

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Hell...Later

Christian Daniel Guarnizo Villón

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

Hell...Later

Christian Daniel Guarnizo Villón

Nombre del profesor, Título académico

Karla Chiriboga, M.A

Quito, 22 de diciembre 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: Christian Daniel Guarnizo Villón

Código: 00207181

Cédula de identidad: 1752014918

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UNPUBLISHED DOCUMENT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

El presente proyecto muestra el desarrollo de un producto audiovisual animado en 2D que narra la historia de un joven procrastinador quien asume las consecuencias de perder el tiempo y no enfocarse en el trabajo. Este cortometraje busca generar en el espectador consciencia sobre este tópico mediante una historia divertida e irónica, pues a pesar de sufrir las consecuencias de procrastinar la gente tiende a seguir haciéndolo cómo el protagonista de este proyecto. Es así cómo se busca mostrar la realidad del tema para futuras soluciones.

Palabras Clave: Procrastinación, Infierno, Divertido, Reflexión, Solución.

ABSTRACT

This project shows the development of an audiovisual 2D animated product which tells the story of a procrastinator young man who assumes the consequences of wasting time and not focusing on the work. This short film objective is to create conscience on the audience about this topic through a fun and ironic story, in order that despite the consequences of procrastination people tends to keep doing it like the main character of this project. This way it wants to show the reality of the problem in order to look for solutions in the future.

Key words: Procrastination, Hell, Fun, Reflexive, Solution.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	12
Ficha Técnica.....	13
Desarrollo del tema.....	14
Conclusiones.....	62
Referencias bibliográficas	63

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura #1. Referencia Personaje	21
Figura #2. Referencia Escenario 1	21
Figura #3. Referencia Escenario 2	21
Figura #4. Referencia Escenario 3	21
Figura #5.	26
Figura #6.	27
Figura #7.	27
Figura #8.	27
Figura #9.	27
Figura #10.	27
Figura #11.	27
Figura #12.	28
Figura #13.	28
Figura #14.	29
Figura #15.	29
Figura #16.	29
Figura #17.	30
Figura #18.	30
Figura #19.	31
Figura #20.	31
Figura #21.	32
Figura #22.	32
Figura #23.	32
Figura #24.	33
Figura #25.	33
Figura #26.	33
Figura #27.	34
Figura #28.	34
Figura #29.	35
Figura #30.	35
Figura #31.	35
Figura #32.	36
Figura #33.	36
Figura #34.	36

Figura #35.....	37
Figura #36.....	37
Figura #37.....	38
Figura #38.....	38
Figura #39.....	38
Figura #40.....	39
Figura #41.....	39
Figura #42.....	39
Figura #43.....	40
Figura #44.....	40
Figura #45.....	40
Figura #46.....	40
Figura #47.....	40
Figura #48.....	40
Figura #49.....	40
Figura #50.....	40
Figura #51.....	41
Figura #52.....	41
Figura #53.....	41
Figura #54.....	41
Figura #55.....	41
Figura #56.....	41
Figura #57.....	41
Figura #58.....	42
Figura #59.....	42
Figura #60.....	42
Figura #61.....	42
Figura #62.....	42
Figura #63.....	42
Figura #64.....	42
Figura #65.....	43
Figura #66.....	43
Figura #67.....	43
Figura #68.....	43
Figura #69.....	43

Figura #70.....	43
Figura #71.....	43
Figura #72.....	43
Figura #73.....	44
Figura #74.....	44
Figura #75.....	44
Figura #76.....	44
Figura #77.....	44
Figura #78.....	44
Figura #79.....	44
Figura #80.....	46
Figura #81.....	47
Figura #82.....	47
Figura #83.....	48
Figura #84.....	48
Figura #85.....	49
Figura #86.....	49
Figura #87.....	50
Figura #88.....	50
Figura #89.....	52
Figura #90.....	52
Figura #91.....	52
Figura #92.....	52
Figura #93.....	52
Figura #94.....	53
Figura #95.....	53
Figura #96.....	54
Figura #97.....	54
Figura #98.....	55
Figura #99.....	55
Figura #100.....	55
Figura #101.....	55
Figura #102.....	55
Figura #103.....	56

Figura #104.....	56
Figura #105.....	58
Figura #106.....	58
Figura #107.....	59
Figura #108.....	59
Figura #109.....	59
Figura #110.....	60
Figura #111.....	60
Figura #112.....	61
Figura #113.....	61

INTRODUCCIÓN

Hell...Later es un cortometraje animado 2D que busca narrar una historia sobre un problema de cotidianidad como lo es la procrastinación. Mediante la animación busca llevar las consecuencias al extremo, y que la expresividad de los personajes muestre los sentimientos una manera más clara sobre el problema.

En esta historia un joven dibujante de comics tiene una semana para acabar un proyecto y tiene el trabajo acumulado pues es esclavo de la procrastinación, lo que provoca que sea exiliado al infierno de la procrastinación. ¿Logrará superar su problema? ¿qué le espera dentro del inframundo?

FICHA TÉCNICA

- Cortometraje animado 2D

- Hell...Later

- Dirección de Animación:

Producción: Daniel Guarnizo

Música:

Emiliano Sánchez

Martín Echeverría

- Storyline: Un joven dibujante es exiliado al infierno de la procrastinación por su falta de dedicación.

- Técnica: Animación clásica

- Duración: 3:43

- Formato: mp4

- Fecha de producción: 19 de diciembre de 2022



HELL...LATER

**Cortometraje Animado en 2D
2022.**

Christian Daniel Guarnizo Villón

Preproducción

Sinopsis

Un joven dibujante de comics tiene una semana para acabar un proyecto y tiene el trabajo acumulado pues es esclavo de la procrastinación, lo que provoca que sea exiliado al infierno de la procrastinación. ¿Logrará superar su problema? ¿qué le espera dentro del inframundo?

Storyline

Un joven dibujante es exiliado al infierno de la procrastinación por su falta de dedicación.

Investigación

Proceso Investigación

Su significado en si es postergación, la acción de postergar actividades que se deben realizar de forma prioritaria sustituyéndolas por cualquiera que sea menos relevantes. La raíz de postergar estas actividades se debe a una relación con la incomodidad al cambio. Cuando alguien procrastina, el sujeto está consciente que evadiendo la tarea en cuestión traerá resultados negativos, pero lo realiza de todas maneras. Se lo reconoce como un síntoma de trastorno por déficit de atención con hiperactividad.

Dentro de su significado como palabra también entra akrasia, hacer algo en contra del propio juicio. Expertos como Piers Steel afirman que la procrastinación es hacerse daño a uno mismo, pues las personas que lo hacen están conscientes de las consecuencias de no realizar las actividades. Y consideran que esto es una acción irracional, por lo que se concluye que la procrastinación se debe a estados de ánimo negativos.

Dentro de su significado como palabra también entra akrasia, hacer algo en contra del propio juicio. Expertos como Piers Steel afirman que la procrastinación es hacerse daño a uno mismo, pues las personas que lo hacen están conscientes de las consecuencias de no realizar las actividades. Y consideran que esto es una acción irracional, por lo que se concluye que la procrastinación se debe a estados de ánimo negativos.

Dentro de las posibles causas de la procrastinación están:

1. La pereza y el cansancio: En la que entran demasiadas excusas.
2. Indecisión: No saber por dónde empezar.
3. Falta de energía: Se piensa que al momento de empezar el trabajo se tendrá más energía para realizarla, se posterga y queda para el final del día cuando los niveles de energía son más bajos.
4. Miedo: La persona se coloca en una situación que no domina y nace el miedo a lo nuevo, lo que retrasa el trabajo.
5. Organización de tiempo deficiente: El querer hacer tanto y no hay tiempo para todo, no se cuenta con interrupciones.

A partir de estas causas, el psicólogo Neil Fiore, ha identificado diferentes tipos de procrastinadores que pueden poseer una o varias de las causas previamente mencionadas.

1. Desmotivado: El más común, el trabajo a realizar le parece aburrido, no existe motivación para comenzarla.
2. Perfeccionista: Entre estos existe el miedo a ser juzgados por temor a sus errores. No se sienten satisfechos con su trabajo y pierden tiempo en detalles irrelevantes. El miedo a no lograr un resultado perfecto les hace huir de realizar la tarea.
3. Impostor: Estos sujetos no creen estar a la altura y se terminan convenciendo que no se puede hacer nada.
4. Abrumado: Personas con estrés por mucho trabajo pendiente, se genera una idea de tanto por hacer sin saber por dónde empezar, y no se realiza nada.
5. Apostador: Cree que trabaja mejor bajo presión y lo deja para último momento. En la mayor parte de veces no dará tiempo a terminar el trabajo en el tiempo acordado.

De igual manera como existen estos distintos tipos de procrastinadores, también existen pequeñas claves para vencer a este problema.

Como primera clave existe el ignorar las tentaciones, identificar todo aquello que en algún momento pudo significar una notable distracción y colocarlos fuera del alcance o vista.

Otra posible solución es dividir el trabajo en pequeñas subtareas, para así no crear una sensación de mucho por hacer en poco tiempo. Y de igual manera generar pequeños descansos al final de cada subtarea. Se recupera fuerza mental para continuar con las siguientes.

Existe una barrera entre el sujeto y la culminación del trabajo, y es el muro de los primeros minutos, aquel momento previo a comenzar la tarea. Una vez roto ese límite se crea una ansiedad de acabar pronto lo pendiente.

Adicionalmente es importante evitar comentarios auto permisivos, aquellos comentarios que se realiza tratando de convencerse que el postergar el trabajo no será tan malo en el futuro. La clave es evitar esas excusas y empezar ya.

Finalmente, como forma de motivación, al acabar el trabajo es recomendable recompensarse a uno mismo, así disminuye el estrés de la tarea.

Referencias Visuales



Figura#1. Referencia Personaje



Figura#2. Referencia Escenario 1



Figura#3. Referencia Escenario 2



Figura#4. Referencia Escenario 3

Guión

1. INT. DEPARTAMENTO - NOCHE

En un escritorio hay hojas de dibujo acumuladas. En un muro está un calendario con fecha de entrega marcada, frente a un televisor en el sillón se encuentra EL PROTAGONISTA jugando videojuegos. Luego está acostado leyendo un comic, después está escuchando música con audifonos puestos. Finalmente hace un avión de papel en su mesa de sala y lo lanza.

Por la ventana la luna y el sol aparecen mostrando el pasar de los días. El calendario marca un día antes de la entrega. El Protagonista está dormido en el escritorio.

2. INT. OFICINA - DÍA

EL JEFE observa las hojas del proyecto, El Protagonista muestra una risa piadosa. Jefe aprieta sus puños de furia con las hojas en la mano y las arruga del coraje. El Jefe explota de ira con llamas a su espalda y se convierte en demonio.

El Jefe señala al Protagonista enojado. Atrás de él se abre un portal hacia el infierno. El Protagonista regresa a ver asustado y LOS DEMONIOS del infierno, las distracciones, estiran sus brazos y lo arrastran hacia el mismo. El protagonista se resiste aterrado pero no logra evitar su destino.

3. INT. INFIERNO

El protagonista se encuentra tirado en el suelo, ve con detalle e impresión el infierno. Ve pilares de hojas acumuladas en todos lados y relojes en el cielo que corren sus manecillas muy rápido. Ve a los pequeños Demonios jugueteando a su alrededor.

Los demonios le colocan una cadena en la pierna al protagonista. Él nota que esta atado a un escritorio con mucho trabajo acumulado y con más cadenas que lo van halando hacia un barranco de lava conforme un reloj de arena frente al mismo se va agotando.

El protagonista se acerca al escritorio a trabajar rápidamente, pero el reloj de arena es más veloz. Los demonios lo molestan y tratan de distraerlo. Su cara se llena de sudor por la desesperación. Dibuja más y más rápido, pero todo su esfuerzo es en vano, el escritorio se encuentra al borde del barranco, el protagonista cae y grita desesperadamente mientras cae a la lava.

4. INT. DEPARTAMENTO - DÍA

La luz del sol entra por la ventana. El Protagonista está dormido en el escritorio, babeando. Despierta de golpe respira agitado ve a todos lados desesperado.

2.

