

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Desconexión

Andrés Sebastián Grijalva Cevallos

Animación Digital

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

Quito, 20 de mayo de 2024

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Desconexión

Andrés Sebastián Grijalva Cevallos

Animación Digital

Nombre del profesor, Título académico

María Gabriela Chávez Mosquera, M.F.A

Quito, 20 de mayo de 2024

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:	Andrés Sebastián Grijalva Cevallos
Código:	216449
Cédula de identidad:	0606111763
Lugar y fecha:	Quito, 20 de mayo de 2024

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

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

UNPUBLISHED DOCUMENT

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

RESUMEN

En este libro se describe el proceso de producción del motion graphics *Desconexión*. Este motion graphics trata la problemática de la adicción al celular, mostrando la vida de Robert. Un adolescente adicto a su teléfono y las redes sociales. Después de que su madre le quita el teléfono, sufre un ataque de ansiedad. En su pesadilla, las aplicaciones cobran vida y lo persiguen. Despierta, consciente de su adicción, pero recae en ella, demostrando que puede ser demasiado tarde para volver a la realidad.

Palabras clave: Motion graphics, adicción, celular, aplicaciones, pesadilla

ABSTRACT

This book describes the production process of the motion graphics "Desconexión." This motion graphics addresses the issue of cellphone addiction, depicting the life of Robert, a teenager addicted to his phone and social media. After his mother takes away his phone, he suffers an anxiety attack. In his nightmare, the applications come to life and pursue him. He wakes up aware of his addiction, but relapses into it, demonstrating that it may be too late to return to reality.

Keywords: Motion graphics, addiction, cellphone, applications, nightmare.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	9
Preproducción (Idea, inspiración gráfica, diseño de personaje, sketches, diseño de elementos, desarrollo de backgrounds, guion y sotryboard)....	12
Producción. (Animación motion graphics).....	29
Postproducción (Voiceover, sonorización).....	33
Conclusiones.....	36
Referencias bibliográficas.....	37
Anexo A-V : Storyboard.....	38-49

ÍNDICE DE FIGURAS

Figuras 1, 2, 3. Referencias visuales.....	14
Figura 4. Referencia de estilo.....	15
Figura 5. Personaje final (Robert).....	16
Figura 6. Variaciones de personaje.....	17
Figura 7. Formas a figura final.....	17
Figura 8. Poses.....	18
Figura 9. Turnaround.....	18
Figura 10. Exploración de ojos.....	19
Figura 11. Expresiones.....	19
Figura 12. Color en escala de grises.....	20
Figura 13. Experimentación de color.....	20
Figura 14. Diseño de elementos.....	22
Figura 15. Diseño de elementos.....	23
Figura 16. Diseño de elementos.....	24
Figura 17. Background 1.....	25
Figura 18. Background 2.....	26
Figura 19. Background 3.....	26
Figuras 20, 21. Fracción de storyboard.....	29
Figura 22. Fracción de etapa de animatic.....	31
Figuras 23, 24. Fracciones de etapa de animación.....	32
Figura 25. Vista de la búsqueda de profesional.....	34
Figura 26. Fracción de sonorización.....	35

INTRODUCCIÓN

Este motion graphics se quiso realizar pensando en los adolescentes. Para crear conciencia sobre la adicción al celular, mostrando de una manera dinámica y entretenida. En este libro a continuación se mostrara el proceso de elaboración por el que pasó el proyecto de titulación “Desconexión”

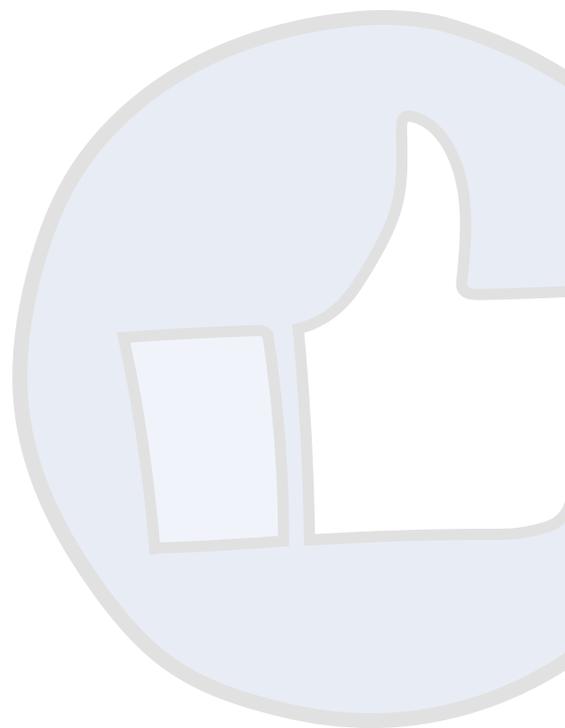
Robert, un adolescente obsesionado con su teléfono y las redes sociales. Tras ser privado de su dispositivo, sufre un ataque de ansiedad y tiene una pesadilla donde las aplicaciones cobran vida. Aunque despierta consciente de su adicción, recae en ella, indicando que puede ser demasiado tarde para escapar de su dependencia tecnológica.

FICHA TÉCNICA

- Tipo de producto: Corto Motion Graphics
- Nombre del cortometraje: Desconexión
- Dirección de Animación: Motion designer, Creador del personaje elementos, Guión: Andrés Grijalva
- Sonido: Maria Jose Alcocer
- Voiceover: Javier Garcia
- Storyline: Robert tiene una adicción al celular que lo lleva a una pesadilla donde su mundo se vuelve digital.
- Técnica: Motion Graphics
- Duración: 3min 36seg, 00:03:36
- Formato: mp4 (1920x1080)
- Fecha de producción: 2023



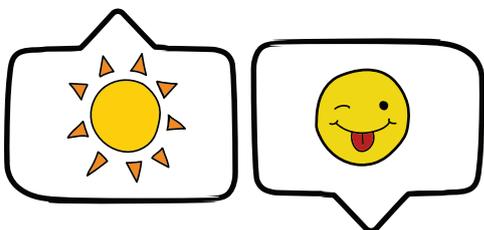
PREPRODUCCIÓN



LA IDEA

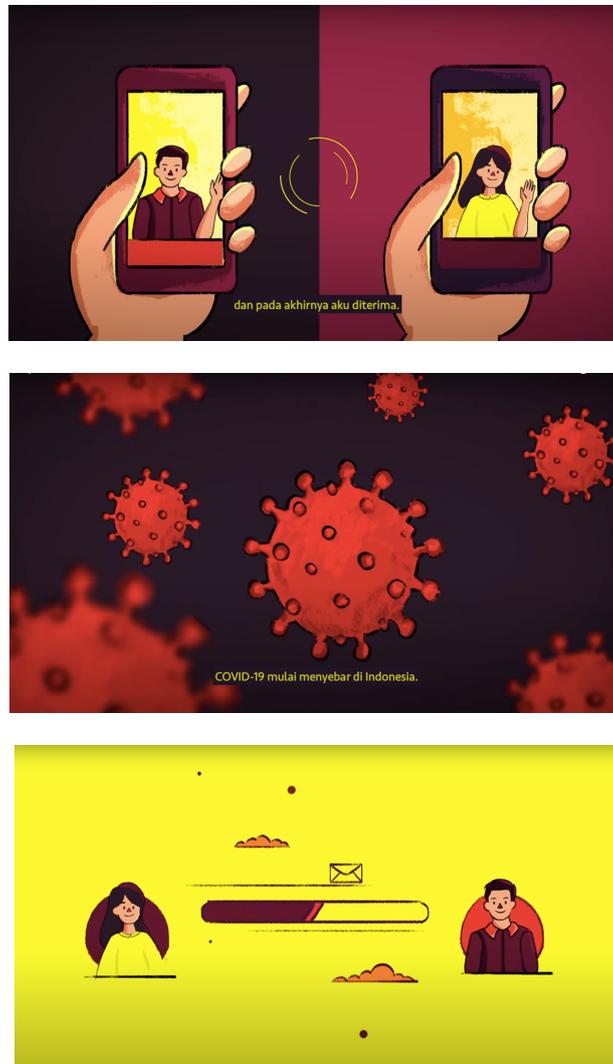
Robert, un adolescente de 16 años cuya vida gira en torno a su celular, obsesionado con obtener likes y seguidores en las redes sociales. Su familia y amigos sienten que vive en una burbuja, ignorándolos por completo. Cuando su madre finalmente decide desconectar su teléfono, Robert se sumerge en una desesperación abrumadora al perder su conexión virtual. La historia toma un giro surrealista cuando las aplicaciones cobran vida, persiguiendo a Robert y cuestionando la supuesta seguridad de la vida digital. Sin embargo, lo que parece una pesadilla resulta ser una reflexión sobre la adicción a la tecnología y la dificultad de regresar a la realidad una vez que te has perdido en el mundo virtual.

Se empezó queriendo mostrar la adicción al celular desde la perspectiva de un concierto. Pues me quede impactado de la cantidad de gente que pasa con su celular grabando en lugar de apreciar el espectáculo y vivir el momento. Pero después mejor se tomó la decisión de ir más allá y tratar la adicción al celular en un plano más general, del día a día. Así surgió la idea de tener a Robert como protagonista siendo el personaje de este motion graphics, el cual nos mostrará las consecuencias de tener una adicción al celular.

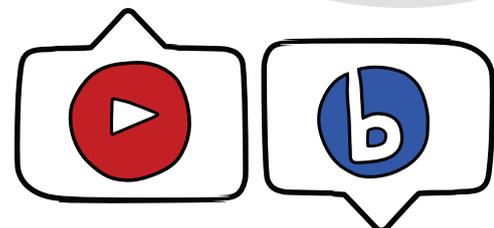


INSPIRACIÓN GRÁFICA

Se eligió este estilo gráfico como referencia, dado que este tipo de dibujos o ilustraciones llegan a ser bien manipulables dentro del programa que se usará para la realización de esta tesis. También tomando en cuenta el tiempo de trabajo que se tiene, este estilo permitirá no tener tantas complicaciones y llegar a tiempo con las entregas.



Figuras 1, 2, 3.- Referencias visuales



También se eligió tener este estilo de dibujo redibujado. El cual se destaca por tener los bordes irregulares, pues no es un dibujo perfecto, se va a ver irregularidades las cuales son hechas a propósito para mantener este estilo

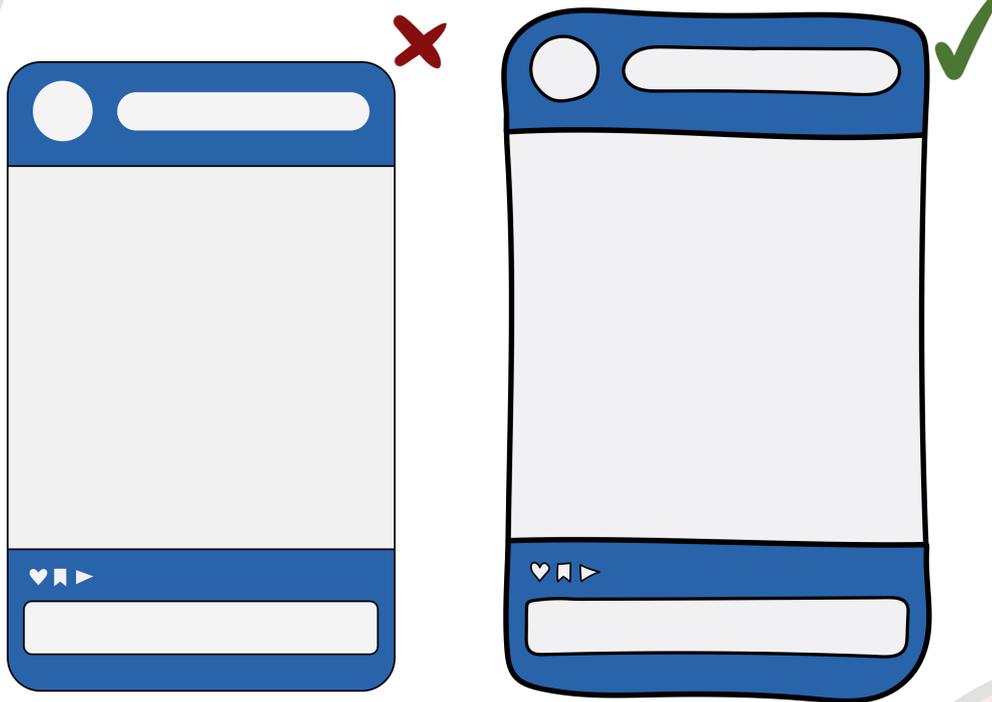
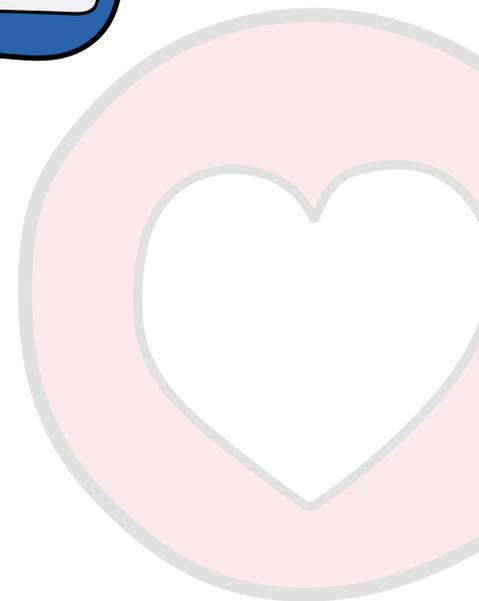
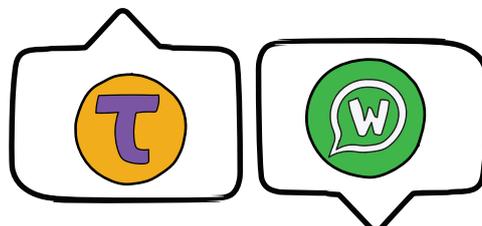


Figura 4.- Referencia de estilo



DISEÑO DE PERSONAJE

ROBERT

Robert es un chico de 16 años el cual vive en la ciudad de Vancouver. Él tiene el hábito de siempre usar ropa cómoda, por lo tanto, o suele usar muchos accesorios, prefiere tener comodidad a lucir extremadamente bien. Su mayor hobby es pasar horas y horas en el celular. No le gusta salir mucho de su habitación, ya que ahí es donde más cómodo se siente para poder estar navegando en su celular. Tiene el cabello oscuro y se caracteriza por tener unas cejas prominentes, lo identifican mucho por eso. Es de contextura delgada y un poco robusta. De tamaño mediano, no es tan alto pero tampoco es pequeño, llega a medir 1,78m.

Robert fue diseñado con estas características pensando principalmente en cómo se vería una persona adicta al celular, por esto es que no predomina colores o accesorios llamativos, ya que alude a una persona que solo pasa en casa.

