

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Once in a Blue Moon

Joshua Gabriel Andrade Mantilla

Animación Digital

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

Samborondón, 19 de junio de 2025

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

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

Once in a Blue Moon

Joshua Gabriel Andrade Mantilla

Karla Chiriboga, M.A.

Samboyondón, 19 de junio 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: Joshua Gabriel Andrade Mantilla

Código: 00320155

Cédula de identidad: 0928831965

Lugar y fecha: Samborondón, 19 de junio 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UNPUBLISHED DOCUMENT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 documenta el proceso de creación del cortometraje animado “Once in a Blue Moon”, inspirado en experiencias personales de soledad y superación. La obra narra la historia de un artista solitario que, junto a su musa alienígena, intenta completar su última pintura mientras una catástrofe cósmica amenaza su mundo. A partir de una investigación sobre los efectos psicológicos de la soledad y el impacto de los meteoritos, el proyecto desarrolla un enfoque visual sencillo pero expresivo mediante animación digital 2D. A pesar de desafíos técnicos y personales, el proyecto culmina en una obra que refleja la resiliencia frente a la adversidad, transmitiendo un mensaje de esperanza, sugiriendo que incluso en los momentos más sombríos, la belleza puede surgir... aunque sea solo una vez cada luna azul.

Palabras clave: Cortometraje animado, Fin del mundo, Soledad, Esperanza, Resiliencia

ABSTRACT

This work documents the creation process of the animated short film *Once in a Blue Moon*, inspired by personal experiences of loneliness and resilience. The film tells the story of a solitary artist who, alongside his alien muse, tries to complete his final painting as a cosmic catastrophe threatens his world. Based on research into the psychological effects of loneliness and the impact of meteorites, the project develops a simple yet expressive visual approach through 2D digital animation. Despite technical and personal challenges, the project culminates in a work that reflects resilience in the face of adversity, conveying a message of hope, suggesting that even in the darkest moments, beauty can emerge... even if only once in a blue moon.

Keywords: Animated short film, End of the world, Loneliness, Hope, Resilience

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	10
Ficha Técnica.....	11
Desarrollo del Tema	12
Preproducción	12
Producción	19
Postproducción.....	23
Conclusiones.....	26
Referencias Bibliográficas.....	28
Anexo A: Character Pack	32
Anexo B: Storyboard.....	32

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Melancolía de Lars von Trier	14
Figura 2. ¡OK, K.O.! Seamos héroes de Ian Jones-Quartey.....	15
Figura 3. Evolución del diseño de la princesa	17
Figura 4. Modelo 3D básico de la escena.....	18
Figura 5. Pencil test de una escena	20
Figura 6. Elaboración de fondos.....	21
Figura 7. Montaje de escena	24
Figura 8. Título de la figura.....	27



LIBRO DE PRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

Para una persona común, el arte no va más allá de lo que ellos son capaces de ver, no es más que la melodía que escucha, no es más que el cuadro que ve, no es más que la película que ve. Los artistas conocen realmente todo el esfuerzo que se encuentra detrás de la creación de diferentes obras, tanto cuando se está activamente trabajando en la misma como cuando no. Debo admitir que lograr terminar este cortometraje fue un arduo camino, meta a la cual no hubiese llegado sin la ayuda de mi familia y profesores pues me encontraba en un momento malo de la vida, pero, al fin poder ver mi idea concretarse frente a mis ojos, me alegra haber tenido el coraje de continuar y encontrarme aquí. Son justamente sentimientos similares a los que experimenté de lo que trata mi corta animación, de lograr avanzar incluso cuando el mundo se cae en mil pedazos alrededor, y no por algún sentido de orgullo, pero por obligación al arte y su belleza.

Sinopsis:

En una pequeña isla, un hombre solitario y su extraño gato alienígena encuentran consuelo en la luz de la luna hasta que una catástrofe cósmica amenaza con destruirlo todo. Guiado por una princesa fantasmal, el hombre lucha por completar su última obra de artes mientras el mundo a su alrededor se desmorona.

FICHA TÉCNICA

Tipo de producto: Cortometraje Animado

Nombre del cortometraje: Once in a Blue Moon

Dirección de animación: Dirigido, escrito y animado por Joshua Andrade; Música y sonido por Abel Troya

Storyline: Un solitario artista y su musa pintan una última obra mientras el mundo se desmorona.

Técnica: Animación Digital 2D

Duración: 5 minutos 32 segundos

Formato: .mp4

Fecha de producción: 2025

DESARROLLO DEL TEMA

Preproducción

Idea inicial:

Cuando embarqué en esta travesía me encontraba decaído emocionalmente, buscaba de cierta manera aliviar mi ánimo viendo piezas de artes que me ayuden a aliviar sentimientos negativos que yacían dentro de mí, en especial películas. Mientras exploraba catálogos de estas obras en línea, decidí ser más específico con mis búsquedas, desde muy joven siempre he estado interesado en el concepto del “fin del mundo” y como diferentes directores abordaban el tema, y justamente fueron filmes de este estilo lo que me motivó a explorar este tema en mi proyecto final. Para mi cortometraje decidí hacerlo un tanto personal, usando como protagonista a un artista y obligarme a pensar como él lidiaría con el fin del mundo. No solo esto, también use una de mis inspiraciones personales en la obra, el espacio, particularmente la luna, y así logre llegar a la idea de mi filme, contar como lo que acaba con la vida de un pobre pintor es aquello que más amaba retratar. Presenté esta idea a mis profesores y fue rápidamente aprobada, me encontraba listo para el siguiente paso.

Proceso de investigación:

Después de que mi proyecto sea aprobado, fue momento de reducir mi idea a temas y aspectos clave e investigarlos a profundidad para así adquirir mayor conocimiento respecto a ellos y poder plasmarlos de manera adecuada en mi obra. Los temas y elementos a los que mi idea inicial fue reducida fue: la soledad, meteoritos y el fin del mundo.

La mayor parte de mi investigación se enfocó en la soledad, puesto que quería centrarme en lo emocional en mi historia, centrándome en aquella que se conoce como

“soledad no deseada”. Declaro esta distinción debido a que no toda soledad es mala, tal como mi indagación me permitió aprender, existiendo la soledad voluntaria, la cual permite a la persona que la práctica un momento de calma y relajación, desconectarse de un mundo que parece nunca dormir y puede ser considerada una actividad positiva con beneficios psicológicos. Por otro lado, estar solo cuando uno anhela lo contrario es peligrosa, provocando un deterioro constante del estado mental, en especial cuando no se lo trata y es sufrido por un largo lapso de tiempo. Ciertos artículos mencionaban grupos de personas que sufrían más de esta enfermedad en nuestra población, siendo dos grupos de edades: ancianos, debido a su debilidad física y el hecho de que amistades y familiares que comparten su edad se enferman o mueren, y personas jóvenes, debido a las redes sociales y algoritmos que han provocado que estos se sientan inadecuados al compararse con sus compañeros. La investigación recalcó lo peligroso que puede ser la soledad, unos comparando sus efectos y mortalidad al daño que podría causar fumar 15 cigarrillos al día, destacando sentimientos extremadamente autocríticos, intenso pesimismo, malos hábitos de sueño y alimenticios, problemas de concentración y, en los peores de los casos, suicidio.

Después pase a mi siguiente tema, de los meteoritos y su posibilidad de acabar el mundo. Empezando con la categorización correcta de rocas espaciales, corrigiendo así errores que tanto yo como muchos otros suelen tener con respecto al tema, por ejemplo, lo que diferencia a un meteoro de un meteorito es que, mientras ambas son rocas que entraron a nuestra atmósfera, solo los meteoritos sobreviven la erosión y hacen contacto con la superficie; o como un asteroide solo es una roca pequeña que orbita el sol. Con respecto a los meteoritos y el fin del mundo, no existe mejor y más conocido caso que aquel de la extinción de los dinosaurios, donde un meteorito de unos 12km impactó contra el planeta y causó la muerte de casi todas las especies. Por último, decidí

investigar también con respecto a mi idea de la luna y su choque contra un planeta, y unos científicos discutieron que podría ocurrir si esto, por alguna razón, ocurriera. Aquí se mencionó una lluvia de fragmentos lunares, y esto me inspiró para ciertas escenas en el cortometraje.

Adicionalmente, regresé a las películas que me ayudaron a conseguir mi idea inicial para tenerlas como mis principales referencias para el resto de este proceso creativo, siendo estos dos filmes: “Melancolía” de Lars von Trier, y “Buscando un amigo para el fin del mundo” de Lorene Scafaria. Melancolía sería una guía visual a lo que estoy buscando lograr, tanto en colores como lo podría también ser ciertos planos, mientras que la película de Scafaria me permitiría conocer cómo abordar la relación entre dos personajes en una situación apocalíptica, contraste que irónicamente permite que el romance resalte. Con todas mis ideas y referencias narrativas clara, procedí a escribir un guion corto que mis profesores puedan revisar y permitirme continuar al siguiente paso.

Figura 1

Melancolía de Lars von Trier



Proceso de construcción de personajes

Para la creación de personajes, decidí seguir mi filosofía de mantener a los personajes sencillos y dejar que resalten las formas básicas que componen a los mismos. Esta forma de pensar se originó en mí principalmente desde mi infancia, pues en mi tiempo libre me gustaba navegar en internet y me encontraba con juegos y animaciones independientes, como Newgrounds, donde los personajes eran sencillos pero memorables y expresivos. Adicionalmente, siempre me ha encantado cuando ciertas caricaturas deciden usar líneas “imperfectas”, pues siento que le agrega cierto grado de humanidad a los movimientos y a la obra en sí misma, por lo que busque inspiraciones que sigan esta forma de pensar y la que más era compatible con lo que tenía en mente era la caricatura de OK KO, la cual no solo tiene personajes simples, sino que también tiene líneas que parecen dibujadas con lápiz en lugar de tinta, lo que permitió que se convirtiera en mi guía visual.

Figura 2

¡OK, K.O.! Seamos héroes de Ian Jones-Quartey



Una vez aclarados mis referentes gráficos, comencé con la construcción de personajes. Primero empiezo definiendo cortos perfiles de cada uno de mis personajes para saber que necesitaré plasmar en sus diseños, reduciéndolos, por así decirlo, a ciertas palabras claves. Esta parte inicial la realice en físico, no en digital, pues es donde me siento más cómodo trabajando, así que, tomando un lápiz, me puse a jugar con diferentes proporciones y formas en diferentes cuadrantes trazados en cada hoja, así me obligaría a tener diseños más creativos al limitarme a mí mismo. Una vez tengo estas bases, le agrego detalles y elementos para crear los diseños, inspirándome en las palabras claves mencionadas previamente, por ejemplo, use orejas largas y puntiagudas para la princesa para resaltar su inhumanidad física y añadirle cierto grado de realeza usualmente relacionados a elfos en la fantasía, por ejemplo. Todos estos diseños son presentados a mis tutores, los cuales me mencionan cuales dibujos le gustaron mejor y como ciertos elementos de los no aprobados podrían funcionar en los que si pasaron. Procedo a seguir sus sugerencias, mezclando ideas, tomando en cuenta la silueta del personaje y terminando con lo que sería el diseño final, el cuál termino digitalizando. Cuando los diseños bases están listos, se dibuja el turnaround de los mismos para tener como referencia como lucen en su totalidad para la animación, luego son poses y expresiones faciales para descubrir cómo se expresarían en movimiento, y se concluye con los colores, ofreciendo diferentes paletas que podrían funcionar, siguiendo teoría de color, como que emociones evocan ciertos tonos, o como hacer que diferentes colores funcionen entre sí. De este grupo cromático se elige el que mejor funciona y se presenta todo lo diseñado hasta este entonces, junto a una imagen aparte donde se pone a cada personaje a lado del otro para mostrar la diferencia de tamaños, donde se termina de aprobar todo con respecto a los personajes y se procede a hacer el storyboard.

El *character pack* inicial puede encontrarse en el Anexo A.

Figura 3*Evolución del diseño de la princesa***Construcción del guion visual:**

El paso final de esta etapa de preproducción era convertir las palabras de mi guion en imágenes guías para oficialmente empezar a animar, a esto se le llama storyboard. Usando el formato provisto por la universidad, se dibujaba en cada cuadro la composición de cada escena, los fondos, los personajes y que acciones realizarían en cada momento, como lo es el movimiento de cámara. Este es un momento donde se trabaja bastante cerca de los profesores, pues este guion visual será la base de nuestro cortometraje, por lo que el timing, la composición de los cuadros, la duración y la historia sean las adecuadas para no tener que estar animando de vuelta después si es que algo no funcionaba.

Aquí me enfrente a varios problemas durante la creación de mi storyboard, principalmente la variedad de los planos que utilizaba. Mis tutores me hicieron saber que tenía una tendencia a hacer los planos demasiado cerrados y muy repetitivos, me invitaban a tratar de crear nuevas composiciones, siguiendo un ritmo el cual evitase que cada cuadro sea un plano diferente al anterior. Con suficientes correcciones, buscando referencias en línea, y modelando un mapa básico tridimensional de las escenas de mi

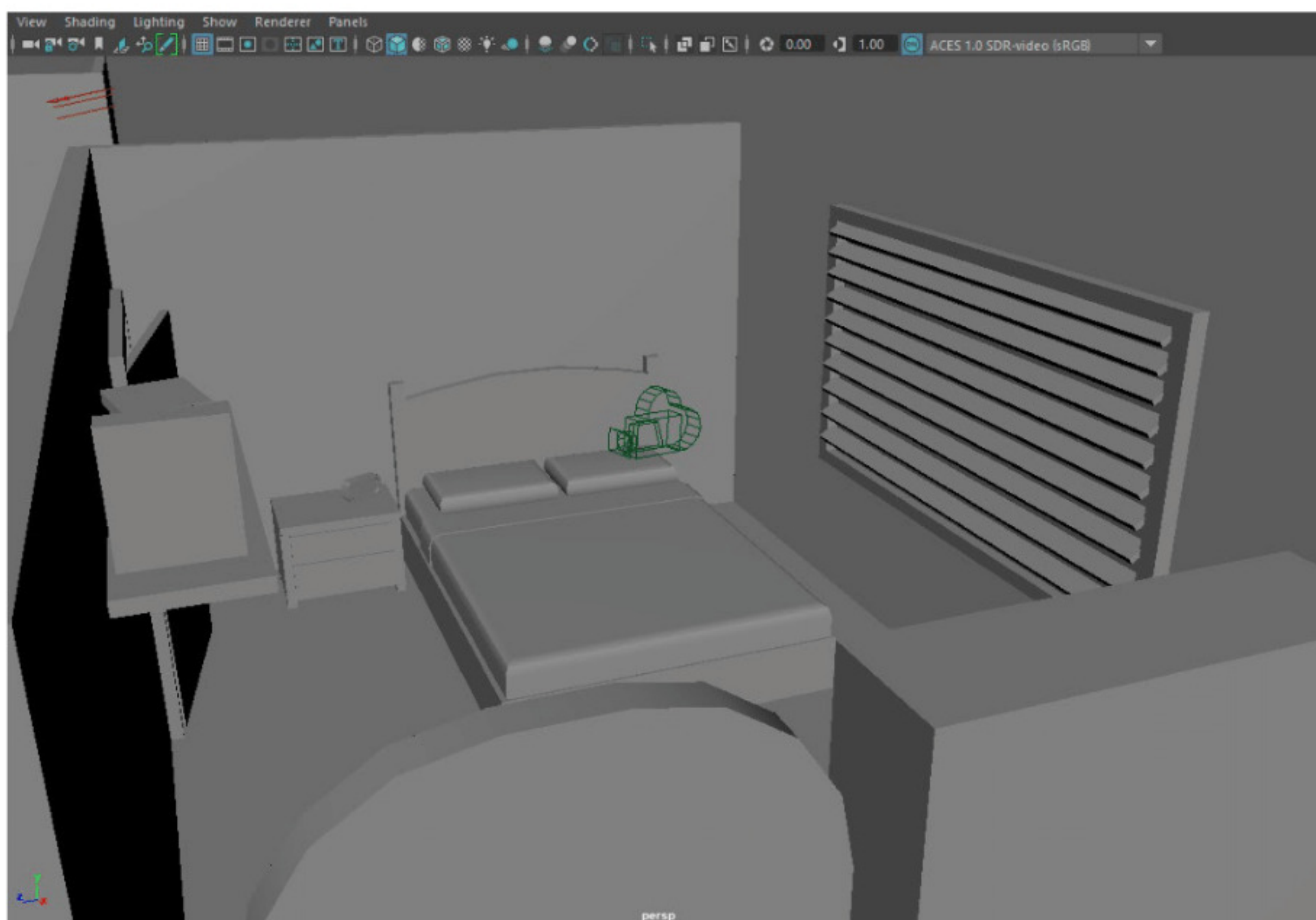
cortometraje logré conseguir mejores escenas, pues moviendo la cámara en el programa me ayuda a pensar en mejores maneras en las que podría colocar a mis personajes.

