

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Cliché

Esteban Alejandro Guerrero Flores

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**

Cliché

Esteban Alejandro Guerrero Flores

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: Esteban Alejandro Guerrero Flores

Código: 00211938

Cédula de identidad: 0502948623

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UNPUBLISHED DOCUMENT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

Cliché es un cortometraje animado 2D que presenta como Alejandro se enamora a primera vista de una chica en una parada de buses, sin embargo, en vez de hablar con ella imagina una historia de amor llena de clichés cinematográficos. Producto de un sueño, Cliché nace para demostrar como se puede idealizar una relación perfecta en la mente de la gente que puede estar lejos de la realidad.

Palabras clave: Amor, Animación 2D, Cliché, Enamorado, Imaginación, Sueño.

ABSTRACT

Cliché is a 2D animated short film that shows how Alejandro falls in love at first sight with a girl at a bus stop, however, instead of talking to her, he imagines a love story full of movie clichés. Product of a dream, Cliché was born to demonstrate how a perfect relationship can be idealized in the minds of people who may be far from reality.

Key words: Love, 2D Animation, Cliche, In love, Imagination, Dream.

Tabla de Contenido

Resumen	4
Abstract.....	5
Tabla de contenido	6
Índice de figuras.....	7
Portada.....	9
Introducción	10
Ficha técnica	11
Preproducción	12
Idea inicial.....	13
Referencias gráficas.....	14
Guion	16
Diseño de personajes.....	18
Diseño de personajes.....	23
Storyboard.....	29
Fondos.....	38
Producción	48
Animatic.....	49
Animación.....	55
Dificultades de producción.....	60
Post producción.....	61
Dificultades de post producción.....	63
Conclusiones.....	64
Referencias.....	67

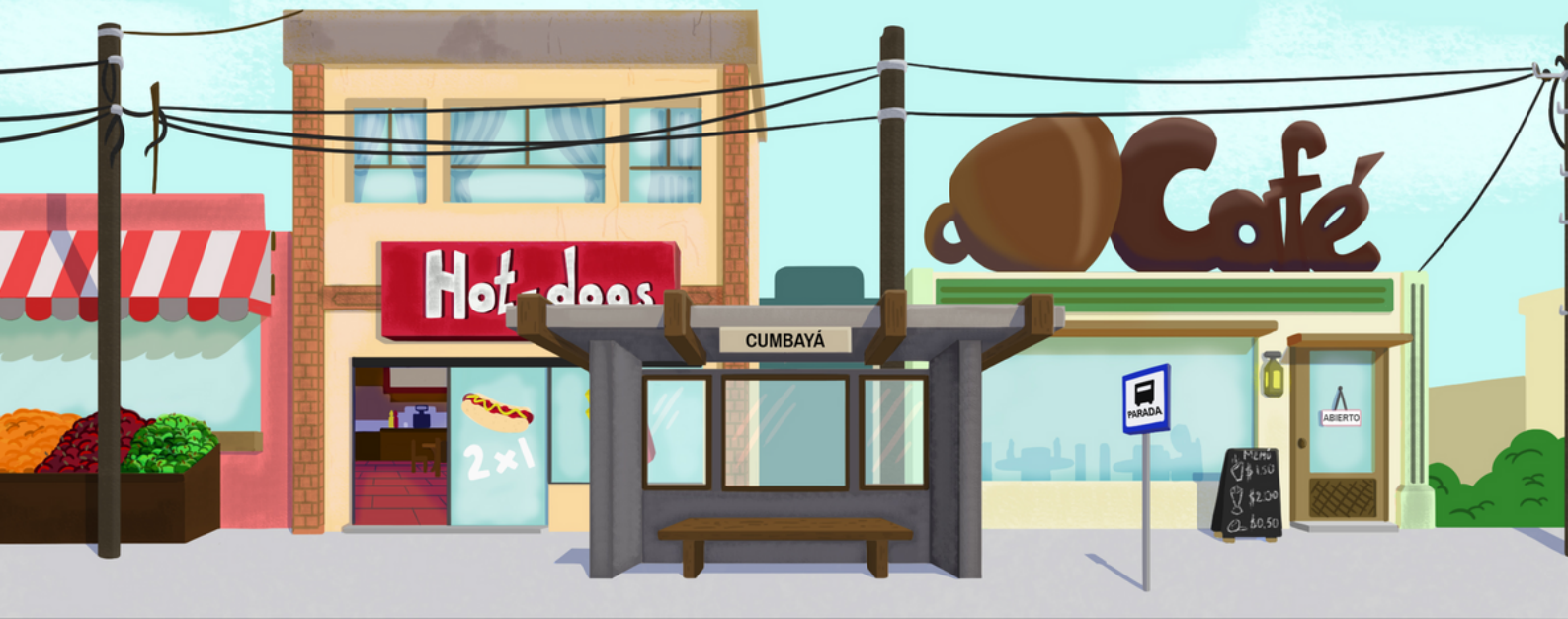
Índice de figuras

Figura 1. Carlos Dalmau	15
Figura 2. Hikanart	15
Figura 3. Frame de "Duet" por Glen Keane	16
Figura 4. Frame de "Happier" video musical de PSY.....	16
Figura 5. "Guion Cliché"	17
Figura 6. "Guion Cliché"	18
Figura 7. Proceso de Construcción de Alejandro	20
Figura 8. Turn Around de Alejandro	20
Figura 9. Variación de poses de Alejandro	21
Figura 10. Variación de rostros de Alejandro	21
Figura 11. Exploración de color de Alejandro	22
Figura 12. Escala de grises de Alejandro	22
Figura 13. Exploración y bocetaje de Alejandro.....	23
Figura 14. Proceso de Construcción de Marlena	25
Figura 15. Turn aroun de Marlena	25
Figura 16. Variación de poses de Marlena	26
Figura 17. Variación de rostros de Marlena	26
Figura 18. Exploración de color de Marlena	27
Figura 19. Escala de grises de Marlena	27
Figura 20. Exploración y bocetaje de Marlena	28
Figura 21. Exploración y bocetaje de Marlena	28
Figura 22. Comparación de tamaños	29
Figura 23. Storyboard	31
Figura 24. Storyboard	31
Figura 25. Storyboard	32
Figura 26. Storyboard	32
Figura 27. Storyboard	33
Figura 28. Storyboard	33
Figura 29. Storyboard	34
Figura 30. Storyboard	34
Figura 31. Storyboard	35
Figura 32. Storyboard	35
Figura 33. Storyboard	36
Figura 34. Storyboard	36
Figura 35. Storyboard	37
Figura 36. Storyboard	37
Figura 37. Storyboard	38
Figura 38. Fondo 1	40
Figura 39. Fondo 2	40

Figura 40. Fondo 3	41
Figura 41. Fondo 4	41
Figura 42. Fondo 5	42
Figura 43. Fondo 6	42
Figura 44. Fondo 7	43
Figura 45. Fondo 8	43
Figura 46. Fondo 9	44
Figura 47. Fondo 10	44
Figura 48. Fondo 11	45
Figura 49. Fondo 12	45
Figura 50. Fondo 13	46
Figura 51. Fondo 14	46
Figura 52. Fondo 15	47
Figura 53. Fondo 16	47
Figura 54. Elemento complementario 1 para los fondos	48
Figura 55. Elemento complementario 2 para los fondos	48
Figura 56. Elemento complementario 3 para los fondos	48
Figura 57. Animatic de la escena 1	50
Figura 58. Animatic de la escena 2	51
Figura 59. Animatic de la escena 5	51
Figura 60. Animatic de la escena 9	52
Figura 61. Animatic de la escena 13	52
Figura 62. Animatic de la escena 19	53
Figura 63. Animatic de la escena 22	53
Figura 64. Animatic de la escena 26	54
Figura 65. Animatic de la escena 32	54
Figura 66. Animatic de la escena 36	55
Figura 67. Animación Base escena 11	58
Figura 68. Raft escena 11	58
Figura 69. Clean Up escena 11	59
Figura 70. Color escena 11.....	59
Figura 71. Sombras escena 11	60
Figura 72. Particular agregado en Post Producción	63
Figura 73. Problema de Saturación en la Post Producción	64

Gliché

Creado por Esteban Guerrero



Introducción

Cliché es un cortometraje romántico hecho en técnica de animación 2D en ToonBoom Harmony y After Effects. Alejandro es un chico tímido e introvertido que, en una parada de buses, se enamora a primera vista de una chica que acaba de llegar a la parada pero, en vez de acercarse a conversar con ella, imagina una historia de amor en su cabeza en donde es más seguro de sí mismo, crea en su mente una historia de amor llena de clichés en donde todo es perfecto, sin embargo, todo es una ilusión que sucede únicamente en su cabeza.





Ficha Técnica

Tipo de producto: Cortometraje Animado 2D

Nombre: Cliché

Dirección: Esteban Guerrero, Gabriela Chávez y Gabriela Vayas

Técnica: Animación 2D

Duración: 3:30 minutos

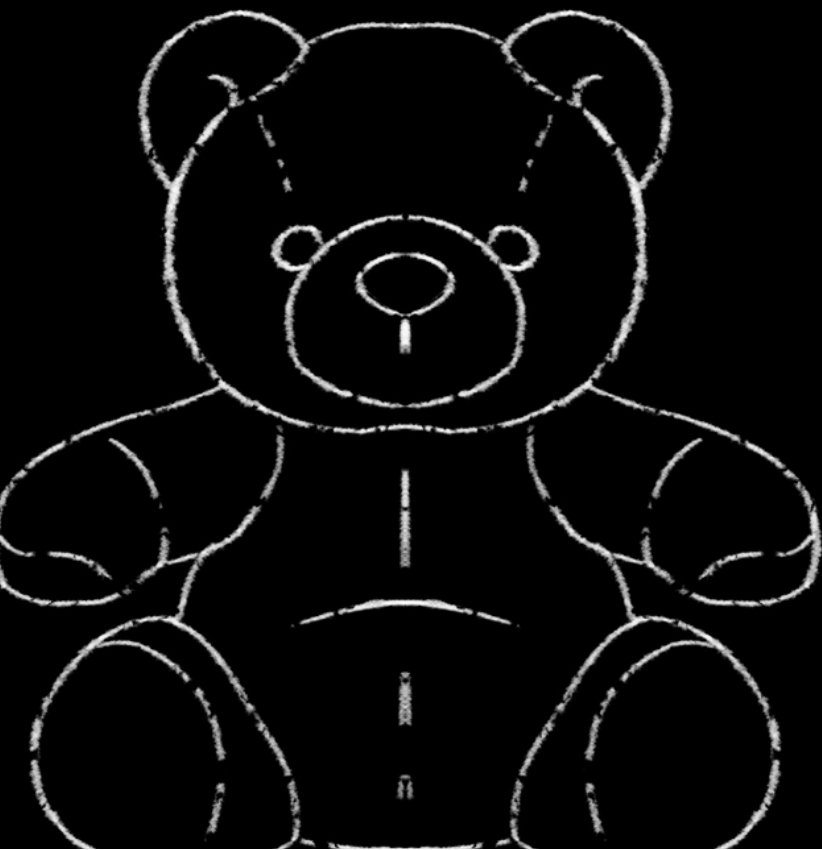
Formato: mp4 (1920x1080) Full HD

Fecha de producción: 2022-2023

Storyline: Alejandro es un chico introvertido que, en vez de acercarse al amor de su vida, imagina una historia romántica que solo ocurre en sus sueños.



Pre Producción



Idea Inicial

Cliché nace a partir de un sueño que tuve en donde me enamoré de una chica que mi mente creó, la chica perfecta, en mi mente toda esta historia ocurrió como en una película adolescente, llena de clichés y elementos que solo en historias de ficción podrían ocurrir. A partir de esto, más mi actitud introvertida nace el personaje de Alejandro, quien se envuelve en su mente en una historia de amor como todos alguna vez soñamos, busco que la gente se sienta identificada y, en algún punto, invitada a dejar su timidez a un lado porque una pequeña decisión nos puede embarcar a una aventura de película.

Referencias Gráficas

El cortometraje está planeado para trabajar con dos tipos de arte, el primero es un arte a color donde predomina el detalle en los objetos sin dejar a un lado el estilo cartoon. De igual manera los personajes tendrán más detalle y su apariencia oscilará entre simple y lead character.



Figura 1. Carlos Dalmau



Figura 2. Hikanart



Por otra parte, a partir de que Alejandro se levanta se manejará un segundo estilo, predominando el poco detalle de los escenarios y enfatizando el rol de los protagonistas. Los personajes se simplificarán y no tendrán el mismo detalle que al principio, esto con el fin de distinguir el sueño de la realidad.



Figura 3. Frame de "Duet" por Glen Keane

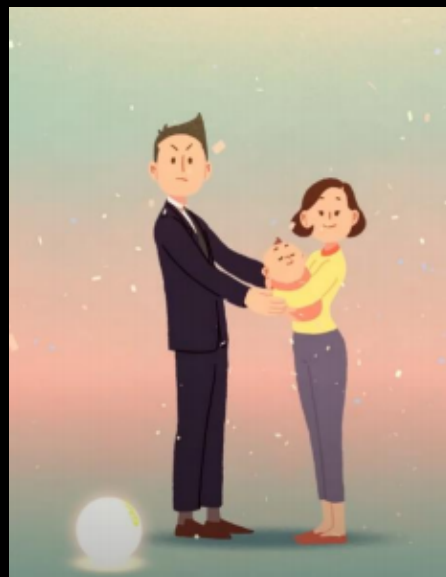


Figura 4. Frame de "Happier"
video musical de PSY

Guion

EXT. PARADA DE BUSES - DÍA

ALEJANDRO (25) está en la parada de buses, está triste y cansado, su cabello está desalineado y su ropa descuidada.

Una chica camina hacia la parada. MARLENA (24) pasa enfrente de Alejandro, él la ve y su rostro cambia, se sorprende por la belleza de Marlena. Alejandro mira los ojos de Marlena y queda hipnotizado.

(BREVE CAMBIO DE ESTILO)

INT. VACÍO NEGRO/OJOS DE MARLENA - DÍA

Alejandro se ve feliz al caer en los ojos de Marlena. El ruido de su celular lo despierta.

(REGRESO AL ESTILO INICIAL)

EXT. PARADA DE BUSES - DÍA

Es un mensaje de PEPE

PEPE

Apura que Noe nos espera en su fiesta|

ALEJANDRO

Realmente no quiero ir

PEPE

¡¡¡Debes ir!!! Noe quiere presentarte a alguien

Alejandro triste solo mira a Marlena quien se toma una foto, suspira y mientras lentamente cierra los ojos. Alejandro entra en su mente.

ABRE LOS OJOS

(CAMBIO DE ESTILO)

INT. SUEÑO DE ALEJANDRO - DÍA

Alejandro observa a su alrededor, su nueva realidad y cae al lado de Marlena, ella voltea hacia Alejandro y le sonríe. Él le extiende la mano con una gran sonrisa, Marlena mira la mano de Alejandro sorprendida. Un relámpago interrumpe el saludo, comienza a llover repentinamente.

Marlena se cubre la cabeza. Alejandro saca de su camisa un paraguas y lo lanza al aire, de este salen muchos paraguas que forman un corazón.

De a poco los paraguas se disuelven convirtiéndose en pétalos que caen al piso. De estos pétalos nacen arbustos, Marlina agarra un pétalo, Alejandro se acerca al arbusto, mete su mano y saca un gran ramo de flores que cubre totalmente a Marlina quien saca su cabeza de la mitad del ramo.

(CLOSE UP A LOS OJOS DE MARLENA EN FORMA DE CORAZÓN)

INT. SUEÑO DE ALEJANDRO/CÉSPED - DÍA

Ambos están recostados en el césped mirando las nubes. En el cielo una nube se convierte en flecha y atraviesa otra en forma de corazón. Ambos están tomados de la mano.

INT. SUEÑO DE ALEJANDRO/CALLE - NOCHE

Alejandro mira la luna y saca una soga, la revolea, lanza y ata la luna, él la comienza a jalar y la acerca. Acercan, cierran los ojos, flotan mientras están por besarse.

Un sonido extraño (sonido de motor distorsionado) suena y distorsiona el sueño, hay ondas que mueven todo.

Alejandro se asusta y mira a su alrededor, Alejandro intenta abrazar a Marlina, pero esta se convierte en humo, él se asusta aún más, da vuelta y a lo lejos mira la silueta de Marlina quien es iluminada por un spot. Una neblina lo rodea. Y ella desaparece.

EXT. PARADA DE BUSES - DÍA

El bus arranca y su humo despierta a Alejandro.

Se levanta instantáneamente y corre tras este, pero tropieza. Marlina se fue. En el bus suena el teléfono de Marlina.

ESTEFY

¡¡¡Vamos a la fiesta de Noe!!!

MARLENA

Estoy en camino

ESTEFY

Apresúrate que Noe quiere presentarte a alguien

Marlina cierra el chat y mira su foto, atrás de ella aparece Alejandro, ella cierra los ojos y sonríe, ahora Marlina sueña con Alejandro.

