

The first animated cartoon championing world peace.

STORE LINE:

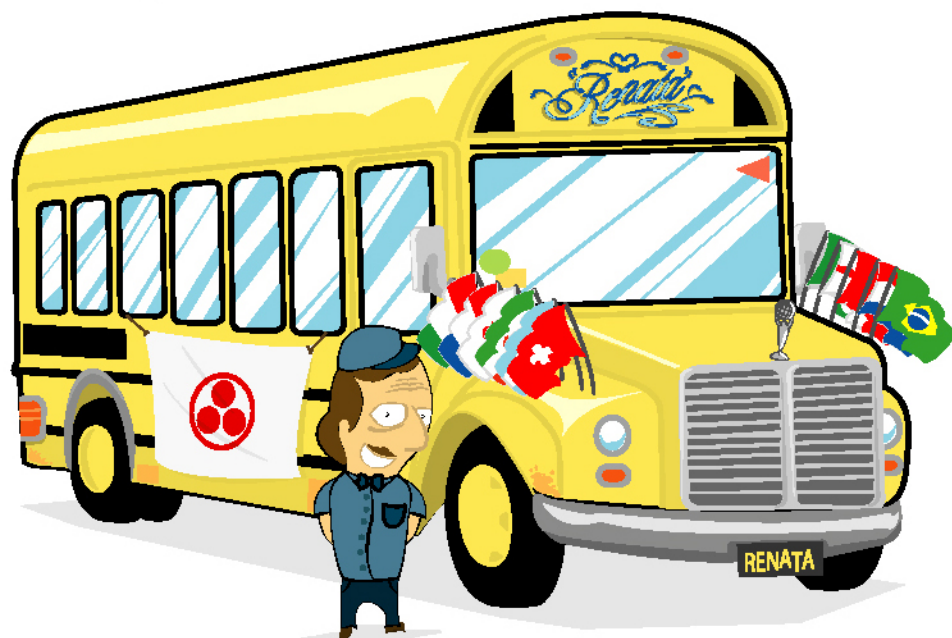
Trupy y sus amigos, un grupo de chicos de distintas razas y credos; junto a una maestra, un chofer y un pato que quiere ser palomo, recorren el mundo viviendo disparatadas aventuras y descubriendo diferentes culturas y sus problemas que son resueltos por nuestros pequeños héroes a través de la tolerancia, la unión y la paz.



SÍNTESIS Y PROYECTO:

El argumento gira en torno a este grupo de chicos que, participando de esta escuela itinerante, recorren el mundo solucionando con ingenio y creatividad, situaciones donde la paz se ve amenazada.

En su primera salida, seguidos por el incansable Palomino que confunde el sombrero de Infinita con su paloma amada, se dirigen hacia un programado campamento de integración grupal, donde se ponen de manifiesto las primeras diferencias de este grupo conformado por las distintas razas y religiones. Y es a partir de una situación, en que a poco de conocerse e intentando salvaguardar los intereses individuales, terminan provocando un accidente involuntario donde encalla en un pantano, el bus de Fortunato: esta suerte de caparazón ambulante que los traslada y protege. Entonces comienzan las discusiones echándose las culpas unos a otros, hasta que Trupy les hace reflexionar que solo con la unión y el esfuerzo de todos, podrán hallar la solución al problema creado.



Y es entonces que ante la sorpresa de Infinita y el itálico chofer, el conflicto se resuelve y se aprende la lección que servirá de modus operandi en los sucesivos episodios, donde nuestros pequeños héroes a través de la unión y el ingenio, restauren la paz y solucionen las divergencias entre los integrantes de los pueblos que visiten.

Jugado desde el humor, se irá subrayando en cada capítulo los conceptos de tolerancia, convivencia y paz, manifiestos a través de los parlamentos de los personajes o esgrimidos en símbolos, como la unión de las banderas en conflicto, utilizando a modo de nexo la bandera de la paz, como se ve en el capítulo presentación.



PRESENTACIÓN:

Cada capítulo comienza con un trailer del capítulo 0 a modo de video clip, donde se presenta a cada uno de los personajes mientras vemos los títulos de presentación del programa.

TARGET DE TELEVIDENTES:

Si bien el contenido del programa está destinado al público menor y púber, tanto en la animación como en los guiones se establecen pautas, guiños y referencias permanentes, que buscan captar también al público adulto, ampliando de esta manera el target de televidentes.

DURACION Y FRECUENCIA:

Programa de media hora de emisión semanal.



TEMÁTICA Y CONTENIDO:

Como lo afirma el slogan, Truepeaceboy es una animación que predica la paz mundial. En tal sentido y tomando en cuenta las distintas razas y credos, contamos con un comité interreligioso, compuesto por un representante de cada una de las tres religiones monoteístas más importantes, a los que eventualmente se sumará algún otro integrante en caso de ser necesario. Este comité, lejos de funcionar como un ente censorador, lleva como premisa la tarea de ajustar y precisar las costumbres propias de cada credo, que están representadas en cada uno de los personajes, dando así un vivo reflejo de las distintas culturas del mundo, y siendo, claro, respetuoso con ellas.

