

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Infrallon

Sohaira Cristina Tafur Mancheno

Animación Digital

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

Quito, 22 de diciembre de 2022

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

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

Infrallon

Sohaira Cristina Tafur Mancheno

Nombre del profesor, Título académico: Karla Chiriboga, M.A

Lugar y fecha: Quito, 22 de diciembre 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UNPUBLISHED DOCUMENT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

En este libro se describe el proceso de producción del cortometraje animado en 2d Infrallon. su trama gira en torno a Rigoberta, una chica que un día común y corriente se encuentra con un sillón abandonado en medio de la calle y decide llevárselo a su departamento sin saber que se trata de un sillón-monstruo que estando ya en su sala se la come y la transporta al Mundo de las Cosas Perdidas, obligando a Rigoberta a emprender una travesía para escapar y volver a su casa.

Palabras clave: Animación 2d, corto animado, perdición, travesía, descubrimiento, hogar.

ABSTRACT

This book describes the production process of the 2d animated short film *Infrallon*, its story revolves around Rigoberta, a girl who one day just like any other comes across with an abandoned sofa in the middle of the street and decides to take it back to her apartment without knowing that it's in fact a monster-sofa which being in her living room eats her and transports her to the World of the Missing Things, making Rigoberta begin a journey to escape and get back to her house.

Key words: 2d animation, short film, doom, journey, discovery, home.

TABLA DE CONTENIDO

Ficha tecnica.....	8
Peproducción.....	10
Producción	26
PostProducción.....	30
Conclusiones	33

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 y 2.- Referencias visuales de estilo y surrealismo	12
Figura 3.- Diseño final de Rigoberta	13
Figura 4 y 5.- Exploraciones iniciales de Rigoberta	14
Figura 6 y 7.- Exploración de cabello y ropa	15
Figura 8.- Turnaround de Rigoberta	16
Figura 9.- Exploraciones de color de Rigoberta.....	16
Figura 10.- Expresiones faciales Rigoberta.....	17
Figura 11.- Poses de Rigoberta.....	17

Figura 12, 13, 14 y 15.- Diseño de personajes de los objetos perdidos	19, 20, 21, 22
Figura 16.- Background de la calle	23
Figura 17.- Background del departamento de Rigoberta	24
Figura 18.- Background del interior del sillón	24
Figura 19.- Background de la disco dentro del sillón	24
Figura 20.- Fracción de Storyboard	25
Figura 21.- Fracción de la etapa Rough	27
Figura 22.- Fracción de la etapa de Tie Down	27
Figura 23.- Fracción de la etapa de Clean up	28
Figura 24.- Fracción de la etapa de Color	28
Figura 25.- Fracción de la etapa de animación Motion Graphics	29
Figura 26.- Vista nodos de Toonboom Harmony	31
Figura 27.- Fracción del cortometraje con sombras proyectadas	31
Figura 28.- Fracción del cortometraje con edición de color	32
Figura 29.- Fracción del cortometraje con movimiento de cámara	32

FICHA TÉCNICA

-Tipo de producto.- Cortometraje Animado 2D

-Nombre del cortometraje.- Infrallon

-Dirección de Animación.- Sohaira Tafur

-Técnica.- Animación 2D

-Duración.- 4:37

-Formato.- .MP4

-Fecha de producción.- 2022



Creado por
Sohaira Tafur

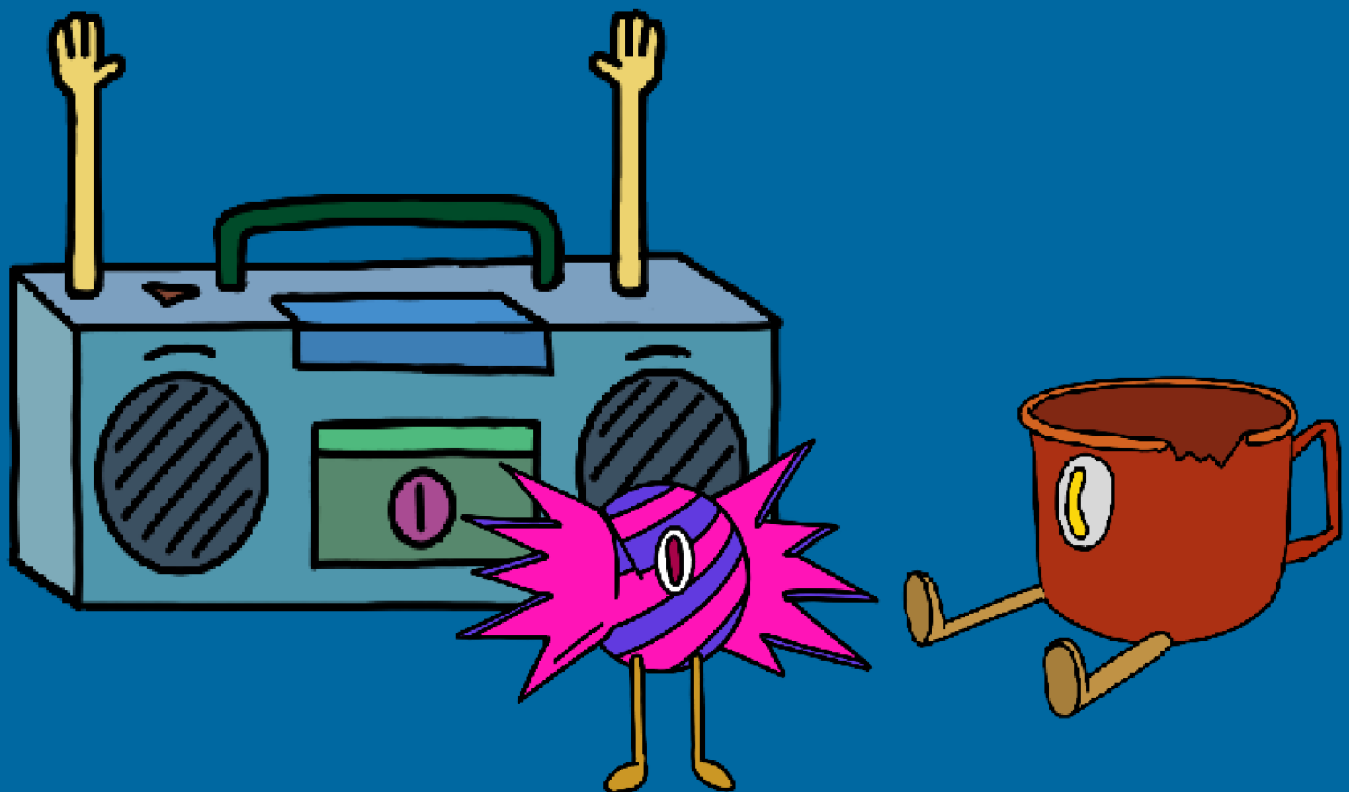


PREPRODUCCIÓN

LA IDEA

Un día común y corriente Rigoberta se encuentra con un sillón abandonado en medio de la Calle y sin dudarlo decide llevarlo a su departamento. Al llegar, el sofá muta sacando una lengua enorme y se la come, transportándola al Mundo de los Objetos Perdidos donde Rigoberta interactúa con diversos objetos en su búsqueda de una manera de escapar y regresar a su Casa.

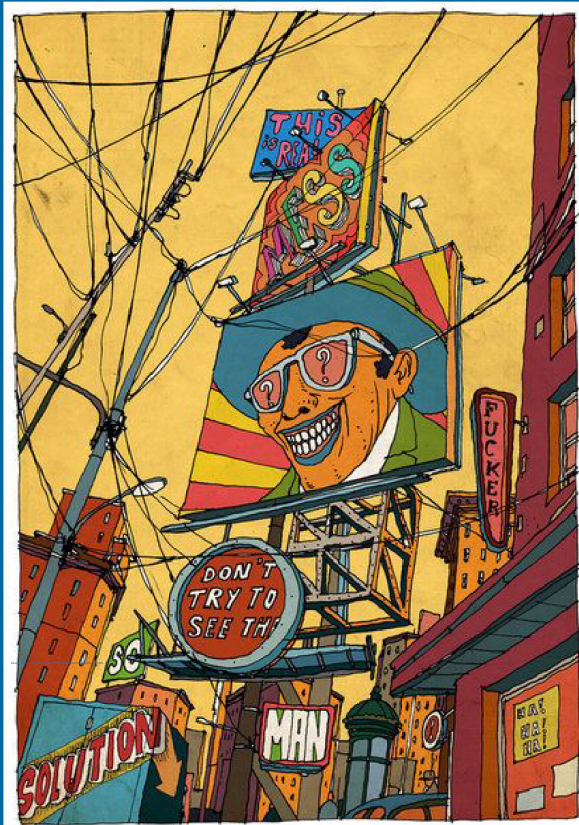
Infrallon nace con el deseo de contar una buena historia, ligera y divertida, con la que las personas puedan sentirse identificadas, rebusquen en sus sofás las cosas perdidas entre los cojines y piensen dos veces antes de llevarse a sus Casas algo abandonado en la Calle.



INSPIRACIÓN GRÁFICA

Un día común y corriente Rigoberta se encuentra con un sillón abandonado en medio de la calle y sin dudarlo decide llevarlo a su departamento. Al llegar, el sofá muta sacando una lengua enorme y se la come, transportándola al Mundo de los Objetos Perdidos donde Rigoberta interactúa con diversos objetos en su búsqueda de una manera de escapar y regresar a su Casa.

Infrallon nace con el deseo de contar una buena historia, ligera y divertida, con la que las personas puedan sentirse identificadas, rebusquen en sus sofás las cosas perdidas entre los cojines y piensen dos veces antes de llevarse a sus Casas algo abandonado en la Calle.



FIGURAS 1 Y 2.- Referencias visuales de estilo y surrealismo

DISEÑO DE PERSONAJES

1. RIGOBERTA

Rigoberta es una joven de 21 años extrovertida y arriesgada, por su personalidad es muy abierta a todo y le cuesta echar raíces, siendo alguien que siempre busca como innovar las cosas y espacios que la rodean y moverse de lugar en lugar.

Es diseñadora de Zapatos y coleccionista de cosas raras, cuenta historias que nadie le cree incluyendo por supuesto su viaje al Mundo de los Objetos Perdidos.

Rigoberta fue diseñada con estas características en mente, predominando en ella formas curvas que la vuelven amigable y ropa cómoda y flexible para demostrar su personalidad explosiva y su creatividad.

