de arriba a abajo y de izquierda a derecha

Scene:1 Shot:4



zoom out al libro

Scene:1 Shot:5



Colorscript



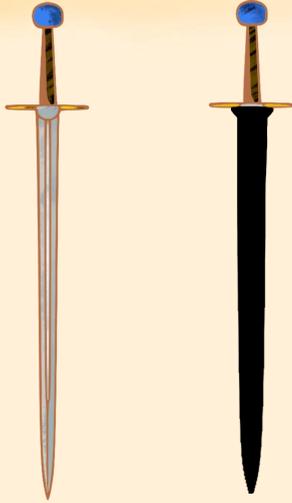
Animatic



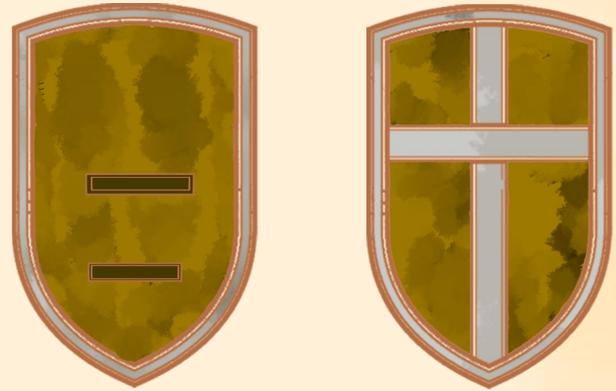
<https://drive.google.com/file/d/1DX6zBkBK3BY2FPKQfhbv-A9O2aoBiXOZ/view?usp=sharing>

Props

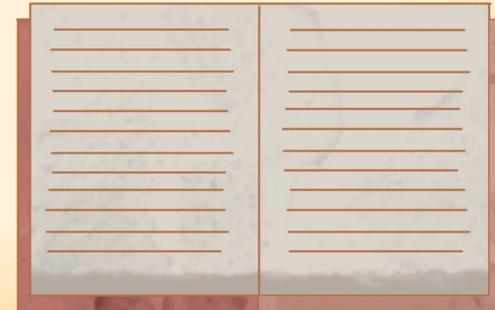
Espada
de Juana
de Arco



Escudo
de Juana
de Arco



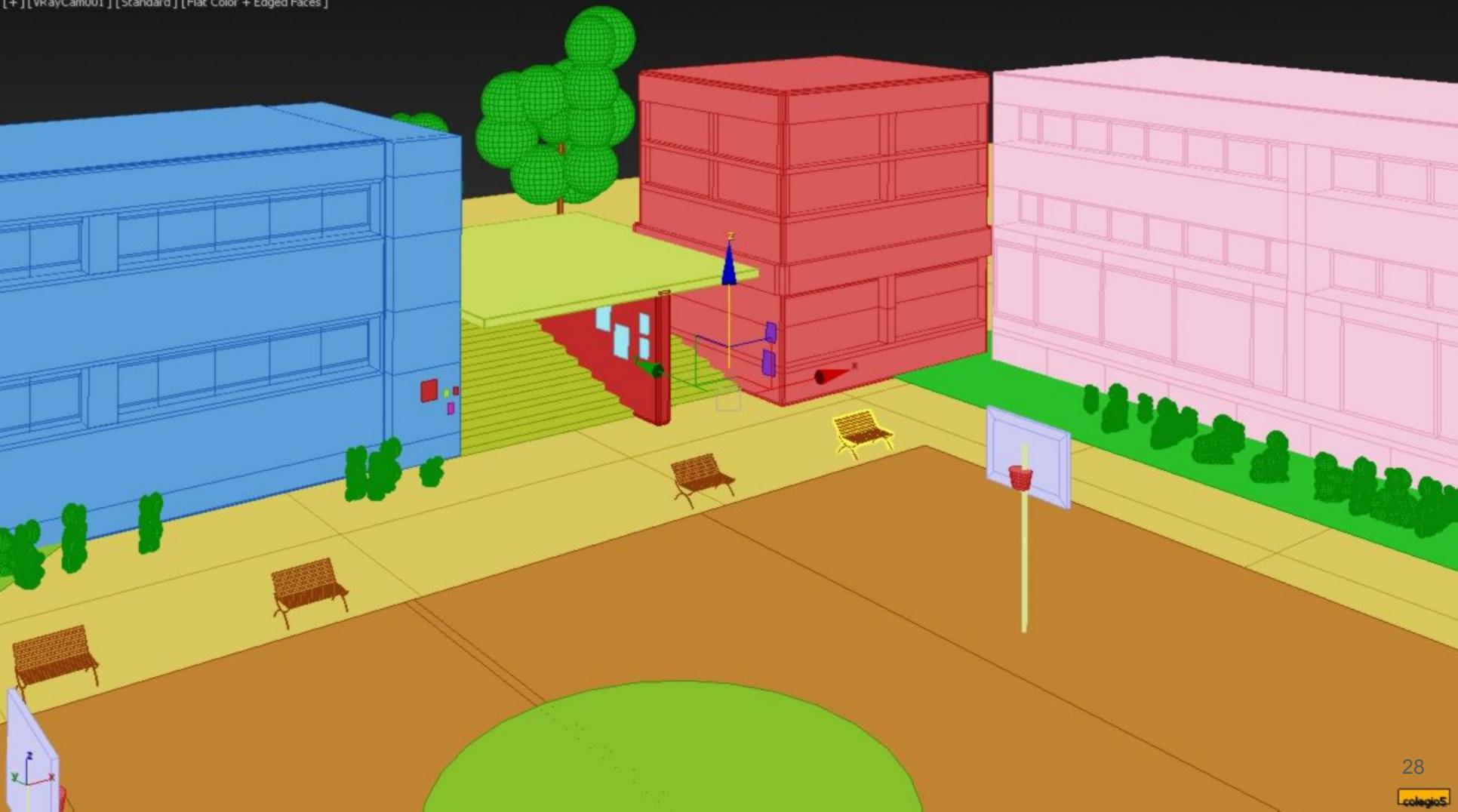
Libro de historia de
quinto de primaria que
cuenta la vida de Juana
de Arco

