

LA
LEYENDA
DEL HILO
ROJO

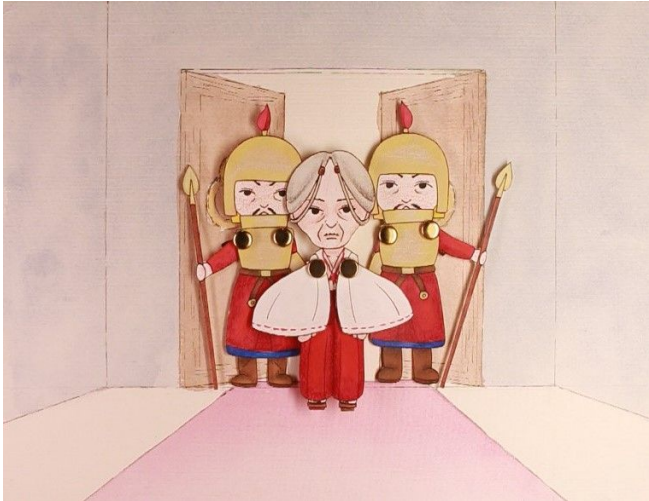
Andrea Olucha Buendía
Rafael Ortega Valls
María del Carmen Escribano Meseguer
Alejandro Jiménez Villar
Zoé Román Cazalla

<u>ÍNDICE</u>	<u>páginas</u>
· Sinopsis-----	3
· Técnicas y desarrollo artístico tecnológico utilizado -----	4
· Softwares -----	5
· Materiales -----	5
· Locuciones, espacios de sonido y música empleados -----	6
· Storyboard -----	7-8

SINOPSIS

Cuenta una leyenda de las culturas orientales que cada persona tiene un hilo rojo atado y que, en el otro extremo del hilo, se encuentra tu pareja ideal.

Un emperador quería saber quién sería su esposa, así que llamó a una bruja para que le ayudara a poder ver el hilo rojo y, de esta forma, encontrar a la persona que se encontraba al otro extremo del hilo. Pero cuando la bruja le presentó a la mujer, a él no le gustó lo que encontró y la rechazó. Con el paso del tiempo, el destino le puso a esa persona en su vida y se dio cuenta que el hilo rojo y su historia eran reales.



TÉCNICA Y DESARROLLO ARTÍSTICO

TECNOLÓGICO UTILIZADO

Lo primero de todo y más importante en cualquier producción de este estilo, es la elección de la idea principal de la que va a tratar todo el trabajo. En nuestro caso, tuvimos varias ideas cada componente del grupo pero ninguna cuajaba. Al final nos decidimos por representar un cuento infantil como, por ejemplo, *Shrek*. Finalmente acordamos en narrar una historia tradicional típica japonesa llamada *Sakura*. Esta historia, en resumen, trata sobre que cada persona del mundo tiene, al final de su hilo rojo, a la persona con la que está destinada a estar.

Cuando ya está la idea seleccionada, lo siguiente es realizar el guión literario. Este guión, en esta ocasión, se centraba en lo que diría el narrador. A continuación, se desarrolla el guión técnico junto con el *Storyboard*, donde se establecen los tipos de planos, los personajes que salen en cada uno y la duración de cada secuencia. Lo que diferencia al *Storyboard* del guión técnico es la imagen visual que se añade a cada plano.

Para completar la plena organización del trabajo, se realizó un planing de cuantos planos había que grabar cada día y se conseguiría seguir hasta el final. Esto no se pudo conseguir al cien por ciento debido a problemas con tomas demasiado largas que ocuparon mucho tiempo y la ausencia de determinados integrantes del grupo algunas días.

