

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Survivor**

**Doménica Alejandra Cañizares Villegas**

**Animación Digital**

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

Quito, 19 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**

**Survivor**

**Doménica Alejandra Cañizares Villegas**

**Nombre del profesor, Título académico**

**Gabriela Chávez Mosquera, M.F.A**

Quito, 19 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: Doménica Alejandra Cañizares Villegas

Código: 00212451

Cédula de identidad: 0850115635

Lugar y fecha: Quito, 19 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## **UNPUBLISHED DOCUMENT**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 detrás de la creación del cortometraje animado en 2D, *Survivor*. Este proyecto narra de forma creativa pero cruda una problemática social, el suicidio y una de sus causas, la violencia doméstica. Es una pequeña ventana hacia la dolorosa realidad de varias personas en la actualidad.

Palabras clave: Animación 2D, suspenso psicológico, drama, suicidio, violencia doméstica.

## **ABSTRACT**

This text presents the process behind the creation of the 2D animated short film, *Survivor*. This project narrates in a creative but crude way a social problem, suicide and one of its causes, domestic violence. It is a small window into the painful reality of several people today.

Keywords: 2D animation, psychological suspense, drama, suicide, domestic violence.

## TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	11
Ficha técnica .....	12
Storyline.....	13
Preproducción.....	14
Idea Inicial.....	15
Referencias conceptuales.....	16
Referencias fondos.....	19
Referencias cromática.....	19
Diseño de personajes.....	21
Color script.....	27
Fondos.....	28
Guion.....	31
Storyboard.....	36
Producción.....	39
Linetest.....	40
Clean Up.....	41
Color.....	42
Sombras y luces.....	42
Post producción.....	43
Efectos.....	44
Sonorización.....	45
Melodía.....	45
Conclusión.....	47
Referencias.....	48

## ÍNDICE DE FIGURAS

Fig 1. Primeros bocetos de Noah niño.....	15
Fig 2. Best friends (Gobelins, 2018) .....	17
Fig 3. La neige incertaine (Gobelins, 2021) .....	17
Fig 4. Burns Out (Gobelins, 2017) .....	18
Fig 5. The Tree (Gobelins, 2018) .....	18
Fig 6. Klaus (The Spa Studios, 2019) .....	19
Fig 7. Fan Art (Dunkirk, 2017) .....	19
Fig 8. Arte (Poisonale Game, 2020) .....	19
Fig 9. The Lovers (2023) .....	20
Fig 10. The Lovers (2023) .....	20
Fig 11. Modelo final render.....	21
Fig 12. Model Sheet Noah versión Niño.....	22
Fig 13. Variaciones finales de Noah Niño.....	22
Fig 14. Exploraciones de Noah.....	23
Fig 15. Construcción de Noah.....	23
Fig 16. Turn around de Noah .....	24
Fig 17. Poses de Noah.....	24
Fig 18. Construcción Inicial. Versión infantil de Noah.....	25
Fig 19. Construcción Final. Versión Infantil de Noah.....	25
Fig 20. Modelo final de oso de peluche.....	26
Fig 21. Modelo final del padre de Noah.....	26
Fig 22. Color script.....	27
Fig 23. Modelado 3D. Pasillo casa de Noah .....	28
Fig 24. Fondo final. Pasillo casa de Noah.....	28

Fig 25. Model sheet. Objetos de la casa.....	29
Fig 26. Fondo exploración ejército.....	30
Fig 27. Fondo final ejército.....	30
Fig 28. Fondo casa exterior.....	30
Fig 29. Fondo bosque nevado.....	30
Fig 30. Thumbnails iniciales.....	36
Fig 31. Storyboard. Página 1.....	37
Fig 32. Storyboard. Página 2.....	37
Fig 33. Storyboard. Página 3.....	38
Fig 34. Storyboard. Página 4.....	38
Fig 35. Secuencia de linetest en Toon Boom Harmony.....	40
Fig 36. Escena 10. Ejemplo de Clean Up.....	41
Fig 37. Fotograma colorizado sin luces.....	42
Fig 38. Fotograma colorizado con luces.....	42
Fig 39. Escena con etapa de post producción finalizada.....	44
Fig 40. Indicaciones para el desarrollo de la melodía.....	45
Fig 41. Waveform de la sonorización total del cortometraje.....	46

# SURVIVOR

A SHORT FILM BY  
ALEJANDRA CAÑIZARES



# 1. INTRODUCCIÓN

Este cortometraje busca ser una obra reflexiva acerca de la violencia intrafamiliar y del sufrimiento que esta genera. Su propósito es hacer un llamado a la sensibilización del espectador hacia un tema de crucial importancia social.

El objetivo es retratar la dolorosa realidad de vivir bajo constante violencia intrafamiliar, donde los maltratos físicos y psicológicos se convierten en una carga emocional insoportable. El protagonista de este corto, Noah, en un intento por escapar de esta situación, se une al ejército de los Estados Unidos y se somete al horror de la guerra, solo para regresar y encontrar que nada ha cambiado en su hogar. El sufrimiento constante del personaje representa un ciclo interminable de daño emocional, del cual no puede escapar.

El cortometraje busca exponer una vida marcada por la violencia, tanto en el ámbito familiar como en el contexto de la guerra. La ausencia de amor y la persistente presencia del dolor en el hogar reflejan la triste realidad de muchas personas que se encuentran atrapadas en una situación similar.





# FICHA TÉCNICA

*-STORYLINE*



# 2.FICHA TÉCNICA

**Tipo de producto:** Cortometraje animado en 2D

**Nombre del cortometraje:** Survivor

**Dirección:** Alejandra Cañizares

**Formato:** MP4, 4K (4096 x1716)

**Fecha de producción:** 2023



## STORYLINE

Noah busca alejarse de un profundo dolor que lo invade, sin embargo, a pesar de que decide huir de él, las sombras de su pasado no dejan de acecharlo en cada paso que da, y lo enfrentan finalmente a sus peores miedos.



# PRE - PRODUCCIÓN

*IDEA INICIAL*

*REFERENCIAS CONCEPTUALES*

*REFERENCIAS FONDOS*

*REFERENCIA CROMATICA*

*DISEÑO DE PERSONAJES*

*EXPLORACIONES DE NOAH NIÑO*

*PERSONAJES SECUNDARIOS*

*DISEÑO DE FONDOS*

*COLOR SCRIPT*

*DISEÑO DE FONDOS*

*OBJETOS DE LA CASA*

*GUION*

*STORYBOARD*



# 3. PRE -PRODUCCIÓN

La idea inicial detrás de la creación de mi cortometraje surge al asumir un alto grado de conciencia sobre la exposición de personas cercanas a situaciones complejas de violencia intrafamiliar normalizada. De igual forma, mi interés por la psicología y el entendimiento de la mente humana fueron fundamentales para orientar mi idea detrás del cortometraje.

## IDEA INICIAL

Las situaciones de violencia intrafamiliar llevan consigo una carga emocional significativa que afecta profundamente la vida futura de aquellos allegados que las experimentan. Por este motivo, consideré necesario abordar este tema de manera cruda y precisa, utilizando recursos narrativos como el suspenso psicológico y las memorias traumáticas. Mi intención fue capturar el dolor que genera el maltrato intrafamiliar, y plasmarlo de manera auténtica.

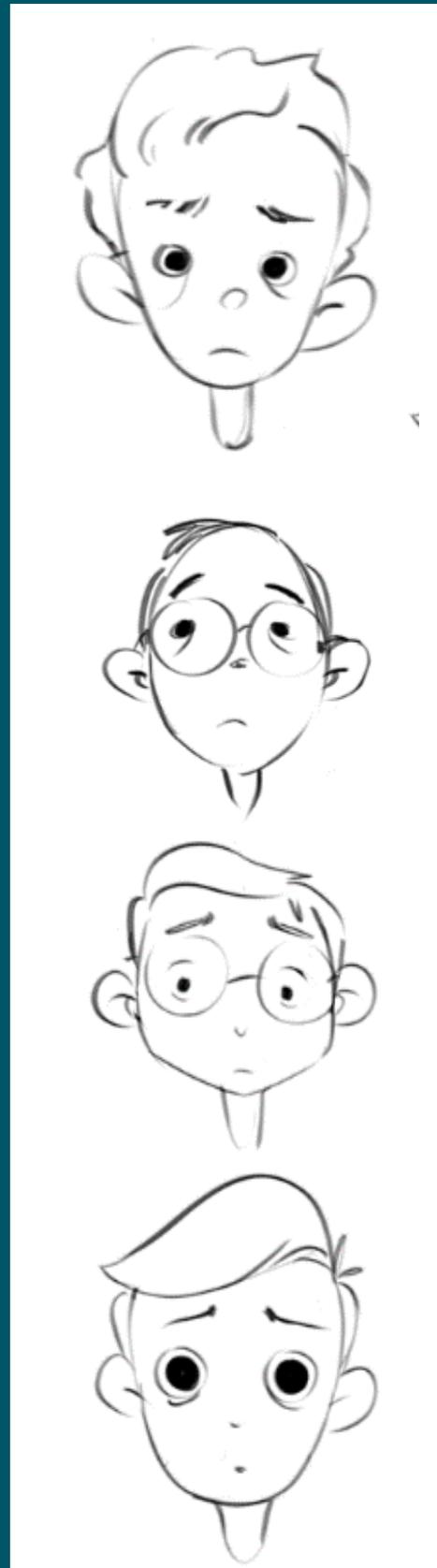


Figura 1. Primeros bocetos de Noah infante.

# **REFERENCIAS CONCEPTUALES**

Gran parte de la influencia a nivel conceptual detrás de "Survivor" proviene de una serie de cortometrajes producidos por Gobelins, reconocidos por el uso de temas relacionados con momentos de introspección de los personajes principales y sus viajes de autodescubrimiento. Por otro lado, el cortometraje está ambientado en la etapa de la Primera Guerra Mundial, en 1917, justo cuando Estados Unidos interviene en el conflicto. La elección de este periodo histórico se debe a que la Primera Guerra Mundial tuvo un impacto significativo en la historia, generando una serie de consecuencias a nivel social, cultural y psicológico en la sociedad. Además, la elección de situar la historia durante la Primera Guerra Mundial permitió explorar los efectos psicológicos que el conflicto tuvo en los individuos que participaron en él.



