

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

El Pasajero

Esteban Martín Santamaría Lastra

Animación Digital

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

Quito, 11 de mayo de 2025

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ COLEGIO
DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS**

**HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO
DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

El Pasajero

Esteban Martín Santamaría Lastra

Nombre del profesor, Título académico

Karla Chiriboga Cevallos, M.A

Quito, 11 de mayo de 2025

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas. Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Esteban Martín Santamaria
Lastra

Código: 00138222

Cédula de identidad: 1716534969

Lugar y fecha: Quito, 11 de mayo de 2025

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

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UNPUBLISHED DOCUMENT

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 presente escrito corresponde a una explicación de todos los procesos empleados para producir de inicio a fin el cortometraje animado El Pasajero. La historia sigue a Eduardo, un taxista que, tras recoger a un pasajero enigmático durante una noche lluviosa en el Centro Histórico de Quito, se ve arrastrado a una serie de eventos confusos y perturbadores que lo llevan a cuestionar su propia realidad. El documento se divide en las etapas de preproducción, producción y postproducción, y describe los subprocesos implementados para la realización del cortometraje, incluyendo la dirección de animación limitada, el desarrollo visual y la investigación sobre fenómenos inexplicables como base narrativa.

Palabras Clave: Animación 2D, cortometraje, animación limitada, encuentros extraterrestres, producción digital

ABSTRACT

This document provides an explanation of all the processes involved in the production of the animated short film El Pasajero, from beginning to end. The story follows Eduardo, a taxi driver who, after picking up a mysterious passenger on a rainy night in the Historic Center of Quito, is dragged into a series of confusing and disturbing events that lead him to question his own reality. The document is divided into the pre-production, production, and post-production stages, and describes the sub-processes implemented in the making of the short film, including the direction of limited animation, visual development, and the research of unexplained phenomena as a narrative foundation.

Keywords: 2D animation, short film, limited animation, alien encounters, digital production

ÍNDICE de Figuras

Figura #1. Subway - Un fondo de un espacio cerrado que sirve de referencia.....	16
Figura #2. Street - Un fondo de un espacio abierto que sirve de referencia.....	16
Figura #3. Criminal - Un personaje de Gabriel Piccolo que sirve de referencia.....	17
Figura #4. Eduardo Turn Around - El protagonista de la historia en distintos lados...	23
Figura #5. Eduardo Black - El protagonista de la historia en distintas siluetas.....	23
Figura #6. Eduardo Acciones - Las acciones del personaje.....	23
Figura #7. Eduardo emociones - Emociones de Ecuador exploradas.....	25
Figura #8. Eduardo Colores - La gama de colores que Eduardo tiene.....	25
Figura #9. Eduardo Grises - La gama de grises que Eduardo puede tener.....	25
Figura #10. Pasajero Turn Around - El pasajero de la historia en distintos lados...	26
Figura #11. Pasajero Black - El pasajero de la historia en distintas siluetas.....	26
Figura #12. Pasajero Acciones - Las acciones del personaje.....	27
Figura #13. Pasajero Colores - El pasajero de la historia en distintos colores.....	26
Figura #14. Alien Turn Around - El alien de la historia en distintos perfiles.....	28
Figura #15. Alien Black - Las siluetas del alien.....	28
Figura #16. Alien Acciones – Exploración de movimientos clave del alienígena.....	29
Figura #17. Alien Colores – Variaciones cromáticas	29
Figura #18. Alien Grises – Propuesta de escalas de grises	29
Figura #19. Police Colors – Paleta de colores propuesta	30
Figura #20. Police Grey – Versión en escala de grises.	30
Figura #21. All Line Art – Línea base de todos los personajes	31

Figura #22. All Black – Siluetas completas de los personajes	31
Figura #23. All Color – Propuesta final de color	31
Figura #24. All Color – Propuesta final de color	31
Figura #16. Storyboard A – Primer segmento del storyboard.....	32
Figura #17. Storyboard B – Continuación	33
Figura #18. Storyboard C – Escenas claves.	34
Figura #19. Storyboard D – Escenas claves.....	35
Figura #20. Storyboard E – Escenas claves	35
Figura #21. Storyboard F – Escena clave.....	36
Figura #22. Fondos A – Proceso de fondos	37
Figura #23. Fondos B – Proceso de fondos	37
Figura #24. Fondos C – Proceso de fondos	37
Figura #25. Fondos D – Proceso de fondos	38
Figura #26. Fondos E – Proceso de fondos	38
Figura #27. Fondos F – Proceso de fondos.....	38
Figura #28. Pencil Test A – Prueba de animación	39
Figura #29. Pencil Test B – Prueba de animación	39
Figura #30. Pencil Test C – Prueba de animación	40
Figura #31. Pencil Test D – Prueba de animación	40
Figura #32. Animatic A – Primer corte de animatic	41
Figura #33. Animatic B – Primer corte de animatic	41
Figura #34. Composición Final – Escena con composición.....	42

ÍNDICE

Portada.....	10
Derechos de Autor	11
Introducción.....	12
Ficha Técnica.....	13
Desarrollo del Tema.....	14
Caso Roswell – Descripción y relación narrativa.....	15
Caso Hill – Inspiración, elementos dramáticos.....	16
Caso Pascagoula – Hickson y Parker / Complicaciones narrativas.....	17
Fondos – Referencias visuales.....	18
Personajes –Referencias visuales.....	19
Guion – inicio	20
Guion.....	21
Guion.....	22
Guion - cierre.....	23
Proceso de Construcción de Personajes	24
Eduardo – Character Pack	25
Eduardo – Character Pack.....	26
Pasajero – Character Pack.....	27
Pasajero – Character Pack.....	28
Alien – Character Pack.....	29
Alien – Character Pack.....	30
Policías – Character Pack.....	31
Todos los Personajes – Character Pack.....	32
Storyboard 1.....	33
Storyboard 2.....	34
Storyboard 3.....	35
Storyboard 4.....	36
Storyboard 5.....	37
Fondos 2D	38
Fondos 2D	39

Elaboración del Pencil Test	40
Elaboración del Pencil Test	41
Elaboración del Animatic	42
Composición en After Effects	43
Conclusiones.....	44
Referencias APA.....	45



EL PASAJERO

Esteban Santamaría

2024 - 2025



INTRODUCCIÓN

El Pasajero es un cortometraje animado que surge como resultado de un proceso creativo riguroso que combina guion, storyboard, animatic, diseño de personajes y fondos, así como ajustes narrativos y visuales realizados a partir de retroalimentación profesional. Inspirado en el misterio urbano y la estética del Centro Histórico de Quito, este proyecto ha sido desarrollado con un enfoque cinematográfico, utilizando herramientas digitales como After Effects y referencias visuales del cine expresionista. El objetivo es provocar inquietud en el espectador mediante el uso de planos cerrados, paletas sombrías y una narrativa que juega con lo real y lo sobrenatural.

Sinopsis

En un día gris en Quito, Eduardo, un taxista agotado por la rutina, recoge a un misterioso pasajero que le pide ser llevado a un lugar oscuro. A medida que avanza el trayecto, Eduardo se ve atrapado en una pesadilla: enfrenta sombras inquietantes y figuras encadenadas, hasta descubrir que su pasajero es una entidad espectral con intenciones siniestras. Tras un aterrador encuentro, Eduardo despierta en una gasolinera. Al intentar reportar lo sucedido, se convierte en el principal sospechoso de un crimen que no cometió. Es arrestado sin poder explicar su experiencia, mientras una luz azul lo envuelve en su celda, insinuando que su tormento apenas ha comenzado.

FICHA TÉCNICA

Tipo de producto

Corto animado con animación limitada

Nombre del cortometraje

El Pasajero

Dirección de Animación

La dirección de animación estuvo a cargo de Esteban Martín Santamaría

Lastra, quien lideró el proceso creativo y técnico, asegurando la coherencia visual, narrativa y emocional del cortometraje.

Storyline

Un taxista en Quito se convierte en el principal sospechoso de un crimen tras un encuentro sobrenatural con un pasajero misterioso.

Técnica

Se utilizó la técnica de animación limitada, la cual permite optimizar el tiempo de producción mediante el uso de movimientos mínimos y reutilización de elementos visuales. Esta técnica se apoya en fondos estáticos, planos cerrados y movimientos de cámara para generar tensión y profundidad narrativa.

Duración

El cortometraje tiene como objetivo alcanzar una duración máxima de entre 4 y 5 minutos.

Formato

El Pasajero fue producido en formato digital, con una resolución Full HD (1920x1080) y una relación de aspecto 16:9, ideal para su distribución en plataformas audiovisuales.

Fecha de producción

La producción de El Pasajero se llevó a cabo entre marzo y junio de 2025, abarcando las etapas de desarrollo de guion, diseño visual, animatic, animación y edición final.

DESARROLLO DEL TEMA: PRE PRODUCCIÓN

Idea inicial

La idea inicial de El Pasajero nace de una inquietud personal sobre lo desconocido y la delgada línea entre la realidad y la imaginación. Inspirado por relatos urbanos, lo mundano de ser un taxista, el cortometraje plantea la experiencia de un taxista que, tras recoger a un pasajero enigmático, se ve envuelto en una serie de eventos que desafían su lógica y percepción. Para enriquecer la propuesta narrativa y darle una base más sólida dentro del género de la ciencia ficción y el terror psicológico, se llevó a cabo una investigación sobre casos documentados de encuentros cercanos con seres extraterrestres, avistamientos inexplicables y testimonios de personas que aseguran haber vivido experiencias fuera de este mundo. Estos casos, que se presentarán a continuación, no solo nutren la atmósfera del cortometraje, sino que también invitan al espectador a cuestionar lo que entendemos como "realidad".

PROCESO DE INVESTIGACIÓN

Caso Roswell

Descripción:

El incidente de Roswell es quizás el caso más famoso de OVNI en la historia. En julio de 1947, un objeto volador no identificado se estrelló en un rancho cerca de Roswell. Inicialmente, la Fuerza Aérea de los Estados Unidos informó que había recuperado los restos de un "platillo volador", pero luego se retractó y dijo que era un globo meteorológico. Este cambio de versión generó una gran controversia y alimentó teorías de conspiración sobre un encubrimiento gubernamental y la recuperación de cuerpos extraterrestres. Este caso ha sido objeto de numerosos libros, documentales y películas.

Dentro de todo, se considera que esto puede ser útil para la historia como una escena postcréditos, alguna parte del platillo volador que se haya quedado atrás o que dé algún indicio de retorno, como cuando se plantea que al policía en la celda del personaje principal se le iluminan los ojos al final. Se piensa que Roswell es súper conocido y contiene una estructura que se puede buscar en Google Maps para tratar de asemejarse a ese estilo de escenario en la historia.

Escenario

Para el escenario, se diría que este pueblo tiene algo pintoresco que atrae. Sin embargo, el pueblo Celebration en Orlando, Florida, es uno que inspira para generar un escenario pintoresco y amigable, pues se quiere comunicar que no pasan muchas cosas interesantes y que todo anda en paz antes de los sucesos del corto. También atraen mucho los antiguos barrios de Quito, como el centro histórico o La Gasca, que es por donde el autor se ha criado.

