

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Corto animado 2D “PES”

Samantha Isabel Erazo Recalde

Animación Digital

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

Quito, 16 de mayo de 2023

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

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

Corto animado 2D “PES”

Samantha Isabel Erazo Recalde

Nombre del profesor, Título académico

Karla Chiriboga, M.A

Quito, 16 de mayo de 2023

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: Samantha Isabel Erazo Recalde

Código: 00209217

Cédula de identidad: 1721293965

Lugar y fecha: Quito, 16 de mayo de 2023

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UNPUBLISHED DOCUMENT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 trabajo revisa todo el proceso artístico que se siguió, de principio a fin, para realizar el cortometraje animado con técnica 2D titulado "PES". Su título no es que esté mal escrito, sino que se refiere al nombre que le pone Adam, un niño de 8 años a su pez mascota. Son estos dos personajes en los que se va a desarrollar la historia, inspirada en experiencias personales de la autora, junto con el deseo de transmitir una reflexión y un mensaje sobre la importancia de la salud mental. Topa temas difíciles socialmente, como la depresión y el suicidio, pero desde una perspectiva fantasiosa y una narrativa sutil.

Palabras clave: animación, dibujo, movimiento, personajes, depresión, suicidio, fantasía

ABSTRACT

This work reviews the entire artistic process that was followed, from beginning to end, of the making of the animated short film with 2D technique entitled “PES”. Its title is not that it is misspelled, but it refers to the name that Adam, an 8-year-old boy, gives his fish pet. It is these two characters in which the story will unfold, inspired by the author’s personal experiences, along with the desire of transmitting a reflection and a message about the importance of mental health. It tackles socially difficult topics, such as depression and suicide, but from a whimsical perspective and subtle narrative.

Key words: animation, drawing, movement, characters, depression, suicide, fantasy

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	1
Desarrollo del Tema	2
Conclusiones.....	14
Referencias bibliográficas	15
Anexo A: Character pack Adam.....	16
Anexo B: Character pack Pes	20
Anexo C: Storyboard	22

Introducción

“PES” es un corto animado 2D que nació desde la necesidad de crear emociones en el espectador. Desde la elección del tema, el planteamiento de la historia y la ejecución visual de esa narrativa, PES junta todos los elementos narrativos y audiovisuales para ser un corto que despierte sentimientos y reflexiones en la persona que lo vea. ¿Sobre qué va? De la forma más corta, sobre un niño que se suicida. Pero en su ejecución, el corto no pretende mostrar explícitamente esta acción, sino que la disfraza y la embellece mostrando escenarios ilusorios, coloridos y fantásticos. En ellos, el niño, Adam, puede finalmente encontrar felicidad a pesar de la tristeza del mundo real. Su pez, llamado Pes, será el encargado de crear estas ilusiones para llevar a su mejor amigo hacia el descanso eterno.

Este corto tardó un año en ser realizado, ya que se construyó desde los cimientos hasta los acabados. En el proceso se incluye la Preproducción, Producción y Post producción. Dentro de la preproducción se realizó un guión, diseño de personajes con sus respectivos character packs, storyboard y animatic. A lo largo de la producción, existieron varias etapas de animación, entre ellas: la grabación de referencias, rough animation, clean up, colorización y compositing. Como último paso, para la post producción, se trabajó en la iluminación, los efectos de agua, texturas, corrección de color, sonido, musicalización y montaje.

Ficha Técnica

Tipo de producto	Cortometraje animado
Nombre del cortometraje	PES
Dirección de animación	Samantha Erazo
Storyline	Adam vive una vida miserable y llena de sufrimiento, pero encuentra un único escape hacia la felicidad en las ilusiones de Pes.
Técnica	Animación clásica 2D
Duración	4 minutos, 19 segundos
Formato	H.264 1920x1080
Fecha de producción	15 de mayo de 2023

Desarrollo del Tema

PREPRODUCCION

Idea inicial

PES tiene un fuerte componente emocional desde su concepción. Pues, son experiencias personales las que lideraron su idealización. Como artista, quiero resaltar problemas sociales y dar un mensaje. Por eso, decidí inspirarme en algunas personas apreciadas para mí que sufren de problemas emocionales, específicamente de depresión. Incluso, me consta que han tenido pensamientos suicidas. Por lo que quise contar una historia para ellos y para cualquier otra persona que pueda estar en la misma situación. De esta manera, fijé al suicidio como el tema de mi cortometraje. Alrededor del suicidio, hice una investigación exhaustiva, encontrando que el suicidio no es un problema local, sino global. Es un hecho, avalado por la OMS, que en todo el mundo mueren al menos 800 mil personas cada año por suicidio, aunque sea algo que se puede prevenir (Gerstner et al., 2018). Las causas son varias y las soluciones accesibles si se sabe notar las alertas y darles importancia. Sin embargo, muchos niños y adolescentes que sufren son ignorados y sus emociones son subestimadas. Por eso, entre los jóvenes de 15 a 29 años, se reconoce al suicidio como la segunda causa de fallecimiento (Román & Abud, 2017).

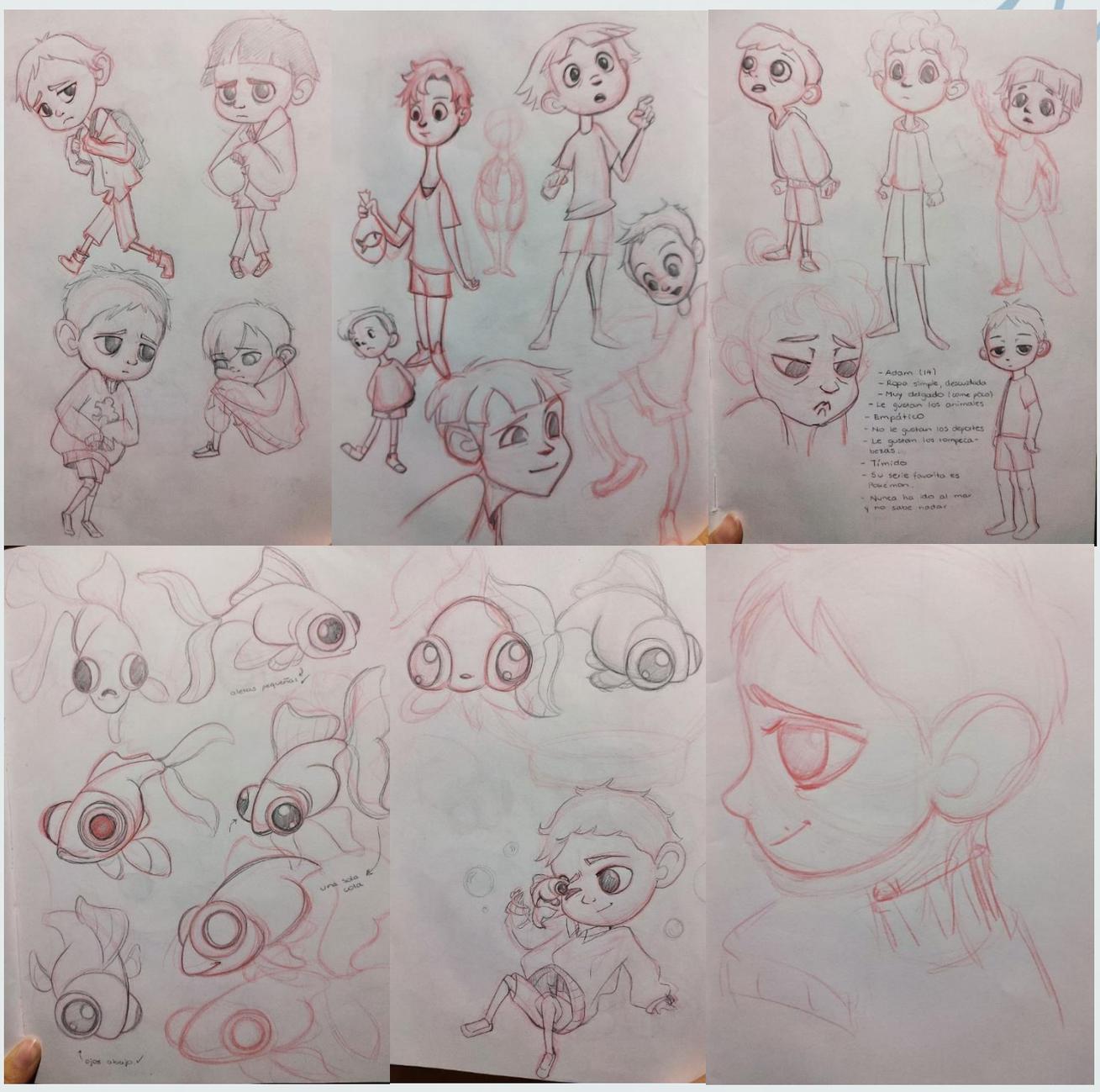
Además, se dice que la mayoría de las personas que piensan en suicidarse, en realidad no tienen intención de morir exclusivamente, sino solo desean dejar de sufrir. Por eso se cree también que la idea de muerte que los niños tienen es algo como un sueño, donde podrán ser felices. Una idea conveniente para los adolescentes también, que pueden ver su fallecimiento como una lección para aquellos que les hacen daño. Por eso, pensé en plantear el trágico final que tendría Adam como una ensoñación, usando un acercamiento más mágico y fantástico. Así, parecería que Adam llegó a su final feliz, encontrando un lugar en el que pudiera estar tranquilo. Sin embargo, la realidad sería que ese final que tanto anhelaba era la misma muerte.

