

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Out of Character

Daniela Camila Bedoya Piedra

Animación Digital

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciada en Animación Digital

Quito, 19 de mayo de 2022

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Out of Character

Daniela Camila Bedoya Piedra

Nombre del profesor, Título académico

Karla Chiriboga, M.A

Quito, 19 de mayo de 2022

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: Daniela Camila Bedoya Piedra

Código: 00204600

Cédula de identidad: 1750380006

Lugar y fecha: Quito, mayo de 2022

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UNPUBLISHED DOCUMENT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

Este libro describe el proceso de producción del cortometraje animado experimental Out of Character. Su historia gira alrededor de una chica que ha dejado de conocerse, se siente vacía y gris. Para reencontrarse, primero debe cuestionar todo lo que conoce y enfrentar sus mayores miedos, para finalmente volver a construirse desde el amor propio.

Palabras clave: Autoconocimiento, psicología, animación 2d, animación experimental, amor propio.

ABSTRACT

This book describes the production process of the experimental animated short film *Out of Character*. Its story revolves around a girl who has ceased to know herself, feeling empty and gray. In order to find herself, first she must question everything she knows and face her biggest fears, to finally build herself up again from self love.

Key words: Self-Knowledge, psychology, 2D animation, experimental animation, self love.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	9
Ficha Técnica	10
Preproducción	13
Producción	24
Postproducción.....	28
Conclusiones	33
Referencias bibliográficas (ejemplo estilo APA)	34
Anexo A: Título	35
Anexo B: Título	Error! Bookmark not defined.
Anexo C: Título	Error! Bookmark not defined.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura #1. Boceto de Killa (protagonista).....	14
Figura #2. Cuadro de una primera versión del animatic	15
Figura #3. Cuadro de una primera versión del animatic	15
Figura #4. Referencias visuales de color, caricaturización y surrealismo	16
Figura #5. Referencias visuales de color, caricaturización y surrealismo	16
Figura #6. Referencias visuales de color, caricaturización y surrealismo	16
Figura #7. Diseño final de Killa.....	17
Figura #8. Primeras ideas de la apariencia de Killa.....	18
Figura #9. Primeras ideas de la apariencia de Killa.....	18
Figura #10. Descomposición del personaje	19
Figura #11. Exploraciones de color	19
Figura #12. Exploraciones de poses y expresiones faciales	20
Figura #13. Turnaround	21
Figura #14. Fracción de Storyboard.....	22
Figura #15. Background del dormitorio de Killa.....	23
Figura #16. Background del dormitorio de Killa.....	23
Figura #17. Cuadros de pencil test.....	25
Figura #18. Cuadros de pencil test.....	25
Figura #19. Cuadros de pencil test.....	25
Figura #20. Interfaz de ToonBoom.....	25
Figura #21. Cuadro de animación pasado a limpio.....	26
Figura #22. Interfaz de ToonBoom.....	26
Figura #23. Cuadros pintados pertenecientes a diferentes escenas.....	27
Figura #24. Cuadros pintados pertenecientes a diferentes escenas.....	27
Figura #25. Cuadros pintados pertenecientes a diferentes escenas.....	27
Figura #26. Interfaz de After effects.....	29
Figura #27. Cuadros de diferentes escenas	30
Figura #28. Cuadros de diferentes escenas	30
Figura #29. Cuadros de diferentes escenas	30
Figura #30. Interfaz de After Effects	30
Figura #31. Fragmentos de los créditos finales	31
Figura #32. Fragmentos de los créditos finales	31
Figura #33. Interfaz de After Effects	31