Ve su calendario con temor. El calendario marca una semana antes del día de entrega. Se da cuenta que fue un sueño, suspira, y empieza a trabajar con motivación.

5. INT. DEPARTAMENTO - TARDE

El protagonista entra a su departamento, se sienta en el sillón, suspira de tranquilidad. Ve a sus lados y junto a él están los demonios de la procrastinación. Grita, luego uno de los demonios le muestra el calendario y nota que alcanzó a presentar su proyecto. Se relaja un poco, y decide recompensarse jugando videojuegos junto a los demonios.

FADE OUT:

6. FIN

Character Pack

Diseño de personajes

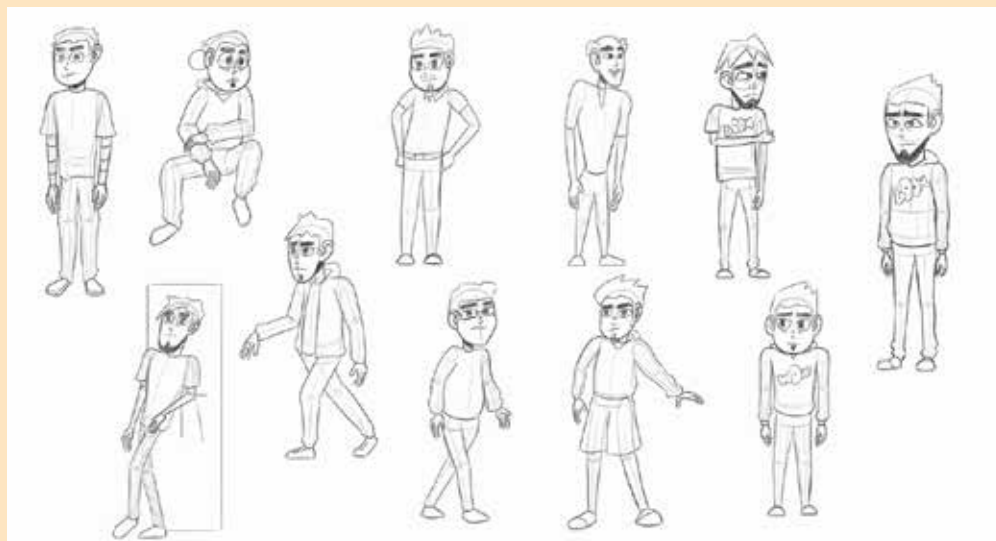
Para la creación de los personajes se realizaron varias pruebas de diseño donde se experimentó con cabello, vestimenta y rostro.

Una vez escogido el diseño se procede a realizar Clean Up del mismo, turn around, color, expresiones faciales y poses dinámicas



Figura#4.Diseño personaje

Exploración



Figura#5



Figura#6



Figura#7



Figura#8



Figura#9



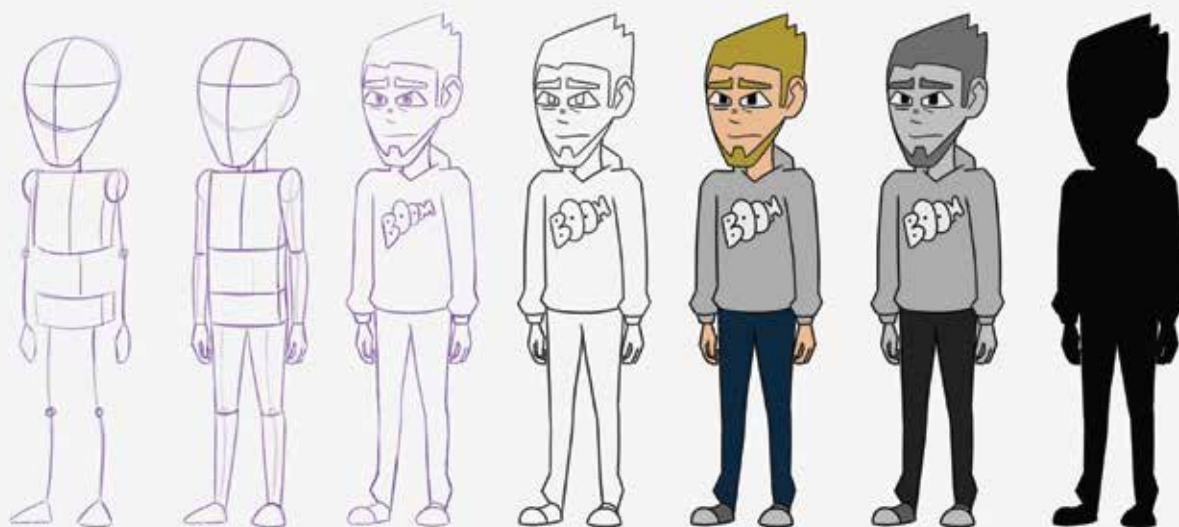
Figura#10



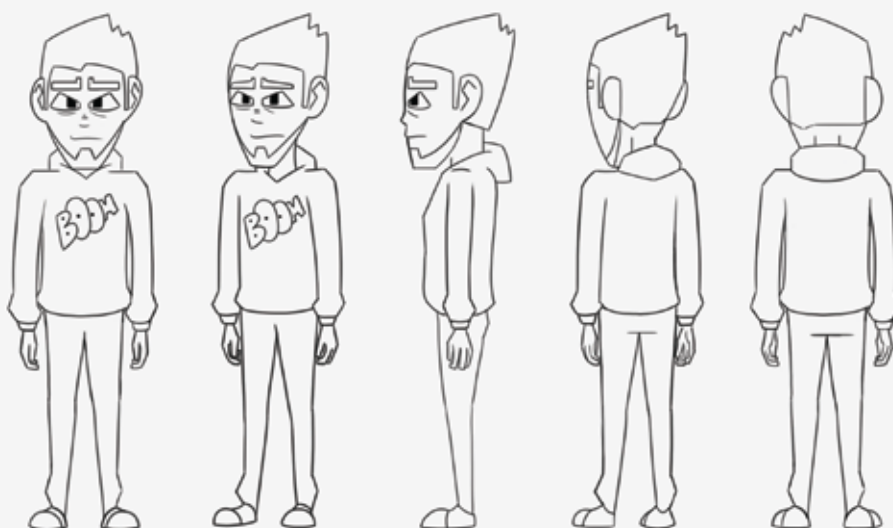
Figura#11

Protagonista

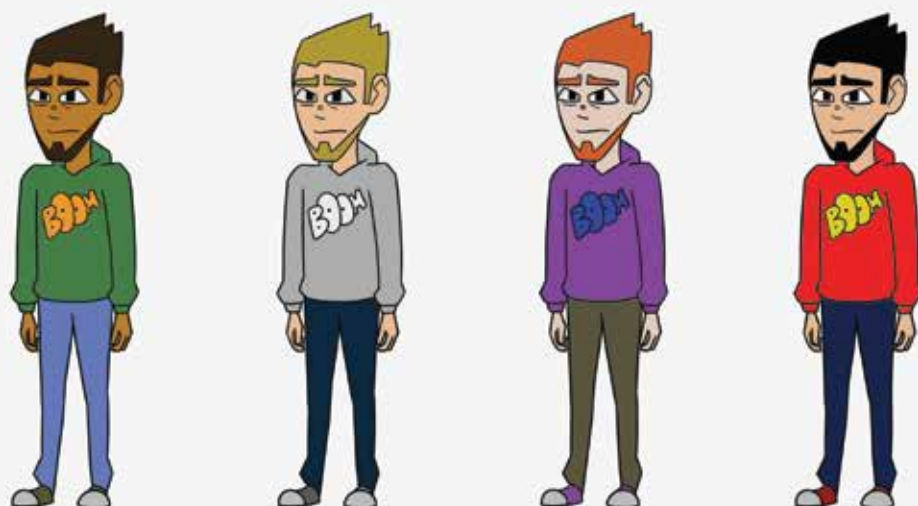
Es un dibujante de comics. Tiene 25 años, de mediana estatura, y contextura delgada. Es algo tímido, siempre está con sueño, cansado. Su cabello es rubio y no está peinado. Viste hoodies, camisetas, jeans y converse. No se expresa muy bien en público, por ello no tiene muchos amigos. Vive en un pequeño departamento donde paga renta, le gusta la pizza, los videojuegos, los comics y el anime.



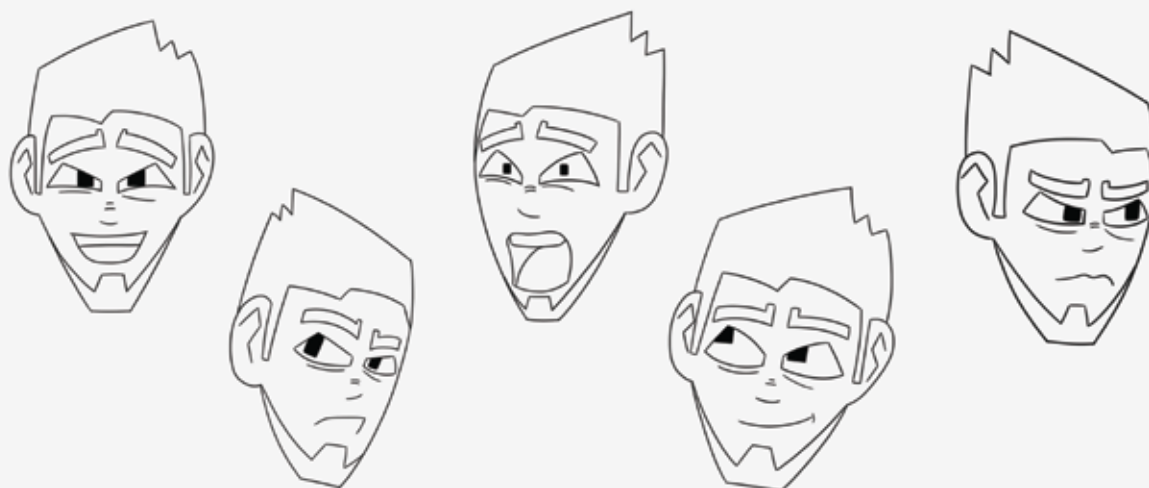
Figura#12



Figura#13



Figura#14



Figura#15

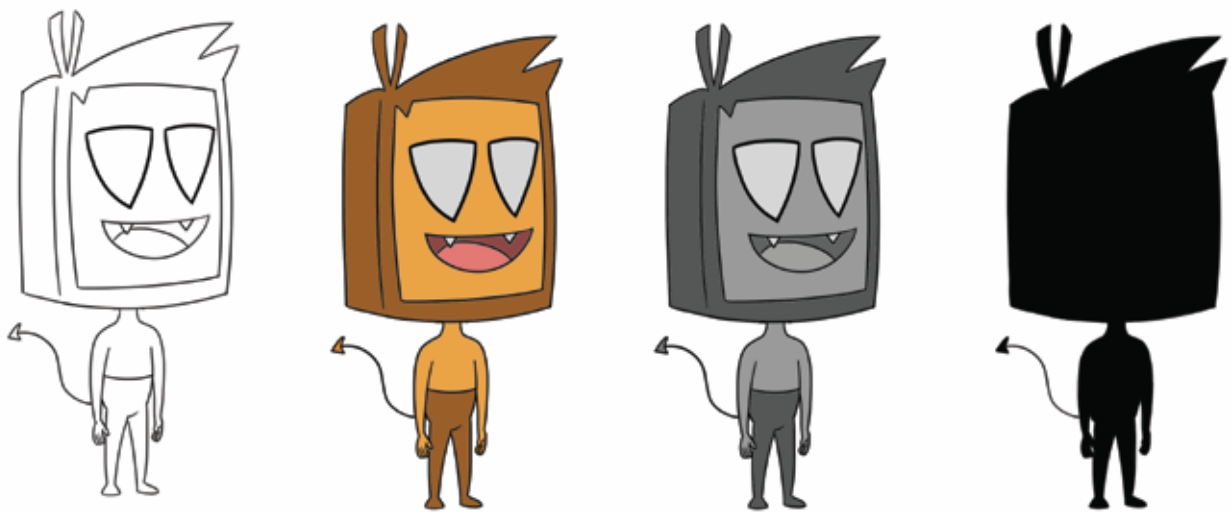


Figura#16

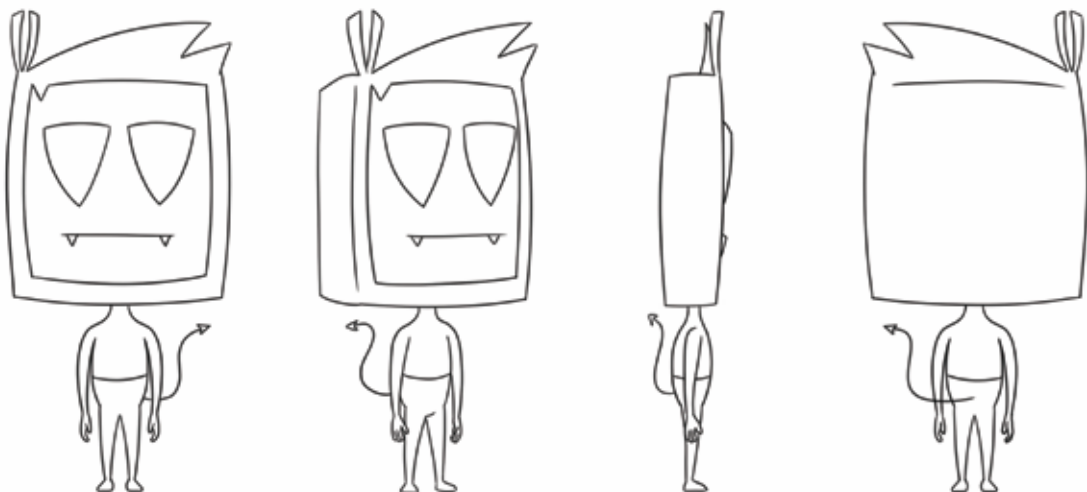
Demonios

Demonio Screen:

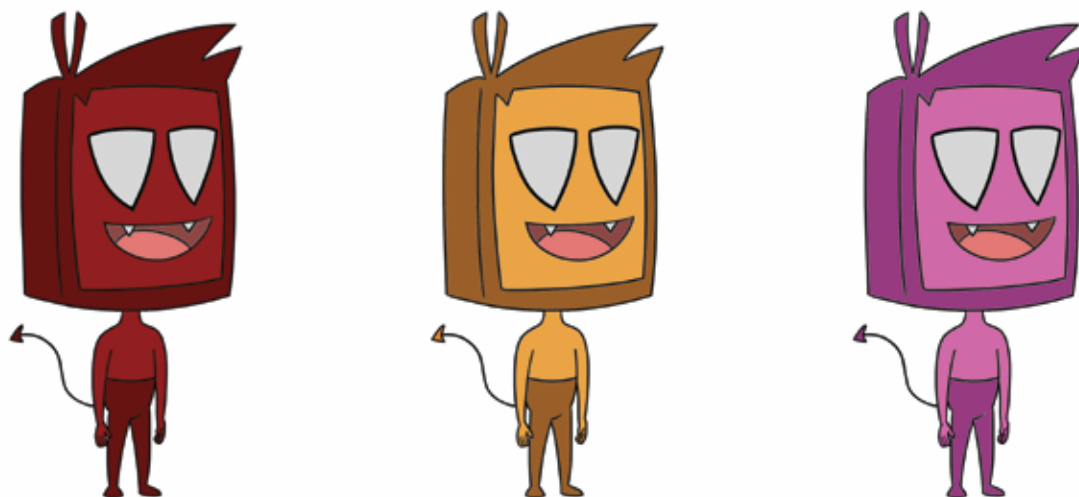
Este es el principal de los demonios. La forma de su cabeza representa pantallas tanto de TV, PC o celular. Al ser el lider es el principal en motivar al protagonista a procrastinar pues las pantallas son el medio por el cual accede a sus principales distracciones, tales como videjuegos, música, y series anime.



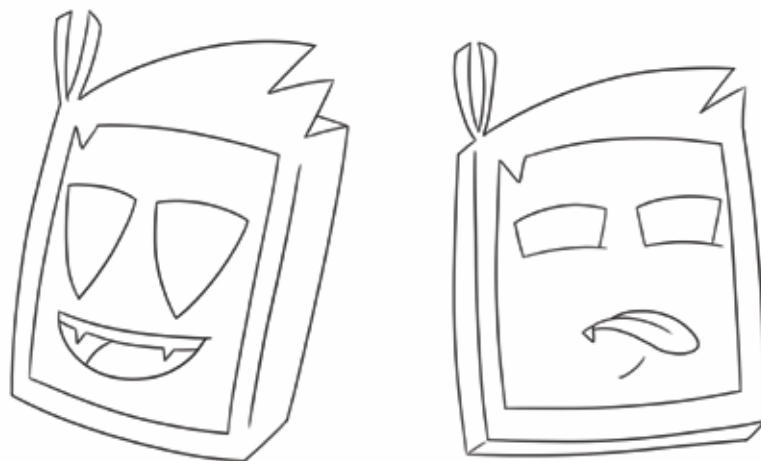
Figura#17



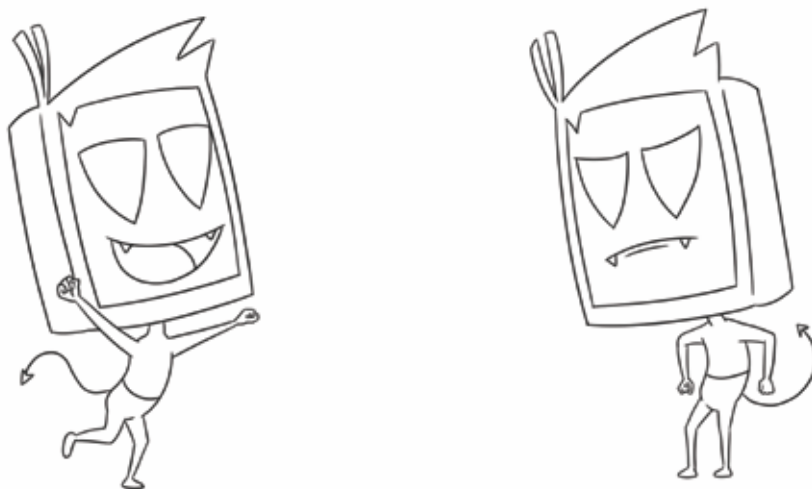
Figura#18



Figura#19



Figura#20



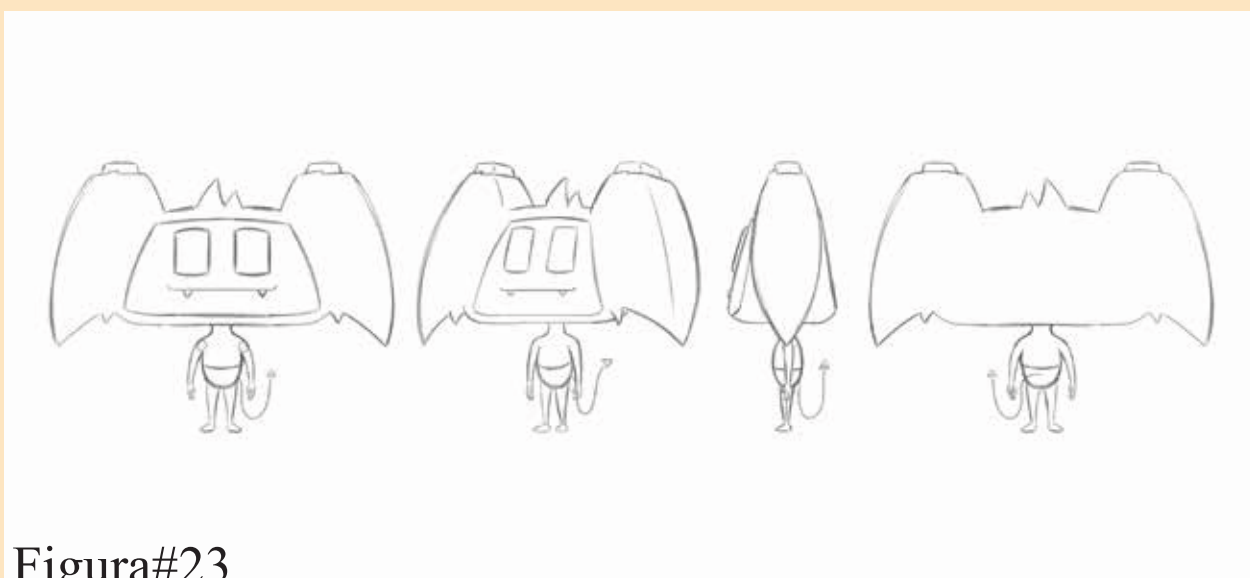
Figura#21

Demonio Joystick:

El más pequeño de los demonios, pero que el tamaño no engañe, pues es el más intenso de todos, el que más fastidia al protagonista. Le gusta morder, como representación de esas ganas fuertes por jugar videojuegos. Esa picadura que le da en las manos para agarrar el mando y entretenerse.



