

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

“The Voice”: Corto Animado 2D

Emilia Alejandra Zambrano Yépez

Animación Digital

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

Quito, 9 de mayo de 2025

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

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

“The voice”: Corto animado 2D

Emilia Alejandra Zambrano Yépez

Nombre del profesor, Título académico

Karla Chiriboga, M.A

Quito, 9 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: Emilia Alejandra Zambrano Yépez

Código: 00325701

Cédula de identidad: 1752881175

Lugar y fecha: Quito, 9 de mayo de 2025

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UNPUBLISHED DOCUMENT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

Este trabajo describe detalladamente el proceso para el desarrollo del cortometraje animado 2D titulado “The Voice”. Este cortometraje explora la realidad de The Girl, una chica que padece de bulimia y dismorfia, trastornos alimenticios que se personifican en un ente imaginario que solo ella puede ver y con el cual solo ella puede interactuar. Basado en experiencias reales de la autora, “The Voice” explora la influencia que tienen los trastornos alimenticios en como una persona se percibe a sí misma y a su entorno de una forma extremadamente distorsionada. Se abordan gráfica y explícitamente temas actualmente relevantes y sin embargo no tan explorados en este tipo de media como los trastornos alimenticios con una narrativa en forma de terror psicológico.

Palabras clave: animación, bulimia, dismorfia corporal, trastornos alimenticios, terror psicológico.

ABSTRACT

This work describes in detail the development process for the 2D animated short film titled "The Voice." This short film explores the reality of The Girl, who suffers from bulimia and dysmorphia, eating disorders personified by an imaginary entity that only she can see and interact with. Based on the author's real-life experiences, "The Voice" explores the influence that eating disorders have on how a person perceives themselves and their surroundings in an extremely distorted way. Currently relevant topics, yet not as widely explored in this type of media, such as eating disorders, are graphically and explicitly addressed, with a psychological horror narrative.

Key words: animation, bulimia, body dysmorphia, eating disorders, psychological horror.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	11
Desarrollo del Tema	12
Conclusiones	60
Referencias bibliográficas.....	61
Anexo A: The Voice Character Pack.....	62
Anexo B: The Girl Character Pack	65
Anexo C: Character Sheet.....	69
Anexo D: Storyboard	73

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Chica en retrete. Shanon Abbey	17
Figura 2. Monstruo vomitando.	18
Figura 3. Persona frente al espejo.....	20
Figura 4. Cuerpo encorvado.....	20
Figura 5. Collage de la referencia de línea. Corto “Rest in Peace”-Gobelins.	21
Figura 6. Collage de referencias de estilo del corto.....	21
Figura 7. Animación de chicas. Havitza.....	22
Figura 8. Collage de referencias del estilo de los personajes y espacios.....	22
Figura 9. Collage de referencias de los espacios.	23
Figura 10. Collage de referencias de personaje “The Voice”.....	24
Figura 11. Collage de referencias de personaje “The Girl”	25
Figura 12. Monstruos en la cocina. Emilia Zambrano.....	25
Figura 13. Monstruos en el baño. Emilia Zambrano..	25
Figura 14. Collage de referencias de color.	26
Figura 15. Collage de referencias de elementos.....	27
Figura 16. Bocetos The Voice.	28
Figura 17. Bocetos The Girl.....	29
Figura 18. Bocetos The Girl.....	29
Figura 19. Bocetos The Girl.....	29
Figura 20. Bocetos The Girl.....	30
Figura 21. Bocetos The Mom.	30
Figura 22. Bocetos The Mom..	30
Figura 23. Bocetos The Mom.	31
Figura 24. Bocetos The Mom.	31
Figura 25. The Voice..	32
Figura 26. Turn Around The Voice.	32
Figura 27. Poses The Voice.	33
Figura 28. Expresiones The Voice.....	33
Figura 29. The Girl.	34
Figura 30. Turn Around The Girl.	34
Figura 31. Poses The Girl.	35
Figura 32. Expresiones The Girl.....	35
Figura 33. The Mom.	36

Figura 34. Silueta y Línea The Mom.....	36
Figura 35. Turn Around The Mom.....	37
Figura 36. Poses y Expresiones The Mom.....	37
Figura 37. Personajes Grises.....	38
Figura 38. Personajes Distorcionados.....	38
Figura 39. Primeros bocetos del baño.....	39
Figura 40. Primera prueba de color del baño.....	39
Figura 41. Primeros bocetos del baño.....	40
Figura 42. Primeros bocetos del comedor.....	40
Figura 43. Primera prueba de color del comedor.....	40
Figura 44. Primeros bocetos del comedor.....	41
Figura 45. Primeros bocetos del Hall.....	41
Figura 46. Diseño de props del baño.	42
Figura 47. Diseño de props del comedor.	42
Figura 48. Fondo final principal del baño.....	43
Figura 49. Fondo final principal del Hall.....	43
Figura 50. Fondo final principal del comedor.	43
Figura 51. Storyboard Primera página.	44
Figura 52. Muestra del proceso de Animatic.	45
Figura 53. Animación en Rough.....	47
Figura 54. Clean invisible.	48
Figura 55. Color.	48
Figura 56. Animación de efectos.	49
Figura 57. Escena 1D versión A.	51
Figura 58. Escena 1D versión B.	51
Figura 59. Escena 3H versión A.	52
Figura 60. Escena 3H versión B.	52
Figura 61. Escena 3B versión A.	53
Figura 62. Escena 3B versión B.	53
Figura 63. Línea.	55
Figura 64. Color.	55
Figura 65. Corrección de color y efectos.	56
Figura 66. Montaje en After Effects.	56
Figura 67. Intro.	57
Figura 68. Outro.....	57

Figura 69. Créditos.....58

INTRODUCCIÓN

“The Voice” es un cortometraje animado 2D que nace desde la necesidad de representar crudamente una realidad sobre los trastornos alimenticios, específicamente la bulimia y dismorfia corporal. Su objetivo es invitar a una reflexión y empatía más amplia sobre estos trastornos y las personas que lo padecen y mostrar al espectador una realidad totalmente influenciada y distorsionada. Este proyecto muestra de forma explícita cómo se percibe a sí misma y a su entorno, una persona con bulimia y dismorfia corporal. Hay contenido muy gráfico entre los cuales hay muestras tanto explícitas como sugestivas de episodios bulímicos y una mala relación con la comida y la imagen corporal propia.

Este trabajo se realizó en aproximadamente un año ya que se desarrolló desde la idea inicial hasta el producto completamente animado y sonorizado. Este proceso incluye tres etapas fundamentales: Preproducción, Producción, y Post Producción. En la Producción se desarrolló el diseño de personajes con sus character packs y character sheets, así como el guion, de la mano del storyboard y animatic, para consolidar una buena base de la historia. En la etapa de la producción se abordaron distintos procesos y etapas de la animación en sí; empezando por la grabación de referencias, la animación en rough, la colorización, animación de efectos a mano y la elaboración de fondos. Por último, en la etapa de la Post Producción se realizó el compositing de las escenas, corrección de color, efectos adicionales, sonorización, musicalización y el montaje final.

Ficha técnica

- **Tipo de producto:** Cortometraje Animado
- **Nombre del cortometraje:** The Voice
- **Dirección de Animación:** Emilia Zambrano
- **Cast de Voces:** Ivanna Ortíz, Evaliz Carrasco, Luna Vázquez y Víctor Alan Ruiz
- **Sonorización y musicalización:** Álvaro Ardila y Augusto Ardila (AFFETISOUND).
- **Colorización:** Ariel Reyes, Karla Mariño, Matías Navas, Santiago Prado, Desirée González, Kenia Santos, Emil Erazo, Jacobo Cárdenas, y Valentina Arroyo.
- **Fondos:** Emilia Zambrano, Matías Navas, Karla Mariño, David Ochoa, Renato Haro, Martín Corrales y Cristian Salas.
- **Storyline:** The Voice trata de una chica que tiene que combatir sus demonios internos, su bulimia y su mala relación con la comida. En un día común lidiando con estos trastornos, la chica llega a su punto de quiebre mientras The Voice la observa, atormenta y se alimenta.
- **Técnica:** Animación Clásica 2D.
- **Duración:** 3 minutos, 3 segundos.
- **Formato:** 1920 x 1080.
- **Fecha de producción:** 12 de mayo 2025



Un corto animado 2D
Emilia Alejandra Zambrano Yépez

THE VOICE

A 2D SHORTFILM BY
EMILIA ZAMBRANO

Preproducción

Investigación, character design,
backgrounds, storyboard y animatic

Idea Inicial

The voice es un cortometraje animado de género de terror psicológico que aborda principalmente una experiencia personal con trastornos alimenticios, específicamente la bulimia y la dismorfia corporal. La trama se centra en la lucha diaria de la protagonista contra estos trastornos los cuales se busca personificar como un ente imaginario, denominado como “la voz”, o en inglés “the voice”, y solo la protagonista lo puede ver y escuchar. Se retrata como estos trastornos consumen, atormentan y no dejan vivir tranquilamente a la protagonista. En el clímax se ve un episodio de bulimia que quiebra a la protagonista y donde “la voz” está en su punto más alto e intrusivo.

El objetivo de este cortometraje es retratar de manera cruda y realista la experiencia personal de vivir con bulimia y dismorfia corporal. Para esto se utiliza el género de terror psicológico ya que con este se puede representar con mejor precisión esta experiencia, mostrando los aspectos más oscuros de la batalla interna de la protagonista contra estos trastornos. Con respecto al estilo, para lograr transmitir este sentimiento y envolver más al espectador se emplea un estilo de animación tipo garabato, caracterizado por una línea más desordenada y agresiva. Este es utilizado especialmente en las partes en donde interviene “la voz” y cuando a la protagonista le invaden pensamientos relacionados a estos trastornos. Para crear contraste, en las situaciones en donde la protagonista no está abrumada por estos pensamientos se utiliza un estilo de línea más limpio y se crea transiciones tanto graduales como repentinas entre los estilos.

Investigación: Bulimia y Dismorfia Corporal

Los trastornos de conducta alimentaria, también conocidos por sus siglas TCA, “son alteraciones de las conductas relacionadas con comportamientos anómalos de la alimentación” (Bedmar y Baile, 2023). Se pueden desarrollar por distintas causas, ya sea por razones genéticas, biológicas, psicológicas o por influencias en el ambiente social en el cuál una persona se encuentra (Laborada, 2023). Por este motivo, cada experiencia de alguien que tiene un TCA es distinta, ya sea por sus motivos, sus repercusiones, su duración, su intensidad, y demás factores. Además, estos trastornos usualmente no se presentan solos ya que “a menudo se presentan simultáneamente con otras condiciones psiquiátricas y médicas que pueden complicar el tratamiento. Entre estas destacan los trastornos del ánimo y de ansiedad, los trastornos obsesivos-compulsivos, la fobia social, el déficit de atención/hiperactividad (...)” (Arija-Val et al. 2022).

Según un estudio publicado en 2023 se llegó a la conclusión de que más de 1 en cada 5 niños y adolescentes presentan una “conducta alimentaria desordenada” o en inglés “disordered eating” (López-Gil, Gutiérrez-Espinoza). Si bien esto no significa que padecen ya de un trastorno de conducta alimenticia, al presentar una conducta alimentaria desordenada, es mucho más probable que esto llegue a desarrollarse como un TCA. Además, López y Gutiérrez han encontrado que la prevalencia de trastornos alimenticios en niños y adolescentes entre 11 y 19 años fluctúa entre el 1.2% y 5.7%, la estadística más alta correspondiendo a las niñas (2023).



Figura 1. Chica en retrete. Shanon Abbey

Las personas que padecen algún trastorno alimenticio tienen a ver a la comida de una forma muy negativa hasta pueden llegar a desarrollar miedo a comer, en muchoscasos debido a un gran pánico por engordar. “Tanto la AN como la BN y también el TA tienen en común que las personas que los padecen tienen miedo a engordar y dificultad para aceptarse a sí mismas tanto física como psicológicamente, siendo la insatisfacción corporaluna muestra de su profundades calificación personal.” (Arija-Val et al. 2022).

Esto refleja mucho el estadode la sociedad y en específico de los estándares de belleza que cada vez se van transformando un en “ideal” verdaderamente inalcanzable.

En los últimos años y gracias a las redes sociales, se ha vuelto muy popular el término de “diet culture” o cultura de dieta ya que muchas personas, preocupadas por su físico y/o su salud empezaron a “comer más saludable”. El gran problema con esta tendencia de hacer dieta es el cómo se le empezó a clasificar a la comida como buena o mala y se relacionó la delgadez con un buen estado de salud. Según Danielle Kelvas (2023) la idea central de esta cultura de dieta idealiza la delgadez y muscularidad cerrándose a que solo estas dos figuras son aceptables y que cualquier persona que no esté trabajando activamente en lograr una de estas figuras, está fallando en un aspecto muy importante de su vida. Esta percepción del aspecto de las personas y los cuerpos es demasiado dañina ya que excluye totalmente a la gran variedad de figuras que existen e impulsa a las personas a desarrollar una pésima relación con la comida con el fin de perder peso y entrar en este “estándar” de belleza. Además, esta mala relación con la comida y con la imagen personal es muy probable que se desarrolle como un trastorno alimenticio.



Figura 2. Monstruo vomitando.

En los últimos años se ha presentado un gran aumento en diagnósticos de trastornos alimenticios sin embargo sigue siendo una condición muy complicada de diagnosticar y tratar. Sugiere López y Espinoza (2023) debido a que los niños y adolescentes tienden a ocultar los síntomas de un trastorno alimenticio y se demoran en buscar ayuda debido a estigmas y prejuicios, se debe considerar que los TCA están bastante subdiagnosticados y sub tratados. Esto demuestra que los trastornos de conducta alimenticia no solo son un problema que ha crecido en los últimos años, si no que sigue siendo muy complicado poder llegar a un diagnóstico y tratamiento.

Se puede ver también que estos trastornos siguen siendo un gran estigma en la sociedad y esto puede ser debido a lo normalizado que está el hacer dieta o el querer ser alguien muy delgado. Gracias a los estándares de belleza, que no son para nada estables, se ha creado un control excesivo sobre lo que las personas comen y lo que es bueno o malo comer. Si bien es importante mantener una dieta balanceada para una buena salud, el problema aquí yace en los extremos. Tanto los estándares de belleza como el concepto que se tiene de una dieta han llegado a un extremo insano que causa más daños que mejoras.

Además, las redes sociales han sido una herramienta masiva para promover estos ideales de como deberían verse las personas y más importante, el cómo no deberían verse. Según Integrative Life Center (2021) “People who engage in diet culture pursue unrealistic body ideals at the expense of their health and wellness. [Las personas que participan en la cultura de la dieta persiguen ideales corporales poco realistas a expensas de su salud y bienestar]”. Esto resulta en una frustración constante que usualmente es hacia el propio cuerpo y la propia persona más que a la dieta y a la ideología de como cada persona debe atenerse a un solo estándar. Esta situación es muy común que se desarrolle como un trastorno alimenticio, en especial como bulimia y dismorfia corporal.

Según el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-V) publicado por la Asociación Psiquiátrica Americana, los criterios actuales de la bulimia nerviosa incluyen; “presencia de atracones recurrentes; conductas compensatorias con el fin de no ganar peso, como la provocación de vómito, uso de laxantes, diuréticos u otros fármacos, el ayuno o el ejercicio excesivo; autoevaluación exageradamente influida por el peso y siluetas corporales” (2013).