Figura 2. Best friends (GOBELINS, 2018)



Figura 3. La neige incertaine (GOBELINS, 2021)

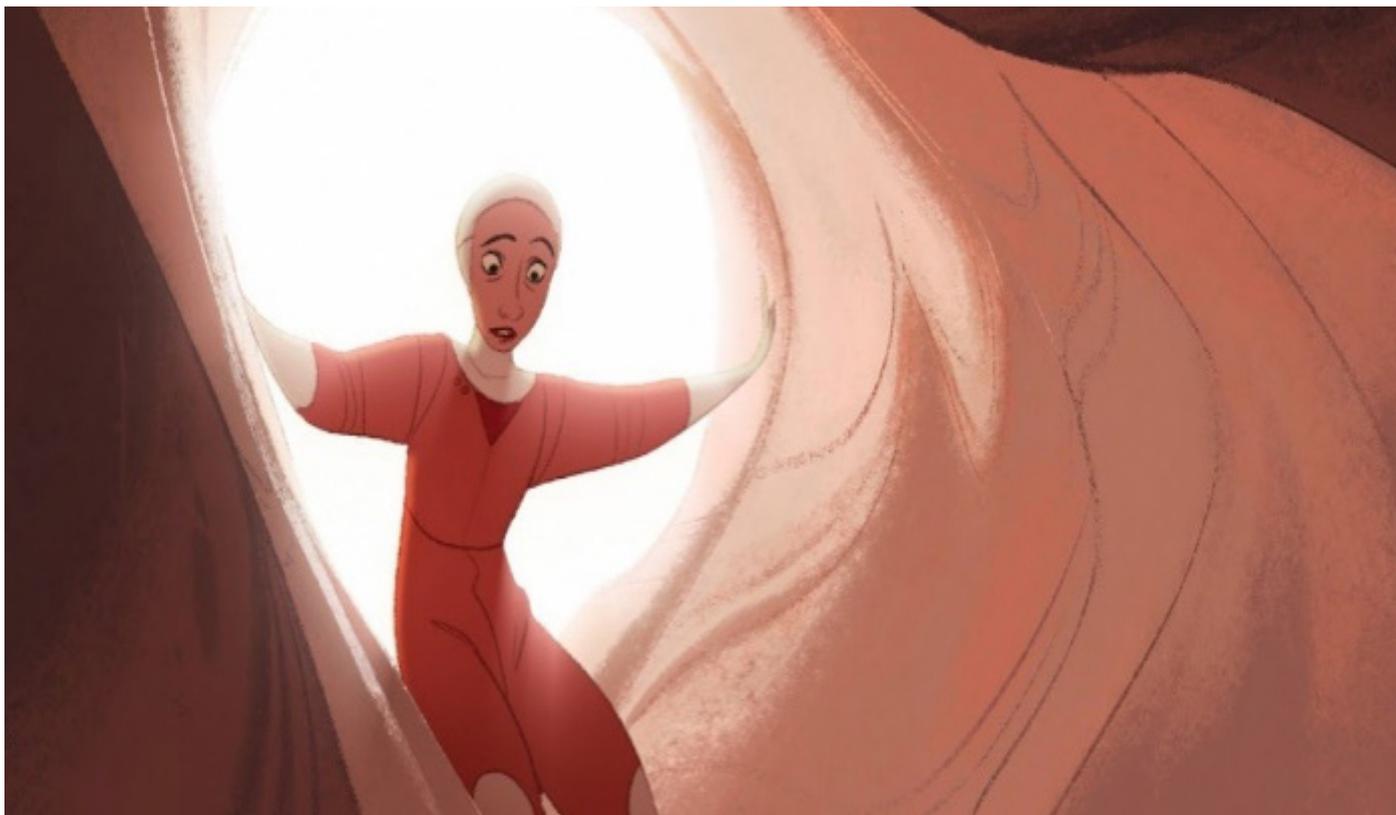


Figura 4. Burn out (GOBELINS, 2017)

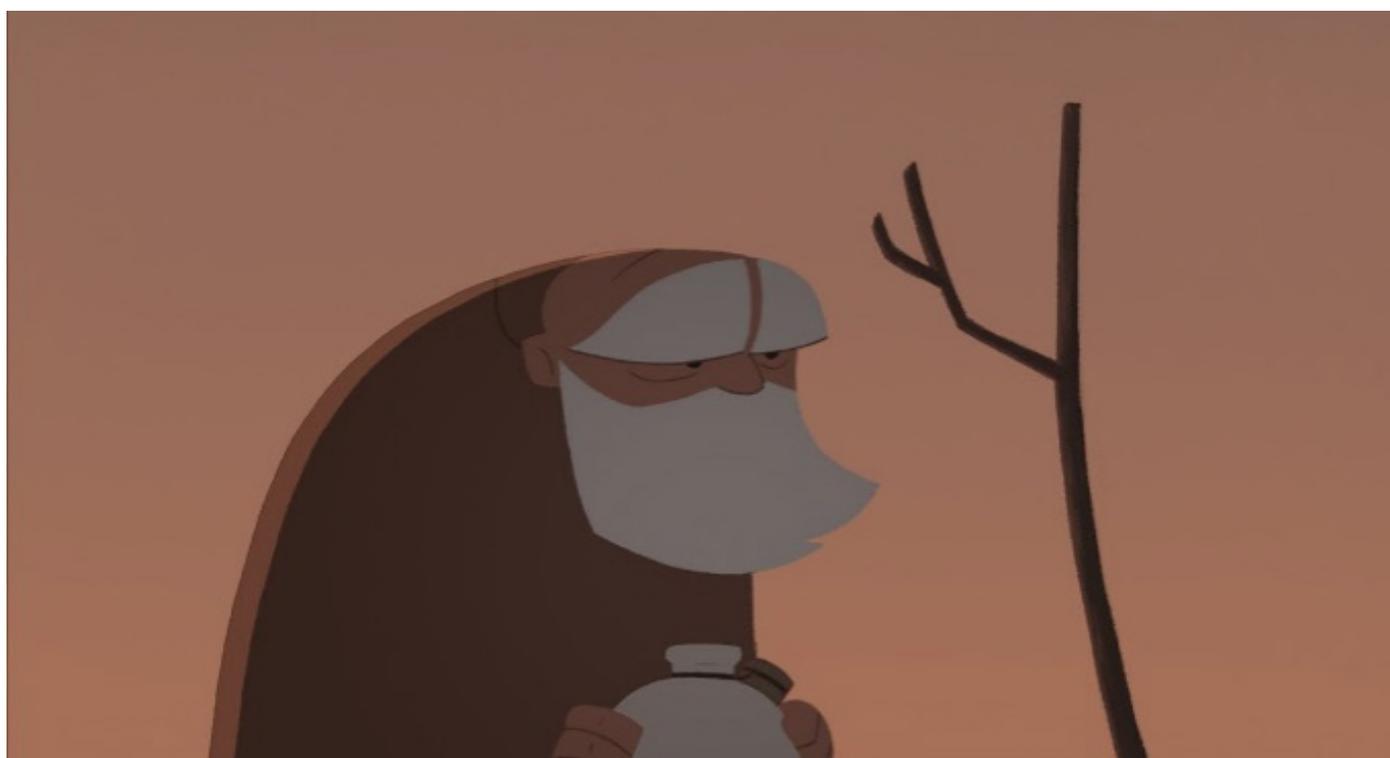


Figura 5. The Tree (GOBELINS, 2018)



Figura 6. Klaus (The Spa Studios, 2019)

El arte detrás de "Klaus" del estudio de animación The Spa Studios fue de gran inspiración para el desarrollo de fondos, fue seleccionado por su estética sofisticada y la organización de los elementos en el entorno, uso variado de texturas, así como el uso de la iluminación para generar puntos focales.

# REFERENCIAS CROMÁTICA



Figura 7. Fan Art (Dunkirk, 2017)

Las referencias para generar la colorimetría a través del cortometraje a nivel general han sido elegidas por su uso de paletas que incorporan una gama de colores tenues, tonalidades grisáceas, verdosos y tonos rojizos, tonos que se encuentran en un ambiente característico de la guerra.



Figura 8. Arte (Poisontale Game, 2020)



Figura 9. The Lovers (2023)

Por otro lado, en particular el teaser animado "Lovers" tuvo una gran influencia por su destacado uso de colores fríos en situaciones de tensión, así como su habilidad para crear una atmósfera inquietante y melancólica, fueron elementos clave que fueron de inspiración en la creación de la estética de mi cortometraje, especialmente en las escenas de mayor dramatismo.



Figura 10. The Lovers (2023)

# DISEÑO DE PERSONAJES

Noah, es un joven estadounidense de 22 años. En su infancia fue un niño muy callado. Por esta razón nunca logró hacer amigos, sus malos intentos por comunicarse terminaron aislándolo de los demás. Siempre llevaba consigo un oso de peluche desgastado, le gustaba pasar tiempo libre jugando a solas. Su aislamiento surgió a causa del abuso psicológico, físico y emocional al que estuvo expuesto en casa a muy temprana edad, lo que finalmente le provocó trastorno de estrés pos-traumático. A sus 22 años, se enlistó al ejército de los Estados Unidos, enfrentándose a la guerra de 1917.



