

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Daven y los ángeles del infierno**

**Ariel Martin Castillo De La Torre**

**Animación Digital**

Trabajo de integración curricular presentado como  
requisito para la obtención del título de Licenciado en  
Animación Digital

Quito, 20 de mayo de 2021

# **UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

## **HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**Daven y los ángeles del infierno**

**Ariel Martin Castillo De la Torre**

**Nombre del profesor, Título académico**

José David Larrea Luna, M.A.

Quito, 20 de mayo de 2021

## **DERECHOS DE AUTOR**

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Ariel Martin Castillo De La Torre

Código: 00140753

Cédula de identidad: 1751794882

Lugar y fecha: Quito, 20 de mayo de 2021

## **ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN**

**Nota:** El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

## **UNPUBLISHED DOCUMENT**

**Note:** The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

## RESUMEN

En este libro se explican todos los procesos que se llevaron a cabo en el desarrollo del teaser para serie animada llamado “ Daven y los ángeles del infierno”. El cual nos cuenta las aventuras de un guitarrista fracasado que muere y va al infierno. Él junto con su amigo Francis y la mitad ángel Damaris tocaran música de heavy metal para ganar una nueva oportunidad para vivir en la tierra.

Palabras clave: Ángeles, infierno, música, Heavy Metal, Animación 2D, Teaser, Serie Animada

## **ABSTRACT**

This book explains all the processes that were carried out in the development of the teaser for an animated series called "Daven and the Angels from Hell." Which tells us the adventures of a failed guitarist who dies and goes to hell. He along with his friend Francis and half angel Damaris will play heavy metal music to gain a new chance to live on earth.

Keywords: Angels, hell, music, Heavy Metal, 2D Animation, Teaser, Animated Series

## TABLA DE CONTENIDO

<b>Resumen</b> .....	5
<b>Abstract</b> .....	6
<b>Tabla de contenido</b> .....	7
<b>Índice de Figuras</b> .....	8
<b>Introducción</b> .....	13
<b>Ficha Técnica</b> .....	14
<b>Pre-Producción</b> .....	15
Idea inicial .....	16
Investigación .....	17
Referencias .....	26
Guión.....	29
Storyboard .....	32
Character Pack .....	37
Fondos .....	49
Animatic .....	62
<b>Producción</b> .....	64
Cronograma de Producción.....	65
Pencil Test.....	66
Tied Down.....	67
Clean up .....	68
Color.....	69
Sombras.....	70
Difilcultades y correcciones .....	71
<b>Post - Producción</b> .....	72
Efectos visuales: Harmony.....	73
Efectos visuales: After Effects .....	74
Música y Sonido.....	76
Difilcutades y correcciones .....	77
Conclusión .....	78
<b>Referencias bibliográficas (ejemplo estilo APA)</b> .....	79
<b>Anexo A: Capitulo 5</b> .....	81
<b>Anexo B: Capitulo 10</b> .....	81
<b>Anexo C: Capitulo 11</b> .....	81

## ÍNDICE DE FIGURAS

Fig 1. Diseño original Daven .....	5
Fig 2. Guitarrista de metal .....	6
Fig 3. Poster de Led Zeppelin .....	7
Fig 4. Poster Deep Purple .....	7
Fig 5. Poster Led Zeppelin .....	7
Fig 6. Poster Deep Purple 2 .....	7
Fig 7. Poster Black Sabbath .....	8
Fig 8. Foto Aerosmith .....	8
Fig 9. Foto Judas Priest .....	9
Fig 10. Foto Judas Priest 2 .....	9
Fig 11. Foto Motley Crue .....	9
Fig 12. Simbolos Paganos Led Zepelin .....	10
Fig 13. Foto Aleister Crowley .....	10
Fig 14. Representación Infierno .....	11
Fig 15. Representación Infierno 2 .....	11
Fig 16. Representación Infierno de Dante .....	12
Fig 17. Representación Infierno 3 .....	12
Fig 18. Representación Infierno 4 .....	12
Fig 19. Representación Infierno 5 .....	12
Fig 20. Lucifer 1 .....	13
Fig 21. Lucifer 2 .....	13
Fig 22. Mammón .....	14
Fig 23. Belferigo .....	14
Fig 24. Leviatán .....	14
Fig 25. Referencia Guitar Hero .....	15
Fig 26. Referencia 2 .....	15
Fig 27. Referencia Fondo .....	16
Fig 28. Referencia color 1 .....	17
Fig 29. Referencia color 2 .....	17
Fig 30. Guión 1 .....	19
Fig 31. Guión 2 .....	20



Fig 32. Storyboard 1 .....	21
Fig 33. Storyboard 2 .....	22
Fig 34. Storyboard 3 .....	22
Fig 35. Storyboard 4 .....	23
Fig 36. Storyboard 5 .....	23
Fig 37. Storyboard 6 .....	24
Fig 38. Storyboard 7 .....	24
Fig 39. Storyboard 8 .....	25
Fig 41. Daven.....	26
Fig 42. Daven Estructura .....	27
Fig 43. Daven Color.....	27
Fig 44. Daven silueta y grisea.....	27
Fig 45. Daven variaciones color .....	28
Fig 46. Daven variaciones color grises .....	28
Fig 47. Daven Turn Around.....	28
Fig 48. Daven Poses.....	29
Fig 49. Daven Expresiones .....	29
Fig 50. Damaris.....	30
Fig 51. Damaris silueta y color .....	31
Fig 52. Damaris variación color.....	31
Fig 53. Damaris varación color grises .....	31
Fig 54. Damaris Turn Around.....	32
Fig 55. Damaris Expresiones .....	32
Fig 56. Damaris Poses.....	33
Fig 57. Francis .....	34
Fig 58. Francis Silueta y grises .....	35
Fig 59. Francis Variación color .....	35
Fig 60. Francis variación color grises .....	35
Fig 61. Francis Turn Around .....	36
Fig 62. Francis Expresiones.....	36
Fig 63. Francis Poses .....	37
Fig 64. Proceso fondo 3D .....	38
Fig 65. Proceso fondo linear .....	38
Fig 66. Proceso fondo color Base .....	39

Fig 67. Proceso fondo sombras .....	39
Fig 68. Fondo Portal .....	40
Fig 69. Fondo Lago de Sangre .....	40
Fig 70. Fondo Coliseo .....	41
Fig 71. Fondo portal 2 .....	41
Fig 72. Fondo Lago de Sangre 2 .....	42
Fig 73. Fondo templo lago de sangre .....	42
Fig 74. Fondo templo lago de sangre 2 .....	43
Fig 75. Fondo coliseo 2 .....	43
Fig 76. Fondo portal 3 .....	44
Fig 77. Fondo portal 4 .....	44
Fig 78. Fondo portal 5 .....	45
Fig 79. Fondo baar 1 .....	46
Fig 80. Fondo calle infernal 1 .....	46
Fig 81. Fondo calle infernal 2 .....	47
Fig 82. Fondo bar 2 .....	47
Fig 83. Fondo bar 3 .....	48
Fig 84. Fondo cuarto Daven .....	49
Fig 85. Fondo accidente .....	49
Fig 86. Fondo sala Daven .....	50
Fig 87. Animatic nueva escena Damaris .....	51
Fig 88. Animatic nueva escena Damaris 2 .....	52
Fig 89. Cronograma .....	54
Fig 90. Escena pencil test .....	55
Fig 91. Escena Tied Down .....	56
Fig 92. Escena clean up .....	57
Fig 93. Escena color .....	58
Fig 94. Capa de color y de linea .....	58
Fig 95. Escena sombras .....	59
Fig 96. nodos .....	59
Fig 97. Escena problema Producción .....	60
Fig 98. Escena sin glow .....	62
Fig 99. Escena con glow .....	62
Fig 100. Escena post producción 1 .....	63

Fig 101. Escena post producción 2 .....	63
Fig 102. Escena post producción glow 1 .....	64
Fig 102. Escena post producción glow 2 .....	64
Fig 103. Escena error post producción .....	66
Fig 104. Daven Final .....	67

ARIEL CASTILLO

Presenta:

# DAVIEN

*X Los Angeles Del Infierno*



## Teaser de serie animada en 2D

- UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
- Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas
- Animación Digital

• 20/11/8654

• 6/6/6666

• 4/25/2020

## INTRODUCCIÓN

¿Se han puesto a pensar en como es el infierno? tal vez es como nuestros padres y todas las religiones nos han dicho que es. Un lugar de pena y muerte en donde los pecadores van a sufrir por la eternidad, ¿pero que tal si tuviera otro propósito?, ¿Que tal si no fuera para torturar a los pecadores sino para divertir a los bondadosos?, ¿Que tal si fuera como todas las bandas de heavy metal han descrito? .Esto es Daven y los angeles del infierno. Un teaser de serie animada en 2D.

## Sinopsis

Daven, un guitarrista narcisista de heavy metal, tras una pelea con su banda muere, y es llevado a una ciudad infernal donde serán puestas a prueba sus habilidades como músico al servicio de ángeles que disfrutan del dolor de los pecadores, ahora Daven tendrá que luchar contra su gran ego y otros condenados en batallas musicales mortales, por una nueva oportunidad de vivir en la Tierra.

# FICHA TÉCNICA

## Tipo de producto

Teaser de serie animada

## Nombre del cortometraje

Daven y los angeles del infierno

## Dirección de Animación

Ariel Castillo

## Técnica

Animación 2D

## Duración

3:30 minutos

## Formato

MP4, Full HD (1920X1080)

## Fecha de producción

2020 - 2021

## Storyline

Daven, un guitarrista de heavy metal, llega a una ciudad infernal, donde librará batallas musicales con el fin de complacer a ángeles y demonios para volver a la vida.

# PRE-PRODUCCIÓN

## IDEA INICIAL

Daven y los Ángeles del infierno, nació gracias a la creación de un personaje calavérico que tocaba la guitarra. La apariencia deteriorada de este personaje a quien se le llamaría Daven, junto con la idea del infierno de muchas bandas de rock y heavy metal (ideas que aparecían sus canciones y portadas de discos) crearon la idea de una historia, en donde Daven se encontrara en el infierno rodeado de seres horribles.

Las constantes referencias del metal provocaron que la historia se inclinara mucho más hacia el género del heavy metal, dicha inclinación fue tal que toda la historia se desarrolla en torno a ese género de música, la estética, el vestuario, el estilo de vida, etc.

Por otro lado videojuegos como Guitar Hero o Brutal Legend ayudaron a la creación del mundo y de las batallas musicales a muerte (un factor vital para la trama de la serie).



Fig 1. Diseño original Daven

## Target

Es una serie para personas de 16 a 25 años con gusto por la música heavy metal o artistas en general, también que le guste las cosas paranormales o la teología, el público estará localizado en occidente (América y Europa).

El Target se escogió debido al contenido explícito que se encuentra en la serie. Dicho contenido es básicamente torturas sanguinarias que se usan con el fin de otorgar a la serie de un tinte siniestro y abrumador. Además de esto el lenguaje explícito, el sexo y los vicios generan un ambiente que no tiene bondad ni buenas intenciones, es decir el infierno. Sin embargo el contenido explícito se ve suavizado con la estética tan caricaturesca de los personajes, esto para que sea más digerible para jóvenes adultos y adultos.



## INVESTIGACIÓN

Para poder otorgar a la serie esa personalidad metalera fue necesario investigar cómo era el modo de vida de grandes bandas de heavy metal. Conocer la historia de dicho género y la historia de las bandas más populares sería de gran ayuda para nutrir los personajes y el mundo de Daven.

Por otro lado el proyecto necesitaba sentirse fantástico y aterrador, por esta razón fue necesario investigar acerca de las diferentes creencias y representaciones del infierno. Dichas creencias aportaron con una muy extensa mitología que ayudó a mezclar de manera perfecta el mundo del heavy metal con el inframundo.

## Heavy Metal



Fig 2. Guitarrista de metal

El heavy metal es un género del rock que se caracteriza por una batería potente y una guitarra poderosa con bastante distorsión en donde destacan los solos y riffs de guitarra. El género se empezó a formar desde mediados de 1960 en donde artistas o agrupaciones como Jimmy Hendrix, Cream e Yardbirds desarrollaron una nueva manera de tocar la batería. Sin embargo, a inicios de 1970 nacieron las bandas a las que se les atribuye la creación de un nuevo género de música que en el futuro se convertiría en un movimiento social y cultural global.

# INVESTIGACION

## Led Zeppelin

Esta banda formada por Jimmy Page, Robert Plant, John Paul Jones y John Bonham nació a inicios de los años 1970 en Reino Unido, creó su propio sonido mezclando bastante géneros ya conocidos como: el rock and roll, rock psicodélico, blues, etc. Esta mezcla de sonidos creó un estilo único en la banda, una música pesada, fuerte y agresiva, además de una voz exagerada en las notas altas, fue lo que le daría a Led Zeppelin el título de una de las bandas creadoras del heavy metal.