Figura 6. Guion "Cliché"

Diseño de Personajes

Alejandro

Ficha de Personaje

Nombre: Alejandro

Edad: 20 – 26 años

Género: Masculino

Gustos: Le gusta la tecnología y los videojuegos

Disgustos: Llamar la atención, la moda.

Alejandro es un estudiante universitario tímido e introvertido, tiene una baja autoestima, tiene un mal hábito del sueño por lo que siempre aparenta estar cansado, es por esto que constantemente sueña despierto lo que provoca que confunda la realidad de su imaginación en repetidas ocasiones. Es despistado y torpe, aunque en su imaginación es un chico valiente y sin inseguridades.

Proceso de Construcción

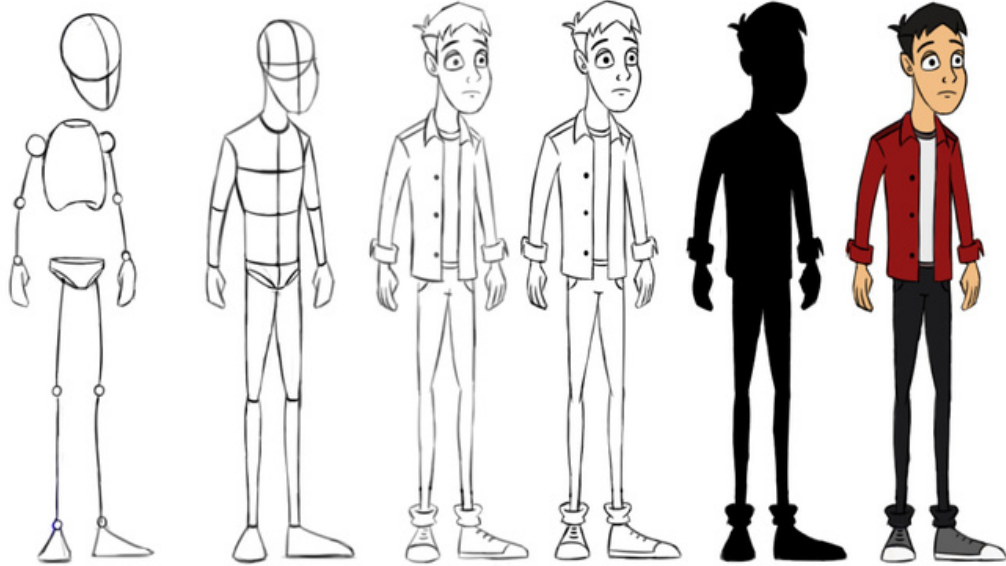


Figura 7. Proceso de construcción de Alejandro

Turn Around

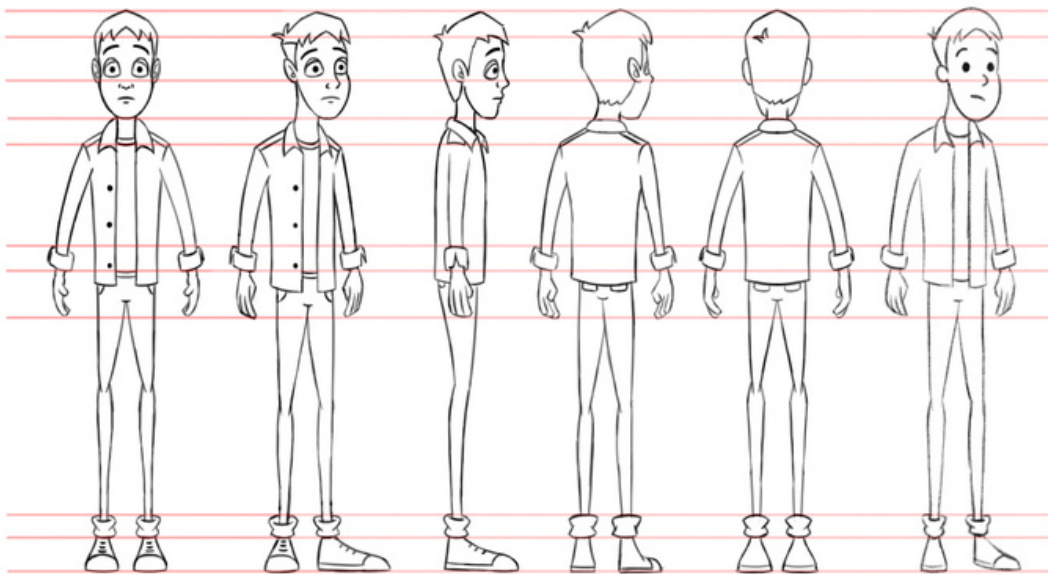


Figura 8. Turn around de Alejandro

Poses



Figura 9. Variación de poses de Alejandro

Rostros

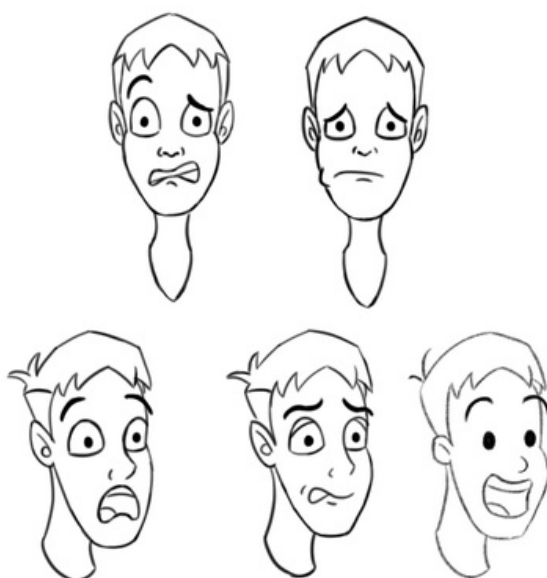


Figura 10. Variación de rostros de Alejandro

Exploración de Color

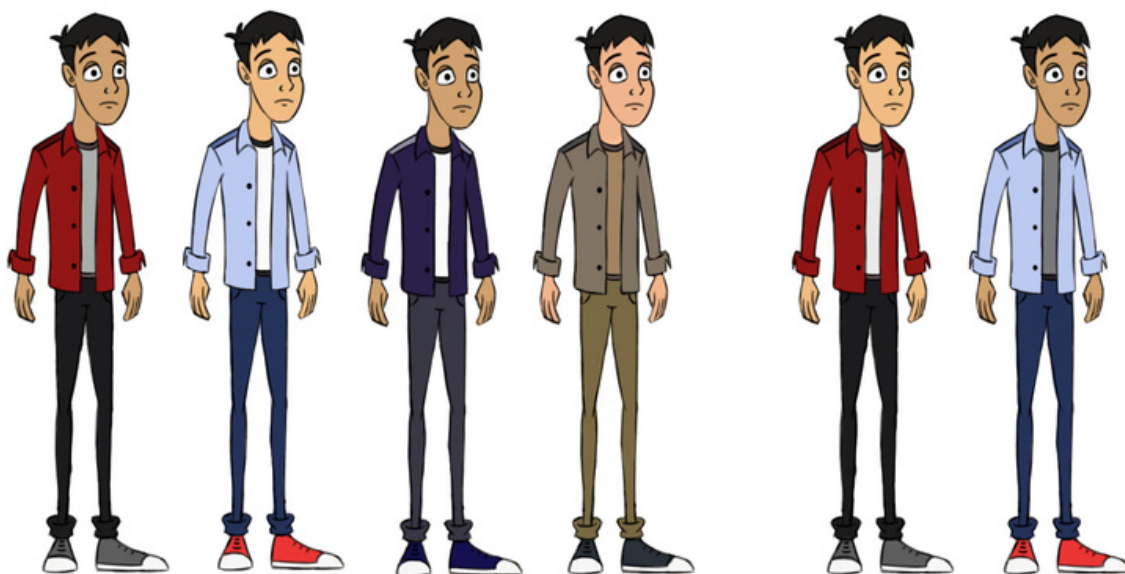


Figura 11. Exploración de color de Alejandro

Escala de Grises

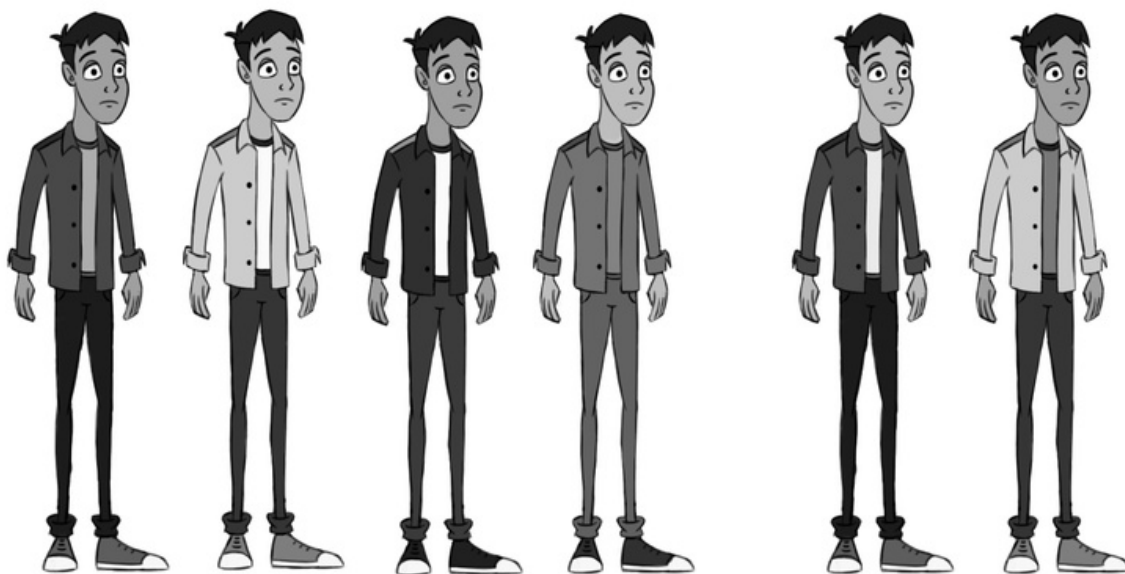


Figura 12. Escala de grises de Alejandro

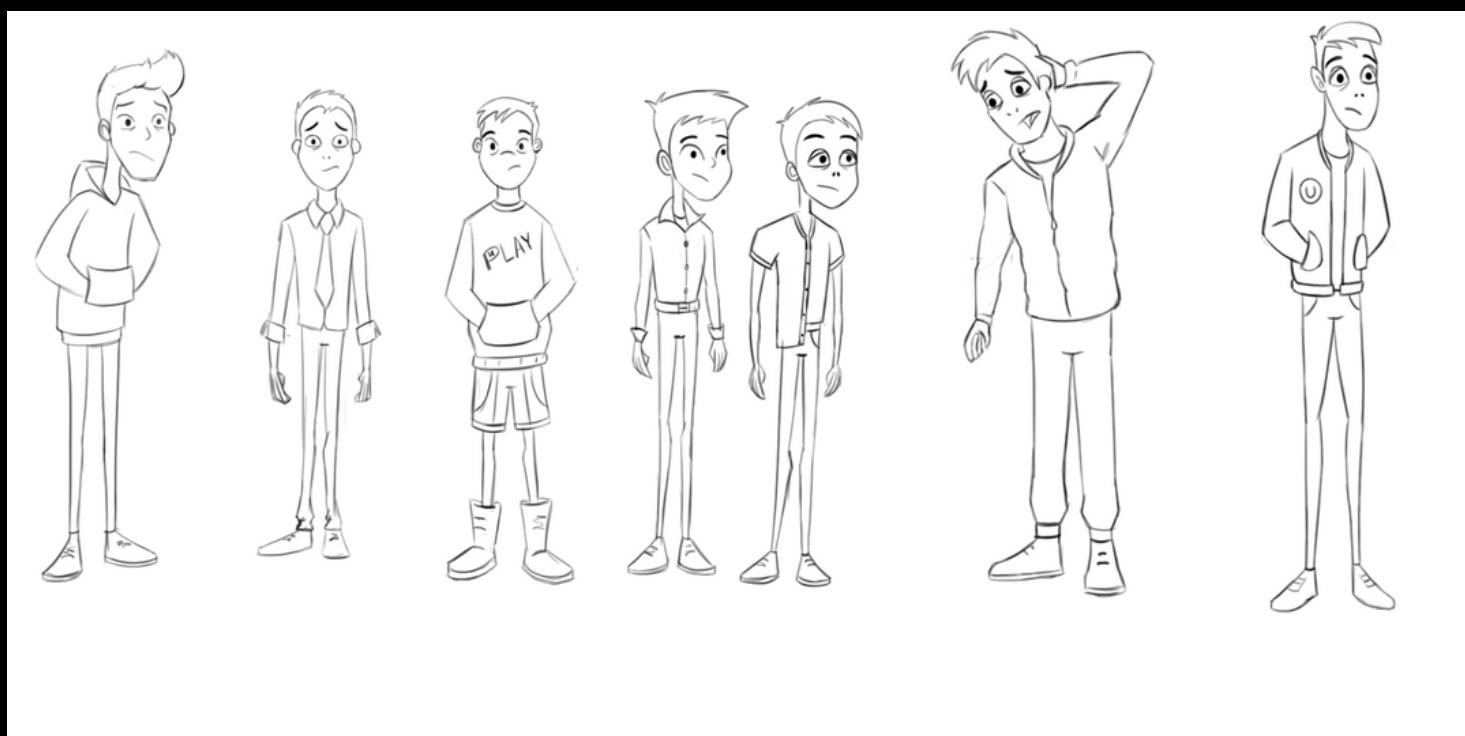


Figura 13. Exploración y bocetaje de Alejandro

Diseño de Personajes

Marlena

Ficha de Personaje

Nombre: Marlena

Edad: 20 – 24 años

Género: Femenino

Marlena es una chica alegre, inteligente y audaz. Marlena es una persona amigable que puede hacer nuevas relaciones fácilmente. Tiene un carisma natural y es simpática. Es una mujer decidida y sin inseguridades, para Alejandro es la chica perfecta.

Le gusta la moda, no importa que estilo ella es muy versátil y siempre luce bien con lo que viste, le gusta el deporte y mantenerse saludable.