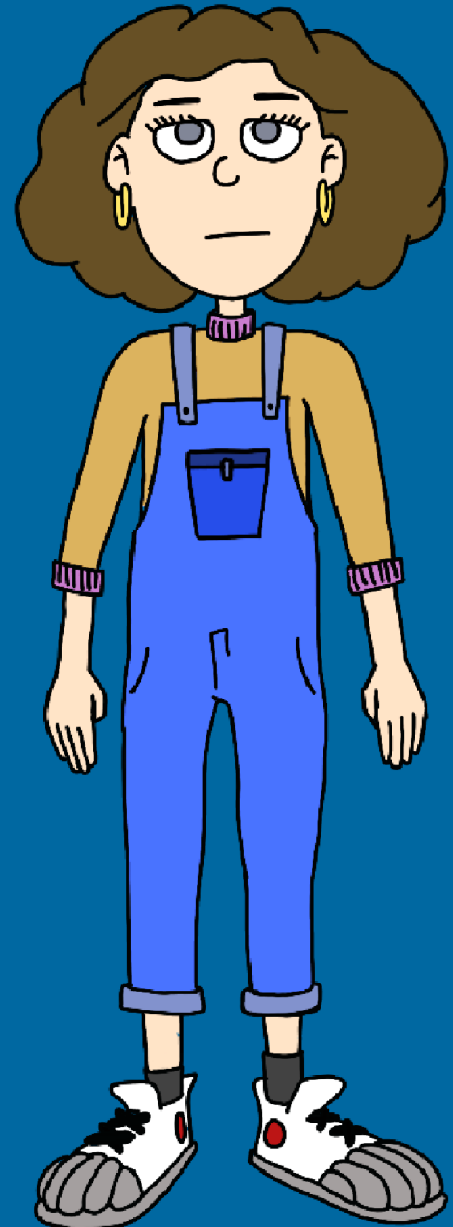


FIGURA 3.- Diseño final de Rigoberta

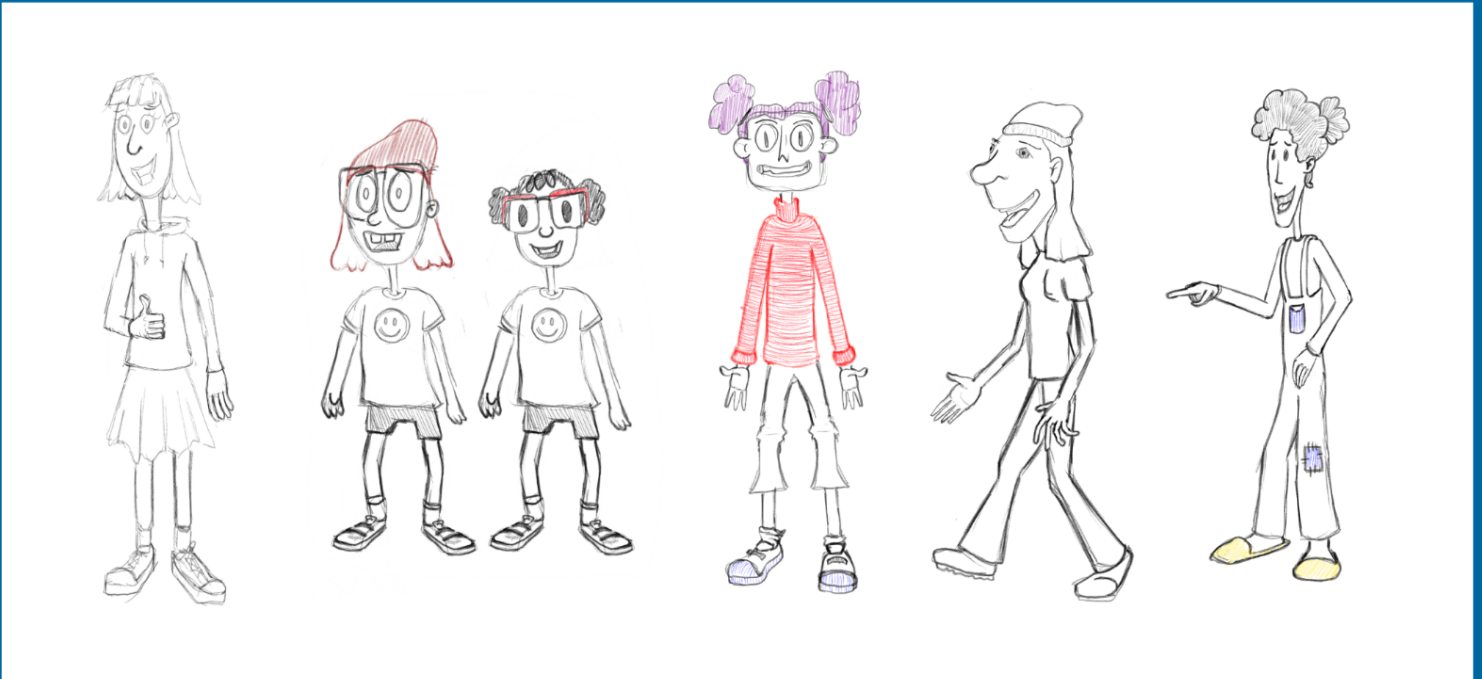


FIGURA 4 .- Exploraciones iniciales de Rigoberta

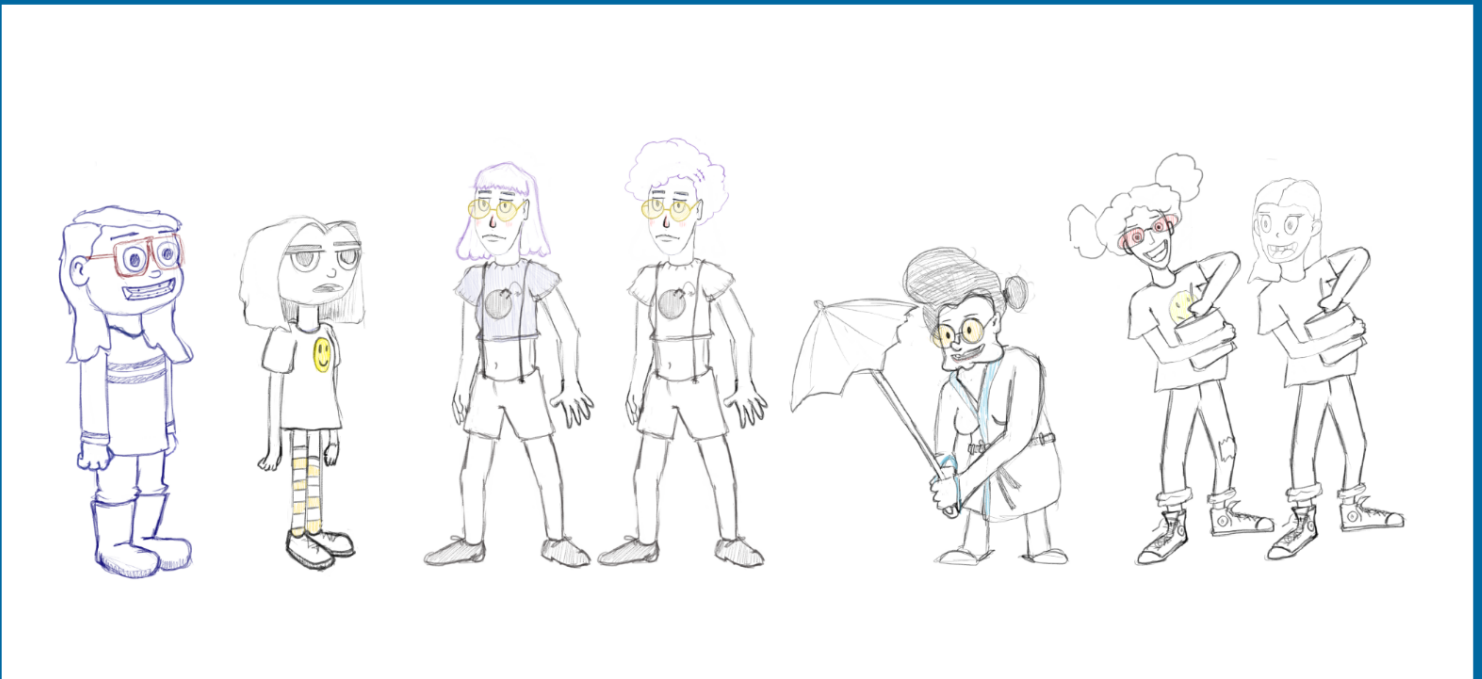


FIGURA 5 .- Exploraciones iniciales de Rigoberta

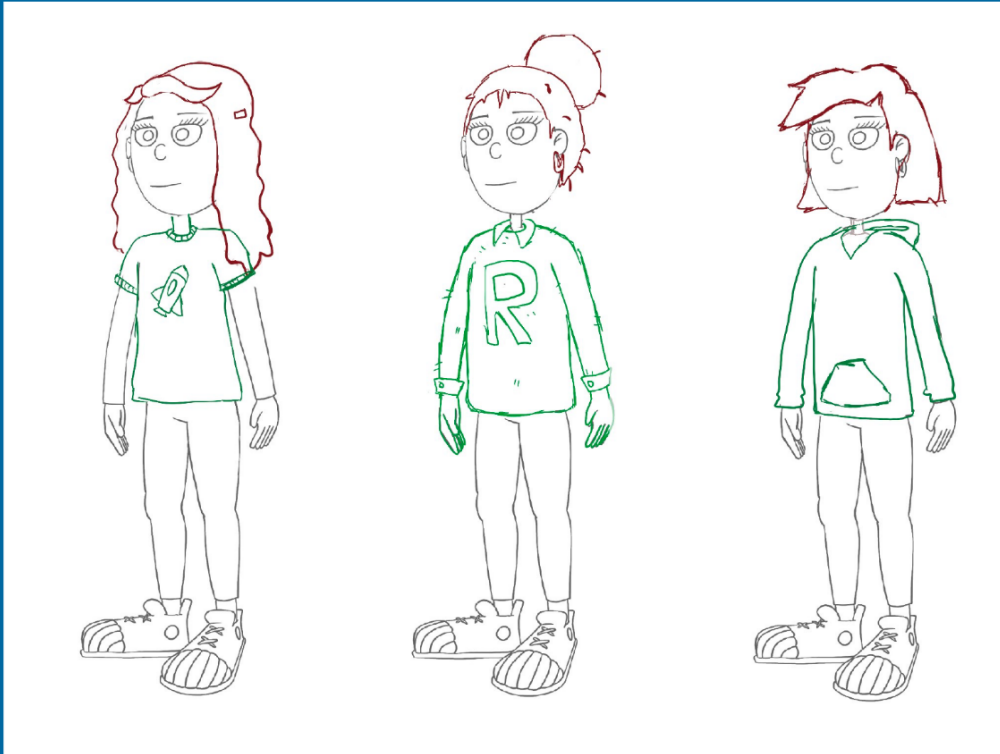


FIGURA 6 .- Exploraciones de cabello y ropa

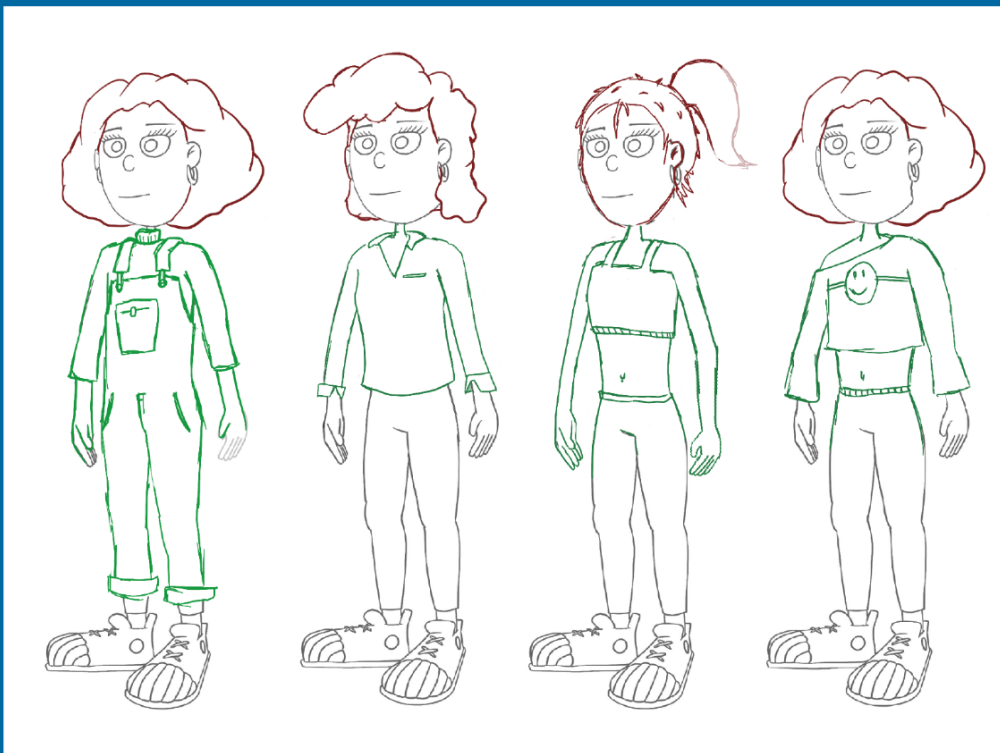


FIGURA 7 .- Exploraciones de cabello y ropa

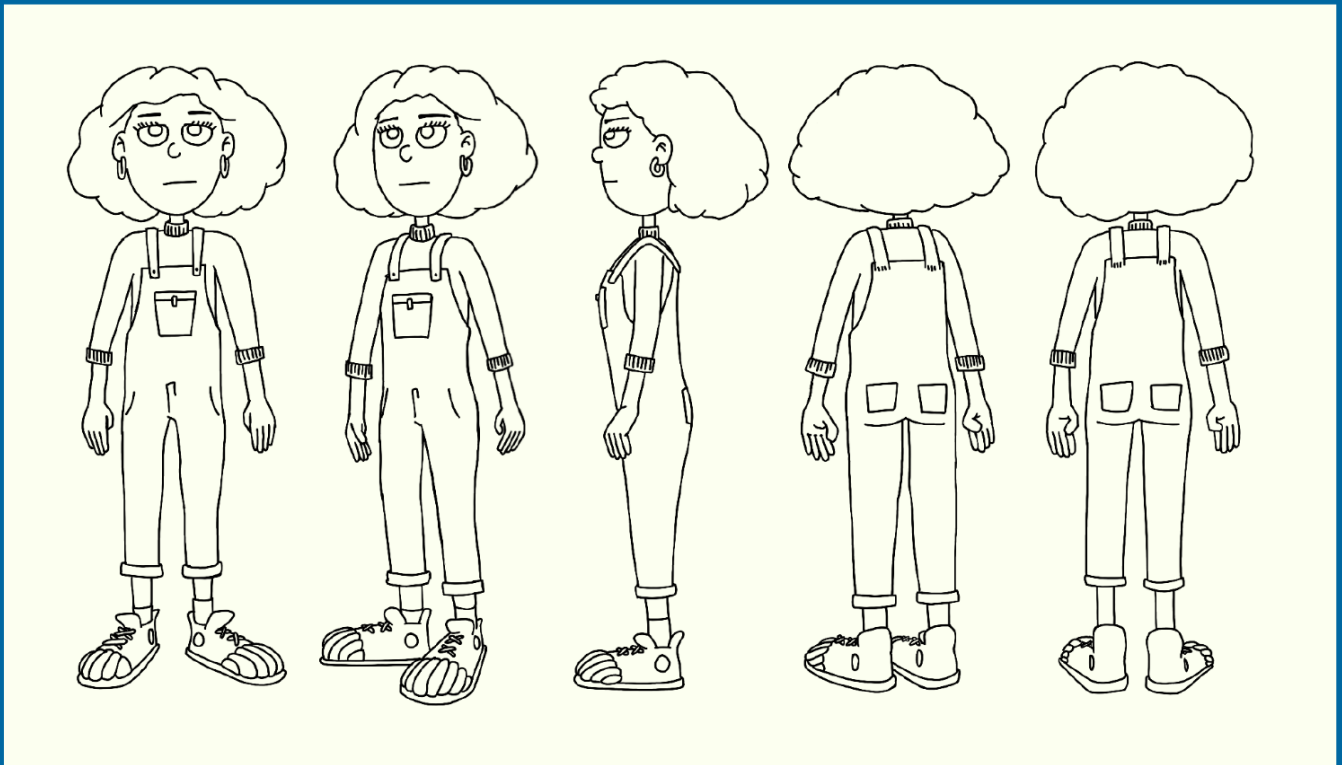


FIGURA 8 .- Turnaround de Rigoberta



FIGURA 9 .- Exploraciones de color de Rigoberta



FIGURA 10 .- Expresiones faciales de Rigoberta

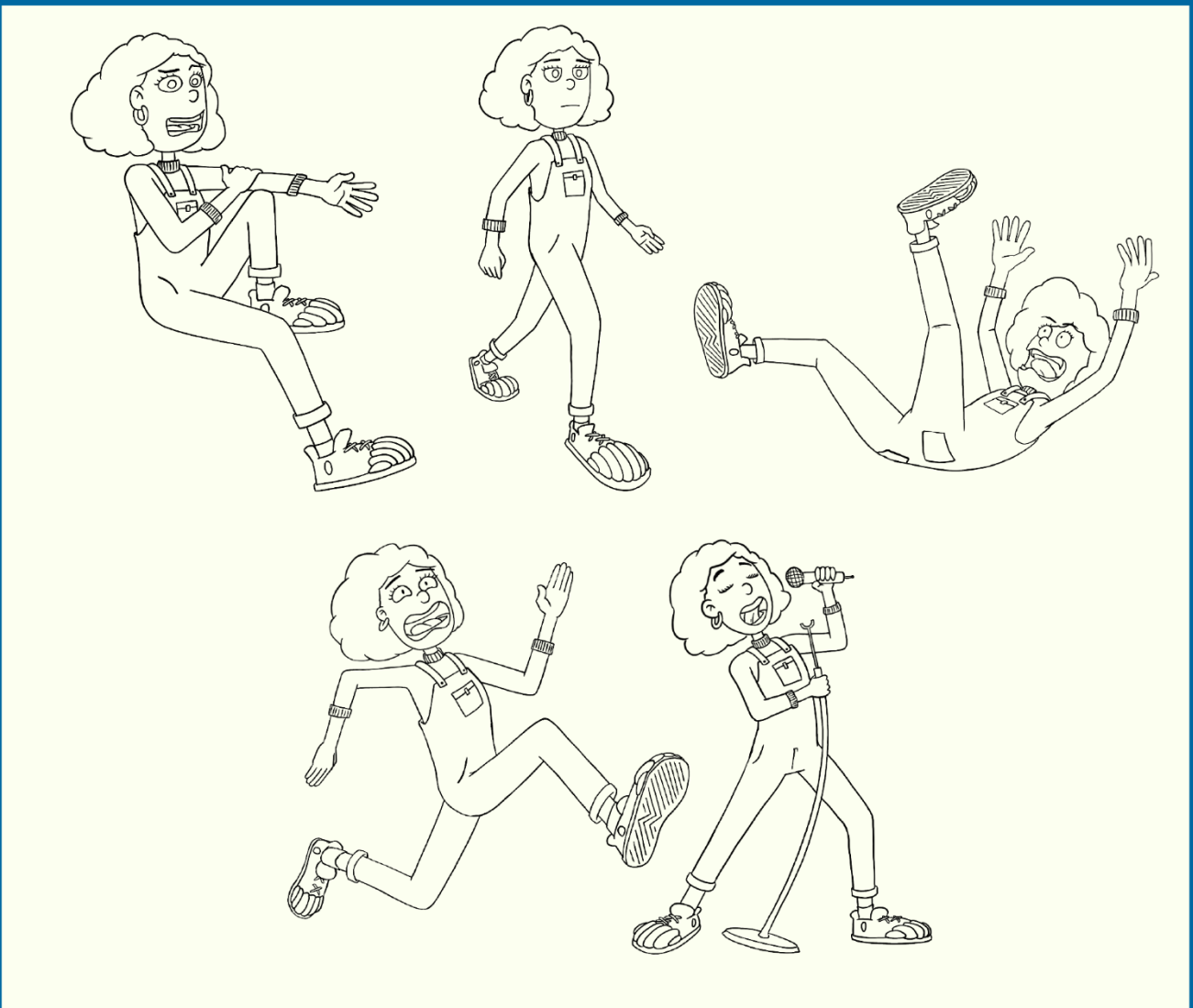


FIGURA 11 .- Poses de Rigoberta

DISEÑO DE PERSONAJES

2. LOS OBJETOS PERDIDOS

Pertenecientes al Mundo de los Objetos Perdidos, son todas las cosas que desaparecen del mundo tangible y pasan a esta realidad alternativa donde tienen una vida estrafalaria llena de diversión y desorden.