Fig 3. Poster de Led Zeppelin

Fig 5. Poster Led Zeppelin 2



## Deep Purple

Por otro lado Deep Purple haría algo similar pero con mezclas de Rock sinfónico y ópera rock creando así un nuevo sonido que los llevarían a obtener el reconocimiento como precursores del hard rock y el heavy metal. Esta banda hizo grandes aportes al género como la implementación de riffs poderosos, complejos y pegajosos, como se evidencia en su canción Smoke on the water, que serían un ejemplo para bandas futuras.

Fig 6. Poster Deep Purple 2

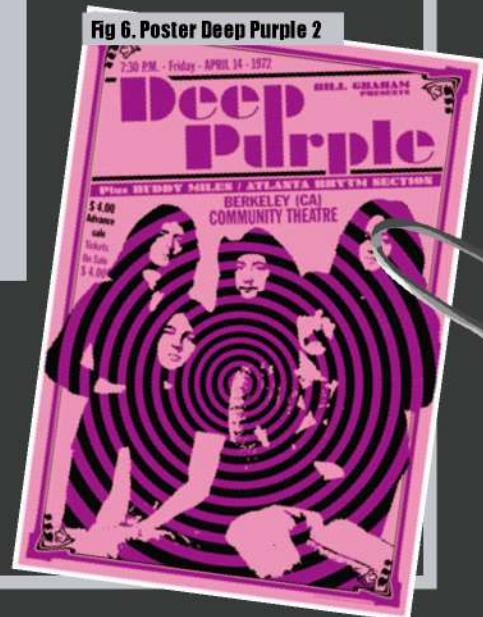


Fig 4. Poster Deep Purple

# INVESTIGACION

## Black Sabbath

Es una banda Británica que revolucionó completamente la música con su guitarra con una exagerada distorsión y un concepto de causar terror a los oyentes con la música. Es muy interesante revisar la historia de esta banda ya que el sonido que adquirieron se debe al accidente que sufrió el guitarrista Tony Iommi, en una cortadora de metal en donde perdería la punta de uno de sus dedos. Esto llevaría a Tony a crear unas prótesis de plástico para poder seguir tocando, junto a dichas prótesis Tony se vio obligado a aumentar la distorsión de su guitarra, para que el sonido que creaban las prótesis no fuera horrible, esto dio pie al sonido característico de Black Sabbath.

Además de esto existe otro pilar fundamental en la creación de la Banda y de un nuevo género, está pilar fue la idea que gestó la banda mientras veían las afueras de un cine que exhibía una película de terror, al ver este escenario la banda pensó que si la gente pagaba por ver películas que causan miedo porque no lo harían por música que causare el mismo efecto, este concepto es el que daría a la banda y al género su personalidad lúgubre y siniestra.



Fig 7. Poster Black Sabbath

Lamentablemente el inicio de este nuevo género fue un tanto difícil debido a diferentes factores, como lo raro de este nuevo sonido o el efecto de temor que Black Sabbath quería provocar en su público, muchas estaciones de radio se negaron a transmitir las canciones de este género naciente. Esto llevó a que en la década de 1970 las nacientes bandas del heavy metal tuvieran que realizar conciertos y giras muy elaboradas para buscar fanáticos.

Posteriormente, ya con una base de fanáticos establecida, otras bandas se verían inspiradas por este nuevo género para crear su propia música, bandas como: Alice Cooper, Aerosmith, Judas Priest, entre otras siendo esta última la que aportaría un factor vital para la creación de un movimiento social y cultural que llevaría consigo el heavy metal.



Fig 8. Foto Aerosmith

# INVESTIGACION

## Judas Priest

Judas Priest fue quien dio una identidad al género del heavy metal mediante la ropa, innovación cosmética que se crea junto con la llegada del sencillo *Better By You, Better Than Me*, en donde el vestuario de cuero era predominante en todos los miembros de la banda, a partir de ese momento Rob Halford (vocalista de la banda) empezó a pensar en que una música tan agresiva como el heavy metal debía tener un look mucho más acorde con su música. Por esa razón el vocalista de Judas Priest en 1978 fue a una tienda de sexshop y compró una gran cantidad de ropa de cuero utilizandada para fetichismo y sadomasoquismo, es en este punto donde Judas Priest, sin saberlo, creó una tendencia en moda que definirá un estilo para los metaleros que seguiría hasta la actualidad.

Fig 11. Foto Mötley Crüe



Fig 9. Foto Judas Priest



Fig 10. Foto Judas Priest 2

## El lado oscuro del metal

Uno de los más grandes impactos sociales que trajo consigo el heavy metal y el rock en general, fue la rebeldía que causaba esta música en los jóvenes, las tonadas agresivas y la ropa de cuero con púas que usaban los fanáticos del heavy metal, rápido fue tachada como algo inapropiado. Además de esto el modo de vida de muchas de las grandes estrellas del género como Ozzy Osbourne, Dave Mustaine y agrupaciones como Guns and Roses o Mötley Crüe no era precisamente algo muy sano y decente, muchas de estas agrupaciones (en especial con Mötley Crüe y Ozzy Osbourne) eran muy conocidos por sus vicios y excesos durante giras y conciertos llegando a límites como destrozar habitaciones de hotel, y en el caso de Ozzy, a ser expulsado de la banda que fundó.

# INVESTIGACION

Fig 12. Símbolos Paganos Led Zeppelin



El más grande estigma de este género es su asociación con satanás y la magia negra. Dicho estigma se lo puede atribuir a muchos factores como la temática de las letras de las bandas (aunque en el heavy metal se explora cualquier temática) la vestimenta o hasta la personalidad terrorífica de bandas como Black Sabbath, pero la razón que es la más importante es el misterioso interés de Jimmy Page (Guitarrista de Led Zeppelin) hacia el ocultismo y la magia negra. Este apego de la banda hacia lo oculto se puede notar en la portada de uno de sus discos en donde se ven símbolos paganos y gitanos representando a cada uno de los miembros de la banda. Además de lo mencionado anteriormente Jimmy Page, motivado por su gusto hacia la magia negra, empezó a adquirir propiedades de un ocultista conocido llamado Aleister Crowley, se dice que su gusto por lo oculto lo llevó hasta realizar ritos paganos que desembocaron en posteriores accidentes hacia los miembros de la banda, a este fenómeno se lo conocería como "la maldición de Led Zeppelin."

Fig 13. Foto Aleister Crowley



# INVESTIGACION

## EL INFIERNO

Comunmente se conoce al infierno como un lugar de castigo eterno en donde las almas pecadoras sufren por toda la eternidad, es interesante pensar que existen una gran cantidad de representaciones de este lugar de castigo, ya que hay un millón de libros y de personas (menjars, sacerdotes, literatos, etc) que han creado su propia visión acerca de la Prisión de Lucifer. Como se menciona anteriormente el infierno es un lugar altamente representado por un sinumero de persona e instituciones, las religiones, por ejemplo, son las que siempre han hablado sobre un castigo para la gente que no sigue su credo y reglas, el cristianismo, el islam y el judaismo expresan en sus respectivos dicursos una visión similar del infierno. Sin embargo estas religiones no fueron las creadoras del concepto del infierno ya que el origen se remonta hasta las primeras civilizaciones humanas, como Mesopotamia, después Grecia y Roma donde ya se imponía un lugar de castigo para la gente considerada mala en sus respectivos credos.



Fig 14. Representación infierno 1

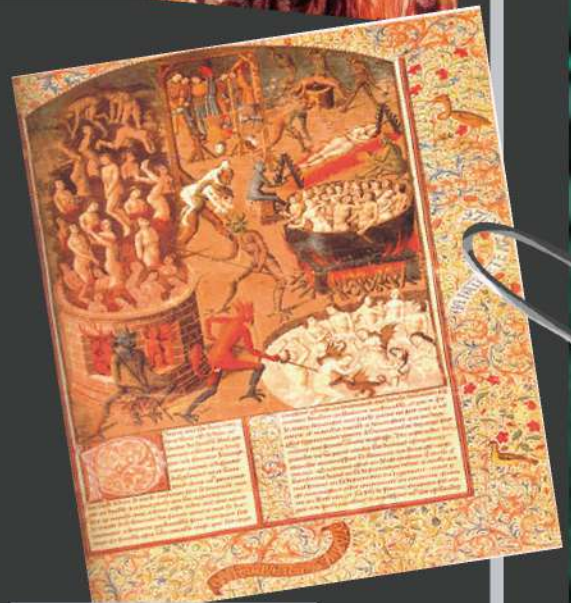


Fig 15. Representación infierno 2

Dicho lo anterior es importante referirse al significado de la palabra infierno, ya que este nombre dará pie a las interpretaciones posteriores del lugar, la palabra infierno proviene del latín Infernum que significa inferior o por debajo, refiriéndose a un lugar físico que se encuentra debajo de la tierra material y espiritual. Este concepto fue motivando a muchos literatos a describir cómo era este lugar de castigo.

De lado del Cristianismo el obispo Agustín (en el siglo cuarto D.C) escribió varios textos en donde mostraba las primeras descripciones de este lugar, además de los acontecimientos que ocurrían en el mismo, describió el lugar como un lago de fuego y azufre donde los pecadores ardían en llamas por la eternidad.

# INVESTIGACION

## EL INFIERNO DE DANTE

Mucho tiempo después (aproximadamente mil años) un literato y poeta llamado Dante Alighieri escribió su poema La Divina Comedia, en el cual narra su travesía imaginaria por el infierno, el purgatorio y el paraíso. Lo interesante de este poema es que al infierno se lo describe como una especie de cono que se segmenta en nueve niveles, todos estos albergan a tipos específicos de pecadores junto con su castigo respectivo. La visión de Dante es espectacular en muchos aspectos, ya que en su obra narra los diferentes tipos de castigos, como ser cortado en pedazos, convertirse en árbol, nadar en un río de lava hirviendo, etc.



Fig 16. Representación infierno de Dante

## EL INFIERNO DE MILTON

John Milton quien dio su visión del infierno con aspectos muy interesantes, por ejemplo creía junto con Dante, que el infierno no es solo fuego sino que el hielo y frío eran parte fundamental de la tortura de los pecadores. Además de lo anterior Milton habla del Pandemónium, una ciudad en la que Satanás y sus secuaces se reúnen. Finalmente Milton no ubica al infierno como un lugar subterráneo (como Dante u otras creencias griegas y romanas) sino que es un lugar que trasciende el tiempo y el espacio hasta una época de la creación donde el mundo era puro.



Fig 19 . Representación infierno 5



Fig 17. Representación infierno 3

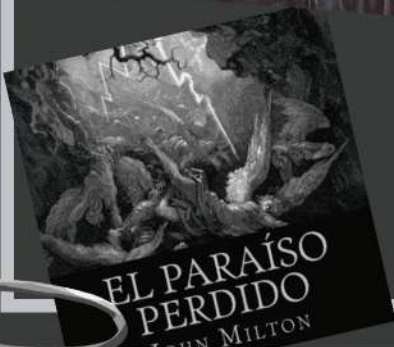


Fig 18. Representación infierno 4

## INVESTIGACION

## LA HISTORIA DE SATANAS

Es fácil pensar que todas estas concepciones del infierno han afectado las creencias cristianas y católicas. Dichas creencias, escritas principalmente por exorcistas reconocidos, narran la existencia de un ángel rebelde que quería alcanzar la gloria de Dios por la fuerza, este ángel era ejemplo de la sabiduría y belleza (llamado luzbel, portador de luz), se rebeló contra el reino de los cielos y fue desterrado a este infierno junto con un tercio de los ángeles que apoyaban dicha rebelión. A partir de ese momento se tomaría a Lucifer (también llamado Satanás) como antagonico de Dios y en general del reino de los cielos, este demonio se encargaría de convencer a los hombres de caer en la misma rebeldía ante Dios. Cabe recalcar un dato interesante de este sistema de creencias, es que Lucifer o satanás no es el monarca del infierno según la biblia sino que él, junto con sus otros ángeles son parte del castigo que proporciona este lugar.

