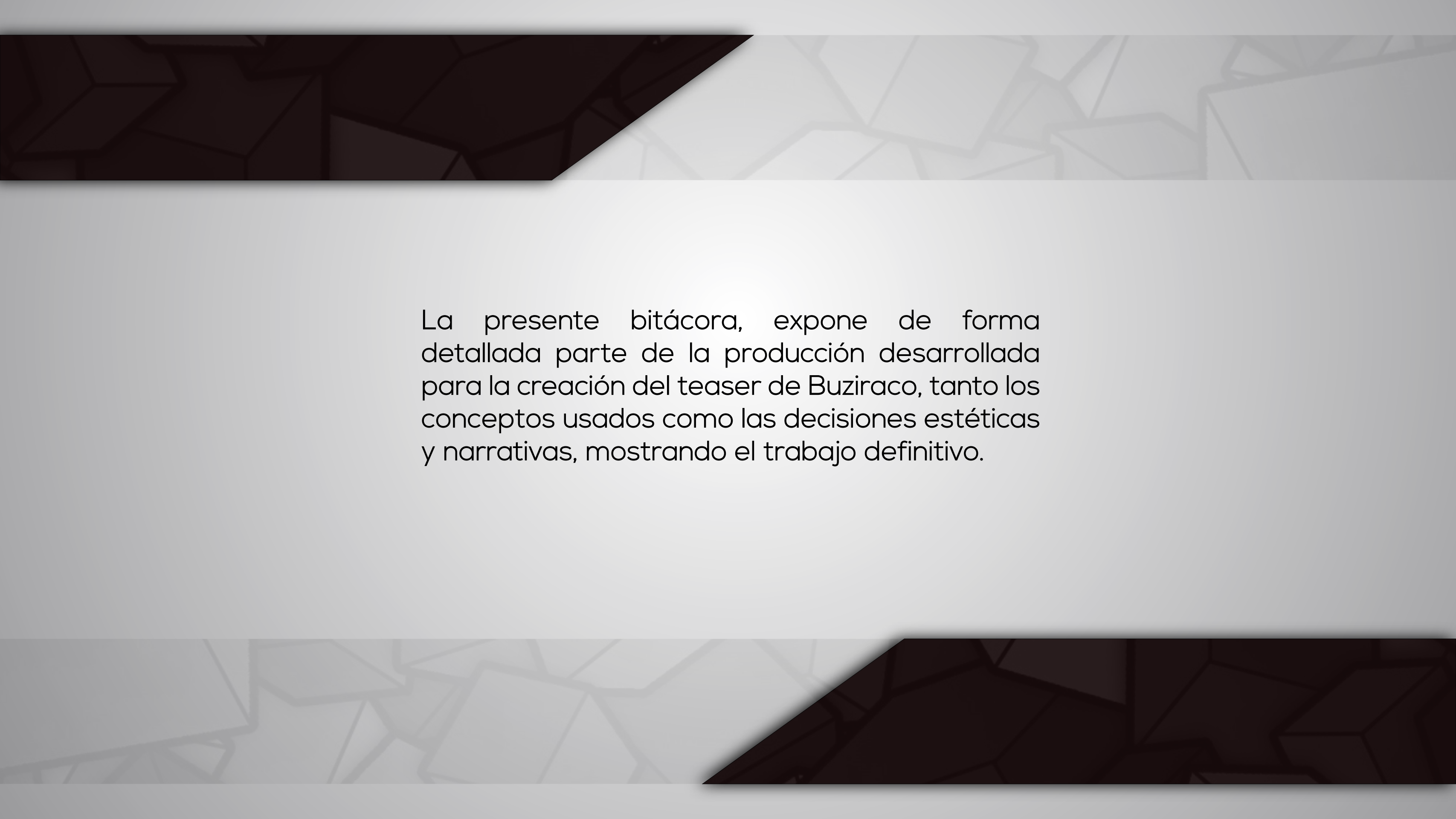




BUZIRACO

BITÁCORA



La presente bitácora, expone de forma detallada parte de la producción desarrollada para la creación del teaser de Buziraco, tanto los conceptos usados como las decisiones estéticas y narrativas, mostrando el trabajo definitivo.

CONCEPTOS

DUALIDAD

Al intentar buscar un tema para el desarrollo de la animación se encontró una relación entre los textos que mencionaban al Buziraco, una característica en común, la percepción que se tenía de este variaba de acuerdo al grupo social que lo describiera.

Un demonio, un ente malvado, manipulador que solo podía generar miedo y destrucción en su camino, desde la visión de la iglesia católica y sus creyentes.

Una deidad a la cual venerar y rendirle culto para obtener su favor, desde la perspectiva de los esclavos.

Con esto presente, se buscó que el protagonista, el Buziraco, pudiera reflejar dicha característica, por lo que se crearon dos diseños para este, uno como un ser luz, bondadoso, cuando fuera invocado por los esclavos y otro como un ser oscuro y malvado cuando tuviera relación con la iglesia y sus seguidores.

IDEAS DESCARTADAS

También se pensaron en temas un poco más comunes relacionados con la época en la que se gestaba la historia como lo fueron la esclavitud o el racismo, pero al ser temas tan explorados y alejados de la idea que se quería transmitir acerca del reconocimiento del patrimonio cultural se descartaron.

Además, estos son temas polémicos con los que no se sabría trabajar debido su complejidad, mereciendo una investigación y aproximación diferente.



GUION

La realización del guion literario como parte del proceso de producción de la animación, se realizó en primera instancia al tener presente trabajos previos en los que se llevaron a cabo producciones animadas, aunque posteriormente y como parte de la investigación para este proyecto, se tuvieron en cuenta a varios autores, los cuales brindaron una idea más clara para su realización sobre todo de su estructura, pues en las experiencias previas se utilizó de una manera muy informal sin preocupación por el detalle.

1. COSTA DE CARTAGENA. EN EL MAR. EXT./DÍA.

Clima soleado y despejado.

En un bote, cerca de la costa, Seis ESCLAVOS, con pocas vestimentas, con muestras de maltrato físico, débiles por el viaje, van sentados y encadenados, acompañados por dos SOLDADOS españoles, uno en la proa y otro en la popa, armados con espadas y látigos, además de un MARINERO encargado de los remos, sentado en la popa del bote, van hacia la playa. Atrás de ellos se vislumbra una gran embarcación varada y otros botes.

Se puede escuchar el ruido de las olas y el graznido de gaviotas en la lejanía.

2. COSTA DE CARTAGENA. PLAYA. EXT./DÍA.

Los seis ESCLAVOS, en dos filas de a tres, encadenados, caminan lentamente debido al cansancio, el hambre y la enfermedad. Son dirigidos por los dos SOLDADOS, uno adelante y otro atrás, con gritos y látigo. El bote que los trajo se aleja lentamente con dirección al gran barco negrero.

El último esclavo se queja del dolor por lo que El SOLDADO que va atrás lo azota con el látigo. El esclavo sufre de dolor y mira al SOLDADO con odio, pero se resigna y avanza.

3. CAMPO. PLANTACIÓN DE AZUCAR. EXT/DÍA

Los ESCLAVOS, vestidos con una camisa y un pantalón corto, sucios, trabajan en un día soleado, cosechando varios cultivos. El CAPATAZ, molesto, los azota para que trabajen más rápido. Uno de los esclavos sufre de dolor, lo que le genera una rabia y odio intenso.

4. CAMPO - SELVA. EXT/NOCHE

Los ESCLAVOS huyen, con miedo y susto, corriendo rápidamente, en la mitad de la noche, a través de los cultivos adentrándose en la selva. Se escucha el ruido de las ramas y hojas que atraviesan, su respiración agitada y el ladrido de perros en la lejanía.

GUION

5. CIMA DEL CERRO DE LA POPA. SELVA. EXT/NOCHE

Se escucha el ruido de tambores y cantos africanos.

Varios ESCLAVOS, tocan tambores, mientras otros danzan alrededor de una gran fogata, en medio de la selva. Del fuego surge el BUZIRACO, un ente sobrenatural que posee muchos accesorios en su cuerpo como collares y brazaletes, destacando su cabeza que es una gran máscara y un gran aro en su espalda que flota justo como él. Todos los esclavos lo adoran. El BUZIRACO los observa, asiente la cabeza, se eleva y desata su poder. Su aro se eleva y se extiende alrededor de todo el lugar generando una especie de campo protector. El cielo alrededor del cerro de nubla completamente.

6. SELVA ALREDEDOR DEL CERRO DE LA POPA. EXT/NOCHE

Varios SOLDADOS se dirigen a donde se encuentran los esclavos para atraparlos y llevarlos de vuelta. Equipados con lanzas y espadas, siguen las indicaciones de varios perros, a través de la espesa selva. Los soldados atraviesan el campo protector del BUZIRACO. Inmediatamente se genera una gran tormenta eléctrica, el aire sopla fuertemente y cae un trueno frente a los soldados. Los soldados caen al piso asustados y se alejan corriendo del lugar.

7. CARTAGENA PUERTO COSTERO. EXT/DÍA.

Al medio día. Un día despejado y soleado.

Un galeón español atraca en el puerto. Desembarcan varias personas y dentro de ellos destaca un viejo FRAILE que sostiene un gran bastón con forma de cruz en su punta superior. El FRAILE mira a través de una piedra preciosa de su bastón a la cima del cerro de la Popa, sonriendo, cierra los ojos e imagina un gran monasterio. Al abrir los ojos de nuevo y mirar más detalladamente dicho cerro, observa salir una gran humareda de una fogata, lo cual lo inquieta. Camina arrogante y con prisa. Unos SOLDADOS se acercan a él para darle la bienvenida y escoltarlo. Inmediatamente después, el FRAILE hace un ademán para referirse al cerro. Los SOLDADOS, se sorprenden y con mala cara recuerdan el rayo que los hizo escapar asustados de ese lugar. El FRAYLE observa las caras de los soldados, entiende la situación, se enfada y se va caminando solo, dejando atrás a los soldados y al puerto.

8. SELVA ALREDEDOR DEL CERRO DE LA POPA. EXT/DÍA

Atardecer.

El FRAILE, enojado cruza el mismo paraje que los soldados hicieron anteriormente en la búsqueda de los esclavos fugitivos. Cruza el campo protector del BUZIRACO, teniendo una sensación al hacerlo. Se genera una tormenta eléctrica y un rayo cae frente a él. El FRAILE usa su bastón para protegerse, avanza y cae otro rayo, pero esta vez en dirección a él. Usando su bastón el rayo es interceptado y desviado, repitiéndose varias veces estas acciones. El FRAILE continúa avanzando. El BUZIRACO abre los ojos y se da cuenta de la presencia del FRAILE por lo que se dirige a encararlo volando. Frente al FRAILE, en medio de la selva, desciende el BUZIRACO enojado, el cual insiste en que se aleje del lugar usando ademanes e invocando sus poderes climáticos. El FRAILE ve ante sus propios ojos al causante del miedo de los soldados, el FRAILE se presenta respetuosamente ante el BUZIRACO e intenta convencerlo de que él es un mensajero que busca la paz y que quiere realizar un tratado con los esclavos para que no necesiten marginarse en aquel lugar tan alejado. Le enseña su cruz y se arrodilla. El BUZIRACO lo observa asombrado y se deja convencer. El clima tormentoso se detiene. El FRAILE arrodillado sonríe malignamente, al saber que logro convencerlo.