Caso Hill – Betty y Barney (1961)

Los Hill afirmaron haber sido secuestrados por alienígenas la noche del 19 de septiembre de 1961. Según los informes gubernamentales, no solo avistaron un platillo volante, sino que también fueron llevados a bordo y sometidos a experimentos médicos. Inicialmente, no compartieron sus experiencias traumáticas, pero más tarde, tras sufrir pesadillas y pasar meses bajo hipnosis, detallaron el incidente. Su historia, conocida como "La abducción de los Hill" o el "Incidente Zeta Reticuli" (debido a un mapa estelar mostrado a Betty Hill), sigue influyendo en nuestro concepto de abducciones alienígenas en películas, series y libros.

Inspiración para la Historia

Este caso es el más cercano a lo que se quiere interpretar. Se podría empezar la historia con: Basado en hechos reales. Este caso de una pareja (los Hill) en su luna de miel es desviada de su objetivo por un huracán, una experiencia que transforma sus vidas para siempre. La historia de los Hill se centra en los años 60, el mismo período en el que se quiere ambientar el relato. La idea de que la vida puede cambiar en una noche, en un segundo, y tener un impacto rotundo, es un tema central que se desea explorar.

Elementos Dramáticos

Durante su luna de miel, la pareja ve un resplandor flotando en el cielo. Deciden irse, pero el resplandor los sigue, generando pánico porque no es algo normal. Se pueden tomar partes de la historia de los Hill e incorporarlas en la narración para crear más tensión dramática. La inesperada aparición del resplandor y el miedo que provoca pueden añadir un toque de misterio y peligro, haciendo que la historia sea aún más cautivadora.

Hombres en una Fábrica de Pascagoula (1973)

En esta historia, lo interesante es que describe con más detalle a los alienígenas, lo cual puede ayudar al diseño de personajes. A diferencia de los Hill, cuyo testimonio se ha obtenido a raíz de la hipnosis psiquiátrica, los empleados de una fábrica estaban conscientes durante el evento. Ellos fueron paralizados y luego capturados por los alienígenas.

Los dos hombres afirmaron haber sido llevados a bordo de la nave y sometidos a exámenes físicos. Hickson relató haber sido examinado por una máquina ocular mientras flotaba inmovilizado. Parker, por otro lado, estuvo inconsciente la mayor parte del tiempo y solo recordó fragmentos del evento.

Liberación: Después de los exámenes, los dos hombres fueron devueltos al lugar donde fueron abducidos. Estaban muy perturbados y asustados.

Complicaciones en la Historia

Para añadir más complejidad a la historia, se pueden incorporar elementos de las sesiones psiquiátricas de los Hill. Según su testimonio bajo hipnosis, fueron absorbidos, examinados, destripados y manipulados físicamente por los alienígenas. Este detalle puede enriquecer la narrativa de una forma que genere interés, suspenso o un fuerte impacto visual. El personaje del relato podría atravesar una experiencia similar, enfrentando tanto el miedo a lo desconocido como la traición de su propio cuerpo al ser manipulado. Esto no solo aporta un matiz de terror psicológico, sino que también subraya la vulnerabilidad humana frente a lo inexplicable. Un aspecto interesante es que, tras el suceso, muchos desconfiaron de los Hill, lo cual conecta profundamente con el tipo de final que plantea el cortometraje.

Fondos



Figura# 1. Subway



Figura# 2. Street



Figura# 3. Criminal



Figura# 4. In the Car

Guion

Este guion ha sido escrito en verso para permitir que el narrador relate con fluidez los acontecimientos y los distintos actos del cortometraje animado, facilitando así una experiencia inmersiva para la audiencia. La voz en verso que se presenta a continuación guiará el animatic, marcando el ritmo y las transiciones clave de la historia. Este enfoque poético no solo ayuda a estructurar la narrativa visual del animatic, sino que también establece un tono emocional que se reflejará en el proceso de diseño de los personajes del corto.

EL PASAJERO

Era un día cualquiera en la ciudad de Quito, y Eduardo conducía, con el rostro marchito.

Un taxista cincuentón, cansado de la rutina, manejaba por las calles de la ciudad andina.

La ciudad estaba sola, el cielo se tornaba gris,
y Eduardo, suspirando, pensaba en que no era feliz.

De pronto, en medio de la niebla y la llovizna,
vio a un hombre en la esquina, con una mirada sin chispa.

Con un abrigo oscuro y rostro inexpresivo, el pasajero subió al taxi, en un gesto furtivo.

“Llévame lejos, hacia la oscuridad,” dijo el extraño, con una voz sin piedad.

Eduardo no preguntó, tan solo manejó,
y a las afueras de la ciudad pronto se aventuró.

Los edificios quedaron atrás, el campo los recibió, y en el aire denso una extraña
quietud creció.

Finalmente, el hombre le pidió detenerse allí, frente a una fábrica vieja, sucia, tan
gris.

Las paredes descascaradas, la maleza sin control, el sitio parecía sacado de un
cuento de horror.

Con una sonrisa amplia, tomó el billete fino,
y al ver la gran propina, se alegró de su destino.

Contento y esperanzado, Eduardo suspiró,
"En este extraño viaje, la fortuna me encontró."

Sin gas en el tanque, la ruta le pesaba, buscó una gasolinera, su esperanza
brillaba.

Con la mirada fija en el camino por andar, pisó el acelerador, decidido a llegar.

Cuando Eduardo pensaba ya en partir, notó una mochila en el asiento, sin
advertir.

"Será de ese extraño", pensó con intriga,

"¿Tal vez me dará más si se la devuelvo enseguida?"

Así que bajó del taxi y la puerta tocó,
sin saber que el terror con él se encontró.

A través de la ventana miró horrorizado sangre esparcida y un brillo azulado,

Eduardo tenía el corazón apretado y solo pensaba que estaba atrapado.

Aquí estaban sombras, figuras sin alma,
y personas encadenadas, con rostros sin calma.

Un murmullo extraño llenaba el lugar,
y un hedor que a Eduardo le hizo temblar.

Con miedo y horror, dio un paso hacia atrás, pero sintió en su espalda un frío
tenaz.

Se giró lentamente y allí vio al pasajero,
Con un arma en la mano y una sonrisa de hielo.

El rostro del hombre cambió, se volvió transparente, y en sus ojos azules había un
brillo indecente.

Eduardo quiso gritar, más el sonido no salía, como en una pesadilla que jamás
terminaría.

Al abrir sus ojos estaba estacionado en la misma gasolinera donde el tanque había llenado.

Sin entender qué había pasado o si era un sueño, condujo directo a la policía, con mucho empeño.

En la estación, Eduardo, aún muy agitado, gritaba y explicaba lo que había presenciado.

Al ver la lista de los desaparecidos exclamó: "¡Esos rostros en la fábrica sí que vi yo!"

Los policías, dudosos, volvieron con él al lugar, para revisar lo que Eduardo no dejaba de afirmar. Buscaron arriba, abajo, en cada rincón, pero solo hallaron polvo y cajas en la estación. Decidieron llevarlo a su hogar, exhausto y abatido, y le dijeron: "Calma, quizás todo ha sido un mal entendido."

"En la casa encontramos fotos y papeles, evidencias y listas, nombres crueles. Todo apunta, señor, a que usted fue quien actuó. Las pruebas están aquí, ¿o dirá que no?"

Eduardo quedó mudo, sin voz ni aliento, su mente giraba en torbellino y tormento.

Sin explicación alguna, los policías lo arrestaron, en una celda oscura y fría, donde lo encerraron.

Y ahí, en la celda, donde el silencio era mortal, una luz azul apareció, espectral.

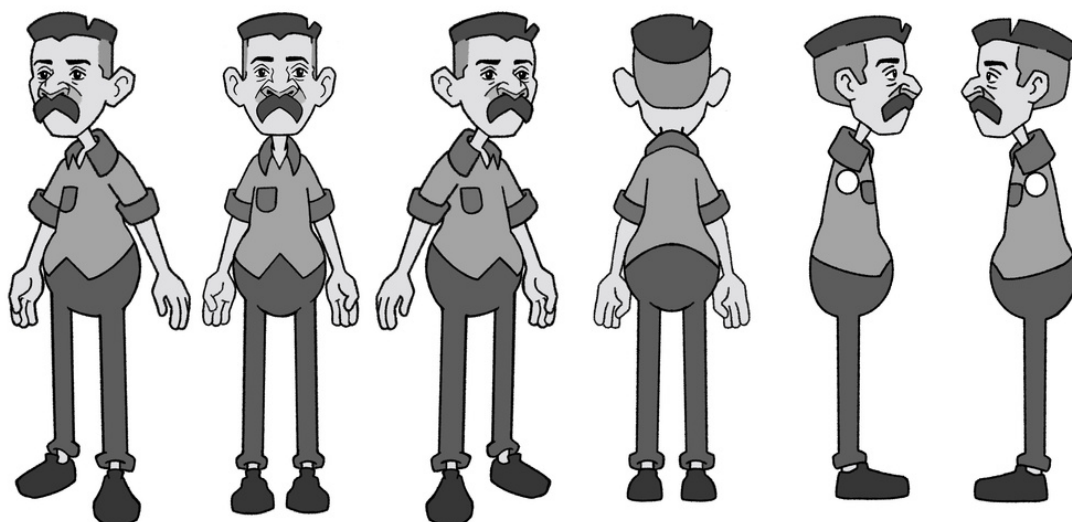
Al principio tenue, como un sueño perdido, pero poco a poco lo fue envolviendo, maldecido.

Proceso de construcción de personajes

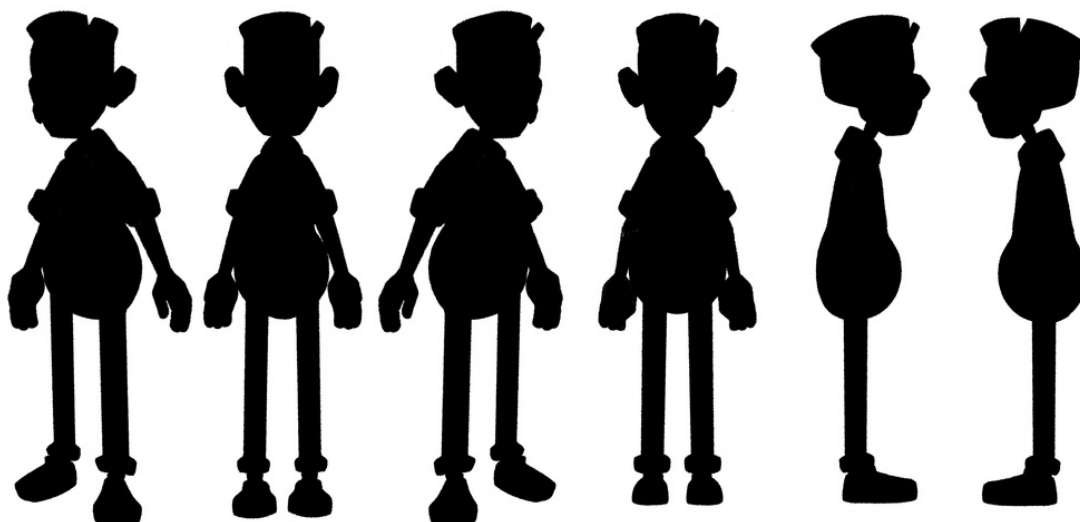
Ahora se presentarán los diseños de los personajes, los cuales se utilizarán en los siguientes pasos del pipeline de animación, comenzando con el storyboard y el animatic. A medida que avance el proceso, estos diseños se irán puliendo y refinando hasta llegar al producto final, adaptándose a las necesidades narrativas y emocionales del cortometraje.