Proceso de Construcción

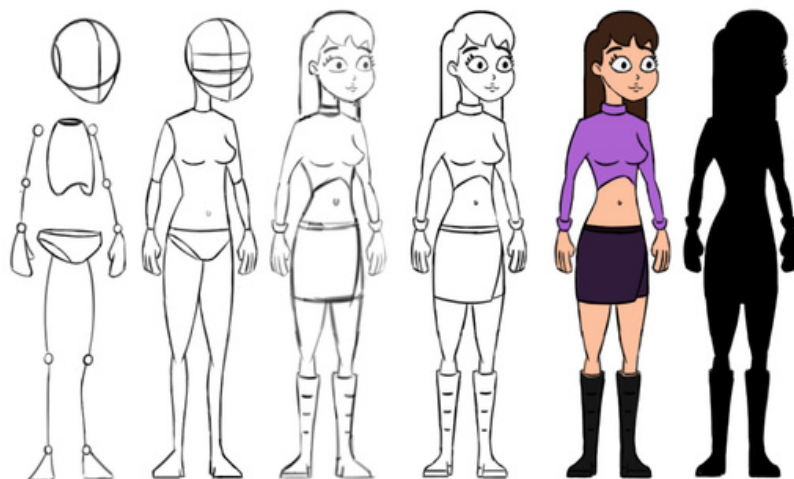


Figura 14. Proceso de construcción de Marlena

Turn Around

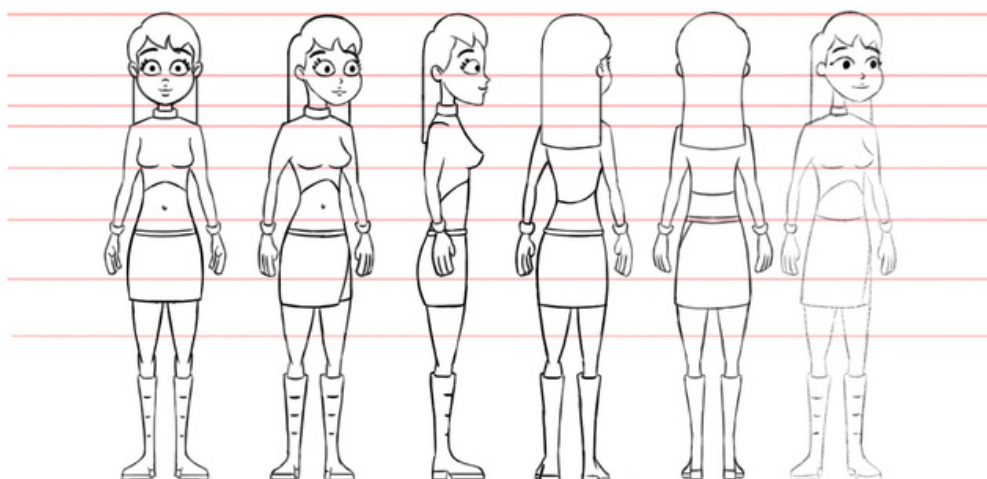


Figura 15. Turn around de Marlena

Poses



Figura 16. Variación de poses de Marlana

Rostros

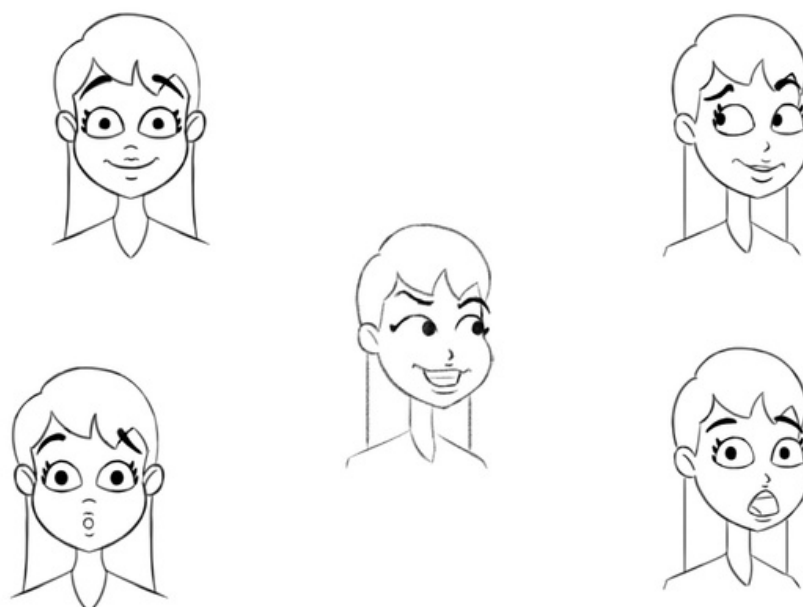


Figura 17. Variación de rostros de Marlana

Exploración de Color

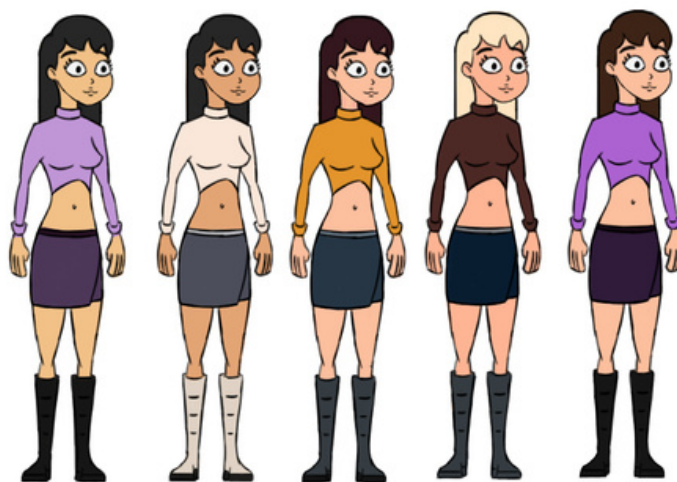


Figura 18. Exploración de color de Marlena

Escala de Grises

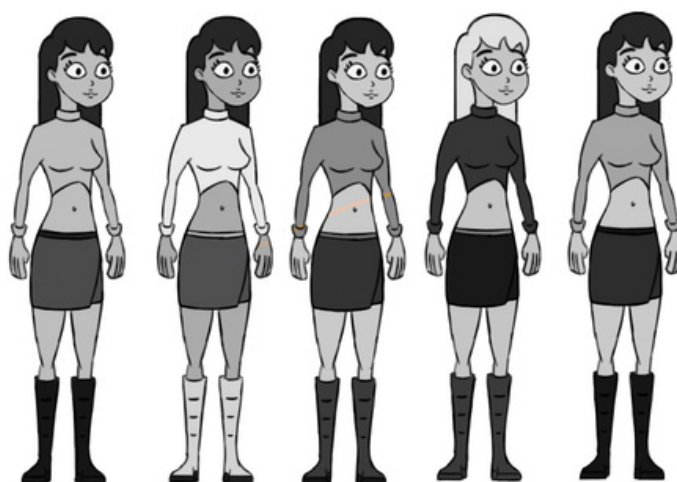


Figura 19. Escala de grises de Marlena



Figura 20. Exploración y bocetaje de Marlina

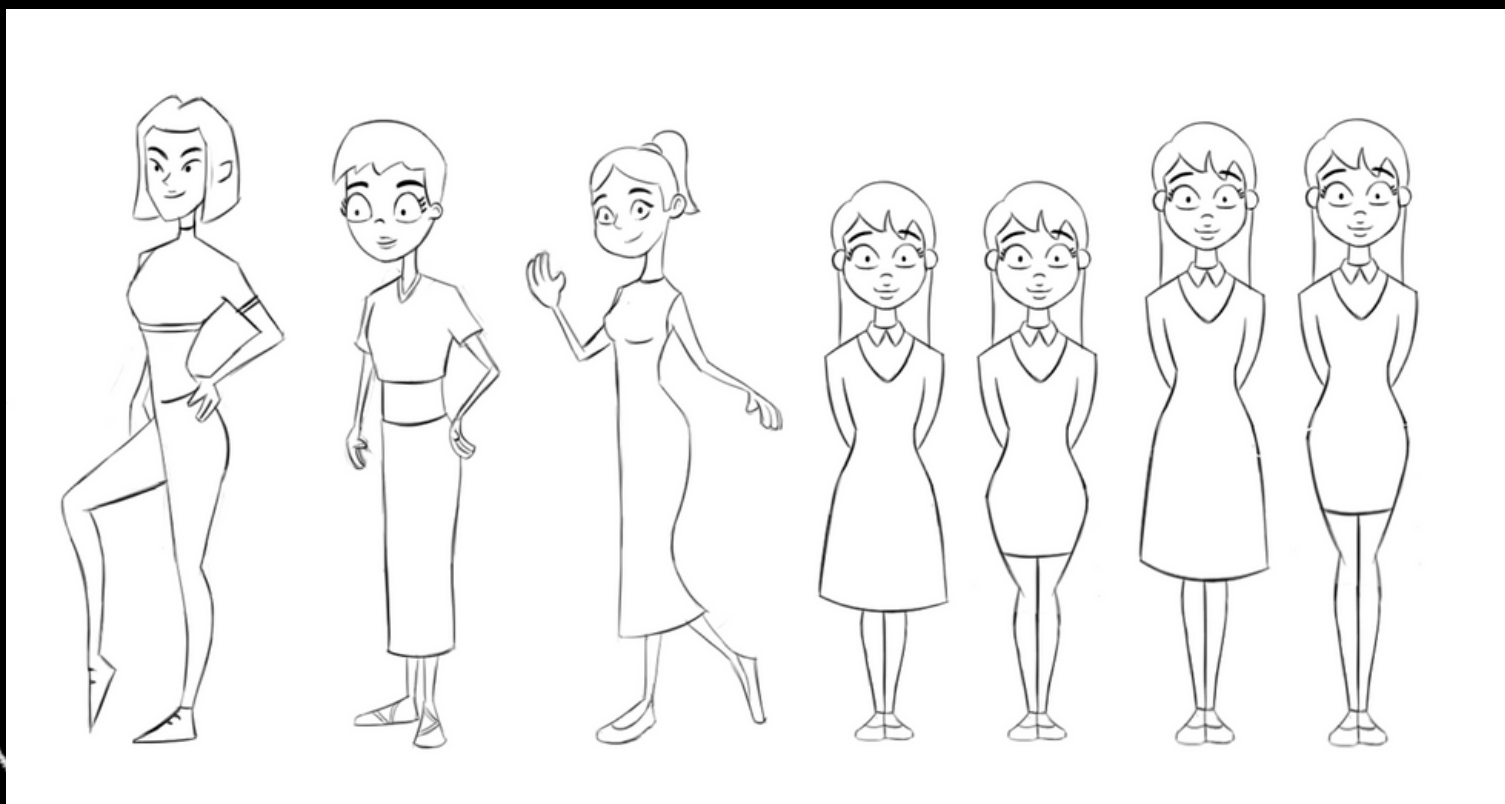


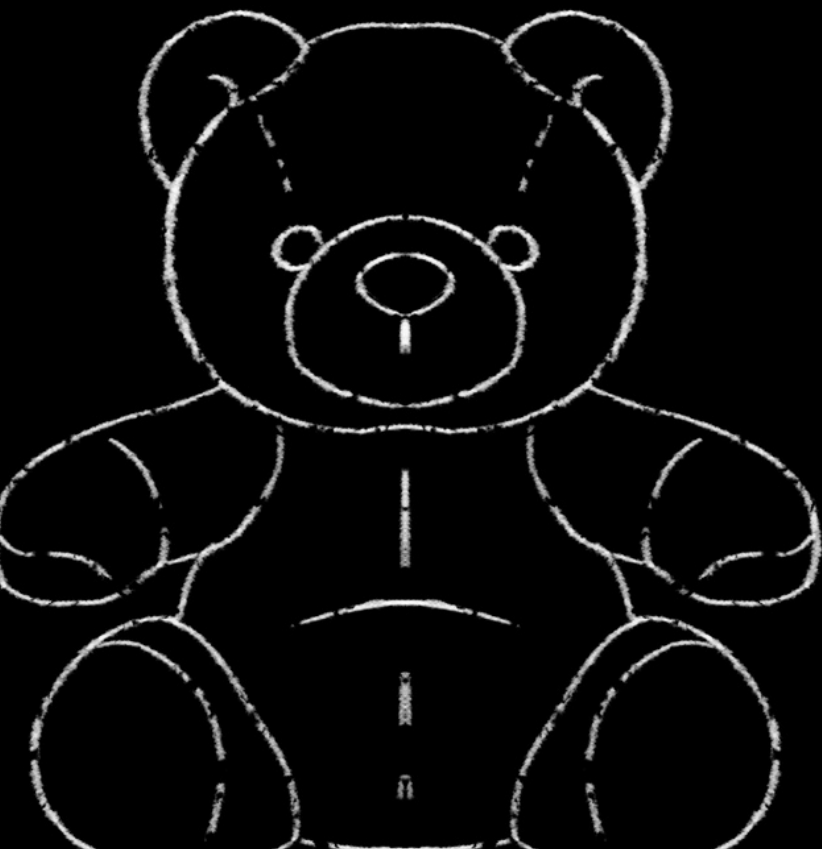
Figura 21. Exploración y bocetaje de Marlina

Comparación



Figura 22. Comparación de tamaños

Storyboard



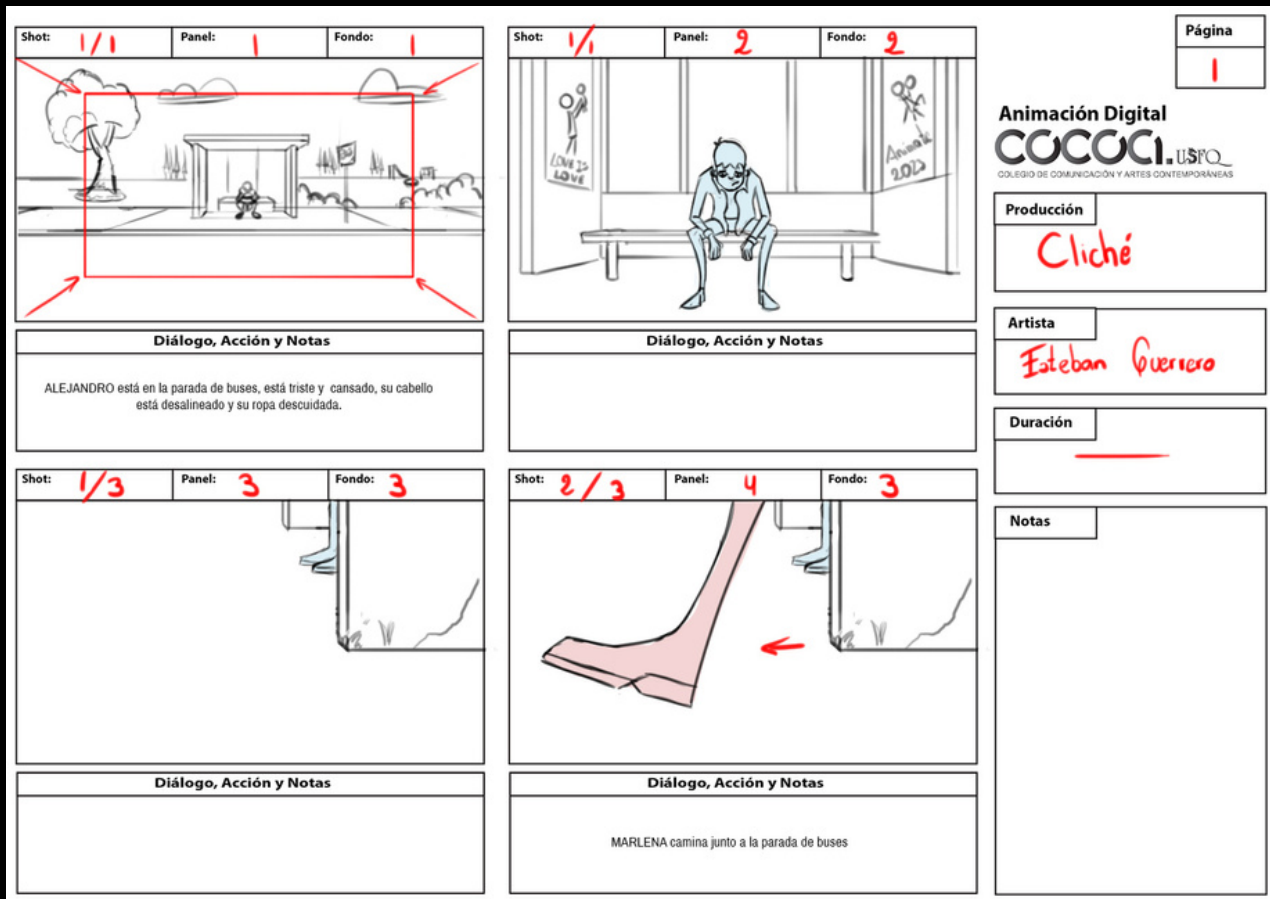


Figura 23. Storyboard

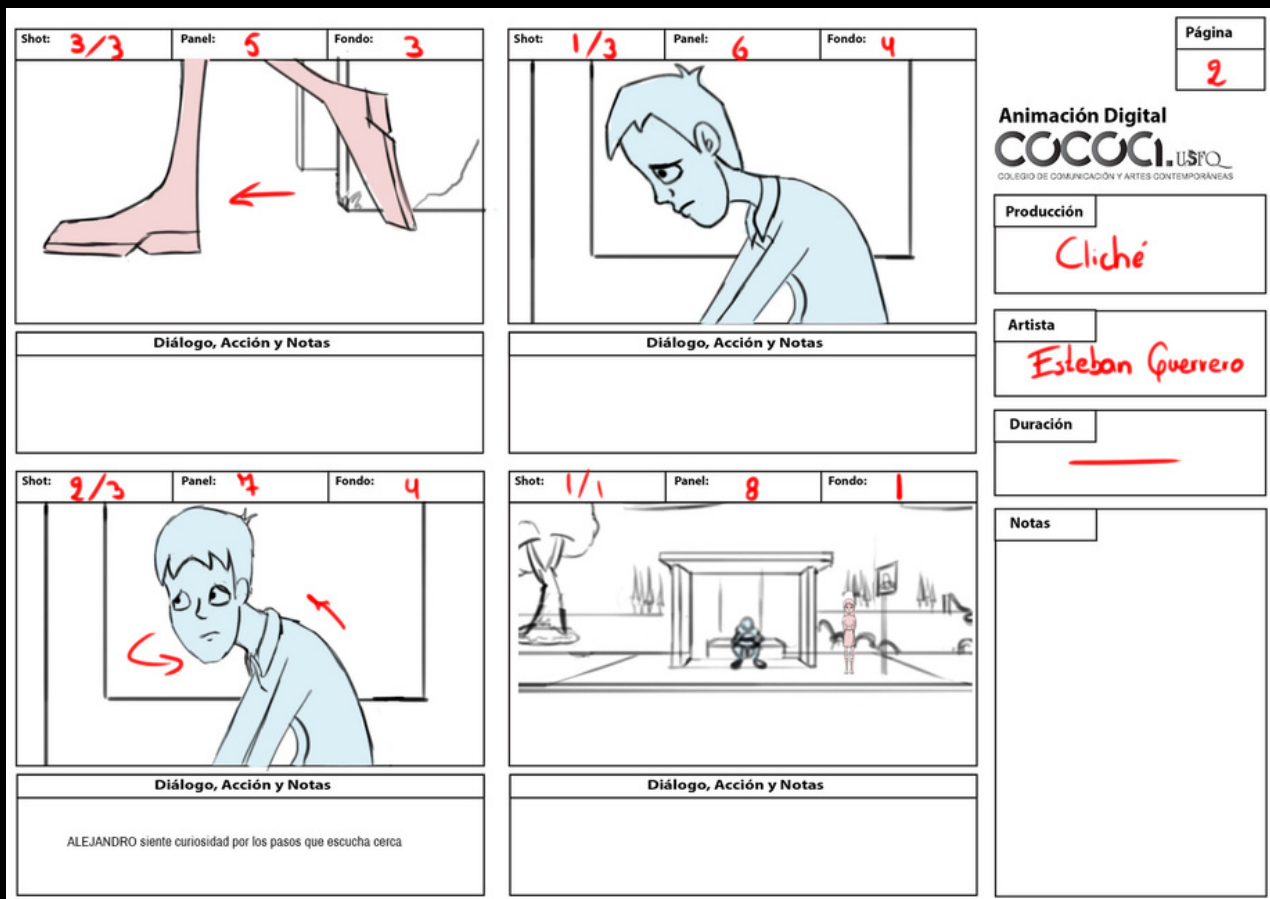


Figura 24. Storyboard

Shot: 1/2	Panel: 9	Fondo: 5
Diálogo, Acción y Notas		
MARLENA se detiene junto a la parada a la espera de un bus		
Shot: 2/2	Panel: 10	Fondo: 5
Diálogo, Acción y Notas		
MARLENA voltea, la escena hace un slow motion su belleza		
Shot: 1/1	Panel: 11	Fondo: 6
Diálogo, Acción y Notas		
ALEJANDRO queda anonadado por la belleza de MARLENA		
Shot: 1/1	Panel: 12	Fondo: 7
Diálogo, Acción y Notas		
Close up al ojo de MARLENA		

