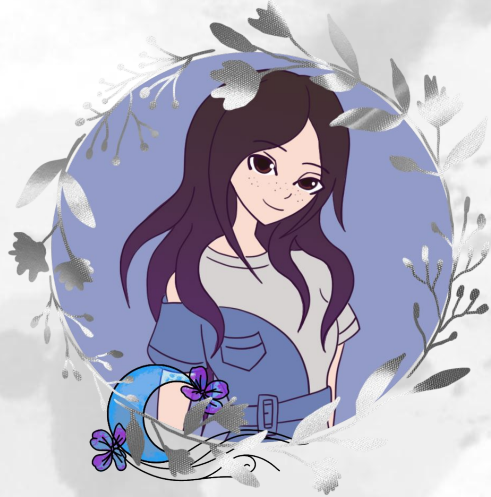


LunAria

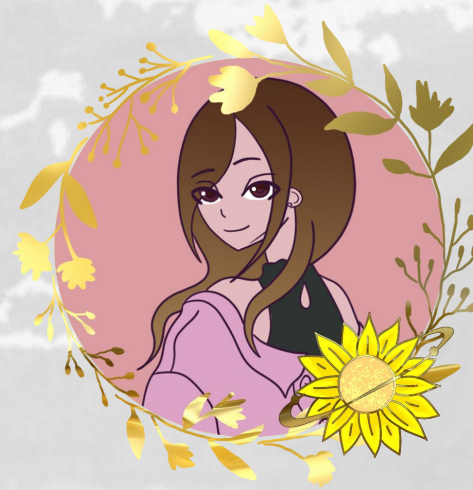


LunAria



Laura Carolina
Duarte Sarmiento

Dirección



Natalia Josefina
Aconcha Torres

Producción

Formato: Cortometraje.

Duración: 03:34 min.

Técnica 2D Digital.

Directora: Laura Carolina
Duarte Sarmiento.

Productora: Natalia Josefina
Aconcha Torres.

Compositor: Luis Alejandro
Aconcha Torres.

FICHA TÉCNICA



SINOPSIS:

LUN, una joven bailarina frustrada, falla constantemente en sus prácticas, causando que entre en una gran depresión sacándola de su realidad y llevándola a otra. Ahí conoce a ARIA, una joven idéntica a Lun que la invita a bailar para recuperar su confianza. Gracias al apoyo de ARIA acepta sus fallas y toma la iniciativa de seguir adelante con el ballet. LUNARIA (la unión de LUN y ARIA) vuelve a su realidad, nota que todo lo que pasó sucedió en su mente y ahora más tranquila consigo misma continúa practicando.

LOGLINE:

LUNARIA cuenta la historia de LUN, una joven bailarina frustrada que cae en una profunda depresión que la lleva a encontrarse con ARIA, una versión más alegre de sí misma que la ayuda a recobrar su confianza.

NOTA DE REALIZACIÓN:

LUNARIA es un corto animado 2D digital, dónde el movimiento y la expresividad del baile son la prioridad.

El punto de vista del relato siempre va a ser LUN y como ella se ve a sí misma, inferior y poco importante, sus planos muestran cuán frustrada y decepcionada se siente.

Cada personaje tiene un color característico, LUN el gris y el azul, ARIA rosado y LUNARIA verde. Los entornos de los personajes reflejan sus colores característicos, el de LUN es gris y desdibujado, en contraste al de ARIA, que es saturado y de línea definida.



Los movimientos en el cortometraje LUNARIA son fluidos dadas las características del ballet y la coreografía empleada de referencia, para denotar la diferencia entre ambos personajes protagonistas les otorgamos a cada quien una particularidad: la velocidad de los movimientos de LUN aumenta con el paso del tiempo para enmarcar su desilusión, pues piensa en cometer la menor cantidad de errores posibles. En contraste, ARIA es grácil, delicada y cada movimiento que hace parece un paso de baile. LUNARIA conserva la delicadeza de ARIA y el temperamento de LUN.

LUNARIA tiene un inicio tranquilo, a medida que las emociones de los personajes cambian, recurrimos a cortes rápidos y dinámicos para dar un ritmo más vertiginoso al conflicto de la narrativa.





Cada personaje tiene su espacio delimitado en pantalla, enfatizando los paralelos entre LUN y ARIA, dándoles izquierda y derecha respectivamente. LUN siempre apeñuscada y apretada en el cuadro, como si quisiera salir. Por el contrario, ARIA tiene planos abiertos que dejan más aire en la composición, buscando invadir el espacio de LUN.

LUNARIA es un cortometraje sin diálogos, pero cada personaje cuenta con un instrumento representativo que escuchamos a modo de leitmotiv : LUN el chelo, ARIA el violín y LUNARIA la flauta.

La pieza musical que acompaña a LUNARIA comienza con un ballet clásico que muta a pop instrumental, pasando de una pieza académica a algo más extrovertido y divertido.

Con LUNARIA queremos contar cómo la frustración nos hace dudar de nosotros mismos. Es una historia que puede llegar a muchos jóvenes que se identifican con las sensaciones y personajes que propone nuestra historia.

Experiencia de realización

En un inicio no estaba segura de hacer un proyecto de grado, tenía miedo de que mis habilidades no fueran tan buenas y poder superar mis expectativas, las de mi compañera y las de mis profesores, supongo que es el tipo de temor que todos afrontamos alguna vez en la vida. Aun así, decidí arriesgarme.

Principalmente mi temor era a que no me sentía tan cómoda animando, pero a lo largo del proyecto, incluso antes de comenzar a moldearlo, aprendí otros campos que son igual de importantes, como lo es la producción, tal vez a muchas personas no les agrada tanto porque consideran que es aburrido o que es mucho trabajo tener que llenar hojas de excel, aunque sí tiene que ver, no se trata solamente de eso.





Disfrute haciendo los efectos especiales, considero que no son del todo mi fuerte, pero sí les pongo empeño pueden salir cosas muy interesantes y atractivas, aun estoy en proceso de aprendizaje pero con mas practica se que en un futuro podre lograr mejores cosas,

En mi experiencia aprendí que una buena producción conlleva la organización de todo, poder mantener la calma ante situaciones nada favorables y hallar soluciones a estas, un punto favorable para lograr esto es que con mi compañera siempre pudimos mantener una buena comunicación durante todo el proceso.

Podría decirse que la suerte siempre estuvo de nuestro lado, no tuvimos que batallar para poder conseguir quien nos ayudara con la música, nuestras familias siempre nos apoyaron, así que teníamos el apoyo financiero de nuestro lado. Aunque tuvimos algunos problemas al inicio de la realización de la coreografía, al final no fue del todo un gran problema, toda la grabación se logró en buen tiempo y logramos incluso terminar la animación antes de tiempo, gran parte de esto le doy el mérito a que estuvimos bien organizadas.

Aprendimos que tomarse pequeños descansos es importante, por momentos pensamos que matarnos de trabajo estaba bien, pero realmente no es sano para el cuerpo y la mente, así que cuando teníamos que tomar nuestros momentos de procrastinación, ya sea para descansar, hacer otra cosa o comer.

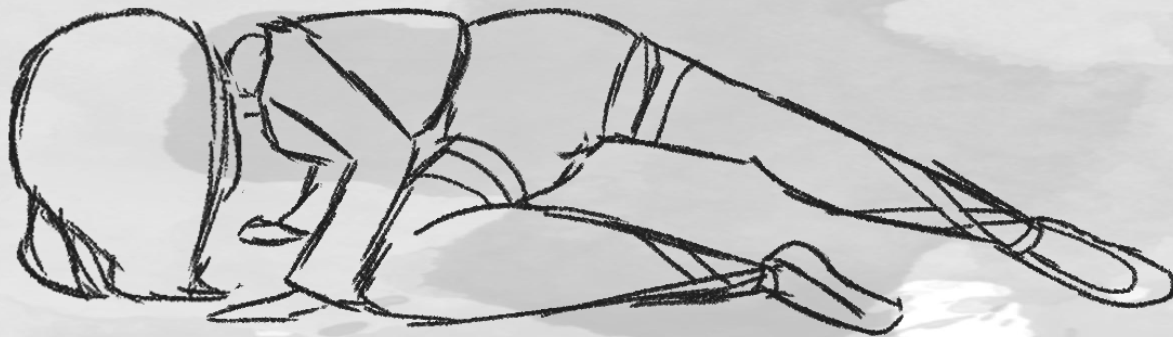
Natalia Aconcha



Experiencia de realización

Realizar este proyecto fue un reto personal, Natalia y yo habíamos establecido que queríamos hacer un cortometraje, algo que fuera nuestro de principio a fin, por eso cuando inicialmente planteamos esta idea y realizamos un teaser de un corto llamado "Días de niebla", no puedo negar que me sentí decepcionada de mi misma cuando vi completado el teaser. Quizá no me sentía a gusto con ese corto, o presentaba un reto de animación al que no estaba preparada, pero al esforzarme con ese proyecto y no sentirme a gusto con él fue un golpe anímico fuerte para mi, donde sentía que no era lo suficientemente buena para continuar con esto.