Eduardo – Character Pack

Eduardo es el protagonista del cortometraje, un taxista de cincuenta años oriundo de Quito. Es un hombre cumplido y servicial cuya vida gira en torno a la rutina laboral. La repetición constante de su día a día ha generado en él una sensación de estancamiento y agotamiento emocional. Aunque es responsable y trabajador, su mirada refleja el peso de los años y una existencia marcada por la monotonía.



Figura# 4. Eduardo Turn Around

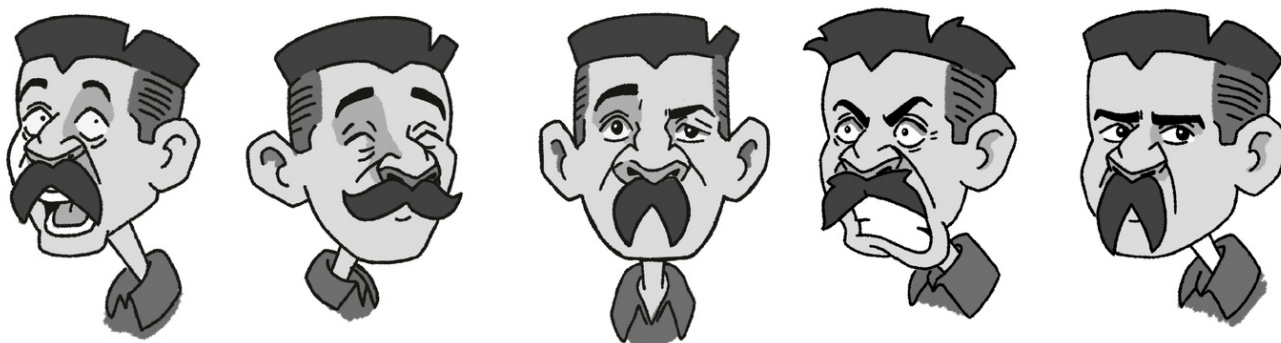


Figura# 5. Eduardo Black



Figura# 6. Eduardo Acciones

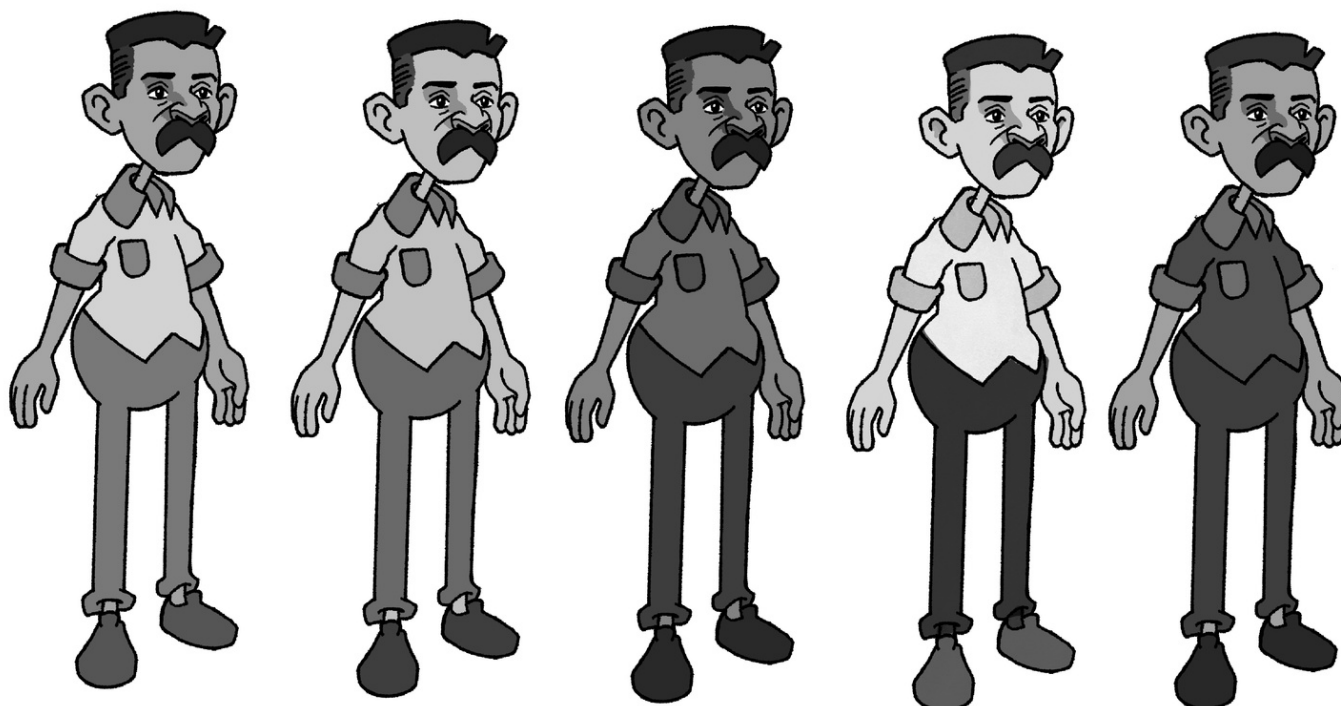
Figura# 7. Eduardo Emociones



Figura# 8. Eduardo Colores



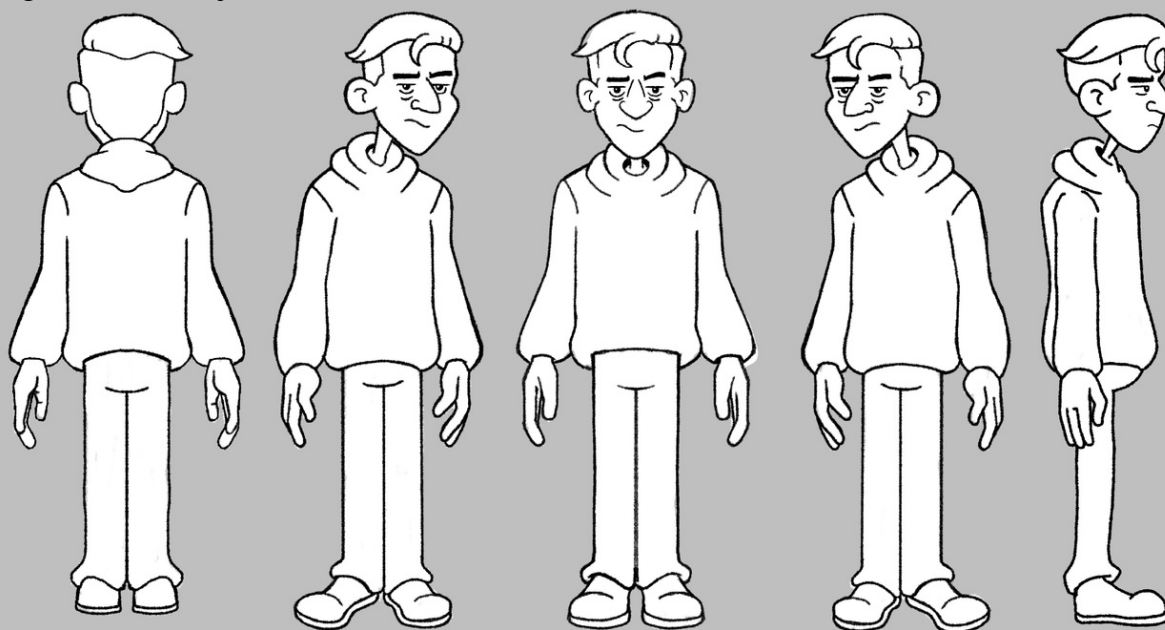
Figura# 9. Eduardo Grises



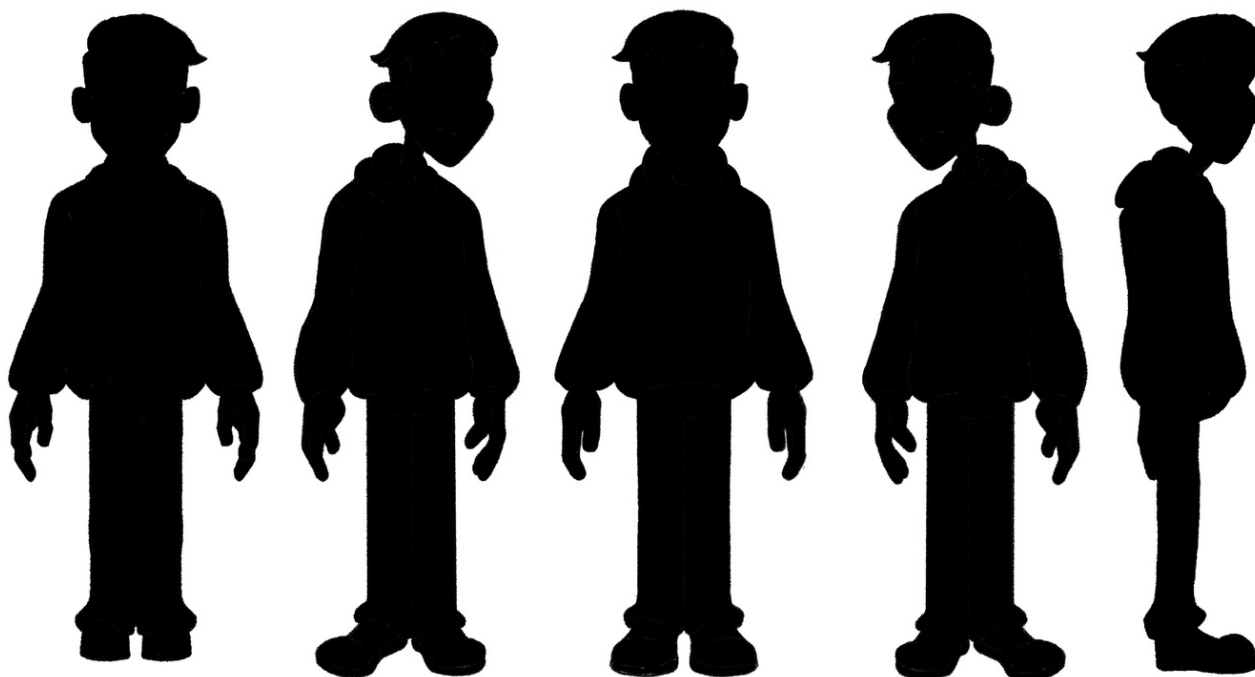
El Pasajero – Character Pack

El pasajero es un personaje enigmático y taciturno, cuya expresión de constante desagrado transmite incomodidad e irritación. Su actitud reservada y mirada penetrante generan una tensión creciente a lo largo de la historia. Aunque dice poco, su presencia es inquietante y perturba el equilibrio del entorno, añadiendo un matiz de misterio e incomodidad a la narrativa.