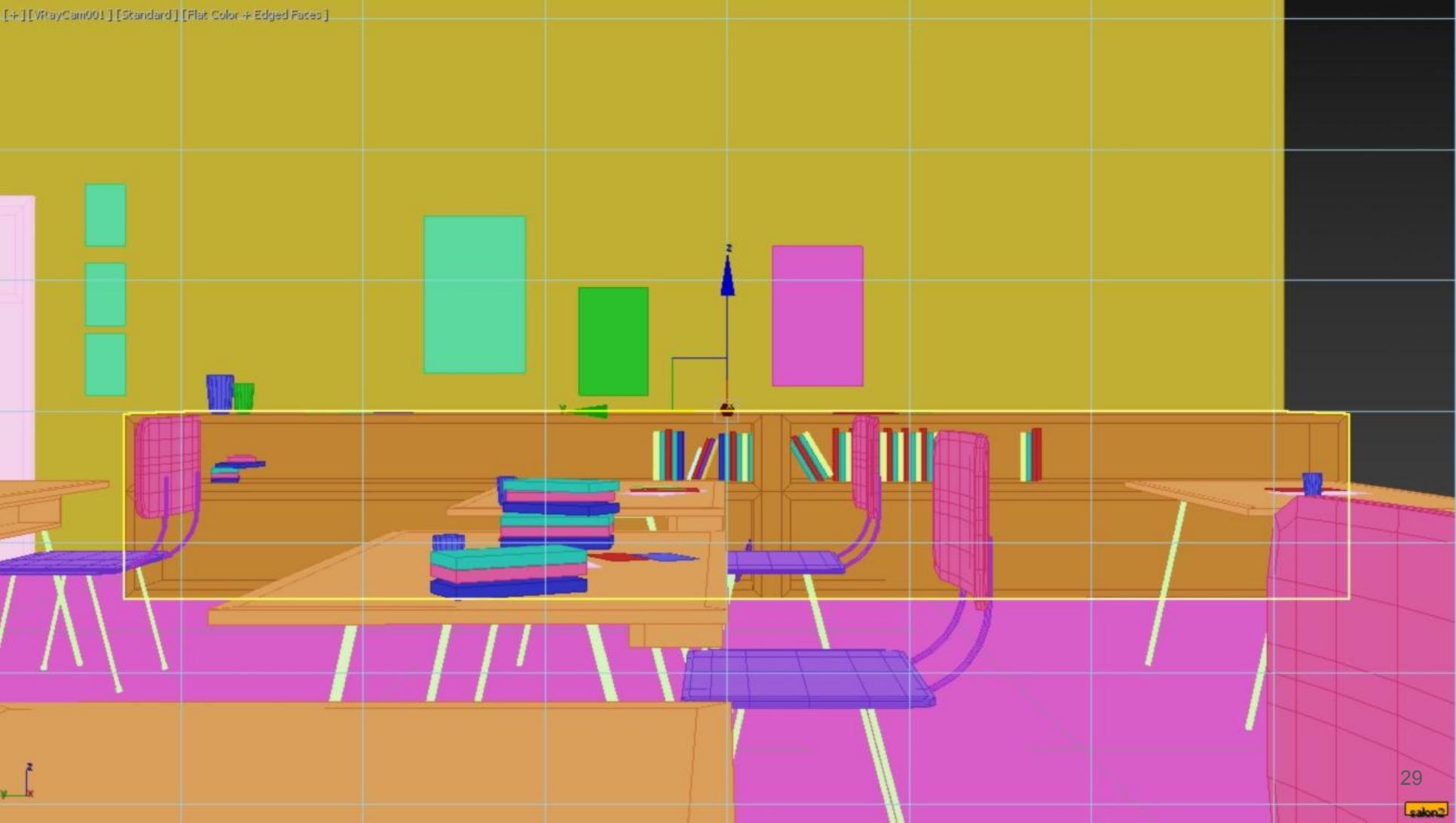


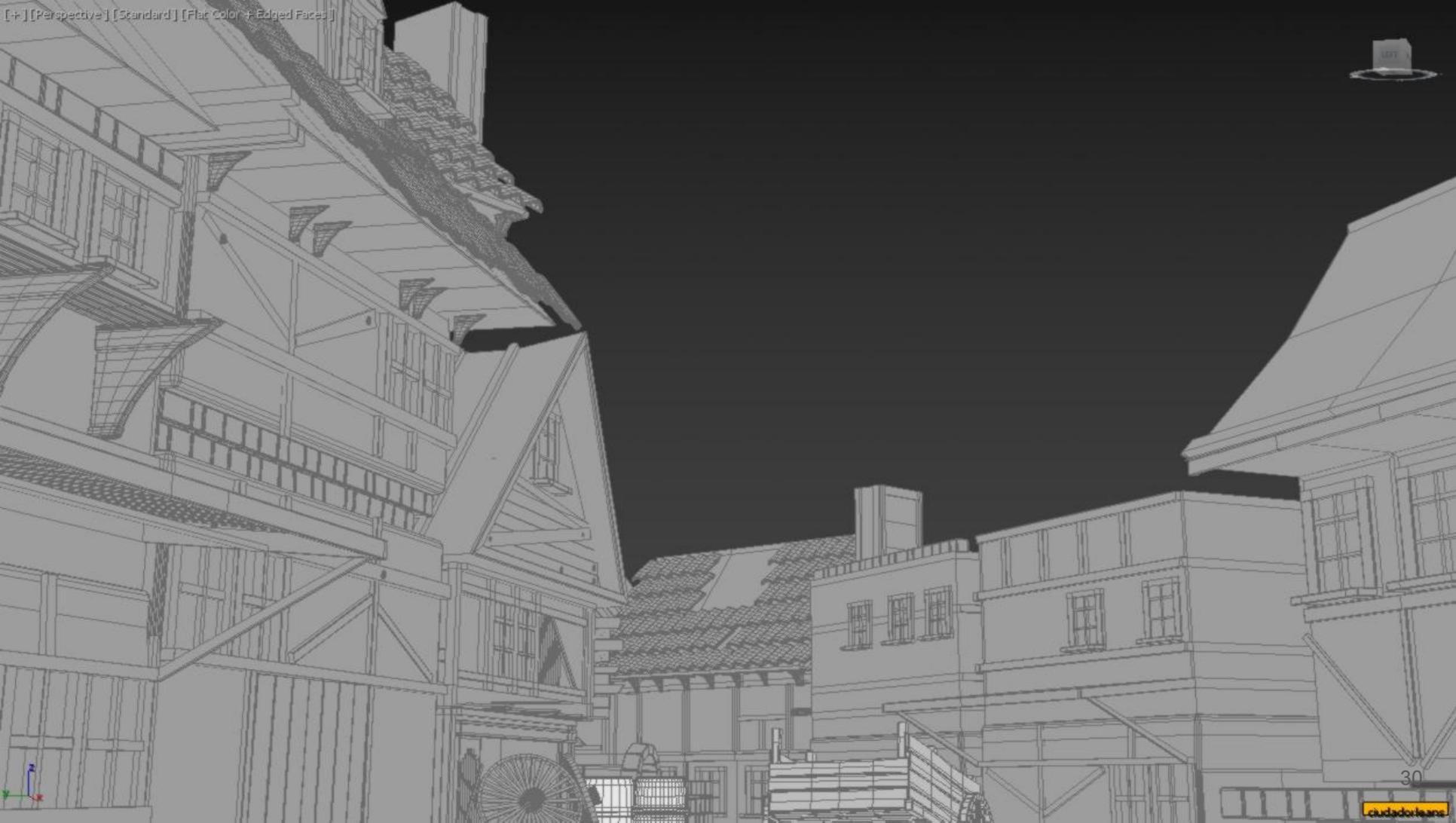


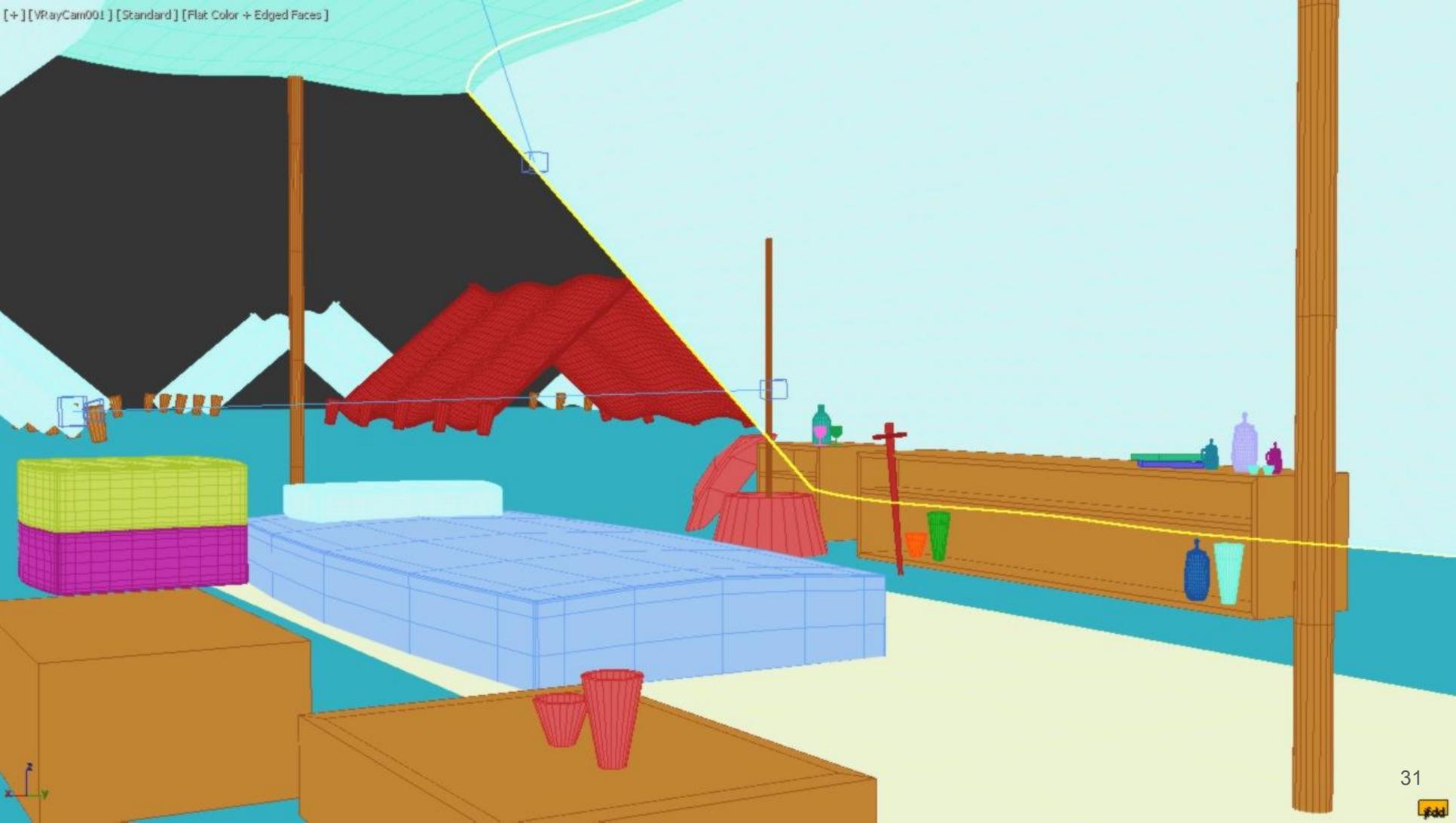
Modelos de Referencia 3D
Layouts





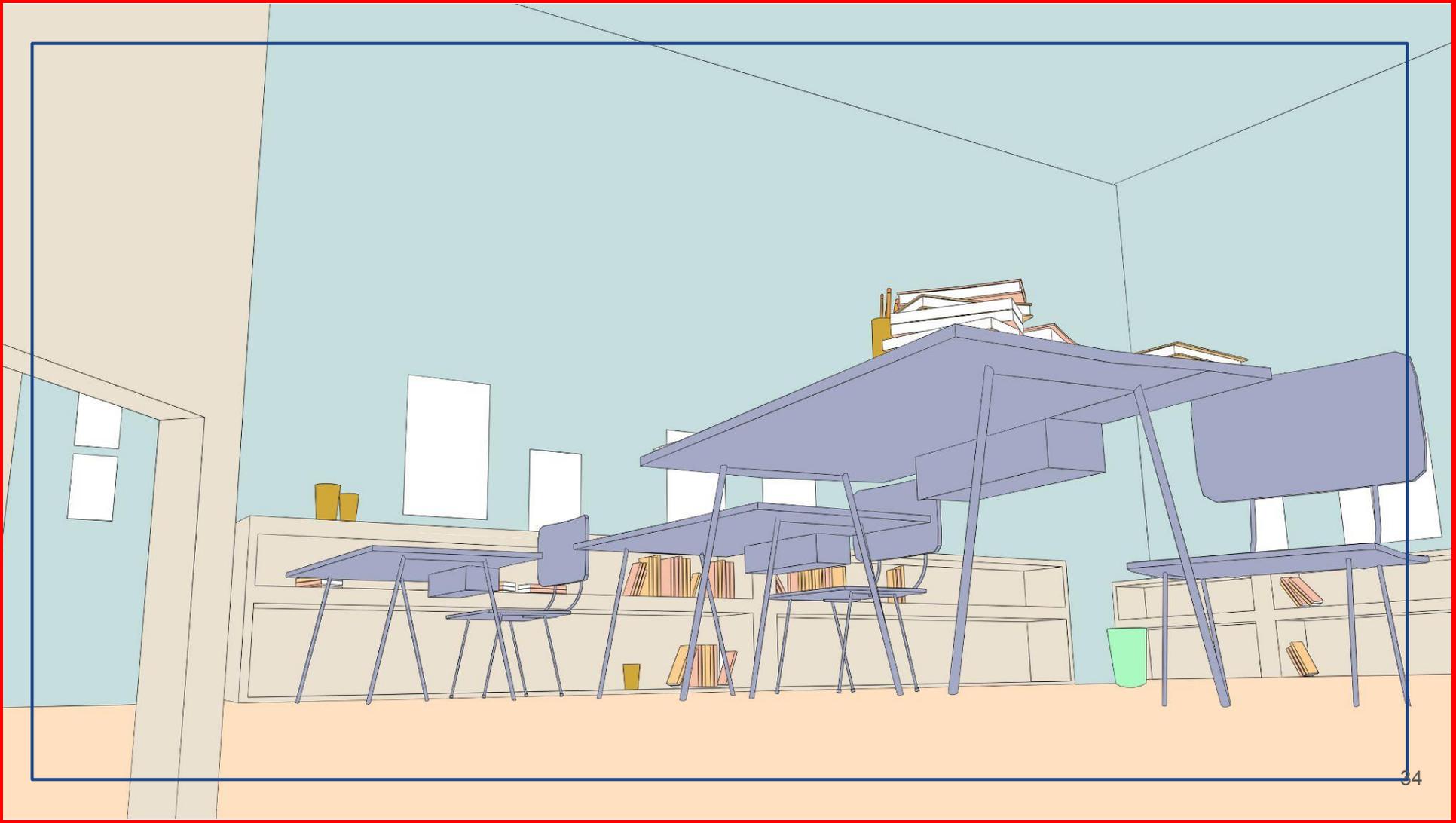