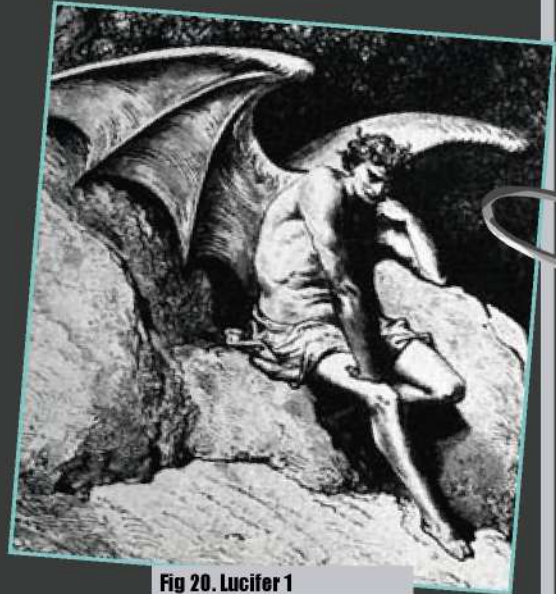


Fig 20. Lucifer 1

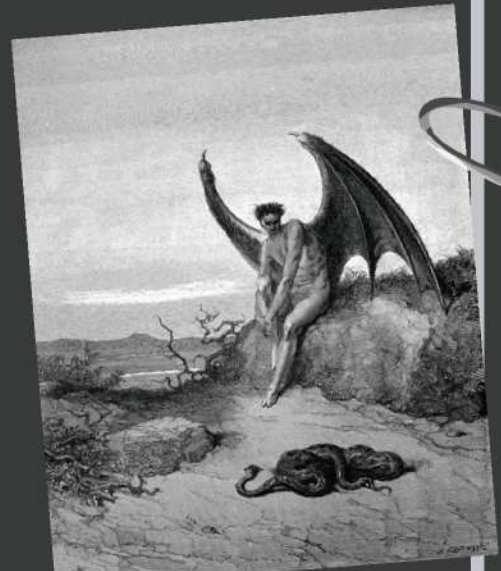


Fig 21. Lucifer 2



# INVESTIGACION

## TIPOS DE DEMONIOS

**Luzbel:** También conocido como lucifer o satanás fue un ángel al mando de Dios conocido como Luzbel (faro de luz), pero que por su orgullo y arrogancia fue desterrado a los infiernos junto con un tercio de ángeles.

**Belcebú:** El segundo en jerarquía, es conocido como el demonio de la gula y muchas veces es representado como un ser descomunal, con alas de murciélago y una corona de fuego en su cabeza. Los demonólogos y exorcistas creen que es parte de los 3 demonios más importantes y poderosos.

**Mammón:** Conocido también como el hijo del demonio, este ser representa la codicia ya que se cuenta que cuando era un ángel, estando en el cielo, solo se fijaba en el oro y las cosas valiosas.

**Belfegor:** Este ser musculoso, nariz grande, barba y pies de lobo, es la representación de la pereza y de los caminos fáciles pero poco éticos.

**Leviatán:** Es un demonio acuático descomunalmente grande, representado como una serpiente marina, que generalmente es asociado con la envidia, es el ser demoníaco más nombrado en la biblia por ser el terror de las embarcaciones en los océanos.

**Azazel:** Conocido por enseñar a los humanos a fabricar y armas de guerra, este ser es el líder de los demonios que tuvieron encuentros sexuales con humanos dejando como fruto a gigantes.

Fig 22. Mammón



Fig 23. Belfegor



Fig 24. Leviatán



# REFERENCIAS

## Estilo gráfico y Línea



Fig 25. referencia Guitar Hero



Fig 26. Referencia 2

El Proyecto necesitaba un estilo gráfico particular para poder sentirse fantástico, pero a la vez adulto y un tanto serio. Se requería un estilo gráfico que se sienta caricaturesco pero sin caer en lo adorable o en lo demasiado cómico. Se necesitaba un estilo en el cual se pueda mantener la estructura anatómica realista, para que las escenas violentas tengan mucho más peso visual pero sin ser demasiado realistas, como para perturbar al espectador. Por esa razón es que se optó por los estilos gráficos de juegos como Guitar Hero y las tortugas ninja. Estos estilos logran el equilibrio perfecto entre la anatomía y la caricatura.

# REFERENCIAS

## Fondos



Fig 27. Referencia Fondo

Los fondos tienen que impactar al espectador, por esa razón tenían que ser una mezcla entre el realismo y la caricatura. La estética perfecta para los fondos fue la utilización de luces y sombras realistas, mezclado con líneas negras que definen las figuras de las estructuras de los fondos. En el caso particular de nuestro proyecto era vital conseguir ese equilibrio, ya que se tenía la intención de generar asombro e imponencia con los fondos que aparecieran en escena mediante el uso de sombras y luces muy bien definidas.

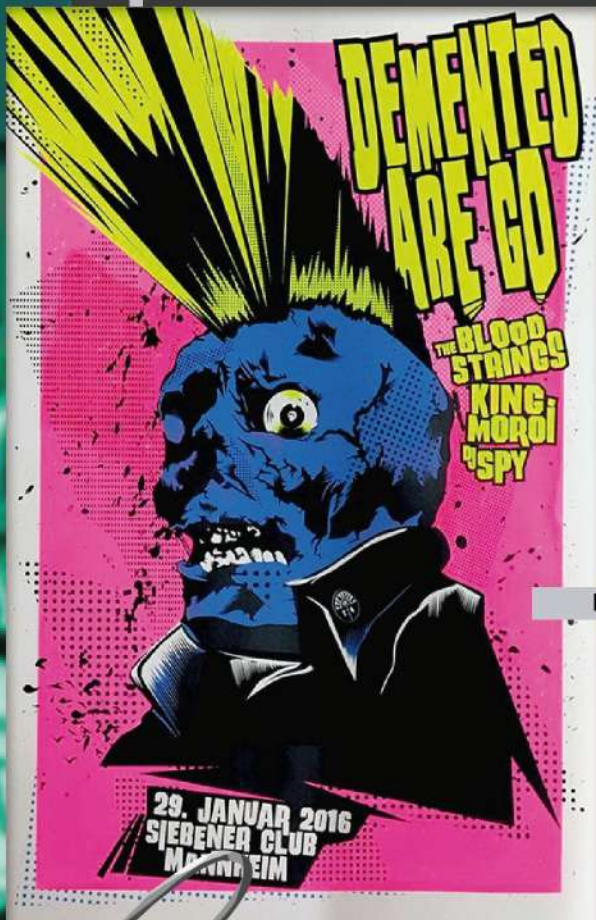
# REFERENCIAS

## Color

Fig 28. Referencia Color 1



Fig 29. Referencia Color 2



Se necesitaba que el proyecto fuera innovador, que visualmente sea algo diferente a lo visto antes, es decir se quería lograr una representación única del infierno. Para lograr dicho objetivo el proyecto se apoyó en el color, ya que todas las representaciones del infierno (vistas en la investigación) tenían la misma cromática rojiza. Al final la cromática se basó en el mundo del heavy metal, en los colores que predominaban el arte punk y las iluminaciones un tanto neones de los bares metaleros, esto otorgaría una visión diferente del infierno de Daven.

## PRE PRODUCCIÓN

### Guión

Dado a que el proyecto de Daven y los Ángeles del infierno fue creado como una serie, se requería de un tipo de contenido de video mucho más comprimido que sea capaz de explicar toda la historia del mundo del Daven en menos de 2 minutos. Con ese problema en mente se optó por realizar un teaser de la serie de Daven y los ángeles del infierno, en dicho teaser se mostrará la vida de Daven en el mundo humano, las aventuras que este tendrá en el infierno y la gente que conocerá durante sus travesías.

La intención de este Teaser era tratar de mostrar lo más posible del mundo de Daven, fue bastante complicado armar un adelanto de una serie que no está finalizada pero se intentó generar un hilo conductor que guiará todo el Teaser.

Al inicio del proceso de creación del Teaser se tenía pensado una trama oscura, seria y llena de un ambiente lúgubre y deprimente. Pero después se optó por la comedia y la exposición de momentos épicos que tendría la serie, por ejemplo se optó por basar todo el Teaser en una batalla musical mortal, en donde Deven pueda demostrar todas sus habilidades.

# PRE PRODUCCION

## Guión Final

Fig 30. Guión 1

EXT. AUTOPISTA, MUNDO HUMANO, NOCHE NUBLADA.

Se ve a Daven muerto en medio de la calle, es víctima de un accidente de auto, mientras la cámara se aleja se ve varios fragmentos de la vida de Daven antes de su muerte, su vida de excesos, su soledad y su ira.

INT. BAR DEMONIACO, INFIERNO, NOCHE

Daven reacciona de manera abrupta por lo que recordó, se encuentra parado en un escenario, frente a él se encuentra una persona sosteniendo una guitarra

Después de un momento congelado Daven empieza a tocar una melodía suave

EXT. CIUDAD INFERNAL, NOCHE DESPEJADA

Daven camina por la ciudad, ve a dos ángeles uno ebrio y otro besándose con un demonio.

DEMONIO TORTURADOR

Tu muerte solo es entretenimiento para ellos.

INT. BAR DEMONIACO, INFIERNO, NOCHE DESPEJADA.

Al frente de Daven se encuentra un pecador rival, este comienza a tocar de una manera mas violenta dejando salir el demonio de su instrumento que golpea a Daven.

DEMONIO TORTURADOR

Todo lo que existe aquí tiene un único propósito.

EXT. RÍO DE SANGRE, NOCHE DESPEJADA.

se ve a Daven y Francis parados viendo una montaña enorme con una luz en su cumbre, esta montaña esta rodeada de un rio de sangre.

EXT. PORTAL A NIVELES INFERIORES DEL INFIERNO, DÍA SOLEADO

El protector del portal en su trono observa a Daven llegar con su guitarra.

INT. BAR DEMONIACO, INFIERNO, NOCHE DESPEJADA.

Daven mira como su brazo se fragmenta por el golpe del demonio, Daven se enoja por lo ocurrido y empieza a tocar mas fuerte.

# PRE PRODUCCION

Fig 31. Guión 2

2.

DEMONIO TORTURADOR  
Dar un buen espectáculo.

INT. MONTAÑA, RÍO DE SANGRE, NOCHE.

Se ve una chica que esta en una cueva de espinas y navajas.

EXT. PORTAL A NIVELES INFERIORES DEL INFIERNO, DÍA SOLEADO

Se ve como Daven pelea contra el protector del portal mientras una mano lo toma de la pierna.

INT. DENTRO DE LA CABEZA DE DAVEN

Alucinación de Daven perdiendo toda su piel y músculos.

DAVEN  
Todos sabrán quien soy, todos  
conocerán mi nombre.

EXT. RÍO DE SANGRE, NOCHE DESPEJADA.

Se ve a Daven y Francis huyendo del Leviatan con una chica en sus brazos.

INT. BAR DEMONIACO, INFIERNO, NOCHE DESPEJADA.

Daven empieza a generar una aura verde en su brazo, y con su guitarra invoca a un demonio que arremete contra el enemigo.

La pantalla se torna negra unos segundos.

EXT. TERRAZA HOTEL BARATO, INFIERNO, NOCHE DESPEJADA.

Daven y Francis están observando el coliseo mientras uno se rasca el trasero.

DAVEN  
Que tan difícil puede ser

EXT. COLISEO INFERNAL, NOCHE DESPEJADA

Daven en el escenario mira asustado un par de ojos descomunales y una boca que se abre para rugir.

Mientras el ruido del rugido continua la pantalla se torna a negro y aparece el nombre de la serie.

# PRE PRODUCCION







## Storyboard

El storyboard del teaser generó un reto interesante, ya que mediante los encuadres se tenía que mostrar el mundo de Daven, al mismo tiempo que generar escenas de acción y tener un hilo conductor que uniera todas esas escenas sueltas.

Se optó por crear encuadres que se desarrollaban en tres momentos diferentes: la batalla musical a muerte, la vida de Daven en el mundo mortal y las aventuras que Daven y sus amigos vivirán en el infierno. Estas secuencias necesitaban tener mucha acción, tenían que ser interesantes. Se tenía la intención de generar una secuencia épica con mucha acción y movimientos de cámara, que demostrara lo emocionantes que pueden ser las peleas musicales a muerte. Con esta idea en mente se generó la secuencia en donde aparecía el demonio. Pero esta secuencia requería mucho tiempo al momento de animar, por lo que se optó por bajar la cantidad de acción en el resto de encuadres para enfocar todos los esfuerzos en la secuencia de la batalla musical, siendo más específico la aparición del demonio de Daven.