Referencias visuales

Usé como inspiración gráfica dos cortos en particular: Blue Curry (2021) y Thermostat 6 (2018), ambos de Gobelins. La primera, me sirvió de referencia visual para las escenas dentro del agua. La segunda, para el look general del agua que quería crear en interiores como el cuarto y la bañera.

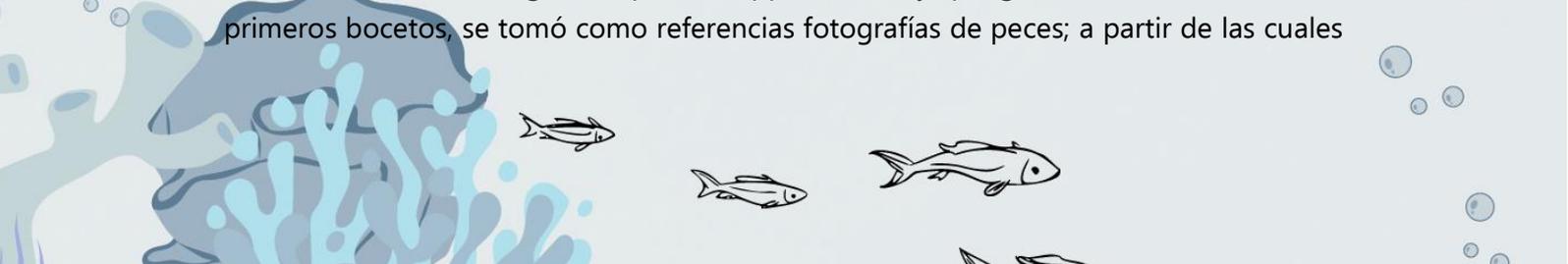


Diseño de personajes



Los primeros bocetos se hicieron con la intención de explorar varios estilos, formas de cuerpo, rostro y actitudes. Se jugó en especial con las proporciones del cuerpo y la cabeza. Se propusieron diferentes estilos de cabello y rostros. Sin embargo, ninguno reflejaba como tal la personalidad deseada de Adam ni se sentían con un appeal inmediato. Así que se generaron más bocetos, esta vez pensando en que se vea más melancólico.

Pes, por su parte, es un pez telescopio, popular en las tiendas de mascotas. Tiene los ojos muy grandes pues serán su mayor medio de expresividad. Además debe tener un diseño redondeado en general para su appeal tierno y que genere confianza. Para sus primeros bocetos, se tomó como referencias fotografías de peces; a partir de las cuales



se jugó con proporciones y se exageraron formas. Resultando en diferentes variantes para una misma clase de pez. Así, explorando ambos personajes al mismo tiempo, se encontraron los diseños finales; complementándose el uno con el otro.

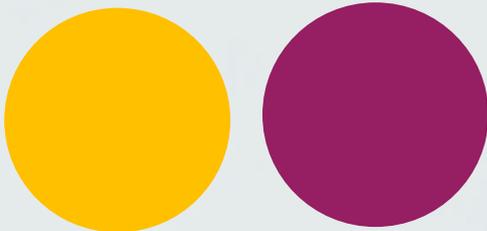
PES

Adam le puso su nombre. Es su mascota y mejor amigo. Cuenta con unos grandes ojos que le ofrecen una apariencia muy tierna, y su personalidad es juguetona. Su diseño está inspirado en un pez telescopio, pues dotan de inteligencia y simpatía.

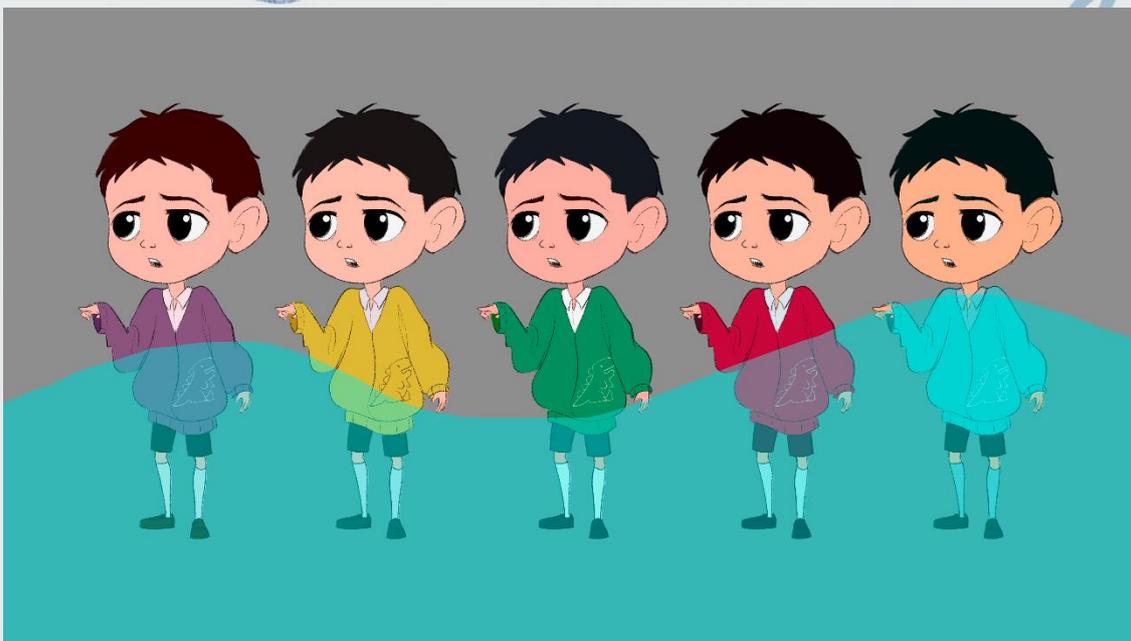


ADAM

Tiene ocho años. Es un niño bastante tímido y retraído. Por descuidos en su alimentación y cuidado en el hogar, tiene una contextura delgada y escuálida. Es muy débil si debe enfrentarse a algún otro niño en fuerza. Además, lo tachan de raro. Tiene una afición especial por Pokémon y los dinosaurios.



Debido a la naturaleza de su relación, se resolvió usar colores complementarios y que además se vieran bien dentro de un entorno marino. El amarillo para la felicidad que representa Pes, y un morado oscuro y desaturado para representar la mala vida de Adam.



