

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Corto Animado 2D

“Sin Señal”

Emilia Elizabeth Realpe Castillo

Animación Digital

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

Quito, 16 de mayo de 2023

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

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

**Corto Animado 2D
“Sin Señal”**

Emilia Elizabeth Realpe Castillo

Nombre del profesor, Título académico

José David Larrea Luna, M.A

Quito, 16 de mayo de 2023

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Emilia Elizabeth Realpe Castillo

Código: 00202201

Cédula de identidad: 1726085481

Lugar y fecha: Quito, 16 de mayo de 2023

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

El proyecto de final de carrera, fue realizar un cortometraje animado, utilizando la técnica de animación clásica 2D. La historia trata de una madre y su hija que emprenden un viaje en carretera, en donde enfrentaran el peor de sus miedos, la desaparición de un ser querido. Este corto requirió bastante investigación antes de crear el guion y antes de plasmar la secuencia animada, investigué acerca de datos reales de desapariciones infantiles en el país, y cómo es el procedimiento de la desaparición de un menor, lo cual me sirvió muchísimo al plasmar el mensaje correcto en el corto animado. El trabajar en este corto y experimentar con la animación 2D, pude realmente darme cuenta del trabajo tan grande que representa, y pude involucrarme en una historia muy cruda pero muy real. El guion pasó por varias modificaciones, sin embargo, quería que la historia se marcara mucho por las redes sociales y lo mucho que influyen en nuestra sociedad, tanto que dejamos de lado las cosas importantes. Es así como se obtuvo el balance perfecto entre el mensaje correcto de las desapariciones infantiles y el uso de las redes sociales. En conclusión, el principal propósito de este corto fue llegar a la audiencia mediante el arte, que se identifiquen con los personajes y que les sirva para reflexionar sobre este tema muy común pero poco tratado en el país.

Palabras clave: cortometraje, desaparición, redes, arte

ABSTRACT

The final project was to make an animated short film, using the classic 2D animation technique. The story is about a mother and her daughter who go on a road trip, where they will face the worst of their fears, the disappearance of a loved one. This short film required a lot of research before creating the script and before creating the animated sequence. I researched about real data of child disappearances in the country, and how is the procedure of the disappearance of a minor, which helped me a lot in capturing the right message in the animated short film. Working on this short film and experimenting with 2D animation, I was able to really realize how much work it represents, and I was able to get involved in a very raw but very real story. The script went through several modifications; however, I wanted the story to be very much marked by social media and how much it influences our society, and how we put aside the important things. This is how we got the perfect balance between the right message of child disappearances and the use of social media. In conclusion, the main purpose of this short film was to reach the audience through art, to make them identify with the characters and to help them reflect on this very common but little addressed issue in the country.

Key words: short film, disappearance, social media, art

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	4
Abstract	5
Introducción	10
Ficha Técnica	11
Preproducción	12
Investigación	13
Referencias visuales	17
Character Pack	22
Fondos	32
Storyboard	39
Producción.....	42
Animatic	43
Pencil test	46
Clean up	48
Transiciones	51
Colorización.....	57
Post producción.....	61
Conclusiones	68
Anexos.....	69

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura #1. Cuadro desapariciones.....	14
Figura #2. Cuadro desapariciones.....	14
Figura #3. Hermanos Restrepo.....	16
Figura #4. Referencia fondo.....	18
Figura #5. Referencia fondo.....	18
Figura #6. Referencia fondo.....	18
Figura #7. Referencia animación.....	18
Figura #8. Referencia animación.....	18
Figura #9. Referencia animación.....	18
Figura #10. Referencia personajes.....	19
Figura #11. Referencia personajes.....	19
Figura #12. Referencias el Quilotoa.....	21
Figura #13. Referencias el Quilotoa.....	21
Figura #14. Lucía.....	23
Figura #15. Bocetos.....	23
Figura #16. Construcción personaje.....	24
Figura #17. Turn round.....	24
Figura #18. Poses.....	25
Figura #19. Expresiones faciales.....	25
Figura #20. Versión cromática.....	26
Figura #21. Versión escala de grises.....	26
Figura #22. Marina.....	27
Figura #23. Bocetaje.....	27
Figura #24. Construcción personaje.....	28

Figura #25. Turn around.....	28
Figura #26. Poses.....	29
Figura #27. Expresiones faciales.....	29
Figura #28. Versión cromática.....	30
Figura #29. Versión escala de grises.....	30
Figura #30. Comparación de tamaños.....	31
Figura #31. Audífonos.....	31
Figura #32. Fondo.....	33
Figura #33. Fondo.....	33
Figura #34. Fondo.....	34
Figura #35. Fondo.....	34
Figura #36. Fondo.....	35
Figura #37. Fondo.....	35
Figura #38. Fondo.....	36
Figura #39. Fondo.....	36
Figura #40. Fondos.....	37
Figura #41. Fondos.....	38
Figura #42. Fondos.....	38
Figura #43. Storyboard.....	41
Figura #44. Animatic.....	44
Figura #45. Animatic.....	44
Figura #46. Animatic.....	45
Figura #47. Pencil test.....	47
Figura #48. Pencil test.....	47
Figura #49. Clean up.....	49
Figura #50. Referencia.....	49

Figura #51. Clean up.....	50
Figura #52. Transición.....	52
Figura #53. Transición.....	52
Figura #54. Transición.....	53
Figura #55. Transición.....	53
Figura #56. Transición.....	55
Figura #57. Transición.....	56
Figura #58. Colorización.....	58
Figura #59. Colorización.....	58
Figura #60. Colorización.....	59
Figura #61. Colorización.....	59
Figura #62. Colorización.....	60
Figura #63. Colorización.....	60
Figura #64. Post Producción.....	62
Figura #65. Post Producción.....	62
Figura #66. Post Producción.....	63
Figura #67 Post Producción.....	63
Figura #68 Post Producción.....	63
Figura #69 Post Producción.....	64
Figura #70 Post Producción.....	65
Figura #71 Post Producción.....	66
Figura #72 Post Producción.....	67

INTRODUCCIÓN

Para el trabajo de finalización de carrera, realice un cortometraje animado 2d, en el cual se desarrollo una historia que contó con investigación, guión y desarrollo siguiendo el proceso de un corto animado, así como storyboard, animatic, pencil test, clean up y post producción. La historia del corto animado cuenta la historia de Marina (32) y Lucía (14), madre e hija, que emprenden juntas un viaje en carretera con el fin de reparar su relación. Juntas llegan a una hermosa cabaña a orillas de una laguna, la cual se encuentra fuera de la ciudad. Lucia al no tener señal en su celular, deja a su madre dormida en la cabaña y va a en búsqueda de una luz que brilla en la laguna con la esperanza de encontrar señal allí. Lucía se da cuenta que alguien la persigue e intenta escapar adentrándose en la laguna, donde sucede el hecho de desaparición.

Marina despierta el día siguiente sin Lucía en la cabaña, ese momento Marina emprende varias situaciones con el fin de recuperar a su hija. Pide ayuda a sus amigos en redes sociales y apoyo de las autoridades, al no ver apoyo en ningún lado, por su cuenta inicia una búsqueda desesperada por su hija.

FICHA TÉCNICA

Tipo de producto: cortometraje animado

Nombre del cortometraje: Sin Señal

Dirección de animación: Emilia Realpe (animadora y productora) Tomás Cevallos

(Intro y créditos) Cristian Mejía (Musicalización)

Storyline: Madre e hija emprenden un viaje, sin saber que se enfrentarán al peor miedo de una madre: la desaparición de su hija.

Técnica: animación 2d

Duración: 5:25 min

Formato: 1080 x 1920

Fecha de producción: 16 de mayo del 2023



PREPRODUCCIÓN



INVESTIGACIÓN

¿Sabías que desde el 2019 ha habido más de ¹⁴
30.000 DENUNCIAS
 de desapariciones en nuestro país?



De ese total
2.937
 siguen desaparecidas

Sexo	PERSONAS DESAPARECIDAS			Total de personas desaparecidas
	Año de desaparición			
	2019	2020	Enero-octubre 2021	
Hombre	162	229	692	1.083
Mujer	196	343	1.315	1.854
Total general	358	572	2.007	2.937

Figura #1. Cuadro desapariciones

Fuente: Fiscalía General del Estado

63% son mujeres

GRUPOS DE EDAD	PERSONAS DESAPARECIDAS			Total de personas desaparecidas
	Año de desaparición			
	2019	2020	Enero-octubre 2021	
De 0 a 11 años	28	48	154	230
De 12 a 17 años	154	260	926	1.340
De 18 a 29 años	67	98	403	568
De 30 a 45 años	58	71	213	342
De 46 a 64 años	33	40	101	174
De 65 años y más	13	27	72	112
SIN INFORMACIÓN	5	28	138	171
Total general	358	572	2.007	2.937

Figura #2. Cuadro desapariciones

Fuente: Fiscalía General del Estado



De 2.937
 1.340 se encuentran en el rango de →
12 a 17 años

Es decir, el
45,6%

DESAPARICIONES INFANTILES

Las desapariciones de menores de edad son mucho más numerosas de las que parecen, y en el Ecuador, el mayor problema es la inconsistencia de información y ausencia de cifras concentradas y unánimes. Las instituciones estatales no cuentan con un informe unificado, dando como problema que cada organismo provee una información totalmente distinta, tal como explica Lucy Blacio, ex viceministra de justicia, al decir que “no se cuenta con estadísticas detalladas sobre los casos reportados de desapariciones” (Blacio, 2018)



Las primeras horas tras la desaparición de un menor son las más importantes, aunque para la justicia y policía ecuatoriana, no es lo importante. Sin embargo, no se debe pasar por alto avisar a la policía inmediatamente, ya que las 3 primeras horas son las más cruciales en la búsqueda. Tras poner una denuncia, es importante facilitar toda la información posible, facilitando con su nombre, apellidos y fecha de nacimiento, además de proveer detalles descriptivos del menor (estatura, peso, ropa, color de piel, color de ojos, etc).

DESAPARICIONES

CASO HERMANOS RESTREPO

El 8 de enero de año 1988, los Hermanos Restrepo desaparecieron. Ambos hermanos se encontraban en el carro de su padre, y al ser detenidos por la policía, fueron torturados y posteriormente asesinados. 4 días después, se señaló que por indicaciones de superiores, dos bolsas se habían lanzado a la laguna del Yambo, presuntamente eran sus cadáveres. Durante años buscaron sus cuerpos en la laguna pero nunca se encontró nada, únicamente armas. Su Padre, Pedro, realizó plantones durante 19 años afuera del Palacio de Carondelet, exigiendo justicia.



Figura 3. Hermanos Restrepo



El documental, "Con mi Corazón en Yambo" dirigida por María Fernanda Restrepo, hermana de los hermanos desaparecidos, es la mayor referencia para el corto animado 2d. Este documental se podría resumir con esta frase: "solo la lucha y la búsqueda puede ayudar en una tragedia como esta".



REFERENCIAS VISUALES



Figura 4. Referencia fondo



Figura 5. Referencia fondo



Figura 6. Referencia fondo

REFERENCIAS FONDOS



Figura 7. Referencia fondo

El estilo de los fondos se caracteriza por el uso de detalle, representado por la línea utilizada y por el uso de colores dando la vibra a tenebroso y de ficción.

REFERENCIAS ANIMACION



Figura 8. Referencia animación



Figura 9. Referencia animación

La animación al ser bastante experimental en ciertas escenas, se van a animar siluetas y figuras simples con curvas.