Para elegir los personajes de este mundo se realizó una encuesta en redes sociales que arrojó como resultado de los objetos que más se pierden en un sillón son:

- iPod
- Comida
- Gafas
- Cédula
- Lente de contacto
- Llaves
- Laptop de bolsillo
- Tapa de esfero
- Un hámster
- Medias
- Un vela



FIGURAS 12 .- Diseño de Personajes de los Objetos Perdidos



FIGURAS 13 .- Diseño de Personajes de los Objetos Perdidos



FIGURAS 14 .- Diseño de Personajes de los Objetos Perdidos



FIGURAS 15 .- Diseño de Personajes de los Objetos Perdidos

DESARROLLO DE BACKGROUNDS

La historia de Infrallon se desarrolla en 3 espacios: la Calle, el departamento y El Mundo de los Objetos Perdidos.

Para ello se crearon 39 fondos digitales usando diferentes perspectivas en las composiciones para dar énfasis a lo que se está viviendo en la historia.

En los fondos creados para las escenas que transcurren en El Mundo de los Objetos Perdidos predomina el rojo, que es el color del sillón así como la textura que tiene para dar la ilusión de que nos encontramos en un mundo miniatura dentro de él.



FIGURA 16 .- Background de la calle



FIGURA 17 .- Background del departamento de Rigoberta

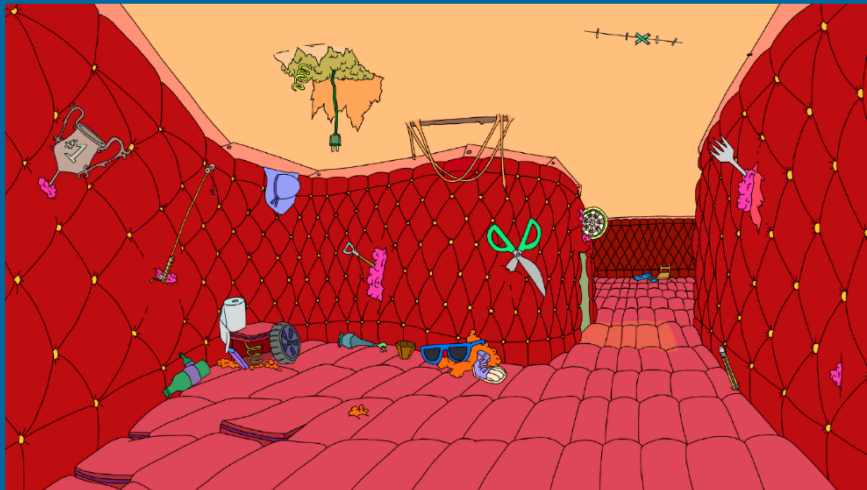


FIGURA 18 .- Background del interior del sillón

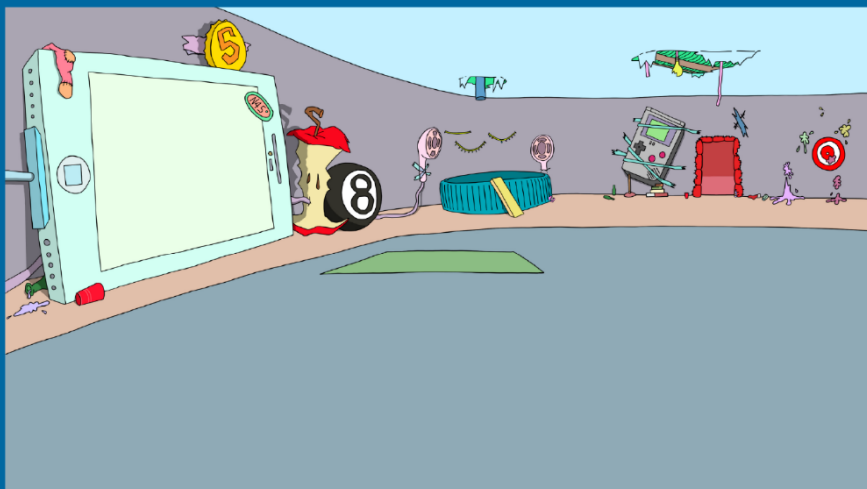


FIGURA 19 .- Background de la disco dentro del sillón

CONSTRUCCION DEL GUIÓN VISUAL

Para realizar el guión visual de la historia primero se escribió un guión en texto que luego fue plasmado en dibujos a manera de storyboard, el cual sufrió de modificaciones siendo originalmente una historia más corta.

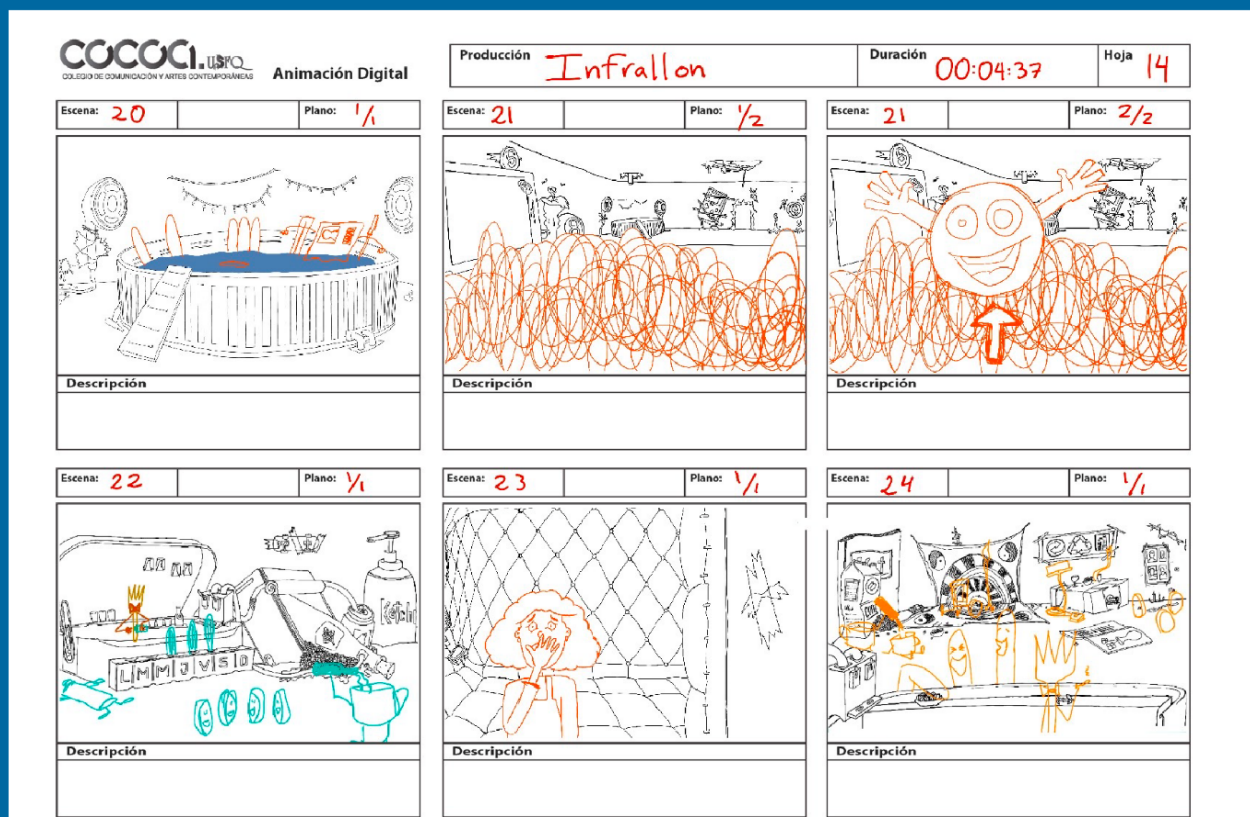


FIGURA 20 .- Fracción del Storyboard

Two thick, red, wavy lines with black outlines. One starts at the top left and curves downwards. The other starts on the right side and curves downwards, ending near the bottom right.

PRODUCCIÓN

ANIMACIÓN 2D

El proceso de animación 2D se realizó en el software ToonBoom Harmony Premium y se dividió en varias partes, en primer lugar recopilar referencias reales de los movimientos mediante videos y fotos.

Luego, con estas referencias se pasó a la etapa de rough, que es la creación de bocetos para explorar el movimiento inicial y el timing de la animación y finalmente el Tie Down que es pulir estos bocetos para refinar la animación

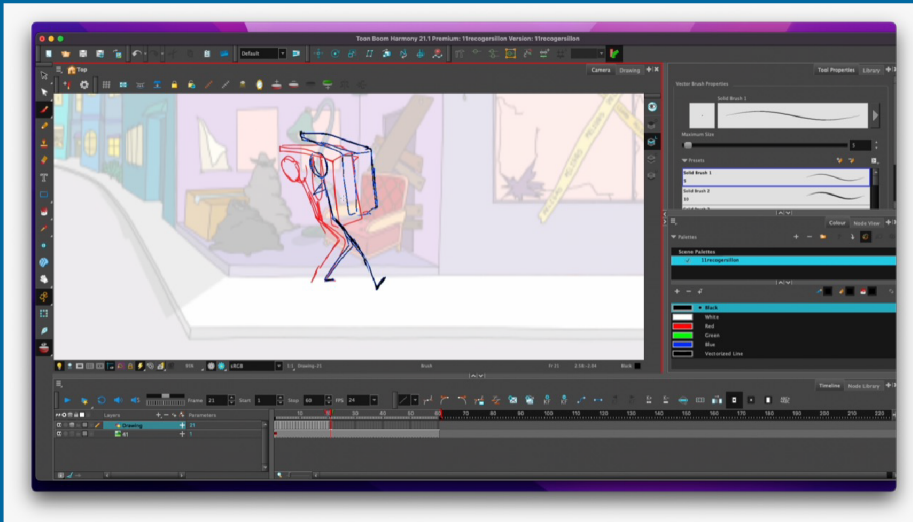


FIGURA 21 .- Fracción de la etapa de Rough

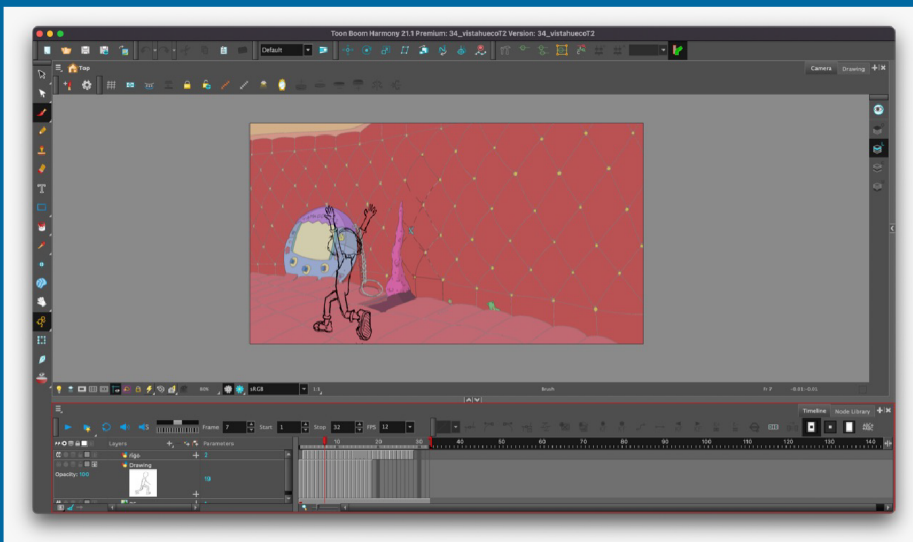


FIGURA 22 .- Fracción de la etapa de Tie Down

CLEAN UP

En la etapa de Clean Up, se utiliza varias herramientas de ToonBoom Harmony Premium para pasar a limpio la animación con líneas cerradas y bien definidas.

