

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**El demonio de mis pesadillas**

**Natalia Alejandra López Paredes**

**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**

**El demonio de mis pesadillas**

**Natalia Alejandra López Paredes**

**Nombre del profesor, Título académico**

**Gabriela A. Vayas Rodríguez, M.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: Natalia Alejandra López Paredes

Código: 00206530

Cédula de identidad: 1725260499

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## **UNPUBLISHED DOCUMENT**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**

El demonio de mis pesadillas es un cortometraje animado con motion graphics donde el principal objetivo fue plasmar una historia narrada de una manera entretenida y atractiva para la vista de todos los espectadores. En él hay desafíos de transiciones, juego de colores y muchísima vida otorgada con el movimiento de cada elemento colocado dentro de la composición. En las siguientes páginas se encuentra el proceso de realización para esta pieza donde se detallan los elementos utilizados y las técnicas de animación motion graphics como el uso de rigging con herramientas del software empleado y la ayuda de plugins.

Palabras clave: Narración, Motion Graphics, Sueños, Pesadillas, Escuela, Mamá, Movimiento.

## **ABSTRACT**

The demon of my nightmares is a short film animated with motion graphics where the main objective was to capture a narrated story in an entertaining and attractive way for the viewers. In it there are challenges of transitions, color game and a lot of life given with the movement of each element placed within the composition. In the following pages you will find the realization process for this piece where the elements used and the motion graphics animation techniques are detailed, as well as the use of rigging with software tools and the help of plugins.

Keywords: Narration, Motion Graphics, Dreams, Nightmares, School, Mom, Movement.

## TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	12
Ficha técnica.....	13
Preproducción.....	14
Idea Inicial.....	15
Investigación.....	16
Referencias de estilo.....	20
Personajes.....	22
Fondo y paletas de color.....	38
Guión.....	41
Producción.....	42
Elaboración de Animatic.....	43
Animación.....	45
Dificultades de producción.....	46
Correcciones.....	47
Postproducción.....	48
Proceso de postproducción.....	49
Dificultades de postproducción.....	50
Conclusiones.....	51
Referencias.....	52
Anexos.....	54

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura #1. Sueño y tiempo.....	16
Figura #2. Dormir entre páginas.....	17
Figura #3. Galaxia.....	18
Figura #4. Atrapar.....	18
Figura #5. Desdoblarse.....	19
Figura #6. Un antídoto de la insatisfacción -Referencia de estilo.....	20
Figura # 7. ¿Por qué la existencia de la vida extraterrestre sería nuestra condena? -Referencia de estilo.....	20
Figura #8. The Story of Coffee -Referencia de estilo.....	21
Figura #9. Motionlab showreel -Referencia de estilo.....	21
Figura #10. Opciones Lía (a).....	23
Figura #11. Opciones Lía (b).....	23
Figura #12. Opciones Mamá (a).....	24
Figura #13. Opciones Mamá (b).....	24
Figura #14. Opciones Valentina (a).....	25
Figura #15. Opciones Valentina (b).....	25
Figura #16. Opción 1 Personajes.....	26
Figura #17. Estructura Lía.....	27
Figura #18. Poses Lía.....	27
Figura #19. Expresiones Lía.....	28
Figura #20. Turn around Lía.....	28
Figura #21. Color Lía.....	29



Figura #22. Color B/N Lía.....	29
Figura #23. Estructura Mamá.....	30
Figura #24. Poses Mamá.....	30
Figura #25. Expresiones Mamá.....	31
Figura #26. Turn around Mamá.....	31
Figura #27. Color Mamá.....	32
Figura #28. Color B/N Mamá.....	32
Figura #29. Estructura Valentina.....	33
Figura #30. Poses Valentina.....	33
Figura #31. Expresiones Valentina.....	34
Figura #32. Turn around Valentina.....	34
Figura #33. Color Valentina.....	35
Figura #34. Color B/N Valentina.....	35
Figura #35. Siluetas Personajes Definitivos.....	36
Figura #36. Personajes Definitivos.....	37
Figura #37. Personajes Definitivos B/N.....	37
Figura #38. Paleta carrusel.....	39
Figura #39. Paleta bus.....	39
Figura #40. Paleta Lía.....	40
Figura #41. Paleta pastel de cumpleaños.....	40
Figura #42. Animatic lluvia.....	43
Figura #43. Animatic texto.....	43

Figura #44. Animatic cabeza.....	43
Figura #45. Animatic bus.....	44
Figura #46. Animatic patio.....	44
Figura #47. Animatic lipsync.....	44
Figura #48. Proceso - escenas.....	45
Figura #49. Proceso - elementos.....	45
Figura #50. Proceso - animatic vs final.....	45
Figura #51. Proceso – rigging.....	45
Figura #52. Dificultades - pixel.....	46
Figura #53. Dificultades - cuadrúpedos.....	46
Figura #54. Dificultades - fluidos.....	46
Figura #55. Correcciones - pixel.....	47
Figura #56. Correcciones - cuadrúpedos.....	47
Figura #57. Correcciones - fluidos.....	47
Figura #58. Fiverr contacto.....	49
Figura #59. Solicitud de sound fx.....	49
Figura #60. Solicitud de sound fx final.....	50

# EL DEMONIO DE MIS PESADILLAS

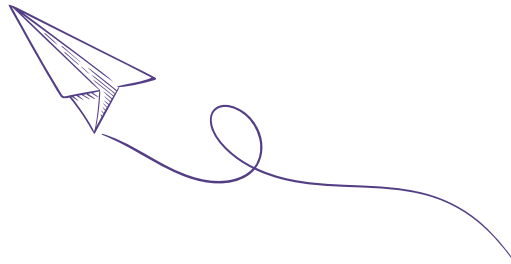
**UN CORTO MOTION GRAPHICS**

Creado por

*Natalia López*



# INTRODUCCIÓN



Todos soñamos y no es raro sufrir de pesadillas. El problema es cuando estas se vuelven tan frecuentes que se convierten en un trastorno y comenzamos a tratar de interpretarlas asumiendo que quizá puedan contener mensajes. Esto es lo que le ocurrió a Lía, una pequeña niña que sufre trastorno de pesadillas probablemente ocasionado por un horripilante grito. Sus días se vuelven insoportables y lo único que la calma es un carrusel. Un día este se rompe y el terror regresa con más fuerza a su vida pero unas pequeñas pistas sobre el por qué de su trastorno comienzan a aparecer. Lía ya no puede más y decide tomar cartas en el asunto pero sus acciones podrían verse truncadas por alguien inesperado.

# FICHA TÉCNICA

## TIPO DE PRODUCTO

Cortometraje motion graphics

## NOMBRE DEL CORTOMETRAJE

El demonio de mis pesadillas

## DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN

Natalia Alejandra López Paredes

## STORYLINE

Una niña comienza a experimentar trastorno de pesadillas con alguien atemorizándola en sus sueños, mientras que en la vida real, corre peligro de quien menos lo espera.

## TÉCNICA

Motion graphics 2D

## DURACIÓN

0:04:28:11

## FORMATO

MP4, FullHD 1920x1080

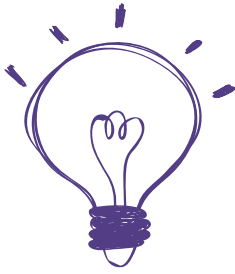
## FECHA DE PRODUCCIÓN

2023



**PREPRODUCCIÓN**

# IDEA INICIAL



Hay pocas personas que tienen la capacidad de recordar sus sueños y yo soy una de ellas. Desde pequeña he recordado cada sueño que he tenido, literalmente, sean buenos o malos. Es por ello que en estos 23 años de mi existencia me han ocurrido desde déjà vu hasta encuentros con entes en este mundo extracorpóreo. Un día a mis 16 años tuve un sueño donde vi una niña demoníaca que tenía ojos intensamente rojos y que portaba un cabello largo y negro, vestía harapos y me sonreía. Recuerdo que la sensación que tuve al verla fue de terror y escalofríos. En resumen, ella me siguió en varios sueños más hasta que logre confrontarla y es (de este suceso y mis gustos por lo escalofriante) en donde se basó mi idea para este proyecto.

# INVESTIGACIÓN

## SUEÑOS

Los sueños son una experiencia que todo ser humano ha podido experimentar mientras duerme. Se pueden catalogar como “una necesidad biológica que permite reestablecer las funciones físicas y psicológicas esenciales para un pleno rendimiento” (Instituto del Sueño, s.f., pár. 1). Es un tema de mucha curiosidad para personas que buscan explicar mejor el por qué ocurren, cómo y en qué tiempo suceden dentro de nuestro horario de dormir, entre otras cosas más, especialmente para científicos. Mientras se sueña, los seres humanos suelen experimentar distintas etapas o fases que ocupan el tiempo total en el que una persona duerme. “Estas son dos y se diferencian básicamente, por la actividad que presentan los músculos, el movimiento que realizan los ojos y lo que hace el cerebro durante el sueño. De todos estos síntomas, la principal diferencia en los sueños es si existe presencia de movimiento rápido de ojos ‘REM’ (Rapid Eye Movement) o no, ‘NREM’ (No-Rapid Eye Movement)” (García, J. s.f., sección Las fases en la fisiología del sueño, pár. 1). Ahora bien, ¿cuál ocurre primero? La primera etapa del sueño en ocurrir es la fase NREM o también conocida como el sueño lento. Esta comienza desde que los ojos se cierran y finaliza luego de atravesar por aproximadamente 4 etapas, luego de ella viene la fase REM donde los movimientos oculares aumentan considerablemente y se presentan con mayor duración de tiempo. En la primera etapa de NREM, los músculos comienzan a relajarse y la respiración es mucho más lenta y regular.



**Figura #1. Sueño y tiempo.**

Esto constituye un mínimo porcentaje de la fase y se la define como una etapa de sueño ligero donde es muy fácil despertar. En esta etapa pueden ocurrir lo que muchos describen como la ‘sensación de estar cayendo’, conocida científicamente como sacudidas hípnicas. La segunda etapa ocupa más de la mitad del porcentaje total de la fase NREM y en ella, el sueño es más profundo, pero aún es posible despertar con facilidad. Sin embargo, a diferencia de la primera etapa, aquí la persona sabe que estuvo durmiendo. Esto debido a que “las ondas cerebrales se vuelven más lentas a medida que el organismo se prepara para la siguiente etapa del sueño” (Instituto Superior de Estudios Psicológicos ISEP, s.f., pár. 3). Durante la tercera etapa, existe abundancia de ondas cerebrales lentas, movimiento muscular muy débil, leve frecuencia cardíaca y disminución considerable de la respiración en general. Es en esta etapa donde se presentan episodios de terror nocturno en niños, episodios de sonambulismo y los sueños en sí. Nótese que en esta etapa ya es fácil sentir el descanso reparador que debería brindar un sueño pero que, si se intenta recordar lo que se experimentó en esta fase es muy complicado lograrlo. Podrían reconocerse fragmentos de un sueño o no recordarse absolutamente nada. A continuación, viene la fase REM. Esta fase está presente cuando ya se haya cumplido por completo la fase NREM. “Aquí ya se presentan los sueños



# INVESTIGACIÓN

como tal y se la puede conocer también por ser un 'sueño paradójico'. Esto debido al alto nivel de actividad cerebral a la vez que el mismo está completamente dormido" (Instituto Superior de Estudios Psicológicos ISEP, s.f., pár. 5). En esta fase, existen "altas cantidades de percepciones alucinantes, imágenes muy raras que cambian rápidamente, alto grado de indiferenciación entre lo real y lo irreal, mínimo nivel de reflexión moral o ética, falta de estabilidad en la orientación de tiempo y lugar (las épocas y lugares pueden fusionarse), creación de narrativa muy presente para que se vean 'lógicos', incremento e intensificación de emociones, sentimiento de lucha o huida presente, control casi nulo" (García, J. s.f., sección Los sueños en fase REM). Muchos científicos consideran que el sueño REM está relacionado con recuerdos y el diario vivir y a través de ello dan fe de que los bebés tienen una alta cantidad de sueños REM.

## TIPOS DE SUEÑOS

Los humanos poseen sueños similares que pueden ser agrupados. Existen sueños "convencionales, recurrentes, pesadillas, lúcidos, proféticos, falsos despertares, 'daydreams', sanadores, metafóricos, creativos e inspiradores" (Montagud, N. 2021).

Los convencionales son los que tratan sobre lo cotidiano en nuestra vida o temas propios de interés. Aquí aparecen, como personajes principales, la familia, los amigos, entre otros. El desarrollo de narrativa se basa en experiencias comunes como querer ir de viaje, rendir un examen, etc.

Los recurrentes son, como su nombre lo indica, aquellos que se repiten cada cierto tiempo.

Aquí el papel estrella lo tendrá siempre el o los mismos personajes, la misma situación e incluso el mismo lugar.