INTRODUCCIÓN

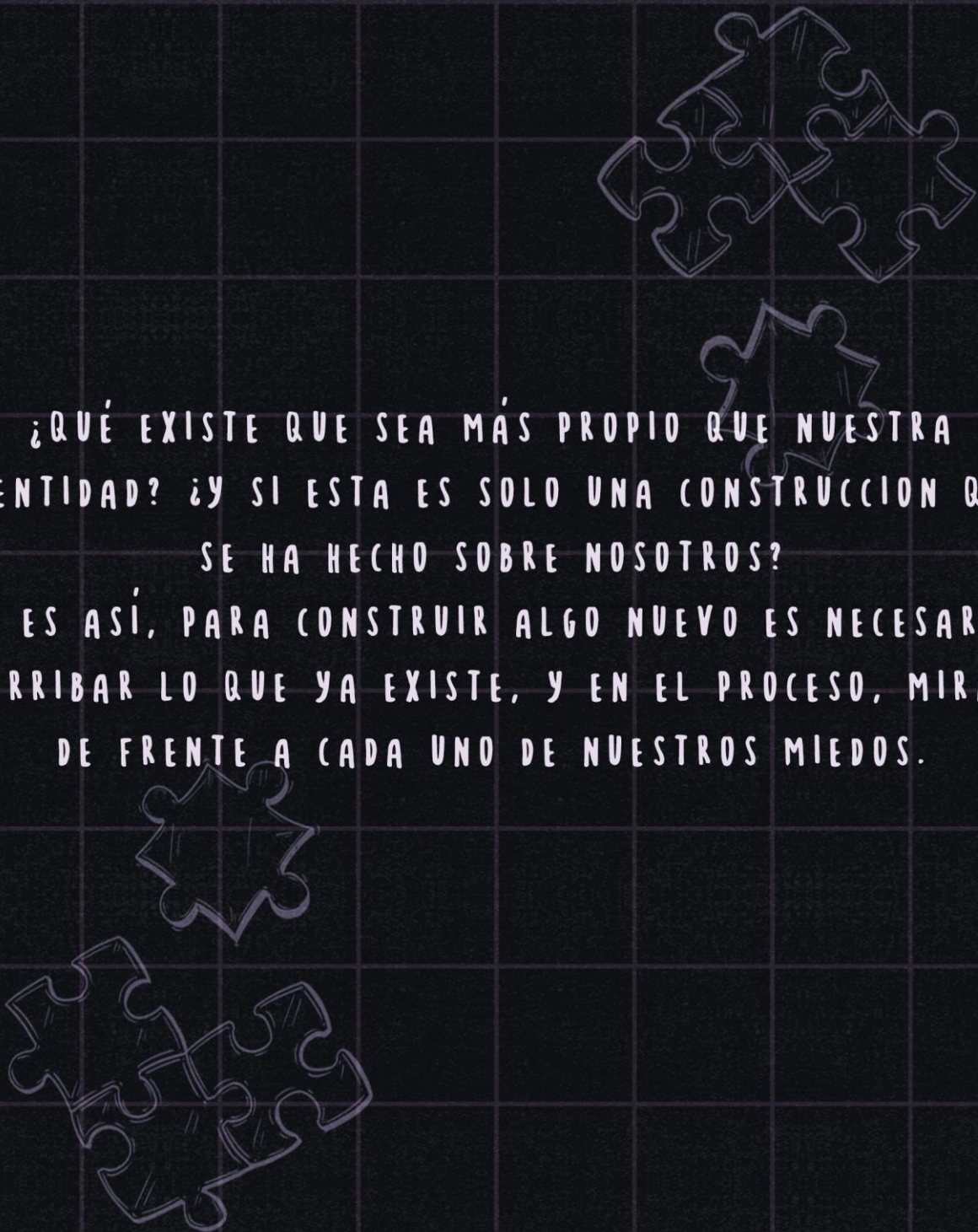
Out of Character es un cortometraje experimental en 2D que indaga en el proceso de autodescubrimiento a partir de una pregunta: ¿Sabes quién eres, o solo sabes ser quien te han dicho que eres? Marcando así un punto de partida para enfrentar los miedos paralizantes, forzando a su protagonista a desarmarse con la intención de reencontrarse otra vez desde el amor propio.

FICHA TÉCNICA

- Tipo de producto.- Cortometraje animado 2D
- Nombre del cortometraje.- Out of Character
- Dirección de Animación.- Daniela Bedoya
- Técnica.- animación 2D.
- Duración.- 2:15
- Formato.- MP4
- Fecha de producción .- 2022
- Storyline - Killa despierta una mañana conciente de que no se conoce realmente, y el proceso de reencontrarse la lleva a enfrentar sus más profundos miedos.

OUT OF CHARACTER

a 2D animated short film by Daniela Bedoya



¿QUÉ EXISTE QUE SEA MÁS PROPIO QUE NUESTRA
IDENTIDAD? ¿Y SI ESTA ES SOLO UNA CONSTRUCCION QUE
SE HA HECHO SOBRE NOSOTROS?
SI ES ASÍ, PARA CONSTRUIR ALGO NUEVO ES NECESARIO
DERRIBAR LO QUE YA EXISTE, Y EN EL PROCESO, MIRAR
DE FRENTE A CADA UNO DE NUESTROS MIEDOS.

PREPRODUCCIÓN



LA IDEA

Una madrugada como cualquiera, la turbulenta mente de Killa la lleva a merodear por los espacios más recónditos de su interior. Al cuestionar su identidad comienza a descubrir el temor que la controla, y así detona un caos interior entre la comodidad de la seguridad, y la felicidad de la libertad: la eterna danza del miedo y el amor mediante la cual podrá volver a construirse, esta vez bajo sus propios términos.

3 a.m toca temas de autoconocimiento, salud mental, inteligencia emocional y motivación, y está dirigido a una audiencia de entre 18 y 28 años.

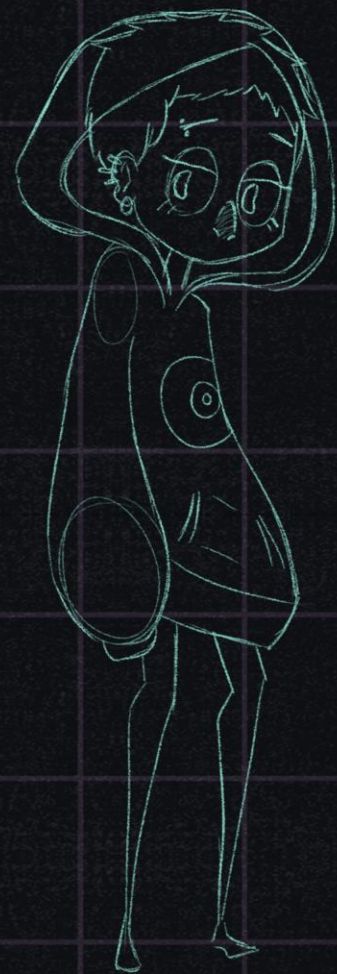


FIGURA 1.- Boceto de Killa

LA IDEA

La idea nace de la importante relación entre el miedo y el amor: ambas son emociones intensas con gran capacidad para impulsar decisiones humanas.