El *animatic* es la versión animada del storyboard, donde se animan levemente ciertos elementos, se les agrega sonidos a los dibujos y se logra ver cuánto dura cada escena. Aquí tuve otra dificultad, pues lo que se veía bien en papel no funcionaba tan efectivamente en movimiento, por ejemplo, el inicio duraba demasiado y se volvía aburrido. Necesité corregir ciertos tiempos para permitir que la narrativa fluya de manera adecuada y entretenida, ciertas escenas fueron agregadas, editadas y otras fueron eliminadas o cambiadas de orden. Por esta razón, el storyboard inicial luce distinto al *animatic*, y por lo tanto también distinto al producto final.

El *storyboard* original puede encontrarse en el Anexo B.

Figura 4

Modelo 3D básico de escena



Producción

Proceso de producción:

Esta es la parte más divertida y a la vez un tanto tediosa, según mi opinión, en la creación de mi proyecto. Después de que el *animatic* haya sido aprobado, procedí a crear las animaciones, empezando con los roughs, es decir, el boceto de la animación. Cuando yo realizo roughs, empiezo con las formas básicas del personaje, sin tomar en cuenta ningún detalle por el momento, esto me permite enfocarme que el movimiento sea fluido y que el timing funcionase, cuando el resultado es aceptable, le agrego los elementos de los personajes y se anima cualquier elemento que podría reaccionar por el movimiento principal, como lo sería pelo. Usualmente solía dividir la escena en diferentes animaciones, como en una capa animar la cabeza y la otra el cuerpo, así no me distraigo cuando trabajo, ajustando las diferentes capas una vez todo estuviese animado. Las duraciones de los roughs seguían las duraciones establecidas en el *animatic*, por lo que si existía un poco de desafío en ajustar los movimientos para que encajen en dicho tiempo. Presentaba mis roughs a mis tutores, quienes me decía que tenía que corregir, para ya limpiar la línea y agregar el color para acabar con esta primera parte de la producción.

Es divertida en el sentido de que crear algo es asombroso, dejando el cerebro jugar con diferentes ideas para los fondos de las escenas, o pensar en las animaciones como rompecabezas que resolver, como que acciones serían las adecuadas para cada cuadro, cuantas deberías ser, notar si estaba moviéndose demasiado rápido o muy lento; la parte inicial de la producción la consideraba un reto estimulante. Pero llegó la segunda parte, el momento de transformar el rough y los bocetos a líneas más limpias, y fue la parte que menos disfrute pues era frustrante no lograr que ciertas líneas sigan correctamente las curvas establecidas previamente o había ciertos espacios entre líneas

de la animación que tenía que cerrar manualmente, cuadro por cuadro, por ejemplo. En esta parte no se crea nada, solo se refina, era un “mal necesario”, solo tenía que continuar para dejar esta parte atrás, aunque admitiré que colorear las escenas y los personajes una vez terminado era bastante satisfactorio, pues con unos pocos clics del ratón cobraban vida y se veían de gran manera.

Figura 5

Pencil test de una escena



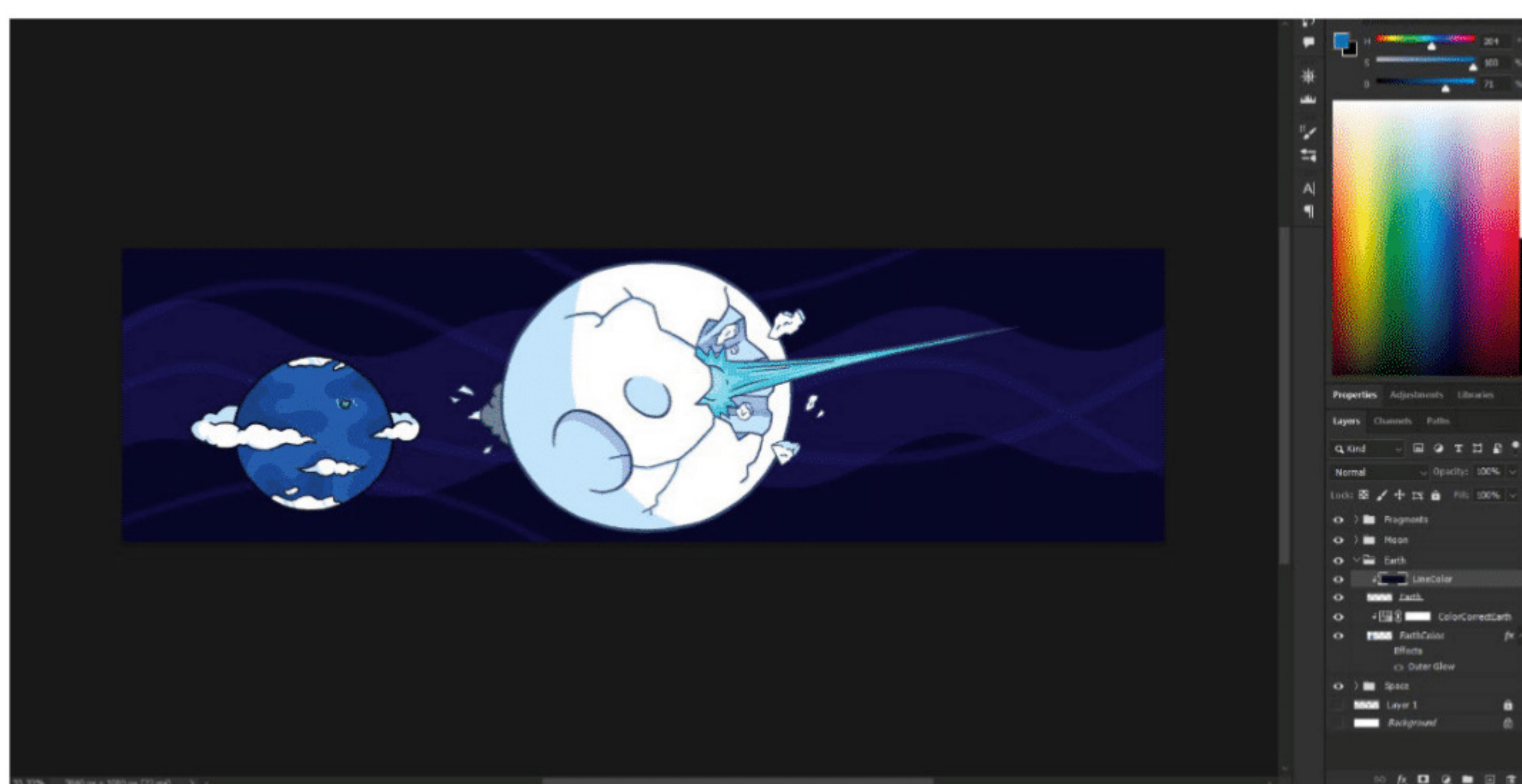
La segunda parte de producción constaba en realizar los fondos, para esto tomaba capturas de mis animaciones y creaba los fondos alrededor de lo animado, para que la perspectiva no se vea rara ni que los personajes se sientan fuera de lugar. Empezaba dividiendo la escena en ciertas líneas, más por temas de composición que por otra cosa, y poco a poco empezaba a bocetear diferentes detalles, empezando de grande a pequeño, aunque este proceso se agilizó después del inicio porque las escenas ocurrían fuera de la casa, solo era dibujar el cielo, el océano y el suelo de la isla, que realmente

no fue muy arduo de realizar. Una vez toda la escena haya sido boceteada, procedí a redibujarlo con líneas limpias, separándolo en distintas capas considerando aspectos como el *background*, o *foreground*, en la escena, y luego agregando color, tanto de relleno como para las líneas.

Cuando ya los fondos se encontraban terminados y aprobados, exporté todo en diferentes carpetas. Creé una carpeta para animaciones, con una carpeta para cada escena, donde se encontraba una secuencia de imágenes .png que tomaba en cuentas los valores Alpha, es decir, la transparencia de las animaciones para que sea fácil y rápido unirlos a los fondos. Para los fondos abrí otra carpeta, igualmente con una carpeta para cada escena, y exporté los dibujos según cada capa, nombrándolos adecuadamente, clarificando si es fondo, o un elemento que va en frente, o una luz a la cual le tendré que agregar un efecto después. El proceso de producción terminó cuando todos los elementos se encontraban separados, nombrados y organizados, listo para el paso final.

Figura 6

Elaboración de fondos



Dificultades de producción:

Mi mayor dificultad durante el proceso de producción fue un aspecto fuera de mi control y un evento que podría ser categorizado como histórico, los apagones de mi país, aquellos que sufrimos durante la época de sequía y los ecuatorianos recordaremos de manera amarga. Los horarios proporcionados por las agencias gubernamentales variaban demasiado entre semana, podrías ser más o menos horas de corte que la anterior, a veces no seguían los horarios planteados e, incluso, no entregaban la información a la ciudadanía en un plazo razonable de tiempo. Debido a esto, tenía que organizarme de la mejor manera en la que yo fuera capaz tomando en cuenta en que momentos mi casa tendría electricidad, lo cual fue una fuente de calamidades pues no permitía un flujo de trabajo sano, pero incluso con todo esto, y ayuda por parte de la universidad y sus profesores, pude seguir adelante a un buen ritmo.

Proceso de corrección:

Curiosamente, durante la producción de mi cortometraje, no tuve que realizar mayores cambios además de corregir ciertos tiempos en ciertas animaciones para que la acción se presenciara mejor o ciertos cambios en ciertas expresiones, pero además de eso realmente no enfrenté ninguna fuerte dificultad o cambio en este aspecto.

Postproducción

Proceso de postproducción:

Era el momento decisivo, momento en el cual todas las piezas serían unidas y, si todo fue realizado correctamente, se vería tal y como lo tenía planteado en mi mente. Importé todos los archivos previamente organizados dentro del programa, creando una composición diferente para cada una, principalmente por temas de organización y no llenar la línea de tiempo del programa de diferentes elementos. Así, poco a poco, empecé a organizar todas las capas para cada escena, agregando efectos y movimiento adicional, como de pequeñas cosas, olas del océano o una sacudida de cámara.

Creé otra composición, donde me dediqué a crear las partículas que serías usadas para las estrellas del cortometraje, usando dibujos realizados por mí como la textura de dichas partículas. Una vez satisfecho, exporté las estrellas como una secuencia de imágenes, esto lo hice para que la renderización sea más veloz y el programa no tenga que simular las partículas cada vez que se usaba. Adicionalmente, le agregué efectos de brillo para un acabado más convincente y llamativo.

Después, revise cada escena para saber cuál necesitaría una mejor atención al detalle, por ejemplo, revise las escenas donde incluían el océano para colocarles la reflexión en el agua y se vea cada escena mucho mejor, además de agregarle un sutil degradado a diferentes elementos de la composición para que no se vean planos.

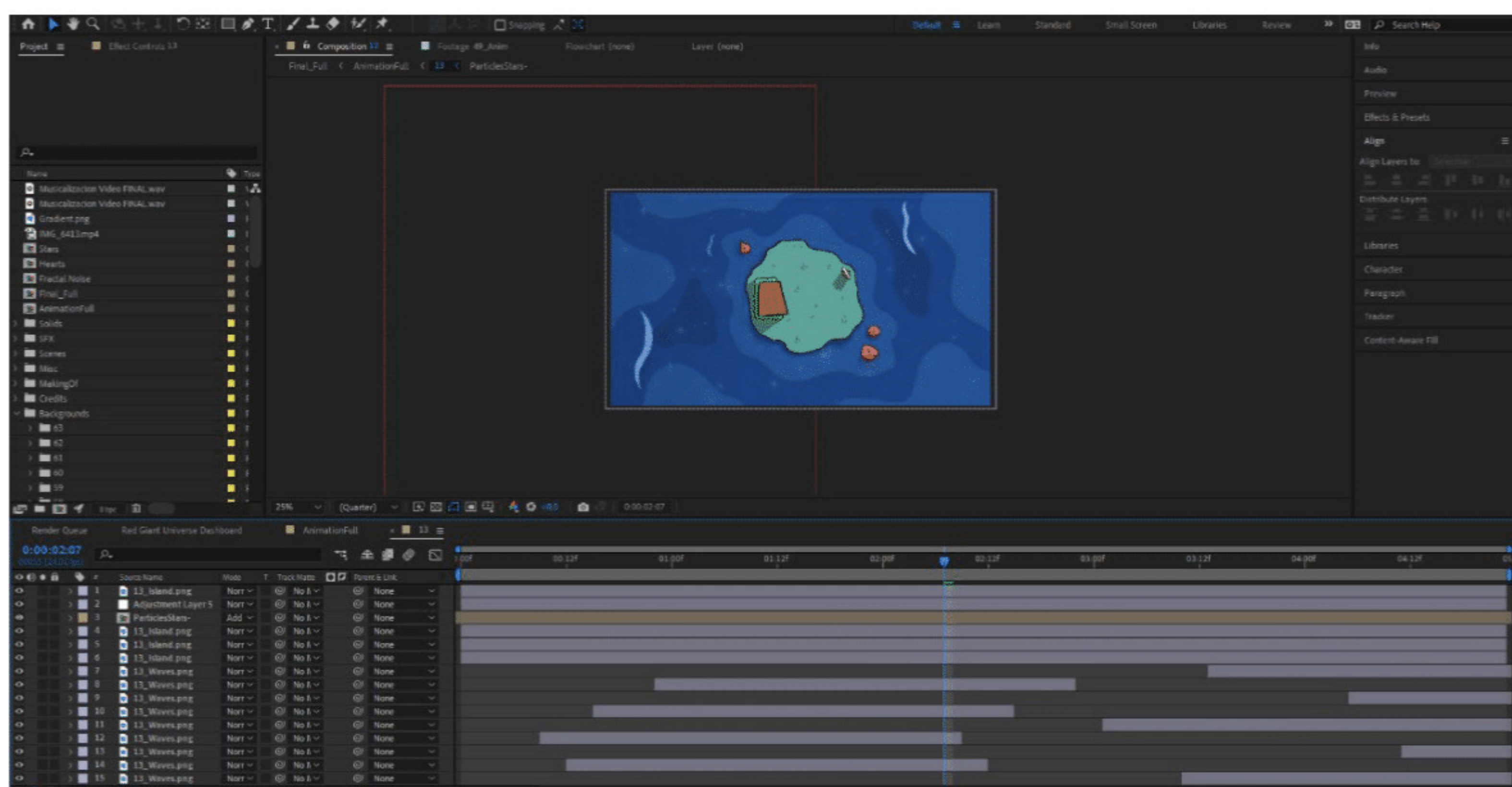
Para terminar, al menos en lo que sería el apartado del cortometraje, realice corrección de color a diferentes escenas de acuerdo a su contexto, es decir, las escenas dentro de la casa a oscuras, cuando tienen las luces prendidas, en el espacio, bajo el agua, afuera en la isla. Para todas estas se jugó con el color, la saturación, el brillo, el contraste, y otros elementos, como la viñeta, en la cual se oscurece los bordes de una

imagen, para que el estilo visual resalte significativamente. Felizmente, todo terminó tal cual me lo había imaginado, y me siento orgulloso del aspecto de mi trabajo final.

Con todo esto listo, procedía a darle los toques finales, como una secuencia de introducción junto con el logotipo del cortometraje, así como los créditos. El texto los hice a mano, no solo para tratar de evitar cualquier conflicto con los derechos de las fuentes, también seguía la estética de la línea que he estado usando toda la obra, agregándole carisma. La sonorización y música fue realizada por otra persona debido a que yo no tengo esa clase de talentos, el artista fue contratado y me compartió el archivo una vez él terminó para poder montarlo al cortometraje y oficialmente acabar el video.

Figura 7

Montaje de escena



Dificultades de postproducción:

Mi principal problema llegó al momento de sonorizar la animación y de agregarle música. En el momento, no me encontraba con suficientes recursos financieros como para contratar a un profesional que me apoyara en este ámbito, estaba listo para emplear mi segundo plan y buscar en línea bibliotecas de sonidos y música cuyos derechos de autor me permitan utilizarla en mi obra. Gracias a Dios, mi familia decidió apoyarme no solo con el dinero, sino también con el contacto de una amistad cercana, la cual me proporcionó el contacto con un artista quien fue el que compuso la música que se escucha en la obra final.