Figura 10. Referencia personajes

REFERENCIA PERSONAJES

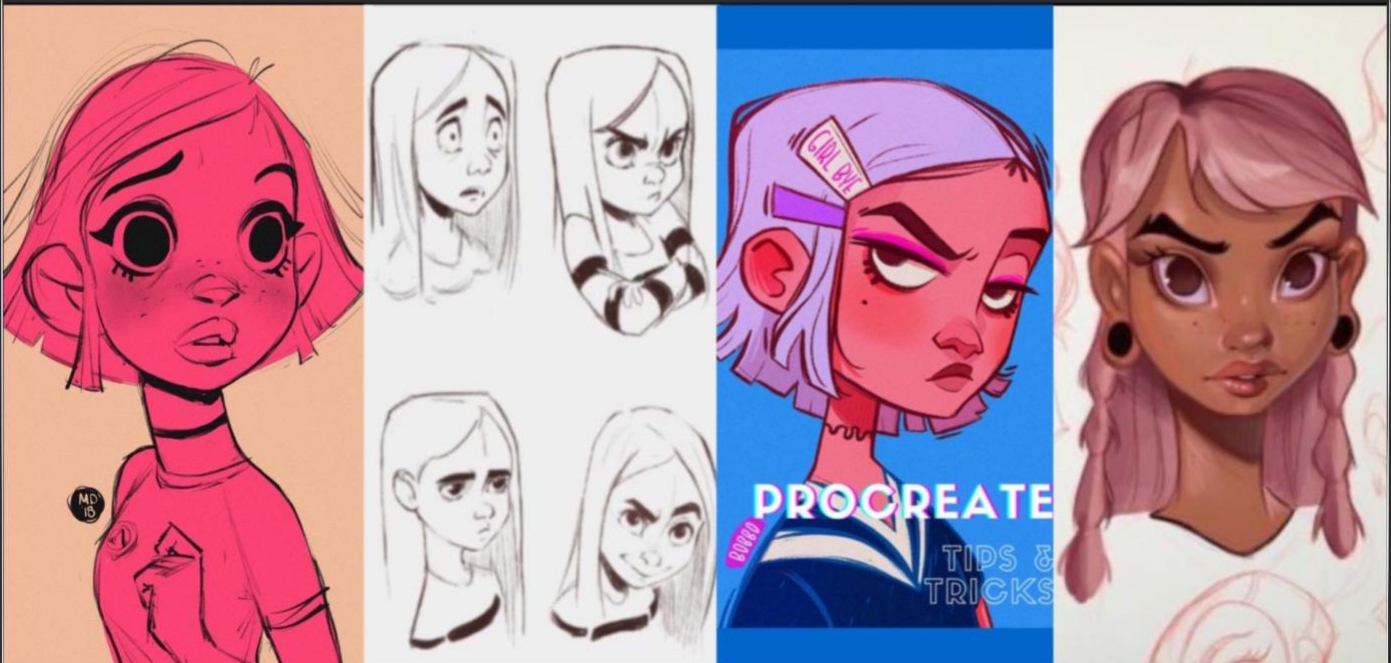


Figura 11. Referencia personajes

HIJA



Figura 12. Referencias el Quilotoa

REFERENCIAS EL QUILOTOA

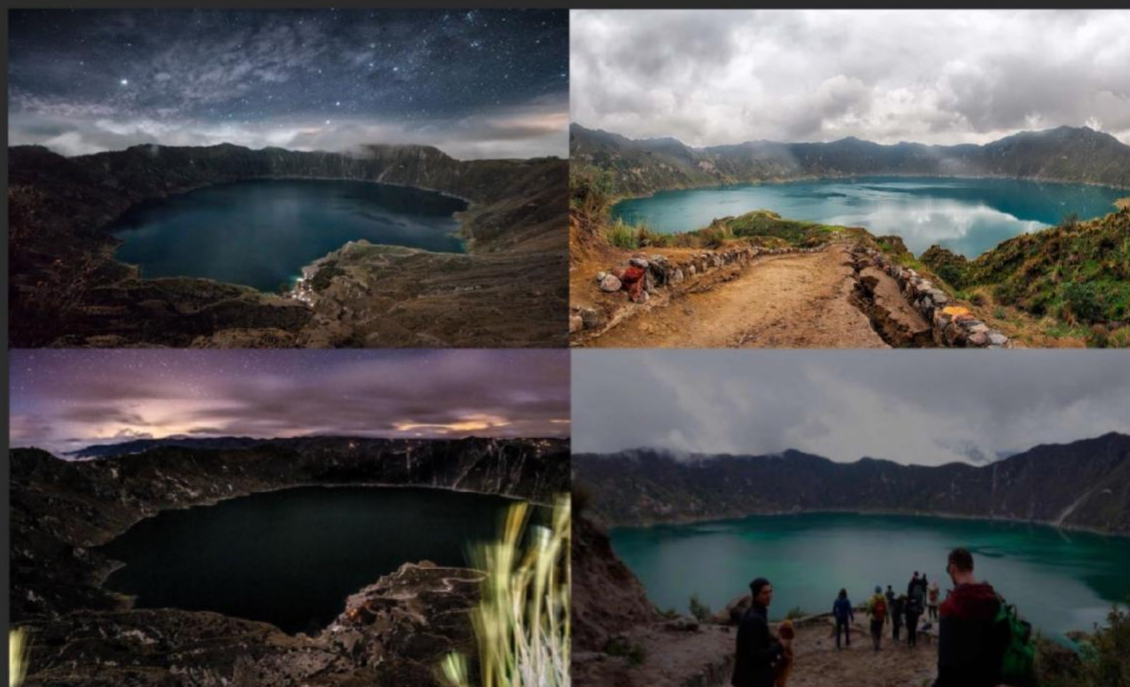


Figura 13. Referencias el Quilotoa

El cortometraje se desarrolla en una laguna, casi todo el comienzo de desarrolla ahí, es por esto que fue una de las mayores referencias del lugar.



CHARACTER
PACK

LUCÍA



Lucía, es hija de Marina. Tiene 15 años y está en esa etapa de la vida en la que los amigos y las redes sociales manejan su mundo. No quiere pasar tiempo con su mamá, es muy inmadura y se enoja por cualquier cosa. Es rebelde y le gusta llevar la contraria a todos. Tiene una gran imaginación, tanto así que hay momentos en que confunde la ficción de la realidad.

Esta es la versión final de Lucía, con la paleta de color final.

BOCETAJE

Se inició con el bocataje, jugando con altura y formas para así entre ellos elegir el que funcionaba, y en este caso, mezclar algunos de los personajes en boceto para llegar al final.

Figura 14. Lucía



Figura 15. Bocetos

CONSTRUCCIÓN PERSONAJE

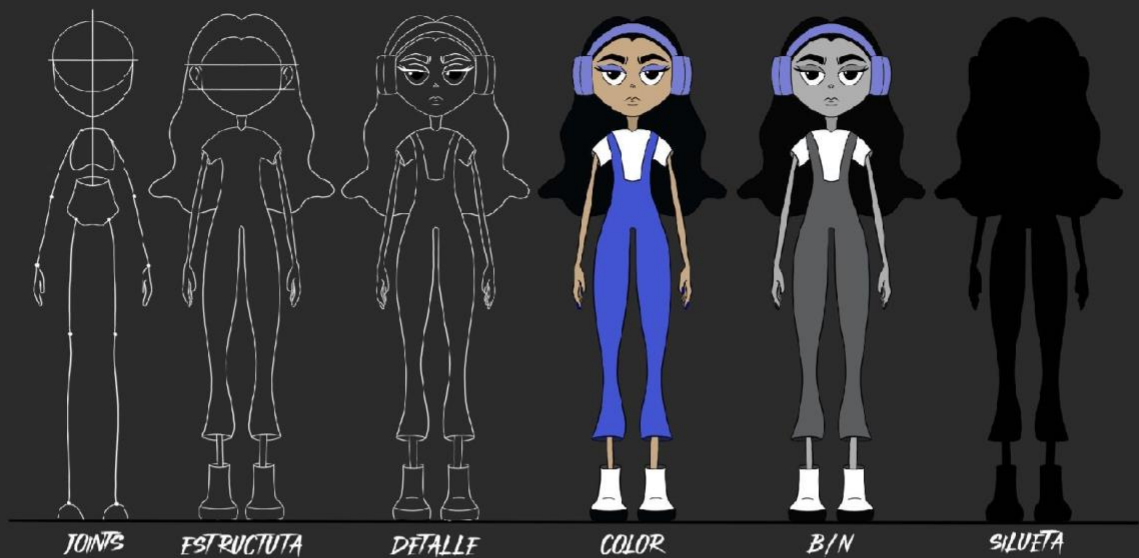


Figura 16. Construcción personaje

En la construcción del personaje, el objetivo era lograr un personaje cartoon pero al mismo tiempo estilizado, por esta razón es importante ver la estructura, para ver si la altura y el detalle del personaje funcionan

TURN AROUND

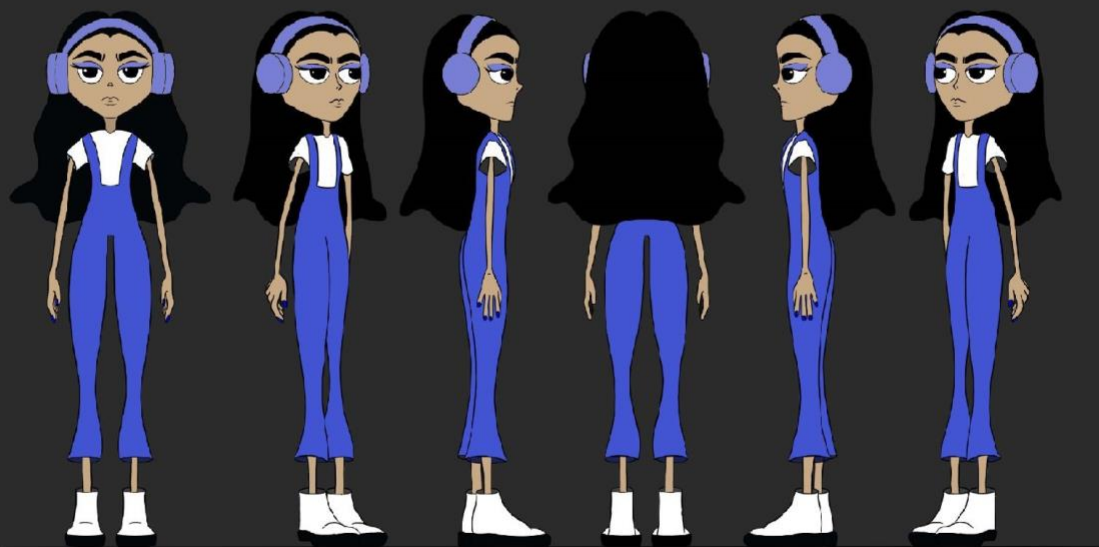


Figura 17. Turn Around

El turn around fue algo complicado para mi, ya que la rotación siempre me ha costado, sin embargo, en este punto pude notar como el personaje tomaba vida.



Figura 18. Poses

Las poses de acción ayudaron de gran manera a ver cómo el personaje se comportaba en acción, y de igual manera para entender el personaje que creamos.

EXPRESIONES FACIALES



Figura 19. Expresiones

Las expresiones faciales fueron un poco complicadas de lograr, más que nada por la rotación, pero para esas mismas dificultades es este proceso.

VERSIÓN CROMÁTICA

26



Figura 20. Versión cromática

Cuando experimenté con el color, quería utilizar colores más vivos y eléctricos, que vayan con la personalidad de Lucía y que el espectador pueda detectar que es un poco rebelde. Es por eso el delineado y los audífonos enormes.