**Figura #2. Dormir entre páginas.**

Las pesadillas, son aquellos sueños que tienden a ser incómodos y desagradables al presentar situaciones de alto riesgo, pánico, y malestar en general. Generan respuestas emocionalmente negativas y producen estrés, ansiedad, miedo y hasta tristeza.

Los sueños lúcidos son esos donde la persona que los tiene sabe que los está soñando de manera muy consciente. En este tipo de sueños, el 'control' es característico.

Los sueños proféticos presentan una realidad postsueño. Pueden ser catalogados como míticos, paranormales, o mejor aún, como profecías. Ha habido testimonios que relatan haber sido visitados por espectros, o haber experimentado algo irrealmente místico. Un ejemplo de estos sueños es cuando la gente afirma haber sido visitada por familiares muertos, etc. Los falsos despertares son esos sueños donde parece que ya hemos estado realizando la rutina diaria, pero despertamos y aún seguimos donde nos habíamos dormido. Por otra parte, 'daydreams' significa que la persona, mientras está en vigilia, está soñando.

# INVESTIGACIÓN



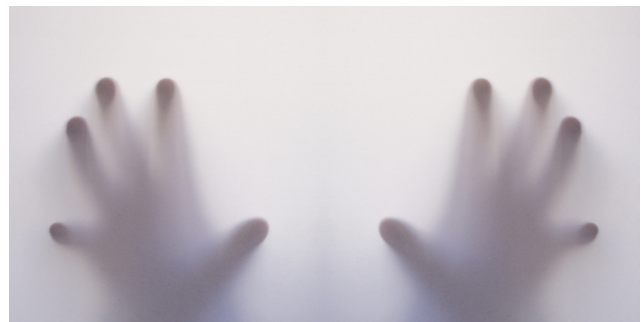
**Figura #3. Galaxia.**

## PESADILLAS

Según un artículo publicado por Mayo Clinic, una pesadilla es “un sueño perturbador relacionado con sentimientos negativos, como ansiedad o miedo que te despiertan. Las pesadillas son comunes en niños, pero pueden manifestarse a cualquier edad” (2017, párr. 1).

Se cree que estas se presentan a la temprana edad de 3 a 6 años pero que tienden a disminuir considerablemente a partir de los 10 años. Como un dato curioso, las mujeres son biológicamente más susceptibles a tener pesadillas durante la adolescencia y la adultez joven en sí que los hombres. Ahora, existe una diferencia entre poseer pesadillas en un período de tiempo no tan regular versus tener un trastorno de pesadillas. Este último es raro y se diagnostica cuando las pesadillas ocurren con mucha frecuencia. Este trastorno genera miedo a dormir, interrupción de sueño, angustia y ansiedad. Las pesadillas pueden llegar a sentirse muy pero muy reales y se vuelven más perturbadoras a medida que el sueño se desarrolla. Generalmente, el objetivo principal de quien tiene pesadillas es sobrevivir. Las pesadillas no solo producen síntomas emocionales, sino que también generan síntomas físicos como transpiración, palpitaciones aceleradas, temblores en el cuerpo, etc. Asimismo, es complejo volver a dormir después de tener

Es decir, se lo ve alejado de la realidad, pero está ahí. Los sueños sanadores pertenecen al mundo de la telequinesis, la curación, etc., mientras muestran el supuesto deseo de ayudar. Los metafóricos son aquellos que presentan situaciones no reales pero que, si se los hace ‘interpretar’, manifiestan deseos de hacer determinadas acciones. Por último, los creativos son aquellos donde la persona es capaz de imaginar o solucionar los problemas que tuvo anteriormente en la vida real.



**Figura #4. Atrapar.**

una pesadilla y cabe destacar el nivel de claridad que se tiene de este tipo de sueño al despertar. Esta situación puede convertirse en un trastorno cuando afecta el diario vivir generando indisposición en el día, ansiedad, miedo persistente, problemas de concentración, fatiga, miedo a la oscuridad, no se puede olvidar las imágenes que se vieron en la pesadilla, problemas para desenvolverse en actividades importantes como el trabajo y el estudio, entre otras cosas. Según estudios médicos y científicos, existen diversos factores o causas que conllevan la generación de pesadillas en los horarios de descanso. Mayo Clinic ha recopilado información al respecto y nombra específicamente al estrés, la ansiedad, un trauma previo, privación del sueño, medicamentos, abuso de sustancias como el alcohol, depresión, libros y películas de terror. Asimismo, se cree que sufrir de pesadillas puede llegar a ser un tema hereditario donde los antecesores presentaron parasomnias del sueño en general. Nótese que, si el trastorno está sumamente presente, este puede llegar a motivar pensamientos suicidas.

# INVESTIGACIÓN

## EXPERIENCIA EXTRACORPÓREA

“Ese fenómeno no es otro que el de la percepción inequívoca, lúcida y realista, de que una parte de quienes somos se separa transitoriamente de nuestro cuerpo físico a veces cuando éste está en estado de reposo, bajo los efectos de un trauma o anestésico, o bien mientras realiza alguna actividad cotidiana, haciéndolo frecuentemente bajo la forma de un doble idéntico al cuerpo físico, pero bastante más etéreo que aquél” (González, J., 2014, pág. 19). Este tipo de experiencia se cree posible para aquellos amantes del espiritismo, meditación y chamanismo. Relatan que tener una experiencia extracorpórea significa salir del cuerpo momentáneamente para explorar una dimensión desconocida. Se cree que lo que sale del cuerpo es el alma como tal y ésta puede ser descrita como una energía luminosa o como materia no visible. Para evidenciar que se ha vivido esta experiencia, la persona debe identificar que se encuentra en un espacio diferente al que se halla su cuerpo físico al que, en ocasiones, puede llegar a ser visible desde su perspectiva pero que, lo más importante es que sienta su conciencia muy lúcida durante la experiencia. Tener una experiencia extracorpórea puede llegar a simbolizar un ‘don’.

*¿Cómo ocurre esta experiencia extracorpórea?*

Según Giurfa, cuando uno duerme, el alma sale a recorrer la 5ta dimensión a partir de la glándula pineal. Cree en la posibilidad de viajar a distintos lugares, países, hablar con almas de otros, etc (s.f., pár. 1).

*¿Qué puede pasar en una experiencia como ésta?*



**Figura #5. Desdoblarse.**

El cuerpo astral puede llegar a atravesar objetos imposibles en la realidad y también puede recorrer distancias a determinados lugares. .

*¿Quién está más propenso a tener una experiencia extracorpórea?*

Los niños suelen ser más propensos a estas experiencias debido a su mecanismo de sueño.

*¿Qué se siente?*

Una sensación de ligereza, de flotar en el aire, de verse directamente desde fuera del cuerpo, etc.

*¿Qué consecuencias pueden existir?*

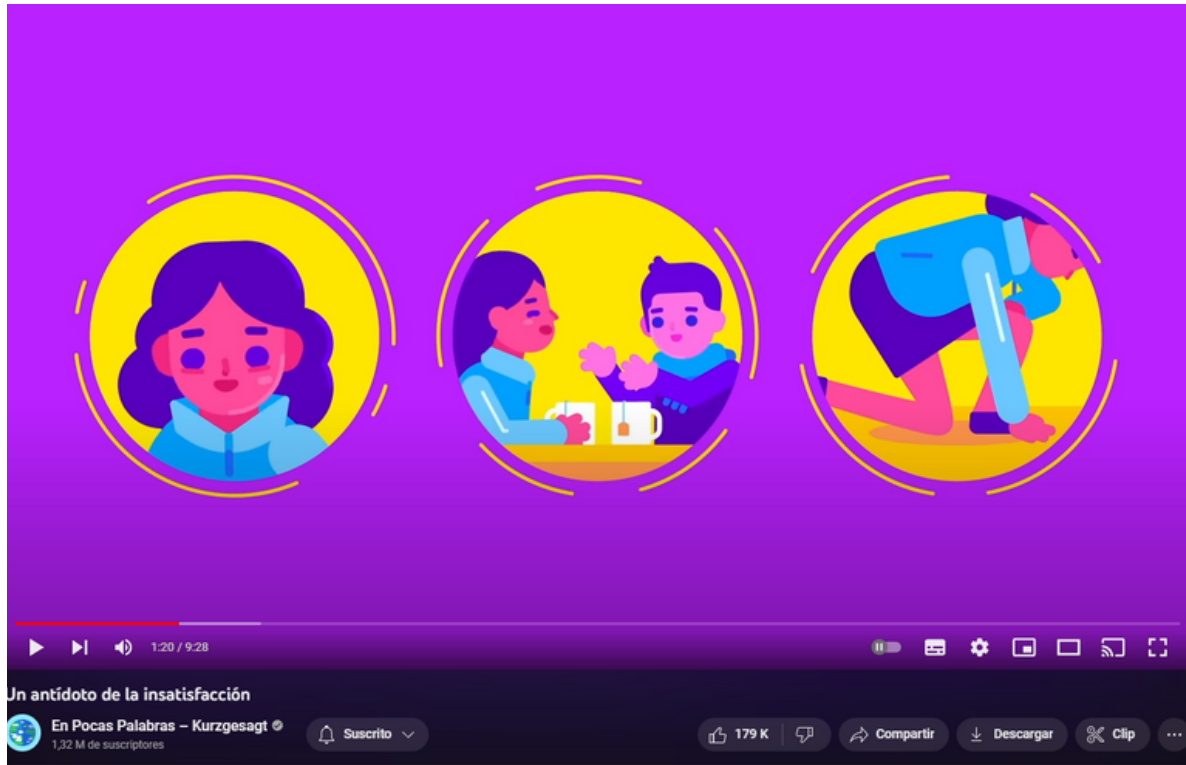
“Muerte física debido a un ‘corte’ en el cordón que une al cuerpo físico del astral. También pueden presentarse taquicardias que conllevan rápidos latidos del corazón y respiración” (Manterola, A., 2012, pár. 3).

## ¿SE PUEDE DEJAR DE SOÑAR?

Existen personas que están cansadas de soñar sea un sueño bueno o malo ya que argumentan que les roba el descanso que creen deberían tener durante horas, evitando visualizar circunstancias posibles o irreales. Laura Gameros (2013), neuropsicóloga clínica, respondió a la pregunta y negó la posibilidad de evitar o dejar de soñar ya que esto es parte de un proceso cerebral que tiene la finalidad de facilitar el almacenamiento de información. Ella aboga que, si los sueños resultan ser muy negativos, lo mejor sería analizar bien dónde está durmiendo la persona, a qué temperatura, cuáles son sus costumbres o rutina, cómo es su alimentación, etc.

# REFERENCIAS DE ESTILO Y LOOK

## EN POCAS PALABRAS – KURZGESAGT



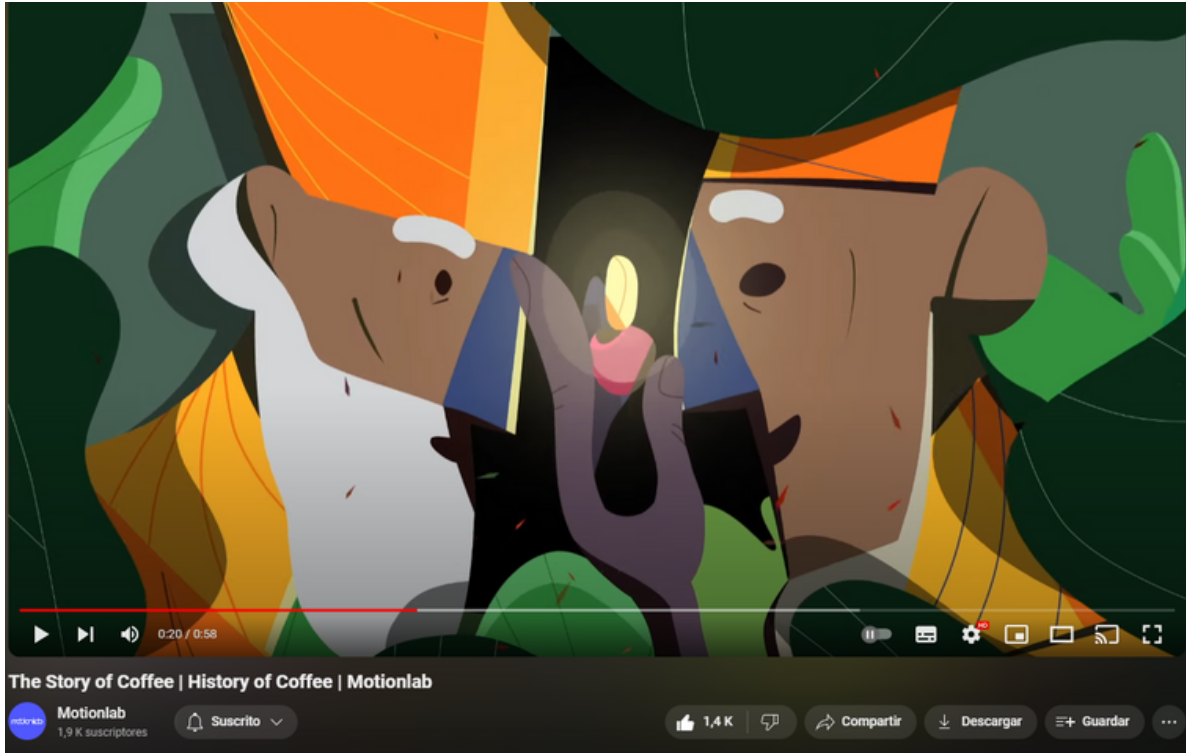
**Figura #6. Un antídoto de la insatisfacción -Referencia de estilo.**