Otro obstáculo al que me enfrente fue cierto miedo que tenía al momento de usar los efectos en el programa pues, de acuerdo a la opinión de mis tutores, les faltaba un poco más de impacto y fuerza para que destaquen de buena manera. Tuve que calibrar los valores varias veces antes de conseguir un gran resultado, siempre con el temor de que me estaba sobreexcediendo, pero aprendiendo que exagerar no está mal y a manejar mejor los contrastes.

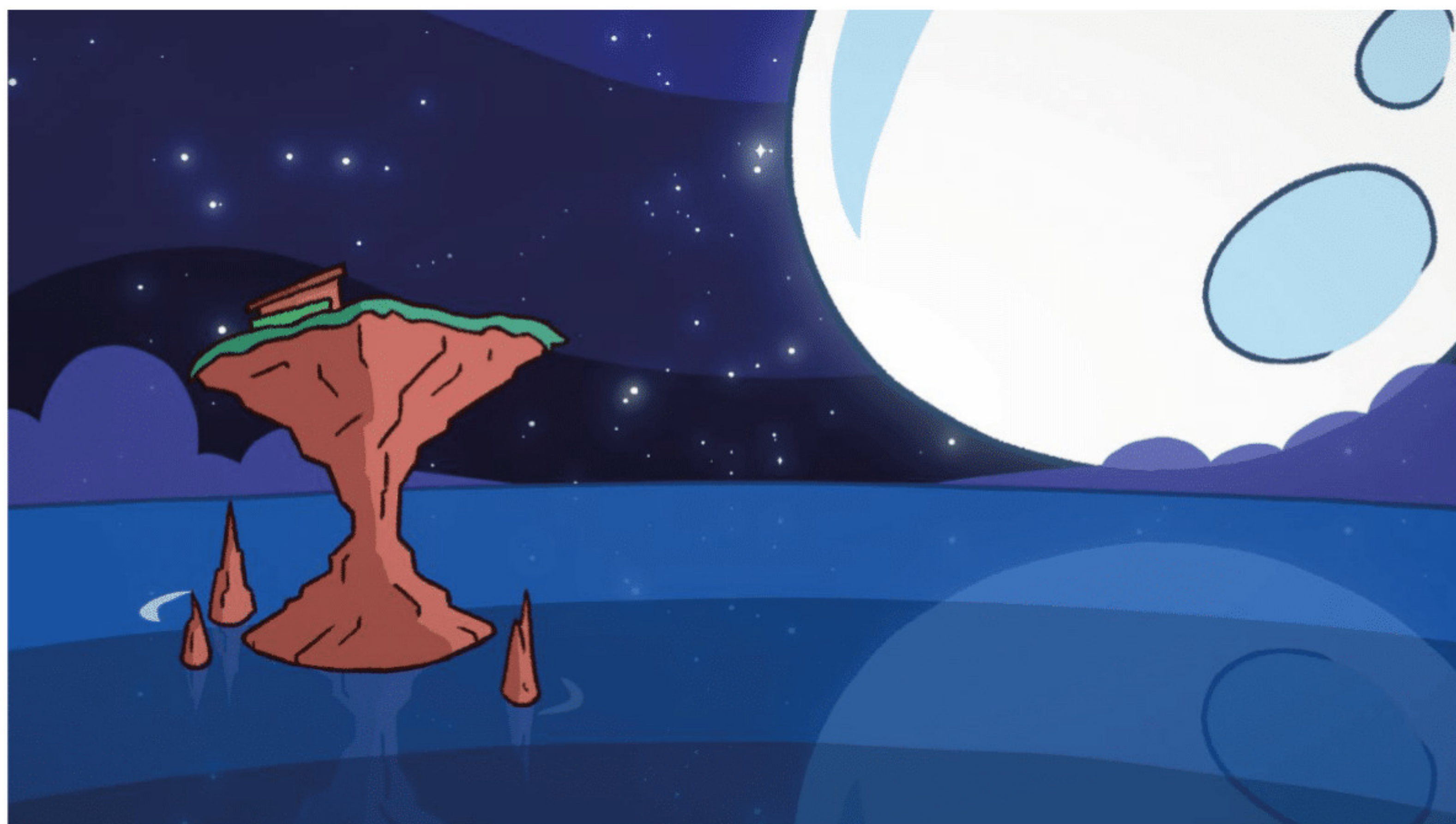
CONCLUSIONES

Trabajar en esta obra no solo me permitió crecer como profesional, sino también como persona. Fue un proceso que me obligó a enfrentarme a mis propios límites, y en el camino, descubrí de lo que realmente soy capaz. Cada avance en el proyecto representaba un paso más fuera del pozo emocional en el que me encontraba al inicio. Con el tiempo, comprendí que me había convertido en el protagonista de mi propia historia, alguien que, pese a que su mundo se destrozaba en pedazos a su alrededor, encontró el valor para continuar y que, en su final, descubrió que no estaba tan solo como creía. Con este cortometraje espero llegar a resonar con aquellas personas que se sienten solas en el mundo, a motivarles a dar al menos un paso en frente, a avanzar a pesar de lo oscuro que pueda parecer el futuro, que incluso en el peor de las situaciones, realmente no estamos tan desolados como nos gustaría pensar. No puedo prometerles que su mundo cambiará definitivamente, pero si siguen adelante, tarde o temprano y brillo de esperanza aparecerá y será suficiente combustible necesario para continuar, seguir y seguir hasta que alcancemos la cálida felicidad que nos espera después de la desolación. Por muchas dificultades internas y externas con las que me enfrenté en este proyecto, incluso considerando el hecho de que es mi segunda ocasión intentando realizar mi proyecto de tesis, seguí adelante. Tras muchas malas noches, dolores de cabeza, agotamiento, logré terminar, cuando pensaba que no podía dar un paso más, con todas mis fuerzas, di otro, y seguí así hasta llegar aquí. El esfuerzo en este proyecto me permitió volverme más ágil en mi trabajo, a organizarme de maneras más efectivas, a entender a profundidad lo que conlleva estos proyectos, el dolor me ayudó a crecer y a apreciar el esfuerzo detrás de tantas obras animadas que formaron parte de mi infancia y me influenciaron a seguir el camino del animador. Recuerden, no pierdan la esperanza y

sigan adelante, porque a veces, incluso en las noches más largas, algo hermoso ocurre... aunque sea solo una vez cada luna azul.

Figura 8

Shot Final de "Once in a Blue Moon"



REFERENCIAS

- Aesthesis Psicólogos Madrid. (2022, Febrero 1). *Sentimiento de Soledad, patología del siglo XXI*. Obtenido de AESTHESIS:
<https://www.psicologosmadridcapital.com/blog/sentimiento-soledad-patologia-siglo-xxi/>
- Amos, J. (2019, Septiembre 10). *El meteorito que acabó con los dinosaurios: así fue el último día de los gigantes que dominaron la Tierra*. Obtenido de BBC News Mundo: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-49652337>
- Belchi, A. (2023, Noviembre 17). *OMS declara la soledad como un “problema de salud pública mundial”*. Obtenido de Voz de América:
<https://www.vozdeamerica.com/a/oms-soledad-problema-salud-publica-mundial/7359191.html>
- CELAINFOB. (2020, Diciembre 22). *Efectos a largo plazo de la soledad en los jóvenes*. Obtenido de CELAINFOB: <https://neuronpsicologia.com/investigacion/efectos-a-largo-plazo-de-la-soledad-en-los-jovenes-tal-a-largo-plazo/>
- Cigna Healthcare. (s.f.). *Signos y síntomas de la soledad crónica*. Obtenido de Cigna Healthcare: <https://www.cigna.com/es-us/knowledge-center/chronic-loneliness#:~:text=Por%20ejemplo%2C%20la%20soledad%20crónica,problemas%20de%20concentración%2C%20entre%20otros.>
- Cigna Healthcare. (s.f.). *Síntomas físicos de la depresión*. Obtenido de Cigna Healthcare: <https://www.cigna.com/es-us/knowledge-center/physical-symptoms-of-depression#:~:text=Debido%20a%20los%20malos%20hábitos,artritis%2C%20e>

nfermedad%20renal%20y%20más.&text=La%20depresión%20a%20largo%20p
lazo%20también%20puede%20dar%20lugar,suicidas%20e%20incl

Cruz Roja. (s.f.). *¿Qué es la soledad no deseada?: la soledad que duele*. Obtenido de Cruz Roja: <https://www2.cruzroja.es/-/que-es-la-soledad-no-deseada-la-soledad-que-duele-smta-cnt>

EFE. (2024, Febrero 8). *El 70 % de los jóvenes sufre o ha sufrido soledad no deseada en algún momento de su vida*. Obtenido de EFE: <https://efe.com/salud/2024-02-08/soledad-juventud-psicologia-estudio/>

El Tiempo. (2022, Agosto 23). *El horrible final que tendría la humanidad si la Luna choca con la Tierra*. Obtenido de El Tiempo: <https://www.eltiempo.com/vida/ciencia/el-horrible-final-que-tendria-la-humanidad-si-la-luna-choca-con-la-tierra-696859#:~:text=La%20colisión%20entre%20la%20Luna,según%20lo%20dicho%20por%20McKinnon.>

Elorza, V. (2022, Junio 21). *'Siento que no encajo en ningún sitio': posibles causas y qué hacer*. Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/social/siento-no-encajo-ningun-sitio>

Farias, I. (2023, Mayo 18). *Por qué la soledad es buena: 10 razones*. Obtenido de PsicoActiva: <https://www.psicoactiva.com/blog/la-soledad-es-buena/>

Gómez, L. (2023, Julio 17). *Alertan por aumento de casos de intentos de suicidio en Soledad, Atlántico*. Obtenido de infobae: <https://www.infobae.com/colombia/2023/07/27/alertan-por-aumento-de-casos-de-intentos-de-suicidio-en-soledad-atlantico/>

Hervás Pérez, A. (2020, Septiembre 4). *Consecuencias de una depresión no tratada*.

Obtenido de Psicólogos Animae: <https://psicologosanimae.com/consecuencias-de-una-depresion-no-tratada/>

Kerch, C. (2022, Enero 2). *Solitud: el arte de disfrutar de la soledad* . Obtenido de

GLAMOUR: <https://www.glamour.mx/articulos/soledad-y-solitud-diferencias#:~:text=Y%20empecemos%20a%20aclamar%20dos,por%20voluntad%20propia%20y%20disfrutarlo.>

Martín, N. (2023, Abril 19). *Las cifras de la soledad, la epidemia silenciosa que afecta al 13,4% de los españoles*. Obtenido de El Independiente:

<https://www.elindependiente.com/sociedad/2023/04/19/las-cifras-de-la-soledad-la-epidemia-silenciosa-que-afecta-al-134-de-los-espanoles/>

Mayo Clinic. (2023, Marzo 18). *Trastorno depresivo persistente*. Obtenido de Mayo

Clinic: <https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/persistent-depressive-disorder/symptoms-causes/syc-20350929>

MedlinePlus. (2023, Octubre 5). *Depresión*. Obtenido de MedlinePlus:

<https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/003213.htm>

NASA. (2021, Junio 30). *¿Asteroide o meteoro: en qué se diferencian?* Obtenido de

NASA Ciencia: <https://spaceplace.nasa.gov/asteroid-or-meteor/sp/>

National Geographic. (2024, Abril 4). *Qué son los meteoritos, según la NASA*. Obtenido de National Geographic:

<https://www.nationalgeographicla.com/espacio/2024/04/que-son-los-meteoritos-segun-la-nasa>

- Organización Panamericana de la Salud. (s.f.). *Depresión*. Obtenido de Organización Panamericana de la Salud: <https://www.paho.org/es/temas/depresion>
- Pérez, M. (2024, Febrero 16). *Factores que favorecen la soledad no deseada en jóvenes*. Obtenido de Salud Mental 360: <https://www.som360.org/es/blog/factores-favorecen-soledad-no-deseada-jovenes>
- PsicoAlfaro. (s.f.). *Sentimiento de soledad en los adolescentes, un riesgo en la juventud*. Obtenido de PsicoAlfaro: <https://psicoalfaro.es/sentimiento-de-soledad-en-los-adolescentes-un-riesgo-en-la-juventud/>
- Radio Rioja. (2024, Enero 1). *Un problema invisible que crece sin freno: la soledad no deseada*. Obtenido de Cadena Ser: <https://cadenaser.com/rioja/2024/01/31/un-problema-invisible-que-crece-sin-freno-la-soledad-no-deseada-radio-rioja/>
- Reed, R. (2012, Junio 19). *"Seeking a Friend for the End of the World" Brings Forth Unexpected Chemistry Between Carell and Knightley*. Obtenido de OBSERVER: <https://observer.com/2012/06/rex-reed-seeking-a-friend-for-the-end-of-the-world-keira-knightley-steve-carell/>
- Rivero, R. (s.f.). *Comprende a tu soledad y conviértela en tu aliada*. Obtenido de Área Humana: <https://www.areahumana.es/la-soledad/>
- SOLARIS. (2022, Marzo 27). *¿Es “Melancolía”, de Lars von Trier, la mejor representación de la depresión en el cine?* Obtenido de SOLARIS: <https://solaristextosdecine.com/melancolia-depresion-en-el-cine/>
- Vidal, J. (s.f.). *Depresión*. Obtenido de Clínica Universidad de Navarra: <https://www.cun.es/enfermedades-tratamientos/enfermedades/depresion>

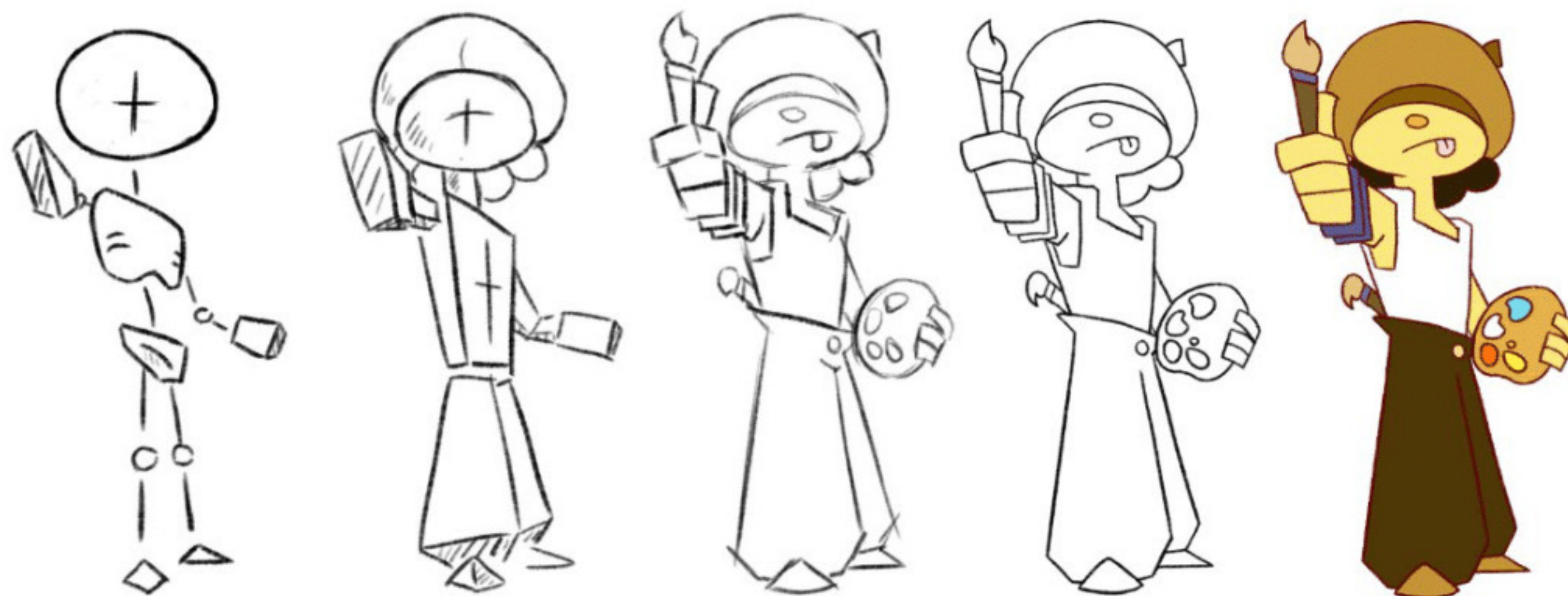
ANEXO A: CHARACTER PACK

ARTISTA

El artista es una **persona solitaria** que vive junto su gato babosa en una pequeña cabaña. Se siente extremadamente solo, siendo el **único humano en su planeta**, pero trata de enfocarse en los aspectos positivos que le rodean, como bella naturaleza que lo rodea. Él usa sus **dotes artísticos** para no ahogarse en sus pensamientos negativos, pintando **preciosas obras** de todo lo que lo rodea, pero un objeto prevalece en todas sus obras, y es la **gran luna** que alumbra su planeta de noche, **su musa**. A pesar de verse bastante decaído, él no es una mala persona, todo lo contrario, es alguien **cariñoso y protector**, esto se lo puede observar en la manera que trata a su gato, lo malo de esto es que, además de su pegajoso amigo, no tiene nadie más con quien compartir su amor.