ESCALA DE GRISES

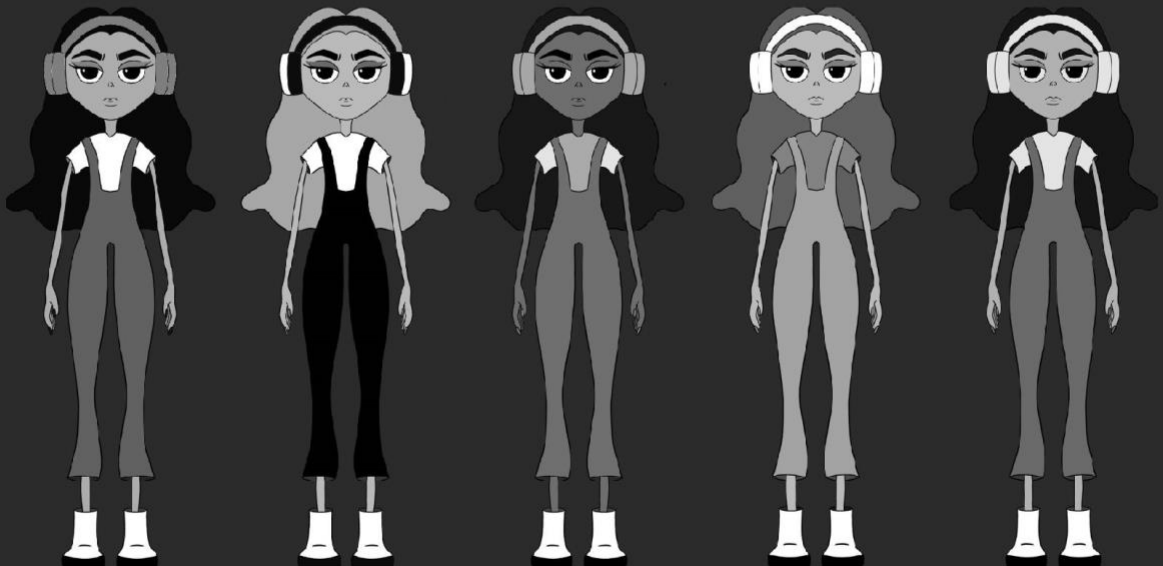


Figura 21. Versión escala de grises

Al poner la opción de color de Lucía en escala de grises, me decidí sobre cuál serían los colores de mi personaje principal.

MARINA

Marina es una madre quiteña de 31 años. Tuvo a su hija a corta edad, lo que la volvió muy nerviosa y sobre protectora. Marina tiene un puesto importante en su trabajo y maneja datos confidenciales y aunque trabaja mucho, siempre tiene tiempo para su hija aunque ella no lo aprecie. Tiende a sobrepensar mucho las cosas antes fumaba para dejar un poco la ansiedad, pero dejó de fumar por su hija. Sin embargo, conserva algunos hábitos como masticarse las uñas y quitarse los pellejos de los dedos. Ella siente un gran amor por su hija, tanto así que deja todo su nervio y miedo por protegerla a ella.

Diseño final de Marina con su color final.



Figura 22. Marina

BOCETAJE

Iniciamos con algunos bocetos de Marina, en donde quería que igual que Lucia sea un personaje más estilizado, en donde se escogió la primera opción de la izquierda.



Figura 23. Bocetaje

CONSTRUCCIÓN PERSONAJE

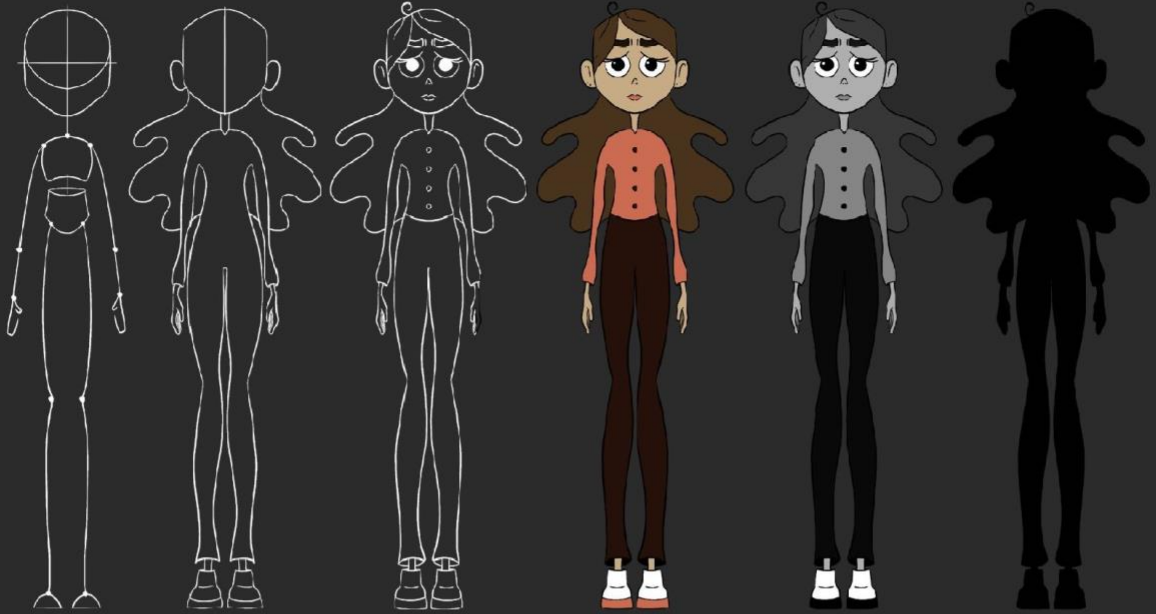


Figura 24. Construcción personaje

Realicé primero la construcción de personaje de Lucía, por lo que me basé en la construcción de Lucía para realizar el de Marina.

TURN AROUND

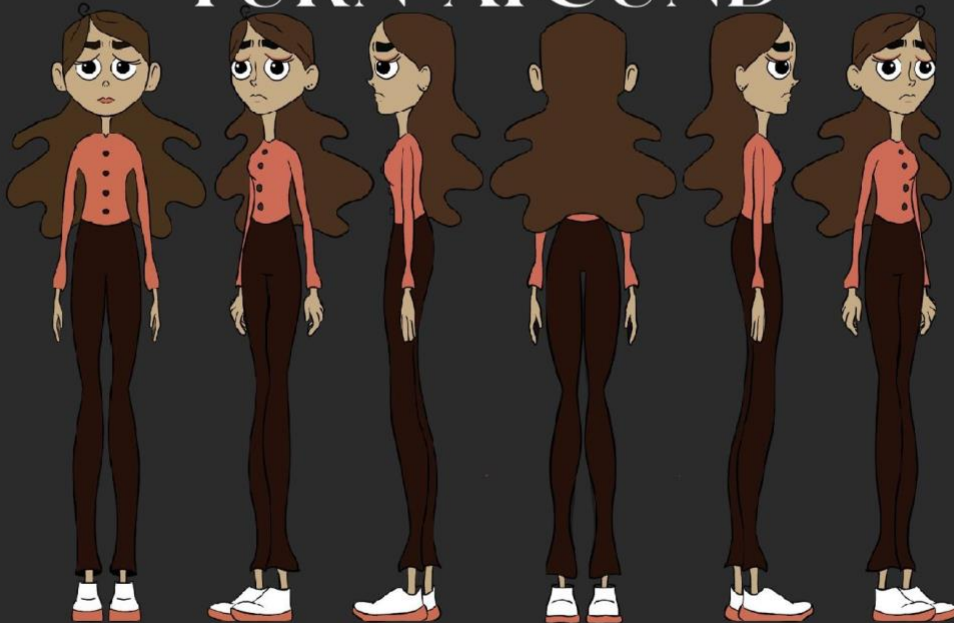


Figura 25. Turn around

El turn around de Marina me costó de igual forma por la rotación del cuerpo y más que nada por la forma de la cabeza.

POSES



Figura 26. Poses

Las poses de acción realizadas de Marina, me ayudaron a entender su cuerpo y cómo lo utilizaría a lo largo del corto.

EXPRESIONES FACIALES

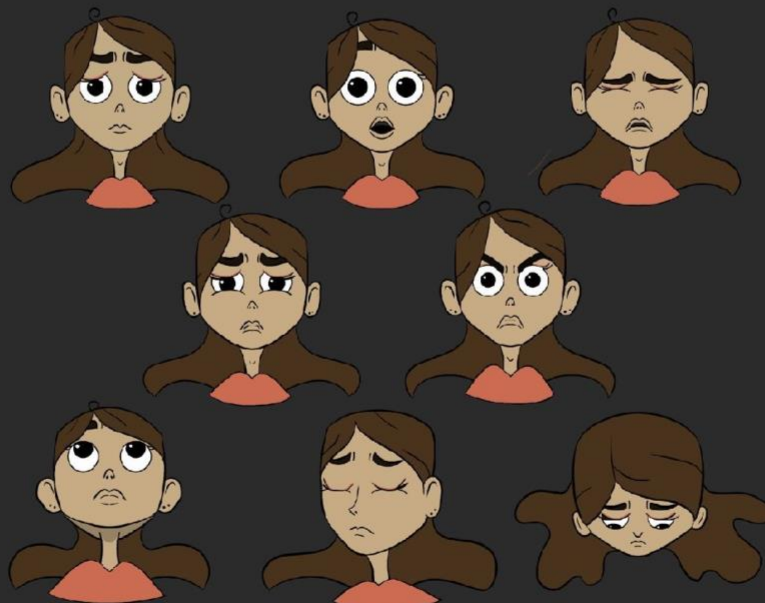


Figura 27. Expresiones faciales

Mientras que, las expresiones faciales me ayudaron a entender el funcionamiento de su rostro, lo que fue complicado.

VERSIÓN CROMÁTICA



Al haber decidido la cromática de Lucía antes que la de Marina, tuve que adaptarme a cierto color de piel, ojos y cabello. Sin embargo, si quise experimentar un poco con el color de varias cosas antes de decidir. Aunque a la final la cromática con la que me quedé fue la de la derecha, debido a que tiene el mismo color de piel que Lucía, y el color de su ropa contrastaba con el de Lucía.

Figura 28. Versión cromática

ESCALA DE GRISES

Igual que con el personaje de Lucía, poner a las opciones de color en blanco y negro ayudó muchísimo en mi decisión final de color, terminando por escoger a de igual manera a la que está más a la derecha, debido a que sí contrastaba el color y no era plano todo el personaje, ayudando mucho a la esencia del mismo.

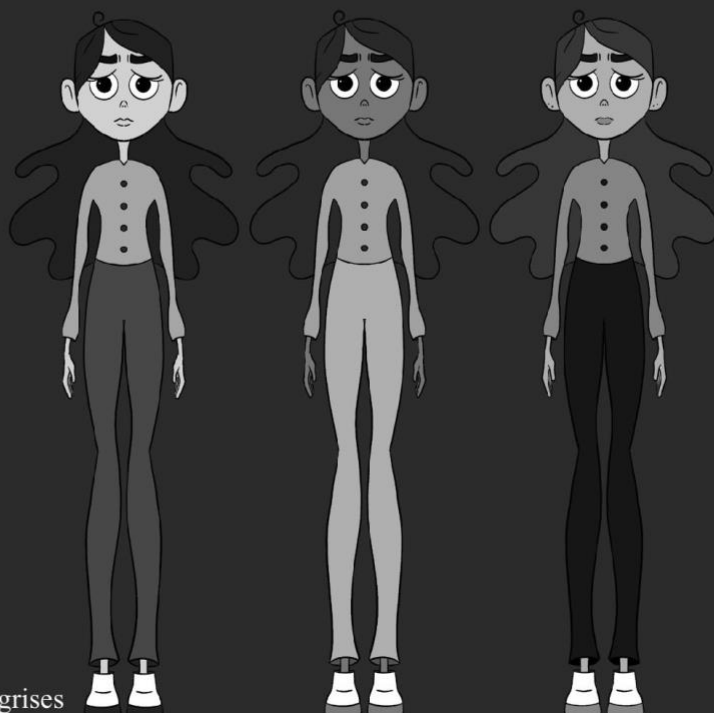


Figura 29. Versión escala de grises

COMPARACIÓN DE TAMAÑOS



Figura 30. Comparación de tamaños

Al ubicar a los dos personajes uno al lado del otro por fin puede ver que tanto podían considerarse madre e hija.

ESTUDIO AUDÍFONOS

Uno de los accesorios más importantes de Lucía, son sus enormes audífonos. Por lo que tocaba verlos de todos los ángulos.



Figura 31. Audífonos



FONDOS

Una de las partes más divertidas y emocionantes de la tesis, sin duda fue trabajar en la creación de los fondos que se iban a utilizar. Me concentré mucho en la línea y en qué todos los fondos se sintieran parte de un mismo corto.