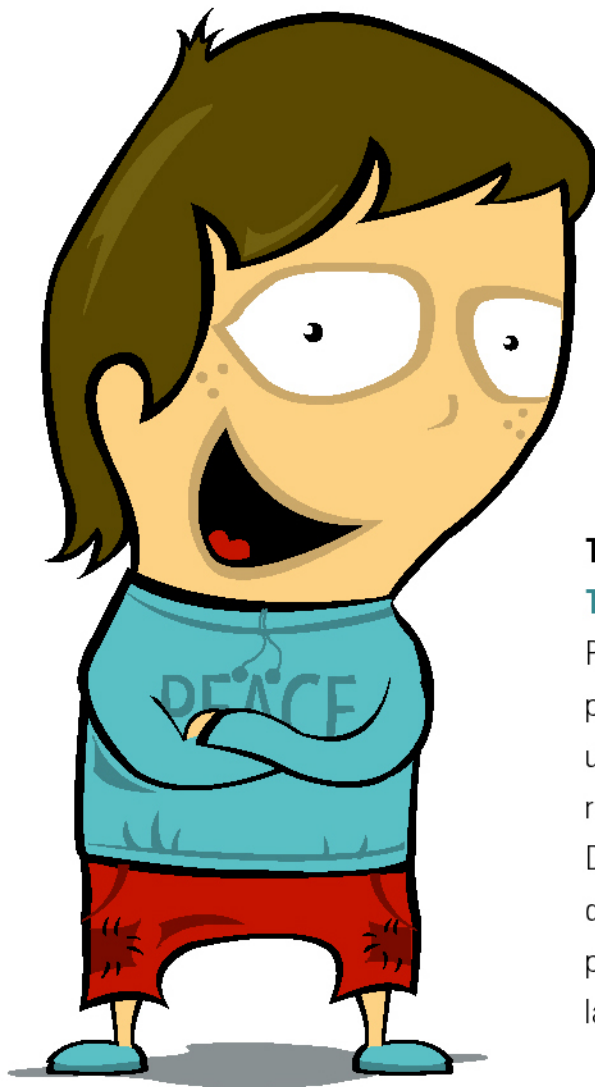


LOS PERSONAJES:

Características generales

El grupo, claro... es por demás heterogéneo. Allí está Taro con su tiempo oriental muy distinto a la velocidad tecno de Every. La picardía y travesura de Cristian un tanto alejada del mundo fantástico de Mohamed. La energía y fuerza de Nelson contra la parcimonia y pereza de Mois. La sobreprotección de Ana, la actitud conciliadora de Trupy y el comedido Palomino. El pasional Fortunato y la intelectual Infinita. Pero todos se unen ante la necesidad por el bien común y aportan lo mejor de sí para salir airoso de los enredos que le imponen sus aventuras. En este sentido, si bien los dos personajes mayores también participan de las situaciones, son principalmente Trupy y sus aliados amigos quienes desenmarañan los conflictos que se presentan en cada una de las historias.





TRUPY

True Peace Boy

Personaje central. Criado principalmente en la calle, es un niño muy querido y respetado en su barrio. Despierta admiración en quienes lo conocen. Es protector y aventurero. Predica la paz. Es el líder de este grupo.



PANTONE BLACK 2 CVC



PANTONE 714 CVC



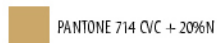
PANTONE 311 CVC



PANTONE 1805 CVU



PANTONE 455 CVU



PANTONE 714 CVC + 20%N



PANTONE 311 CVC + 30%N



PANTONE 1805 CVU + 30%N



PANTONE 455 CVU - 15%N



TARO

True Peace Boy

Oriental. Practica las filosofías y artes marciales de oriente.

Extremadamente lento y silencioso en sus movimientos, utiliza un lenguaje que muchas veces es hermético y cargado de metáforas incomprensibles.


Es vegetariano.


 PANTONE BLACK 2 CVC

 PANTONE 128 CVC -20%

 PANTONE 451 CVC

 PANTONE 1805 CVU

 WHITE

 PANTONE 128 CVC + 20%N

 PANTONE 451 CVC + 30%N

 WHITE + 20%N



NELSON

True Peace Boy

Africano. Musculoso y atlético.
Ama los deportes. De gran
fuerza y lágrima fácil. Es muy
inocente