CONSTRUCCIÓN



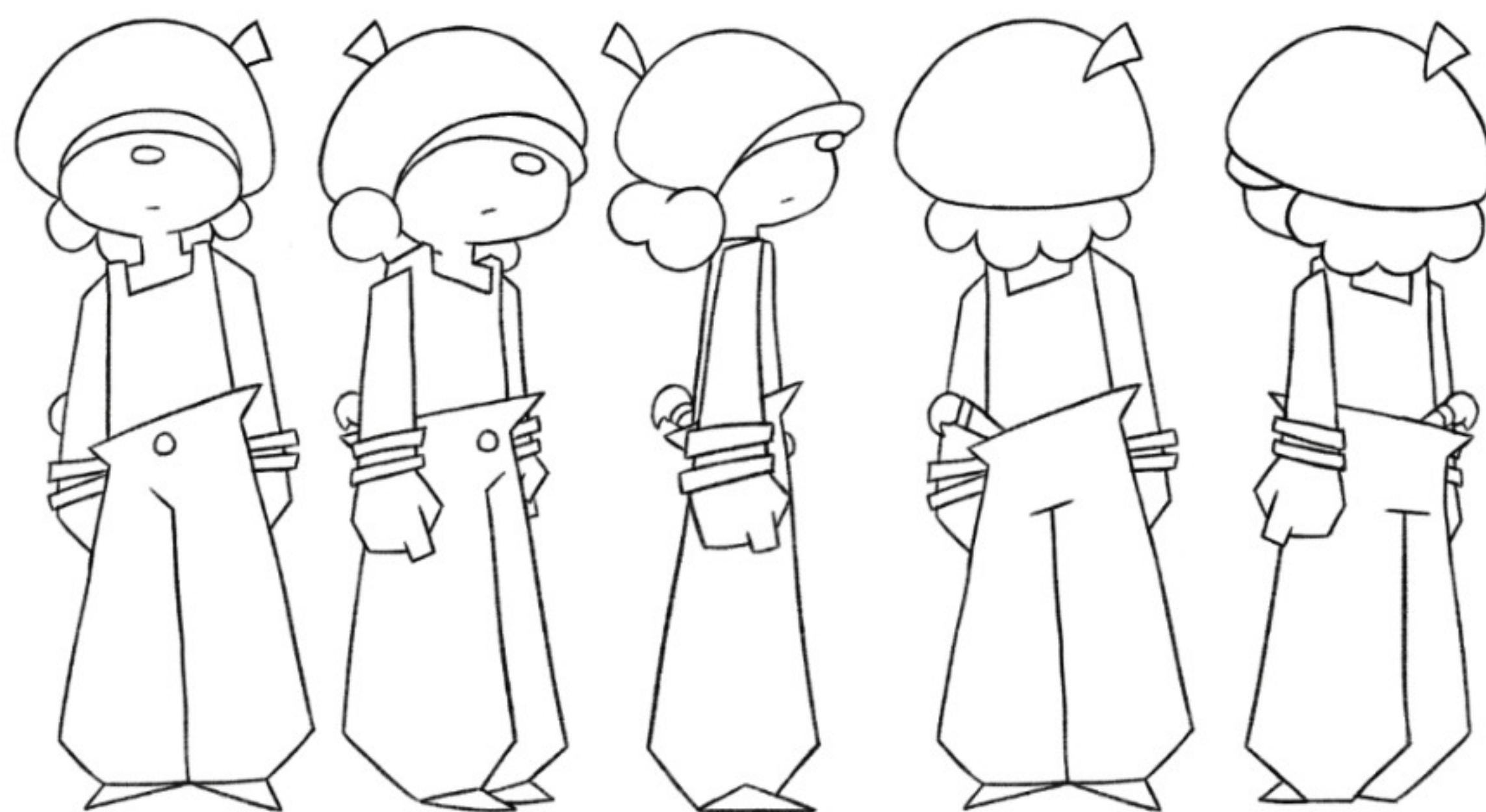
POSES



EXPRESIONES



TURNAROUND



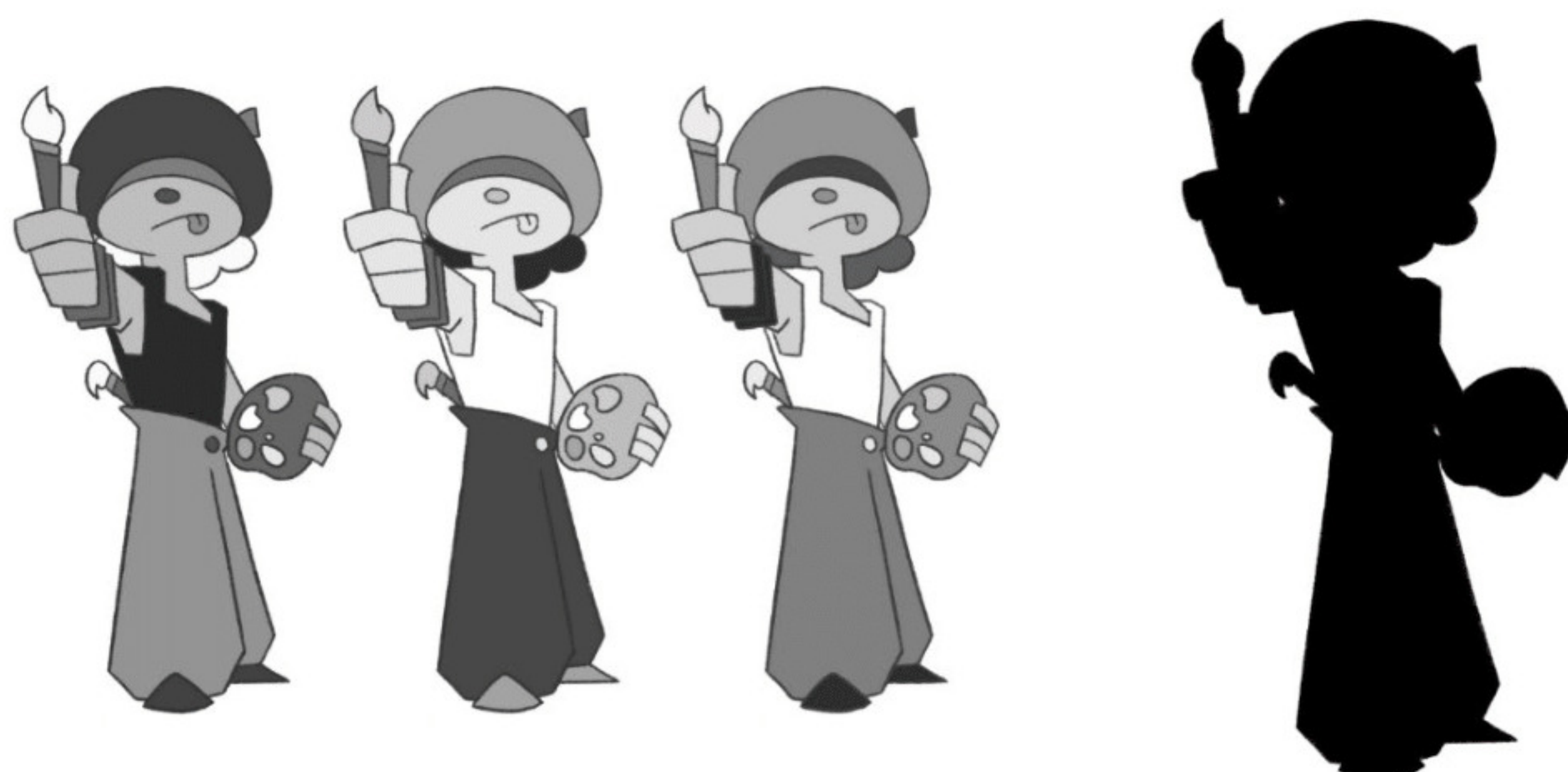
COLOR



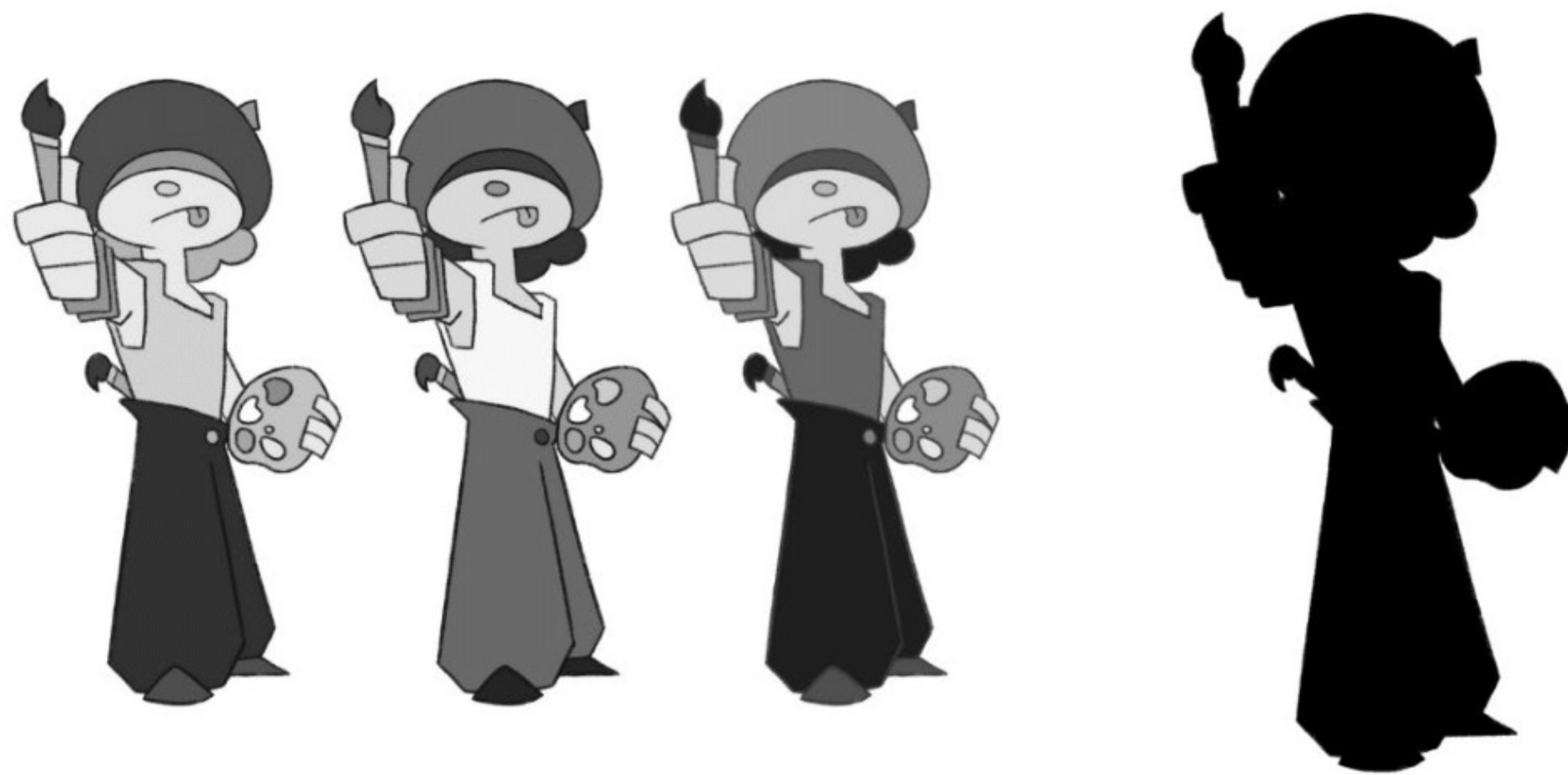
COLOR



GRISES Y SILUETA



GRISES Y SILUETA



PRINCESA

Un **ente misterioso** que representa a la **Luna** en la historia, por esto esta posee su belleza. Tiene una **conexión mística** con el artista, pues aparecería de manera subliminal en sus pinturas, para que después se presente presencialmente ante él en sus últimos momentos. Ella tiene un aspecto un **poco fantasmal**, y sirve como una **guía espiritual** para el artista para que sus últimos momentos en este plano existencial tengan propósito, representando la **esperanza contra lo inevitable**.