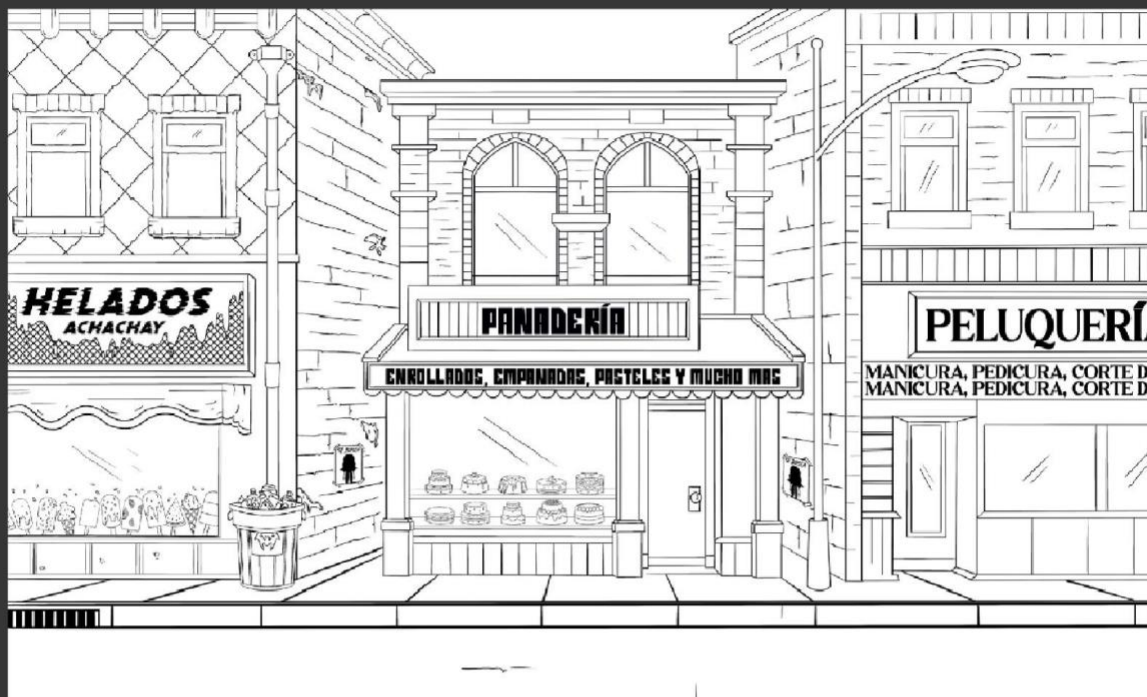


Figura 32. Fondo



Figura 33. Fondo

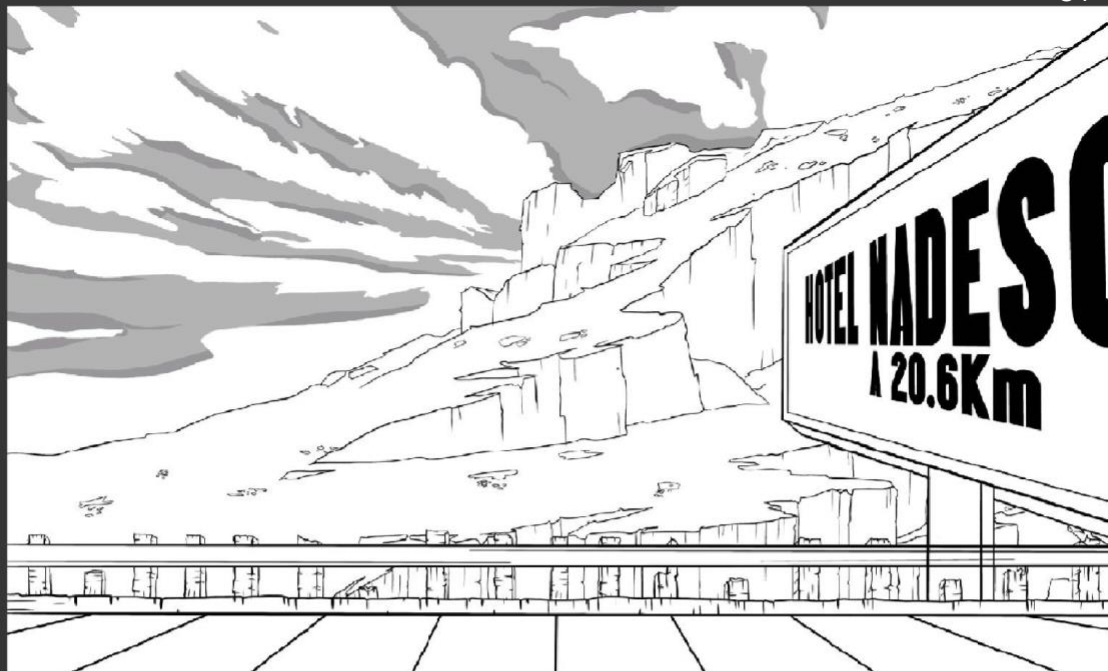


Figura 34. Fondo



Figura 35. Fondo

Este fue el segundo fondo en el que trabajé para el corto final, la intención del fondo es dar indicaciones al espectador, hacerle sentir que los personajes principales se están dirigiendo fuera de la ciudad. De igual manera, al colocar un letrero en el fondo, nos indica a donde se están movilizand.

Este es el fondo más representativo del corto, en donde se ve la cabaña donde pasa la noche Marina mientras Lucía huye de la habitación en búsqueda de señal. Tiene un toque acogedor sin embargo si te hace sentir que algo te observa.



Figura 36. Fondo



Figura 37. Fondo



Figura 38. Fondo



Figura 39. Fondo

Este fue uno de los fondos más utilizados, más que nada porque al muchas escenas ser en la laguna, se reciclaron fondos para poder lograr todos los fondos que se necesitaban.



Figura 40. Fondos

Fondos finales



Figura 41. Fondos

Figura 42. Fondos

Es importante mencionar que en un inicio, los fondos tenían la saturación de las imágenes de la izquierda pero al darnos cuenta que la saturación no ayudaba a dar el mensaje correcto del corto, bajamos la saturación de todos los fondos con el fin de que se sintiera mucho más oscuro el ambiente.



STORYBOARD

STORYBOARD

El storyboard fue fundamental para asignar un paso a paso de cómo se ordenarán las escenas y cómo serán las tomas. Fue el proceso inicial más importante, ya que fue la primera visión de cómo yo imagine mi tesis.

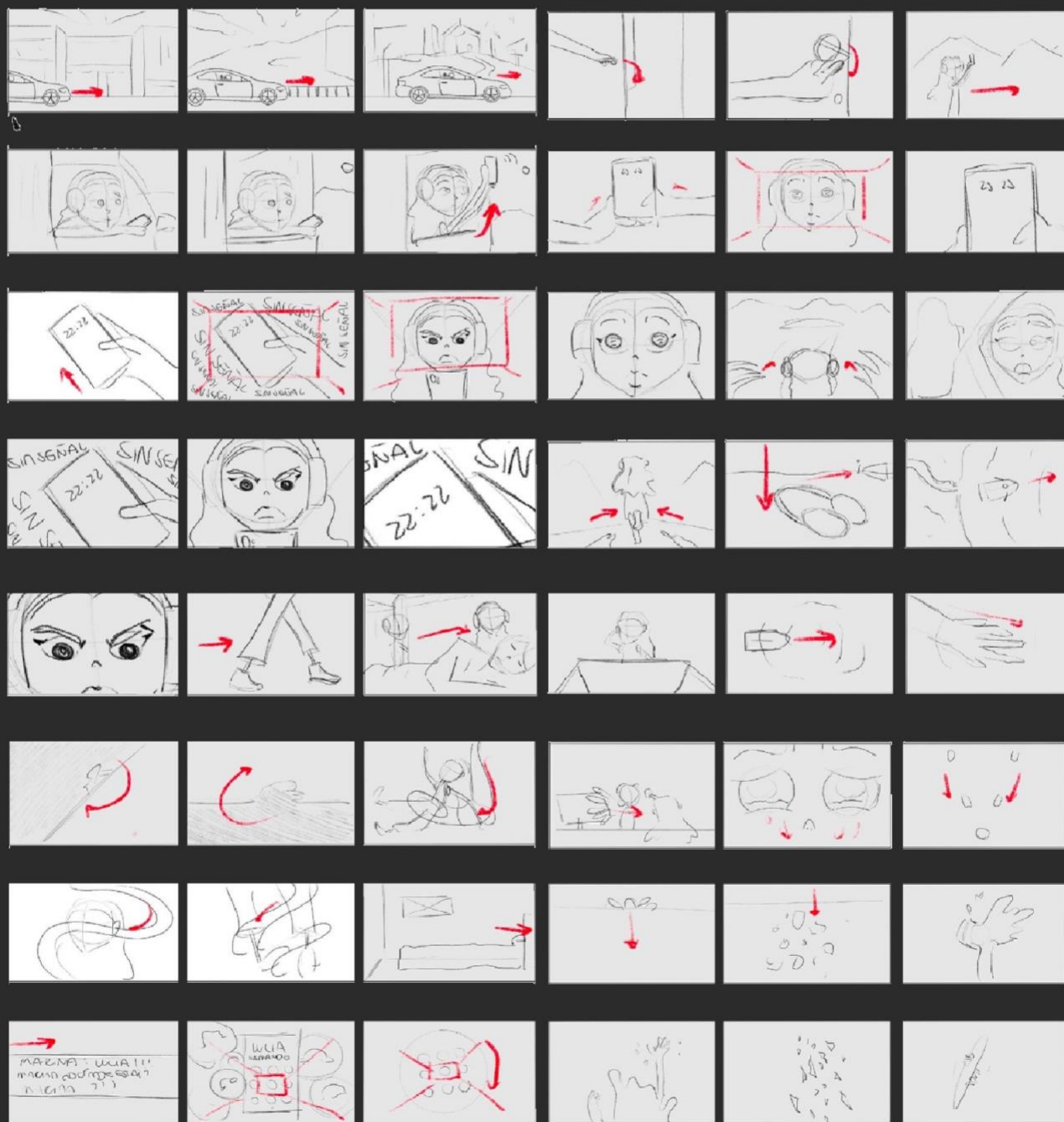




Figura 43. Storyboard

El storyboard tuvo varios cambios, ya que al ser el esquema visual del cual se desarrolló la tesis, debía quedar perfecto para así seguirlo a claridad. Una de las mayores complicaciones en el storyboard fue el hecho de plasmar las transiciones que tenía en mi cabeza. Debido a que acciones de los personajes o tomas de cámara tenía más claro, pero las transiciones tuvieron que ir directo al animatic para así poder plasmar mi idea de una mejor manera y ver si funcionaban como yo creía en mi cabeza.



