



UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

SOLEDAD
Producto Artístico

Daniela María Zapata Quimíz
Karla Chiriboga, Lic., Directora del proyecto de titulación

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

Quito, 21 de diciembre de 2015



UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

HOJA DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

Soledad

Daniela María Zapata Quimíz

Santiago Castellanos, Ph.D.,
Decano del Colegio de
Comunicación y Artes
Contemporáneas

Hugo Burgos, Ph.D
Coordinador de la
carrera de Animación

Karla Chiriboga, Lic.
Directora de proyecto de
titulación

Pedro Moncayo, Lic.
Jurado

Gustavo Idrovo,
Jurado

Mario Troya, MA.
Jurado

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma:

Nombre: Daniela María Zapata Quimíz

Código: 00104724

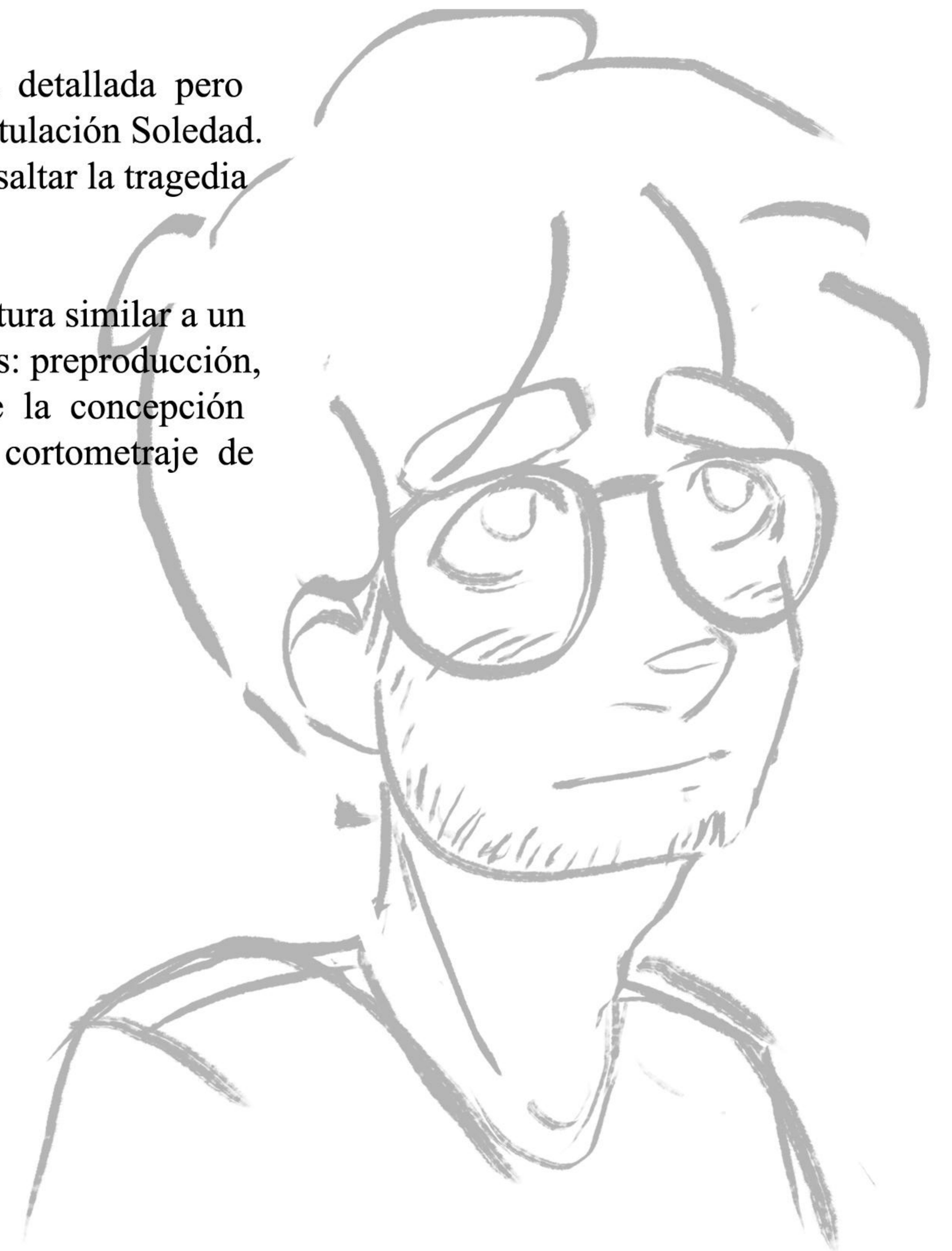
C. I.: 092664652-2

Lugar y Fecha: Quito, 21 de diciembre del 2015

Resumen

El propósito de este libro de producción es explicar de forma detallada pero concisa, los procesos involucrados en la creación del proyecto de titulación Soledad. Cortometraje animado cuya temática principal se enfoca en resaltar la tragedia de un hombre y como esta afecta su realidad.

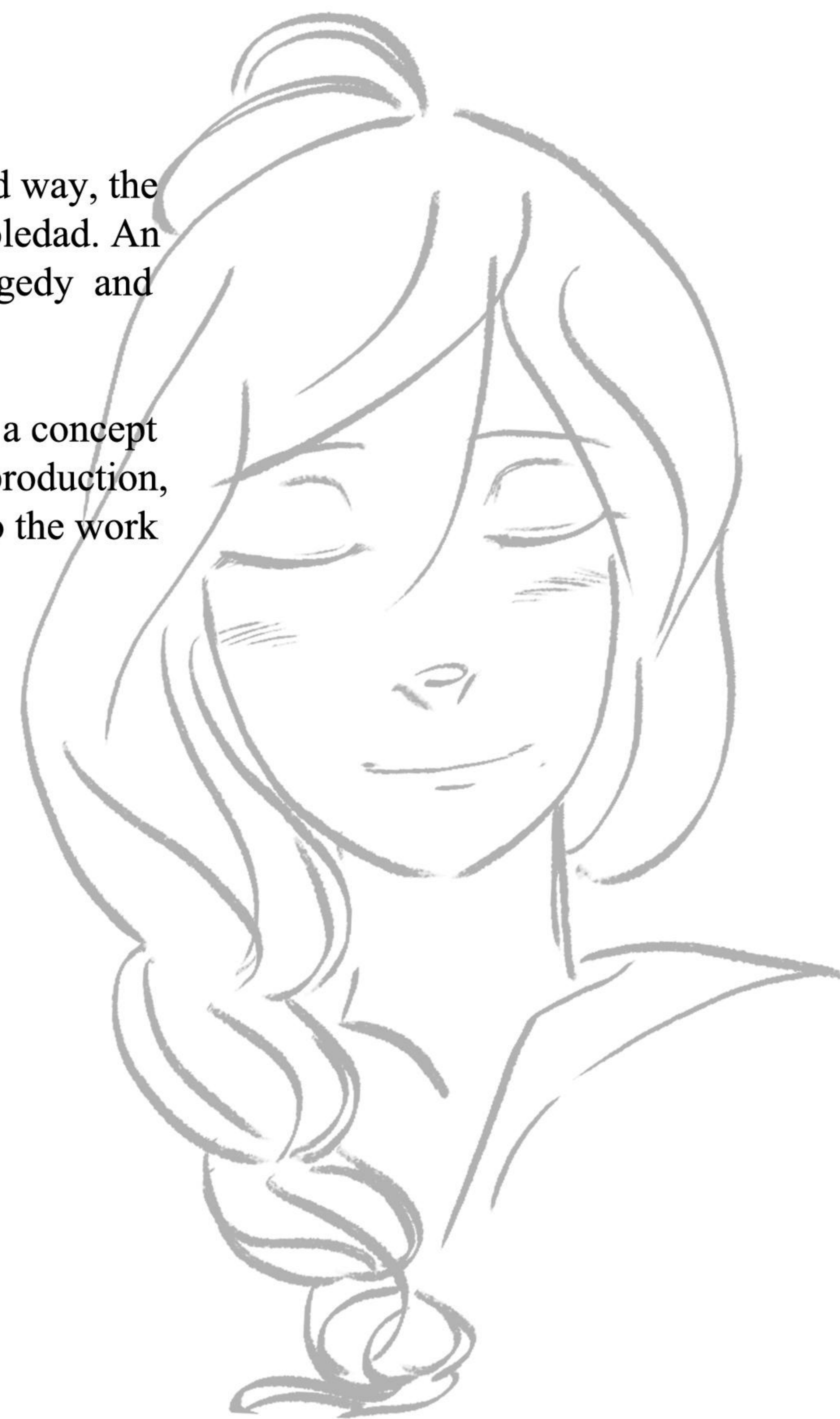
El siguiente libro de producción cuyo objetivo es emular una estructura similar a un libro de arte conceptual, se encuentra dividido en tres secciones: preproducción, producción y posproducción, las cuales guiarán al lector desde la concepción inicial del proyecto hasta la metodología de trabajo aplicada en este cortometraje de animación.