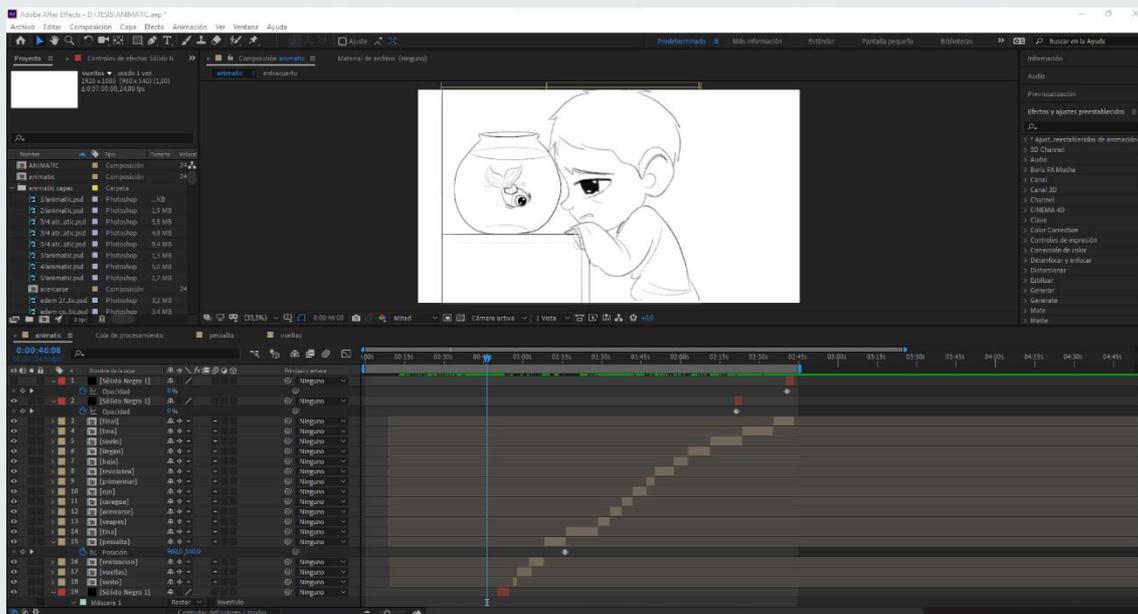
Para el color, se analizaron varias opciones tanto en el personaje de Adam como de Pes. Se consideraron los tonos, la saturación y la luminosidad en cada parte, así como el contraste en su versión de blanco y negro. También, como iban a pasar una gran parte del tiempo dentro del agua, se cuidó que los colores resaltaran en ese ambiente. Así, ambas versiones en azul quedaron descartadas, pues se confundía mucho con el color del agua o se sobresaturaba.

Después de estas dos elecciones importantes, restaba construir un character pack por cada uno de los personajes que se encontrará en el apartado de **Anexos**

Storyboard y Animatic

El desarrollo de un storyboard y un animatic es el primer paso en el desarrollo visual de un cortometraje. En la industria de la animación, el storyboard sirve para visualizar de antemano, con dibujos bastante básicos y sin mucha producción, la secuencialidad de la historia y cómo se van a tratar las escenas, los planos y los movimientos de cámara. Posteriormente, se procede a animar de manera simple cada cuadro para visualizar el movimiento de forma precaria. Este será el animatic, y la base que se utilizará para la animación en pencil test.

En mi caso, el storyboard lo realicé en Photoshop como un primer planteamiento del desarrollo de la historia. Sin embargo, al pasar a hacer el animatic en After Effects, hice varios cambios en las secuencias, y lo que pasaba narrativamente sobre todo al final. Se agregaron y quitaron escenas en el proceso. Se replantearon encuadres, ángulos de cámara y transiciones. Así, se facilitaría el posterior proceso de animación al tener definido completamente lo que iba a aparecer en pantalla y el movimiento que se quería lograr.

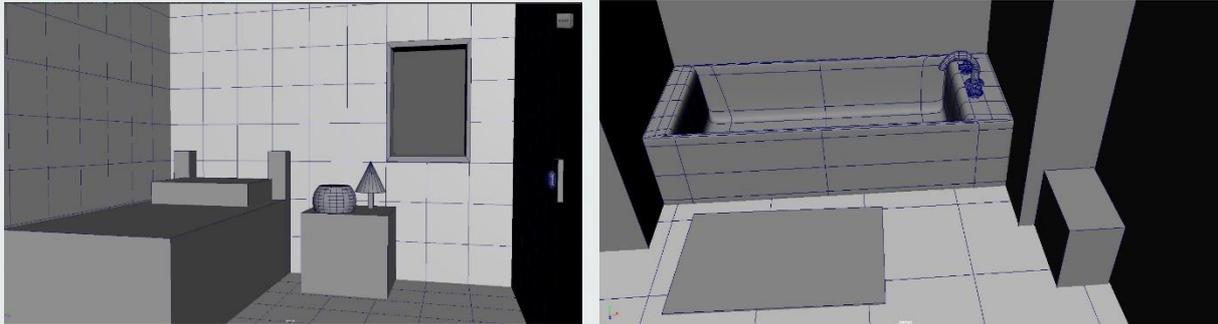


Storyboard en el apartado de **Anexos**.

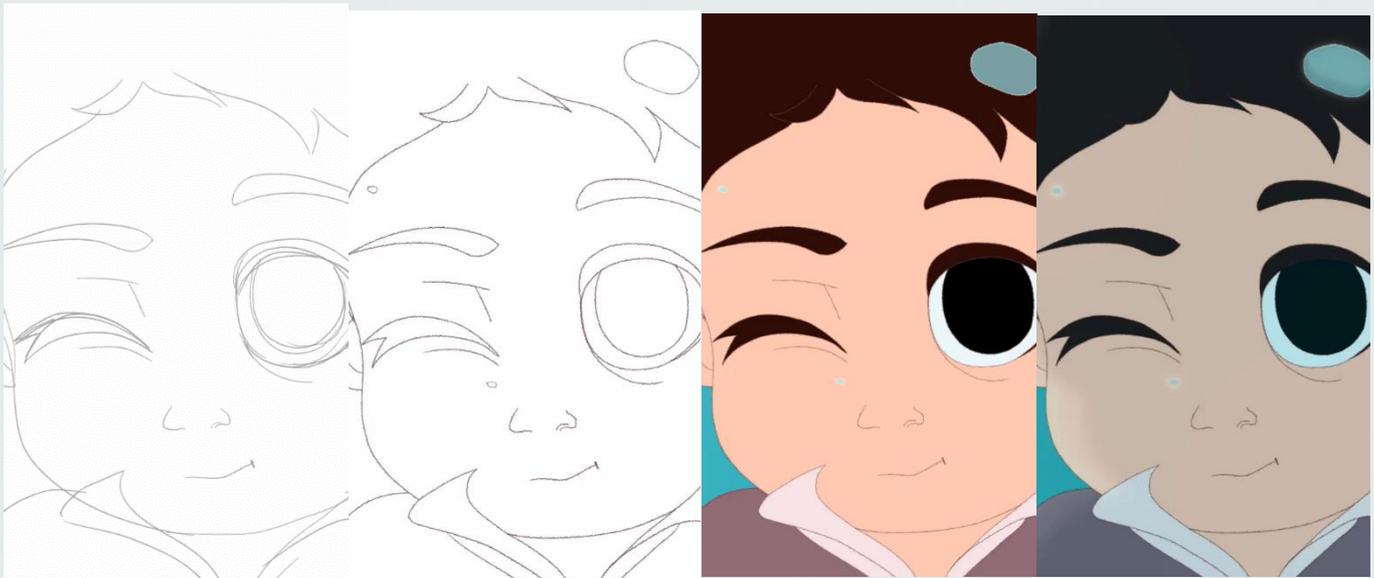
Diseño de fondos

La realización de los fondos fue todo un reto para mí, pues el manejo de la perspectiva y el color son dos cosas que se me complican como artista. Pero para resolver este problema, utilicé herramientas 3D. Modelé los escenarios en manera de blockout en Maya, y luego ubiqué la cámara donde quería para sacar render. Esto me permitió tener la perspectiva

correcta y los objetos ubicados exactamente donde los quería. Con esto, hice un sketch inicial del fondo para luego pintarlos, a lo que le tengo que dar su respectivo crédito a Tomás Cevallos.



PRODUCCION



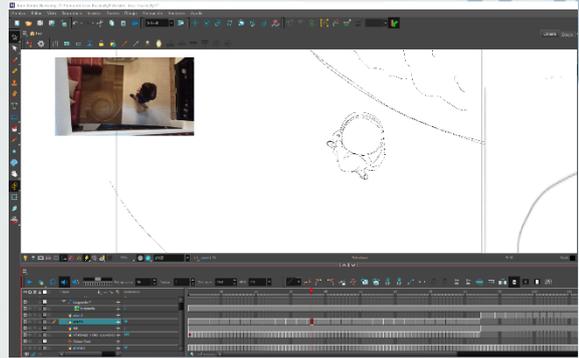
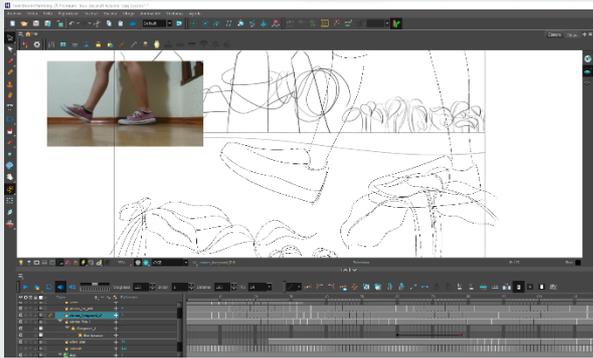
ROUGH