CONSTRUCCIÓN



POSES



POSES



EXPRESIONES



TURNAROUND



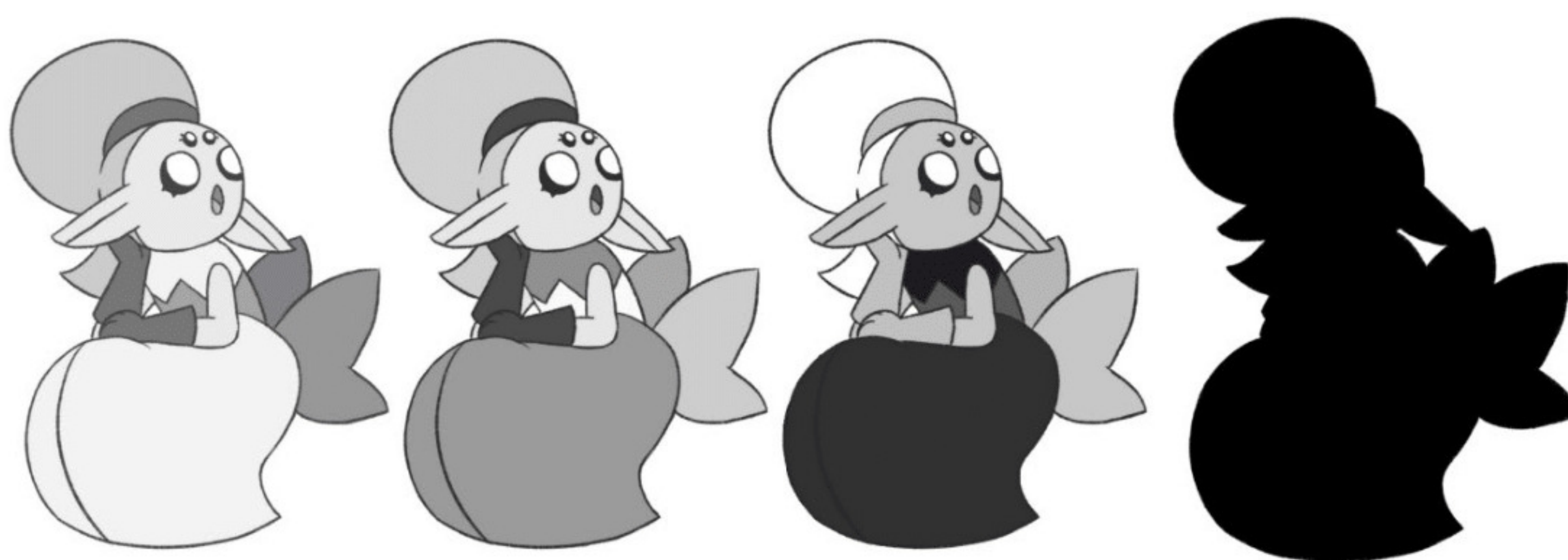
COLOR



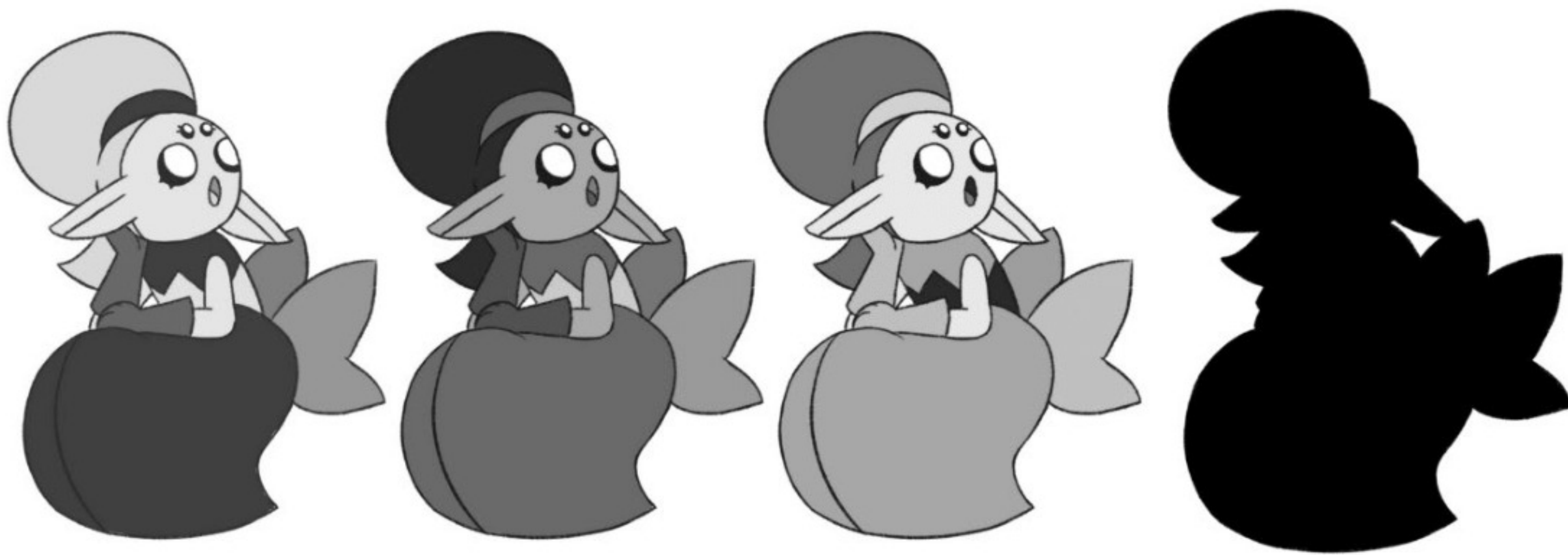
COLOR



GRISES Y SILUETA



GRISES Y SILUETA



GATO BABOSA

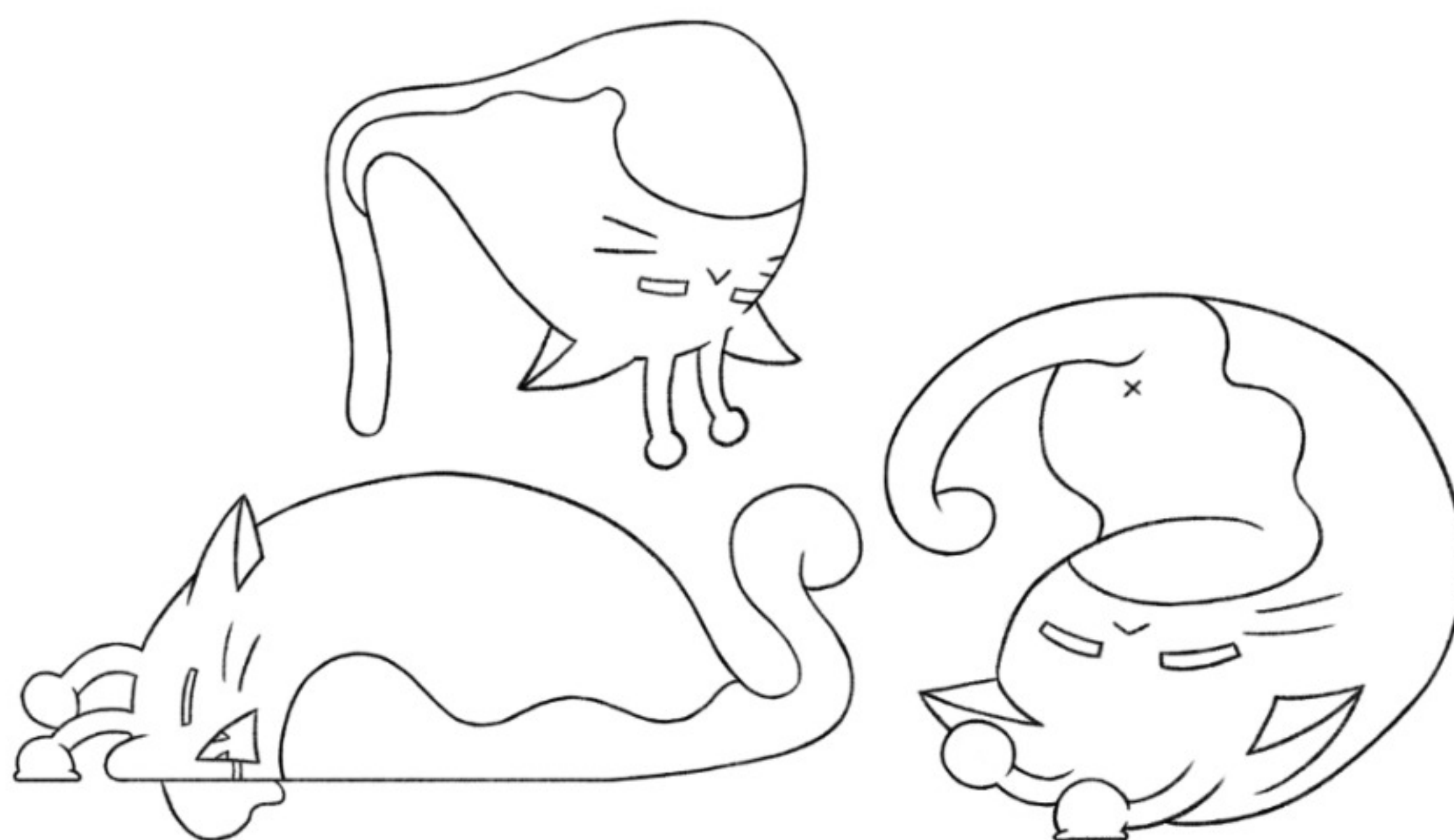
Sin considerar su apariencia, realmente no se trata de algún gato muy fuera de lo común, es **cariñoso, curioso y dormilón**. Cada vez que ve triste a su cuidador, trata de animarlo, ya sea ronroneando junto a él o haciendo algún **acto tierno** para distraerlo de lo que lo molesta. El gato **no se aleja mucho del artista**, sabe que su amigo está por un mal momento y, a pesar de no ser capaz de ayudarlo por completo, permanece a su lado para recordarle que **no se encuentra totalmente solo**.



CONSTRUCCIÓN



POSES



POSES



EXPRESIONES



TURNAROUND



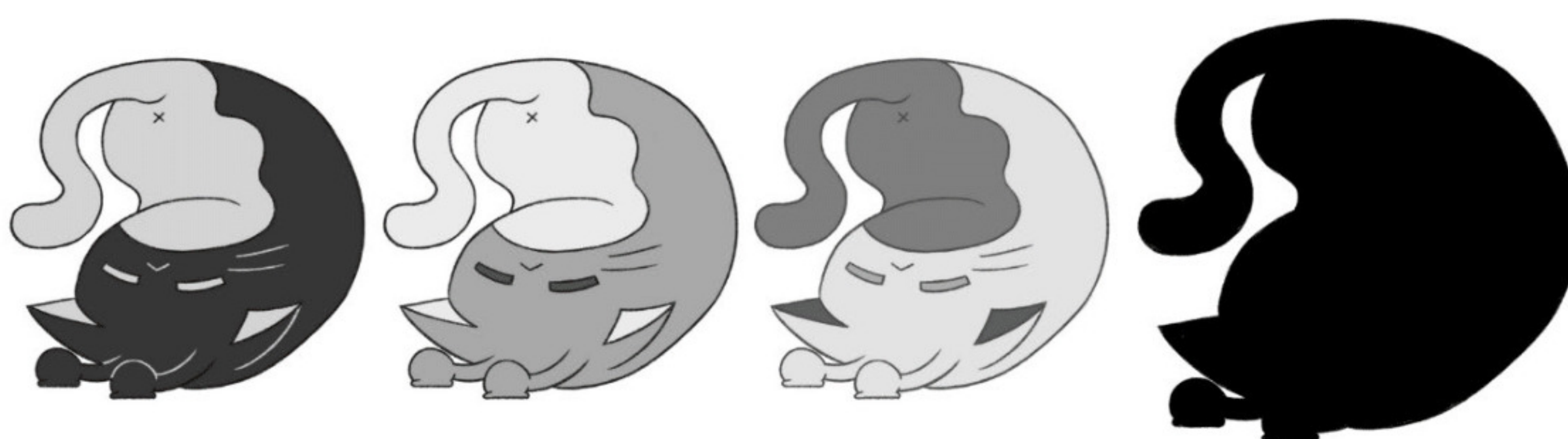
COLOR



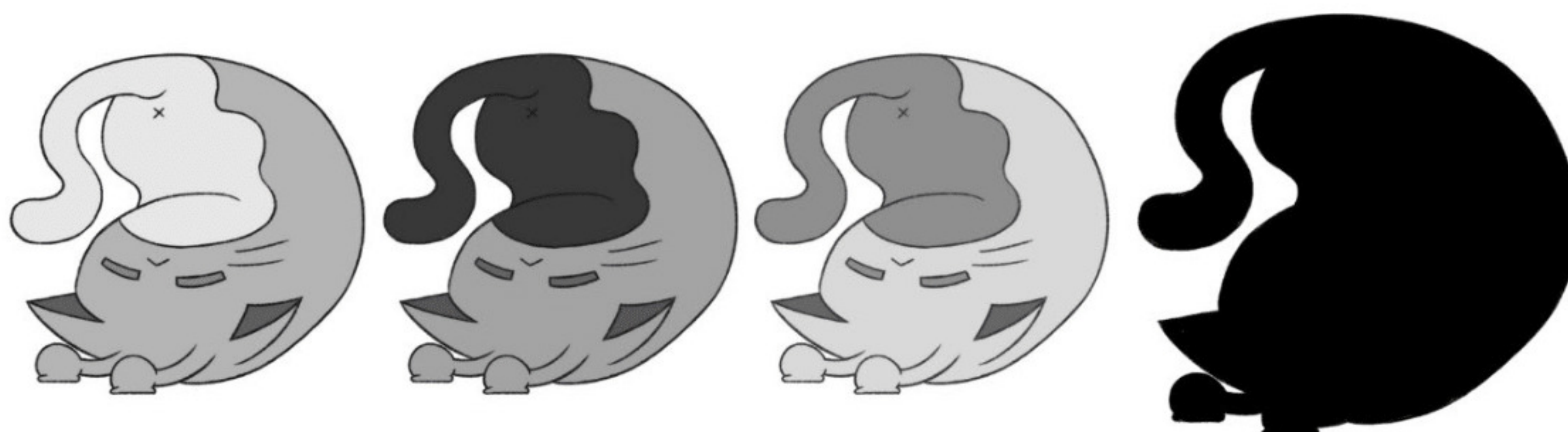
COLOR



GRISES Y SILUETA



GRISES Y SILUETA



TAMAÑOS



GRISES



SILUETAS



ANEXO B: STORYBOARD

COCOCI

USPO

CONSEJO DE COMUNICACIÓN Y ARTES DIGITALES

Animación Digital

Producción

Once a blue moon...

Duración

2 min 45 seg.

Hoja

1/13

Escena: #1	1/2	Plano: PD
Descripción		
Escena: #2		Plano: PA
Descripción		
Escena: #1	2/2	Plano: PD
Descripción		
Entrega luz luna por cortina		
Escena: #3		Plano: PE
Descripción		
Luz habitación		
Escena: #4		Plano: PE
Descripción		
Paseo hacia arriba		

COCOCI

USPO

CONSEJO DE COMUNICACIÓN Y ARTES DIGITALES

Animación Digital

Producción

Once a blue moon...

Duración

2 min 45 seg.

Hoja

2/13

Escena: #5		Plano: PD
Descripción		
Mallido Puerta		
Escena: #7		Plano: PD
Descripción		
Cama vacía (sonido) Sale de la habitación offscreen		
Escena: #6	1/2	Plano: PP
Descripción		
Escena: #6	2/2	Plano: PP
Descripción		
Gira cabeza		
Escena: #8	1/2	Plano: PE
Descripción		
Comida al gato		
Escena: #8	2/2	Plano: PE
Descripción		
Gato come como salvaje		

COCOCI

U.S.P.O.

CONSEJO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Animación Digital

Producción

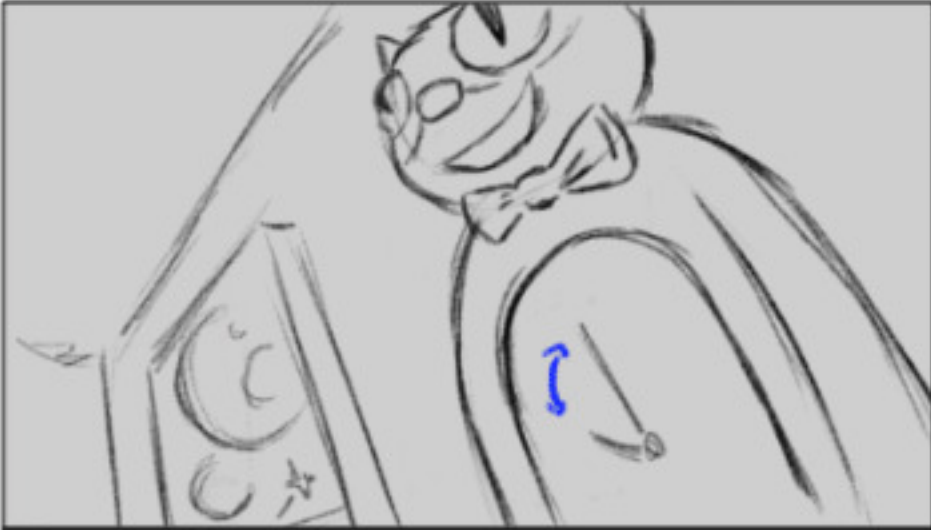
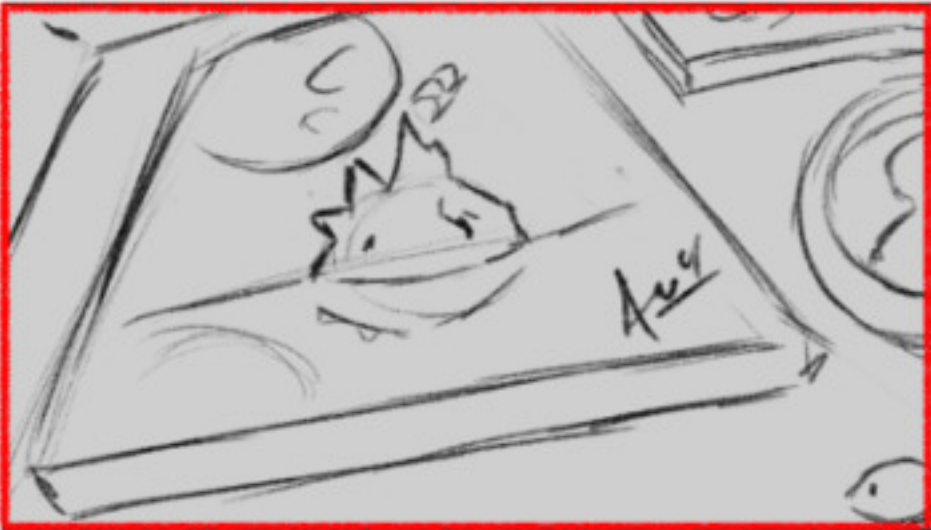
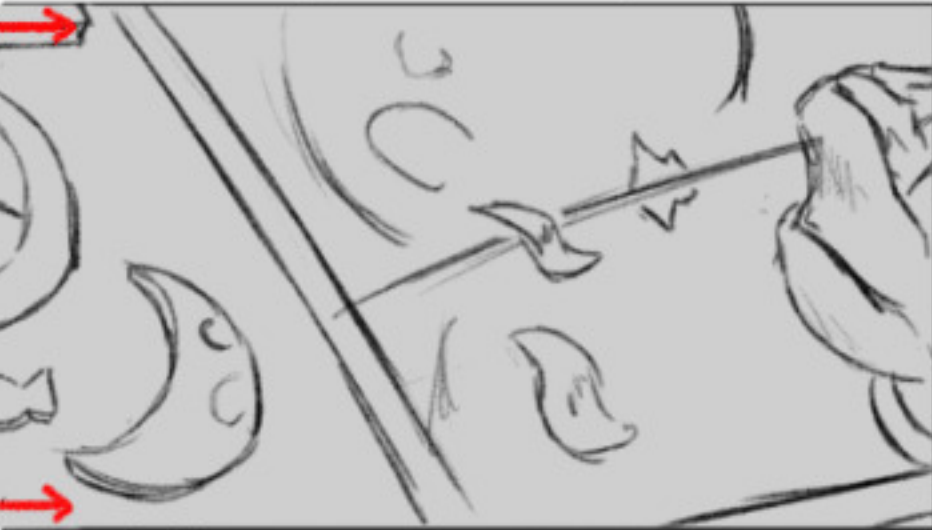
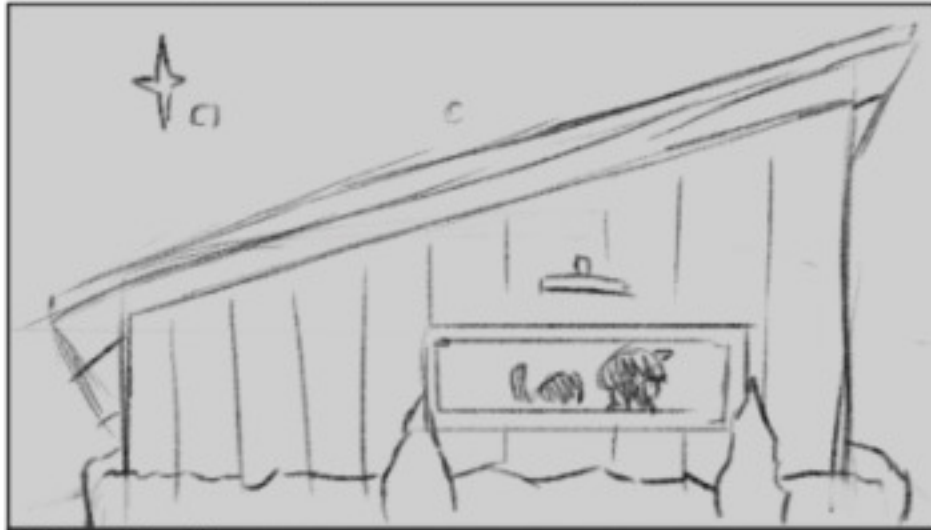
Once a blue moon...