Cuando el miedo se vuelve disfuncional, provoca que la persona busque escapar en lugar de enfrentar lo que está sucediendo. Cuando esto ocurre la opción más efectiva es hacer uso de emociones fuertes que motiven al individuo a enfrentar su temor.

El camino que recorre Killa es el de reconocer todo aquello que se le impuso como parte de su identidad, como discursos que no le pertenecen. Deshacerse de ellos puede implicar rechazo, cuestionamientos, incluso agresividad. Lo único más fuerte para lograr impulsarla a tomar el riesgo, es el reencuentro consigo misma: amar lo que ve dentro de sí, obtener la valentía de su interior.



FIGURAS 2 Y 3.- Cuadros de una primera versión del Animatic

REFERENCIAS VISUALES

El diseño visual del corto está basado en colores sólidos y paletas complementarias. Fondos sencillos estilo cartoon, y en general, un estilo surrealista que ayuda a ilustrar el viaje que atraviesa la protagonista por su propia ansiedad, sus temores y finalmente su liberación.

El cortometraje se realiza en animación 2D experimental para conseguir una mayor libertad de representación del caos mental, como un sueño lúcido.



FIGURAS 4, 5 y 6.- Referencias visuales de color, caricaturización y surrealismo

DISEÑO DE PERSONAJES



Killa es una chica de 20 años que vive con la cabeza en las nubes porque le es más sencillo imaginar el futuro que frontar el presente.

A ella ya no le apasiona nada, usualmente deja las cosas a medias o toma decisiones impulsivas que únicamente se traducen en un intento por escapar y hallar algo de emoción.

Killa fue diseñada como una persona andrógina, con una vestimenta muy sencilla que le sirve de pijama, con una boca diminuta que únicamente aparece cuando necesita hablar, y el cabello rapado, apenas creciendo. La intención es demostrar que es una persona que se encuentra en medio de una pérdida de identidad, se desconoce, y está en búsqueda de sí misma.

FIGURA 7.- Diseño final de Killa



FIGURAS 8 Y 9.- Primeras ideas de la apariencia de Killa



FIGURA 10.- Descomposición del personaje, desde boceto hasta color final, con escala de grises para mostrar contrastes, y silueta