Pero algo positivo de esa experiencia es que ahora podía usarla de inspiración, podía contar la historia de una persona frustrada, un artista que ama lo que hace pero es demasiado inseguro, y si bien esta premisa era la misma tanto en "Días de niebla" como LUNARIA, esta vez podría darle un nuevo enfoque: para mejorar debes esforzarte.





Esta idea siempre fue la piedra angular de LUNARIA, buscar manifestar como podía llegar a sentirme de forma que alguien más pudiera empatizar con esa idea, hacer algo con lo que estuviera satisfecha y trabajar en un proyecto que pudiera decir con orgullo que me pertenece.

Enfoqué mis esfuerzos en buscar una estética que se acomodara al tono con el que quería tratar este tema y personajes que me gustaran como se veían, algo sutil y que tanto Natalia como yo pudiéramos y quisiéramos manejar, pues es nuestro proyecto y ambas trabajamos por igual en él, proponiendo que ideas nos gustaban y llegando a consensos en cómo queremos mostrarlas en pantalla.

Gracias a nuestra comunicación pudimos establecer qué tareas se acoplaban mejor a cada una, yo me centraría del arte, dirección y diseño de personajes, y Natalia de la edición, postproducción y montaje. Esto nos ayudó a encontrar nuestras fortalezas e intereses, apoyándonos entre nosotras con el fin de sacar el corto adelante. Fue una experiencia gratificante poder realizar mi propia obra, superando los altibajos que surgieron en el camino para poder verla con orgullo y decir que es fruto de nuestro esfuerzo, además de ver como nuestras “niñas” cobraban vida mientras las veía.

Laura Duarte



Guión o equivalente:

A medida que avanzábamos con el proyecto comenzamos a dejar de lado el guion, editando la historia directamente en el story board en línea de tiempo, eliminando y cambiando escenas desde el video, centrándonos en los puntos narrativos claves que teníamos concebidos . Para nosotras era mucho más práctico hacer las correcciones que queríamos de la narrativa en el story, pues era más rápido comprobar si estas ideas funcionan en tiempo, en lugar de primero plantearlas en papel y después plasmarlas en imagen.

Link story en tiempo:

<https://drive.google.com/file/d/1OyNWJe3GSuW5xudw-PuN1cexbsndVu1T/view?usp=sharing>



Concept Art

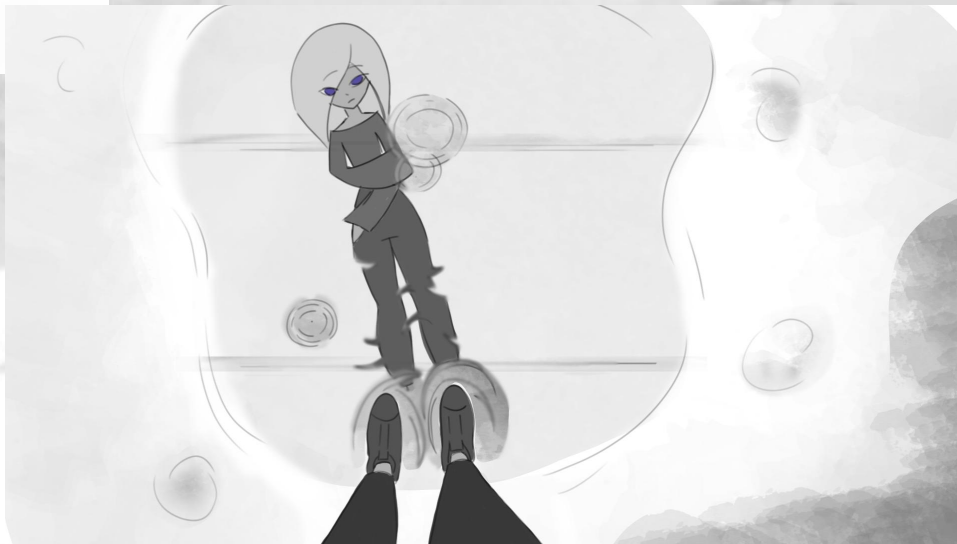
Inicialmente nuestra directriz de arte para el desarrollo de entornos era que estos reflejaran las emociones de los personajes.





Para LUN el enfoque fue siempre el mismo: su frustración es tan grande que nada de su alrededor importa, solamente ella. Pero al mismo tiempo puede fundirse en ese entorno que no le interesa.

Por eso todo (incluida ella) son líneas discontinuas y tonos grises, donde lo único que resaltaba eran sus ojos azules y las flores de lunaria que aparecían ocasionalmente.





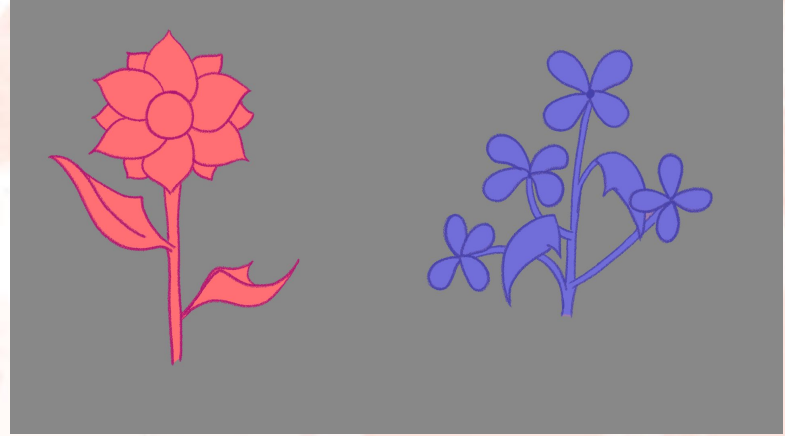
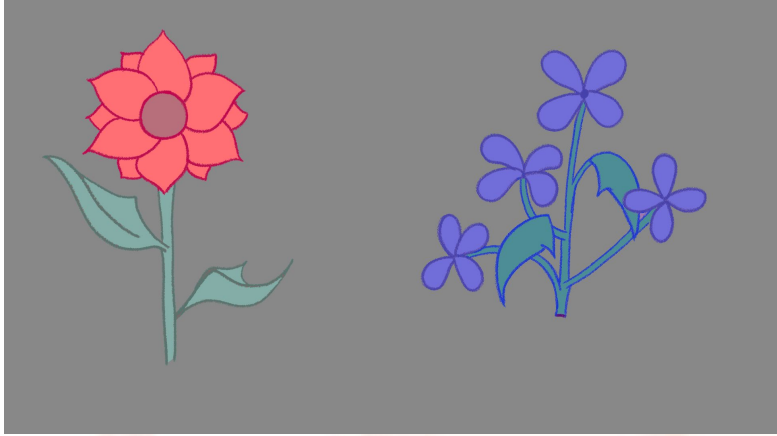
Mientras avanzaba el proyecto fuimos deshaciéndonos de todos los conceptos que sobrecargan el corto para concentrarnos en nuestro enfoque principal: contar la frustración del personaje. Con esto en mente tomamos la decisión de suprimir los entornos que no aportaban a la historia y mejor concentrar nuestros esfuerzos en transmitir correctamente las emociones que queríamos mediante los personajes.

ARIA, como contraparte de LUN, tendría un entorno más alegre y cargado de flores donde ella fuera el centro de atención y diera vida a ese lugar, con la intención de hacer a LUN parte de él.