Duración

2 min 45 seg.

Hoja

3/13

Escena: #9	Plano: PD	Escena: #10	Plano: PG	Escena: #12	Plano: PM
					
Descripción Montaje suenan platos		Descripción Desayuna Acorda gato		Descripción Lava los platos	
Escena: #11	Plano: PD	Escena: #11	Plano: PD	Escena: #13	Plano: PG
					
Descripción Pinturas de la luna		Descripción Decoraciones		Descripción Cabina donde viven Sonidos naturales	

COCOCI

U.S.P.O.

CONSEJO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Animación Digital

Producción

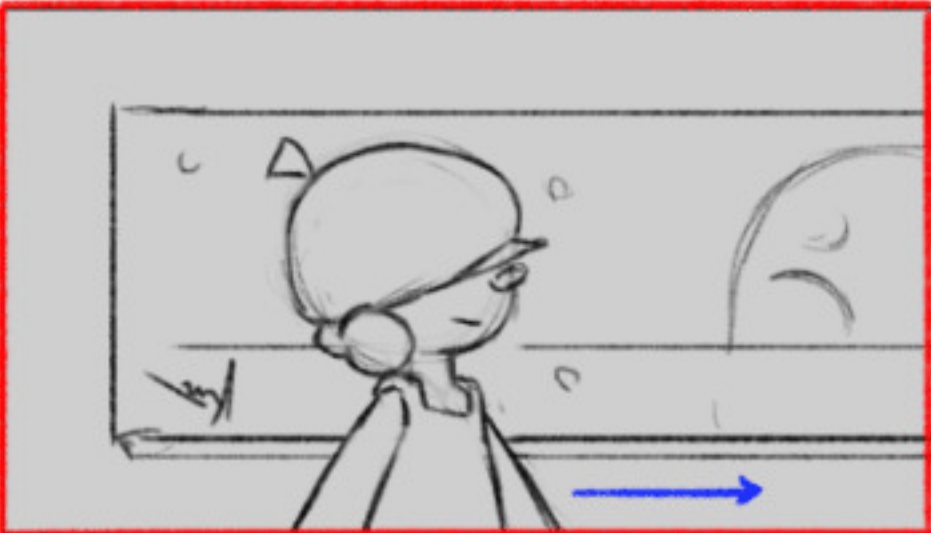
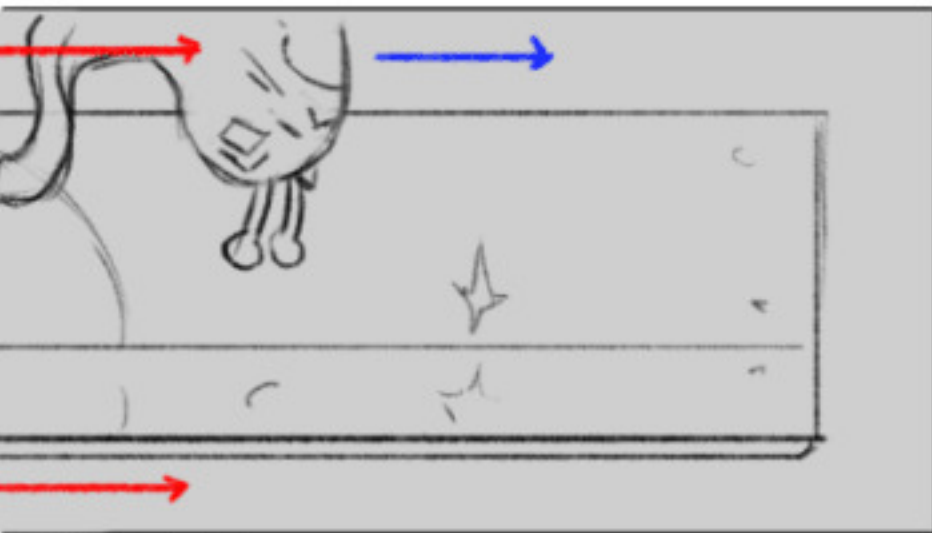
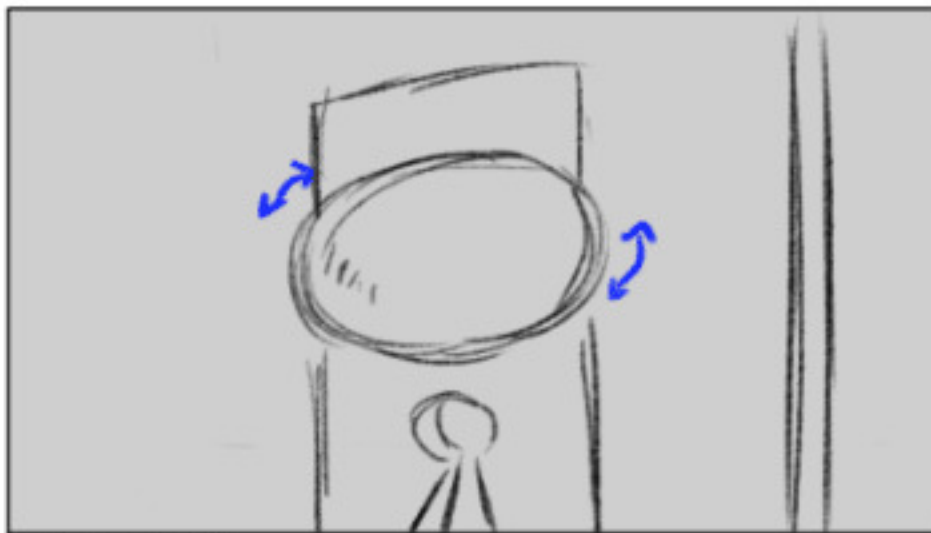
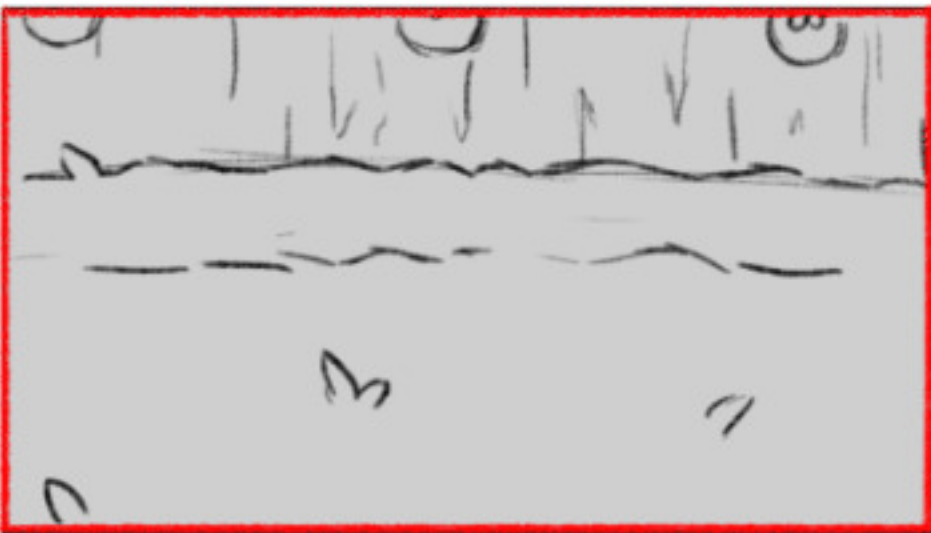
Once a blue moon...

Duración

2 min 45 seg.

Hoja

4/13

Escena: #14	Plano: PM	Escena: #14	Plano: PM	Escena: #15	Plano: PD
					
Descripción Camina por pasillo		Descripción Pintura fondo		Descripción Manija se mueve	
Escena: #16	Plano: PE	Escena: #16	Plano: PE	Escena: #17	Plano: PMC
					
Descripción Camina off-screen Sonidos acciones		Descripción Pausa frente a un tiempo		Descripción Admiran cielo	

COCOCIUSPO

CONCEPCIÓN DE CONCEPTOS Y ARTES ANIMACIONALES

Animación Digital

Producción

Once a blue moon...

Duración

2 min 45 seg.

Hoja

5/13

COCOCIUSPO

CONCEPCIÓN DE CONCEPTOS Y ARTES ANIMACIONALES

Animación Digital

Producción

Once a blue moon...

Duración

2 min 45 seg.

Hoja

6/13

COCOCI

USPO

UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE LOS CABALLEROS

Animación Digital

Producción

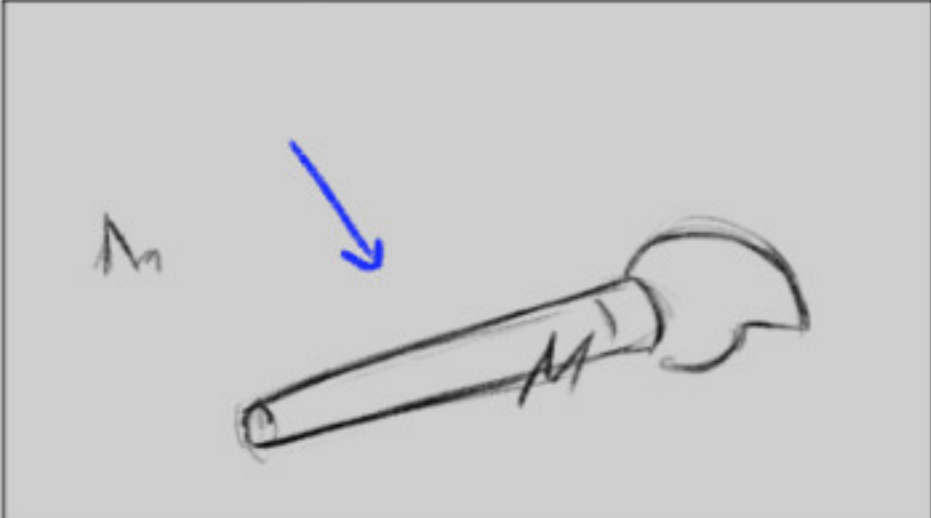
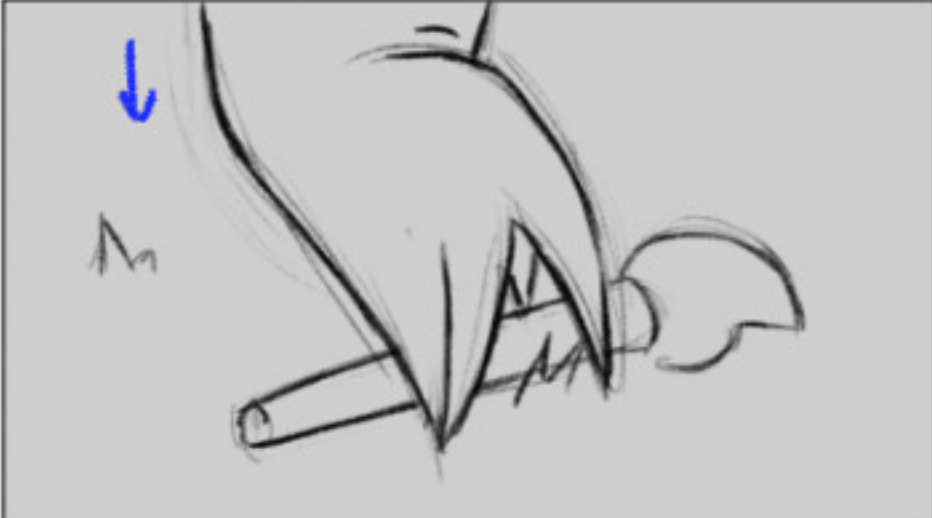
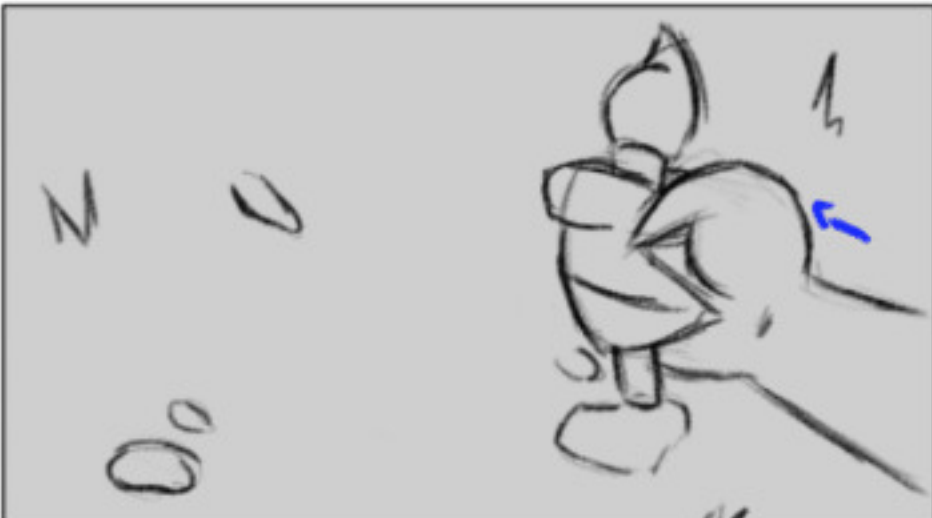
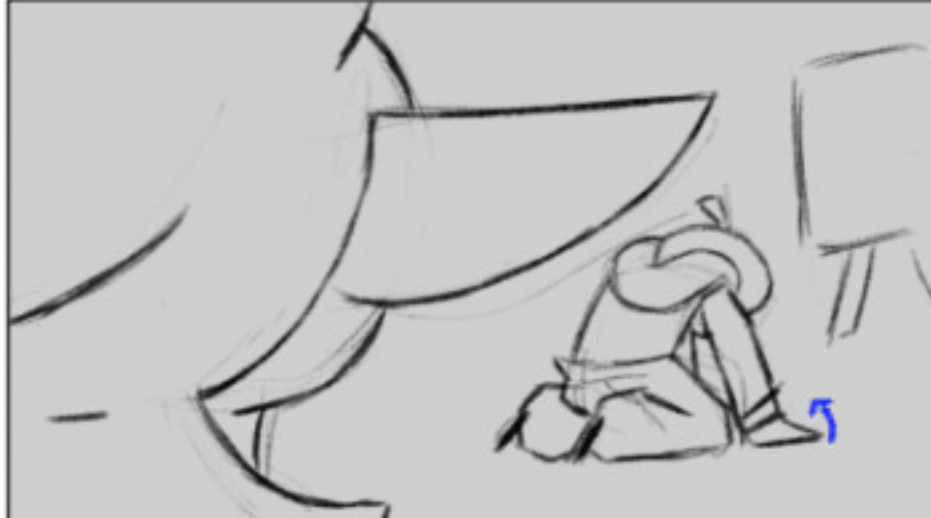
Once a blue moon...