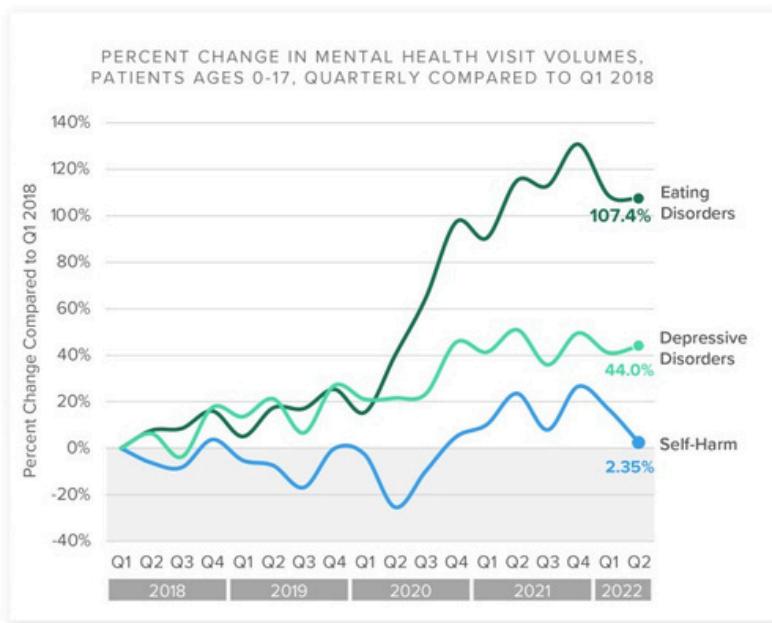


Tabla 1. Rescatada de NBC NEWS (2023).

De manera similar, según del DSM-V, el trastorno dismórfico corporal es parte del espectro de los trastornos obsesivo- compulsivos y sus criterios actuales incluyen; preocupación por defectos que usualmente son observable solo para el individuo en cuestión, pero llegan a ser imperceptibles para las demás personas; patrones repetitivos en el comportamiento; manifestación de angustia y obstáculos o impedimentos sociales, profesionales o en otra área crítica de la vida; y preocupación por la apariencia, independientemente del porcentaje de grasa corporal y/o peso (2013). La dismorfia corporal o el trastorno dismórfico corporal va bastante de la mano con otros trastornos de conducta alimenticia como la bulimia.



Figura 3. Persona frente al espejo.



Figura 4. Cuerpo encorvado.

Investigación gráfica

Estilo

Con respecto al estilo, para lograr transmitir este sentimiento y envolver más al espectador se emplea un estilo de animación tipo garabato, caracterizado por una línea más desordenada y agresiva, bastante rough y “sucia”. Este estilo de línea es utilizado especialmente en las partes en donde interviene “La Voz” y cuando a la protagonista le invaden pensamientos relacionados a estos trastornos.



Figura 5. Collage de la referencia de línea. Corto “Rest in Peace”-Gobelins.



Figura 6. Collage de referencias de estilo del corto.

Se crea contraste en las situaciones donde la protagonista no está abrumada por estos pensamientos mediante el uso de un estilo de línea más limpia. Se aplican transiciones tanto graduales como repentinias entre los estilos.



Figura 7. Animación de chicas. Havitza

Los personajes y espacios son estilizados, se busca que el estilo y la estética del corto sean tenebrosos y que den una sensación de ansiedad e inseguridad.

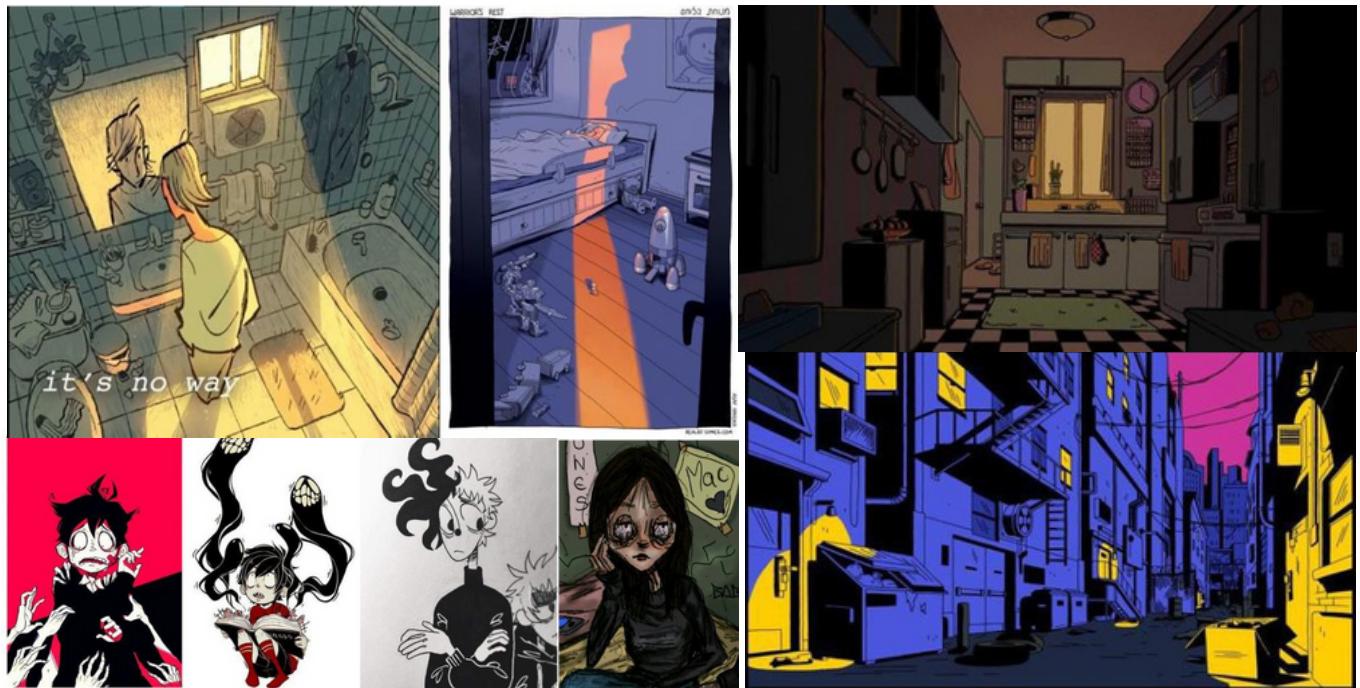


Figura 8. Collage de referencias del estilo de los personajes y espacios.

El sonido también es un elemento clave para complementar al estilo gráfico de la animación por lo que se usan bastantes diálogos, en especial entre la protagonista y “La Voz”. Además, se utilizan efectos de sonido y música como una herramienta para transmitir el sentimiento de desesperación y terror a la par de lo que se ve en la pantalla.

Espacios

En el corto se maneja una estética perturbadora e incómoda en los espacios para reflejar justamente estos sentimientos por parte de la protagonista pero que al mismo tiempo se sientan cotidianos y familiar para el espectador. Que sean fáciles de ubicar y reconocer como espacios cotidianos. Se plantean 3 espacios principales para este corto, el baño, el comedor y un corredor de una escuela o universidad.



Figura 9. Collage de referencias de los espacios.

Personajes

The voice

Para “The Voice”, se busca un diseño bastante “creepy” que refleje el estado mental de la protagonista con respecto a su trastorno. Este personaje es la exteriorización y personalización de la bulimia y los pensamientos que causa en la protagonista. Ella tiene una personalidad autoritaria, grosera y malvada. Físicamente se la siente como un fantasma por lo que tiene un diseño como un ente flotante sin piernas.

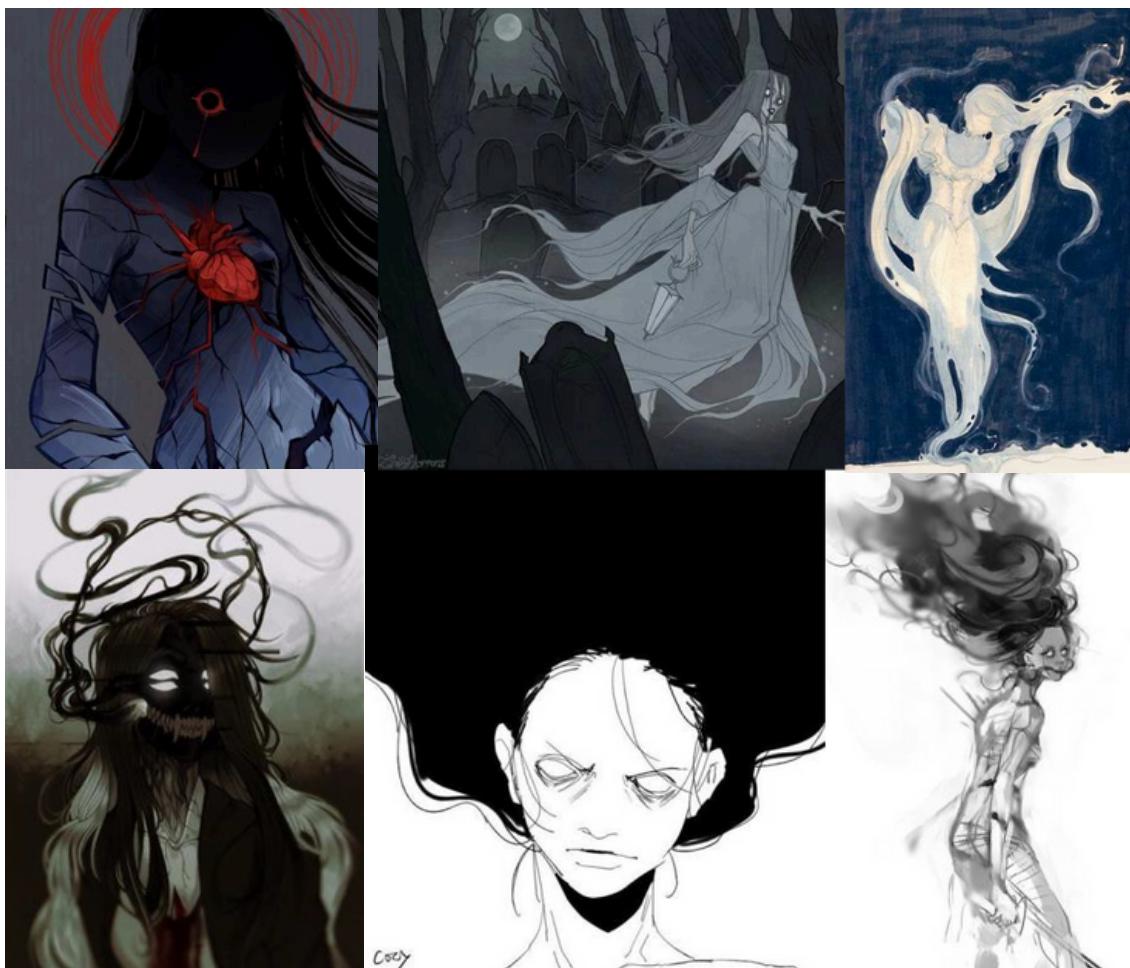


Figura 10. Collage de referencias de personaje “The Voice”.

Se introdujo la idea de tener una como transformación en los momentos de más tensión e influencia del trastorno en la protagonista, la cara de “The Voice” se vuelve más terrorífica con énfasis en la boca, por ejemplo, los dientes se vuelven más filosos y aparecen dientes y ojos dentro de la boca y la garganta.

The Girl

Se busca que la protagonista se vea insegura, frágil, cansada y tímida. Usa ropa que tapa mucho su cuerpo y en general su diseño denota una actitud de querer esconderse y pasar desapercibida.



Figura 11. Collage de referencias de personaje “The Girl”

Creaturas/ monstruos

El mundo y los espacios cuentan con distorsiones en los momentos que la protagonista está peor mentalmente y en esta distorsión están presentes criaturas y monstruos construidos como garabatos que cambian de forma constantemente.



Figura 12. Monstruos en la cocina.
Emilia Zambrano.



Figura 13. Monstruos en el baño.
Emilia Zambrano.

Color

Se utilizó una paleta de colores opacos, fríos, desaturados y no vibrantes. Además, se usa mucho el color rojo para denotar peligro y crear una sensación de alerta.



Figura 14. Collage de referencias de color.

Elementos

Tres elementos clave que se usan mucho son; los espejos y elementos que tengan algún reflejo para jugar con lo que ve la protagonista y el mundo “real”; una balanza en donde en vez de que se vea un número indicando el peso de la protagonista se observa la palabra “fat”; y los ojos para hacer énfasis en la ansiedad que la protagonista tiene sobre ser observada y juzgada.

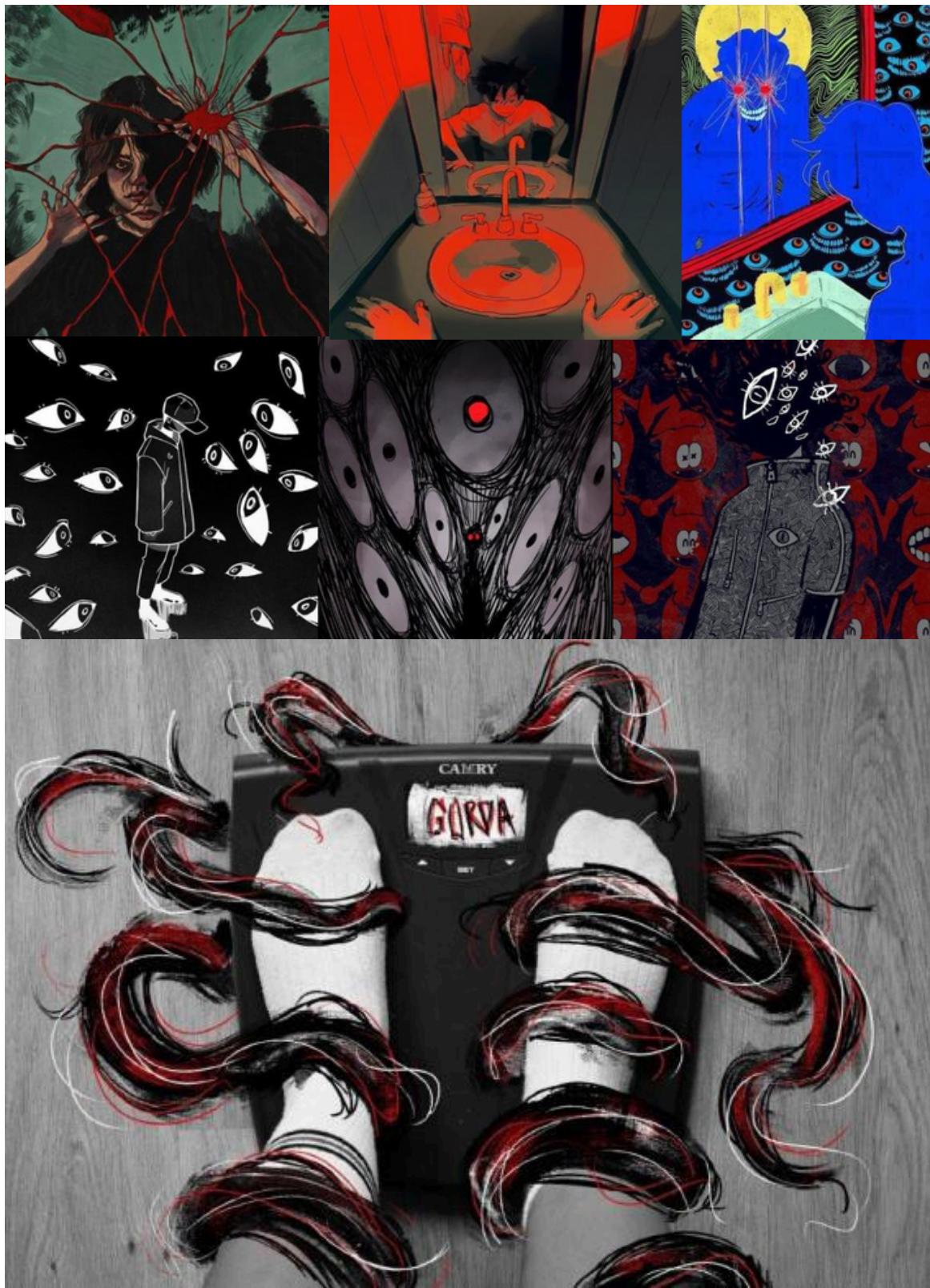


Figura 15. Collage de referencias de elementos.