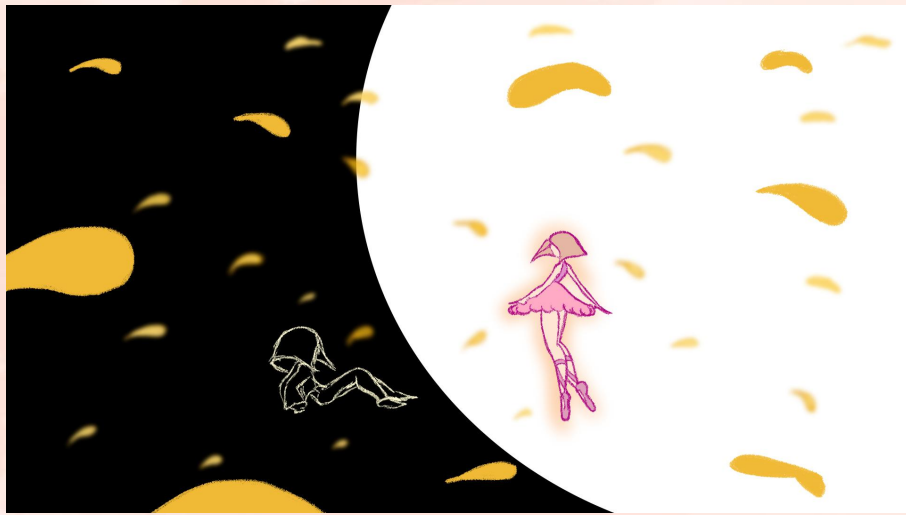




A partir de la idea de ARIA como centro de su entorno, establecimos que ella sería “el Sol” de ese lugar, y enfatizaríamos ese aspecto al hacer que los girasoles siempre estuvieran viéndola, sí bien esta idea nos gustaba, a la hora de plantearla presentaba un reto técnico y artístico que no supimos resolver. Por eso optamos en eliminar este concepto y simplificarlo a únicamente relacionarla a una flor, no necesariamente un girasol.

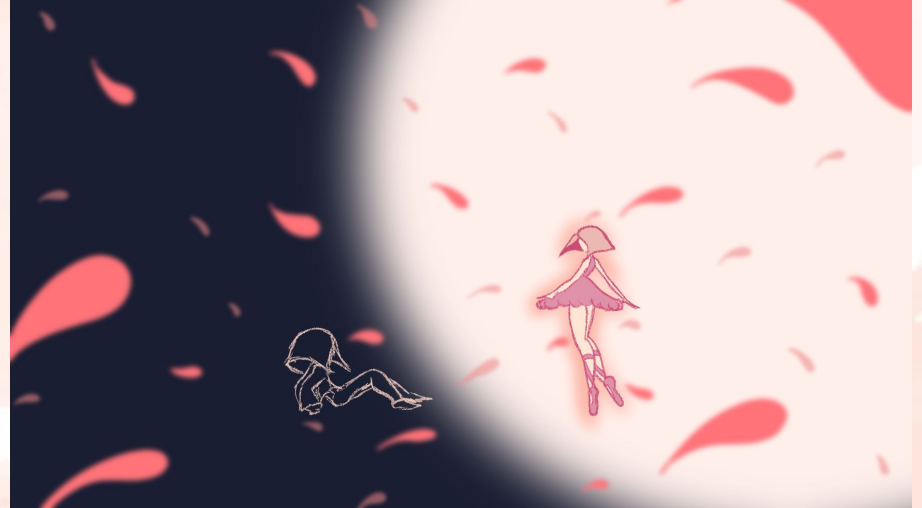


Una vez tomada la decisión de simplificar las flores a elementos relacionados a los personajes en lugar de flores específicas con trasfondos singulares, enfocamos su diseño y color para cumplir este propósito.



Nuestra idea inicial para conectar la realidad de ambos personajes era a través de un “limbo” que representa la confusión de LUN a través de su línea sucia y falta de color,

mientras ARIA, el rayo de esperanza, resaltaba en este lugar, por todas las cualidades que LUN deseaba tener.





LUNARIA siempre ha sido la unión en equilibrio de ambas partes y su concepto giró alrededor de eso todo el tiempo, por lo tanto su arte iba a tener características de cada una. Con el fin de mantener una unidad estética para todo el corto, decidimos suprimir también sus entornos y mantener la mancha, pero con el color característico del personaje (verde).

Moodboard

El corto "If anything happens I love you" dirigido por Michael Govier y Will McCormack, nos sirvió de inspiración para encontrar el tipo de estilo estético que estábamos buscando: entornos en mancha, línea con textura y composiciones con espacio en negativo, donde los pequeños destellos de color resaltaran en el gris, y estos colores que buscábamos resaltar tendían a ser más pasteles y brillantes como los usados en la canción de apertura de la serie "March comes in like a lion", dirigida por Kenjiro Okada y Akiyuki Simbo, teniendo esta base, mezclamos ambos conceptos para crear el nuestro.



Diseño de personajes

Para la creación de personajes nos ceñimos en que LUN, ARIA y LUNARIA compartan la misma estructura base, pues son diferentes fases de la misma persona, y sus diferencias estarían marcadas por aspectos tales como: la ropa, el peinado y el color.

En el primer diseño establecimos las diferencias de cada una: ARIA estaría lista para subir al escenario en cualquier instante, LUN con ropa holgada para practicar, mientras LUNARIA usaría ropa cómoda de su día a día, pero su diseño aún no nos convencía del todo, además que era un estilo bastante infantil y no era lo que buscábamos para el corto.



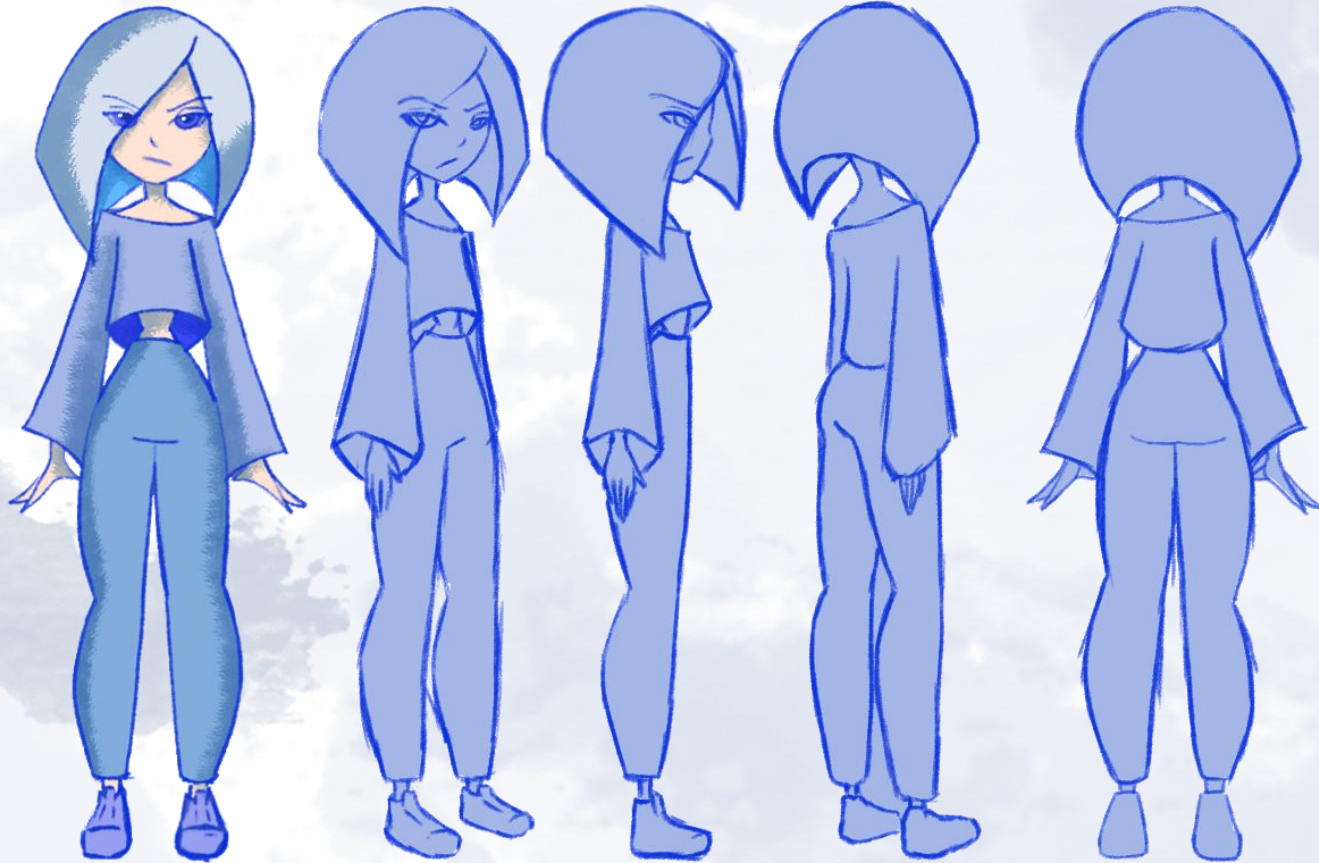


En el segundo diseño nos inclinamos a una estructura más anatómica, manteniendo los estilos de vestimenta para LUN y ARIA, y enfocando a LUNARIA en un equilibrio entre ambos diseños. Sí bien las tres se parecían más entre ellas aún no estaba del todo claro que se trataba del mismo personaje.