Duración

2 min 45 seg.

Hoja

7/13

Escena: #26	1/2	Plano: PD
		
Descripción Pínel queda hasta detenerse		
Escena: #28		Plano: PMC
		
Descripción Asustado por situación		
Escena: #26	2/2	Plano: PD
		
Descripción Princesa recoge pínel		
Escena: #29		Plano: PD
		
Descripción Manchas lágrimas Princesa devuelve el pínel		
Escena: #27		Plano: PC/PE
		
Descripción Artista busca el pínel		
Escena: #30		Plano: PP
		
Descripción Gira para ver quien es		

COCOCI

USPO

UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE LOS CABALLEROS

Animación Digital

Producción

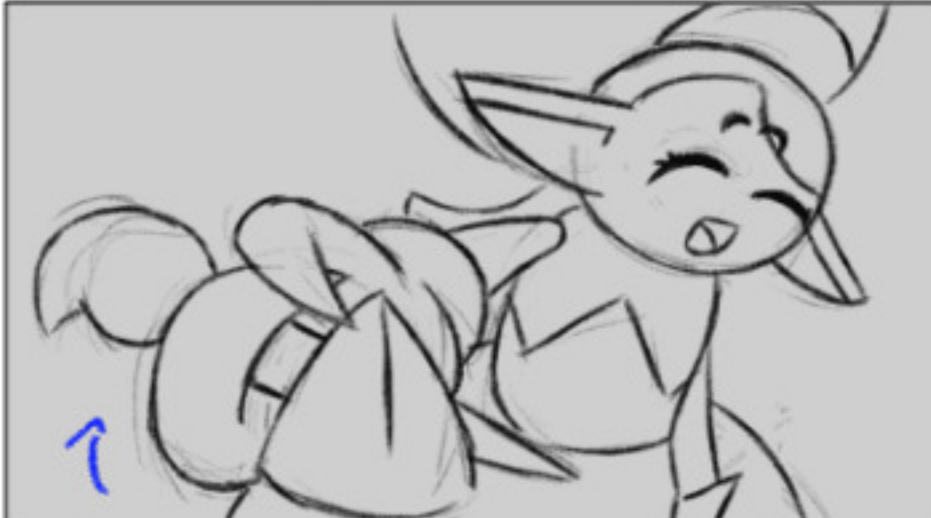
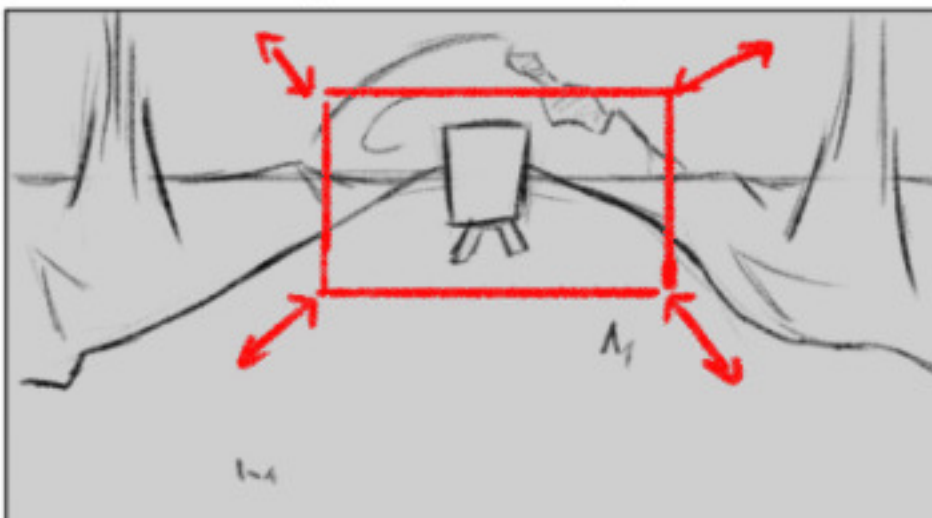
Once a blue moon...

Duración

2 min 45 seg.

Hoja

8/13

Escena: #31		Plano: PA
		
Descripción Contrapicado (POV)		
Escena: #32		Plano: PC/PMC
		
Descripción Ponido en la mirada de la princesa		
Escena: #33		Plano: PP
		
Descripción Ahorro para calmarlo		
Escena: #34		Plano: PMC
		
Descripción Asustado pero con apoyo		
Escena: #35		Plano: PG
		
Descripción Efecto vertigo		
Escena: #36	1/2	Plano: PP
		
Descripción Inhala		

COCOCI

U.S.F.O.

UNIVERSIDAD DE SAN FERNANDO DE LOS RIOS

Animación Digital

Producción

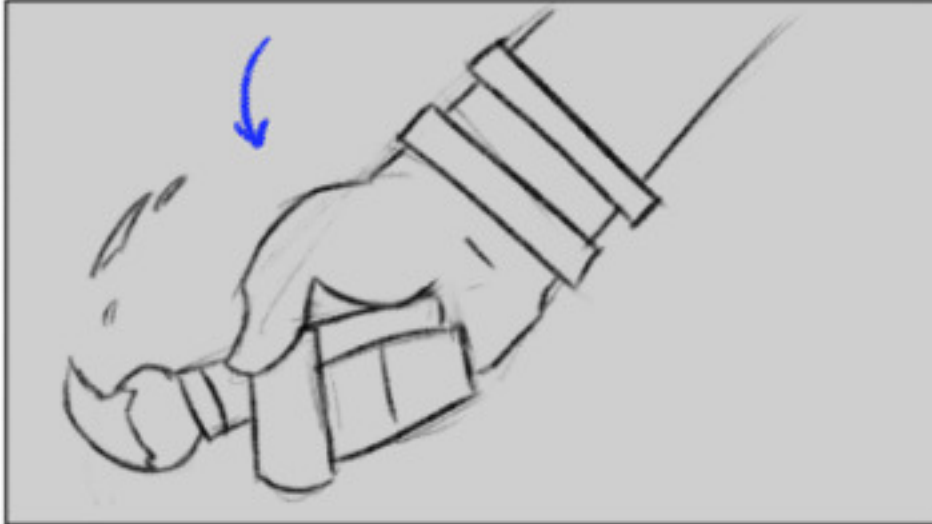
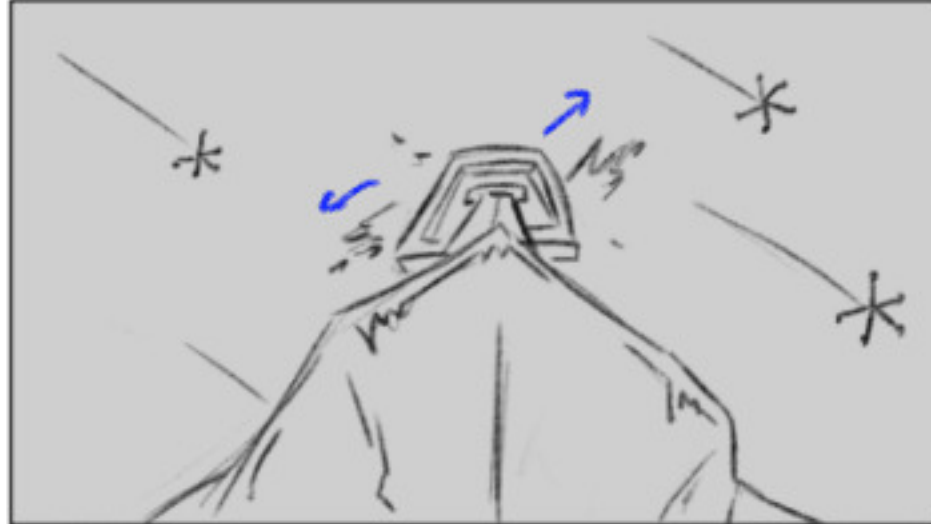
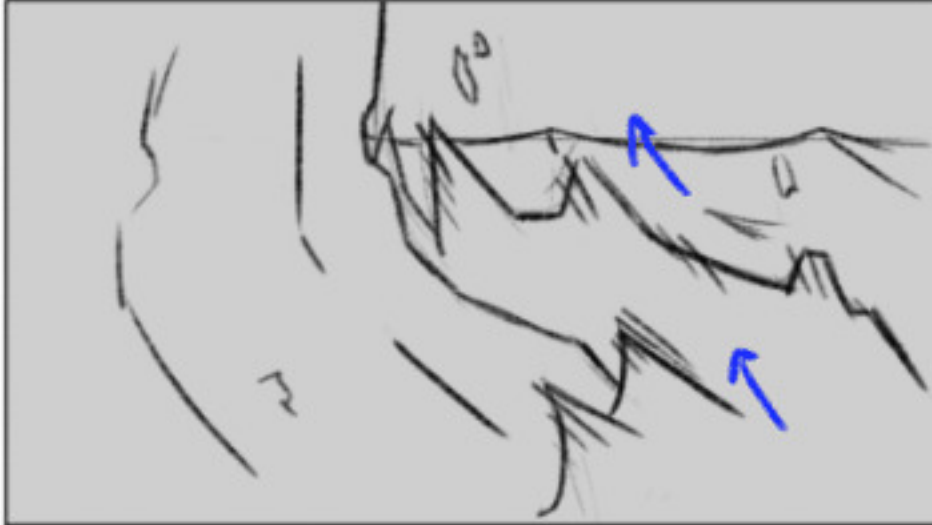
Once a blue moon...

Duración

2 min 45 seg.

Hoja

9/13

Escena: #36	2/2	Plano: PP
		
Descripción Exhalo		
Escena: #37		Plano: PD
		
Descripción Prepara Pínel		
Escena: #38		Plano: PG
		
Descripción Pintura salpica trabajo		
Escena: #39		Plano: PD
		
Descripción Pinta los fragmentos		
Escena: #40		Plano: PG
		
Descripción Olas chocan contra isla		
Escena: #41		Plano: PP
		
Descripción Arrojanos que tranquilizan		

COCOCI

U.S.F.O.

UNIVERSIDAD DE SAN FERNANDO DE LOS RIOS

Animación Digital

Producción

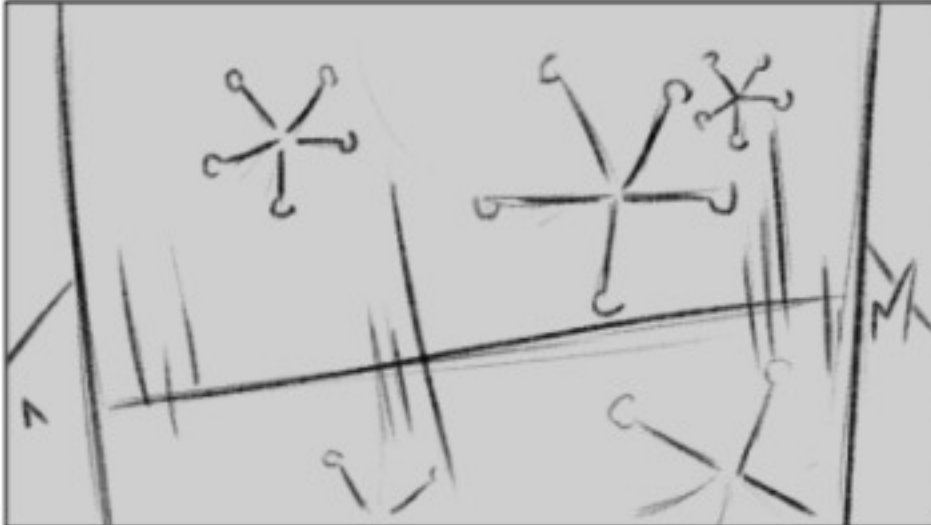
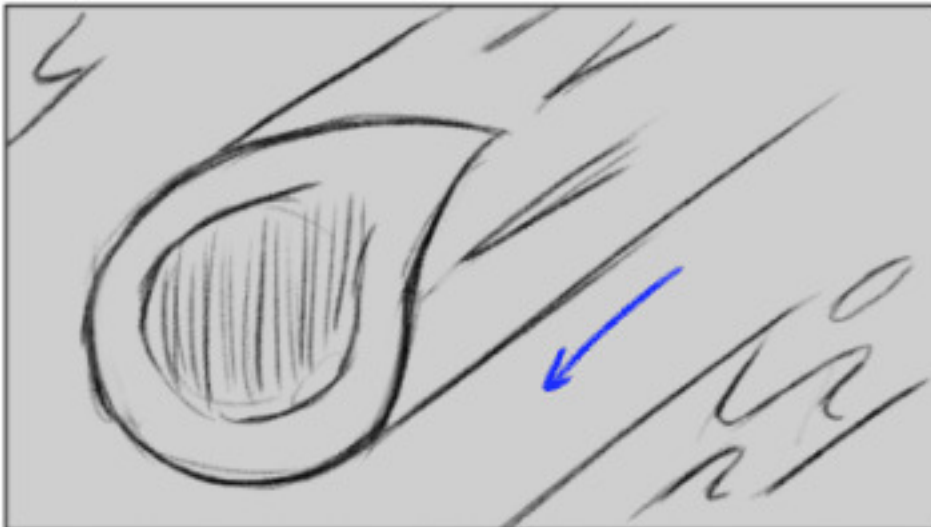
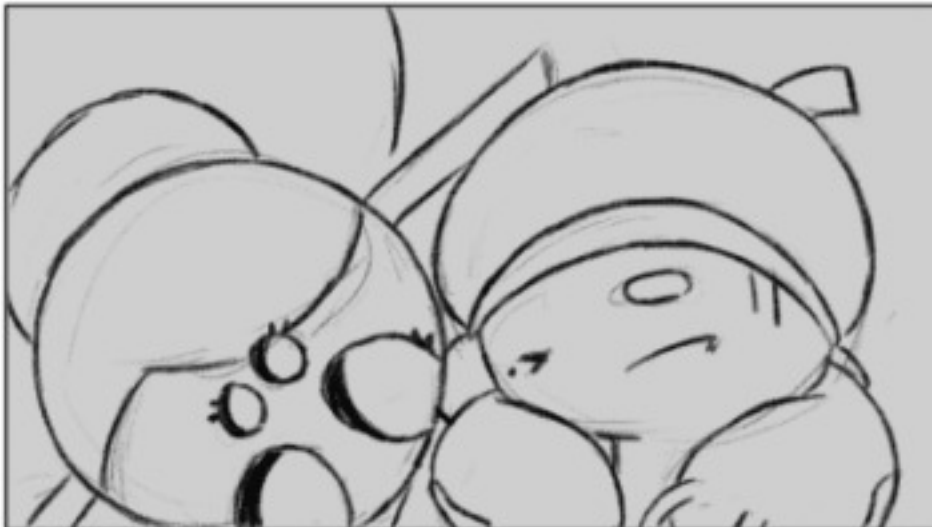
Once a blue moon...