PRODUCCIÓN



ANIMATIC

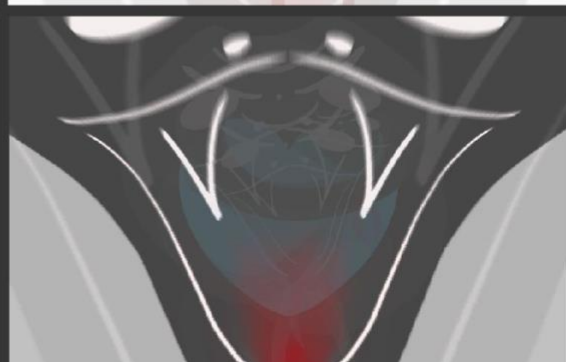
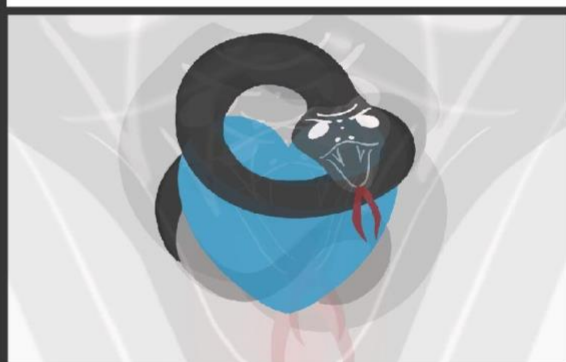
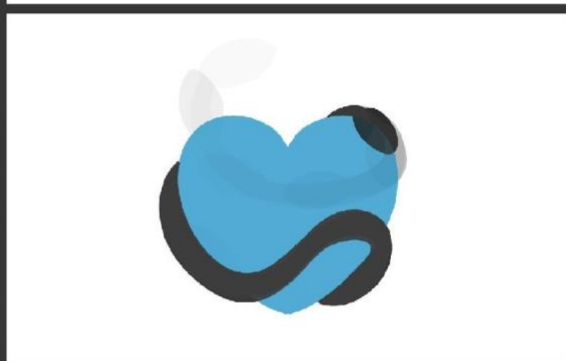
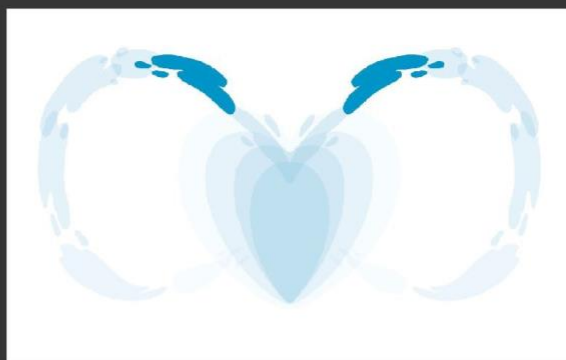
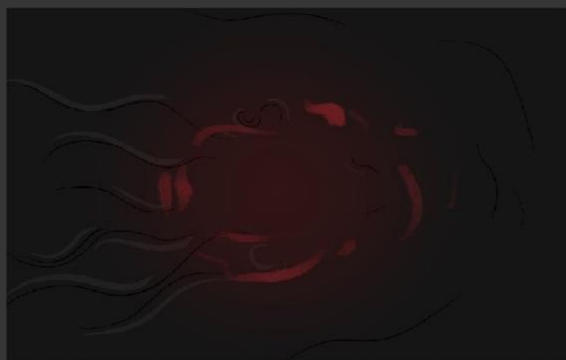


Figura 44. Animatic

Figura 45. Animatic

El animatic fue uno de los procesos más importantes para mí, ya que al tratar con escenas que necesitaban planificación en cuestión de transiciones, me ayudó mucho a ordenar mis ideas.

Es importante mencionar que el animatic no se resolvió al primer intento, se lo cambió varias veces. Se aumentó escenas, se eliminó otras más y de igual manera cambiaron los ángulos y tiempo de algunas otras.

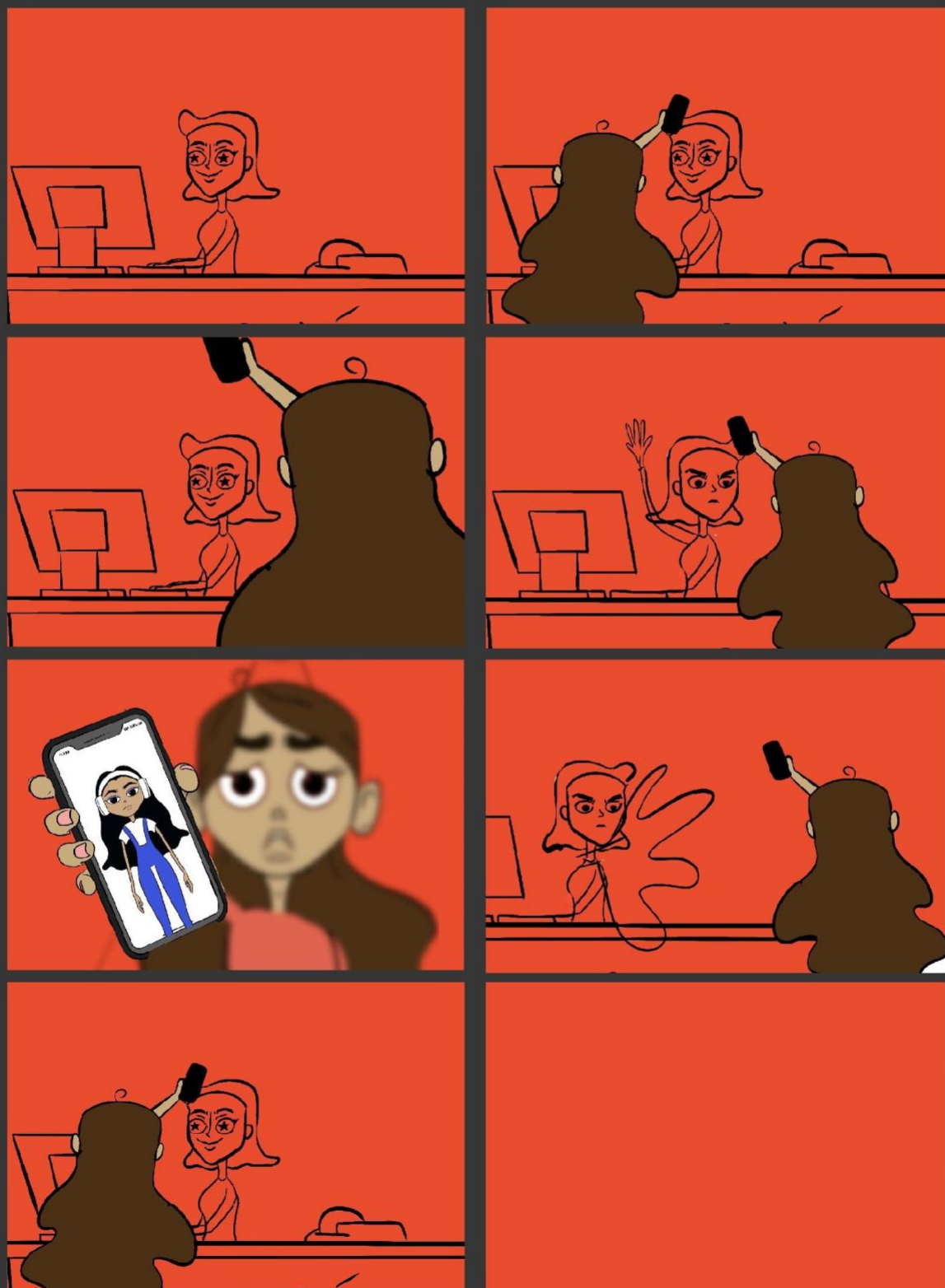


Figura 46. Animatic



PENCIL
TEST

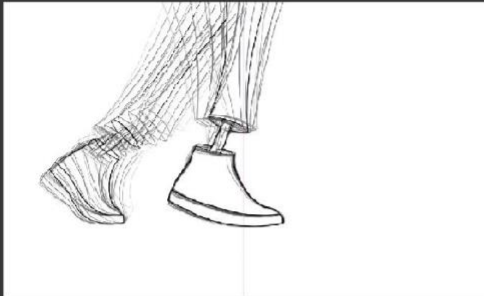
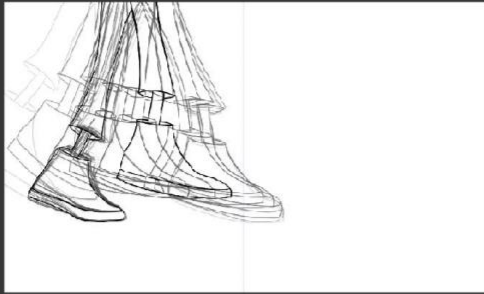


Figura 47. Pencil test

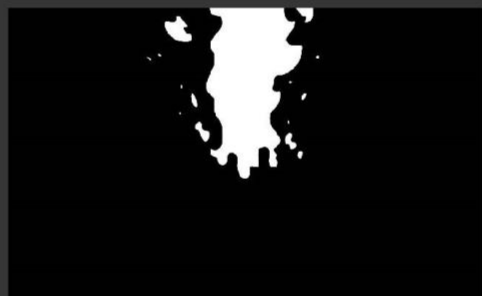
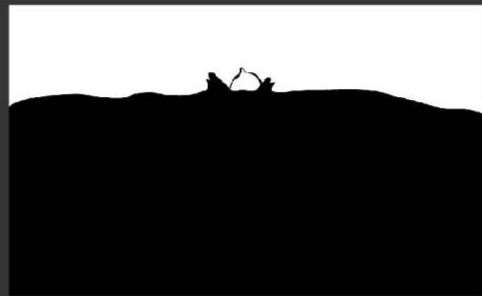
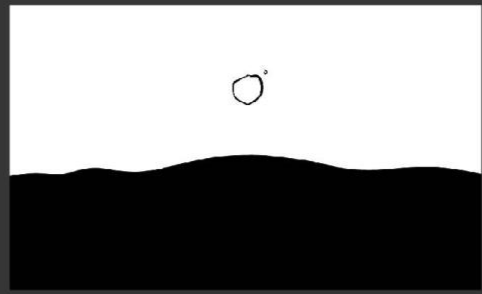


Figura 48. Pencil test

Al realizar el Pencil test, estas fueron unas de las escenas complicadas. La de la izquierda fue la primera escena que animaba caminata y fue complicado porque era una caminata lenta en puntillas. La escena de la derecha por otro lado, tenía su complejidad debido al agua, animar agua se consiguió gracias a el Pencil test.



CLEAN
UP

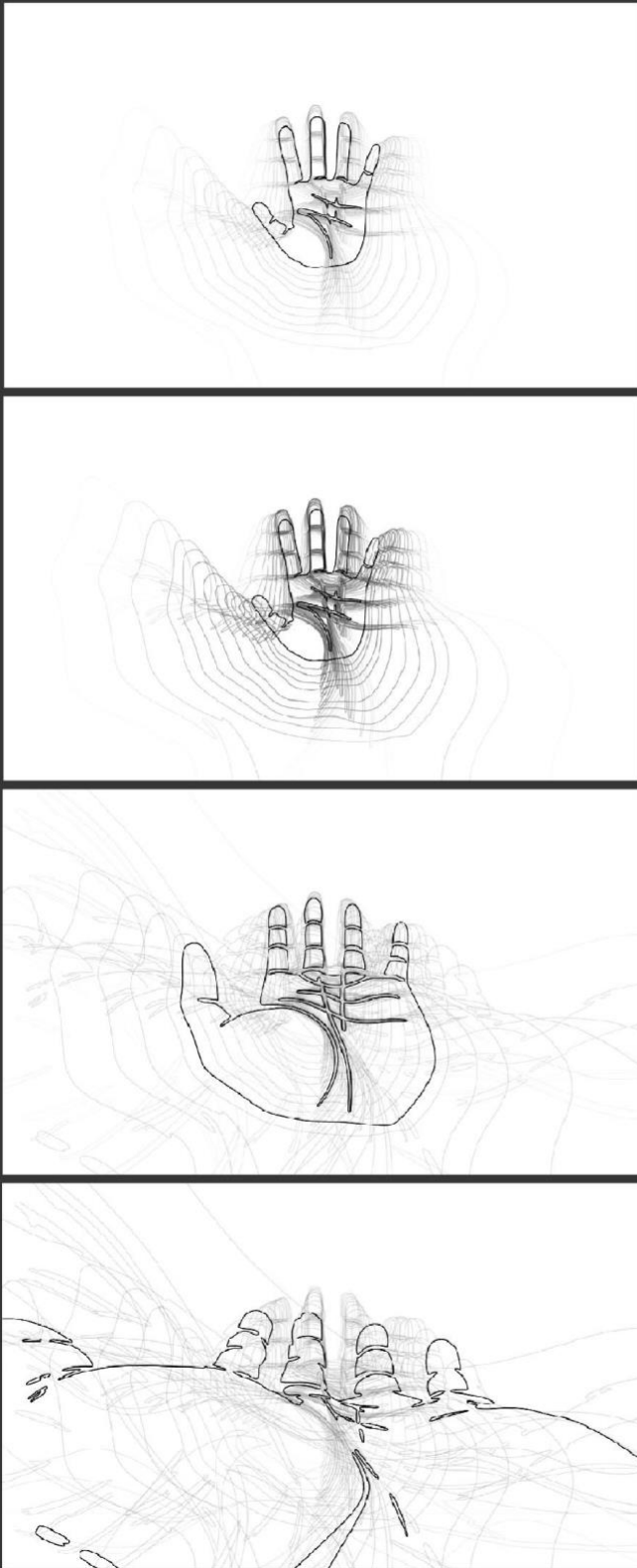


Figura 49. Clean up

Cuando hablamos de videos de referencias, esta escena fue una de las que tuve que seguir la referencia tal cual.