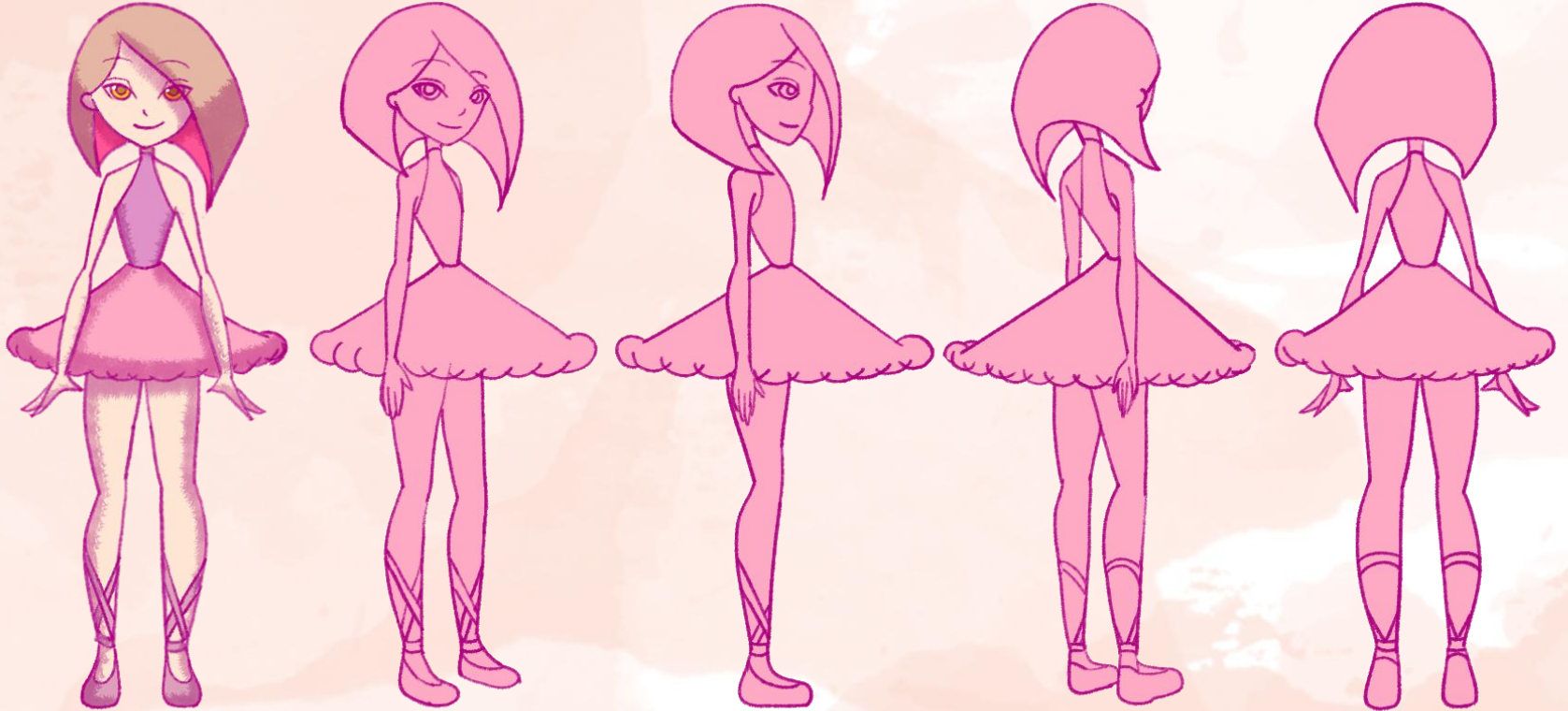


En el tercer diseño pulimos más los aspectos que nos interesaban para nuestros personajes. Estructura anatómica que no fuera compleja de manejar, diferencias sutiles entre ellas que no cambiará radicalmente el diseño, y una apariencia con la que nos sintiéramos a gusto. También dejamos clara las diferencias entre la apariencia de LUN en su ambiente y cuando entra en contacto con ARIA, su paleta sería completamente gris a excepción de sus ojos y continuará con línea discontinua. Al entrar en contacto con ARIA adquiriría línea limpia y color.

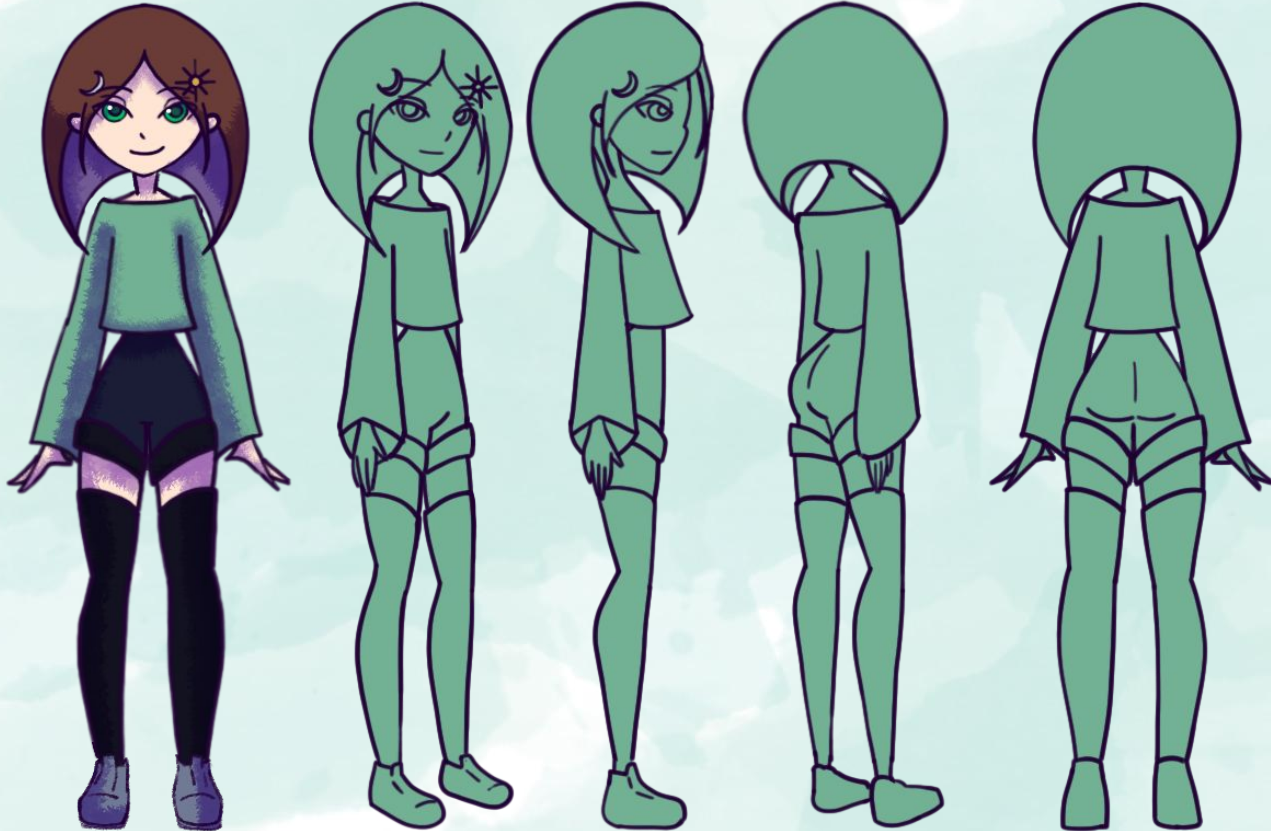
Lun



Aria



Lunaria



Estos son los diseños finales, que cumplen con las características que buscábamos, una estructura anatómica simplificada y pequeñas diferencias entre los tres personajes, como la dirección del flequillo y un pequeño guiño a LUN y ARIA en el diseño final de LUNARIA, en forma de pequeñas hebillas en su cabello.