CLEAN UP

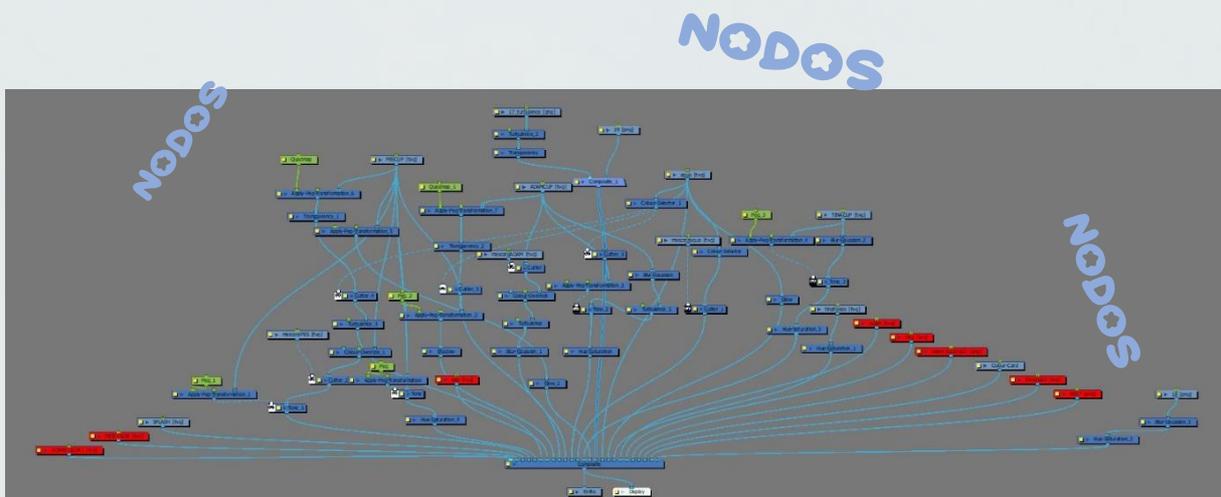
COLOR

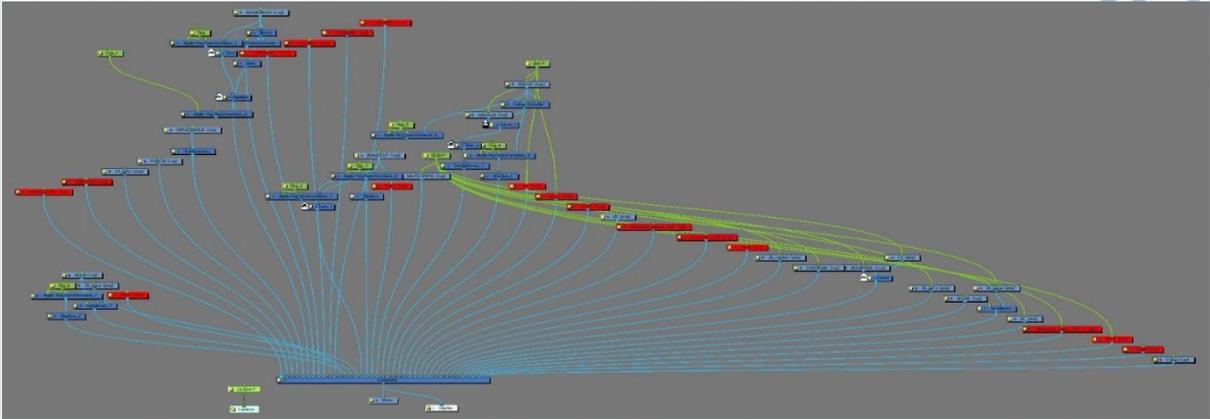
COMPOSITING

La producción se hizo todo en Toon Boom usando como técnica la animación clásica 2D frame by frame. Esto quiere decir que fotograma por fotograma, se fueron haciendo dibujos para que cuando se reprodujeran todos en secuencia se cree movimiento. En esta fase se les da vida a los personajes. Se les puede dar la actitud deseada, emocionalidad y energía que mejor quede para el propósito de la escena. Así, se empieza grabando una referencia; útil para comprender el flujo de movimiento y el timing apropiado por cada acción.



Con el vídeo de referencia y el animatic importados en la escena de Toon Boom, el primer pencil test se hace con una línea sucia o "rough", donde lo importante es captar el movimiento, mantener los volúmenes y definir las curvas. Hay que prestar especial atención, además, que se cumplan todos los principios de la animación, como es la anticipación antes de un movimiento, stretch, squash, etc. Una vez que la animación en rough funciona, se puede pasar a hacer clean up. Aquí se hace la línea final de cada uno de los dibujos, procurando que no haya intersecciones o espacios abiertos. Cerrar todos los huecos facilitará mucho el siguiente paso: añadir color. Se usa la herramienta *bucket* para pintar automáticamente cualquier espacio encerrado entre vectores cerrados apropiadamente. Es un proceso bastante fácil y rápido si el clean up se hizo bien. Sin embargo, de nuevo, hay que revisar que no queden huecos. Por último, en esta fase de Toon Boom, se procede a hacer compositing de todos los elementos, organizándolos en la vista de nodos. Se tintan las paletas para cuando está dentro del agua, se añaden luces volumétricas, sombras, sombras proyectadas, brillos, glows y pequeños efectos de desenfoque que se pueden hacer con nodos.





Dificultades de producción

Comprender el movimiento y hacer que se vea orgánico requiere práctica y mucha prueba y error. Hubo escenas en las que tuve que cambiar el timing para que tuvieran el pacing correcto. Las escenas rápidas hacerlas más lentas, y a algunas acciones que requerían que fueran rápidas, aumentarles la velocidad. En otras tuve que agregar más poses keys y breaks para que la emoción y actitud de Adam fueran las correctas. Las reacciones fueron las que más tuve que pulir para que se entendiera qué es lo que estaba sintiendo el personaje frente a un acontecimiento específico.

Pero mi parte favorita del proceso fue retarme a mí misma a animar planos con ángulos difíciles como un cenital. Mientras más dibujaba a mis personajes, más sentía que los conocía y podía hacerlos de memoria. Fue algo bastante constructivo.

POSTPRODUCCION

En la postproducción se logra el look final de la escena. Esta fase se realizó principalmente en After Effects, y un poco en Adobe Premiere. Lo que se hizo en After Effects, fue primero una corrección de color. Considero que mi corto se divide en tres fases principales:

- 1) La introducción: Presentación de ambos personajes y todos los problemas que hacen de su vida miserable.
- 2) El desarrollo: Pes mostrándole las primeras ilusiones y tratando de convencerlo de seguirlo hacia el mar profundo.
- 3) El clímax: Adam finalmente tomando la decisión de adentrarse en este mar junto a Pes, pero yendo hacia su muerte.

1



2



3



4



Con esto definido, el esquema de color en cada una de las partes tenía que ser diferenciable. En la primera parte, predominaría el azul, dando la sensación de que había llovido, hacía frío y la tristeza era la única emoción que sentía Adam. En la segunda, hay un contraste entre el azul oscuro de la sombra, con el amarillo-anaranjado proveniente de la lámpara creando el único halo de luz dentro de la habitación. Así se daba el indicio de una leve sensación de calidez. En la tercera parte, en cambio, todo se volvería más alegre y colorido. Habría predominancia del rosado y del celeste dentro del mundo marino, pues es uno mágico donde solo existe la felicidad. A su vez, mientras va avanzando la historia, la saturación va aumentando. La primera parte es muy desaturada, para que después pase en la tercera a tener colores bastante saturados y brillantes cuando está en el mundo marino.

Finalmente, después de mostrar el mundo color de rosa donde Adam terminó siendo feliz, se muestra la realidad: a él muerto en la bañera. Aquí prevalece la

oscuridad, y solo aparece la luz que muestra la realidad para su madre proveniente de la puerta al abrirse.

En tema de efectos visuales, lo que más se trabajó fue en la parte acuática, pues se debía percibir la sensación de que estaba bajo el agua. Se usaron muchos efectos de turbulencia, heatwave y blurs para lograrlo.



Intro y créditos

La intro y los créditos de un corto también son importantes, pues dan contexto a la historia y un cierre. Por eso, para la intro decidí que se viera una pared de la casa de Adam donde estuvieran colgados retratos. Estos retratos mostrarían que hubo una época en la que Adam y sus padres eran felices y que lo querían.



En cambio, para los créditos reutilizaría el fondo marino, pues es el lugar donde acabó todo para Adam. Es aquí donde por fin encontró la felicidad y la tranquilidad que buscaba. Este mundo mágico es donde él se quedó, a pesar de la realidad de su muerte.