Figura 11. Modelo Final



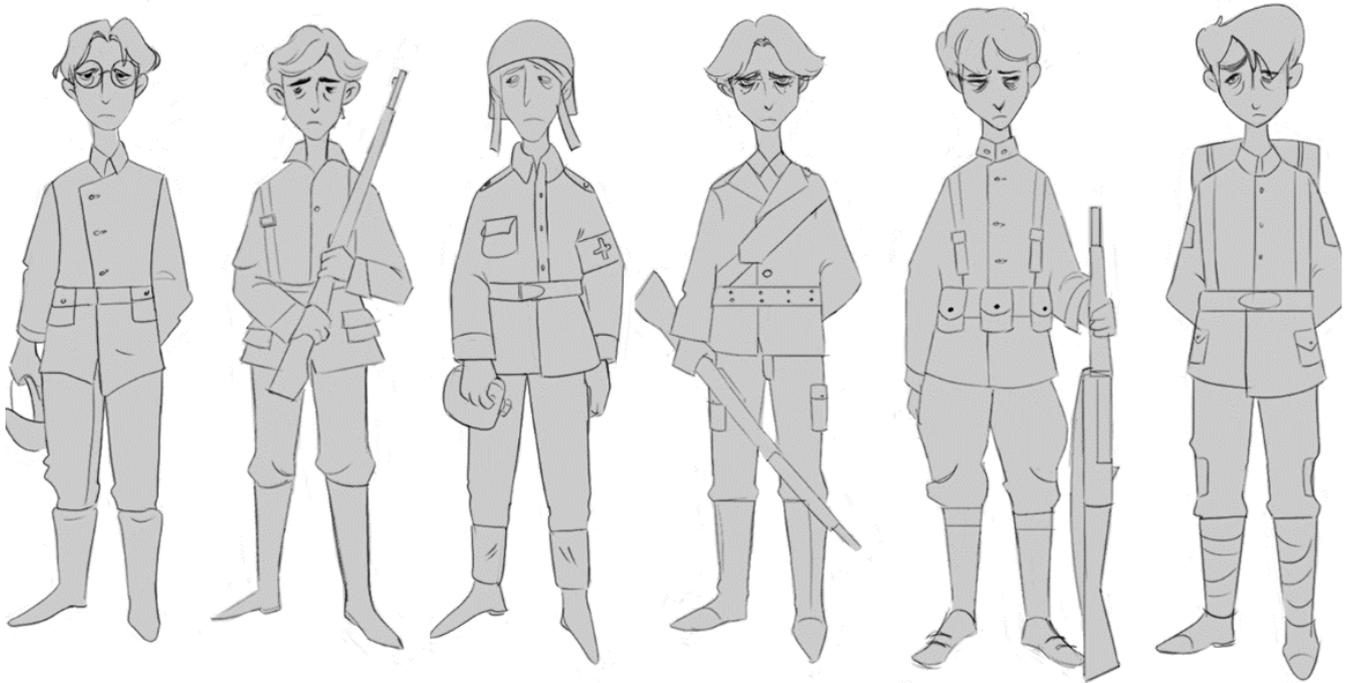


Figura 14. Exploraciones de Noah



Figura 15. Construcción de Noah

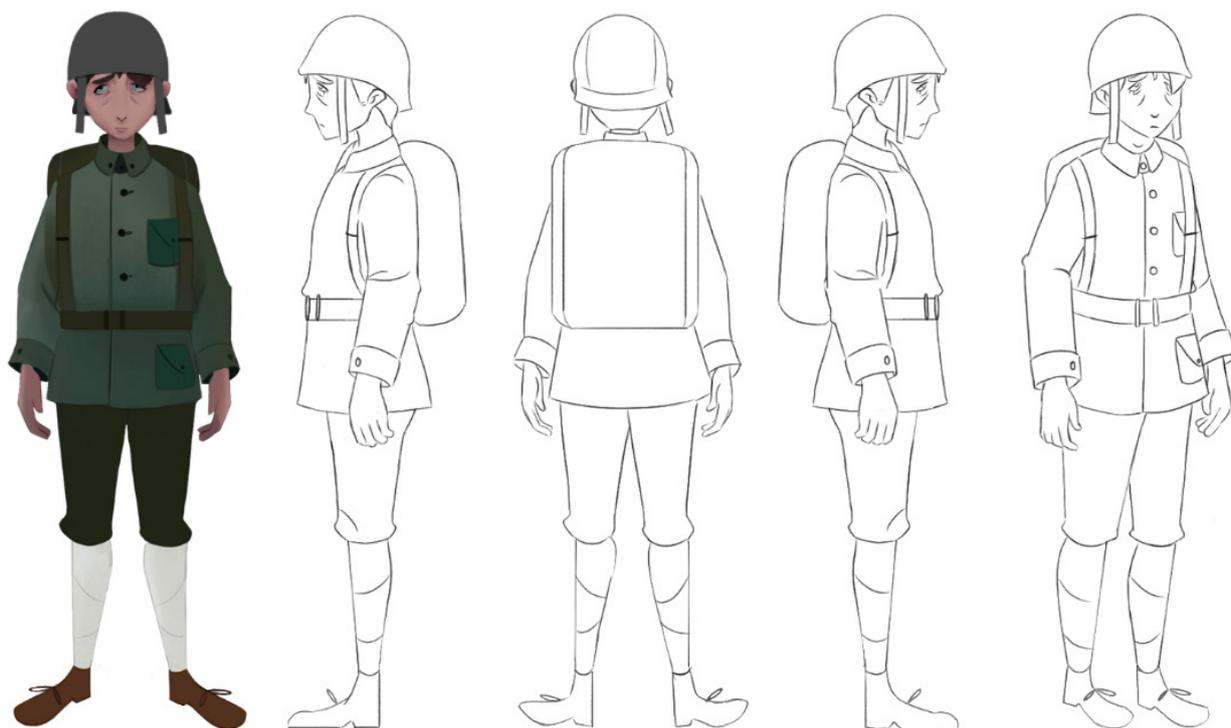


Figura 16. Turn around de Noah



Figura 17. Poses de Noah



Figura 18. Construcción Inicial. Versión infantil de Noah

Para la creación de la versión infantil del personaje principal, “Noah”, se tomaron en cuenta las características principales del modelo adulto para mantener una continuidad visual. Esto incluyó la mirada melancólica característica del personaje, que refleja su personalidad tímida, así como la conservación de aspectos como el cabello y la proporción delgada.

Durante el proceso de diseño de la versión infantil, se presentó un desafío al intentar mantener las características principales del modelo adulto, mientras se incorporaban rasgos más infantiles, como mejillas redondas y ojos grandes.

Inicialmente, al incorporar estos rasgos, el personaje adquirió un aspecto más caricaturesco o “cartoon”, que no encajaba con la estética general del cortometraje. Por lo tanto, se tuvo que trabajar para suavizar los rasgos, asegurando que la versión infantil de Noah mantuviera las características principales del modelo adulto.



Figura 19. Construcción Final. Versión infantil de Noah

# PERSONAJES SECUNDARIOS

Para el padre de Noah, se desarrolló un personaje autoritario con problemas de ira, con el fin de establecer una tensión dramática en la relación padre-hijo. Esto se logró mediante la definición de atributos físicos y silueta que reflejan su temperamento fuerte. Se usó un atuendo típico de hombre estadounidense de los años 90. Incluyendo un par de pantalones de tela con tirantes y una camisa de botones, que eran comunes en la moda masculina de la época. En cuanto al oso de peluche, como elemento simbólico, se buscó que se tratara de un elemento reconocible. Por esta razón, el proceso comenzó por diseñar un oso de peluche típico, posteriormente se encontraron formas sutiles para hacer que el personaje se sienta distintivo, mediante la aplicación de detalles.



Figura 20. Modelo final de oso de peluche



Figura 21. Modelo final de padre de Noah

# COLOR SCRIPT

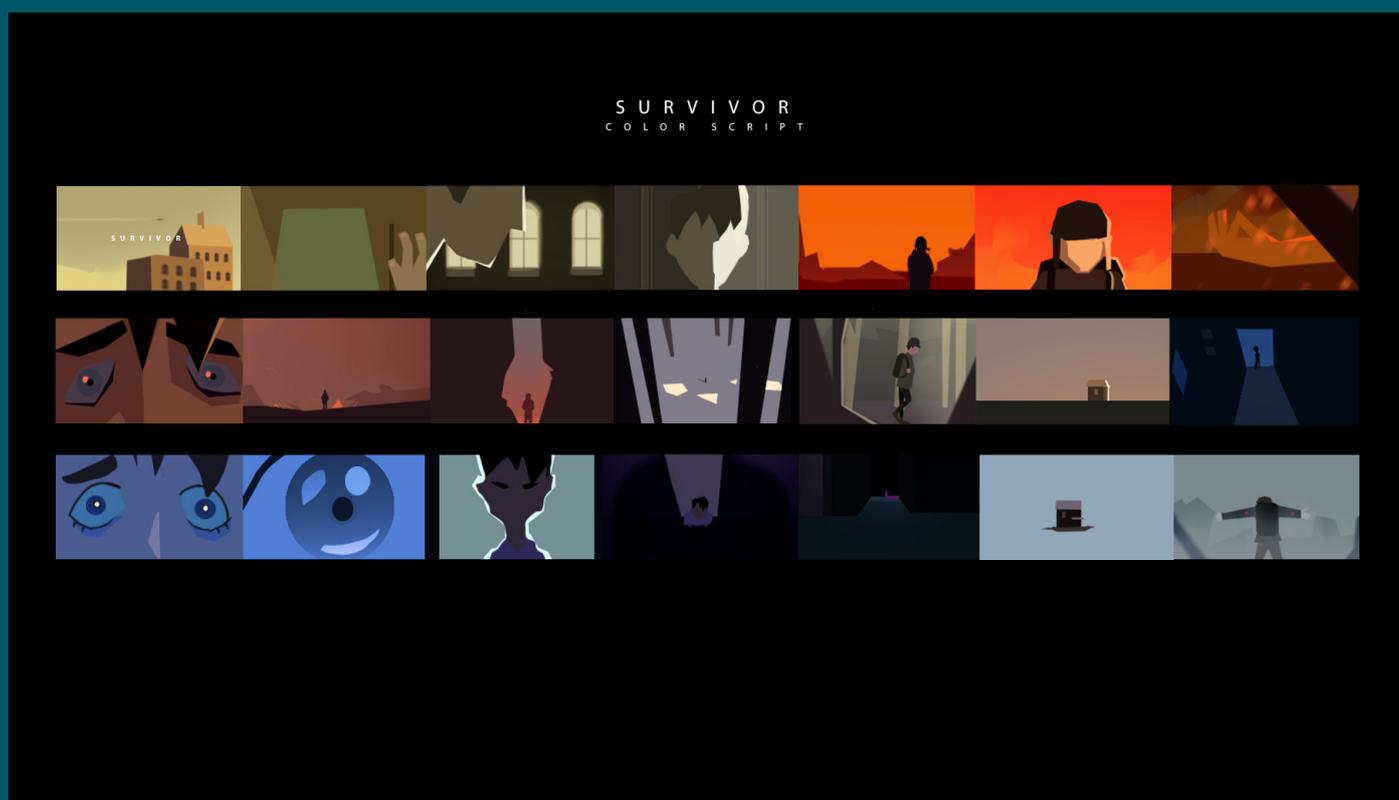


Figura 22. Color Script

Se desarrolló un "color script" para analizar el uso del color en cada secuencia del cortometraje, con el propósito de transmitir de manera efectiva las diversas emociones. Los momentos clave fueron seleccionados, empleando tonos tenues al principio para establecer la apertura. Con la progresión de la historia, los tonos rojizos acentúan el contexto de la guerra, mientras que tonalidades suaves acompañan el viaje del protagonista. En la etapa final, se introducen tonalidades verdosas y azuladas para reflejar la aproximación a la tristeza y el dolor, completando así la narrativa visual

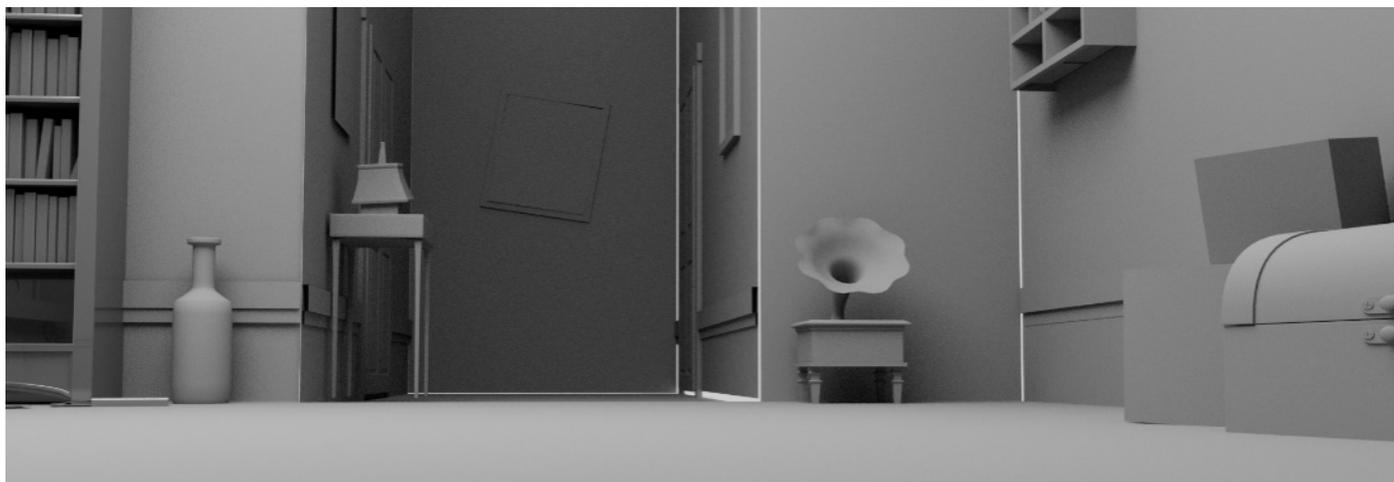


Figura 23. Modelo 3D. Pasillo casa de Noah.