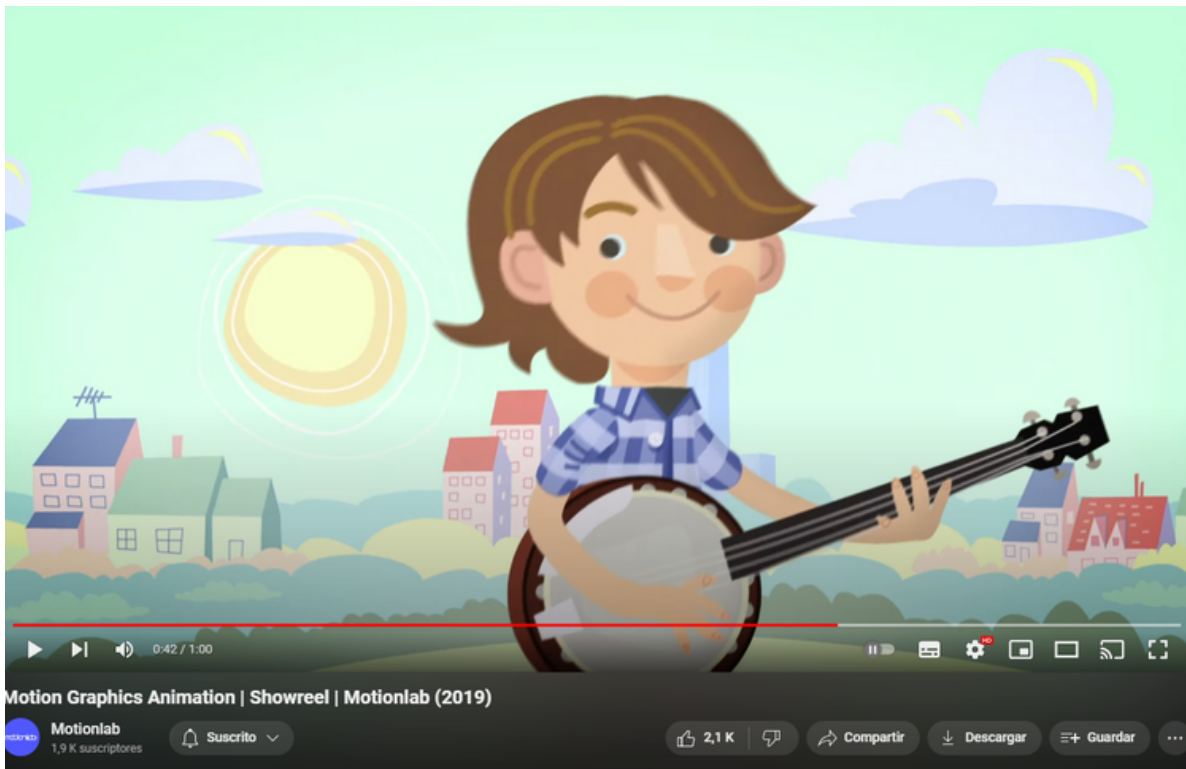
**Figura #7. ¿Por qué la existencia de la vida extraterrestre sería nuestra condena? -Referencia de estilo.**

# REFERENCIAS DE ESTILO Y LOOK

## MOTION LAB



**Figura #8. The Story of Coffee -Referencia de estilo.**

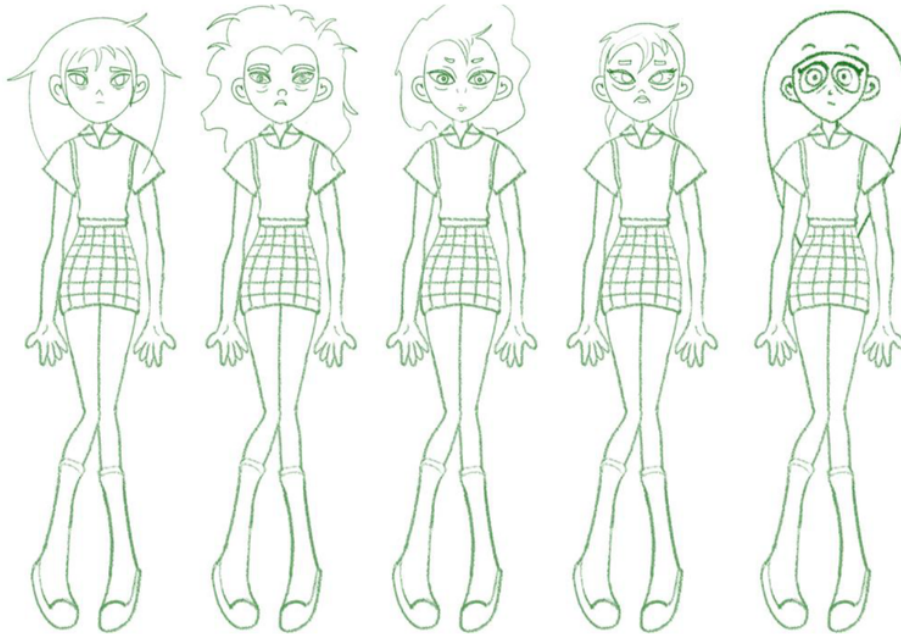


**Figura #9. Motionlab showreel -Referencia de estilo.**

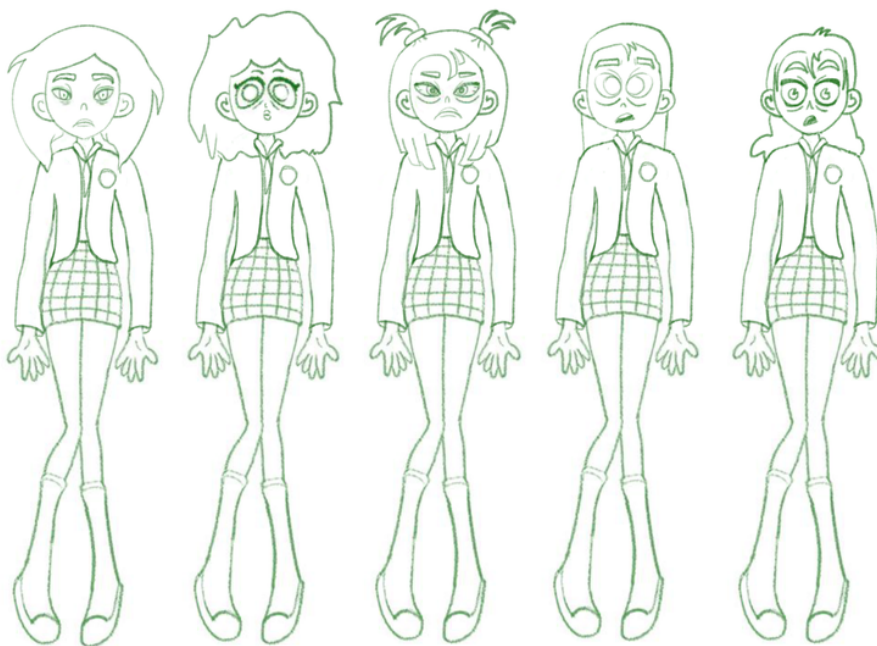
# PERSONAJES



# BOCETAJE - IDEAS

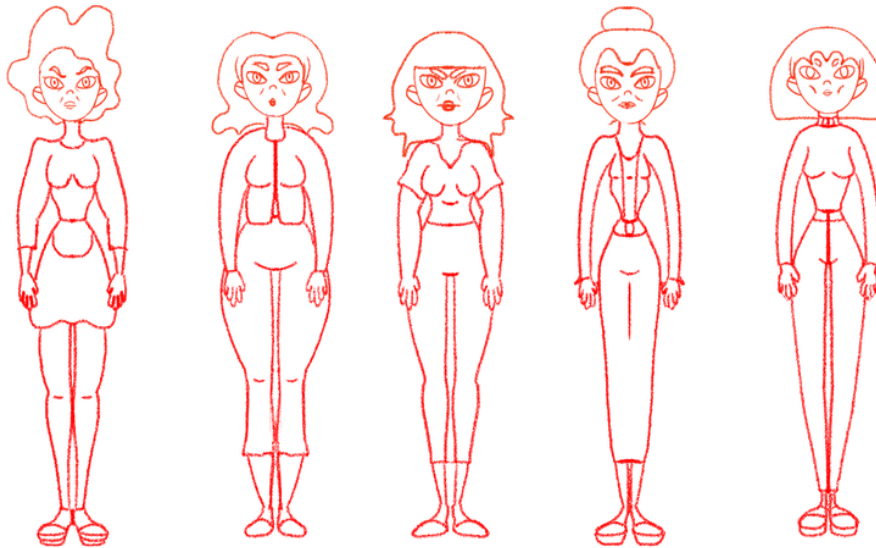


**Figura #10. Opciones Lía (a).**

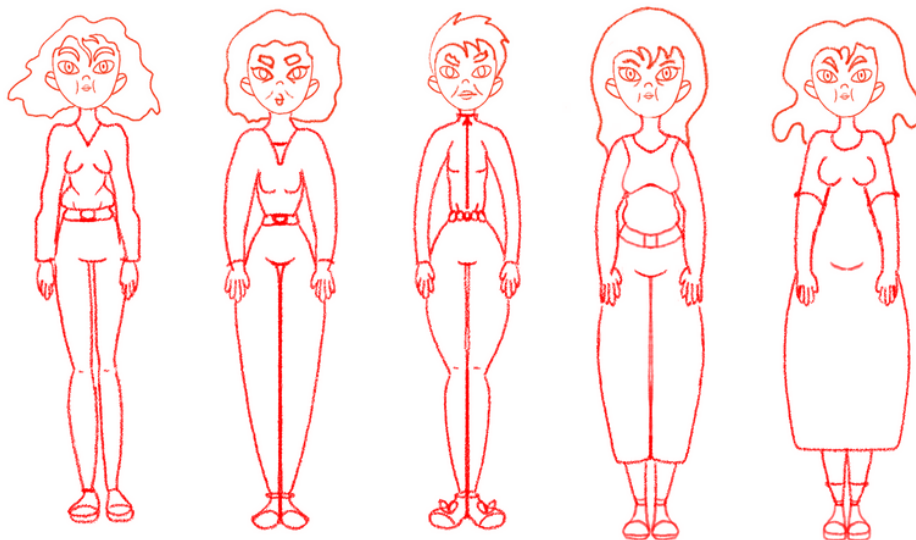


**Figura #11. Opciones Lía (b).**

# BOCETAJE - IDEAS



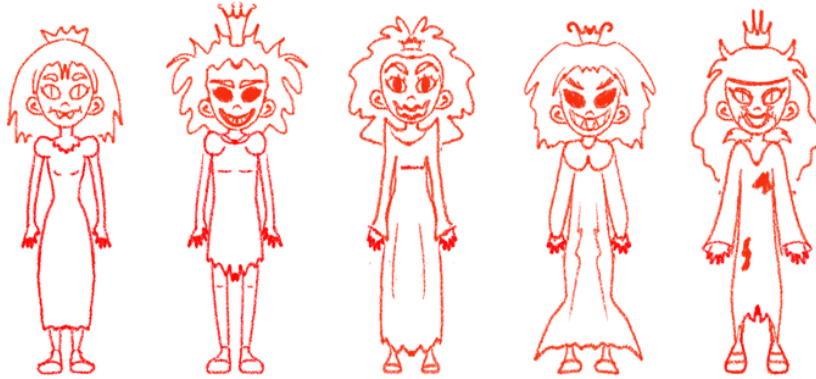
**Figura #12. Opciones Mamá (a).**



**Figura #13. Opciones Mamá (b).**



# BOCETAJE - IDEAS



**Figura #14. Opciones Valentina (a).**



**Figura #15. Opciones Valentina (b).**

# BOCETAJE - IDEAS



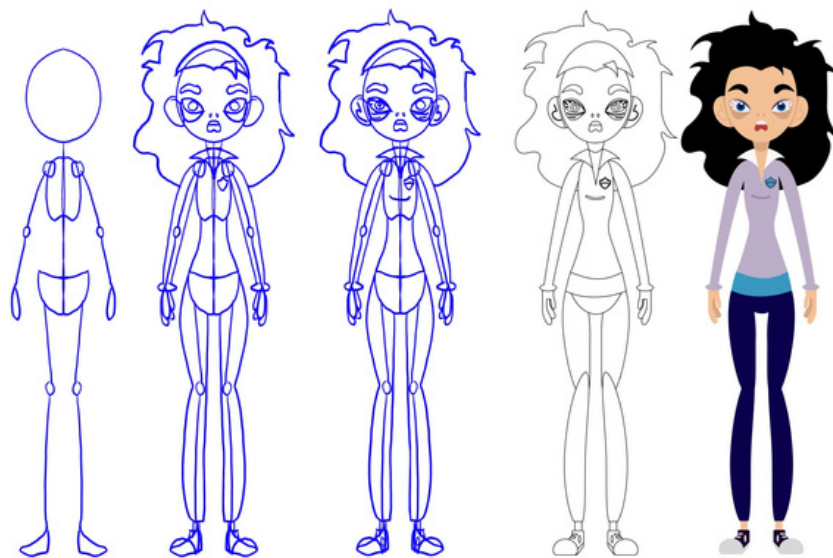
**Figura #16. Opcion 1 Personajes.**

# PERSONAJES



Lía es una chica de 16 años, es de estatura mediana y tiene el cabello alborotado. Se encuentra todo el día bostezando por el sueño y cansancio que tiene. En su colegio se desconcentra mucho y se equivoca en preguntas de clase. Siempre sufre de accidentes como tropiezos o golpes contra las puertas por su nerviosismo. Su vida se le complica tanto que suele olvidarse de cambiar el uniforme.