Abstract

The purpose of this production book is to explain in a detailed yet concised way, the processes that were involved in the creation of the final degree project Soledad. An animated shortfilm which main plot focuses in highlighting a man's tragedy and how this affects his reality

This production book, which objective is to emulate a similar structure as a concept art book, is divided in three sections: pre production, production and post-production, which will guide the reader from the initial conception of the project to the work methodology that was applied in this animated shortfilm.



Ficha técnica

Título del cortometraje: SOLEDAD

Sipnosis: Durante toda su vida un hombre ha pasado solo. Una noche, se levanta después de tener una pesadilla y decide dirigirse al balcón para despejar su mente de los recuerdos de su solitaria infancia. Estando ahí comienza a recordar que no está solo ya que lo acompaña Soledad. Recuerdos de tiempos felices en los que su esposa Soledad lo acompañaba: su boda, sus primeras citas y el momento en que la conoció. Cuando sus memorias terminan, dirige su mirada hacía su cama, en donde encuentra a su esposa dormida, se acerca para acariciarla; sin embargo, mientras lo hace, llega a la conclusión de que Soledad no existe, al menos no de la forma en que él quisiera.

Guión: Daniela Zapata

Dirección de animación: Daniela Zapata

Duración: 3'30''

Técnica: Animación digital 2D

Formato: HDTV (3940x2160)

Fecha de producción: Diciembre 2015

Dirección de tesis: Karla Chiriboga





Tabla de Contenido

Introducción 9

Idea Inicial 10

Proceso de Investigación 11

Desarrollo de Guión 12

Preproducción 15

Proceso de construcción

de Personajes 15

Desarrollo de Backgrounds 21

Construcción de Guión

visual 24

Cronograma de Producción 26

Producción 27

Proceso de Producción 27

Post-producción

Proceso de Post-producción 30

Conclusión 32

Bibliografía 33



Introducción

El objetivo de una producción animada es, usualmente, que el espectador se quede maravillado por lo que se le es presentado en pantalla. Universos fantásticos y personajes con historias conmovedoras que lo sumerjan en sus mundos y, queden grabados en su memoria. Sin embargo, antes de salir en pantalla, un cortometraje o largometraje animado era una simple idea; y, para que esta idea tome forma y pueda producirse adecuadamente pasa por una fase creativa en la cual la imaginación no tiene límites.

Con el cortometraje animado Soledad, se buscaba ahondar y enfocarse mayormente en este proceso creativo y de esta manera realizar un corto que a pesar de tener pocas animaciones; posea personajes que puedan transmitir a la audiencia cada una de sus emociones; como también fondos, que con su cromática y estilo gráfico dejen maravillado al espectador.



Preproducción

El primer paso para comenzar el desarrollo de un cortometraje animado es la etapa de preproducción. Dentro de esta, se llevan a cabo todos los procesos creativos e ideas que luego darán vida a la historia; tales como: la escritura del guión, la planeación del storyboard y el diseño tanto de personajes como de fondos.

Idea Inicial

La idea inicial del corto y sobre que iba a tratar comenzó a formarse en el tercer semestre de la carrera de animación digital.

En la clase de guión, como parte de uno de los ejercicios de escritura, se requirió escribir un pequeño relato inspirado en el familiar más peculiar de otro compañero de clases, así fue como surgió Soledad. La historia tomó un rumbo diferente, con un tono un poco más dramático y psicológico en comparación con la persona y la anécdota en la que está inspirado.

Se tomó de igual manera una pequeña inspiración de el cuento el pañuelo azul, de la escritora ecuatoriana, María del Carmen Garcés. Este narra la historia de una señora entrada en años, la cual sueña con un amor que quizás nunca existió; para poder lidiar con la rutina, con la soledad y con el hecho de que nunca pudo conocer el amor de un hombre.

Proceso de Investigación

La psicóloga Kendra Cherry (2015) explica que, aunque a la soledad se la asocia comúnmente con un estado de físico y social, esta es más un estado mental. Las personas solitarias se sienten vacías y no deseadas y, a pesar de que desean tener contacto humano, su estado mental y las trabas que ellos mismos se autoimponen hacen que establecer conexiones con otras personas sea muy difícil. En base a esta premisa, en el que una persona solitaria busca y ansía el contacto con otras personas sin poder lograrlo, surge el contexto del cortometraje y la pregunta de cómo una persona en esta situación, lidia con la depresión y realidad de su estado.

Al inicio se quería realizar un corto ambientado en épocas pasadas, las opciones fluctuaban entre los años de 1800 hasta la época de los 50. Se tomó una gran cantidad de referencias de ambas y a la final se decidió que el corto se daría en una época atemporal influenciada a su manera con estas dos etapas de la historia. Como inspiración, también se tomaron películas de géneros thriller y de suspenso como: Shutter Island (2010) de Martin Scorsese, y Stay (2005) dirigida por Marc Foster y escrita por David Benioff. En ambas películas el protagonista pierde la noción de lo real y de lo imaginario, y crea su propia versión distorsionada de la realidad.

Como inspiración, también se tomaron películas de género thriller y de suspenso como: Shutter Island (2010) de Martin Scorsese, y Stay (2005) dirigida por Marc Foster y escrita por David Benioff. En ambas películas el protagonista pierde la noción de lo real y de lo imaginario, y crea su propia versión distorsionada de la realidad.

En cuanto a animación se tomaron referencias de dos grandes cortos realizados por estudiantes de la escuela de animación francesa Gobelins: In between y One day. Estos dos cortos tratan sobre la dificultad y el deseo de socializar y hacer conexiones humanas. Sin embargo; Albatross, cortometraje animado por Tal Rachmin fue de gran ayuda para saber en qué dirección visual sería contada la historia, ya que desde un inicio se tenía la idea de producir un corto con pocas animaciones que sin embargo posea personajes y fondos diseñados con gran calidad y detalle, características que este gran corto posee.



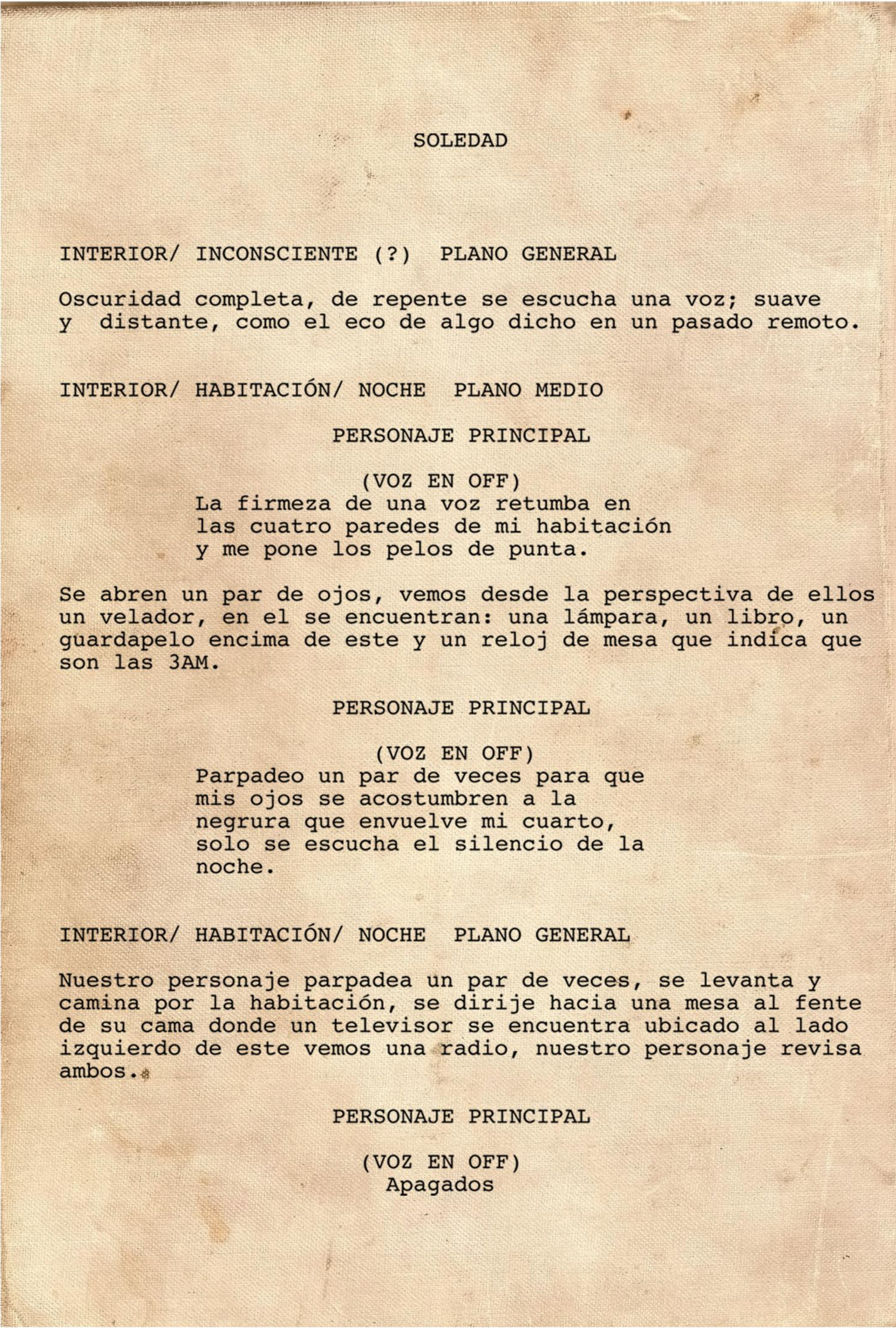
Albatross (2013). Tal Rachmin.