 PANTONE BLACK 2 CVC

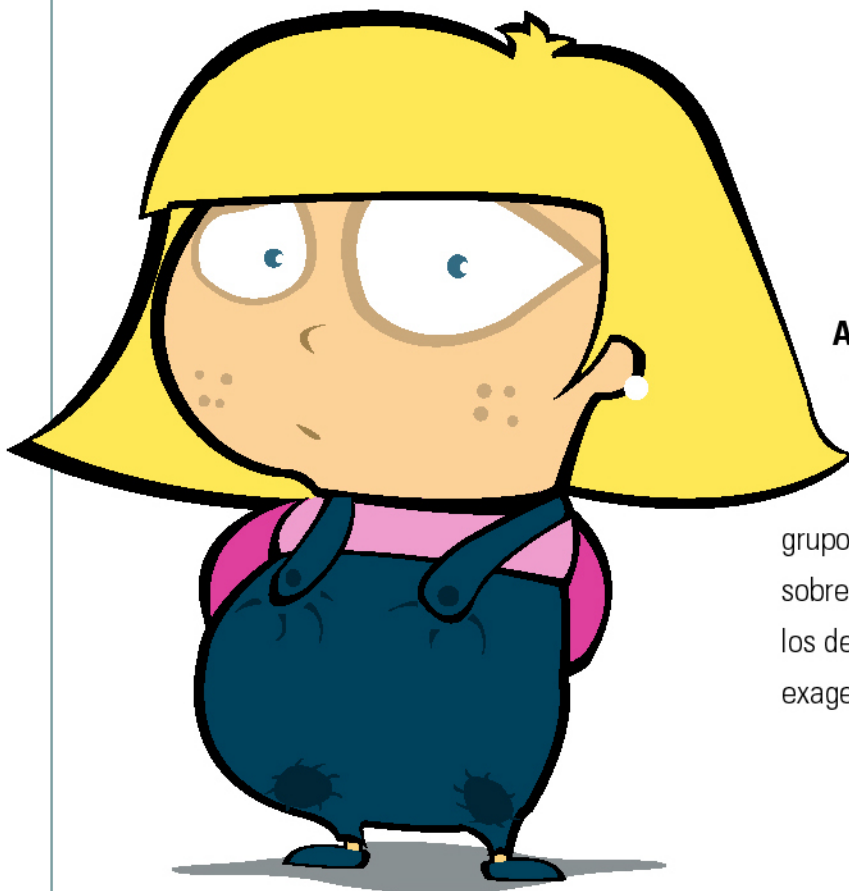
 PANTONE 463 CVC

 PANTONE 348 CVC

 PANTONE 350 CVU

 PANTONE 463 CVC + 30%N

 PANTONE 348 CVC + 30%N



ANA

True Peace Boy

Judía. Hermana de Moisés. Es la única niña del grupo. Inquieta, verborágica y sobreprotectora, atormenta a los demás niños con su exagerado sentido maternal.

 PANTONE 1555 CVC

 PANTONE 238 CVC

 PANTONE 302 CVU

 PANTONE 128 CVC

 PANTONE 1555 CVC + 20%N

 PANTONE 238 CVC - 50%

 PANTONE 302 CVU + 30%N

 PANTONE 128 CVC + 20%N

 PANTONE BLACK 2 CVC

True Peace Boy



MOIS

True Peace Boy

Judío. Es perezoso y glotón. Hábil para negociar. De carácter apacible y torpe en sus movimientos.

 PANTONE 1555 CVC

 PANTONE 376 CVC

 PANTONE 302 CVU

 PANTONE 128 CVC

 PANTONE 1555 CVC + 20%N

 PANTONE 376 CVC - 50%

 PANTONE 302 CVU + 30%N

 PANTONE 128 CVC + 20%N

 PANTONE BLACK 2 CVC

True Peace Boy



EVERY

True Peace Boy

Niño genio. Le falta un brazo. Posee una serie de brazos ortopédicos que utiliza para resolver problemas prácticos. De una extraordinaria inteligencia, ama la física, las matemáticas y la astronomía.