Diseño de Personajes

Se realizaron los primeros bocetos buscando y explorando distintos estilos y aspectos para los personajes. La intención que se busca con la estética de los personajes es que tengan una versión normal y una distorsionada y que vayan fluctuando entre sus dos versiones a lo largo del corto. Por lo que para los personajes de “The Girl” y “The Mom” en su versión normal se buscó un estilo y apariencia mucho más cotidiana, para crear más contraste con su versión alterna y con “The Voice”. El personaje con el aspecto más concreto fue “The voice”, al ser pensado como un ente imaginario, se empezó por su exploración y definición.



Figura 16. Bocetos The Voice.

La exploración de los otros dos personajes, The Girl y The Mom, fueron más extensas ya que no se tenía una idea completamente clara de cómo se quería que sevieran por lo que hubo mucho más bocetaje y cambios hasta llegar al diseño final.



Figura 17. Bocetos The Girl.



Figura 18. Bocetos The Girl.



Figura 19. Bocetos The Girl.

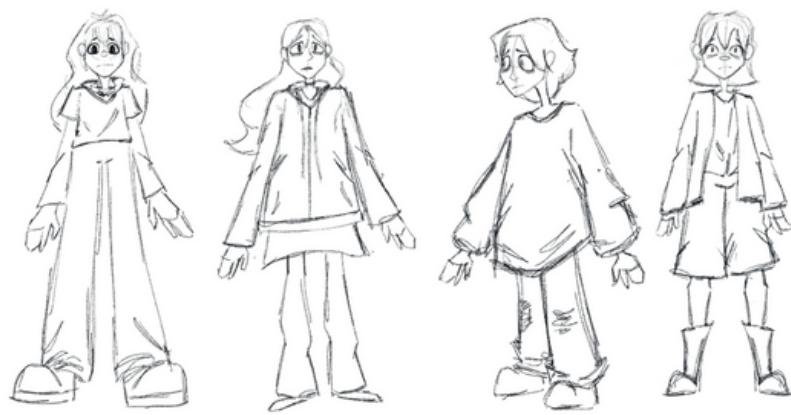


Figura 20. Bocetos The Girl.



Figura 21. Bocetos The Mom.



Figura 22. Bocetos The Mom.

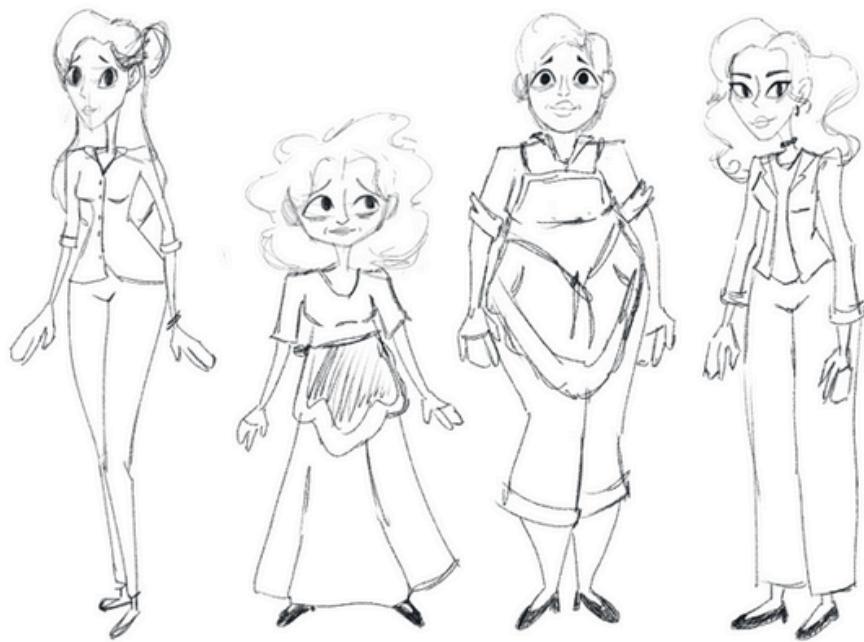


Figura 23. Bocetos The Mom.

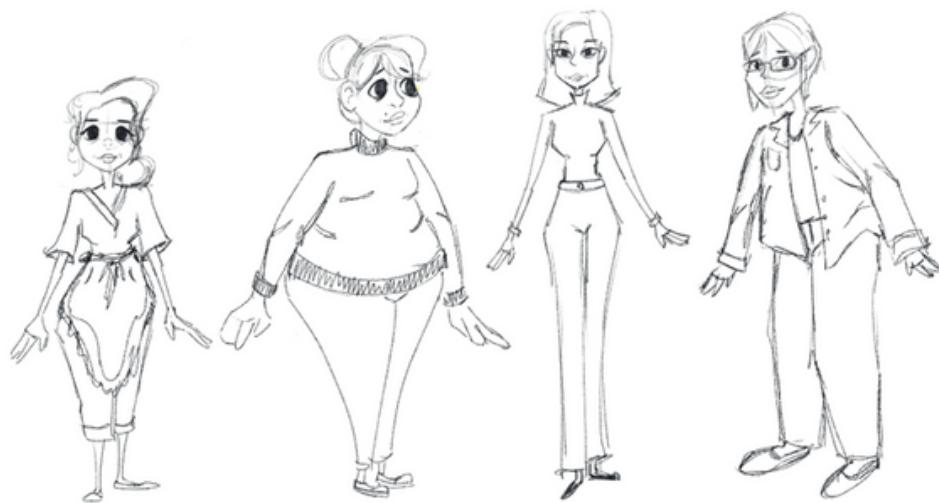


Figura 24. Bocetos The Mom.

The voice

El personaje de "THE VOICE" es la exteriorización y personalización de la bulimia y los pensamientos que este trastorno causa en la protagonista. Es un ente grosero, malvado, con el único propósito de hacer sentir pésimo a la protagonista y que no salga de este estado de constante odio a su físico que le mantienen en una situación bulímica. The voice personifica a todos los pensamientos negativos, la baja autoestima y hasta el odio que la protagonista tiene a sí misma.



Figura 25. The Voice.

TURNAROUND



Figura 26. Turn Around The Voice.

POSES

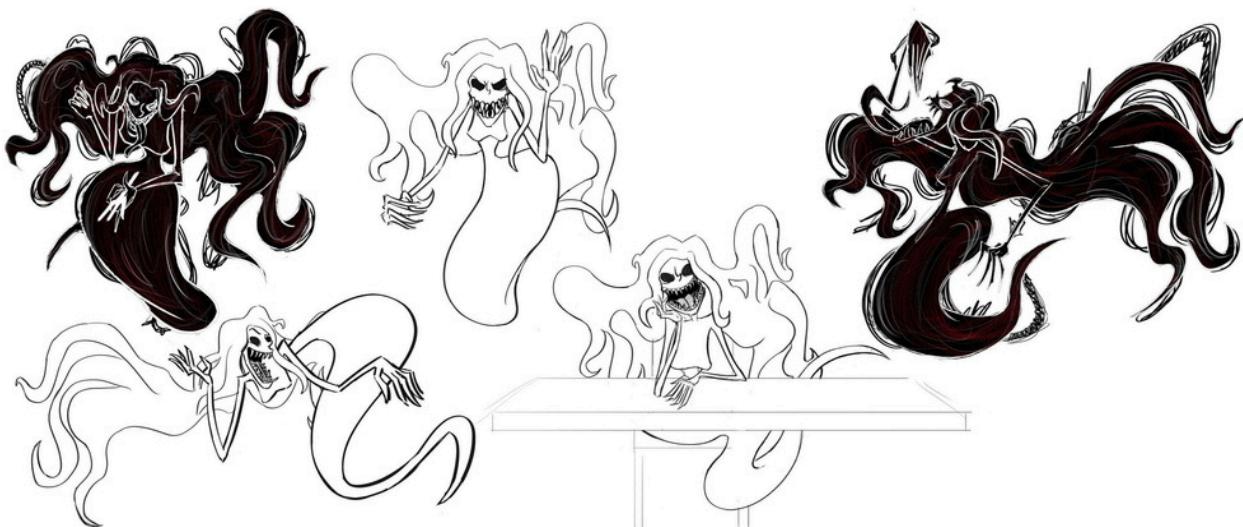


Figura 27. Poses The Voice.

EXPRESIONES



Figura 28. Expresiones The Voice.

Al ser uno de los personajes principales se desarrolló el character pack completo que se puede ver en **Anexos**.

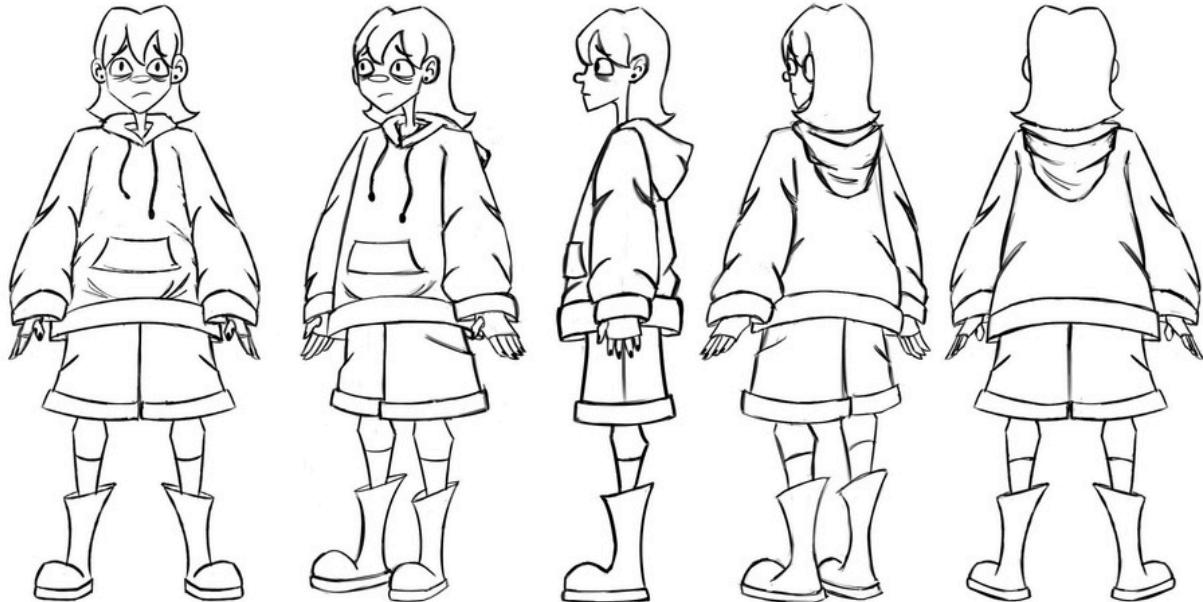
Girl

El personaje de “THE GIRL” se trata de una chica en sus 17-19 años la cual es muy insegura y odia como se ve. Usa ropa que tapa mucho su cuerpo y se esconde mucho en su cabello. Es bastante ansiosa, nerviosa y se muestra siempre bastante triste, tratando de forzar una sonrisa. Le gusta mucho escuchar música y patinar. En general es bastante amable con los demás pero se guarda todos sus problemas y emociones hasta que se harta, explota y no puede manejar lo que siente.



Figura 29. The Girl.

TURNAROUND



Figuras 30. Turn Around The Girl.

POSES



Figura 31. Poses The Girl.

EXPRESIONES

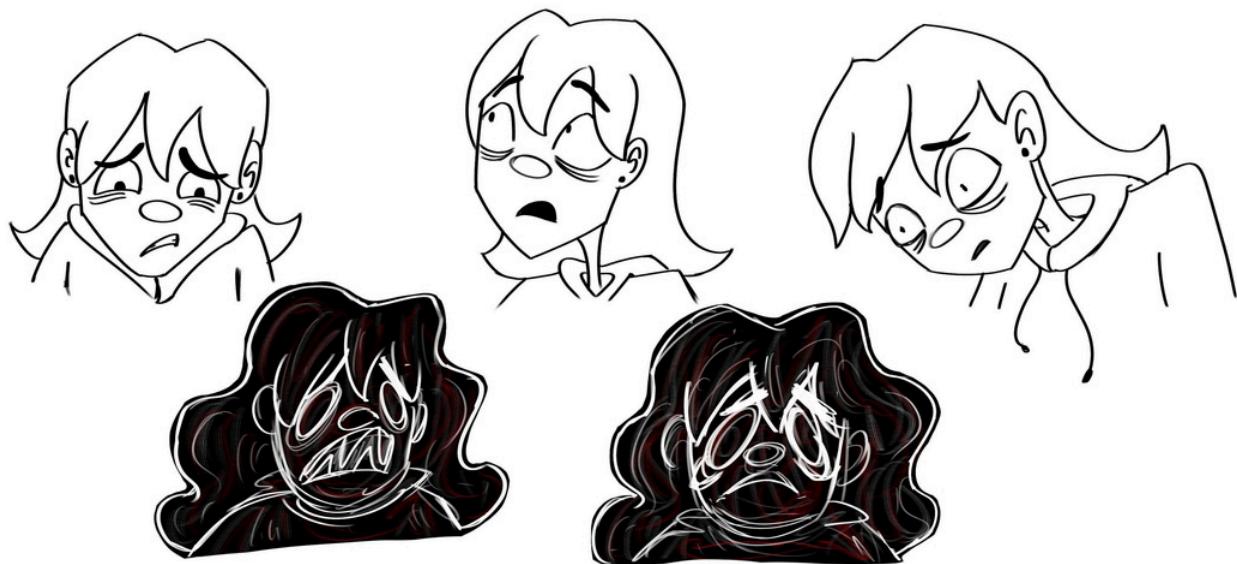


Figura 32. Expresiones The Girl.

Al igual que con The Voice, al este ser un personaje principal se realizó el character pack completo que se puede encontrar en **Anexos**.

Mom

El personaje de “THE MOM” o la mamá del personaje principal, la chica, es una mujer en sus 46 años, oficinista y ama de casa. Le gusta mucho tejer, hacer manualidades y ver sus novelas turcas. Su familia es una de las cosas más importantes para ella y se preocupa mucho por cada uno de sus integrantes. Es una mujer muy dulce y amable, muy sentimental pero también tiene un carácter fuerte cuando es necesario. Al no ser un personaje principal y que aparecía pocas veces en el cortometraje, no se desarrolló un character pack completo.