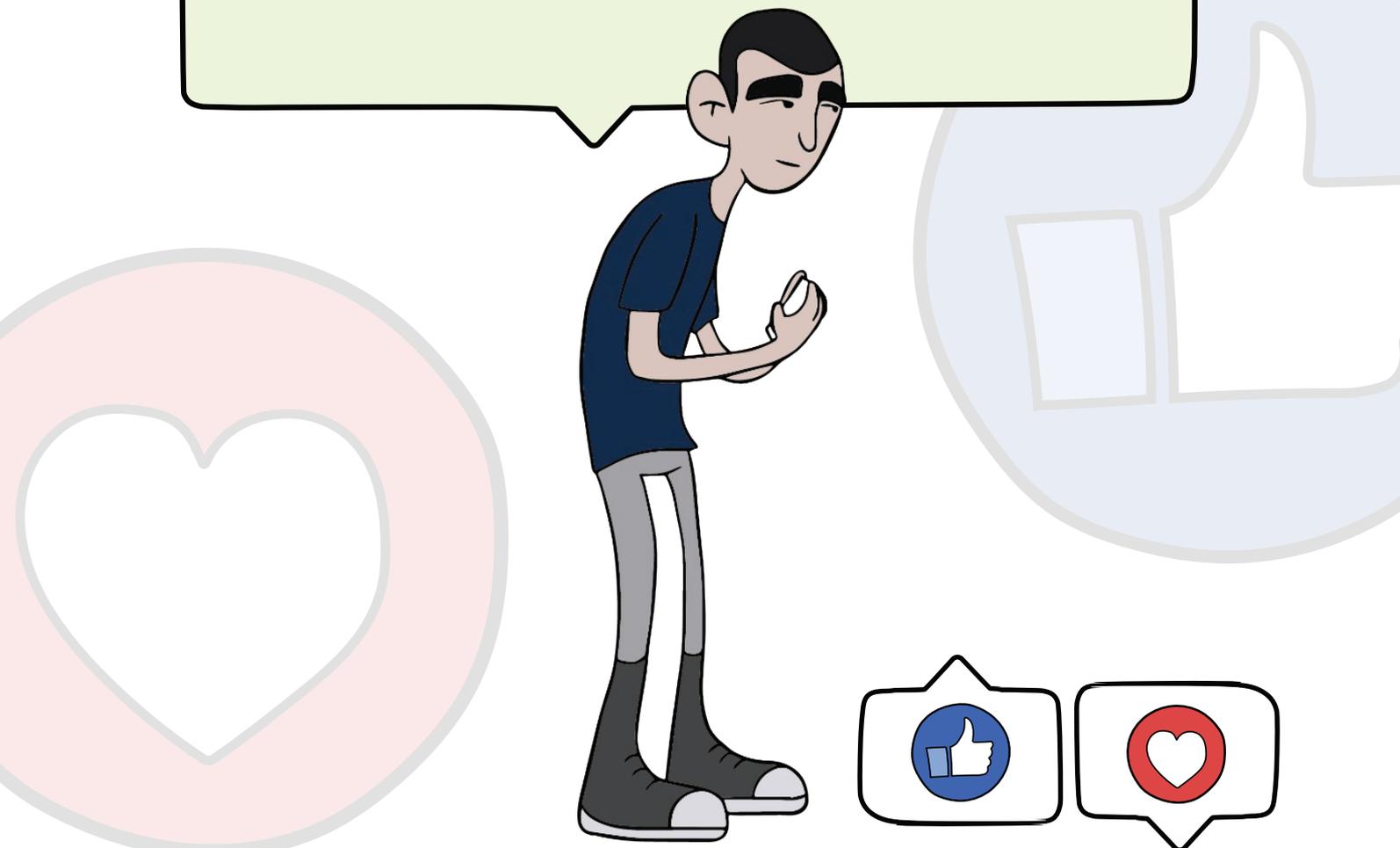


Figura 5.- Personaje final (Robert)

SKETCHES Y VARIACIONES DE ROBERT

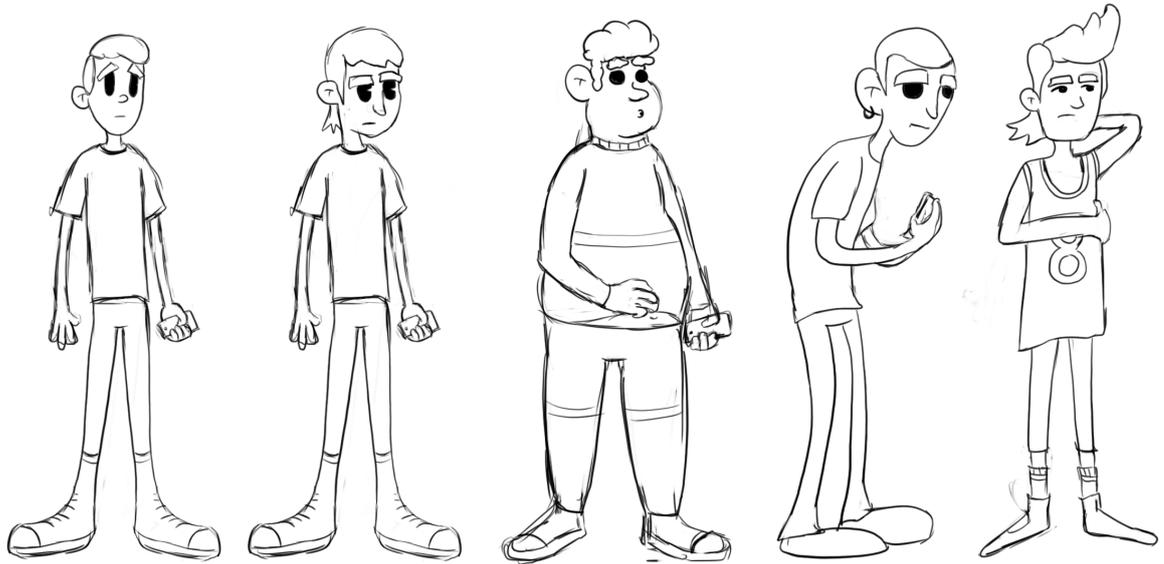


Figura 6.- Variaciones de personaje

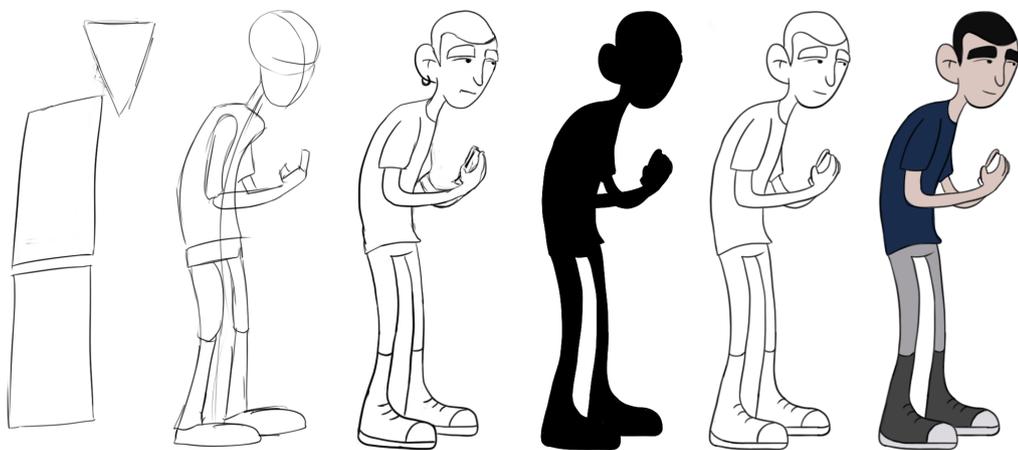
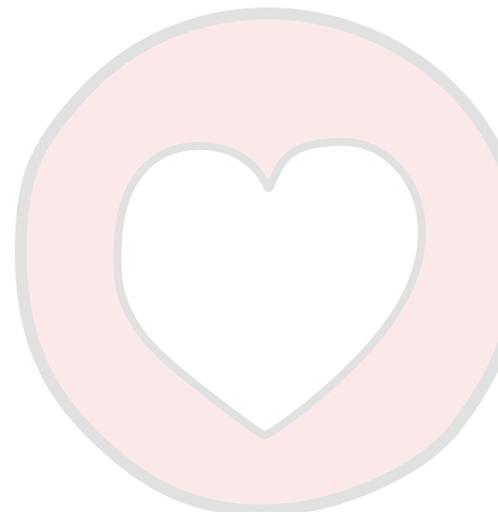
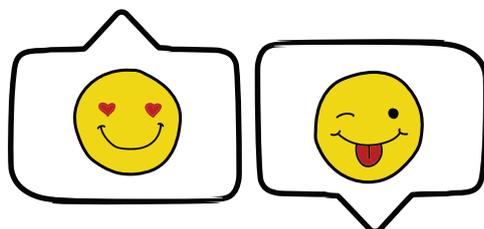


Figura 7.- Formas a figura final



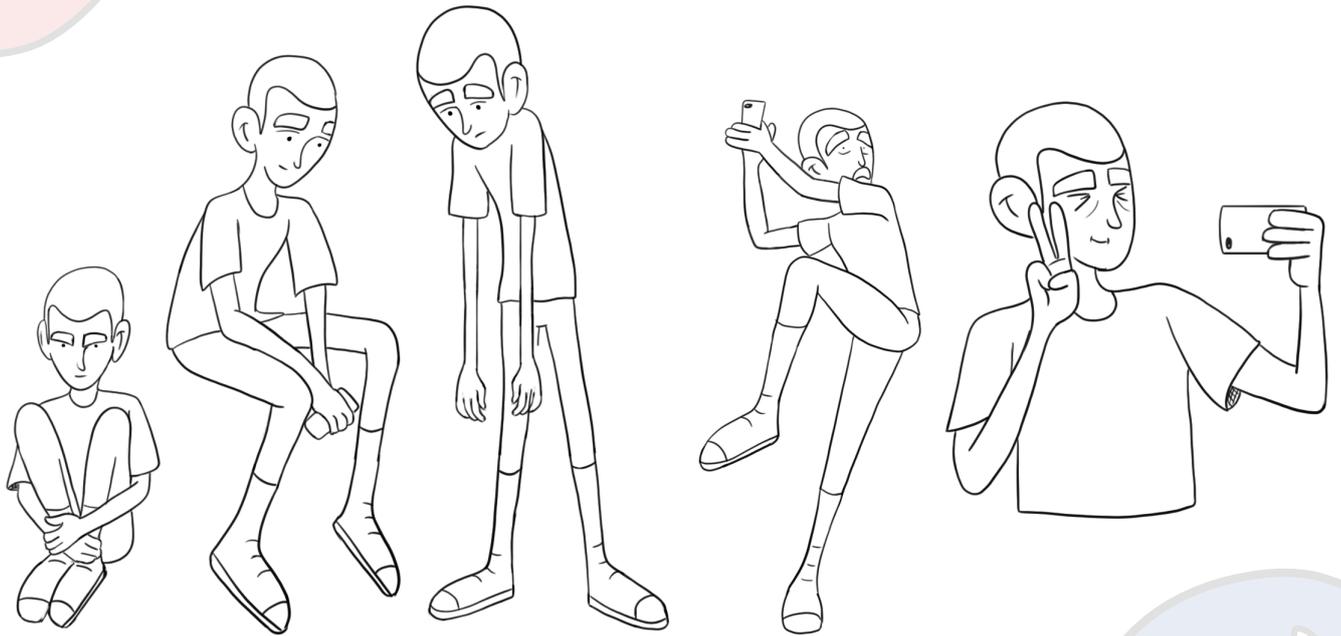


Figura 8.- Poses

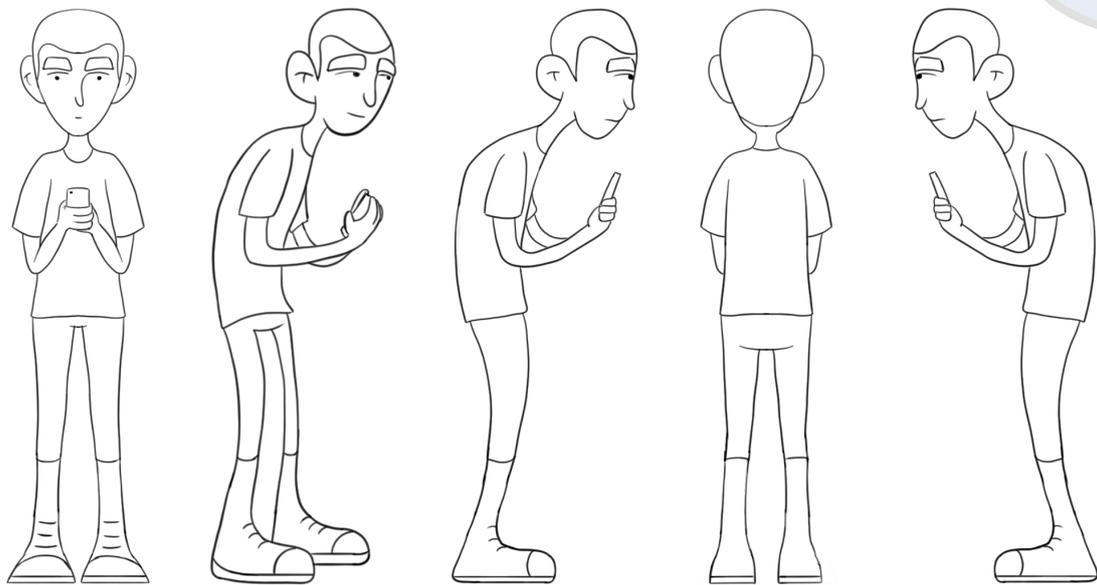
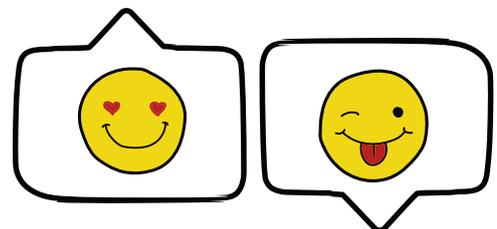


Figura 9.- Turnaround



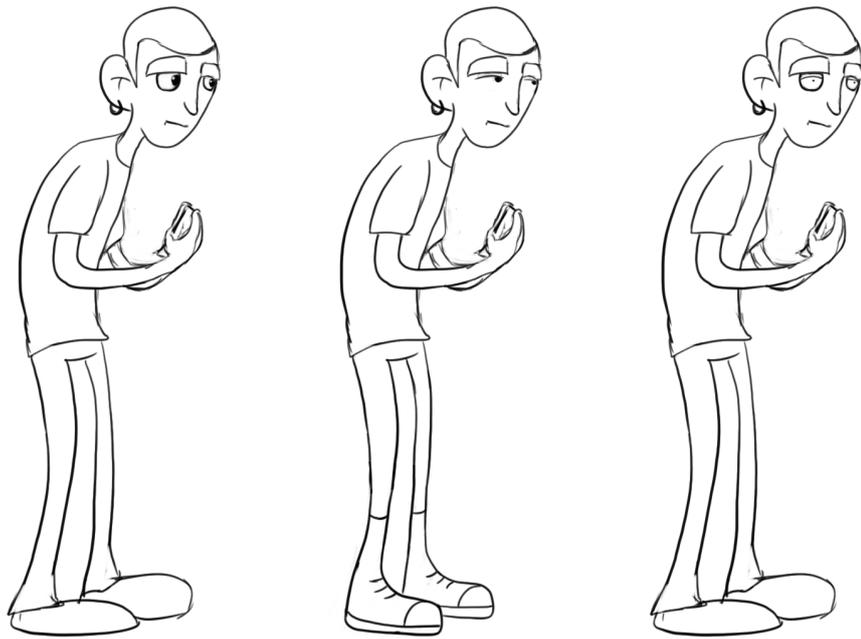


Figura 10.- Exploración de ojos

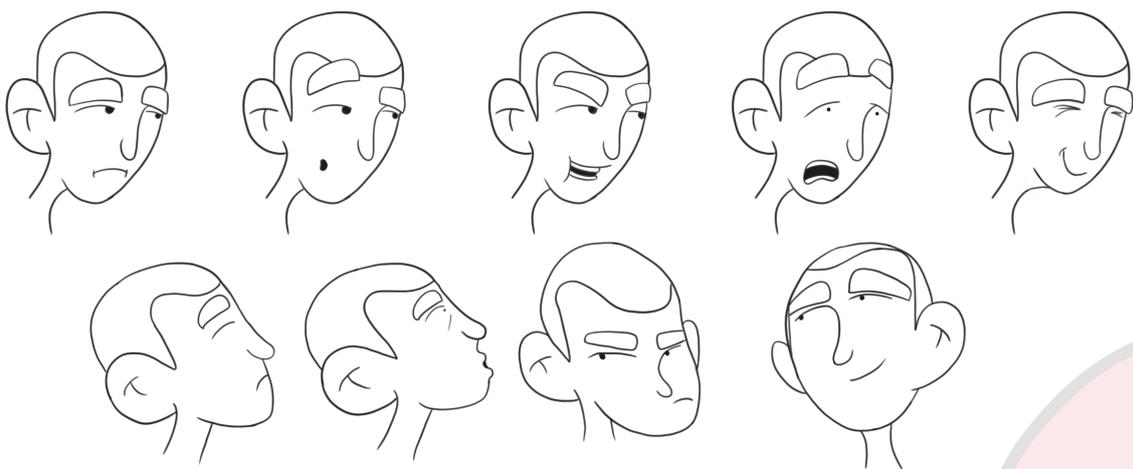
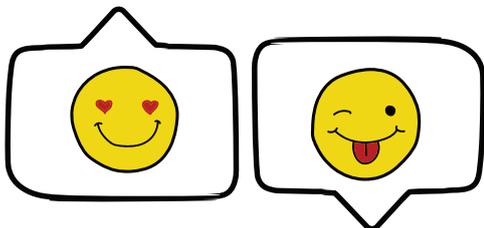