 PANTONE 714 CVC

 PANTONE 376 CVC

 PANTONE 1805 CVU

 PANTONE 463 CVC

 PANTONE 302 CVU -30%

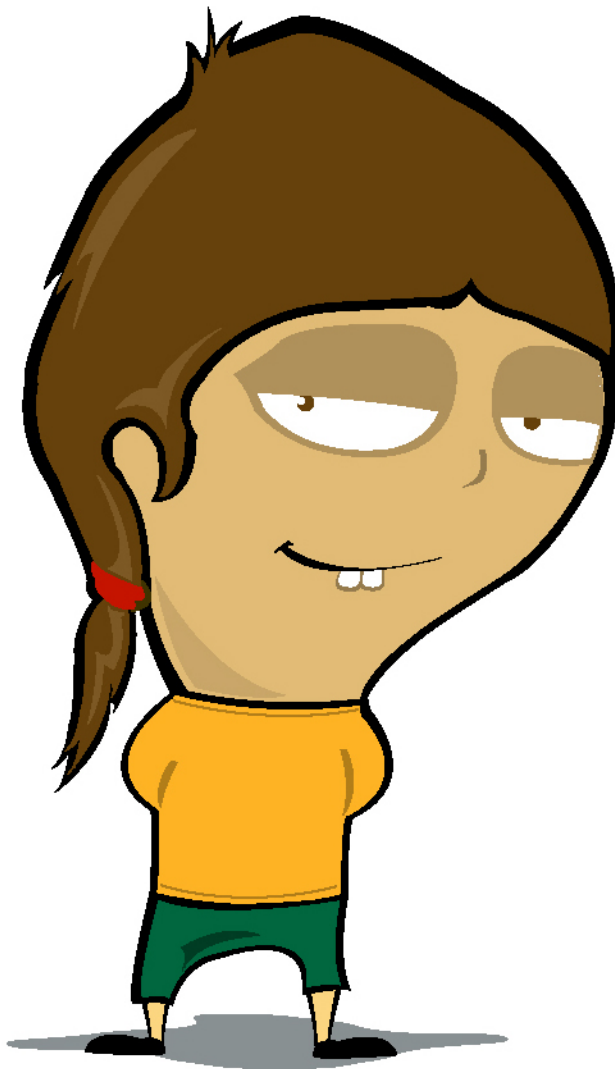
 PANTONE 714 CVC + 20%N

 PANTONE 376 CVC - 50%

 PANTONE 1805 CVU + 30%N

 PANTONE 463 CVC - 15%

 PANTONE BLACK 2 CVC



CRISTIAN

True Peace Boy

Cristiano. Es un hippie moderno, amante de la naturaleza y ecologista. Toca la guitarra y canta muy mal. Es pícaro, bromista, inquieto.


 PANTONE 728 CVC

 PANTONE 463 CVC

 PANTONE 348 CVC

 PANTONE 143 CVC

 PANTONE 1805 CVU

 PANTONE 728 CVC + 20%N

 PANTONE 463 CVC - 15%

 PANTONE 348 CVC + 30%N

 PANTONE 143 CVC + 30%N

 PANTONE BLACK 2 CVC



MOHAMED

True Peace Boy

Musulmán. Es fantasioso y soñador. Se distrae con facilidad. Hace de cada situación una historia donde él es el protagonista.

PANTONE 728 CVC + 20%N

PANTONE 463 CVC

PANTONE 348 CVC

PANTONE 143 CVC

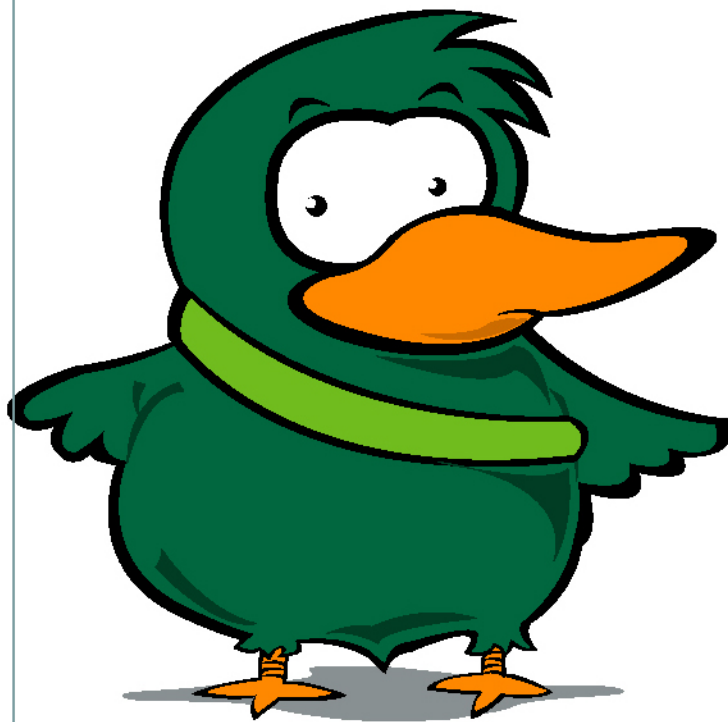
PANTONE 728 CVC + 40%N

PANTONE 463 CVC - 15%

PANTONE 348 CVC + 30%N

PANTONE 144 CVC

PANTONE BLACK 2 CVC



PALOMINO

True Peace Boy

Si bien es un pato, su anhelo es llegar a convertirse en un palomo de la paz. Es bastante torpe y sus denodados intentos por ayudar a los demás, muchas veces generan problemas.