Desarrollo del Guión

Desde un inicio se tuvo la idea de convertir aquél pequeño relato de la clase de guión en el proyecto final de la carrera, por lo tanto solo quedaba la tarea de adaptar el cuento en un guión que sirviera de núcleo para el storyboard. Se realizaron varios borradores a partir del cuento. En este proceso se decidió poner una voz en off, perteneciente al personaje principal ya que el cuento original estaba narrado en primera persona y se quería mantener esta característica. Sin embargo, luego esta narración en off fue eliminada.

Al tratarse de un corto en su mayor parte psicológico, el conflicto de la historia es interno al protagonista. Sus miedos, su tristeza, sus esperanzas incluso y principalmente su soledad se ven reflejados y proyectados en un ser que potencialmente no existe. Mencionado esto se debe acotar; que, sin embargo también se quería lograr cierta confusión el espectador y que este llegue a sus propias conclusiones de lo que esta pasando en la historia.

En cuanto a la resolución del conflicto, se quería llegar de la misma forma a una resolución interna. El protagonista acepta su soledad, ya sea esta darse cuenta de su realidad y vivir en soledad, tanto como seguir viviendo su fantasía y de igual manera vivir con su soledad.



SOLEDAD

INTERIOR/ INCONSCIENTE (?) PLANO GENERAL

Oscuridad completa, de repente se escucha una voz; suave y distante, como el eco de algo dicho en un pasado remoto.

INTERIOR/ HABITACIÓN/ NOCHE PLANO MEDIO

PERSONAJE PRINCIPAL

(VOZ EN OFF)

La firmeza de una voz retumba en las cuatro paredes de mi habitación y me pone los pelos de punta.

Se abren un par de ojos, vemos desde la perspectiva de ellos un velador, en el se encuentran: una lámpara, un libro, un guardapelo encima de este y un reloj de mesa que indica que son las 3AM.

PERSONAJE PRINCIPAL

(VOZ EN OFF)

Parpadeo un par de veces para que mis ojos se acostumbren a la negrura que envuelve mi cuarto, solo se escucha el silencio de la noche.

INTERIOR/ HABITACIÓN/ NOCHE PLANO GENERAL

Nuestro personaje parpadea un par de veces, se levanta y camina por la habitación, se dirige hacia una mesa al fente de su cama donde un televisor se encuentra ubicado al lado izquierdo de este vemos una radio, nuestro personaje revisa ambos.

PERSONAJE PRINCIPAL

(VOZ EN OFF)

Apagados

INTERIOR/ HABITACIÓN/ NOCHE PLANO AMERICANO

Con cautela, se dirige hacia la única ventana de su cuarto.

INTERIOR/ HABITACIÓN/ NOCHE PLANO MEDIO CORTO

En la ventana

PERSONAJE PRINCIPAL

(VOZ EN OFF)

Oscuridad, oscuridad siempre tan solo oscuridad, tanto de día como de noche; ningún alma que pueda ser la dueña de aquella voz.

EXTERIOR/FLASHBACK/PRADO PLANO MEDIO

Mujer esta de espaldas, se gira lentamente; el viento sacude su cabello hacia su cara, por lo tanto no es visible.

INTERIOR/ HABITACIÓN/ NOCHE PLANO MEDIO CORTO

En la ventana.

PERSONAJE PRINCIPAL

(VOZ EN OFF)

De repente recuerdo a quien pueden pertenecer aquellas palabras, hay alguien más a parte de mí en la habitación: Soledad.

INTERIOR/ HABITACIÓN/ NOCHE PLANO AMERICANO

Nuestro personaje se gira en dirección a donde se encuentra su cama

PERSONAJE PRINCIPAL

(VOZ EN OFF)

No, no me refiero a la carencia de compañía ni mucho menos, aunque admito que aquel sustantivo había sido mi compañero hasta que ella apareció tres años atrás, mi esposa, Soledad.

INTERIOR/ HABITACIÓN/ NOCHE PLANO GENERAL

Todo parece ser parte de una realidad que no es mía, quizás por eso la he olvidado momentos atrás, me siento culpable.

El personaje se acerca hacia soledad, que se encuentra en la cama dormida, su cuerpo de lado envuelto casi por completamente por las sábanas; solo sus ojos y su nariz son visibles.

INTERIOR/ HABITACIÓN/ NOCHE PLANO AMERICANO

Nuestro personaje se arrodilla en el suelo, al lado de soledad.

PERSONAJE PRINCIPAL

(VOZ EN OFF)

su respiración monótona y relajada apenas es perceptible a mi oído. Solo llevamos dos días viviendo juntos.

EXTERIOR/CAMPO/FLASHBACK GRAN PLANO GENERAL

Una boda se esta llevando a cabo.

EXTERIOR/CAMPO/FLASHBACK PLANO GENERAL O MEDIO

Soledad se dirige al altar, mientras nuestro personaje la espera.

INTERIOR/ HABITACIÓN/ NOCHE PLANO MEDIO

Nuestro personaje contempla a Soledad mientras alza su mano con intención de acariciar su cara, se detiene antes de llegar a su rostro, titubea, cierra su mano.

PERSONAJE PRINCIPAL

(VOZ EN OFF)

Todavía no me acostumbro a su presencia, a levantarme y encontrarla a mi lado; a veces pienso que lo más probable es que solo este soñando, un sueño dulce y a la vez cruel; en el que se me permite amar y ser amado.

INTERIOR/ HABITACIÓN/ NOCHE PRIMER PLANO

Soledad frunce el seño levemente y se acurruca un poco más con las sábanas.

INTERIOR/ HABITACIÓN/ NOCHE PLANO MEDIO CORTO

Nuestro personaje sonrie levemente.

PERSONAJE PRINCIPAL

(VOZ EN OFF)

¡Que extraña manera de dormir!

Soledad no es como ninguna otra chica que haya conocido.

SOLEDAD

- Te Amo -

INTERIOR/ HABITACIÓN/ NOCHE PLANO MEDIO

Nuestro personaje se sorprende, dirige su mirada hacia el rostro de Soledad, quién ha abierto los ojos, jala un poco la sábana para descubrir su boca y sonrie. Nuestro personaje sonrie de vuelta y despues rie silenciosa y suavemente.

PERSONAJE PRINCIPAL

(VOZ EN OFF)

Existen tantas cosas que no conozco aún de ella pero tengo toda una vida para descubrirlo, aquel pensamiento me llena de felicidad.

Nuestro personaje suspira.

INTERIOR/ HABITACIÓN/ NOCHE PLANO AMERICANO

luego se levanta lentamente del suelo, se dirige hacia su lado de la cama, entra en ella y se recuesta a lado de soledad

INTERIOR/ HABITACIÓN/ NOCHE RPIMER PLANO

Nuestro personaje dirige su mano hacia el rostro de soledad para apartar un mechon de cabello de su cara. Nuestro personaje sonrie de nuevo, esta vez su sonrisa es triste, nostálgica.

(CONTINUED)

PERSONAJE PRINCIPAL

(VOZ EN OFF)

Sonrío de nuevo, mas no de felicidad sino de dolor, es un sueño, tiene que serlo.

INTERIOR/ HABITACIÓN/ NOCHE PLANO DETALLE

Nuestro personaje cierra los ojos.

INTERIOR/ HABITACIÓN/ NOCHE PLANO MEDIO

Por la ventana y a través de las cortinas se escucha un sonido de pájaros trinando.

