

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Tinta de Alma**

**Daniel Alejandro Espinosa Maldonado**

**Animación Digital**

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

Quito, 20 de diciembre de 2023

# **UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

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

**Tinta de Alma**

**Daniel Alejandro Espinosa Maldonado**

**Nombre del profesor, Título académico**

**Gabriela Chávez Mosquera, M. F. A.**

Quito, 20 de diciembre 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: Daniel Alejandro Espinosa Maldonado

Código: 00207297

Cédula de identidad: 1721781787

Lugar y fecha: Quito, 20 de diciembre 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## **UNPUBLISHED DOCUMENT**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 texto presenta el proceso de producción del corto de animación 2D *Tinta de Alma*. Basado en el *Manual de instrucciones* de Julio Cortázar, esta narrativa presenta instrucciones para animar, al mismo tiempo que habla sobre las sensaciones que hacen que la vida sea digna de ser vivida.

Palabras clave: Animación 2D, Julio Cortázar, Cell animation, Eterno retorno, Animación digital, Surrealismo

## ABSTRACT

This text presents the production process for the 2D animated short film *Tinta de Alma*. Inspired by Julio Cortázar's *The instruction manual*, this narrative presents instructions on how to animate, while talking about the sensations which make life worth living.

Key words: 2D animation, Julio Cortázar, Cell animation, Eternal return, Digital animation, Surrealism

**TABLA DE CONTENIDO**

<b>Desarrollo.....</b>	<b>11</b>
<b>CONCLUSIÓN.....</b>	<b>41</b>
<b>Anexo A: Thumbnails descartados.....</b>	<b>43</b>
<b>Anexo B: Thumbnails finales.....</b>	<b>46</b>
<b>ANEXO C: Storyboards finales.....</b>	<b>49</b>
<b>ANEXO D: Link animatic.....</b>	<b>50</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Noon - Cindy Yang .....	16
Figura 2. The Tree - Han Yang, Basil Malek .....	17
Figura 3. Thumbnails de la escena 4.....	18
Figura 4. Thumbnails de la escena 8 y 9.....	19
Figura 5. Thumbnails de la escena 7.....	19
Figura 6. Animatic 1 .....	20
Figura 7. Fondo 1 - escena 1.....	22
Figura 8. Fondo 2 - escena 3.....	22
Figura 9. Fondo 1 - escena 8.....	23
Figura 10. Fondo 1 - escena 4.....	24
Figura 11. Fondo 2 - escena 4.....	24
Figura 12. Exploraciones de ojos.....	25
Figura 13. Ojo final - escena 11.....	25
Figura 14. Exploraciones fénix.....	26
Figura 15. Exploraciones Diablo 1 .....	27
Figura 16. Exploraciones Diablo 2 .....	28
Figura 17. Diablo final - escena 6.....	29
Figura 18. Exploraciones fantasma.....	30
Figura 19. Rey del bosque y los sueños - escena 7.....	33
Figura 20. Fénix - escena 9.....	34
Figura 21. Montaña rotoscopada - escena 8.....	35
Figura 22. Salto del barranco.....	36



# I n t r o d u c c i ó n

Tinta de Alma es un corto de animación 2D que viene del consuelo y del cariño a la literatura. Tomando como referencia el Manual de instrucciones de Julio Cortázar, se planteó al corto como un tipo de Instrucciones para animar (Cortázar, 2000). En este caso, la palabra animación no se limita únicamente a la técnica de crear una ilusión de movimiento por fotogramas secuenciales, sino a la acción de dar vida y las formas que este accionar toma. Este corto es un intento de retomar el significado de la palabra y jugar con él.

# F i c h a t é c n i c a

**Producto:**

Cortometraje de animación 2D

**Título:**

Tinta de Alma

**Dirección de animación:**

Daniel Espinosa M.

**Storyline:**

Empezando con la forma de dar vida a los dibujos, se habla sobre las sensaciones que hacen que vivir valga la pena.

**Técnica:**

Animación 2D

**Duración:**

4:13

**Formato:**

MP4

**Año de producción:**

Diciembre 2023



Preproducción

# L a i d e a

Este cortometraje se inspiró en el 'Manual de Instrucciones' de Julio Cortázar. El encanto de estas instrucciones reside en transformar acciones cotidianas y tediosas en algo extraño y complicado, abriendo un portal hacia la exploración y el asombro de una perspectiva renovada.

En un intento por capturar ese espíritu, nace el concepto de este cortometraje, con el propósito de indagar en las múltiples facetas de la animación. Tal vez, incluso se atreva a desafiar la noción de la animación como 'la ilusión de la vida', proponiéndola en cambio como un elemento esencial de la existencia misma. La animación es lo que, individualmente, nos impulsa a escoger la vida; es la respuesta a la pregunta fundamental sobre el suicidio (Camus, 1985).

Estas palabras nacieron mientras revivía experiencias dolorosas, permitiéndome sentir un antiguo y profundo miedo. Aunque es una vivencia atenuada, desprovista del enojo que inicialmente me impulsó a confrontar la vida, sí retrata la decisión como un acto de voluntad frente al vacío absoluto y una mirada fascinada hacia un mundo impredecible aún por descubrir.

Explícitamente, mis influencias conceptuales incluyen 'Temor y Temblor' y 'La Enfermedad Mortal' de Kierkegaard, el concepto de eterno retorno de 'Así Habló Zaratustra' de Nietzsche, 'El Mito de Sísifo' de Camus, 'El Principito' de Saint-Exupéry, y 'Un Perro Andaluz' de Buñuel.

Esta obra también representa una carta de amor y/o agradecimiento a las personas que me han apoyado a lo largo de mis 23 años de vida.

# Guion

## Voice-over

### Tinta de alma

Limítese al vacío del papel

Tome una hoja para jugar con el tiempo que le tomarán a los dibujos correr a lo largo de su retina.

No se inquiete si sus ojos todavía tropiezan entre ellos,

Cada vez verán mejor a través del velo de lo efímero

Ceda por un momento al engaño, a las contradicciones. Sienta cómo ese momento se dilata eternamente.

Se siente igual a esas palabras que vuelan hasta formar un nido en tu pecho y te recuerdan las risas del almuerzo.