## ESTRUCTURA



**Figura #17. Estructura Lía.**

## POSES



**Figura #18. Poses Lía.**

# PERSONAJES

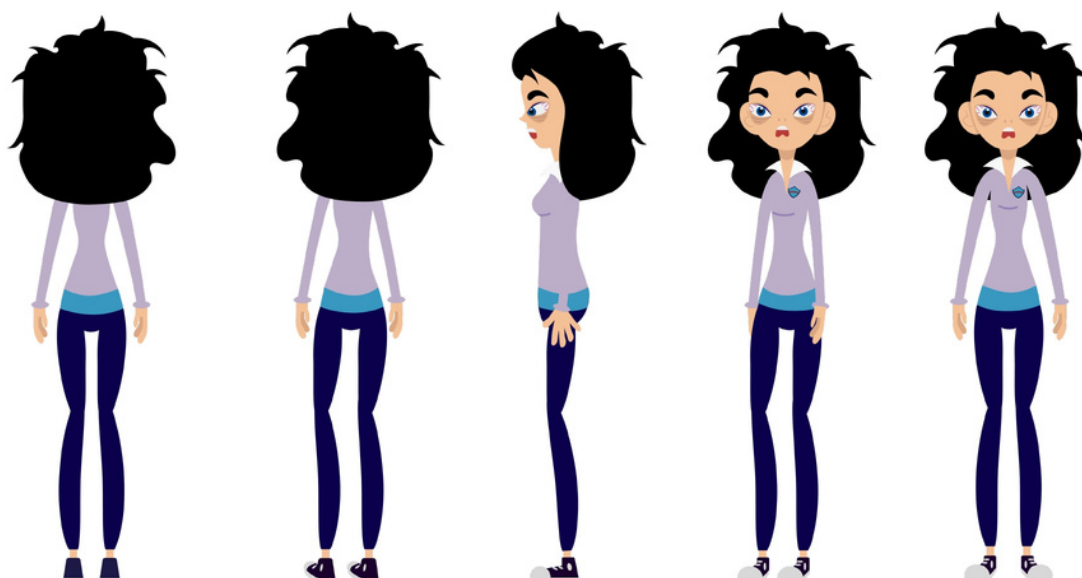


## EXPRESIONES



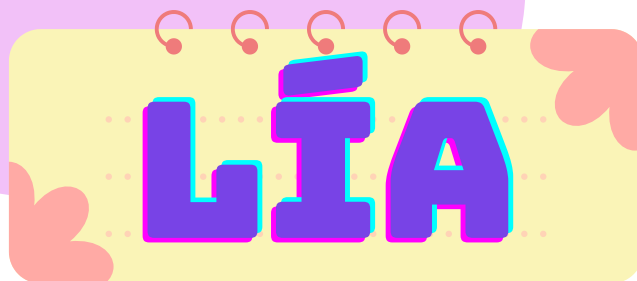
*Figura #19. Expresiones Lía.*

## TURN AROUND



*Figura #20. Turn around Lía.*

# PERSONAJES

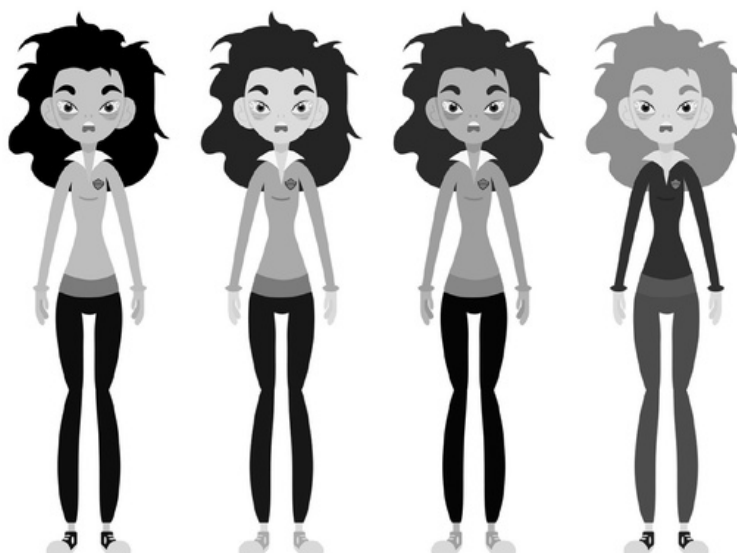


## COLOR



*Figura #21. Color Lía.*

## BLANCO Y NEGRO



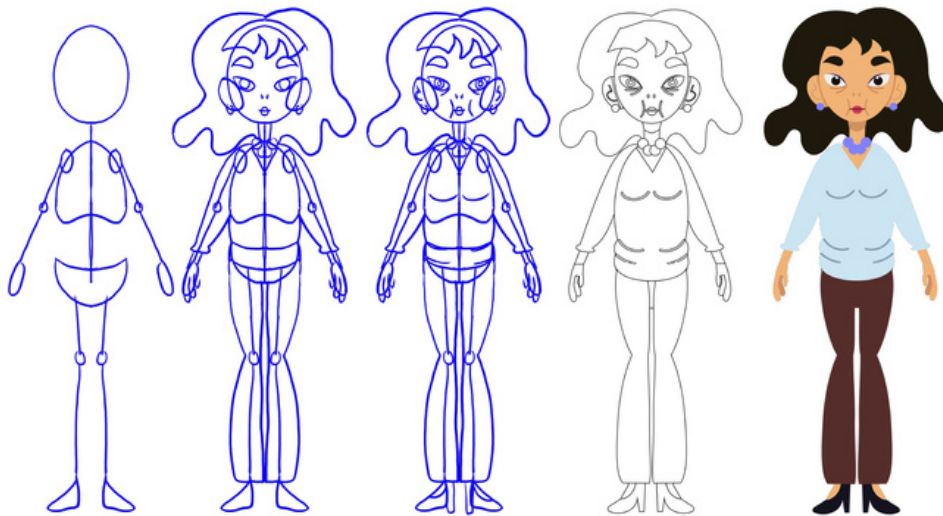
*Figura #22. Color B/N Lía.*

# PERSONAJES

## MAMÁ

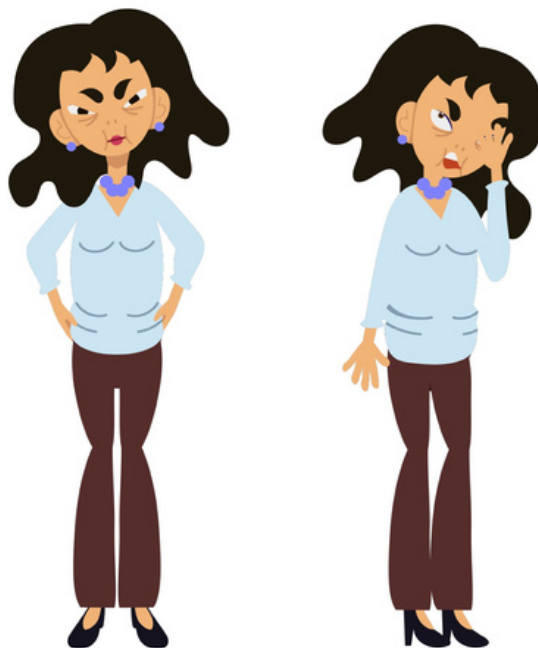
Es una señora en sus cuarentas, se estresa muy fácil y no se encuentra en forma. No le gusta mucho moverse y lleva ropa 'fashion', al grito de la moda y es cachetona. Es muy controladora y no le gusta que nada se salga de las manos. Tiene muchas curvas y no sonríe mucho.

### ESTRUCTURA



**Figura #23. Estructura Mamá.**

### POSES

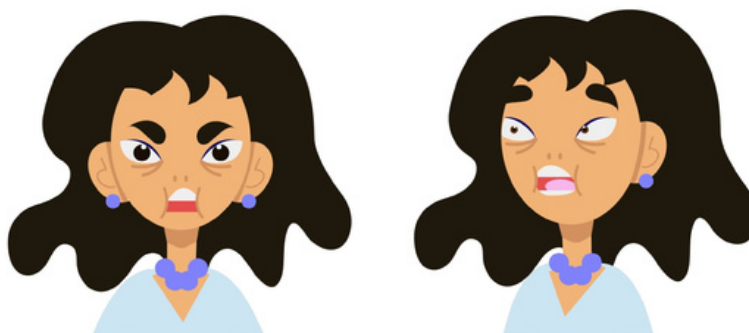


**Figura #24. Poses Mamá.**

# PERSONAJES



## EXPRESIONES



*Figura #25. Expresiones Mamá.*

## TURN AROUND



*Figura #26. Turn around Mamá.*

# PERSONAJES

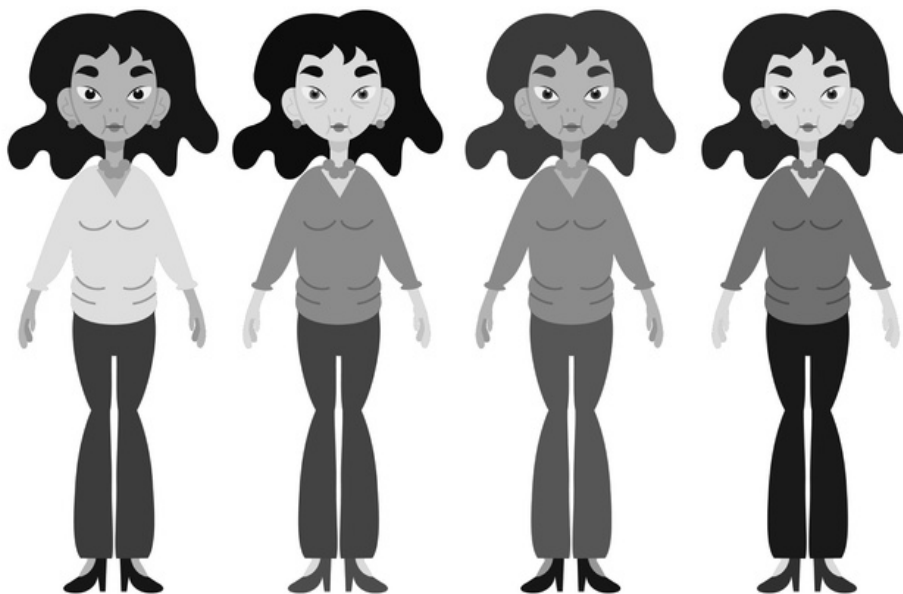
# MAMÁ

## COLOR



*Figura #27. Color Mamá.*

## BLANCO Y NEGRO



*Figura #28. Color B/N Mamá.*



# PERSONAJES

## VALENTINA

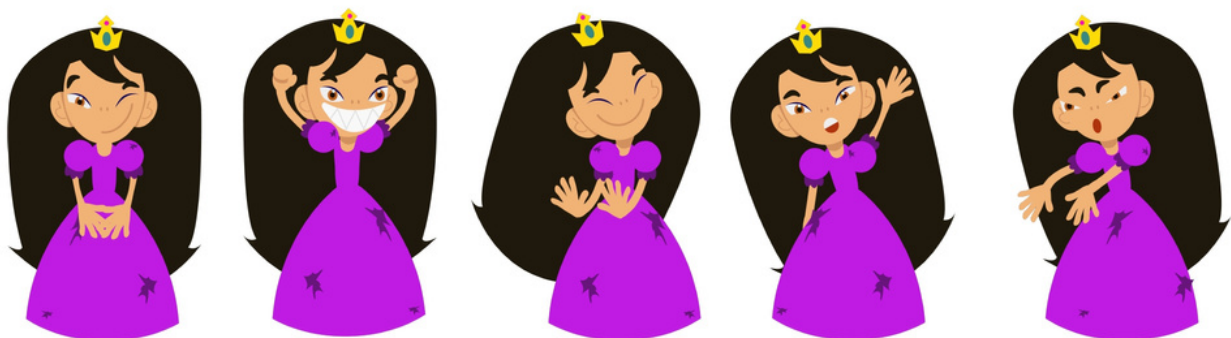
Es una niña pequeña que ama usar vestidos de princesa. Tiene las pupilas de color claro dado a la venganza que quiere tomar contra su madre. Es muy juguetona y le encanta ir a visitar a su hermana por medio de las pesadillas. Tiene el cabello esponjado y largo en el cual reposa una coronita. Le gusta estar sonreída casi todo el tiempo.