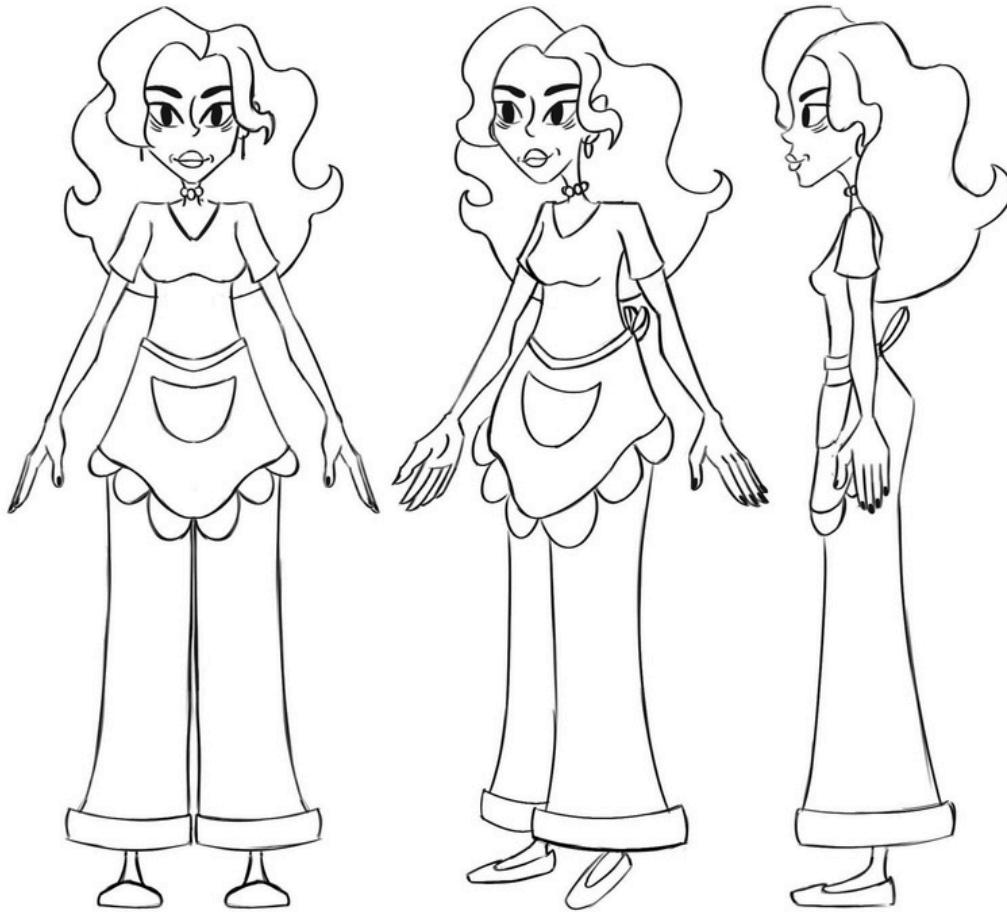


Figura 33. The Mom.

SILUETA



Figura 34. Silueta y Línea The Mom.

TURNAROUND

Figuras 35. Turn Around The Mom.

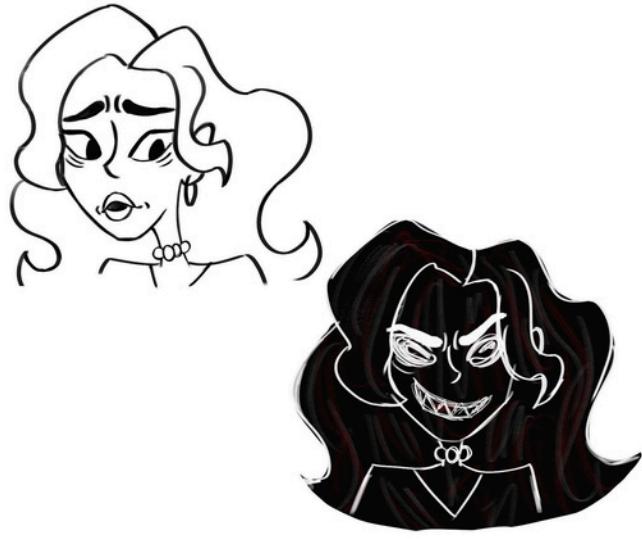
EXPRESIONES**POSES**

Figura 36. Poses y Expresiones The Mom.

Comparación de tamaños

Versión normal



Figura 37. Personajes Grises.

Versión alterna



Figura 38. Personajes Distorsionados.

Se puede encontrar el Character Sheet completo en la sección de **Anexos**.

Diseño de Fondos

Para los fondos se pensó en tres entornos principales: el baño, un pasillo de una universidad y el comedor. Después de buscar referencias y pensar en el estilo se empezó con bocetos y conceptos base para desarrollar cada espacio ya que se usaron distintas vistas de cada espacio para las diferentes escenas del cortometraje.

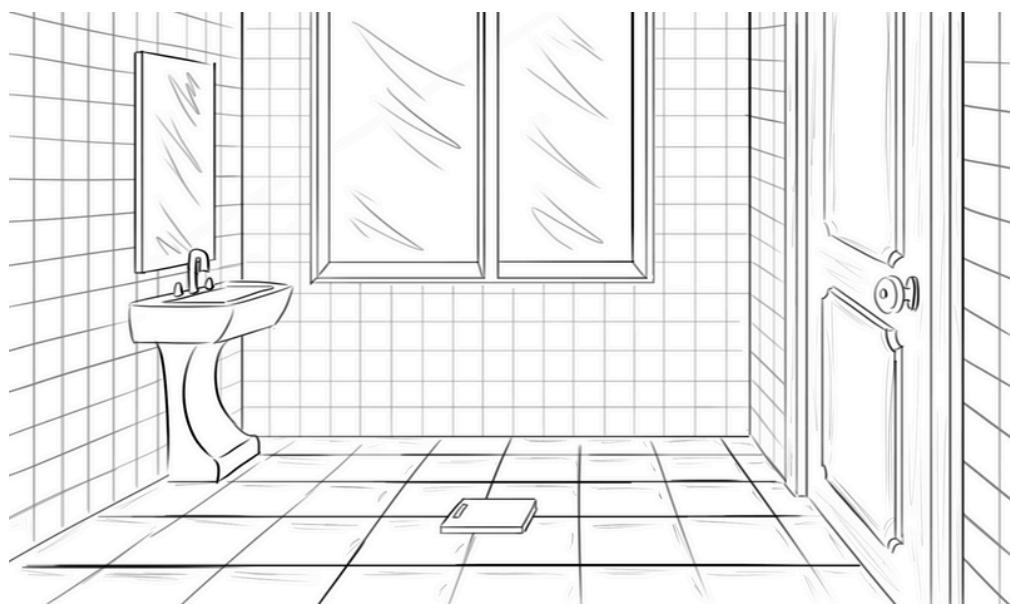


Figura 39. Primeros bocetos del baño.



Figura 40. Primera prueba de color del baño.



Figura 41. Primeros bocetos del baño.



Figura 42. Primeros bocetos del comedor.

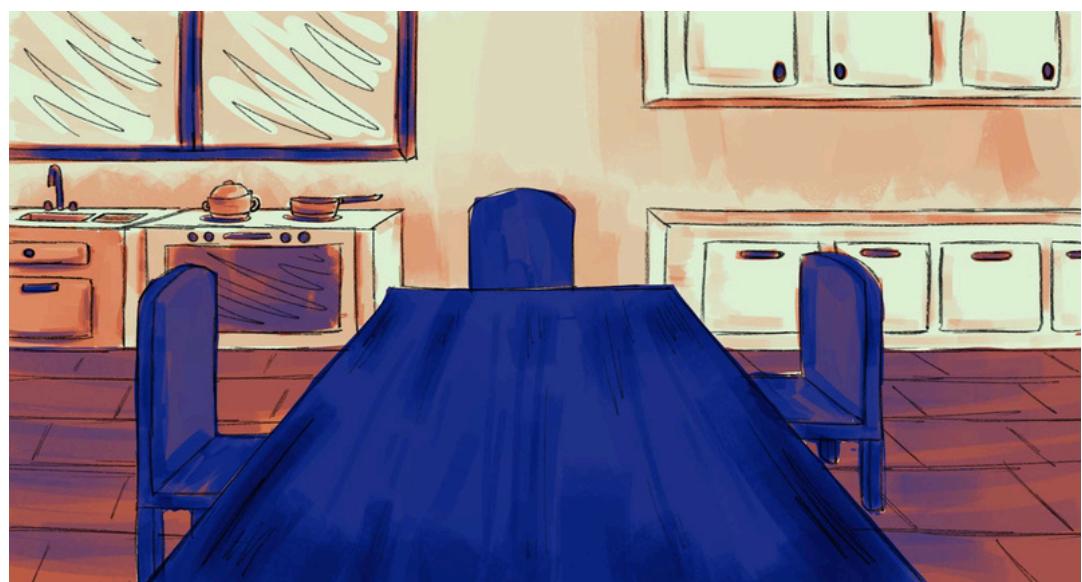


Figura 43. Primera prueba de color del comedor.

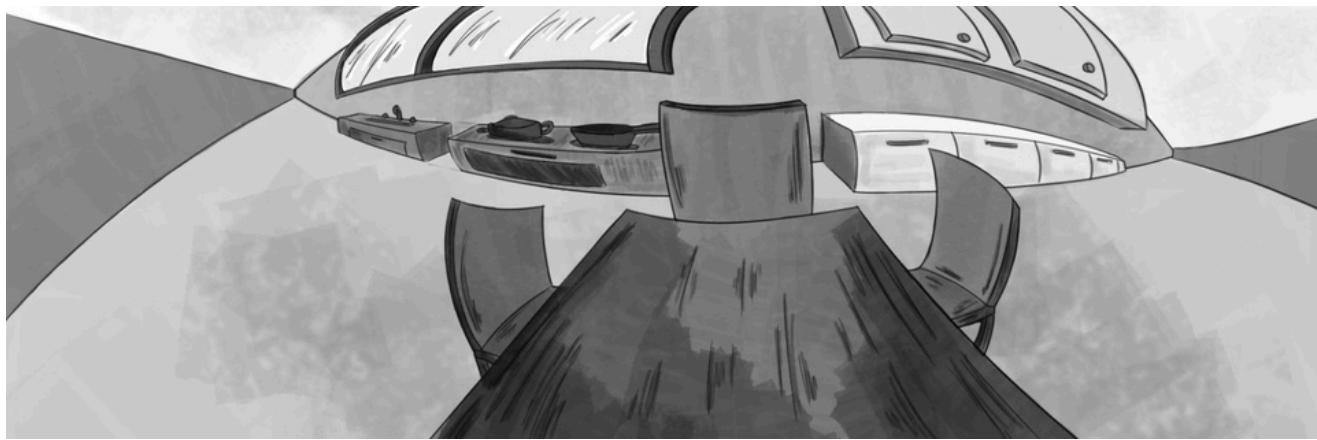


Figura 44. Primeros bocetos del comedor.

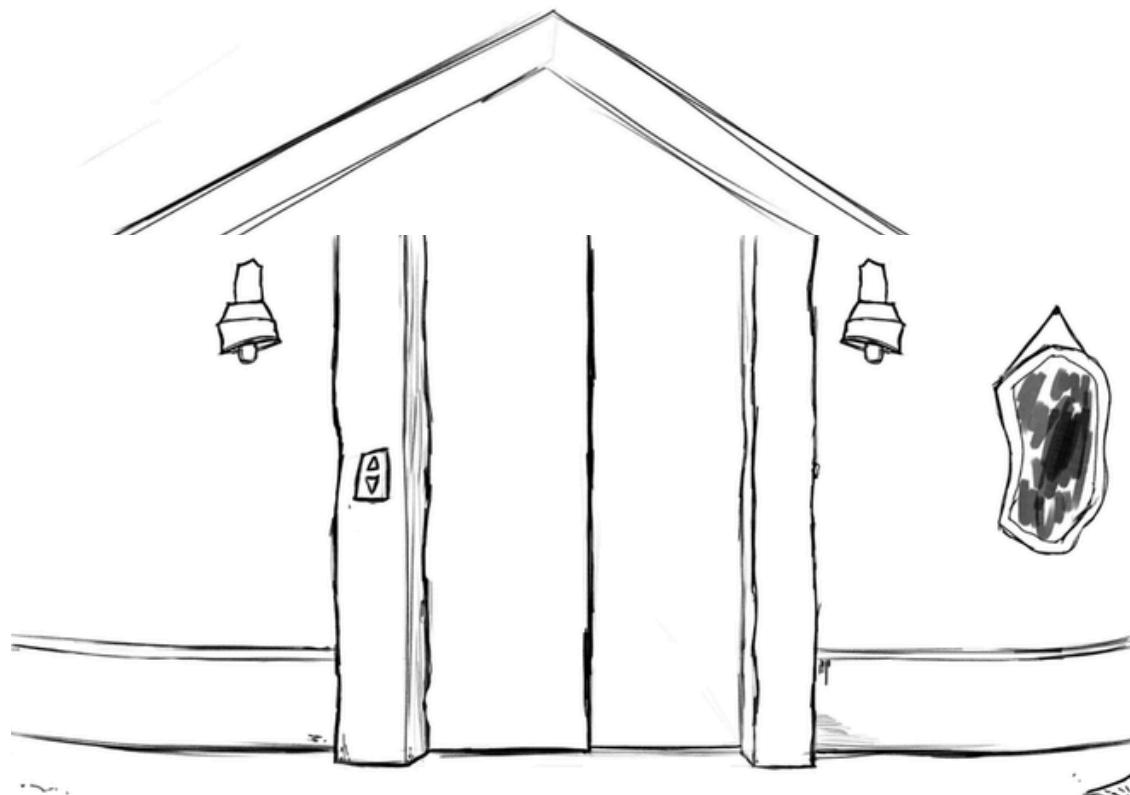
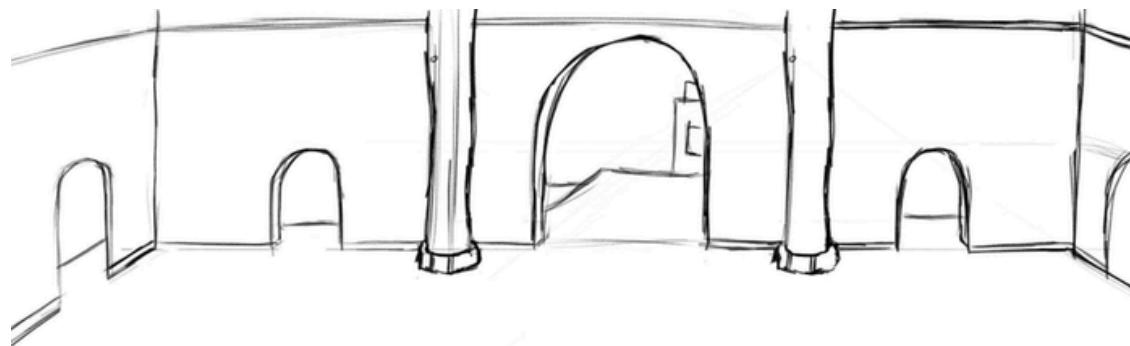


Figura 45. Primeros bocetos del Hall.

Se realizó una reconceptualización y revisión del estilo de los fondos ya que no estaban funcionando o comunicando lo que se buscaba y no se alineaba al estilo de los personajes y la animación.