Fig 32. Storyboard 1

Animación Digital

Producción		Duración		Hoja 1	
Escena: 1	Plano: 1	Escena: 2	Plano: 2	Escena: 1	Plano: 3
					
<b>Descripción</b> Se ve el ojo de Daven mientras se aleja y gira. Se empieza a intercalar esta escena con otras de Daven en vida.	<b>Descripción</b> Daven está acostado en el sofa despues de beber demasiado.	<b>Descripción</b> Daven está muerto en el suelo mientras la cámara se aleja			
Escena: 3	Plano: 4	Escena: 1	Plano: 5	Escena: 4	Plano: 6
					
<b>Descripción</b> Daven está deprimido después de romper su guitarra.	<b>Descripción</b> Se vuelve a ver a Daven muerto pero en un plano más general, se ve un accidente.	<b>Descripción</b> Daven deja de recordar y reacciona			

● Flashback      ● Presente      ● Flash Forward



# PRE PRODUCCION

Fig 33. Storyboard 2

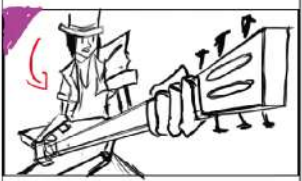
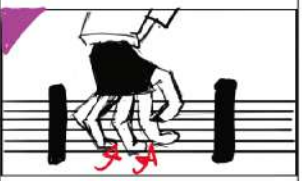




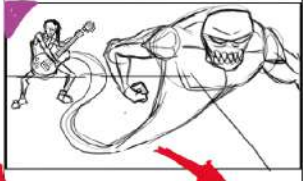

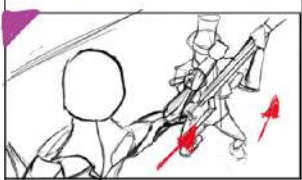
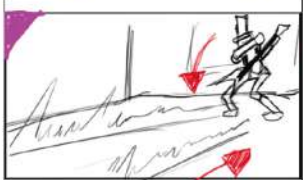
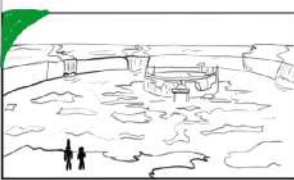
COCOCI.USPQ Animación Digital		Producción	Duración	Hoja 2
Escena: 4	Plano: 7	Escena: 4	Plano: 8	Escena: 4
				
Descripción Daven mira a su contrincante a lo lejos.	Descripción Daven mira su guitarra	Descripción Daven empieza a tocar.		
Escena: 5	Plano: 10	Escena: 5	Plano: 11	Escena: 4
				
Descripción Daven camina por la calle	Descripción Mientras Daven pasa caminando por un callejón se ve a ángeles pecando.	Descripción El rival mira a Daven.		

Fig 34. Storyboard 3

COCOCI.USPQ Animación Digital		Producción	Duración	Hoja 3
Escena: 4	Plano: 13	Escena: 4	Plano: 14	Escena: 4
				
Descripción El rival toca de manera agresiva.	Descripción De la guitarra sale un demonio.	Descripción		
Escena: 4	Plano: 16	Escena: 4	Plano: 17	Escena: 6
				
Descripción El demonio golpea a Daven	Descripción Daven es empujado por la fuerza del golpe	Descripción Daven y Francis miran el río de sangre y el tiempo		

# PRE PRODUCCIÓN

Fig 35. Storyboard 4

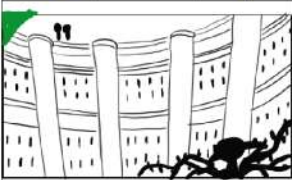

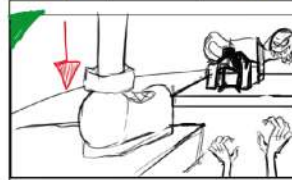
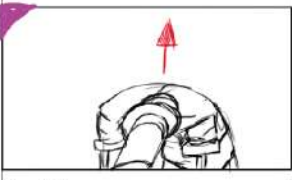






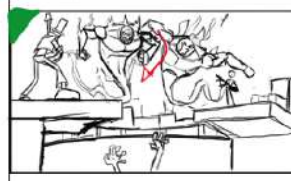

COCOCI. USPO		Animación Digital		Producción	Duración	Hoja 4
Escena: 6	Plano: 19	Escena: 7	Plano: 20	Escena: 7	Plano: 21	
						
Descripción	En el pozo ven enredadas con espinas.	Descripción	El protector del portal se asombra por la llegada de Daven	Descripción	Contraplano Se ve llegar a Daven a la plataforma apoyando el pie en el suelo.	
Escena: 4	Plano: 22	Escena: 4	Plano: 23	Escena: 4	Plano: 24	
						
Descripción	Daven se levanta	Descripción	Mira su mano destruida y vuelve la mirada a su rival.	Descripción	Contraplano El rival de Daven y su demonio se burlan de Daven	

Fig 36. Storyboard 5

COCOCI. USPO		Animación Digital		Producción	Duración	Hoja 5
Escena: 4	Plano: 25	Escena: 4	Plano: 26	Escena: 4	Plano: 27	
						
Descripción	Daven toca con más fuerza.	Descripción	Los ojos de Daven se iluminan de verde	Descripción	Daven comienza a levantar su mano en el aire	
Escena: 6	Plano: 28	Escena: 7	Plano: 29	Escena: 7	Plano: 30	
						
Descripción	Una chica esta encadenada por espinas	Descripción	Daven y el protector pelean con sus demonios	Descripción	Una mano agarra a Daven	

# PRE PRODUCCION

Fig 37. Storyboard 6

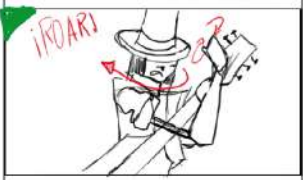

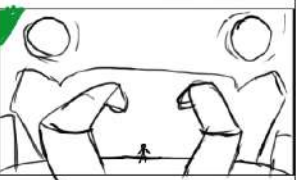
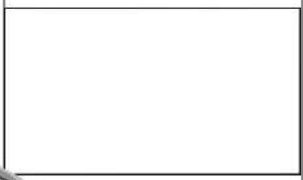
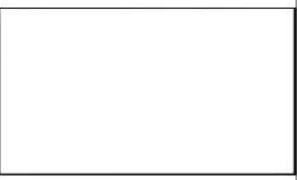
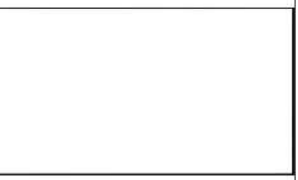
COCOCI. USFO Animación Digital		Producción	Duración	Hoja 6
Escena: 7	Plano: 31	Escena: 7	Plano: 32	Escena: 4
<b>Descripción</b> Con la chica en la esplanada, Daven y Francis huyen del Leviatan.	<b>Descripción</b> El Leviatan gira y persigue de frente al par.	<b>Descripción</b> Daven levanta su mano mientras una aura verde se genera en todo su brazo.	<b>Descripción</b> Daven hace romper el suelo y su demonio se mete por la grieta, la camara hace un paneo hacia abajo.	<b>Descripción</b> La camara sigue a la grieta que se crea.
Escena: 4	Plano: 34	Escena: 4	Plano: 35	Escena: 4
<b>Descripción</b> Con un grito Daven se prepara para tocar su guitarra.	<b>Descripción</b> Daven hace romper el suelo y su demonio se mete por la grieta, la camara hace un paneo hacia abajo.	<b>Descripción</b> Daven hace romper el suelo y su demonio se mete por la grieta, la camara hace un paneo hacia abajo.	<b>Descripción</b> Daven hace romper el suelo y su demonio se mete por la grieta, la camara hace un paneo hacia abajo.	<b>Descripción</b> Daven hace romper el suelo y su demonio se mete por la grieta, la camara hace un paneo hacia abajo.

COCOCI. USFO Animación Digital		Producción	Duración	Hoja 7
Escena: 4	Plano: 37	Escena: 4	Plano: 38	Escena: 4
<b>Descripción</b> La grieta se detiene y de ella salen un brazo.	<b>Descripción</b> El demonio sale completamente y empieza elevarse	<b>Descripción</b> El demonio sale completamente y empieza elevarse	<b>Descripción</b> El demonio sale completamente y empieza elevarse	<b>Descripción</b> El demonio sale completamente y empieza elevarse
Escena: 4	Plano: 40	Escena: 4	Plano: 41	Escena: 8
<b>Descripción</b> El demonio grita	<b>Descripción</b> El demonio mira al rival de Daven con ojo	<b>Descripción</b> El demonio mira al rival de Daven con ojo	<b>Descripción</b> El demonio mira al rival de Daven con ojo	<b>Descripción</b> Daven y Francis miran al estadio, uno se rasca.

Fig 38. Storyboard 7

# PRE PRODUCCIÓN

Fig 39. Storyboard 8

<b>COCOCI</b> <small>USPACHA</small> <small>COMUNICACIÓN VISUAL Y ANIMACIÓN DIGITAL</small>		<b>Animación Digital</b>		Producción	Duración	Hoja <b>8</b>
Escena: <b>9</b>	Plano: <b>43</b>	Escena: <b>9</b>	Plano: <b>44</b>	Escena: <b>9</b>	Plano: <b>45</b>	
						
Descripción Daven esta afinando su guitarra cuando escucha un ruido y levanta la cabeza.		Descripción Daven se queda congelado del miedo.		Descripción Se ve a Daven diminuto ante un ser colosal.		
Escena:	Plano:	Escena:	Plano:	Escena:	Plano:	
						
Descripción		Descripción		Descripción		

# PRE PRODUCCION

## Character Pack



# DAVEN

Daven era un guitarrista mediocre que cayó al infierno después de su muerte, a partir de ese momento él luchará para lograr obtener una nueva oportunidad de vivir.

Daven es un personaje sumamente orgulloso, su comportamiento narcisista lo hace siempre pensar en ser una leyenda y dar el mejor concierto de la historia.

Debido a su castigo en el infierno Daven tiene un aparato en su brazo que poco a poco despedaza los músculos y piel de su cuerpo.

Aparte de su comportamiento orgulloso y sus delirios de grandeza él se siente vacío, Daven solo quiere pertenecer a algo y que alguien se preocupe por él.

Fig 41. Daven

Para la creación del personaje de Daven se optó por tomar las formas del diseño calavérico original del personaje y comenzar a generar un cuerpo humano en base a ese esqueleto. Por otro lado, la vestimenta de Daven se basó en la moda de los metaleros de la década de los 80 y 90. Se buscó un atuendo sencillo pero que refleja la inclinación de Daven con el movimiento cultural del Heavy Metal.

Finalmente la personalidad de Daven se basó en los pensamientos más íntimos de su creador, esto con el fin de crear un personaje mucho más humano y real, es decir mucho más identificable.

# PRE PRODUCCION

## Construcción de personaje

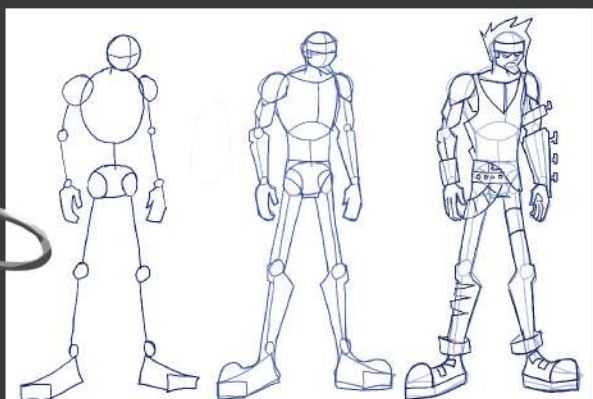


Fig 42. Daven estructura

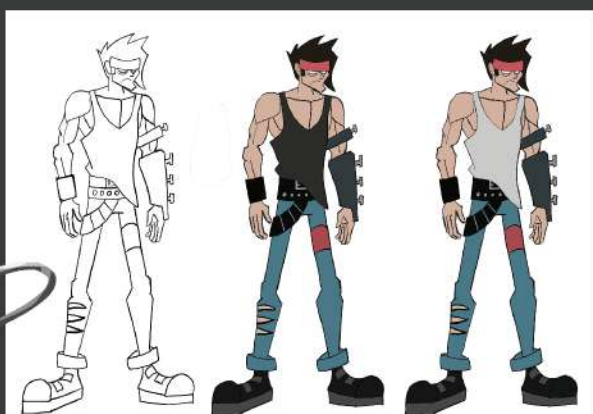


Fig 43. Daven Color



Fig 44. Daven silueta y grises

La construcción del personaje se basó en la idea de que Daven tenía que ser una estrella del metal, para lograr ese cometido se procedió a investigar a bandas como Pantera, Metallica y Megadeth. Se llegó a la conclusión de que el cuerpo de una estrella de rock debe de ser esbelto y un tanto musculoso. Por otro lado se optó por generar una silueta con bastantes puntas y formas que sobresalen de la forma básica del cuerpo con el fin de hacer más atractivo al personaje. Por último se usó el recurso del pañuelo sobre la cabeza para generar una expresión malhumorada permanente en el personaje, esto con el fin de lograr una apariencia más amenazante.