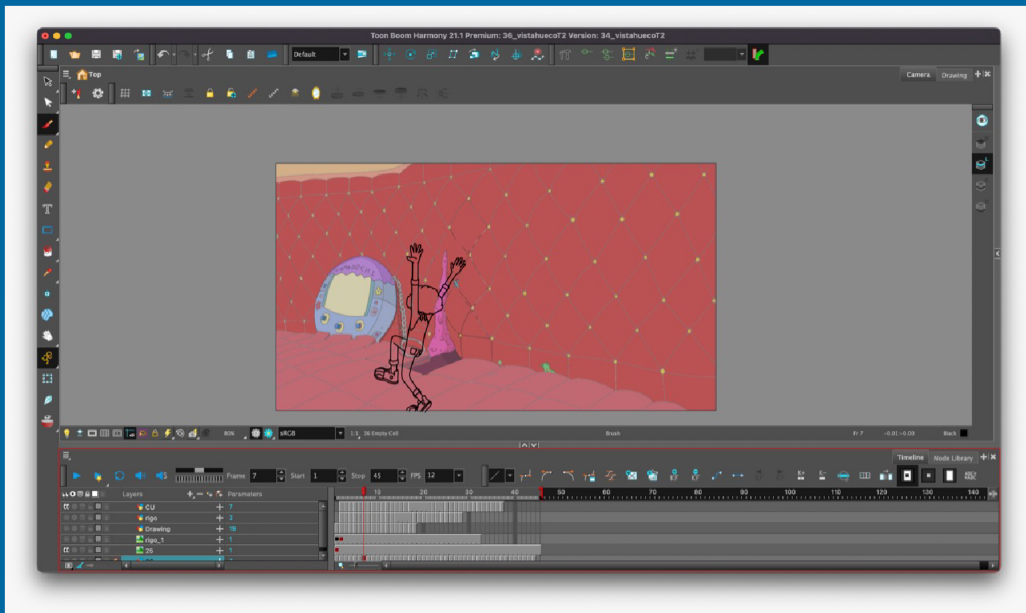


FIGURA 23 .- Fracción de la etapa de Clean Up

COLOR

Finalmente una vez listo el Clean Up se crea una capa por debajo de esta para colorear toda la animación utilizando una paleta de colores específica para el personaje.

En Infrallon, los colores son planos y fuertes, evocando la estética de la animación cartoon de los años 90' e inicios del 2000.

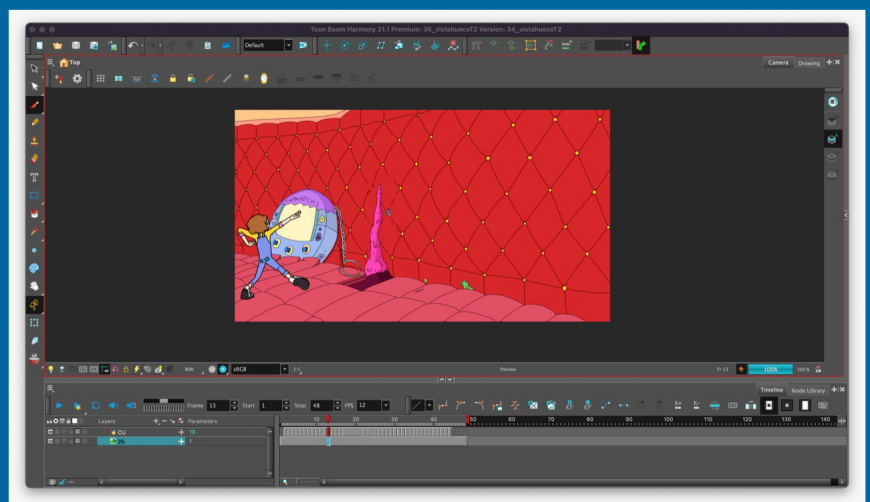


FIGURA 24 .- Fracción de la etapa de Color

ANIMACIÓN DE MOTION GRAPHICS

Una gran parte de la animación se realizó en el software de Adobe After Effects, en este se animó utilizando la técnica de motion graphics para dar movimiento a todos los personajes secundarios en El Mundo de las Cosas Perdidas, para ello se importaba a los personajes divididos en capas como un archivo de photoshop para posteriormente animarlas por separado dentro de After Effects

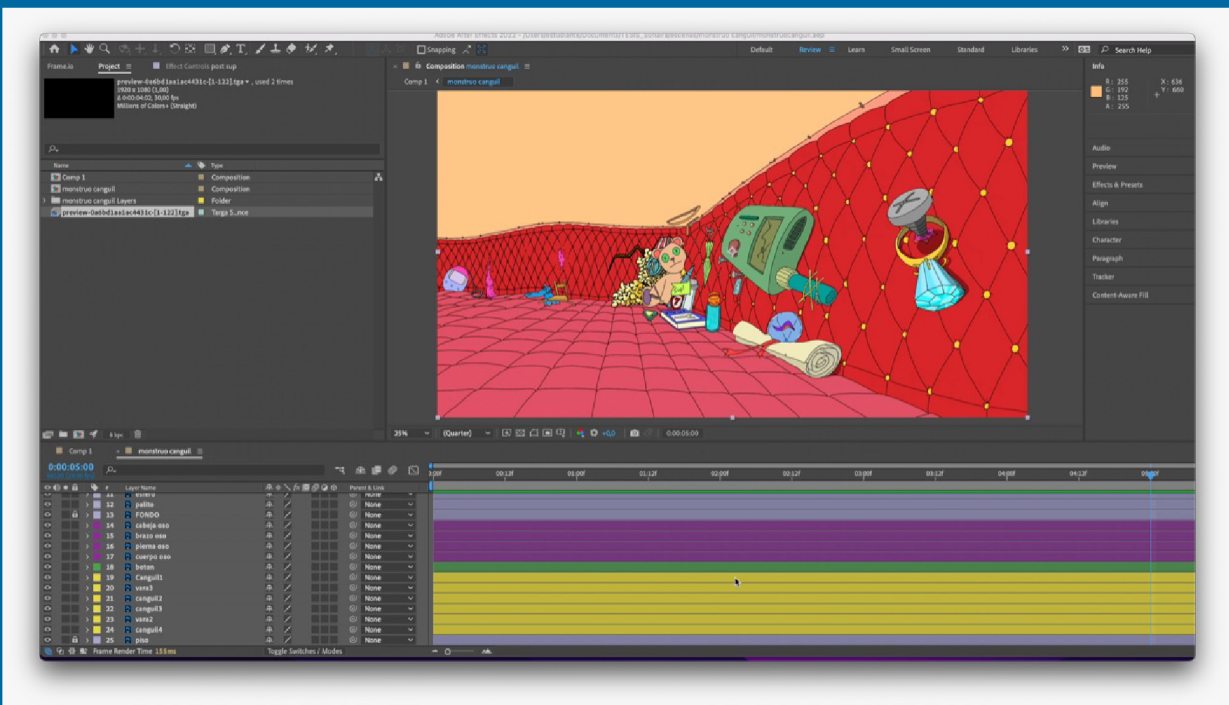


FIGURA 25 .- Fracción de la etapa de animación de Motion Graphics



POSTPRODUCCIÓN

SOMBRAS

Una vez lista toda la animación, se procede a hacer las sombras proyectadas de los personajes animados en 2D mediante nodos en Toonboom Harmony.

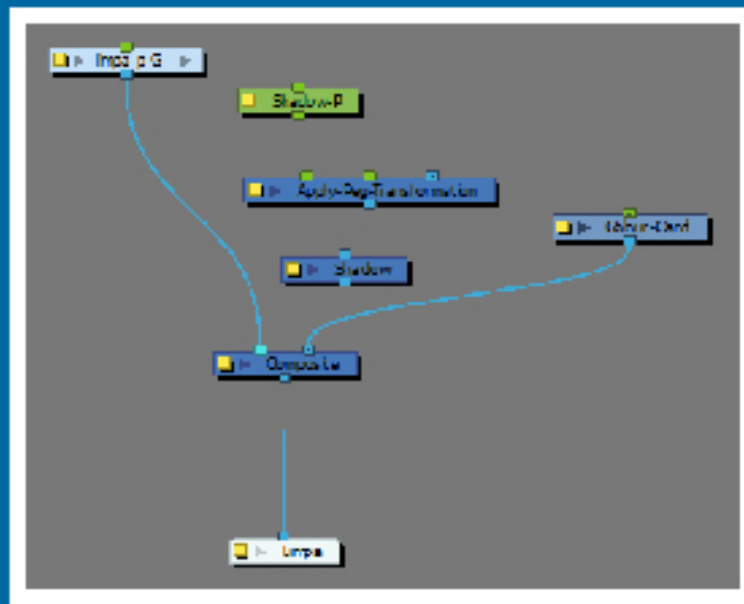


FIGURA 26 .- Vista de Nodos en Toonboom Harmony

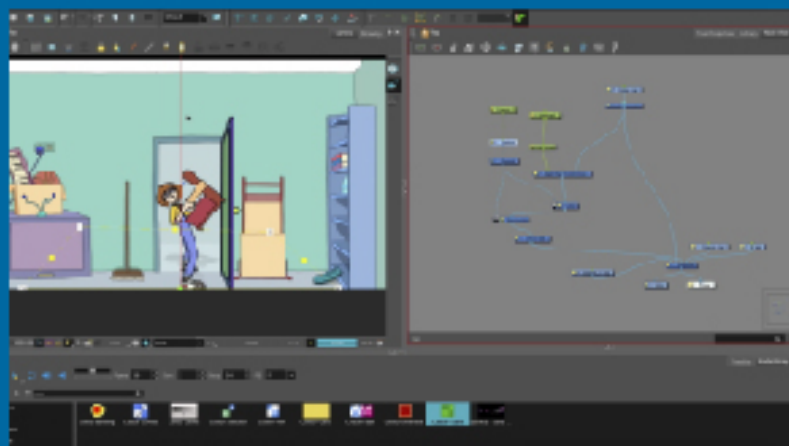


FIGURA 27 .- Fracción del cortometraje con sombra proyectada

LUCES

En las escenas de baile dentro de El Mundo de los Objetos Perdidos, se agregó un filtro de Color en After Effects para dar la apariencia de que se trataba de una disco.

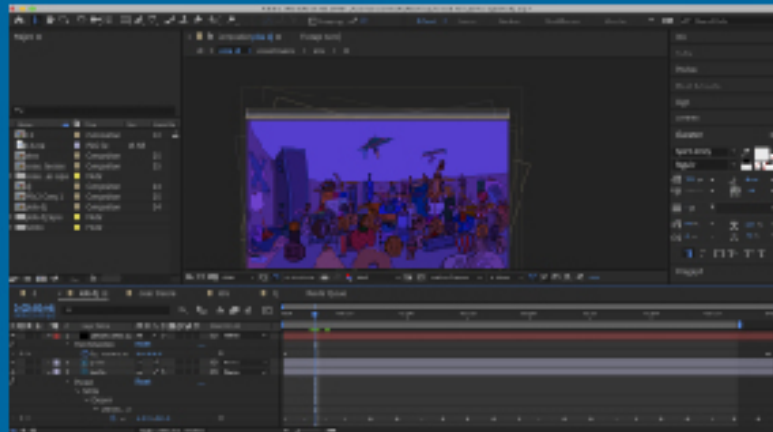


FIGURA 28 .- Fracción del cortometraje con edición de color

MOVIMIENTOS DE CAMARA

En las escenas de baile dentro de El Mundo de los Objetos Perdidos, se agregó un filtro de Color en After Effects para dar la apariencia de que se trataba de una disco.

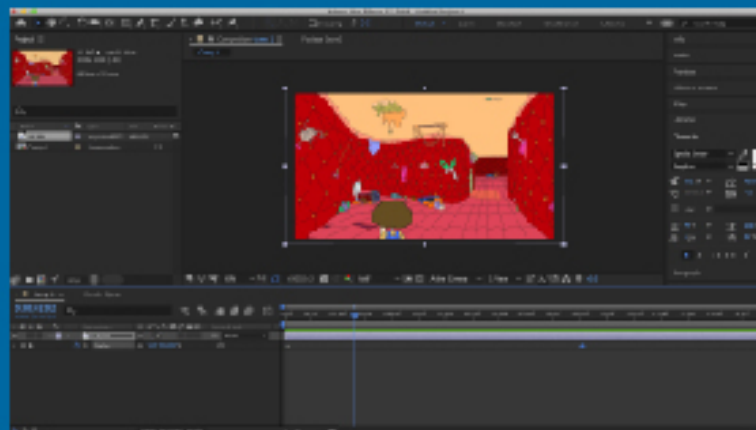


FIGURA 29 .- Fracción del cortometraje con movimiento de cámara

CONCLUSIONES

Infrallon tuvo un tiempo de producción de 2 años y medio, en los cuales hubo una interesante curva de aprendizaje para dar por terminado el cortometraje. El producto estuvo más enfocado en la historia y como esta contada, sin dejar de lado la parte visual que se le dio bastante importancia.

A lo largo de todo el proyecto existió experimentación, prueba o error en cada uno de los diferentes procesos. Sin duda realizar el corto fue una experiencia de desarrollo artístico e intelectual.