FIGURA 11.- Exploraciones de color



FIGURA 12.- Exploraciones de poses y expresiones faciales

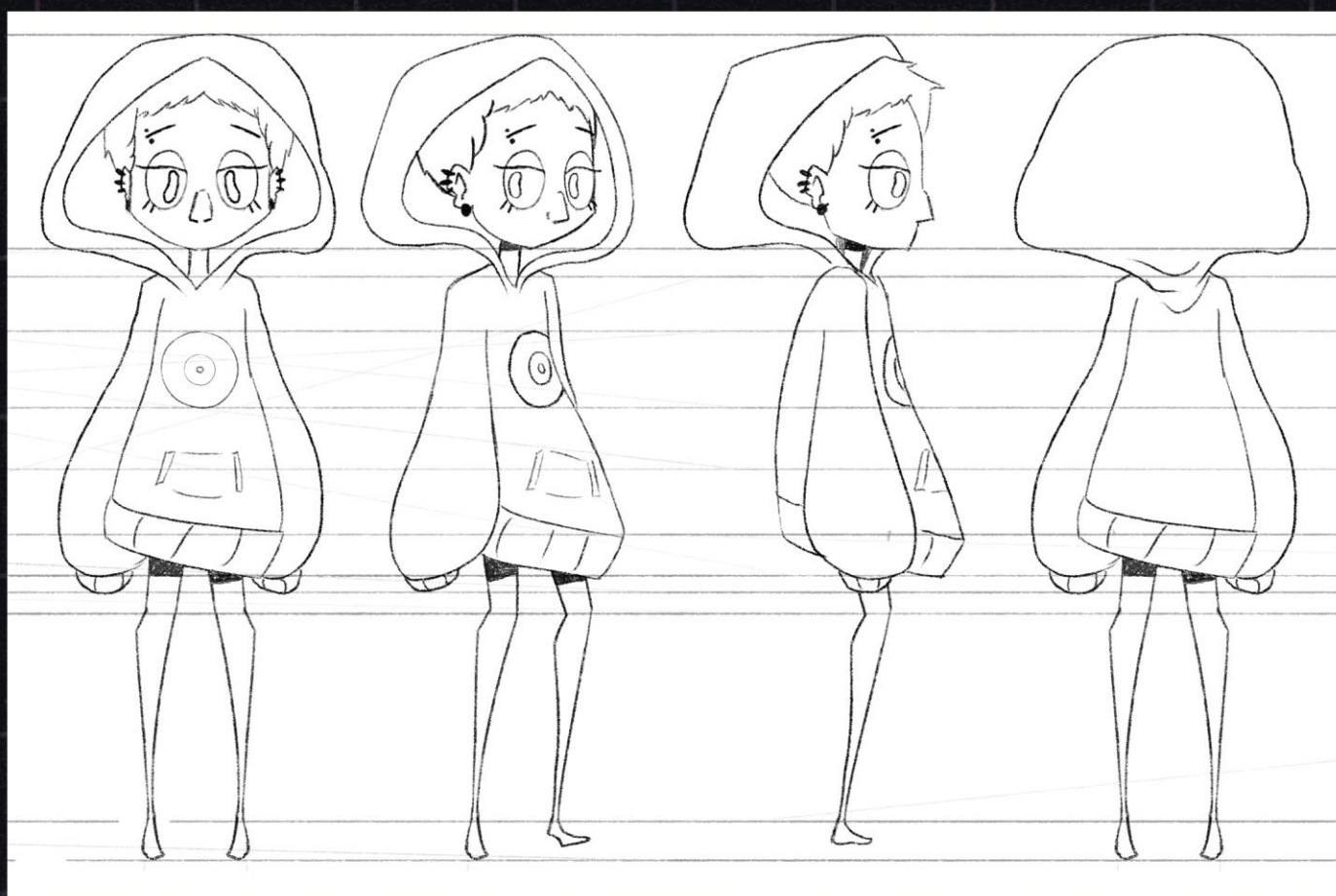


FIGURA 13.- Turnaround

CONSTRUCCIÓN DE LA HISTORIA

La historia se compuso sin un guión establecido para mayor flexibilidad de la ejecución visual. Ya que la historia no depende de una estructura tradicional, ni de diálogos, resulta más efectivo experimentar con metáforas visuales, apoyadas en un boceto escrito en base a la clásica estructura del Viaje del Héroe, y en base al trayecto descrito por Nietzsche del Superhombre.

A medida que avanzó el proceso de Storyboard y la previsualización a través del animatic, esta fórmula sufrió cambios, adiciones y sustracciones que ayudacen a que la idea se pueda expresar visualmente, sin depender de la explicación textual.