Figura 11.- Expresiones



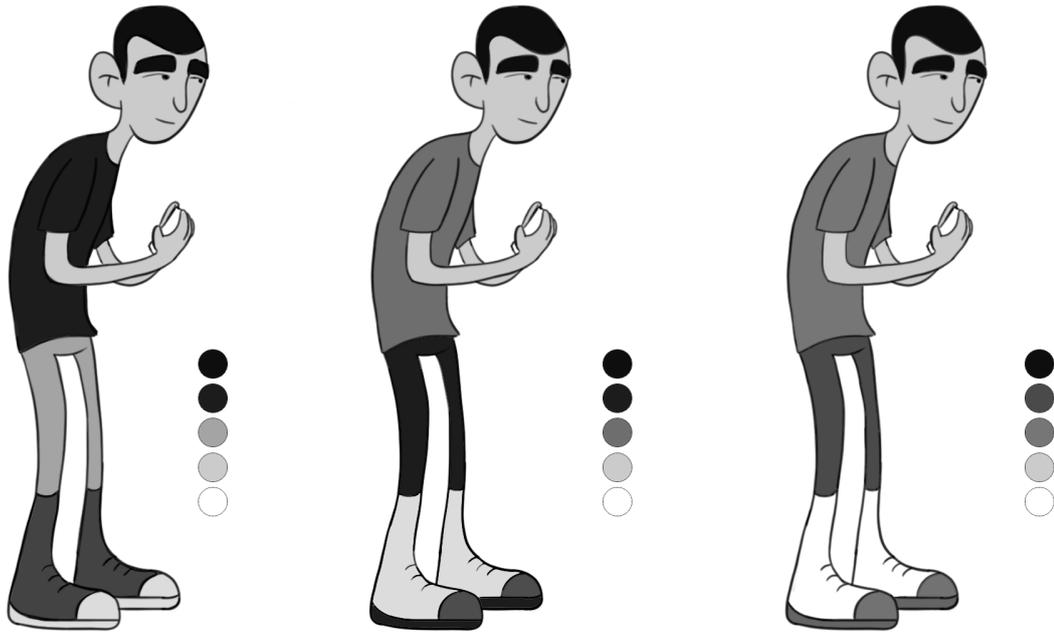


Figura 12.- Color en escala de grises

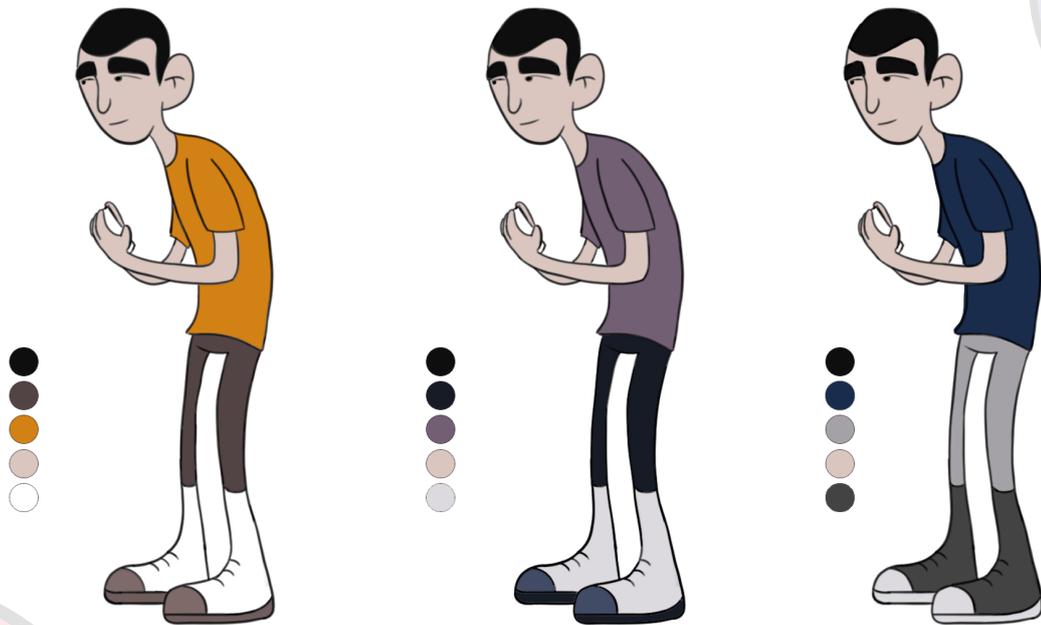
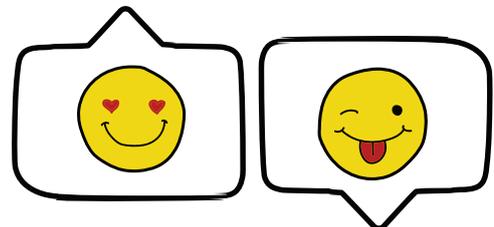


Figura 13- Experimentación de color



DISEÑO DE ELEMENTOS

Estos elementos se escogieron en base a las redes sociales, lo que tiene un celular y lo que rodea en el día a día de alguien que pasa la mayoría de su tiempo en el celular. A su vez también se pensó en cómo iba a funcionar cada elemento, por lo tanto, algunas se dividen en piezas, pensando en cómo se vendrían armando durante la animación.

- Manos
- Gema
- FB interfaz
- Bubble chat
- Escritorio (en piezas)
- Lámpara
- Vaso
- Papel
- Manzana
- Palanca
- Audífonos
- Icono Snapchat normal/ monstruo
- Icono Book normal/ monstruo
- Icono Spotify normal/ monstruo
- Icono whatsapp normal/ monstruo
- Icono Instagram
- Icono Youtube
- Icono Youtube
- Sol
- Luna
- Brazo izq/der
- Plato
- Tocino
- Huevo frito
- Cuchillo
- Tenedor
- Croissant
- Contador de likes
- Contador de comentarios
- Bubble Instagram perfil
- Like
- Heart
- Robert Acostado
- Brazo y antebrazo
- Celulares
- Sofa
- Siluetas
- Emojis: enamorado, saca lengua, nervioso
- Taza de café
- Mamá Silueta y mamá monstruo
- Iconos redes sociales: twitch, Messenger, soundcloud, tumblr, reddit, twitter, tiktok, pinterest
- Rayo
- Pulmones
- Cerebro
- Corazón
- Marcos
- Puerta
- Play botón
- Chat whatsapp
- Mapa pacman (piezas)
- Mueble
- Almohada
- Mueble cama
- Sabana
- Parchis tablero (piezas)
- Candy crush interfaz (piezas)



Figura 14.- Diseño de elementos



Figura 15.- Diseño de elementos

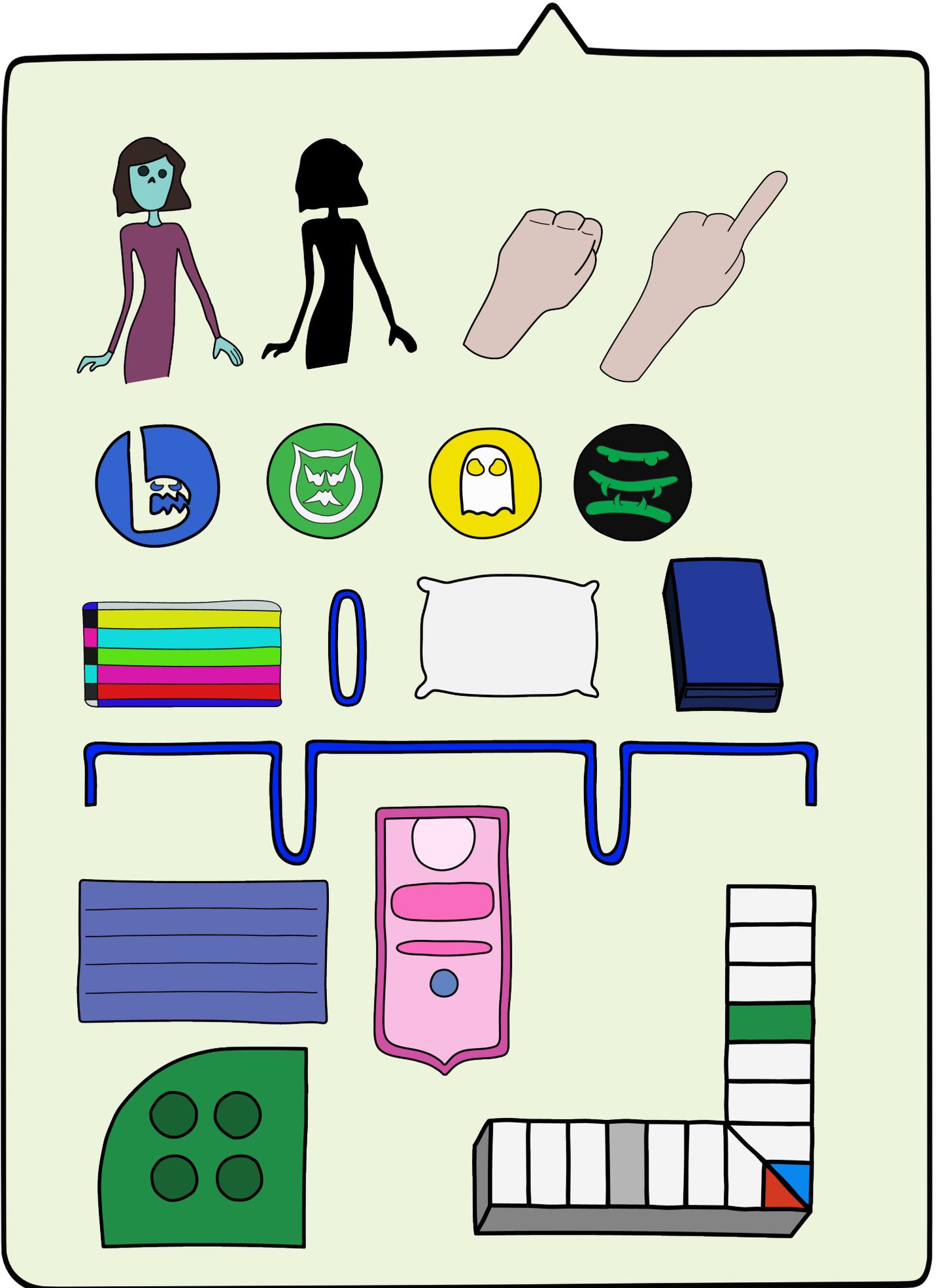


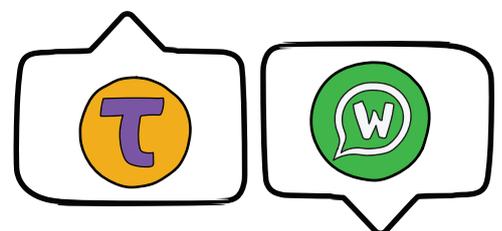
Figura 16.- Diseño de elementos

DESARROLLO DE BACKGROUNDS

Al tratarse de un motion graphics se tomó la decisión de tener un fondo blanco. Solo se cambiaba a un color plomo en el momento en que Robert se adentra a la locura, una pesadilla. Cabe mencionar que todo esto va acompañado de una viñeta. Por último, a los créditos si se les puso otro color de fondo, fueron solidos amarillo, verde y negro.