En la fase de producción tuvimos un problema que supimos solucionar rápidamente. El primero y más importante fue que, al grabar en el programa *DragonFrame*, ajustamos la imagen al marco de "acción" cuando debería haber sido al marco 4:3, el más grande. Su consecuencia fue que, en la parte de postproducción, tuvimos que ajustar todas las imágenes para que no se vieran los bordes de los fondos y la mesa. En algunas escenas, al tener que ajustarlas, se recortaban partes importantes de la toma, por lo que hubo que recurrir a efectos de *Adobe Premiere*.

El siguiente problema que nos ha surgido a sido los cambios de luz, ya sea con el contraste o con la temperatura del color. Esto es debido al cambio constante de platós porque estaban ocupados por otros grupos de clase. Se ha intentado solucionar pero algunas tomas tiene diferentes colores dentro de la misma, ha sido muy complicado.

Otro error que apareció, en los últimos días de postproducción, fue que se extraviaron algunas tomas. Con suerte se recuperaron casi todas menos dos y se tuvieron que volver a hacer el último día. Pensamos en no volver a hacerlas ya que no eran tan importantes para entender la historia, pero queríamos ser fieles a los guiones que habíamos preparado.

Respecto a los dos programas utilizados en este proyecto, hemos tenido problemas y complicaciones, ya que la mayoría de los integrantes del grupo no los habíamos utilizado casi nunca. Por eso, al principio fuimos despacio, pero a medida que se avanzó en la utilización de estos programas, se progresó rápidamente.

En el periodo de producción, en algunos momentos del trabajo, hemos utilizado unos palillos para sujetar a los personajes verticalmente ya que esas tomas tenían bastantes personajes y era difícil acertar con la posición de cada uno en el plano. Además, con esta técnica, se crea mucha profundidad de campo.

Añadiendo a esta técnica, también hemos utilizado el recurso del enfoque y desenfoco para añadirle esa profundidad y realismo. Pero, sobre todo, queríamos darle más dramatismo en esas partes tan importantes.

En la fase de postproducción, hemos editado primero en Adobe Premiere cada toma transformándola en video con todas las necesidades que debía tener. Teniendo todas las tomas en este formato era mucho más fácil luego el montaje final completo. Además, el programa Premiere iría mucho más rápido, ya que trabaja más ligeramente con videos que con fotografías.

SOFTWARES

Los Softwares utilizados en este proyecto fueron Dragonframe y Adobe Premiere.

Para la grabación utilizamos Dragonframe, se utiliza para producciones de Stop motion.

Para el montaje en postproducción utilizamos Adobe Premiere, que sirve para la edición de videos. En él puedes añadir y editar música, voces, transiciones, la edición del croma, etc, que no se encuentran en la grabación principal.

MATERIALES

La elección del material es bastante acertada, ya que queríamos dar una sensación de historia infantil, una representación sencilla a primera vista, pero completamente entendible al representar las escenas. También queríamos que el resultado fuera todo de nuestra producción manual, es decir, que fueran todos los fondos, personajes y técnicas realizados y procesados por nosotros mismos.

Los materiales utilizados durante la producción fueron:

- Muñecos de papel pintados con lápices de colores.
- Papel de acuarela.
- Acuarelas.
- Libreta de A5.
- Encuadernadores dorados.
- Palos de sujeción.
- Hilo de lana rojo.

Los muñecos de papel logramos articularlos con los encuadernadores dorados, de esta forma teníamos más oportunidades para crear movimiento. En algunas escenas hemos necesitado palos para sujetar al personaje, creando así, profundidad de campo.

Con el papel de acuarela creamos los fondos, ya que la acuarela es una técnica muy rápida de utilizar y con la que puedes obtener un muy buen resultado.

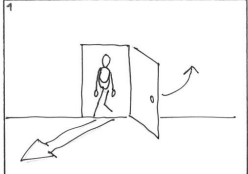
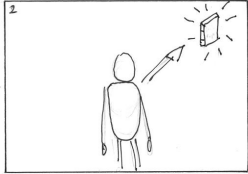
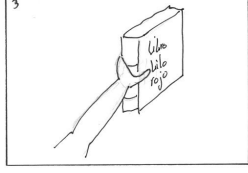

Finalmente, utilizamos el hilo de lana rojo, fundamental en la historia, para unir a los personajes y para hacer más fácil la interpretación de la historia, ya que es un elemento muy importante que debíamos añadir.