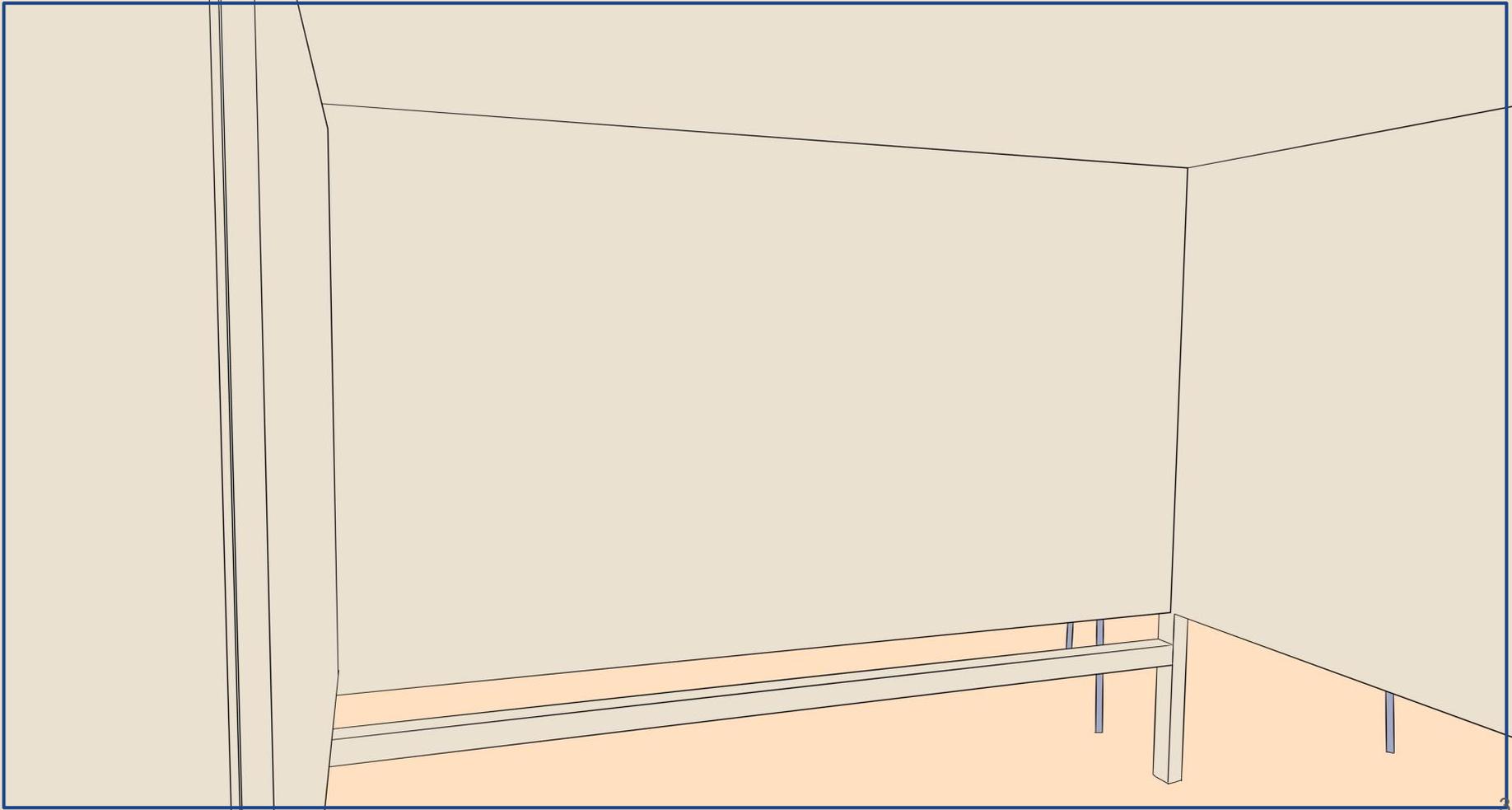


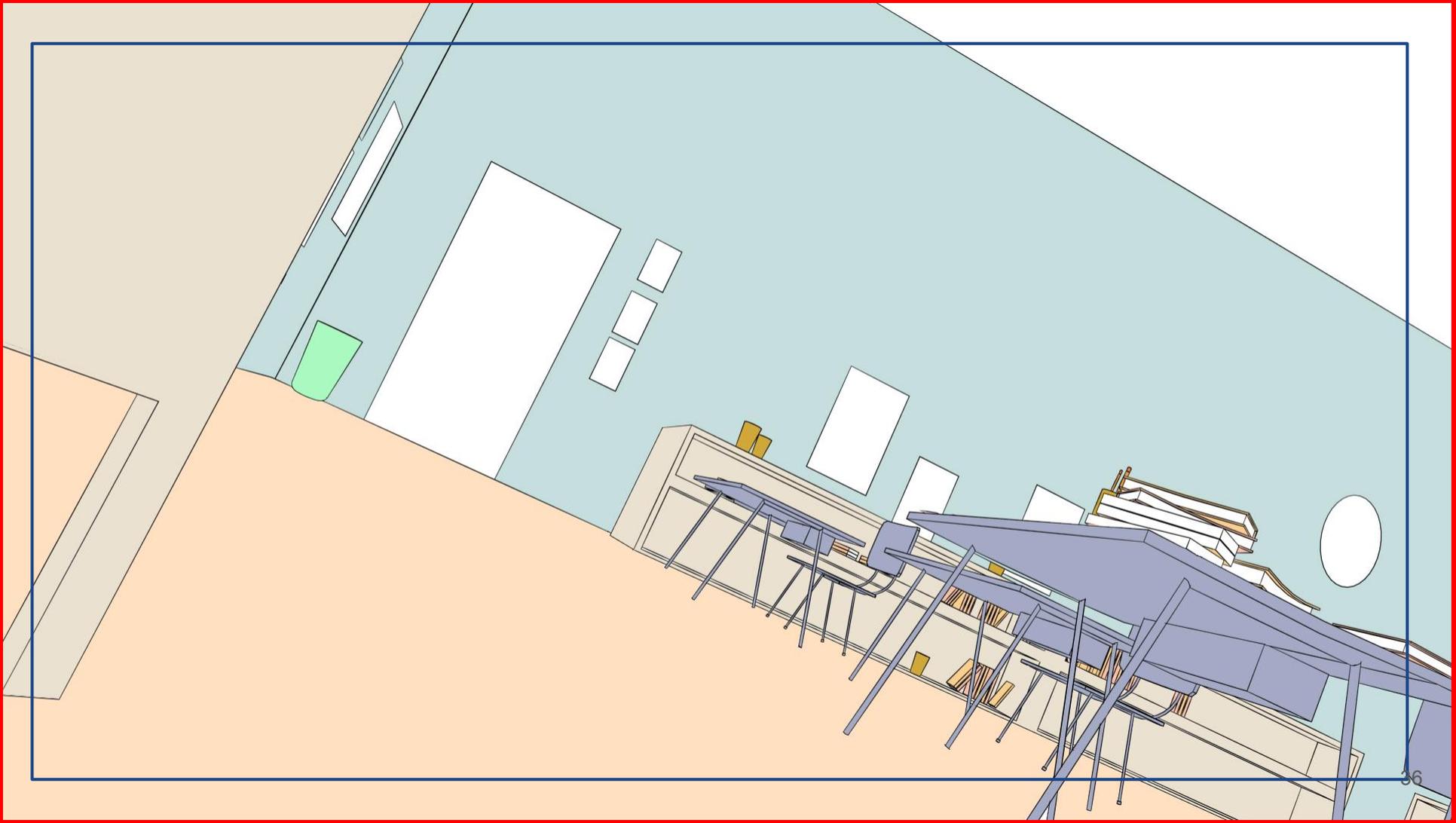


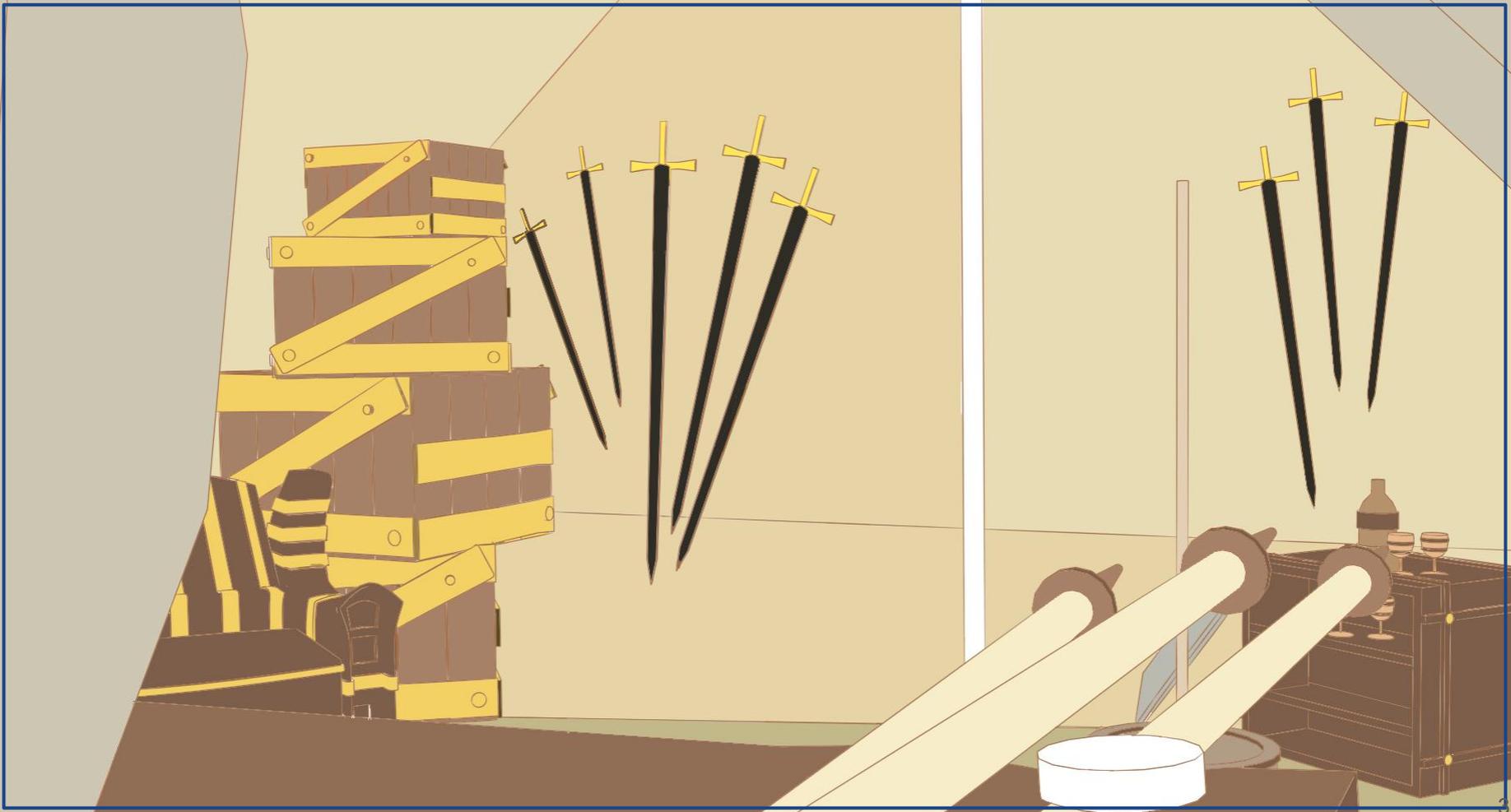
Layouts















Style Frames

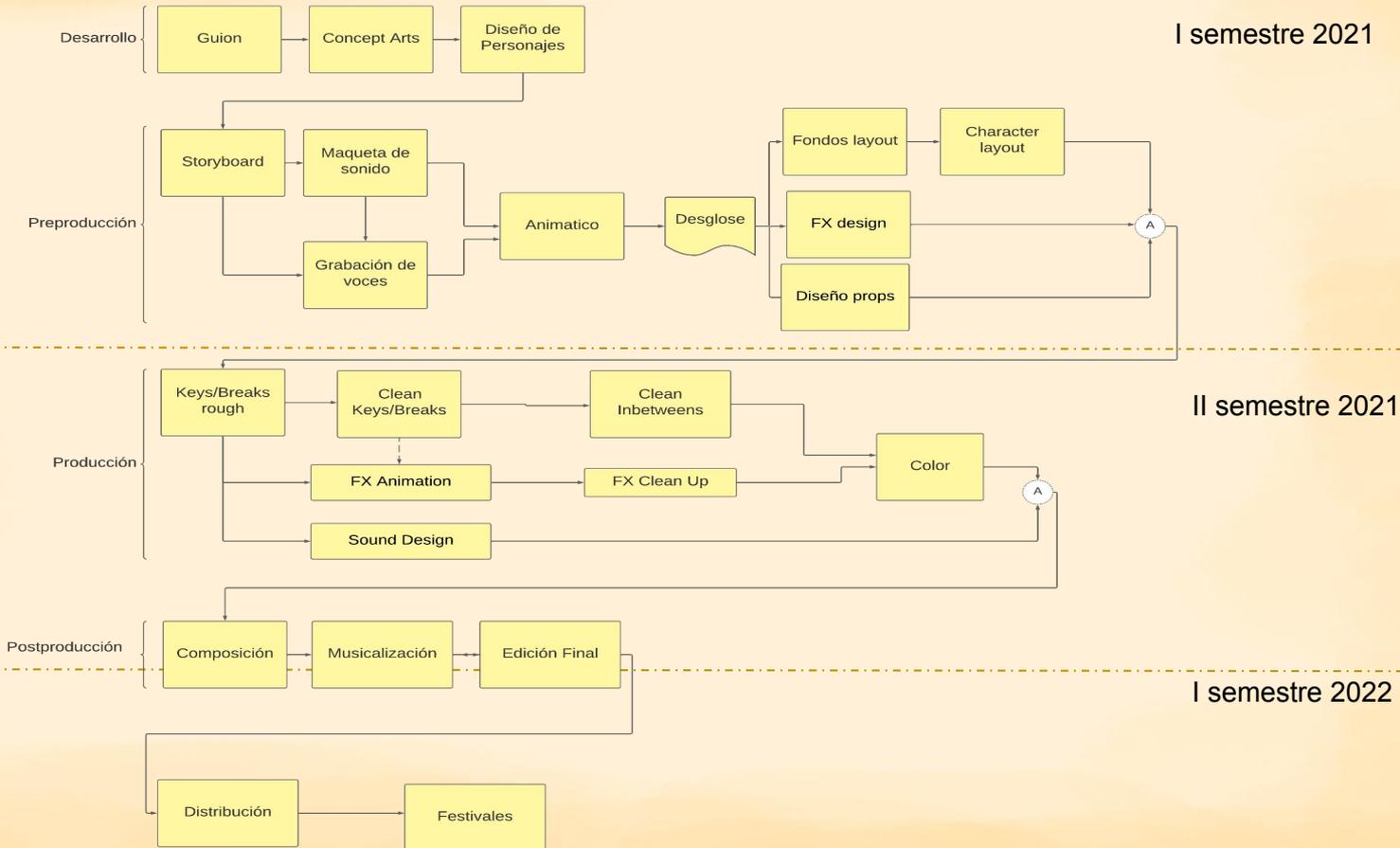








Pipeline Cortometraje 00:03:30



Diseño sonoro

Para el cortometraje se busca generar un sonido con una visión realista al inicio del corto y en la parte del pasado se busca un sonido figurativo, ya que el sonido está dividido en dos momentos de la historia, el pasado/sueño (1428) y el presente (2020). Queremos jugar con dimensiones diferentes dentro de la diégesis de la historia, habrá sonidos pertenecientes al mundo presente y habrá sonidos pertenecientes al mundo del pasado. Se manejaron dos comportamientos cíclicos en dos categorías diferentes uno será cuando Juana es transportada al pasado en el que los sonidos serán mucho más sutiles y otro será la música épica de la batalla del pasado en la que la música es mucho más contundente, las cuales ayudarán a ubicar al público en el tiempo pasado de la historia.