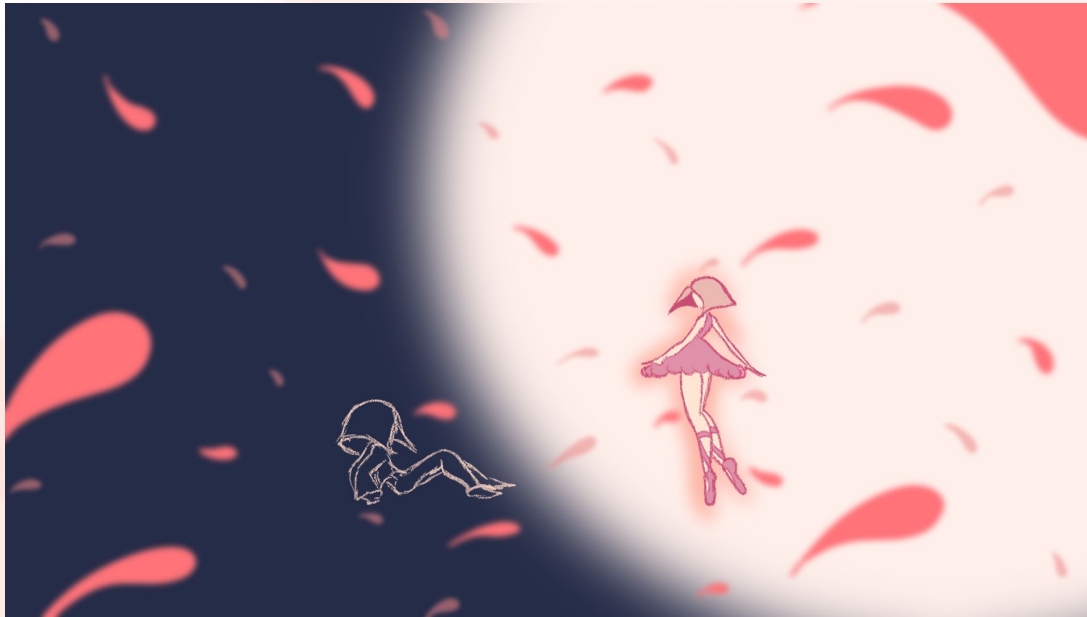


Tratamiento cromático

Enfocamos nuestro tratamiento cromático en cuatro etapas: gris, espacio oscuro, color y fusión.


El espacio gris es la representación de la frustración de LUN, consideramos que una paleta de grises neutros denota la monotonía en la que se encuentra LUN, estancada y sin poder avanzar, pero con el deseo de seguir adelante. Por eso su mirada determinada es lo único en ella que tiene color. La flor en el entorno gris refuerza esta idea, por eso brilla cuando baila y se marchita al caer, sin perder su color.





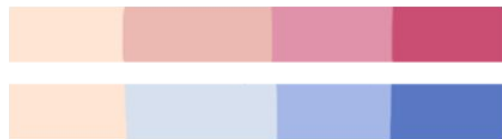
El espacio oscuro es el punto anímico más bajo de LUN, donde se siente completamente perdida sin saber qué hacer, recurrimos a una paleta que tiende al azul para asemejar la oscuridad de la noche, y a la incertidumbre que genera no ver que pasa alrededor.

El espacio a color es el territorio de ARIA, es aquí donde se encuentran, es un momento de quiebre para LUN, pues choca con la versión de sí misma que disfruta hacer lo que ama, que es más brillante y cálida, al contrario de ella que son tonos más fríos.



La fusión es el punto de equilibrio de ambas partes, mantiene las características del espacio de ARIA, pero al ser tonos menos pasteles denotan un cambio en el entorno pues contrastan más consigo mismos. Y aunque aún tienen rastros de los tonos usados antes, mantienen su propia esencia.

La exploración tonal para LUN y ARIA se basaban en las flores que las representaban, LUN la flor de lunaria y ARIA la flor de girasol, ambas flores cuentan con significados propios, la flor de lunaria representa la sinceridad, mientras el girasol adoración y admiración.



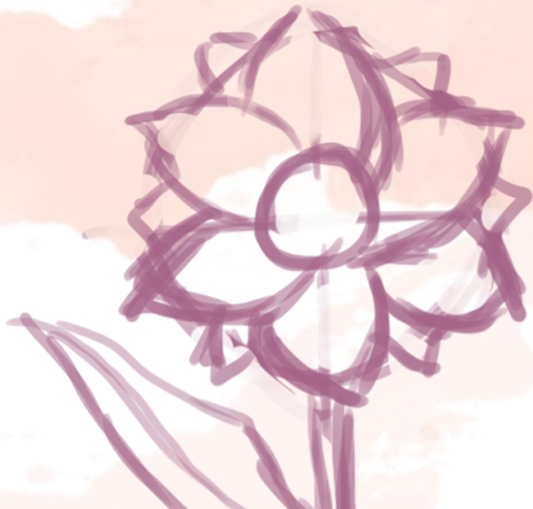
La lunaria tiende hacia los tonos azules, morados y plateados cuando se encuentra germinando. Este concepto evolucionó a buscar colores semejantes a la noche y a la luna, pues el mismo nombre de la flor remite a una paleta como esta, hacia los azules y blancos. Lo mismo sucedió con Aria, colores con tendencia al naranja y al amarillo semejantes al girasol, colores que cambiamos a tonos rosados parecidos al cielo al amanecer. Al buscar el color de LUNARIA queríamos un tono intermedio entre ambos personajes, un color imparcial que no tendiera a los rosados o azules, y que enmarcará la neutralidad de LUNARIA frente a LUN y ARIA, el color que cumplía con estas características era el verde.

Para facilitar la producción de animación reducimos la paleta de cada personaje a cuatro colores para Lun y Aria, y cinco para Lunaria.

Story Board

https://drive.google.com/file/d/1C6ZjgJIYwKotLXaV5K4zq_uI5p-28eco/view?usp=sharing

Como mencionamos anteriormente, nuestro Story board siempre ha estado en línea de tiempo para facilitar las modificaciones del mismo.



Animatic

<https://drive.google.com/file/d/1gX9ZzJhjAXmbu1AtQdnr2CNePH4SsiP/view?usp=sharing>

Desde el planteamiento de nuestro story board queríamos que nuestro corto tuviera un baile original, pues gran parte de la animación se basaba en este, por tanto el baile debía expresar la importancia de los sentimientos de los personajes en momentos precisos, y la mejor forma de acercarnos a esto era recurrir a una intérprete de ballet.





Le dimos libertad para proponer el baile siempre y cuando tuviera en cuenta unas pautas establecidas desde la música, el story y la actitud de los personajes en escena, además algunos gestos que debía incluir en la coreografía, tales como: las caídas, pisotones, el nacer de la flor y el arco en el clímax del corto. De forma tal que tuviéramos la referencia de movimiento del baile antes de comenzar a animarlo.

Diseño sonoro

En un principio cada espacio iba a tener un diseño sonoro distinto, el entorno de LUN vacío y con eco, ARIA un entorno musical, donde incluso ella sonaría como instrumentos musicales, mientras LUNARIA conservaría el eco y las melodías de ARIA, puesto que consideramos que no son necesarios, el corto no cuenta con diálogos.

Para la pieza musical, le dimos a cada una un instrumento representativo, LUN el violonchelo, ARIA el violín y LUNARIA la flauta, queríamos que los instrumentos en el corto buscarán una armonía constante, y no tuvieran superioridad el uno sobre el otro, de manera tal que formaran un todo cuando ellas fueran una sola persona. El género base elegido para la pieza es un ballet que evoluciona al pop instrumental, pasando de una pieza clásica y académica a un ritmo más contemporáneo.

Mientras desarrollábamos el corto notamos que funcionaba bien con la pieza musical y la adición de foleys saturaba la composición, razón por la cual suprimimos esa capa sonora y dejamos únicamente la música.



