



Universidad de Chile

Instituto de la Comunicación e Imagen

Carrera de Cine y Televisión

## Cortometraje de Animación “Javiera y el fin del mundo”

Obra audiovisual para optar al Título de Realizador de Cine y Televisión

**AUTOR:**

Daniel Collao

**PROFESOR GUÍA:**

Víctor Fajnzylber

Santiago, Chile

2022

## **Ficha técnica**

**Nombre del Proyecto:** Javiera y el fin del mundo

**Género:** Animación / ficción

**Tipo de Obra:** Nuevos lenguajes y/o experimental - Animación

**Duración:** 10 min.

**Dirección:** Daniel Collao

## **Motivación**

Javiera y el fin del mundo es una obra que representa el estado de negación y culpa sobre las acciones cometidas en el pasado. La motivación para contar esta historia es explorar estas emociones desde una perspectiva más universal y no necesariamente desde hechos concretos. Por esto, la historia transcurre en el terreno de lo ambiguo y el misterio, a través de personajes animados y no reales.

La animación en Chile cada vez crece más, y se hace necesario que más personas se atrevan a explorar en este tipo de formato. Como autor de esta obra, se me hizo necesario poder aplicar los conocimientos técnicos en animación 3d que fui adquiriendo en los últimos años.

## **Sinopsis**

En una localidad costera, vive modesta y tranquilamente Javiera junto a su esposo Raúl. Un Día, la normalidad de Javiera se ve interrumpida cuando el anciano al que cuida la acusa de un de ser una asesina. Javiera, sin reconocer la culpa, le oculta su problema a su esposo hasta que éste se entera y rompe su relación con ella.

## **Tratamiento audiovisual**

Javiera y el fin del mundo trata de cómo una mujer intenta rehacer su vida aislándose en el sur de Chile, muchos años después de haber delatado a una amiga perseguida políticamente. Por esto, hay una constante sensación de inadaptación de la protagonista en relación con su entorno y con los otros, como si estuviera guardando un secreto ocultando sus emociones. La historia tiene lugar en el año 2000, y está ambientada en la caleta de Pucatrihue, provincia de Osorno. Por lo tanto, se retratan las condiciones de vida de las personas en esa época, considerando la religiosidad, vestimenta, arquitectura y geografía.

Para potenciar la sensación de inadaptación de la protagonista, se utilizan planos fijos que establecen un ambiente estático, en donde el movimiento, tiempo y ritmo recaen en el flujo de acciones de la protagonista.

La técnica de animación a utilizada es una mezcla de animación 3D sobre escenarios fotografiados. Básicamente dos capas que se componen de: la primera una imagen fija del escenario de fondo, que sería la fotografía de una maqueta; la segunda capa de los personajes generados con software 3D, los cuales están animados por medio de esqueletos virtuales. Esta técnica está inspirada en los clásicos escenarios elaborados para animaciones de stopmotion, pero reemplazando los muñecos articulados por personajes digitales.

## **Propuesta de Dirección**

El principal desafío en dirección es poder crear un relato coherente entre el tema y la animación a través de las distintas técnicas.

En cuanto al punto de vista, el centro de discusión que podría tener mucho peso durante el cortometraje es el reconocimiento de maldad o bondad de la protagonista. Creo que no es necesario mostrar explícitamente que una persona es o no malvada. El espectador debe poder discernir entre lo bueno y lo malo, o simplemente aceptar que nunca tendrá la suficiente información para llegar a una conclusión.

La forma actoral tiene como referente las películas de Raúl Ruiz, considerando la forma en que los personajes realizan acciones sin ningún fin para la historia, y que

representan en cierta forma una realidad con diversas distracciones.

### **Propuesta de Fotografía**

Siendo este un cortometraje de animación se simula la posición de cámara como si estuviera en un espacio real dentro de los sets. Esto para potenciar una sensación más naturalista y permitir que el espectador sienta un mayor grado de verosimilitud al presenciar escenarios que son materialmente falsos.

Una de las prioridades es lograr que el movimiento en las escenas sea generado por el comportamiento de los personajes, por lo que predomina el plano fijo para cada escena. Aquí se aprovechan los planos fijo para desarrollar algunas escenas a través del fuera de campo, ampliando el mundo más allá de lo materialmente visible. Creo que esto es necesario para alentar al espectador a imaginar lo que no puede ver y sugerirle que hay un mundo más allá del cortometraje.