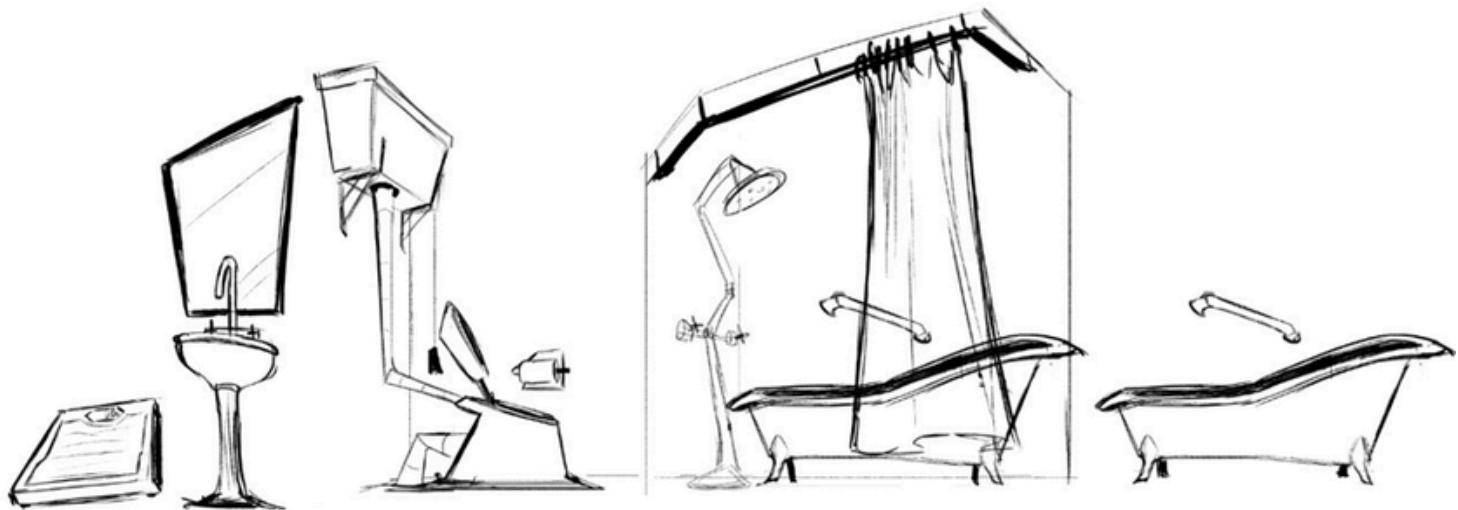


Figura 46. Diseño de props del baño.

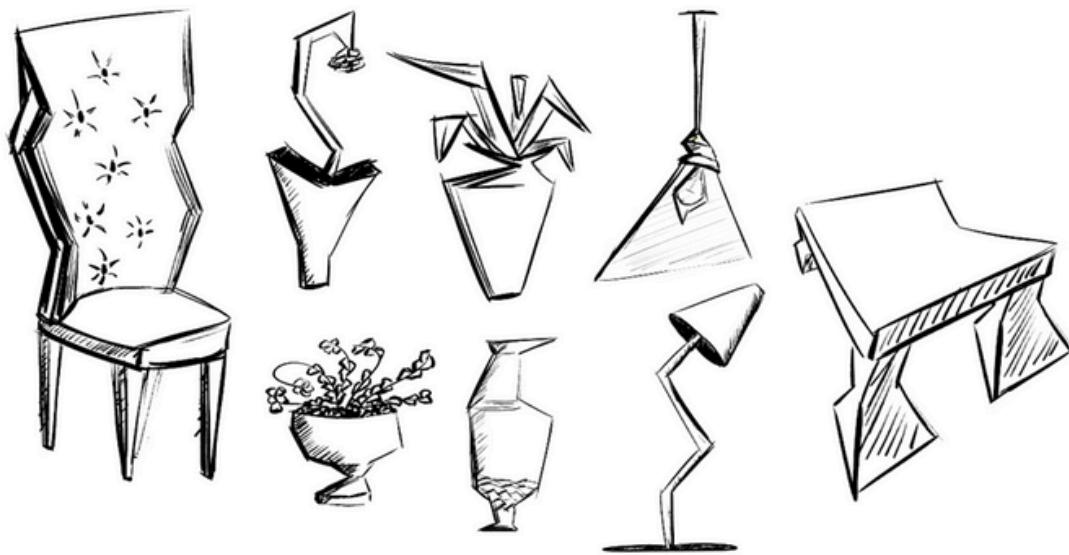


Figura 47. Diseño de props del comedor.

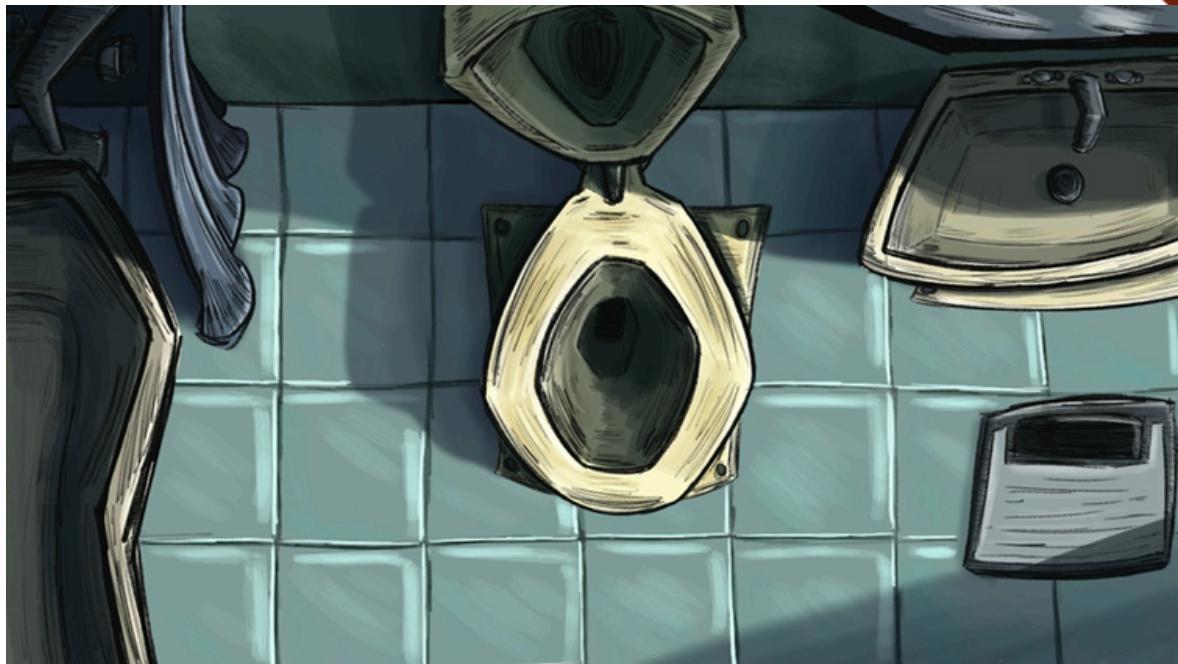


Figura 48. Fondo final principal del baño.



Figura 49. Fondo final principal del Hall.



Figura 50. Fondo final principal del comedor.

Storyboard y Animatic

Una vez definidos los personajes, se desarrolló el storyboard, con el cual se construyó la historia de una forma gráfica y donde se plasmaron las ideas más importantes y como se las planeaba animar. Este primer vistazo de la historia consta de dibujos rápidos, no tan definidos pero que se entiendan con claridad, tanto que personaje está en la escena como la acción que está realizando. Después de revisar que funcione la base de la historia, se sigue con el animatic en donde se empieza a definir la duración de cada secuencia y escena, se añade un poco de animación para que las acciones se entiendan mucho más y se empiece a ver más animado. Tanto el proceso de storyboard como de animatic fueron hechos en Toonboom Storyboard

Pro.

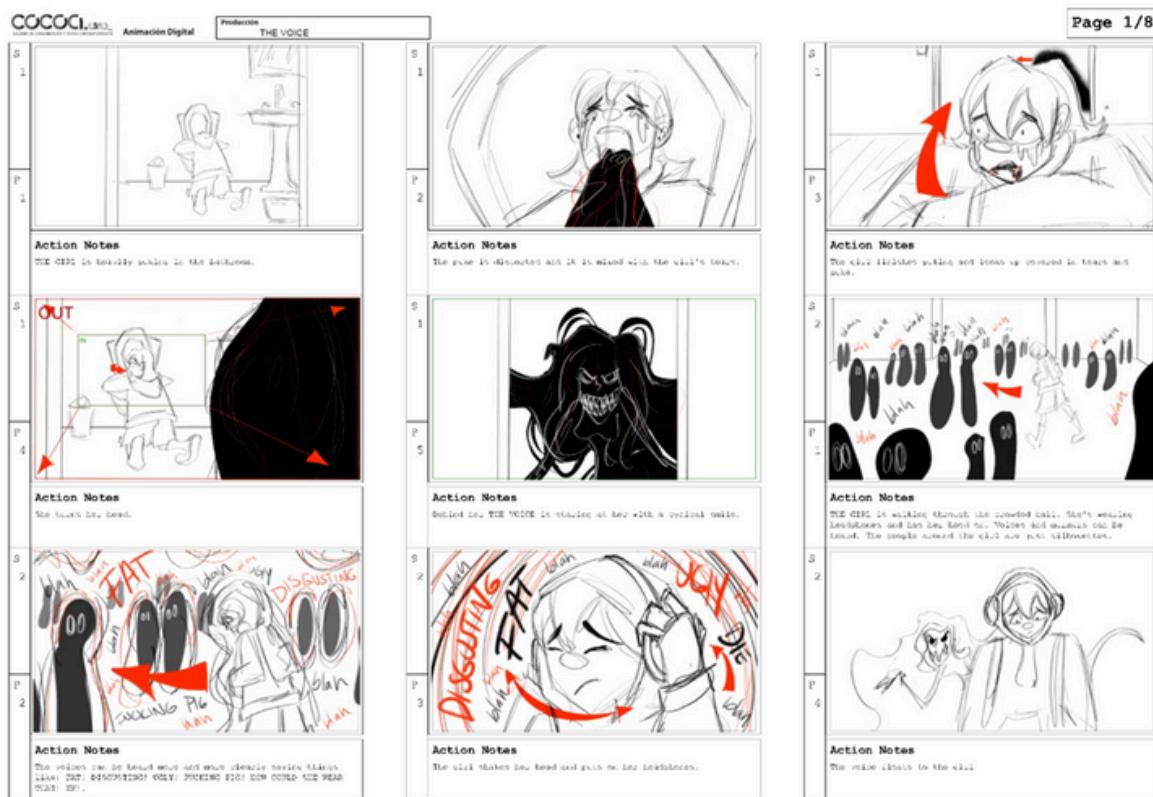


Figura 51. Storyboard Primera página.

El Storyboard completo se encuentra en el apartado de **Anexos**.

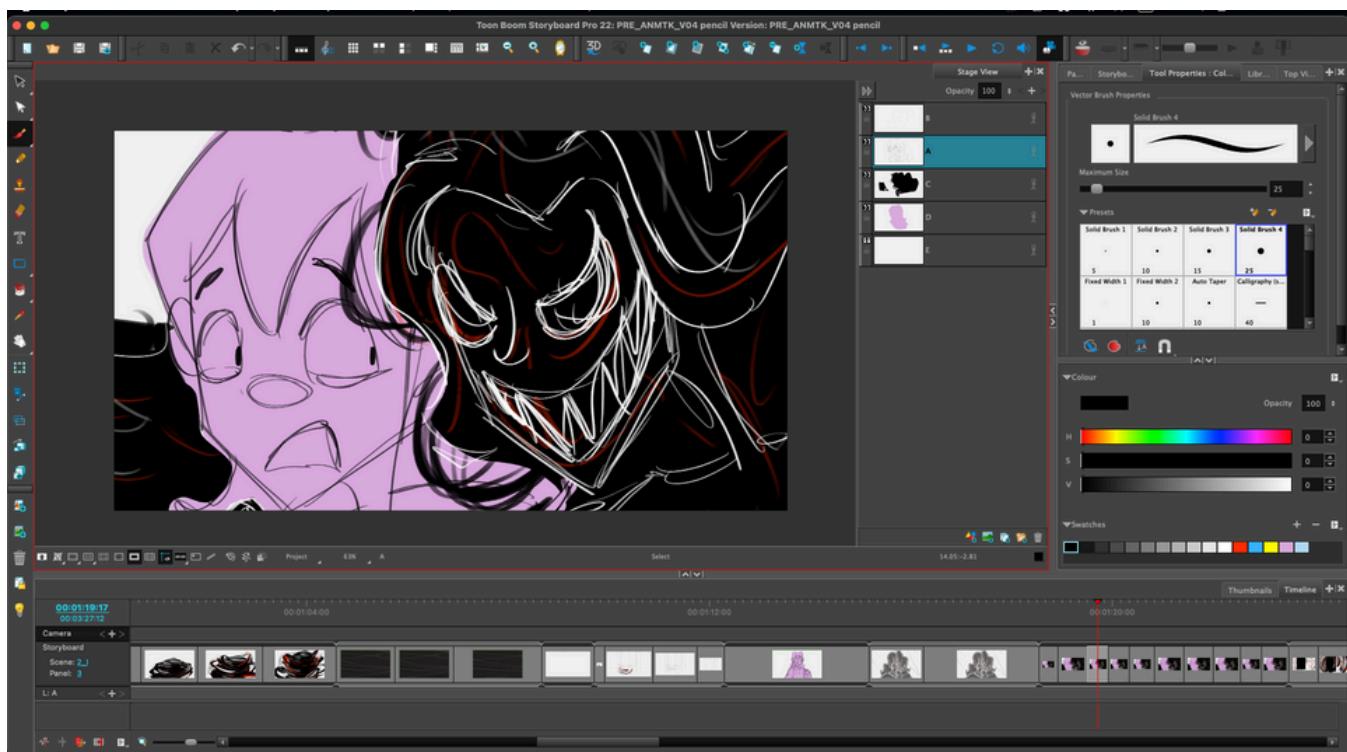


Figura 52. Muestra del proceso de Animatic.

Producción

Animación, color y
animación de efectos

Animación en Rough

La animación del cortometraje se realizó en su gran mayoría en ToonBoom Harmony mediante la técnica de animación clásica 2D frame por frame. Esto quiere decir que se trabajaron escenas dibujo por dibujo para crear una secuencia de imágenes que al reproducirlas muestran movimiento. Este cortometraje se realizó en 2 y 3, lo que significa que 1 dibujo tiene la duración de 2 y 3 frames respectivamente. Se trabajó a los personajes en su versión normal en 2 mientras que a la versión alterna y elementos distorsionados en 3.

Además, en esta etapa se realiza la animación en rough, en boceto, lo que se conoce como el pencil test. En este proceso se experimentó con el tipo de línea que se buscaba, para llegar a un rough con la línea más acercada a la final. Así mismo, se buscaron las formas de animar los dos universos para que se sienta una diferencia entre ambos tanto en línea como en estilo. Por esta razón no hubo en sí un proceso de clean up, lo que se hizo fue una revisión a escenas y partes que necesitaban arreglos o en donde las proporciones y detalles podían ser más pulidos y claros.



Figura 53. Animación en Rough.

Color y animación de efectos

En esta parte se realizó un “clean invisible” ya que en este cortometraje la línea final fue trabajada con la herramienta de brocha de Toonboom Harmony, esta herramienta genera más ruido y movimiento por lo que se la eligió para la estética. Sin embargo, es una herramienta de pixeles no de vectores por lo que para poder realizar el proceso de color se utilizó una brocha invisible para marcar las siluetas de los elementos que se quería pintar separando por colores para posteriormente poder pintarlos con la herramienta de “paint bucket”.



Figura 54. Clean invisible.



Figura 55. Color.

También se trabajó en la animación de efectos visuales y distorsiones a mano tanto en ToonBoom Harmony como en Procreate para crear mucha vibración y movimiento en escenas clave.



Figura 56. Animación de efectos.

Dificultades de Producción

La animación es un proceso que toma bastante tiempo y práctica para que se logre el movimiento que se busca por lo que fue una parte que llegó a ser cansada y en donde se cambiaron algunas cosas a lo largo del proceso, sin embargo, es la parte que más orgullo me da al ver el producto terminado.