Se manejan guturaciones y foleys para ambos momentos de la historia que se explicarán con más detalle más adelante. Los foleys y efectos serán muy sutiles en el presente.



Sonido directo

En el mundo del presente se manejan cámaras de seguimiento y paneos horizontales que ayudarán a generar una atmósfera para una situación en específico y en el mundo del pasado se manejan movimientos de cámaras de seguimiento y paneos verticales. Los personajes tendrán un movimiento muy fluido en cámara y las luces serán planteadas en postproducción, se usarán dos fuentes de luz, el sol y una luz artificial en el salón de clases.

En las escenas de interior como el salón de clases y la carpa de Juana de arco se escucharán sonidos del exterior que enfatizan la ubicación de los personajes, los sonidos serán grabados en su mayoría en locaciones y garantizando unos niveles de ruido controlables.

Se grabarán sonidos ambiente, falseando una atmósfera de un colegio clase media que incluyan voces de niños, sonidos de sillas pasos para el presente y para representar el pasado se grabarán sonidos de naturaleza, de metal para las armaduras, pasos sobre el pasto o arena, viento..etc. En las escenas de batalla los problemas más grandes que se pueden presentar es la falta de conocimiento de sonidos como pasos de caballo o de metal en las armaduras, fallos de equipos o inteligibilidad de los diálogos.

Foleys

Los foleys para este cortometraje son sumamente importantes porque generan y plantean emociones y la actitud de cada personaje en diferentes situaciones de la historia. Algunos generan tensión, otros pueden acentuar la atmósfera del colegio, muchos son para generar verosimilitud y hacer creíbles muchas situaciones de la historia. Se realizarán cerca de 18 sonidos de foley diferentes.

Golpes contra armaduras, sonidos de hojas de papel, libro cayendo al piso, niña llorando, niños riendo, pasos de caballo, pasos con armadura, paso de niño, choque de espadas, chirrido de silla, chirrido de pupitre de colegio, viento..etc

Música

La música del cortometraje se divide en tres diferentes momentos, al inicio se escuchará una música melancólica como la canción de despedida Sergove de Braveheart, que enfatizará como se siente Juana en el salón de clases y los momentos en los que la molestan.

En el nudo de la historia que es la batalla se escuchará música épica parecida a La Cabalgata de Las Valkirias de Richard Wagner, acentuando los momentos de tensión en la lucha y la victoria de los franceses sobre los ingleses. En el último momento de la historia cuando Juana se enfrenta a sus acosadores se escucha una canción original con un estilo épico como la canción de Hercules Llegare a mi meta (clásica), la canción de Mulan Hombres de acción (Clásico), la canción de Tarzán Hijo de hombre (pop)...etc ; que mostrará la victoria y el cambio de actitud por los que pasa Juana, durante todo el cortometraje.

Música realizada por :Luisa Fernanda Pachón Mora
Estudiante de formación musical en la universidad El Bosque.

Dirección sonora: Jorge Zárate



<https://drive.google.com/file/d/1sdNpeveVHzEsJCONVroaQzAQ5vb4YBYa/view?resourcekey>



<https://drive.google.com/file/d/13RG-jkFp1XKZXZ458UoqJQUOVMQPrN40/view?resourcekey>

Cronograma y Presupuesto Cortometraje 00:03:30

53 Semanas

DESARROLLO Y
CORRECCIONES

9 SEMANAS

12.627.052 COP
3,156 USD

PREPRODUCCIÓN

11 SEMANAS

17.997.052 COP
4,499 USD

PRODUCCIÓN

30 SEMANAS

32.952.050 COP
8,238 USD

POSTPRODUCCIÓN

16 SEMANAS

18.867.052 COP
4.716 USD

PROMOCIÓN Y
DISTRIBUCIÓN

5 SEMANAS

11.877.052 COP
2,969 USD

TOTAL: 94.320.258 COP
23,580 USD



PRESS KIT



<https://drive.google.com/file/d/1ITQxiSVA7MYrjsFmYGRFNzNsCJQWCrG1/view?usp=sharing>

Plan de circulación y promoción

Internacional



Categoría de escuelas latinoamericanas cortometrajes



Categoría de cortometrajes animados de escuela

Nacional



Categoría de sección universitaria cortometrajes

Festivales con temática social



Corporación
FESTIVAL DE CINE E
INFANCIA Y ADOLESCENCIA

Categoría profesional-aficionado mejor cortometraje animado



Categoría cortometraje animado

Los autores



JUAN PABLO BAQUERO CAMPAGNOLI

Director y director de animación, Animador 2D, artista conceptual y environment artist 2D y 3D.

Estudiante Realización en Animación.

"La animación es un medio para crear realidades donde todo es posible"

Juancho-089@hotmail.com



SERGIO DAVID VIDALES MEDINA

Productor, director de arte, diseñador de personajes, cleaner, colorista y guionista.

Estudiante de Realización en animación. organizado, responsable, apasionado, comprometido y soñador

"La animación es magia que genera emociones y sentimientos en los diferentes momentos de la vida"

sd.vidales@gmail.com