Figura 24. Fondo final. Pasillo casa de Noah.

El de diseño de fondos comenzó con la creación de bocetos iniciales que exploraban diferentes composiciones y disposiciones de los elementos en la escena. Se tuvo en cuenta la paleta de colores y la atmósfera general que se buscaba lograr. Una vez que se seleccionó la composición inicial, se trabajó en la perspectiva y en organizar los elementos en diferentes planos de profundidad, como el primer plano, el fondo y el medio fondo en el software Maya, creando un ambiente en 3D. Se tuvo en cuenta la iluminación y las sombras para darle profundidad y dimensión a la escena.



# OBJETOS DE LA CASA



Figura 25. Model sheet de objetos de la casa



Figura 26. Fondo exploración ejército

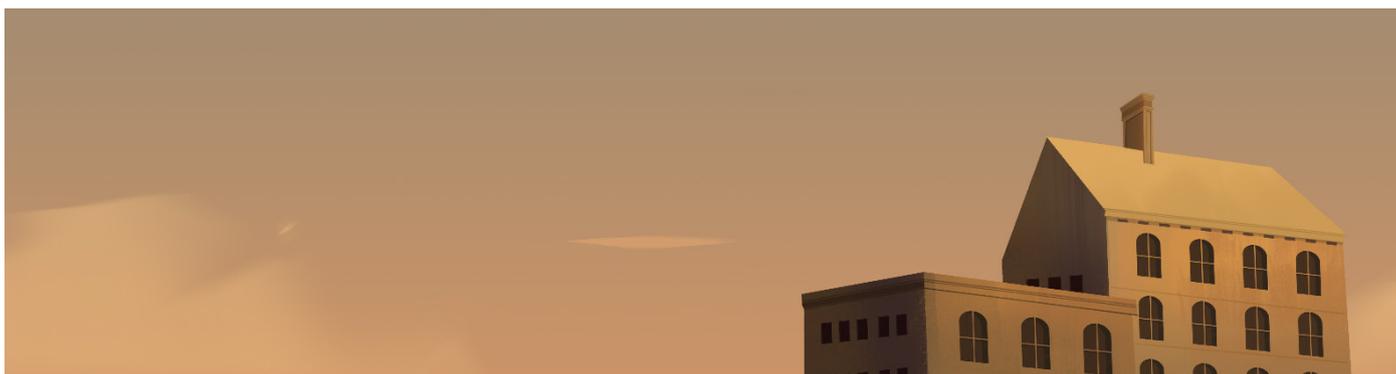


Figura 27. Fondo final ejército



Figura 28. Fondo casa exterior

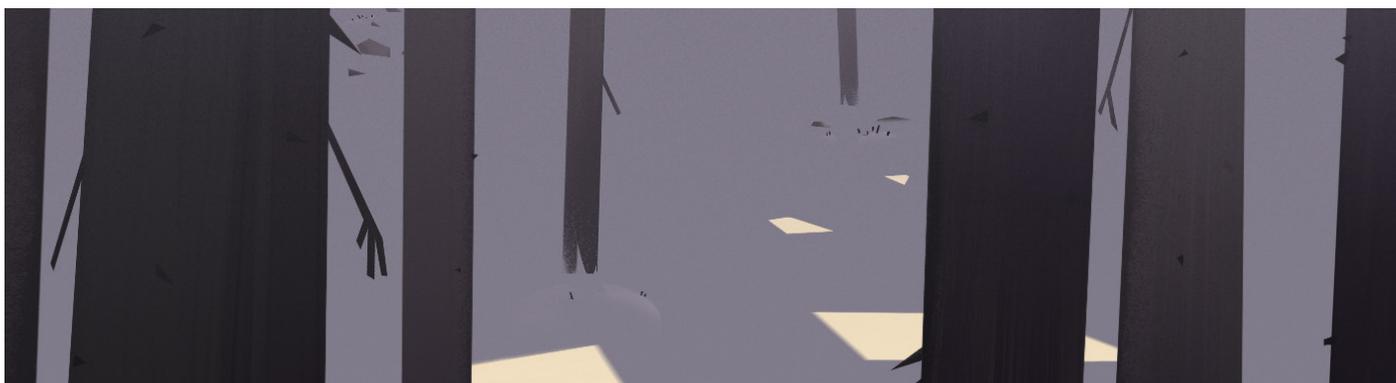


Figura 29. Fondo bosque nevado

Luego de establecer la composición y los elementos principales, se trabajó en los detalles y texturas de los objetos y fondos para que funcionaran en conjunto.

# GUION

Al inicio del proyecto, el proceso de escritura del guion incluía un mayor número de escenas, las cuales, tras ser evaluadas, se consideraron innecesarias. Esto condujo a una revisión y una reducción del mismo. Al hacerlo, se logró no solo acortar la duración del guion, sino también enfocarse en los aspectos más relevantes y significativos de la historia.

Este proceso de edición y revisión fue crucial para asegurar que el guion final fuera lo más efectivo posible en términos de narrar la historia de manera clara.

En resumen, el proceso de edición permitió alcanzar una duración efectiva de 2 minutos y 51 segundos en el guion.



PROYECTO DE TITULACIÓN

Drama, suspenso psicológico

Alejandra Cañizares

## 1. INT. EJÉRCITO DE LOS ESTADOS UNIDOS-1917

Se observan las manos delgadas de Noah, frente a ellas se encuentra una hoja para enlistarse a la guerra que permanece sobre una mesa.

Sus manos tiemblan mientras sostiene un bolígrafo. Se acerca y luego de un breve suspiro, firma con su nombre.

## 2. EXT/TARDE.FRENTE DE COMBATE (CAMPO ABIERTO CUBIERTO DE RUINAS)

Son visibles extensos grupos de escombros que rodean el terreno.. Noah se encuentra de pie, solo, vigilando el frente haciendo guardia. Lleva colgando su escopeta. Permanece estático durante varios segundos frente a la zona de combate.

A lo lejos se perciben leves estallidos incensantes que resuenan a lo largo del perímetro. Noah se axalta continuamente, dirigiendo la mirada de lado a lado.

De pronto, se escucha una explosión a lo lejos, desatando una onda expansiva que estalla fuertemente y se extiende a lo largo del terreno.

Noah se lanza rápidamente al suelo cayendo torpemente. Se aferra firmemente a la tierra mientras la onda expansiva termina su curso. Tras unos segundos se levanta de manera temblorosa. Sus pupilas se dilatan y sus ojos regresan a ver al horizonte.

Azota súbitamente otra onda expansiva con mayor potencia, expulsando a Noah al suelo de manera sorpresiva.

Noah se escabulle entre la tierra y escapa aturdido de la zona de combate. Deja el arma en el suelo, y empieza a correr lejos de la guerra con intensidad mientras pierde el aliento.

Se perciben sonidos de explosión y estallidos.

## 3. EXT. DÍA ARIZONA

Noah sigue caminando en una zona casi desértica, sin detenerse o mirar atrás.

Los fuertes estruendos de la guerra se empiezan a disipar de manera progresiva, en la medida en la que Noah comienza a alejarse.

## 4. EXT/DÍA. ALASKA

Se ve a Noah caminando sin parar atravesando una zona nevada, en cierta ocasión se detiene para recobrar el aliento.

## 5. EXT/ANOCHECER. MISSOURI

Noah se encuentra lo que parece ser un inmenso campo, divisa a lo lejos una casa solitaria. Se acerca cada vez más a ella.

Se detiene al llegar a la puerta de la casa, toma el casco que lleva en la cabeza y lo deja a un costado. De pronto se observa a la mano de Noah llena de tierra y rastros de sangre abrir la puerta de aquella casa. Se escucha un leve crujido.

Se logra ver desde la cintura de Noah hacia abajo, quien ha tomado la apariencia de un niño pequeño. Lleva colgando en una de sus manos a un oso de peluche desgastado. Da un paso dentro de la casa. Resuena el piso de madera vieja.

## 6. INT. CASA

Noah que ahora tiene el aspecto de un niño, tiene los ojos abiertos, sus pupilas se mueven deliberadamente. Se encuentra paralizado en la entrada de la casa. Sostiene un oso de peluche.

Ve como dos sombras de aspecto humano pero distorsionadas se enfrentan entre ellas. La sombra de mayor tamaño en un rápido gesto golpea fuertemente a la sombra más pequeña. Quien suelta un fuerte quejido.

Noah permanece intacto, sus ojos se encuentran abiertos de par en par.

A través de sus ojos se logra observar otro golpe, luego uno más, cada vez más fuerte.

Entonces se escucha a un cuerpo caer.

Noah cierra los ojos con fuerza. Se funde a negro.

Noah abre nuevamente los ojos. De pronto percibe a la enorme sombra frente a él. Lo observa. Noah se encuentra inmovilizado por el miedo. No pestañea. En sus ojos la sombra toma la figura de un hombre adulto.

Se funde a negro. Se escucha el impacto de un golpe.

Se ve en primera persona el pestañeo lento y débil de Noah. Todo se observa borroso y opaco.

Se observa a Noah tirado en el suelo, en su cuerpo se evidencian varios hematomas.

Noah no logra levantarse, su cabeza recae levemente sobre uno de sus brazos. Levanta la mirada y observa a un costado de él su oso de peluche.

Noah observa alrededor y divisa repentinamente en el fondo del pasillo un gran charco de sangre y sobre él, un brazo inmóvil.

Noah llora desconsoladamente, sus lágrimas cubren todo su rostro y caen una tras otra en el suelo. Su respiración se vuelve más fuerte.

Noah cierra los ojos con fuerza.

Se funde a negro.

#### 7. EXT. CAMPO DE BATALLA

Al abrirlos frente a él observa al campo de batalla de nuevo. Lo vemos tendido en el suelo mientras la cámara se aleja.

En un costado cerca a su cuerpo se ve el oso de peluche.