PANTONE 348 CVC



PPANTONE 144 CVC



PANTONE 376 CVC



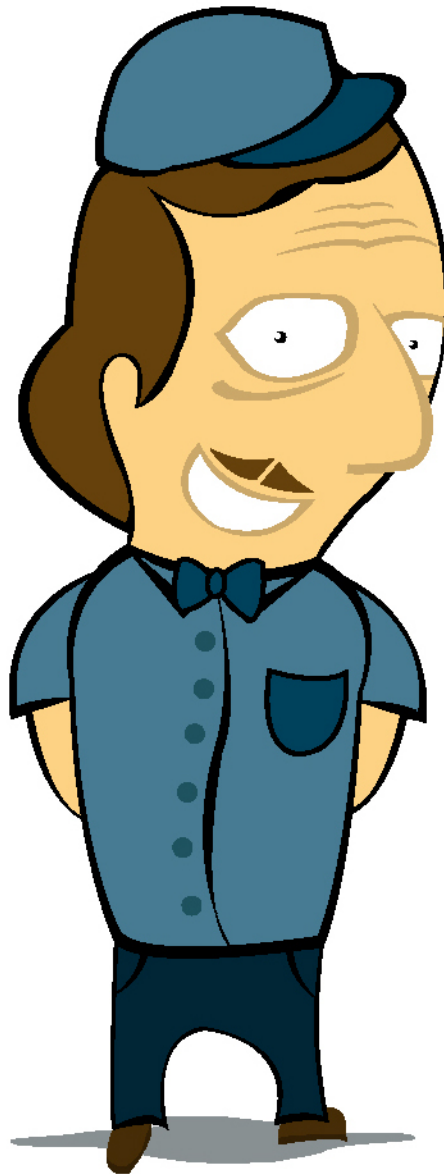
PANTONE 348 CVC + 30%N



PANTONE 144 CVC + 20%N



PANTONE BLACK 2 CVC



FORTUNATO

True Peace Boy

Italiano. Es el chofer del bus. Es melodramático, fabulador y exagerado. Añora su país de origen y sueña con volver allí en algún momento. Es obsesivo en el cuidado del bus, al cual ama como si fuese su pareja y hasta lo ha bautizado como Renata. A pesar de ser un adulto, se comporta como un niño.

 PANTONE BLACK 2 CVC

 PANTONE 714 CVC

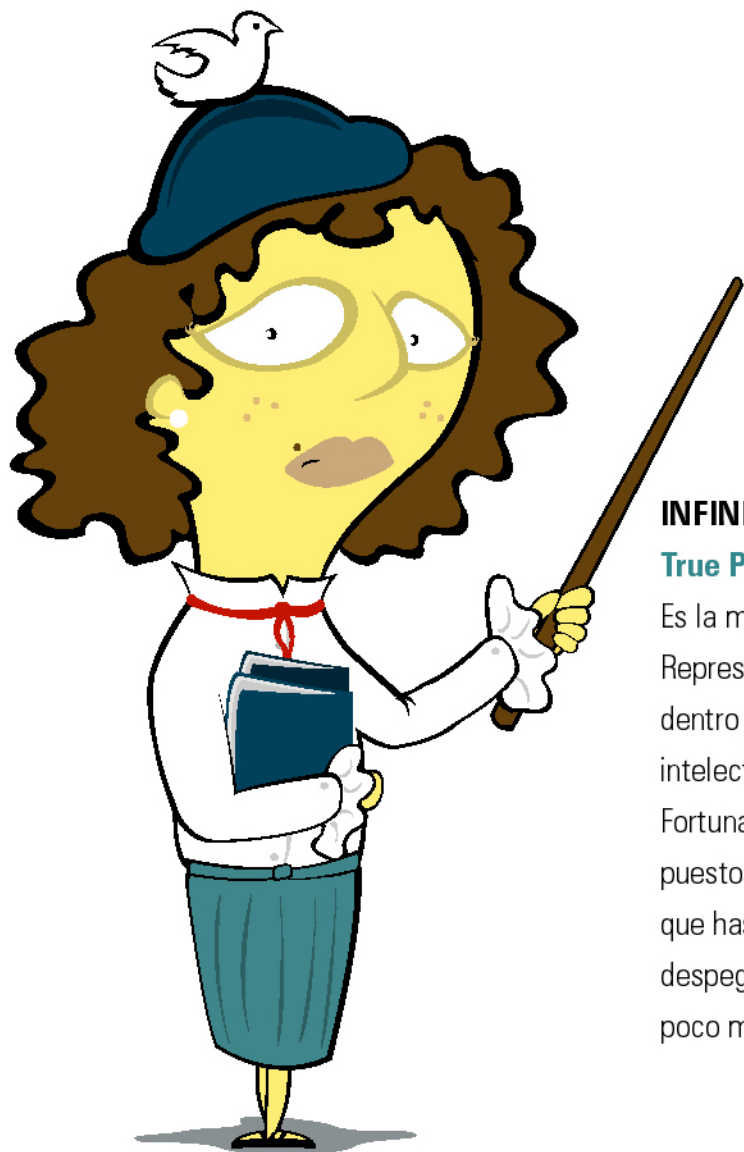
 PANTONE 302 CVU - 40%

 PANTONE 463 CVC

 PANTONE 714 CVC + 20%N

 PANTONE 302 CVU + 70%N





 PANTONE 463 CVC - 15%



INFINITA

True Peace Boy

Es la maestra de los niños. Representa la figura materna dentro del grupo y el costado intelectual. A diferencia de Fortunato, tiene los pies bien puestos sobre la tierra, tanto que hasta a veces le cuesta despegarse de ella y ser un poco más fantasiosa.