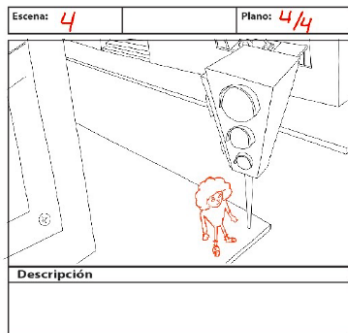
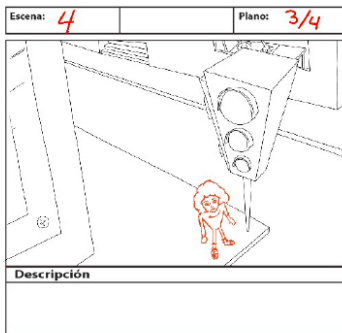
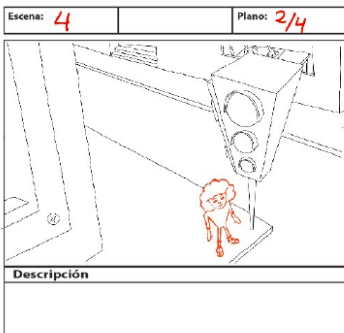
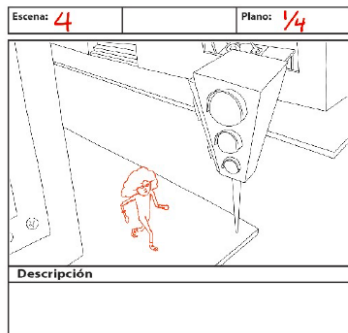
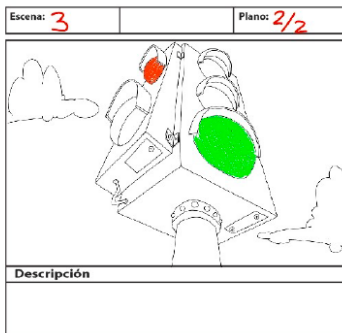
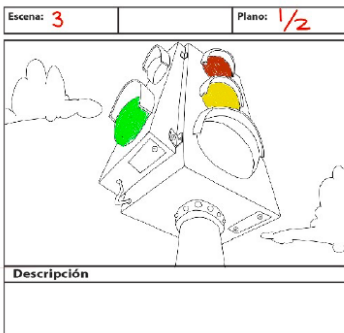
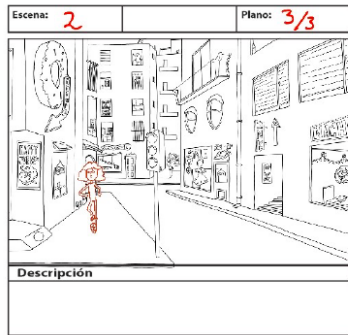
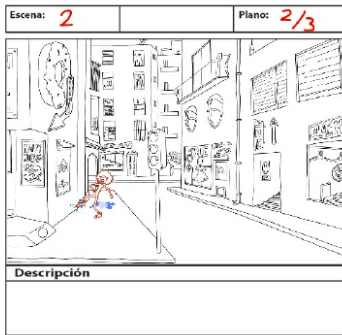
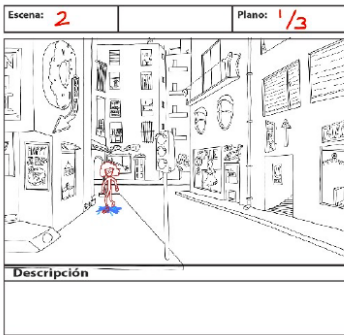
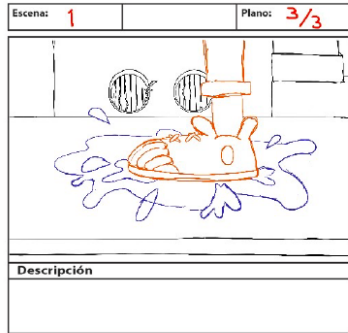
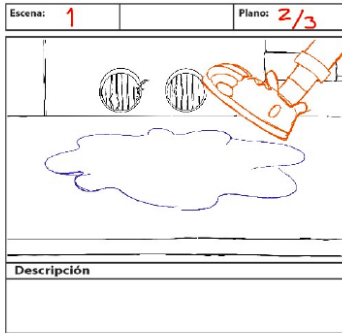
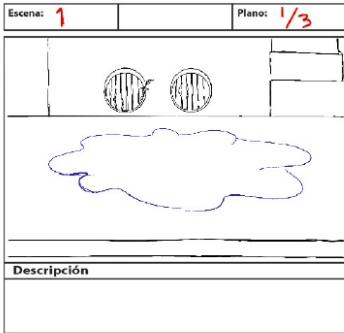
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (EJEMPLO ESTILO APA)

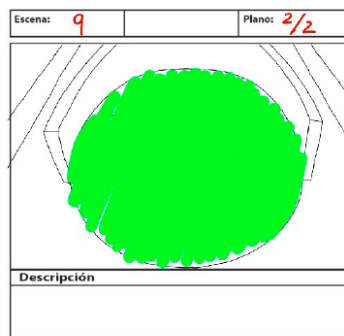
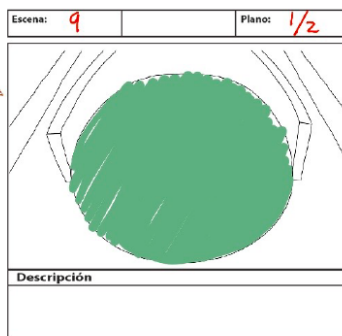
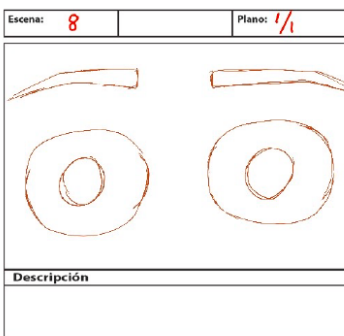
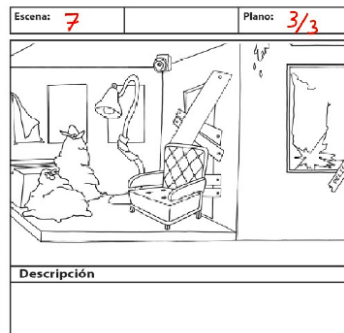
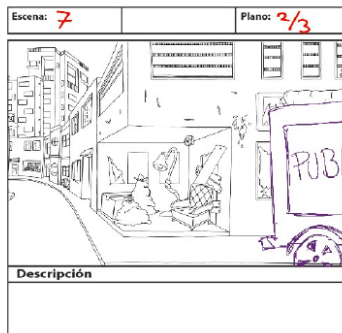
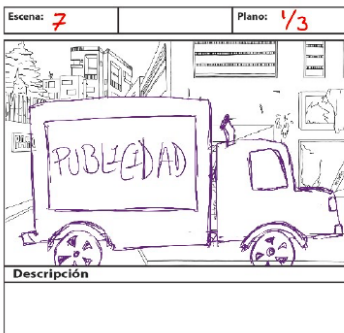
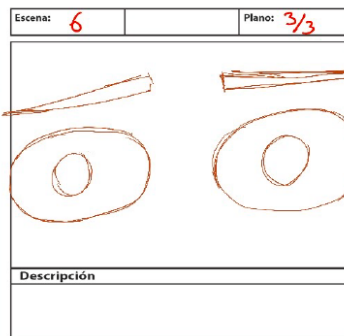
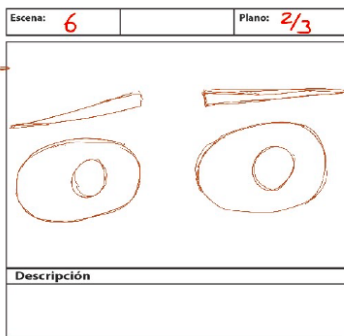
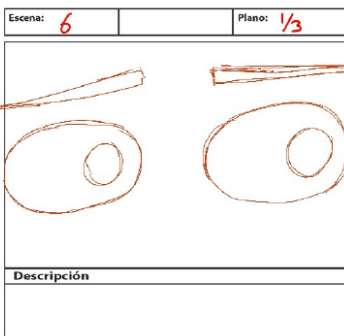
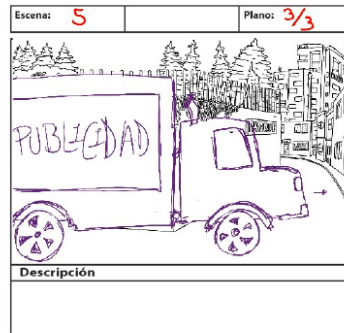
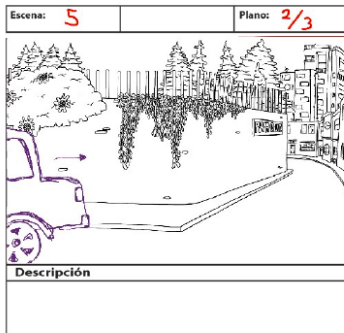
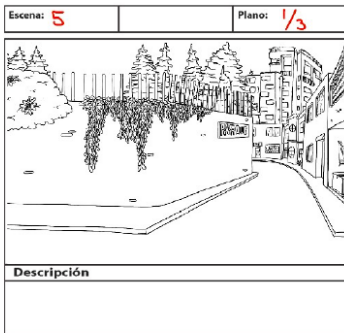
- Amato, V. (2005). *An exploration of teacher understanding and use of brain research in the instruction of young adolescents*. Dissertation (M.S.), Texas Woman's University, Texas. AAT 1425943.
- American Educational Research Association. (2007). *Brain, neuroscience and learning special interest group*. Obtenido el 18 de agosto 2009 de <http://www.tc.umn.edu/~athe0007/BNEsig/>
- Ansari, D. & Coch, D. (2006). Bridges over troubled waters: Education and cognitive neuroscience. *Trends in Cognitive Sciences*, 10(4), 146-151.
- Battro, A., M., Fischer, K.W. & Lena, P.J. (Eds). (2008). *The educated brain: Essays in neuroeducation*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Begley, S. (2005). Beware of the cognitive brain paparazzi lurking in brain science labs. *Wall Street Journal, Science section*, (Mar 18). Obtenido el 14 de septiembre 2009 de http://agelessmarketing.typepad.com/ageless_marketing/2005/03/beware_of_cogni.html
- Berninger, V.W. & Corina, D. (1998). Making cognitive neuroscience educationally relevant: Creating bidirectional collaborations between educational psychology and cognitive neuroscience. *Educational Psychology Review*, 10(3), 343-354.
- Creswell, J. (2003). *Research designs: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Herbst-Damm, K.L. & Kulik, J.A. (2005). Volunteer support, marital status, and the survival times of terminally ill patients. *Health Psychology*, 24, 225-229. doi: 10.1037/0278-6133.24.2.225
- Neuman, W. (2005). *Social research methods: Quantitative and qualitative approaches* (6th ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Polit, A.A. & González, B.B. (2011). Educación en Ecuador. En P. Pérez (Ed.), *La educación en el mundo* (pp.101-132). Barcelona, España: ExpoEditor.

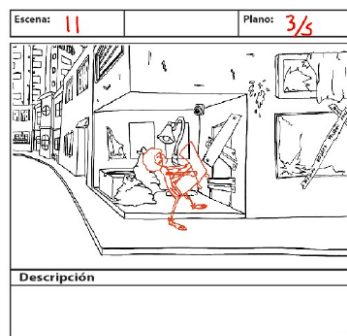
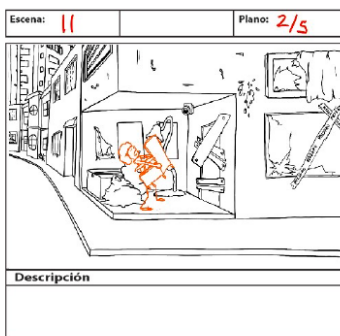
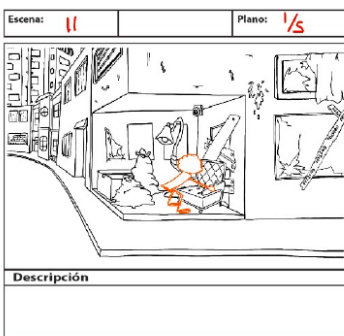
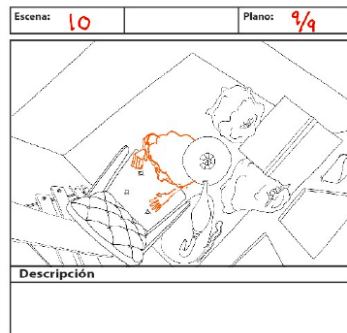
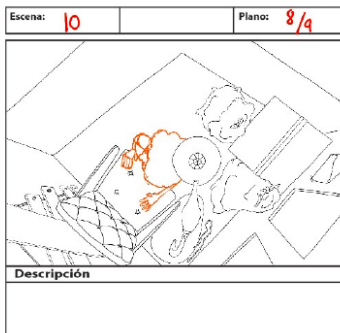
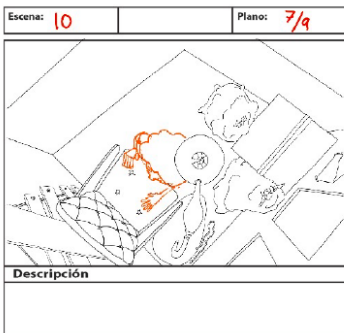
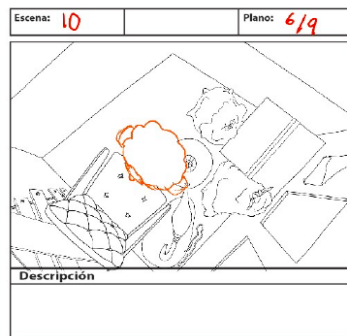
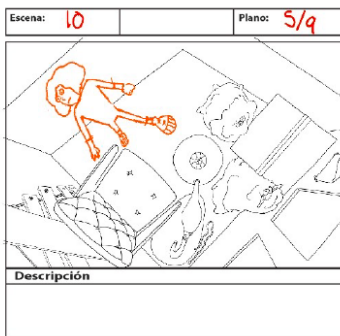
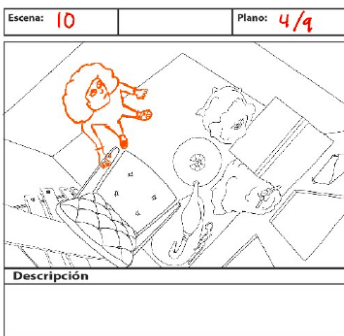
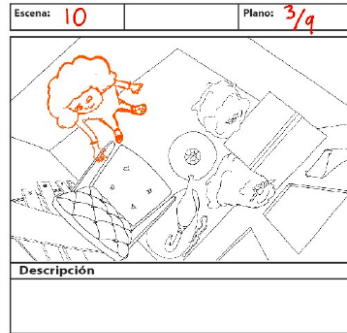
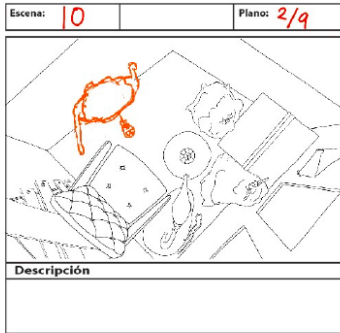
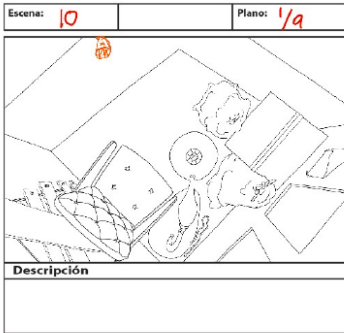
ANEXO A: PÓSTER PROMOCIONAL DEL CORTOMETRAJE