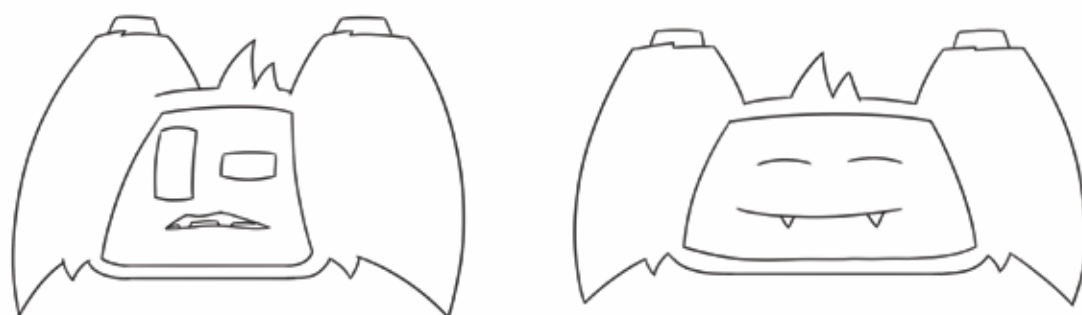
Figura#22



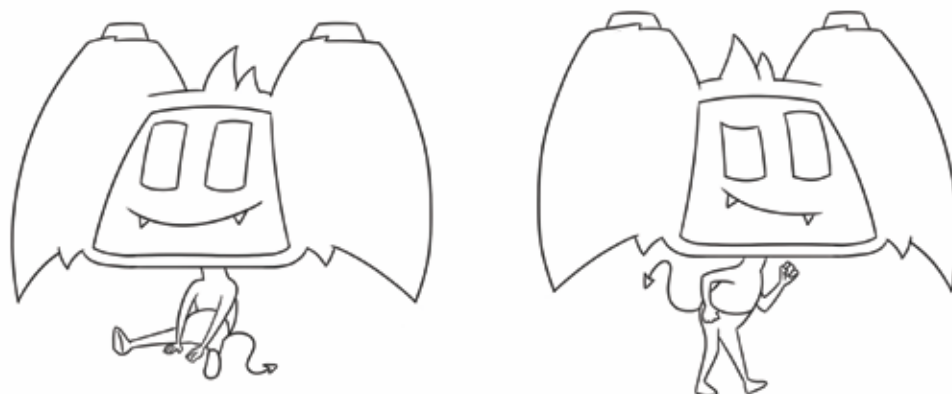
Figura#23



Figura#24



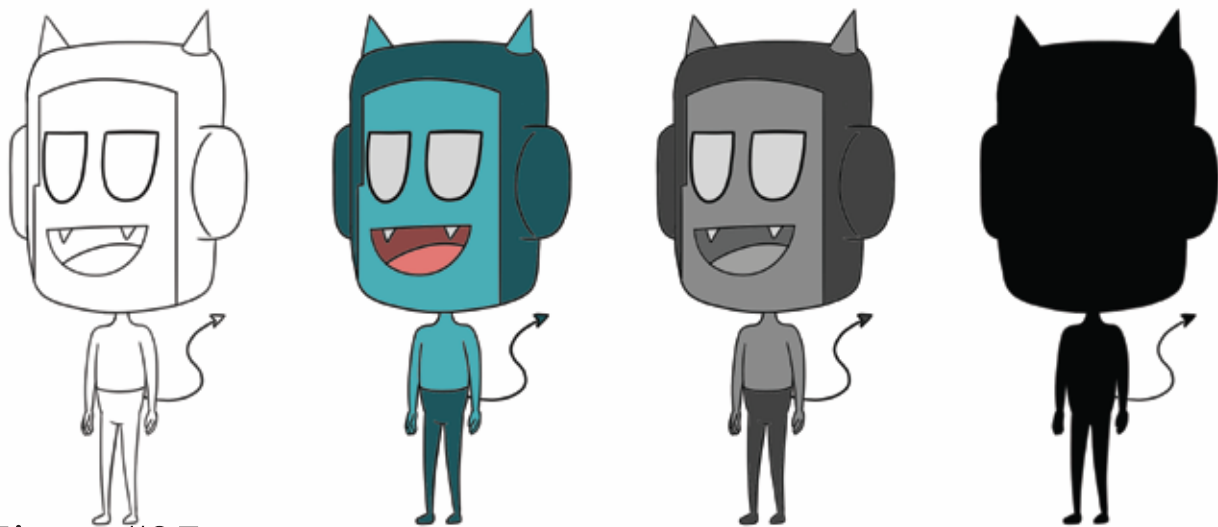
Figura#25



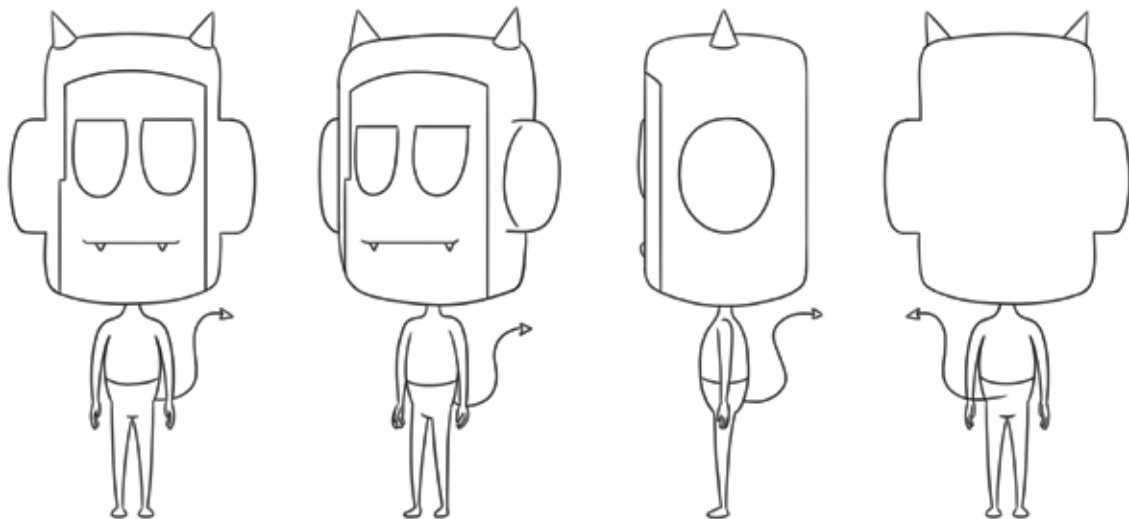
Figura#26

Demonio Headphones:

El más grande de los demonios, sin embargo, lo opuesto al Joystick, es el menos fastidioso. Sin embargo existe en el infierno de nuestro protagonista pues al ser un procrastinador nato cualquier tipo de distracción así sea la más mínima como el uso de audífonos es un demonio más que trata de frustrar los planes del personaje de acabar su trabajo.



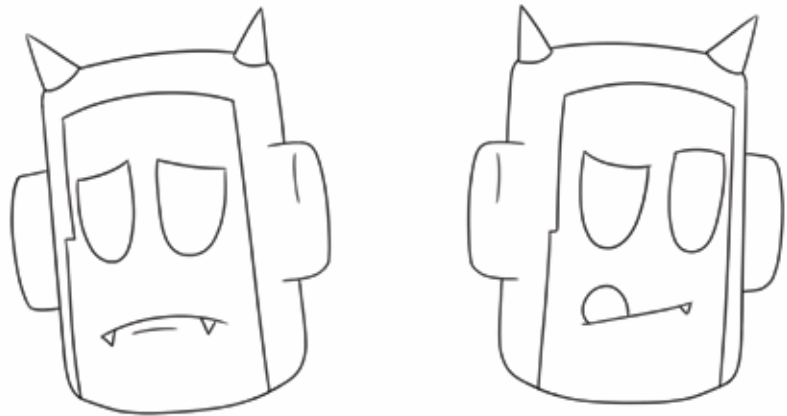
Figura#27



Figura#28



Figura#29

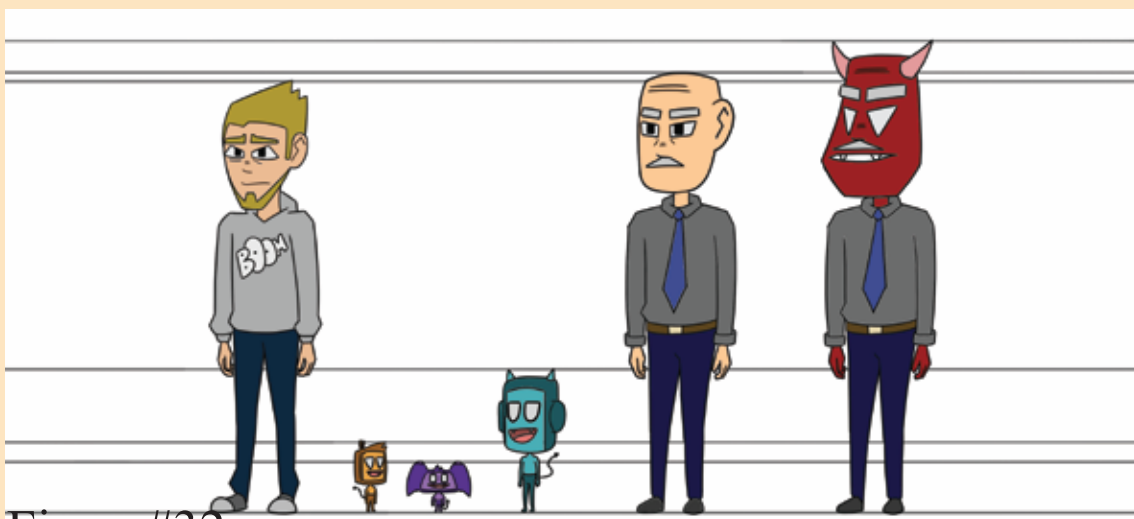


Figura#30

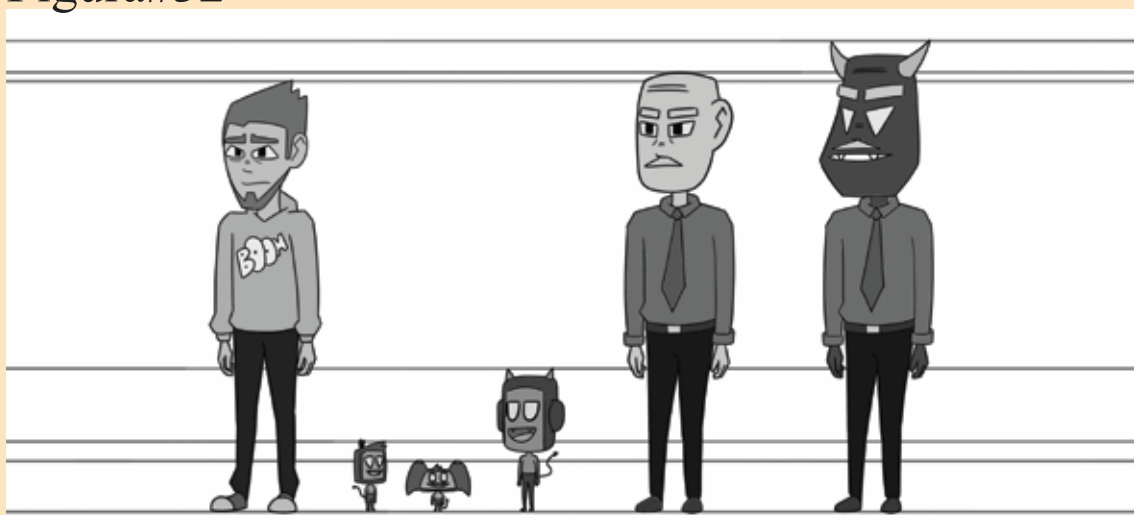


Figura#31

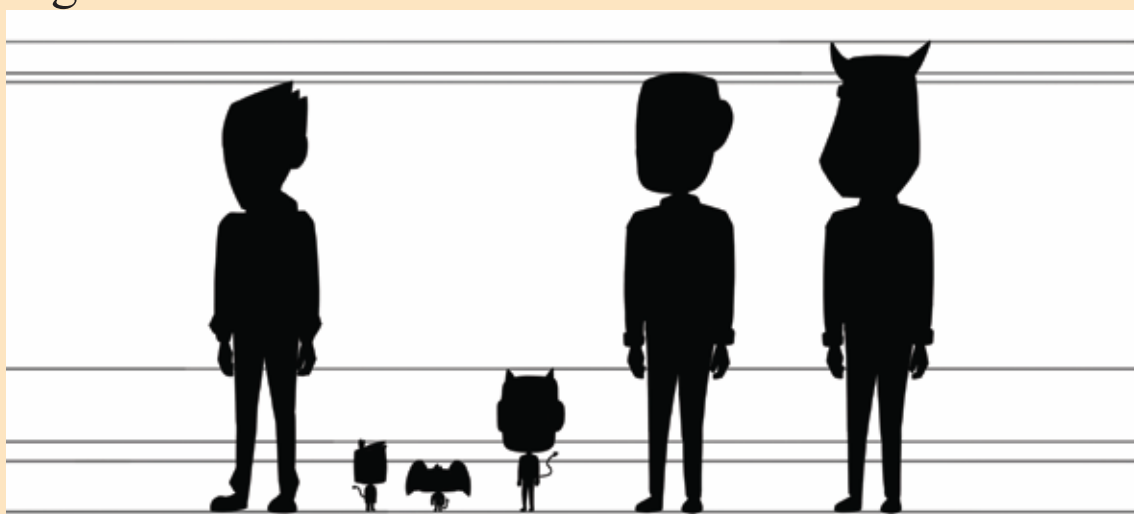
Comparación de tamaños



Figura#32



Figura#33



Figura#34

Elaboración de Fondos

Concepts

Antes de comenzar con la creación de fondos se realizaron conceptos generales de los dos ambientes para entender dónde y en qué espacios se va a desarrollar la historia. Además de una prueba de cromática.