### ESTRUCTURA



*Figura #29. Estructura Valentina.*

### POSES



*Figura #30. Poses Valentina.*

# PERSONAJES

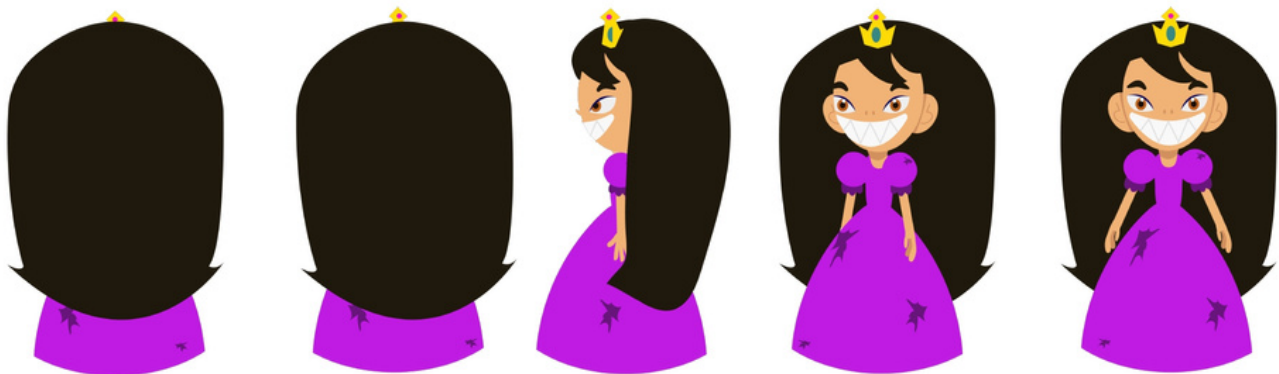
# VALENTINA

## EXPRESIONES



*Figura #31. Expresiones Valentina.*

## TURN AROUND

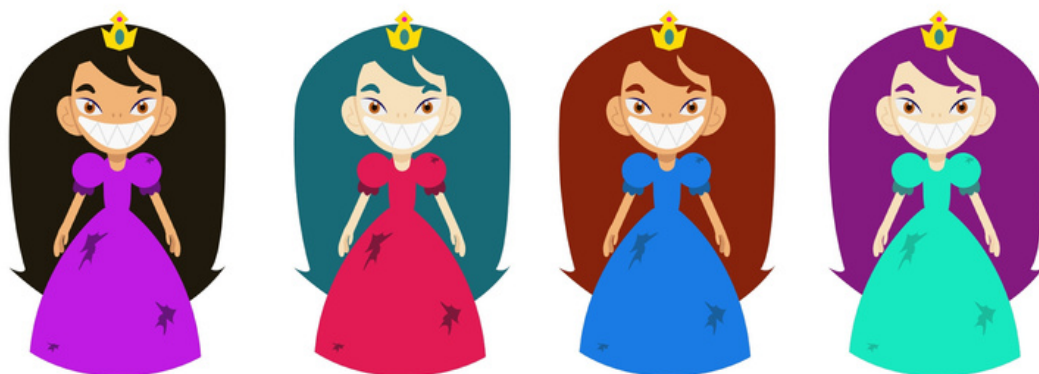


*Figura #32. Turn around Valentina.*

# PERSONAJES

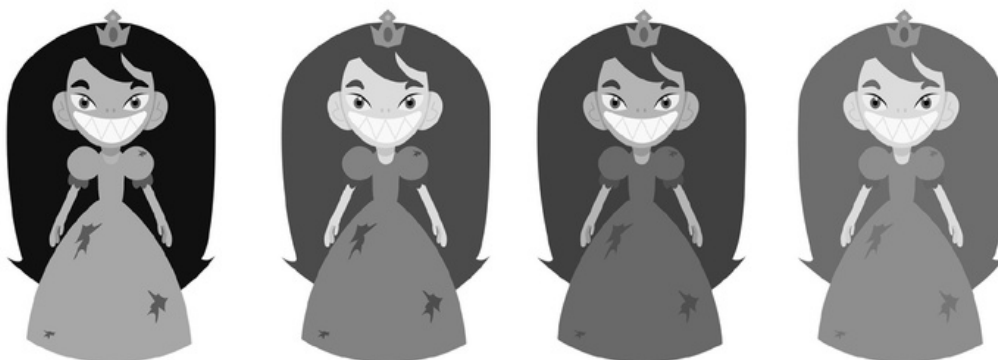
# VALENTINA

## COLOR



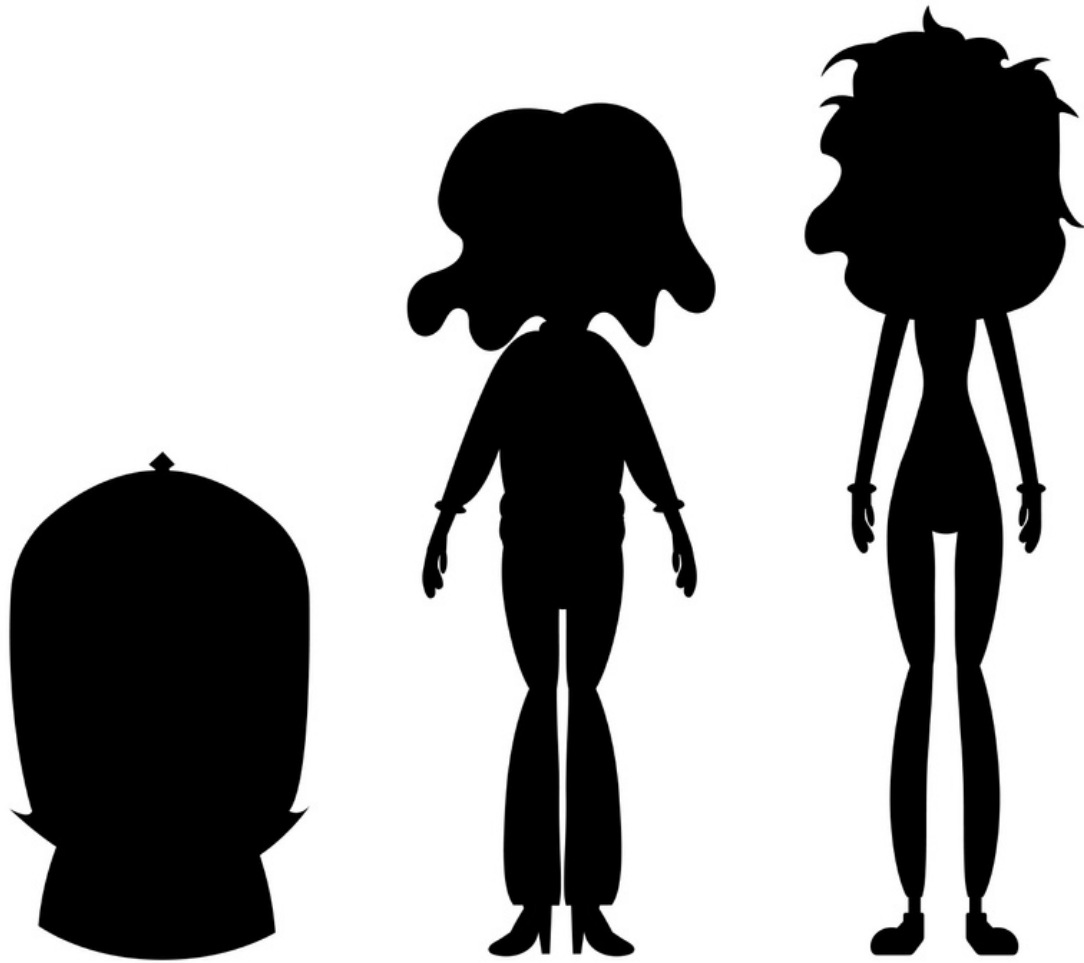
*Figura #33. Color Valentina.*

## BLANCO Y NEGRO



*Figura #34. Color B/N Valentina.*

# SILUETAS

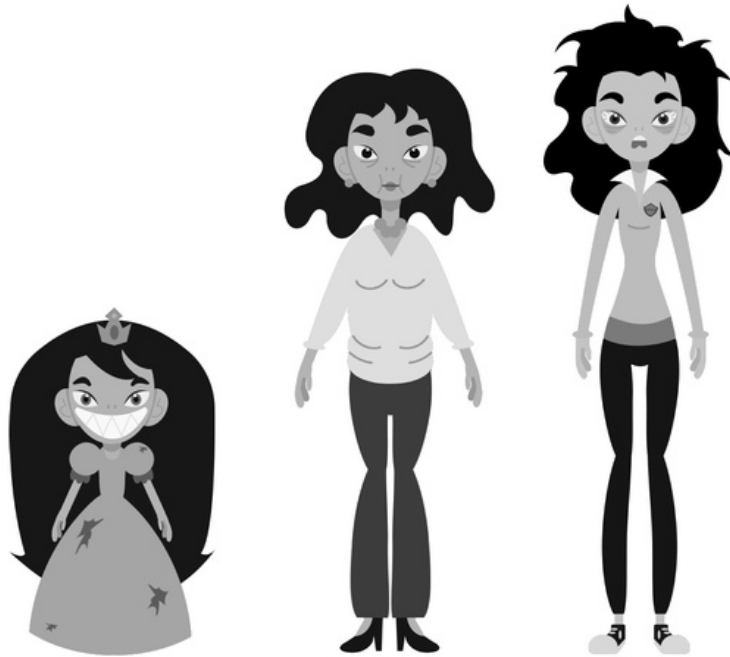


*Figura #35. Siluetas Personajes Definitivos.*

# VARIACIONES DE COLOR



**Figura #36. Personajes Definitivos.**

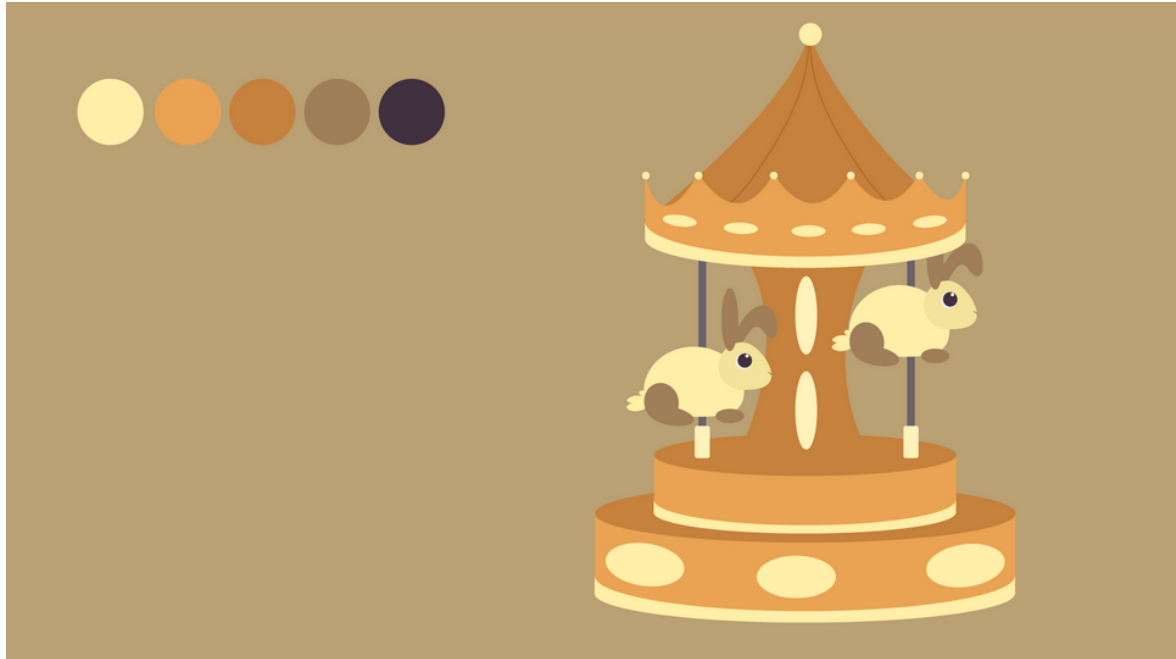


**Figura #37. Personajes Definitivos B/N.**

# FONDO Y PALETAS DE COLOR



# ALGUNAS PALETAS DE COLOR + FONDO

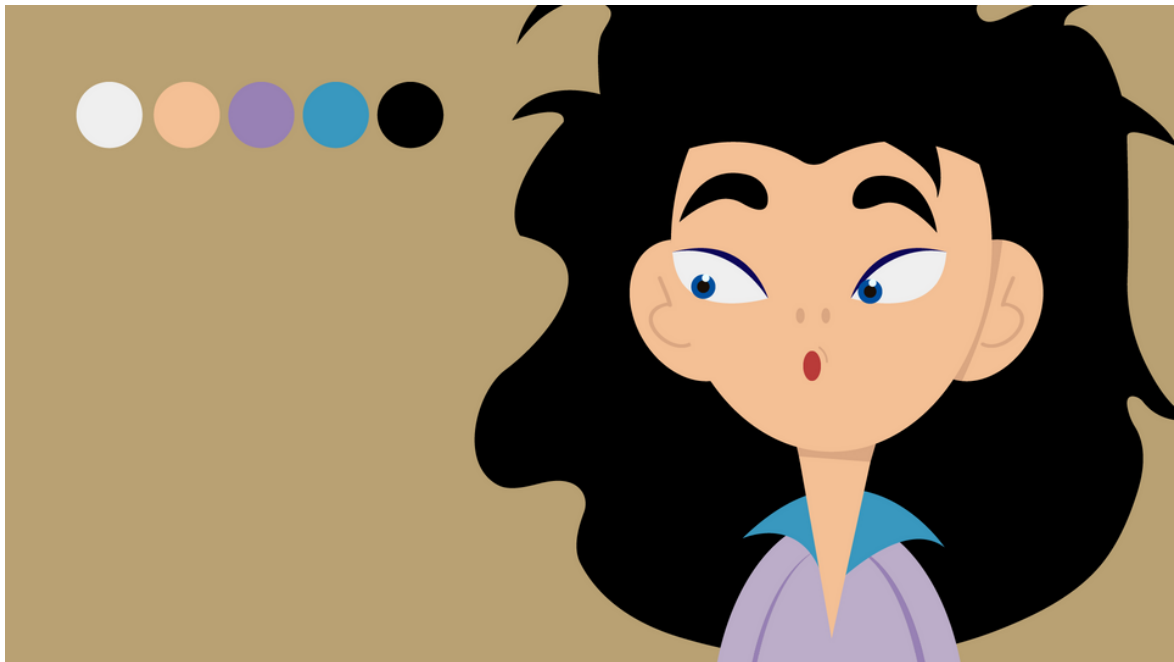


**Figura #38. Paleta carrusel.**

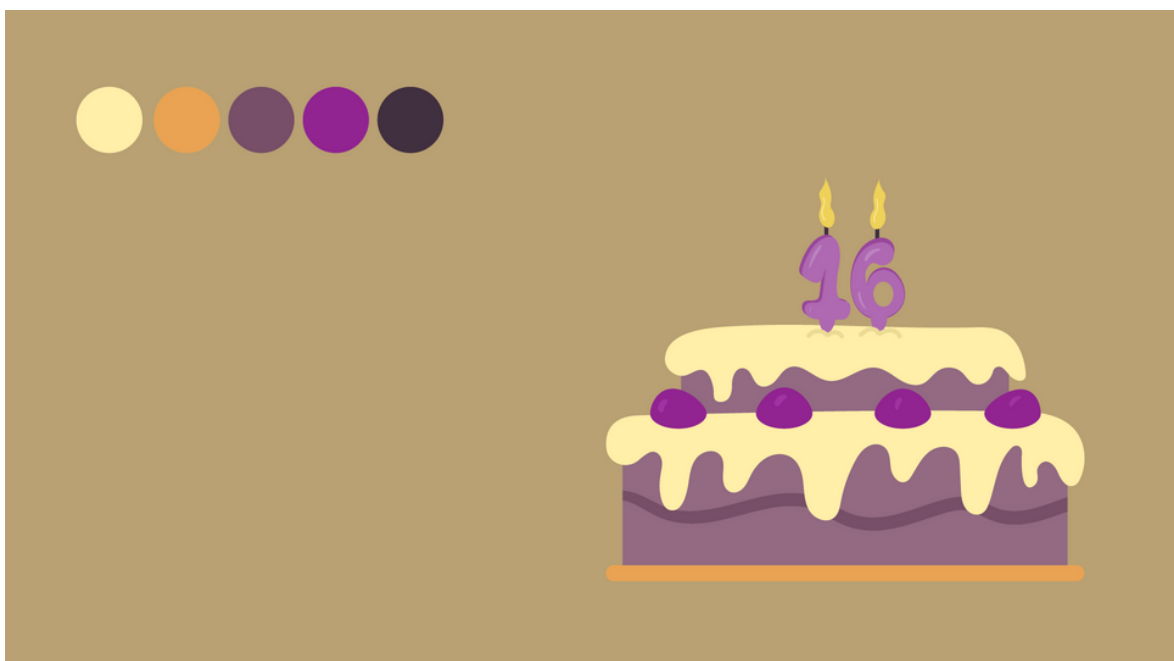


**Figura #39. Paleta bus.**

# ALGUNAS PALETAS DE COLOR + FONDO



**Figura #40. Paleta Lía.**



**Figura #41. Paleta pastel de cumpleaños.**



# GUIÓN

Era un viernes 13 de agosto.

Llovía.

De pronto...un grito agudo, doloroso, eterno, quedó grabado en mi y en mis sueños.

Cuando tenía 10 años, la escuela fue un tormento.

El no poder dormir hacía todo más difícil... peor aún cuando me hablaban de matemáticas, aunque ese no significaba mi mayor problema.

Lo era cuando cerraba mis ojos y me quedaba dormida. Las primeras veces todo era borroso.

Ahí estaba ella, llevaba un vestido y caminaba muy lento.

Parecía muerta.

Una vez vi su rostro.

Apareció de pronto y lloraba sangre.

De pronto desperté al sentir unas gotas caer... y ahí fue cuando noté que estaba en el patio de la escuela, sentada en una banca mientras llovía.

Mi vida se había convertido en un ciclo sin fin entre dormir, soñar con ella y despertar aterrada y agotada. Necesitaba encontrar una solución.

Esta llegó a mis manos de manera casi mágica. Encontré en mi velador un carrusel y pensé que era regalo de mi madre. Su sonido era hipnotizante y al escucharlo podía conciliar el sueño y dormir sin pesadillas.

Fue en mi cumpleaños 16 cuando mi amado carrusel sufrió un accidente que lo cambiaría todo.

Una ráfaga de viento hizo que se cayera, rompiéndose en mil pedazos. Entre ellos, encontré uno que con letra infantil tenía escrito: Valentina, pero... ¿quién era ella?

De pronto, una notificación en el teléfono: "Recuerdo del año 2007".

Era una foto de mi madre embarazada dándole un regalo...mi carrusel, a otra niña.

Las dudas me invadieron y decidí encontrar las respuestas. Como una detective, fui buscando pistas sobre Valentina y el misterioso carrusel y... aunque me sentía observada, seguía buscando sigilosa.

Pasaron algunos días y frustrada me senté en el piso cuando vi algo brillar debajo de mi cama.

Era un pedazo de mi carrusel. En él estaba pegado una etiqueta: "Para Valentina, de mamá".

Mientras lo miraba sorprendida... una sombra me cubrió, me atacó. Sentí un dolor profundo y la voz de mi madre que decía de fondo: "Lo siento, sabes demasiado, pero siempre te amaré".

De repente, la oscuridad invadió todo y al final una luz. Vi a lo lejos la niña de mis pesadillas...