Como ese abrazo que te cubre de pies a cabeza y te dice que ya no te van a hacer daño nunca más.

Atrévase a ser engañado, a creer una vez

# Guion

## Voice-over

más que el amor es eterno, que las personas son buenas.

Inunde su corazón en la inmensidad, en este vacío que nos hace libres.

Apague la lámpara; una sonrisa, porque hoy todo salió bien, y cúbrase con la oscuridad. Una oscuridad que protegerá de todos los gritos, de toda la culpa, de la impotencia. Una oscuridad que guarda calor en su interior, que nos dice que al fin estamos a salvo. Tan a salvo que los errores ya no importan, tan a salvo que los oídos ya no escuchan. Tan a salvo que no tengo que fingir nunca más.

Nuestras vidas desaparecerán en el olvido

Los errores se borrarán con el humo en la brisa

Para siempre elegir la vida

# Referencias visuales

Figura 1: Noon - Cindy Yang



## Noon – Cindy Yang

Se usó como referencia el corto Noon por las estructuras/proporciones más realistas de sus personajes. También se planteó como inspiración la línea colorizada al interior de los personajes y la ausencia de línea en el exterior, pero se descartaron estas características para agilizar el proceso de cleanup. En su lugar se adoptó una línea más bocetada y con excesos.



# Referencias visuales

Figura 2: The tree - Han Yang, Basil Malek



## The Tree - Han Yang, Basil Malek

El corto The Tree sirvió como referencia para el estilo de los personajes, particularmente la forma en que están dibujados los rostros y el nivel de detalle que se maneja.

# Storyboard

Una vez definido el texto, el storyboard fue lo primero que se trabajó, saltando la etapa de exploración y diseño de personajes, pues en primera instancia no iban a ser parte del corto. El storyboard tampoco fue basado en un guion, sino solamente en el texto y el storyboard es el resultado de una experimentación de secuencias. Durante esta etapa se hicieron varios cambios y algunos de los planos aprobados no se mantuvieron para la secuencia final y mutaron intentando mantener la intención, pero haciéndolos más claros y fáciles de trabajar. (Ver anexos A, B y C para Thumbnails descartados, thumbnails finales y storyboards finales)



Figura 3: Thumbnails de la escena 4



Figura 4 y 5: Thumbnails de la escena 8 y 9, y Thumbnails de la escena 7

# A n i m a t i c

Siguiendo la secuencia planteada en el storyboard, se refinan los gráficos, se unen y se usa animación básica para poder bloquear tiempos y beats emocionales. El punto es tener una idea preliminar del resultado al que se apunta. (Ver anexo D para animatic completo)

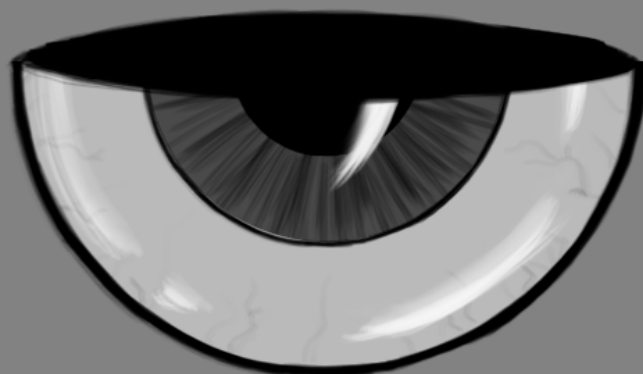
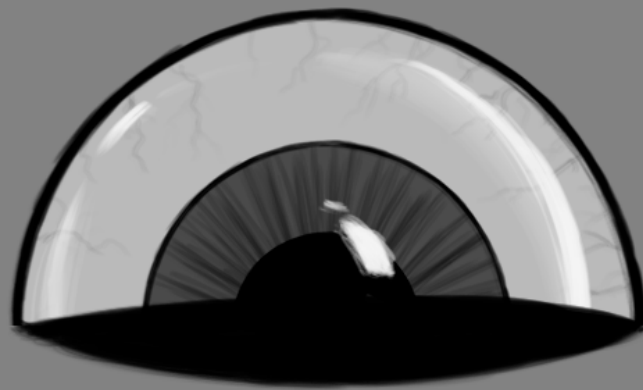


Figura 6: Animatic 1

# Fondos :

Para la creación de los fondos se exploró una estética que enfatizara los colores saturados, pero estuviera centrado principalmente en el uso de amarillo y morado. Se usaron estos colores con la intención de dar una estética cálida y fantasiosa. Otros colores que se usaron de forma regular, pero en menor medida fueron el verde y algunas tonalidades de rojo en referencia a la naturaleza.



Figura 7: Fondo 1 - escena 1



Figura 8: Fondo 2 - escena 3



Figura 9: Fondo 1 - escena 8

Figura 10: Fondo 1 - escena 4



Figura 11: Fondo 2 - escena 4



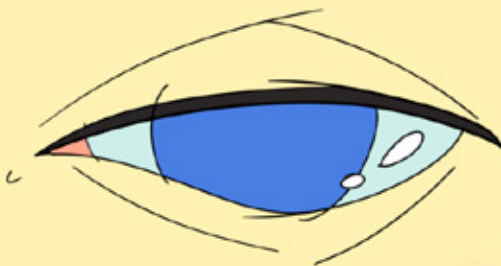
# Exploraciones

Durante las primeras etapas el corto no fue guiado para tener personajes, su inclusión fue una adición que llegó en una etapa tardía del corto, prácticamente a la mitad de la etapa de producción. Por dicha razón se hicieron exploraciones de personajes, pero no diseños finales.

Figura 12: Exploraciones de ojos



Figura 13: Ojo final - escena 11



# Fénix

Tomando como base el concepto del Eterno retorno, el Fénix simboliza la elección de la vida, y la disposición de enfrentar el sufrimiento eternamente. Es la mirada desafiante al vacío. También se usó de referencia a un gallo para la creación del diseño para dar un aspecto familiar y verosímil a una criatura extraña.