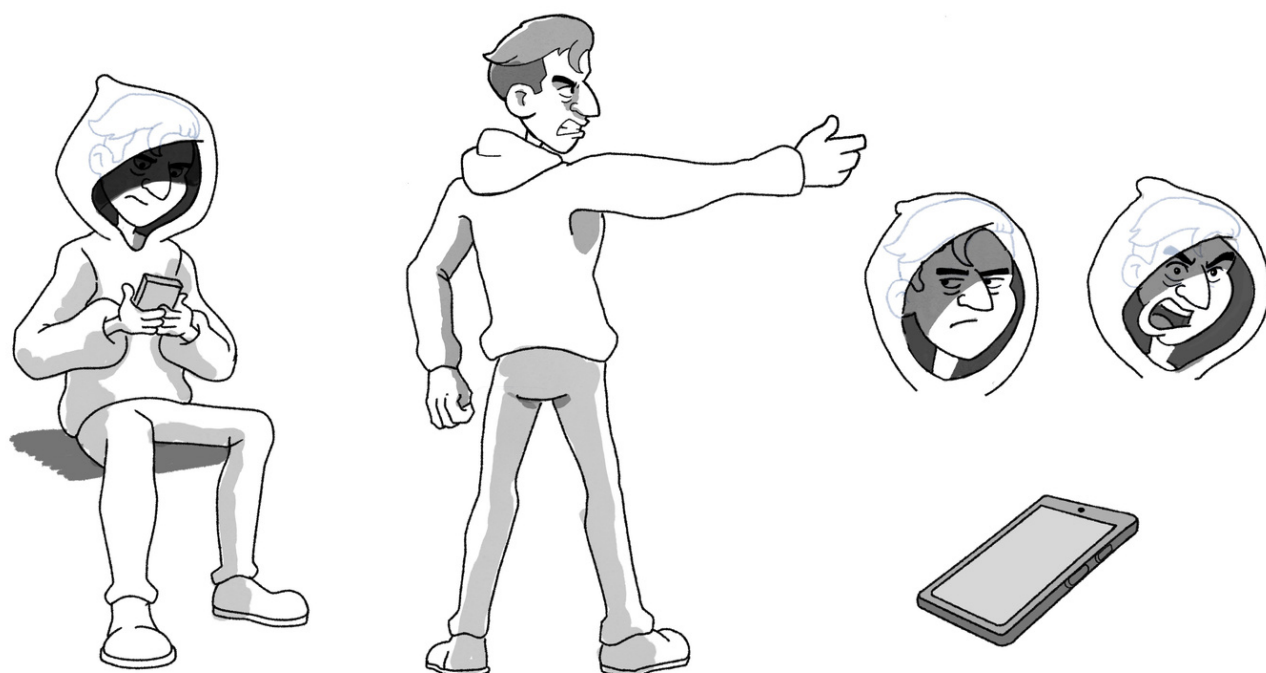
Figura# 10. Pasajero Turn Around



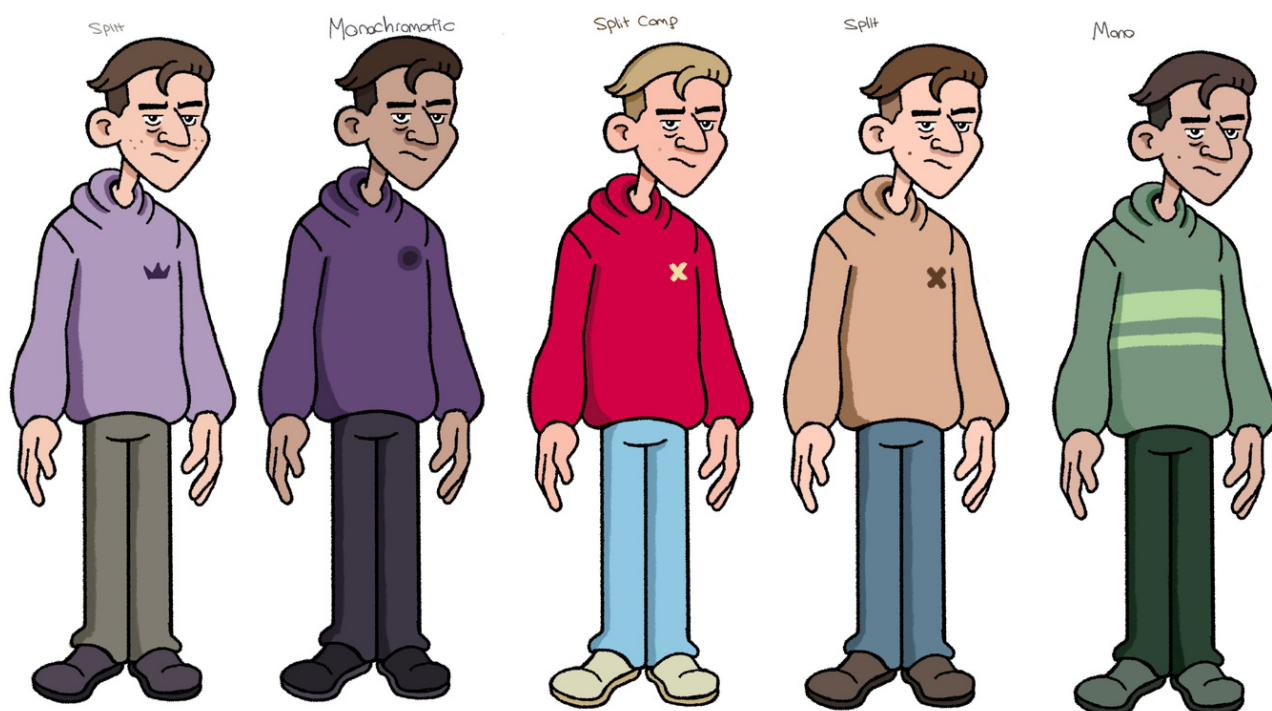
Figura# 11. Pasajero Black



Figura# 12. Pasajero Acciones



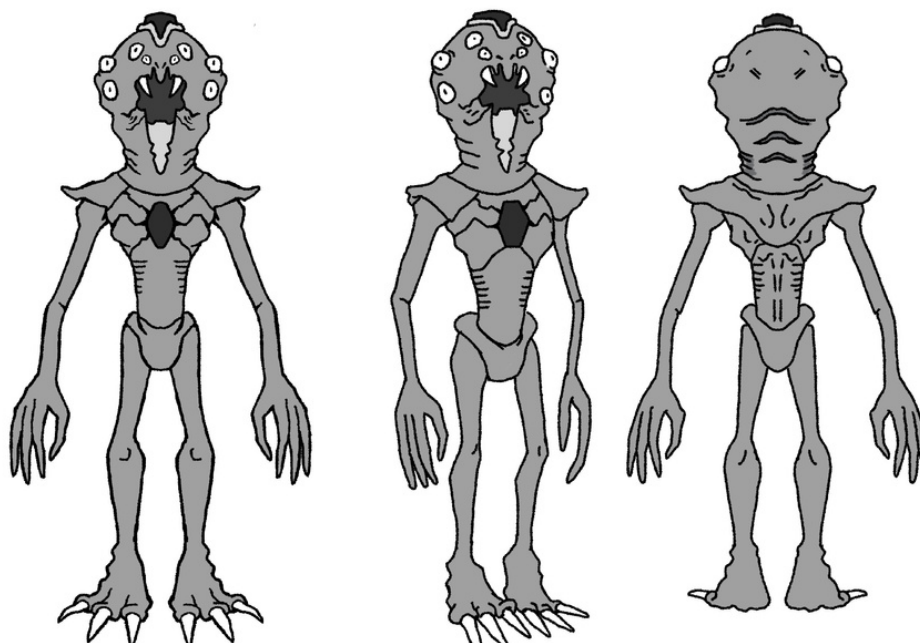
Figura# 13. Pasajero Colores



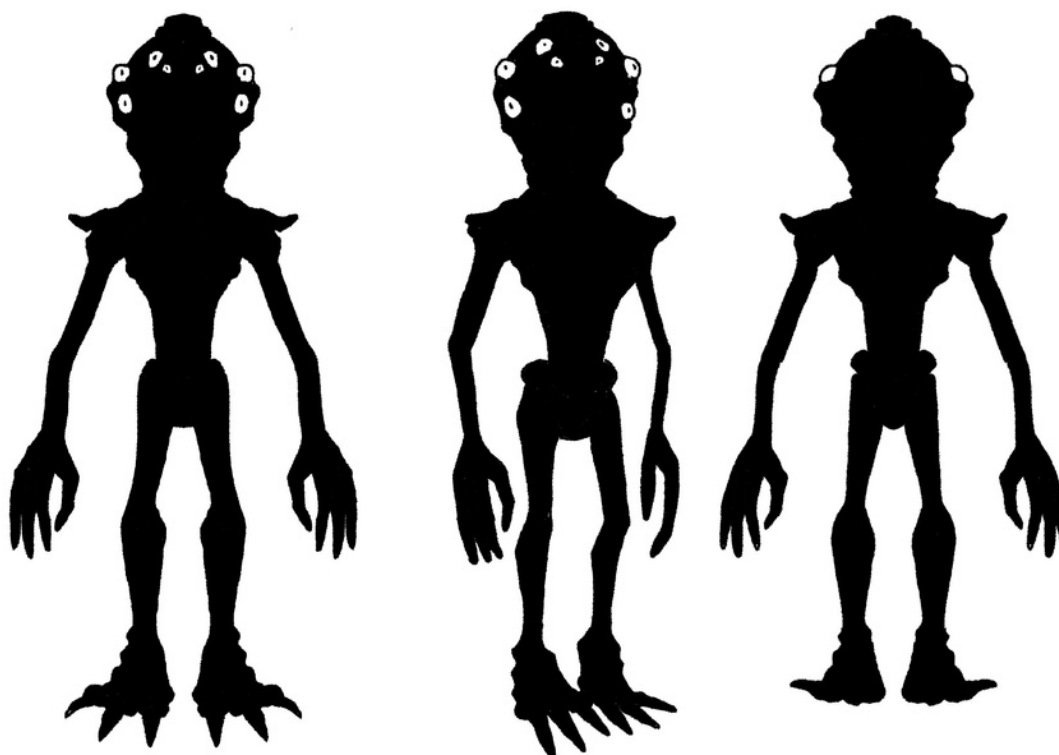
Alien – Character Pack

El alien es una criatura imponente, con un exoesqueleto robusto, múltiples ojos asimétricos y extremidades largas terminadas en garras filosas. Su comportamiento es frío, calculador e inteligente. Carente de emociones humanas, actúa por instinto depredador, lo que lo convierte en una amenaza letal dentro del universo del cortometraje.