Noah aún estando débil intentó ponerse de pie. Cayendo de rodillas torpemente.

Regresa a ver atrás. Distingue a lo lejos aquella vieja y solitaria casa. La observa durante unos segundos. Hasta que desaparece a la vista.

Noah retoma la mirada al frente, agacha la cabeza levemente. Estira los brazos de par en par.

Es disparado de manera incesante, hasta caer al suelo.



# STORYBOARD

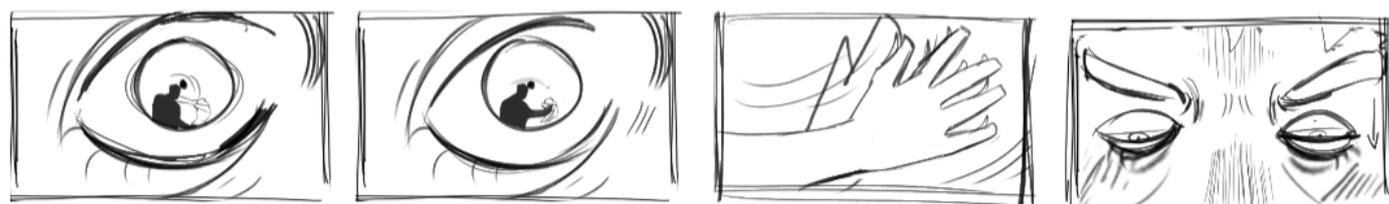


Figura 30. Thumbnails iniciales

Una vez que se tuvo una comprensión clara de la historia y el guion final, se crearon bocetos preliminares para cada escena y secuencia, tomando en cuenta los diferentes planos y ángulos de cámara necesarios para contar la historia de manera efectiva. Para generar dramatismo y tensión en las escenas, se utilizaron planos cercanos para enfatizar las emociones y el estado mental del personaje principal.

En cada escena, se consideraron diferentes ángulos para proporcionar variedad visual y narrativa. Además, se tuvo en cuenta la composición y el flujo visual para asegurar que el ritmo y la tensión se mantuvieran adecuados a lo largo de la narrativa. De igual forma en el storyboard se evidencia el uso de elementos como flechas en momentos específicos para marcar el movimiento del personaje y de la cámara. Posteriormente con los cuadros finales realizados se procedió a exportarlos al programa Storyboard Pro, con el fin de animar los elementos en las escenas, culminando así la etapa del animatic, proceso en el cual se terminó de ajustar el tiempo de duración.

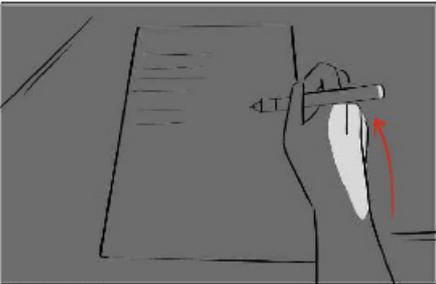
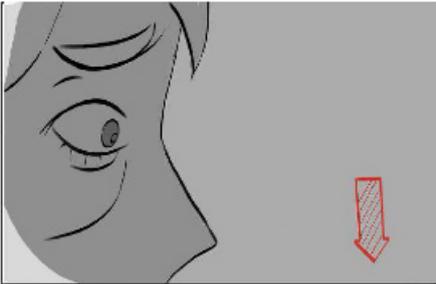
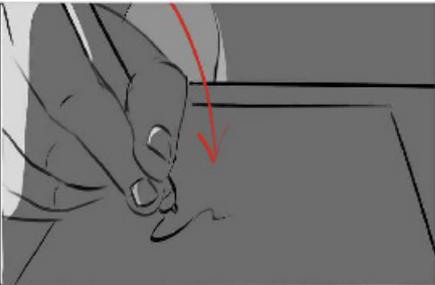
Producción		DURACIÓN		Hoja	
SURVIVOR				1/5	
Escena: 1	Plano: 1/1	Escena: 1	Plano: 1/2	Escena: 1	Plano: 2/2
					
<b>Descripción</b> Se observan las manos delgadas de Noah, frente a ellas se encuentra una hoja para enlistarse a la guerra que permanece sobre una mesa.	<b>Descripción</b>	<b>Descripción</b> Da un breve suspiro			
Escena: 1	Plano: 1/3	Escena: 1	Plano: 2/3	Escena: 1	Plano: 3/3
					
<b>Descripción</b> Sus manos tiemblan mientras sostiene un bolígrafo.	<b>Descripción</b> Se acerca y firma con su nombre.	<b>Descripción</b>			

Figura 31. Storyboard página 1

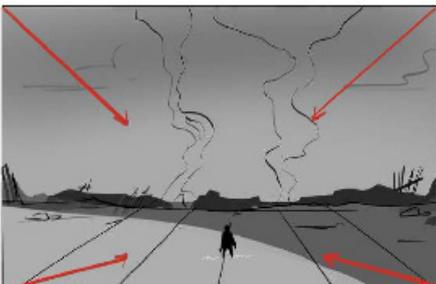
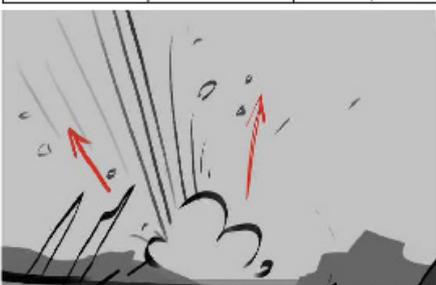
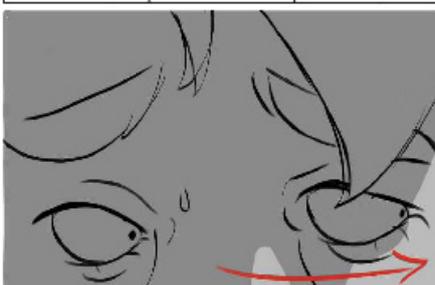
Producción		DURACIÓN		Hoja		
SURVIVOR				2/5		
Escena: 2	TARDE	Plano: 1/1	Escena: 2	Plano: 1/1	Escena: 2	Plano: 1/1
						
<b>Descripción</b> Son visibles extensos grupos de escombros que rodean al terreno. Noah se encuentra de pie, solo, vigilando el frente haciendo guardia.	<b>Descripción</b> A lo lejos se perciben leves estallidos incandescentes que resuenan a lo largo del perímetro. Noah se exalta continuas veces	<b>Descripción</b> Dirige la mirada de lado a lado.				
Escena: 2	Plano: 1/1	Escena: 2	Plano: 1/1	Escena: 2	Plano: 1/1	
						
<b>Descripción</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descripción</b> Se escucha un fuerte estruendo				

Figura 32. Storyboard página 2

Producción	<b>SURVIVOR</b>	Duración	Hoja 4/5
------------	-----------------	----------	----------

Escena: 4	DÍA	Plano: 1/1
-----------	-----	------------



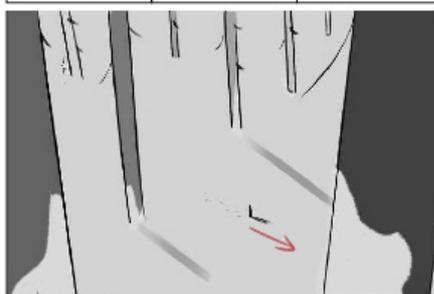
**Descripción**  
 Se lo ve a Noah caminando en una zona casi desértica, sin detenerse o mirar atrás.

Escena: 5		Plano: 1/1
-----------	--	------------



**Descripción**  
 Los fuertes estruendos de la guerra se empiezan a disipar de manera progresiva, en la medida en la que Noah comienza a alejarse.

Escena: 6	TARDE	Plano: 1/2
-----------	-------	------------



**Descripción**  
 Se ve a Noah caminando sin parar atravesando una zona nevada.

Escena: 6		Plano: 2/2
-----------	--	------------



**Descripción**  
 En cierta ocasión se detiene para recobrar el aliento.

Escena: 7	ATARDECER	Plano: 1/2
-----------	-----------	------------



**Descripción**  
 Noah se encuentra en lo que parece ser un inmenso campo, divisa a lo lejos una casa solitaria. Se acerca cada vez más a ella.

Escena: 7		Plano: 2/2
-----------	--	------------



**Descripción**  
 Se detiene al llegar a la puerta de la casa.

Figura 33. Storyboard página 3

Producción	<b>SURVIVOR</b>	Duración	Hoja 5/5
------------	-----------------	----------	----------

Escena: 7		Plano: 2/2
-----------	--	------------



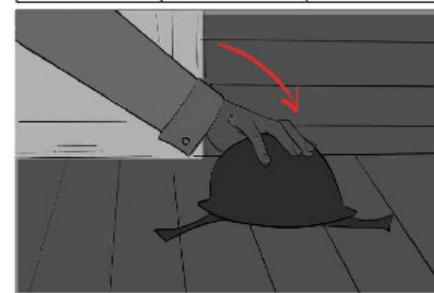
**Descripción**  
 Se detiene al llegar a la puerta de la casa.

Escena: 7		Plano: 1/2
-----------	--	------------



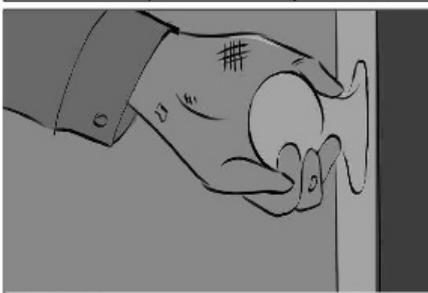
**Descripción**

Escena: 7		Plano: 2/2
-----------	--	------------



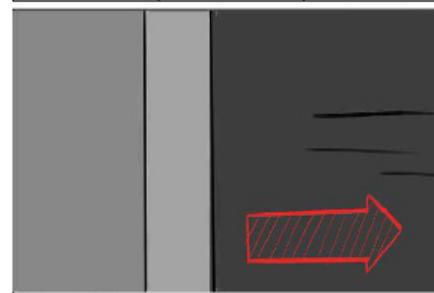
**Descripción**  
 Toma el casco que lleva en la cabeza y lo deja a un costado.

Escena: 7		Plano: 1/3
-----------	--	------------



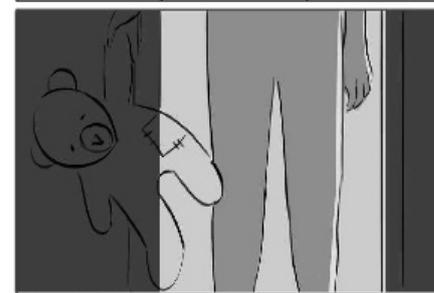
**Descripción**  
 De pronto se observa a la mano de Noah llena de tierra y rastros de sangre abrir la puerta de aquella casa.