Figura 14: Exploraciones fénix



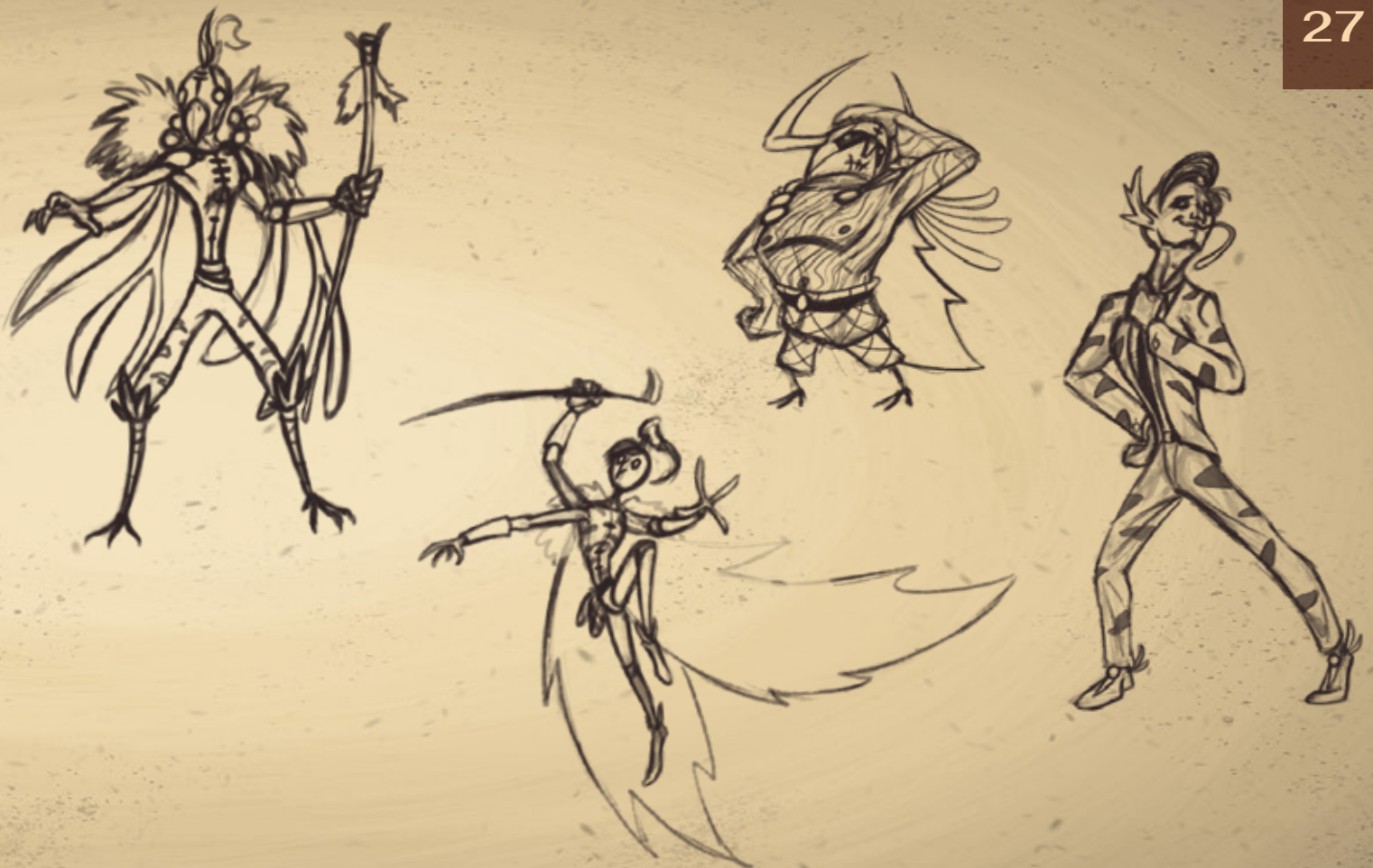


Figura 15: Exploraciones Diablo 1

El Diablo en este caso hace honor a su título de Príncipe de las mentiras representando esto último. Para las exploraciones se decidió buscar diferentes elementos que pudieran representar el concepto de la falacia sin recurrir a la ya conocida nariz de Pinocho. Algunos de los símbolos encontrados en la investigación incluían: El muérdago y el abedul (ambos asociados a Loki en la mitología nórdica), los cuernos y el cabello en cola (también corresponden a este personaje, pero a su versión venida de los cómics de Marvel)

El terno con corbata (ligado al abogado estafador de la serie Breaking Bad), el loro (reconocido por su facilidad para imitar voces), el cuervo (por su capacidad de mirar más allá de la vida humana), y finalmente Robin (particularmente su versión de DC Comics simbolizando la primavera y lo que es siempre nuevo, asimismo retoma el simbolismo del pájaro).