9. DENTRO DE UNA IGLESIA. INT/NOCHE.

El FRAILE golpea con sus puños un atril de madera e incita a una congregación de personas y soldados de acabar con los esclavos fugitivos en la cima del cerro de la popa diciendo que son peligrosos por estar asociados con el demonio, debían ser castigados por hacer un acto contra DIOS. Se escuchan los gritos de las personas enardecidas. El FRAILE sonríe malignamente.

10. AFUERAS DE LA CIUDAD. EXT/DÍA.

El FRAILE camina dirigiendo un sequito de soldados cubiertos con túnicas similares a la suya. Caminan alejándose de la ciudad, llevan antorchas.

GUION

11. SELVA ALREDEDOR DEL CERRO DE LA POPA. EXT/DIA-NOCHE.

El FRAILE y su sequito llegan al mismo paraje en donde apareció el Buziraco, allí se detienen, el clima se vuelve tormentoso y el BUZIRACO aparece frente a ellos. El FRAILE, demuestra respeto y el BUZIRACO los deja continuar hacia la aldea de los esclavos prófugos.

12. ALDEA DE LOS ESCLAVOS. EXT/NOCHE

El FRAILE y su sequito entran en la aldea. Los esclavos se acercan para recibirlos. El sequito se acerca, se quitan las túnicas dejando ver que son SOLDADOS, inmediatamente comienzan a lanzar sus antorchas a las chozas, blanden sus espadas y atacan a los esclavos. El BUZIRACO se da cuenta, se enfada, intenta usar sus poderes, pero al morir su gente comienza a debilitarse hasta que el ultimo esclavo muere, desapareciendo con un grito de odio rabia y frustración. El FRAILE se ríe malvadamente mientras ve toda la destrucción generada.

Se ve una transición de la aldea destruida convirtiéndose en un gran monasterio.

13. CERRO DE CALI. EXT /NOCHE

Esclavos se reúnen en la mitad de la selva, alrededor de una fogata de fuego haciendo el mismo ritual que hicieron anteriormente los esclavos de Cartagena, danzan al ritmo de tambores para invocar al BUZIRACO. El BUZIRACO surge, pero esta vez todo se pone oscuro y tenebroso. EL BUZIRACO aparece volando, convertido en una versión maligna, furiosa y con sed de venganza. El BUZIRACO convoca una tormenta y enseña sus poderes, en medio del cielo.

14. CALI. EXT /NOCHE

El BUZIRACO en el aire ataca a la ciudad con sus poderes, generando una gran tormenta. Rayos caen sobre las casas generando incendios. El viento sopla fuertemente.

15. AFUERA DE UNA IGLESIA. EXT/NOCHE

Las campanas resuenan. Tres MONJES se percatan de la destrucción generada por el BUZIRACO, se miran entre sí y luego caminan hacia el cerro donde se encuentra el BUZIRACO.

16. CERRO DE CALI. EXT/NOCHE

Los tres monjes se encuentran frente al BUZIRACO luchan contra el usando unos báculos mágicos. Conjuran un poder que ilumina todo el lugar debilitando al BUZIRACO. El BUZIRACO es superado

El BUZIRACO huye ingresando a una mina que se haya el cerro para evitar el poder de los monjes. Los MONJES rompen sus bastones y los convierten en cruces con los cuales hacen un ritual para dejar atrapado para siempre al BUZIRACO en la mina.

17. MINA EN EL CERRO DE CALI. INT/NOCHE

El BUZIRACO pierde sus poderes y es sellado, convirtiéndose en piedra esperando algún día ser liberado para llevar a cabo su venganza.

Si bien, se pretendía contar una historia corta y sencilla del personaje, al indagar en toda la información relevante del Buziraco, se descubrió que su historia trascendía más allá de la ciudad, lo que hacía difícil el no querer plasmarla toda. En consecuencia, la animación se convirtió en algo más grande de lo que se podía manejar, terminando en la decisión de realizar una muestra, un teaser que ayudara a promover su realización al completo.

STORYBOARD



Frame 1:



Frame 2:



Frame 3:



Frame 4:

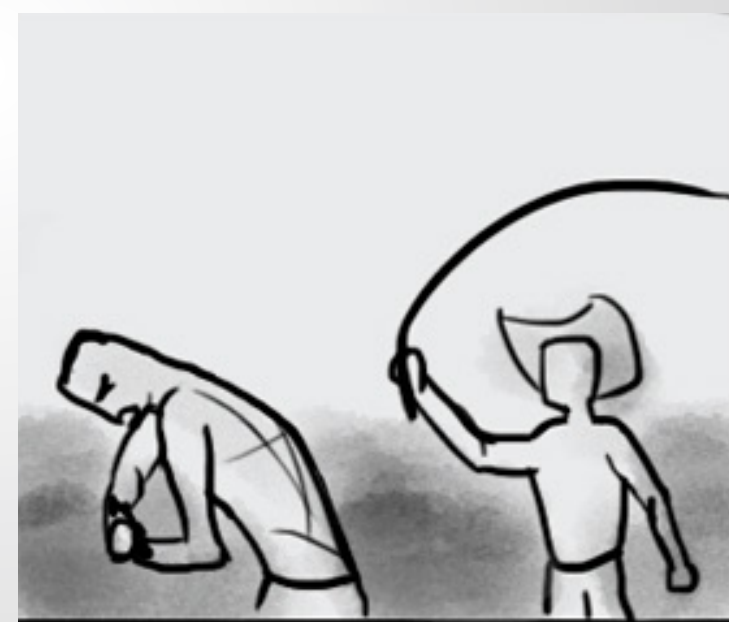
STORYBOARD



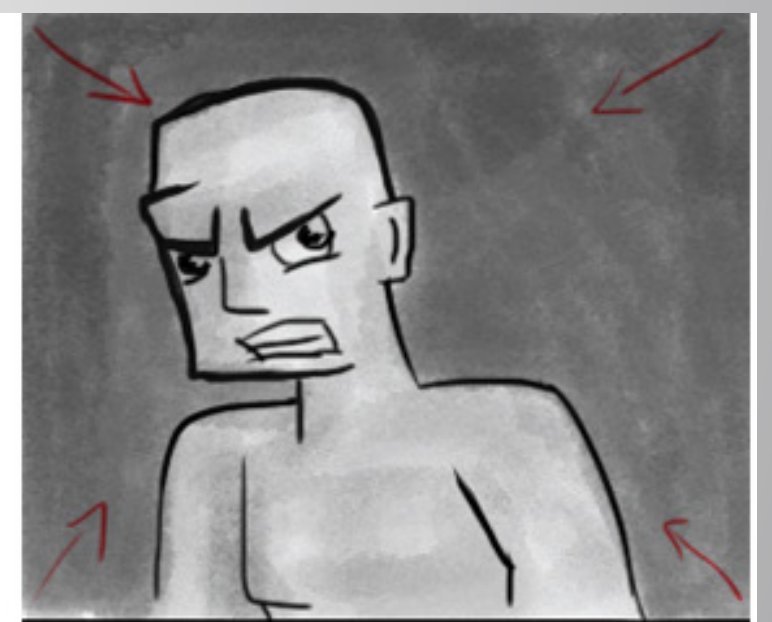
Frame 5:



Frame 6:



Frame 7:



Frame 8:

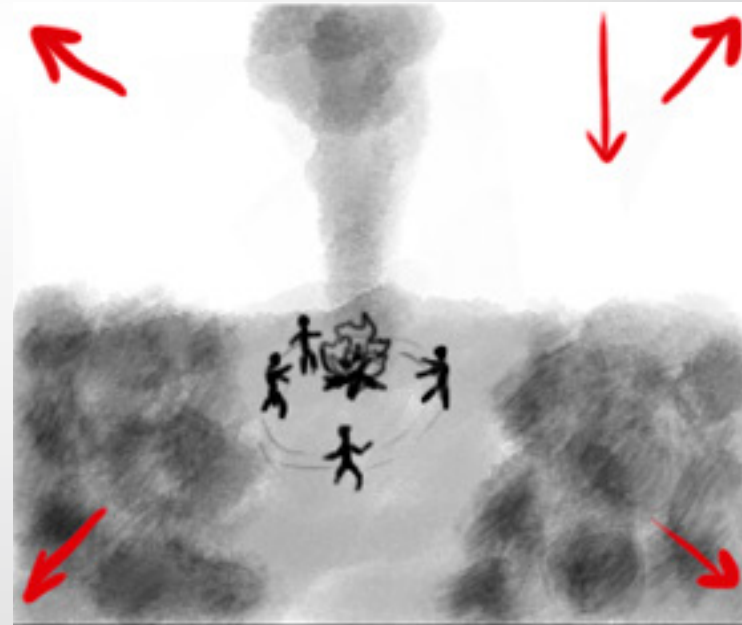
STORYBOARD



Frame 9:



Frame 10:



Frame 11:



Frame 12:

STORYBOARD



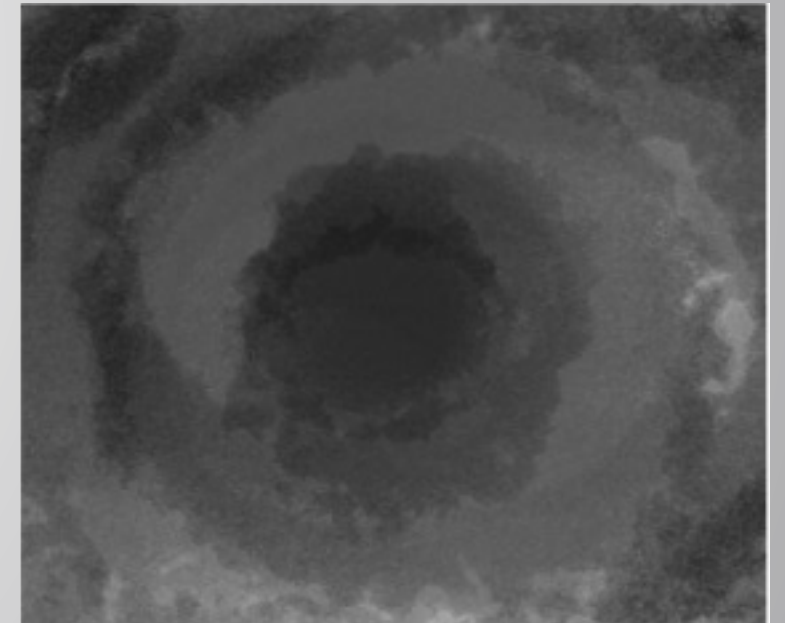
Frame 13:



Frame 14:



Frame 15:



Frame 16:

STORYBOARD



Frame 17:



Frame 18:

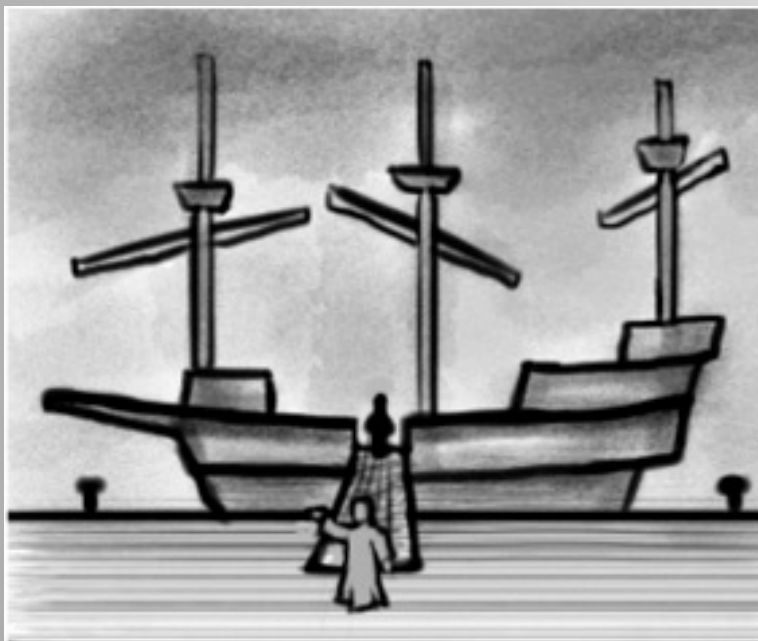


Frame 19:



Frame 20:

STORYBOARD



Frame 21:



Frame 22:



Frame 23:



Frame 24:

STORYBOARD



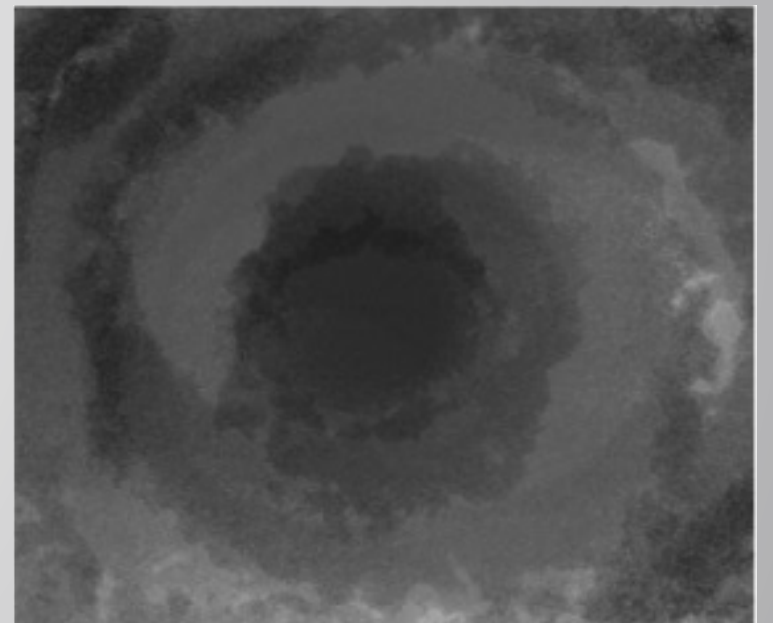
Frame 25:



Frame 26:



Frame 27:



Frame 28:

STORYBOARD



Frame 29:



Frame 30:



Frame 31:



Frame 32:

STORYBOARD



Frame 33:



Frame 34:



Frame 35:



Frame 36:

STORYBOARD



Frame 37:



Frame 38:



Frame 39:



Frame 40:

STORYBOARD



Frame 41:



Frame 42:

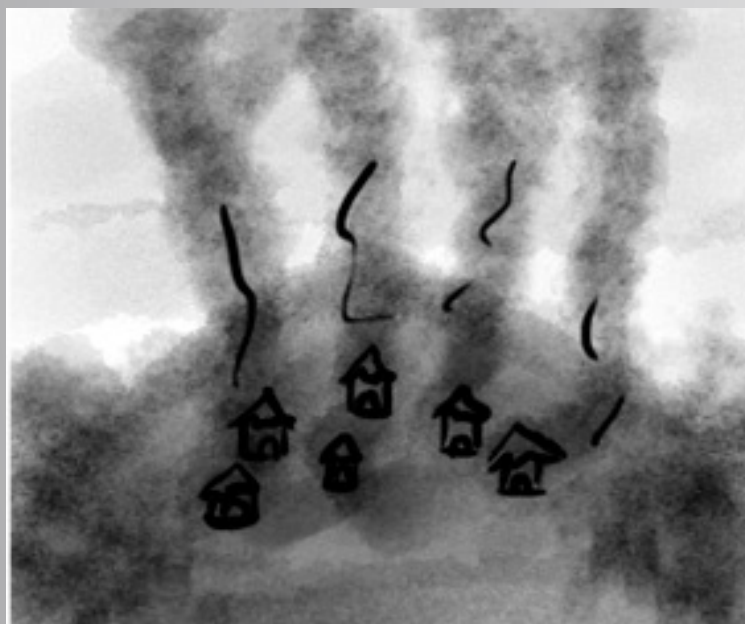


Frame 43:



Frame 44:

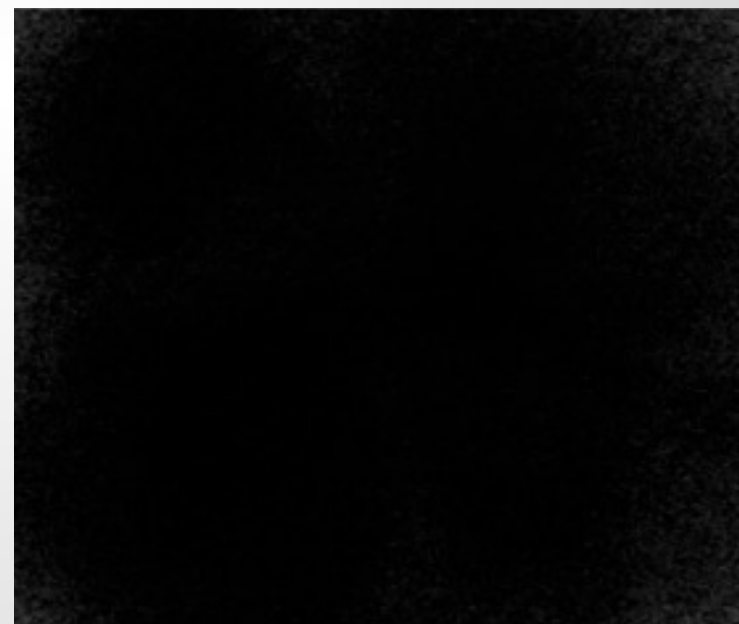
STORYBOARD



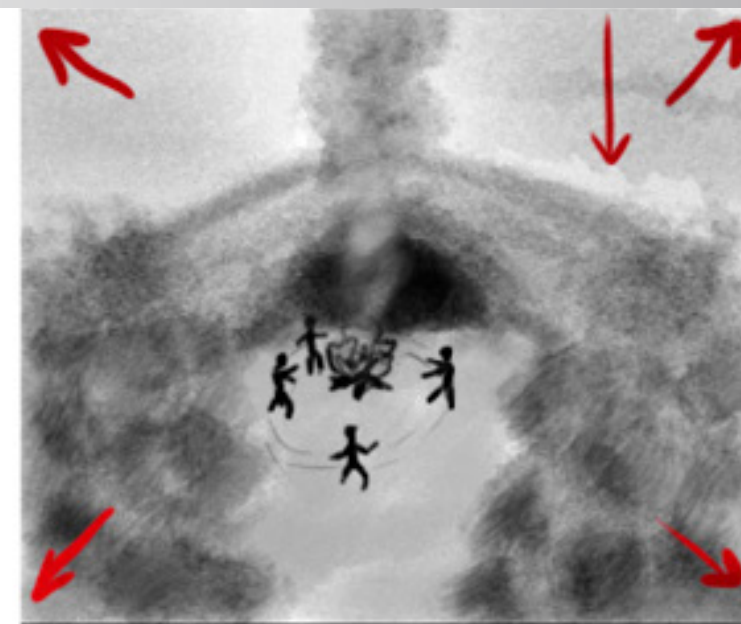
Frame 45:



Frame 46:



Frame 47:



Frame 48:

STORYBOARD



Frame 49:



Frame 50:

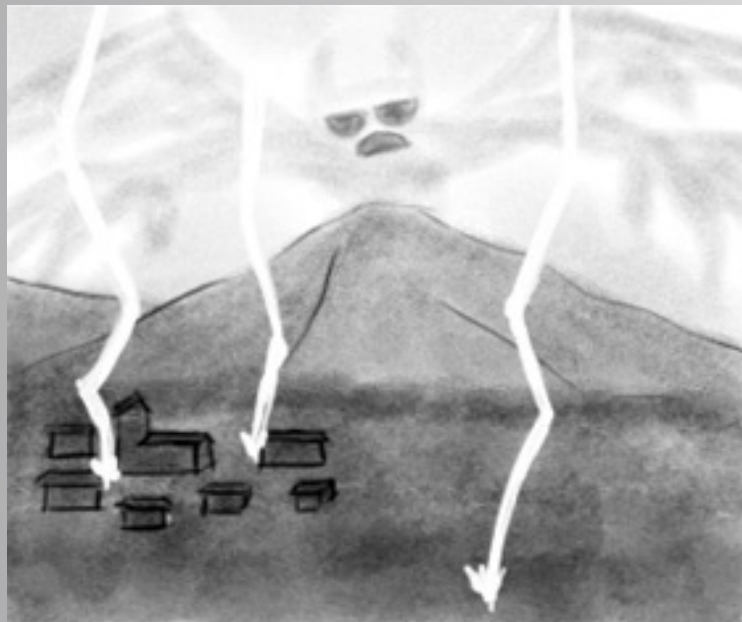


Frame 51:



Frame 52:

STORYBOARD



Frame 53:



Frame 54:



Frame 55:

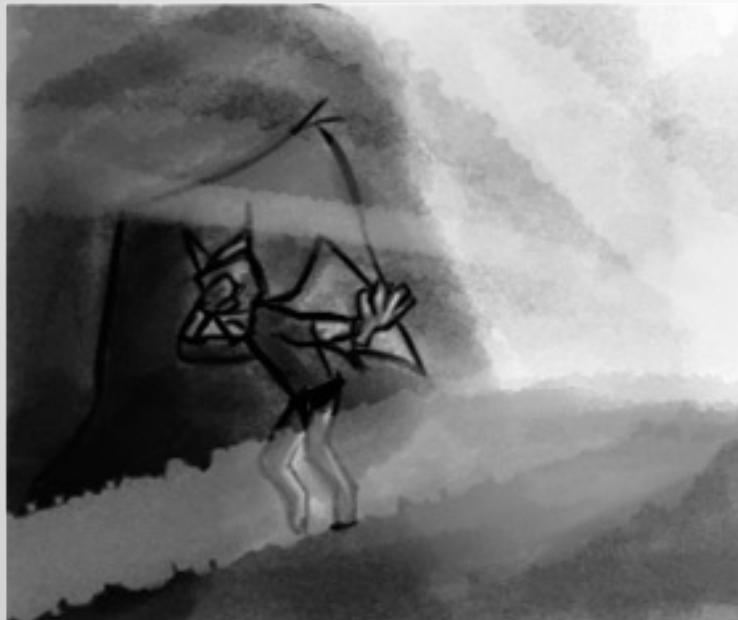


Frame 56:

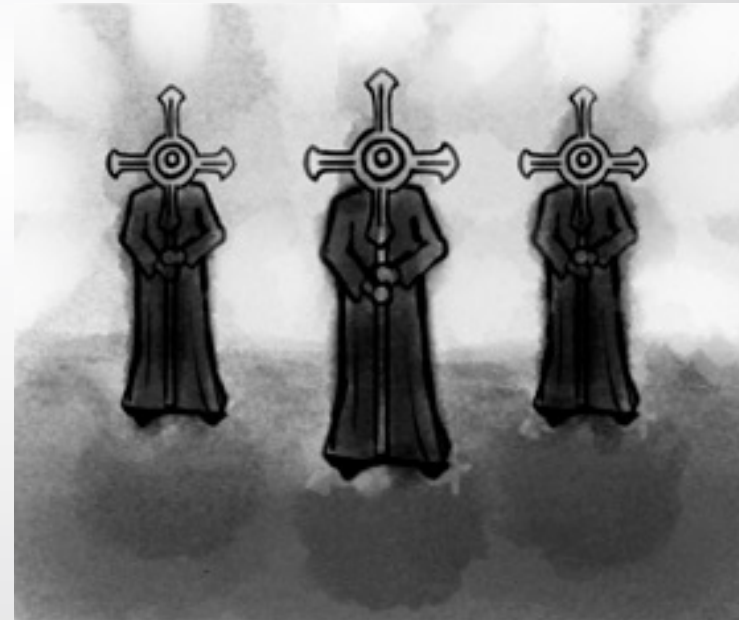
STORYBOARD



Frame 57:



Frame 58:



Frame 59:



Frame 60:

APARTADO GRÁFICO

En esta parte se mostrarán los bocetos y los diseños finales tanto de personajes como de los fondos, destacando la utilización de referentes visuales para la creación de los mismos.