La parte de la animación de efectos en específico llegó a costarme debido a la gran cantidad de líneas que se buscaba en el look. También, los efectos al inicio sobre saturaron la escena y no se entendía el movimiento de los personajes por lo que fue necesario cambiar y borrar muchas líneas cuando ya había animado la totalidad del producto.

En conjunto a la animación se realizaron los fondos finales, proceso que sin duda fue el que más me costó. Se hicieron y rehicieron algunas veces los fondos, estaba perdida en como quería que se vean al final y en homogenizar el estilo de los fondos en general, así como en crear constancia y continuidad en los espacios, en especial con los fondos del comedor.

Procesos de corrección

A lo largo de la producción hubo varios cambios para mejorar la calidad, estilo, apariencia y hasta la narrativa del producto. Se mostrarán algunos de los cambios que engloban este proceso.

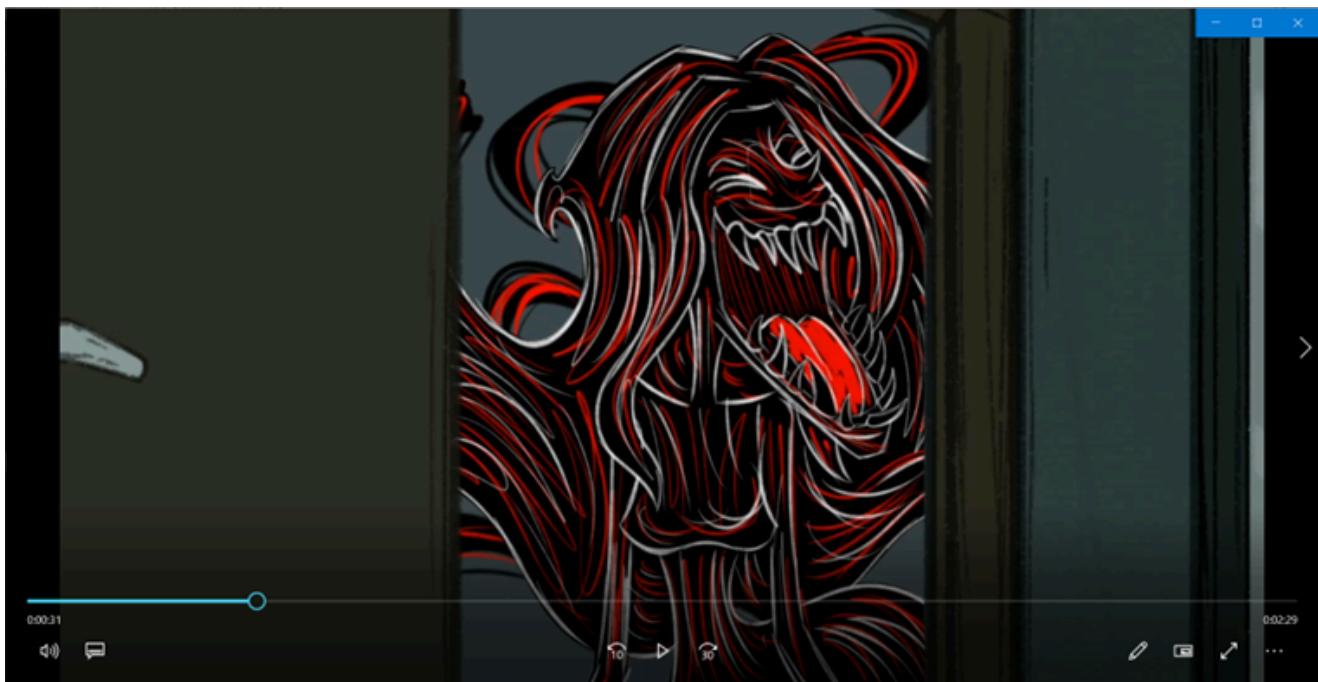


Figura 57. Escena 1D versión A.

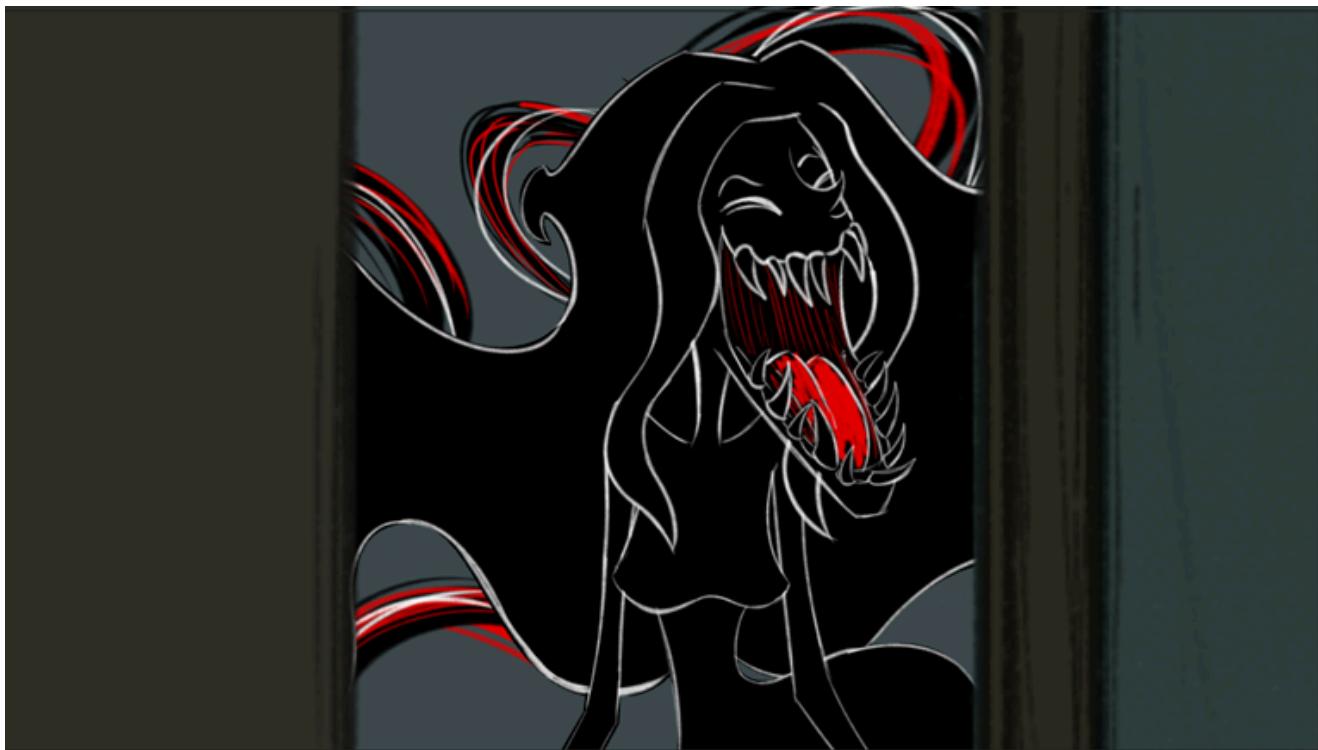


Figura 58. Escena 1D versión B.



Figura 59. Escena 3H versión A.



Figura 60. Escena 3H versión B.



Figura 61. Escena 3B versión A.



Figura 62. Escena 3B versión B.



Post producción

Corrección de color, montaje, intro, outro,
musicalización y sonorización

Corrección de color y montaje

En la post producción se trabajó en todo lo que es la corrección de color tanto en la animación de los personajes, elementos y efectos, así como los fondos. Este proceso se realizó en After Effects y Premier Pro. Se montaron todas las escenas en After Effects donde se separó por las escenas y secuencias respectivas. Aquí se añadieron igualmente efectos adicionales como blur, glows, y más movimiento. Con la corrección de color y sombras, el producto ya llegaba a su versión final.



Figura 63. Línea.



Figura 64. Color.



Figura 65. Corrección de color y efectos.

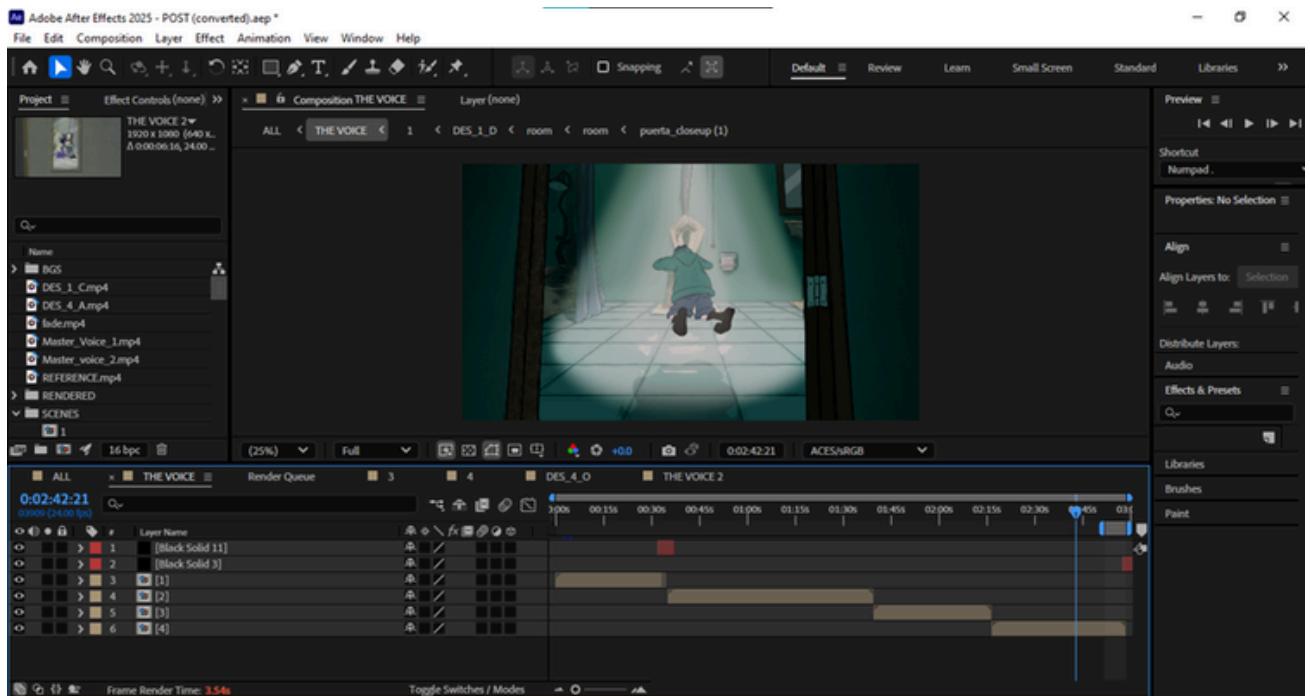


Figura 66. Montaje en After Effects.

Intro y Outro

La intro y los créditos igual son procesos y elementos muy importantes ya que indican las personas e instituciones involucradas en el proceso y la producción de este proyecto. Por esto, al realizarlos se buscó una estética igual o similar a la del cortometraje, para mantener la coherencia y continuidad, así como para introducir al espectador al mundo creado desde el inicio.



Figura 67. Intro.

También se buscó darle mucho protagonismo al texto y el movimiento de este por lo que para la intro se animó frame por frame la escritura del texto en un fondo negro para dar mucho más contraste.



Figura 68. Outro.

Para la otra y los créditos se buscó igual que el texto sea el protagonista, pero, a diferencia de la intro, se incluyeron rayones blancos y rojos para simular las distorsiones y efectos que se vieron en el cortometraje.

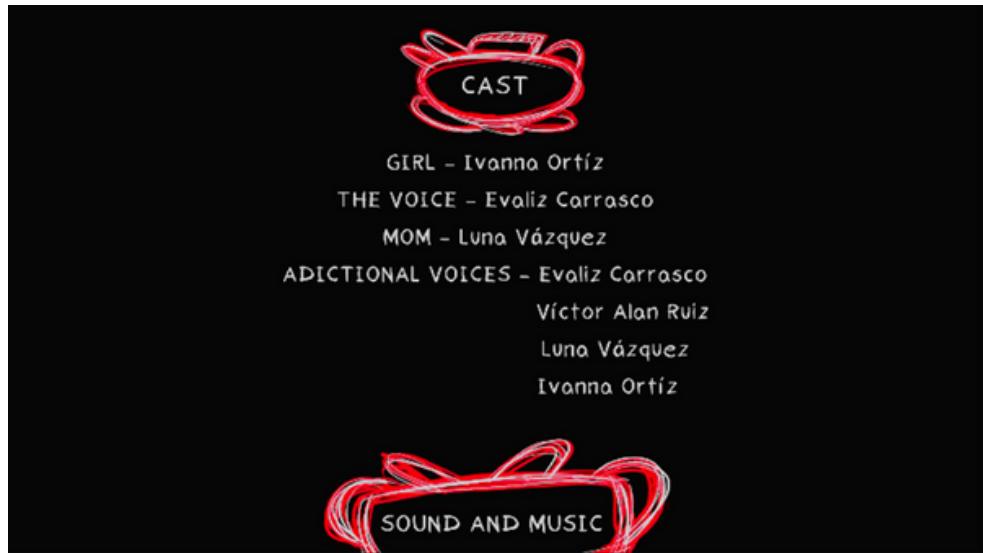


Figura 69. Créditos.

Musicalización y sonorización

Esta parte fue esencial para este proyecto ya que, al tratarse de terror psicológico, el sonido es casi igual de importante que la animación para envolver al espectador en la historia. Se buscaron sonidos característicos para las distinciones y para The Voice. Además de todos los efectos de sonido y música, el corto incluye diálogos que se realizaron con la ayuda de actores de voz después de un riguroso proceso de casting. Este proceso se trabajó con sonoristas profesionales que bajo mi dirección llegamos a una sonorización inmersiva, llena de suspense y ansiedad.

Dificultades de post producción

En este último proceso se presentaron varios inconvenientes. Empezando con la corrección de color que fue un proceso que se llegó a modificar más de 5 veces debido a las preferencias y perfiles de color que estaban manejados en el equipo que se utilizó. Estos perfiles de color no coincidían con la imagen al momento de renderizar por lo que fue un proceso de prueba y error. Además, el archivo del compilado del montaje de todo el producto pesaba 100 GB, espacio que no disponía. Este fue un inconveniente que no preveía y el cual me causó algo de demora para ya obtener el producto final.

Por otro lado, en la parte del sonido hubo algunos cambios antes de poder llegar al final, en esto se puso particular énfasis ya que es una parte esencial para el funcionamiento del producto y el mensaje que se busca transmitir.

CONCLUSIONES

The Voice es un cortometraje que toca temas muy fuertes y delicados que nacen desde experiencias personales con trastornos alimenticios, específicamente la bulimia y la dismorfia corporal. El proyecto busca abordar estos temas de una forma cruda y explícita para mostrar una realidad que muchas personas viven a diario pero que no es muy hablada en los medios. No se encontraron trabajos animados referentes a este tema, y menos de la forma en la que se retrata en este cortometraje. La intención de mostrar estas situaciones tan crudas y a manera de terror psicológico es el de generar más conciencia y empatía en las personas que no han pasado por estos trastornos.

En todo el tiempo que tomó la producción de este proyecto tuve un gran crecimiento no solo a nivel profesional como artista, sino también personalmente. Al tratar un tema tan personal para mí, muchas veces me llegó a afectar, consciente o inconscientemente. Pero a la vez fue una gran herramienta para expresar mi situación y poder despegarme y soltar más lo que viví. Y pude transformarlo en una expresión artística llena de sentimientos y emociones que espero puedan llegar a la audiencia.