# PRE PRODUCCION

## Color

El color de Daven esta basado en tonos oscuros y desaturados en donde siempre existen elementos de color negro. Todas las paletas de colores se basan en vestimentas reales que las estrellas del metal utilizaban en sus días de gloria. Por esa razón en la paleta de Daven se muestran colores azules para los pantalones (dando a entender que es un jean, algo muy clásico de la época), parches de colores intensos, colores planos para el bibidi y brazaletes de color negro que representan el cuero (un material muy utilizado por metaleros)



Fig 45. Daven variaciones color

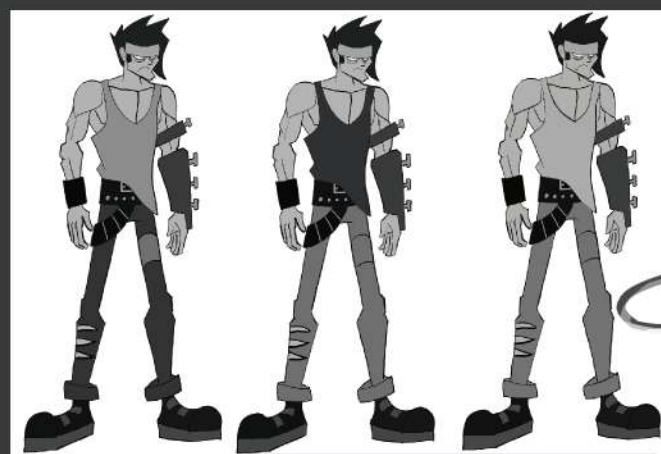
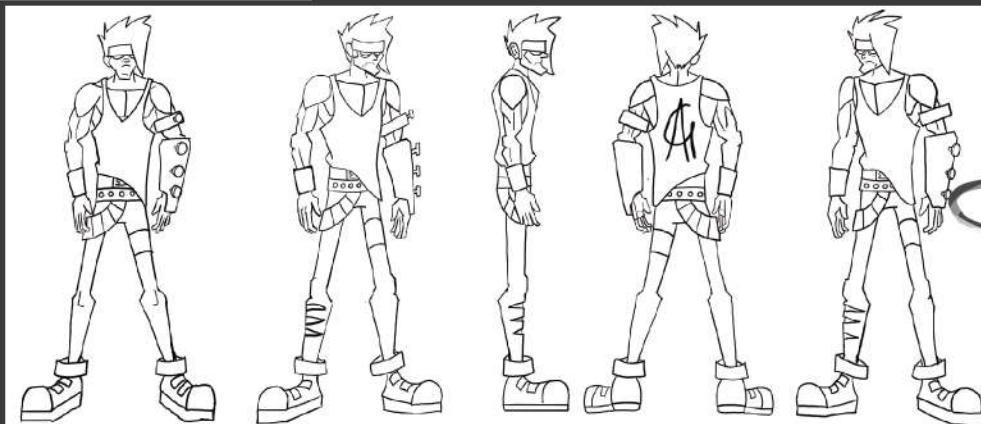


Fig 46. Daven variaciones color grises

Fig 47. Daven Turn Around



## Turn Around

# PRE PRODUCCION

## Poses & Expresiones

Fig 48. Daven Poses

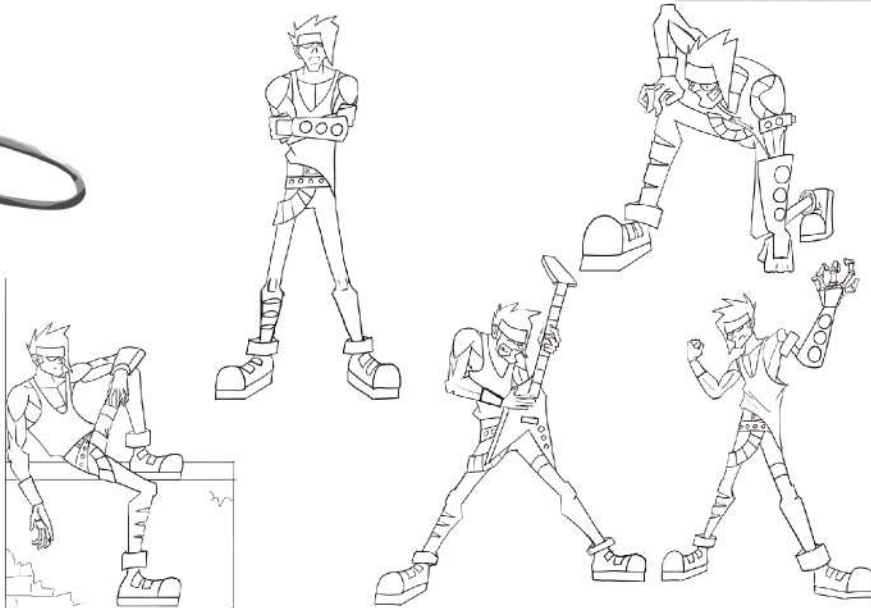
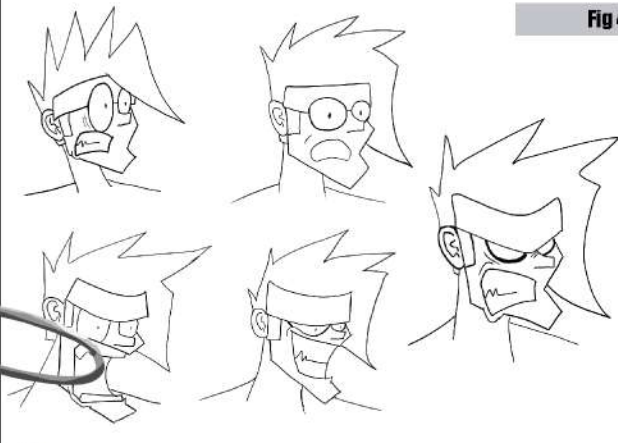


Fig 49. Daven Expresiones



Para las poses de Daven se optó por representar acciones que expresen su personalidad. Cada una de las poses demuestra que es una persona agresiva, egoísta y soberbia. Para lograr estas, fue necesario presenciar varios conciertos de metaleros en donde la puesta en escena con la guitarra demuestran fuerza, agresividad y confianza.

Para las expresiones se optó por realizar gestos agresivos y muy expresivos, ya que el personaje de Daven se deja llevar muy fácilmente por sus emociones.



## PRE PRODUCCION

## Character Pack



DAMARIS

Damaris es una mujer mitad demonio y mitad ángel, fue capturada en el fondo de un río de sangre debido al gran poder que posee. Es una chica ruda, maleducada y agresiva, debido a pasar toda su vida rodeada de castigos y almas en pena, su único deseo es vengarse de todos los seres que habitan en el infierno.

Fig 50. Damaris

Para la creación de Damaris se tomó en cuenta la apariencia de chicas góticas y metaleras en la actualidad, se buscó dar a Damaris una onda más atrevida y un tanto descuidada, esto para potenciar sus características como una chica ruda y sin mucha educación.

Para la personalidad de Damaris se buscó una actitud que contrastara con su apariencia física. En este caso su delicado diseño combinado con su actitud malévolamente genera un personaje mucho más interesante.

# PRE PRODUCCION

## Construcción de personaje



Fig 51. Damaris silueta y color

## Color

Fig 52. Damaris variación color



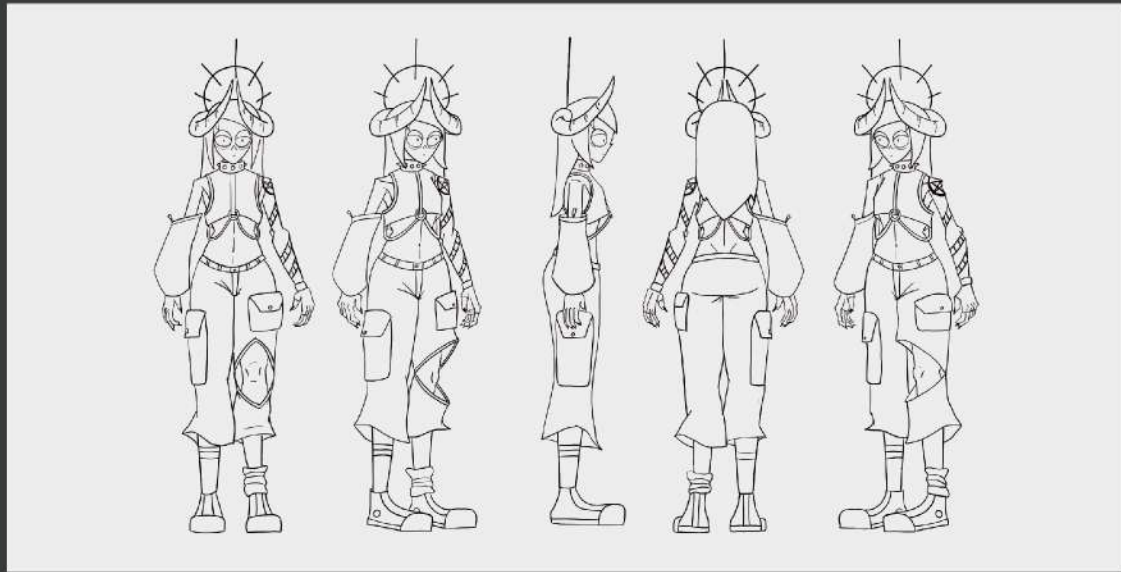
Fig 53. Damaris variación color grises

Se tenía la intención de que la paleta de Damaris fuera un contraste directo a la paleta de Daven, por esta razón se optó por buscar colores más cercanos a la moda gótica. Se buscaba que el cabello de Damaris fuera muy llamativo y que proveyera al personaje de ese toque sobrenatural que viene con su herencia demoníaca. Por otro lado el color de la ropa de Damaris está inspirada en los movimiento grunge y gótico.

# PRE PRODUCCION

## Turn Around

Fig 54. Damaris Turn Around



## Expresiones

Fig 55. Damaris Expresiones



Para las expresiones de Damaris se intentó demostrar que ella es un ser diabólico, malévolo pero vulnerable. Para esto se optó por buscar referencias en películas y series anime, ya que dichos productos audiovisuales poseen un gran dinamismo al momento de dibujar expresiones faciales.

# PRE PRODUCCION

## Poses

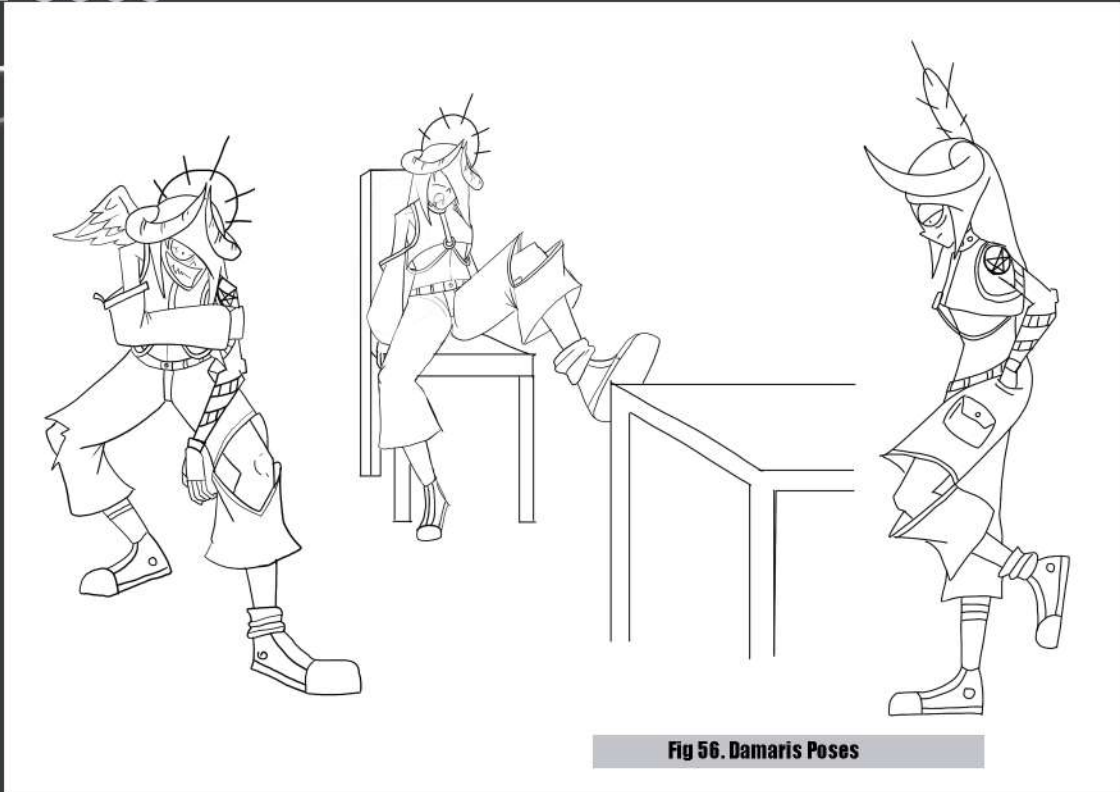


Fig 56. Damaris Poses

Por otro lado, en las poses de Damaris se intentó demostrar su carácter melancólico, diabólico y mal educado. Para lograr estas poses se optó por ver referencias que contengan la pose adecuada para Damaris, al final se optó por crear poses muy poco femeninas, mas bien las de un hombre maleducado y agresivo .