Figura#35

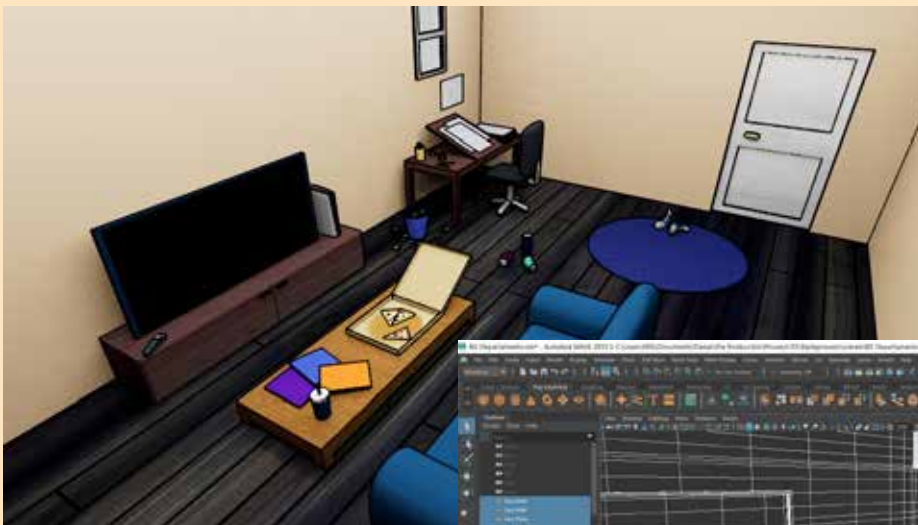


Figura#36

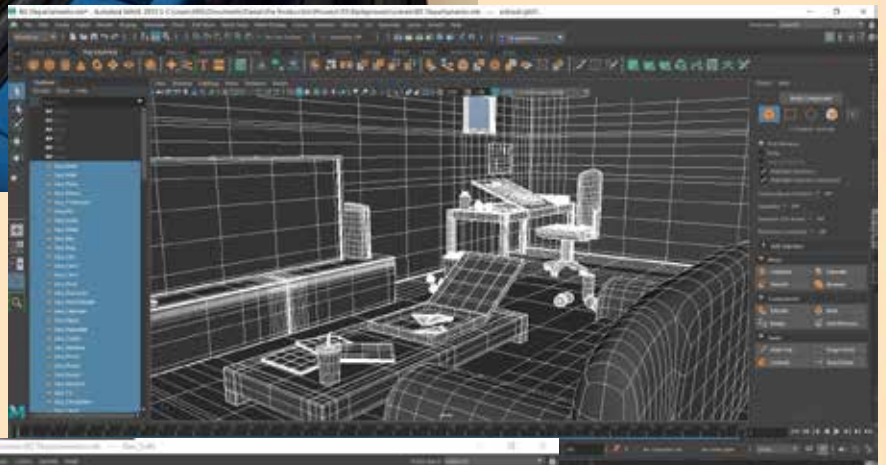
Fondos en 3D

Este fue el primer proceso de fondos, pues se buscaba realizar una experimentación en la mezcla de animación 2D junto a Backgrounds en 3D.

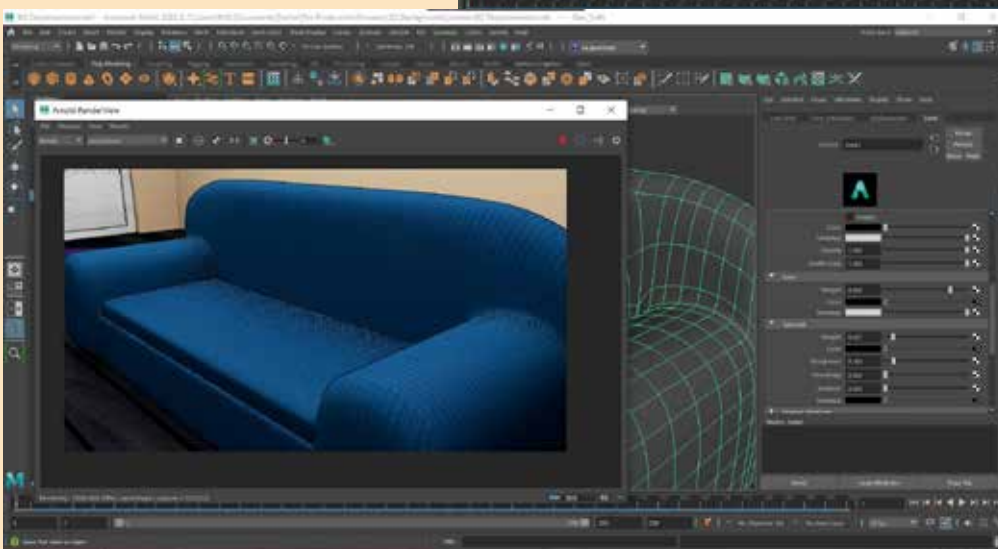
Para ello se realizó un modelado completo de los espacios donde se iba a desarrollar la historia junto a un texturizado que se asemeje al 2D. Se utilizó dentro de Maya una interfaz llamada Toon Shader que dentro del render daba aquella ilusión.



Figura#37



Figura#38



Figura#39

Fondos Finales 2D

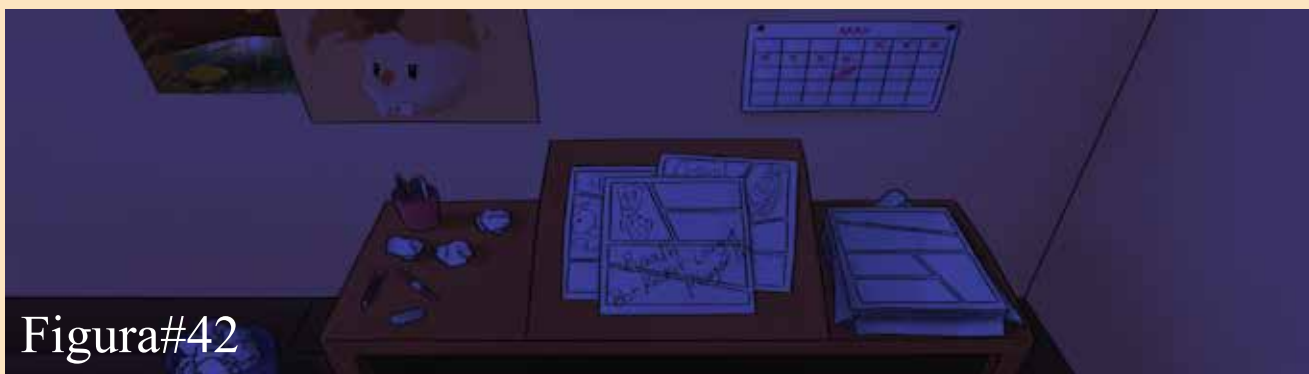
Al final se optó por realizar los fondos en 2D ya que genera mejor unidad visual junto a la animación.



Figura#40



Figura#41



Figura#42



Figura#43



Figura#44



Figura#45



Figura#46



Figura#47



Figura#48



Figura#49



Figura#50



Figura#51



Figura#52



Figura#53



Figura#54



Figura#55



Figura#56



Figura#57





Figura#65



Figura#66



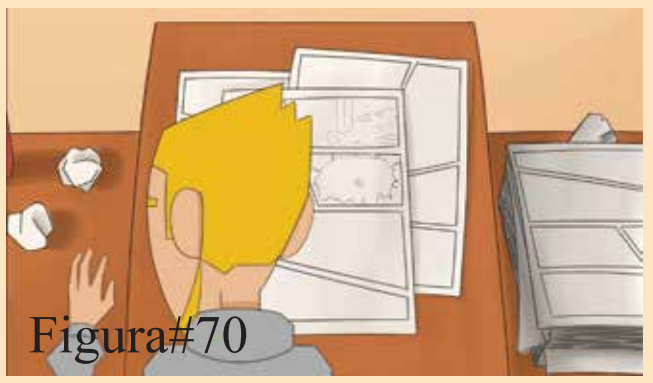
Figura#67



Figura#68



Figura#69



Figura#70



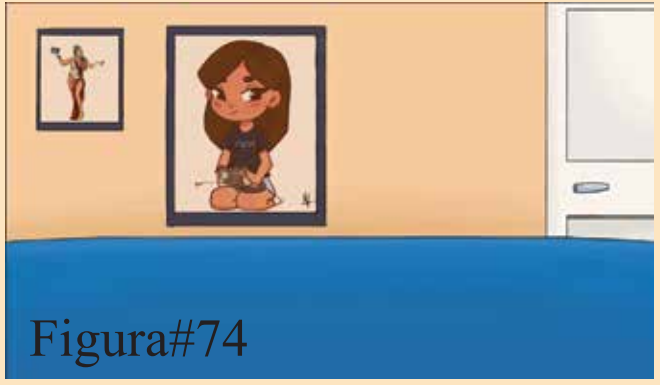
Figura#71



Figura#72



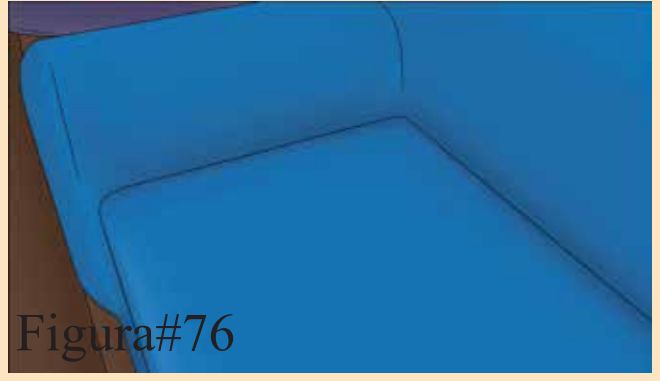
Figura#73



Figura#74



Figura#75



Figura#76



Figura#78




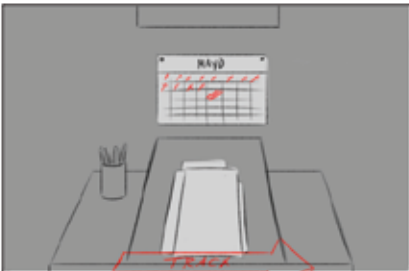




Figura#79

Storyboard


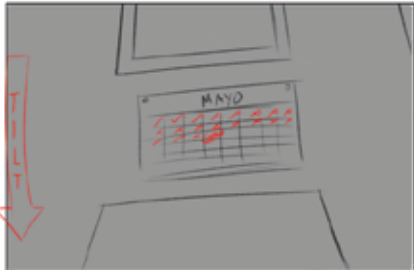

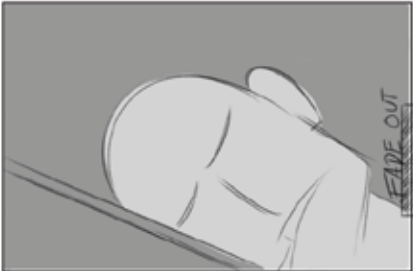


Para esta parte se tomó en cuenta el guión y se buscó generar escenas con ángulos interesantes dependiendo la emoción y la sensación de la escena. Al tener escenas donde era importante hacer hincapie en las reacciones del personaje varios cuadros poseen primeros planos para remarcar el rostro del mismo.

Este proceso también tuvo distintos cambios tanto en preproducción como en el desarrollo del cortometraje en general.




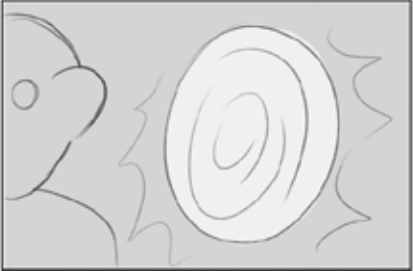
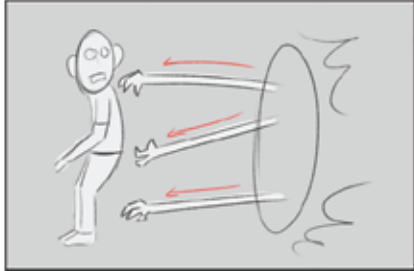

COCOCI.USPO COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES DIGITALES Animación Digital

Producción Proyecto titulación			Duración 1:17	Hoja 1				
Escena: 1	1/1	Plano: General	Escena: 2	1/1	Plano: General	Escena: 3	1/1	Plano: Detalle
								
Descripción Se muestra la sala del departamento	Descripción Traking de cámara al escritorio con las hojas de dibujo	Descripción Se muestra el calendario en el muro con zoom a la fecha de entrega	Descripción Personaje lee un comic	Descripción Los días se van marcando en el calendario	Descripción Personaje juega videojuego			


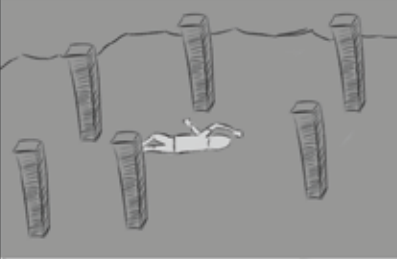


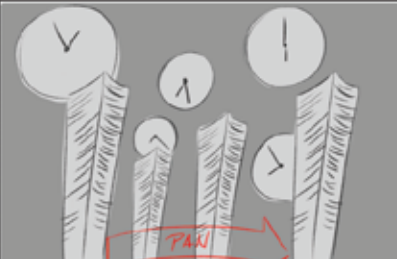


Figura#80

COCOCI. USPO COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS Animación Digital			Producción	Duración	Hoja 2
Escena: 7	1/1	Plano: General	Escena: 7	2/3	Plano: General
					