Escena: 7		Plano: 2/3
-----------	--	------------



**Descripción**

Escena: 7		Plano: 3/3
-----------	--	------------



**Descripción**  
 Se logra ver desde la cintura de Noah hacia abajo, quien ha tomado la apariencia de un niño pequeño. Lleva colgando en una de sus manos a un oso de peluche.

Figura 34. Storyboard página 4



# PRODUCCIÓN

*LINETEST*

*CLEAN UP*

*COLOR*

*SOMBRAS*

# 4. PRODUCCIÓN

## LINETEST

En la etapa de producción, se inició con el desarrollo del linetest, en el software Toon Boom Harmony, consiste en realizar un borrador inicial de la animación del cortometraje. Donde se realizaron los dibujos claves o keyframes. Al igual que los breakdowns en la primera fase. Con el fin de tener una idea general de la animación. En esta etapa lo importante radica en generar correctamente el acting de los personajes. En la segunda fase, se añadieron intermedios que permitieron obtener una animación fluida.

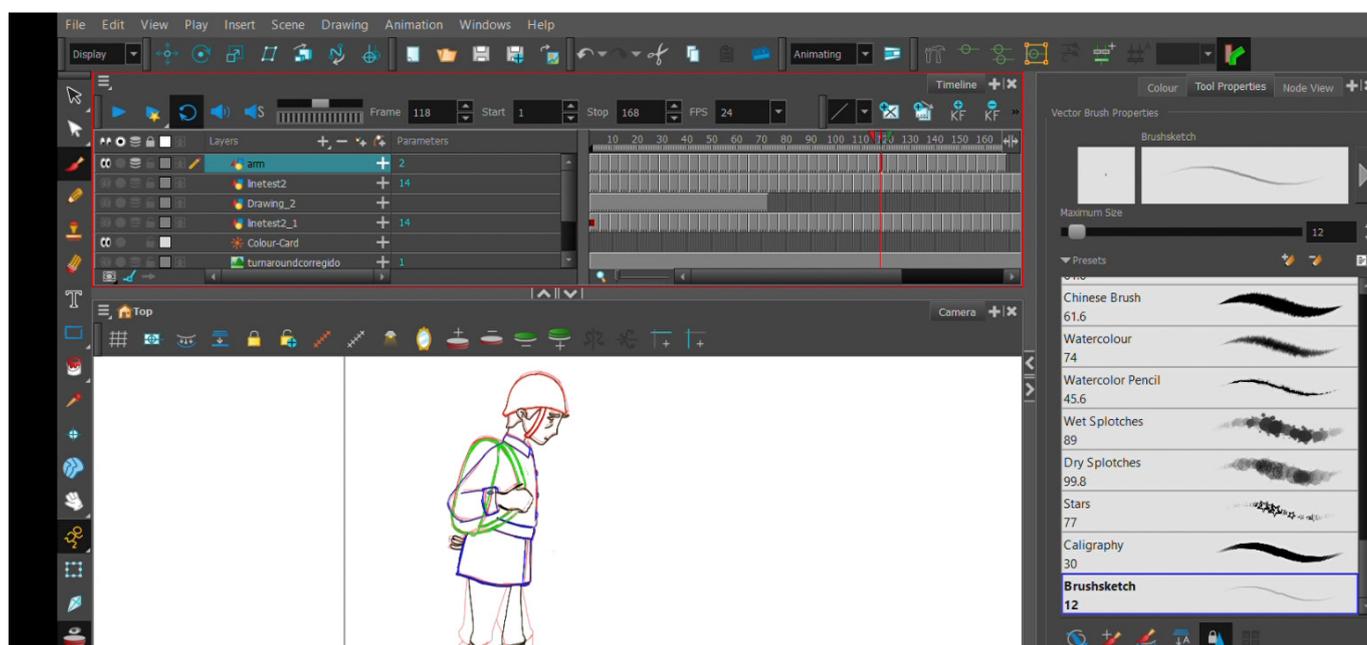


Figura 35. Secuencia linetest en Toon Boom Harmony.

# CLEAN UP

Terminado el linetest, se inició la etapa de Clean Up. En donde se limpiaron los trazos del linetest, usando el lápiz con la función de "Pulled string" activada lo que permite un control adecuado del movimiento del trazo. Para esta etapa se usó una línea con un grosor delgado, y finalmente se le agregó textura en concordancia con la estética del cortometraje.

Se trabajó minuciosamente con las líneas vectoriales de cada escena, buscando cerrar cada abertura entre los trazos, lo que permitió obtener una animación en perfectas condiciones para una etapa de colorización sin problemas.

Se usaron herramientas como "Cutter", al igual que el "Snap to contour", que permite cerrar aberturas innecesarias.

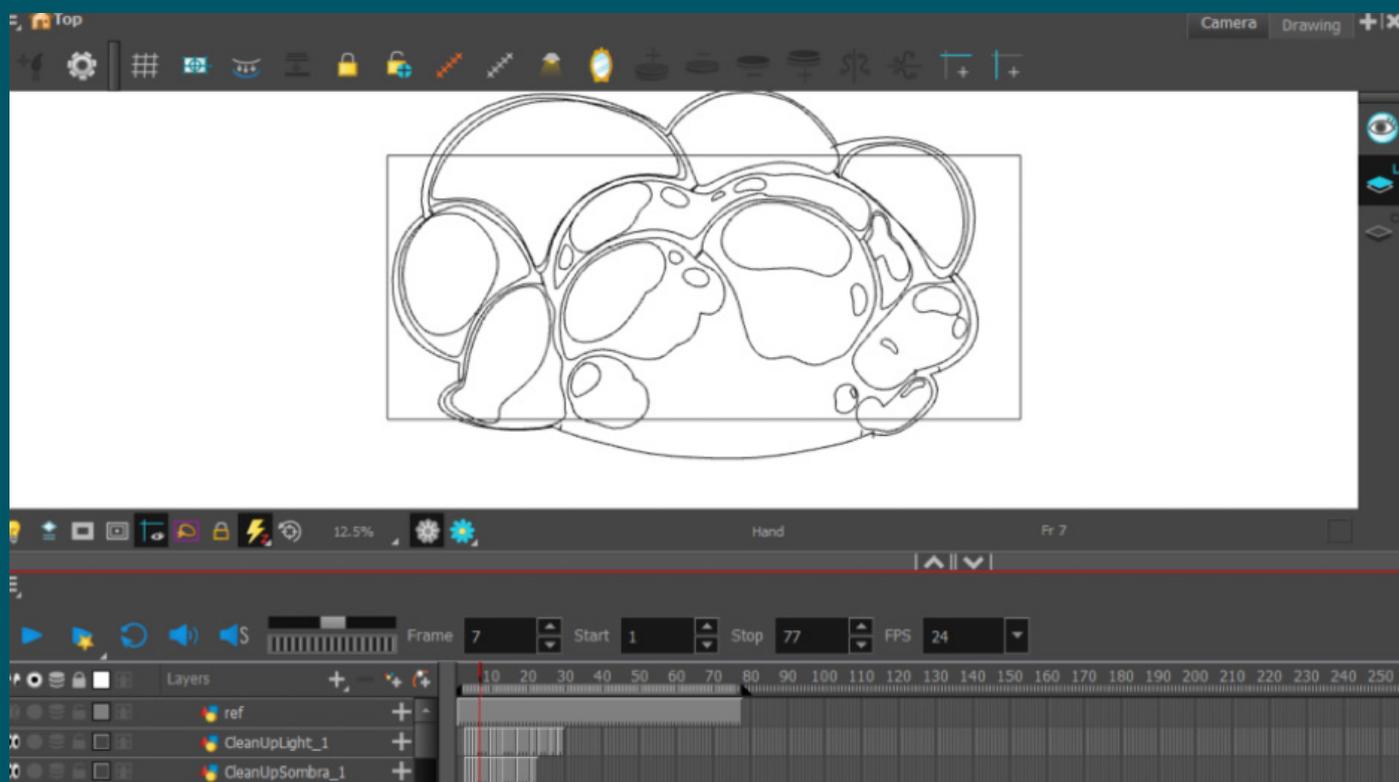


Figura 36. Escena 10. Ejemplo de Clean Up

# ***COLOR***

Una vez culminada la etapa de clean up, se pasó a colorizar todas las escenas, fotograma por fotograma, esta etapa fue relativamente rápida, debido a la eficiencia de la etapa anterior, lo que ayudó a acortar tiempos. Se definieron paletas bases en Toon Boom Harmony para cada personaje al igual que el color de la línea general, se decidió usar un tono marrón, en lugar del clásico negro, y colorizar de forma específica la línea de la piel.

# ***SOMBRA Y LUCES***

Para las sombras, se usaron nodos, entre ellos, "Apply Peg Transformation" para duplicar los dibujos bases y situarlos en el sitio deseado, y finalmente nodos de "Shadow" o "Highlight", para agregar sombras y luces. Para obtener un efecto más sutil se complementó con el uso de nodos como: Blur y Transparency. Al igual que "Tone" para colorizar adecuadamente los reflejos.



Figura 37. Fotograma colorizado sin luces.

Figura 38. Fotograma colorizado con luces.



# POST - PRODUCCIÓN

*EFFECTO  
SONORIZACIÓN*



En la etapa de postproducción se dieron retoques de corrección de color y se añadieron efectos a las escenas ya compuestas por la animación y los fondos. Para este proceso se usaron herramientas de Red Giant.

- RG colorista y Looks: El uso de los efectos, permitió recrear los tonos deseados a lo largo del cortometraje, y las emociones que estos buscaban transmitir, de igual forma se corrigió el brillo, contraste y saturación.
- RG uni overlight: Se usó en escenas abiertas, para generar una luz natural de ambiente.
- RG particular: Este efecto, fue de vital importancia sobre todo en las escenas de guerra, a partir del uso de partículas se generó polvo y residuos en el entorno en diferentes niveles, lo que permitió obtener una atmósfera ideal de guerra.
- RG uni glow: Gracias a este efecto se logró generar un aspecto real a elementos como lágrimas, brillos, y destellos provenientes de explosiones.