 PANTONE 463 CVC	 WHITE	 PANTONE 302 CVU	 PANTONE 1805 CVU	 PANTONE 311 CVC + 50%N	 PANTONE 128 CVC
 PANTONE 463 CVC - 15%	 WHITE + 20%N	 PANTONE 302 CVU + 30%N	 PANTONE 1555 CVC + 20%N	 PANTONE 311 CVC + 30%N	 PANTONE 128 CVC + 20%N

True Peace Boy



RENATA

True Peace Boy

El bus escuela.

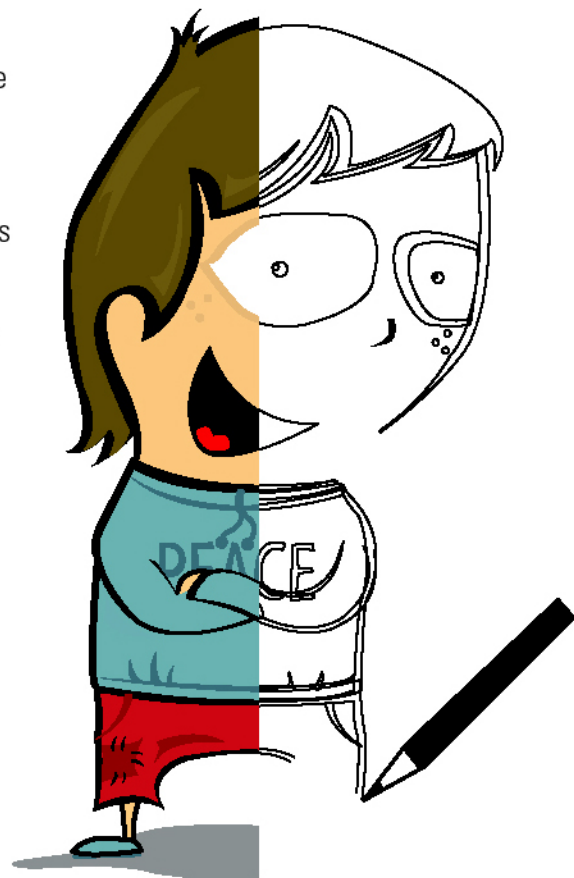


PROCESO CREATIVO

Creación de personajes

Cada uno de los personajes fue desarrollado con rasgos característicos de la religión y/o cultura que representa, además cada uno de ellos fue ideado para representar físicamente distintos tipos de cuerpos humanos; un gordo, un flaco, un alto, un petiso, etc.

Uno de los objetivos de este desarrollo fue lograr que en pantalla se observen, entre otras cosas, la distintas razas y los distintos aspectos físicos, algo que visto desde la composición del dibujo animado en su totalidad es muy significativo.



PROCESO CREATIVO

Interpretación de Macro Escaleta

El trabajo de los guionistas será interpretado en conjunto y luego el equipo de dirección, producción y animadores, desarrollarán las escenas tal cual se va a contar la historia.



Desarrollo e ilustración de Story Board

Cada una de las escenas se representarán a mano alzada en una secuencia temporal, todas estas ilustraciones tienen como objetivo lograr mostrar por primera vez y de manera rápida cada una de las partes que componen el capítulo, y además se utilizará como guía durante el desarrollo del capítulo.

Realización de Boceto de voces

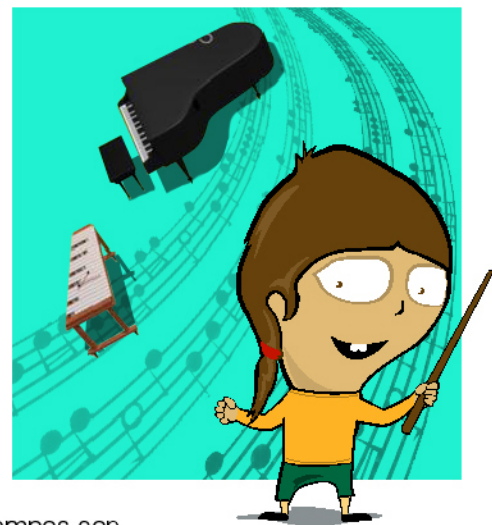
Cuando se finaliza el Story Board, se grabarán los diálogos de todo el capítulo, solo como una guía para la futura animación de los movimientos de los labios de los personajes, y los tiempos que durarán cada una de las frases y diálogos.