Figura 17.- Background 1



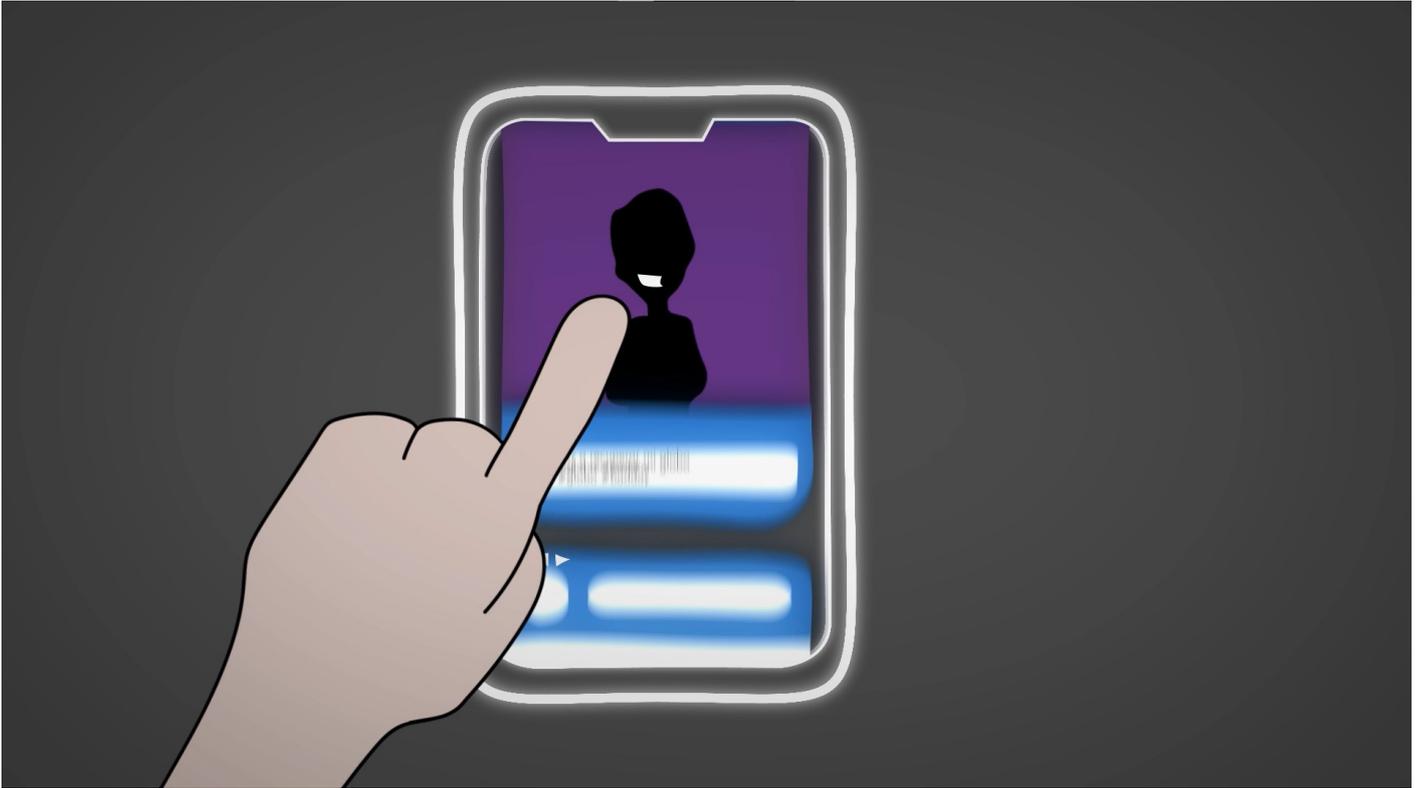


Figura 18.- Background 2

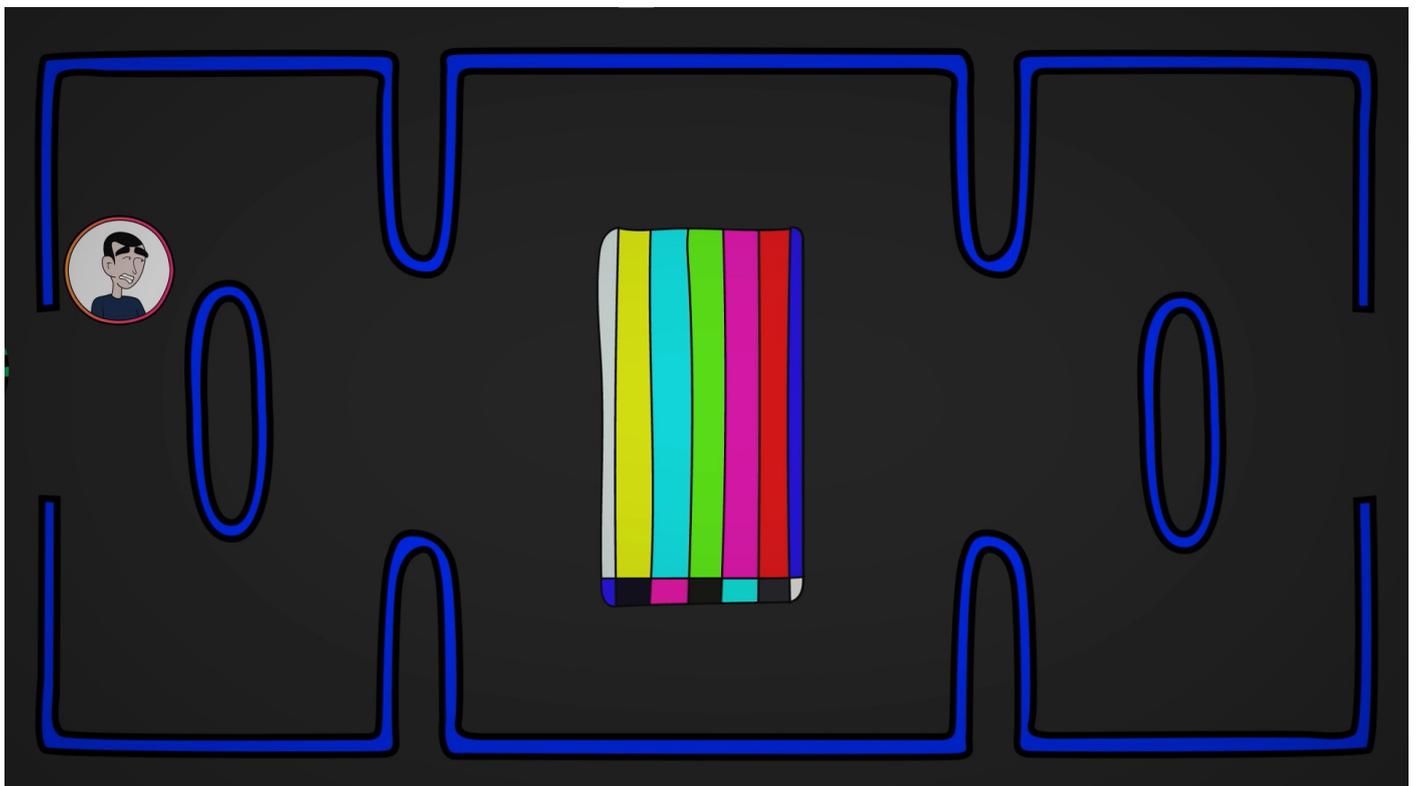
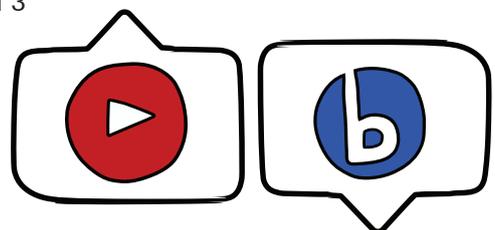


Figura 19.- Background 3



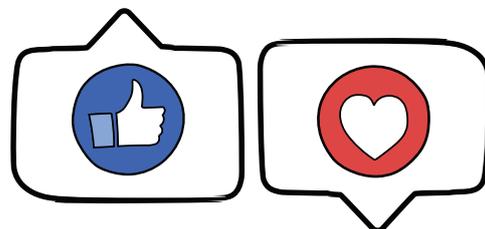
CONSTRUCCIÓN DEL GUIÓN Y STORYBOARD

Después de que se generó la idea del proyecto, el siguiente pasó fue realizar un guion. De este guion fue que se pudo originar el storyboard, el cual a lo largo de las revisiones sufrió algunos cambios, cortando escenas, shots, haciendo que la duración total del proyecto se vaya modificando.

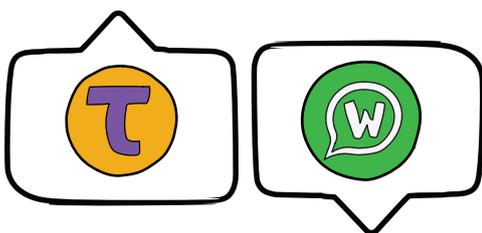
Guion Desconexión:

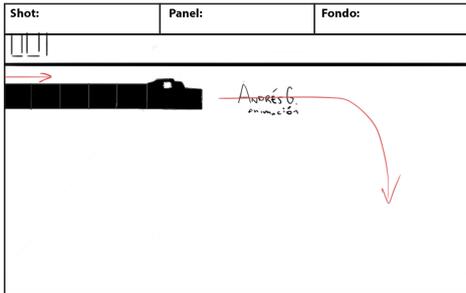
NARRADOR (V.O.)

1. (min 0:00 – 0:08) Él es Robert, un chico de 16 años. Solo vive para su celular la mayoría de su tiempo, Día y noche... muy probablemente como tú. (Tono amigable, neutro, pues se está presentando al personaje)
 2. (min 0:08 – 0:21) Cuando llega la Hora del almuerzo, Yo diría que es la hora de la foto... Robert antes de probar un bocado debe postear la mejor foto de su comida. Pues esta adicción a los likes, es más fuerte. (Tono amigable, neutro, un poco serio al final)
 3. (min 0:25 – 0:30) Su familia y amigos sienten como si él viviera dentro de una burbuja, ignorándolos, y solamente conectado a su celular. (Tono neutro, un poco serio, decepcionado)
 4. (min 0:35 – 0:42) Nuevo post, muchos likes, más seguidores, lo que todos buscamos hoy en día ¿Verdad? Se ve a Robert muy feliz, pero ningún exceso es bueno y...(Tono neutro, un poco amigable, al final con duda)
- (min 0:50 – 0:57) Vaya ¿quién está ahí? un monstruo o acaso es la mamá de Robert. Está harta de que él no se despegue de ese aparato, debe desconectarlo y desaparecer su celular. (Tono de inquietud, serio)



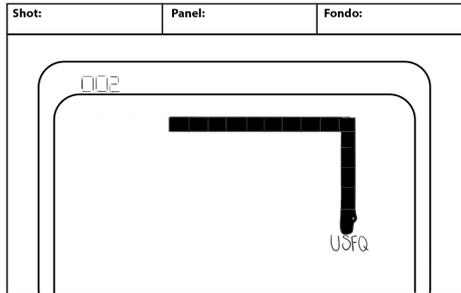
5. (min 1:00 – 1:19) Pero qué hará Robert sin su celular, sin sus likes, sus apps, sus posts... Sus números van en declive. Tono de inquietud, un poco desesperado
6. (min 1:22 – 1:25) No sabe qué hacer, se va a volver loco. Siente que su cabeza explota, no puede respirar bien y su corazón se agita. ¡Tiene un ataque de ansiedad! (Tono de inquietud, un poco desesperado, serio al final)
7. (min 1:27 – 1:45) Pero Robert tranquilízate el celular no es una droga como para generar adicción (Tono un poco sarcástico) ¿O si...?
8. Su deseo por estar en redes sociales, obtener likes y postear lo consume hasta llegar a la locura. Pantallas, clicks, apps, alucinaciones que lo mantienen feliz por momentos. (Tono serio, decepcionado)
9. (min 1:48 – 2:20) ¿Pero qué es lo que está pasando? ... ¡Oh no! Las aplicaciones han cobrado vida! ¡hay! buscan venganza y persiguen a Robert, (Tono exaltado, susto)
10. Mmmm... ¿no se suponía que ellas nunca te fallarían? ¿Qué eran seguras? ¿Qué eran para ti, y no tú para ellas? (Tono exaltado, dubitativo)
11. (min 2:23 – 2:30) ¡Tranquilízate! ¡Tranquilízate! (Tono alto, pues quiere que Robert despierte) Al parecer todo fue una pesadilla. Ya estás a salvo, ahora sabes que el celular se convirtió en una adicción (Tono neutro, serio)
12. (min 2:34 – 3:00) ¿Pero qué haces? ¡Otra vez con ese aparato! ¿A caso ya olvidaste todo? ¿Piensas simplemente irte caminando con tu celular como si nada?
13. (Suspiro) Te atraparon nuevamente (decepcion)
14. Hay no... Al parecer ya es muy tarde en tu caso... para querer regresar a la realidad. (un poco lento, Tono neutro, serio, decepción)





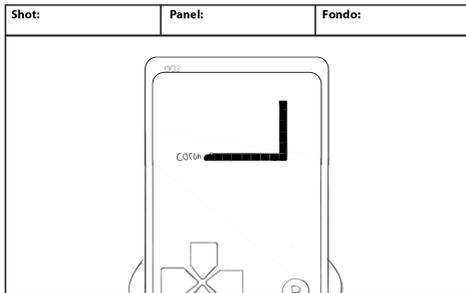
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Creditos, empieza el uego de snake, la serpiente va comiendose los creditos



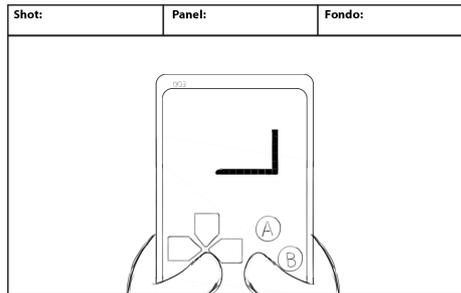
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Creditos, empieza el uego de snake, la serpiente va comiendose los creditos



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Creditos, empieza el uego de snake, la serpiente va comiendose los creditos



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Creditos, empieza el uego de snake, la serpiente va comiendose los creditos

Página

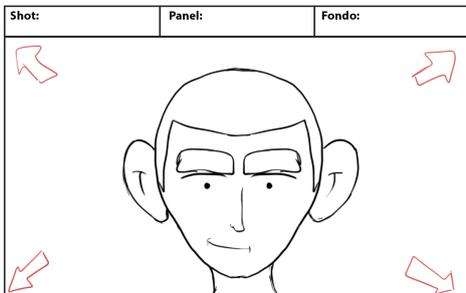
Animación Digital
COCOCI.USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
Andrés Grijalva

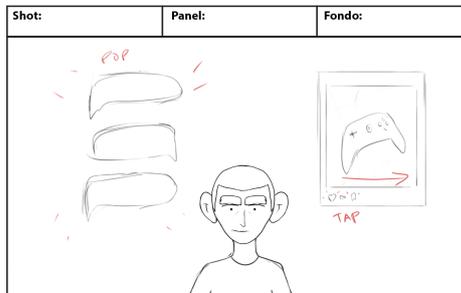
Duración

Notas



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Robert feliz con su celular
Notas: zoom out



Diálogo, Acción y Notas

Acción: se muestra que está haciedno robert en el celular

Página

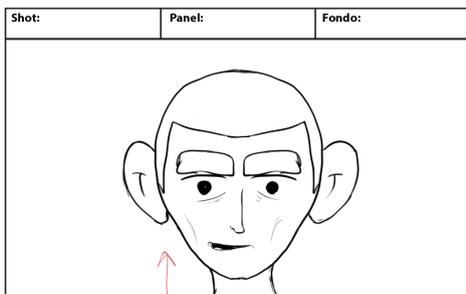
Animación Digital
COCOCI.USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
Andrés Grijalva

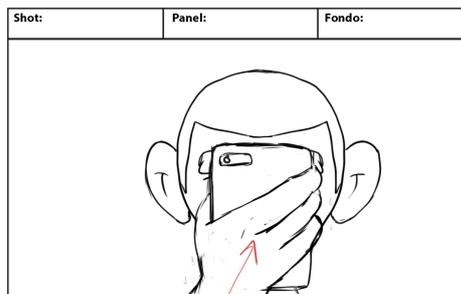
Duración

Notas



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se ve como Robert de tanto estar en el celular pasa a estar con ojeras y sus facciones cambian

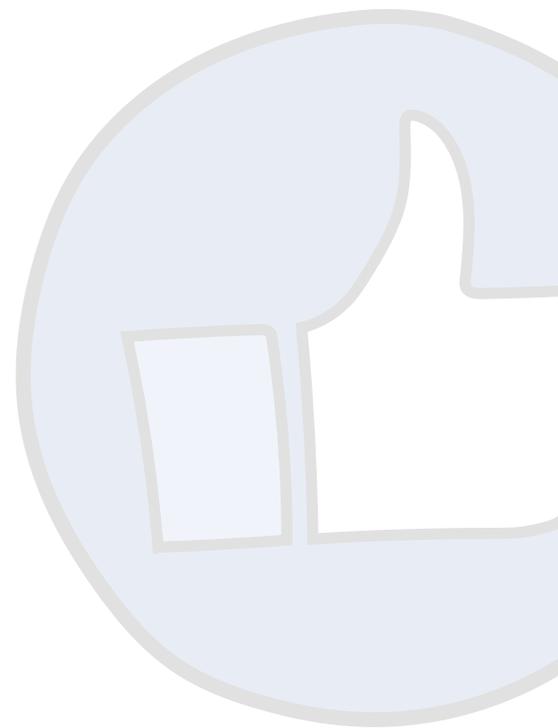
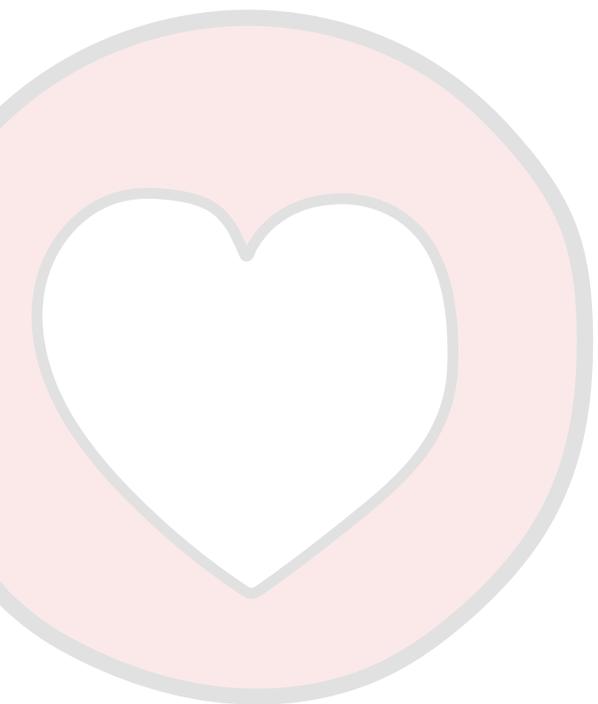


Diálogo, Acción y Notas

Acción: Levanta el celular

Figuras 20, 21.- Fracción de storyboard

PRODUCCIÓN



ANIMACIÓN MOTION GRAPHICS

El proceso de animación se realizó en el software Adobe After Effects. Para esto primero se realizó un animatic en donde se puede tantear un poco en cómo realizar las transiciones y morphing de los elementos. Esto permite averiguar si nuestras ideas van a funcionar o no y si se ven bien visualmente.