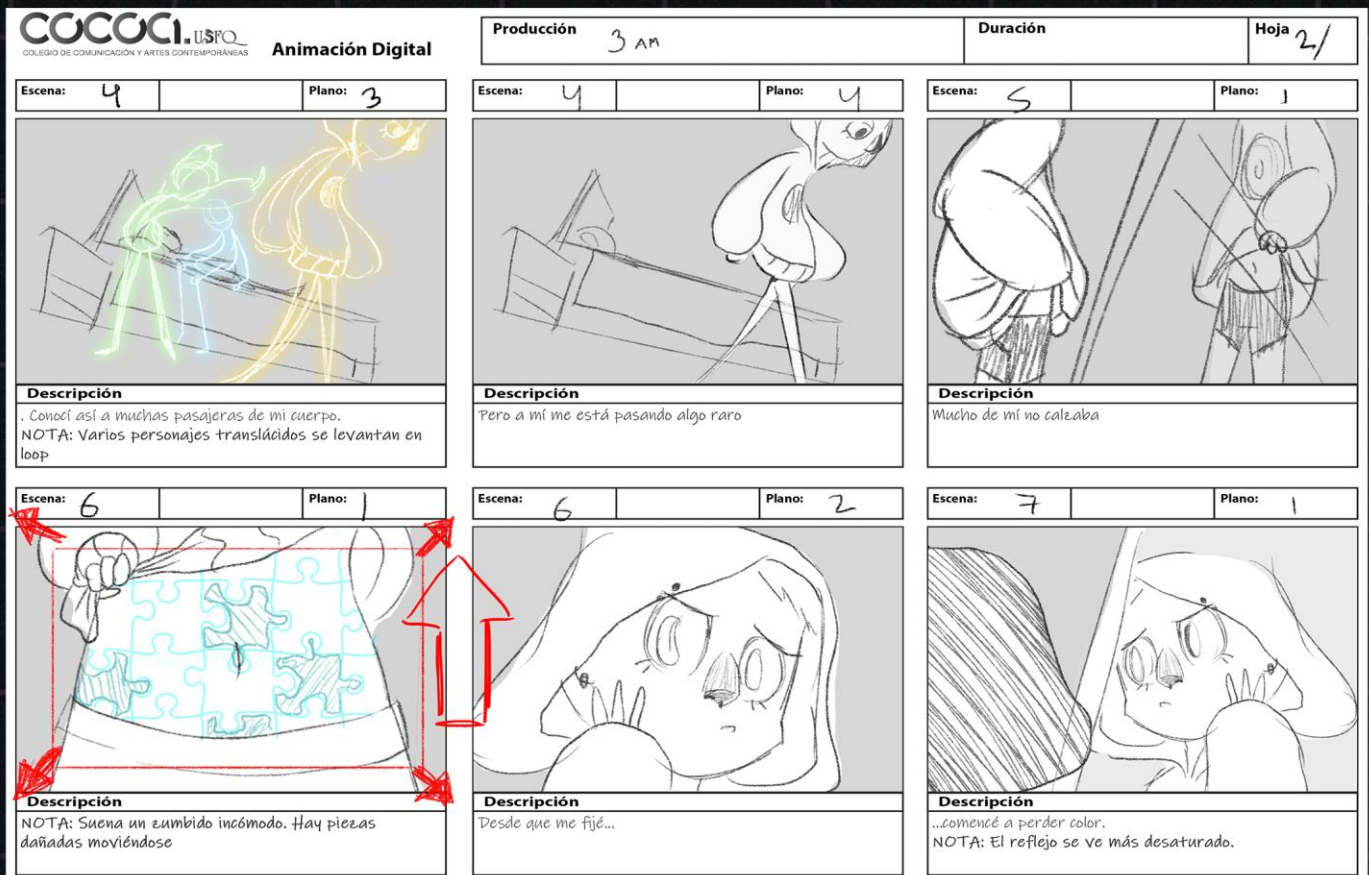


FIGURA 14.- Fracción del Storyboard

DISEÑO DE BACKGROUNDS

23

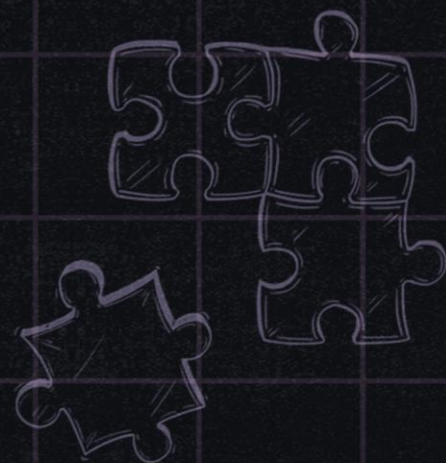
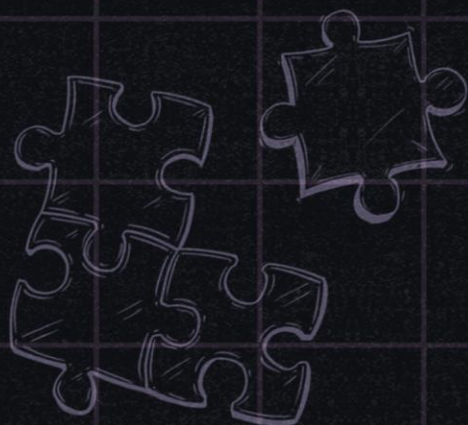
La mayor parte del cortometraje no utiliza fondos ilustrados, sino que se sostiene con colores sólidos y gradientes debido a que el personaje atraviesa un viaje introspectivo: está dentro de su mente, enfocada en sí misma, y la mayor parte del tiempo no está conciente de lo que ocurre a su alrededor, es decir, que básicamente no existe nada más a su alrededor.

Los fondos iniciales, que pertenecen al mundo real, son trabajados con una variedad limitada de colores, con trazos de lápiz y textura de papel.



FIGURAS 15 Y 16.- Backgrounds del dormitorio de Killa

PRODUCCIÓN



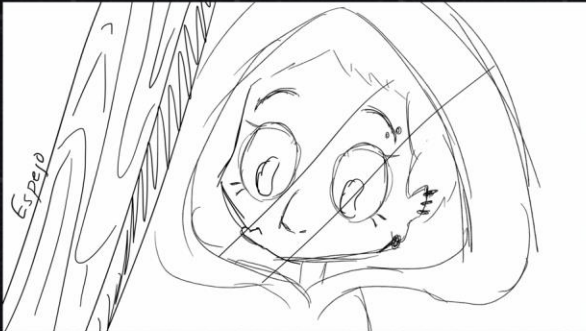
ANIMACIÓN

El proceso de animación fue el instante más largo del proceso, y se mantuvo constantemente desafiando la historia descrita en el animatic, cambiando algunas ideas iniciales con motivo de mejorar el producto final.

Se utilizó Toon Boom Harmony para este proceso,

Se inició con bocetos bastante sueltos, lo que se conoce como Rough. A continuación se realizó un Tie Down para refinar los bocetos y acercarlos más al producto final.

En la etapa de Pencil Tests (animación en bocetos) lo importante es probar los movimientos, las expresiones, el tiempo, etc, por lo que no se busca tener un acabado estético, solamente funcional.