A manera profesional, el trabajo en este proyecto me hizo reafirmar mi amor por la animación, así como me ayudó a localizar los procesos que personalmente no me encantan o se me dificultan más, como los fondos. Al final, a pesar de todos los inconvenientes, problemas y retrocesos, el resultado final valió completamente la pena y quedó mejor de lo que inicialmente imaginaba. Me llena mucho como artista y como persona el haber finalizado este proyecto tan significativo y personal.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- American Psychiatric Association. Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.) (2013). Washington, DC: American Psychiatric Association.
- López, C. y Treasure, J. (2011). Trastornos de la conducta alimentaria en adolescentes: descripción y manejo. Revista Médica Clínica las Condes, 22(1),85-97. [https://doi.org/10.1016/s0716-8640\(11\)70396-0](https://doi.org/10.1016/s0716-8640(11)70396-0)
- Bedmar, Marina & Ayensa, José. (2023). La influencia de las redes sociales como factor de riesgo en el desarrollo de la anorexia y la bulimia nerviosas durante la adolescencia. Revista Tecnología, Ciencia y Educación. 141-168. 10.51302/tce.2023.743.
- López-Gil J. F., & Gutiérrez-Espinoza H. (2023). Global Proportion of Disordered Eating in Children and Adolescents. JAMA. doi:10.1001/jamapediatrics.2022.5848
- Arija-Val V., Santi-Cano M. J., Novalbos-Ruiz J. P., Canals J., & Rodríguez-Martín A.(2022). Caracterización, epidemiología y tendencias de los trastornos de la conducta alimentaria. SCIELO. <https://dx.doi.org/10.20960/nh.04173>
- Kelvas D. (2023). How diet culture can lead to eating disorders. within. <https://withinhealth.com/learn/articles/how-diet-culture-can-lead-to-eating-disorders>
- Integrative Life Center. (2021). How Diet Culture Influences Eating Disorders. IntegrativeLife Center. <https://integrativelifecenter.com/eating-disorders/how-diet-culture-influences-eating-disorders/>
- Hopkins, C. (2023). Eating disorders among teens more severe than ever. NBC NEWS. <https://www.nbcnews.com/health/health-news/eating-disorders-anorexia-bulimia-are-severe-ever-rcna80745>

ANEXO A: THE VOICE CHARACTER PACK

Character Pack THE VOICE

El personaje de "THE VOICE" es la exteriorización y personalización de la bulimia y los pensamientos que este trastorno causa en la protagonista. Es un ente grosero, malvado, con el único propósito muy de hacer sentir pésimo a la protagonista y que no salga de este estado de constante odio a su físico que le mantienen en una situación bulímica. The voice personifica a todos los pensamientos negativos, la baja autoestima y hasta el odio que la protagonista tiene a sí misma.

SILUETA



PROCESO DE CONSTRUCCIÓN



TURNAROUND



COLOR



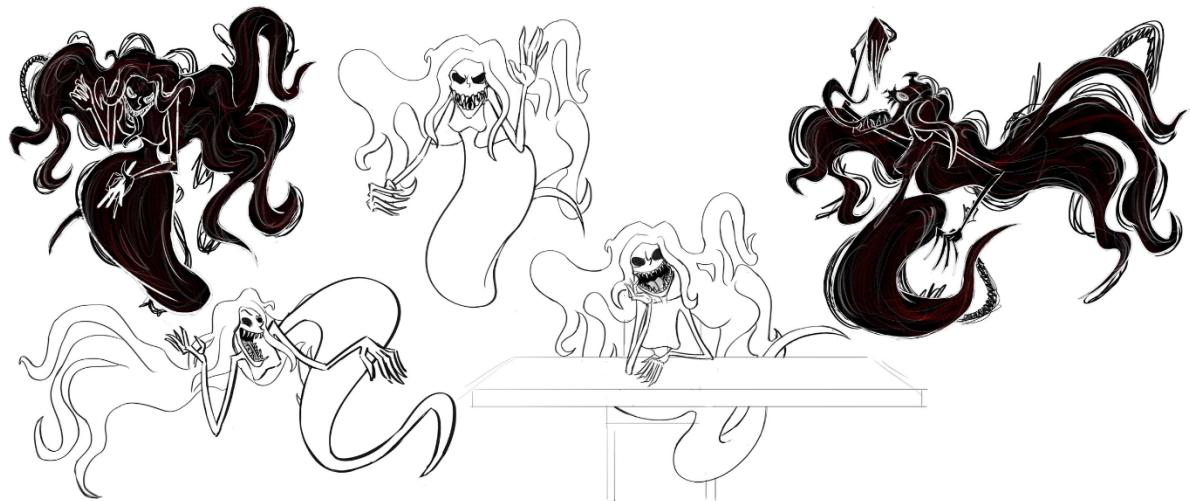
ESCALA DE GRISES



EXPRESIONES



POSES



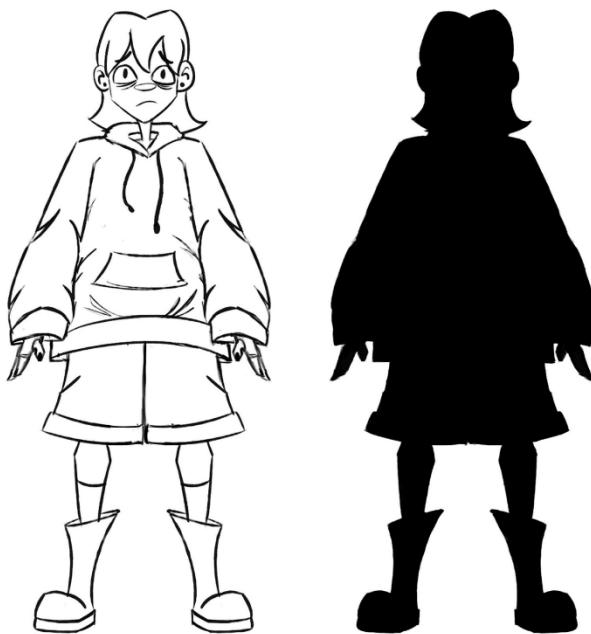
ANEXO B: THE GIRL CHARACTER PACK

Character Pack

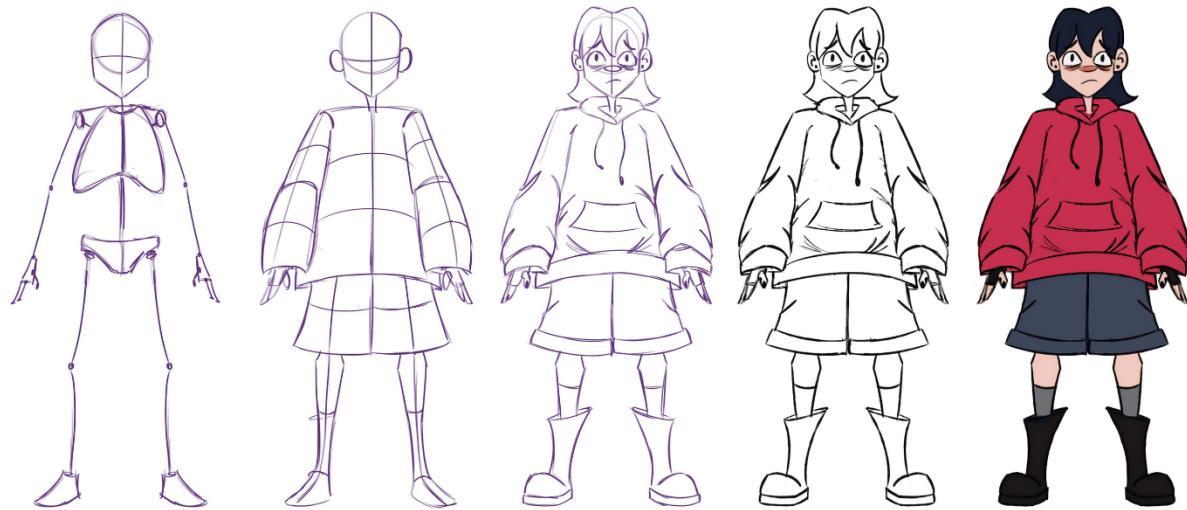
GIRL

El personaje de “THE GIRL” se trata de una chica en sus 17-19 años la cual es muy insegura y odia como se ve. Usa ropa y que tapa mucho su cuerpo y se esconde mucho en su cabello. Es bastante ansiosa, nerviosa y se muestra siempre bastante triste, tratando de forzar una sonrisa. Le gusta mucho escuchar música y patinar. En general es bastante amable con los demás pero se guarda todos sus problemas y emociones que se harta, explota y no puede manejar lo que siente.