Figura 16: Exploraciones Diablo 2

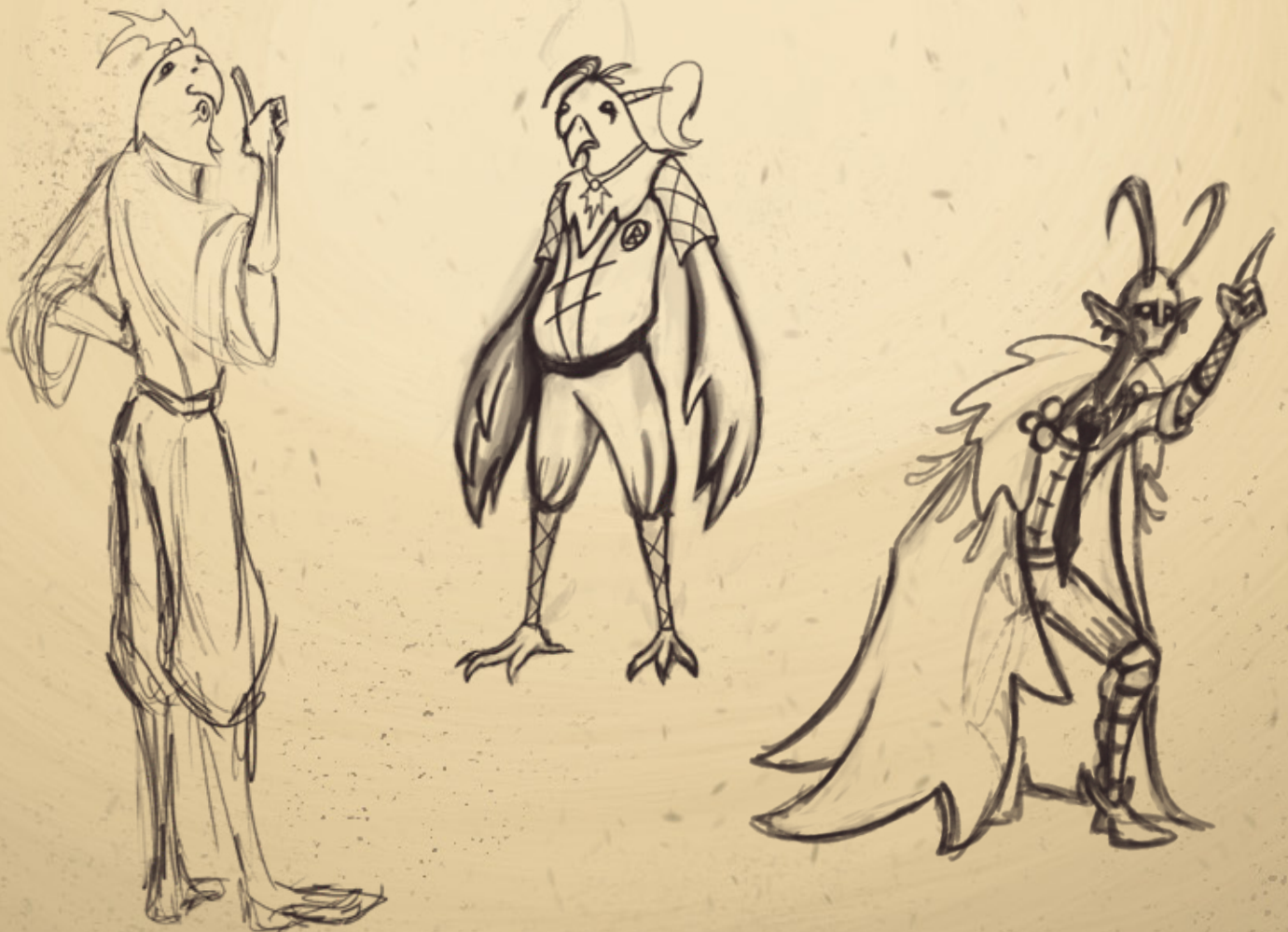
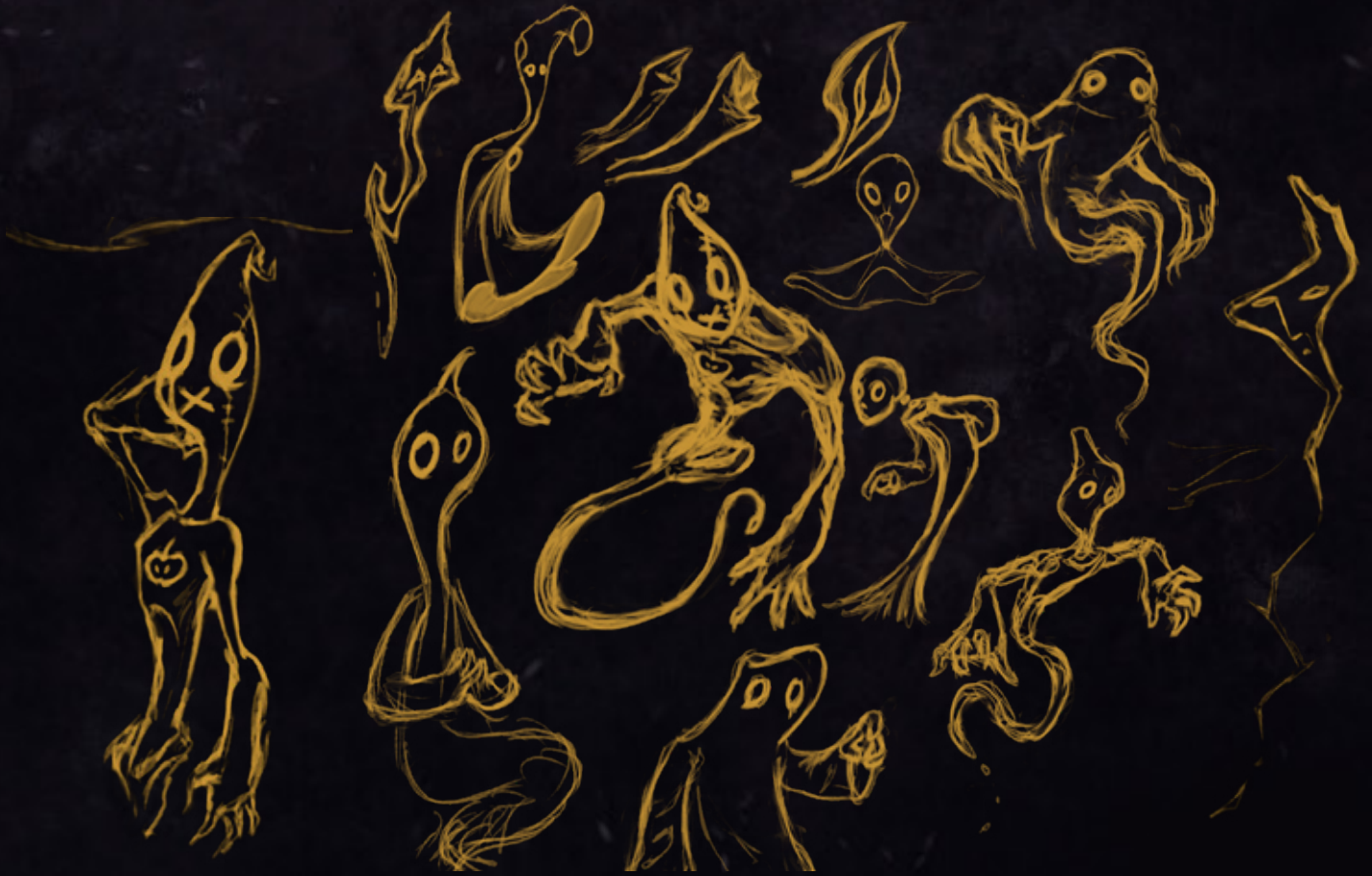


Figura 17: Diablo final - escena 6



Figura 18: Exploraciones fantasma



El fantasma por su parte es una representación de lo extraño y desconocido, pero al mismo tiempo debe tener la forma de un protector capaz de dar un abrazo para representar la esperanza y curiosidad que se encuentra en un mundo por explorar. Por esa razón se eligió una apariencia un poco más juguetona, en contraposición con algunas de las propuestas más terroríficas a las que comúnmente pertenecen los fantasmas y que también se exploraron.



P r o d u c c i ó n

# A n i m a c i ó n

La animación se realizó con el software Toon Boom Harmony, la primera etapa es del linetest. Aquí los dibujos están en una etapa de bocetos, en donde se busca refinar el volumen, las proporciones y el movimiento. Adicionalmente se van haciendo ajustes al timing para que funcionen mejor las acciones descritas en el storyboard y el animatic. Durante esta etapa se realizaron muchos cambios a algunas de las secuencias planteadas en el storyboard y se adaptaron para que no se sintieran tan repetitivas y para darle más personalidad al corto pues en un inicio este fue guiado para tener una estética más neutra.



Al buscar una toma continua, los cortes intentan ser disimulados y por esta razón las escenas de Toon Boom fueron relativamente pocas, pero de una duración mayor. Para empezar el proceso se trabajó la secuencia más larga. Una de las dificultades para realizar este corto fue la ausencia de referencias para acciones complicadas, por ejemplo, cuando la sábana del niño se convierte en un monstruo. Para las escenas se trabajó con referencias en momentos específicos, para el resto de se jugó las exposiciones en el timeline.

Figura 19: Rey del bosque y los sueños - escena 7

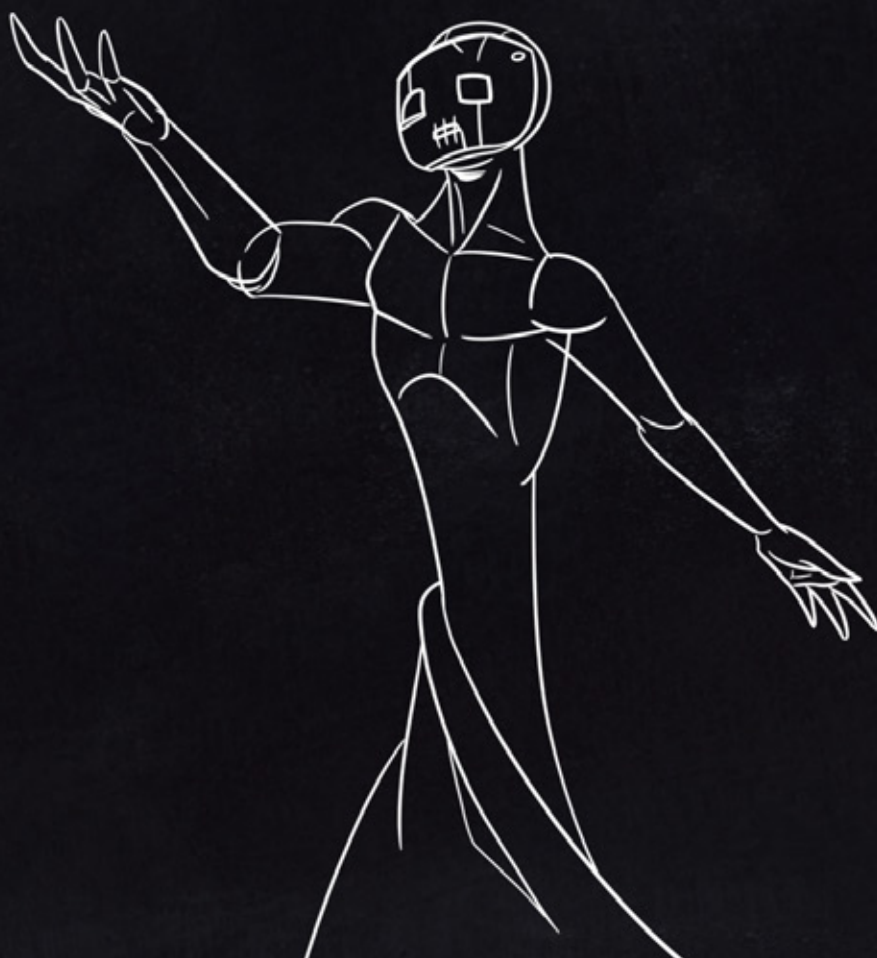




Figura 20: Fénix - escena 9

Mientras más se avanzaba con la etapa de keys más quedaba en claro la necesidad de desarrollar diseños y por esa razón se fueron desarrollando exploraciones a medida que el proyecto avanzaba. Esto provocó algunos problemas ya que algunas secuencias tuvieron que modificarse para adaptar a los diseños nuevos, pero le dio una identidad visual al proyecto.

Otro desafío fue incorporar rotoscopía al proyecto, pues desde el inicio una de las metas era aprender a hacer movimientos de cámara en animación 2D, particularmente rotaciones, y después de investigar al respecto se utilizó esta técnica para alcanzar dicho fin. Como guía se utilizó vídeos para animar fondos (Olof Storm, 2022).

Figura 21: Montaña rotoscopeada - escena 8



## C l e a n u p

El proceso de clean up inicialmente se planteó para no dejar bordes externos, y bordes internos coloreados, pero resultaba poco práctico para las revisiones, además que se tuvo que agregar un paso extra para despintar ciertas líneas, y eso retrasaba demasiado el proceso. Por dicha razón se optó por mantener una línea negra a lo largo de todo el corto, solo dejando líneas invisibles en secciones específicas como el fuego. También se buscó dejar excesos de líneas, además de enfatizar las líneas de construcción de los personajes.

Uno de los problemas que surgió aquí fue durante la escena 8 cuando el Enmascardo salta del barranco, pues dicho personaje es por un par de frames, tanto un overlay como un underlay. Para solucionar este problema se recurrió a usar cutters y duplicados. Otro de los problemas grandes que se encontraron fue el uso de la herramienta de construcción de línea, pues esta permitía la creación de trazos uniformes en el dibujo, pero a su vez, al dibujar detalles, trazos que debían permanecer separados se unían, o era difícil dibujar ángulos rectos. Adicionalmente se intentó usar un zoom que no fuese tan cercano ya que varios de los trazos largos terminaban traduciendo en incrementos de línea muy pequeños.

Figura 22: Salto del barranco





Postproducción

# Compositing

El proceso de post producción fue relativamente simple, pues en un inicio solo se estaban montando las escenas previamente trabajadas en Toom Boom Harmony. Una de las dificultades más grandes vino de la unión de escenas. Aunque la mayor parte de las secuencias encajaban bien, la unión entre la escena 7 y 8 era complicada por el cambio de cámara 2D a cámara 3D. Para solucionar este problema se intentó componer ambas tomas en After Effects, pero la fuente de color cambiaba al intentar esto, adicionalmente, las otras transiciones de la escena 6 y la escena 9 dejaban de funcionar al hacer este

Por dicha razón se repitió este movimiento de cámara en Toon Boom para hacer que ambas partes encajaran. Cabe recalcar que ya se había intentado trabajar esta transición varias veces durante la producción, pero ambas escenas nunca terminaban de encajar por los cambios frecuentes que se tenían que realizar.



## Conclusión

El proceso de producción de este corto fue sumamente tropezado, especialmente en sus etapas iniciales en donde se estaba definiendo la narrativa visual y los elementos recurrentes. Una pieza clave dentro de mi proceso fue la comunicación con mis tutores y su apertura al colaborar, pues los puntos más débiles del proceso se encontraron cuando era difícil preguntar o pedir ayuda por miedo a incomodar al profesor.

Debo recalcar el inmenso apoyo que tuve de mis tutores, desde la organización de tiempos con un horario personal hasta proporcionarme un espacio de trabajo en la universidad. Tener una división entre mi espacio de trabajo y de ocio fue fundamental para mejorar mi desempeño.

Si tuviera que recrear este proceso en un futuro, yo intentaría estructurarlo un poco más, partiendo de la creación de descripciones visuales dentro del guión, y definitivamente incorporaría una etapa formal de diseño de elementos durante la preproducción. Aquí se definiría el aspecto de personajes y otros props recurrentes durante el corto.



A detailed, artistic illustration of a human eye. The eye is rendered with soft, painterly textures. The iris is a warm, golden-brown color with fine, radiating lines. The pupil is a dark, circular opening in the center. The sclera is a pale, yellowish-white color with subtle, branching vein-like patterns. The overall lighting is soft and warm, with a slight gradient from the top to the bottom. The word "GRACIAS" is written in a clean, white, sans-serif font, centered within the dark pupil.

GRACIAS

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Buñuel, L. (1929). *Un perro andaluz*. Les Grands Films Classiques.

Camus, A. (1985). *El mito de Sísifo*. Barcelona: Alianza Editorial.

Cortázar, J. (2000). *Historias de cronopios y de famas*. Buenos Aires: Alfaguara.

Kierkegaard, S. (2008). *La enfermedad mortal*. Madrid: Editorial Trotta

\_\_\_\_\_ (2014). *Temor y temblor*. Buenos Aires: Gradifco

Nietzsche, F. (1883). *Así habló Zaratustra* [PDF]. EducAr.

[https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/asi\\_hablo\\_zaratustra\\_nietzsche.pdf](https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/asi_hablo_zaratustra_nietzsche.pdf)

Olof Storm. (2022, 18 agosto). *Animating a landscape - frame by frame* [Vídeo]. YouTube.

Recuperado 5 de octubre de 2022, de

<https://www.youtube.com/watch?v=Xijy5soxHdk>

Saint-Exupéry, A. (1996). *El principito*. México D. F: Fernández Editores.



Page No. 3 / Scene 2 Production *Si al gulere antimar* Story Artist *David Espasa*

*Risas & miradas furtivas*

*buscar el mismo tiempo que...*

*To white*

*buscar a Diego*

*Se saca la masc.*

*buscar a los personajes*

*buscar*

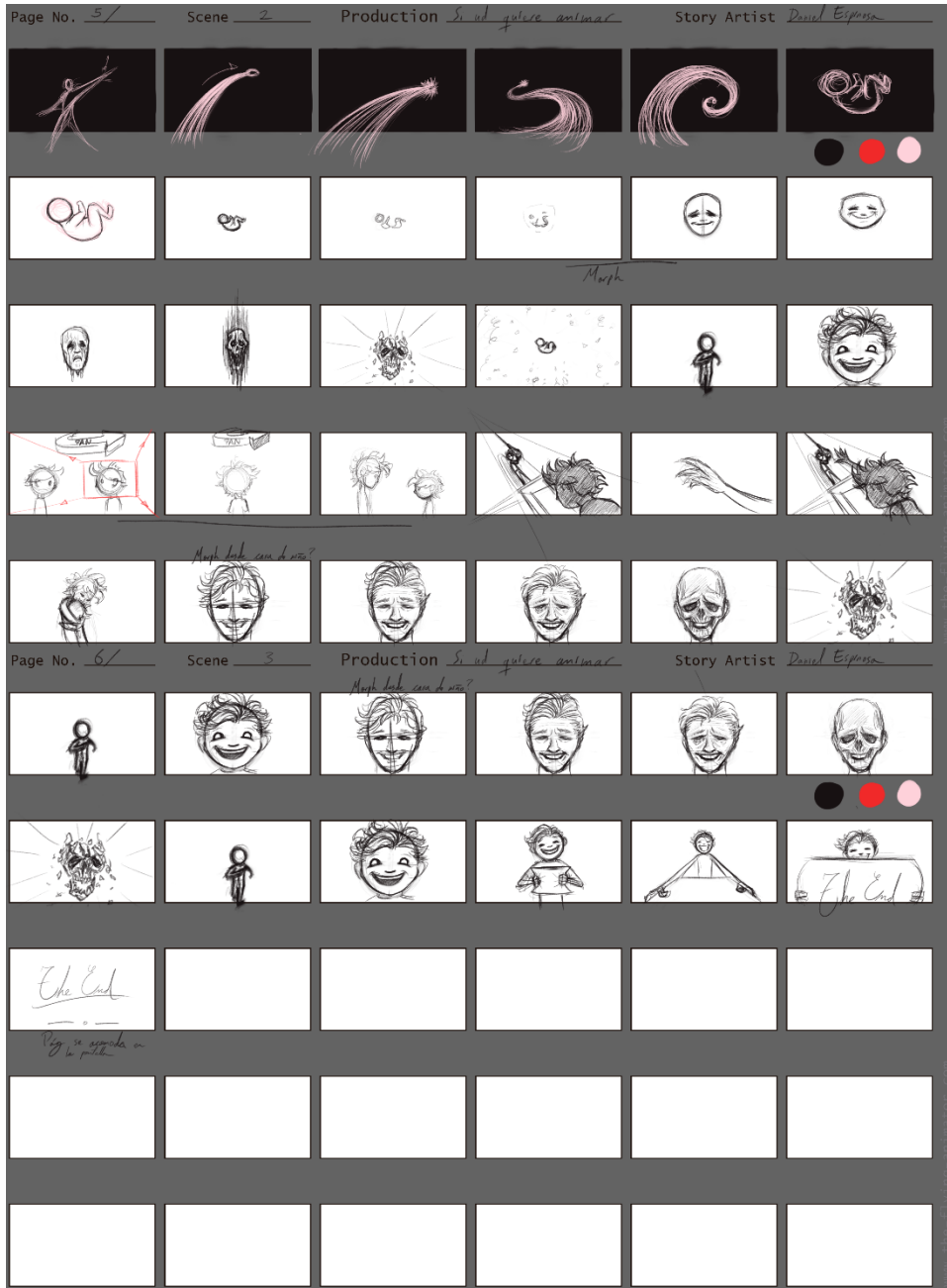
*Buscar los personajes*

Page No. 4 / Scene 2 Production *Si al gulere antimar* Story Artist *David Espasa*

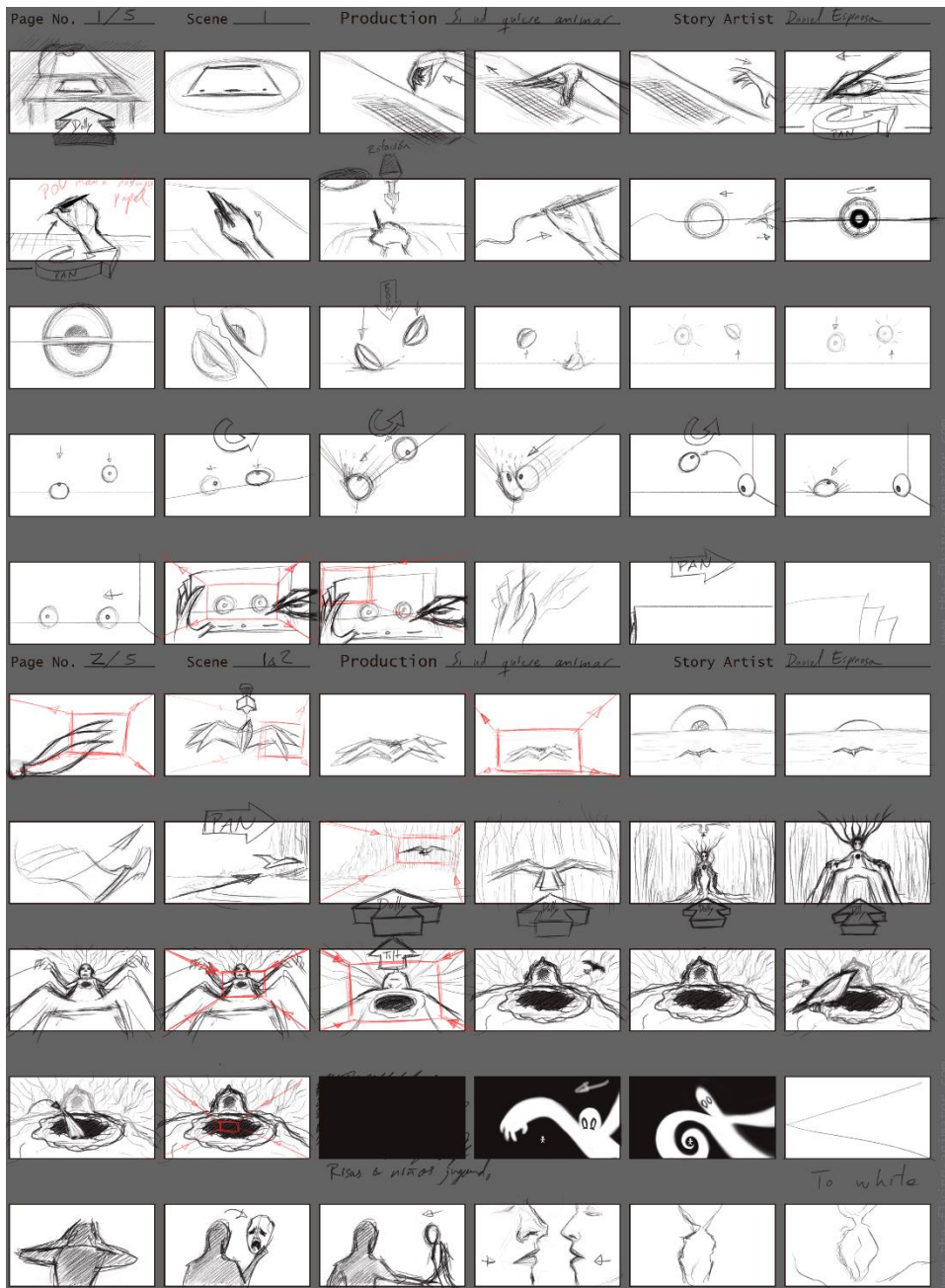
*Click*

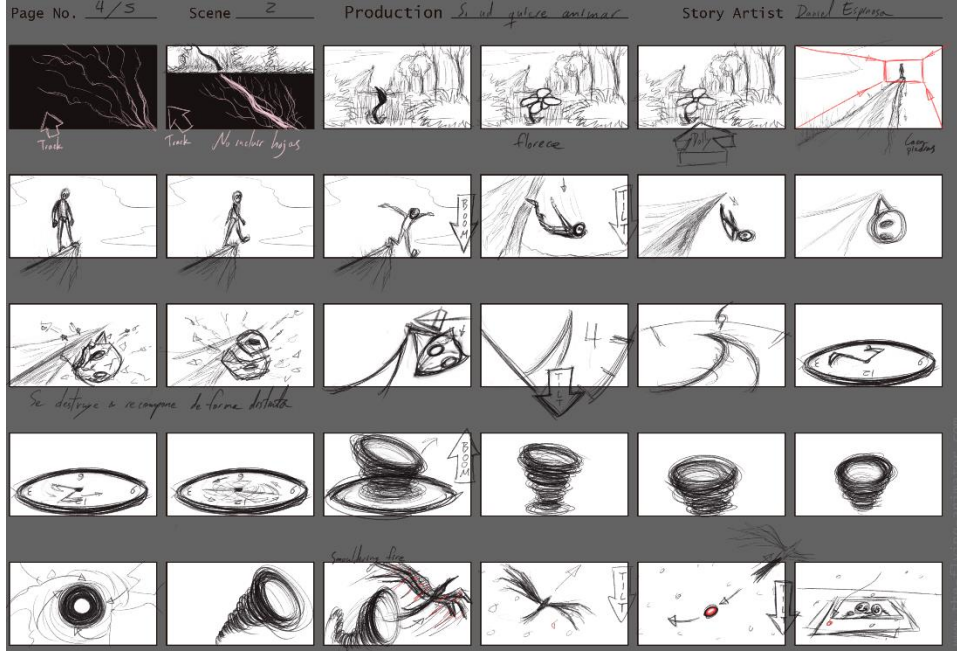
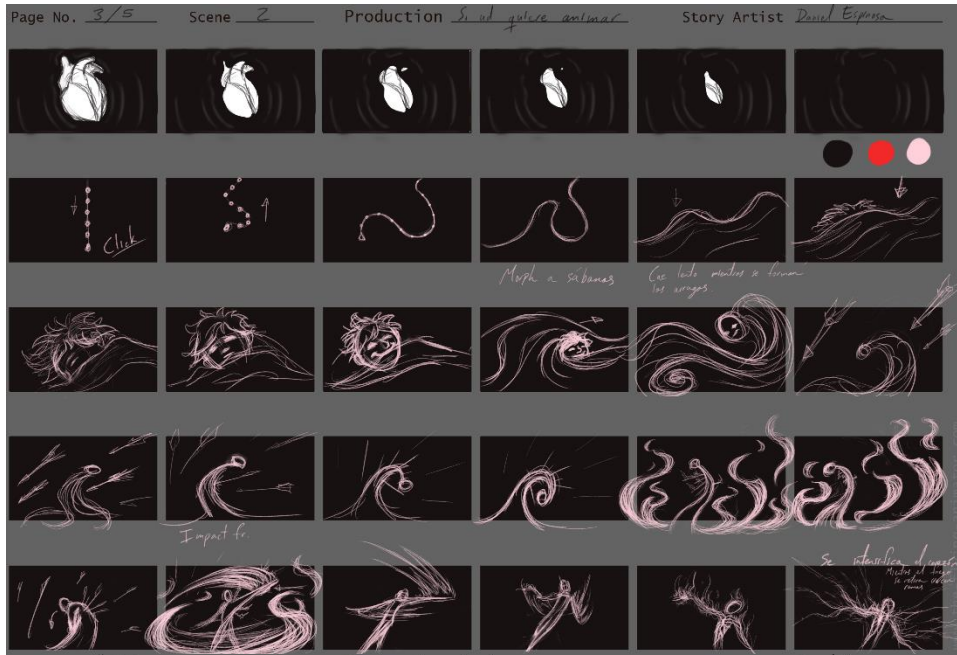
*Click*

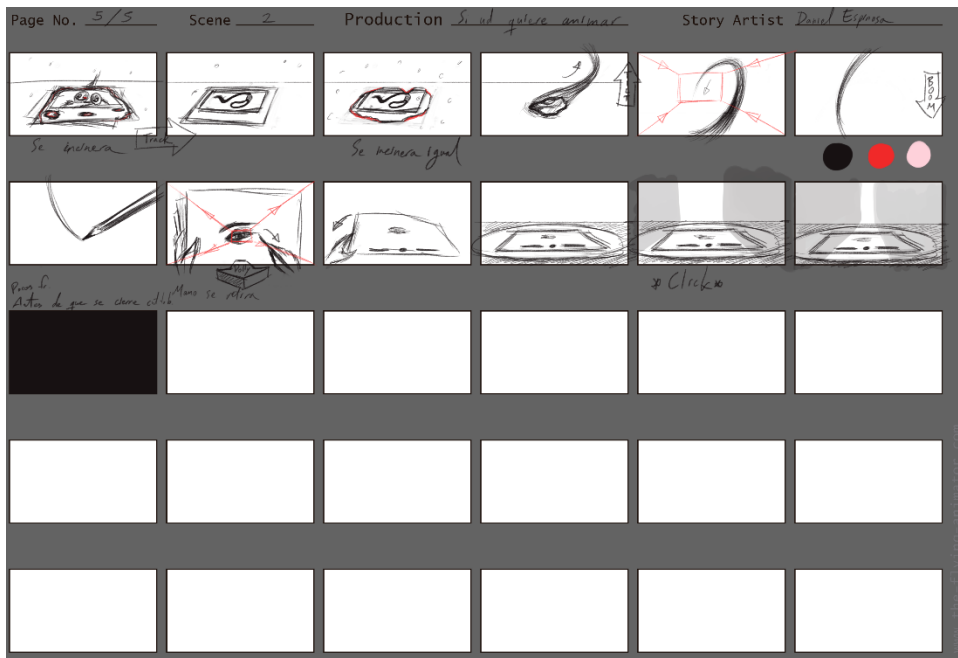
*De golpe*



**ANEXO B: THUMBNAILS FINALES**









## **ANEXO C: STORYBOARDS FINALES**

Link: [Storyboards finales](#)

**ANEXO D: LINK ANIMATIC**

Link de YouTube: <https://youtu.be/BdeAj6lz0ek>