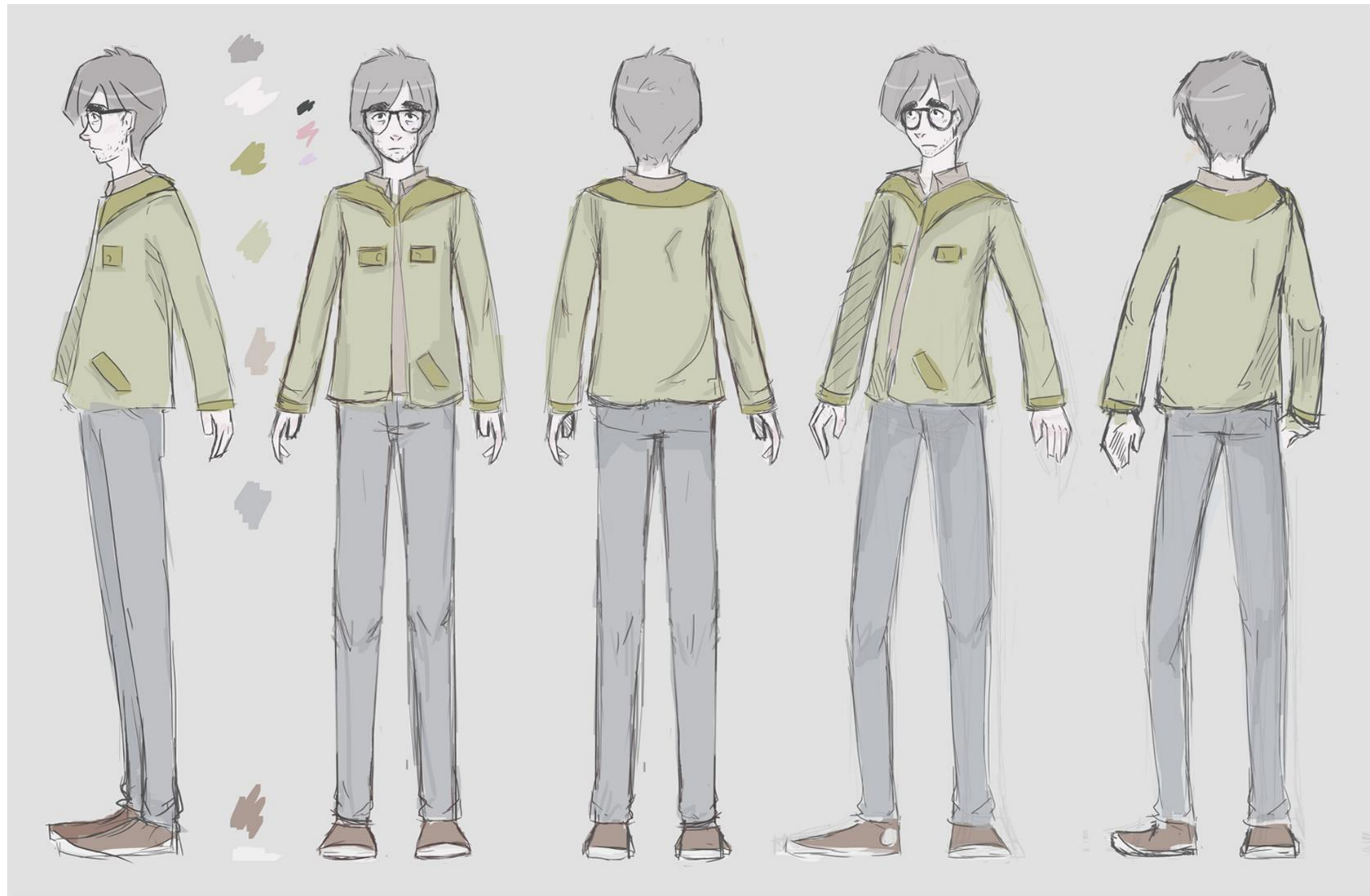
PERSONAJE PRINCIPAL

(VOZ EN OFF)

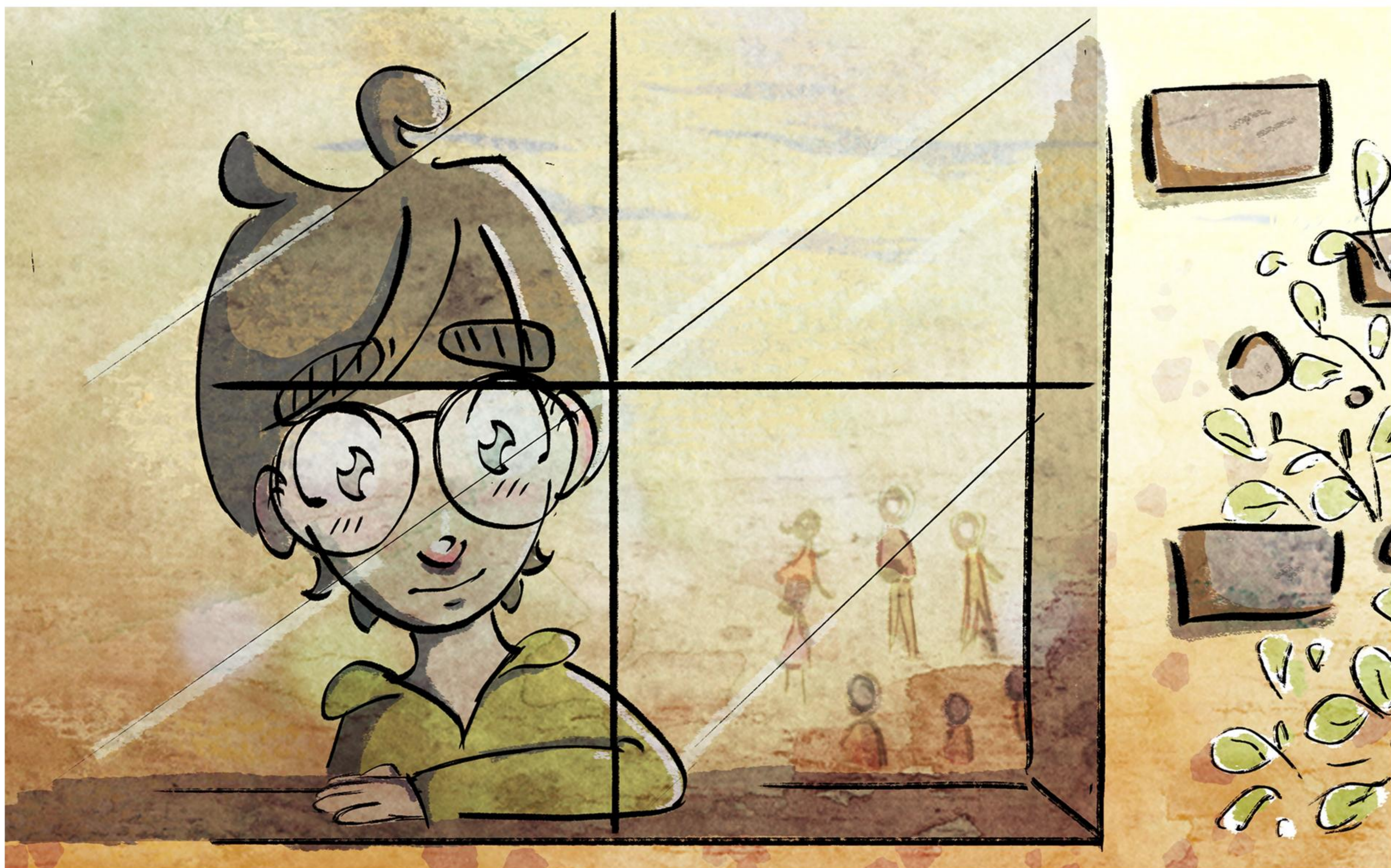
muy pronto va a amanecer y encontrare junto a mí a mi soledad; la persona, el sustantivo; solo el amanecer lo revelara.