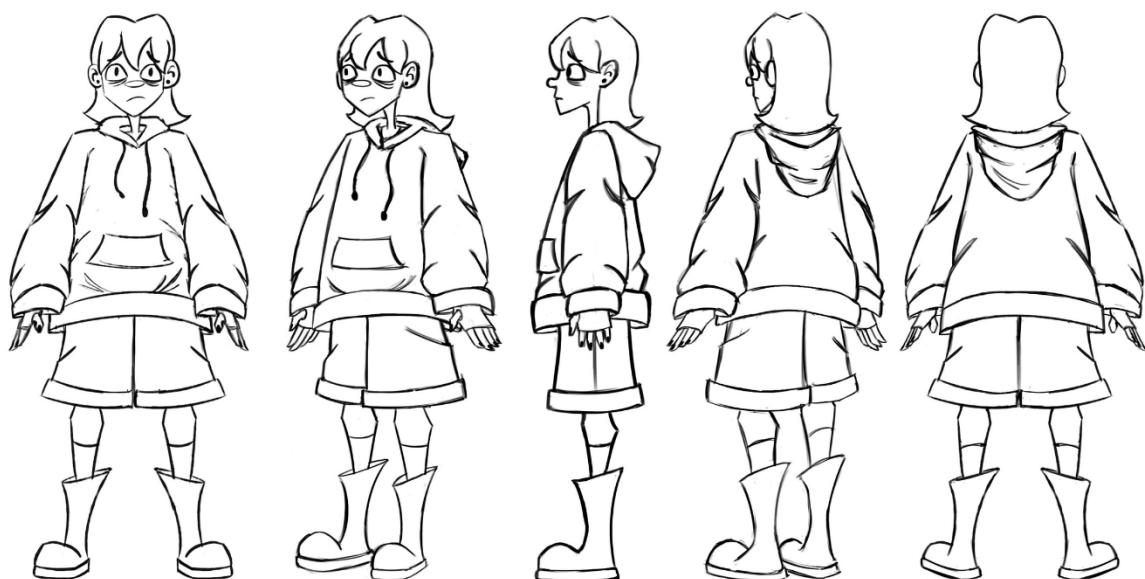
SILUETA



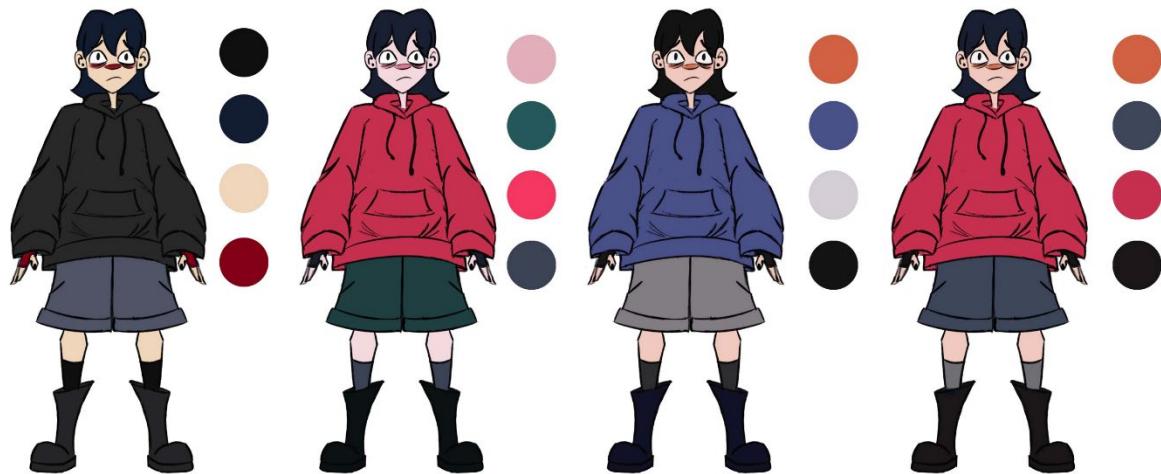
PROCESO DE CONSTRUCCIÓN



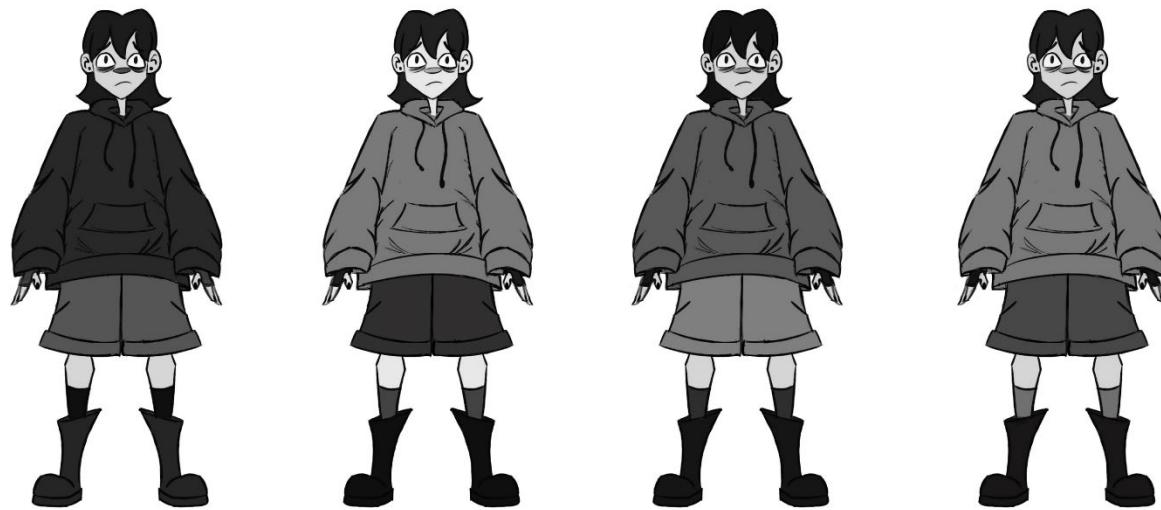
TURNAROUND



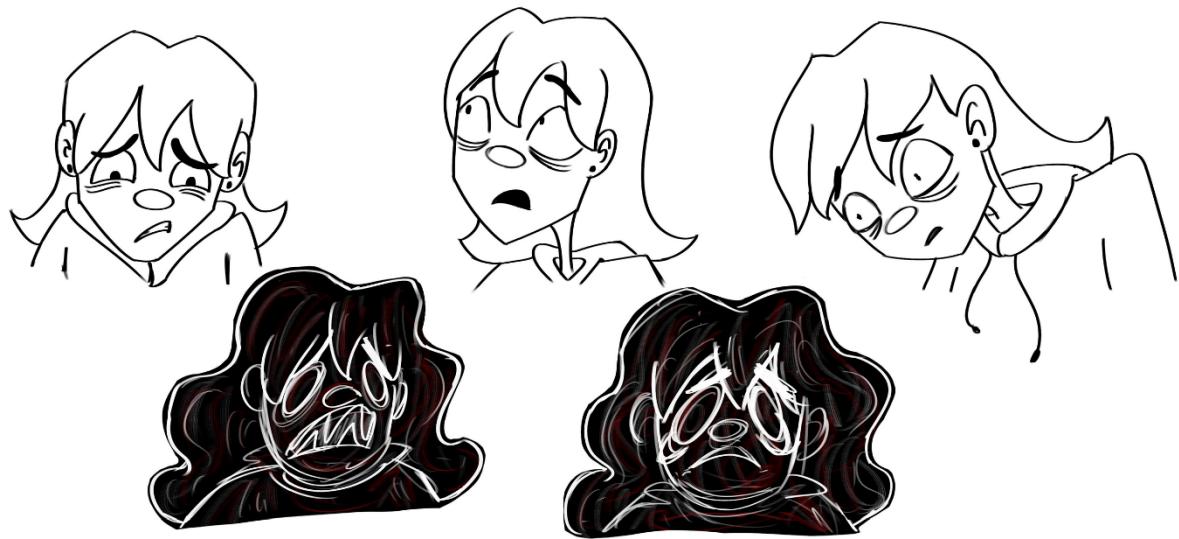
COLOR



ESCALA DE GRISES



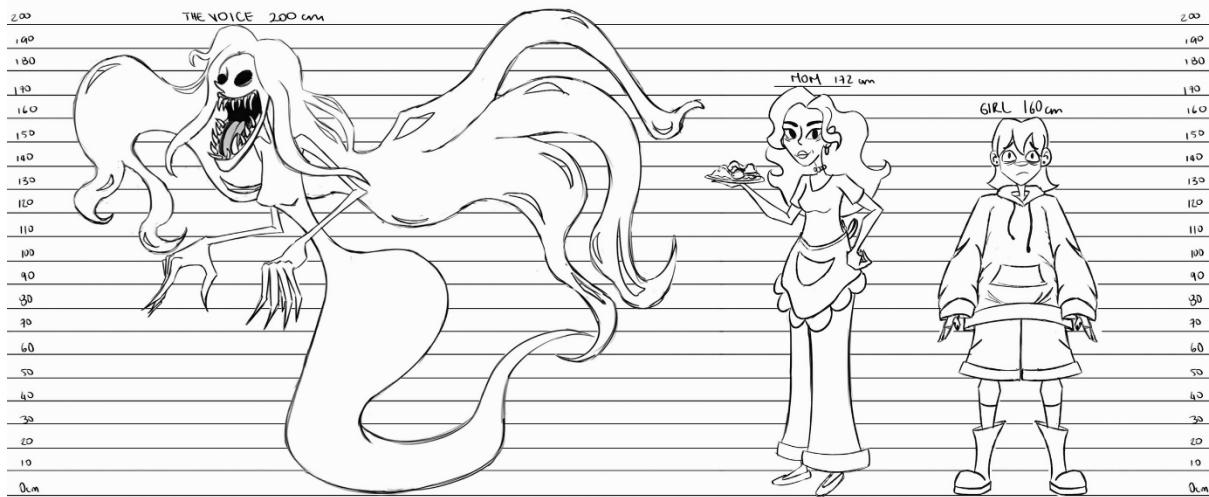
EXPRESIONES

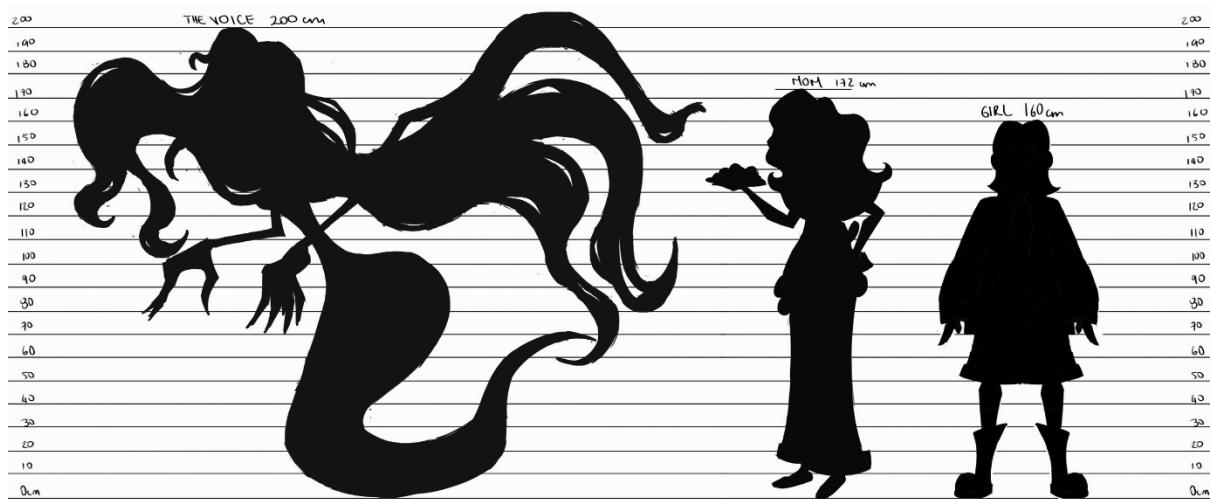


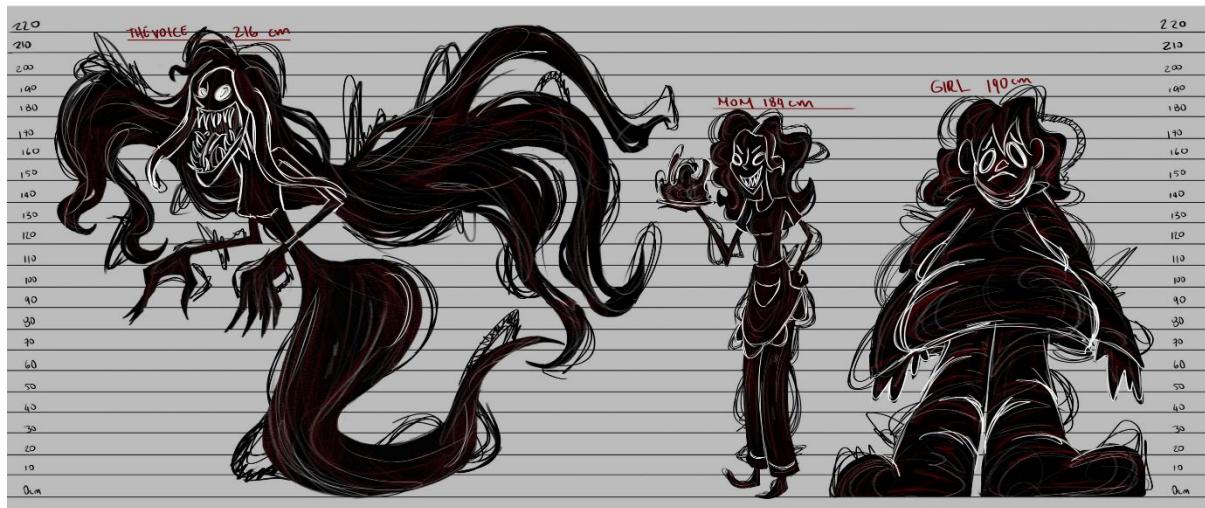
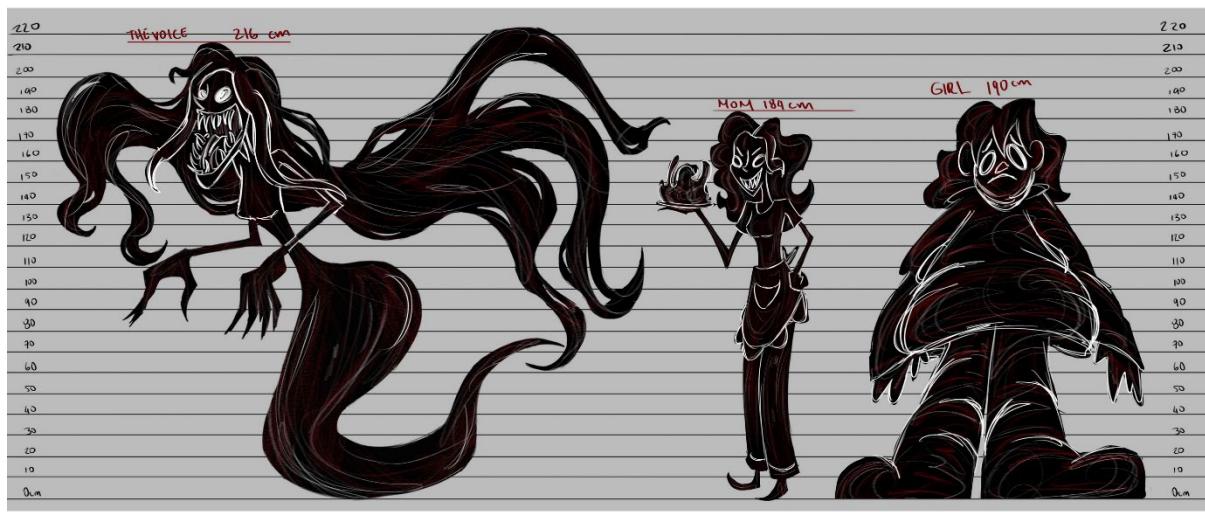
POSES

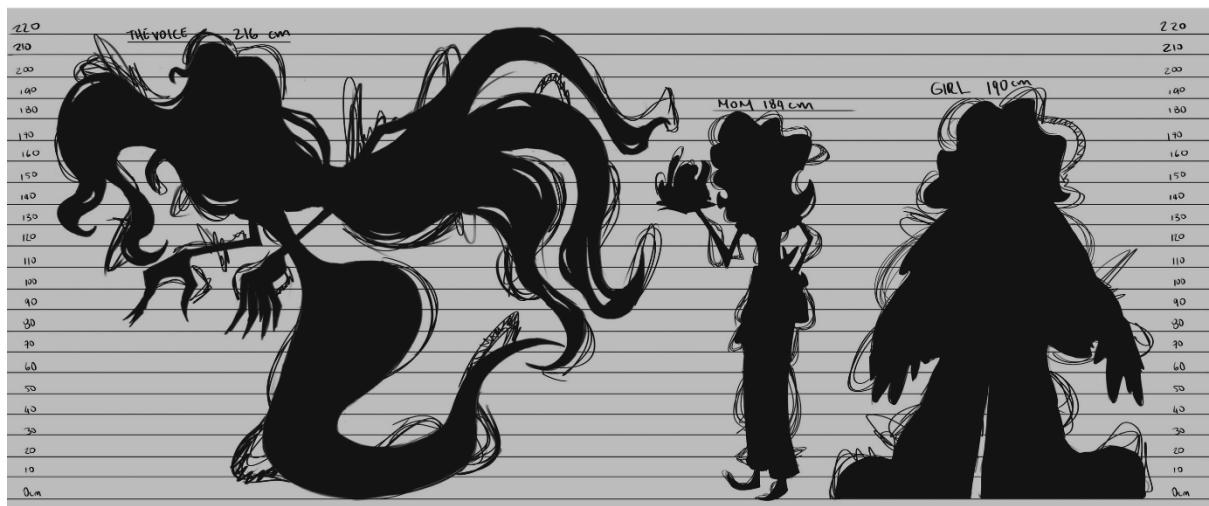


ANEXO C: CHARACTER SHEET

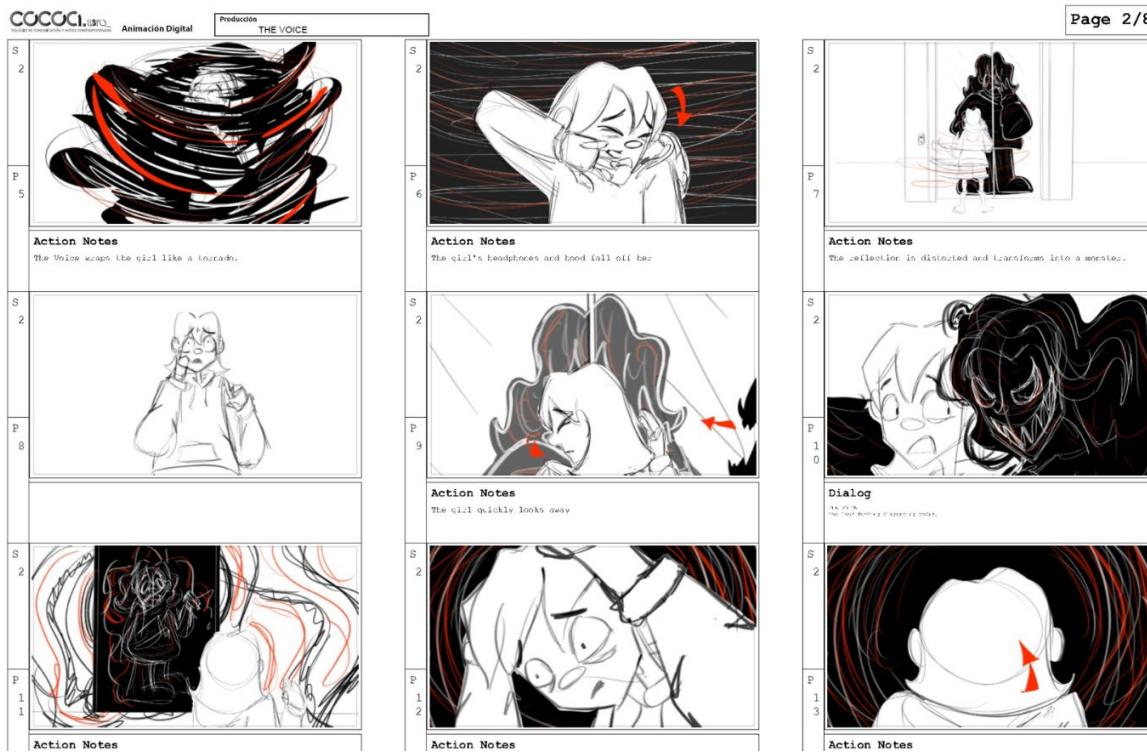








ANEXO D: STORYBOARD



**Action Notes**

THE GIRL finishes lifting her head. She is sitting with her family at the dinner table.

**Action Notes**

THE VOICE is calmly sitting across the girl.

**Action Notes**

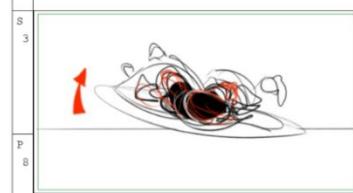
The girl opens her eyes widely and her face shows disbelief.

**Dialog**

THE MAN: ... Here's a bit of food for you...

**Action Notes**

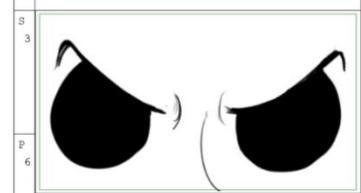
The voice slams their fist on the table making the plates jump a little.

**Action Notes**

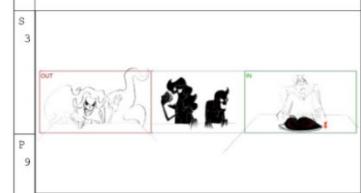
The girl's plate jumps on the air.

**Action Notes**

THE MAN puts the last plate on the table.

**Action Notes**

The Voice looks at the girl

**Action Notes**

The girl grabs the edge of the table and moves back a little looking at the distorted zoom. (FAM)

**Action Notes**

The girl looks down and stares at her plate filled with food

**Action Notes**

The girl clenches her hands on her arms

**Action Notes**

The girl swallows

**Dialog**

THE MAN: ...

**Action Notes**

The man reaches her hand to the girl.

**Action Notes**

The girl looks up and the man offers her a full plate of food.

**Action Notes**

The voice looks the girl while she tries to digest.

**Action Notes**

The girl pants and hides behind her arms.

**Dialog**

THE MAN: ...