Descripción Cambia de sol a luna (día a noche)	Descripción Cámara baja y muestra el calendario que marca un día antes de la entrega	Descripción Cámara sigue bajando hasta mostrar al personaje dormido			
Escena: 8	1/1	Plano: Close up	Escena: 9	1/1	Plano: Close up
					
Descripción Se enfoca la cara del protagonista dormido.	Descripción Se ve la mirada del jefe detrás de las lentes	Descripción El protagonista se nie paciosamente mientras se sube el brazo			





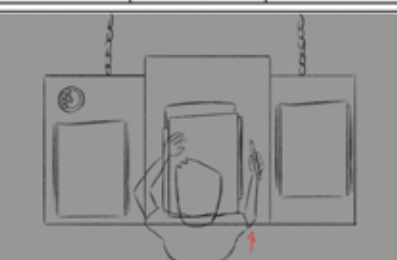
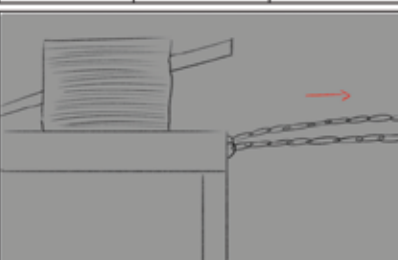

Figura#81

COCOCI. USPO COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS Animación Digital			Producción	Duración	Hoja 3
Escena: 11	1/1	Plano: Detalle	Escena: 11	1/2	Plano: Medio
					
Descripción Las manos del jefe arrugan las hojas de finá	Descripción El jefe grita de furia y se transforma en demonio	Descripción El jefe señala detrás del protagonista			
Escena: 12	1/1	Plano: General	Escena: 13	1/1	Plano: General
					
Descripción Un portal se abre detrás del protagonista	Descripción Del portal salen pequeños brazos que se estiran y lo atrapan	Descripción Los brazos balan al protagonista hacia el portal, mientras él grita de miedo.			

Figura#82

		Animación Digital		Producción	Duración	Hoja 4		
Escena: 15	$\frac{1}{1}$	Plano: General	Escena: 16	$\frac{1}{2}$	Plano: Entero	Escena: 16	$\frac{3}{2}$	Plano: Entero
								
Descripción Se escucha la caída de personaje y se cambia de escenario al infierno			Descripción El protagonista levanta la mirada			Descripción Observa con impresión el infierno		
Escena: 17	$\frac{1}{1}$	Plano: General	Escena: 18	$\frac{1}{1}$	Plano: General	Escena: 19	$\frac{1}{1}$	Plano: Detalle
								
Descripción Plano del lugar, se ven reljes en el cielo y pilas de papel en todas las			Descripción Protagonista ve a los diavolo sobre el mostrándolo.			Descripción Demonio coloca una cadena en el pie del protagonista.		

Figura#83

		Animación Digital		Producción	Duración	Hoja 5		
Escena: 20	$\frac{1}{1}$	Plano: General	Escena: 21	$\frac{1}{1}$	Plano: Contraintero	Escena: 22	$\frac{1}{1}$	Plano: Primer plano
								
Descripción Escenario empieza a ser incluido al buratino			Descripción se muestra un reloj de arena acabándose			Descripción Personaje nota el suceso y reacciona a ver el reloj de arena.		
Escena: 23	$\frac{1}{1}$	Plano: Central	Escena: 24	$\frac{1}{1}$	Plano: General	Escena: 25	$\frac{1}{1}$	Plano: Acroto
								
Descripción Personaje llega a su destino			Descripción la mesa sigue siendo helada			Descripción se muestra al personaje despierto cuando muestra sigue siendo helado		

Figura#84

COCOCI.USPO COLEGIO DE COMERCIO Y ARTES CONTEMPORÁNEAS **Animación Digital**




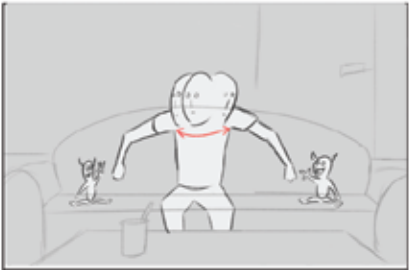


Producción			Duración			Hoja 6		
Escena: 26	1/1	Plano: Detalle	Escena: 27	1/1	Plano: Primer Plano	Escena: 28	1/1	Plano: Plano
Descripción Reloj está a un punto pequeño de ara tarde			Descripción Personaje sigue trabajando desesperado			Descripción El personaje está al borde del barranco		
Escena: 29	1/1	Plano: Detalle	Escena: 30	1/1	Plano: Medio	Escena: 31	1/1	Plano: Contrapicado
Descripción Mano llega al borde y cae			Descripción Personaje se agarra del borde para evitar caer			Descripción Personaje finalmente cae		

Figura#85





COCOCI.USPO COLEGIO DE COMERCIO Y ARTES CONTEMPORÁNEAS **Animación Digital**

Producción			Duración			Hoja 7		
Escena: 31	1/2	Plano: General	Escena: 31	3/2	Plano: General	Escena: 32	1/1	Plano: Close up
Descripción La ventana deja pasar la luz del sol			Descripción El personaje se encuentra dormido en el escritorio en su departamento			Descripción Personaje se despierta de golpe		
Escena: 33	1/1	Plano: Medio	Escena: 34	1/1	Plano: Detalle	Escena: 35	1/1	Plano: Close up
Descripción Se levanta rápidamente del escritorio y ve a ambas.			Descripción Calendario marca una semana antes del día de entrega			Descripción Personaje suspira de calma		

Figura#86

COCOCI.USPO COLLEJO DE COMANICACION Y ARTES CONTEMPORANEAS			Animación Digital			Producción	Duración	Hoja 8
Escena: 36	1/1	Plano: Medio	Escena: 37	1/1	Plano: Entero	Escena: 38	1/1	Plano: Medio
								
Descripción Personaje empieza a trabajar			Descripción Personaje entra al departamento			Descripción Personaje se cuenta en el ción y suspira		
Escena: 39	1/1	Plano: General	Escena: 40	1/1	Plano: Close up	Escena: 41	1/1	Plano: Entero
								
Descripción Personaje escucha a los demonios y los regresa a ver a su lado			Descripción Personaje grita			Descripción Uno de los demonios saca el calendario y muestra que se entrega esta fecha		

Figura#87

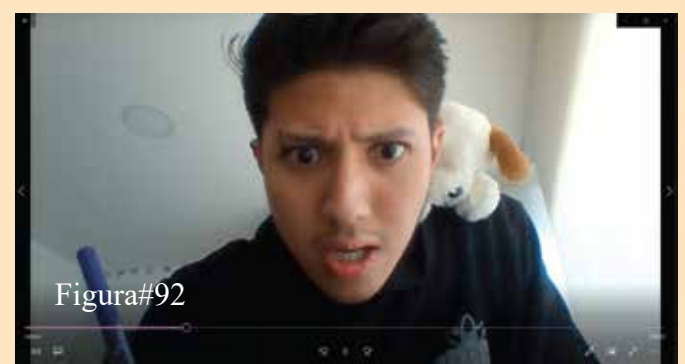
COCOCI.USPO COLLEJO DE COMANICACION Y ARTES CONTEMPORANEAS			Animación Digital			Producción	Duración	Hoja 9
Escena: 42	1/1	Plano: Close up	Escena: 43	1/1	Plano: Close up	Escena: 44	1/1	Plano: Detalle
								
Descripción Personaje observa el calendario			Descripción Personaje alza sus hombros en señal de aceptación			Descripción Personaje agarra el mando de la consola en la mesa		
Escena: 45	1/1	Plano: General	Escena:		Plano:	Escena:		Plano:
								
Descripción Personaje se pone a jugar videojuegos junto a los demonios.			Descripción			Descripción		

Figura#88

Proceso de Producción

Referencias

Para comenzar la animación fue necesario grabar referencias de las acciones del personaje, para comprender mejor los keys y breaks. Las dificultades que a veces existieron durante este proceso fueron más que nada ángulos de cámara que no correspondían al planteado en el storyboard. Y a veces fue necesario buscar a alguien que me ayude grabandolas, aquí intervinieron mis hermanos.



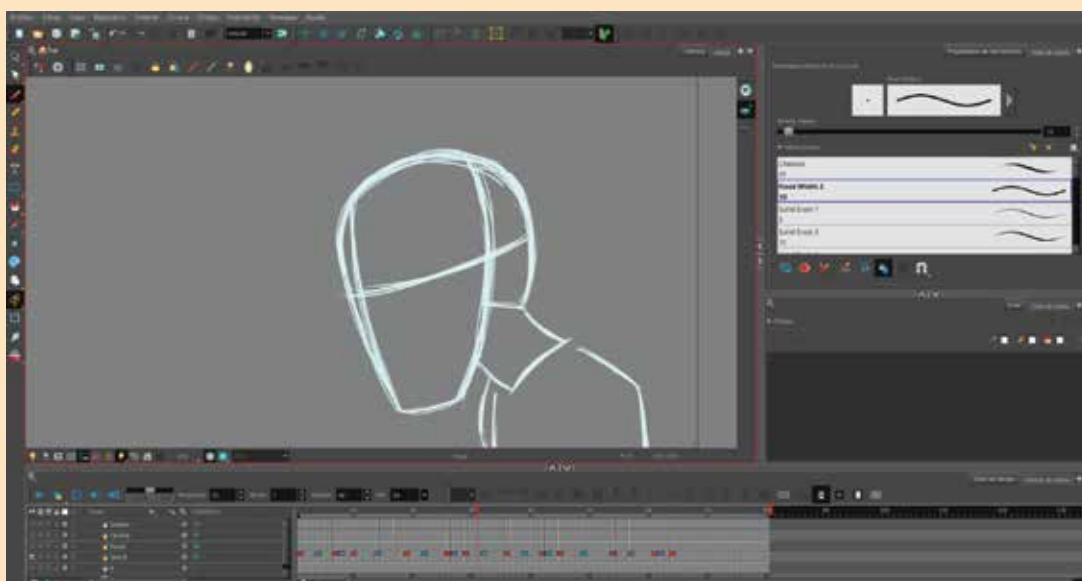
La referencia más complicada de grabar fue aquella con plano zenital, pues tuvimos que usar un balcón junto con el riesgo de la altura. Para fortuna nuestra con dos tomas ya funcionaba la referencia.

Animación

Volumen:

En el proceso de animación se realizaron diferentes etapas con el objetivo de que la misma funcione y se sienta más natural.

Como primera parte está el volumen. Donde se anima la estructura del personaje en formas básicas para así mantenerla.