Realización de Boceto de sonido

Los sonidos más importantes también se grabarán antes a modo de guía, porque en muchos casos hay sonidos que definen tiempos, como por ejemplo abrir y cerrar una puerta, o la caída del bus al agua)

Aplicación de Boceto de banda de Sonido

La banda de sonido también se grabará a modo de boceto, para coordinar los tiempos con los diálogos, las caminatas, incluyendo el videoclip en el bosque.



PROCESO CREATIVO

Montaje digital de bocetos

Con todos los bocetos realizados, se realizará un montaje digital, este proceso une todas las áreas de producción mencionadas anteriormente.

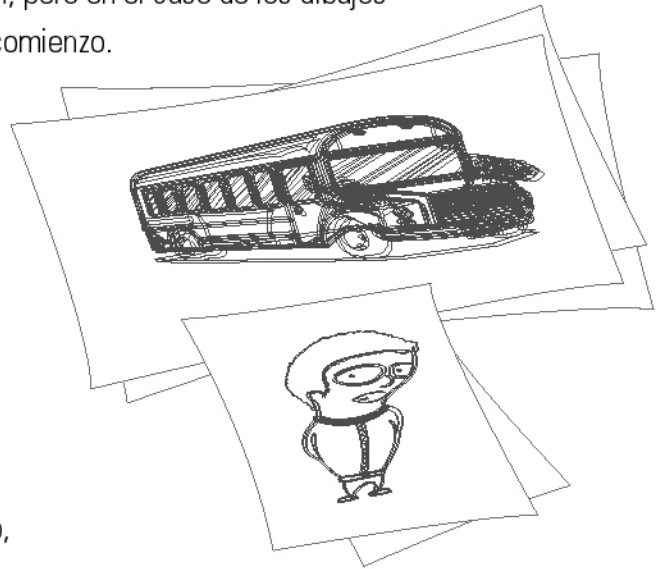
Desarrollo y edición de Story Board Animado

Este punto es fundamental en el desarrollo integral, ya que es la edición final del capítulo, en una película convencional la edición se realiza al final del proceso de filmación, pero en el caso de los dibujos animados esto se realiza al comienzo.

Con este trabajo queda determinado como será el capítulo, el tiempo exacto de duración, etc.

Recursos y realización:

Director de arte
(concepto y dirección)
Ilustradores (dibujos story)
Dibujo de tablero digitalizado,
Adobe Illustrator,
Adobe Photoshop
Diseñador de sonido
Sound Forge, Sound Recorder
Programadores (montaje digital)
Adobe Premiere, After Effect, Flash MX



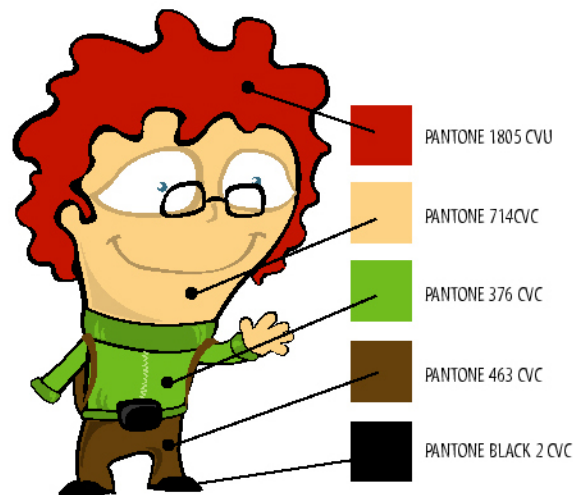
DISEÑO

Diseño de paleta de colores

La paleta de colores a utilizar es uno de los primeros elementos que se definen, porque esto marca la calidad del desarrollo artístico, no solo del capítulo sino de la serie.

Cada uno de los personajes tiene sus colores predeterminados, y fueron estudiados para su interrelación durante el capítulo con el paisaje o con otros personajes, esta definición predeterminada logra una coherencia estética que influye notoriamente en la calidad del trabajo.

Se definió un solo color rojo, un solo color celeste etc., para lograr que los personajes estén relacionados entre si, ya que todos tienen un color del otro, Por ejemplo: "Every" tiene el pelo del color del pantalón de Trupy, la camisa de "Taro" es la piel de "Mohamed", la remera de "Ana" es la cinta del cuello de "Infinita" etc.



Desarrollo de personajes

Una vez creados los aspectos básicos de cada personaje, deben definirse su forma caminar, su manera de hablar, su sonrisa, etc.

DISEÑO

Diseño de escenarios

La imagen general esta definida por un estilo artistico determinado, donde cada elemento es diseñado específicamente para la serie. En el momento de diseñar un buzón de correos, debe diseñarse un buzón original y único, que no sea representativo de una cultura determinada o una copia de otra serie de dibujos animados, todos los elementos deben ser diseñados solo para el mundo de Trupy, como también las calles, los árboles, las montañas, etc.

Generación de escenarios en 3D

Cada uno de los escenarios en donde se contará la historia, serán generados en 3 dimensiones, esto permite una mayor riqueza en los planos de la cámara y contraplanos en cada una de las escenas, además del aporte de la animación digital hecha por computadora al dibujo animado realizado en un tablero a mano alzada.