Para los esclavos se utilizaron imágenes de barcos negreros, en los que se mostraba la situación de precariedad y esclavitud que estos llevaban. Se desarrollaron variaciones en los mismos al ser estos personajes secundarios para poder disponer de cuantos se necesitarán.

Para los soldados, igualmente se utilizaron imágenes en los que se podían apreciar sus atuendos y armas, especialmente para generar un poco de diversidad a la hora de generar un batallón de los mismos.

Para el fraile se utilizaron referentes actuales, pues la apariencia de estos ha cambiado mínimamente, solo buscando aproximarse a referentes sobre la posible reliquia que pudiera llevar consigo para exorcizar al mal.

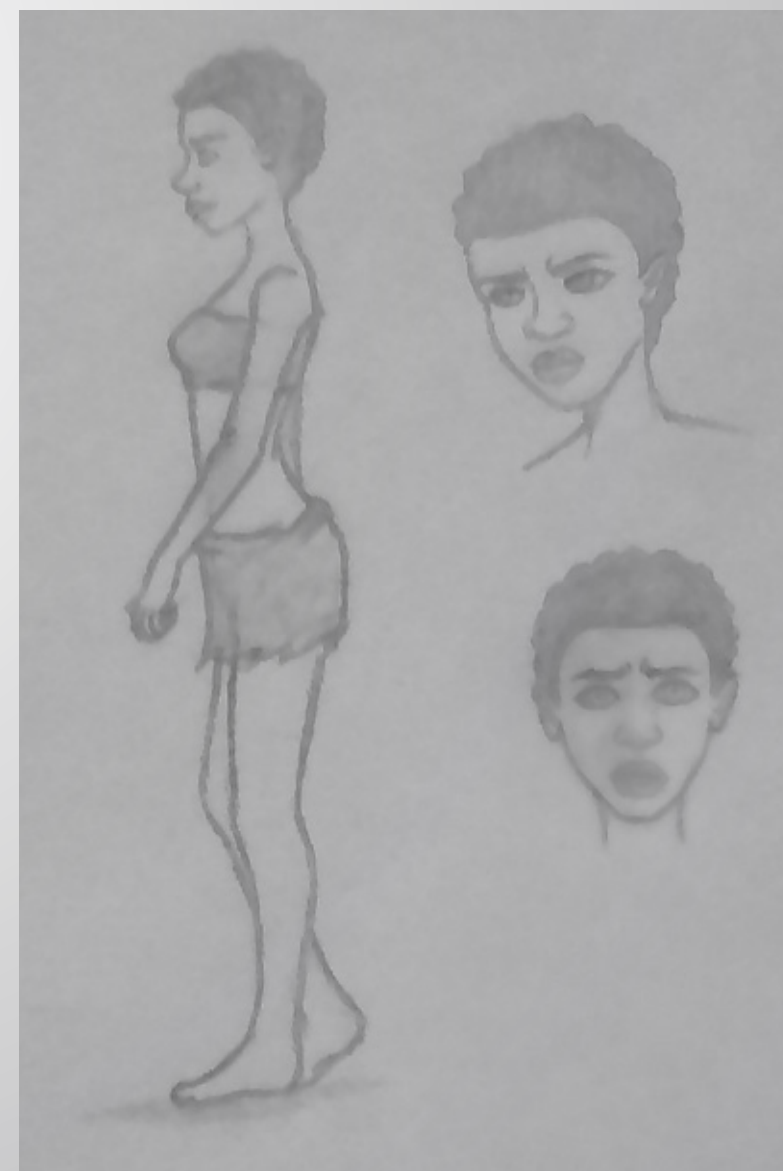
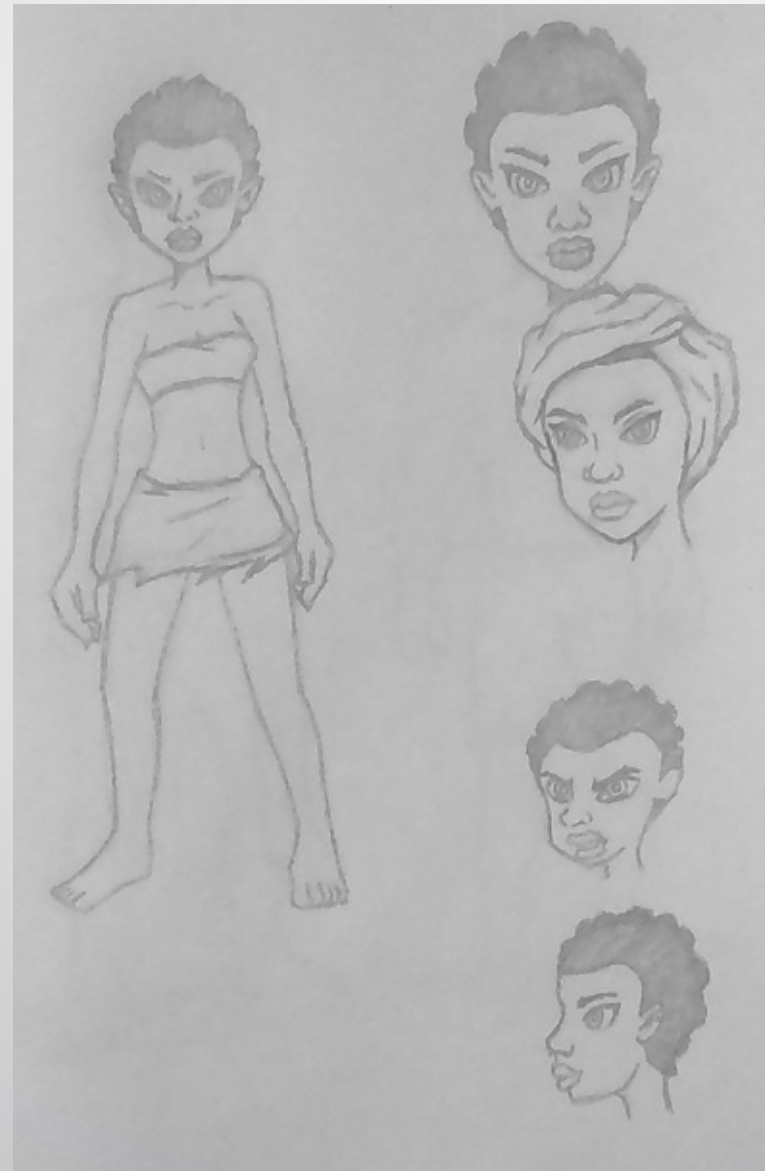
Para el Buziraco, se utilizaron referentes de la cultura africana, especialmente el que remite a sus máscaras y aspecto religioso, todo ello con el fin de aproximarse a su concepción de deidades.

Respecto a los fondos y la paleta de colores usada, se utilizaron muchos referentes actuales vistos en el estado del arte y que formaban parte de los intereses personales del autor.

Por último, se puede destacar la poca utilización de la bocetación a través del lápiz y papel debido al interés y gusto de trabajar directamente en los programas usando una tableta digitalizadora.

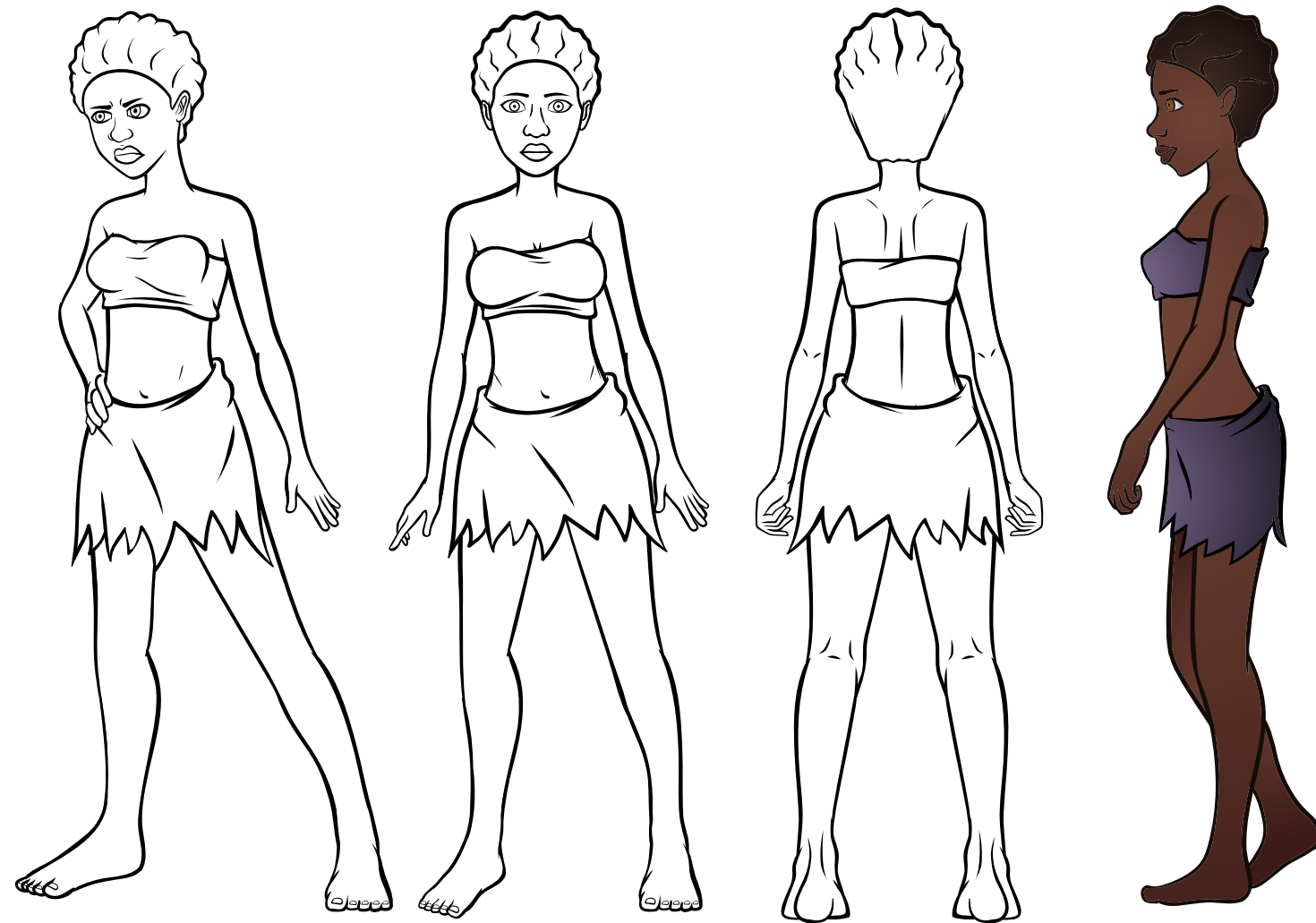
BOCETOS

ESCLAVA



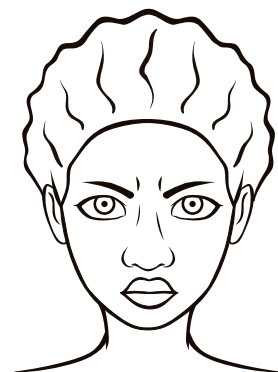
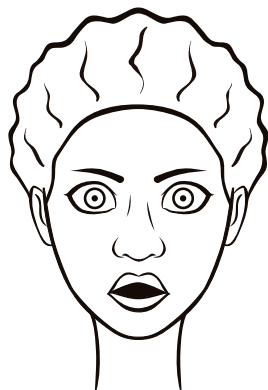
DEFINITIVO