Aprovechando la técnica de combinar elementos digitales con fotografías, elaboré una forma en que la protagonista se incorpore a partes del escenario que son solo pintura y no tienen tres dimensiones. Como por ejemplo la cocina y el camino hacia la casa de Guillermo. Aquí se hace notar mucho más la combinación de la imagen 2d y los elementos creados en 3d.





## Iluminación

Se recreará una iluminación difusa que no logre alcanzar todos los rincones de los interiores, simulando luces provenientes de ampolletas cálidas antiguas. La idea es poder generar algo de misterio a través de la iluminación, pero nunca separando a los personajes del propio entorno.

La forma técnica en que se iluminan los escenarios es por medio de focos led reales. Estos son puestos fuera de las maquetas para luego tomar una fotografía del escenario. Manteniendo la misma posición de las luces, se toma una serie de fotografías a una esfera cromada puesta en la maqueta. Las fotografías van desde la subexposición a la sobreexposición. Con estas fotos se crea una sola fotografía, con gran cantidad de datos lumínicos, llamada HDRI. La finalidad del HDRI es poder aplicar la misma iluminación a los modelos 3d generados digitalmente. De esta forma, los personajes se ven integrados al escenario como si estuvieran físicamente en ellos.



## Propuesta de Arte

La ambientación en este cortometraje busca retratar la localidad de Pucatrihue en los años 2000. Están recreados los interiores de las casas simulando los materiales de construcción típicos de esa zona, pero al mismo tiempo notándose los materiales reales de los que están hechas las maquetas. Los interiores tienen paredes forradas de madera, ventanas de madera y diversos objetos de la zona como estufas a leña. En el siguiente ejemplo de “A short love story in stop motion” (2003) dirigido por Carlos Lascano, se aprecia un escenario que no intenta verse como una locación real, aprovechando las texturas de los materiales para una estética especial.



La casa de Javiera, debe ser una casa pequeña con varios cachureos que muestren que no hay mucho espacio para guardar sus cosas. Tanto en la cocina como en el taller se observarán esculturas talladas en madera como adorno, para mostrar constantemente su labor como escultor.

Los exteriores de las casas simulan estar contruidos de madera, pintados de diversos colores y desgastadas por la lluvia. Para ello se crearán maquetas cuya base será de cartón al que se le agrega papel maché, palitos de madera, cartón y materiales reciclados que serán pintados. La referencia del paisaje y la arquitectura se muestra en la siguiente fotografía de Pucatrihue.





Sobre el escenario se incorpora al personaje creado digitalmente como se muestra en las siguientes imágenes que corresponden a un prototipo creado por mí.



Para poder integrar a los personajes 3D y que su materialidad parezca que está físicamente en el escenario, se deben tomar una serie de fotografías sobre una esfera cromada para crear un mapa HDRI que contenga información lumínica de la escena. En este ejemplo los materiales 3d toman esa información y reaccionan a la luz creando materiales fotorrealistas, a los cuales se les pueden crear diversas texturas. Además, los materiales reflectantes pueden reflejar el entorno.

### **Propuesta de Sonido**

El sonido en este cortometraje es fundamental para dar credibilidad al mundo animado. En el diseño sonoro se agregaron sonidos a las acciones de los personajes que puedan generar alguno, como pasos, golpes, roces, etc.

El ambiente está definido por sonidos naturales propios de la localidad que recuerden constantemente el lugar geográfico. Como lo son el sonido del mar, viento y aves.

Parte de la narrativa se desarrolló por medio de sonidos fuera de campo, personajes como el de la Señora que le entrega la llave a Javiera, aparece fuera de campo, ya que solo importa su conversación con Javiera y la reacción pasiva de Guillermo al escucharlas. El sonido fuera de campo ayuda a extender el mundo interno más allá de los límites técnicos de la animación, aumentando la eficiencia durante desarrollo de la producción.

Todos los sonidos provienen de bibliotecas de sonido a excepción de la música y las voces que fueron registradas de una actriz y un actor.

La música tiene una melodía que en una idea principal debía parecer repetitiva, con una armonía que tiene una progresión que empieza desde la calma, llega a la angustia y termina en tristeza. Esta música fue compuesta por Camilo Brandi especialmente para este cortometraje.

### **Propuesta de Montaje**

En este cortometraje prima el montaje interno y cada escena está compuesta por un solo plano. Las escenas están ordenadas cronológicamente y cada cambio entre estas conlleva una elipsis. Lo ideal es poder mostrar que la historia ocurre en pocos días. Para hacer notar las elipsis se utiliza un corte en el sonido diferenciando los distintos espacios, también se nota en las diferencias lumínicas naturales.