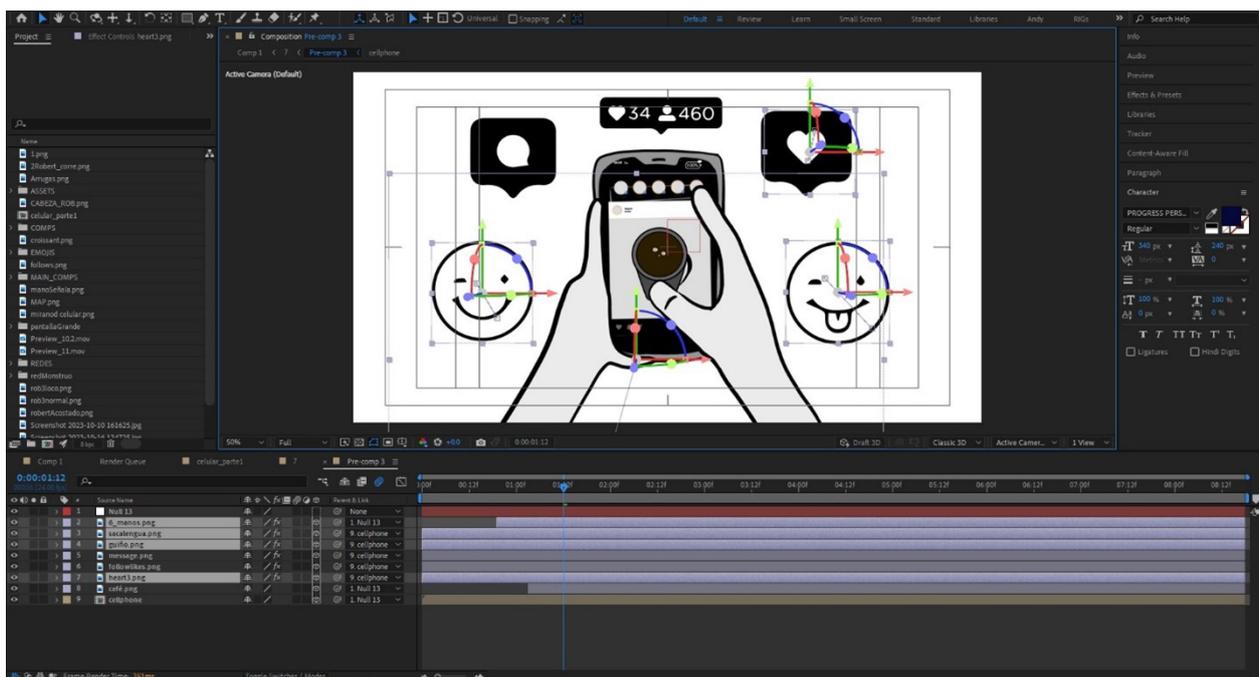
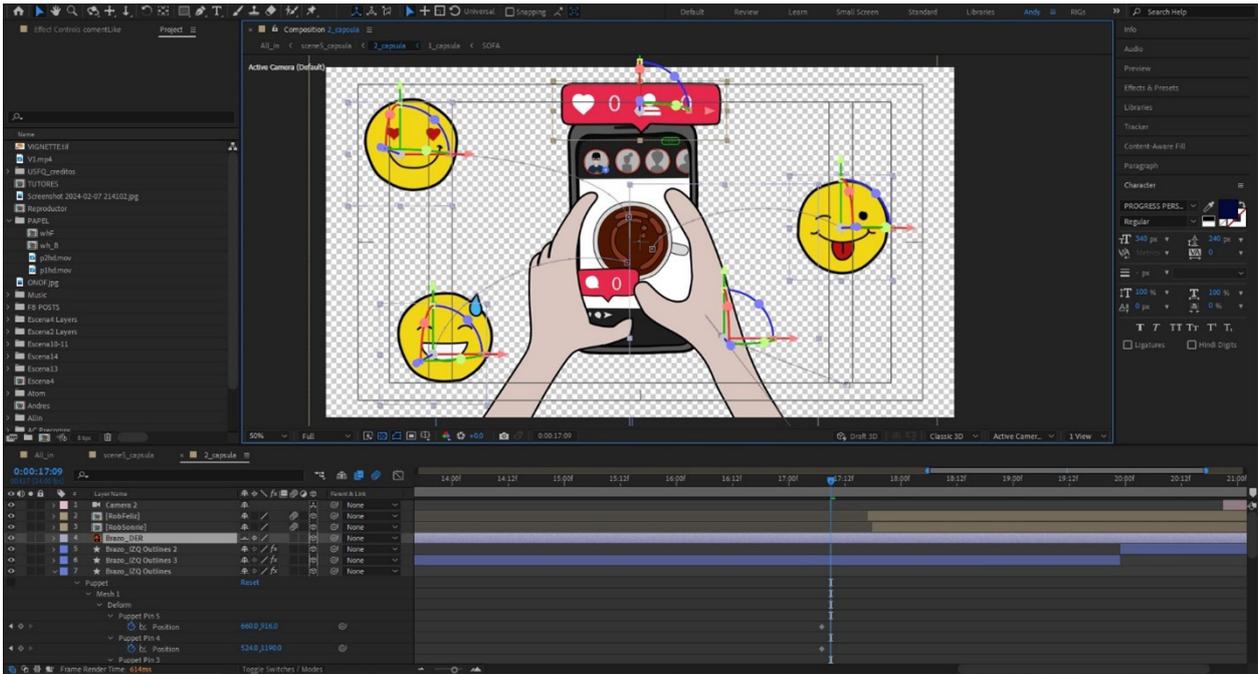


Figura 22.- Fracción de etapa de animatic

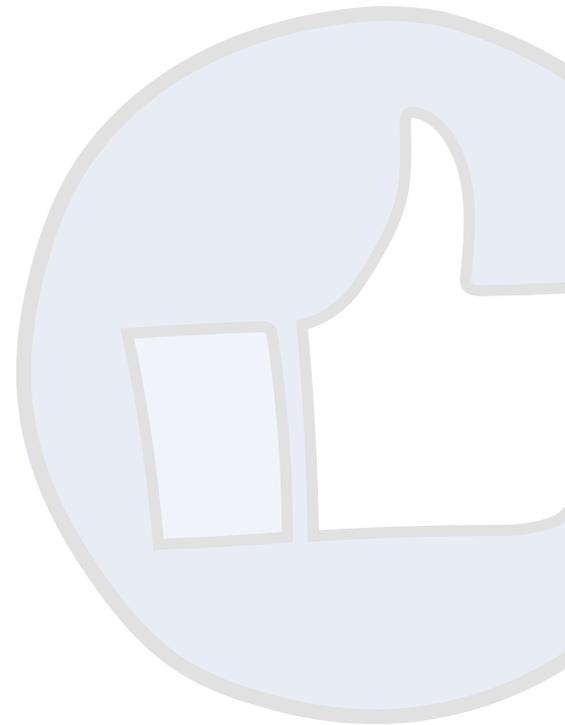
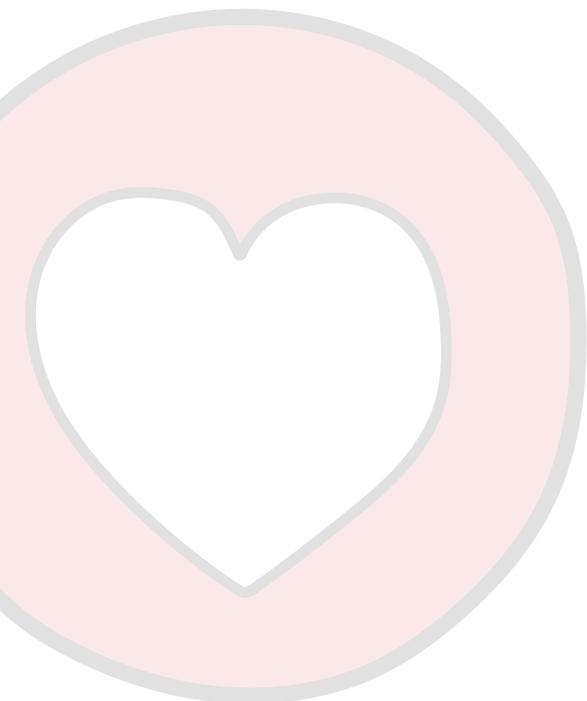


Después pasamos a realizar la animación con los elementos finales en el programa, para esto se buscó algunas referencias y tutoriales de cómo hacer el morphing que se quería o algún efecto en específico.



Figuras 23, 24.- Fracciones de etapa de animación

POSTPRODUCCIÓN



VOICEOVER

Para el proyecto era esencial que haya una voz de un narrador, contando el día en la vida de Robert. Para esto se decidió ir en busca de un profesional. Después de indagar y escuchar varias opciones, la mejor opción que se encontró fue en Fiverr. En esta pagina que te proporciona servicios profesionales del medio. Se eligió a Javier García, el elegido para ser la voz en off del motion graphics.

Graphics & Design Programming & Tech Digital Marketing Video & Animation Writing & Translation Music & Audio Business Consulting Data AI Services

Javier G @javierglocucion
 ★ 5.0 (542) Level 2 ♦♦
 The voice of success for your projects
 📍 Venezuela 🗣️ English, Spanish

About me
 I am a professional voice over talent with over 5 years of experience performing on multiple projects: From IVRs, Commercials, Youtube videos, dubbing and huge E-learning projects for multiple companies around the world. I have provided my voice to important brands helping clients find succe... [Read more](#)

Skills
 Voice over artist Translator Voice actor Proofreader Content writer ±5

My Gigs

- JAVIER GARCIA
SPANISH VOICE OVER
- JAVIER GARCIA
SPANISH VOICE OVER
THE VOICE OF SUCCESS
- Podcast Editing**
- AUDIO TRANSCRIPTION**

Javier G
 Offline • 02:27 PM local time
 Contact me
 Average response time: 1 hour

Figura 25.- Vista de la búsqueda de profesional

SONORIZACIÓN

Una parte fundamental en el mundo del motion graphics es el sonido, que cada elemento suene y así se lo sienta con vida, también tener música con varios cambios de mood de fondo. Para esto se contrató los servicios de María José Alcocer, una excelente sonidista.

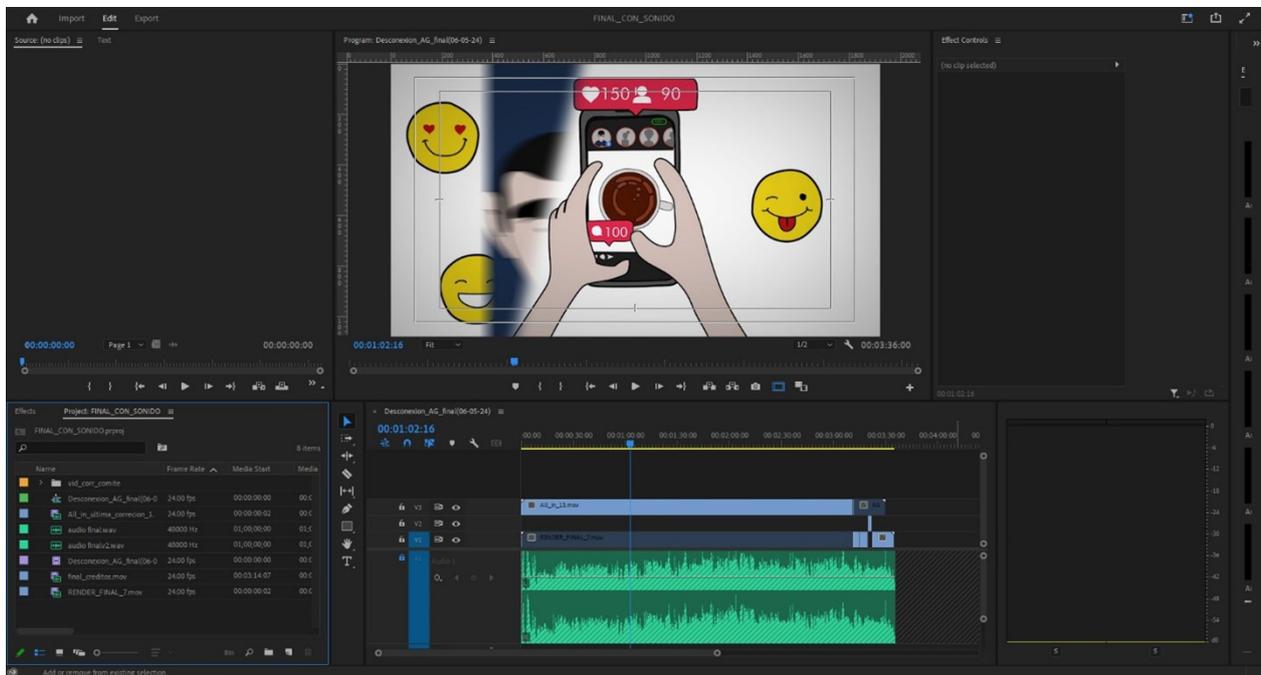
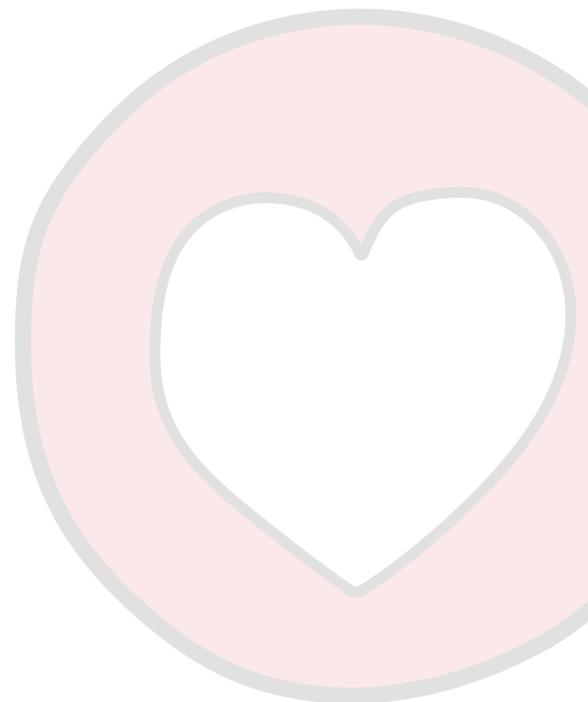
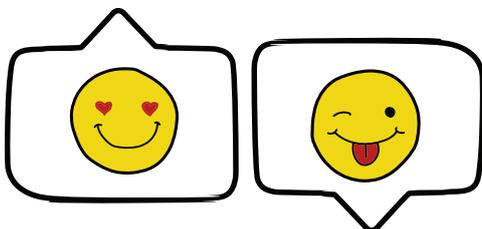
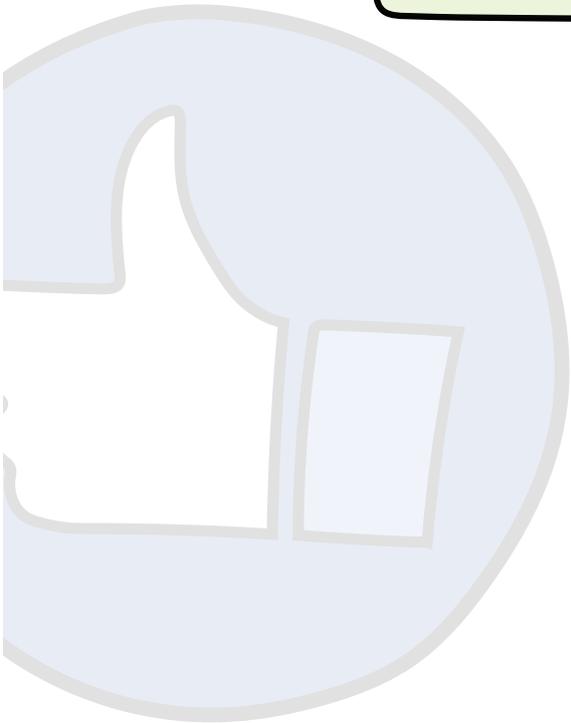


Figura 26.- Fracción de sonorización

CONCLUSIONES

Este proyecto de titulación estuvo en producción por aproximadamente 2 años, en dicho tiempo hubo varias revisiones que conllevaron a cambios importantes para lograr obtener el mejor resultado posible. A lo largo de este proyecto se estuvo en busca de tutoriales y se tuvo que experimentar para lograr conseguir los diferentes efectos, animación motion que se quería lograr. Sin duda alguna este proyecto ayudo al desarrollo como profesional al mejorar algunas habilidades.