ESCLAVA

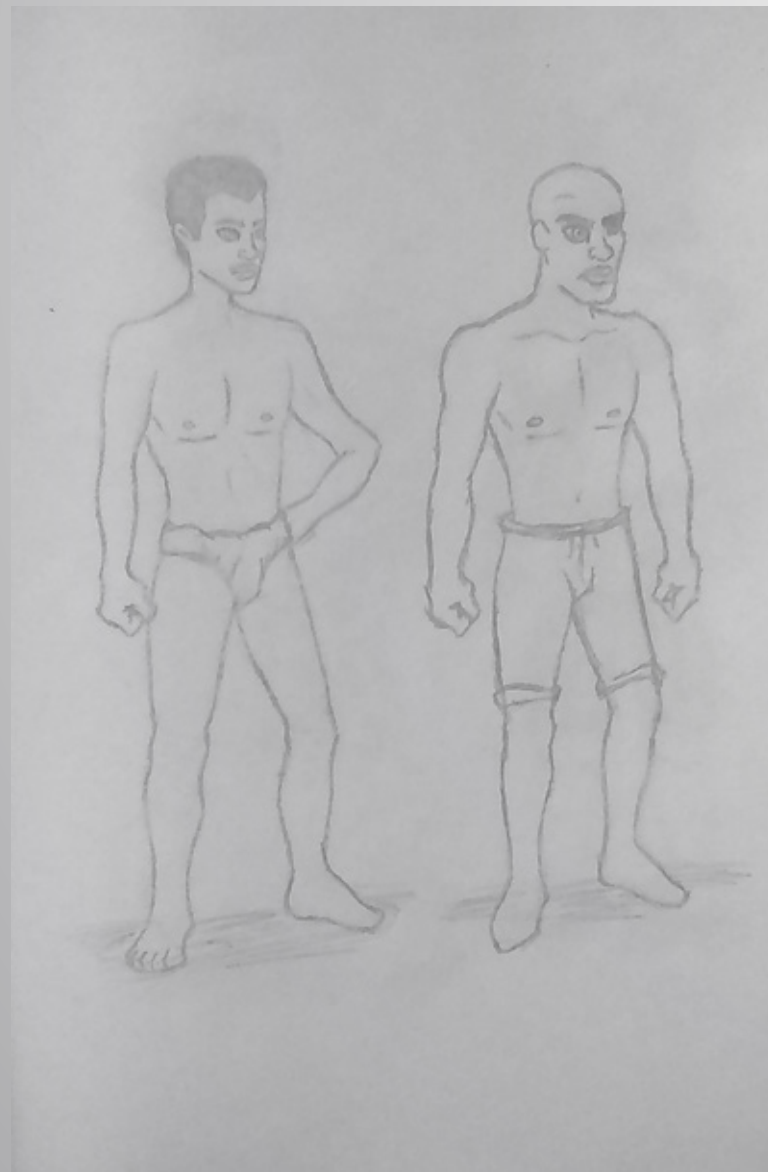


EXPRESIONES

ESCLAVA



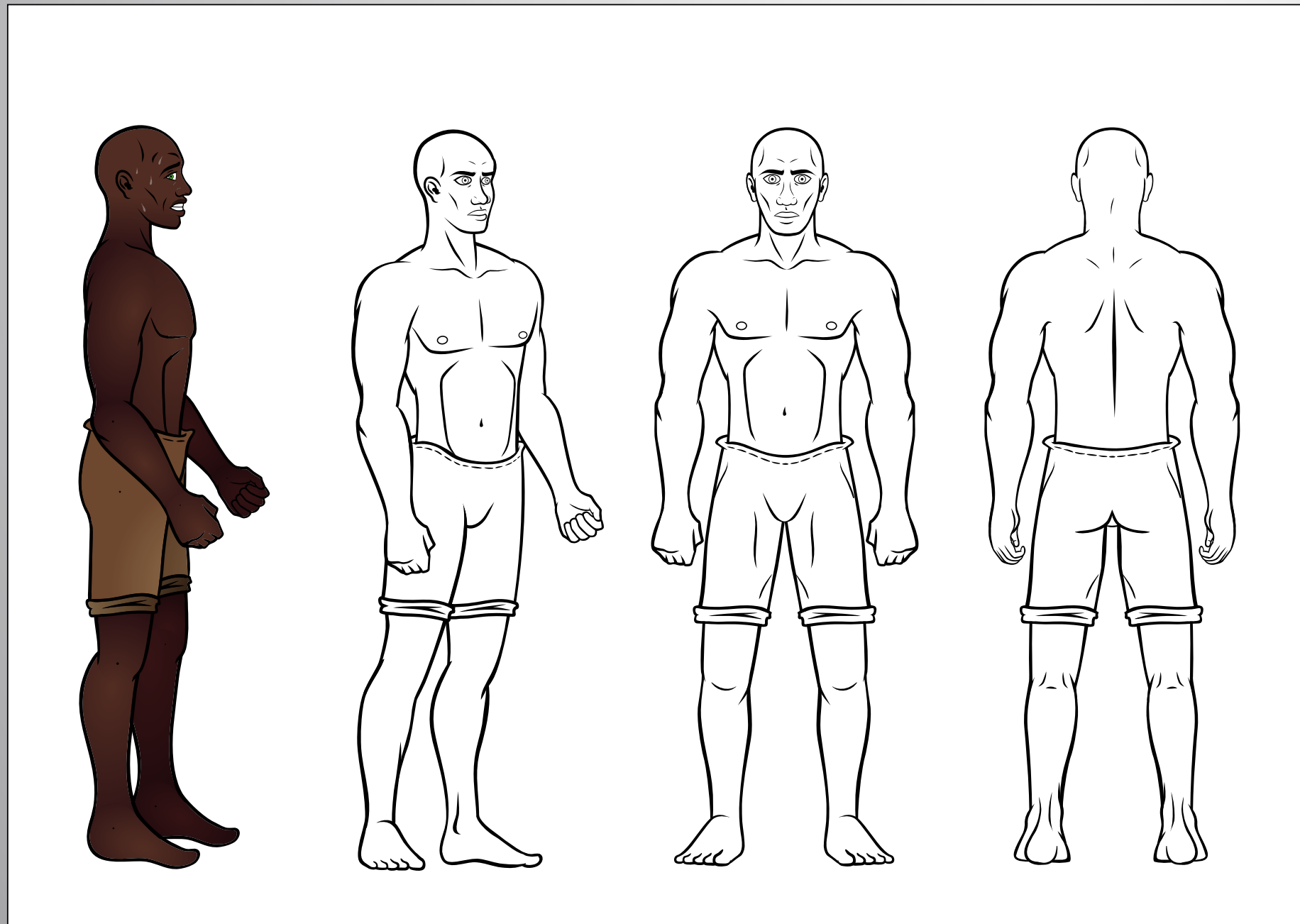
BOCETOS



ESCLAVOS

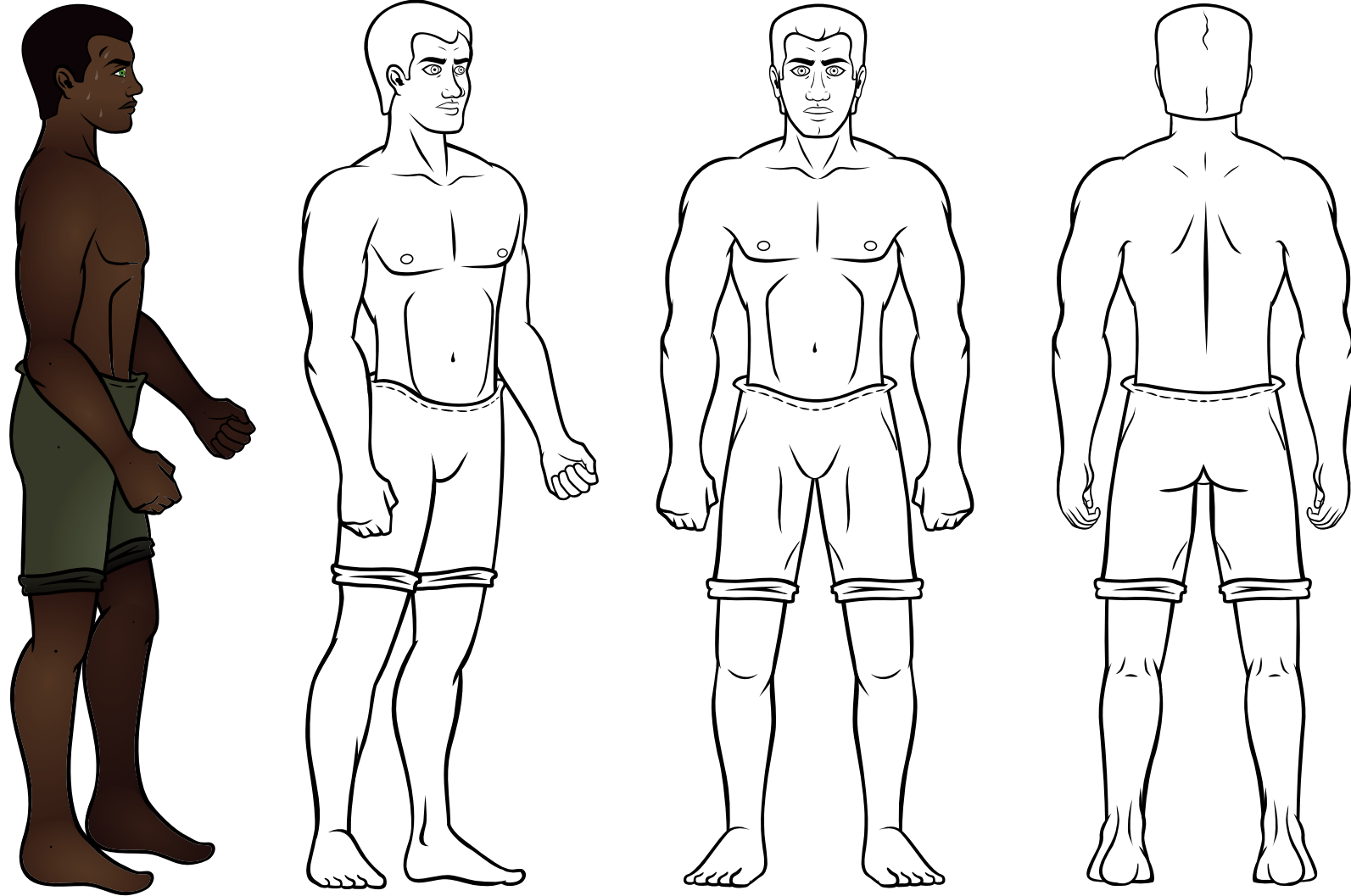
DEFINITIVO

ESCLAVOS



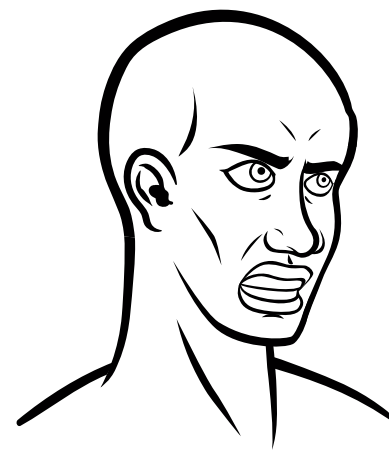
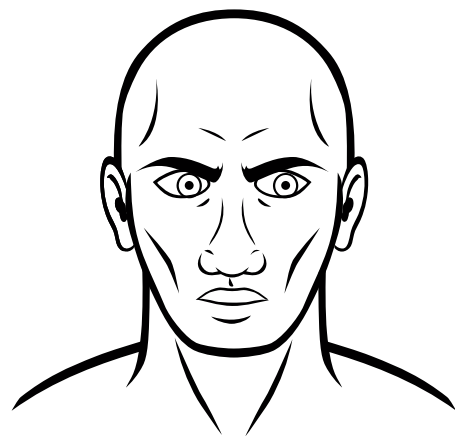
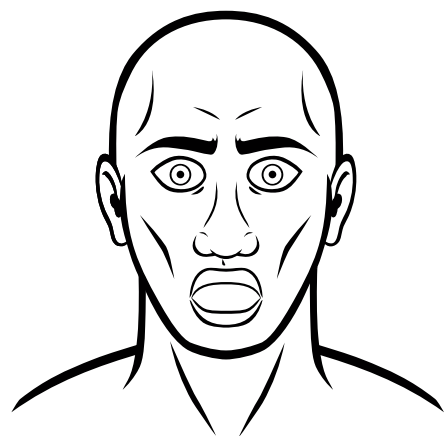
DEFINITIVO