Sonorización y musicalización

Otra parte importante de la postproducción es la sonorización y la musicalización. Un producto audiovisual no está completo sin sus dos partes, pues la música ayuda también a llevar el hilo de la historia y es importantísima para lograr generar emociones.

En este aspecto, tuve un rol de directora al grabar las voces de la pelea de los padres y el grito de la madre al final del corto, pues estuve presente en el set de grabación dirigiendo a los actores y que los diálogos se escucharan como yo quería que se escuchasen. Hicimos varias repeticiones. Lo importante para mí era que se sintiera primero, la furia y el desdén con el que se hablaban los padres de Adam; y segundo, el intenso dolor que ocasiona en la madre ver el cuerpo muerto de su hijo.



Dificultades de postproducción

Tuve que ser muy cuidadosa aplicando los filtros para corregir los colores. Estoy consciente de que el color no es mi fuerte y soy propensa a escoger un ajuste preestablecido en color para que la escena se vea bien. Sin embargo, no podía hacerlo, pues la emocionalidad que quería lograr con la cromática no iba a ser la que quería. Con un ajuste preestablecido podía verse muy bonito, pero no era lo que necesitaba. Así que tuve que variar los tonos de luz y sombra, junto con la saturación y la luminosidad de la escena para que se viera correcta y se ajustara con el resto.

Otra parte que tomó mucho tiempo y correcciones fue la musicalización. La encargada de hacerla fue María José Alcócer, graduada de Composición de la USFQ. Sin embargo, se requirió varias versiones y correcciones pues la música no lograba el impacto emocional deseado. Al principio, todo era muy plano y monótono. No había variaciones en instrumentos o tempo. Así de la historia resaltaba junto con su parte auditiva. Más adelante, con sus respectivos cambios y variaciones, se logró una composición final mucho más sentimental, que acompañaba los altos y bajos de la historia.

Conclusiones

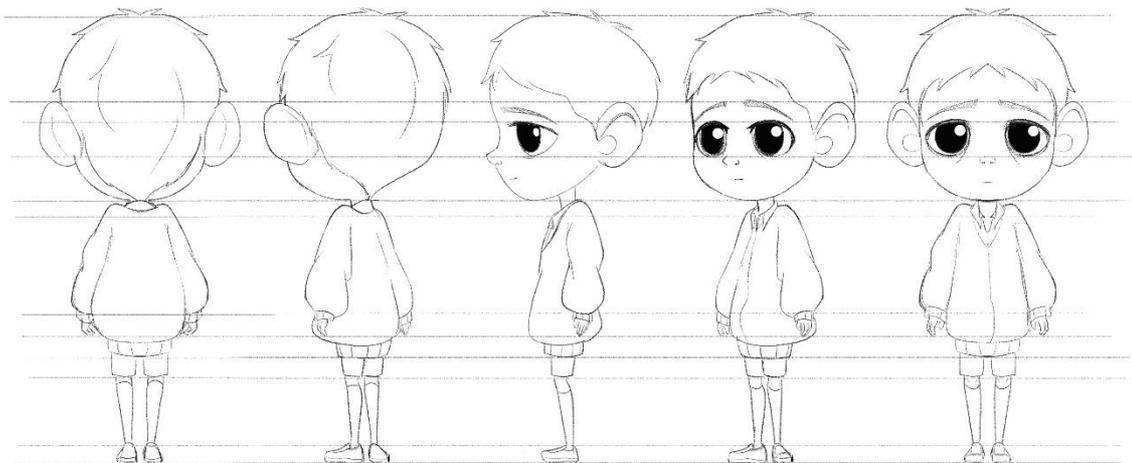
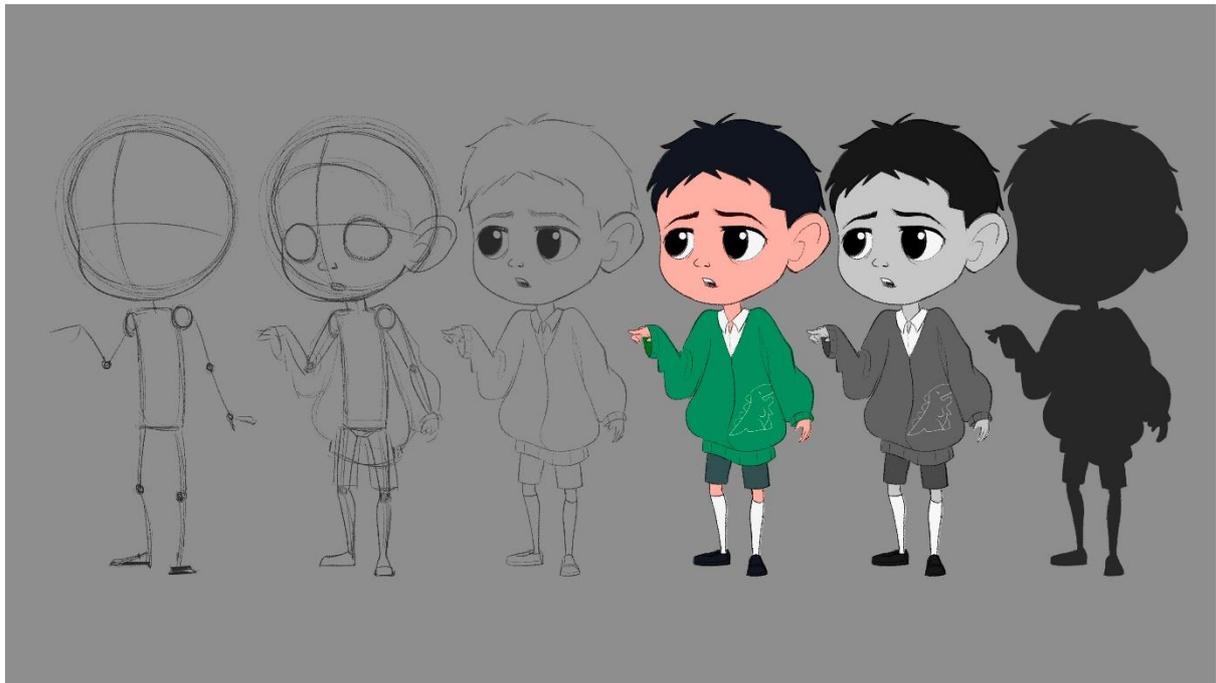
Pes es un cortometraje que trata de dar un mensaje sobre la salud mental. Narra la historia de un niño y su pez mascota, que lo conduce a su propia muerte. Sin embargo, nunca lo fuerza, sino que es el niño el que decide su final, por su propia voluntad. Esto, proyectado desde una visión mágica y fantasiosa, que disfraza la depresión con ilusiones llenas de vida y color. El acercamiento hacia este tema problemático socialmente es muy sutil, lo que hace que en vez de alarmar al espectador con trágicas escenas explícitas, motiva una reacción emocional y una reflexión emotiva. Y el objetivo es ese: mostrar causar conversación en los espectadores sobre temas de depresión y suicidio. Mostrarlos como problemas reales que tienen que ser tratados, pues no discrimina edad, religión o género.

Realizar este proyecto de titulación me hizo crecer mucho como artista. Me hizo amar aún más la animación y saber que quiero hacer de esto mi trabajo diario. En el proceso aprendí mucho, pues tuve que investigar y resolver problemas que me fui encontrando en el camino. Hubo complicaciones, sí. También mucho estrés y sacrificio de por medio. Pero al final, el producto que logré realizar, siento que cumple con mis expectativas iniciales.