Figura# 14. Alien Turn Around



Figura# 15. Alien Black



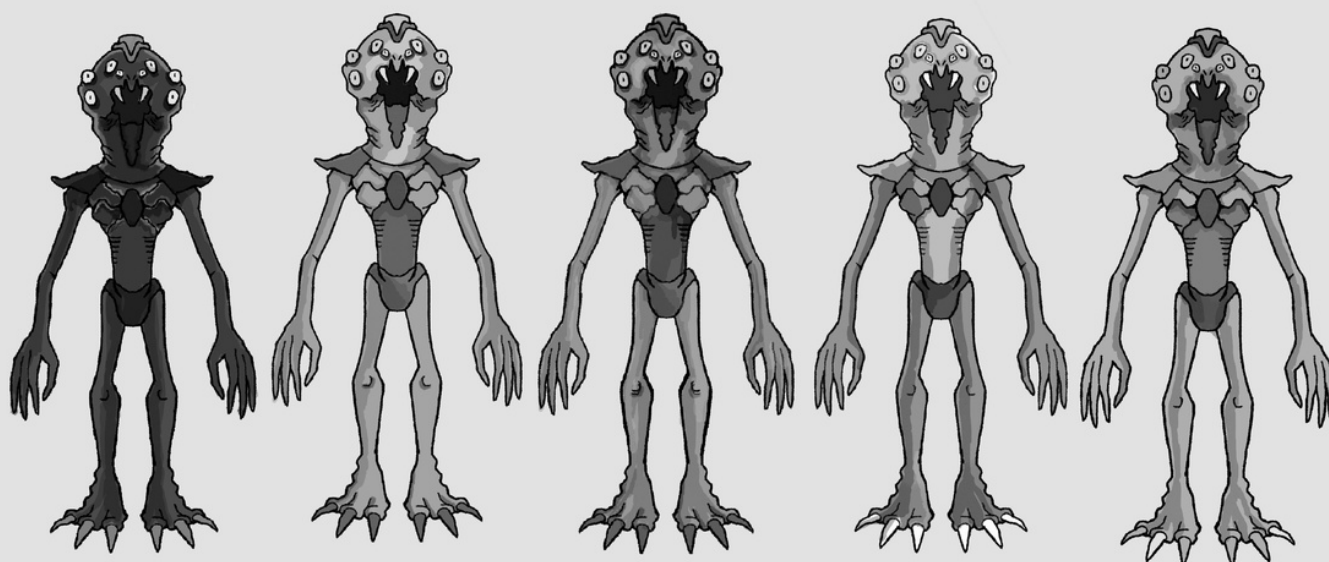
Figura# 16. Alien Acciones



Figura# 17. Alien Colores



Figura# 18. Alien Grises



Policías – Character Pack

El equipo policial está conformado por dos oficiales con enfoques opuestos pero complementarios. El primero, de complexión robusta y expresión severa, transmite autoridad y disciplina; su estilo es estricto y directo. El segundo, más delgado y de semblante relajado, representa la empatía y el diálogo. Esta dualidad crea un balance entre la rigidez institucional y la comprensión humana, aportando dinamismo a sus interacciones.

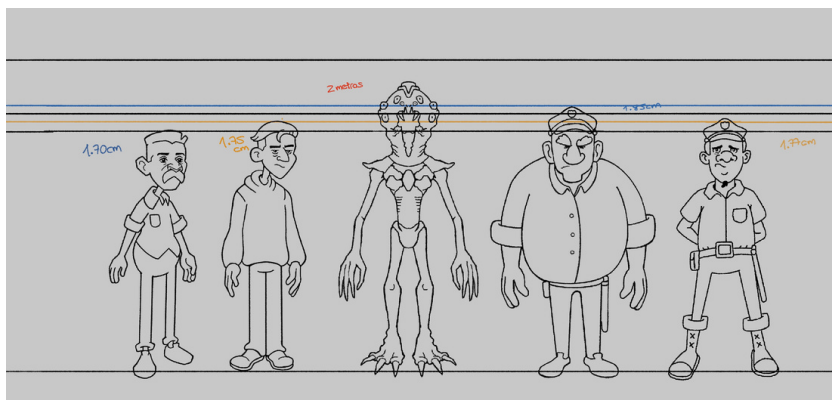
Figura# 19. Police Colors



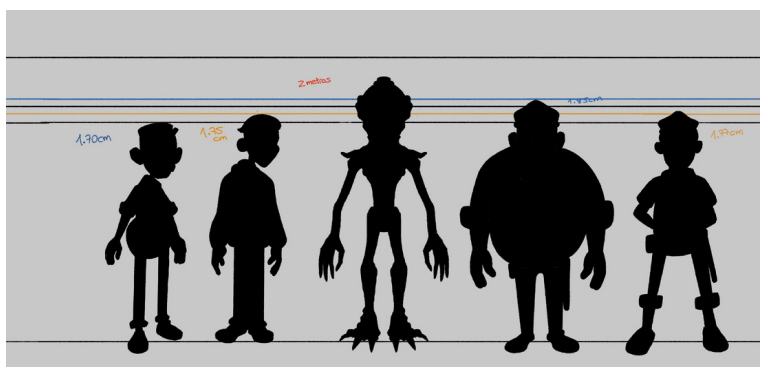
Figura# 20. Police Grey



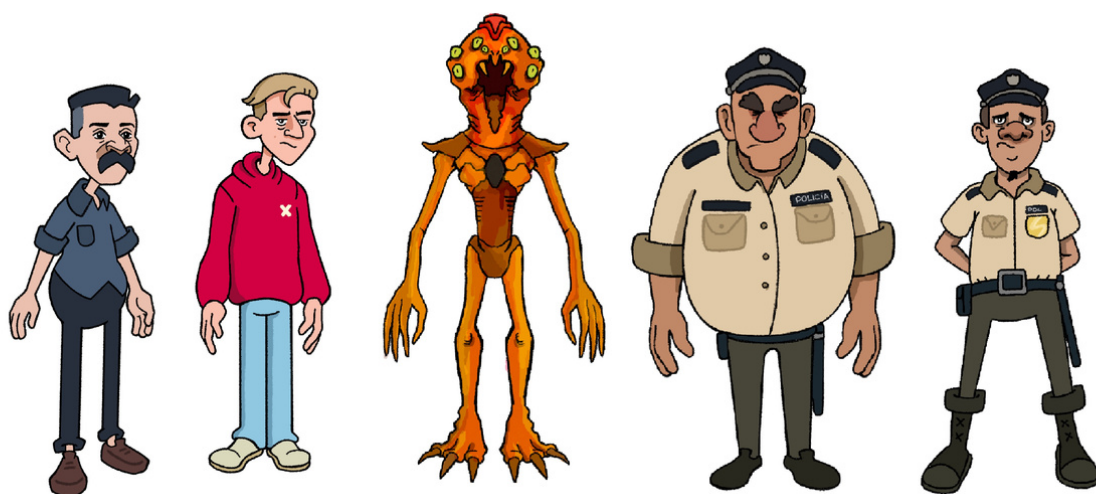
Todos los personajes – Character Pack



Figura# 21. All Line Art



Figura# 22. All Black



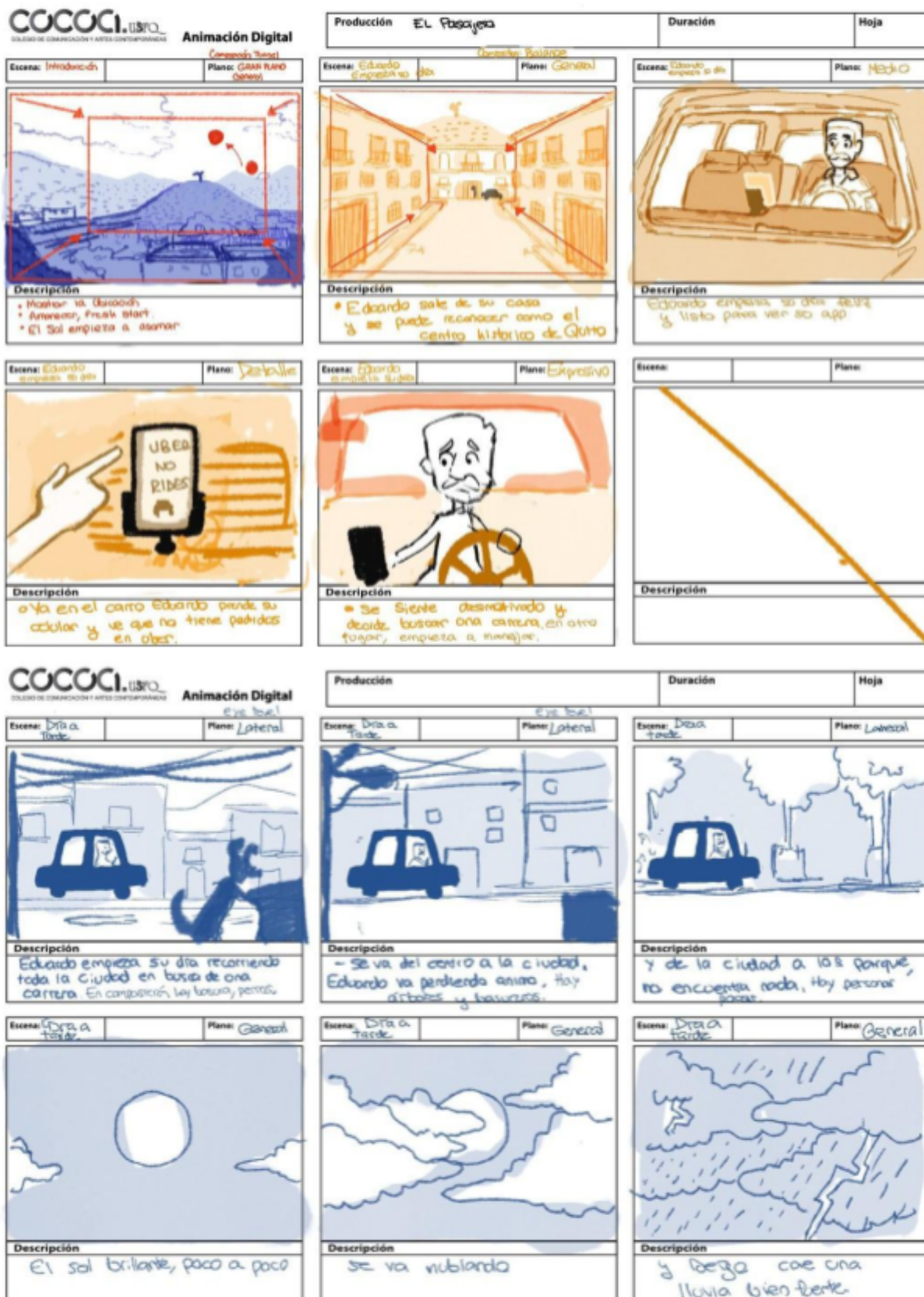
Figura# 23. All color



Figura# 24. All color 2

Storyboard

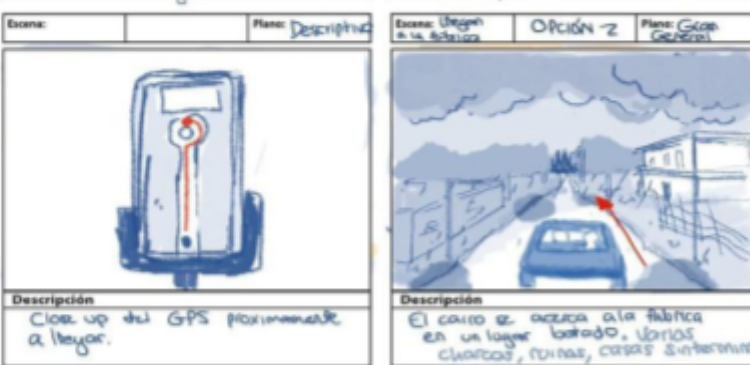
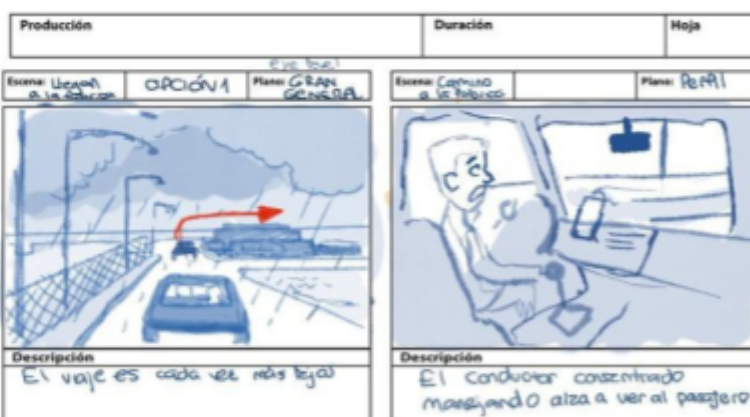
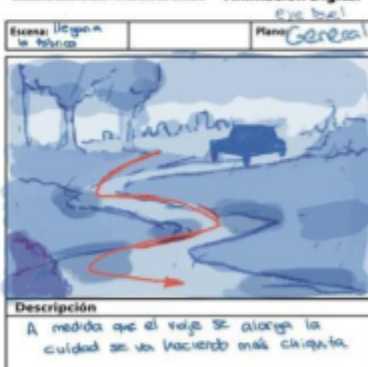
El storyboard permitió planificar visualmente la historia, definiendo encuadres, movimientos de cámara y anotaciones clave. A partir de estas viñetas, se diseñaron los personajes y se desarrollaron los fondos 2D con una composición clara y coherente con la narrativa.