Página
3

Animación Digital
COCOCI.USPQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
Cliché

Artista
Esteban Guerrero

Duración

Notas

Figura 25. Storyboard

Shot: 1/2	Panel: 13	Fondo: 6
Diálogo, Acción y Notas		
ALEJANDRO queda hipnotizado y comienza a soñar despierto		
Shot: 2/2	Panel: 14	Fondo: 7
Diálogo, Acción y Notas		
Cae en los ojos de MARLENA, comienza a sentir que flota y cae al vacío		
Shot: 1/1	Panel: 15	Fondo: 8
Diálogo, Acción y Notas		
Hay un sonido externo que irrumpe la escena		
Shot: 1/2	Panel: 16	Fondo: 6
Diálogo, Acción y Notas		

Página
4

Animación Digital
COCOCI.USPQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
Cliché

Artista
Esteban Guerrero

Duración

Notas

Figura 26. Storyboard

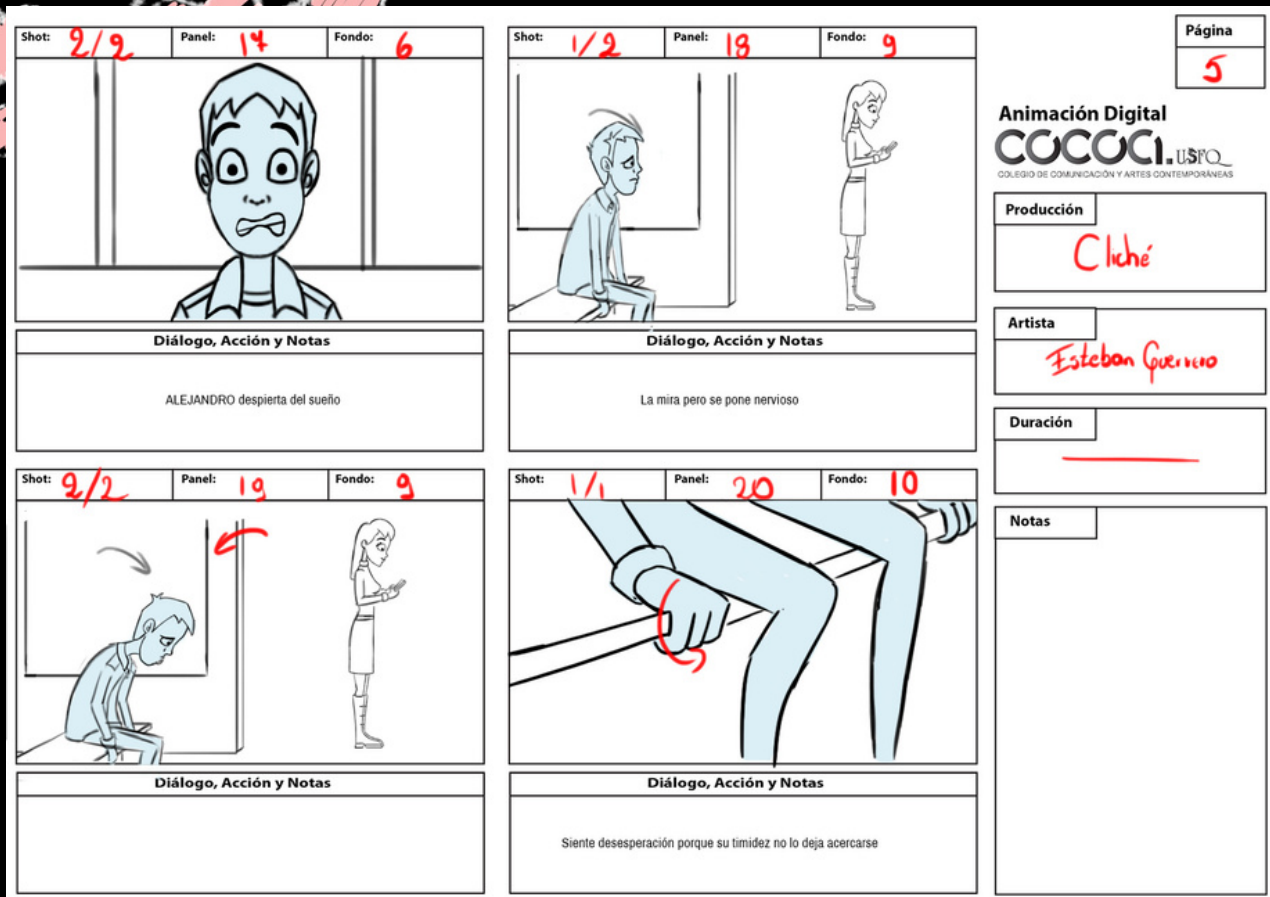


Figura 27. Storyboard

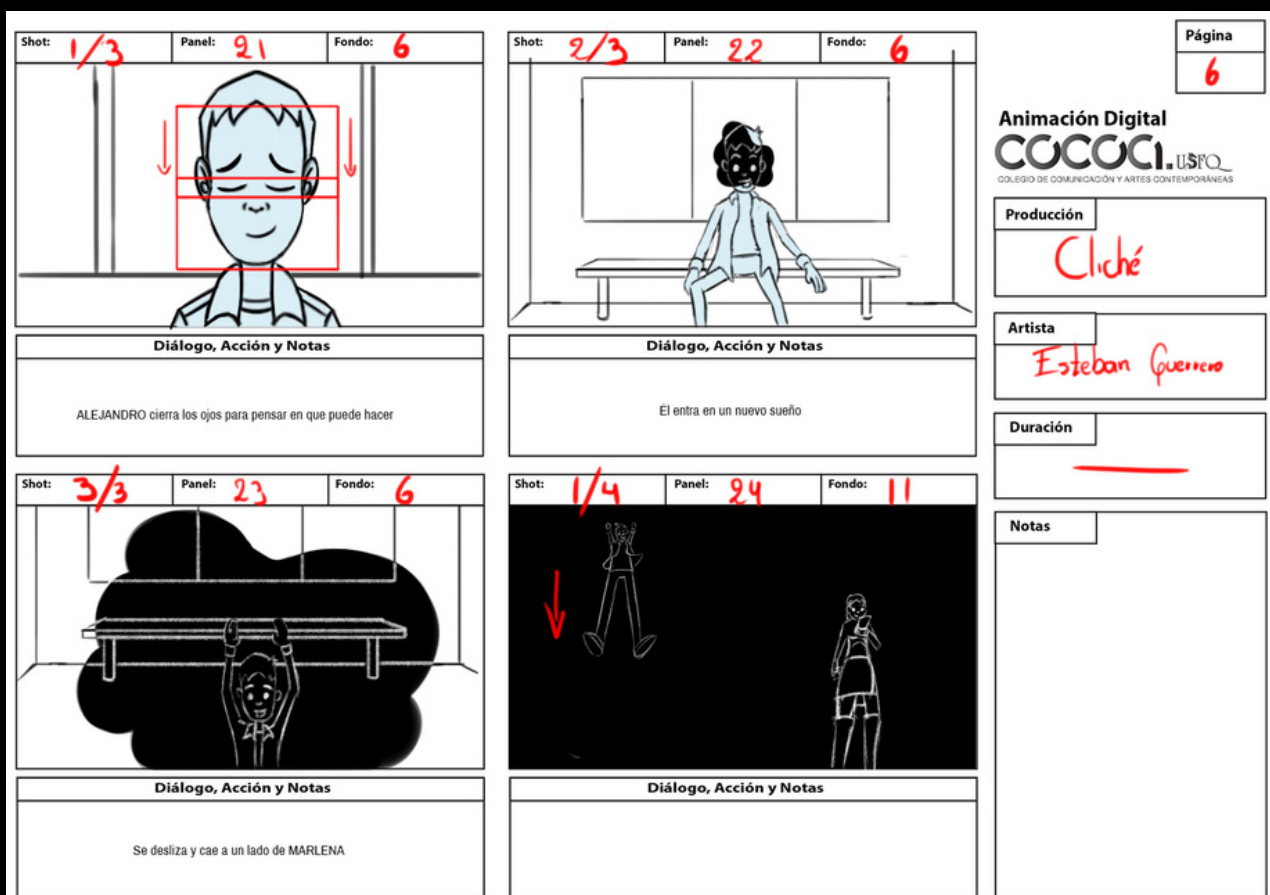


Figura 28. Storyboard

Shot: 2/4	Panel: 25	Fondo: 11	Shot: 3/4	Panel: 26	Fondo: 11	<table border="1"> <tr><td>Página</td></tr> <tr><td>7</td></tr> </table> <p>Animación Digital COCOCI.USPQ COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</p> <table border="1"> <tr><td>Producción</td></tr> <tr><td>Cliché</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>Artista</td></tr> <tr><td>Esteban Guerrero</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>Duración</td></tr> <tr><td>_____</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>Notas</td></tr> <tr><td> </td></tr> </table>	Página	7	Producción	Cliché	Artista	Esteban Guerrero	Duración	_____	Notas	
Página																
7																
Producción																
Cliché																
Artista																
Esteban Guerrero																
Duración																




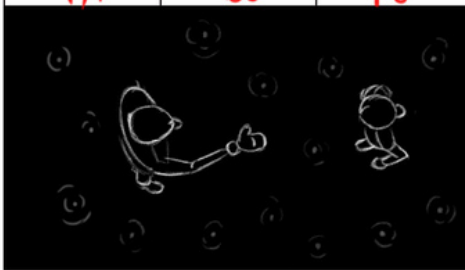
Notas																
																
Diálogo, Acción y Notas			Diálogo, Acción y Notas													
			ALEJANDRO toma la mano de MARLENA DE PRONTO													
Shot: 4/4	Panel: 27	Fondo: 11	Shot: 1/1	Panel: 28	Fondo: 12											
																
Diálogo, Acción y Notas			Diálogo, Acción y Notas													
MARLENA suelta la mano de ALEJANDRO, comienza a llover			ALEJANDRO le extiende la mano a MARLENA para que confíe en él													

Figura 29. Storyboard

Shot: 1/4	Panel: 29	Fondo: 13	Shot: 2/4	Panel: 30	Fondo: 14	<table border="1"> <tr><td>Página</td></tr> <tr><td>8</td></tr> </table> <p>Animación Digital COCOCI.USPQ COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</p> <table border="1"> <tr><td>Producción</td></tr> <tr><td>Cliché</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>Artista</td></tr> <tr><td>Esteban Guerrero</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>Duración</td></tr> <tr><td>_____</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>Notas</td></tr> <tr><td> </td></tr> </table>	Página	8	Producción	Cliché	Artista	Esteban Guerrero	Duración	_____	Notas	
Página																
8																
Producción																
Cliché																
Artista																
Esteban Guerrero																
Duración																


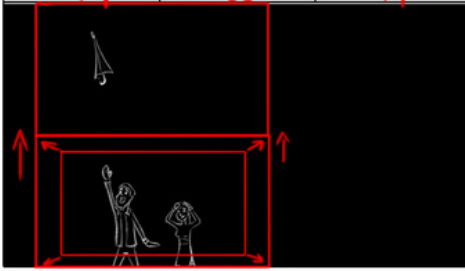
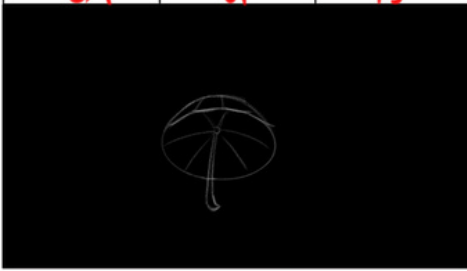
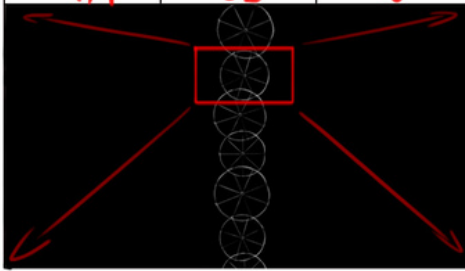
Notas																
																
Diálogo, Acción y Notas			Diálogo, Acción y Notas													
ALEJANDRO saca un paraguas del saco			Lanza el paraguas													
Shot: 3/4	Panel: 31	Fondo: 15	Shot: 4/4	Panel: 32	Fondo: 16											
																
Diálogo, Acción y Notas			Diálogo, Acción y Notas													
			Aparecen varios paraguas del cielo													

Figura 30. Storyboard

Shot: 1/1	Panel: 33	Fondo: 17	Shot: 1/4	Panel: 34	Fondo: 18	Página 9
						<p>Animación Digital COCOCI.USPQ COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</p> <p>Producción Cliché</p> <p>Artista Esteban Guerrero</p> <p>Duración _____</p> <p>Notas</p>
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>ALEJANDRO invita a MARLENA a caminar</p>			<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>Chasquea y la lluvia se detiene mientras que los paraguas se vuelven flores</p>			
Shot: 2/4	Panel: 35	Fondo: 19	Shot: 3/4	Panel: 36	Fondo: 19	
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>Alejandro saca un gran ramo de flores de los arbustos</p>			<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>ALEJANDRO lanza el pesado ramo contra MARLENA, este la aplasta</p>			

Figura 31. Storyboard

Shot: 4/7	Panel: 37	Fondo: 19	Shot: 5/7	Panel: 38	Fondo: 19	Página 10
						<p>Animación Digital COCOCI.USPQ COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</p> <p>Producción Cliché</p> <p>Artista Esteban Guerrero</p> <p>Duración _____</p> <p>Notas</p>
<p>Diálogo, Acción y Notas</p>			<p>Diálogo, Acción y Notas</p>			
Shot: 6/7	Panel: 39	Fondo: 19	Shot: 7/7	Panel: 40	Fondo: 19	
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>MARLENA saca su cabeza de entre los arbustos</p>			<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>Close up a los ojos de MARLENA</p>			

Figura 32. Storyboard

Shot: 1/1	Panel: 41	Fondo: 20	Shot: 1/4	Panel: 42	Fondo: 21	Página 11
						<p>Animación Digital COCOCI.USPQ COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</p> <p>Producción Cliché</p> <p>Artista Esteban Guerrero</p> <p>Duración _____</p> <p>Notas</p>
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>Ambos están recostados en lo que era la pupila de MARLENA</p>			<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>MARLENA señala a las nubes</p>			
Shot: 2/4	Panel: 43	Fondo: 21	Shot: 3/4	Panel: 44	Fondo: 21	
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>La nube se convierte en corazón</p>			<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>ALEJANDRO señala otra nube que se convierte en flecha</p>			

Figura 33. Storyboard

Shot: 4/4	Panel: 45	Fondo: 21	Shot: 1/2	Panel: 46	Fondo: 22	Página 12
						<p>Animación Digital COCOCI.USPQ COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</p> <p>Producción Cliché</p> <p>Artista Esteban Guerrero</p> <p>Duración _____</p> <p>Notas</p>
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>La flecha atraviesa el corazón</p>			<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>Ambos se miran y se toman de las manos</p>			
Shot: 2/2	Panel: 47	Fondo: 22	Shot: 1/1	Panel: 48	Fondo: 23	
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>Close up al ojo de ALEJANDRO</p>			<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>El ojo de ALEJANDRO se convierte en una luna</p>			