Referencias bibliográficas

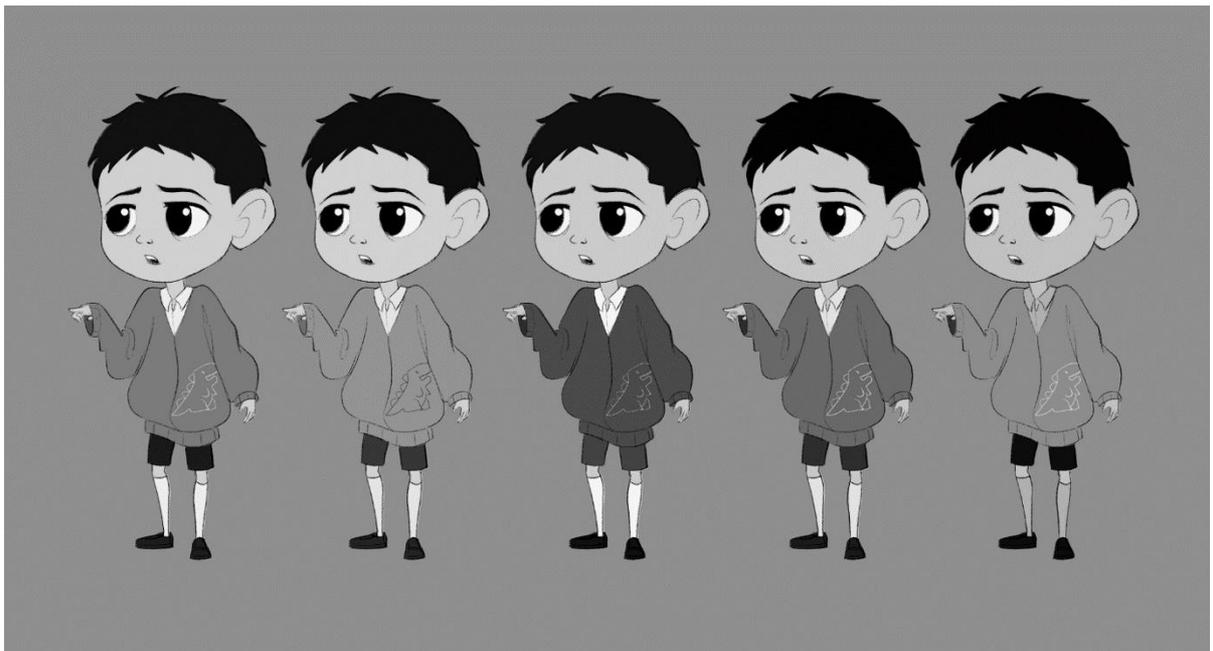
- Gerstner, R., Soriano, I., Sanhueza, A., Caffé, S. & Kestel, D. (Eds). (2018). Epidemiología del suicidio en adolescentes y jóvenes en Ecuador. *Revista Panamericana de Salud Pública*, 42.
- Román, V. & Abud, C. (2017). Suicidio. *Comunicación, infancia y adolescencia: Guías para periodistas*. 1st ed. Argentina: GOMO

Anexo A: Character pack Adam

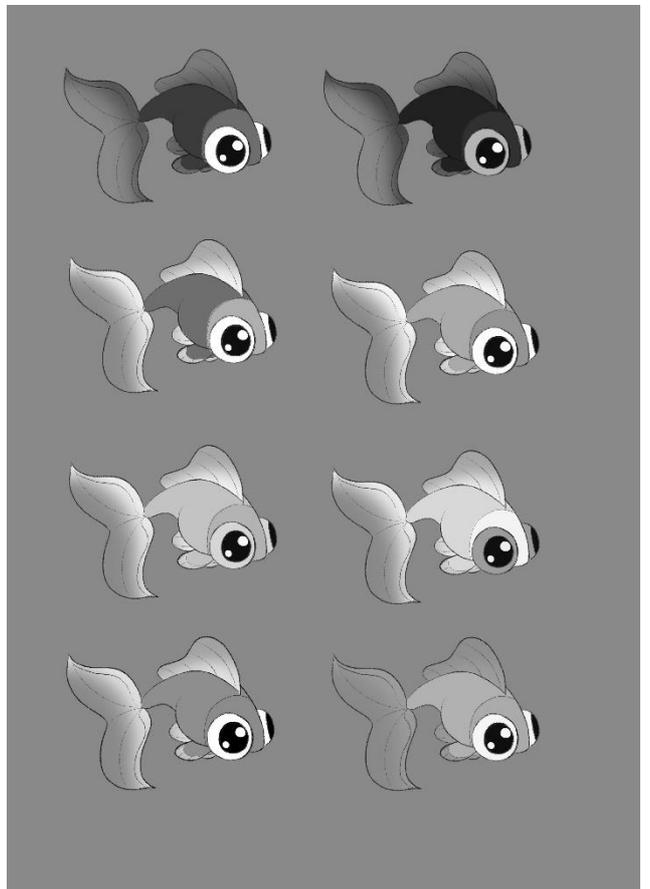
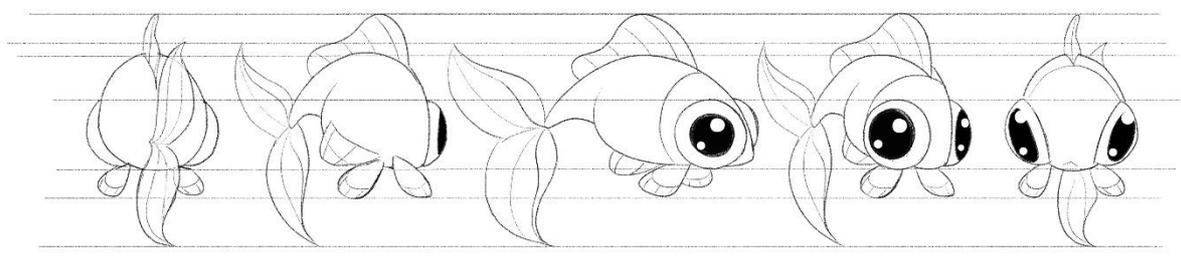
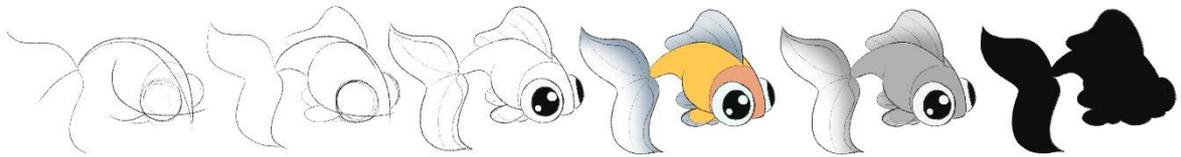








Anexo B: Character pack Pes





Anexo C: Storyboard

Shot: 1	Panel: 1/2	Fondo: 1
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>Una gota resbala por la hoja. Acaba de llover.</p>		

Shot: 1	Panel: 2/2	Fondo: 1
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>Los zapatos de Adam avanzan mientras dejan charcos de agua y pisadas en la tierra.</p>		

Shot: 2	Panel: 1/1	Fondo: 2
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>Gotas caen del cabello y del suéter de Adam mientras camina.</p>		

Shot: 3	Panel: 1/2	Fondo: 3
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>Tres niños encerrados en un baño fuerzan a Adam a meter la cabeza en el retrete. Uno de ellos forcejea mientras los demás observan de brazos cruzados.</p>		

Shot: 3	Panel: 2/2	Fondo: 3
<p>Diálogo, Acción y Notas</p>		

Shot: 4	Panel: 1/1	Fondo: 4
<p>Diálogo, Acción y Notas</p>		

Shot: 5	Panel: 1/1	Fondo: 5
<p>Diálogo, Acción y Notas</p>		

Shot: 6	Panel: 1/2	Fondo: 6
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>La bolsa es tirada y choca contra la pared. Pes cae.</p>		

Página
1/15

Animación Digital
COCOCI.USPO
COLEGIO DE COMERCIALIZACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
Tesis

Artista
Samantha Erazo

Duración

Notas

Página
2/15

Animación Digital
COCOCI.USPO
COLEGIO DE COMERCIALIZACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
Tesis

Artista
Samantha Erazo

Duración

Notas

Shot: 6	Panel: 2/2	Fondo: 6
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>Las sombras de los tres niños rien y empujan la cabeza de Adam mientras Pes aletea desesperadamente en busca de oxígeno.</p>		

Shot: 7	Panel: 1/3	Fondo: 7
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>Adam entra a la casa y ve las sombras de sus papás peleando.</p>		

Shot: 7	Panel: 2/3	Fondo: 7
<p>Diálogo, Acción y Notas</p>		

Shot: 7	Panel: 3/3	Fondo: 7
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>Cierra la puerta.</p>		

Shot: 8	Panel: 1/1	Fondo: 8
<p>Diálogo, Acción y Notas</p>		

Shot: 9	Panel: 1/2	Fondo: 9
<p>Diálogo, Acción y Notas</p>		

Shot: 9	Panel: 2/2	Fondo: 9
<p>Diálogo, Acción y Notas</p>		

Shot: 10	Panel: 1/4	Fondo: 10
<p>Diálogo, Acción y Notas</p>		

Página
3/15

Animación Digital
COCOCI.USPO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
Tesis