# PRE PRODUCCIÓN

## Character Pack



### FRANCIS

Francis es un joven cantante que cae al infierno después de su suicidio (debido a conflictos con su pareja), es un hombre bueno y sensible que siempre está en busca de exponer todos sus sentimientos a su novia mediante el canto.

Francis es feliz en el infierno y no quiere concursar en los duelos a muerte de ninguna forma, ya que su novia (que ahora es un ángel) lo visita de vez en cuando para tener intimidad.

El castigo de Francis es ser destruido desde adentro por su demonio torturador.

Fig 57. Francis

Francis se creó con la idea de convertirse en la antítesis de Daven, para lograr esto se optó por crear una cara mucho más amigable al personaje, con ojos grandes y una boca pequeña. Además de eso el Cabello de Francis no posee tantos ángulos, lo que lo hace más amigable. Su diseño fue inspirado en estrellas del rock como Bon Jovi y Kurt Cobain cuyas apariencias físicas son mucho menos amenazantes en comparación con otras estrellas del rock.

La personalidad sensible de Francis, fue tomada de la parte más sentimental de los seres humanos. Francis demuestra que el ser humano es capaz de hacer locuras por amor. El demonio de su pecho es una metáfora de como una alma buena puede ser corrompida.

# PRE PRODUCCION

## Construcción de personaje

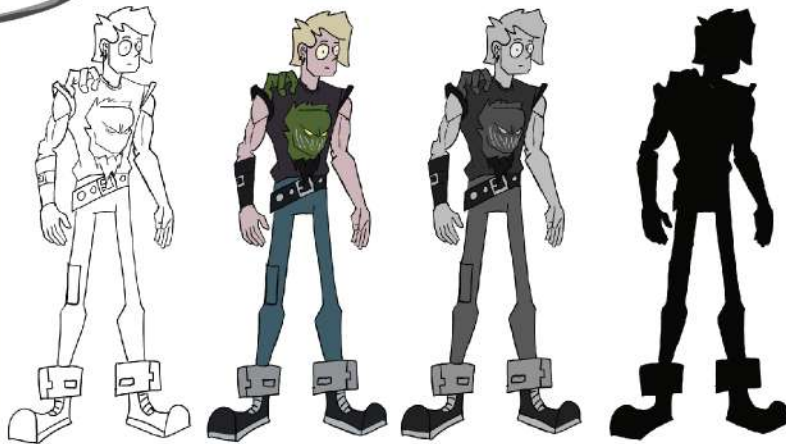


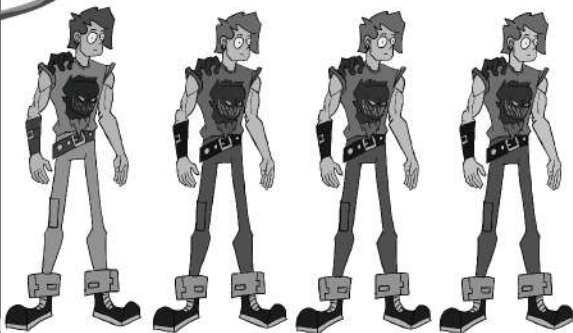
Fig 58. Francis silueta y grises

## Color

Fig 59. Francis variación color



Fig 60. Francis variación color grises



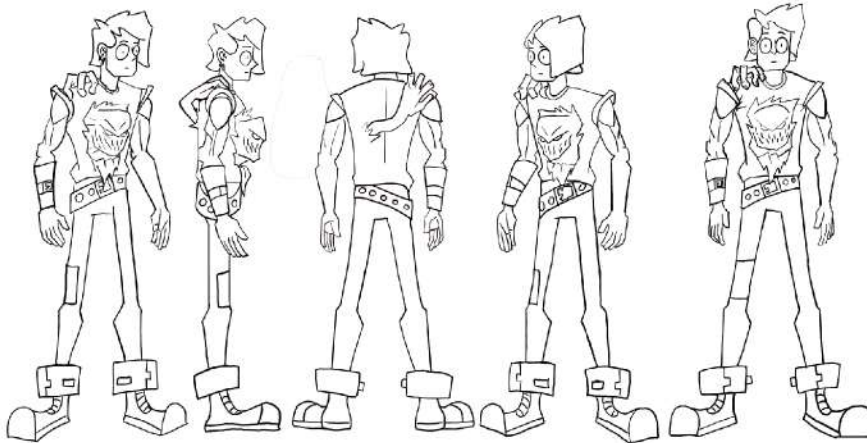
El diseño de Francis sirve para potenciar su personalidad buena y gentil. La vestimenta que usó, si bien brinda una onda Heavy metal, es ropa que cubre mucho más al personaje, es decir que cubre mucho más el cuerpo del personaje, volviéndolo menos amenazante y atrevido. Por otro lado, el ser que Francis tiene en el torso ayuda a la silueta del personaje y lo vuelve mucho más interesante. Se tomó esta decisión debido a que se trató de potenciar la vulnerabilidad del personaje, ya que el espectador lo ve como alguien mutilado, herido, enfermo. El espectador está viendo literalmente como el personaje es devorado por dentro.

Finalmente las paletas de colores (al igual que las paletas de Daven) tratan de simular el look de las estrellas de rock de la década de los 80, pero Francis posee colores mucho más vibrantes que lo hacen un personaje más alegre.

# PRE PRODUCCION

## Turn Around

Fig 61. Francis Turn Around



## Expresiones

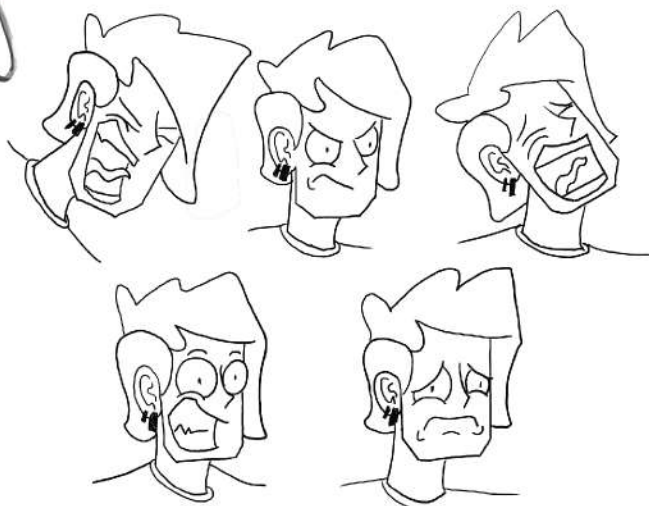


Fig 62. Francis Expresiones

Los gestos de Francis demuestran que él no es un personaje agresivo. Se optó por expresiones faciales que no sean negativas, se buscó expresiones que demuestren que Francis es un personaje positivo, pasivo y feliz. Para lograr este cometido se analizaron muchas caricaturas con personajes amigables como Lincoln de The Loud House o Dipper de Gravity Falls

# PRE PRODUCCION

## Poses



Fig 63. Francis Poses

En las poses de Francis se intentó mostrar su vulnerabilidad, su sensibilidad, se intentó demostrar que él es una víctima de las circunstancias. Pero a pesar de eso sigue cantando con mucha pasión, para lograr este cometido se optó por implementar expresiones faciales negativas.



# PRE PRODUCCION

## Fondos

## Proceso

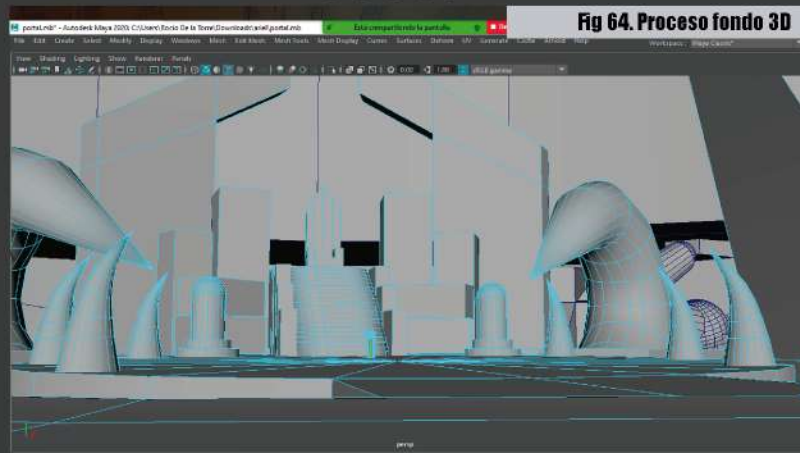


Fig 64. Proceso fondo 3D

Para generar fondos interesantes para el proyecto se desarrolló un proceso de creación que incluye el programa de 3D llamado Maya. Con dicho programa se bloqueó las formas básicas del fondo con el fin de tener una perspectiva correcta.



Fig 65. Proceso fondo linear

Después de haber sacado una captura de pantalla de la escena en 3D se procede a realizar el layout. Para un mejor acabado se optó por usar diferentes tamaños de pincel, para generar profundidad de campo. Además en esta parte del proceso es donde se debe aplicar la mayor cantidad de detalles.

## PRE PRODUCCION



Fig 66. Proceso fondo Color Base

Es aquí donde se colocan los colores base en el fondo, siempre se tiene que tomar en cuenta la teoría del color para destacar a objetos específicos.



Fig 67. Proceso fondo Sombras

Después de los colores base se empiezan a colocar textura sobre los materiales. Luego se procede a generar sombra ,con el efecto multiply, siempre teniendo en cuenta la fuente de luz. Finalmente se coloca la luz de ambiente y la luz reflejada como se muestra en la siguiente imagen.

# PRE PRODUCCIÓN

## FONDOS VIEJA CIUDAD INFERNAL

Para estos fondos se implementó una arquitectura un tanto medieval, con templos, altares y coliseos. Esto con la finalidad de dar a entender que estos lugares existen desde hace mucho tiempo, además de eso se usó una paleta muy viva para hacer entender al espectador que está en un lugar fantástico. El uso de colores muy cercanos al neón ayudaron a dar un tono interesante a esta versión del infierno.



Fig 68. Fondo Porta



Fig 69. Fondo Lago de Sangre

# PRE PRODUCCION



Fig 70. Fondo coliseo



Fig 71. Fondo portal 2

# PRE PRODUCCION

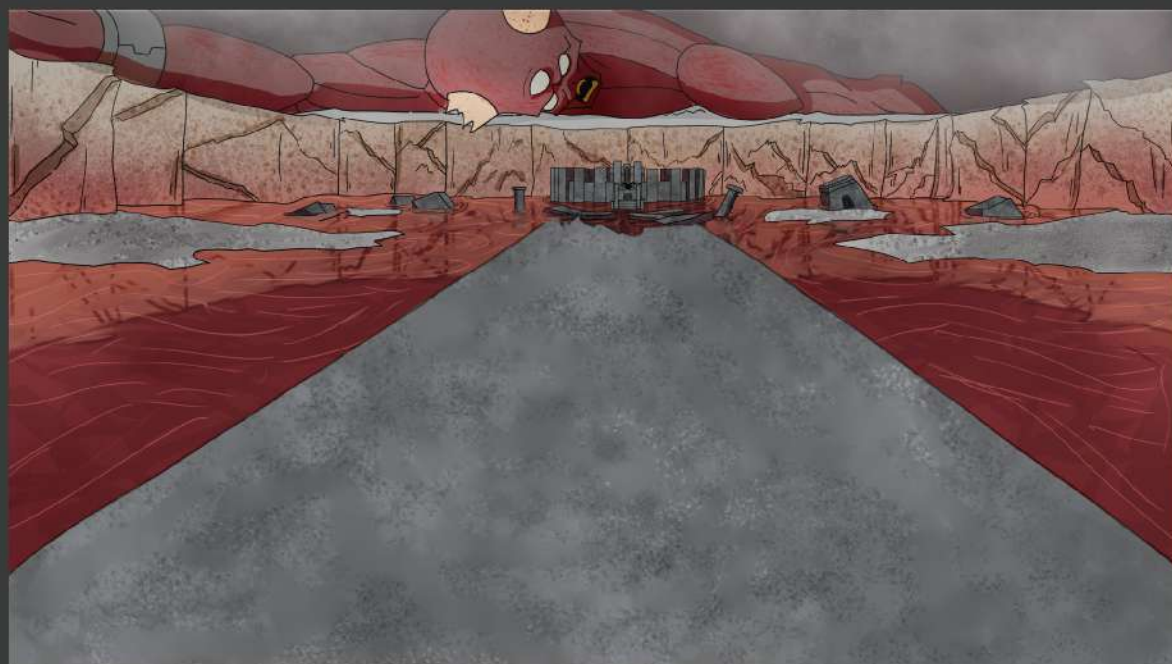


Fig 72. Fondo Lago de Sangre 2



Fig 73. Fondo Templo Lago de sangre

# PRE PRODUCCION



Fig 74. Fondo Templo Lago de sangre 2



Fig 75. Fondo coliseo 2

# PRE PRODUCCIÓN



Fig 76. Fondo portal 3



Fig 77. Fondo portal 4

# PRE PRODUCTION



Fig 78. Fondo portal 5



# PRE PRODUCCION

## FONDOS NUEVA CIUDAD INFERNAL

Para este tipo de fondo se optó por seguir una arquitectura mucho más moderna. Se tomaron como referencias bares actuales de heavy metal y zonas rosas como la Plaza Foch. Además de eso la paleta de colores se vuelve mucho más neón con el fin de crear una atmósfera más vibrante y llamativa. En contraposición al color no faltan los toques tétricos o diabólicos.