Me grabe mi mano en movimiento para obtener esta escena en donde la mano se convierte en carretera.

La referencia era muy importante para obtener el movimiento adecuado. Se tuvo que grabar varias veces hasta al fin obtener el video que pudiera ser la mejor referencia.

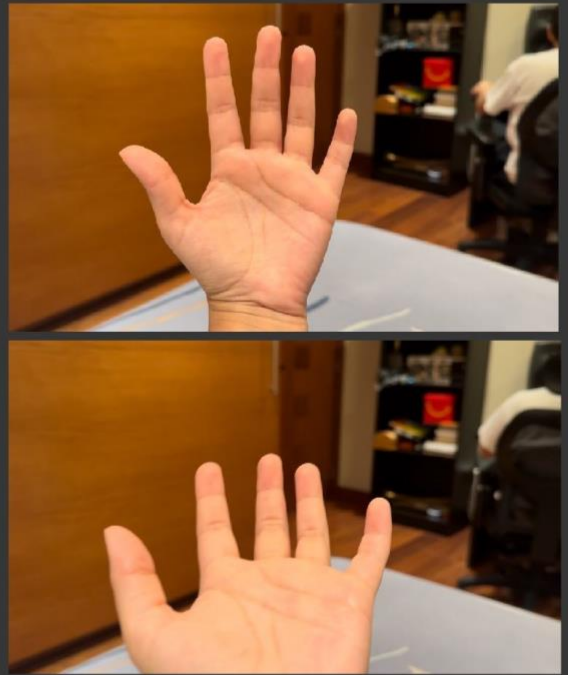


Figura 50. Referencia

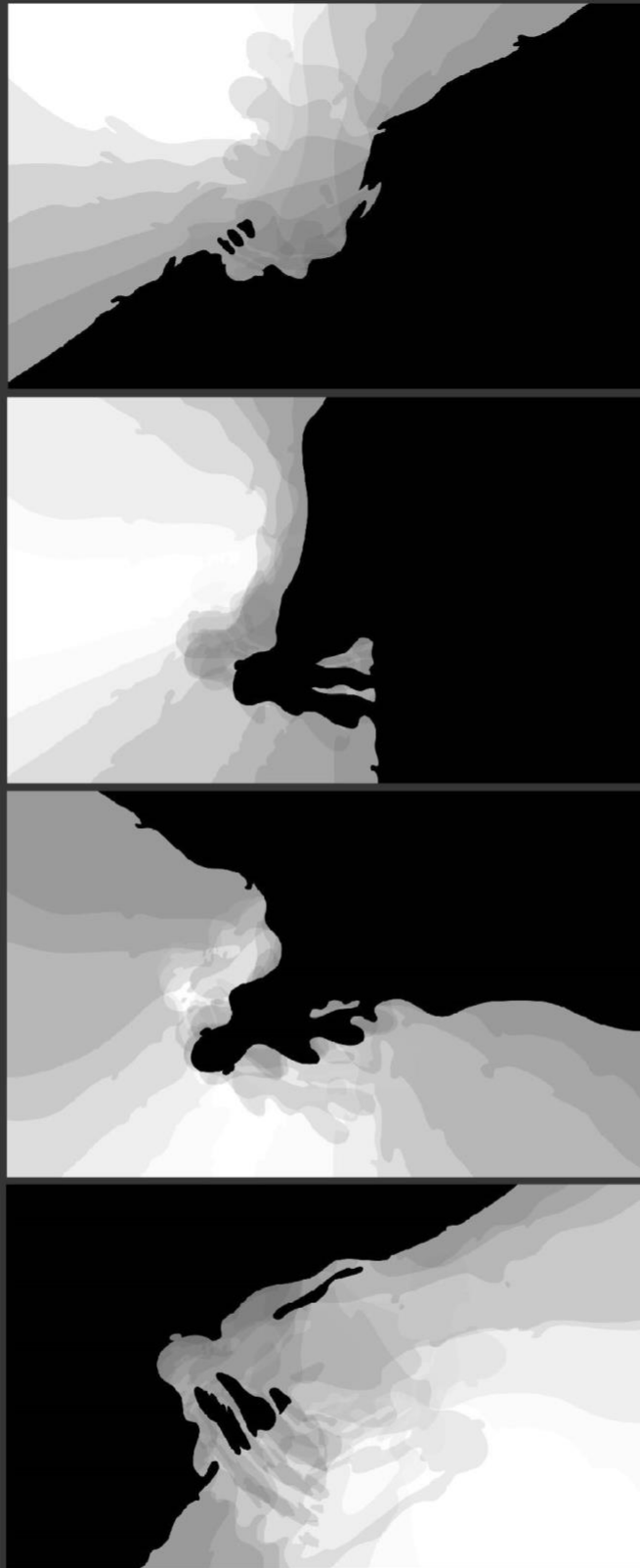


Figura 51. Clean up

En la parte del clean up, contaba con escenas con fondos planos como esta. Sin embargo, eso ayudó a que el movimiento de la secuencia animada no se perdiera. Sin duda fue de las escenas que más me costó en la parte de clean up, por como todo giraba.



TRANSICIONES

Las transiciones fue una de las partes más difíciles de lograr, debido a que el corto tenía una velocidad súper rápida, en la cual las transiciones debían ir a corde a la intensidad de la música y del mensaje.

Con esta escena empezó la ansiedad y la rapidez del corto, en donde la transición de los ojos de Marina y la lágrima que cae de ellos ayuda a llegar a la escena de Lucía.

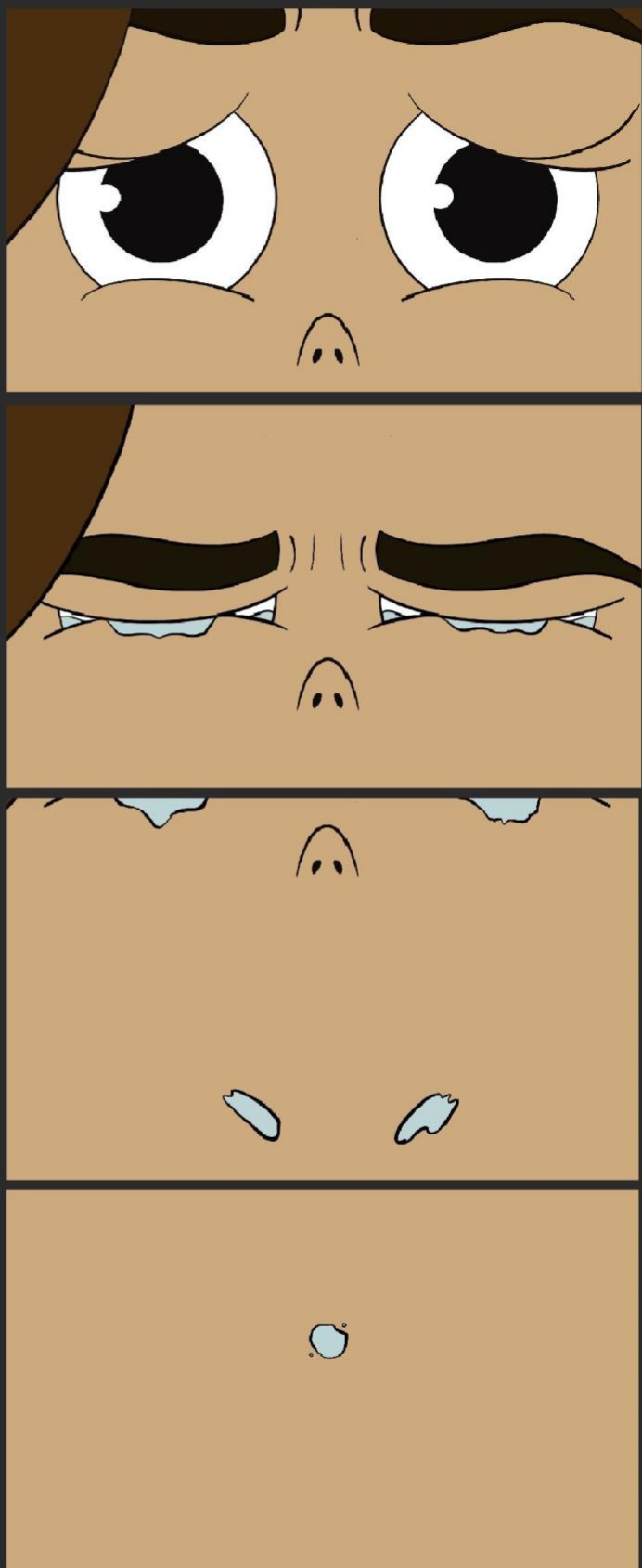
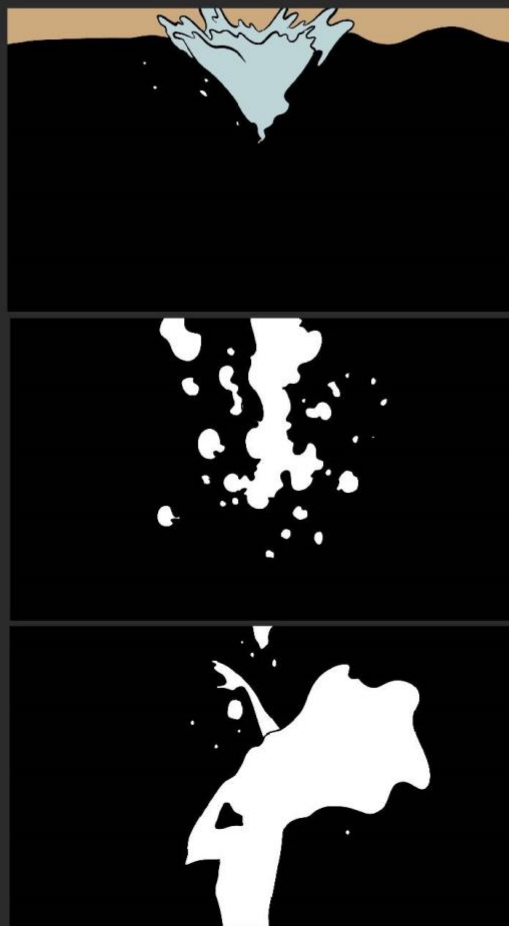
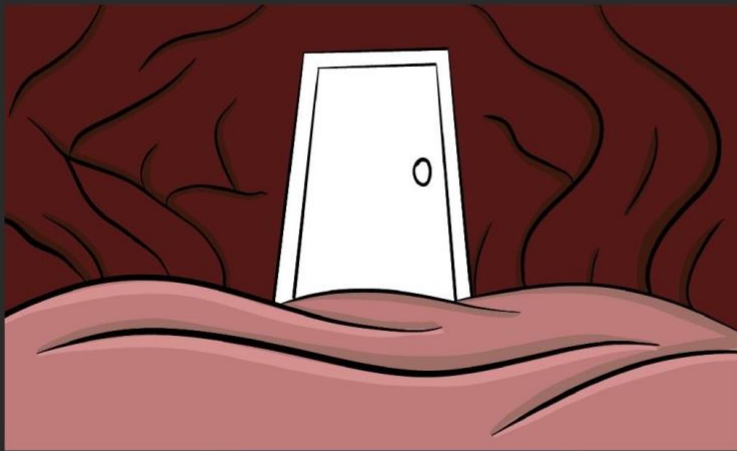
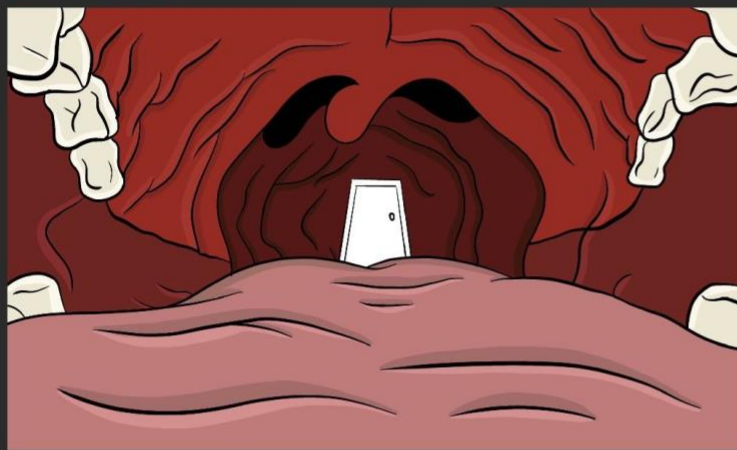
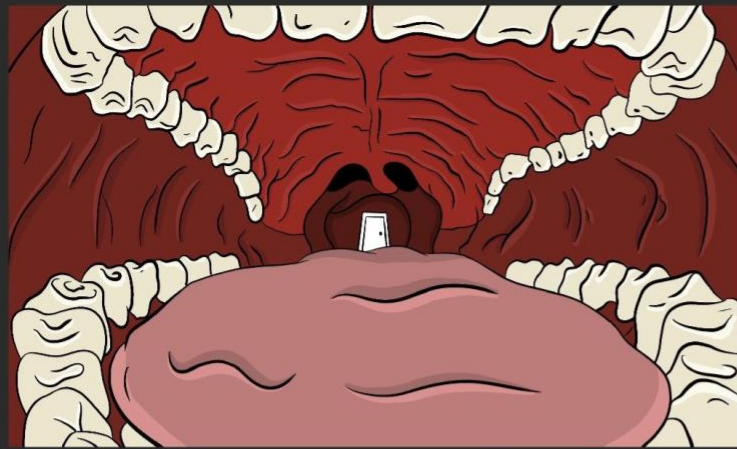