Figura 34. Storyboard

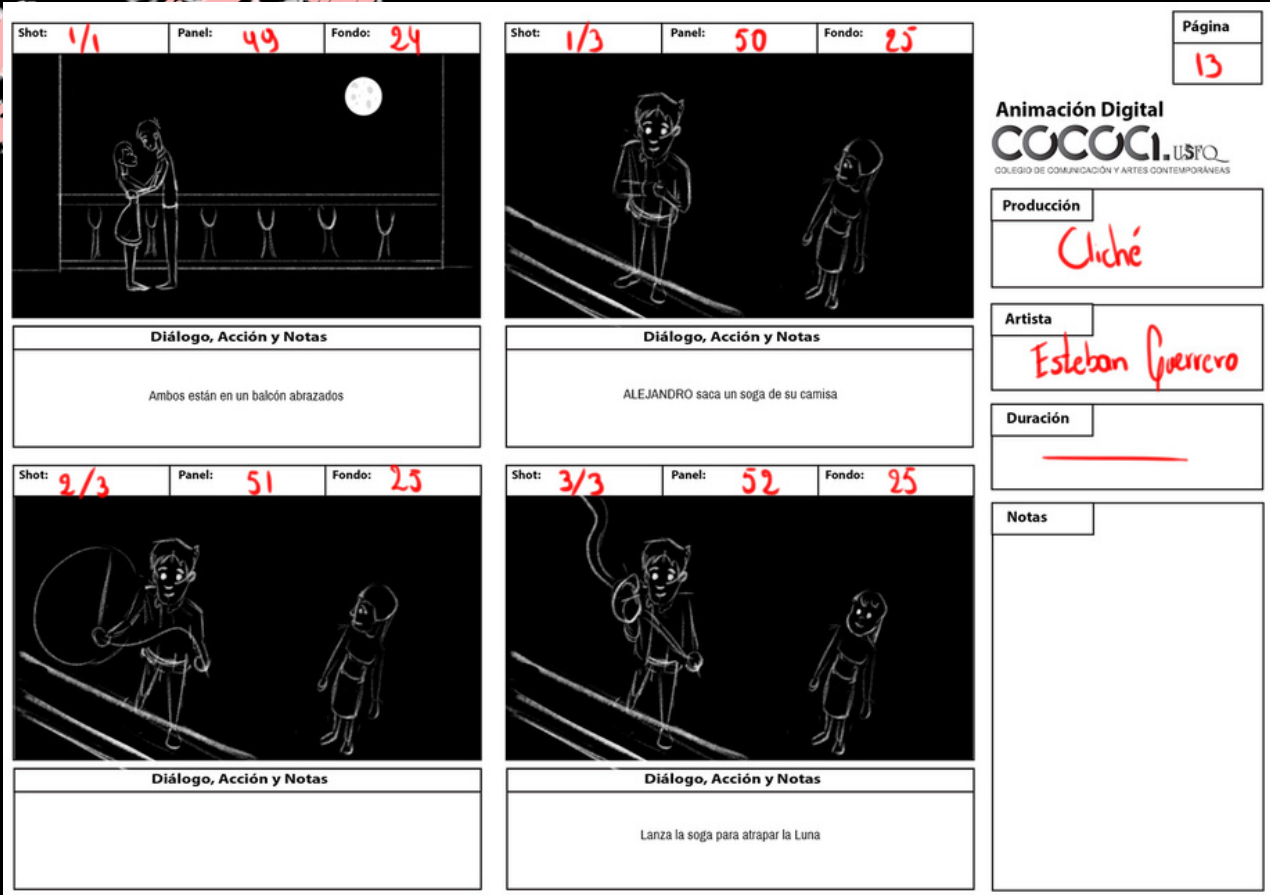


Figura 35. Storyboard

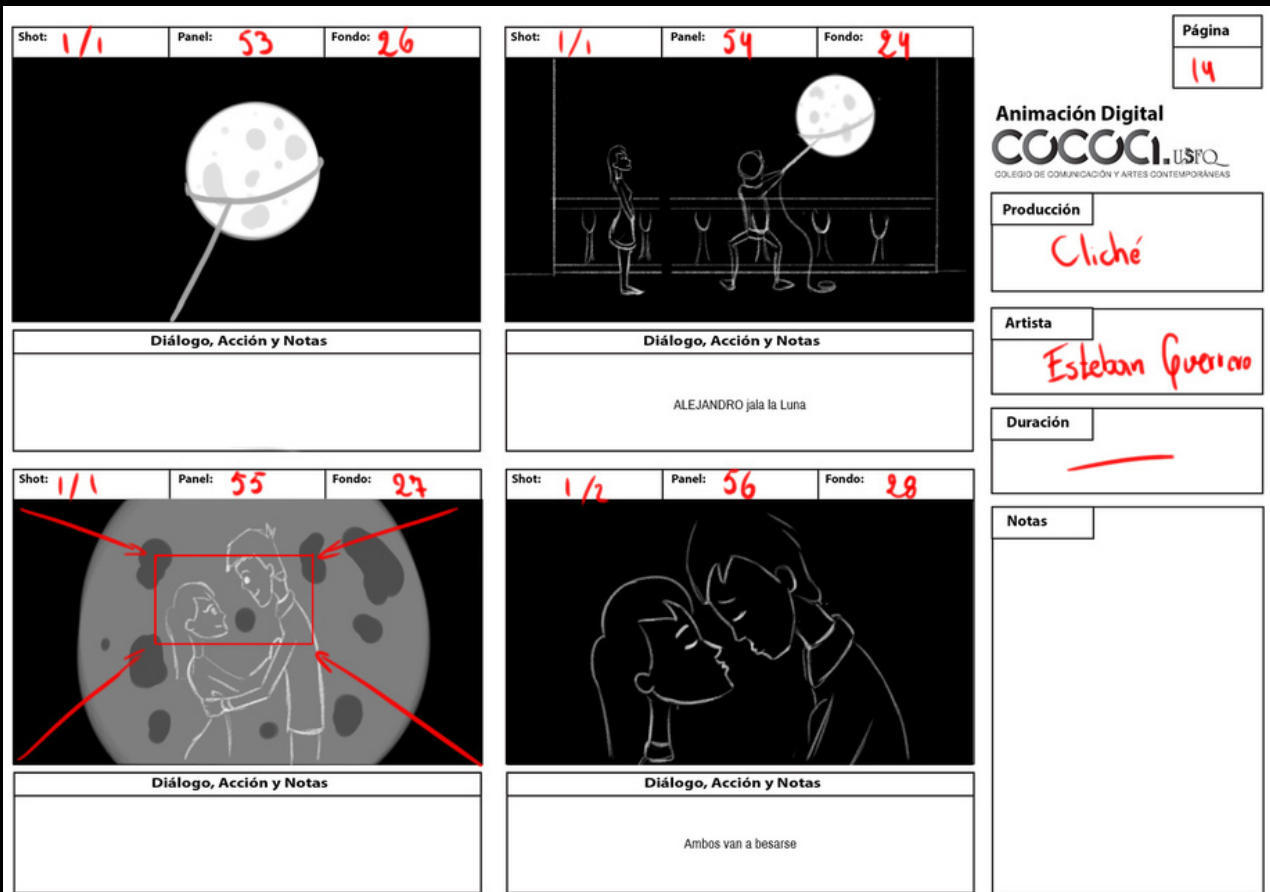


Figura 36. Storyboard


Shot: 2/2	Panel: 57	Fondo: 28	Shot:	Panel:	Fondo:	Página 15
						<p>Animación Digital COCOCI USPO <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small></p> <p>Producción <i>Cliché</i></p> <p>Artista <i>Esteban Guerrero</i></p> <p>Duración _____</p> <p>Notas</p>
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>Comienzan a sonar ruidos y MARLENA se vuelve borrosa</p>			<p>Diálogo, Acción y Notas</p>			
Shot:	Panel:	Fondo:	Shot:	Panel:	Fondo:	
<p>Diálogo, Acción y Notas</p>			<p>Diálogo, Acción y Notas</p>			