REFERENCIAS

- sandra.hall@wearesocial.net. (2022, 28 abril). MÁS DE 5 MIL MILLONES DE PERSONAS ya usan INTERNET - We Are Social Spain. We Are Social Spain. <https://wearesocial.com/es/blog/2022/04/mas-de-5-mil-millones-de-personas-ya-usan-internet/#:~:text=Poblaci%C3%B3n%20mundial%3A%20hay%207.930%20millones,de%20la%20poblaci%C3%B3n%20mundial%20total.>
- Usuarios de smartphones: suscripciones/contratos mundiales hasta 2027 | Statista. (2022, 8 diciembre). Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/636569/usuarios-de-telefonos-inteligentes-a-nivel-mundial/>
- Equipo editorial, Etecé. (2023). Historia del celular: sus antecedentes y sus características. Enciclopedia Humanidades. <https://humanidades.com/historia-del-celular/>
- Unidiversidad. (s. f.). Historia y evolución de los teléfonos celulares: ¿con cuál empezaste? Unidiversidad. <https://www.unidiversidad.com.ar/historia-y-evolucion-de-los-telefonos-celulares-con-cual-empezaste>
- Valenzuela, C. G. (2023, 9 enero). Historia de los teléfonos móviles: desde su origen hasta la actualidad. Computer Hoy. <https://computerhoy.com/moviles/historia-telefonos-moviles-origen-actualidad-1181484>



ANEXOS

STORYBOARD

Shot:	Panel:	Fondo:
Diálogo, Acción y Notas		
Acción: Creditos, empieza el uego de snake, la serpiente va comiendose los creditos		

Shot:	Panel:	Fondo:
Diálogo, Acción y Notas		
Acción: Creditos, empieza el uego de snake, la serpiente va comiendose los creditos		

Shot:	Panel:	Fondo:
Diálogo, Acción y Notas		
Acción: Creditos, empieza el uego de snake, la serpiente va comiendose los creditos		

Shot:	Panel:	Fondo:
Diálogo, Acción y Notas		
Acción: Creditos, empieza el uego de snake, la serpiente va comiendose los creditos		

Página

Animación Digital
COCOCI.USFQ
 COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
 Andrés Grijalva

Duración

Notas





Shot:	Panel:	Fondo:
<p align="center">Diálogo, Acción y Notas</p>		
<p>Acción: Robert feliz con su celular Notas: zoom out</p>		

Shot:	Panel:	Fondo:
<p align="center">Diálogo, Acción y Notas</p>		
<p>Acción: se muestra que está haciendo Robert en el celular</p>		

Shot:	Panel:	Fondo:
<p align="center">Diálogo, Acción y Notas</p>		
<p>Acción: Se ve como Robert de tanto estar en el celular pasa a estar con ojeras y sus facciones cambian</p>		

Shot:	Panel:	Fondo:
<p align="center">Diálogo, Acción y Notas</p>		
<p>Acción: Levanta el celular</p>		

Página

Animación Digital
COCOCI.USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
Andrés Grijalva

Duración

Notas



Shot:	Panel:	Fondo:
<p align="center">Diálogo, Acción y Notas</p>		
<p>Acción: Se ve desde los ojos de Robert como pasa del día a la noche en el celular Notas: Zoom in</p>		

Shot:	Panel:	Fondo:
<p align="center">Diálogo, Acción y Notas</p>		
<p>Acción: Se ve desde los ojos de Robert como pasa del día a la noche en el celular Notas: Zoom in al ojo izquierdo</p>		

Página
21

Animación Digital
COCOCI.USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
Andrés Grijalva

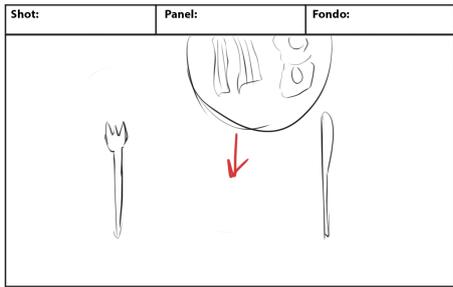
Duración

Notas

Shot:	Panel:	Fondo:
<p align="center">Diálogo, Acción y Notas</p>		
<p>Acción: Empieza morph a cubiertos</p>		

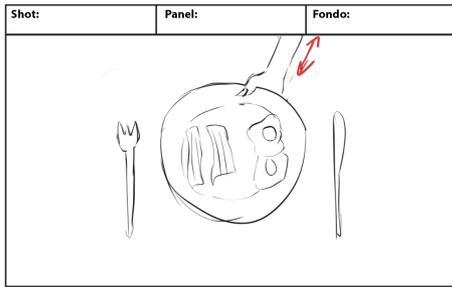
Shot:	Panel:	Fondo:
<p align="center">Diálogo, Acción y Notas</p>		





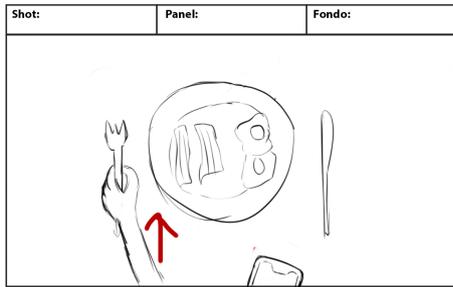
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Le sirven el desayuno Robert



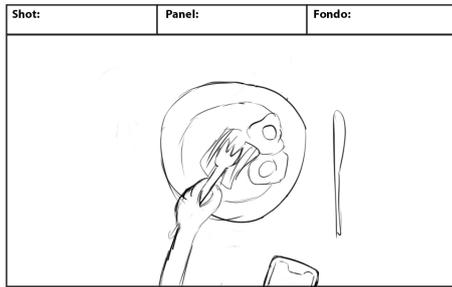
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Le sirven el desayuno Robert



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Robert antes de comer, arregla un poco su comida



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Robert antes de comer, arregla un poco su comida

Página
3/

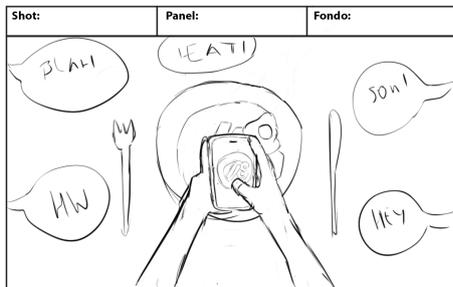
Animación Digital
COCOCI.USFO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
Andrés Grijalva

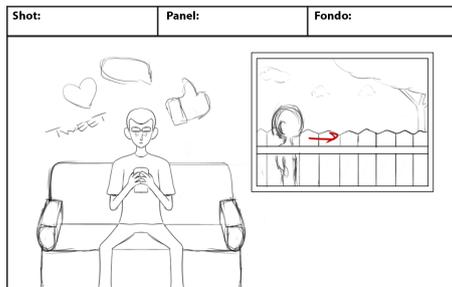
Duración

Notas



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Robert toma una foto y la sube a sus redes, en lugar de comer, también se ve que intentan conversar con el pero lo ignora todo



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se ve a Robert ahora en n sofa, navegando en redes sociales, mientras algunos de sus seres queridos intentan llamar su atención

Página

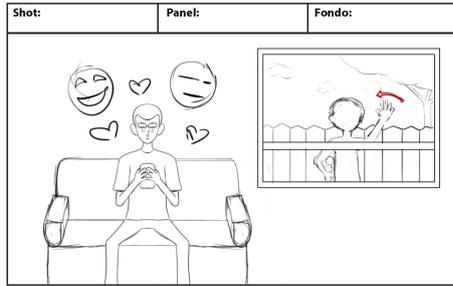
Animación Digital
COCOCI.USFO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
Andrés Grijalva

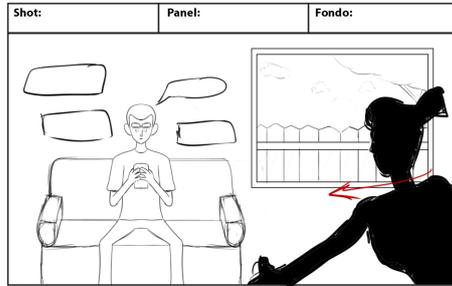
Duración

Notas



Diálogo, Acción y Notas

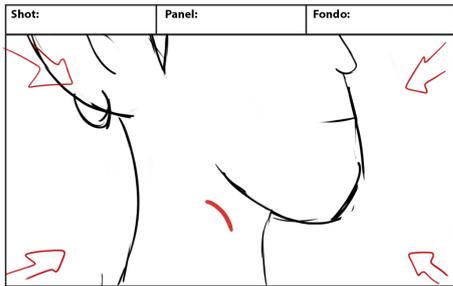
Acción: Se ve a Robert ahora en n sofa, navegando en redes sociales, mientras algunos de sus seres queridos intentan llamar su atención



Diálogo, Acción y Notas

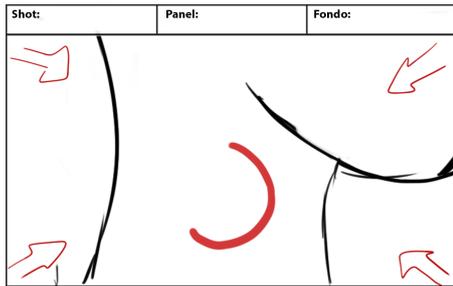
Acción: Se ve a Robert ahora en n sofa, navegando en redes sociales, mientras algunos de sus seres queridos intentan llamar su atención





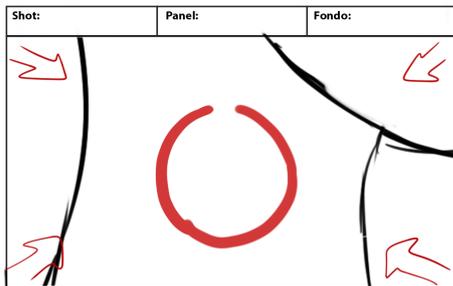
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Podemos ver que algo se empieza a marcar en el cuello de Robert
 Notas: zoom in



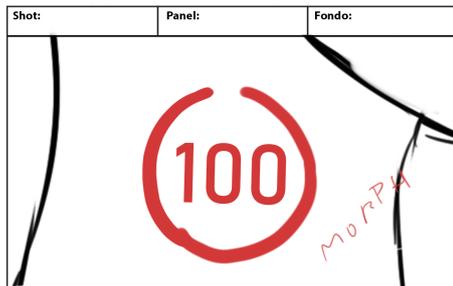
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Podemos ver que algo se empieza a marcar en el cuello de Robert
 Notas: zoom in



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Podemos ver que algo se empieza a marcar en el cuello de Robert
 Notas: zoom in



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Podemos ver que algo se empieza a marcar en el cuello de Robert
 Notas: morph a café

Página

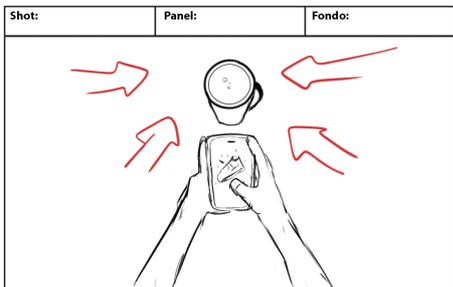
Animación Digital
COCOCI.USPO
 COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
 Andrés Grijalva

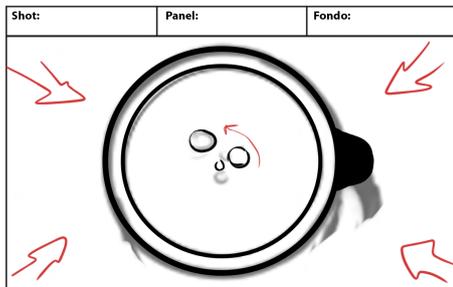
Duración

Notas



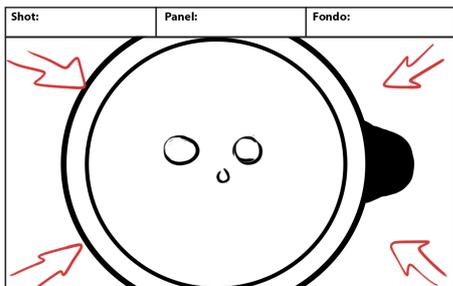
Diálogo, Acción y Notas

Acción: se ve que ya en la noche como merienda, Robert toma un café
 Notas: zoom in al café



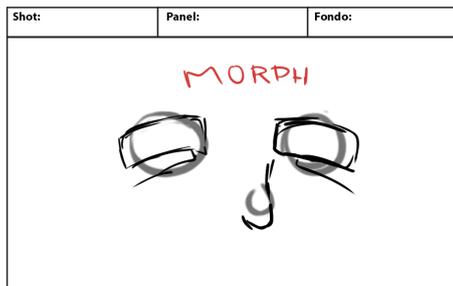
Diálogo, Acción y Notas

Acción: se ve que ya en la noche como merienda, Robert toma un café
 Notas: zoom in al café



Diálogo, Acción y Notas

Acción: se ve que ya en la noche como merienda, Robert toma un café
 Notas: zoom in al café



Diálogo, Acción y Notas

Acción: se ve que ya en la noche como merienda, Robert toma un café
 Notas: morph a la cara de Robert

Página
5/

Animación Digital
COCOCI.USPO
 COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

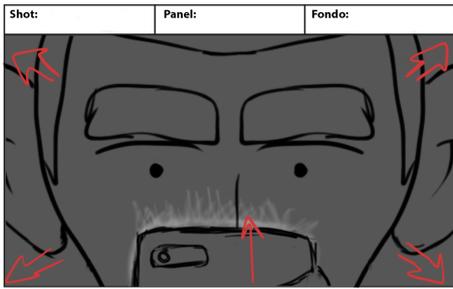
Producción

Artista
 Andrés Grijalva

Duración

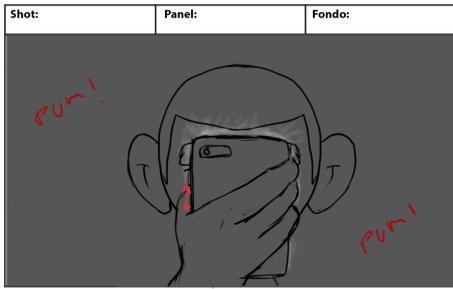
Notas





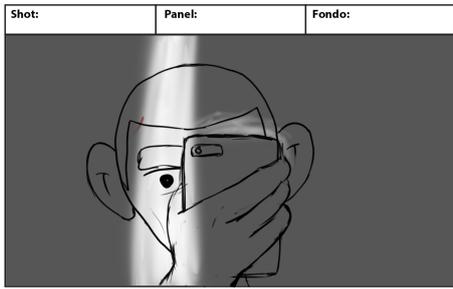
Shot: Panel: Fondo:

Diálogo, Acción y Notas
Acción: Se ve que esta oscuro, solo con la luz de su celular
Notas: Zoom out



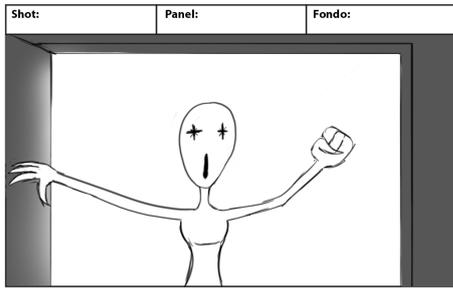
Shot: Panel: Fondo:

Diálogo, Acción y Notas
Acción: Se ve que esta oscuro, solo con la luz de su celular, de repente suena unas pisadas
Notas: Zoom out



Shot: Panel: Fondo:

Diálogo, Acción y Notas
Acción: Se abre la puerta



Shot: Panel: Fondo:

Diálogo, Acción y Notas
Acción: Robert mira lo que parece una especie de demonio

Página
6/

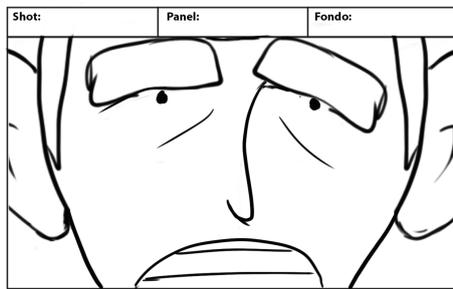
Animación Digital
COCOCI.USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
Andrés Grijalva

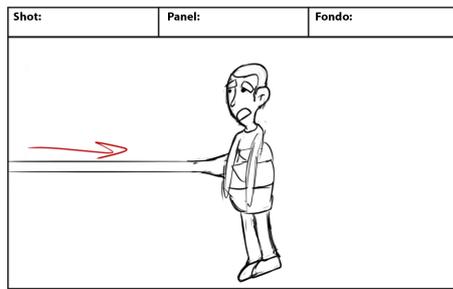
Duración

Notas



Shot: Panel: Fondo:

Diálogo, Acción y Notas
Acción: Robert queda asustado, en shock



Shot: Panel: Fondo:

Diálogo, Acción y Notas
Acción: El monstruo agarra a Robert

Página

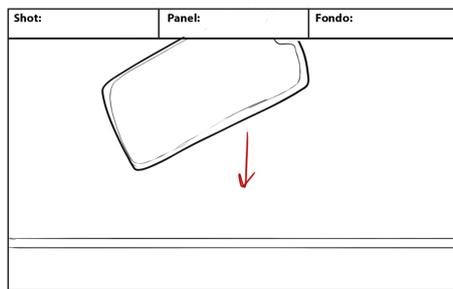
Animación Digital
COCOCI.USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
Andrés Grijalva

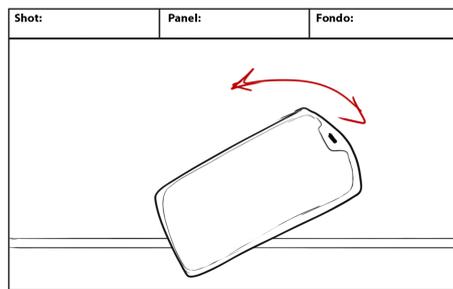
Duración

Notas



Shot: Panel: Fondo:

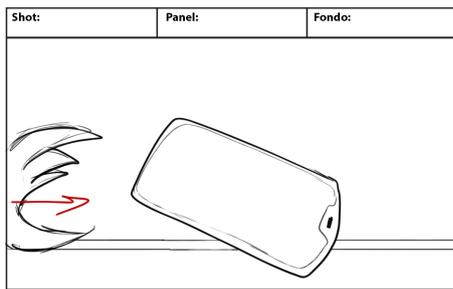
Diálogo, Acción y Notas
Acción: El celular de Robert, cae



Shot: Panel: Fondo:

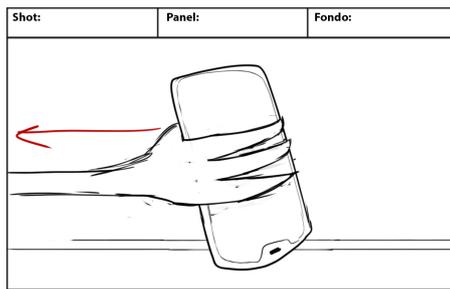
Diálogo, Acción y Notas
Acción: El celular empieza a rebotar por la caída





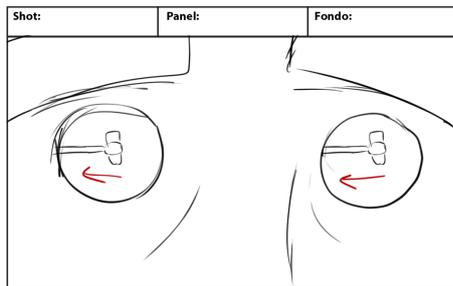
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Antes de que caiga por completo, el demonio agarra el celular



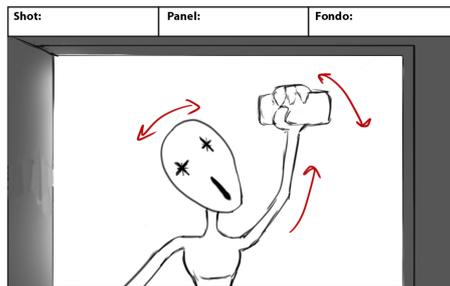
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se lo lleva



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Robert mira fijamente como arrebatan su celular



Diálogo, Acción y Notas

Acción: El demonio pareciera que dice algo y se lleva el celular

Página

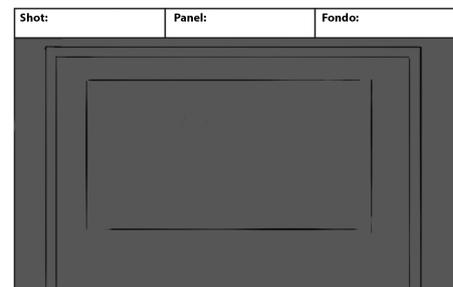
Animación Digital
COCOCI.USFO
 COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
 Andrés Grijalva

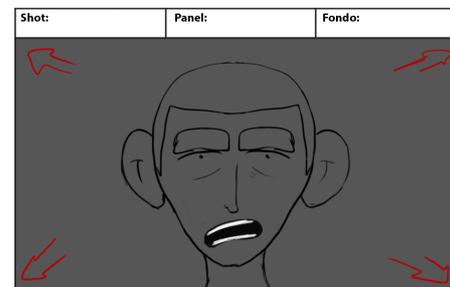
Duración

Notas



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se cierra la puerta



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Robert se queda en shock y se empieza a desesperar
 Notas: Zoom out

Página

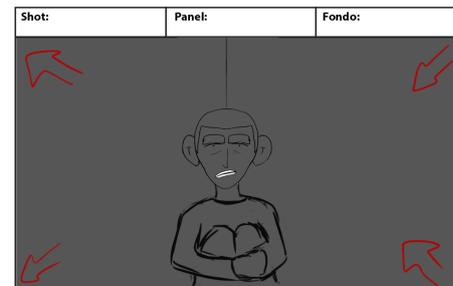
Animación Digital
COCOCI.USFO
 COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
 Andrés Grijalva

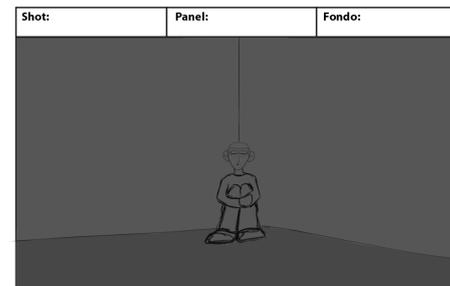
Duración

Notas



Diálogo, Acción y Notas

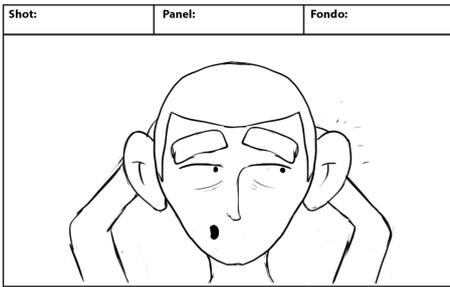
Acción: Robert se queda en shock y se empieza a desesperar
 Notas: Zoom out



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Robert se queda en shock y se empieza a desesperar
 Notas: Zoom out

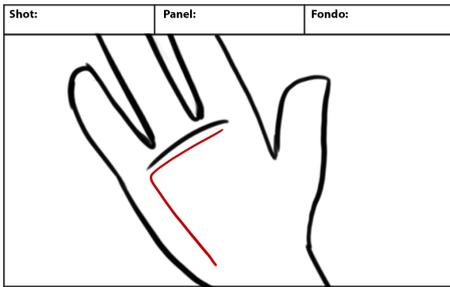




Shot: **Panel:** **Fondo:**

Diálogo, Acción y Notas

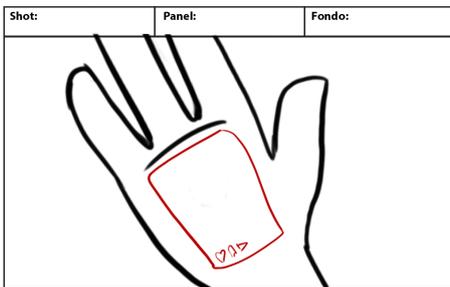
Acción: De repente Robert siente que algo parpadea



Shot: **Panel:** **Fondo:**

Diálogo, Acción y Notas

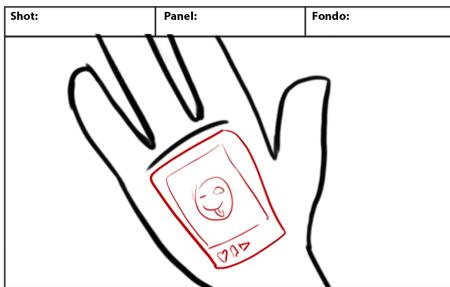
Acción: En su mano se empieza a formar algo



Shot: **Panel:** **Fondo:**

Diálogo, Acción y Notas

Acción: En su mano se empieza a formar algo



Shot: **Panel:** **Fondo:**

Diálogo, Acción y Notas

Acción: En su mano se empieza a formar algo

Página

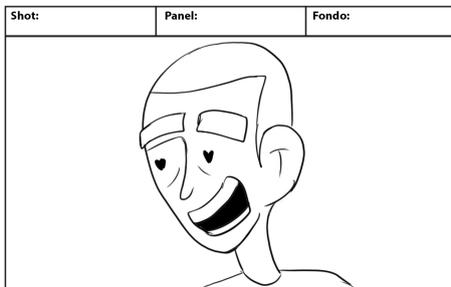
Animación Digital
COCOCI.USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
Andrés Grijalva

Duración

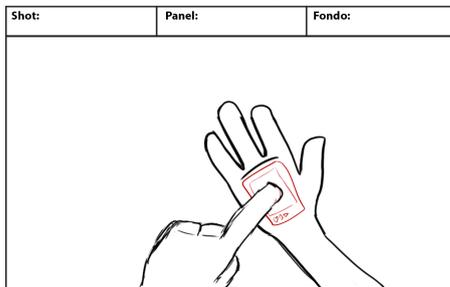
Notas



Shot: **Panel:** **Fondo:**

Diálogo, Acción y Notas

Acción: De repente Robert siente que algo parpadea



Shot: **Panel:** **Fondo:**

Diálogo, Acción y Notas

Acción: En su mano se empieza a formar algo

Página

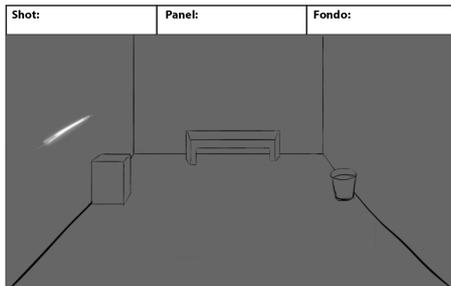
Animación Digital
COCOCI.USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
Andrés Grijalva

Duración

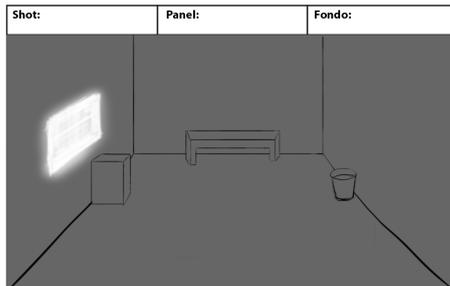
Notas



Shot: **Panel:** **Fondo:**

Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se empezana formar unas pantalla en la pared

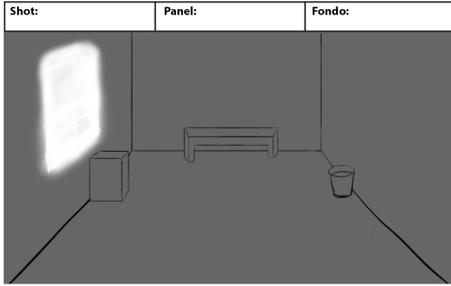


Shot: **Panel:** **Fondo:**

Diálogo, Acción y Notas

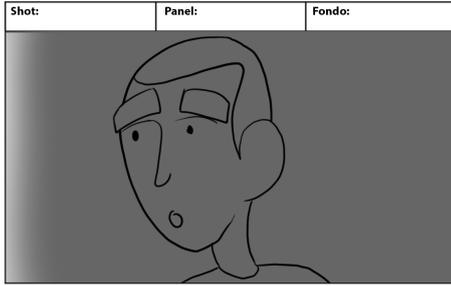
Acción: Se empezana formar unas pantalla en la pared





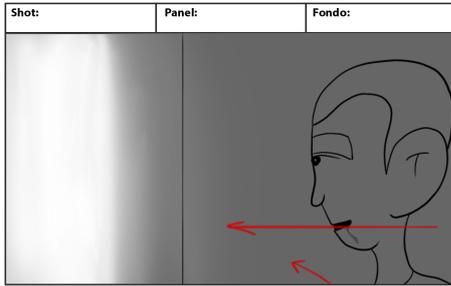
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se forma la pantalla



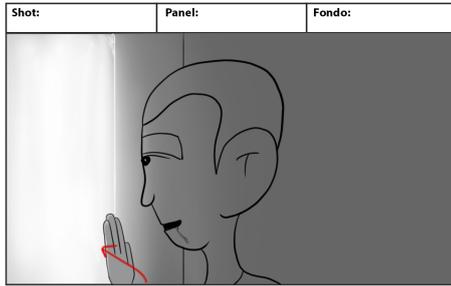
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Robert se sorprende



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Robert se acerca



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Empieza a tocar la pantalla

Página

Animación Digital
COCOCI.USFQ
 COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

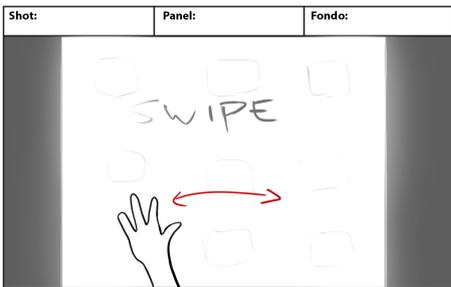
Producción

Artista

Andrés Grijalva

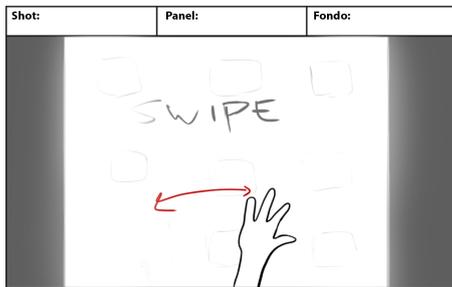
Duración

Notas



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Robert empieza a deslizar, buscando apps



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Robert empieza a deslizar, buscando apps

Página

Animación Digital
COCOCI.USFQ
 COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

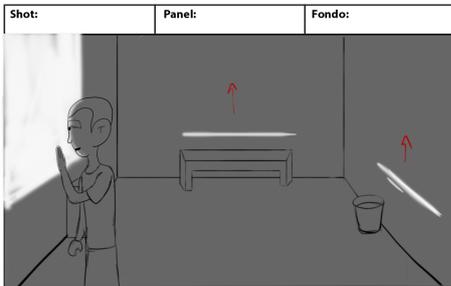
Producción

Artista

Andrés Grijalva

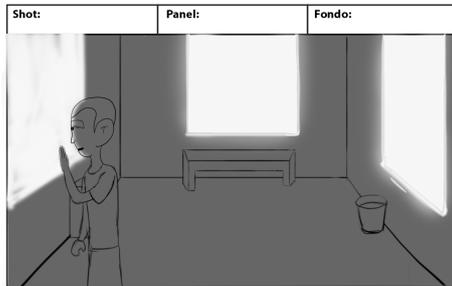
Duración

Notas



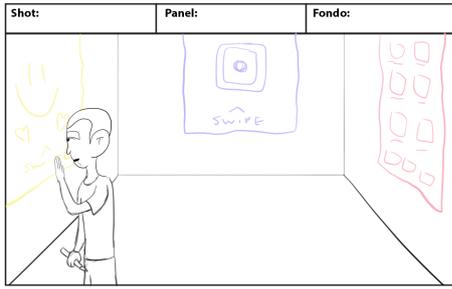
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Salen más pantallas



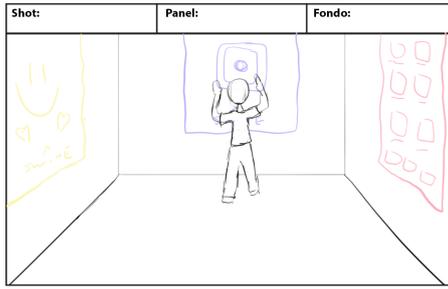
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Salen más pantallas