FIGURAS 17, 18 Y 19.- Cuadros de Pencil Test

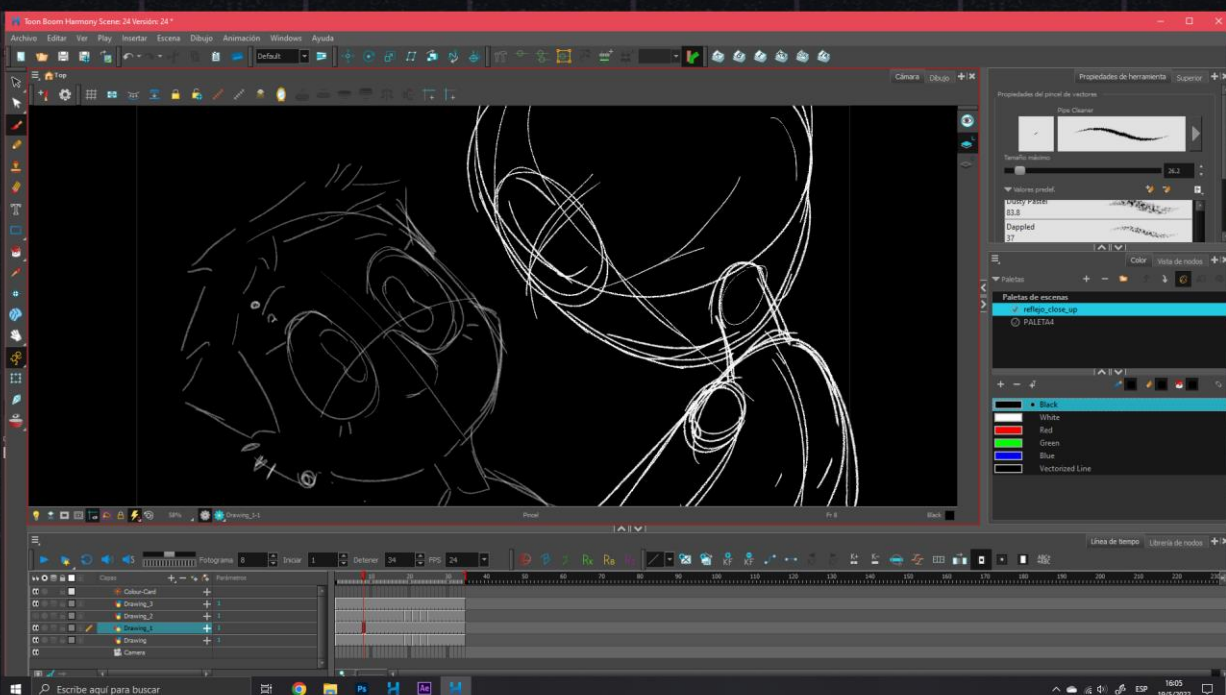


FIGURA 20.- Interfaz de ToonBoom

CLEANUP

Esta parte del proceso consiste en pasar los bocetos del Pencil Test a limpio para conformar el producto final.

El proceso también fue realizado en ToonBoom, con un lápiz texturizado que diese apariencia de dibujo a mano.

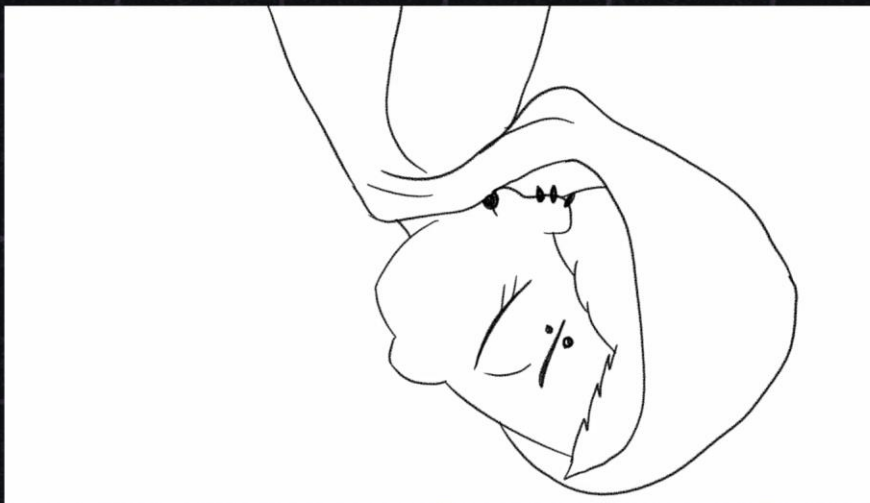


FIGURA 21.- Cuadro de animación pasado a limpio



FIGURA 22.- Interfaz de ToonBoom Harmony

COLOR

Esta es una de las partes más importantes del proceso. El color tiene un enorme potencial para comunicar emociones.

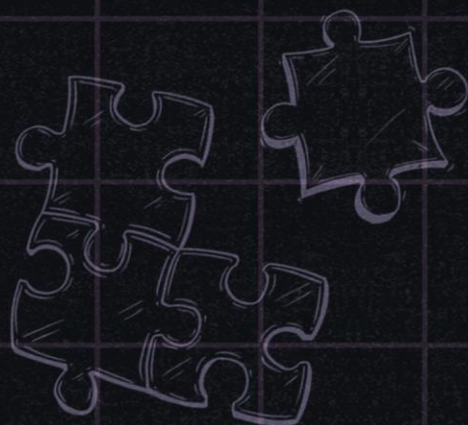
En el caso de *Out of Character*, el color marca cuatro ambientes diferentes:

1. La normalidad, representada con colores grisáceos en la habitación de Killa.
2. La fantasía, representada con colores pasteles.
3. El golpe de realidad, la introspección de Killa, representada con colores neón.
4. La paz después de la tormenta, dominada por un fondo blanco, el vacío, y colores similares a la naturaleza: cálidos, verdosos.