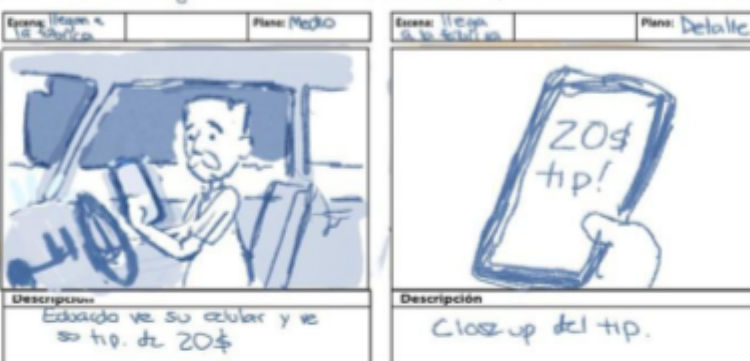
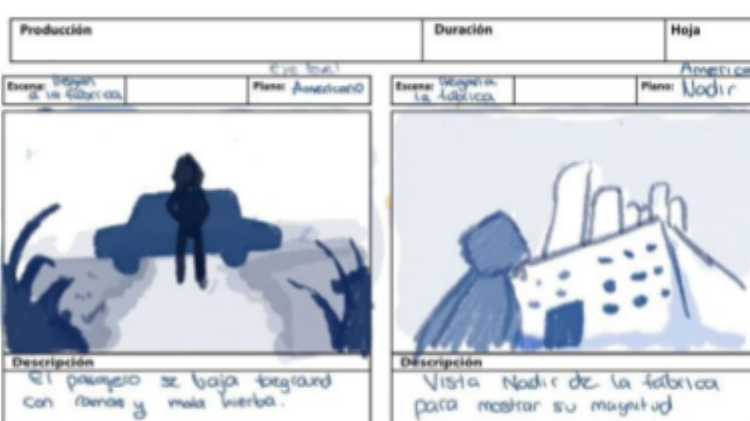
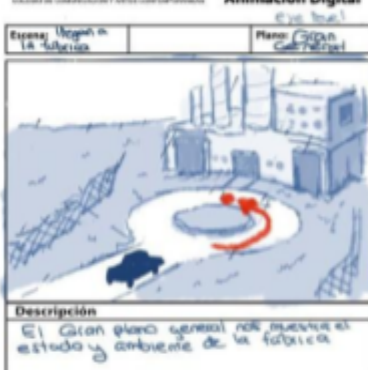
Figura# 25. Storyboard A

Storyboard

COCOCI.UBA
COLEJO DE COMICACIÓN Y ARTES DIGITALES Animación Digital



COCOCI.UBA
COLEJO DE COMICACIÓN Y ARTES DIGITALES Animación Digital



Figura# 26. Storyboard B

Storyboard

COCOCI.USPO Animación Digital

Producción	Duración	Hoja
Escena: Gasolinera	Plano: Medio corto	Escena: Gasolinera
Escena: Gasolinera	Plano: Detalle	Escena: Gasolinera
Escena: Gasolinera	Plano: General	Escena: Escucha la billetera
Escena: Gasolinera	Plano: Primer	Escena: Gasolinera
Escena: Gasolinera	Plano: Detalle	

Storyboard C

El detalle de su tip, lo pone feliz.

Eduardo ve que su gasolina se va a acabar

Maneja por una calle rublara para llegar a la gasolina más cercana.

Llega a la gasolinera

Por el retrovisor se percata de la billetera.

La billetera del pasajero. Mateo

COCOCI.USPO Animación Digital

Producción	Duración	Hoja
Escena: Gasolinera	Plano: Medio	Escena:
Escena:	Plano:	Escena:
Escena: Regresa	Plano: General	Escena:
Escena:	Plano:	Escena:
Escena:	Plano:	Escena:

Storyboard C

Eduardo se siente molesto por tener que regresar a la fábrica pero luego se alegra por la posibilidad de tener un mejor tip.

Eduardo decide volver a la fábrica para regresarle al pasajero su mochila/billetera.

Eduardo pasa y se baja con la mochila y la billetera.

Eduardo llega a la fábrica y sale de su carro cuando decide tocar la puerta de la fábrica.

Eduardo entra a la fábrica. Toca la puerta pero nadie responde, empieza a escuchar gritos.

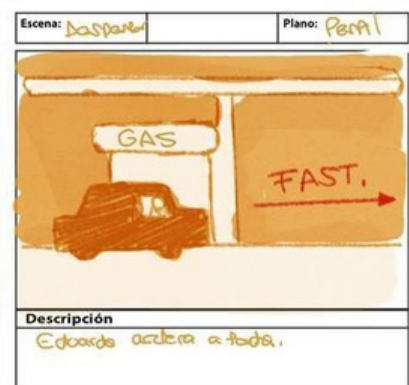
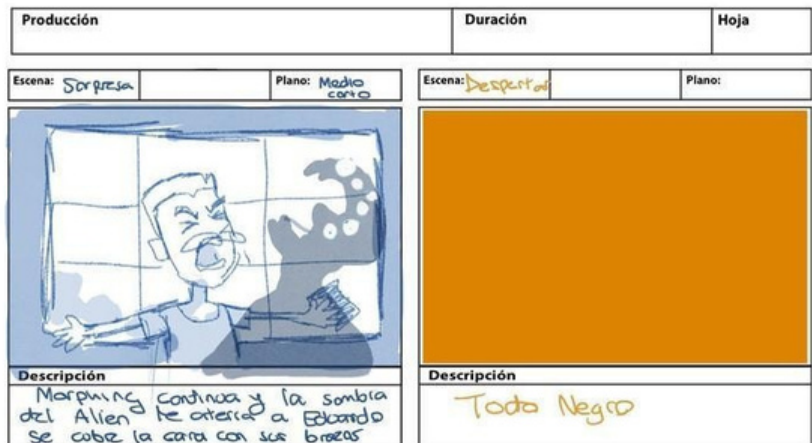
Un fondo panorámico que siga a Eduardo dentro de la fábrica. Pasa cerca de un montón de cajas y maquinaria vieja.

Figura# 27. Storyboard C

Storyboard

COCOCI.USPO

Animación Digital

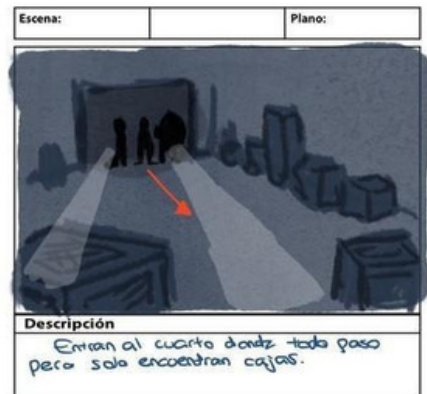
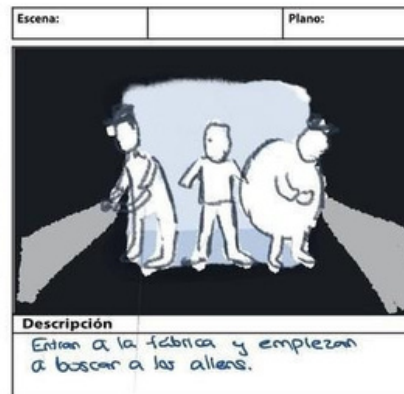
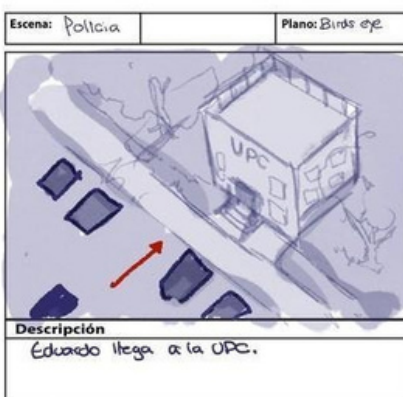


Figura# 28. Storyboard D

Figura# 29. Storyboard E

COCOCI.USPO

Animación Digital



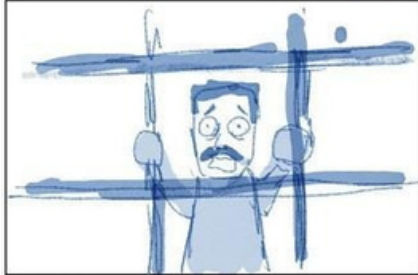
Storyboard

Figura# 30. Storyboard F

COCOCI.USFO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Animación Digital

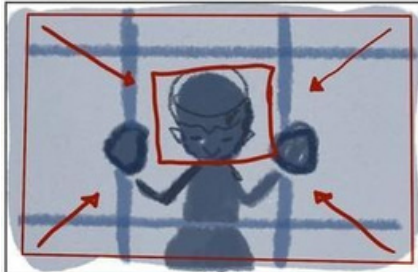
Escena: Carcel Plano: Medio



Descripción

Eduardo reza por su libertad.

Escena: Plano: Primer Plano



Descripción

La cámara se va moviendo hacia el que atza la cabeza

Producción

Duración

Hoja

Escena: Carcel Plano: Americano



Descripción

Los policías dejan la celda y pagan la luz.

Escena: Carcel Plano: Detalle



Descripción

y su mirada y ojos brillan.

Escena: Carcel Plano: Medio



Descripción

Eduardo deja de llorar y empieza a reír.