Figura 53. Transición



La escena de la boca, que fue una de las más difíciles en cuestión de perspectiva, fue perfecta para lograr una transición sólida hacia la escena posterior.

Aunque se inició con la búsqueda de varias referencias de cómo era la boca por dentro y de cómo lograr que una puerta estuviera al final de esta.

Mientras que el lóbulo tiene que estar en movimiento para que logra atraer al espectador.

Figura 54. Transición

Esta escena en donde de la palabra LUCKY se utilizó para servir de transición hacia la máquina de monedas, sin duda fue una de las más complicadas de realizar. Más que nada, porque en un inicio la sangre que sale de lucky no bajaba hasta las máquinas sino que se quedaba en el piso de arriba lo que no dejaba que la transición tuviera un flujo adecuado.

Sin embargo, se logró resolver con la sangre que cayera hasta el final pasando por la máquina y así lograr la fluidez que se estaba requiriendo.



Figura 55. Transición



Esta escena en particular fue complicada y fue resuelta de una manera que nunca imagine. En primer lugar porque no sabía cómo transicionar de la primera a la segunda escena, y tuve que intentar varias cosas antes de llegar a esta transición final.

Mi idea era experimentar con un cambio de escenas que no fuera brusco pero que se sintiera fluido como las escenas posteriores.

Figura 56. Transición



Es importante mencionar que para las transiciones se utilizó en varias escenas el uso de fondos de color plano. Así como se evidencia en esta escena que para transiciones de la escena de notificaciones a la madre con los posters pegados en la pared, se utilizó un fondo plano café para la transición. De igual forma la escena que le sigue, en donde la madre pega un póster en la pared y se va a un color plano gris.

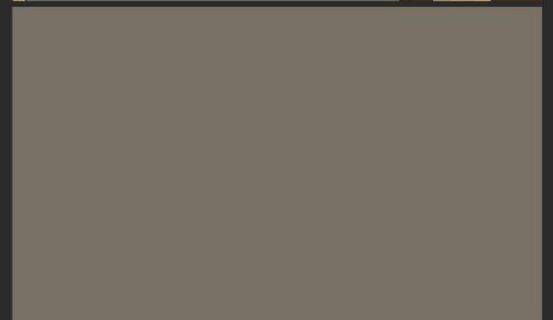
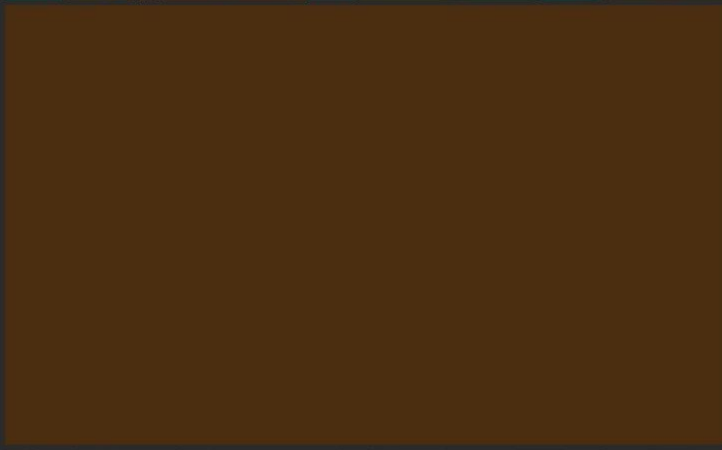


Figura 57. Transición



COLORIZACIÓN



Figura 58. Colorización

Estos son algunos de los ejemplos de cómo quedaron varias escenas colorizadas. Mi intención con respecto al color era subir la saturación de los personajes, mientras que a los fondos les bajaba la saturación. Con el fin de que resalten más en un ambiente más descolorido.

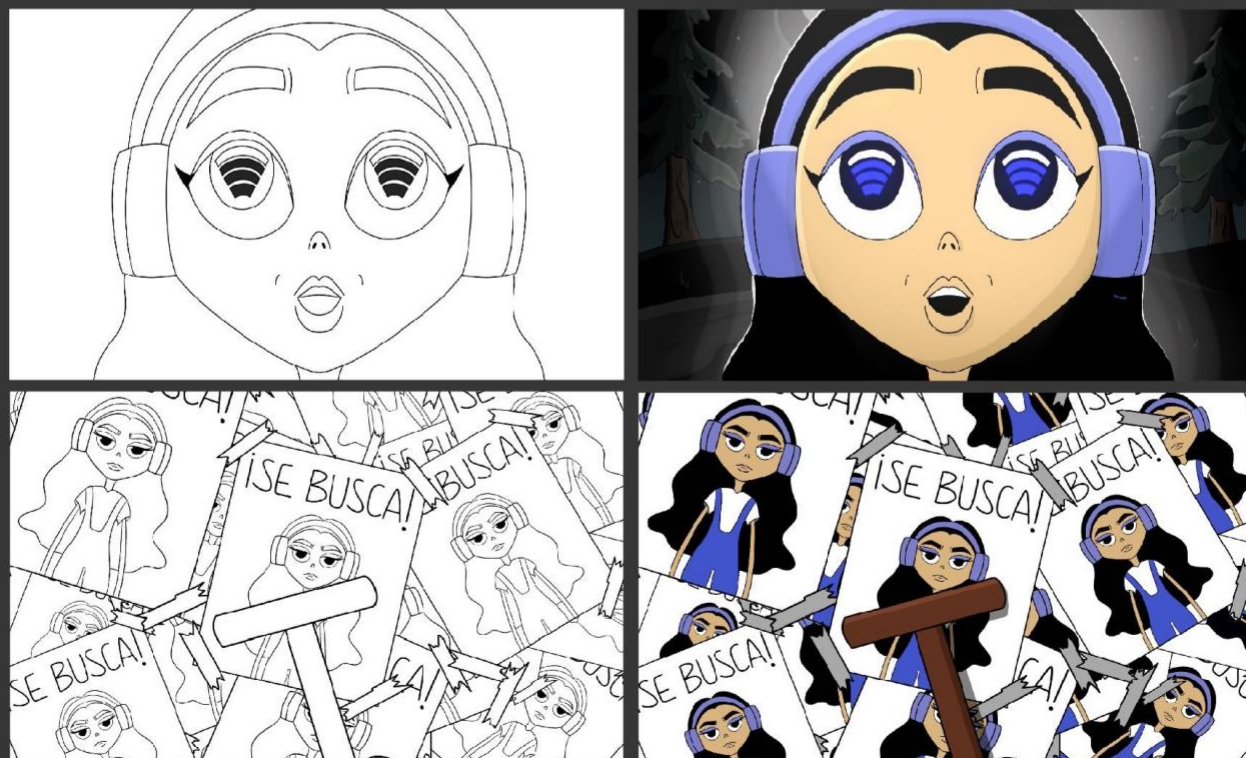


Figura 59. Colorización

Esta fue la escena final, en donde se ven los pies de Lucía al final de la laguna. Los personajes mantienen un color mucho más saturado que el fondo para que resalten. Más que nada porque se hace un zoom out en donde es necesario que mientras se aleja la cámara del lugar se sigan resaltando los personajes.

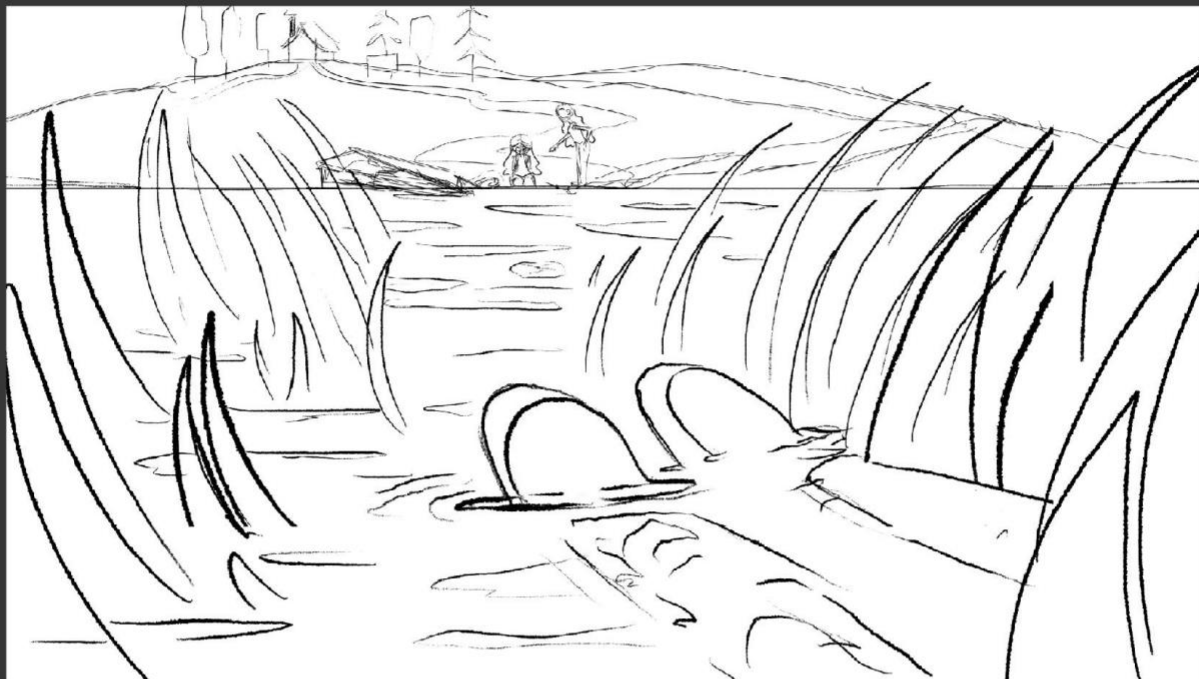


Figura 60. Colorización



Figura 61. Colorización



POSTPRODUCCIÓN



Figura 64. Post producción



Figura 65. Post producción

Una de las cosas que se realizó en post producción fue la corrección de color e iluminación. Tal como pasó en esta escena, que sucede de noche, por lo que la luz en la imagen de arriba no funcionaba porque parecía de día. Por esto se trabajó en el color e iluminación para que se sienta de noche, como la imagen de abajo.