Valentina.

O, mejor dicho...mi hermana.





**PRODUCCIÓN**

# ELABORACIÓN DE ANIMATIC

Para la elaboración de este Animatic se utilizan varios recursos que provee el programa de Adobe After Effects donde, dependiendo el caso, se emplean efectos que ayudan a simular las acciones deseadas en el cortometraje. Este es el caso de esta escena donde se generó lluvia y truenos con la ayuda del programa y sus herramientas de simulación. Obviamente, estos recursos se editan para no crear un simple preestablecido sino que así se consigue personalización.



**Figura #42. Animatic lluvia.**



**Figura #43. Animatic texto.**

En Motion Graphics es necesario que existan procesos de construcción de los elementos que se presentan. En este caso, se observa la construcción del personaje principal a partir de la escala del pivote que se sitúa en el centro superior del elemento para poder extenderlo hacia abajo y conseguir la escala real del elemento. Esto hace que la presentación del elemento sea dinámica y mantenga la atención del público.

Asimismo, se emplean recursos sumamente necesarios para el Motion Graphics. Uno primordial es el uso de Motion Blur en cada elemento que esté pensado para ser animado. Este recurso permite tener mayor idea de movimiento a la vez que produce un buen nivel de dinamismo y complementa en un ciento por ciento la acción que se realizó. Además, es necesario siempre tener en cuenta los principios básicos de la animación como tal. Por ende, debe existir siempre una anticipación y una reacción como tal. En este caso, se produce una reacción de la dirección del texto.



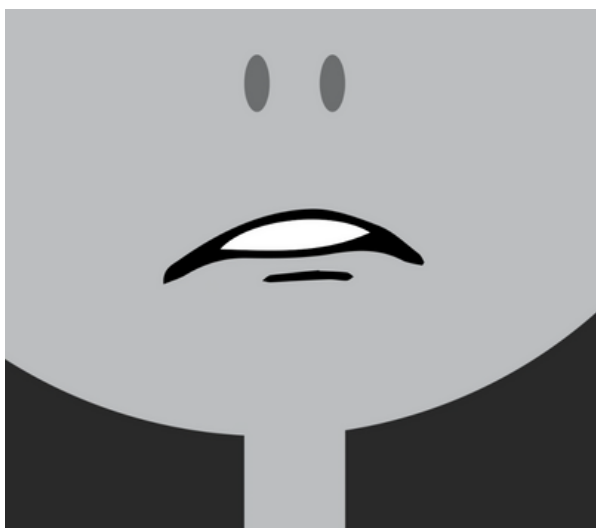
**Figura #44. Animatic cabeza.**

# ELABORACIÓN DE ANIMATIC



**Figura #45. Animatic bus.**

La composición también es importante y en Motion Graphics es importante saber componer por capas. Hay que fijarse bien en el orden de las capas para hacerlas visibles y de igual manera, poder incluir un modo de fusión de ser necesario para así generar una composición más orgánica y no forzarla a encajar con todos los elementos así porque sí. Los colores o tonalidades de los mismos también juegan un papel importante.



**Figura #47. Animatic lipsync.**

El Motion Graphics necesita sí o sí de ciclos y de que un elemento saque al otro para que exista continuidad y consecuencia. Es por ello que en este Animatic todos los elementos forman una cadena entre ellos que va pasando de eslabón en eslabón. En esta escena, es evidente como el bus saca la nube de humo que luego pasa a ser una nube común en el cielo. Este tipo de cadena también se consigue con transiciones.



**Figura #46. Animatic patio.**

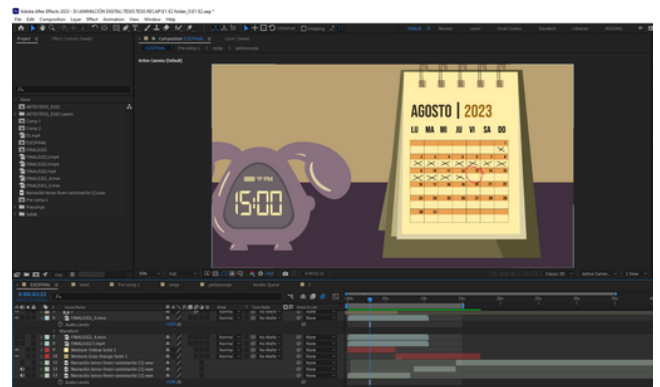
en este Animatic también se emplea el elemento auditivo de narración que ayuda al espectador a comprender de manera más clara la historia. Asimismo, evita que el espectador pierda el interés debido a los cambios tonales que se ven involucrados. Por otra parte, en la composición del Animatic es de gran ayuda dado que marca la batuta del ritmo que debe tener la animación al igual que los tiempos de cada escena. Las transiciones también se vuelven más fáciles de colocar por los segundos de pausa o los cambios tonales en la voz.