Proceso de construcción de personajes

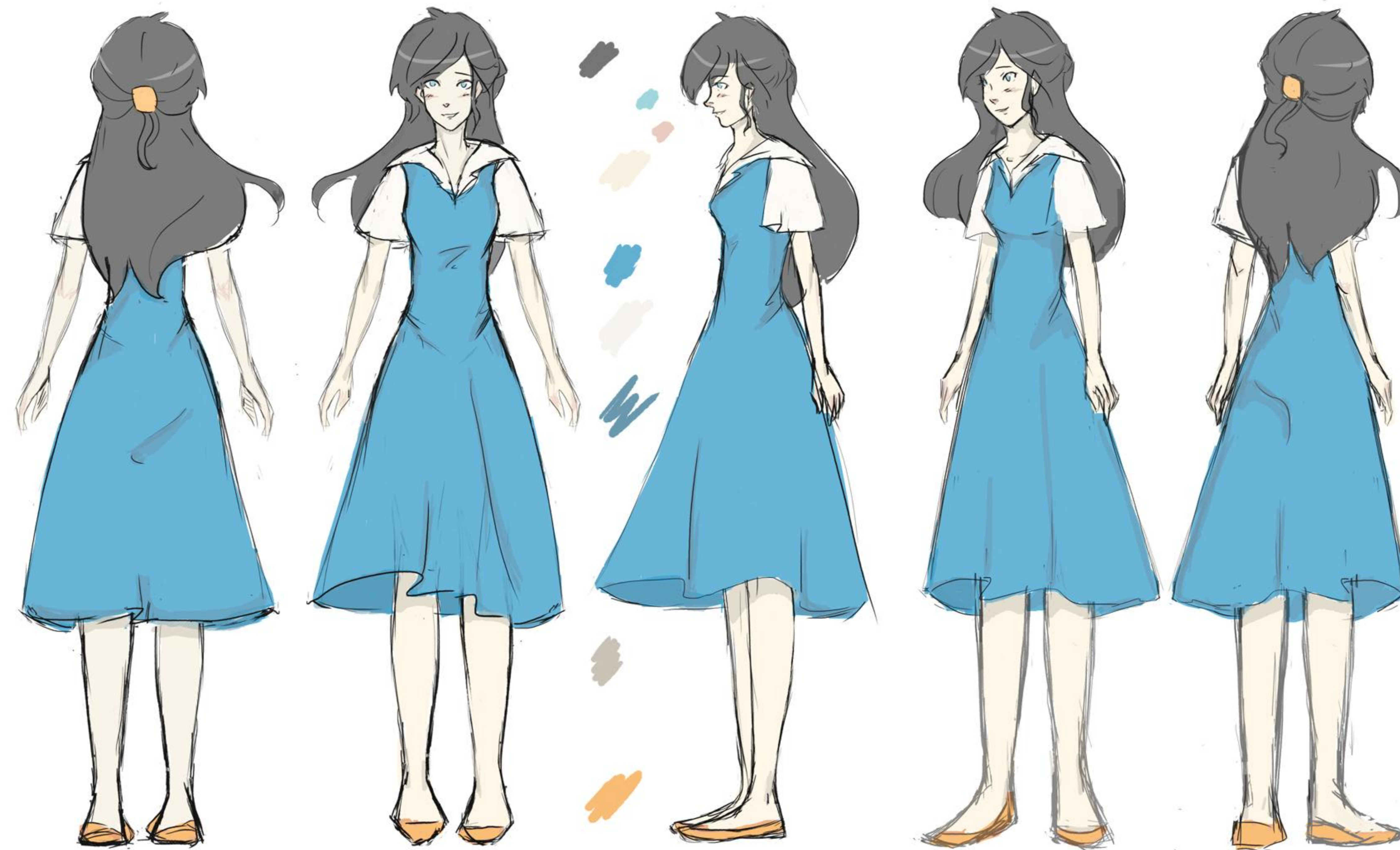
(características, pruebas de color.)



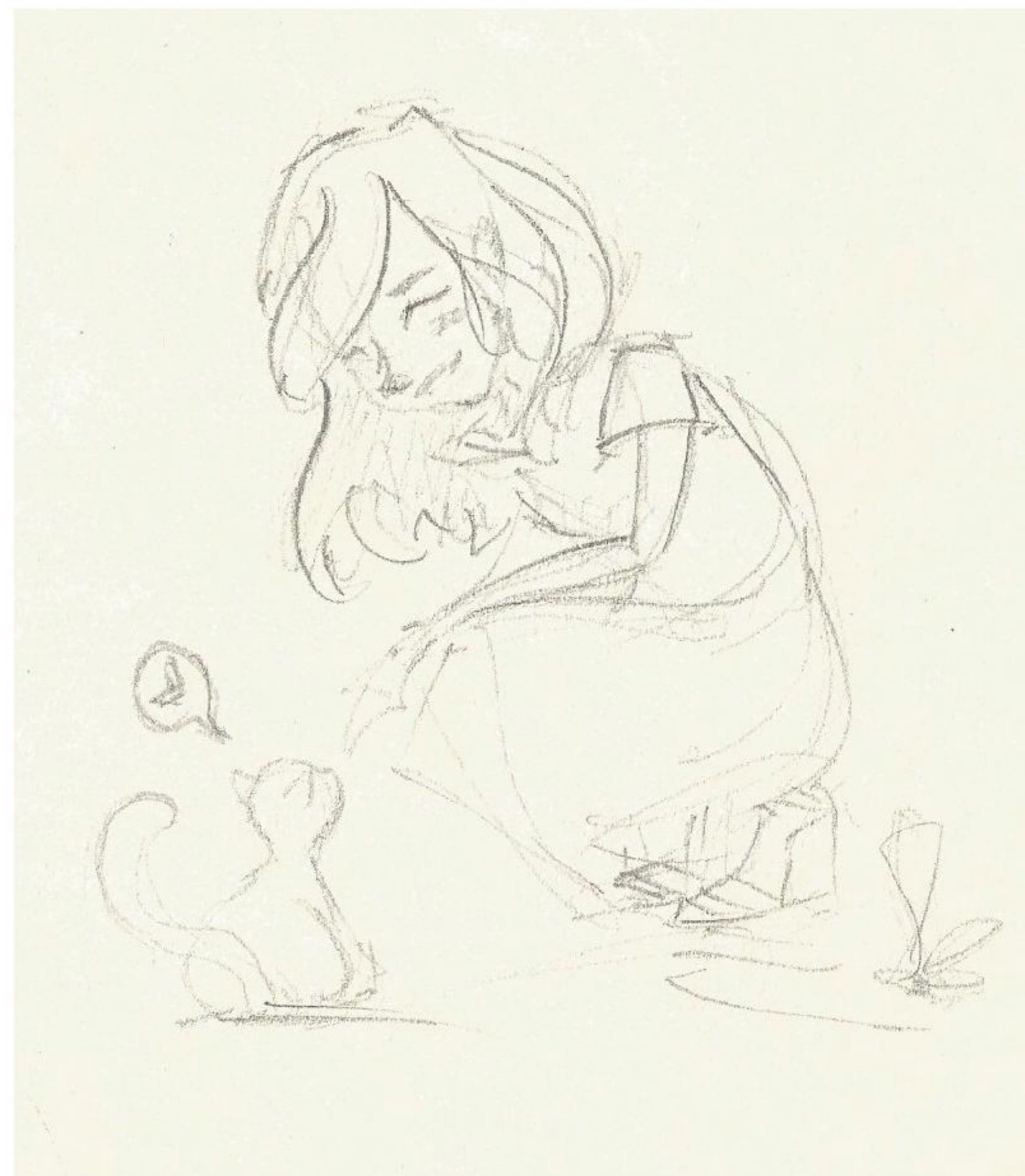
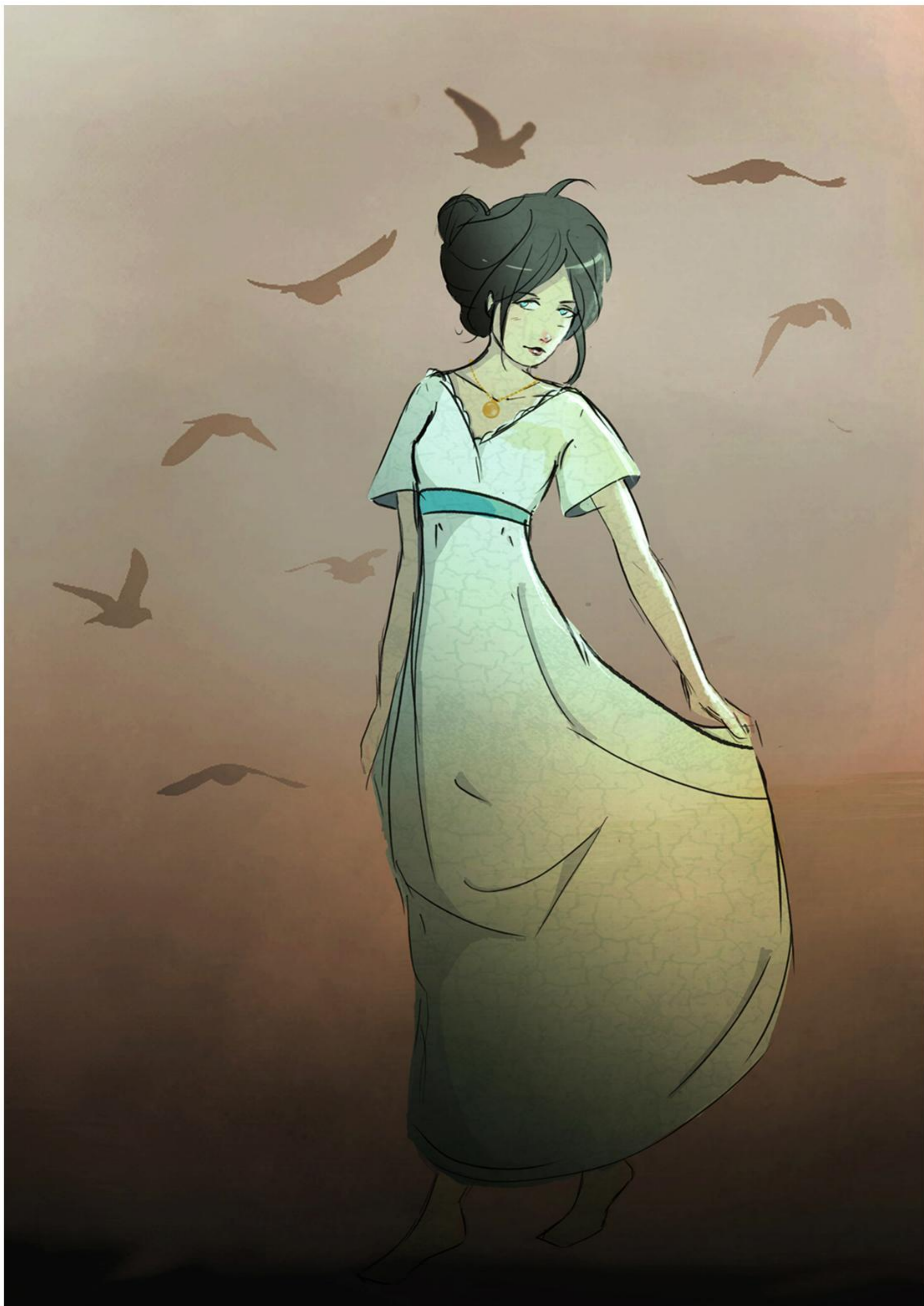
Con respecto al personaje principal siempre se tuvo una idea clara de como iba a ser. Ya que prácticamente había pasado toda su vida solo, sus mayores rasgos con respecto a su personalidad serían su timidez e introversión. En cuanto al aspecto físico, se quería lograr una apariencia un tanto infantil; ingenua y tierna. Por esta razón se decidió usar una línea redondeada que proyectara estos atributos en el personaje, así como que usara accesorios como lentes de armazón, que no solo servirían para reforzar su aspecto redondeado sino que también ayudarían a su personalidad, debido a que usaría estos lentes como una barrera en la cual también podría ocultarse.