Artista
Samantha Erazo

Duración

Notas

Página
4/15

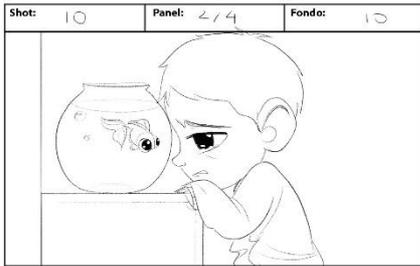
Animación Digital
COCOCI.USPO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
Tesis

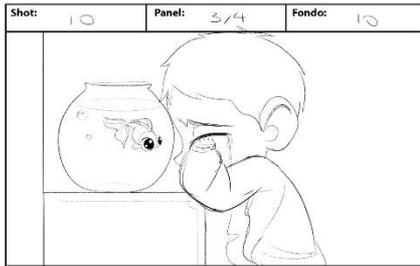
Artista
Samantha Erazo

Duración

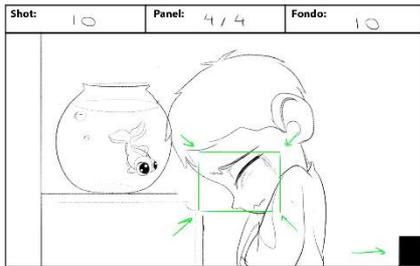
Notas



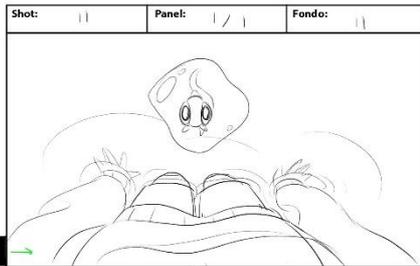
Diálogo, Acción y Notas



Diálogo, Acción y Notas



Diálogo, Acción y Notas



Diálogo, Acción y Notas
Abre los ojos y ve que el piso está cubierto de agua.

Página
5/15

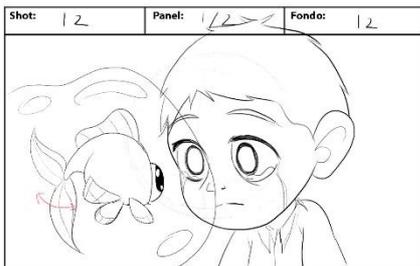
Animación Digital
COCOCI.USPO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
Tesis

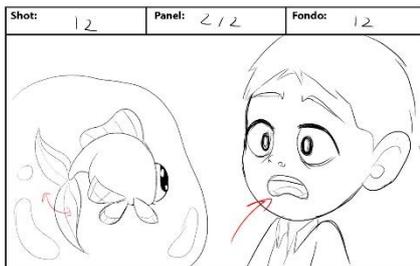
Artista
Samantha Erazo

Duración

Notas



Diálogo, Acción y Notas



Diálogo, Acción y Notas

Página
6/15

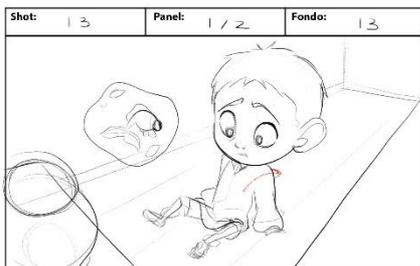
Animación Digital
COCOCI.USPO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
Tesis

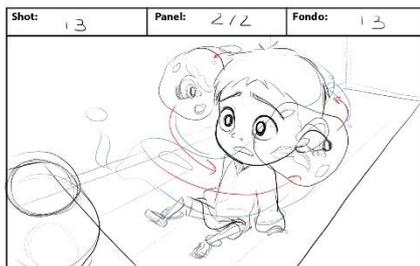
Artista
Samantha Erazo

Duración

Notas



Diálogo, Acción y Notas



Diálogo, Acción y Notas

Shot: 14	Panel: 1/3	Fondo: 14
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>Grandes masas de agua encierran a Adam. FX: los gritos de los padres suenan apagados.</p>		

Shot: 14	Panel: 2/3	Fondo: 14
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>FX: Se escucha un fuerte estruendo contra la puerta, por lo que la ilusión desaparece. Ahora los gritos se escuchan fuertes y claros.</p>		

Shot: 14	Panel: 3/3	Fondo: 14
<p>Diálogo, Acción y Notas</p>		

Shot: 15	Panel: 1/1	Fondo: 9
<p>Diálogo, Acción y Notas</p>		

Shot: 16	Panel: 1/1	Fondo: 15
<p>Diálogo, Acción y Notas</p>		

Shot: 17	Panel: 1/3	Fondo: 16
<p>Diálogo, Acción y Notas</p>		

Shot: 17	Panel: 2/3	Fondo: 16
<p>Diálogo, Acción y Notas</p>		

Shot: 17	Panel: 3/3	Fondo: 16
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>FX: llave de agua abierta, agua cayendo contra tina.</p>		

Página
7/15

Animación Digital
COCOCI.USPO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
Tesis

Artista
Samantha Erazo

Duración

Notas

Página
8/15

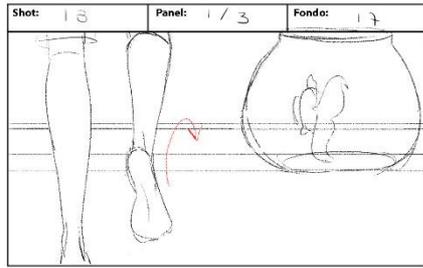
Animación Digital
COCOCI.USPO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
Tesis

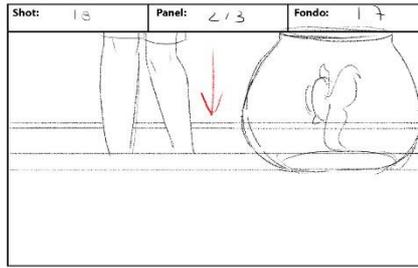
Artista
Samantha Erazo

Duración

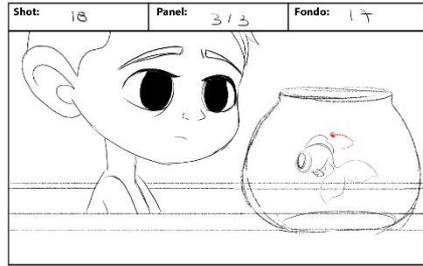
Notas



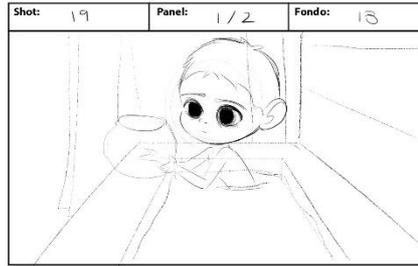
Diálogo, Acción y Notas



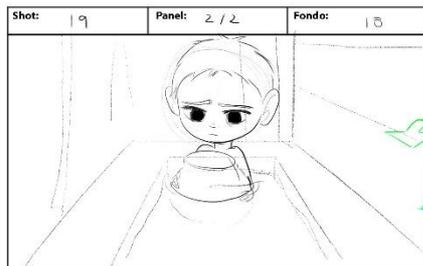
Diálogo, Acción y Notas



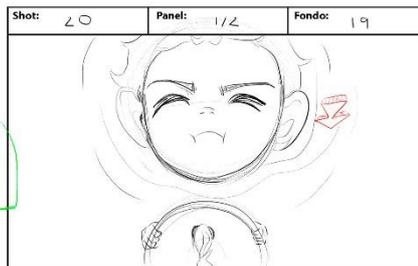
Diálogo, Acción y Notas



Diálogo, Acción y Notas

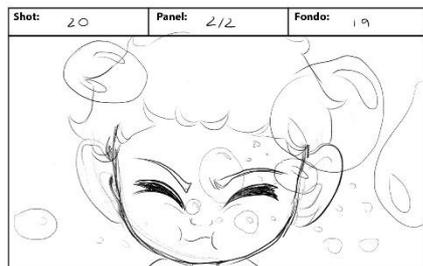


Diálogo, Acción y Notas

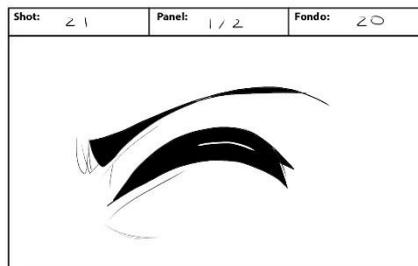


Diálogo, Acción y Notas

Adam se echa para atrás en la bañera, hundiendo todo su cuerpo.