Propuesta de animación

LUNARIA es un corto animado en la técnica 2D digital, que nos permitía usar directamente la referencia de baile como base para animar. La forma como utilizamos esta guía en la animación era buscando keys y breakdowns en la coreografía y copiando esas poses al modelo del personaje, identificar sus aceleraciones y desaceleraciones para establecer un timing , y realizando los inbetweens en dibujo tradicional pose to pose.



Sí bien todos los personajes usan de base la propuesta de movimiento de la bailarina, cada una tiene particularidades al momento de establecer su timing: LUN siempre acelera o desacelera y nunca aplaca sus llegadas, ARIA, al contrario suaviza cada uno de sus movimientos con favorecimientos al iniciar y terminar una acción , mientras LUNARIA conserva algunas aceleraciones y desaceleraciones al igual que LUN y favorece algunas de sus llegadas como ARIA.





Le dimos prioridad a la realización de los planos de baile, animándolos de mayor a menor complejidad, pues exigían más paciencia y cuidado. Para acelerar la producción optamos por centrarnos en la generalidad del movimiento y no en los detalles, motivo por el cual las manos no están pulidas en estos planos. A medida que se acercaba la fecha de entrega tomamos otra decisión para la animación, aquellos planos que requerían movimiento pero que no fuese necesaria una fluidez marcada serían animados a treses a diferencia de las escenas de baile, que están animadas a doses, dejando por último la producción de todos aquellos planos en hold.

Propuesta de edición y montaje

Pensamos en la composición de las escenas de forma que ayudarán a establecer paralelos entre LUN y ARIA, por eso cada una tiene dominio en un lado específico en la pantalla, LUN la izquierda, ARIA la derecha y LUNARIA el centro.



Los planos cerrados de LUN enfatizan la rabia con la que baila, mientras que los planos abiertos sirven para mostrar su soledad y enmarcar sus errores, al cerrarlos para enseñar su expresión disgustada relucen el fuerte impacto que tiene esto en ella, aunque estas caídas no son tan graves como ella cree.

En cambio, los planos de ARIA son medios o abiertos, pues necesita espacio para moverse con libertad, a veces invadiendo el área de LUN.

LUNARIA al ser el equilibrio de ambas partes permanece en el centro.



Flujo de trabajo

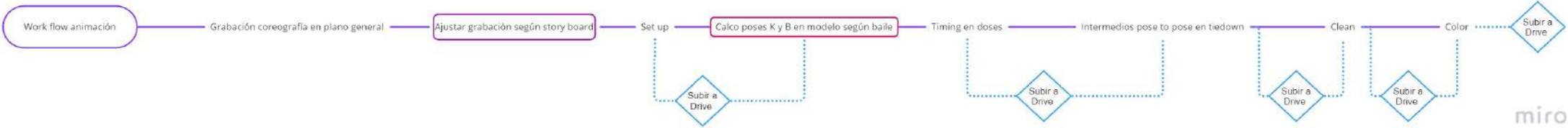
Para identificar qué tipo de flujo de trabajo se adaptaba mejor a nosotras, experimentamos las primeras semanas dividiéndonos el trabajo, estableciendo las diferentes tareas que llevaríamos a cabo en ese tiempo, por ejemplo: Laura se encargaba de los K y B de la animación, una vez finalizados los pasaba a Natalia para que ella realizara los intermedios de la escena hasta finalizarla en color, mientras Laura continuaba con el plano siguiente.





Este flujo de trabajo nos sirvió de base para poder encontrar uno con el que estuviéramos cómodas; Laura realizaría toda la animación en K, B e Intermedios, y dejaría indicaciones para el clean y color en una capa adicional dentro del archivo, Natalia seguía encargada del clean y color, además de los fondos y efectos especiales del corto.

Este fue nuestro workflow para la etapa de animación:



Cronograma

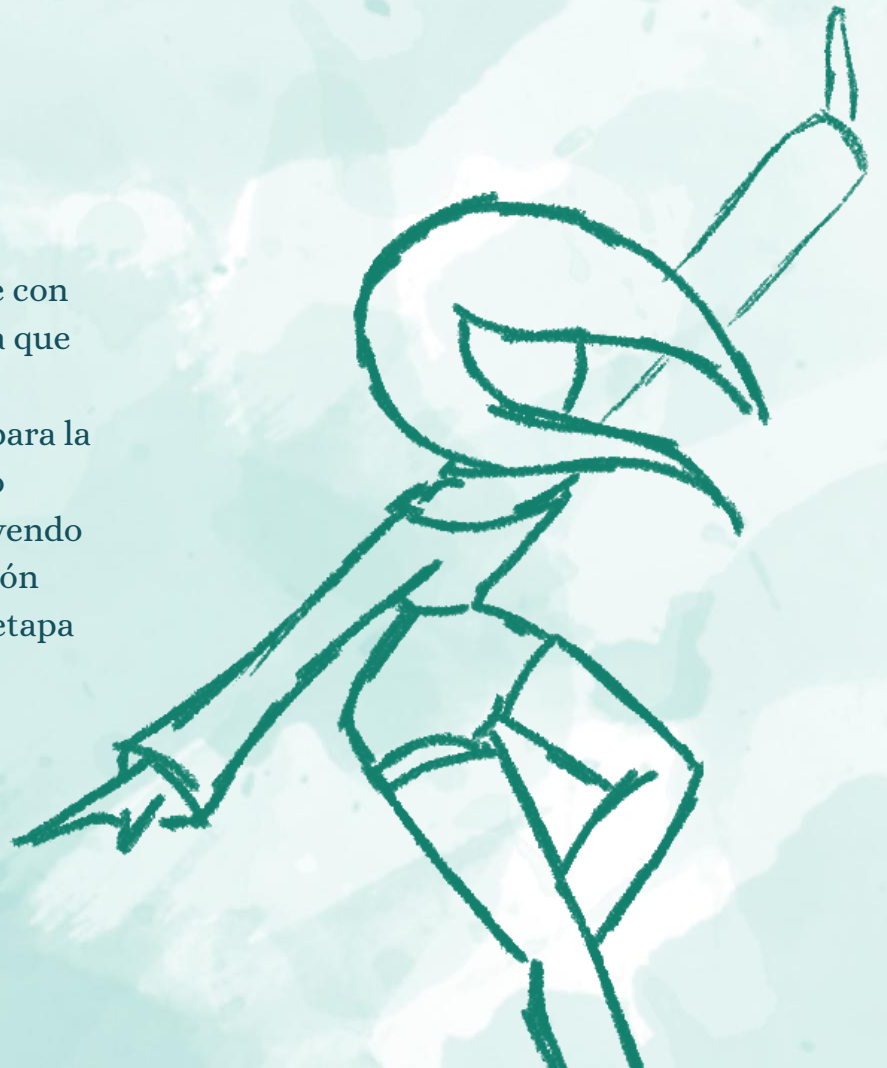
La planeación de Lunaria comenzó en agosto de 2021 en la materia Integración de procesos, donde desarrollamos el guión, diseños, arte conceptual y presupuesto del corto, con este material realizamos un primer acercamiento de story board durante las vacaciones de fin de año, con la intención de comenzar producción en el primer semestre del 2022.





Durante las tutorías que tuvimos a lo largo del semestre con nuestra directora de proyecto Sandra, nos dimos cuenta que necesitábamos hacer más cambios antes de comenzar a animar, suprimiendo elementos que eran innecesarios para la historia, mientras trabajábamos de la mano con nuestro músico integrándolo en la producción desde el inicio, oyendo sus sugerencias desde su campo, facilitando la producción musical al darle la libertad de hacer propuestas en una etapa temprana del proyecto.

Durante las tutorías que tuvimos a lo largo del semestre con nuestra directora de proyecto Sandra, nos dimos cuenta que necesitábamos hacer más cambios antes de comenzar a animar, suprimiendo elementos que eran innecesarios para la historia, mientras trabajábamos de la mano con nuestro músico integrándolo en la producción desde el inicio, oyendo sus sugerencias desde su campo, facilitando la producción musical al darle la libertad de hacer propuestas en una etapa temprana del proyecto.





Una vez obtuvimos una base rítmica acorde a los giros del guión que habíamos planteado, contactamos a una bailarina para que trabajara sobre ese material con el fin de utilizarlo de base para la animación, comenzando con la etapa de producción en abril hasta finales de julio, con el fin de dedicar todo el mes de Agosto a post producción.