Figura 37. Storyboard



Fondos

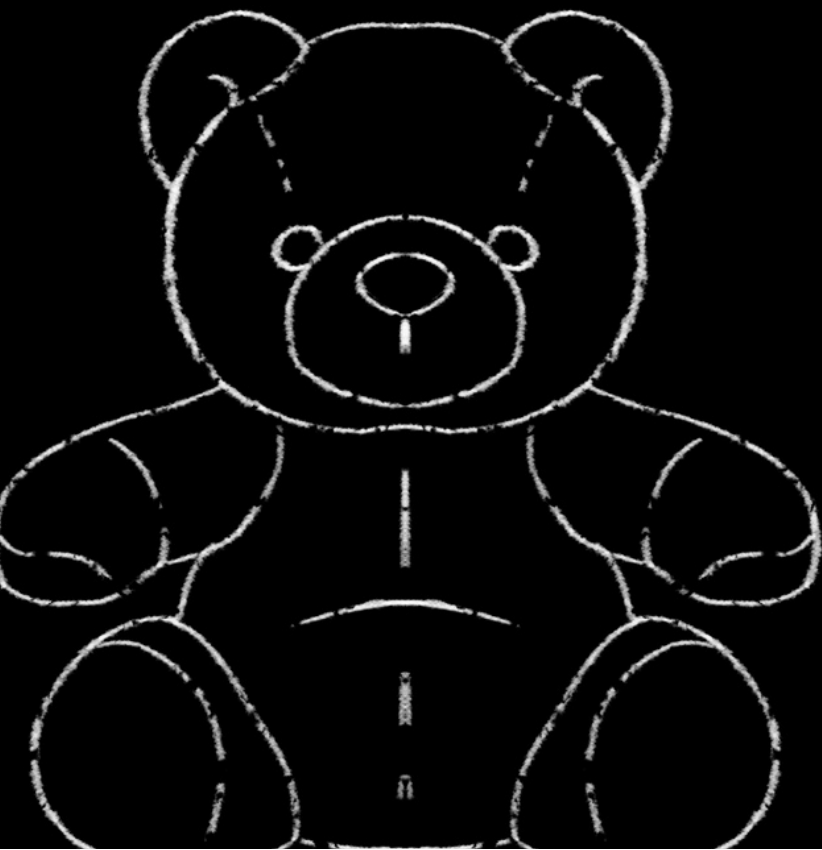




Figura 38. Fondo 1



Figura 39. Fondo 2



Figura 40. Fondo 3



Figura 41. Fondo 4



Figura 42. Fondo 5



Figura 43. Fondo 6

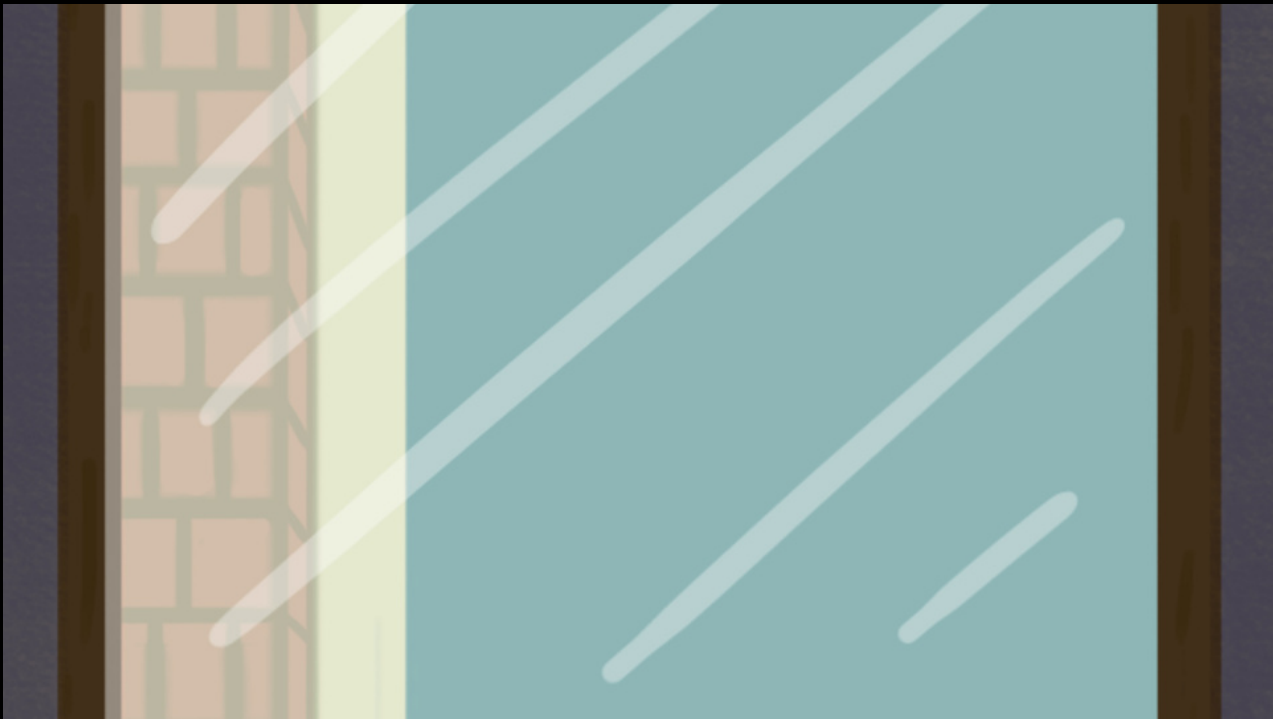


Figura 44. Fondo 7



Figura 45. Fondo 8

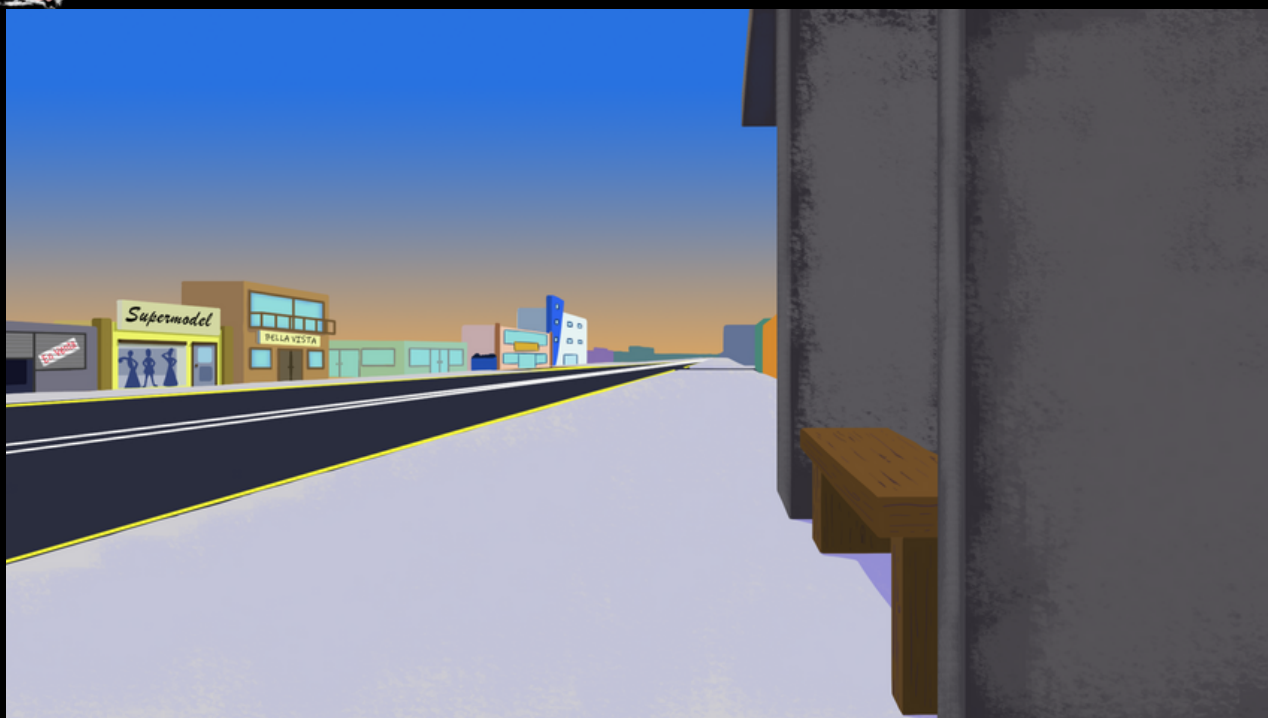


Figura 46. Fondo 9



Figura 47. Fondo 10

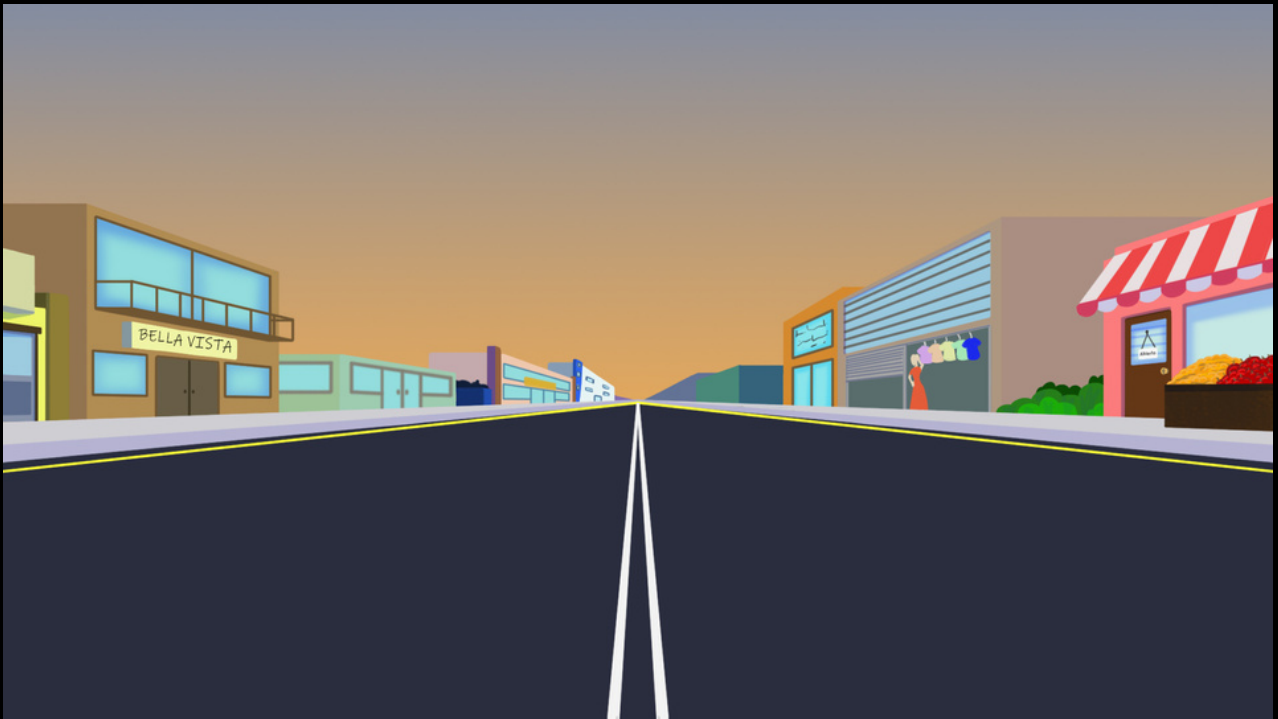


Figura 48. Fondo 11



Figura 49. Fondo 12

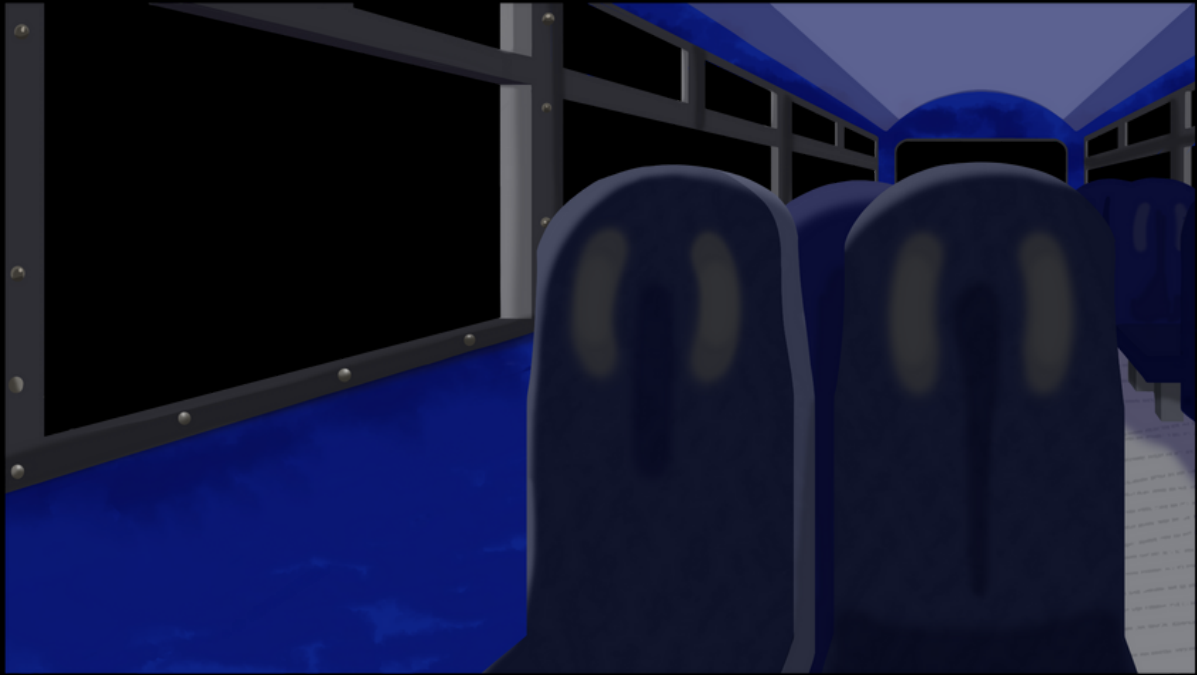
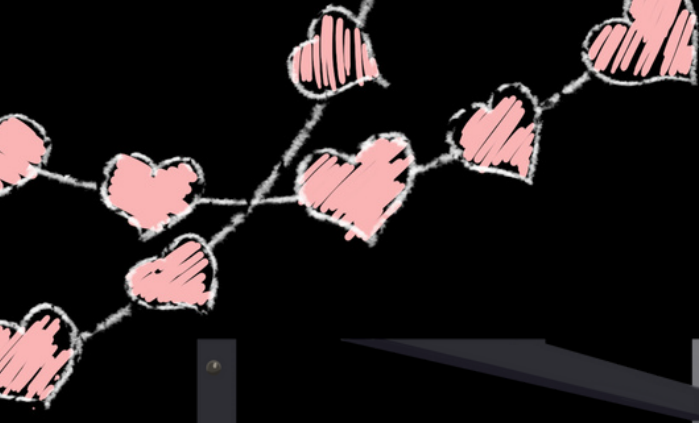


Figura 50. Fondo 13



Figura 51. Fondo 14



Figura 52. Fondo 15

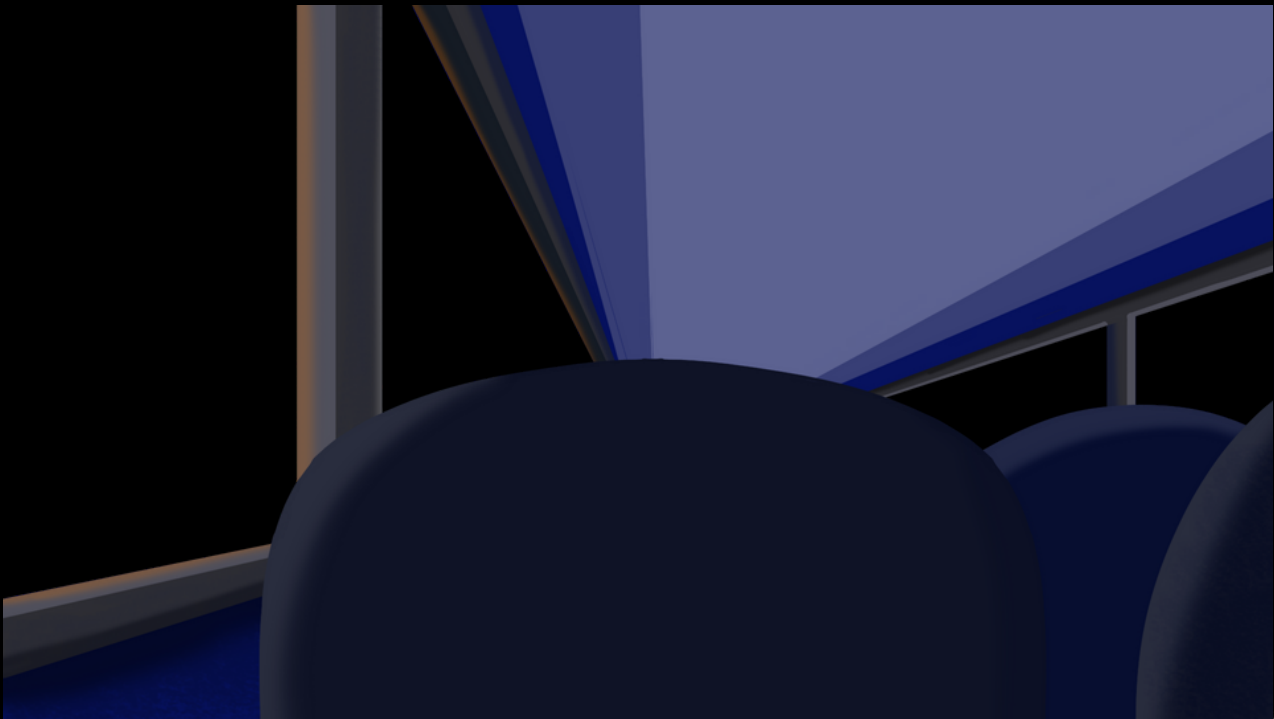


Figura 53. Fondo 16



Figura 54. Elemento complementario 1 para los fondos

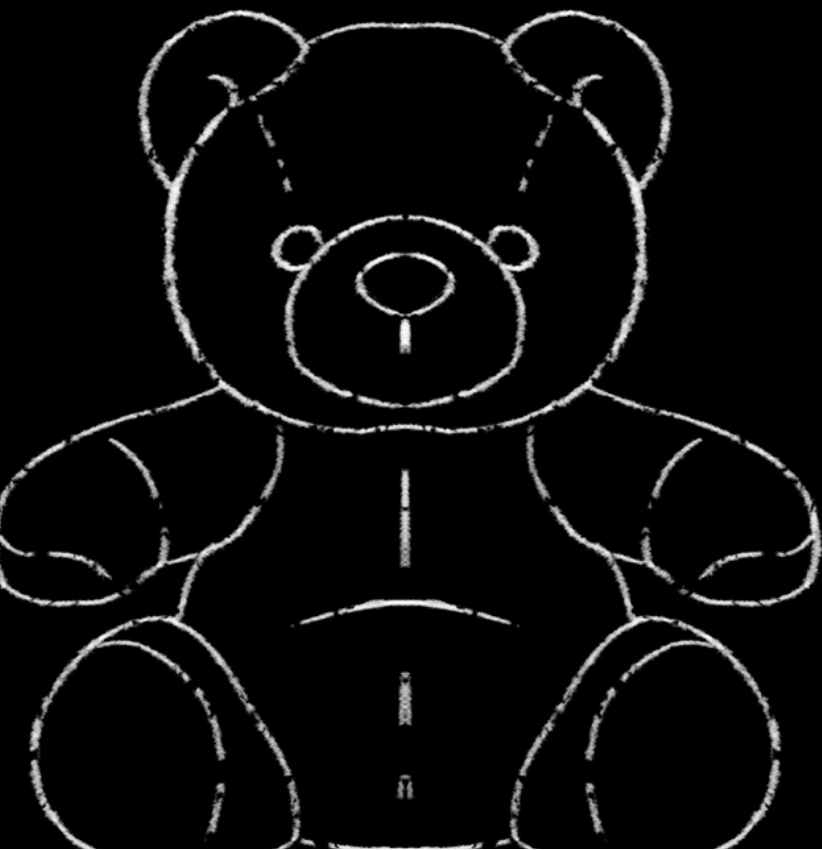


Figura 55. Elemento complementario 2 para los fondos



Figura 56. Elemento complementario 3 para los fondos

Producción



Animatic

Para comenzar el proceso de producción realicé un Animatic, este consiste en recopilar en un video imágenes con mayor detalle basado en el storyboard. Este contiene movimientos y, en mi caso, sonorización con música y efectos de sonido que posteriormente ayudarían a crear el sonido final del cortometraje.