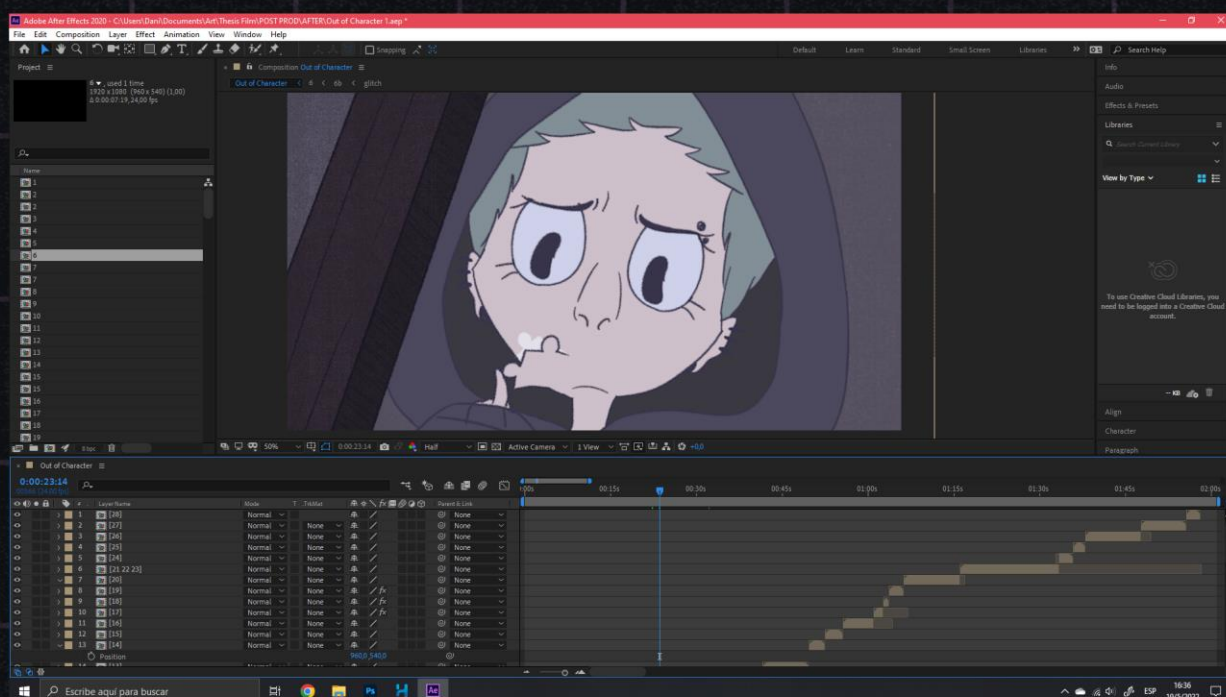
FIGURAS 22, 23, 24 Y 25.- Cuadros pintados pertenecientes a diferentes escenas.

POSTPRODUCCIÓN



COMPOSICIÓN FINAL

Cuando todas las escenas han sido terminadas, se montan juntas en Adobe After Effects, se agregan backgrounds y foregrounds, y se añaden algunos movimientos adicionales (en este caso en lugar de animar frame por frame existieron algunos movimientos mecánicos o repetitivos que fueron más sencillos de hacer en After Effects). Aquí también se agregan algunos movimientos de cámara y transiciones de ser necesarias.



FIGURAS 26.- Interfaz de After Effects donde se aprecia la secuencia de escenas.



FIGURAS 27, 28 y 29.- Cuadros de diferentes escenas

ILUMINACIÓN

En este proceso se añadieron luces y sombras que ayudaran a resaltar mucho más las emociones a expresarse en cada escena, además de darle un tono más vivo al cortometraje en general. Además, se añadieron sutiles brillos, o glow, y partículas que simularan brillos para resaltar algunas piezas y volverlas más “mágicas” y surreales.

El proceso fue realizado en After Effects.