ESCLAVOS



EXPRESIONES

ESCLAVOS



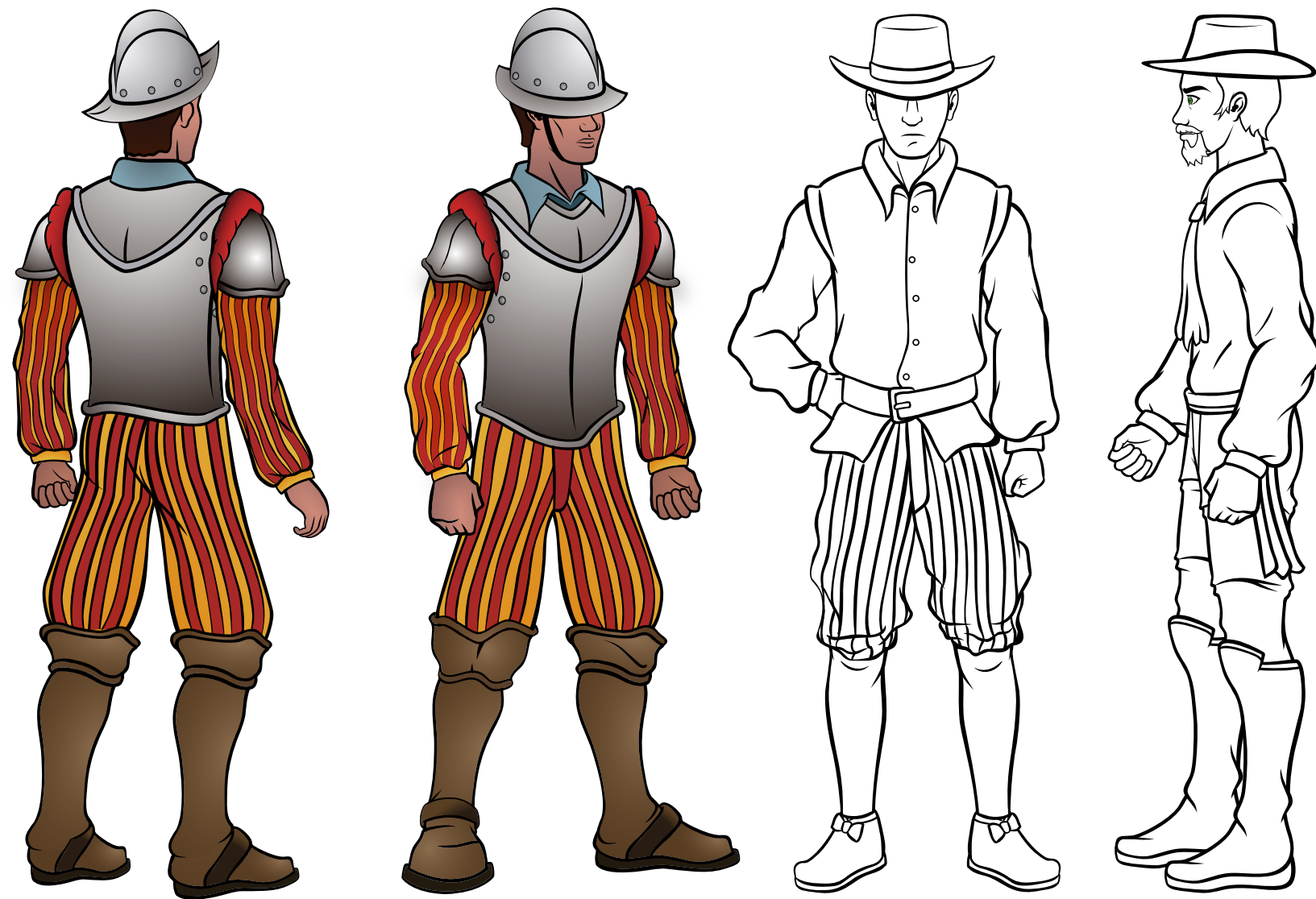
BOCETOS

SOLDADOS



DEFINITIVO

SOLDADOS



DEFINITIVO

SOLDADOS



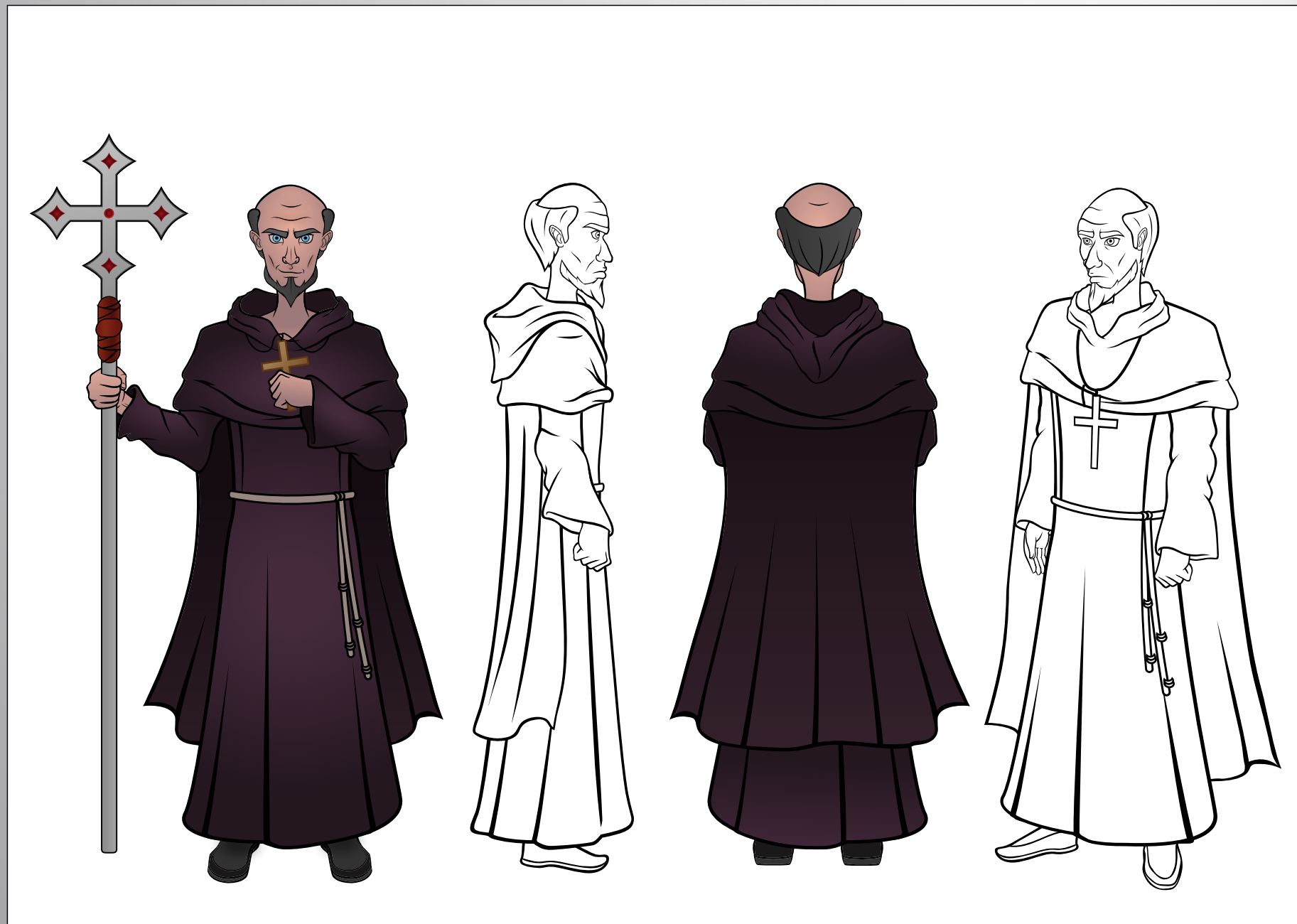
BOCETOS

FRAYLE



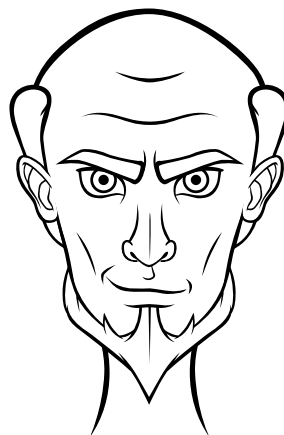
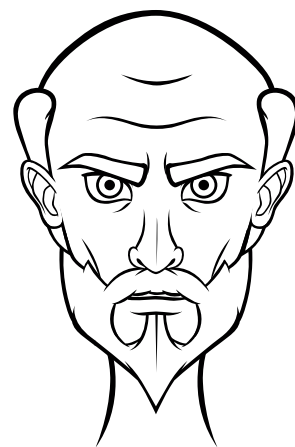
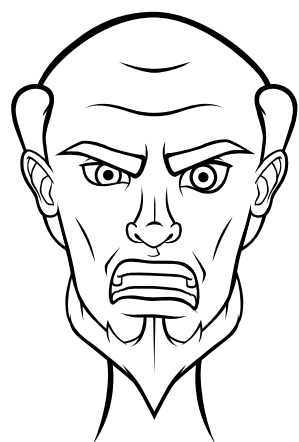
DEFINITIVO