Figura#94

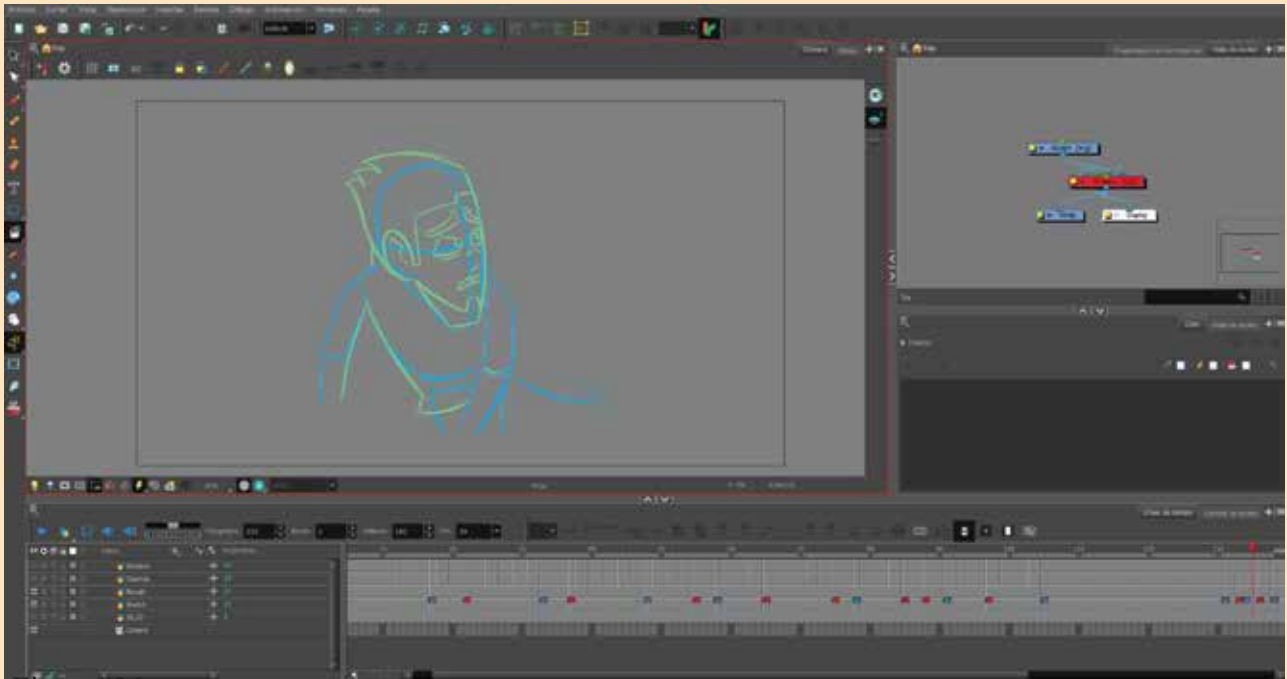


Figura#95

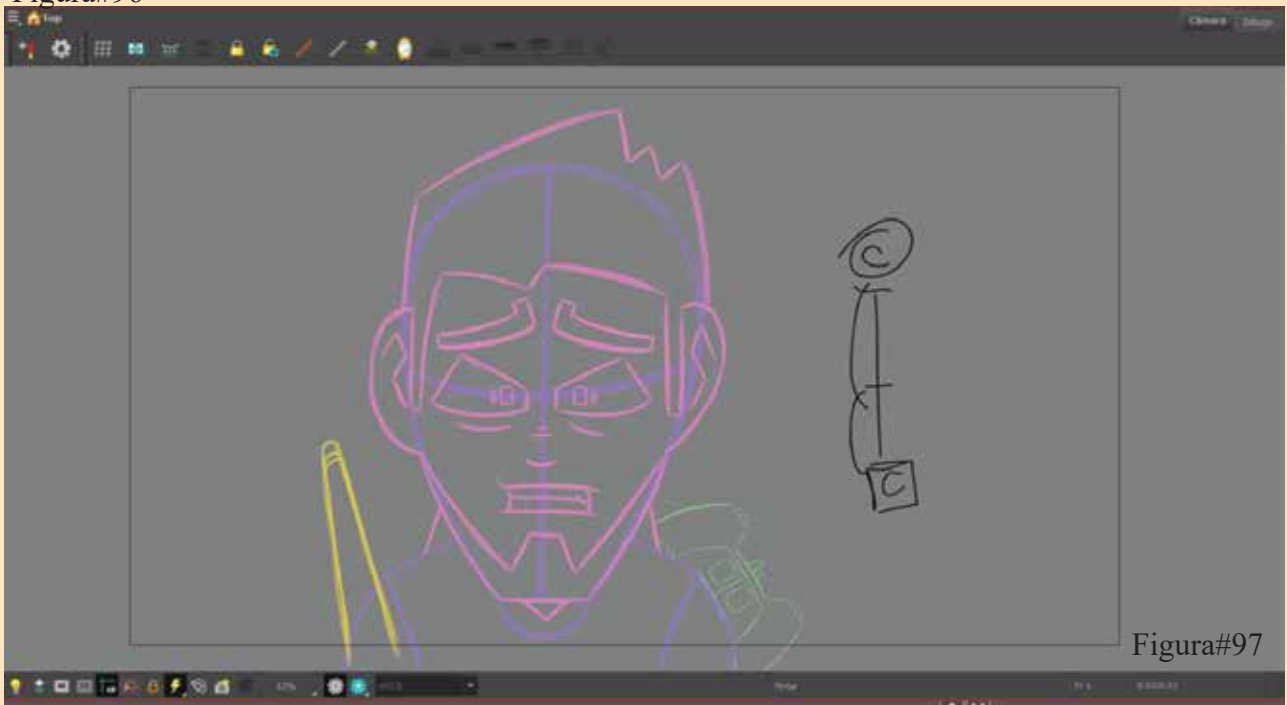
Este proceso de volumen permitió realizar la animación de una manera más rápida pues no se empezó de un esqueleto si no que buscó ya respetar las proporciones de los personajes.

Rough:

Gracias al proceso de volumen, esta parte fue mucho más rápida de realizar, pues aquí solo entraban los detalles como el rostro, cabello y pequeños dobleces de la vestimenta además de las acciones secundarias en la animación.



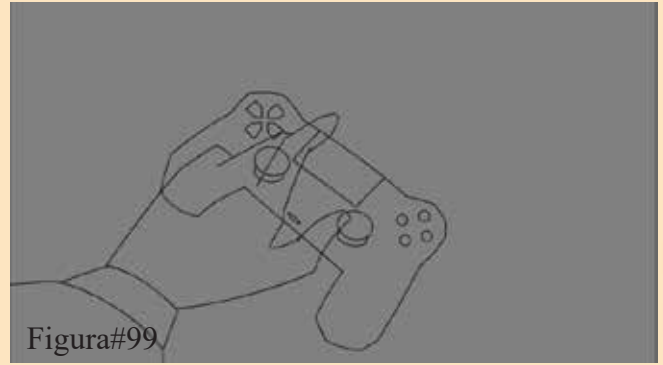
Figura#96



Figura#97

Clean Up:

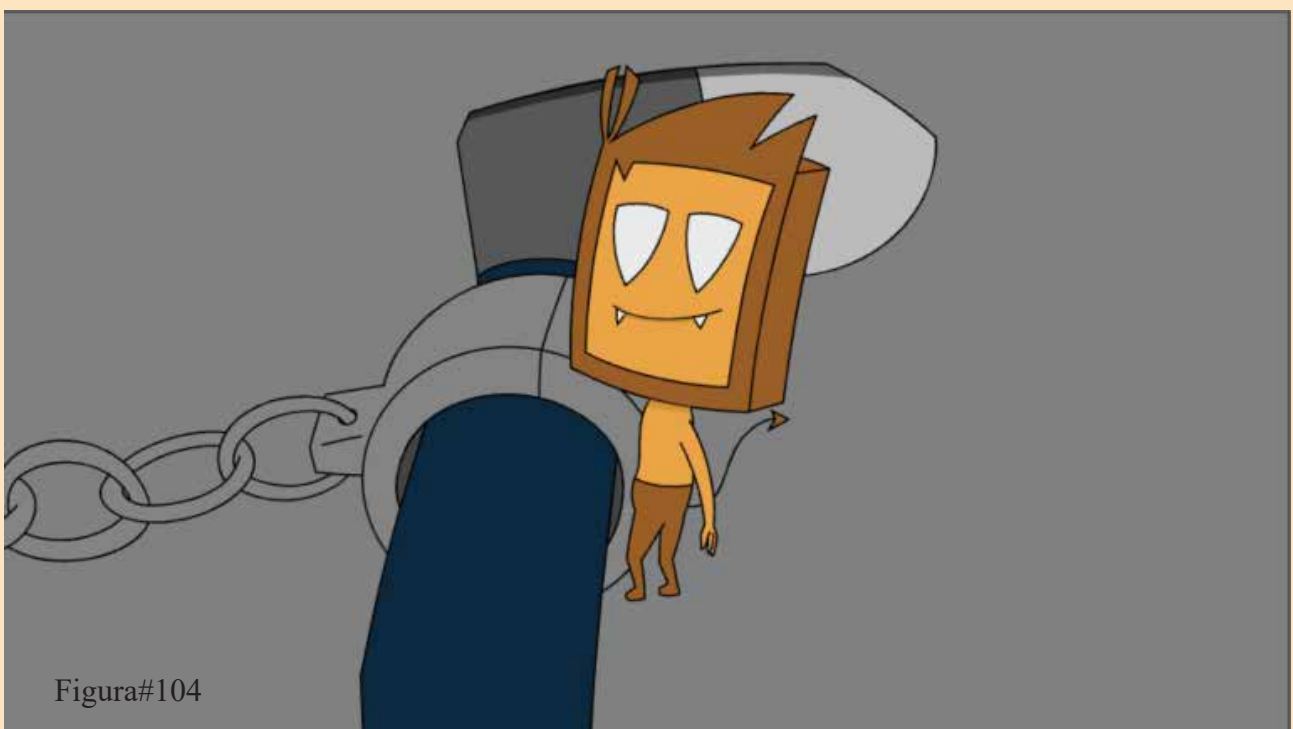
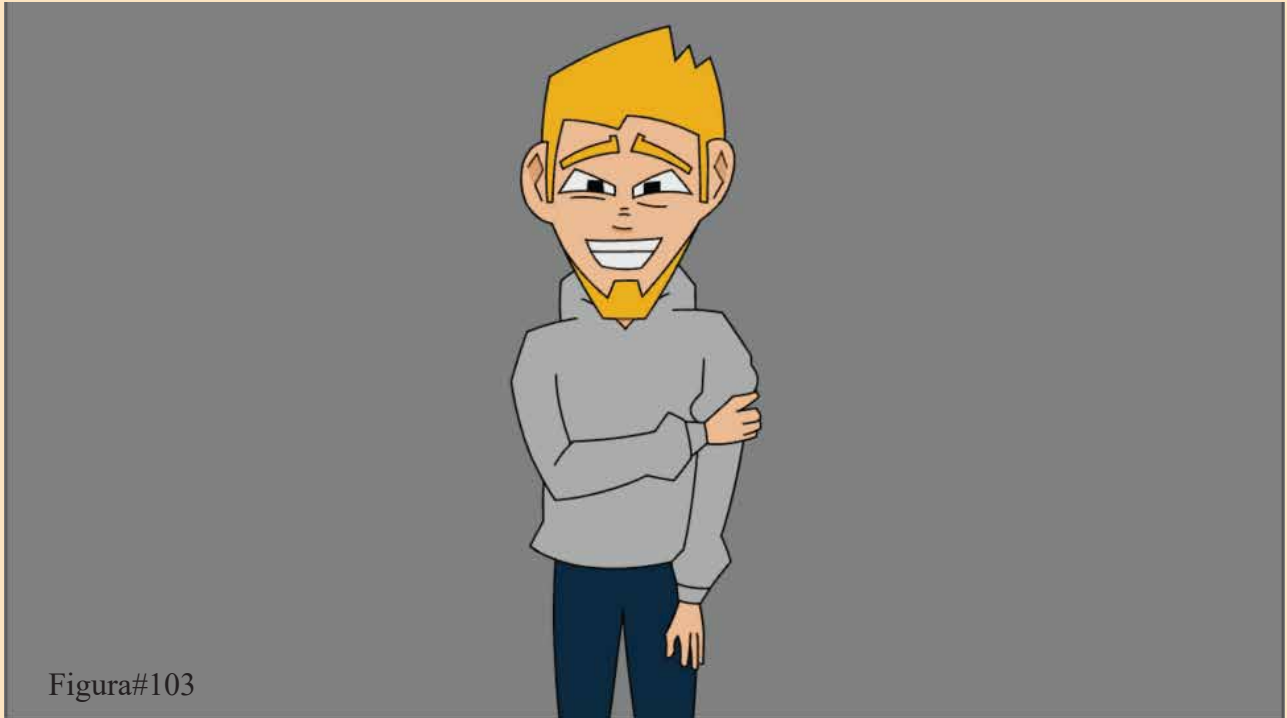
Podría decir que este fue después del volumen el proceso más largo pues no solo consistía en dibujar la línea limpia, si no que además se sumó el proceso de los intermedios.



En un principio el proceso se realizó de manera fluida pero luego se fue retrasando un poco pues dejé para el final las escenas que más intermedios requerían,

Color:

En un principio consideraba pedir ayuda en este proceso para adelantar tiempos, sin embargo, en el periodo de aproximadamente dos días ya estaba completamente coloreadas todas las escenas. Ya que con un buen clean up, no existen dificultades en este proceso.