# ANIMACIÓN

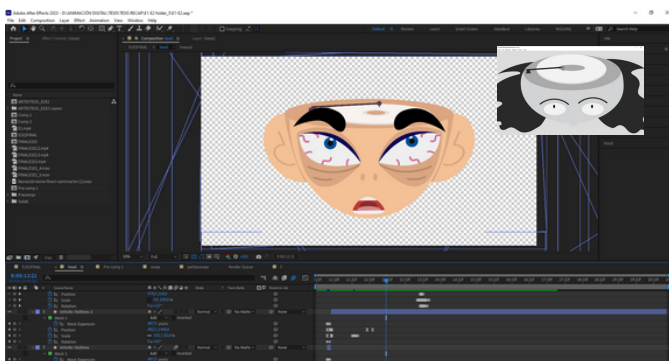
Se empezó por exportar cada elemento en distintos proyectos de After Effects para evitar pérdidas o corrupciones de los archivos. Luego se importaron la narración y los elementos de cada escena y se los convirtió en shape layers para así mantener la calidad HD que mantiene el cortometraje. Posterior a estos pasos, se utilizó el animatic final a manera de referencia directa para la animación de cada elemento puesto en escena. Se animó cada elemento en función del tiempo de la narración y cumpliendo con los principios básicos de animación para así darle un toque más orgánico que la animación limitada del animatic. De igual forma, se riggeó personajes y objetos con la extensión de Duik Basel 2.0 y se pre-compuso algunos elementos para evitar el desorden en los archivos.

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
DEFENSATESIS_NALO folder	17/12/2023 19:30	Carpeta de archivos	
E1E2 folder	14/12/2023 13:22	Carpeta de archivos	
E1-E2 folder_3	14/12/2023 13:22	Carpeta de archivos	
E1E2 folder2	14/12/2023 13:22	Carpeta de archivos	
E3E7 folder	14/12/2023 13:23	Carpeta de archivos	
E8E12 folder	14/12/2023 13:23	Carpeta de archivos	
E13E17 folder	14/12/2023 13:22	Carpeta de archivos	
E18E24 folder	14/12/2023 13:22	Carpeta de archivos	
E25FINAL folder	17/12/2023 21:56	Carpeta de archivos	
INTRO folder	14/12/2023 13:23	Carpeta de archivos	
introoutro folder_cop	17/12/2023 19:04	Carpeta de archivos	
OUTRO folder	14/12/2023 13:24	Carpeta de archivos	
UNIDO_MUSICA_INTROOUTRO folder	16/12/2023 14:20	Carpeta de archivos	
00206530 - NATALIA LÓPEZ - EL DEMONI...	12/12/2023 13:11	MP4 Video File	317.084 KB

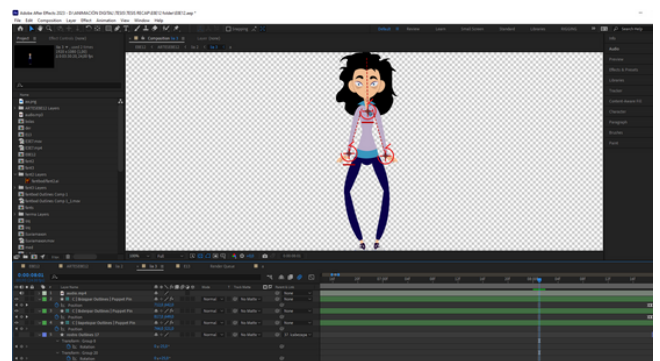
**Figura #48. Proceso - escenas.**



**Figura #49. Proceso - elementos.**



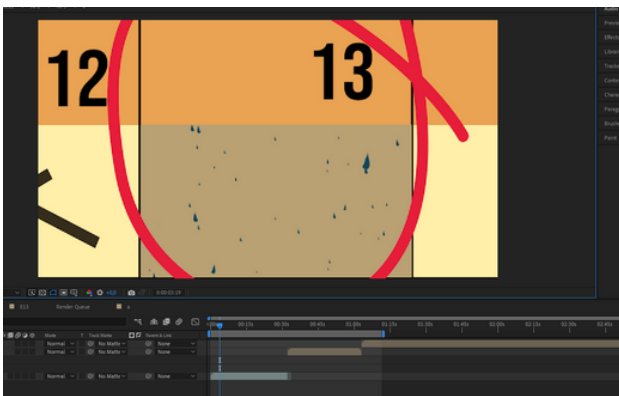
**Figura #50. Proceso - animatic vs final.**



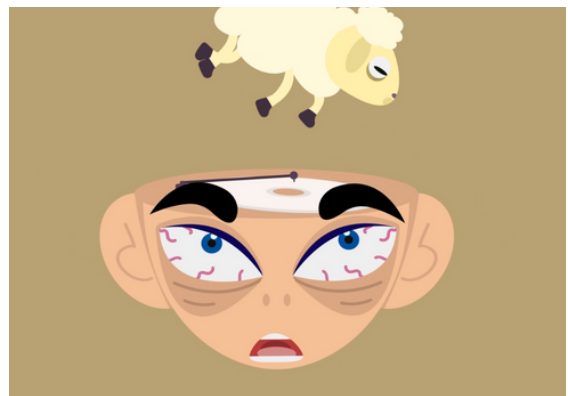
**Figura #51. Proceso - rigging.**

# DIFICULTADES

Se presentaron complicaciones al reconocer el tamaño correcto de los elementos para evitar pixelaciones en la composición, asimismo, se encontraron dificultades en la animación de cuadrúpedos y fluidos.



**Figura #52. Dificultades - pixel.**



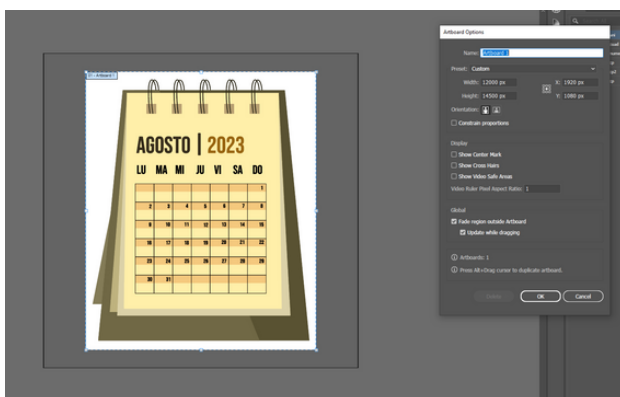
**Figura #53. Dificultades - cuadrúpedos.**



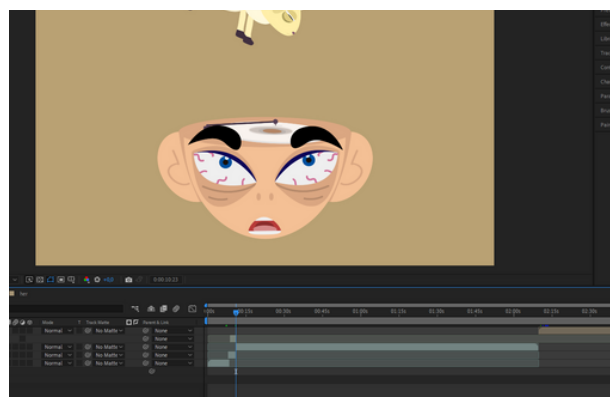
**Figura #54. Dificultades - fluidos.**

# CORRECCIONES

Se logró corregir la pixelación agrandando el canvas inicial de los elementos pixelados, la animación de cuadrúpedos y fluidos por medio de feedback y diagramaciones.



**Figura #55. Correcciones - pixel.**



**Figura #56. Correcciones - cuadrúpedos.**



**Figura #57. Correcciones - fluidos.**



# POSTPRODUCCIÓN



# PROCESO

La postproducción que se realizó en este cortometraje fue la musicalización. En este caso se utilizó la plataforma Fiverr donde se contactó un productor musical que diseñó el sonido entero y añadió los efectos de sonido del corto. Se pidieron cambios por medio de una lista y entregando las diferentes versiones del corto.

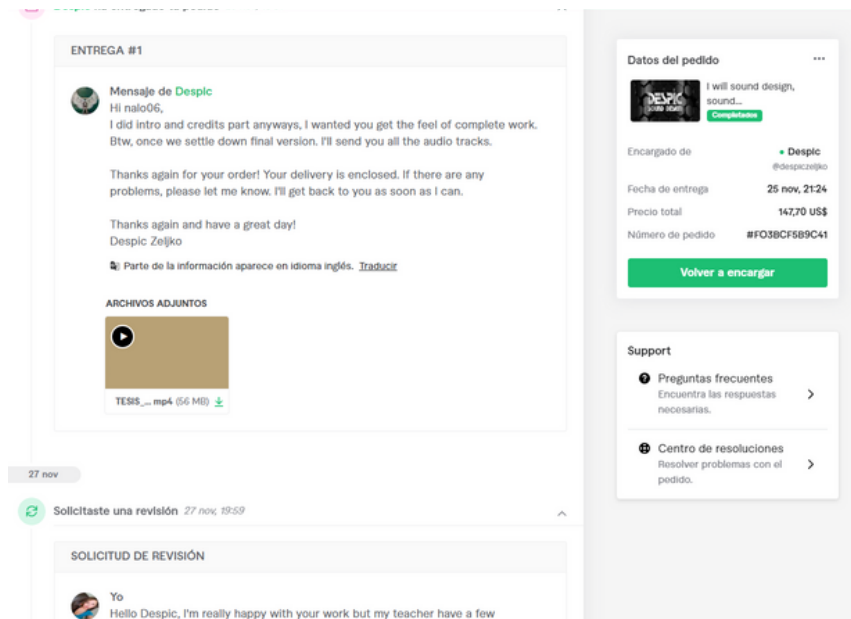


Figura #58. Fiverr contacto.

The image shows a screenshot of a spreadsheet titled 'SOLICITUD DE REVISIÓN' (Revision Request). The spreadsheet has columns for 'Context/Comment', 'Additional notes', 'Reference', 'Gataplay Clip', 'Remove the Track', 'Loop', and 'Format'. The rows list various sound effects and their corresponding video clips. For example, 'Crown laughing' is linked to 'https://www.youtube.com/watch?v=8QF7L...'. The spreadsheet is organized into sections, with a yellow header for 'NEW COMMENTS ON EFFECTS'. The table contains 25 rows of data, each with a unique reference link and a corresponding video clip.

	Context/Comment	Additional notes	Reference	Gataplay Clip	Remove the Track	Loop	Format
<b>SFX Name</b>							
Crown laughing	While the two talking form	Wsp when I starts talking	https://www.youtube.com/watch?v=8QF7L..._Sound-DespicZejko	0:01:08	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Water drop sound	for each change drop		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:27	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Car honking	when talking		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:04	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chuckles	the about in the when there		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hand tapping	when water up from a lightness		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:38	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cartoon	for the intro, audio and face		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:04	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Girl with longings	when sat about to cry	until the girl goes to sleep	https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:02:04	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Shouting and	a strong and		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:02:08	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Man and child laughing	it's like a nice memory where they were happy		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:02:02	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>NEW COMMENTS ON EFFECTS</b>							
Happy female being	When the camera zooms in on her	Something that can match the	https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:06:08	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Alarm Clock	When the camera zooms in on her		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:06:20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Girl honking	When the camera zooms in on her		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:06:02	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Car driving away	When the camera zooms in on her		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:06:18	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Car honk	When the camera zooms in on her		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:06:19	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Children Laughing	After the school paper up, with a bit of ambience		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:38	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Water flowing	When the camera zooms in on her		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:08	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teeth chattering	When the girl is shaking		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:37	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ring	When the girl is shaking		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Girl honking	When the girl is shaking in the hall		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Whistles	When the camera zooms in on her		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:02	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Should fall (hard fall)	When the camera zooms in on her		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:02	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cartoon	When the camera zooms in on her		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:02	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blow	When the camera zooms in on her		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:02	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Whistles (audio)	When the camera zooms in on her		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:02	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Phone ring	When the camera zooms in on her		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:02	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Whistles	When the camera zooms in on her		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:02	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Beats	Right after the camera zooms in on her		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:02	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST-6	When the camera zooms in on her		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:02	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Beats	When the camera zooms in on her		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:02	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Beats	When the camera zooms in on her		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:02	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Beats	When the camera zooms in on her		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:02	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Beats	When the camera zooms in on her		https://www.youtube.com/watch?v=..._Sound-DespicZejko	0:01:02	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Figura #59. Solicitud de sound fx.

# DIFICULTADES

Las dificultades que se presentaron en postproducción fueron el número de correcciones de efectos o la adición de los mismos.