ANEXO B: STORYBOARD







Escena: **11** Plano: **4/5**

Descripción

Escena: **11** Plano: **5/5**

Descripción

Escena: **12** Plano: **1/3**

Descripción

Escena: **12** Plano: **2/3**

Descripción

Escena: **12** Plano: **3/3**

Descripción

Escena: **13** Plano: **1/23**

Descripción

Escena: **13** Plano: **2/23**

Descripción

Escena: **13** Plano: **3/23**

Descripción

Escena: **13** Plano: **4/23**

Descripción

Escena: **13** Plano: **5/23**

Descripción

Escena: **13** Plano: **6/23**

Descripción

Escena: **13** Plano: **7/23**

Descripción

Escena: 13 Plano: 8/23



Descripción

Escena: 13 Plano: 9/23



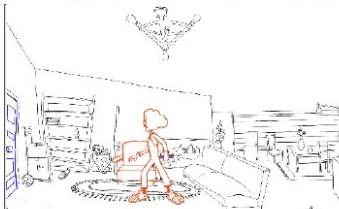
Descripción

Escena: 13 Plano: 10/23



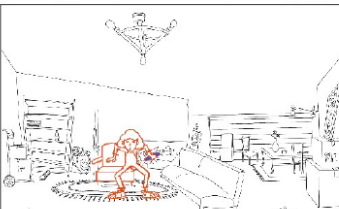
Descripción

Escena: 13 Plano: 11/23



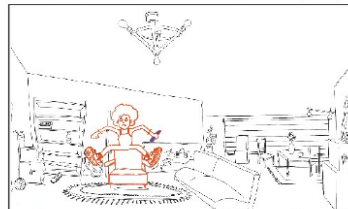
Descripción

Escena: 13 Plano: 12/23



Descripción

Escena: 13 Plano: 13/23



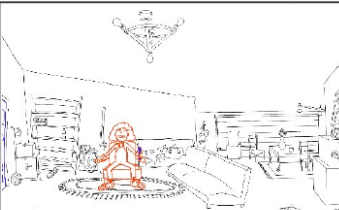
Descripción

Escena: 13 Plano: 14/23



Descripción

Escena: 13 Plano: 15/23



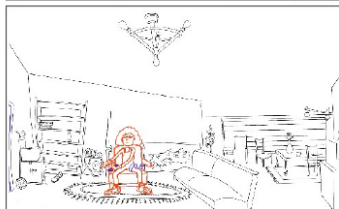
Descripción

Escena: 13 Plano: 16/23



Descripción

Escena: 13 Plano: 17/23



Descripción

Escena: 13 Plano: 18/23



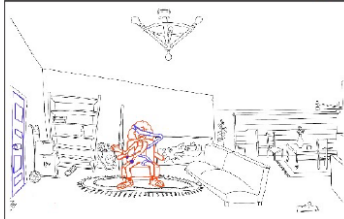
Descripción

Escena: 13 Plano: 19/23



Descripción

Escena: **13** Plano: **20/23**



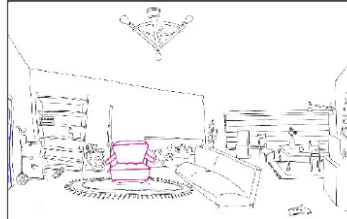
Descripción

Escena: **13** Plano: **21/23**



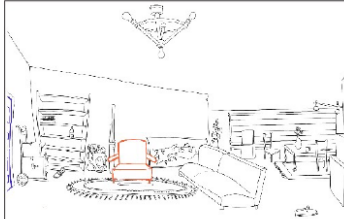
Descripción

Escena: **13** Plano: **22/23**



Descripción

Escena: **13** Plano: **23/23**



Descripción

Escena: **14** Plano: **1/3**



Descripción

Escena: **14** Plano: **2/3**



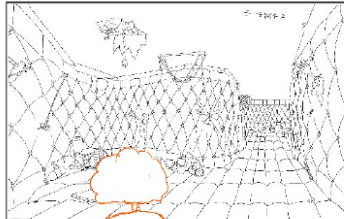
Descripción

Escena: **14** Plano: **3/3**



Descripción

Escena: **15** Plano: **1/1**



Descripción

Escena: **16** Plano: **1/3**



Descripción
-Suenan música de fiesta

Escena: **16** Plano: **2/3**



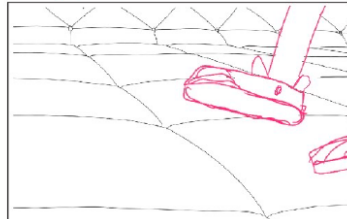
Descripción

Escena: **16** Plano: **3/3**



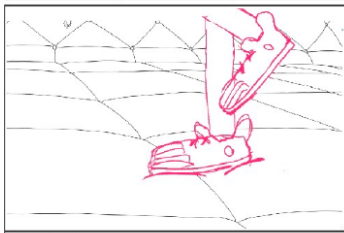
Descripción

Escena: **17** Plano: **1/3**



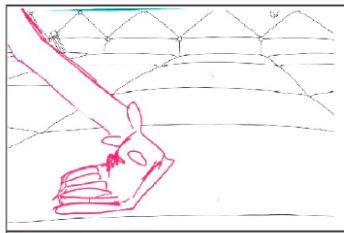
Descripción

Escena: **17** Plano: **2/3**



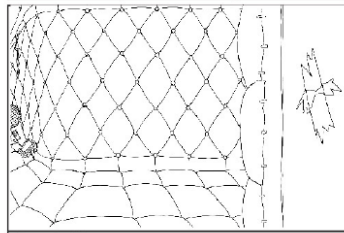
Descripción

Escena: **17** Plano: **3/3**



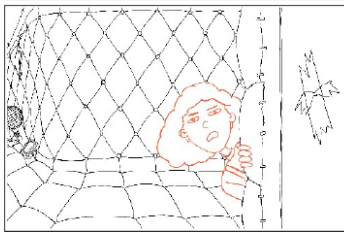
Descripción

Escena: **18** Plano: **1/3**



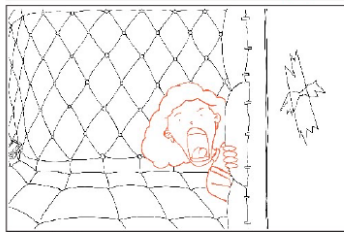
Descripción

Escena: **18** Plano: **2/3**



Descripción

Escena: **18** Plano: **3/3**



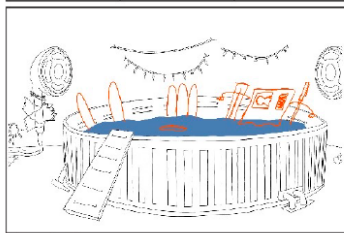
Descripción

Escena: **19** Plano: **1/1**



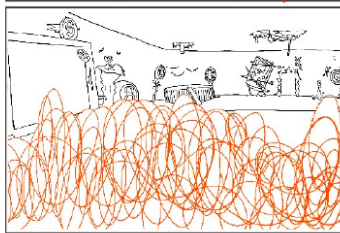
Descripción

Escena: **20** Plano: **1/1**



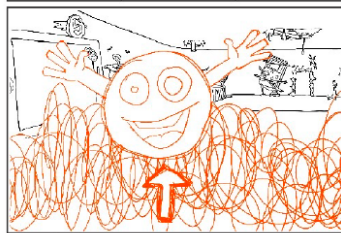
Descripción

Escena: **21** Plano: **1/2**



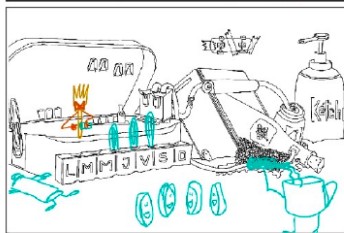
Descripción

Escena: **21** Plano: **2/2**



Descripción

Escena: **22** Plano: **1/1**



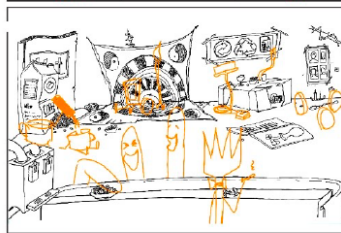
Descripción

Escena: **23** Plano: **1/1**



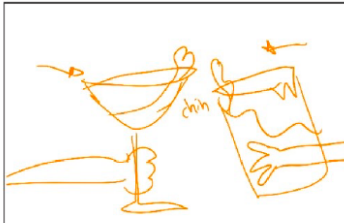
Descripción

Escena: **24** Plano: **1/1**



Descripción

Escena: **25** Plano: **1/1**