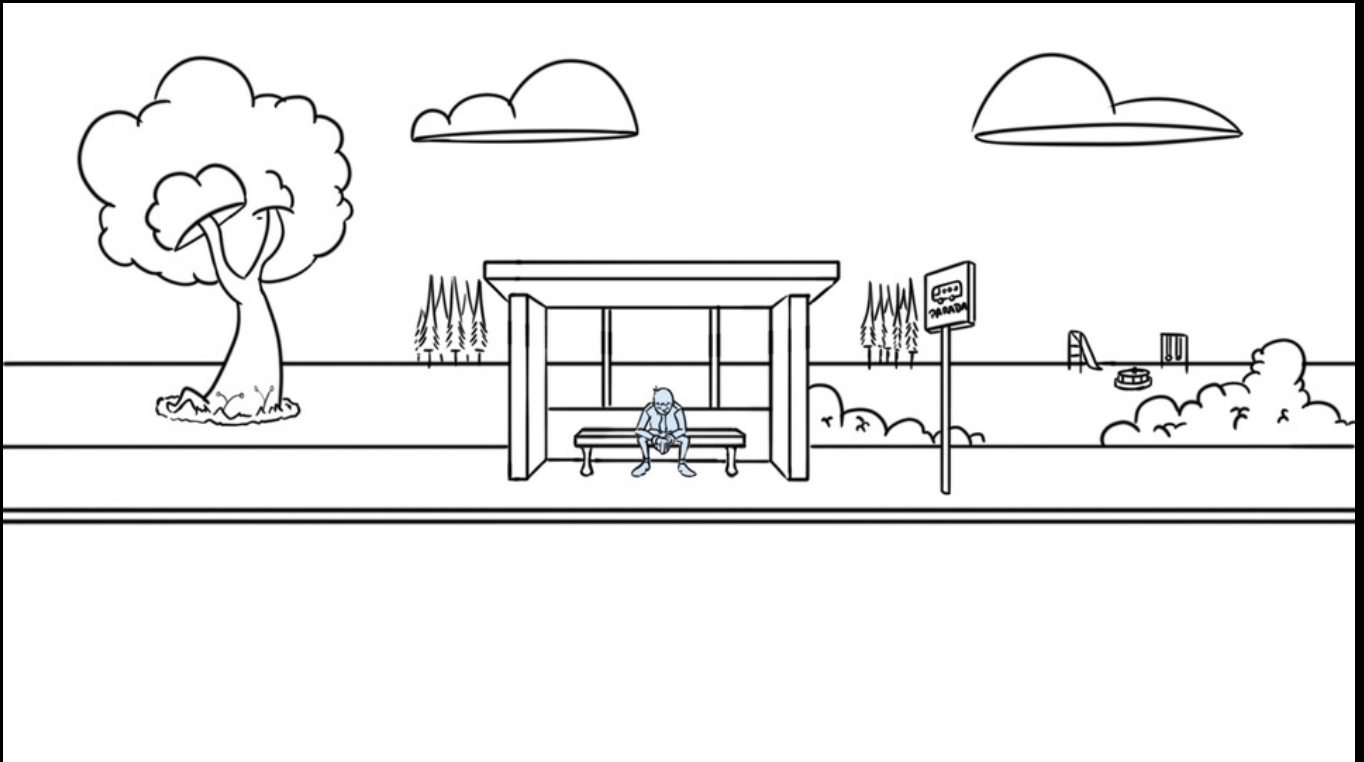


Figura 57. Animatic de la escena 1

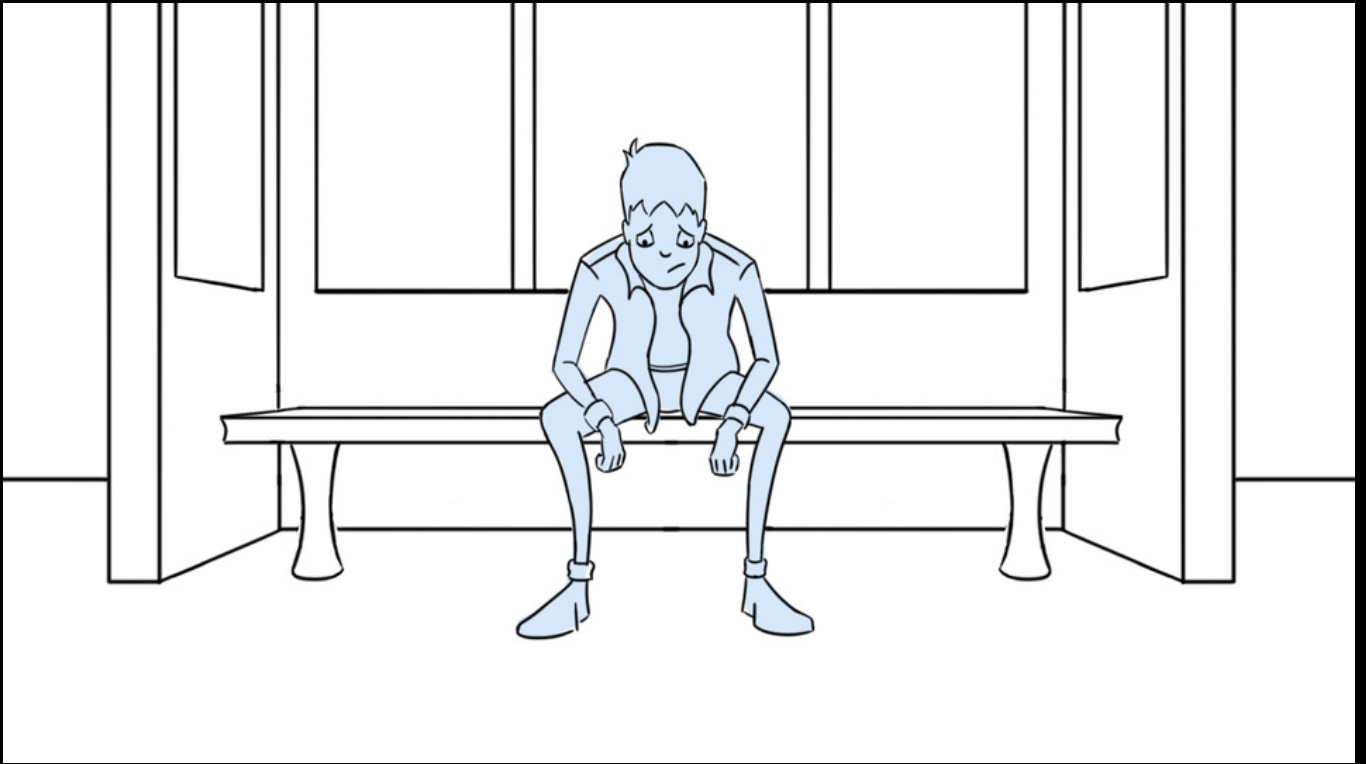


Figura 58. Animatic de la escena 2



Figura 59. Animatic de la escena 5

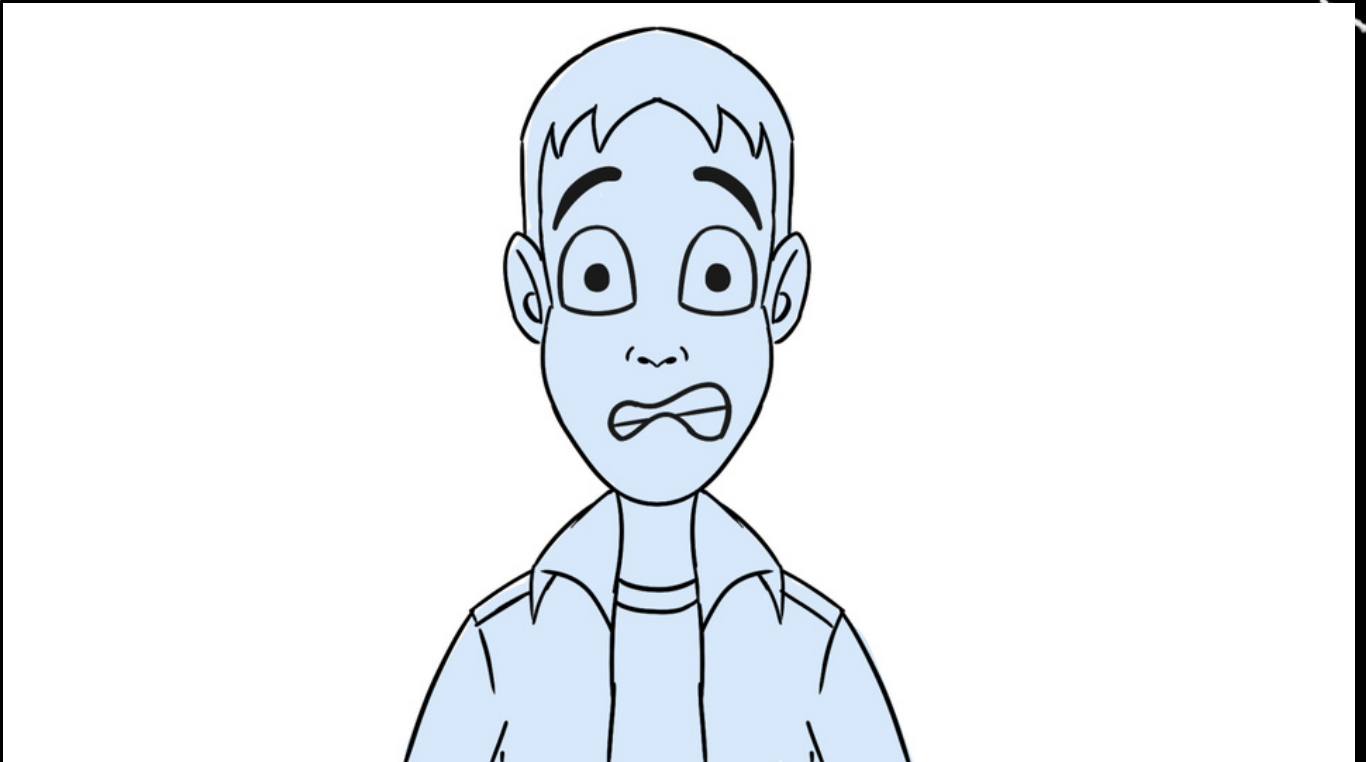


Figura 60. Animatic de la escena 9

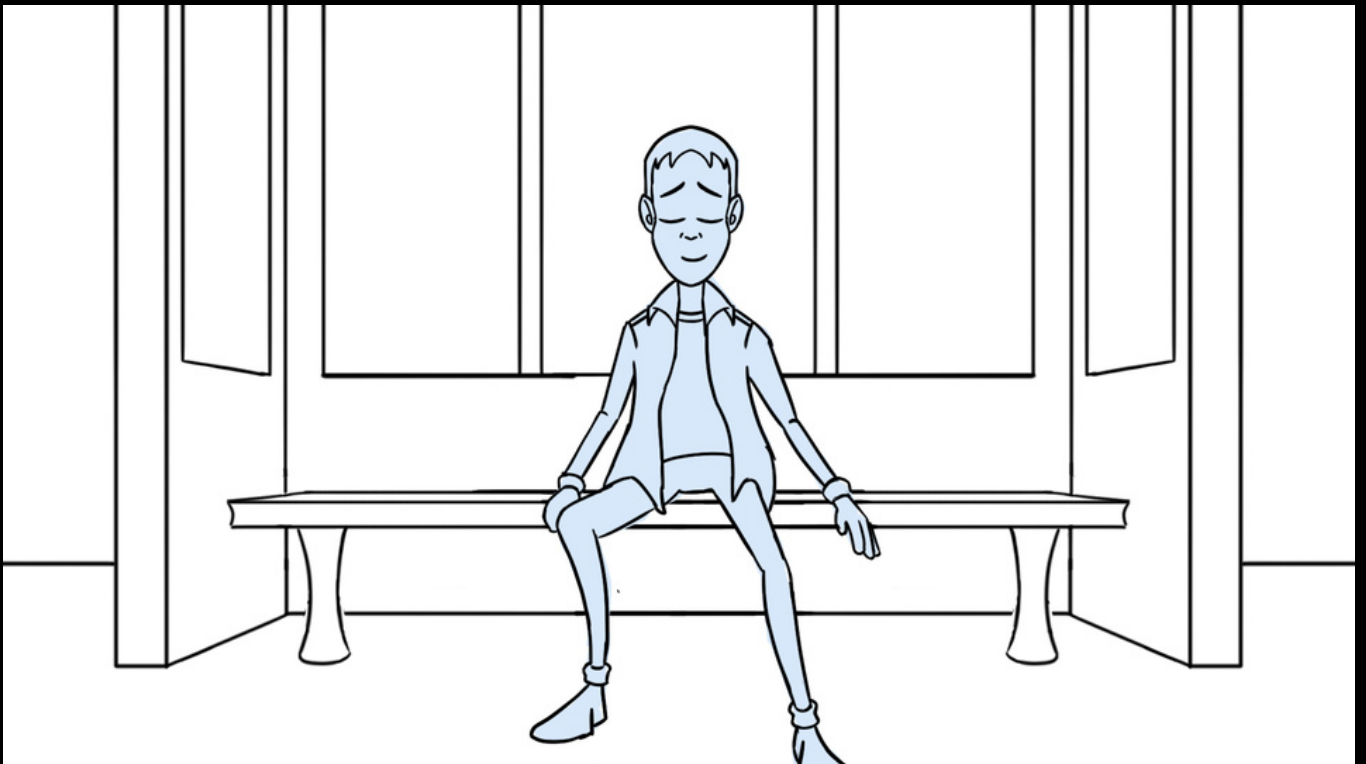


Figura 61. Animatic de la escena 13



Figura 62. Animatic de la escena 19



Figura 63. Animatic de la escena 22

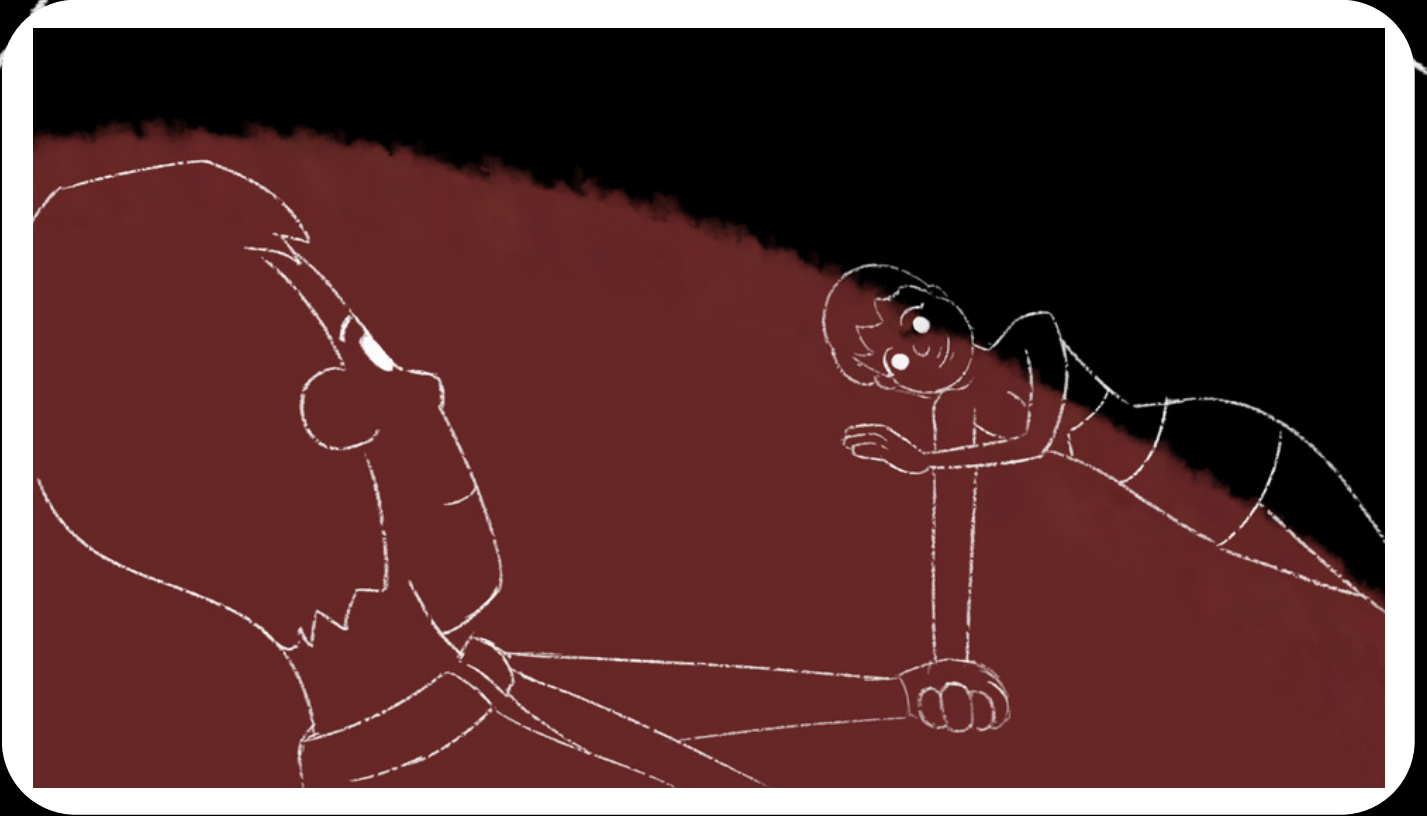


Figura 64. Animatic de la escena 26

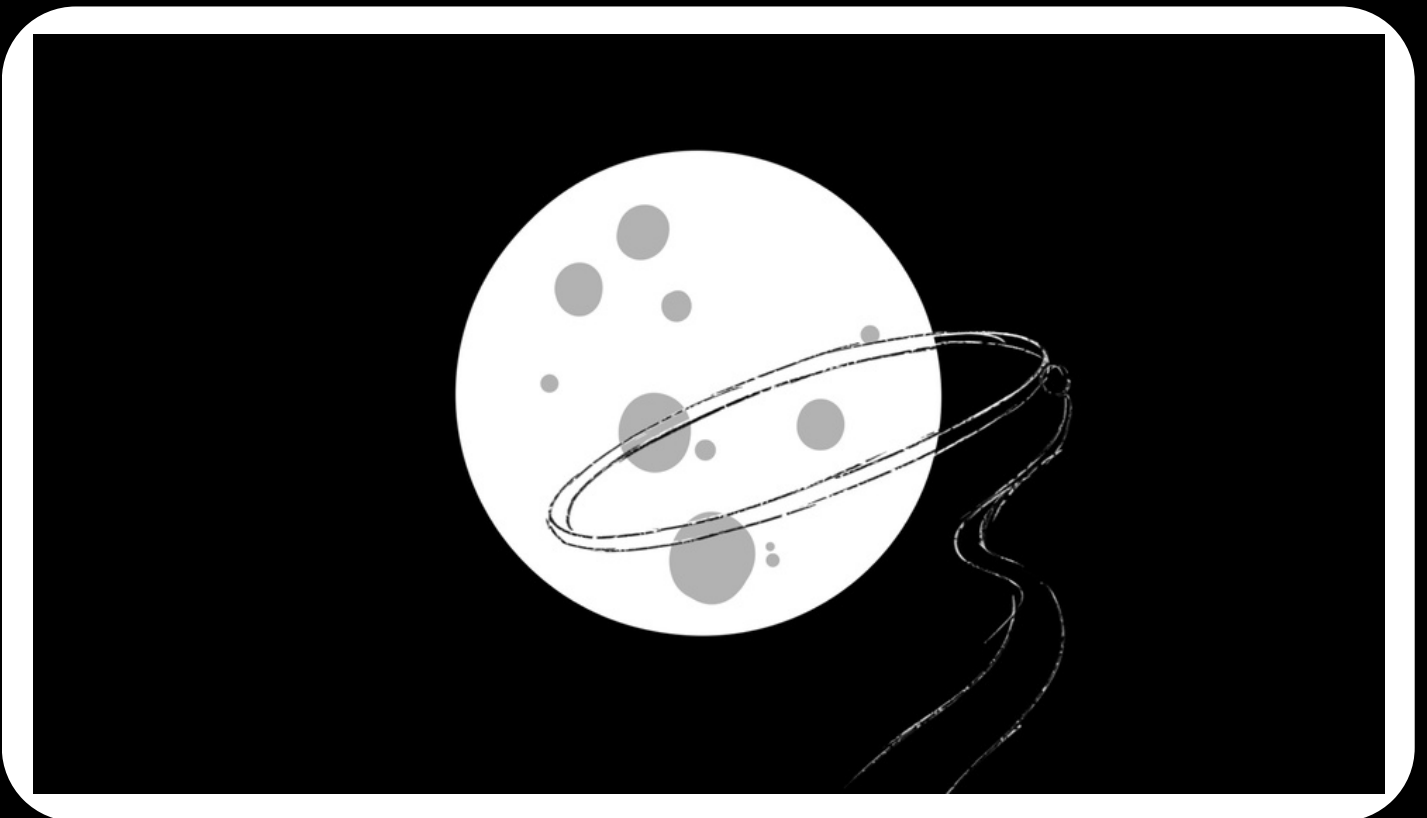


Figura 65. Animatic de la escena 32

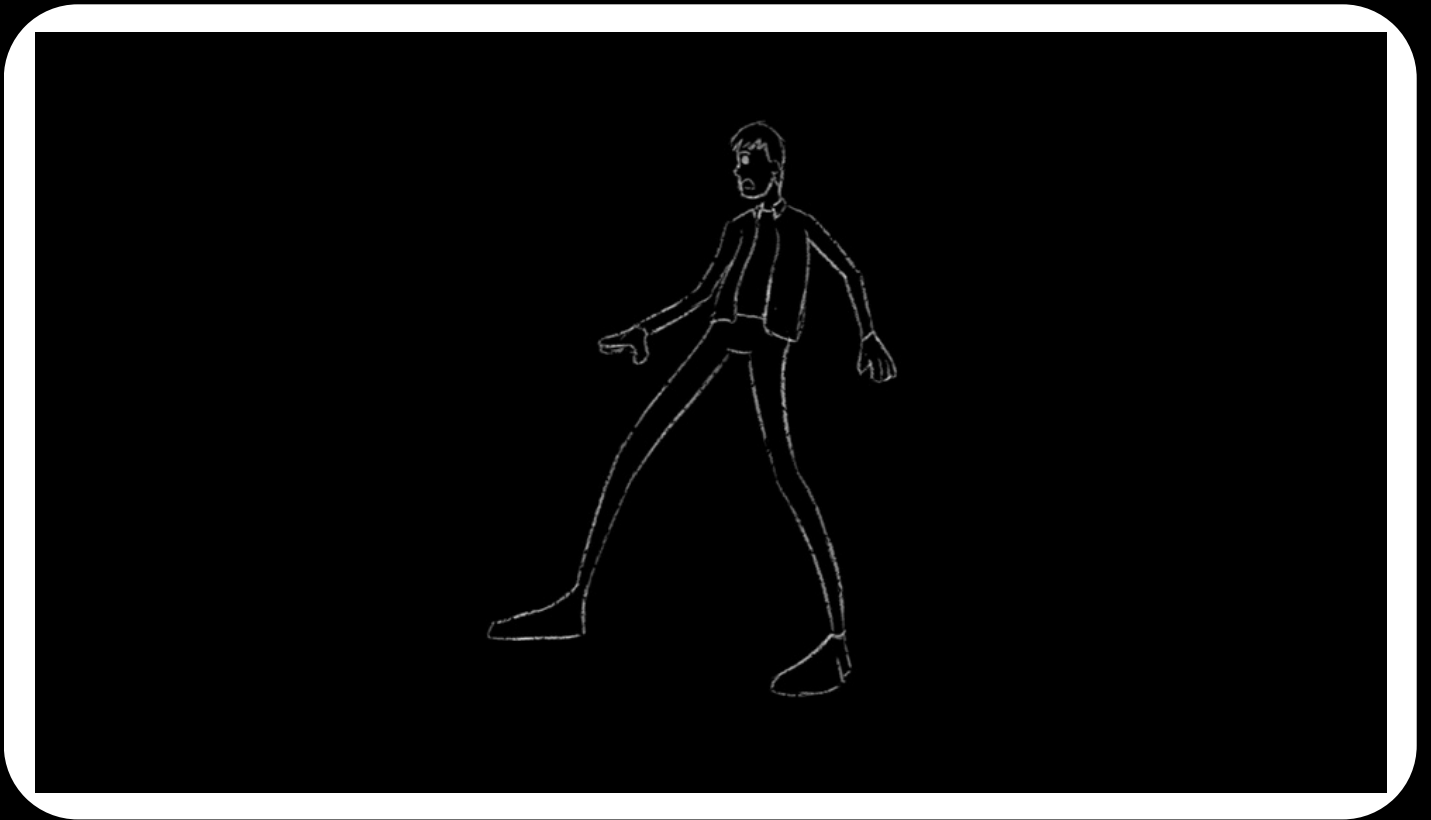
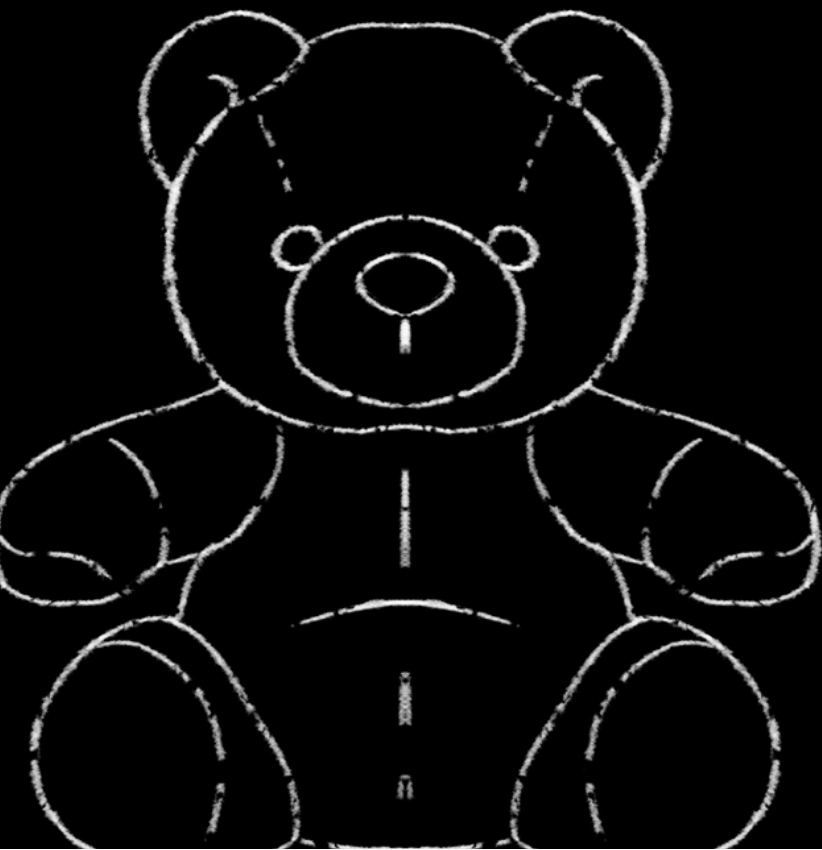


Figura 66. Animatic de la escena 36

Animación





La animación 2D es un proceso en el cual consiste de dibujar frame por frame para obtener una secuencia que, una vez compilada, se obtiene una ilusión de movimiento. Antiguamente, este proceso se realizaba a mano en hojas de papel con la ayuda de una mesa de luz, sin embargo, en la actualidad esto se puede realizar mediante una tableta digital y el software adecuado.

Para obtener la animación final del cortometraje primero se realiza diversos procesos, en mi caso, existe una primera etapa que es la Animación Base, en esta el personaje está compuesto de esqueletos con nula expresión facial en donde se analiza mayormente que la expresión corporal funcione.

La segunda etapa consiste en el Raft, en este obtenemos una imagen previa de como será la escena y en donde combinamos expresiones faciales y gestos corporales con mayor detalle.

Luego tenemos el Clean Up, en esta se dibuja la línea final sobre la línea raft, esta etapa debe ser cuidadosa y la línea debe rozar la perfección.

Una vez concluido el Clean Up entramos a la etapa de color, con la ayuda de la herramienta de color del Toon Boom Harmony se puede culminar esta etapa rápido y sin mayores problemas, eso sí, el Clean up tuvo que estar bien realizado para que no existan cambios y problemas al momento de colorear.

Por último, se realiza el proceso de sombreado, el cual mediante herramientas que proporciona el software de Toon Boom Harmony se pueden crear sombras casi perfectas.



Figura 67. Animación Base escena 11



Figura 68. Raft escena 11



Figura 69. Clean Up escena 11



Figura 70. Color escena 11



Figura 71. Sombras escena 11

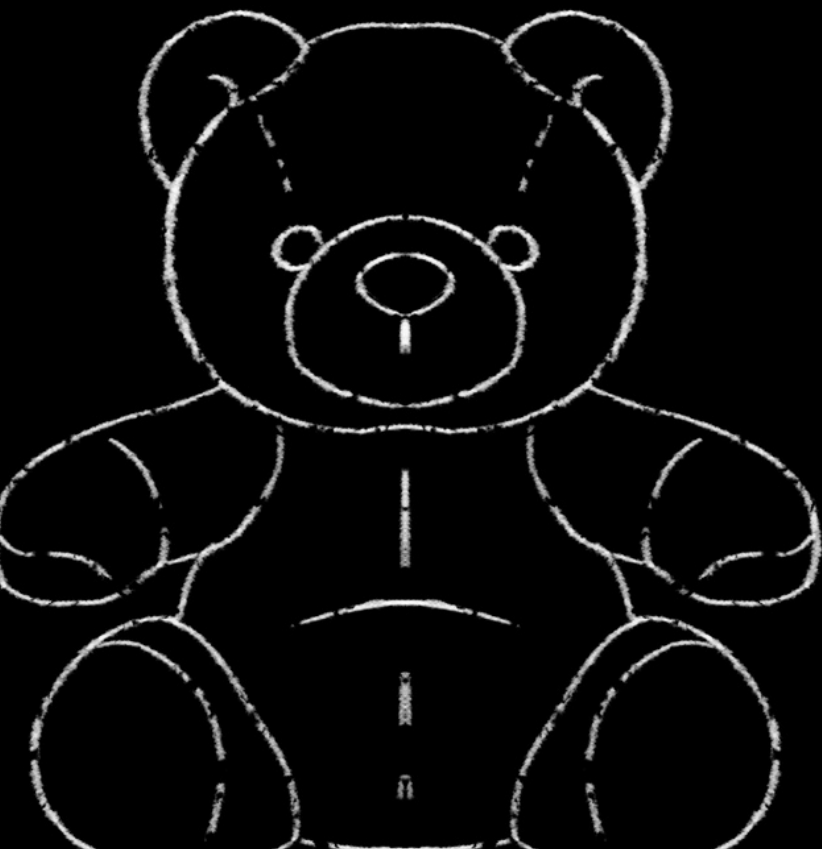
Dificultades de Producción

En mi caso, al no poseer una tableta digital con pantalla me dificultó el proceso de Clean Up haciendo que desarrolle la habilidad de mirar al monitor de mi computadora mientras mi mano realizaba trazos casi perfectos sin que mirara donde dibujara. Otra de las dificultades que tuve al realizar el cortometraje fue medir el timing de las acciones, existieron escenas en donde faltaron intermedios que ayuden a la fluidez de las acciones.

Además, tuve algunas complicaciones al realizar algunos fondos en donde la perspectiva era complicada y, específicamente, en la parte del bus cuando tenía que haber un fondo moviéndose para dar esta sensación de continuo movimiento del bus, sin embargo, al ser un proyecto 2D con fondos 2D los objetos a veces llegaban a verse demasiado planos.