FRAYLE



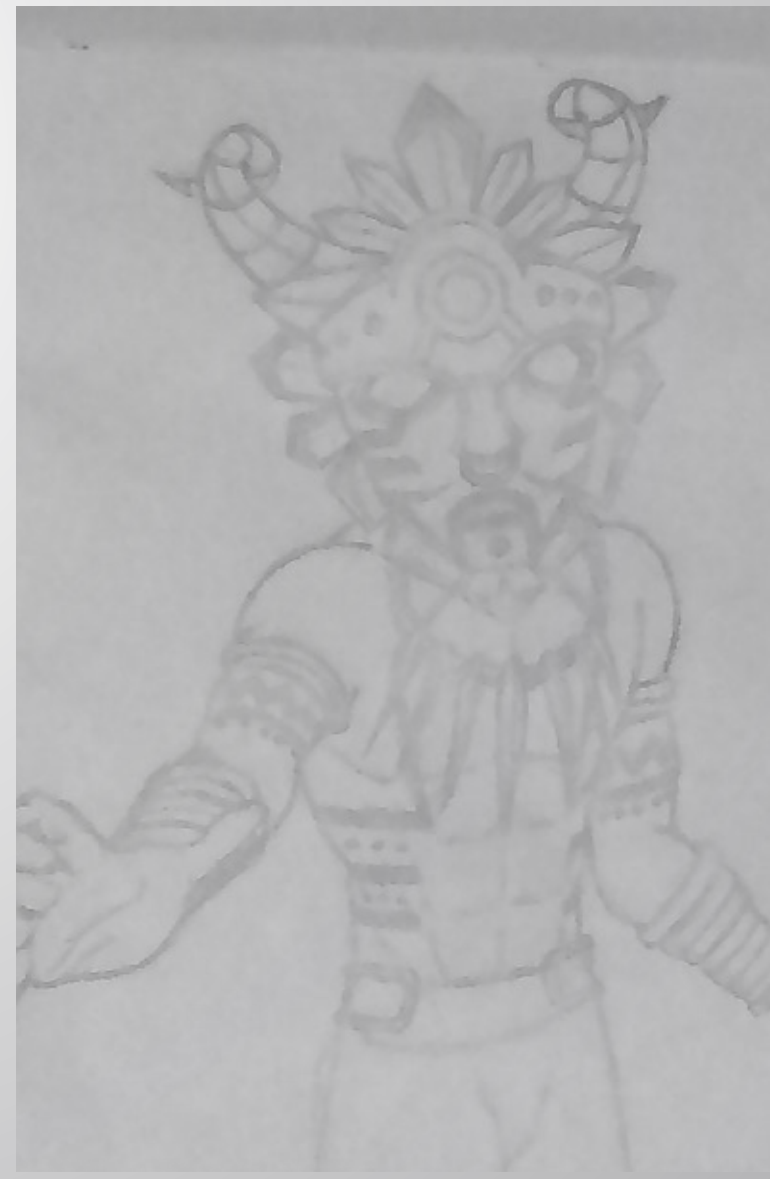
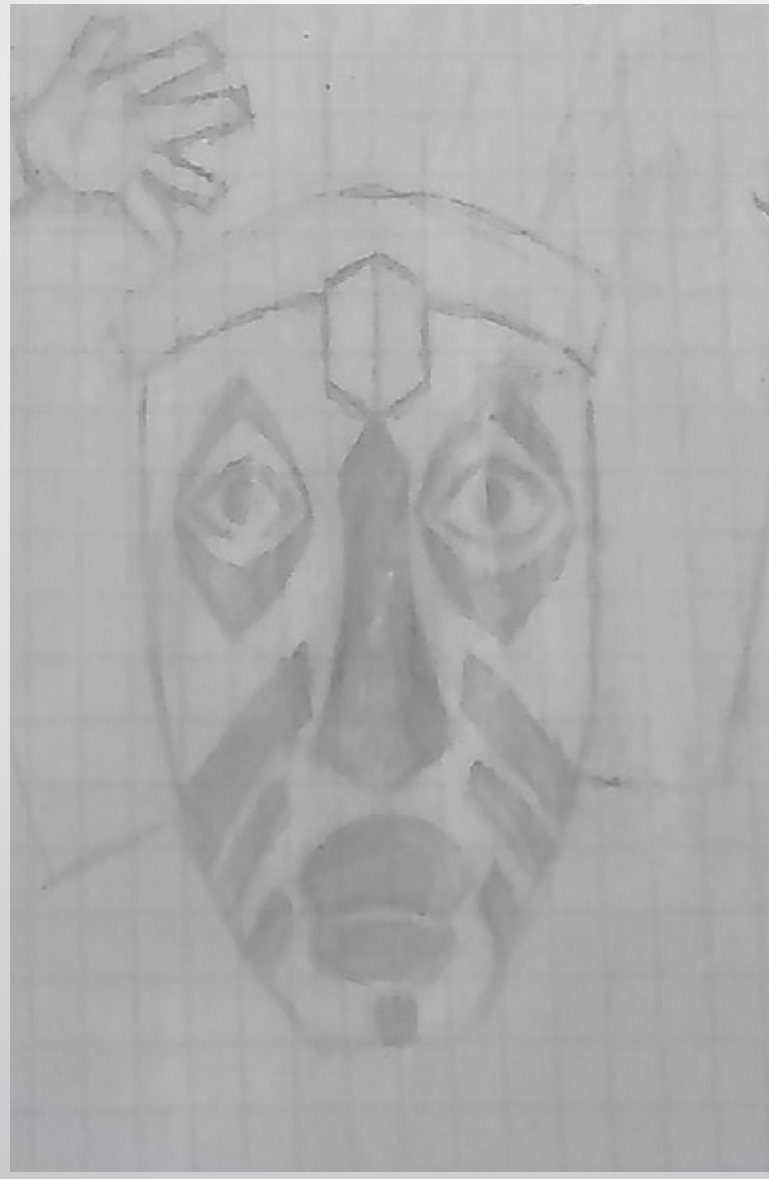
EXPRESIONES

FRAYLE



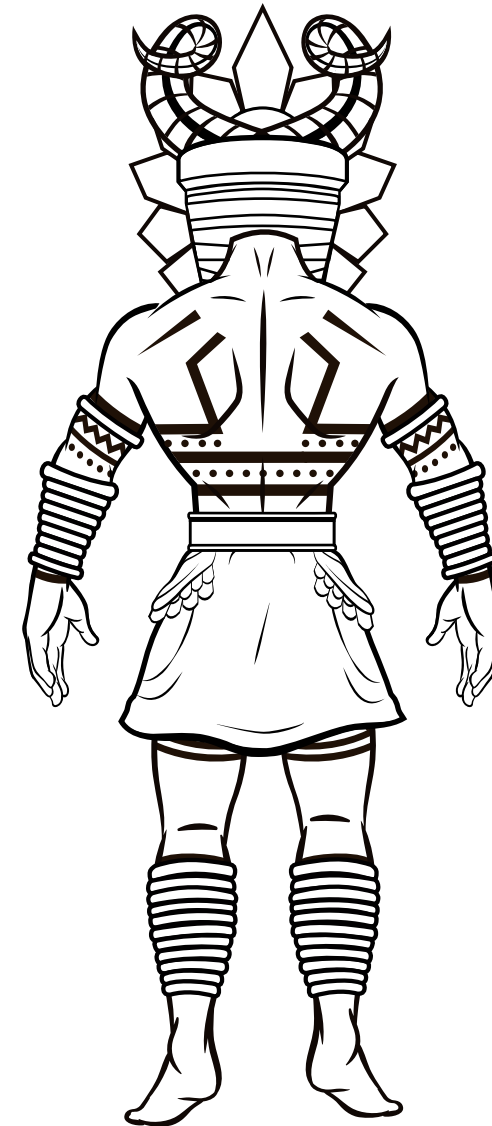
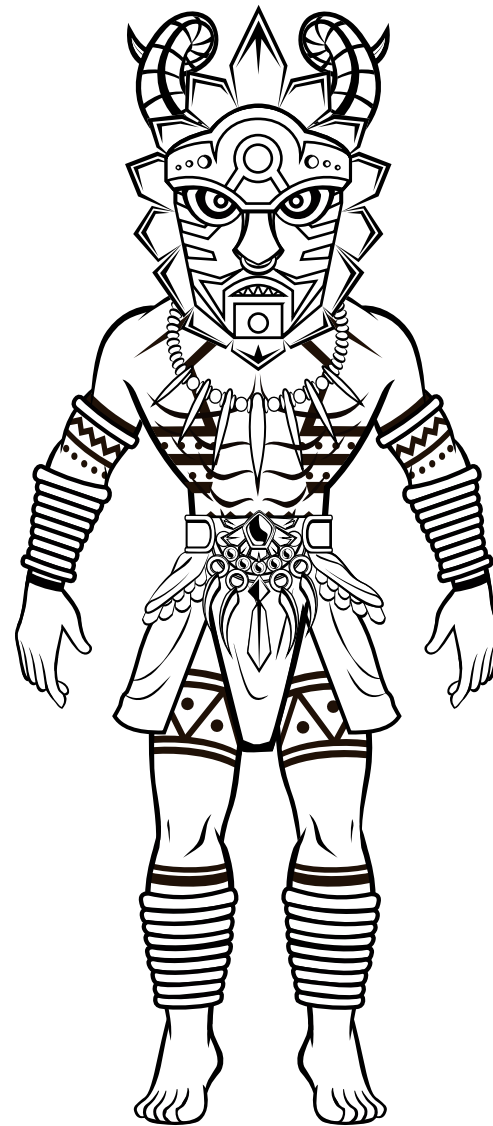
BOCETOS