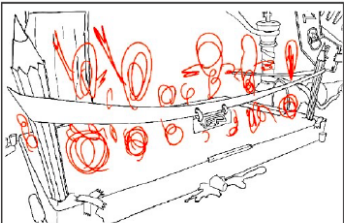
Descripción

Escena: **26** Plano: **1/1**



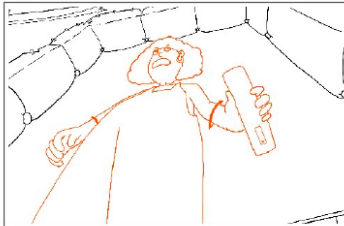
Descripción

Escena: **27** Plano: **1/1**



Descripción

Escena: **28** Plano: **1/3**



Descripción

Escena: **28** Plano: **2/3**



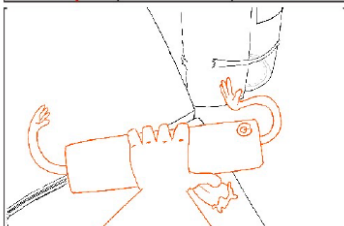
Descripción

Escena: **28** Plano: **3/3**



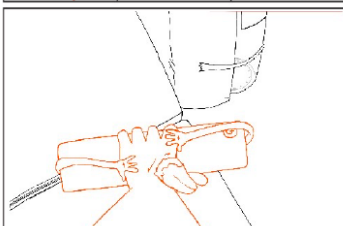
Descripción

Escena: **29** Plano: **1/2**



Descripción

Escena: **29** Plano: **2/2**



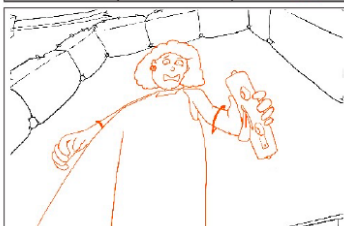
Descripción

Escena: **30** Plano: **1/2**



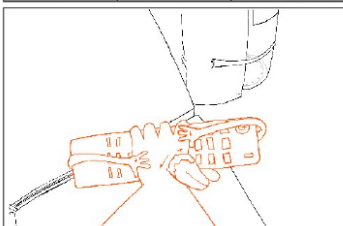
Descripción

Escena: **30** Plano: **2/2**



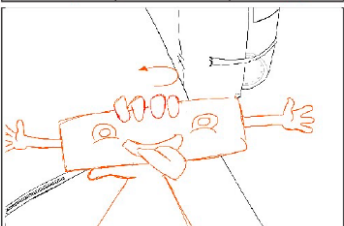
Descripción

Escena: **31** Plano: **1/2**



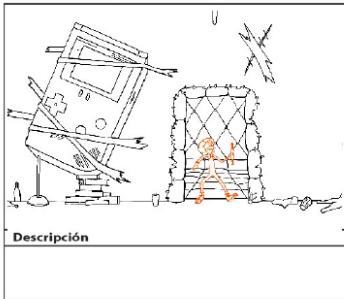
Descripción

Escena: **31** Plano: **2/2**

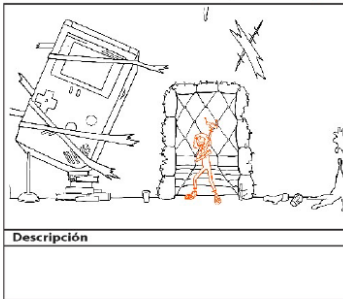


Descripción

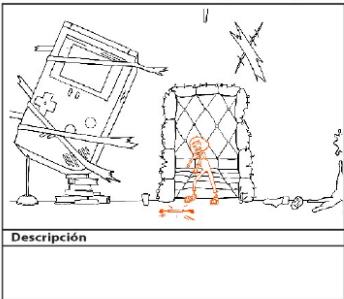
Escena: **32** Plano: **1/4**



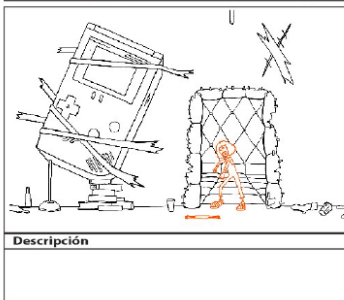
Escena: **32** Plano: **2/4**



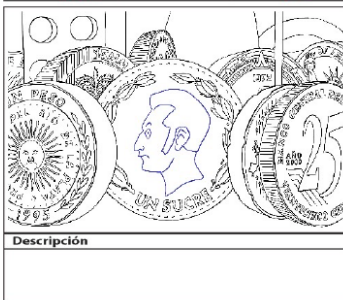
Escena: **32** Plano: **3/4**



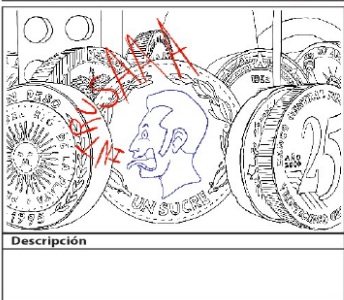
Escena: **32** Plano: **4/4**



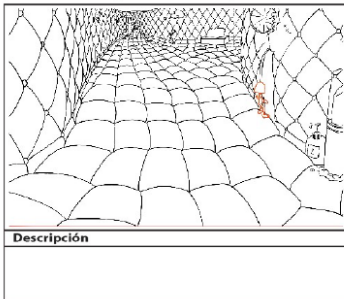
Escena: **33** Plano: **1/2**



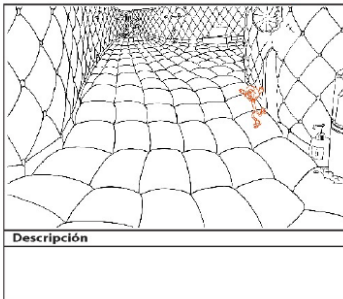
Escena: **33** Plano: **2/2**



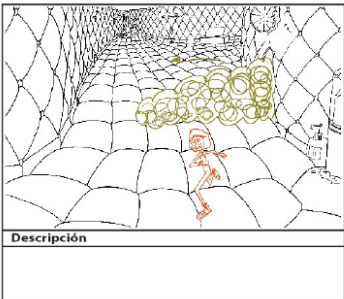
Escena: **34** Plano: **1/3**



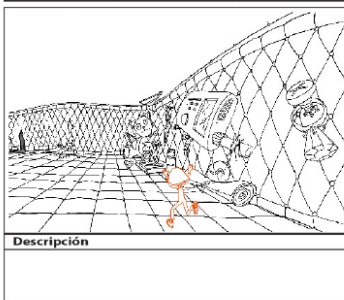
Escena: **34** Plano: **2/3**



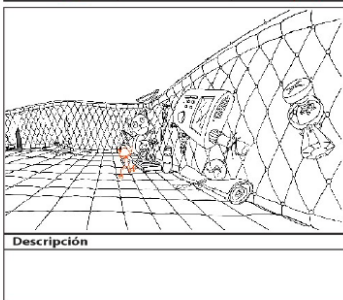
Escena: **34** Plano: **3/3**



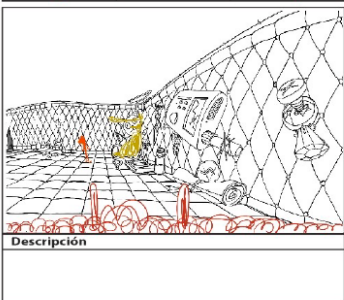
Escena: **35** Plano: **1/3**

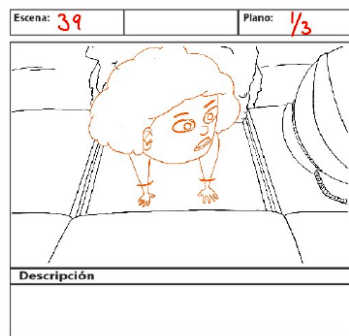
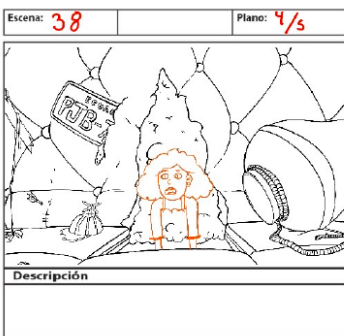
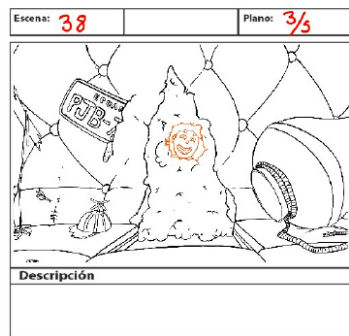
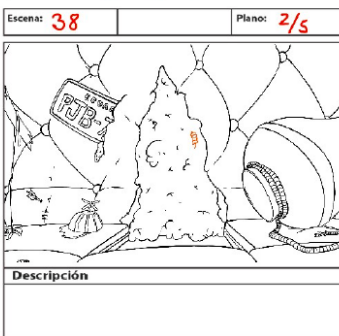
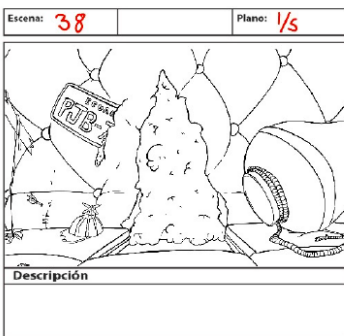
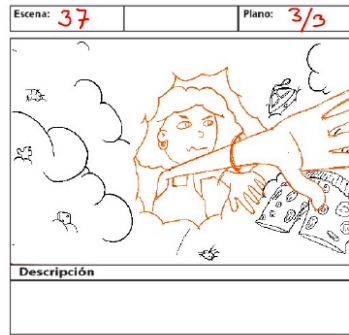
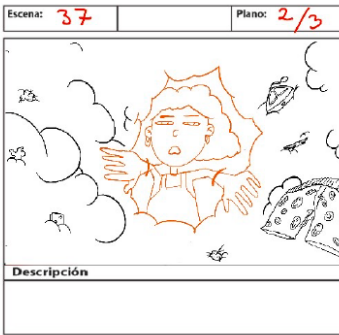
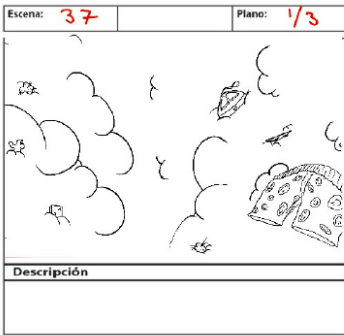
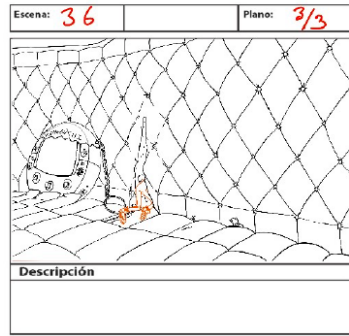
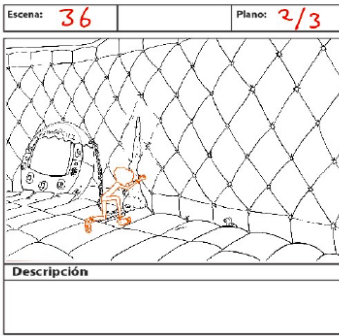
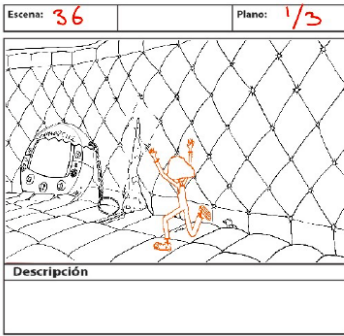


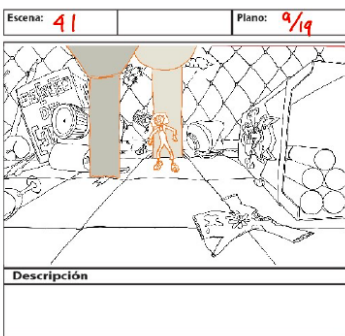
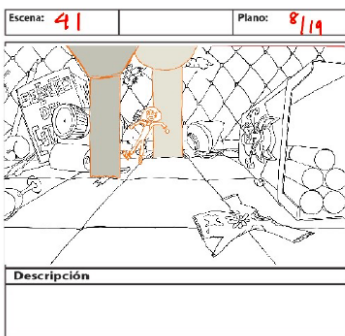
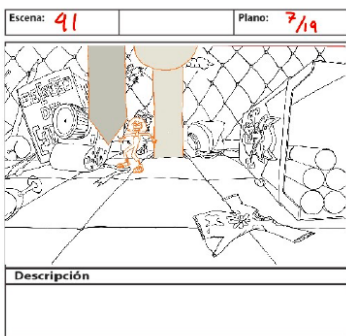
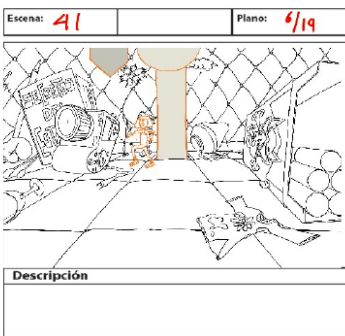
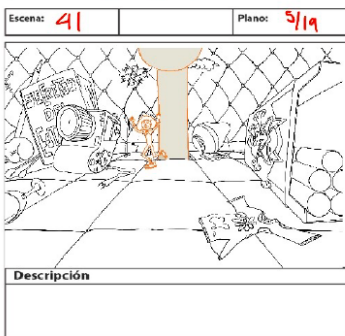
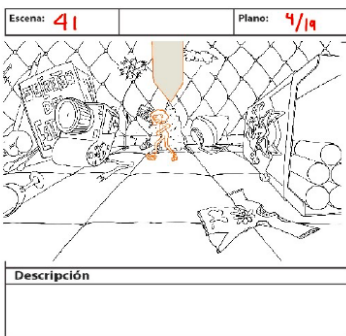
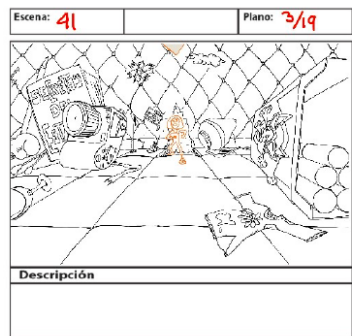
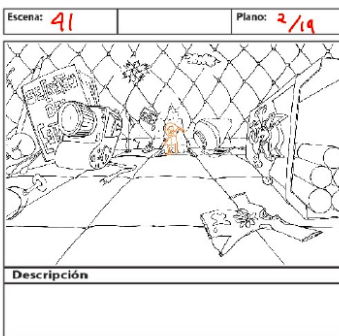
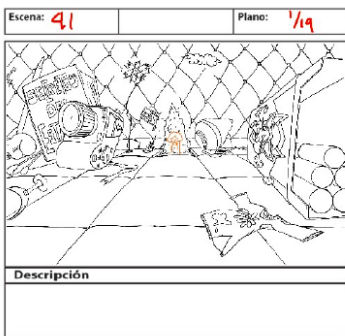
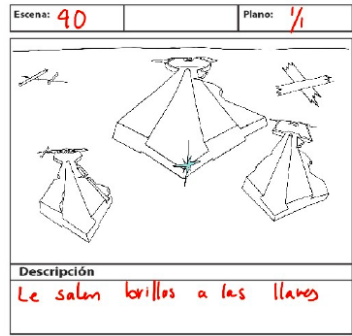
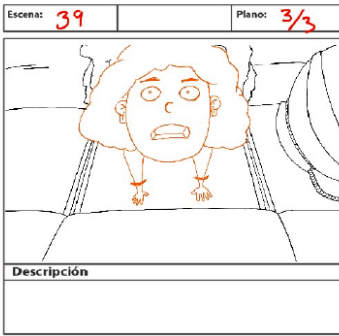
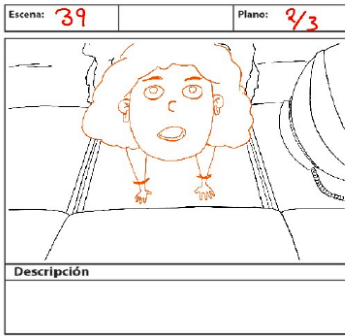
Escena: **35** Plano: **2/3**

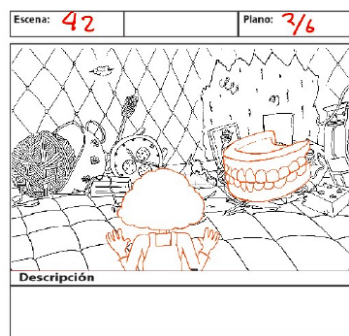
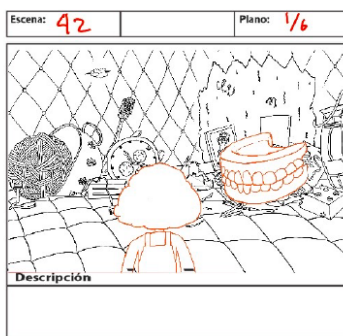
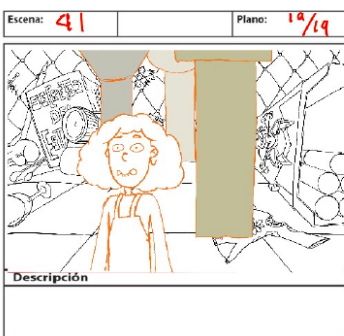
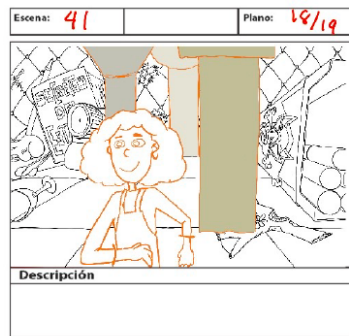
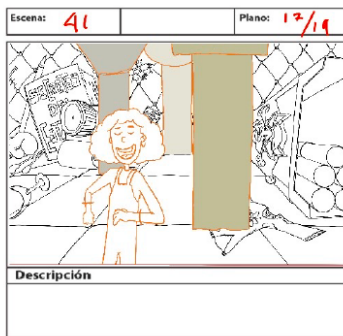
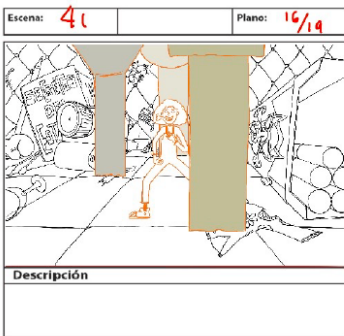
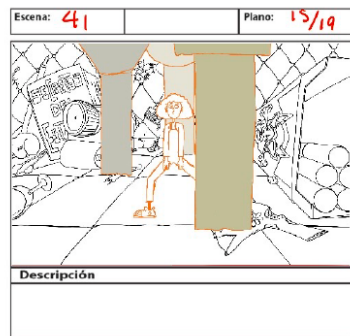
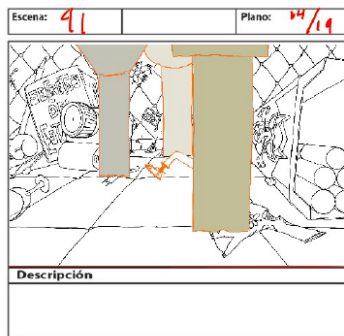
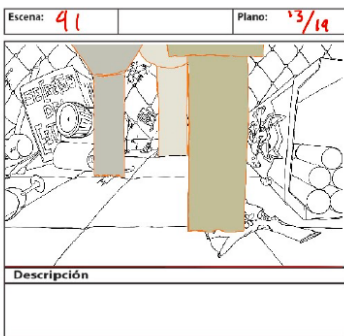
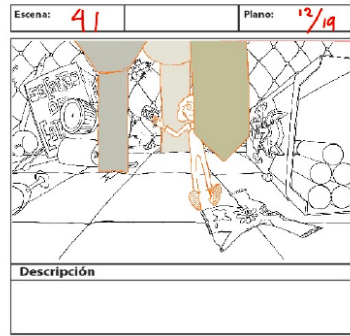
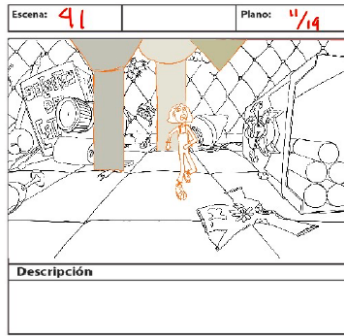
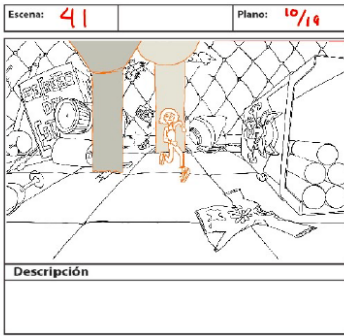