Gracias a las decisiones que tomamos durante la producción del corto, fuimos capaces de terminarlo, incluso adelantándonos a la fecha límite que teníamos estipulada para la finalización del cortometraje. Le dimos prelación a aquellos planos que considerábamos más importantes o complejos, de forma que al tener estos planos resueltos, los restantes no nos tomarían tanto tiempo para su realización, además de la simplificación de fondos, que nos ayudó a que ambas estuviéramos enfocadas en la animación.



LUNARIA (Cronograma)		2021																2022																																											
		AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
	SEMANAS	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	SEMANAS ACEDÉMICAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31									
DESARROLLO																																																													
	Guion																																																												
	Concepts art																																																												
	Diseño de personajes																																																												
PRE-PRODUCCIÓN																																																													
	Story board en tiempo																																																												
	Animatic																																																												
	Fondos a color																																																												
	Música																																																												
PRODUCCIÓN																																																													
	Animación en rough (k y b)																																																												
	Inbetween en tiedown																																																												
	clean																																																												
	color																																																												
POST-PRODUCCIÓN																																																													
	Efectos especiales																																																												
	composicion y unificacion de escenas																																																												
ENTREGA FINAL																																																													
SUSTENTACIÓN																																																													
DISTRIBUCIÓN																																																													

LUNARIA	semana 21 (JUNIO)						semana 22 (JULIO)						semana 23 (JULIO)						semana 24 (JULIO)							
	MAR	MIER	JUE	VIE	SAB	DOM	LUN	MAR	MIER	JUE	VIER	SAB	DOM	LUN	MAR	MIER	JUE	VIE	SAB	DOM	LUN	MAR	MIER	JUE	VIER	SAB
Setup																										
Rough (k y b)																										
inbetween (tiedown)																										
clean																										
color																										
correcciones																										

Etapas	Costo
Desarrollo	COP : \$8'500.000 USD: 2.120
Preproducción	COP : \$8'450.000 USD: \$2.110
Producción	COP : \$32'400.000 USD: \$8.100
Postproducción	COP : \$5'400.000 USD: \$1.350
Promoción y distribución	COP : \$3'310.000 USD: \$827

Presupuesto

El presupuesto de este proyecto es de **\$58,200,000** pesos colombianos para realizarlo, sin embargo el dinero invertido para realizarlo fue de **\$ 1, 400,000** pesos colombianos, invertidos en contratar a las intérpretes de violín, violonchelo y ballet, asesorías de post producción y el software utilizado por el músico. Además de reducir gastos del alquiler del estudio de grabación al usar los disponibles en la Universidad Javeriana, pues nuestro compositor es estudiante de esa institución.

PRESUPUESTO MODELO ANIMACIÓN

RESUMEN	COP	USD (\$4.000)
DESARROLLO	8,469,148	1,924.81
PREPRODUCCIÓN	8,747,248	1,988.01
PRODUCCIÓN	32,190,986	7,316.13
POSTPRODUCCIÓN	5,418,140	1,231.40
PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN	3,310,480	752.38
TOTAL	58,136,002	13,213

Este presupuesto está completamente formulado. Por favor tenga mucho cuidado al diligenciarlo, cualquier error afectaría el resultado total. Usted podrá añadir filas si lo considera necesario y/o dejar en blanco los ítems que no requiera para su proyecto.

							1 dólar=	4,400
COD.	Ítem	Unidad	Cantidad.	Vr. Unitario	Vr. Total en pesos	Total ítem en pesos	Subtotales en pesos	Totales en dólares
1	DESARROLLO						8,469,148	1,925
1.1	GUION					3,358,588		763
1.1.3	Reescrituras de guion	Días	3	63,495	190,485			43
1.1.6	Guión dibujado (Storyboard)	Unidad	30	28,392	851,760			194
1.1.7	Diseño de personajes	Unidad	3	456,732	1,370,196			311
1.1.8	Diseño de fondos	Unidad	10	50,758	507,580			115
	Idea	Unidad	10	42,588	425,880			
	Logline/storyline/sinopsis	Unidad	1	12,687	12,687			
1.2	PRODUCTORES					2,839,200		645
1.2.1	Productor(es) ejecutivo(s)	Meses	5	567,840	2,839,200			645
1.6	GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE OFICINA					2,271,360		516
1.6.2	Servicios públicos (luz, agua, gas, internet y telefonía)	Meses	12	189,280	2,271,360			516
2	PREPRODUCCIÓN						8.747.248	1,988
2.3	DIRECCIÓN Y CABEZAS DE EQUIPO					8,747,248		1,988
2.3.1	Director	Meses	3.5	567,840	1,987,440			452

2.3.5	Director de arte	Semanas	10	113,568	1,135,680	258
2.3.6	Ingeniero sonoro	Unidad	160	4,732	757,120	172
2.3.8	Thombs	Unidad	25	4,732	118,300	
2.3.9	Animatic	Segundo	160	9,464	1,514,240	
2.3.10	Desgloce de producción	Unidad	3	4,732	14,196	
2.3.11	color Script	Unidad	3	28,392	85,176	
2.3.12	BG/CH Layout	Unidad	3	47,320	141,960	
2.3.13	Props	Unidad	8	28,392	227,136	
2.3.14	Fondos finalizados	Unidad	50	47,320	2,366,000	
2.3.15	Coreógrafa		1	200,000	200,000	
2.3.16	Violinista		1	20,000	20,000	
2.3.17	Chelista		1	20,000	20,000	
2.3.18	Asesorias post produccion		2	80,000	160,000	

3	PRODUCCIÓN					32.190.986	7,316
3.1	PERSONAL DIRECCIÓN Y ANIMACIÓN					30,487,466	6,929
3.1.1	Director(es)	Meses	7.5	567,840	4,258,800		968
3.1.4	Director de animación	Semanas	24.2	113,568	2,748,346		625
3.1.5	Animación en rough (K y B)	Segundo	160	37,856	6,056,960		1,377
3.1.6	Tiedown (K, B, I)	Segundo	160	47,320	7,571,200		1,721
3.1.7	Clean (K, B, I)	Segundo	160	56,854	9,096,640		2,067
3.1.18	Color	Segundo	160	4,722	755,520		172
3.6	PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE					1,703,520	387
3.6.1	Director de arte	Semanas	15	113,568	1,703,520		387

4	POSPRODUCCIÓN					5.418.140	1,231
4.1	EDICIÓN					1,064,700	242
4.1.1	Edición o montaje	Unidad	50	18,928	946,400		215
4.1.2	Unificacion de escenas	Unidad	50	2,366	118,300		27
4.2	LABORATORIO					-	0
4.3	FINALIZACIÓN					567,840	129

4.3.10	Efectos visuales	Segundo	30	18,928	567,840		129
4.6	SONIDO (incluye película y tráiler)					2,271,360	516
4.6.1	Montaje/edición de sonido	Paquete	160	14,196	2,271,360		516
4.7	MÚSICA					1,514,240	344
4.7.1	Derechos música original (composición y producción temas	Paquete	160	9,464	1,514,240		344

5	PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN					3.310.480	752
5.8	GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE OFICINA					2,174,800	494
5.8.5	Alquiler equipo de oficina	Unidad	4	189,280	757,120		172
5.8.8	Licencias	Unidad	6	189,280	1,135,680		
5.8.9	Reconocimiento de producto Nacional para obras	Paquete	1	-	-		
5.8.10	Registro derechos de autor	Unidad	1	-	-		
5.8.11	Registro FilmFreeWay	Unidad	1	-	-		
5.8.12	Aplicacion FemFestival	Unidad	1	20,000	2,000		
5.8.13	Aplicacion SFilm Festival	Unidad	1	140,000	140,000		
5.8.13	Registro de derecho de autor de pieza musical		1	-	140,000		
	<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatorias en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
5.9	PERSONAL ADMINISTRATIVO Y SERVICIOS					1,135,680	258
5.9.4	Aseo y cafetería	Meses	12	94,640	1,135,680		258
6	TOTAL					58.136.002	13,213

PRESUPUESTO MODELO ANIMACIÓN

RESUMEN	COP	USD (\$4.000)
DESARROLLO	-	0.00
PREPRODUCCIÓN	400,000	90.91
PRODUCCIÓN	-	0.00
POSPRODUCCIÓN	-	0.00
	1,000,000	227.27
TOTAL	1,400,000	318

Este presupuesto está completamente formulado. Por favor tenga mucho cuidado al diligenciarlo, cualquier error afectaría el resultado total. Usted podrá añadir filas si lo considera necesario y/o dejar en blanco los ítems que no requiera para su proyecto.