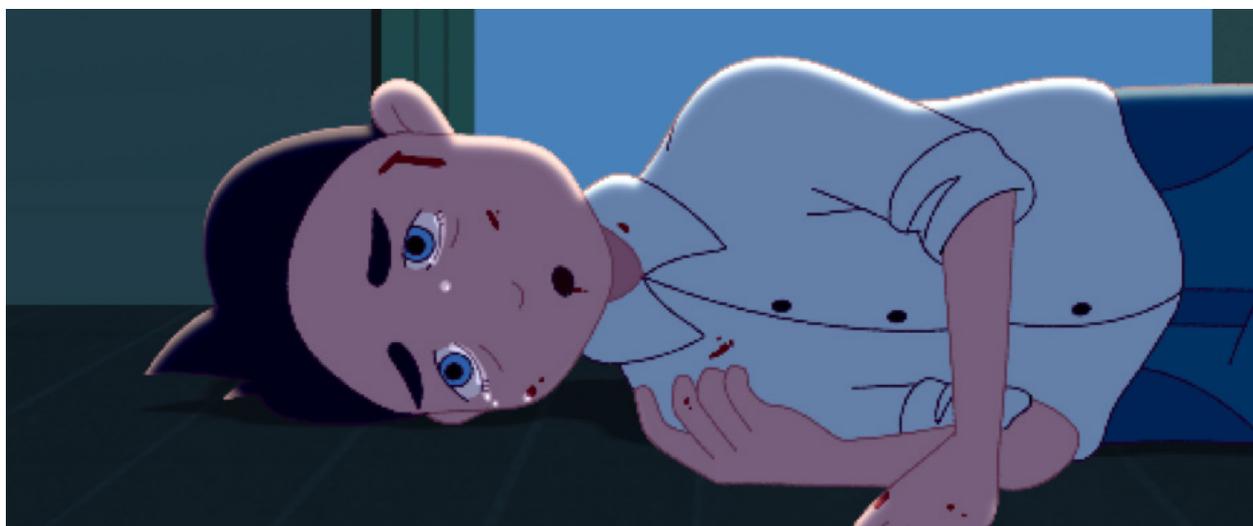


Figura 39. Escena con etapa de post producción finalizada.

# SONORIZACIÓN

Esta etapa estuvo a cargo de varios profesionales en el área de música. Un sonidista principal y dos músicos.

## MELODÍA

La melodía estuvo a cargo de Andrés y Alejandro Cañizares. Se les dio indicaciones concretas sobre las emociones plasmadas en cada segundo del cortometraje, así como los niveles requeridos de tiempo e intensidad, para un resultado acorde a la temática.

1. Vista del ejército y avión: Podrías considerar comenzar con música sutil para crear una atmósfera de anticipación y tensión mientras se muestra al ejército y el avión pasando.
2. Firma del papel para unirse al ejército: Aquí puedes mantener la música con un tono reflexivo para enfatizar la importancia de la decisión que está tomando el personaje. Lento
3. Escenas de guerra y explosión: Es adecuado que empiece sin sonido, y luego la música vaya sonando, incrementando la intensidad y dramatismo progresivamente durante estas escenas para aumentar la sensación de peligro.
4. Flashback de la madre en el suelo: Podrías optar por ir haciendo a la melodía más melancólica aquí, para resaltar la tristeza y el dolor que siente el personaje al recordar a su madre.
5. Caminata por diferentes paisajes: Aquí debería volverse suave y ambiental para resaltar la soledad y la travesía del personaje. Algo más relajado, casi como si el personaje se hubiera liberado de la guerra.
6. Entrando a la casa: Pausa al llegar al campo con la casa. A medida que se acerca a la puerta, retoma de nuevo. Aquí podrías usar una música más inquietante y misteriosa para resaltar la sensación de temor.
7. Escena de violencia: Durante el enfrentamiento con el monstruo y la violencia que presencia, la música podría intensificarse para subrayar la angustia. Debería existir una pausa un poco larga, hasta la escena del llanto en el piso.
8. Escena llanto niño: Esta parte es crucial, debería volverse lo más melancólica posible.
9. Escena de la muerte del personaje: Sería poderoso mantener el silencio en este momento para enfocar la atención en las emociones y la gravedad de la situación durante un momento, luego retomar a música melancólica.

Figura 40. Indicaciones para el desarrollo de la melodía.

# ***EFECTOS DE SONIDO Y SINCRONIZACIÓN***

En esta etapa se añadieron los efectos sonoros de cada acción. Se implementaron de igual forma en diferentes capas de audio, sonidos que acompañaran y potenciaran a la melodía base. Por último, se sincronizaron las pistas de audio con el producto visual. A cargo de Despica.

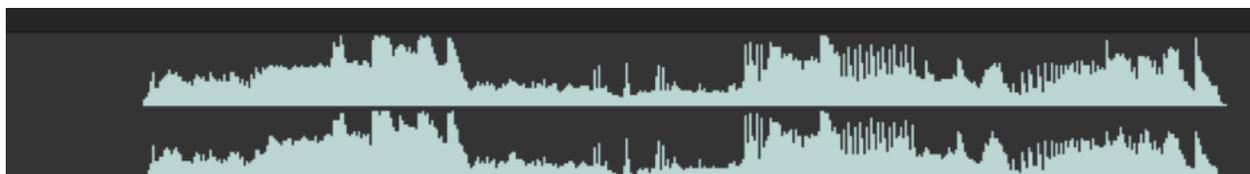


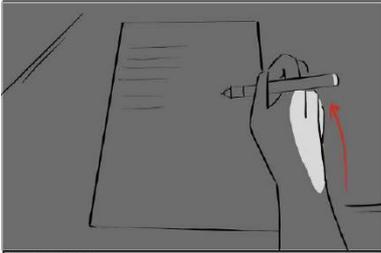
Figura 41. Waveform de la sonorización total del cortometraje.

# *CONCLUSIÓN*

La creación de Survivor fue el inicio de un propósito claro, darle voz a la vulnerabilidad de muchos. La historia detrás de este corto siempre fue el aspecto más relevante a mencionar. Se buscaba generar un impacto en el espectador y narrar con seriedad a través de la animación un tema de índole global. A partir de la creación este proyecto fue posible crecer como artista y como individuo. Survivor refleja una pequeña huella de humanidad en el mundo.

## ANEXO A: STORYBOARD

Escena: 1 Plano: 1/1



**Descripción**

Se observan las manos delgadas de Noah, frente a ellas se encuentra una hoja para enlistarse a la guerra que permanece sobre una mesa.

Escena: 1 Plano: 1/2



**Descripción**

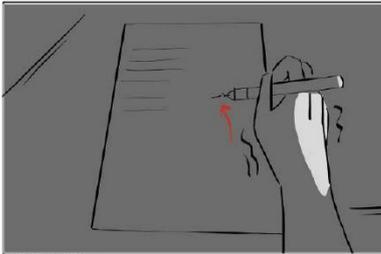
Escena: 1 Plano: 2/2



**Descripción**

Da un breve suspiro

Escena: 1 Plano: 1/3



**Descripción**

Sus manos tiemblan mientras sostiene un bolígrafo.

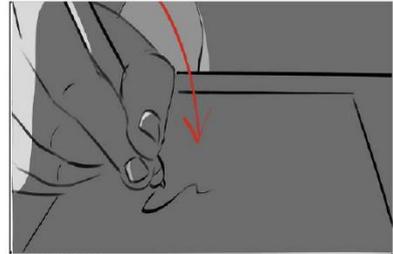
Escena: 1 Plano: 2/3



**Descripción**

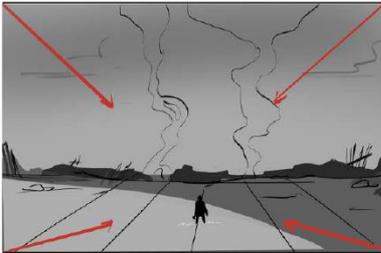
Se acerca y firma con su nombre.

Escena: 1 Plano: 3/3



**Descripción**

Escena: 2 TARDE Plano: 1/1



**Descripción**

Son visibles extensos grupos de escombros que rodean el terreno. Noah se encuentra de pie, solo, vigilando el frente haciendo guardia.

Escena: 2 Plano: 1/1



**Descripción**

A lo lejos se perciben leves estallidos incensantes que resucenan a lo largo del perímetro. Noah se exalta continuas veces

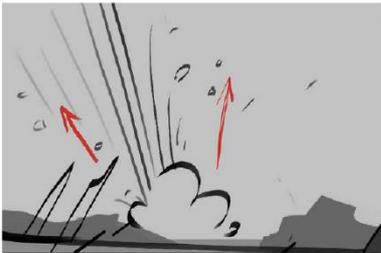
Escena: 2 Plano: 1/1



**Descripción**

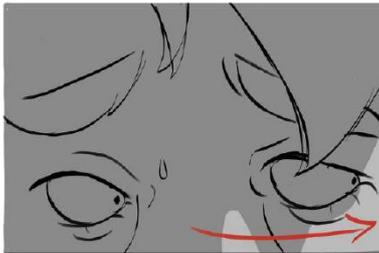
Dirige la mirada de lado a lado.

Escena: 2 Plano: 1/1



**Descripción**

Escena: 2 Plano: 1/1



**Descripción**

Escena: 2 Plano: 1/1



**Descripción**

Se escucha un fuerte estruendo

Escena: 4      DÍA      Plano: 1/1



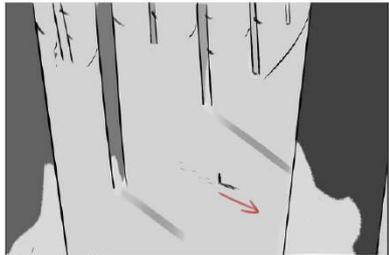
**Descripción**  
 Se lo ve a Noah caminando en una zona casi desértica, sin detenerse o mirar atrás.

Escena: 5      Plano: 1/1



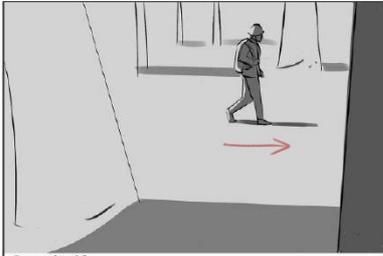
**Descripción**  
 Los fuertes estruendos de la guerra se empiezan a disipar de manera progresiva, en la medida en la que Noah comienza a alejarse.

Escena: 6      TARDE      Plano: 1/2



**Descripción**  
 Se ve a Noah caminando sin parar atravesando una zona nevada.

Escena: 6      Plano: 2/2



**Descripción**  
 En cierta ocasión se detiene para recuperar el aliento.

Escena: 7      ATARDECER      Plano: 1/2



**Descripción**  
 Noah se encuentra en lo que parece ser un inmenso campo, divisa a lo lejos una casa solitaria. Se acerca cada vez más a ella.

Escena: 7      Plano: 2/2



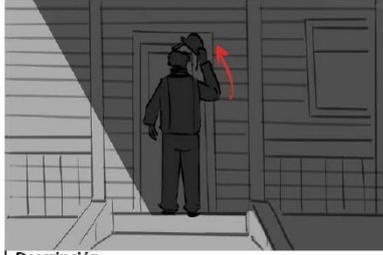
**Descripción**  
 Se detiene al llegar a la puerta de la casa.

Escena: 7      Plano: 2/2



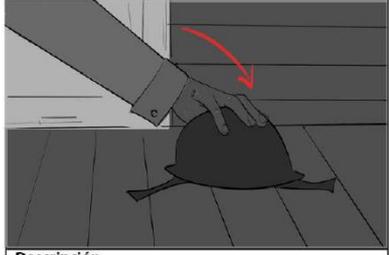
**Descripción**  
 Se detiene al llegar a la puerta de la casa.