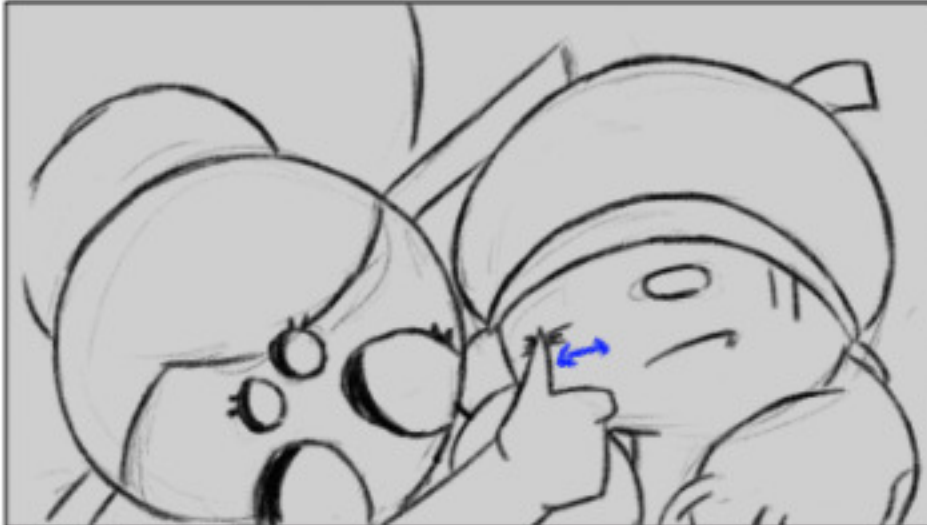
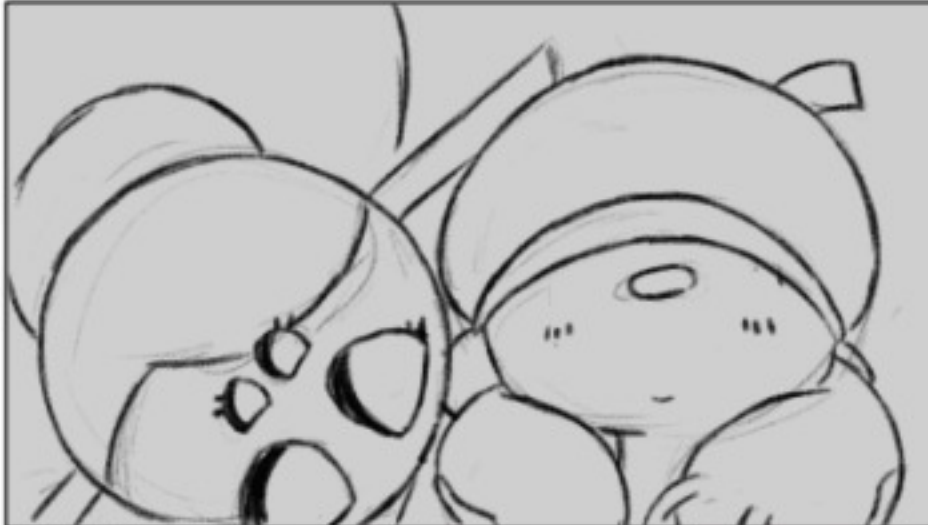
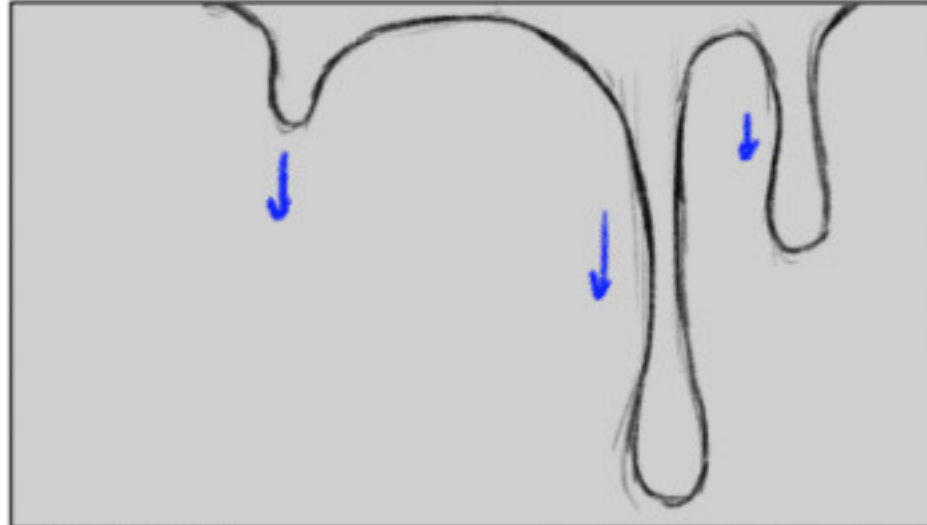
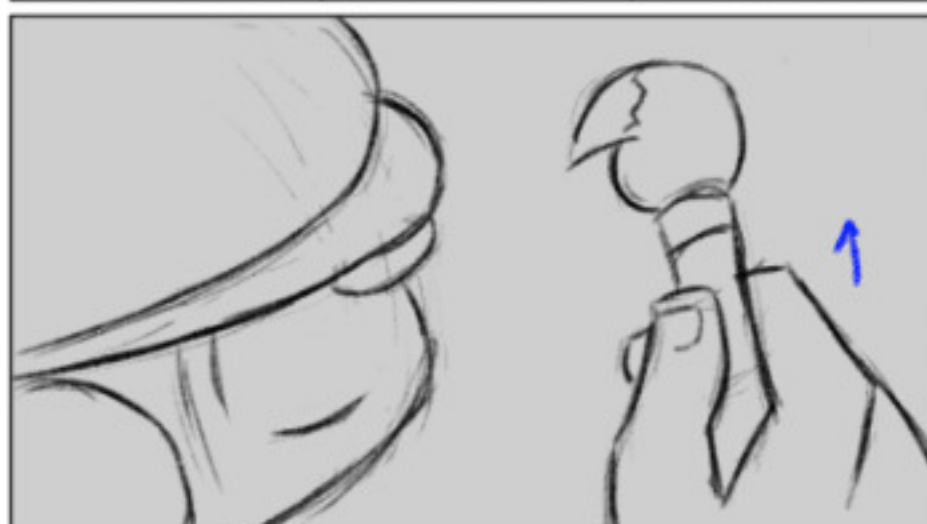
Duración

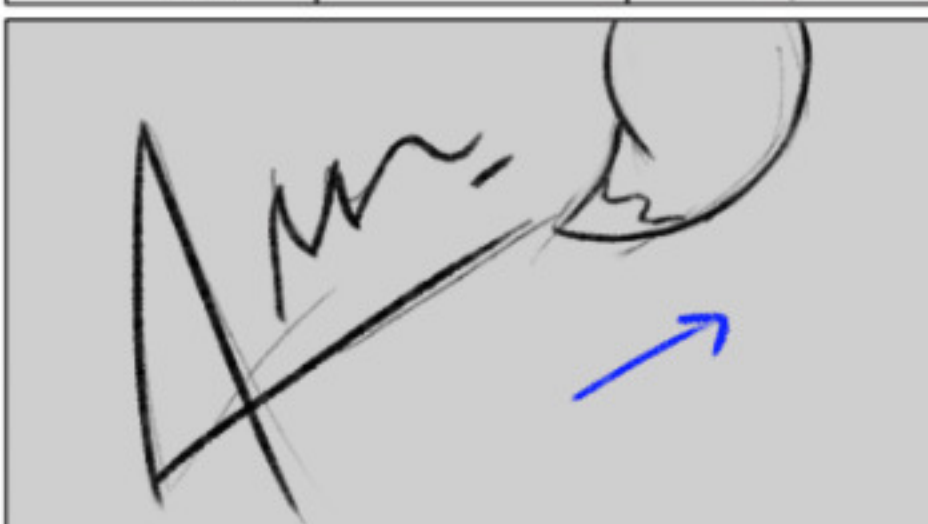
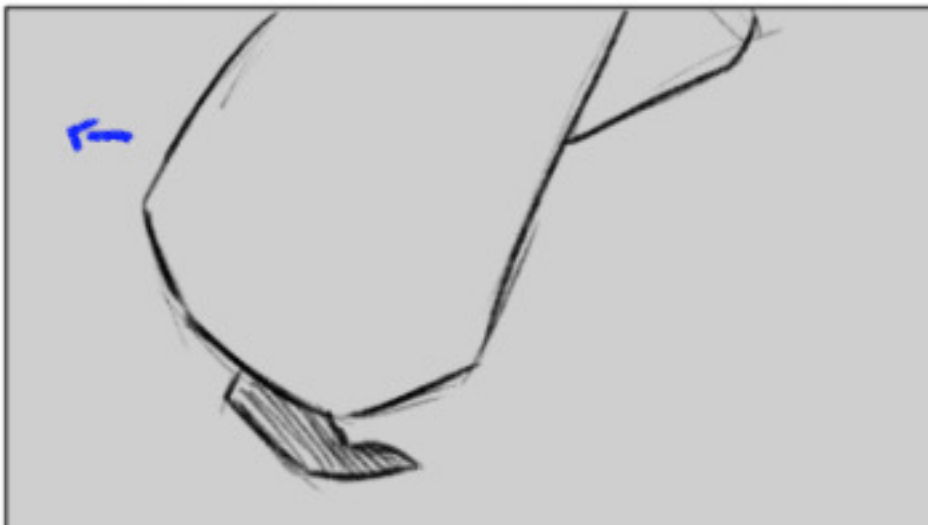
2 min 45 seg.

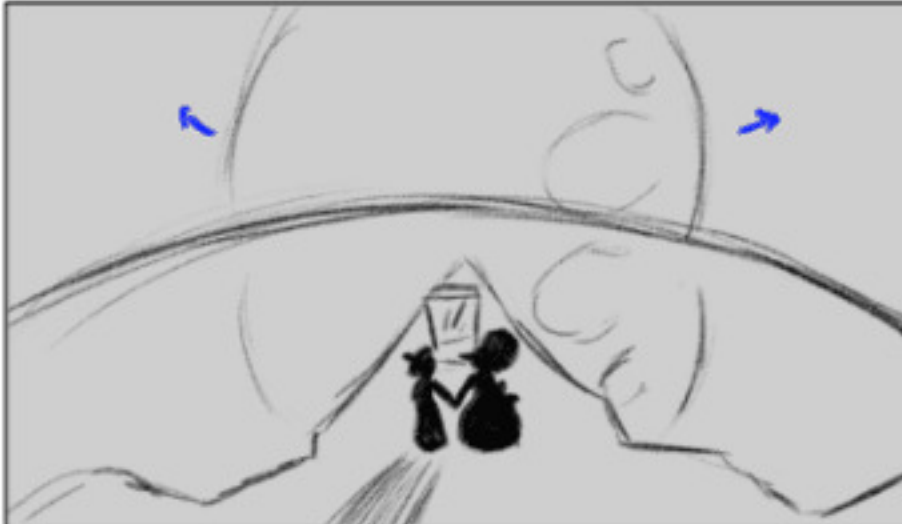
Hoja

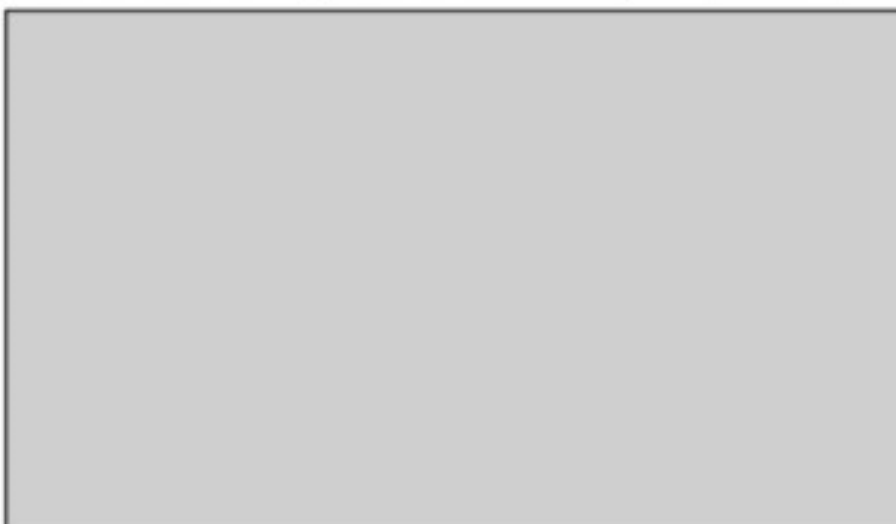
10/13

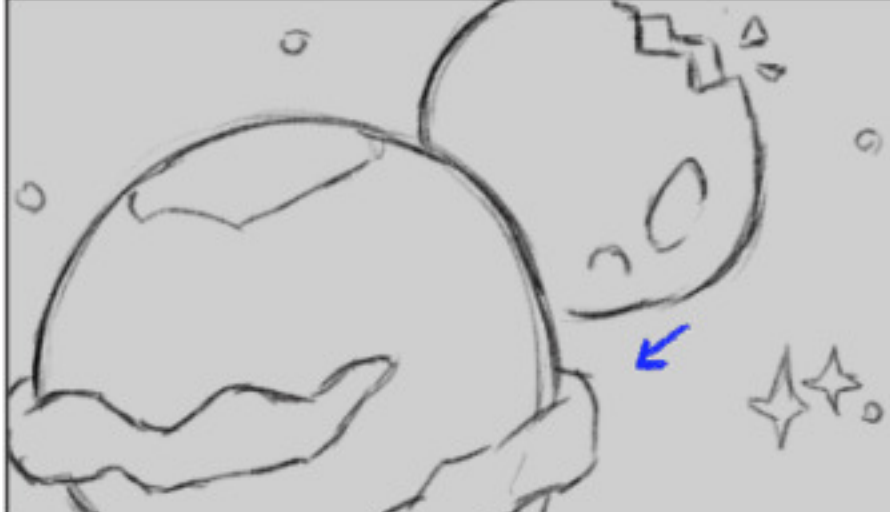
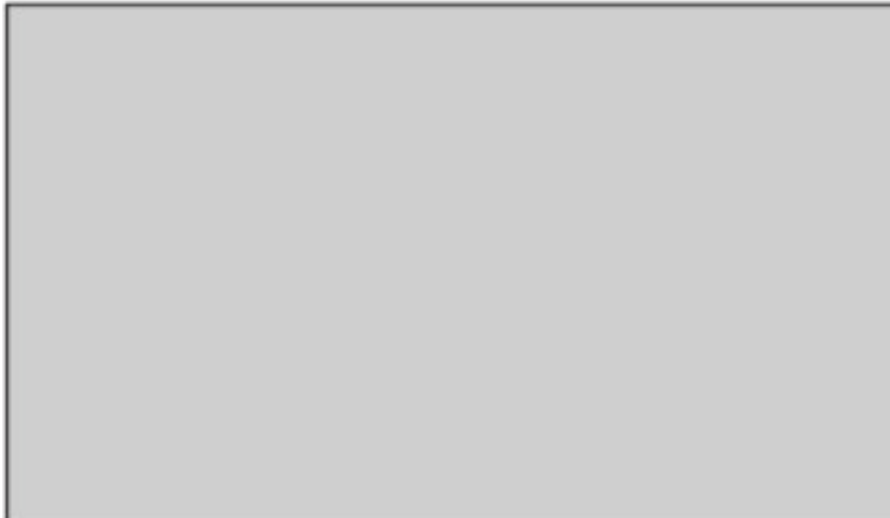
Escena: #42		Plano: PD
		
Descripción Avance de pintura		
Escena: #43	1/2	Plano: GPG
		
Descripción Fragmento cerca		
Escena: #44		Plano: PD
		
Descripción Pínel sobre pantalla Resazos de color		
Escena: #45	1/4	Plano: PP
		
Descripción Nota mancha en cara de artista		
Escena: #46	2/4	Plano: PP
		
Descripción Lame pulgar		

COCOCI USPO UNIVERSIDAD DE COLOMBIA Y ARTES CONTEMPORÁNEAS			Animación Digital			Producción	Duración	Hoja
						Once a blue moon...	2 min 45 seg.	11/13
Escena: #45	3/4	Plano: PP	Escena: #45	4/4	Plano: PP	Escena: #46		Plano: PD
								
Descripción Limpia mejilla			Descripción sonaja			Descripción Pintura gotea		
Escena: #47		Plano: GR	Escena: #48		Plano: PPP	Escena: #49		Plano: PP
								
Descripción Caen fragmentos al planeta			Descripción mima con orgullo la pintura			Descripción ofrece pincel a princesa		

COCOCI USPO UNIVERSIDAD DE COLOMBIA Y ARTES CONTEMPORÁNEAS			Animación Digital			Producción	Duración	Hoja
						Once a blue moon...	2 min 45 seg.	12/13
Escena: #50		Plano: PD	Escena: #51		Plano: PD	Escena: #52	1/2	Plano: PP
								
Descripción Ambos toman el pincel			Descripción Firman juntas			Descripción zoom		
Escena: #53	2/2	Plano: PPP	Escena: #53		Plano: PD	Escena: #54		Plano: PM
								
Descripción Artista feliz por acabar su obra			Descripción Da un paso hacia atrás			Descripción Tomadas de la mano mientras ven obra		

Escena: #55	Plano: P6
	
Descripción	
Luz se acerca sombra revela realidad	
Escena:	Plano:
	
Descripción	

Escena: 156	Plano: PG
	
Descripción	
Planeta se acerca En la luna	
Escena:	Plano:
	
Descripción	

Escena: 107	Plano: GPG
	
Descripción	
Planetas se acercan para colisionar Fade to white	
Escena:	Plano:
	
Descripción	