BUZIRACO



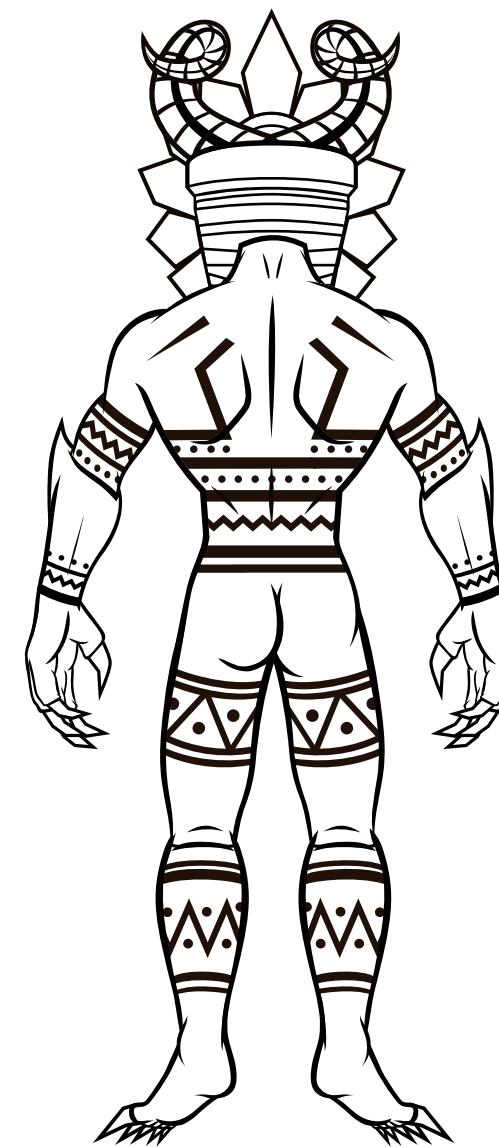
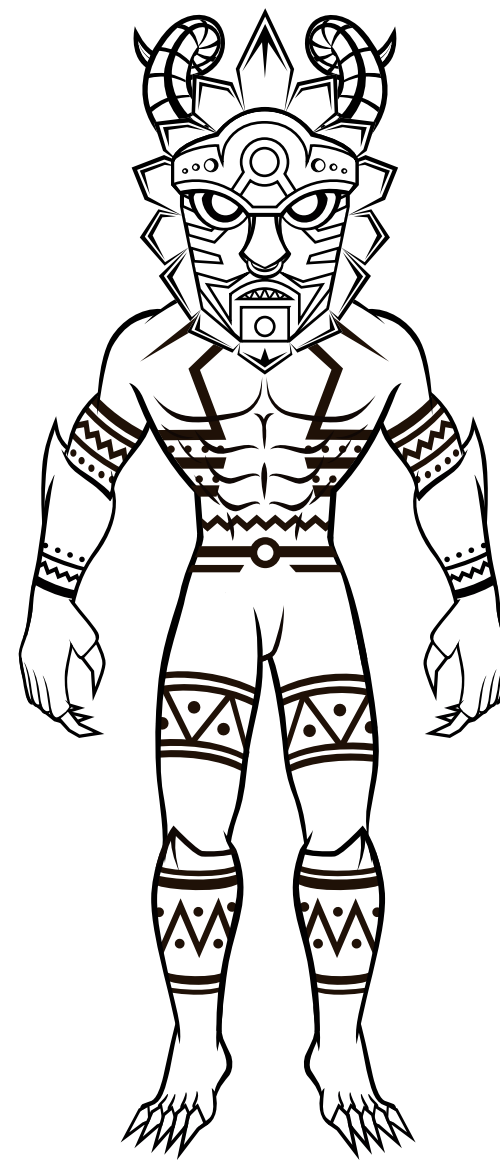
DEFINITIVO

BUZIRACO



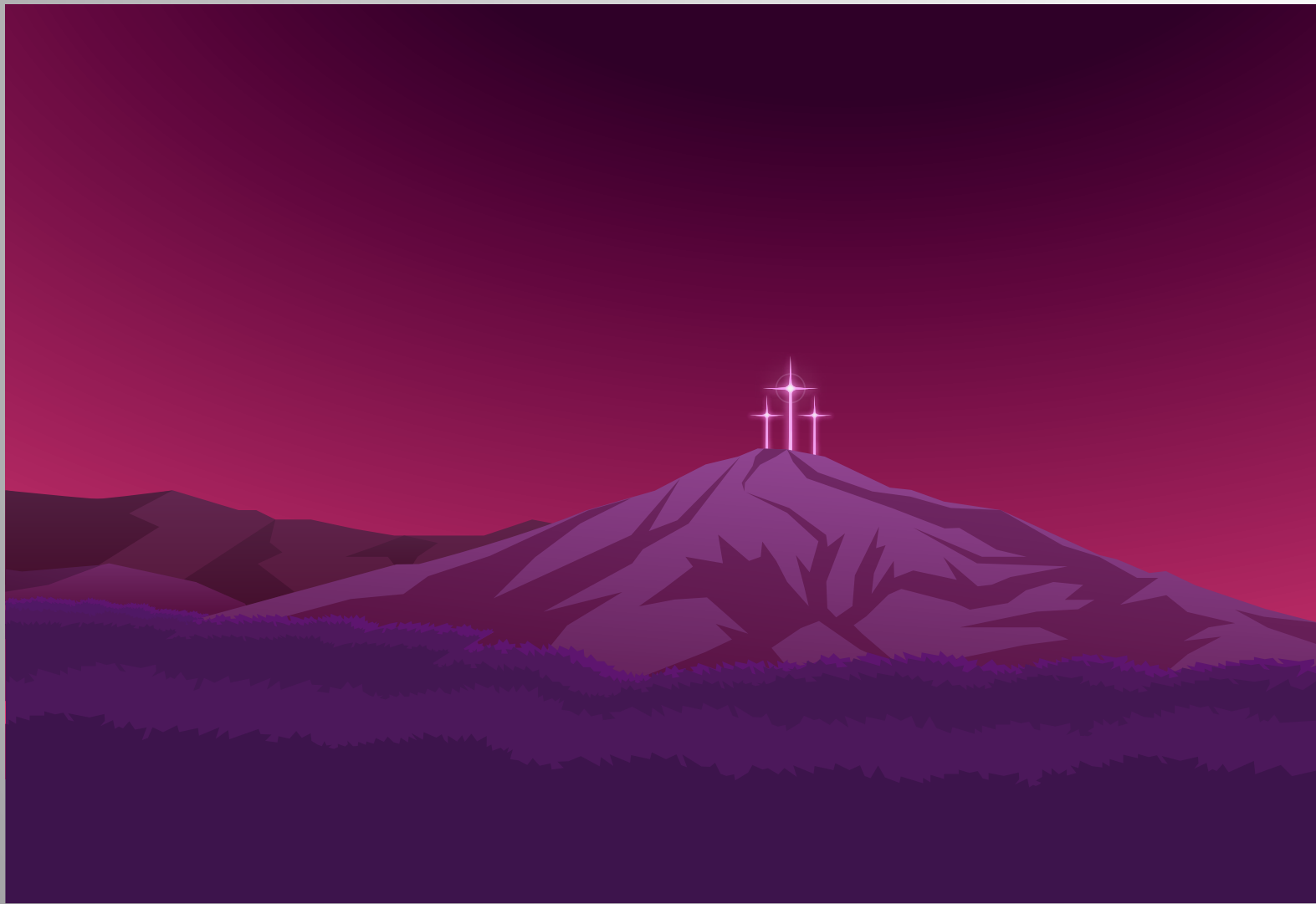
DEFINITIVO

BUZIRACO FORMA CORRUPTA



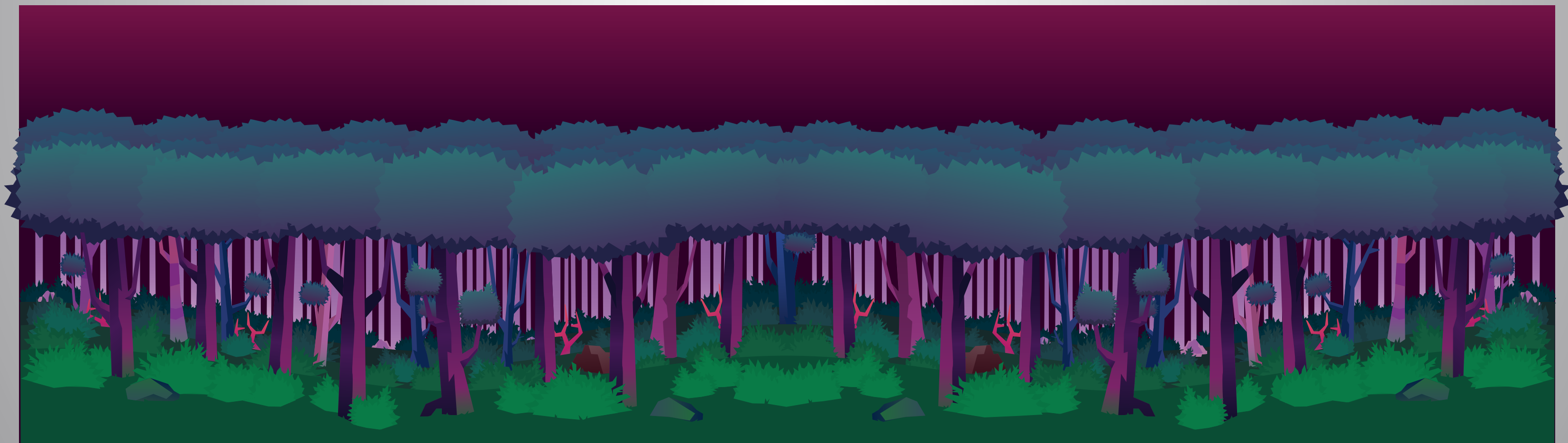
FONDOS

CALI



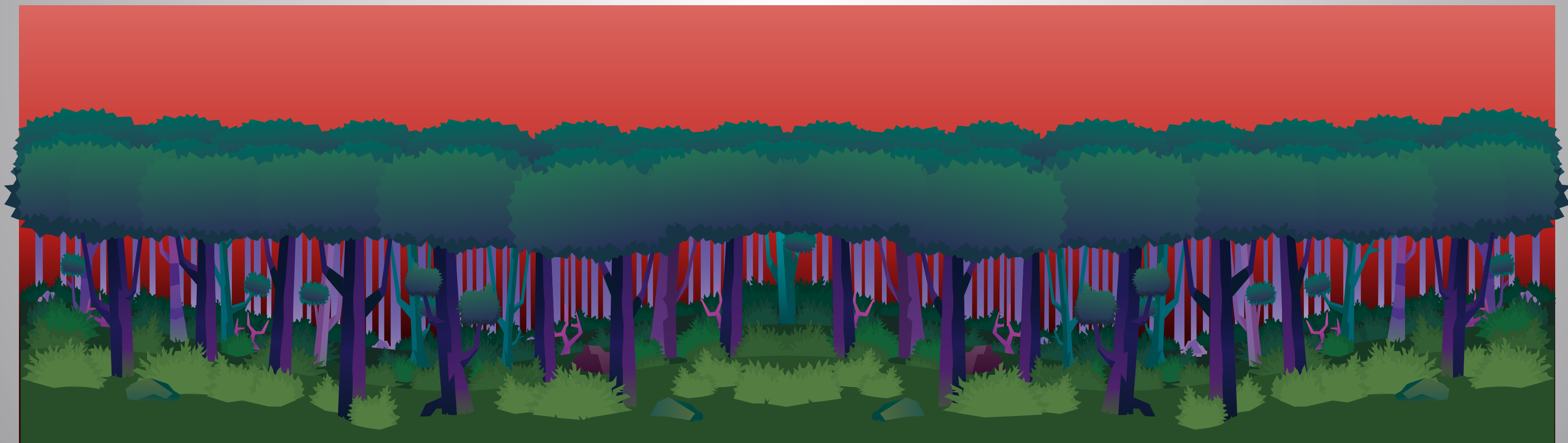
FONDOS

BOSQUE



FONDOS

BOSQUE



FONDOS

BOSQUE



FONDOS



ALDEA



LOGO