Figura 66. Post producción



Figura 67. Post producción



Figura 68. Post producción

Una de las cosas que se realizó en post producción fue poner luces y sombras de todas las escenas ya colorizadas. Más que nada porque se utilizó mucho lo que son celulares y estos iluminan. Y por la escena del bote en donde brilla debajo de este.

Estas fueron las primeras imágenes de los créditos para mi cortometraje realizados por Tomás Cevallos. El problema que encontramos fue que su estilo es súper diferente al mío, entonces debíamos encontrar la solución de que en un punto los estilos se mezclen y el cambio de estilos se note como algo a propósito.



Figura 69. Post producción

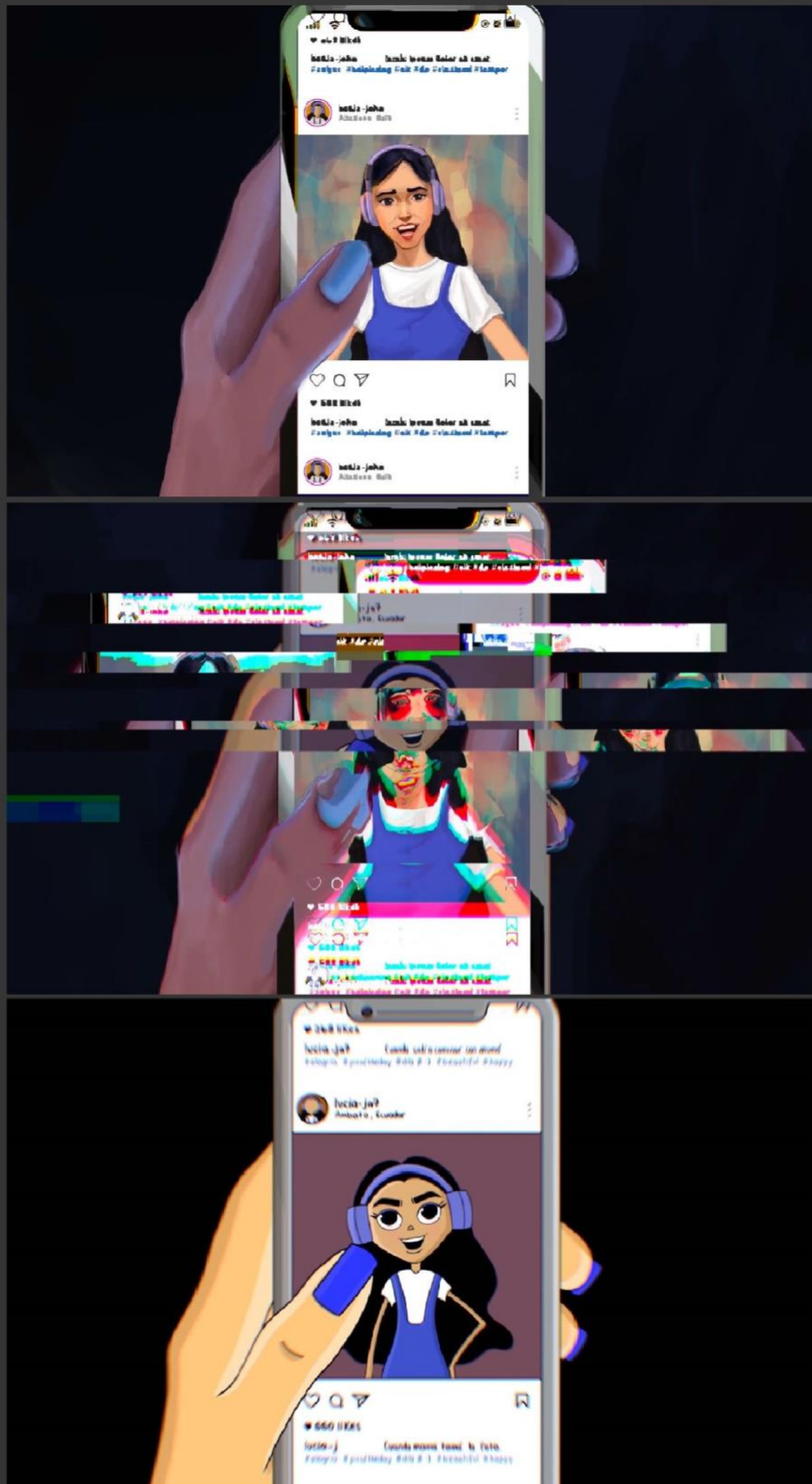


Figura 70. Post producción

La solución que encontramos fue que en la escena final del intro, con el uso de un glitch se cambie del estilo de Tomás al mío. Desde la misma imagen se generó un glitch que cambia a la misma imagen pero en mi estilo.

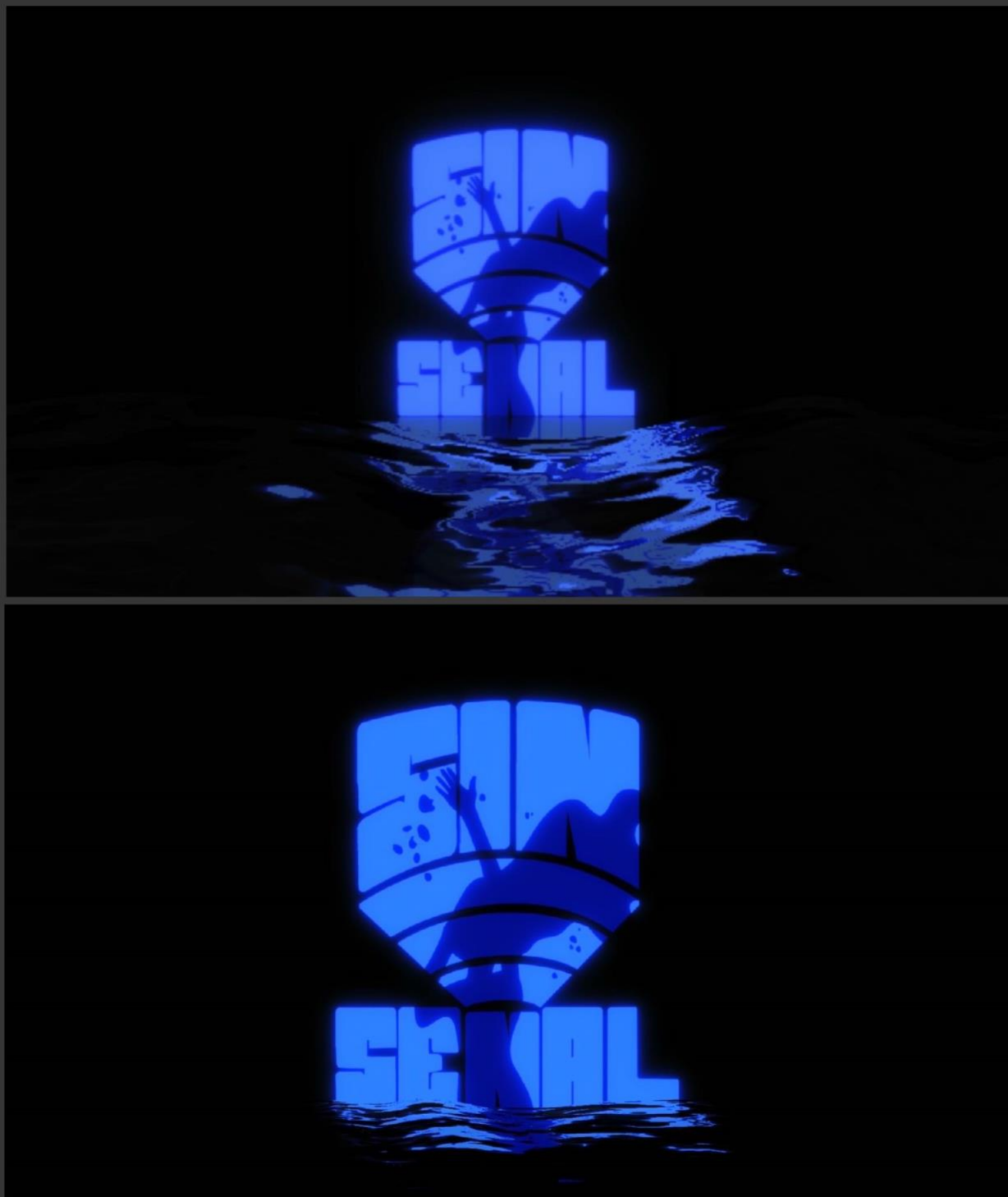


Figura 71. Post producción

De igual manera se arregló el tema del logo que aparece al final de los créditos. Debido a que un inicio, el render no ayudó con el tema del efecto que se puso en el agua abajo del logo, que igual se veía pixelado. Sin embargo, se logró solucionar el render y el efecto aplicado, para que el agua se vea bien y el logo no se vea pixelado como en un inicio.



Por otro lado, en post producción se trabajó el tema de musicalización.

Se intentó que la música vaya escalando hasta el final de la historia, debido a que el inicio de corto empieza lento y alegre, porque es cuando la madre e hija están empezando su viaje sin saber a lo que se enfrentarían, por lo que la música fue más suave y relajante para el momento.

Poco a poco la música escaló, hasta que se volvió más rápida cuando secuestran a Lucía, y mucho más rápida cuando la madre no encuentra a su hija y hace lo imposible para recuperarla.

Se intentó que la música acompañar al corto y le diera vida. Así como con los efectos de sonido que fueron aplicados, como los pasos, el viento, la ambientación, etc.

Hasta el final, que la música se vuelve lenta y triste por lo que sucede en la escena final. La misma música acompaña al corto hasta el final de los créditos.

Figura 72. Post producción

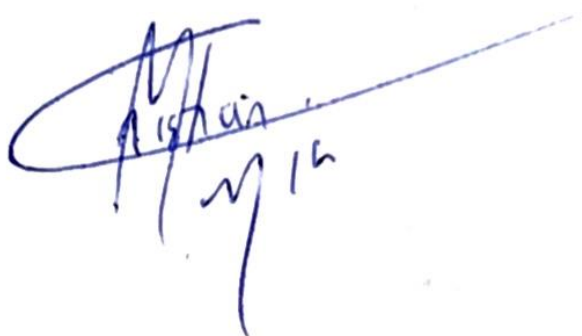
CONCLUSIONES

Este proyecto tuvo como objetivo principal generar una reflexión en el espectador. El arte es un excelente medio de reflexión, es por esto que al trabajar en una historia cruda y real que pocos cortos han abarcado, me sentí en la necesidad de generar visibilidad hacia el tema. Al realizar este corto animado e investigar mucho del tema antes de crear la parte visual, pude evidenciar e informarme acerca de los índices de desaparición en el país, lo cual influyó en varias escenas del corto. Más que nada porque al sentir mucha más relación con el tema a tratar, se me venían las ideas de cómo podía concluir el corto y como realizar las distintas escenas con el fin que la historia pueda causar impacto al espectador. Este corto sirve como punto para crear discusión, el cual fue el objetivo. Sin embargo, si tuve varias dificultades a lo largo del guion e historia, debido a que no sabía si al tratar la historia tan crudamente podría hacerlo menos visible, pero ese fue el punto del corto, hacerlo tan crudo como misma realidad.

ANEXOS**DERECHOS DE MÚSICA**

19 de mayo de 2023

Yo, Cristian Mejía, identificado con cédula de identidad 1720079829, en mi condición de productor musical, autorizo a Emilia Realpe con cédula de identidad 1726085481 dentro del proyecto Tesis de titulación en la Universidad San Francisco de Quito para su utilización y viralización y difusión.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Cristian Mejía', with a large, sweeping flourish extending to the right.

Cristian Mejía

1720079829