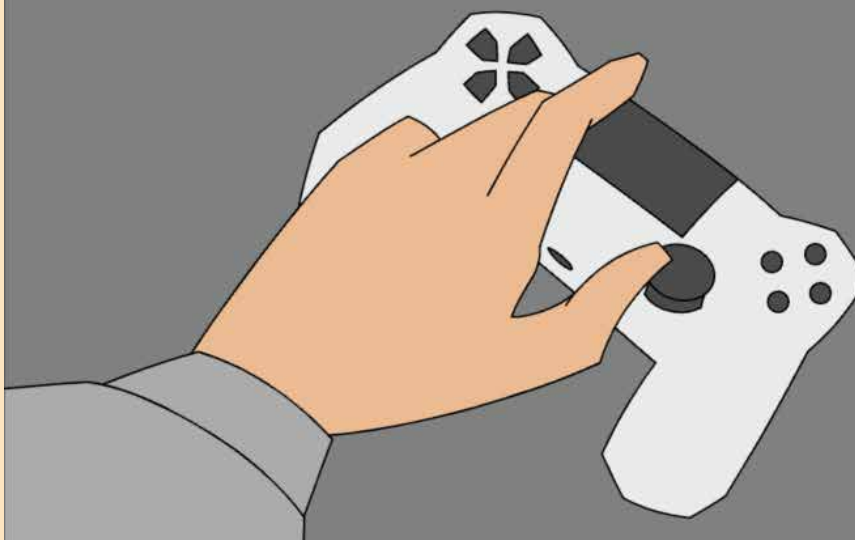


Proceso de Postproducción

Sombras

Dentro de esta etapa se busco darle un poco de profundidad y volumen al personaje mediante el uso de sombras propias dentro del cuerpo del personaje en areas como cuello, orejas y nariz.

Sin sombras

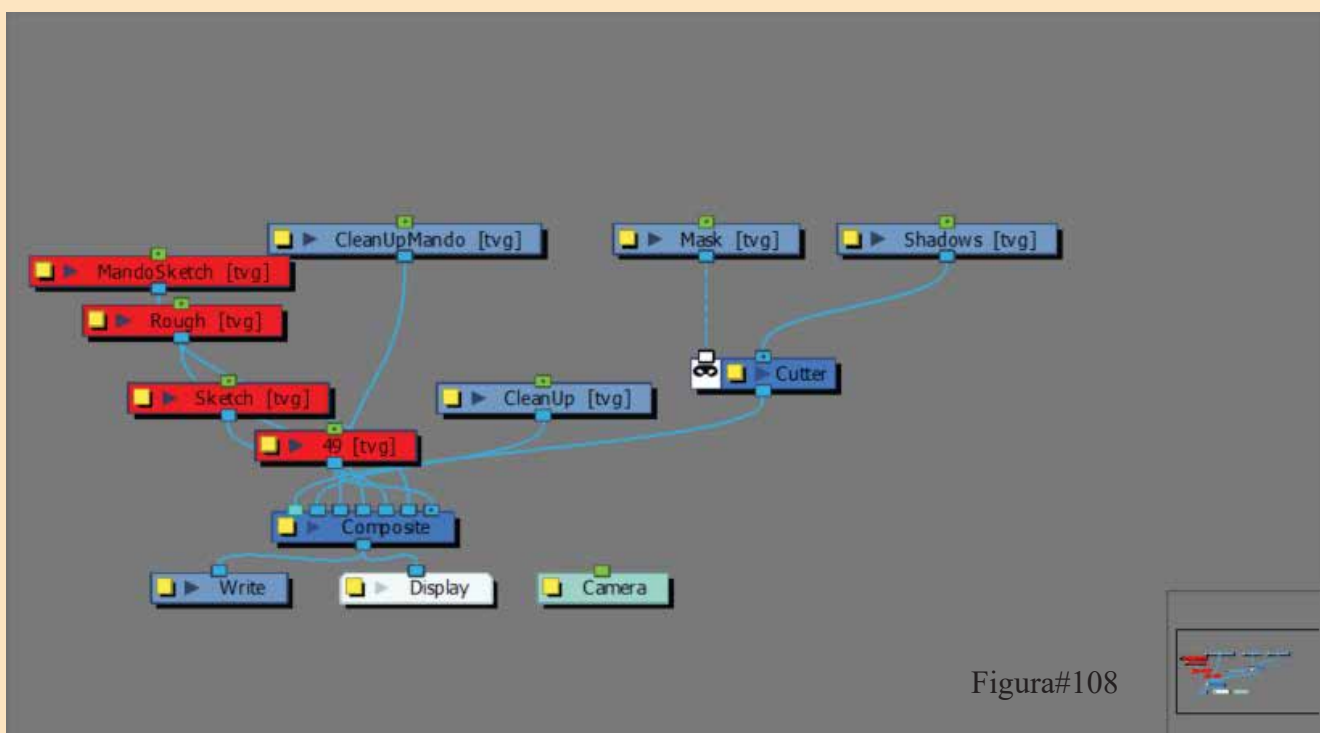


Figura#105

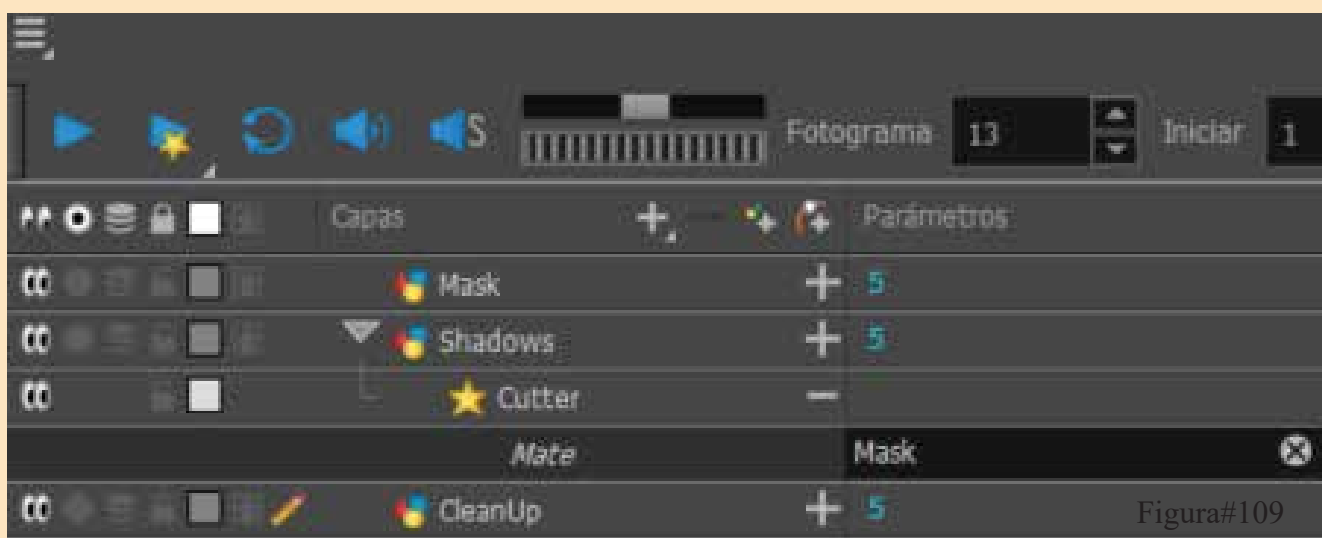
Con sombras



Figura#106



Figura#108

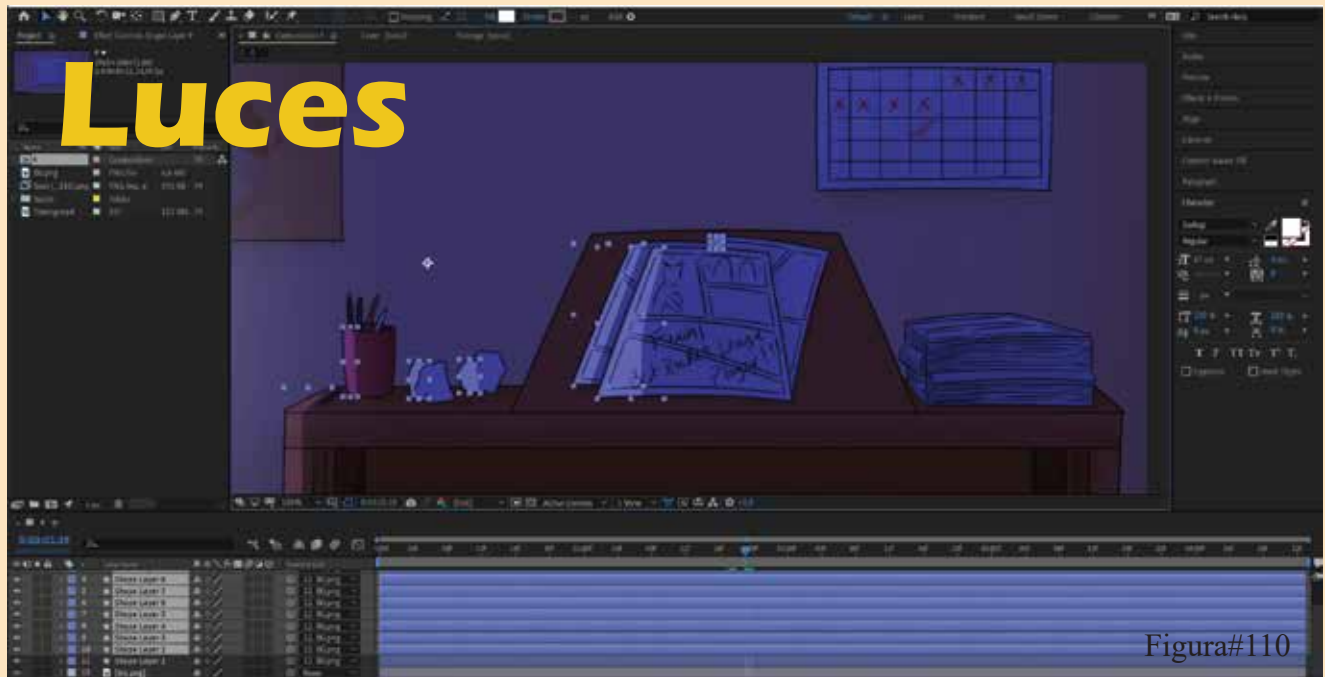


Figura#109

Para lograr las sombras se utilizó nodos dentro de toon boom que generaban el efecto de máscara sobre la figura.

After effects

En esta parte final se adjuntó los fondos y las secuencias animadas, además de generar luces proyectadas en ciertos escenarios. Además de textos para la introducción y los créditos del producto.



Intro y Créditos

Para esta parte se uso también luces proyectadas para generar un escenario a oscuras con el efecto de un televisor prendido desde otro ángulo. Además de implemento de texto.



CONCLUSIONES

Este cortometraje es un producto que a través de la animación busca narrar una historia de manera divertida el proceso de un procrastinador. Enfocándose en generar consciencia en el espectador y es a la vez una forma de demostrar las similitudes que poseemos las personas cuando no enfocamos nuestra atención en el trabajo. Y a través de la animación pretende expresar de mejor manera las emociones que se producen al momento de dejar las responsabilidades a última hora. La expresividad y el dinamismo del personaje principal busca generar aquella experiencia entretenida de la historia.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Lieberman, C. (2019) *Procrastinar no es un asunto de holgazanería, sino de manejo de las emociones* <https://www.nytimes.com/es/2019/03/26/espanol/como-evitar-la-procrastinacion.html>
- Gestión. (2019) *Existen cinco tipos de procrastinación y si usas más de tres tienes un problema* <https://gestion.pe/fotogalerias/existen-cinco-tipos-de-procrastinacion-y-si-usas-mas-de-tres-tienes-un-problema-noticia/?ref=gesr>
- García, L. (2019) *Procrastinación. Qué es y cómo se vence* <https://www.copmadrid.org/wp/procrastinacion-que-es-y-como-se-vence/>
- Castillo, N. (s.f.) *La procrastinación. Qué es y sus posibles causas* <https://www.interbel.es/la-procrastinacion-que-es-y-sus-posibles-causas/>