Haciendo uso de esta misma psicología de formas, con el personaje de Soledad se recurrió a usar un estilo y diseño un poco más alargado; no en extremo, pero agregarle características físicas sutiles que pongan en evidencia las diferencias en personalidad entre ambos personajes; como que posea ojos ligeramente alargados hacia arriba y una quijada más triangular.

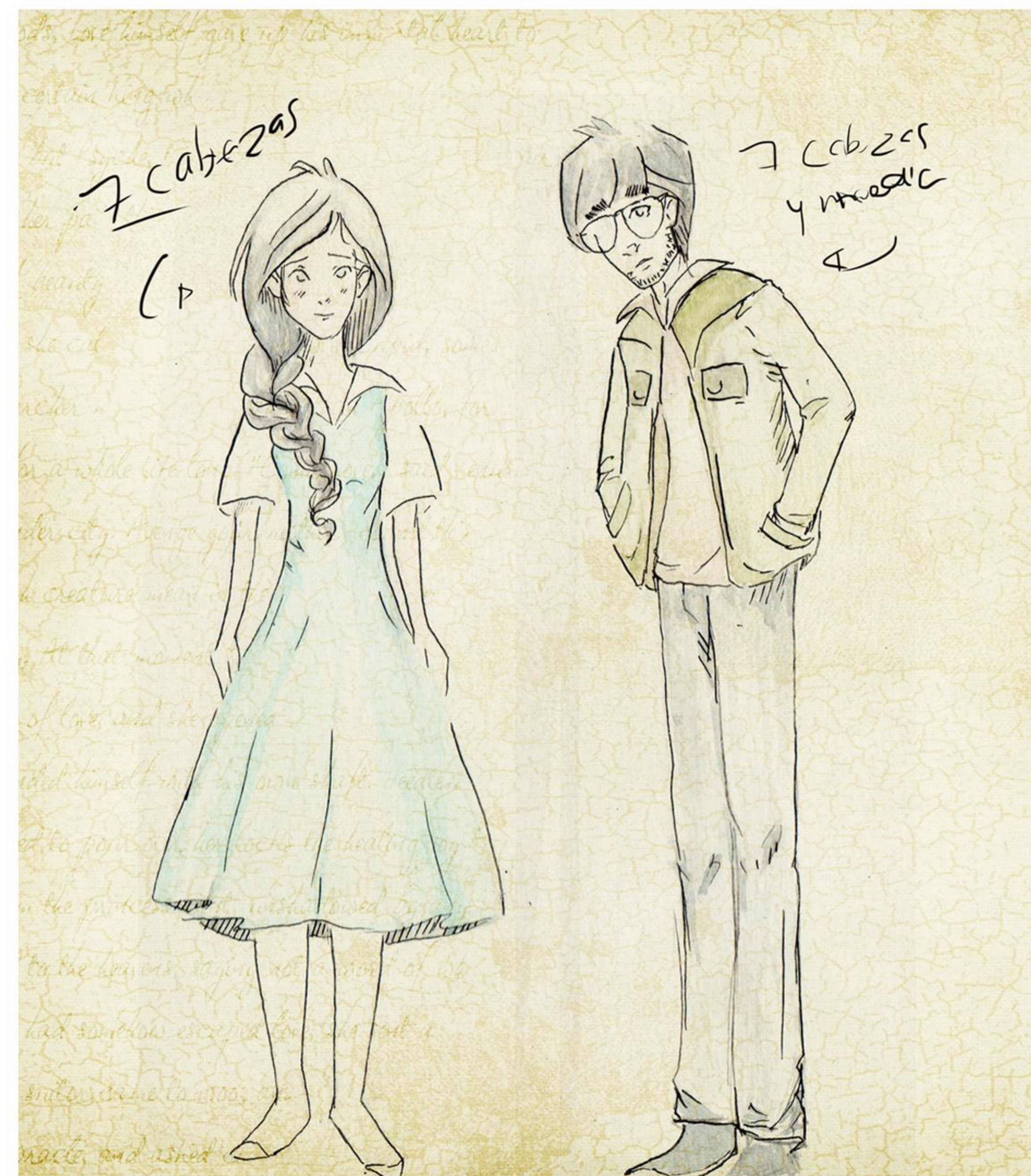




El personaje de Soledad, al ser un proyección del protagonista guarda rasgos de su personalidad tímida, sin embargo es al mismo tiempo su opuesto; todo lo que el desearía ser y no es. Soledad es vivaz, confiada, optimista, extrovertida, valiente; jamás tiene miedo de expresar lo que siente y piensa.



Los colores de ambos personajes se decidieron con esta misma línea de pensamiento. Soledad es luz y al igual que la luz misma, no es real. Se escogieron colores vibrantes y complementarios: ojos y vestido de color cian con un toque de naranja para sus zapatos. Su contrario, el protagonista, debía ser todo lo opuesto; por lo consiguiente se decidió por usar colores apagados y desaturados: verde oscuro y gris.