Escena: 7      Plano: 1/2



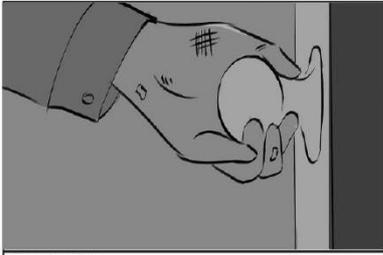
**Descripción**

Escena: 7      Plano: 2/2



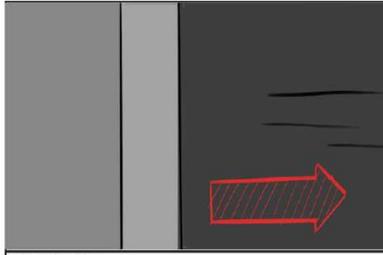
**Descripción**  
 Toma el casco que lleva en la cabeza y lo deja a un costado.

Escena: 7      Plano: 1/3



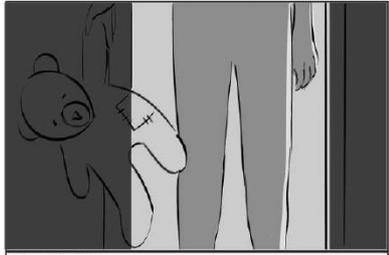
**Descripción**  
 De pronto se observa a la mano de Noah llena de tierra y rastros de sangre abrir la puerta de aquella casa.

Escena: 7      Plano: 2/3



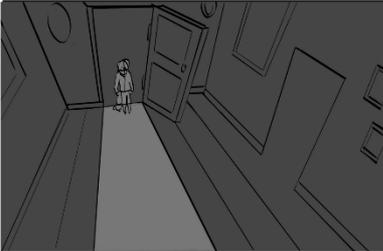
**Descripción**

Escena: 7      Plano: 3/3



**Descripción**  
 Se logra ver desde la cintura de Noah hacia abajo, quien ha tomado la apariencia de un niño pequeño. Lleva colgando en una de sus manos a un oso de peluche.

Escena: 8 Plano: 1/1



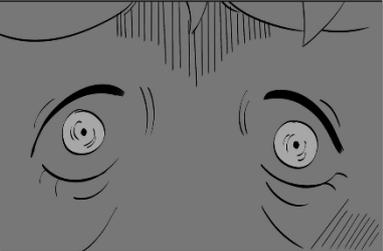
**Descripción**  
Da un paso dentro de la casa. Resuena el piso de madera vieja.

Escena: 9 Plano: 1/2



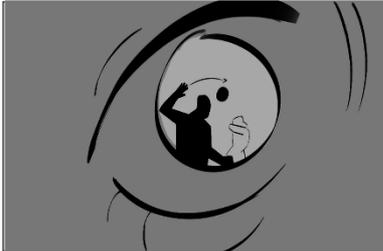
**Descripción**  
Noah que ahora tiene el aspecto de un niño, tiene los ojos abiertos, sus pupilas se mueven deliberadamente. Se encuentra paralizado en la entrada de la casa.

Escena: 9 Plano: 2/2



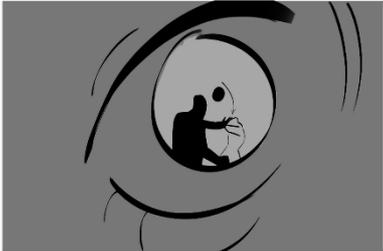
**Descripción**  
Noah permanece intacto, sus ojos se encuentran abiertos de par en par.

Escena: 8 Plano: 1/3



**Descripción**  
Ve como dos sombras de aspecto humano pero distorsionadas se enfrentan entre ellas. La sombra de mayor tamaño en un rápido gesto golpea fuerte a la sombra más pequeña. Quien suelta un intenso quejido.

Escena: 10 Plano: 1/2



**Descripción**  
A través de sus ojos se logra observar otro golpe, luego uno más, cada vez más fuerte.

Escena: 10 Plano: 2/2



**Descripción**

Escena: 10 Plano: 1/1



**Descripción**  
A través de sus ojos se logra observar otro golpe, luego uno más, cada vez más fuerte.

Escena: 11 Plano: 1/1



**Descripción**  
Entonces se escucha a un cuerpo caer. Noah cierra los ojos con fuerza. Se funde a negro.

Escena: 11 Plano: 1/3



**Descripción**

Escena: 11 Plano: 2/3



**Descripción**

Escena: 11 Plano: 3/3



**Descripción**  
Noah abre nuevamente los ojos. De pronto percibe a la enorme sombra frente a él. Lo observa.

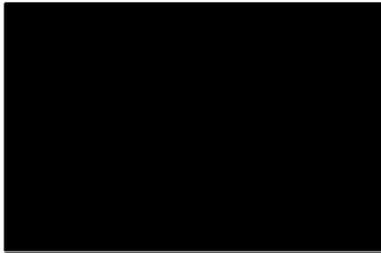
Escena: 11 Plano: 2/2

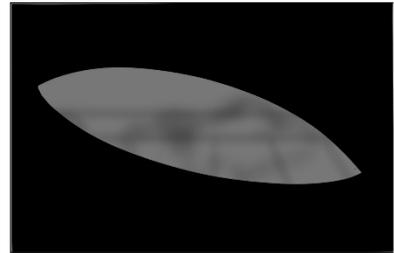


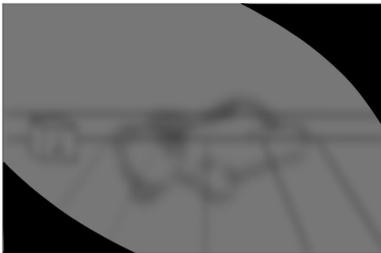
**Descripción**  
Noah se encuentra inmobilizado por el miedo. No pestañea.

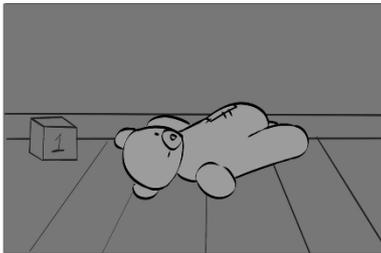
Producción	<b>SURVIVOR</b>	Duración	Hoja <b>8</b>
------------	-----------------	----------	---------------

Escena: 11	Plano: 1/1
	
<b>Descripción</b>	
En sus ojos la sombra toma la figura de un hombre adulto.	

Escena: 11	Plano: 1/1
	
<b>Descripción</b>	
Noah cierra los ojos con fuerza. Se funde a negro.	

Escena: 11	Plano: 1/3
	
<b>Descripción</b>	
Se ve en primera persona el pestañeo lento y débil de Noah. Todo se observa borroso y opaco.	

Escena: 11	Plano: 2/3
	
<b>Descripción</b>	

Escena: 11	Plano: 3/3
	
<b>Descripción</b>	
Levanta la mirada y observa a un costado de él su oso de peluche.	

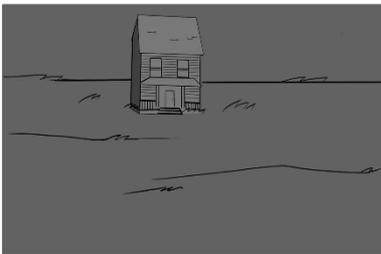
Escena: 11	Plano: 2/2
	
<b>Descripción</b>	
Se observa a Noah tirado en el suelo, en su cuerpo se evidencian varios hematomas.	

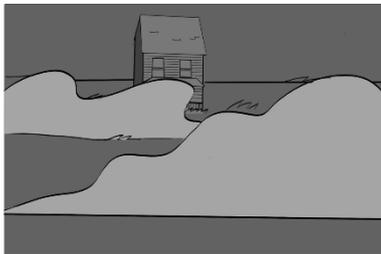
Producción	<b>SURVIVOR</b>	Duración	Hoja <b>9</b>
------------	-----------------	----------	---------------

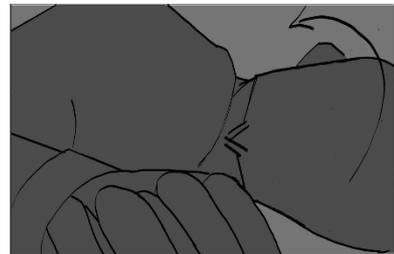
Escena: 11	Plano: 1/1
	
<b>Descripción</b>	

Escena: 12	Plano: 1/1
	
<b>Descripción</b>	

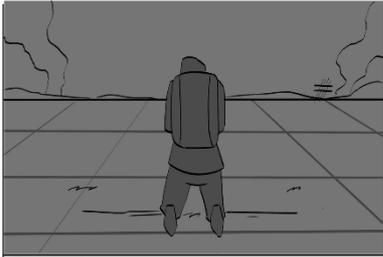
Escena: 12	Plano: 1/4
	
<b>Descripción</b>	
Al abrirlos frente a él observa al campo de batalla de nuevo. Lo vemos tendido en el suelo mientras la cámara se aleja.	

Escena: 12	Plano: 2/4
	
<b>Descripción</b>	

Escena: 12	Plano: 3/4
	
<b>Descripción</b>	
Regresa a ver atrás. Distingue a lo lejos aquella vieja y solitaria casa. La observa durante unos segundos. Hasta que desaparece a la vista.	

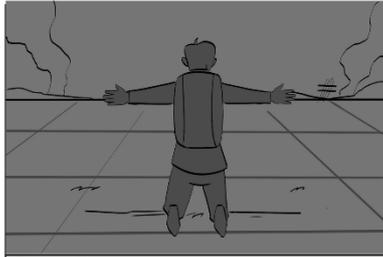
Escena: 12	Plano: 4/4
	
<b>Descripción</b>	
Noah retoma la mirada al frente	

Escena: 12 Plano: 1/3



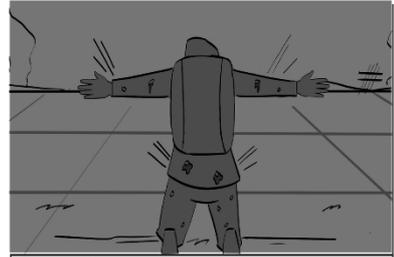
**Descripción**

Escena: 12 Plano: 2/3



**Descripción**  
 agacha la cabeza levemente.  
 Estira los brazos de par en par.

Escena: 12 Plano: 3/3



**Descripción**  
 Es disparado de manera incesante,  
 hasta caer al suelo.

Escena: 13 Plano: 1/1



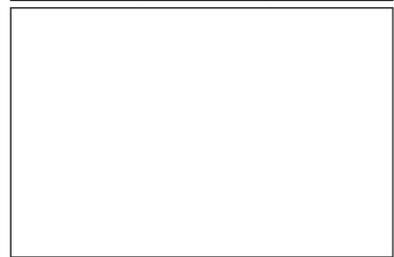
**Descripción**

Escena: 13 Plano: 1/1



**Descripción**

Escena: Plano:



**Descripción**