Fig 79. Fondo bar 1



Fig 80. Fondo calle infernal 1

# PRE PRODUCCION



Fig 81. Fondo calle infernal 2



Fig 82. Fondo bar 2

# PRE PRODUCCION



Fig 83. Fondo bar 3

# PRE PRODUCCION

## FONDOS MUNDO DE LOS VIVOS

Por otro lado en los fondos del mundo mortal se manejó una paleta de colores mucho más sobria, se implementaron colores menos saturados, esto con el fin de lograr un ambiente menos llamativo que genere un contraste con el infierno. Además los fondos del mundo mortal tienen tonos azules para dar una característica especial al mundo humano.



Fig 84. Fondo cuarto Daven



Fig 85. Fondo accidente

## PRE PRODUCCION



Fig 86. Fondo sala Daven

# PRE PRODUCCIÓN

## Animatic



Fig 87. Animatic nueva escena Damaris

Al momento de realizar el animatic se creó la necesidad de recrear todas las secuencias del storyboard ya en animaciones. Para las escenas que no requieran mucha animación se procedió a dividir en piezas a los personajes que aparecían en cada cuadro, esto con la finalidad de generar un movimiento parecido al que se mostraba en el storyboard, moviendo dichas piezas. En las escenas excesivamente estáticas se optó por siempre poner algún objeto en movimiento, para evitar que la secuencia se sintiera tiesa y aburrida.

Finalmente para la escena de la aparición del demonio de Daven, se necesitó cortar la secuencia en planos diferentes, animar cada plano de manera individual y luego juntar todo para poder lograr un resultado parecido al visto en el storyboard.

## PRE PRODUCCION

En esta parte del proceso se tuvo la necesidad de cambiar un poco el comienzo de la historia, Se decidió por empezar el corto en un bar y que sea Damaris quien contara la historia, esta nueva escena de inicio le dio mejor ritmo al corto, además de agregar una narración que permitió unir todas las escenas sueltas que tenía el teaser.

Esta nueva escena transcurre en un futuro donde toda la historia de Daven ya sucedió, todo mundo habla de él y de lo que hizo, Damaris al escuchar todas las mentiras que se dicen de su amigo comienza a contar la verdad al cantinero que la atiende en el bar, dando comienzo a la acción del corto. Además de la escena de Damaris se replantearon varias escenas del story original, para formar un corto mucho más sólido y realista en cuanto a tiempos de entrega y cantidad de trabajo por semana.



Fig 86. Animatic nueva escena Damaris 2

# PRODUCCIÓN



# PRE PRODUCCION

## Cronograma de Producción

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Calendario para	Produccion de animacion							
2	Mes-semana								
3	Enero								
4	Lun 18 - Dom 24		Avanzar Pencil test hasta la mitad y diseñar personajes: protector del portal y demonios torturadores						
5	Lun 25 - Dom 31		Avanzar pencil test hasta el minuto 1 y hacer character pack de los personajes modificados						
6	Febrero								
7	Lun 1 - Dom 7		Realizar correcciones y avanzar el pencil test hasta el 75% (1:30)						
8	Lun 8 - Dom 14		terminar los demonios torturadores y terminar el pencil test 80%						
9	Lun 15 - Dom 21		Realizar las escenas mas difice del pencil test (100%)						
10	Lun 22 - Dom 28		empezar con clean up hasta el 25% (30 segundos) empezar la musicalizacion						
11	Marzo								
12	Lun 1 - Dom 7		Seguir con el clean up hasta el 50% (1 minuto)						
13	Lun 8 - Dom 14		Avanzar clean up 75% (1:30)						
14	Lun 15 - Dom 21		terminar el clean up al 100%						
15	Lun 22 - Dom 28		Coloracion al 25%						
16	Lun 29 - Dom 4		Coloracion al 50%. pintar fondos extras						
17	Abril								
18	Lun 5 - Dom 11		Coloracion al 75%. pintar fondos extras						
19	Lun 12 - Dom 18		Colorizacion al 100%. Props para animaciones secundarias 33%						
20	Lun 19 - Dom 25		Postproduccion: props para animaciones secundarias al 100%. musica y sonido al 66%. animaciones secundarias al 33%						
21	Lun 26 - Dom 2		Postproduccion: animaciones secundarias 66% implementacion de musica y sonido al 100%						
22	Mayo								
23	Lun 3 - Dom 9		Postproduccion: animaciones secundarias al 100%. colorizacion y detalles						
24	Lun 10 - Dom 16		biblia del proyecto y making off						
25									

Fig 89. cronograma

Una vez finalizada la fase de Preproducción se procedió a diseñar un calendario de entrega para todo el proceso de producción y post producción, con el fin de organizar la cantidad de trabajo y saber cuáles eran las metas al final de cada semana. Se dificultó un poco el cumplimiento de este itinerario, ya que hubo mucho trabajo que tomó más tiempo de lo esperado. por fortuna el calendario se diseñó contemplando parcialmente estos atrasos en el cumplimiento de las metas.

# PRODUCCIÓN

## Pencil Test

Después del animatic se procedió a la elaboración del pencil test, este proceso trata de una fase de la animación en donde se definen todas las acciones planteadas en el animatic antes de limpiar la animación como: los tiempos de cada acción, el acting de cada movimiento, perspectivas, etc.

Para este proceso se optó por filmar cada una de las acciones del corto con el fin de usarlas a manera de referencias, el propósito de estas referencias es precisamente captar los movimientos planteados en el animatic de la mejor manera posible, además de entender la anatomía y el comportamiento del cuerpo humano con cada acción.

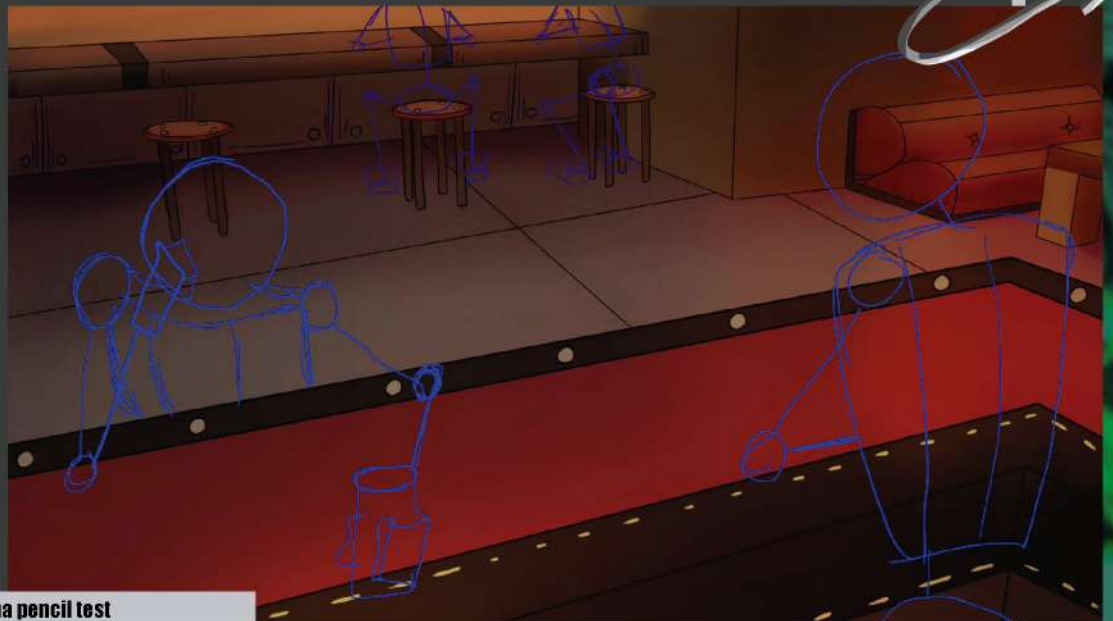


Fig 90. escena pencil test

# PRODUCCION

## Tied Down



Fig 91. escena Tied Down

El Tied Down es una parte del proceso de producción que consiste en hacer un boceto que tenga la estructura, la altura y la anatomía del personaje pero sin pasar a una animación totalmente limpia. Este fue el proceso más importante del proyecto ya que facilitó el entendimiento de las proporciones de cada personaje, lo que ayudó a la realización de dibujos intermedios y rotaciones. La única dificultad de este proceso fue que alargó demasiado el tiempo de producción del proyecto.

# PRODUCCION

## Clean up

El clean up es un proceso en el cual se define una animación limpia a los personajes de la misma, esto implica la implementación de cada detalle en todos los personajes según su "character pack."

Este proceso fue particularmente difícil ya que los personajes que aparecían en el proyecto tenían un alto nivel de detalle. Este nivel de detalle retrasó los tiempos de producción ya que era difícil mantener los detalles en cada rotación y en cada fotograma de cada personaje.

Se intentó realizar todo el clean up en una sola capa para mantener la organización y sobre todo para que el proceso de pintado fuera mucho más sencillo.



Fig 92. escena Clean up

# PRODUCCIÓN

## Color



Fig 93. escena Color

Para el color se procedió a crear una capa de color debajo de la capa de línea (todo esto dentro del programa en el que se realizó la animación, Toon Boom Harmony), con el fin de proteger el clean up y permitir una rápida edición de cualquiera de las capas sin dañar demasiado el dibujo.

Sin embargo una de las principales dificultades fue al momento de localizar los errores en el clean up que impedía que una zona se pintara, dicho proceso tomó demasiado tiempo gracias a las revisiones continuas que se realizaban a cada fotograma.



Fig 94. Capa de color y de línea

# PRODUCCION

## Sombras



Fig 95. Escena sombras

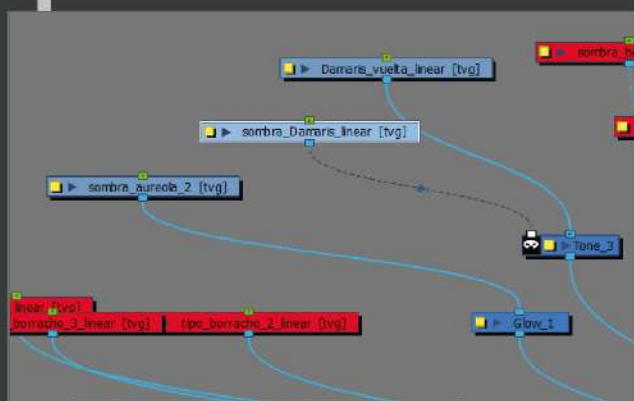


Fig 96. nodos

En estas fase del proyecto se optó por colocar las sombras por medio de un sistema de nodos, dicho sistema ayudaría a colocar sombra de manera rápida y sencilla sin necesidad de comprometer el dibujo original (el clean up y el color). Se implantaron nodos llamados Tone a cada capa que contenía una animación, dicho nodo creaba un color que se mezcló completamente con los colores de las animación, creando así la sombra. Además de esto los nodos no permitían que el color de las sombras salieran de los bordes de las animación, agilizando mucho el proceso de sombreado.

## PRODUCCION

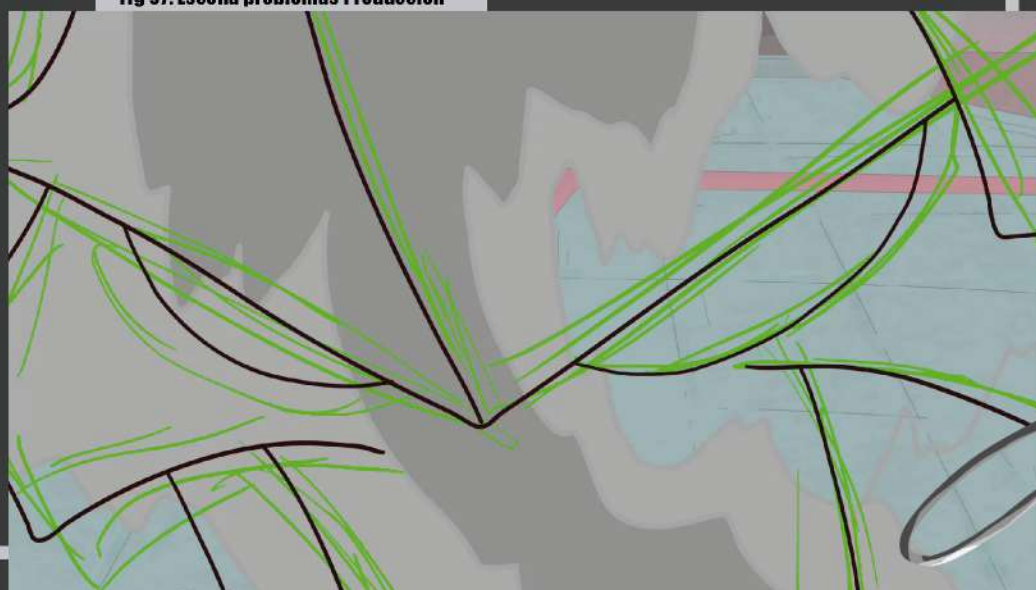
### Dificultades y correcciones

Una de las mayores dificultades que se crearon en la fase de producción fue la falta de tiempo. Cada parte del proceso tomó más tiempo del esperado lo que llevó a simplificar muchas de las animaciones que se tenían planeadas desde un inicio. Animaciones como el surgimiento del Demonio de Daven o la escena del leviatán tuvieron que ser repetidas y repensadas con el fin de lograr algo mucho más simple pero que tuviera el mismo impacto visual.