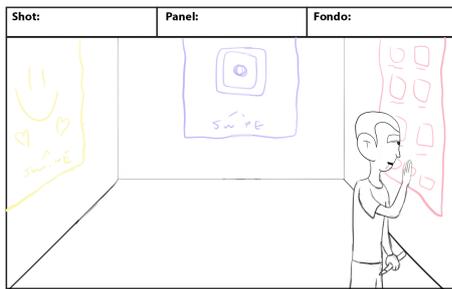
Diálogo, Acción y Notas

Acción: De repente se prende la luz y se puede ver que no eran pantallas, solo era la imaginación de Robert



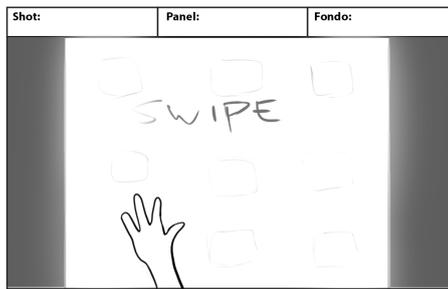
Diálogo, Acción y Notas

Acción: De repente se prende la luz y se puede ver que no eran pantallas, solo era la imaginación de Robert



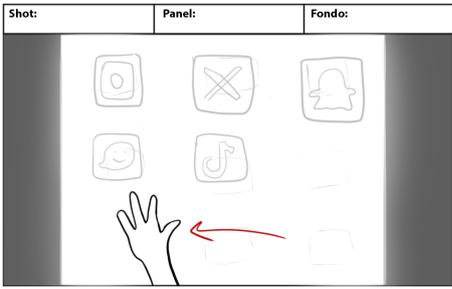
Diálogo, Acción y Notas

Acción: De repente se prende la luz y se puede ver que no eran pantallas, solo era la imaginación de Robert



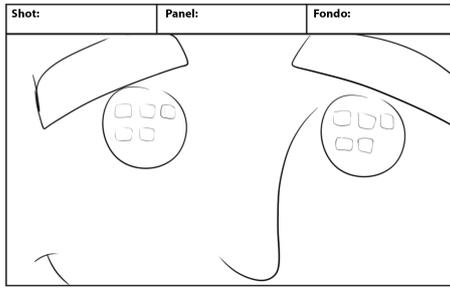
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Sigue deslizando



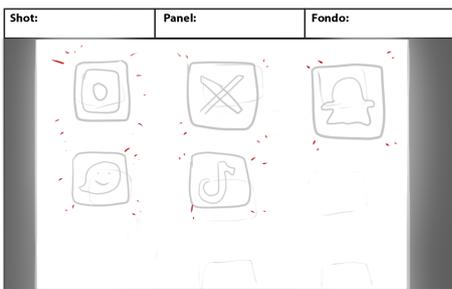
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Por fin encuentra apps



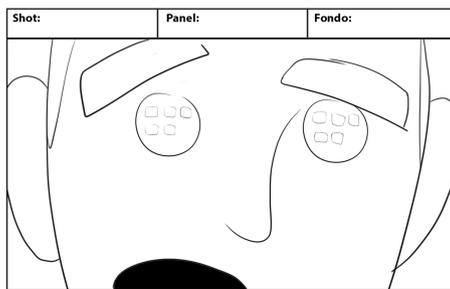
Diálogo, Acción y Notas

Acción: queda innotizado



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Pero las apps empiezan a moverse



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Robert se asusta

Página

Animación Digital
COCOCI.USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
Andrés Grijalva

Duración

Notas

Página

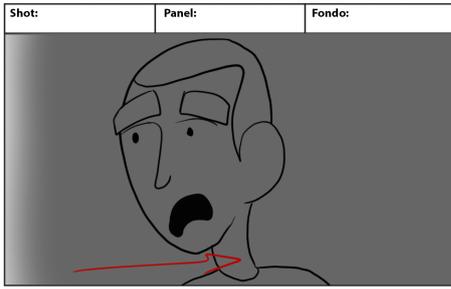
Animación Digital
COCOCI.USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
Andrés Grijalva

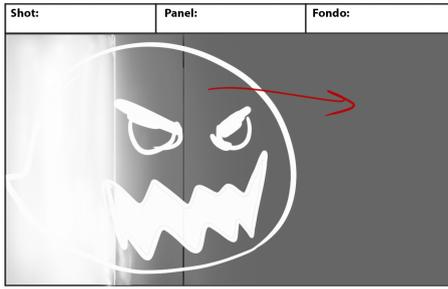
Duración

Notas



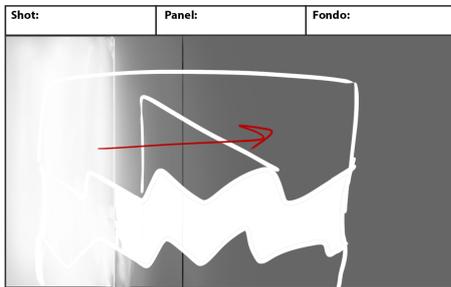
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Del susto Robert se aleja



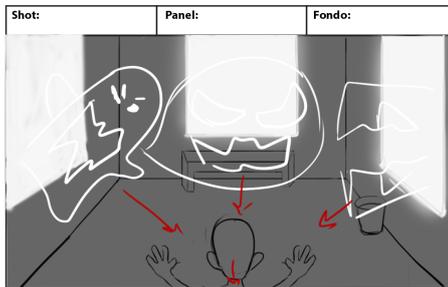
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Las apps se empiezan a transformar en monstruos



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Las apps se empiezan a transformar en monstruos



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Las apps se empiezan a transformar en monstruos e intentan llegar a Robert

Página

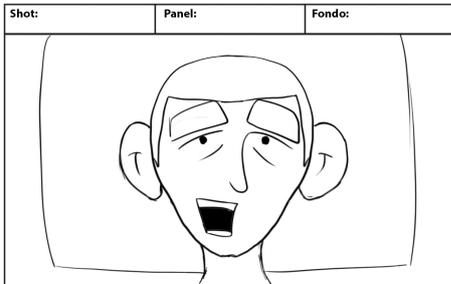
Animación Digital
COCOCI.USFO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
Andrés Grijalva

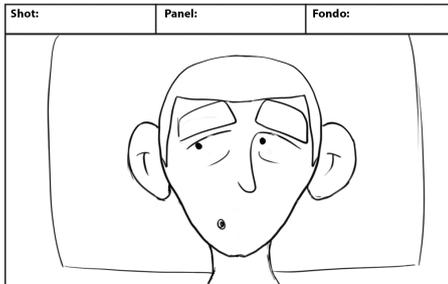
Duración

Notas



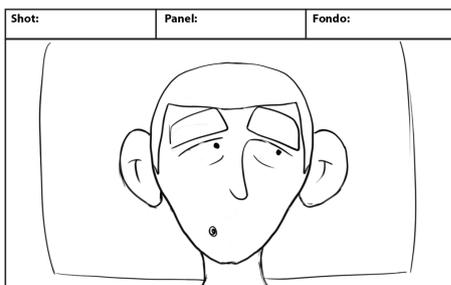
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Robert despierta asustado, gritando



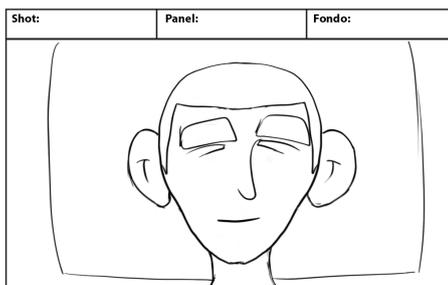
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se da cuenta de que está a salvo



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se da cuenta de que está a salvo



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se da cuenta de que está a salvo

Página

Animación Digital
COCOCI.USFO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

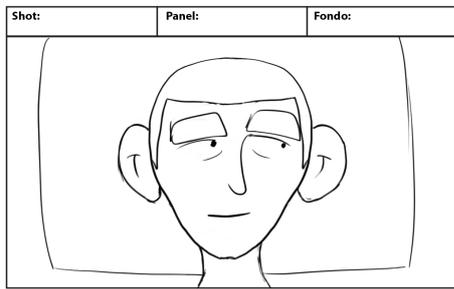
Producción

Artista
Andrés Grijalva

Duración

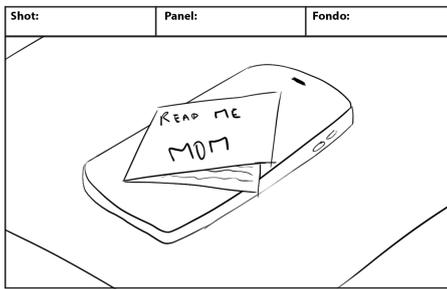
Notas





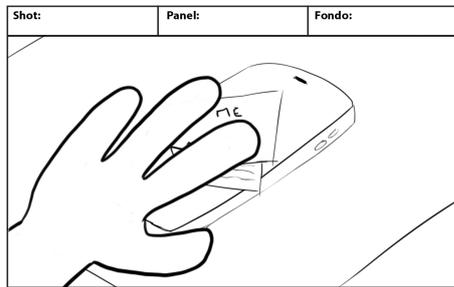
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se da cuenta de que hay algo en su velador



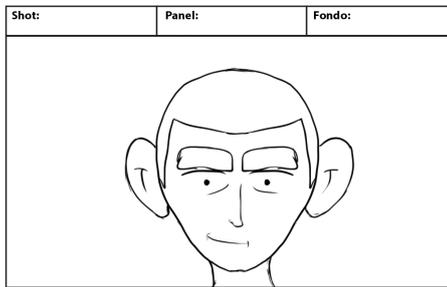
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Es su celular con una nota



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Agarra la nota y su celular



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Mira a un lado la nota y al otro su celular y le llega un mensaje de que si quiere salir a jugar fútbol

Página

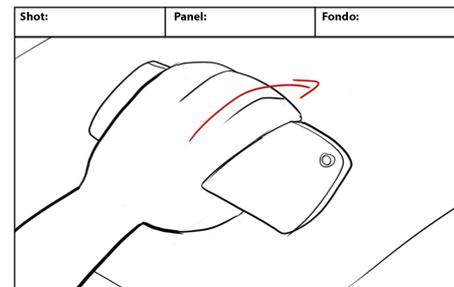
Animación Digital
COCOCI.USPO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
Andrés Grijalva

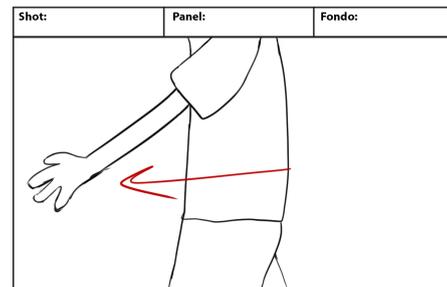
Duración

Notas



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Decide en ir a jugar y deja su celular



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se dirige hacia la puerta

Página

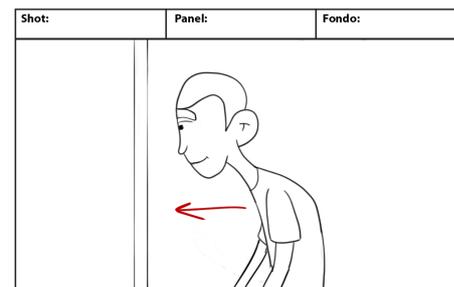
Animación Digital
COCOCI.USPO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
Andrés Grijalva

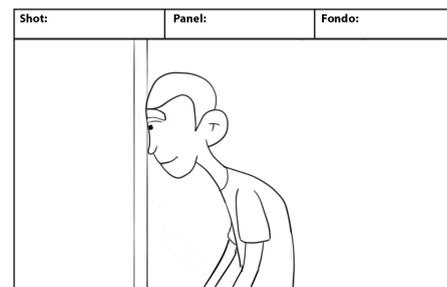
Duración

Notas



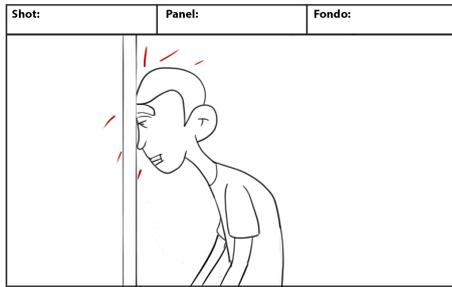
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se dirige hacia la puerta



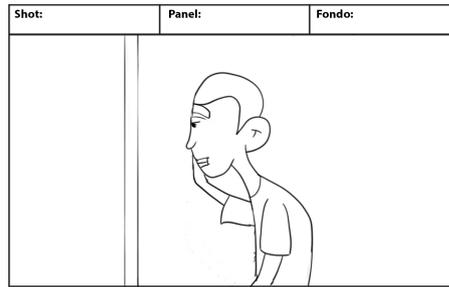
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se golpea con algo



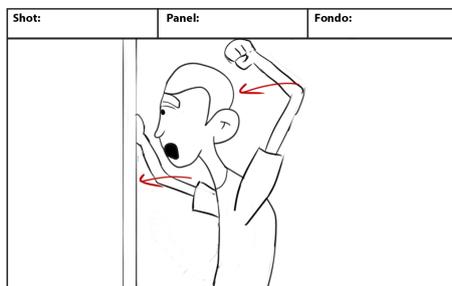
Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se golpea con algo



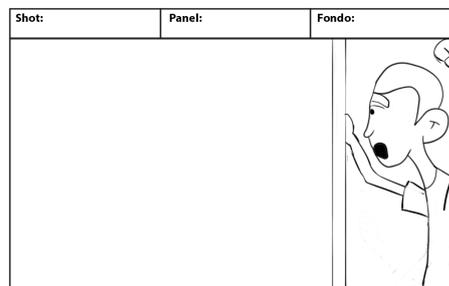
Diálogo, Acción y Notas

Acción: No entiende que pasa, pues la puerta esta abierta



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se desespera y empieza a pegar a esta pared invicible.



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se desespera y empieza a pegar a esta pared invicible

Página

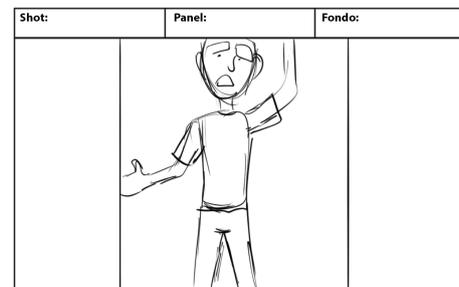
Animación Digital
COCOCI. USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
 Andrés Grijalva

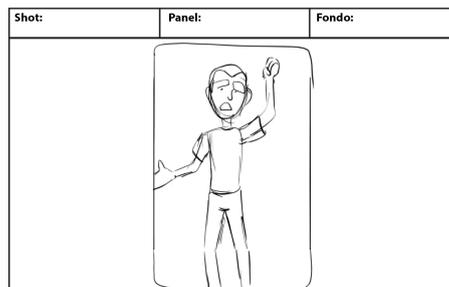
Duración

Notas



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se ve a Robert atrapado en un celular



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se ve a Robert atrapado en un celular

Página

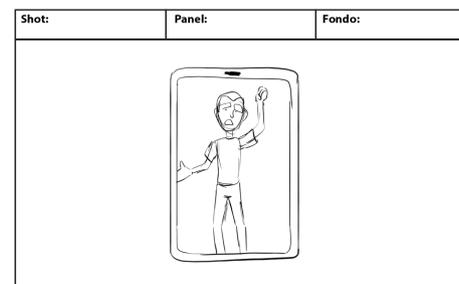
Animación Digital
COCOCI. USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción

Artista
 Andrés Grijalva

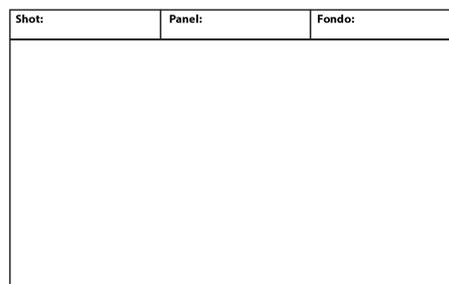
Duración

Notas



Diálogo, Acción y Notas

Acción: Se ve a Robert atrapado en un celular



Diálogo, Acción y Notas