SFX name	Context/Comment	Additional notes	Reference	splay/opacity Clip TimeCode	Loop	Format
Demon laughing	While the face is taking form	stop when it starts rain	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=MOdEGC_T0ok&amp;chanel=soundeffects">https://www.youtube.com/watch?v=MOdEGC_T0ok&amp;chanel=soundeffects</a>	0:01:18:09	<input checked="" type="checkbox"/>	
Water drop sound	for each orange drop		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=0d68nywq2k&amp;chanel=GrinnetSound">https://www.youtube.com/watch?v=0d68nywq2k&amp;chanel=GrinnetSound</a>	0:01:22:11	<input type="checkbox"/>	
Girl screaming	she's falling		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=TheBowl">https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=TheBowl</a>	0:01:35:04	<input checked="" type="checkbox"/>	
Chuckles	the cloud is the villain there		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=0d68nywq2k&amp;chanel=soundeffects">https://www.youtube.com/watch?v=0d68nywq2k&amp;chanel=soundeffects</a>	0:01:39:01	<input type="checkbox"/>	
Hard breathing	she woke up from a nightmare		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=27_YC562Yk&amp;chanel=SoundEffectsDown">https://www.youtube.com/watch?v=27_YC562Yk&amp;chanel=SoundEffectsDown</a>	0:01:39:16	<input checked="" type="checkbox"/>	
Carousel		for the intro, outro and	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=colyV065k&amp;chanel=SoundEffects">https://www.youtube.com/watch?v=colyV065k&amp;chanel=SoundEffects</a>	0:01:53:04	<input checked="" type="checkbox"/>	
Snif with boogers	she's sad about to cry		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=qGd3aX0k&amp;chanel=Dayton">https://www.youtube.com/watch?v=qGd3aX0k&amp;chanel=Dayton</a>	0:02:04:16	<input type="checkbox"/>	
Strong wind	a strong wind	until the grey lines dis	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1t9y-tell-7b0&amp;chanel=SoundEffectsDown">https://www.youtube.com/watch?v=1t9y-tell-7b0&amp;chanel=SoundEffectsDown</a>	0:02:08:08	<input type="checkbox"/>	
Mom and child laughing	it's like a nice memory where they were happy		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=rEN_K02mH2&amp;chanel=Hungameyoo">https://www.youtube.com/watch?v=rEN_K02mH2&amp;chanel=Hungameyoo</a>	0:02:31:02	<input type="checkbox"/>	
<b>NEW COMMENTS ON EFFECTS</b>						
Happy Spooky Song	Main theme while credits are running	Something that can m	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=K02mH2Zk">https://www.youtube.com/watch?v=K02mH2Zk</a>	0:00:08:11	<input type="checkbox"/>	
Alarm Clock			<a href="https://www.youtube.com/watch?v=2f9q2P7k&amp;chanel=HONOR">https://www.youtube.com/watch?v=2f9q2P7k&amp;chanel=HONOR</a>	0:00:44:20	<input type="checkbox"/>	
Girl Scream			<a href="https://www.youtube.com/watch?v=5u9yW03e2k&amp;chanel=SOULMUSIC">https://www.youtube.com/watch?v=5u9yW03e2k&amp;chanel=SOULMUSIC</a>	0:00:50:03	<input type="checkbox"/>	
Car driving away			<a href="https://www.youtube.com/watch?v=3u9yW03e2k&amp;chanel=TheBowlSound">https://www.youtube.com/watch?v=3u9yW03e2k&amp;chanel=TheBowlSound</a>	0:00:58:19	<input type="checkbox"/>	
Car Honk			<a href="https://www.youtube.com/watch?v=FFB8M9yfs&amp;chanel=CarFestates">https://www.youtube.com/watch?v=FFB8M9yfs&amp;chanel=CarFestates</a>	0:00:58:13	<input type="checkbox"/>	
Children Laughing	After the school pops up, add a bit of ambience		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=cm5uq2e2N3k&amp;chanel=TheEddeChannel">https://www.youtube.com/watch?v=cm5uq2e2N3k&amp;chanel=TheEddeChannel</a>	0:01:00:16	<input type="checkbox"/>	
Water Flowing	When the stream starts falling		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=8azendeGis">https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=8azendeGis</a>	0:01:34:05	<input type="checkbox"/>	
Teeth chattering	While the girl is shaking		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=InternetThings">https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=InternetThings</a>	0:01:37:11	<input type="checkbox"/>	
Gasps	When the girl opens her mouth		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=SoundEffects">https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=SoundEffects</a>	0:01:40:11	<input type="checkbox"/>	
Girl snoring	When the girl is sleeping in the ball		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=1dSound">https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=1dSound</a>	0:01:50:12	<input checked="" type="checkbox"/>	
Whooshes	Add whooshes with the lightbulb swing			0:01:55:12	<input type="checkbox"/>	
Small bell (hand bell)	When the exclamation sign moves		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=PictureSound">https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=PictureSound</a>	0:01:59:11	<input type="checkbox"/>	
Carousel	When the sound waves appear			0:02:05:19	<input checked="" type="checkbox"/>	
Blow	When the girl blows the candle		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=RedstoneGames">https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=RedstoneGames</a>	0:02:15:19	<input type="checkbox"/>	
Whooshes (subtle)	When the camera zooms in the girls hand			0:02:26:22	<input type="checkbox"/>	
Phone ding	When the hand holds the phone		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=SoundAssets">https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=SoundAssets</a>	0:02:34:19	<input type="checkbox"/>	
Whoosh	when the lens appears and moves			0:02:53:00	<input type="checkbox"/>	
Boom	Right after the narrator stops speaking while the girl is holding the piece	Its the one on second	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=MotionArray">https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=MotionArray</a>	0:03:15:21	<input type="checkbox"/>	
Stab	When the knife stabs the girl		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=ManeaterSound">https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=ManeaterSound</a>	0:03:22:03	<input type="checkbox"/>	
Boom	When the girl turns around and the sound stops	Similar to the one before		0:03:48:06	<input type="checkbox"/>	
Riser	Start when the light appears and stop right before the boom above		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=CreatorsSFX">https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=CreatorsSFX</a>	0:03:37:01	<input type="checkbox"/>	
<b>NEW CHANGES</b>						
Quietering	Change the effect to something a little less cartoony, or something that conveys shaking		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=SoundTheCrate">https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=SoundTheCrate</a>	0:01:38:06	<input type="checkbox"/>	
whoosh	Remove small bells when circles appear and replace with a whoosh		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=548c2k&amp;chanel=548c2k">https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=548c2k&amp;chanel=548c2k</a>	0:01:50:07	<input type="checkbox"/>	
Carousel	The carousel music should start playing when the carousel appears, not after			0:02:00:21	<input type="checkbox"/>	
	Lower the volume of the music a bit because it is overlapping with the narration a bit			0:02:05:21 - 0:02:33:20	<input type="checkbox"/>	
	The music should keep playing when the character speaks, just make sure the music doesn't overlap with the voice			0:03:26:08	<input type="checkbox"/>	
<b>MORE NEW CHANGES</b>						
Vacuum Cleaner	The vacuum cleaner needs to sound when the numbers are getting sucked		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=SoundTheCrate">https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=SoundTheCrate</a>	0:01:13:07	<input type="checkbox"/>	
fade	We need to make the scream of the girl fade when she is far and get louder when she gets near, simulating the sound travel distance			0:01:49:02	<input type="checkbox"/>	
pool ball hit	add when the balls clash		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=VerydayCreative">https://www.youtube.com/watch?v=1d4-47qk&amp;chanel=VerydayCreative</a>	0:01:55:21	<input type="checkbox"/>	
whooshes	add when the question mark moves			0:02:34:03	<input type="checkbox"/>	
eyes pop	please change the eyes sound because its similar or equal to the ones when the columns of the house are growing up.			0:02:02:04	<input type="checkbox"/>	
bed pops	please, also change the sound of the pops for bed			0:03:07:15	<input type="checkbox"/>	

Figura #60. Solicitud de sound fx final.

## CONCLUSIONES

Realizar este trabajo me motivó mucho a aprender nuevas técnicas sobre el Motion Graphics y a amarlo. Tuve que aprender a recibir feedback y a manejar mi tiempo de una manera correcta. Aprendí que el orden importa, que los elementos y las animaciones deben ser orgánicas en su totalidad y que los colores también juegan un rol muy importante. Se me presentaron dificultades, pero las supe llevar con gran éxito y las superé. Me gustó también el tema que escogí, las pesadillas. Es algo que considero debe investigarse aún más para entender mejor cómo funciona nuestro cerebro cuando dormimos. Espero también seguir aprendiendo nuevas técnicas y quizá mejorar aún más mi cortometraje.

## REFERENCIAS

- Chavarrías, M. (2022). Pesadillas: qué las causa y cómo reducir el riesgo de sufrirlas. *elDiarioAR* Recuperado de [https://www.eldiarioar.com/conexiones/pesadillas-causa-reducir-riesgo-sufrirlas\\_1\\_8691737.html](https://www.eldiarioar.com/conexiones/pesadillas-causa-reducir-riesgo-sufrirlas_1_8691737.html)
- Gameros, G. (2013). Puedo lograr el dejar de soñar ya que no logró descansar. *Psico.mex* Recuperado de <https://www.psico.mx/preguntas/puedo-lograr-el-dejar-de-sonar-ya-que-no-logro-descansar#:~:text=Efectivamente%2C%20es%20imposible%20dejar%20de,incluso%20de%20todas%20las%20c%C3%A9lulas.>
- Giurfa, G. (s.f.). El Desdoblamiento Astral y la 5ta Dimensión. *Joinnus*. Recuperado de <https://www.joinnus.com/events/seminarios-conferencias/lima-el-desdoblamiento-astral-y-la-5ta-dimension-9231>
- González, J. (2014). Cómo realizar un viaje astral. *Libros Cúpula*. Recuperado de [https://www.planetadelibros.com/libros\\_contenido\\_extra/28/27927\\_Como%20realizar%20un%20viaje%20astral.pdf](https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/28/27927_Como%20realizar%20un%20viaje%20astral.pdf)
- Google Images. (2023). Sueño, pesadillas, neuronas, demonio, espacios oscuros, etc. Recuperado de <https://images.google.com/>
- García, J. (s.f.). Psicología y Fisiología de los sueños. Recuperado de <https://psicoterapeutas.com/tratamientos/psicologia-y-fisiologia-suenos/>
- Instituto del Sueño. (s.f.). ¿Qué es el sueño? *Instituto del Sueño*. Recuperado de <https://www.iis.es/que-es-como-se-produce-el-sueno-fases-cuantas-horas-dormir/>
- Instituto Superior de Estudios Psicológicos. (s.f.). Cerebro en vigilia y en sueño ¿Diferencias? Recuperado de [https://www.isep.com/ec/actualidad/cerebro-en-vigilia-y-en-sueno-diferencias/#:~:text=Hay%20dos%20tipos%20diferentes%20de,REM%20\(Movimientos%20oculares%20r%C3%A1pidos\).](https://www.isep.com/ec/actualidad/cerebro-en-vigilia-y-en-sueno-diferencias/#:~:text=Hay%20dos%20tipos%20diferentes%20de,REM%20(Movimientos%20oculares%20r%C3%A1pidos).)
- Manterola, C. (2012). ¿Qué es un viaje astral y cuáles son sus peligros? *Guioteca*. Recuperado de <https://www.guioteca.com/esoterismo/que-es-un-viaje-astral-y-cuales-son-sus-peligros/>
- Mayo Clinic. (2017). Trastorno de pesadillas. *Mayo Clinic*. Recuperado de <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/nightmare-disorder/symptoms->

[causes/syc-](#)

[20353515#:~:text=Una%20pesadilla%20es%20un%20sue%C3%B1o,no%20son%20motivo%20para%20preocuparse.](#)

Montagud, N. (2021). Los 10 tipos de sueños y sus características. *Psicología y mente*.

Recuperado de <https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-suenos>

Nichols, H. (2020). ¿Qué significa cuando soñamos? *Medical News Today*. Recuperado de

<https://www.medicalnewstoday.com/articles/es/suenos>

Skaffa, T. (2021). I think this mirror is faulty. Recuperado de

<https://www.behance.net/gallery/125114351/>

Skaffa, T. (2022). Can I borrow your toothpaste. Recuperado de

<https://www.behance.net/gallery/151000491/>

Skaffa, T. (2022). Maybe in another life. Recuperado de

<https://www.behance.net/gallery/145484435/>

Skaffa, T. (2022). Pedestrians. Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/134850927/>

Skaffa, T. (2022). You're late to the super-duper secret club meeting. Recuperado de

<https://www.behance.net/gallery/124675981/Youre-late-to-the-super-duper-secret-club-meeting>

# ANEXO A: STORYBOARD

El demonio de mis pesadillas

The storyboard panels contain the following text and descriptions:

- Panel 1: **AGOSTO** (Calendar)
- Panel 2: **Siempre hay de qué comer...**
- Panel 3: **Se arma de pasta**
- Panel 4: **duerme**
- Panel 5: **cae pastel comiéndose**
- Panel 6: **Se arma de pasta**
- Panel 7: **abre ventana**
- Panel 8: **Se observa**
- Panel 9: **Se sale de casa**
- Panel 10: **Se hace un regalo**
- Panel 11: **entra con vibración**
- Panel 12: **Se hace un regalo**
- Panel 13: **Pantalla limpia**
- Panel 14: **Signos que salen y giran**
- Panel 15: **Signo a la derecha**
- Panel 16: **Se sale de casa**
- Panel 17: **Casa bendita**
- Panel 18: **Casa se hace luna**
- Panel 19: **brillo bajo casa**
- Panel 20: **Mira al pedazo de luna**
- Panel 21: **sombra**
- Panel 22: **Puntalada con sombras en ojos → mamá viéndolo**
- Panel 23: **luz**
- Panel 24: **túnel al aire**
- Panel 25: **partículas y espejos**