LOCUCIONES, ESPACIOS DE SONIDO Y MÚSICA EMPLEADOS

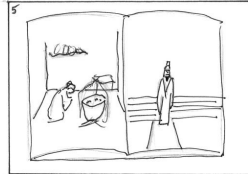
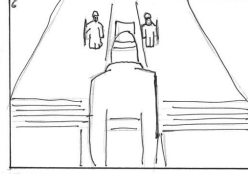
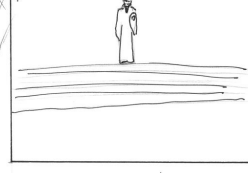

En este trabajo hemos utilizado el recurso de la narración, ya que se trata de un cuento infantil. Para empezar, se grabó la voz del narrador en un estudio de grabación profesional del hermano de Andrea Olucha, fuera del aula de trabajo, para que tuviera más calidad de audio.

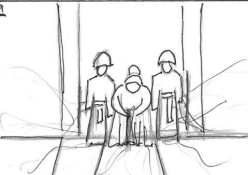
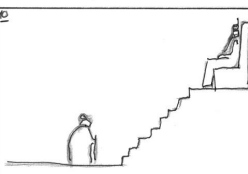
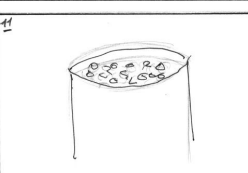

Luego, en postproducción, se le añadió el video junto con la música. Los efectos de sonido y la música empleada se ha conseguido a través de internet, en páginas dedicadas a exponer estos recursos sin copyright. Estas páginas son [• \[~ } à à à / ^ È \[{](#) y [^ \[~ c̃ à ^ È \[{](#) (en esta última nos hemos cerciorado que no tuvieran copyright).

STORYBOARD

X DIBUJAR	EXPLICACIÓN
	Shot: Plano general Action: Entra la persona a la biblioteca. Time: 3" Sound:
	Shot: Plano Americano Action: El libro brilla y lleva hasta la persona. Time: 3" Sound:
	Shot: Plano detalle Action: La persona coge el libro. Time: 3" Sound:
	Shot: Plano cenital Action: El libro se va abriendo hasta la primera página de la historia. Time: 5" Sound: Narración.

LA LEYENDA DEL HILO ROJO

	especificaciones
	Shot: Plano cenital Action: las ilustraciones se animan. Time: 6" - 5" Sound:
	Shot: Plano picado Action: Emperador ante su ejercito. Time: 3" Sound:
	Shot: Plano contrapicado Action: Emperador ordenando. Time: 5" Sound:
	Shot: Plano picado Action: Soldados van en busca de la bruja. Time: 5" Sound:

	Shot: Plano figura Action: Entran a palacio la bruja y esos soldados. (chumo) Sound: Time: 3"
	Shot: Plano general Action: la bruja se acerca al trono. Time: 3" Sound: Chismes y chispa final.
	Shot: Plano detalle Action: Se ve el frasco hecho por la bruja (chumo). Time: 2" Sound:
	Shot: Plano medio Action: El emperador se bebe el frasco. Time: 3 1/2" Sound: Intriga / Suspense.

	Shot: Plano detalle Action: El hilo aparece sobre el dedo del emperador. Time: 3 1/4" Sound: Intriga / Suspense.
	Shot: Gran plano general Action: la bruja y el emperador cabalgan hasta su destino. Time: 6 1/10" Sound:
	Shot: Plano medio corto Action: La bruja y el emperador llegan al poblado. Time: 3" Sound:
	Shot: Plano medio corto Action: El emperador ve que el hilo llega a una campesina. Time: 7" Sound:

