

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Psicoterapia

Andrea Carolina Yépez Ulloa

Animación Digital

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

Quito, 22 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**

Psicoterapia

Andrea Carolina Yépez Ulloa

Nombre del profesor, Título académico Gabriela Vayas, M.A.

Quito, 22 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: Andrea Carolina Yépez Ulloa

Código: 212366

Cédula de identidad: 1722316971

Lugar y fecha: Quito, 22 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UNPUBLISHED DOCUMENT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

En este libro se describe el proceso de producción del cortometraje 2D Psicoterapia. Este corto cuenta la historia de un psiquiatra reconocido que recibe en su consultorio a una paciente con un trastorno peculiar. Este trastorno hace que ella tenga fuertes visiones de monstruos aterradores que la atormenta. Sin embargo, este psiquiatra es un poco pedante y no le toma mucha importancia al problema de la paciente. Pronto esto hará que las visiones de los monstruos se salgan de control durante la cita.

Palabras Clave: Animación 2D, cortometraje animado, trastornos mentales, diseño, monstruos, consultorio.

ABSTRACT

This book describes the production process of the 2D short film “Psicoterapia”. This short tells the story of a renowned psychiatrist who receives a patient with a peculiar mental disorder in his office. This disorder causes her to have strong visions of terrifying monsters that torment her. However, this psychiatrist is a bit pedantic and does not take much importance to the patient's problem. Soon this will cause visions of monsters to get out of control during the appointment.

Key words: 2D animation, short film, mental disorders, design, monsters, consulting room

TABLA DE CONTENIDO

Ficha Técnica	7
Pre-Producción.....	9
Producción	39
Post-Producción	43
Conclusión	46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.- Primeras exploraciones (Clara)	20
Figura 2.- Estudio de estructura (Clara)	21
Figura 3.- Estudio de color (Clara)	21
Figura 4.- Poses de acción (Clara)	22
Figura 5.- Expresiones Faciales (Clara)	22
Figura 6.- Turnaround (Clara)	23
Figura 7.- Primeras exploraciones (Psiquiatra)	25
Figura 8.- Estudio de estructura (Psiquiatra)	26
Figura 9.- Estudio de Color (Psiquiatra)	26
Figura 10.- Poses de acción (Psiquiatra)	27
Figura 11.- Expresiones Faciales (Psiquiatra)	27
Figura 12.- Turnaround (Psiquiatra)	28
Figura 13.- Diseños finales (Pacientes)	29
Figura 14.- Primeras exploraciones (Pacientes)	29
Figura 15.- Comparación de tamaños	30
Figura 16.- Escala de grises	30
Figura 17.- Siluetas	30
Figura 18.- Monstruo principal	31
Figura 19.- Primeras exploraciones (Monstruos)	32
Figura 20.- Diseños finales (Monstruos)	33
Figura 21.- Concept art (vida real)	36
Figura 22.- Concept art (Aparición de los monstruos)	36
Figura 23.- Diseño final (vida real)	37
Figura 24.- Diseño final (Aparición de los monstruos)	37
Figura 25.- Diseño final (Escritorio)	38
Figura 26.- Diseño final (Pasillo)	38
Figura 27.- Pencilttest (escena 29)	41
Figura 28.- Pencilttest (escena 53)	41
Figura 29.- Clean up (escena 75)	42
Figura 30.- Clean up (escena 50)	42
Figura 31.- Color (escena 26)	43
Figura 32.- Color (escena 53)	43
Figura 33.- Brillo y contraste (escena 41)	45
Figura 34.- Glow (escena 8)	45
Figura 35.- Paneo de cámara (escena 7)	46

Ficha técnica

Tipo de producto: Cortometraje animado 2D

Nombre del Cortometraje: Psicoterapia

Dirección de Animación: Andrea Yépez Ulloa

Técnica: Animación 2D

Duración: 6min 20seg

Formato: mp4

Fecha de producción: 2023



Psicoterapia

Un corto animado 2D

Andrea Carolina Yépez Ulloa



Pre-Producción

Investigación, guión, artes y
storyboard

Storyline

Un reconocido psiquiatra recibe en su consultorio a una paciente con un trastorno singular.

Sinopsis

Se trata de un psiquiatra reconocido que recibe a una paciente que tienen visiones aterradoras de monstruos que la atormentan en su día a día.

Sin embargo, el psiquiatra hace caso omiso de su condición y dice que solo necesita unos fármacos.

En eso la paciente ve un monstruo más grande de lo normal que está a punto de atacar al psiquiatra, pero la paciente lo empuja para salvarlo y los dos caen al piso.

Después del empujón el psiquiatra logra ver al monstruo también y los dos huyen del consultorio.

Afuera se dan cuenta que otros tres pacientes los miraban como si estuviesen locos y se dan cuenta que el consultorio volvió a la normalidad.

Cuando regresan la paciente insiste en que los monstruos si son reales y que él los vio también, pero el psiquiatra se hace el desentendido, como si nada de eso hubiera pasado.

En eso los dos ven que de un frasco de fármacos sale el mismo monstruo y entran en pánico.

Investigación

Para este proyecto se realizó una investigación sobre algunas enfermedades psicóticas.

Esto incluye síntomas, tratamientos, diferentes terapias, entre otros.

La paciente tiene fuertes alucinaciones de monstruos en el corto y esto se debe a que padece esquizofrenia. Existen varios tipos, pero la paciente en específico padece de esquizofrenia y paranoia. Las personas que padecen de este trastorno tienden a ser muy ansiosas, desconfiar de sus alrededores y tener fuertes alucinaciones.

Para alivianar los síntomas se necesita de pastillas antipsicóticas y control del psicólogo a través de psicoterapia. Las pastillas por si solas no funcionan y es una mala práctica recetar muchas pastillas sin un control médico, como sucede en mi corto.

Referencia de estilo

El corto se caracteriza por sus cambios de color, para diferenciar las alucinaciones del personaje principal de lo real. En el primer caso el color es un poco saturado con rojos, violetas y un poco de amarillo, mientras que en el otro caso tiene colores desaturados grises y azules. Los diseños tienen formas un poco exageradas que terminan en su mayoría en puntas, sobre todo en los diseños de los monstruos, que solo son siluetas negras.

Primeras exploraciones de estilo



Diseños de Leviticus Rott



Desarrollo del Guión

En el desarrollo del guión fue donde se fue armando poco a poco la historia, se aumentaron y cambiaron escenas, diálogos e incluso el tono de la historia y la personalidad de los personajes.

Al inicio se cambian pequeños detalles de lo que hace el doctor mientras espera a la paciente, primero jugaba con un esfero y luego pasa a leer un libro. Son pequeñas acciones que pueden cambiar la narrativa.

También se realizaron unos cambios en las acciones que realizaban los personajes para acentuar mejor sus personalidades.

Por ejemplo, el doctor terminaba de algún modo comprendiendo la situación de la paciente, pero eso no va acorde a lo que debe ser, un personaje pedante y nada empático.

También es importante describir acento y tono de voz en los diálogos para acentuar personalidad.

Int. Consultorio psiquiátrico - Día

Se ve al psiquiatra en su escritorio. En este se ven papeles y fármacos, también se ve un asiento al otro lado del escritorio. El psiquiatra está leyendo un libro.

El teléfono suena y se oye a su secretaria en altavoz

SECRETARIA

Doctor su paciente de las 3 ya está aquí

PSIQUIATRA

(aburrido, serio)

Hmm..que pase

La puerta se abre y entra la paciente, de repente el espacio cambia de color y los elementos cambian de forma. Detrás del asiento y de las esquinas salen siluetas negras de criaturas. La paciente tiene una expresión de preocupación, pero es interrumpida por el psiquiatra que trata de llamar su atención.

PSIQUIATRA

(un poco molesto)

Hmp..hmp..hey

El enfoque pasa al psiquiatra y la oficina vuelve a la normalidad. El psiquiatra le indica con la mano que se siente, la paciente obedece.

PSIQUIATRA

(Serio aburrido)

En que puedo ayudarte el día de hoy

PACIENTE

(Tartamudeando un poco)

Bueno... vera doctor este... tengo un...tengo un... este...bueno, creo que...que veo criatu...MONSTRUOS!...si...

Mientras la paciente sigue hablando el psiquiatra va asentando con la cabeza mientras revisa unas recetas médicas, pero se ve que no le está prestando atención.

PACIENTE

(Tartamudeando un poco)

De repente solo... salen de cualquier lado...y reo que...van a lastimar...

Es interrumpida por el ruido de celular, llega un mensaje.
El psiquiatra lo toma

PSIQUIATRA

Espéreme un rato

La paciente queda desconcertada, después de un rato mira que unos monstruos salen del asiento, la paciente entra en pánico

PACIENTE

(Alterada, temblando)

Ahh...doctorrr

PSIQUIATRA

(interrumpiéndola)

Shhh...Un ratito

La paciente se queda esperando mientras los monstruos se acercan a ella cada vez más, pero desaparecen cuando el psiquiatra baja la mano

PSIQUIATRA

(con poca energía)

Listo...Si, sí. Mira, es normal, debe ser un síntoma de estrés. Estas bajo un poco de estrés, nada que un medicamento no pueda curar.

El psiquiatra toma uno de los papeles para escribir la receta. La Paciente no le agradó la respuesta.

PACIENTE

(Alterada)

Pero...Espere...Es..eso es todo? ¿Siquiera me está escuchando?
No llevamos ni un minuto..y ya he tomado muchas
pastillas...créame estos monstruos son...

La paciente se interrumpe al ver que una silueta de un monstruo sale de detrás del psiquiatra. La paciente entra en pánico.

PACIENTE

(Asustada apuntando al monstruo)

Doc.. doc..hayy

PSIQUIATRA

(Interrumpiéndola)

Espera ya termino

El monstruo saca una mano con garras y se abalanza sobre el psiquiatra, la paciente se lanza y empuja al psiquiatra cayendo los dos al piso, el monstruo golpea el escritorio y lo parte. El psiquiatra desconcertado regresa a ver al monstruo que saca el resto de sus manos y se abalanza sobre ellos, detrás le siguen otras siluetas más pequeñas.

Los dos comienzan a correr, la habitación ahora es un pasillo largo hacia la puerta. Apenas se ve la sombra del monstruo y otras siluetas persiguiéndolos mientras ellos corren. Logran llegar a la puerta y de un empujón la abren y caen al piso.

Int. Sala de espera del consultorio - Día

El psiquiatra y la paciente están jadeando en el piso, luego regresan a ver y se topan con tres pacientes que los observan sorprendidos y preocupados.

PACIENTE

(Jadeando)

Hay un monstruo...enorme...y..y se mueve como una serpiente...con garras enormes. Y ..ojos

PSIQUIATRA

(jadeando, al mismo tiempo que la paciente)

Si..y mi oficina ahora es..es un pasillo lleno de..y..y..partió mi escritorio en dos ..y

Int. Consultorio psiquiátrico - Día

Se ve que la puerta del consultorio se cierra detrás de ellos. Siguen en shock por lo sucedido. Dan un suspiro de alivio, luego la paciente se jira al psiquiatra

PACIENTE

(emocionada y alterada)

Haa si vio, si vio? Ese monstruo si era real, usted también lo vio, no soy la única, quizás ahora podemos en...

PSIQUIATRA

(Interrumpiéndola) (hecho el desentendido, un poco inseguro)

Wow wow tranquilícese, eso solo fue hjmm fue, parte de la terapia..si..no es que yo hay visto todo eso en realidad..
(carraspea)

PACIENTE

(decepcionada)

Puff sí. Por supuesto

PSIQUIATRA

(hecho el desentendido, un poco inseguro)

Ahora.. olvidemos que todo esto paso y

Se interrumpe por el sonido de un frasco que se cayó. El psiquiatra y la paciente regresan a ver y del frasco sale un monstruo

Diseño de Personajes

Paciente

Clara



Clara sufre de un trastorno de personalidad paranoide (derivado de la esquizofrenia) lo que hace que tenga alucinaciones de monstruos a su alrededor.

La paciente es una joven adulta (alrededor de los 30) vive sola, no cuida mucho su aspecto físico y siempre esta nerviosa o tensa.

Tiene el cabello desarreglado y lo suele tener suelto o máximo hecho cola, usa ropa casual como un saco con un jean, calentadores, o pasa en pijamas.

Se ve que tienen ojeras debido a que tienen problemas para dormir y suele estar encorvada.

No es muy sociable y pasa la mayor parte de su tiempo sola, prefiere trabajar desde casa debido a que tienen alucinaciones donde todo en el exterior le quiere hacer daño.

Figura 1.- Primeras exploraciones (Clara)



Figura 2.- Estudio de estructura (*Clara*)

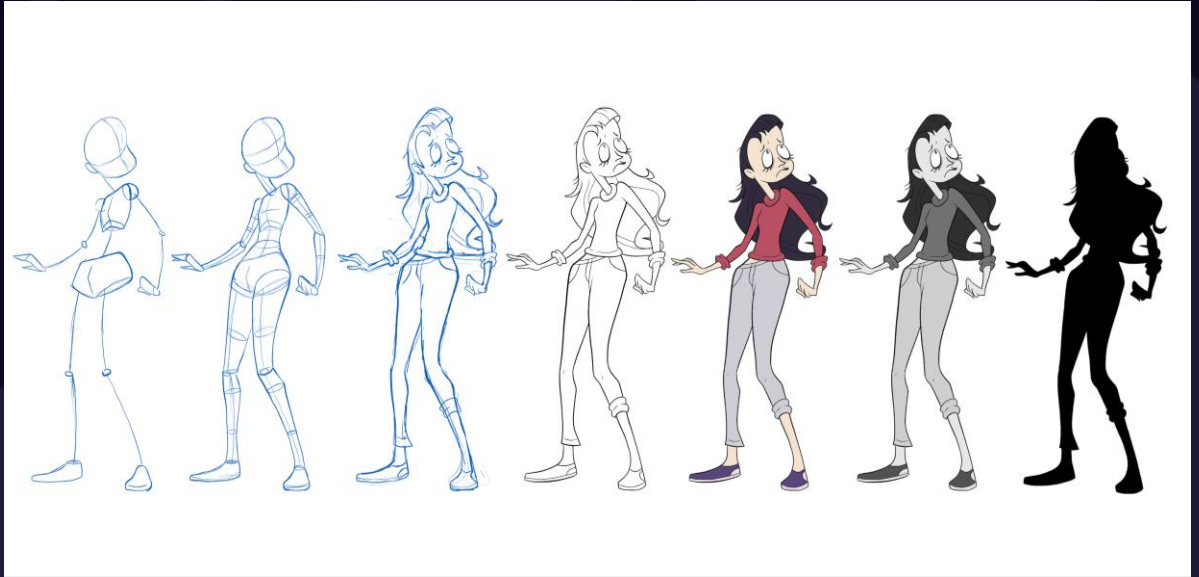


Figura 3.- Estudio de color (*Clara*)



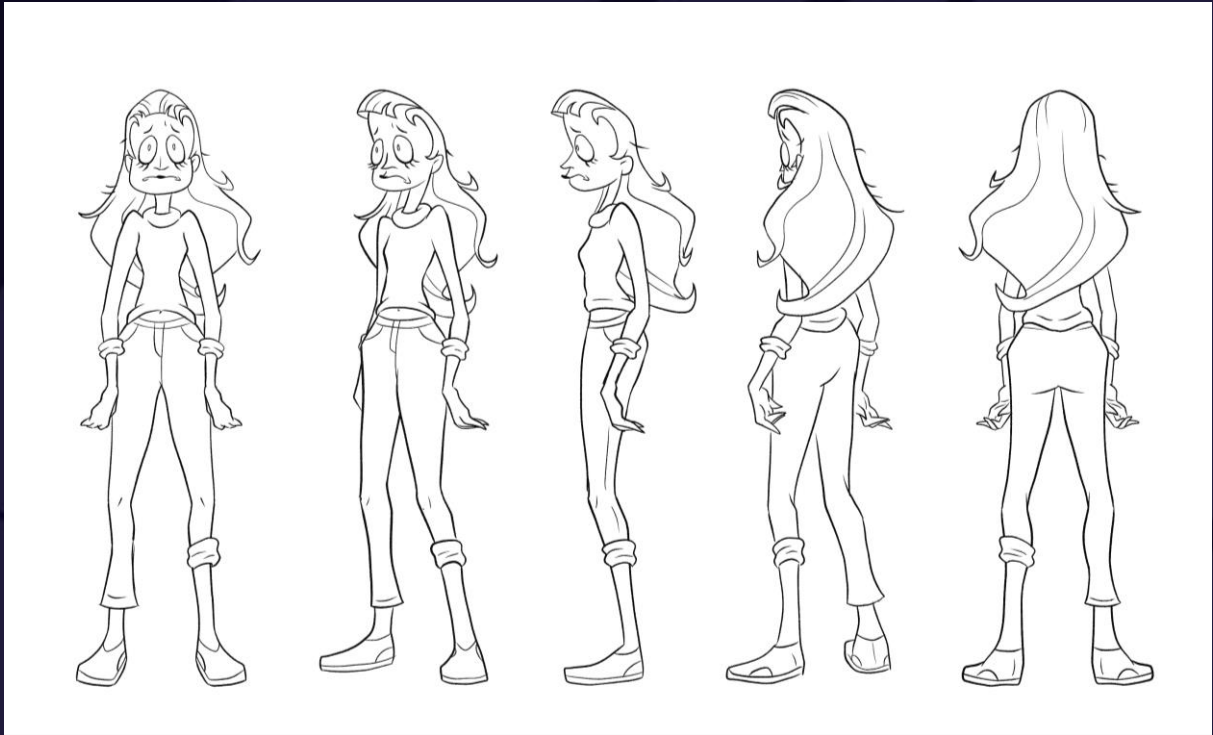
Figura 4.- Poses de acción (*Clara*)



Figura 5.- Expresiones Faciales (*Clara*)



Figura 6.- Turnaround (*Clara*)



Psiquiatra Asdrubal



Este hombre ya lleva un largo tiempo siendo psiquiatra.

Con el paso del tiempo le pone menos empeño a su profesión, y busca formas rápidas de despachar pacientes, sin ponerle mucho interés en el estado en que se encuentran o en querer ayudarlos de verdad.

Se ve que está todo el tiempo aburrido y mal humorado.

En su consultorio tiene muchos premios que muestran que fue un gran psiquiatra en el pasado, por lo que tanto reconocimiento lo han vuelto bastante arrogante.

Figura 7.- Primeras exploraciones (Psiquiatra)



Figura 8.- Estudio de estructura (*Psiquiatra*)



Figura 9.- Estudio de Color (*Psiquiatra*)



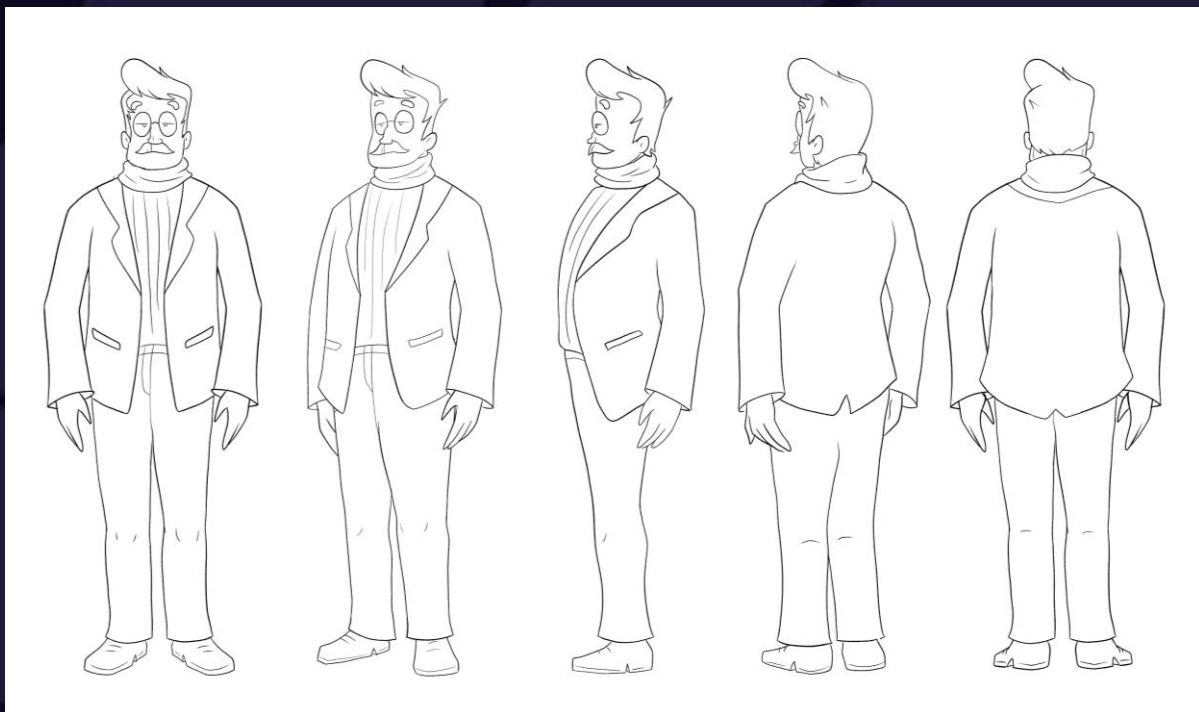
Figura 10.- Poses de acción (Psiquiatra)



Figura 11.- Expresiones Faciales (Psiquiatra)



Figura 12.- Turnaround (*Psiquiatra*)



Pacientes

Estos son personajes extras que están en la sala de espera para tener cita con el psiquiatra.

La primera es una adolescente en plena pubertad que siempre pasa en su celular. Probablemente sus padres creen que el psiquiatra la va a "arreglar".



Luego esta una señora mayor, con mucho dinero, tiene un poco elevado el ego y está en su cita de rutina con el psiquiatra.

Por último, está un hombre grande y musculoso, pero a pesar de su aspecto es bastante temeroso y nervioso.

Figura 13.- Diseños finales (*Pacientes*)

Figura 14.- Primeras exploraciones (*Pacientes*)



Figura 15.- Comparación de tamaños



Figura 16.- Escala de grises



Figura 17.- Siluetas



Monstruos

Estas criaturas atormentan a las criaturas en su día a día.

Aparecen de objetos cotidianos, en esquinas o de cualquier lugar.

Estos monstruos tienen formas variadas, pero usualmente son siluetas negras con ojos y boca rojas.

Entre estos monstruos hay uno en particular que es enorme, con muchos ojos, tienen forma de serpiente con garras, y su boca llena de colmillos es tan grande como su cuerpo. Este es el monstruo principal que atacará a los protagonistas.

Figura 18.- Monstruo principal

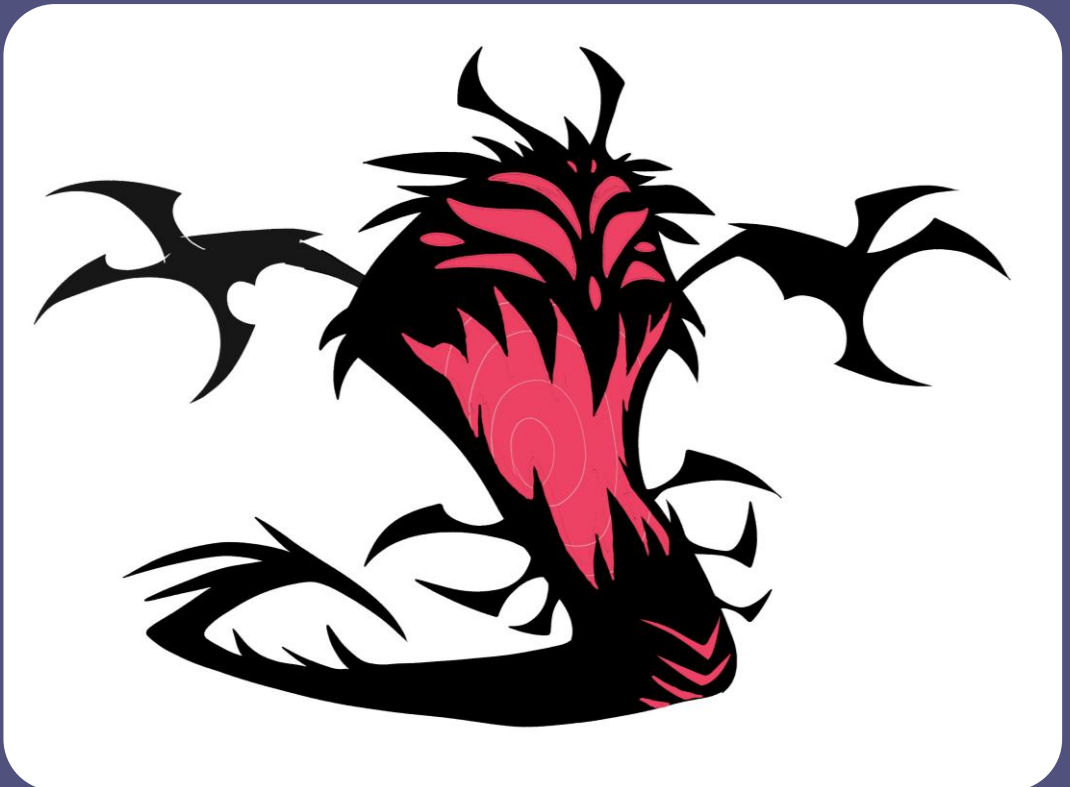


Figura 19.- Primeras exploraciones (*Monstruos*)



Figura 20.- Diseños finales (*Monstruos*)



Storyboard

En el storyboard se realizaron dibujos básicos para tener una idea de cómo se vería la historia y las acciones del guion.

En este proceso también se realizaron cambios en la historia, se aumentaron y quitaron algunas escenas y se cambiaron algunas acciones que estaban en el guion.

Entre estos cambios había escenas del consultorio que no aportan mucho a la historia, también se aumentaron escenas en algunas acciones para que se entiendan y mejorar la progresión y se cambiaron algunos ángulos de cámara, en especial donde aparecen los monstruos.



8

1/1

7

9

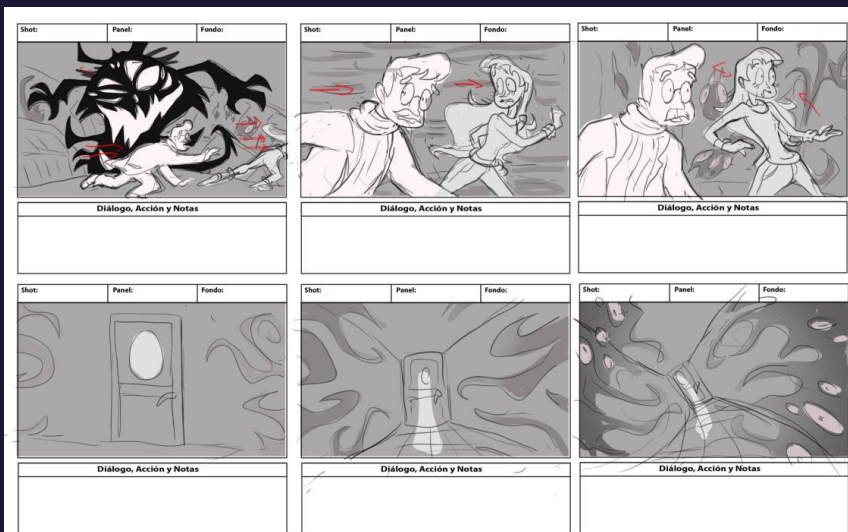
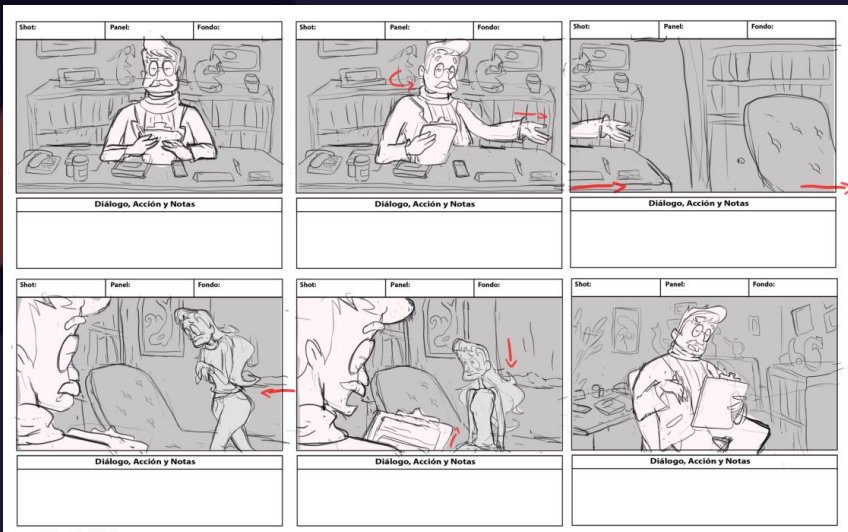
1/3

8

9

2/3

8



Diseño de fondos

El diseño de los fondos se divide en dos, porque en la historia se debe diferenciar entre las alucinaciones de la protagonista donde aparecen los monstruos y la vida real.

Toda la historia transcurre en el consultorio del psicólogo que tiene colores neutros y un poco apagados entre grises y azules.

Mientras que en las escenas de los monstruos los fondos son bastante saturado, con rojos, morados y un poco de amarillo.

Figura 21.- Concept art (*vida real*)



Figura 22.- Concept art (*Aparición de los monstruos*)

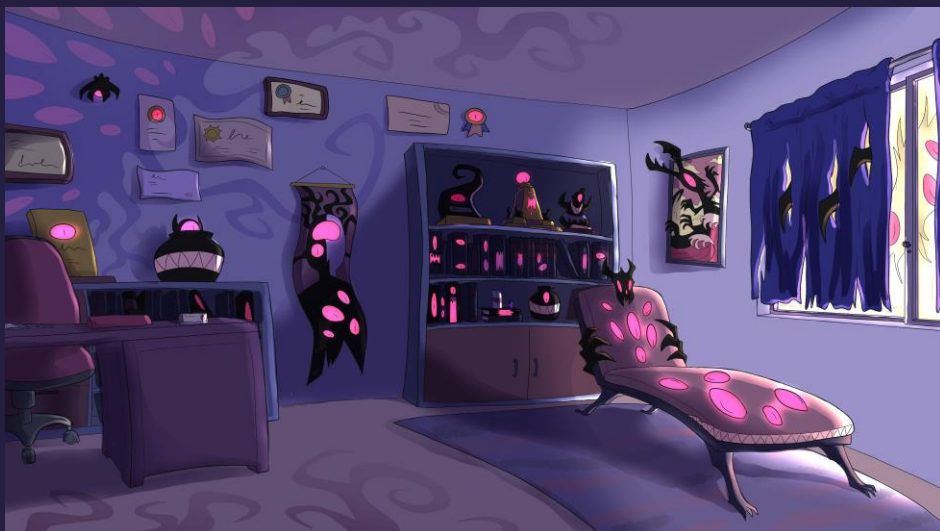


Figura 23.- Diseño final (*vida real*)



Figura 24.- Diseño final (*Aparición de los monstruos*)



Figura 25.- Diseño final (*Escritorio*)



Figura 26.- Diseño final (*Pasillo*)



Animatic

En el animatic se da movimiento a todos los dibujos del storyboard para tener una idea de cómo será la secuencia animada final.

En esta etapa ya se toma en cuenta transiciones, movimientos de cámara y se ponen keyframes de las acciones.

Conforme se fue desarrollando el animatic, se realizaron varios cambios.

Se añadió una escena extra donde aparece un cajón de pastillas. Se redujo el tiempo en pantalla de algunas escenas para acelerar un poco la progresión y entender mejor lo que sucede en la historia, y se añadió efecto de sonido y música preliminares como referencia. Después de algunos cortes el animatic dura 3 minutos y 58 segundos.





Producción

Animación 2d, clean up y color

Animación 2D

En esta etapa se realizaron primeras exploraciones de animación, con dibujos en boceto.

No solamente se define como se van a mover los personajes y los elementos sino el tiempo que dura cada acción, esta dependerá de la cantidad de dibujos en secuencia y la distancia entre cada uno.

También se grabaron referencias reales de las acciones para la animación.

Figura 27.- *Penciltest (escena 29)*

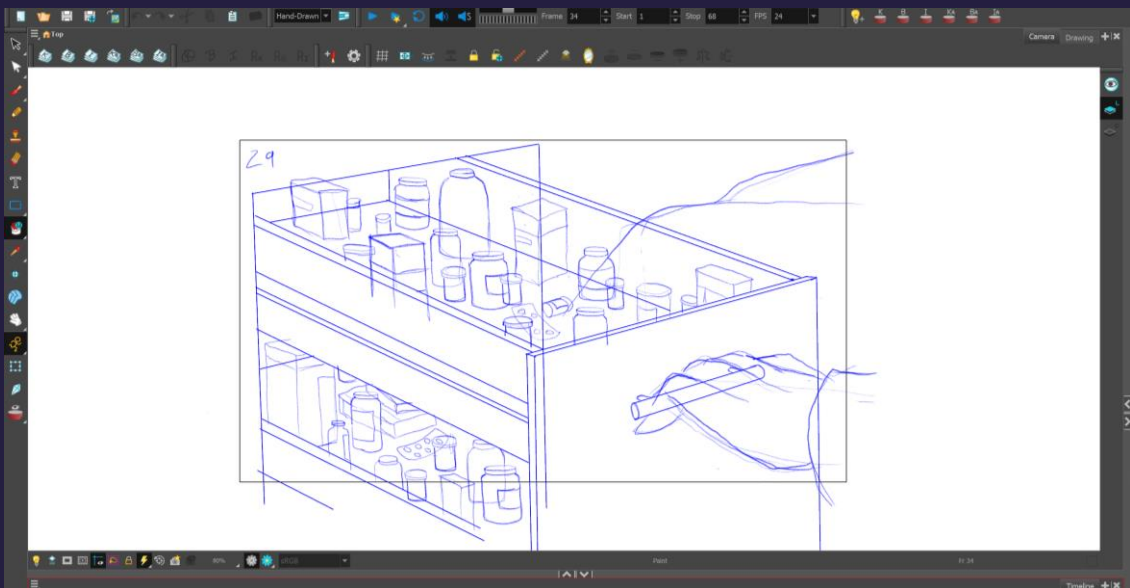


Figura 28.- *Penciltest (escena 53)*



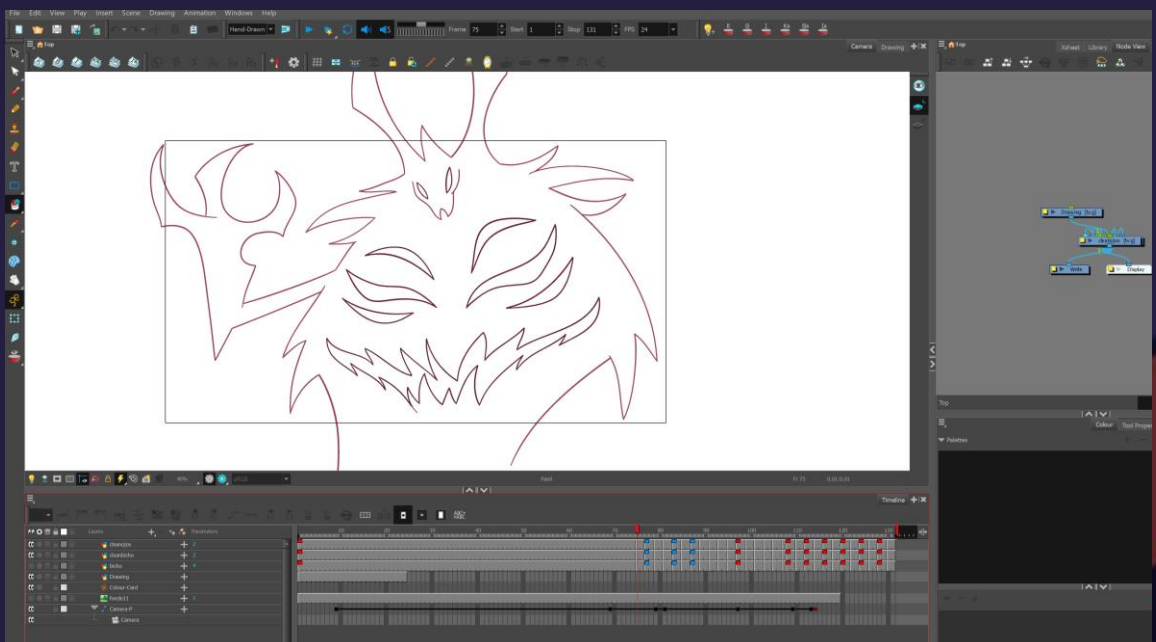
Clean up

En esta etapa se pulen los dibujos del boceto de animación. Se redibujan los frames con líneas cerradas y limpias

Figura 29.- Clean up (escena 75)



Figura 30.- Clean up (escena 50)



Color

Con el clean up listo se procede a pintar cada frame. Los colores del corto en general se dividen entre fríos y super saturados. Los colores del doctor y el consultorio normal son en su mayoría azules, mientras que el color de la chica y cuando aparecen los monstruos son más saturados.

Figura 31.- Color (escena 26)



Figura 32.- Color (escena 53)





Post Producción

Efectos de luz, brillo, contraste
y movimientos de cámara.

Brillo y Contraste

En este se realizan algunas correcciones de color. Se aumenta el brillo y el contraste en algunas escenas mientras que en otras se las oscurece y cambia de color, sobre todo en las transiciones entre el consultorio normal y la aparición de los monstruos.

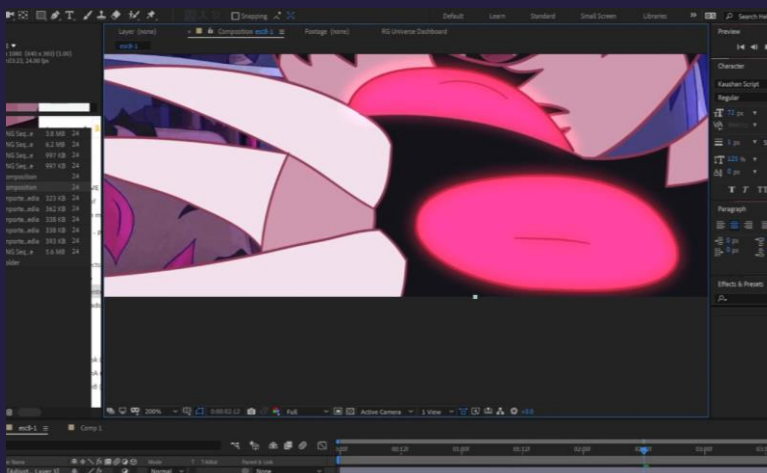
Figura 33.- Brillo y contraste (escena 41)



Efectos de Luz

Para resaltar a los monstruos de los fondos se les añadió efectos de luminiscencia (glow) en los ojos, boca y elementos extra que sean de color rojo, para que parezcan que está brillando en medio de la escena oscura.

Figura 34.- Glow (escena 8)



Movimientos de cámara

En algunas escenas se hicieron pans de cámara, que es un movimiento de cámara que muestra a un personaje u objeto en su totalidad cuando este es muy grande para caber en una escena, También se realizó algunos acercamientos de cámara para enfocar el rostro del personaje.

También, en ciertas partes del corto la habitación debía temblar y para eso se realizó movimientos rápidos de cámara de arriba abajo, como sacudiéndola.



Figura 35.- Paneo de cámara (escena 7)

Conclusión

Psicoterapia fue realizado en un periodo de tiempo de un año, que se considera un poco corto para un producto animado de 6 minutos, y en medio de este proceso hubo algunos cambios para mejorar la historia y el apartado visual.

Durante la realización de este corto no solo perfeccioné varias de mis habilidades de diseño y animación 2D, sino también aprendí como optimizar tiempos y procesos para lograr acabar el corto en poco tiempo.

Para este proyecto me enfoque mucho más en la historia, mi objetivo era hacer un corto entretenido, que muestre un tema un poco delicado como lo es la salud mental, pero de forma divertida y cómica.

Referencias

Mayo Clinic (2021) *Trastorno Esquizoafectivo*. MayoClinic. Recuperado de:

<https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/schizoaffective-disorder/symptoms-causes/syc-20354504>

MedlinePlus (2021) Trastornos Psicóticos. MedlinePlus, Información de salud.

Recuperado de: <https://medlineplus.gov/spanish/psychoticdisorders.html>

Millares, L; Carrera, R (2022) Trastorno paranoide de la personalidad.

Orientación Psicológica. Recuperado de:

<https://orientacionpsicologica.es/trastorno-paranoide-de-la-personalidad/>

MSD (2023) Esquizofrenia. Manual MSD, Versión para público general.

Recuperado de: <https://www.msdmanuals.com/es-ec/hogar/trastornos-de-la-salud-mental/esquizofrenia-y-trastornos-relacionados/esquizofrenia>

National Institut of Mental Health (2022) Cómo comprender que es la Psicosis.

National Institut of Mental Health. Recuperado de:

<https://www.nimh.nih.gov/health/publications/espanol/como-comprender-que-es-la-psicosis#:~:text=La%20palabra%20psicosis%20se%20utiliza,se%20le%20denomina%20episodio%20psic%C3%B3tico.>

Referencias

Universidad de Navarra (2022) Esquizofrenia. Universidad de Navarra.

Recuperado de: <https://www.cun.es/enfermedades-tratamientos/enfermedades/esquizofrenia>

Piscodex (2016) ¿Cuál es el tratamiento de la esquizofrenia y T.Psicoticos?.

PiscoDex. Recuperado de: <https://www.psiquiatriapsicologia-dexeus.com/es/unidades.cfm/ID/5471/ESP/-cual-es-tratamiento-esquizofrenia-y-los-t-psicoticos-.htm>

Bupa (2023) Terapia Cognitivo Conductual. Bupa Salud. Recuperado de:

<https://www.bupasalud.com.ec/salud/terapia-cognitivo-conductual>

Annecy (2023) Official Selection. Annecy Festival. Recuperado de:

<https://www.annecyfestival.com/the-festival/official-selection>

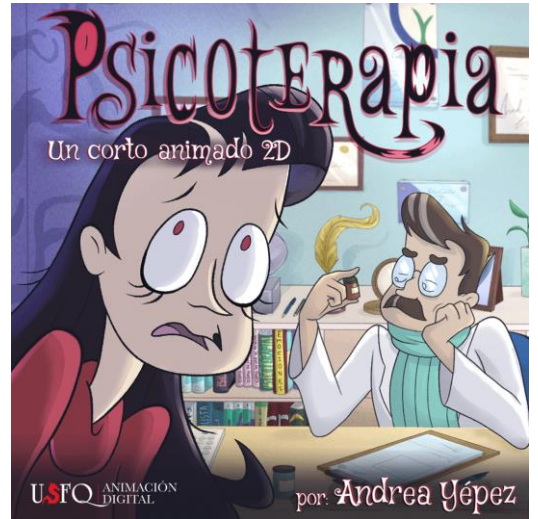
Tenerife (2023) Premios Quirino de la animación Iberoamericana. Tenerife Film

Comission. Recuperado de: <https://premiosquirino.org/>

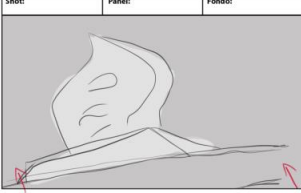
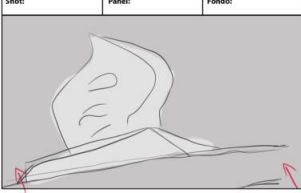
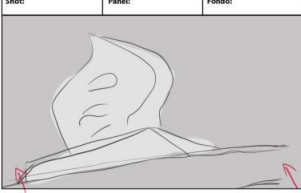
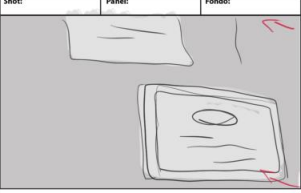
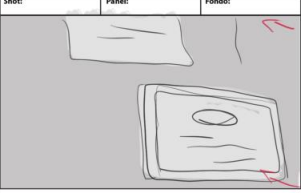
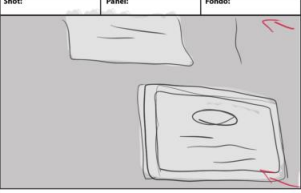









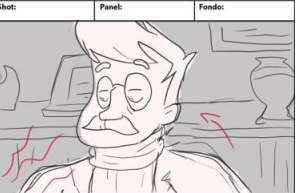
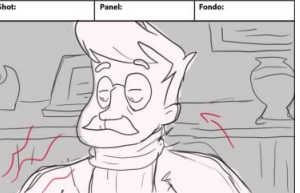
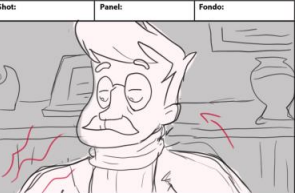
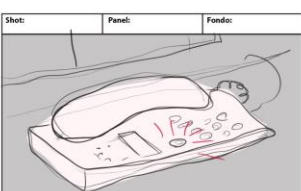
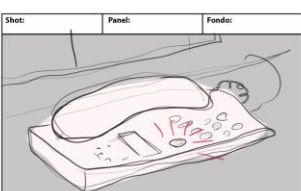
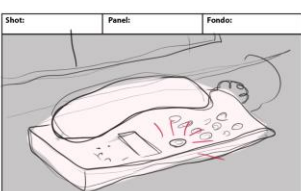






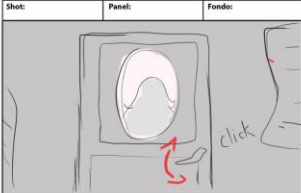
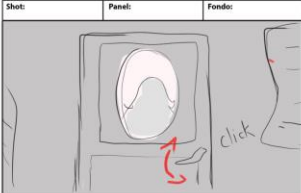
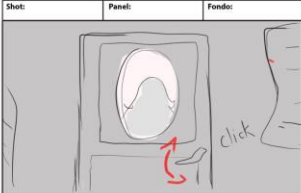
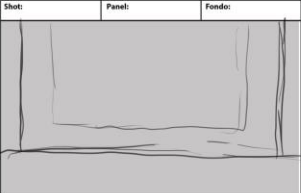
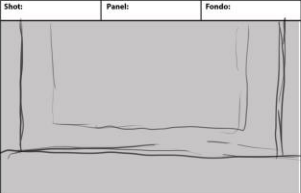
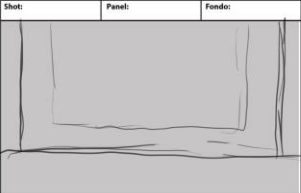
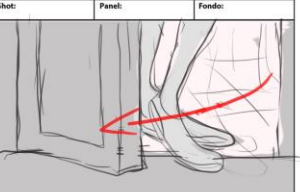
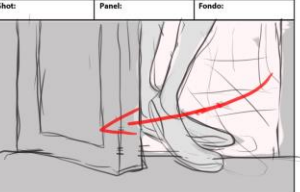
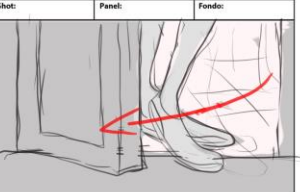
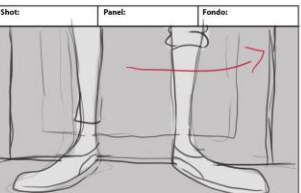
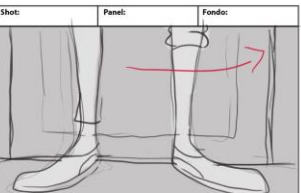
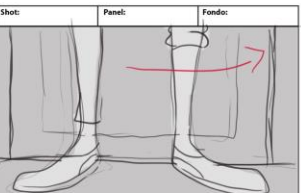






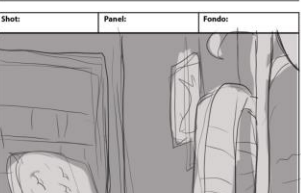
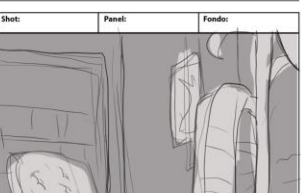
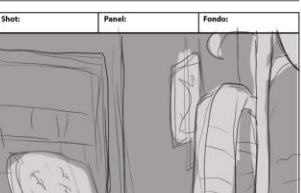
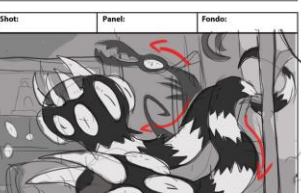
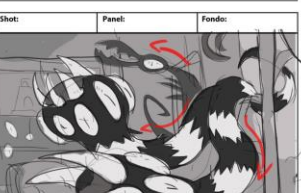
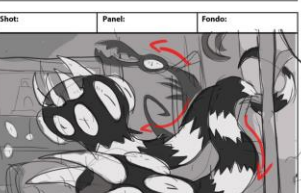



Anima (2023) Anima in Brief. Anima Festival. Recuperado de:

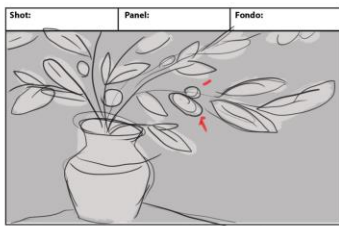
<https://animafestival.be/en/about/anima-in-brief>

ANEXO A (POSTER PROMOCIONAL)

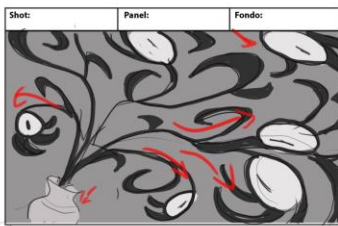


ANEXO B (STORYBOARD)

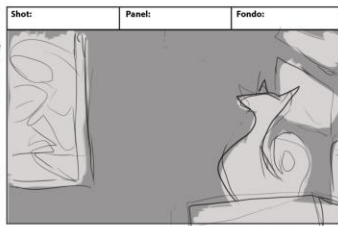
Shot: 	Panel: 	Fondo: 
Diálogo, Acción y Notas		
Shot: 	Panel: 	Fondo: 
Diálogo, Acción y Notas		
Shot: 	Panel: 	Fondo: 
Diálogo, Acción y Notas		
Shot: 	Panel: 	Fondo: 
Diálogo, Acción y Notas		
Shot: 	Panel: 	Fondo: 
Diálogo, Acción y Notas		
Shot: 	Panel: 	Fondo: 
Diálogo, Acción y Notas		
Shot: 	Panel: 	Fondo: 
Diálogo, Acción y Notas		
Shot: 	Panel: 	Fondo: 
Diálogo, Acción y Notas		
Shot: 	Panel: 	Fondo: 
Diálogo, Acción y Notas		
Shot: 	Panel: 	Fondo: 
Diálogo, Acción y Notas		
Shot: 	Panel: 	Fondo: 
Diálogo, Acción y Notas		
Shot: 	Panel: 	Fondo: 
Diálogo, Acción y Notas		
Shot: 	Panel: 	Fondo: 
Diálogo, Acción y Notas		
Shot: 	Panel: 	Fondo: 
Diálogo, Acción y Notas		
Shot: 	Panel: 	Fondo: 
Diálogo, Acción y Notas		
Shot: 	Panel: 	Fondo: 
Diálogo, Acción y Notas		
Shot: 	Panel: 	Fondo: 
Diálogo, Acción y Notas		
Shot: 	Panel: 	Fondo: 
Diálogo, Acción y Notas		



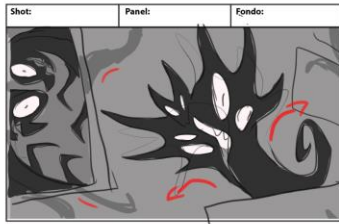
Díálogo, Acción y Notas



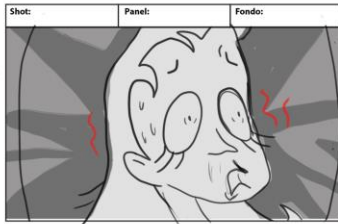
Díálogo, Acción y Notas



Díálogo, Acción y Notas



Díálogo, Acción y Notas



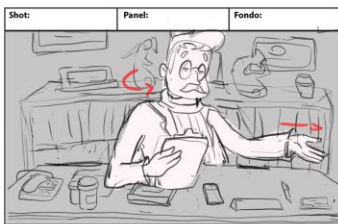
Díálogo, Acción y Notas



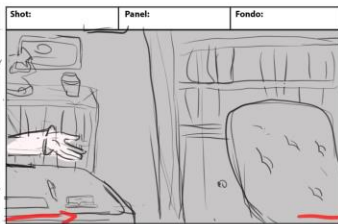
Díálogo, Acción y Notas



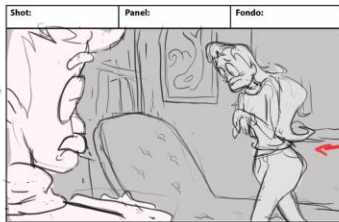
Díálogo, Acción y Notas



Díálogo, Acción y Notas



Díálogo, Acción y Notas



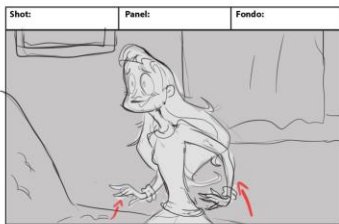
Díálogo, Acción y Notas



Díálogo, Acción y Notas



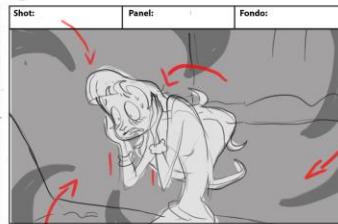
Díálogo, Acción y Notas



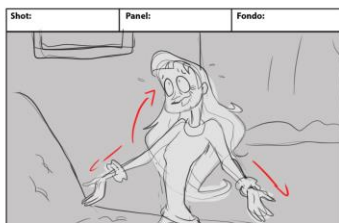
Díálogo, Acción y Notas



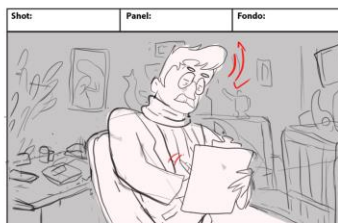
Díálogo, Acción y Notas



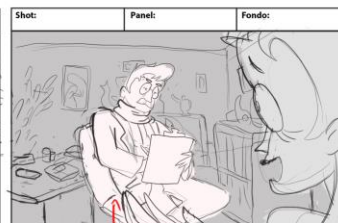
Díálogo, Acción y Notas



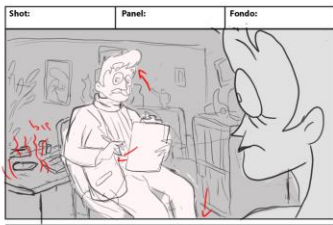
Díálogo, Acción y Notas



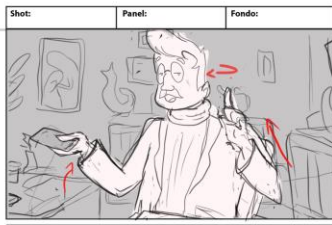
Díálogo, Acción y Notas



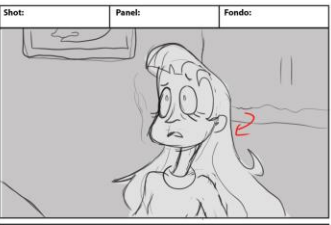
Díálogo, Acción y Notas



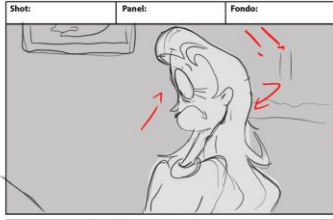
Díálogo, Acción y Notas



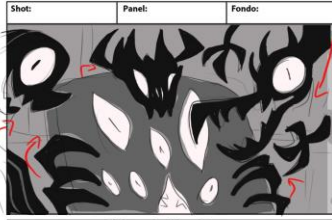
Díálogo, Acción y Notas



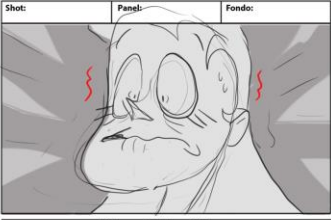
Díálogo, Acción y Notas



Díálogo, Acción y Notas

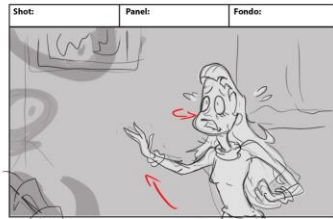


Díálogo, Acción y Notas

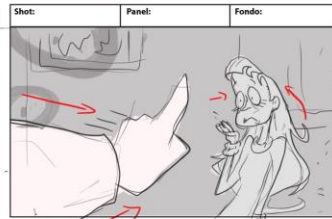


Díálogo, Acción y Notas

Animación Plana



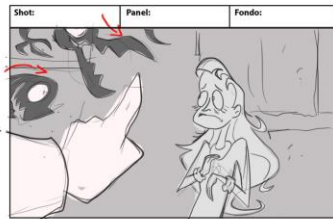
Díálogo, Acción y Notas



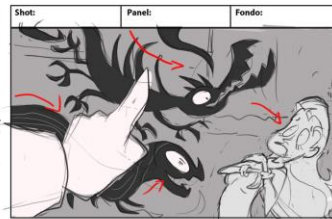
Díálogo, Acción y Notas



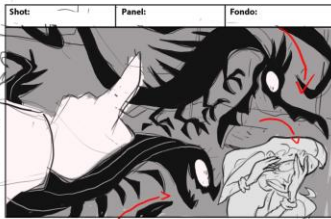
Díálogo, Acción y Notas



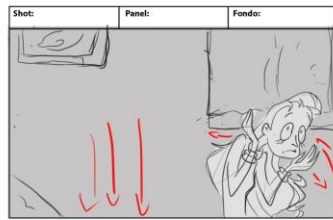
Díálogo, Acción y Notas



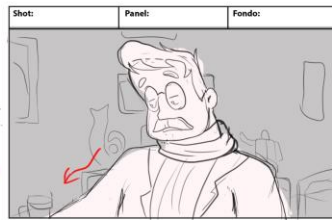
Díálogo, Acción y Notas



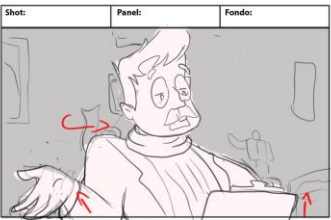
Díálogo, Acción y Notas



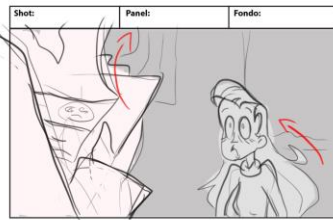
Díálogo, Acción y Notas



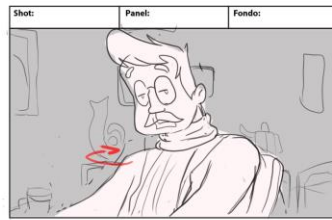
Díálogo, Acción y Notas



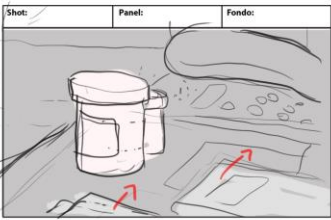
Díálogo, Acción y Notas



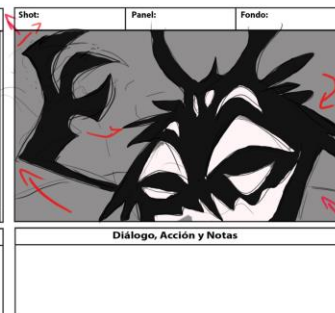
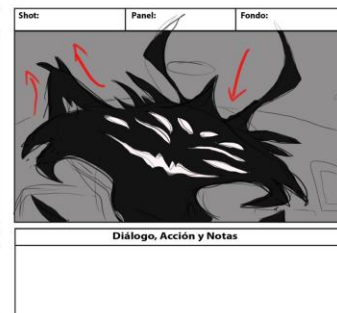
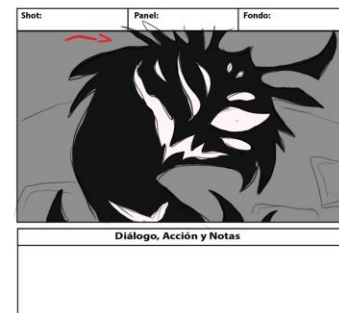
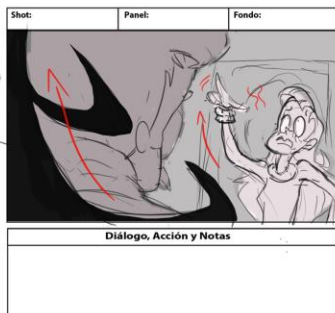
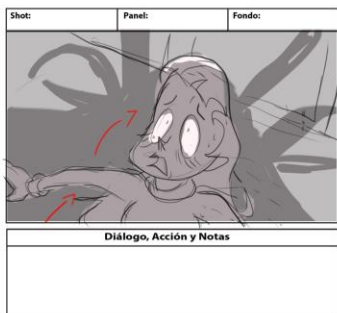
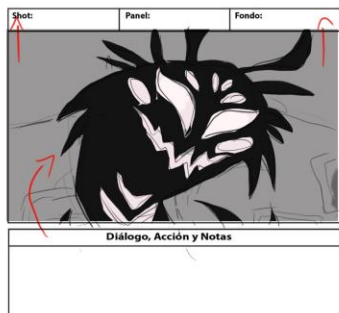
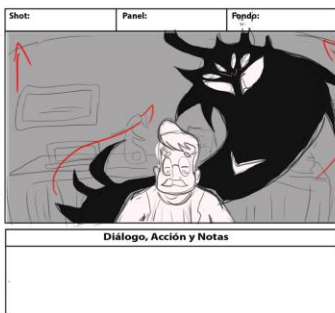
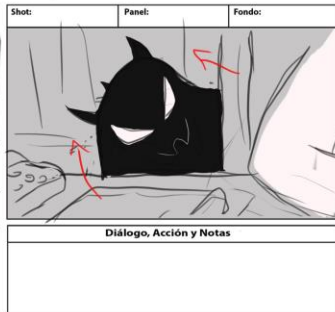
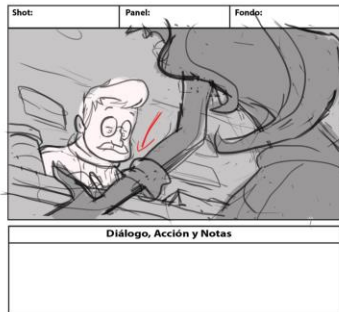
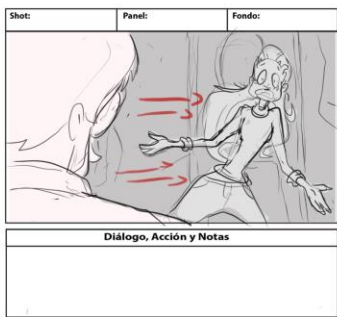
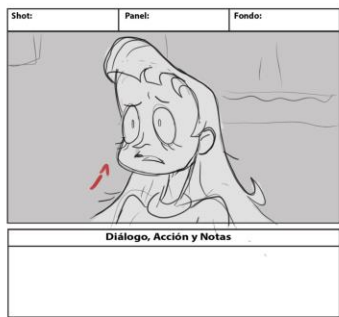
Díálogo, Acción y Notas

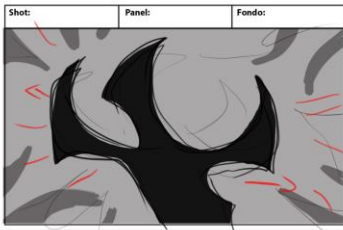


Díálogo, Acción y Notas

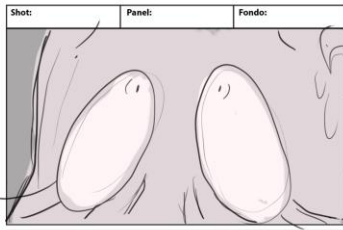


Díálogo, Acción y Notas





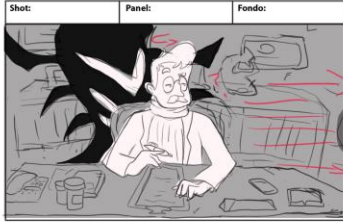
Díálogo, Acción y Notas



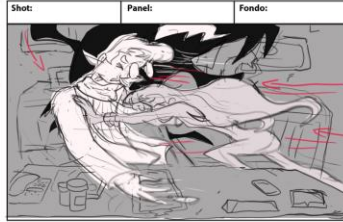
Díálogo, Acción y Notas



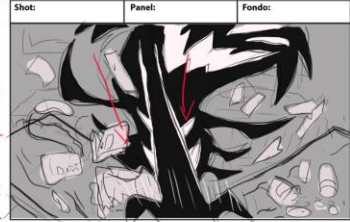
Díálogo, Acción y Notas



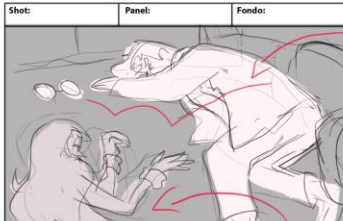
Díálogo, Acción y Notas



Díálogo, Acción y Notas



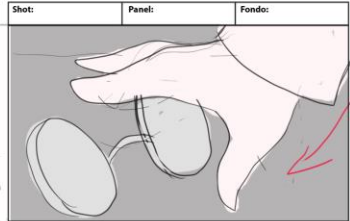
Díálogo, Acción y Notas



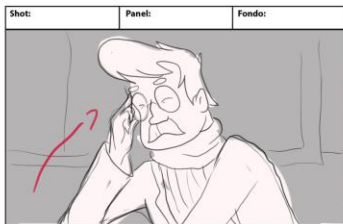
Díálogo, Acción y Notas



Díálogo, Acción y Notas



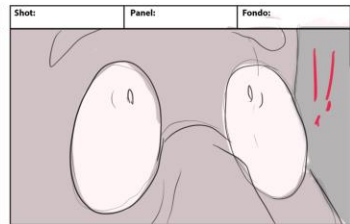
Díálogo, Acción y Notas



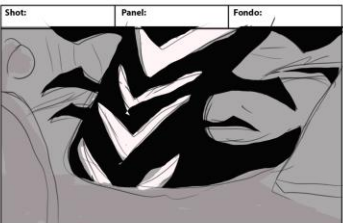
Díálogo, Acción y Notas



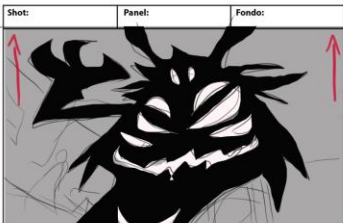
Díálogo, Acción y Notas



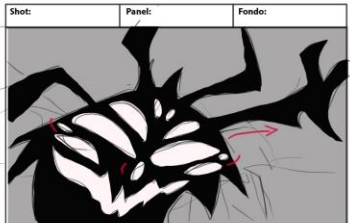
Díálogo, Acción y Notas



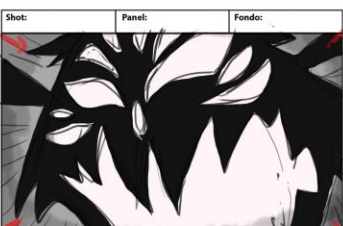
Díálogo, Acción y Notas



Díálogo, Acción y Notas



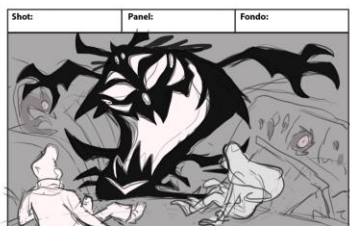
Díálogo, Acción y Notas



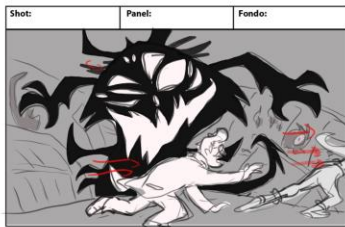
Díálogo, Acción y Notas



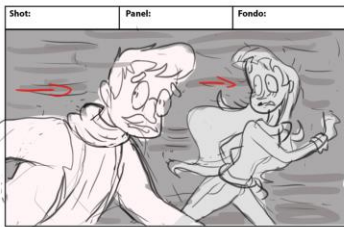
Díálogo, Acción y Notas



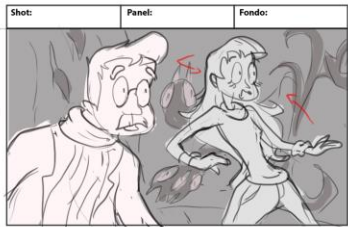
Díálogo, Acción y Notas



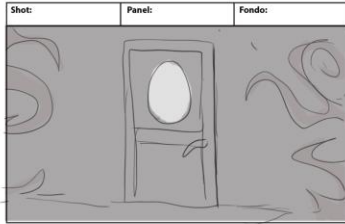
Díálogo, Acción y Notas



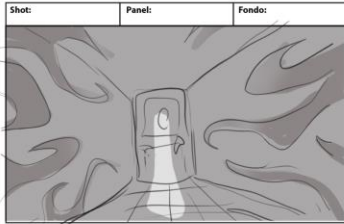
Díálogo, Acción y Notas



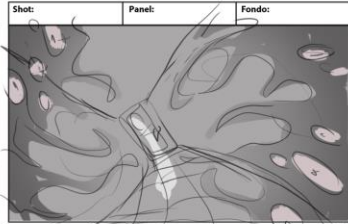
Díálogo, Acción y Notas



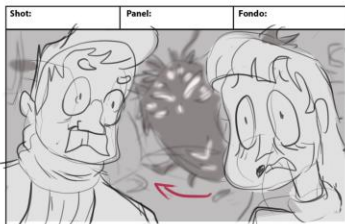
Díálogo, Acción y Notas



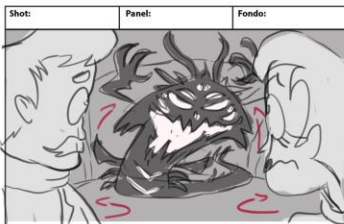
Díálogo, Acción y Notas



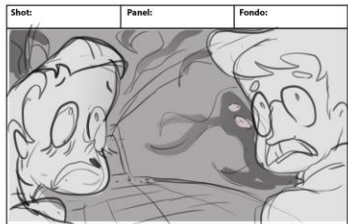
Díálogo, Acción y Notas



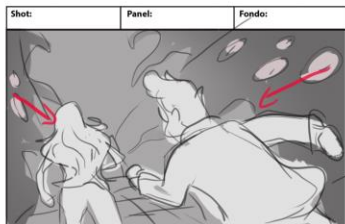
Díálogo, Acción y Notas



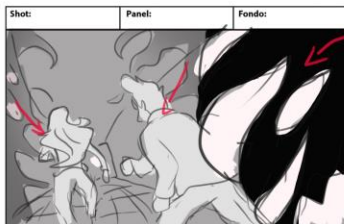
Díálogo, Acción y Notas



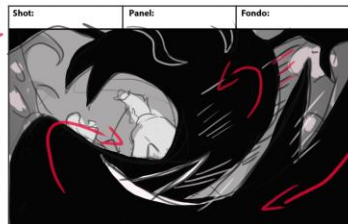
Díálogo, Acción y Notas



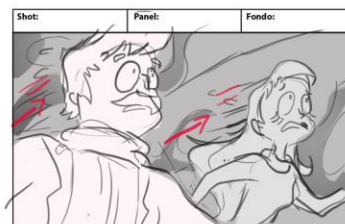
Díálogo, Acción y Notas



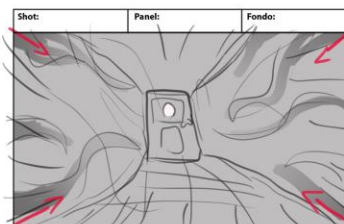
Díálogo, Acción y Notas



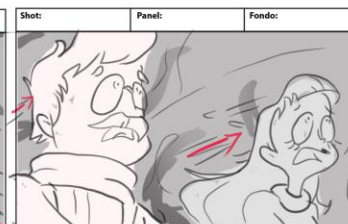
Díálogo, Acción y Notas



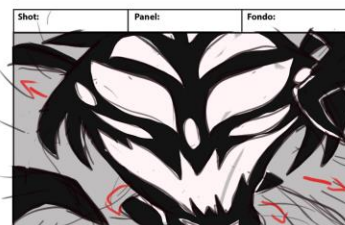
Díálogo, Acción y Notas



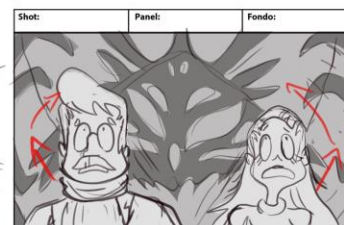
Díálogo, Acción y Notas



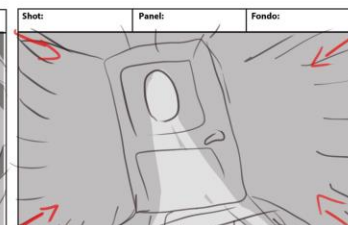
Díálogo, Acción y Notas



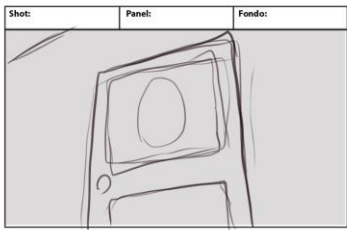
Díálogo, Acción y Notas



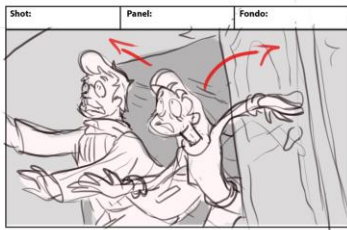
Díálogo, Acción y Notas



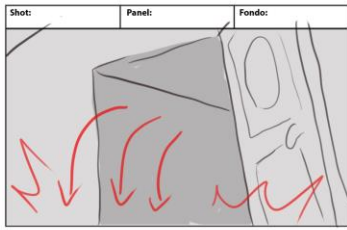
Díálogo, Acción y Notas



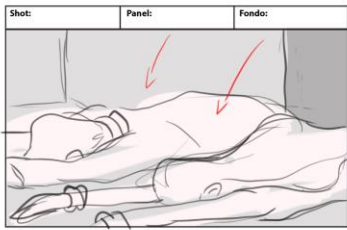
Diálogo, Acción y Notas



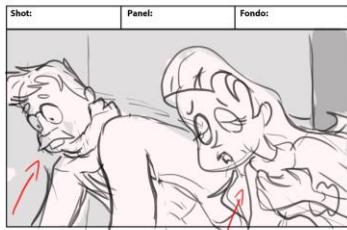
Diálogo, Acción y Notas



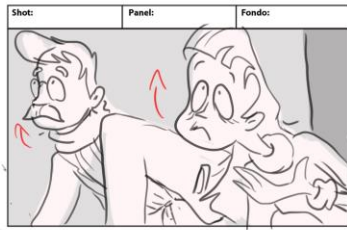
Diálogo, Acción y Notas



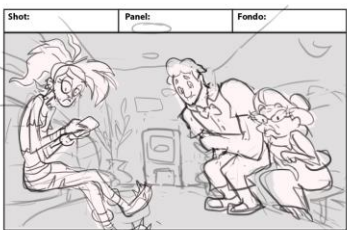
Diálogo, Acción y Notas



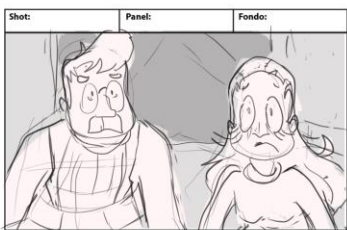
Diálogo, Acción y Notas



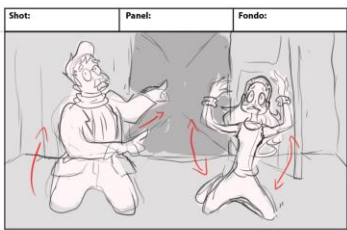
Diálogo, Acción y Notas



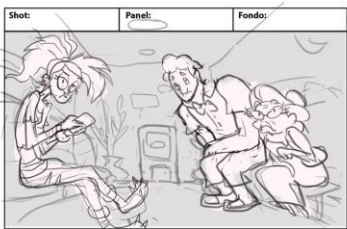
Diálogo, Acción y Notas



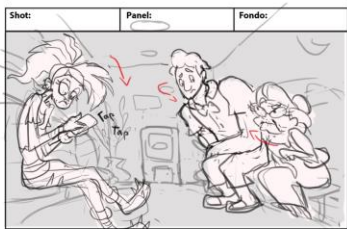
Diálogo, Acción y Notas



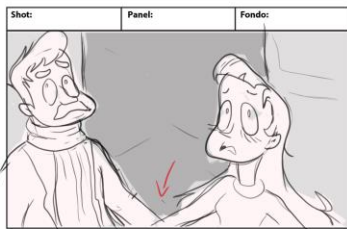
Diálogo, Acción y Notas



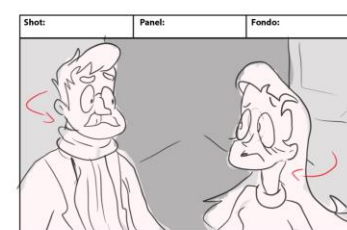
Diálogo, Acción y Notas



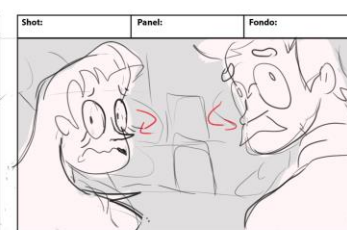
Diálogo, Acción y Notas



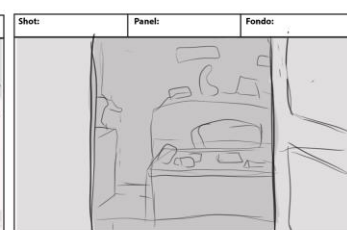
Diálogo, Acción y Notas



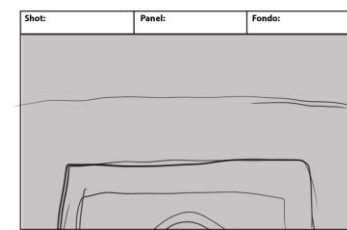
Diálogo, Acción y Notas



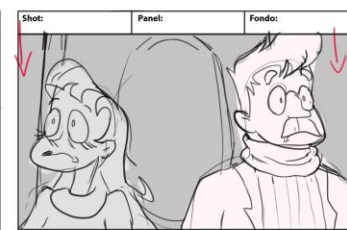
Diálogo, Acción y Notas



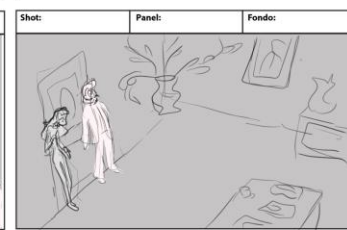
Diálogo, Acción y Notas



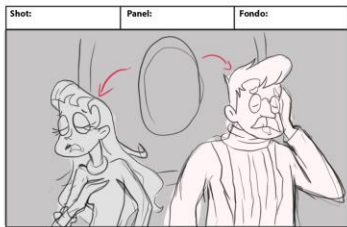
Diálogo, Acción y Notas



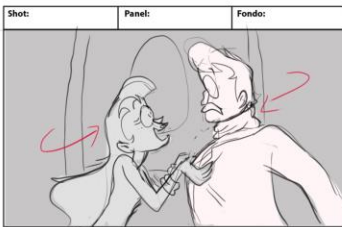
Diálogo, Acción y Notas



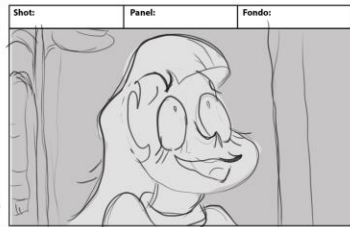
Diálogo, Acción y Notas



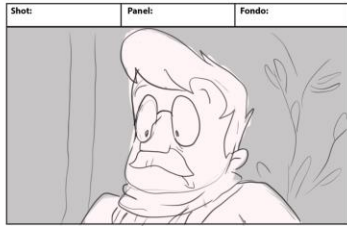
Diálogo, Acción y Notas



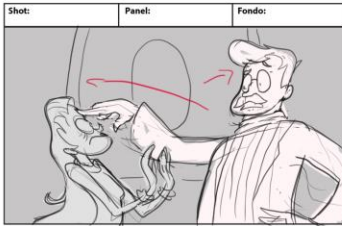
Diálogo, Acción y Notas



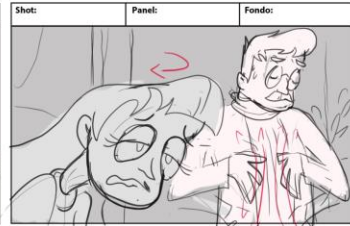
Diálogo, Acción y Notas



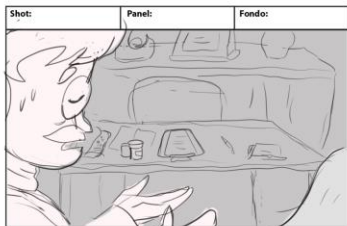
Diálogo, Acción y Notas



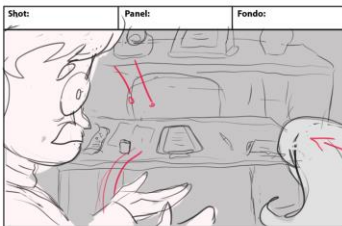
Diálogo, Acción y Notas



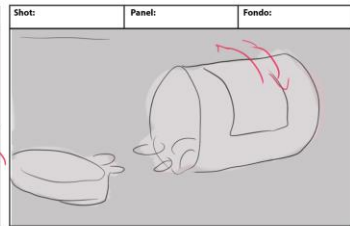
Diálogo, Acción y Notas



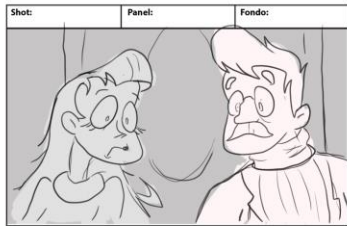
Diálogo, Acción y Notas



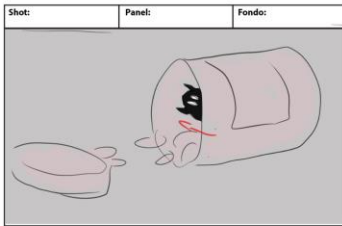
Diálogo, Acción y Notas



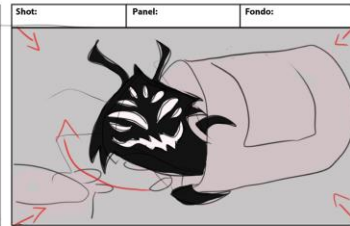
Diálogo, Acción y Notas



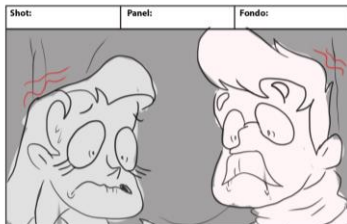
Diálogo, Acción y Notas



Diálogo, Acción y Notas



Diálogo, Acción y Notas



Diálogo, Acción y Notas

ANEXO C (FONDOS PAN DE CÁMARA Y SALA DE ESPERA)