COD.	Ítem	Unidad	Cantidad.	Vr. Unitario	Vr. Total en pesos	Total ítem en pesos	Subtotales en pesos	Totales en dólares
1	DESARROLLO						-	0
1.1	GUION					-		0
1.1.3	Reescrituras de guion	Días	3	-	-			0
1.1.6	Guión dibujado (Storyboard)	Unidad	30	-	-			0
1.1.7	Diseño de personajes	Unidad	3	-	-			0
1.1.8	Diseño de fondos	Unidad	10	-	-			0
	Idea	Unidad	10	-	-			
	Logline/storyline/sinopsis	Unidad	1	-	-			
1.2	PRODUCTORES					-		0
1.2.1	Productor(es) ejecutivo(s)	Meses	5	-	-			0
1.6	GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE OFICINA					-		0
1.6.2	Servicios públicos (luz, agua, gas, internet y telefonía)	Meses	12	-	-			0
	<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatorias en la casilla "Total ítem en pesos".</i>							
1.7	PERSONAL ADMINISTRATIVO Y SERVICIOS					-		0
	<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>							
1.8	MERCADEO Y PUBLICIDAD					-		0

1 dólar=

4,400

Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".

2 PREPRODUCCIÓN					400.000	91
2.1	PRODUCTORES				-	0
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
2.2	PRODUCCIÓN DE CAMPO	Seleccionar			-	0
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
2.3	DIRECCIÓN Y CABEZAS DE EQUIPO				400,000	91
2.3.1	Director	Meses	3.5			0
2.3.5	Director de arte	Semanas	10			0
2.3.6	Ingeniero sonoro	Unidad	160			0
2.3.8	Thombs	Unidad	25			
2.3.9	Animatic	Segundo	160			
2.3.10	Desgloce de producción	Unidad	3			
2.3.11	color Script	Unidad	3			
2.3.12	BG/CH Layout	Unidad	3			
2.3.13	Props	Unidad	8			
2.3.14	Fondos finalizados	Unidad	50			
2.3.15	Coreógrafo		1	200,000	200,000	
2.3.16	Violinista		1	20,000	20,000	
2.3.17	Chelista		1	20,000	20,000	
2.3.18	Asesorias post produccion		2	80,000	160,000	

3 PRODUCCIÓN					-	0
3.1	PERSONAL DIRECCIÓN Y ANIMACIÓN				-	0
3.1.1	Director(es)	Meses	7.5			0
3.1.4	Director de animación	Semanas	24.2			0
3.1.5	Animación en rough (K y B)	Segundo	160			0
3.1.6	Tiedown (K, B, I)	Segundo	160			0
3.1.7	Clean (K, B, I)	Segundo	160			0
3.1.18	Color	Segundo	160			0

3.6	PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE					-		0
3.6.1	Director de arte	Semanas	15					0

4	POSPRODUCCIÓN						-	0
4.1	EDICIÓN					-		0
4.1.1	Edición o montaje	Unidad	50					0
4.1.2	Unificación de escenas	Unidad	50					0
4.2	LABORATORIO					-		0
4.3	FINALIZACIÓN					-		0
4.3.10	Efectos visuales	Segundo	30					0
4.6	SONIDO (incluye película y tráiler)					-		0
4.6.1	Montaje/edición de sonido	Paquete	160					0
4.7	MÚSICA					-		0
4.7.1	Derechos música original (composición y producción temas	Paquete	160					0

5	PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN						1.000.000	227
5.8	GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE OFICINA					1,000,000		227
5.8.5	Alquiler equipo de oficina	Unidad	4			-		0
5.8.8	Licencias	Unidad	1	1,000,000	1,000,000			
5.8.9	Reconocimiento de producto Nacional para obras	Paquete	1	-	-			
5.8.10	Registro derechos de autor	Unidad	1	-	-			
5.8.11	Registro FilmFreeWay	Unidad	1	-	-			
5.8.12	Aplicacion FemFestival	Unidad	1					
5.8.13	Aplicacion SFilm Festival	Unidad	1					
5.8.13	Registro de derecho de autor de pieza musical		1	-				
	<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatorias en la casilla "Total ítem en pesos".</i>							
5.9	PERSONAL ADMINISTRATIVO Y SERVICIOS					-		0
5.9.4	Aseo y cafetería	Meses	12			-		0
6	TOTAL						1.400.000	318

Plan de circulación en festivales

Nuestro plan de circulación de festivales fue realizado en la clase de Integración de procesos en el segundo semestre del 2021 cuando nuestra fecha tentativa para terminar el proyecto era a mediados de mayo del 2022, como se retrasó la fecha de finalización de proyecto la ruta de festivales no puede iniciar según estaba planeada, sin embargo, nos gustaría utilizarla de guía para la exhibición de nuestro corto.

■ Internacionales

■ Nacionales

2
0
2
2



Jun

Competencia latinoamericana de cortometrajes animados de escuela



Jul

Golden Gate Award Animated Short



Nov



Nov

Mejor Cortometraje Universitario Internacional



Dic

Mejor Corto de Animación

2
0
2
3

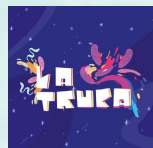


Mar

Student short film competition



Competencia Internacional de cortometrajes



Abr

Cortometraje universitario de pregrado



Abr

New Talent



Agos

Caleidoscopio competencia nacional de cortometrajes. Ficción



Cortometraje nacional



Sep

Mejor cortometraje: Animación



Oct

Animación



Nov

Cortometraje nacional

Festivales	Exclusividad	Fecha (del festival)	Costo	Tiempo	Extras	
Bogoshorts	Exclusividad nacional	Diciembre	Gratis	Máximo 30 minutos		
Chilemonos	Exclusividad en de premiere en chile	Julio	Gratis	1- 30 munutos		
Ficci	No pueden tener exhibiciones previas en colombia	Marzo	Gratis(siendo estudiantes colombianos)	Inferior 30 minutos		
Femcine	Dirigidas unicamente a mujeres, (se le da prioridad a obras no presentadas anteriormente en chile)	Marzo	2 - 5 dolares la inscripción	Máximo 30 min	Subtitulado al español	
Sanfrancisco	Se puede mostrar en otros festivales siempre y cuando no este en internet (piden premiere en california)	Noviembre	35 dolares por ser estudiantes universitarios	Máximo 30, no pide mínimo	Subtitulado	
Monstra	No pide nada	Marzo	Gratis	Inferior 30 minutos	Subtitulado ing	
Glassanimation festival (usa california)	No pide nada	Abril	Antes de la fecha es gratis (10 oct)	Inferior 45 para cortos	Subtitulado ing	Acepta inscripciones protegidas por contraseña
Pantalones cortos	No hay restriccion	Septiembre		Máximo 30 minutos		
Internacional de cine de pasto	No pide nada	octubre	No dice	Máximo 25 minutos		(Obras en español)
Anima latina	No dice nada	Junio	Gratis	No dice		
Festival de Cine Infancia y Adolescencia	No pide exclusividad	Septiembre				
Anima Cordoba	No dice nada	Octubre	Sin costo	Menos de 30 min		
Cut out fest	No dice nada	Noviembre	Sin costo	Menos de 30 min		
Cine de jardin	No tiene exclusividad	Agosto	Sin costo	Menor a 30 minutos		
Truca	No tiene exclusividad	Abril	No dice	Superior 1 minuto inferior 30		
Festival de cine de cali	No tiene exclusividad	Noviembre	No dice			
Fechas del festival	Festivales despues del estreno					
Premiere (2022) internacional	Chilemonos (1), anima latina(2), anima cordoba (3) san francisco film festival(4),					
Premiere (2022) nacional	Bogoshorts(5) si no pasamos en este, aplicamos a Ficci					
	Noviembre - cut out fest					
	2023 Marzo - Femcine y Monstra(4)					
	Abril - Truca, Glassanimation (5)					
	Agosto- Cine jardin (6)					
	Septiembre- Pantalones cortos, y Cine infancia y adolescencia (7)					
	Octubre - Festival internacional de cine de Pasto (8)					
	2024 Aun por acordar					



Piezas conexas

1. Portadas con LUN a gris y a color.
2. Logo
3. Arte promocional para los perfiles de facebook de LUN, ARIA y LUNARIA.



LUNARIA



LunAria



LunAria