Escena: Carcel Plano: Detalle

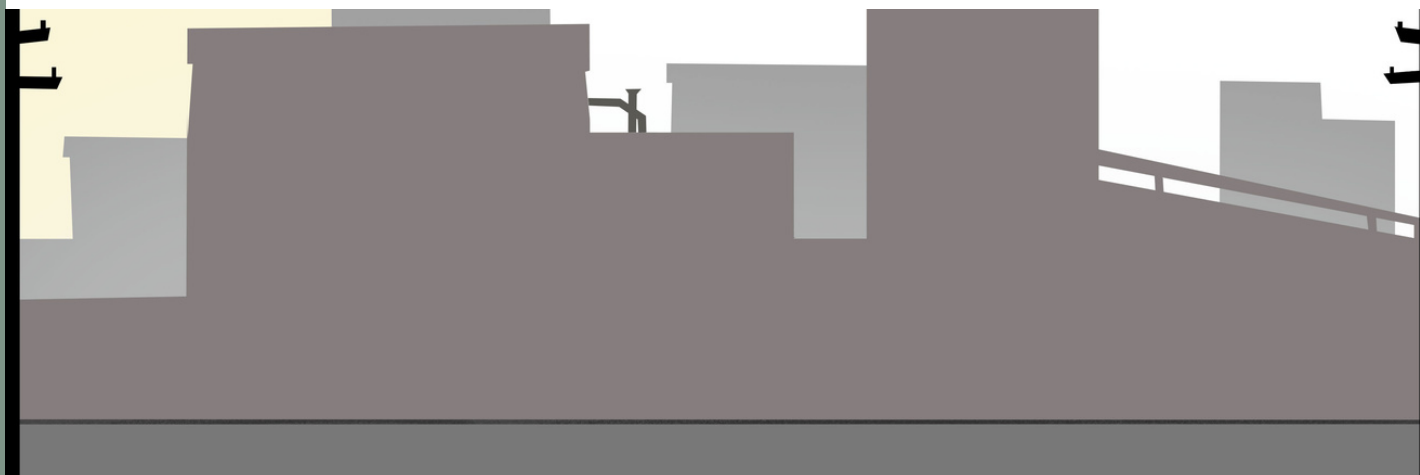


Descripción

Fuerte y solo queda su mirada. Ojos mismo brillo que Aliens.

Fondos 2D

El desarrollo de los fondos en plano general se realizó utilizando principalmente la herramienta *Lasso Tool* y la selección por áreas con *Magic Wand*. Posteriormente, se aplicó el pincel *Charcoal* para agregar textura y la herramienta *Bucket* para mantener una estética de *flat design*.



Figura# 31. Fondos A



Figura# 32. Fondos B

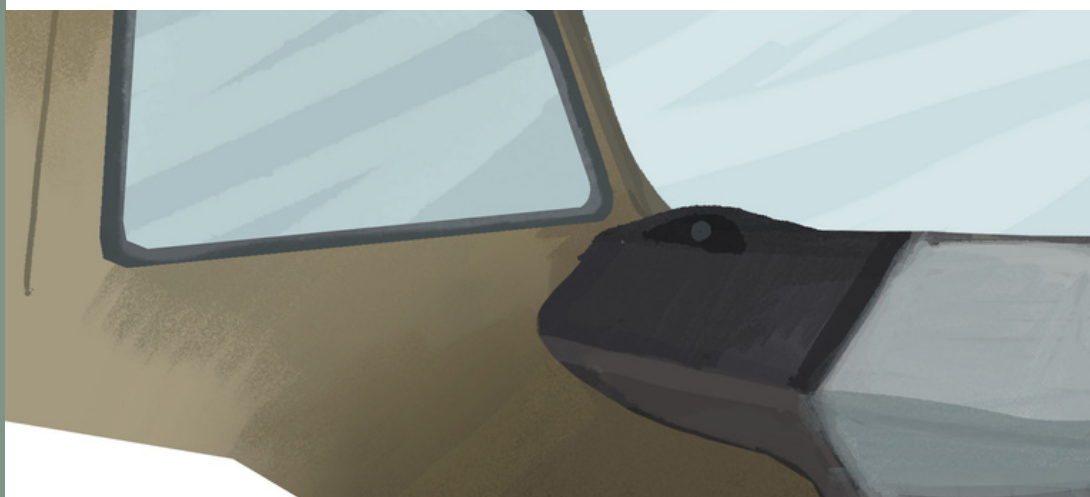


Figura# 33. Fondos C

Para planos más cercanos, se siguió la misma técnica, pero se aumentó la presencia del pincel Charcoal y de texturas para destacar los objetos importantes en la composición. Esta atención al detalle contribuyó significativamente a la ambientación y profundidad visual de las escenas.



Figura# 34. Fondos D



Figura# 35. Fondos E



Figura# 36. Fondos F

Elaboración de Pencil Test

Debido a la naturaleza de animación limitada del proyecto, el creador realizó grabaciones personales interpretando las acciones de Eduardo, con el fin de obtener referencias realistas para los *pencil tests*. A partir de estos videos, se generaron capturas de pantalla que sirvieron como base para la animación. El desarrollo de los *pencil tests* se llevó a cabo en *Procreate* y *Photoshop*, combinando agilidad con precisión visual.



Figura# 37. Pencil Test A



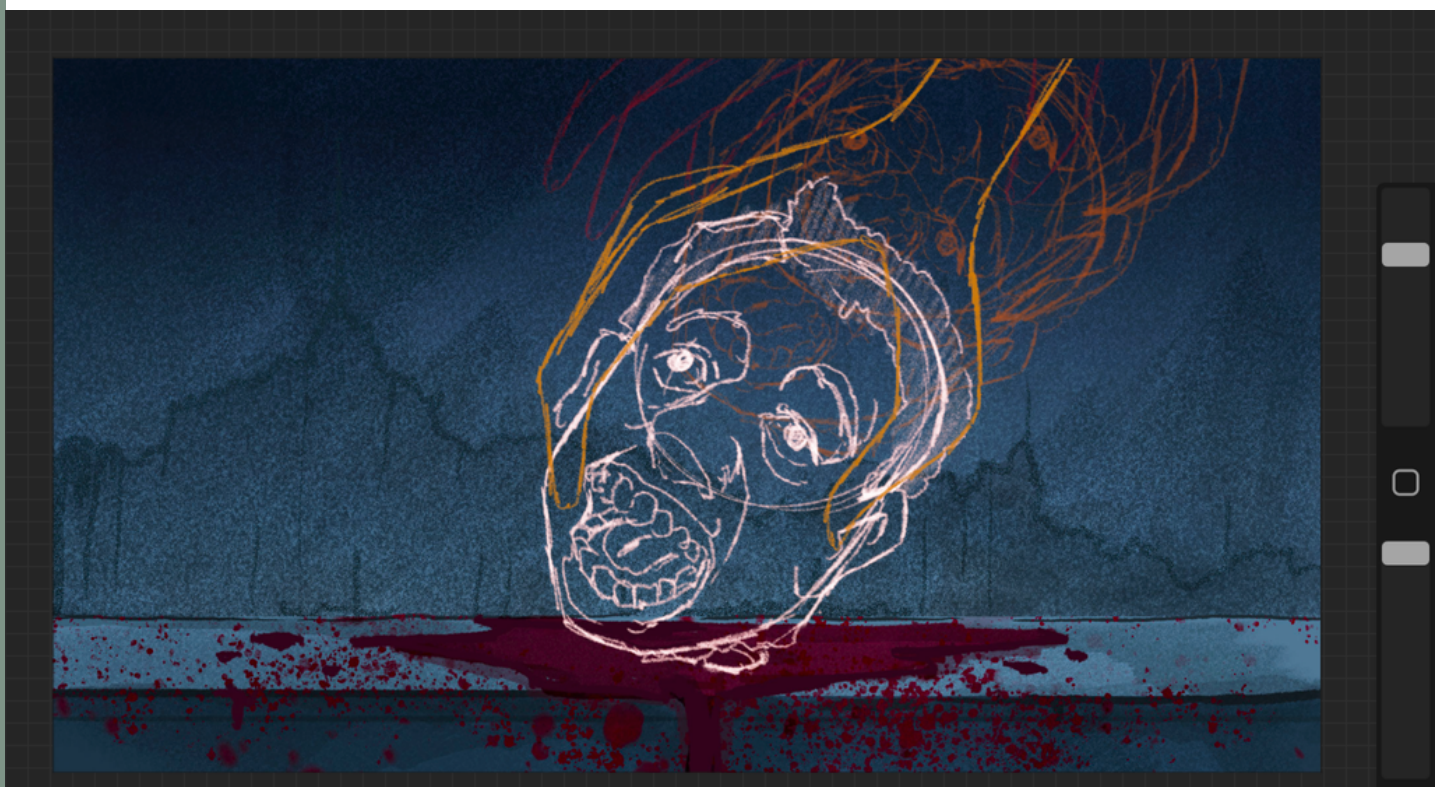
Figura# 38. Pencil Test b

Elaboración de Pencil Test

Para planos detalle se siguió la misma técnica.