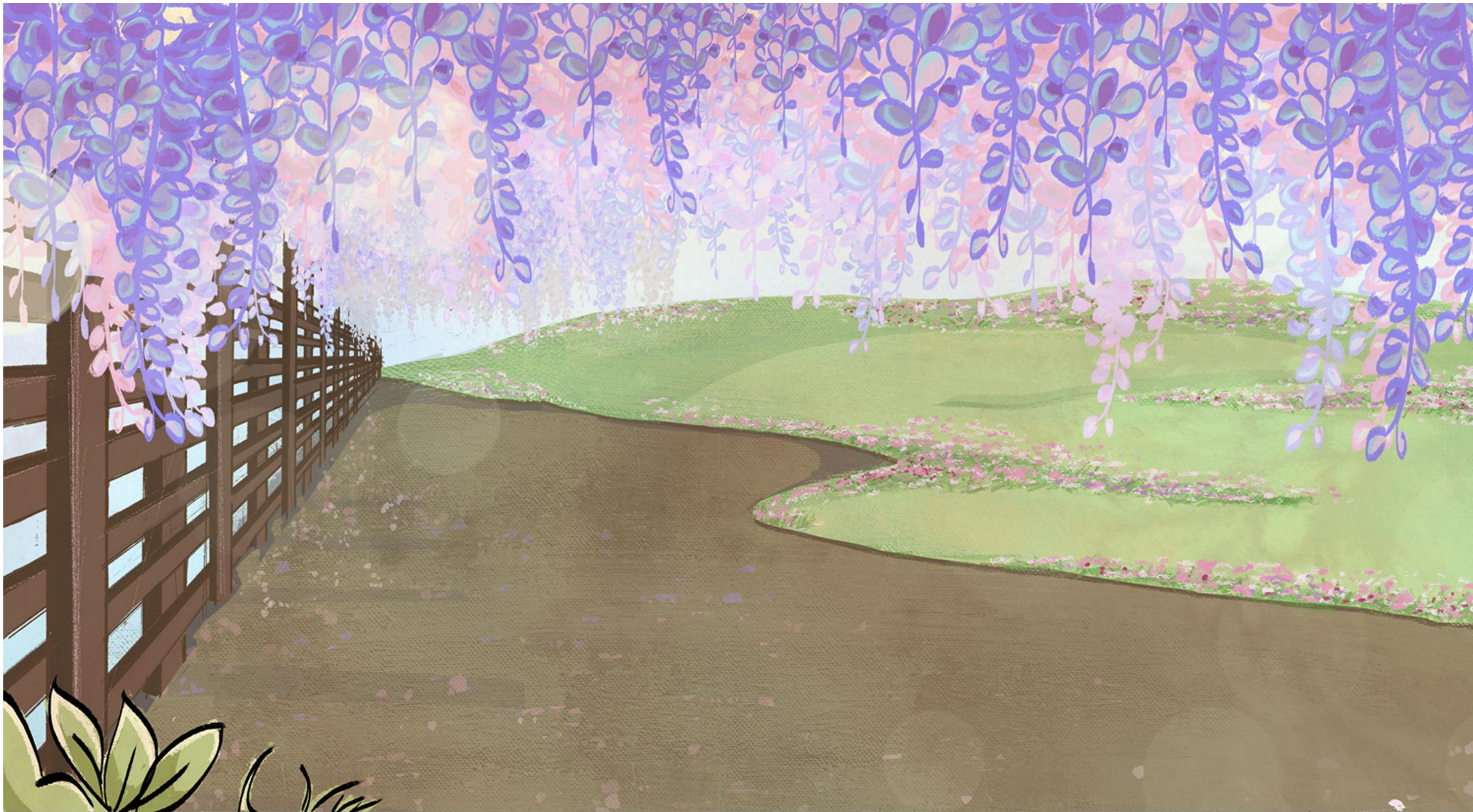


Desarrollo de Backgrounds



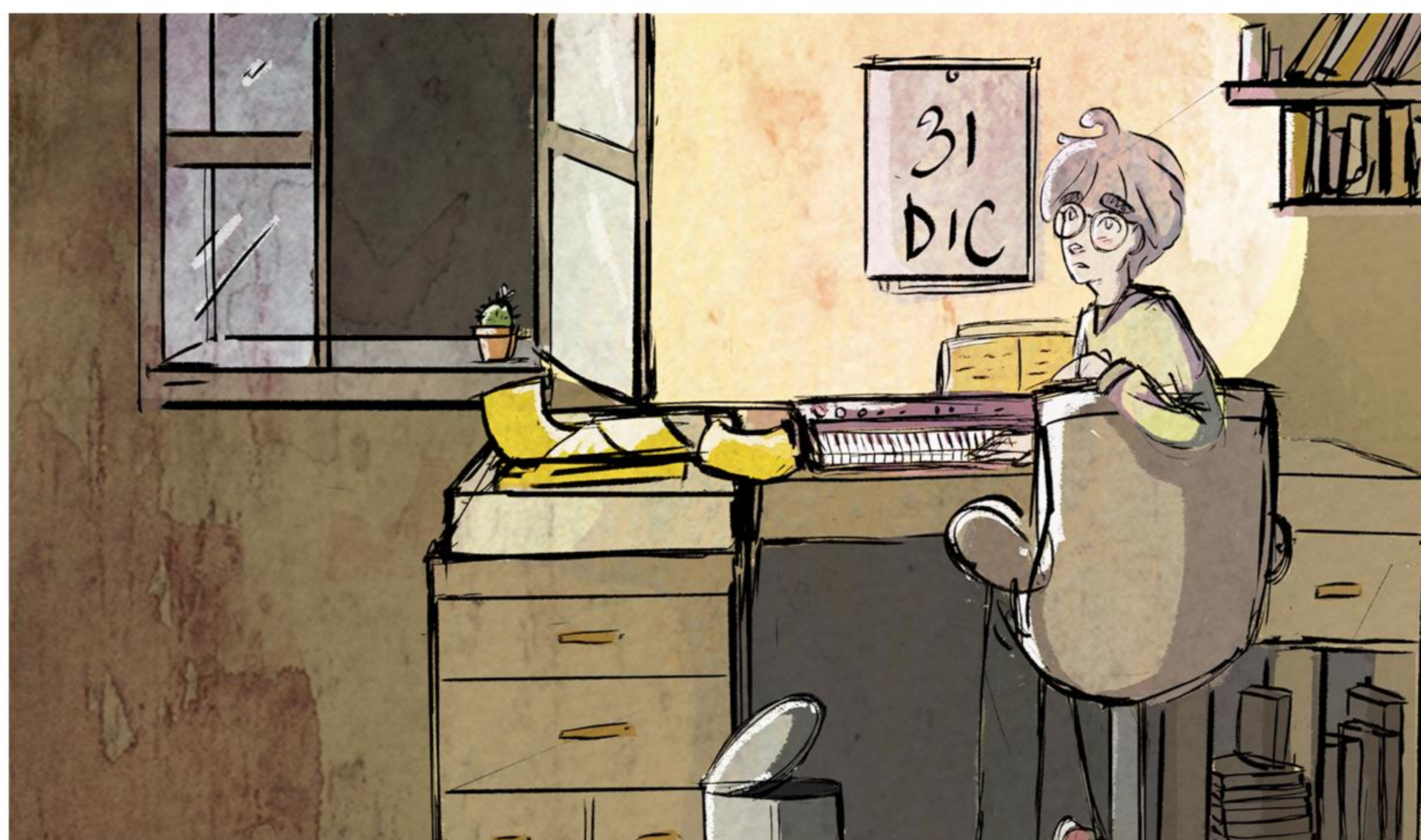
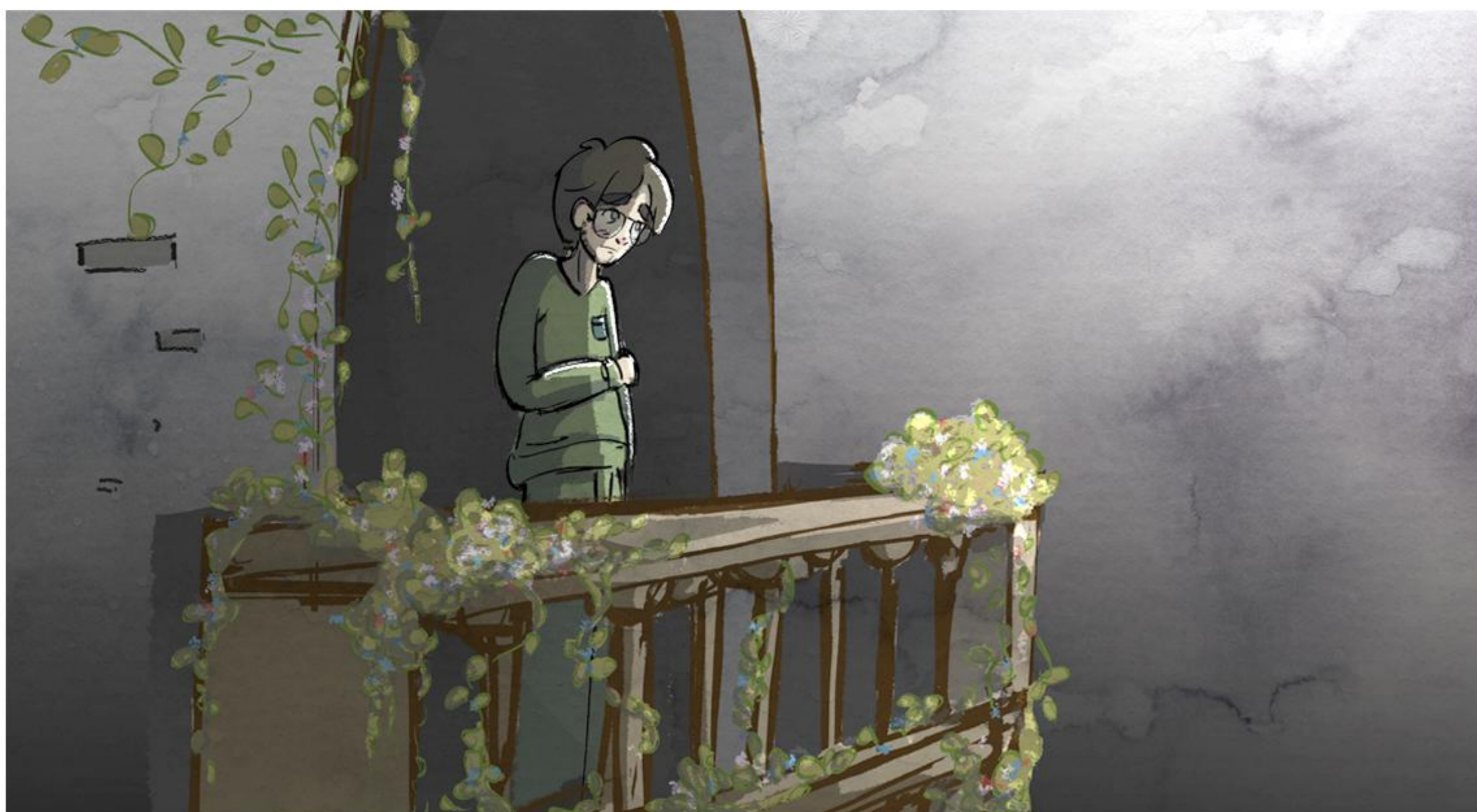
Los fondos del corto están diseñados con el mismo concepto de los personajes, y cada uno trata de reflejar a los dos protagonistas de la historia. Se podría decir que solo existen dos grandes escenarios principales: la realidad, perteneciente al personaje del chico, sería un cuarto: sobrio y oscuro. Y lo fantástico, perteneciente a Soledad: un parque; lleno de colores y vida.