Desarrollo de Maqueta virtual

El escenario es desarrollado íntegramente, para luego definir donde se realizaran los planos necesarias, se dibujaran virtualmente los elementos que serán parte de cada escenario, su ubicación, y de esta manera construiremos el barrio de Trupy integro, como también la ruta integra, y el campamento.

DISEÑO

Desarrollo de Maqueta real

El equipo de producción plantea la mayoría de las tomas en base a reuniones donde es necesario saber con precisión como será el movimiento de la cámara, para eso se construye una maqueta real donde se puedan idear las secuencias.

Diseño de fotografía

En base a la paleta de colores ya determinada, y a los planos ideados, se determinaran los encuadres definitivos, ubicando al sol siempre en un mismo lugar para tener coherencia en la iluminación, la ubicación de los personajes según la luz, etc.

Recursos y realización:

Director de arte (fotografía y dirección)

Diseñadores gráficos (diseño de paleta, personajes y escenarios)

Tablero digitalizado, Illustrator, Photoshop

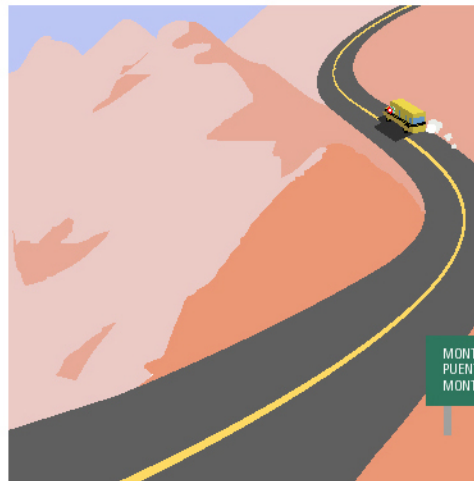
Ilustradores (ilustraciones personajes)

Animadores (personalidades) Toom boom, Flash MX

Programadores (desarrollo 3D) Discreet 3D Studio MAX6,

Alias Maya 3D, Electric Rain Swift Exporter

Producción (maqueta real)



PRODUCCIÓN

Puesta en escena

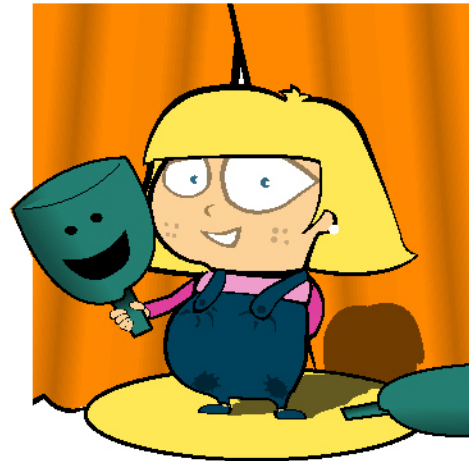
Una vez realizados los escenarios y determinados los encuadres, se definen las actuaciones de los personajes, como dialogarán, como se moverán, etc.

Actuación real

Actores que personifican a los personajes para ser filmados en vivo por los animadores para luego representarlos en los dibujos, sobre todo las escenas complejas donde interactúan entre ellos.

Generación de movimientos

Sobre las escenas filmadas, se ubican a los personajes y se recrean los movimientos cuadro x cuadro, este proceso es el que mas tiempo lleva, dado que para 10 segundos de movimientos deben realizarse mas de 200 dibujos por cada personaje.



Animación de escenas

Luego se procede a realizar la unión del escenario 3D con los dibujos animados en movimiento, sumándole a esto los movimientos de cámara que ya fueron definidos en la edición final.

Recursos y realización:

Director de arte (puesta en escena y dirección) Actores, Ilustradores (ilustración de movimientos) Animadores Toom boom, Flash MX

POST-PRODUCCIÓN

Generación de material proyectable

Se realiza la edición definitiva de todas las imágenes, y se genera el material con el formato y la velocidad necesaria para el medio donde será proyectado

Diseño de voces y sonido.

Se eligen los actores que representaran a cada personaje, se hacen pruebas de tonos, y se definen los papeles a representar. Cada sonido es diseñado para cada necesidad del capítulo donde exista un sonido

Diseño de banda musical

El director musical compone la banda sonora original y luego en cada capítulo se ejecutan versiones de acuerdo a la necesidad de la escena.



Grabación y Montaje de voces

Con el material de imágenes finalizado, se graban las voces de todos los personajes con actores, este material se procesa y se edita en función del dibujo.

Grabación y Montaje de sonido y banda

Los sonidos y la banda también se graban por separado y luego se editan.

Recursos y realización:

Director de arte (dirección y supervisión) Director musical (banda sonora original) Programadores (generación de material proyectable) Actores (voces) Diseñador de sonido