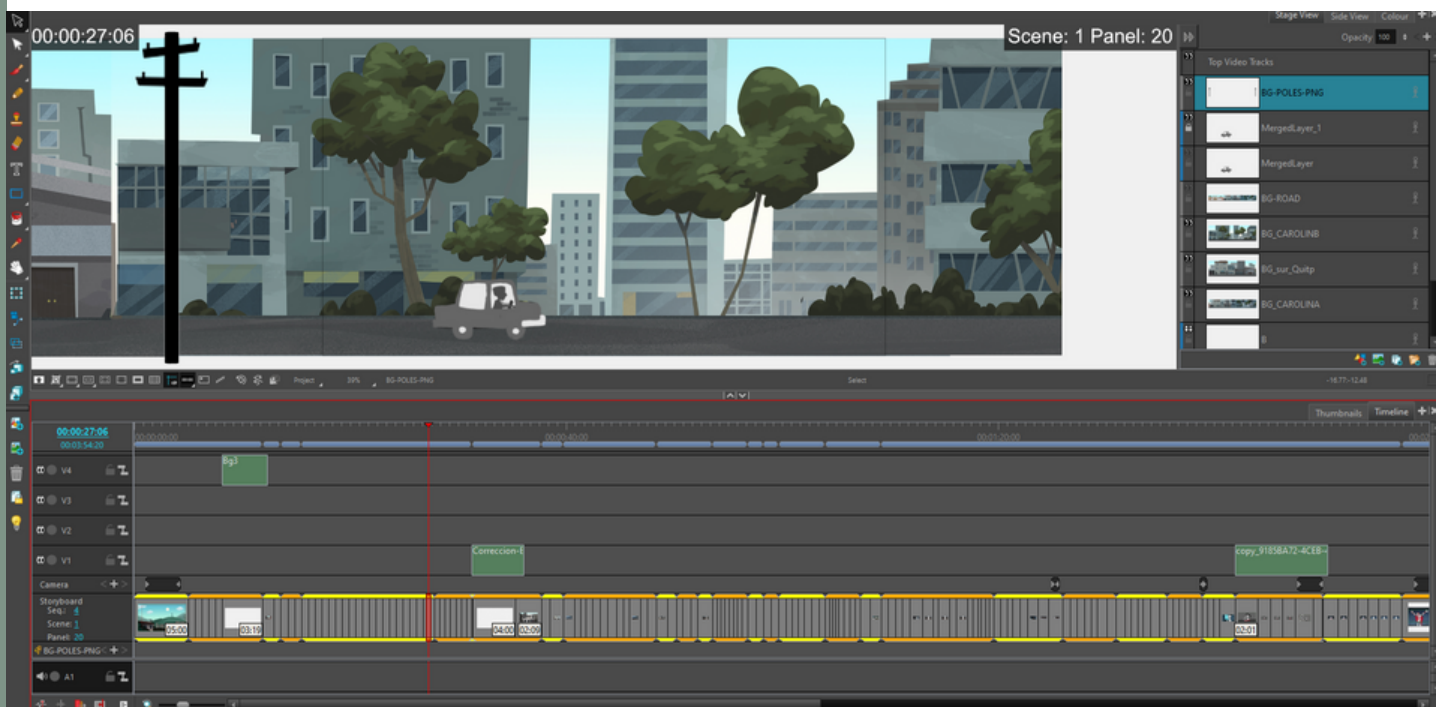
Figura# 39. Pencil Test c



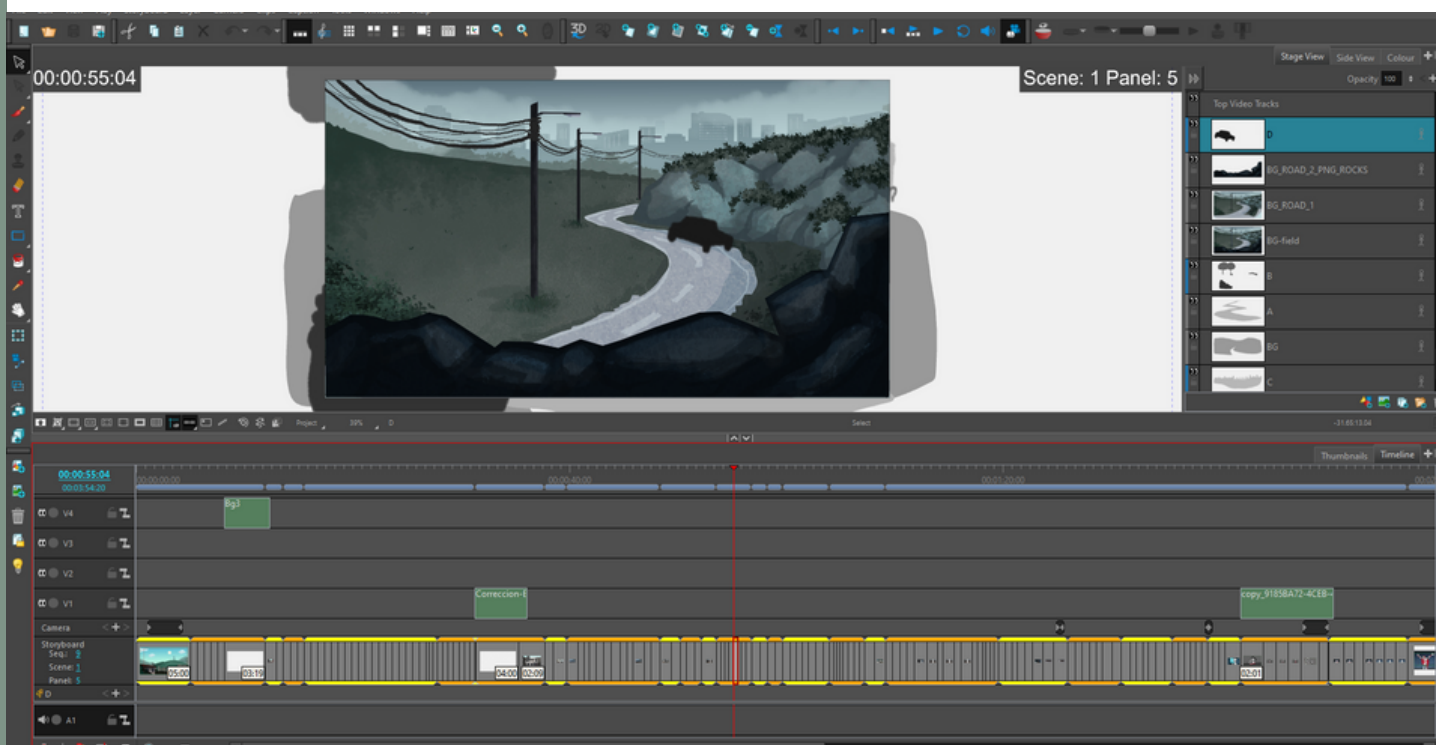
Figura# 40. Pencil Test d

Elaboración del Animatic

El animatic fue producido integrando los fondos previamente diseñados con los *pencil tests* de los personajes, logrando así una narrativa visual coherente. Se utilizó *Storyboard Pro* como herramienta principal, y el proceso completo tomó alrededor de dos meses, sin contar el tiempo invertido en los bocetos iniciales y el storyboard, que fueron elaborados desde septiembre.



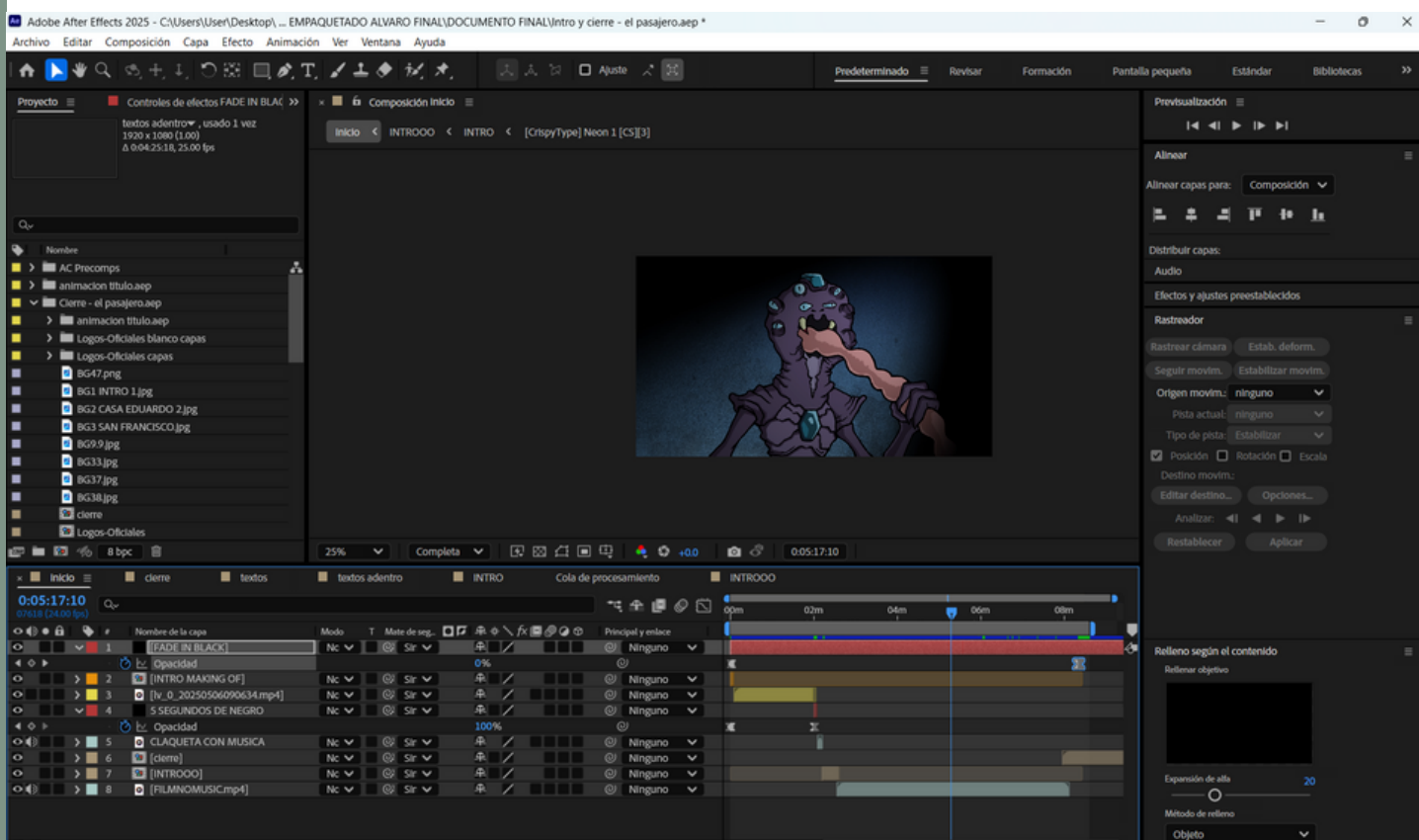
Figura# 41. Animactic A



Figura# 42. Animactic b

Composición en After Effects

Tras finalizar el animatic, se procedió a la composición en *After Effects*. Se integraron las voces grabadas y la música original, compuesta especialmente para el cortometraje. Las pistas de audio fueron sincronizadas cuidadosamente con la animación para asegurar un perfecto ajuste entre los diálogos, efectos sonoros y las acciones de los personajes. Además, se aplicaron transiciones, efectos visuales y ajustes de audio que enriquecieron la experiencia emocional de la pieza. Finalmente, se ensamblaron todos los elementos, logrando una animación coherente, inmersiva y alineada con la atmósfera del relato.



Figura# 43. Composición Final

Conclusiones

Tanto este documento como el cortometraje *El Pasajero* reflejan el reto que implica llevar una idea desde la narrativa hasta la pantalla. Esta experiencia me permitió aplicar habilidades que he desarrollado durante toda mi carrera y, al mismo tiempo, enfrentarme a nuevos desafíos que me hicieron crecer como artista. A lo largo del proceso, confirmé la importancia de tener claridad conceptual, planificación y apertura al cambio creativo. Espero que este libro de producción sirva no solo como registro de este proyecto, sino también como una herramienta útil o fuente de motivación para quienes deseen contar historias a través de la animación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS APA

YouTube. (n.d.). Pascagoula UFO abduction 1973 [Video]. Recuperado el 22 de junio de 2024, de <https://www.youtube.com/watch?v=v9JFSGr6NKo>

YouTube. (n.d.). WLOX Memories Pascagoula UFO [Video]. Recuperado el 22 de junio de 2024, de https://www.youtube.com/watch?v=E_GjCI8KEVM

Esquire. (n.d.). Abducción de los Hill: la historia del secuestro extraterrestre más famoso. Recuperado el 25 de junio de 2024, de <https://www.esquire.com/es/ciencia/a45698878/abduccion-hill-secuestro-extraterrestre-alien-historial>

El Universo. (2019, 12 de febrero). El pánico de los marcianos se apoderó de Quito hace 70 años. Recuperado el 25 de junio de 2024, de <https://www.eluniverso.com/noticias/2019/02/12/nota/7179740/panico-marcianos-se-apodero-quito-hace-70-anos/>

Statista. (n.d.). Belief in conspiracy theories in the United States [Gráfico]. Recuperado el 25 de junio de 2024, de <https://www.statista.com/chart/18196/belief-in-conspiracy-theories-in-the-united-states/>

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS APA

YouTube. (n.d.). Pascagoula UFO abduction 1973 [Video]. Recuperado el 22 de junio de 2024, de <https://www.youtube.com/watch?v=v9JFSGr6NKo>

YouTube. (n.d.). WLOX Memories Pascagoula UFO [Video]. Recuperado el 22 de junio de 2024, de https://www.youtube.com/watch?v=E_GjCI8KEVM

Esquire. (n.d.). Abducción de los Hill: la historia del secuestro extraterrestre más famoso. Recuperado el 25 de junio de 2024, de <https://www.esquire.com/es/ciencia/a45698878/abduccion-hill-secuestro-extraterrestre-alien-historial>

El Universo. (2019, 12 de febrero). El pánico de los marcianos se apoderó de Quito hace 70 años. Recuperado el 25 de junio de 2024, de <https://www.eluniverso.com/noticias/2019/02/12/nota/7179740/panico-marcianos-se-apodero-quito-hace-70-anos/>

Statista. (n.d.). Belief in conspiracy theories in the United States [Gráfico]. Recuperado el 25 de junio de 2024, de <https://www.statista.com/chart/18196/belief-in-conspiracy-theories-in-the-united-states/>