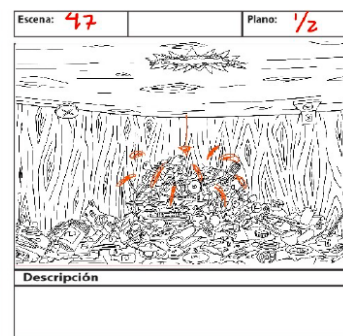
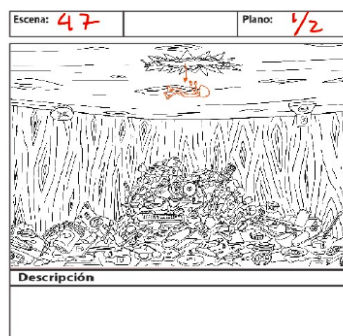
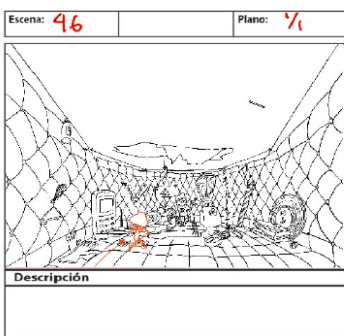
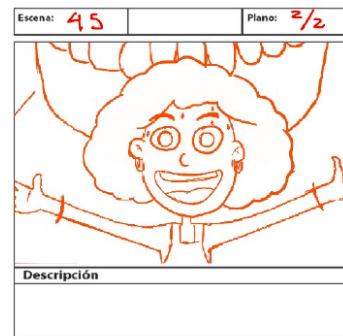
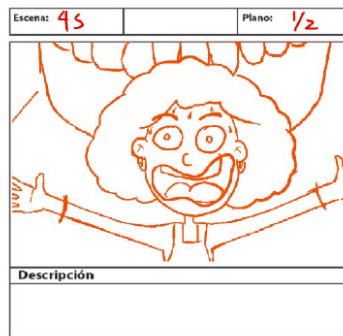
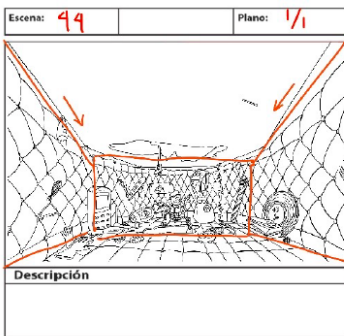
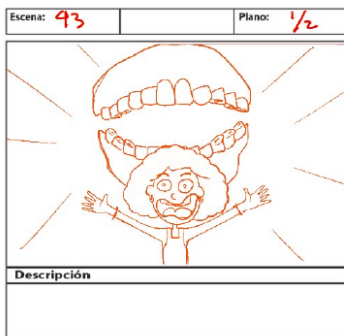
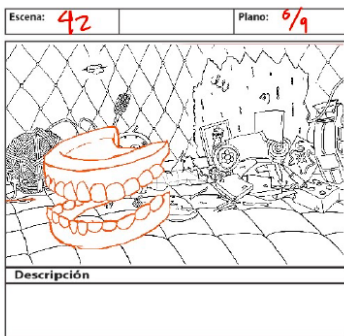
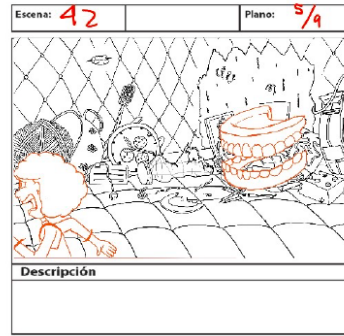
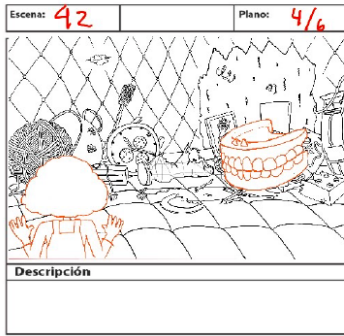
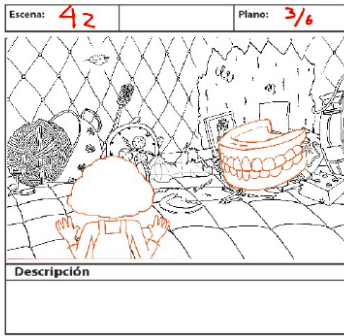
Escena: **35** Plano: **3/3**

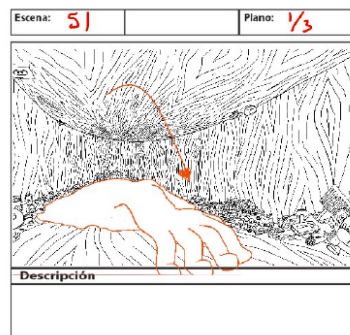
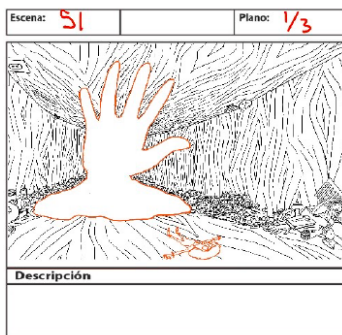
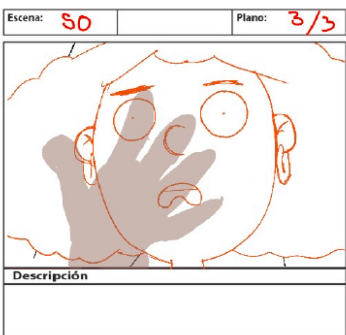
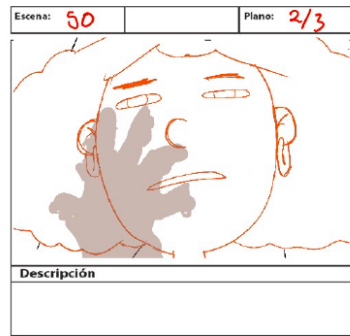
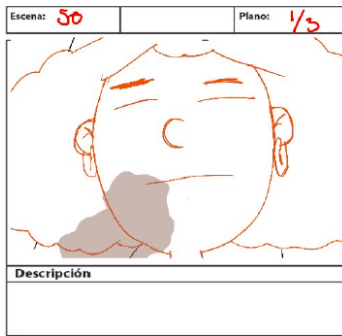
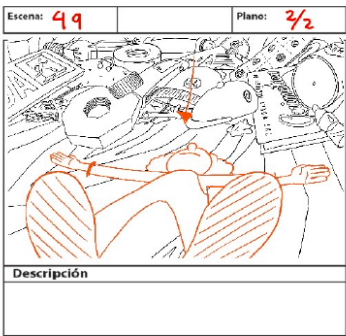
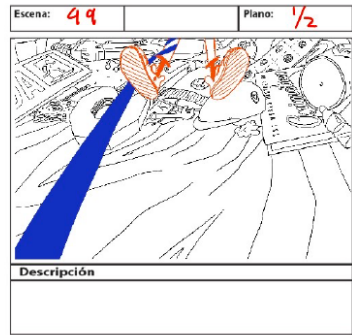
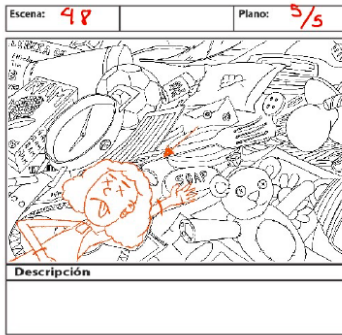
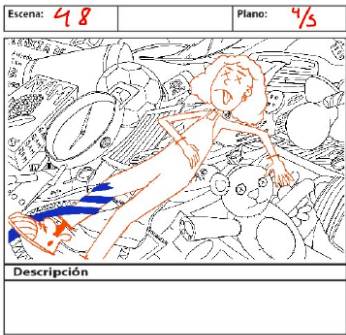
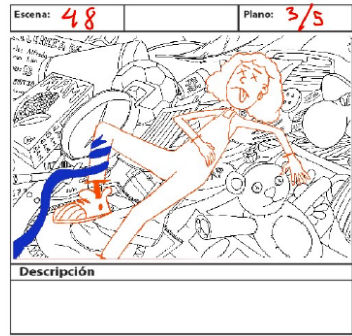
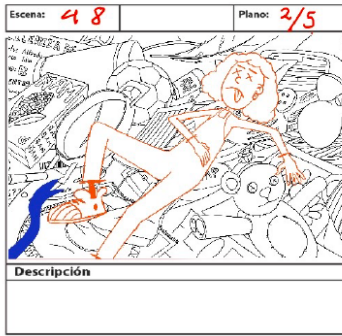
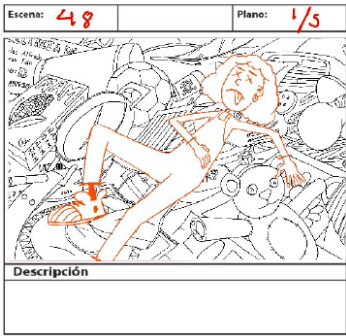


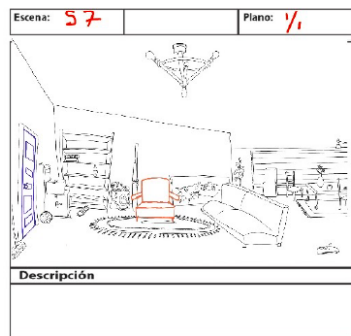
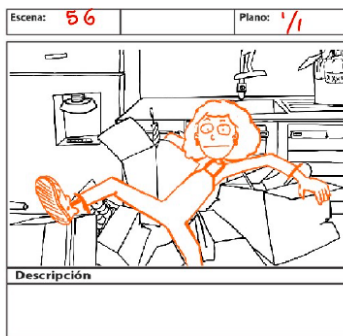
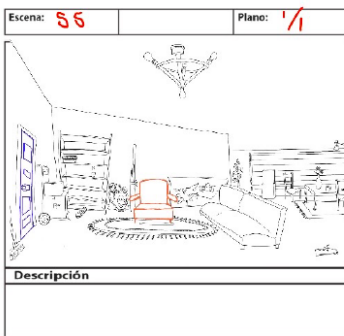
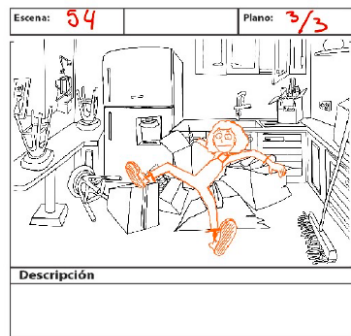
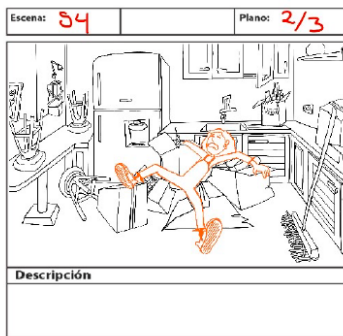
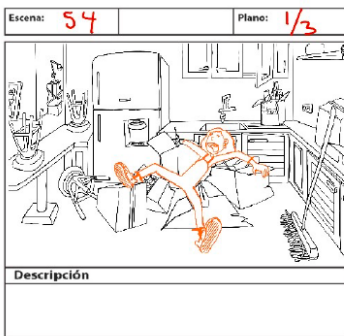
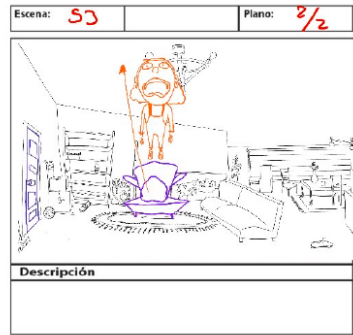
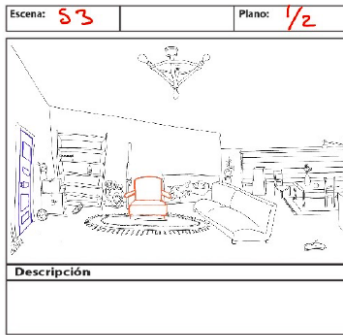
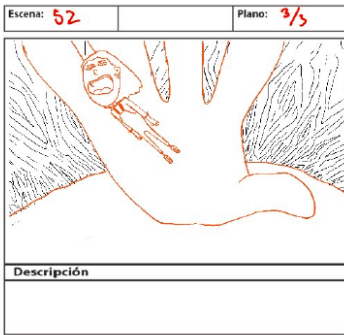
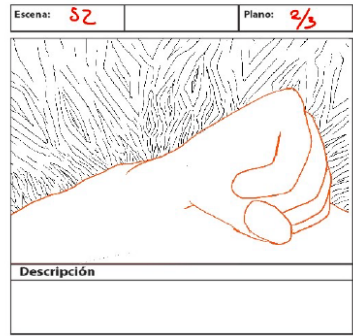
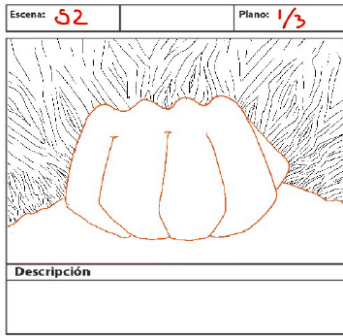
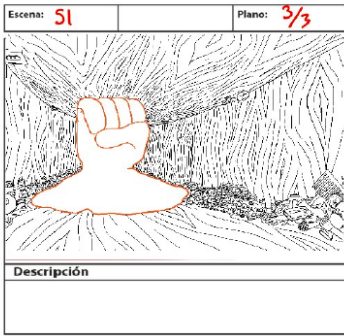











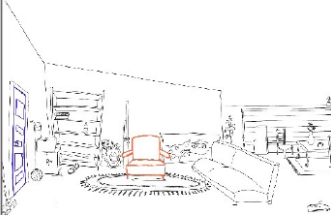


Escena: **58** Plano: **1/1**



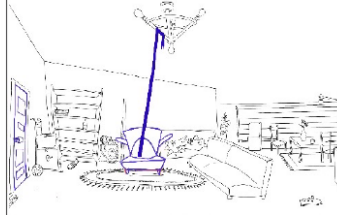
Descripción

Escena: **59** Plano: **1/3**



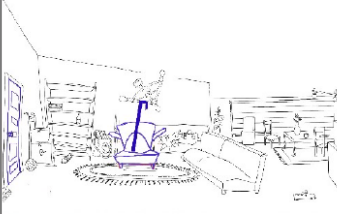
Descripción

Escena: **59** Plano: **2/3**



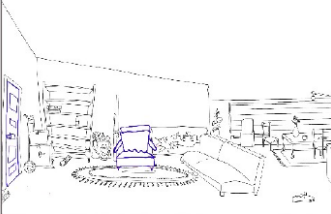
Descripción

Escena: **59** Plano: **3/3**



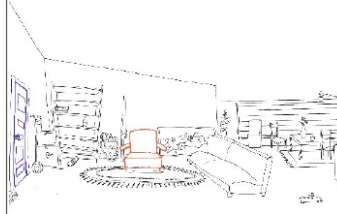
Descripción

Escena: **59** Plano: **4/3**




Descripción

Escena: **59** Plano: **5/3**



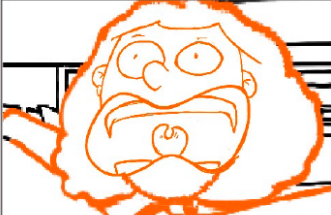
Descripción

Escena: **60** Plano: **1/2**




Descripción

Escena: **60** Plano: **2/2**




Descripción

Escena: Plano:




Descripción

Escena: Plano:




Descripción

Escena: Plano:



Descripción

Escena: Plano:



Descripción