Diálogo, Acción y Notas



Diálogo, Acción y Notas

Página
9/15

Animación Digital
COCOCI.USPO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
Tesis

Artista
Samantha Erazo

Duración

Notas

Página
10/15

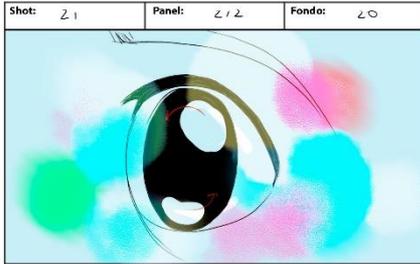
Animación Digital
COCOCI.USPO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
Tesis

Artista
Samantha Erazo

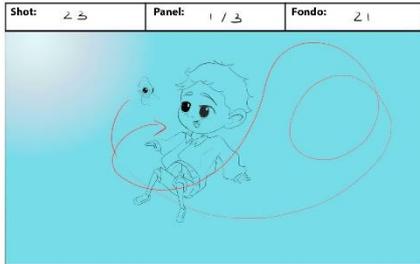
Duración

Notas



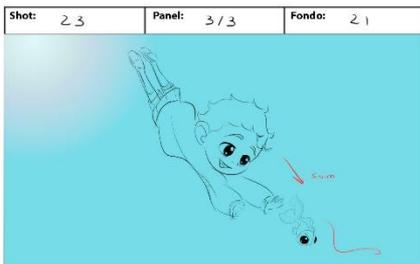
Diálogo, Acción y Notas

Los destellos de sus ojos giran.

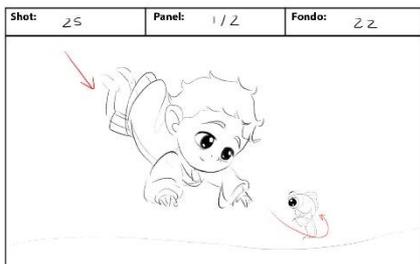


Diálogo, Acción y Notas

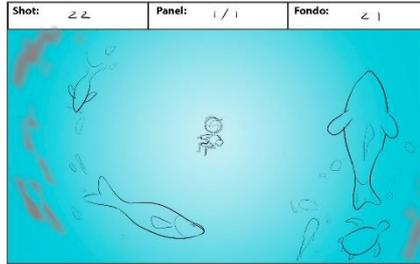
Pes revolotea alrededor de Adam y este le sigue con la mirada



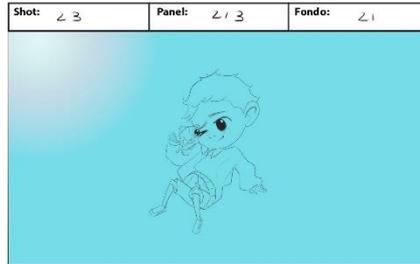
Diálogo, Acción y Notas



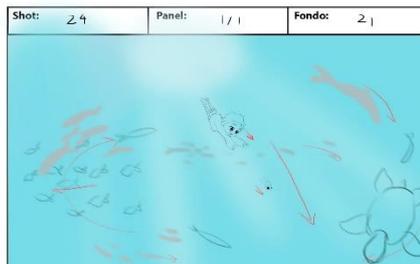
Diálogo, Acción y Notas



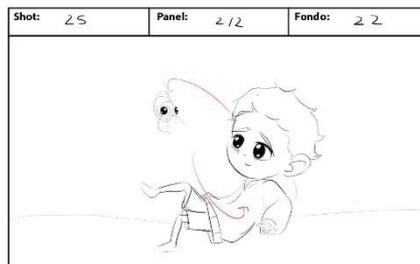
Diálogo, Acción y Notas



Diálogo, Acción y Notas



Diálogo, Acción y Notas



Diálogo, Acción y Notas

Animación Digital

COCOCI.USPO

COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
Tesis

Artista
Samantha Erazo

Duración

Notas

Animación Digital

COCOCI.USPO

COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
Tesis

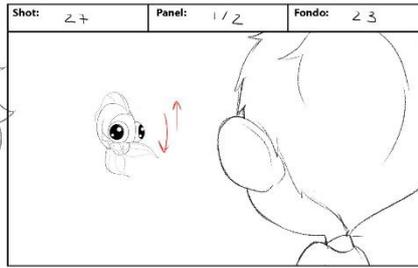
Artista
Samantha Erazo

Duración

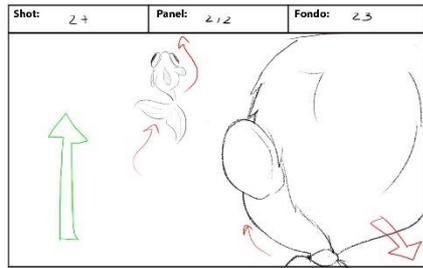
Notas



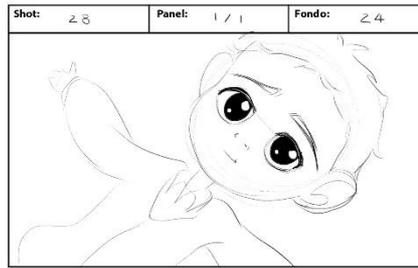
Shot: 26 Panel: 1/1 Fondo: 23
Diálogo, Acción y Notas
 Adam asiente en muestra de agradecimiento.



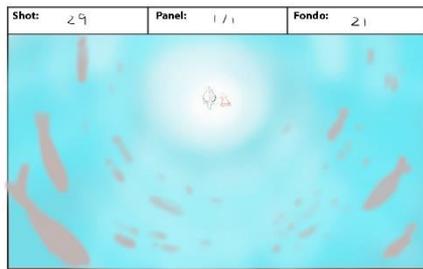
Shot: 27 Panel: 1/2 Fondo: 23
Diálogo, Acción y Notas
 Pes asiente también.



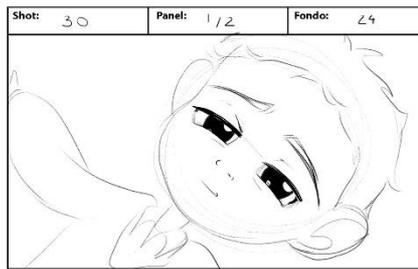
Shot: 28 Panel: 2/2 Fondo: 23
Diálogo, Acción y Notas
 ...y se va.



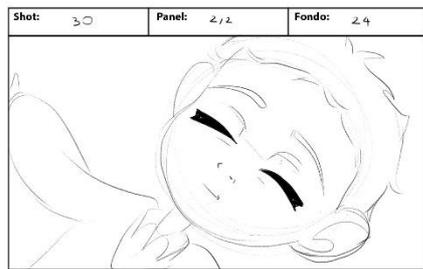
Shot: 29 Panel: 1/1 Fondo: 24
Diálogo, Acción y Notas
 Adam se acuesta sobre la arena, lo que levanta un poco de polvo.



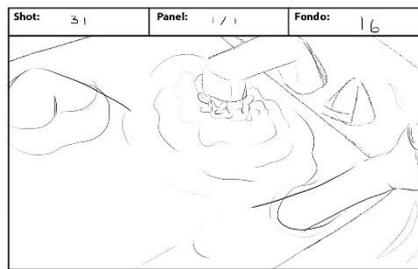
Shot: 30 Panel: 1/1 Fondo: 21
Diálogo, Acción y Notas



Shot: 31 Panel: 1/2 Fondo: 24
Diálogo, Acción y Notas



Shot: 32 Panel: 2/2 Fondo: 24
Diálogo, Acción y Notas



Shot: 33 Panel: 1/1 Fondo: 16
Diálogo, Acción y Notas
 Sonido de agua saliendo del grifo con fuerza.

Página
13 / 15

Animación Digital
COCOCI.USPO
 COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
Tesis

Artista
Samantha Erazo

Duración

Notas

Página
14 / 15

Animación Digital
COCOCI.USPO
 COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
Tesis

Artista
Samantha Erazo

Duración

Notas

Shot: 32	Panel: 1 / 1	Fondo: 25
<p align="center">Diálogo, Acción y Notas</p>		
<p> </p>		

Shot: 33	Panel: 1 / 2	Fondo: 26
<p align="center">Diálogo, Acción y Notas</p>		
<p>Pes da vueltas sobre el cuerpo debajo del agua de Adam</p>		

Shot: 33	Panel: 2 / 2	Fondo: 26
<p align="center">Diálogo, Acción y Notas</p>		
<p>Pes baja al suelo y se va nadando.</p>		

Shot:	Panel:	Fondo:
<p align="center">Diálogo, Acción y Notas</p>		
<p> </p>		

Animación Digital
COCOCI.USPQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
Tesis

Artista
Samantha Erazo

Duración

Notas