Por otro lado, la corrección de los tiempos de las animaciones también ocasionaron un problema, ya que en algunas escenas las animaciones transcurrían demasiado rápido, impidiendo al espectador asimilar lo que estaba pasando.

Además de lo anterior, otro problema que surgió fue el diseño de más personajes durante la fase de producción. Dichos personajes no pudieron ser diseñados en la fase de preproducción y cuando sus escenas llegaron fue urgente pensar en su diseño, esto retrasó mucho más todo el desarrollo del corto ya que no se podía seguir con las animaciones mientras no exista un diseño, ya que se necesitaba conocer los volúmenes y la anatomía de cada personaje para poder ponerlos en pantalla. Lo anterior creó la necesidad de alterar algunos encuadres con la finalidad de que los nuevos diseños cupieran en cada toma de una manera estética.

Fig 97. Escena problemas Producción



# POST-PRODUCCIÓN



## POST - PRODUCCION

### Efectos Visuales: Harmony

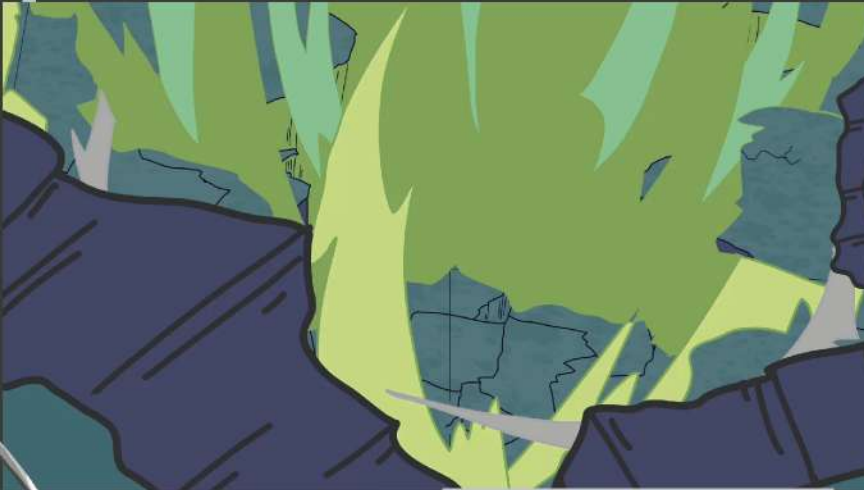
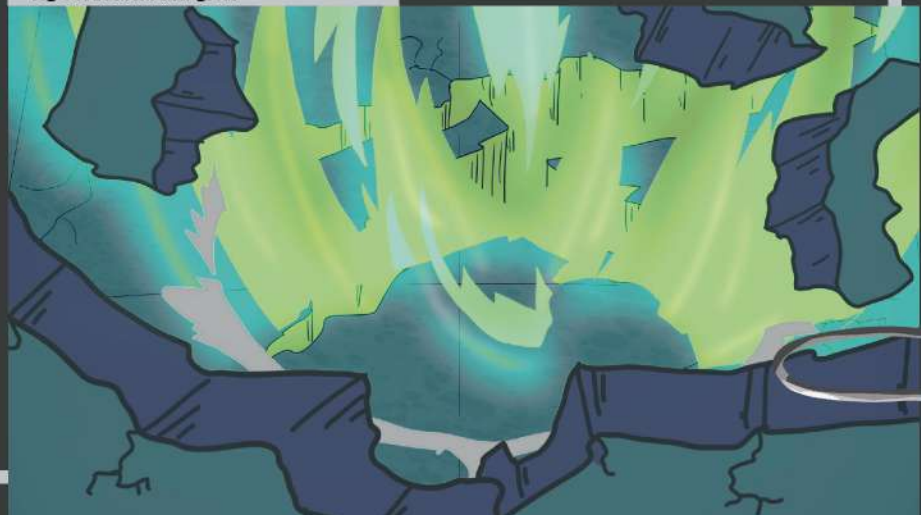


Fig 98. Escena sin glow

Para la fase de Post producción se comenzó por implementar los efectos animados en 2d, como el humo y las rocas que salían en cada escena que las necesitara. Después se implementó los glow a los destellos de energía que aparecían en la escena del Demonio de Daven. Para ello se usó el nodo de glow dentro del programa de Toon Boom. Este nodo generaba un efecto de línea difuminada y luminiscente que ayudaba a crear ese ambiente de luz que se buscaba. Se implementó este nodo creando un duplicado de la animación de los rayos de luz, se aplicó el nodo y se jugó con la escala y posición para generar ese efecto de difuminación de luz.

Fig 99. Escena con glow



## POST - PRODUCCION

### Efectos Visuales: After Effects

Después de los efectos realizados en Harmony, se procedió con la post producción en After Effects. En dicho programa se empezó por darle a cada fondo un ambiente único, esto se logró gracias a looks de Magic Bullet y a una gradiente, el color que se implementó en cada fondo con overlay. Después de pulir los fondos se procedió a fusionar las animaciones con dichos fondos, con el fin de crear una sola composición. Para esto se utilizó efectos como: gradient Ramp, brillo y contraste, glow y blur para generar profundidad en cada escena.

Fig 100. Escena post producción 1



Fig 101. Escena post producción 2



## POST - PRODUCCION



Fig 102. Escena post producción glow 1

Una vez que se logró fusionar las animaciones con los fondos generando ambientes únicos, se procedió a agregar temblores de cámara y glows para las escenas de los demonios. Se trató de otorgar otro estilo a los demonios, para ello se descartaron los efectos como el gradient ramp y se optó por generar un halo de luz alrededor de cada uno, con la finalidad de generar la idea de que estos seres son espectrales.



Fig 102. Escena post producción glow 2

## POST - PRODUCCION

### Música y Sonido

Para la música y sonido se optó por elegir a una banda sonora de heavy metal clásico, mezclado con una ambientación de gritos y gemidos. Este sonido único sirvió para generar ese ambiente lúgubre que se buscaba para el infierno en donde se encontraban nuestros personajes en el corto.

Por otro lado, la musicalización tiene que fusionarse con la narración y con los ambientes tan distintos que tenía el proyecto, logrando así escenas tan únicas y diferentes.

Por último el corto depende mucho de la música para resaltar lo épicas que tenían que ser algunas escenas.

Para ello se optó por guitarras y baterías para ayudar a impulsar esos momentos épicas.

## POST - PRODUCCIÓN

### Dificultades y correcciones

Uno de las dificultades más grandes que se encontró, fue la aparición de una línea blanca que cubría a todas las animaciones del corto al momento de agregar el efecto de gradient ramp. Dicha dificultad consumió bastante tiempo en resolver y la solución fue simplemente duplicar la animación y aplicar un blending mode al duplicado para proteger la animación original. Por otro lado se tuvo que corregir algunos glitches que dañaron la composición de las escenas. No existieron otros problemas en esta Fase del desarrollo del proyecto.



Fig 103. Escena error post producción

## CONCLUSIÓN

Daven y los ángeles del infierno es un proyecto que significa mucho para mí, cada personaje es una parte de mi personalidad y quedé muy satisfecho al poder llevar a estos personajes a un proyecto visto por muchos. Considero que a lo largo del desarrollo del proyecto fui capaz de probarme a mí mismo que pude hacer un muy buen trabajo y me encantó todo lo que aprendí a lo largo de este camino. Espero que algún día pueda ver a Daven y a sus amigos en las pantallas de millones de personas de todo el mundo..



Fig 104. Daven Final

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- J. (2020, 17 octubre). *LA GRAN HISTORIA DEL HEAVY METAL - VINILO MUSICAL*. Vinilo Musical. Recuperado en <https://vinilomusical.com/la-gran-historia-del-heavy-metal/>
- Walser, R. (s. f.). *heavy metal | History, Music, Bands, & Facts*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/art/heavy-metal-music>
- Redaccion, R. (2008, 4 marzo). *Deep Purple*. Música | Entretenimiento | El Universo. <https://www.eluniverso.com/2008/03/04/0001/259/96AC5EC0DC994AF1A6A65192C9263613.html#:~:text=Su%20aporte%20a%20la%20m%C3%BA%20sica,heavy%20metal%20como%20un%20g%C3%A9%20nero.>
- Fast, S. (s. f.). *Led Zeppelin | British rock group*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/Led-Zeppelin>
- El aporte estético de Jon Lord y Deep Purple*. (2013, 5 mayo). Cadenza. <https://sitiocadenza.wordpress.com/2012/12/09/73/>
- Kot, G. (2021, 15 abril). *Black Sabbath | Members, Albums, Songs, & Facts*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/Black-Sabbath>
- BBC News Mundo. (2013, 20 mayo). *Diez cosas que quizás no sabe sobre el infierno*. [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/05/130516\\_cultura\\_infierno\\_dante\\_dan\\_brown\\_finde](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/05/130516_cultura_infierno_dante_dan_brown_finde)
- Los demonios más conocidos y peligrosos, según la tradición católica y otras creencias*. (2021, 2 marzo). Guioteca.com | Fenómenos Paranormales. <https://www.guioteca.com/fenomenos-paranormales/los-demonios-mas-conocidos-y-peligrosos-segun-la-tradicion-catolica-y-otras-creencias/>
- Infierno: Orígenes de una Idea*. (s. f.). Vision. <https://www.vision.org/es/infierno-origenes-de-una-idea-626>

- Cervera, C. (2018, 2 noviembre). *Los mitos más oscuros de Satanás, el ángel caído que no reina en el infierno*. abc. [https://www.abc.es/historia/abci-mitos-mas-oscuros-satanas-angel-caido-no-reina-infierno-201703280058\\_noticia.html?ref=https://www.google.com/](https://www.abc.es/historia/abci-mitos-mas-oscuros-satanas-angel-caido-no-reina-infierno-201703280058_noticia.html?ref=https://www.google.com/)
- Mas, M. P. R. Y. (2020, 6 febrero). *MOSH, su origen y evolución*. Rock Pop Metal y Más. <http://www.rockpopmetalyas.com/historia/mosh-su-origen-y-evolucion/>
- Ojeda, D. (2016, 30 septiembre). *Sid Vicious: ¿Quién inventó el pogo?* Garaje del Rock. <https://garajedelrock.com/articulos/sid-vicious-quien-invento-el-pogo/>
- Sánchez, H. (2016, 28 octubre). *La cara oculta del rock: Las maldiciones de Led Zeppelin*. Efe Eme. <https://www.efeeme.com/la-cara-oculta-del-rock-las-maldiciones-de-led-zeppelin/#:~:text=esa%20tr%C3%A1gica%20noche.-,Otro%20de%20los%20rumores%20m%C3%A1s%20famosos%20relacionados%20con%20Led%20Zep,pago%20que%20tuvieron%20que%20hacer.>



**ANEXO A: CPITULO 5: NUEVA VIDA, NUEVA GUITARRA**

En su búsqueda por una guitarra, Daven entra a un concurso de mosh donde ángeles, demonios y pecadores pelearán hasta que uno quede en pie, el ganador se llevará una guitarra muy especial.

**ANEXO B: CAPITULO 10: UN ANGEL Y UNA SERENATA**

En la búsqueda de un nuevo lugar para vivir, Tommy encuentra a un cantante sorprendente llamado Francis, Tommy ayudará al cantante a dedicarle una serenata a su novia angel a cambio de la oportunidad de tocar en el mismo bar que él.

**ANEXO C: CAPITULO 11: DESPECHO SUICIDA**

Después del rechazo e indiferencia de su novia ángel, Francis se derrumba emocionalmente y cuenta su historia, Tommy ayuda a Francis componiendo una canción sobre su desamor para un enfrentamiento suicida.