Post Producción





Para finalizar, existen elementos que no se pueden agregar en en animación tradicional o, aunque se pueda, toma demasiado tiempo y no es rentable, tal es el caso de detalles de partículas que se realizaron con Maxon Red Giant una vez terminada la animación 2D en Toon Boom Harmony



Figura 72. Particular agregado en Post Producción

Dificultades de Post Producción

Existieron dificultades al agregar filtros en el mundo real de la animación ya que la piel de los protagonistas tendían a tornarse a tonalidades naranjas, además, cuando se aplicó filtros de ambiente al mundo imaginario surgieron problemas de visibilidad con la línea blanca del mundo imaginario.

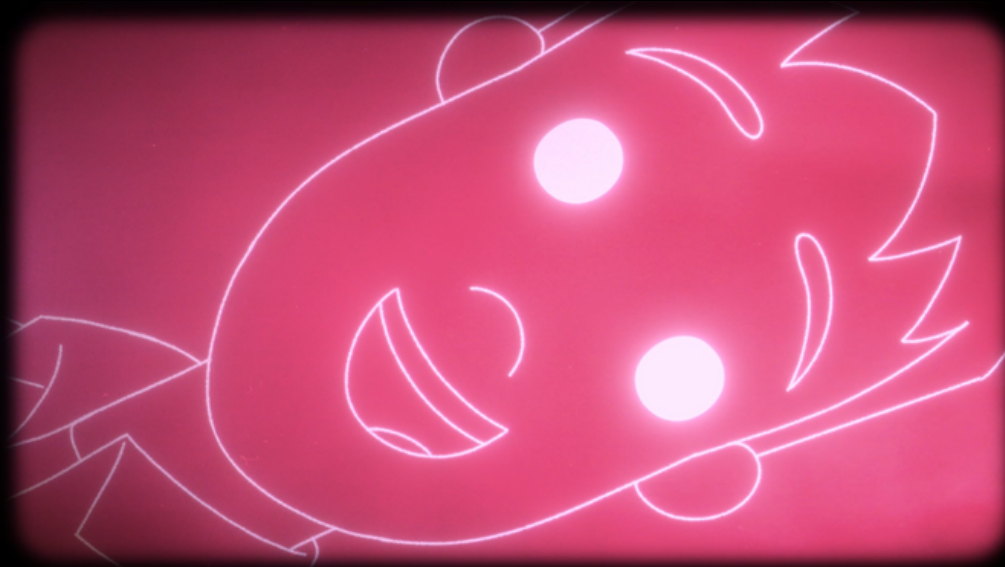
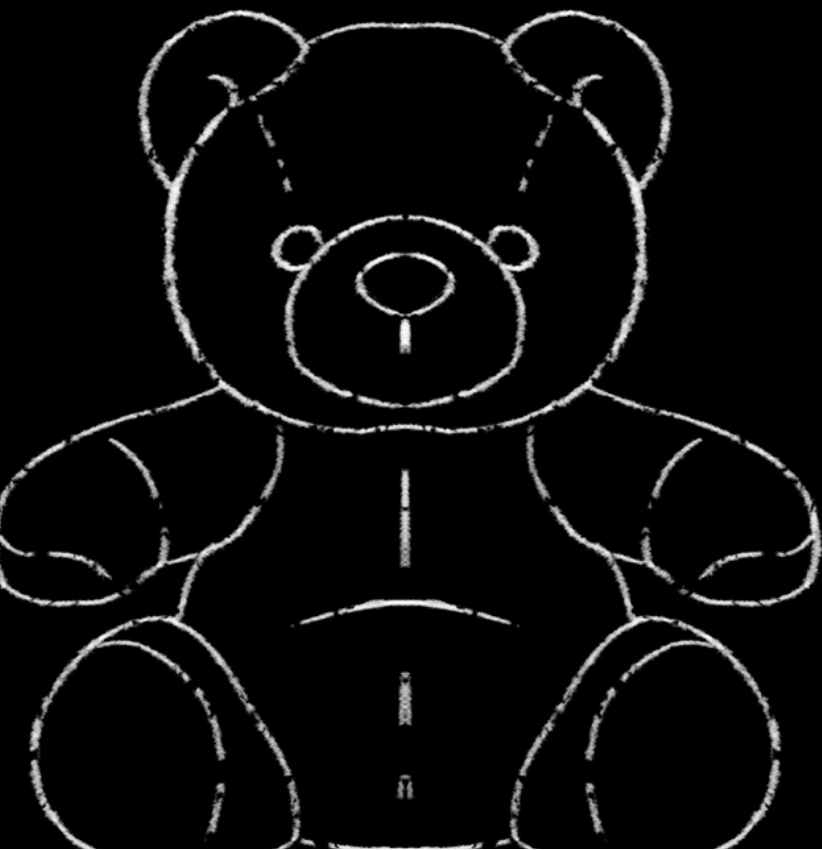


Figura 73. Problema de saturación en la Post Producción

Conclusiones



Crear un cortometraje fue una de las cosas más difíciles y gratificantes que ocurrieron durante mi etapa universitaria, surgieron demasiados problemas durante la producción del cortometraje que finalmente fueron resueltos con éxito. Esta etapa me enseñó cuales son los pasos para hacer una producción y cuales son las cosas que quiero aplicar para el desarrollo de un futuro proyecto.

Durante la pre producción del cortometraje aprendí la importancia del detallismo, ya que añadir detalles a los fondos, storyboards, personajes y artes en general, ayudan a disminuir la carga al momento de la producción, genera un mejor ritmo de trabajo al tener todo el desarrollo visual establecido con anterioridad.

Por otra parte, seguir un pipeline me ayudó a llevar un orden dentro de la producción, saltarse pasos durante el trabajo de mi cortometraje hubiera resultado contraproducente para obtener la culminación del proyecto. Es por esto que, llevar una organización tanto de tiempo de trabajo como una correcta organización en el manejo de las carpetas dentro de mi computador, optimizaron el tiempo de mi trabajo, caso contrario no creo que se pudiera llegar al objetivo antes del deadline.

En conclusión, estoy feliz con el producto final del cortometraje, al inicio de mi carrera universitaria no imaginaba que tenía la capacidad de obtener un producto como este, sin embargo el esfuerzo constante lograron que pueda mostrar el producto final de

meses de trabajo. Aunque existieron dificultades durante todas las etapas del desarrollo de este cortometraje, la ayuda de todos los profesores y la ayuda externa que recibí, como tutoriales, hicieron que este cortometraje pueda salir a la luz sin problema.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BBC News Mundo. (2017, 25 octubre). *Por qué es tan importante soñar despierto.*

<https://www.bbc.com/mundo/noticias-41741895>

Montilla, F. (1953). DISCIPLINA PEDAGOGICA EN EL «SOÑAR DESPIERTO».

Revista Española de Pedagogía, 11(44), 579–582.

<http://www.jstor.org/stable/23761709>

Pérez, G. (2002). El sueño lúcido: Cómo mejorar su vida mientras duerme. El sueño lúcido.