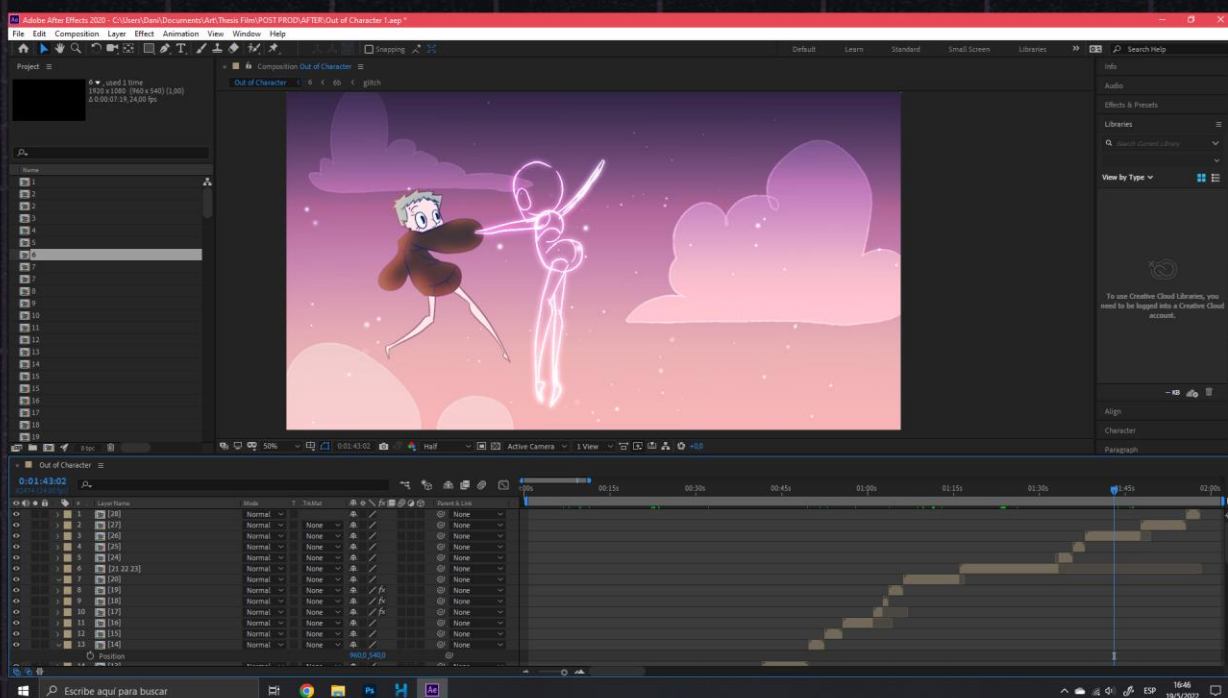


FIGURA 30.- Interfaz de After effects

CRÉDITOS

La elaboración de los créditos también requirió diseño y ambientación. Al igual que el resto de la postproducción estos se realizaron en After Effects.

Esta etapa también incluyó la animación del logo al inicio que ayudará a transmitir el tono y el drama del cortometraje en general.

Dani Bedoya
Creado por Dani Bedoya

Tutoras
Karla Chiriboga
Gabriela Vayas

FIGURAS 31 Y 32.- Fragmentos de los créditos finales



FIGURA 33.- Interfaz de After Effects, animación del logo

MUSICALIZACIÓN

La música ayuda a darle el toque final al cortometraje. Esta también aporta a las emociones en general que se transmiten, ayuda a volverlo más dinámico y, al ser este un proyecto sin voces, toma cierto protagonismo.

En este caso la musicalización fue realizada por Doménica Villacís.

CONCLUSIONES

La realización de este cortometraje me aportó mucho conocimiento en cada etapa de lo que compone una animación.

El Pipeline, o línea de producción, por lo general se realiza en equipos de varias personas especializadas en distintas áreas, por lo que trabajar todo por mi cuenta, a pesar de ser cansado, me ayudó a comprender la importancia de cada etapa.

En animación cada detalle debe tratarse con el máximo cuidado posible, ya que todo aporta a envolver a su audiencia y transmitir las emociones que son el corazón del producto final.

Sin embargo, sí me parece importante resaltar lo que creo yo es la parte más importante: la historia.

Este es el núcleo, es lo que mantiene enganchada a la audiencia, y si es aburrida, no importa lo bien que luzca visualmente, no habrán intenciones de verla completa.

Trabajar en animación no es sencillo, sin embargo, es inmensamente gratificante. Considero que este proyecto fue un éxito a pesar de sus dificultades, ya que logró ser sincero y conectar con su público.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (EJEMPLO ESTILO APA)

- Díaz, J. L., & Flores, E. O. (2001). La estructura de la emoción humana: Un modelo cromático del sistema afectivo . *Salud Mental*, 24(4),20-35. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=58242403>
- Fromm, E. (2019). *El arte de amar*. Lima, Peru: Los Libros más Pequeños del Mundo
- Fundación Tres Pinos. (2014). Sobre el Miedo, la muerte y sus representaciones. Buenos Aires. Disponible en: <http://www.fundaciontrespinos.org/sobre-el-miedo-la-muerte-y-sus-representaciones/>
- Irons, D. (1897). The Primary Emotions. *The Philosophical Review*, (6), 626-645. doi:10.2307/2175866
- Iyengar, S. S., & Lepper, M. R. (2000). When Choice Is Demotivating: Can One Desire Too Much Of A Good Thing? *Journal Of Personality And Social Psychology*, (79), 995–1006.
- Lerner, J.; Li, Y; Valdesolo, P & Kassam, K. (2015). Emotion and Decision Making. *Annual Review of Psychology*. (66), 799-823. Disponible en: <https://www.annualreviews.org/doi/10.1146/annurev-psych-010213-115043>
- Nietzsche, F. (1956). *Así hablaba Zaratustra* (1a. ed.--). México D.F.: Filosófica.
- Nietzsche, F. (1997). *Ecce Homo*, Madrid: Alianza.
- Plata Pineda, O. (2006). Religión Y Política En El Leviatán De Thomas Hobbes. *Praxis Filosófica*, (23), 57-80. Retrieved August 23, 2021, from http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-46882006000200004&lng=en&tlng=es.
- Plutchik, R. (1980). *Emotion: A Psychoevolutionary Synthesis*. Nueva York: Harper & Row.
- Shahzad, B & Collard, J. (2019) *The Role of Functional and Dysfunctional Negative Emotions, Resilience and Mindfulness in Well-Being*. Psychology and Behavioral Science. Melbourne: School of Psychology, The Cairnmillar Institute.
- Trueba, A. (2019). Por que las emociones deberían afectar nuestras decisiones [Video]. Conferencias TEDx Quito. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=x3M5HTI5m1I&t=1s&ab_channel=TEDxTalks

ANEXO A: PÓSTER PROMOCIONAL DEL CORTOMETRAJE