En un inicio, se tenía la idea de utilizar como técnica para realizar los fondos a la acuarela, debido a su sutileza y delicadeza se tenía la certeza de que era la técnica indicada para acompañar el diseño de personajes. Sin embargo, en vez de hacerlo tradicionalmente se optó por crear la ilusión de esta técnica usando texturas de acuarelas sobre las escenas.

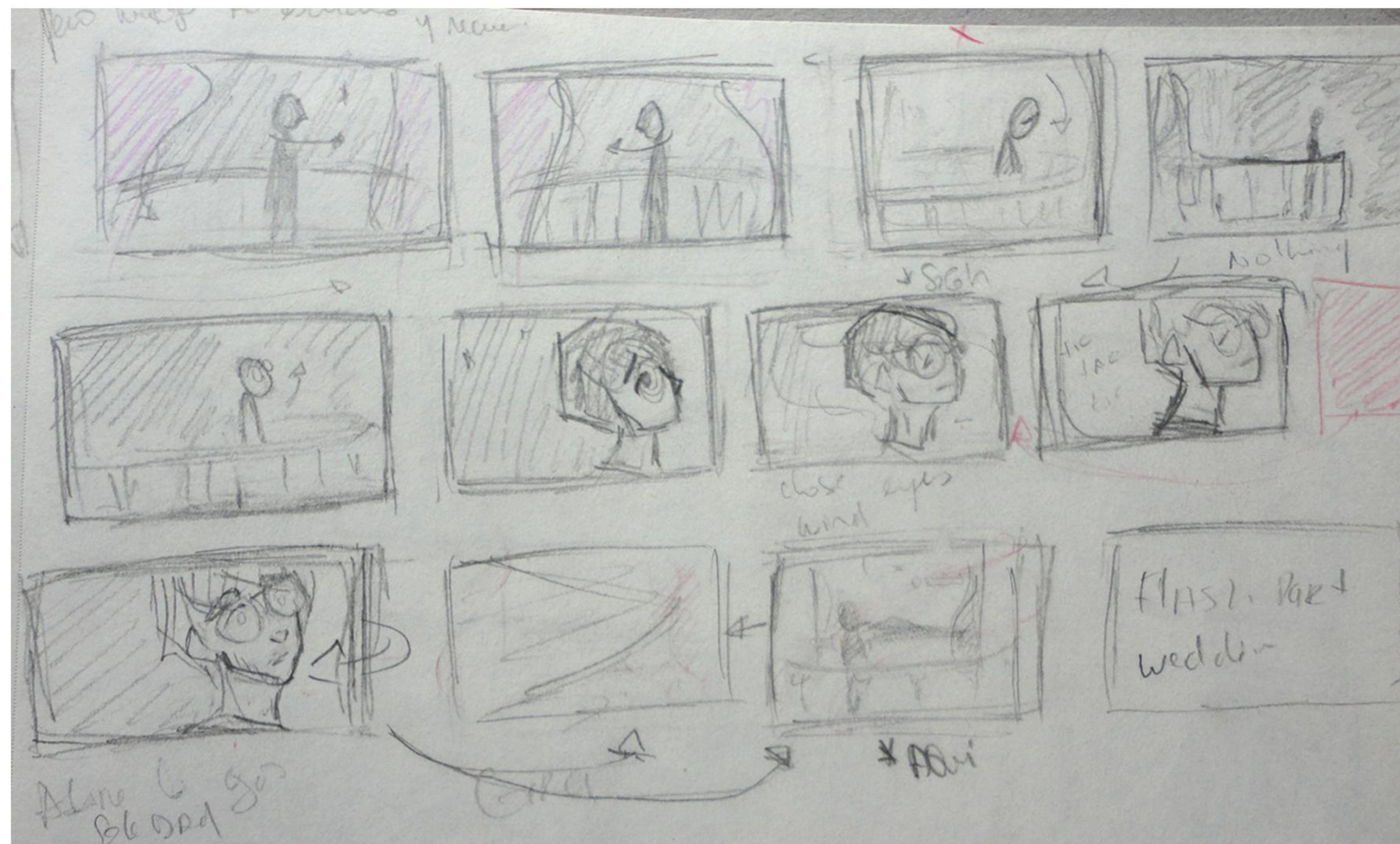
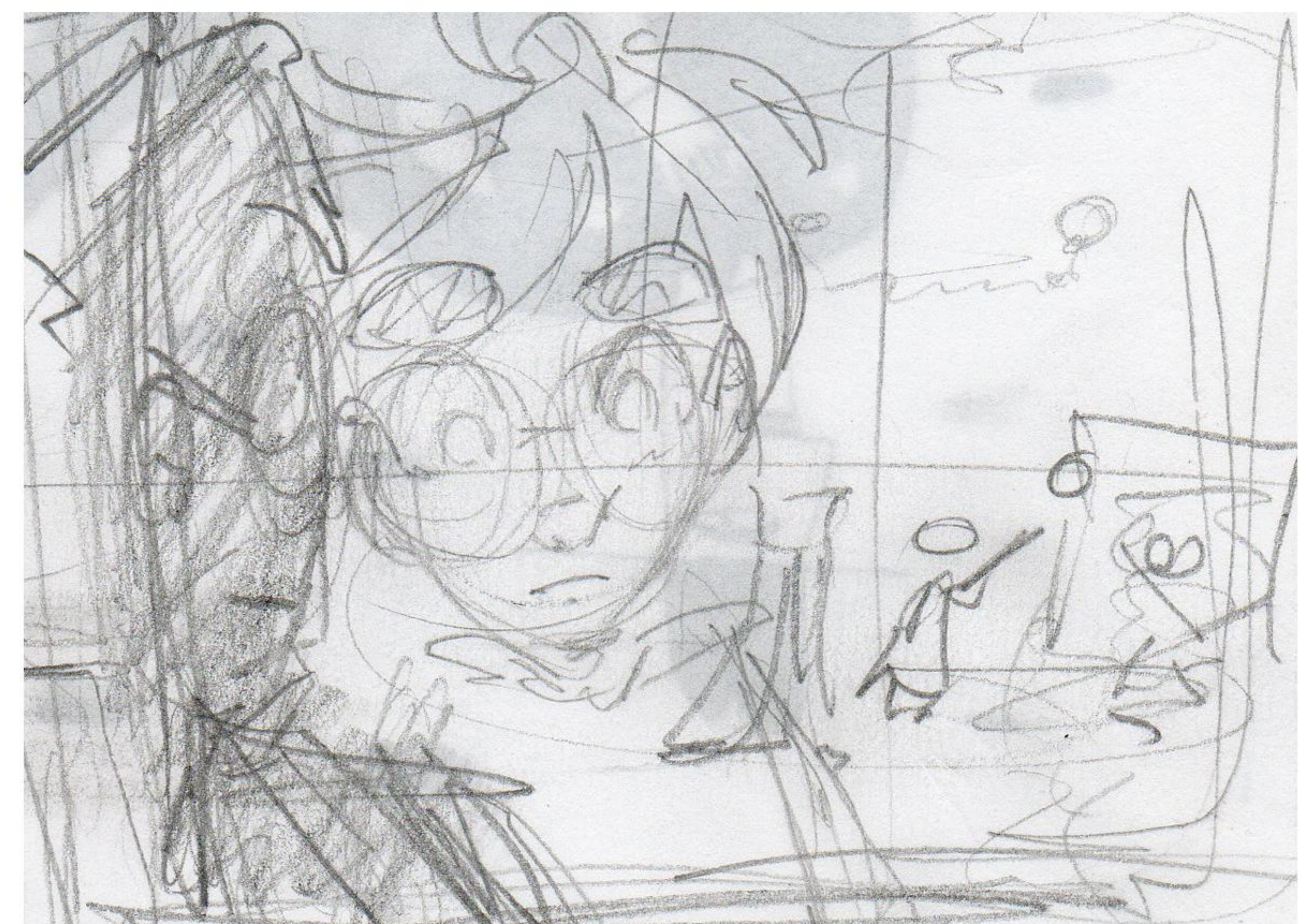
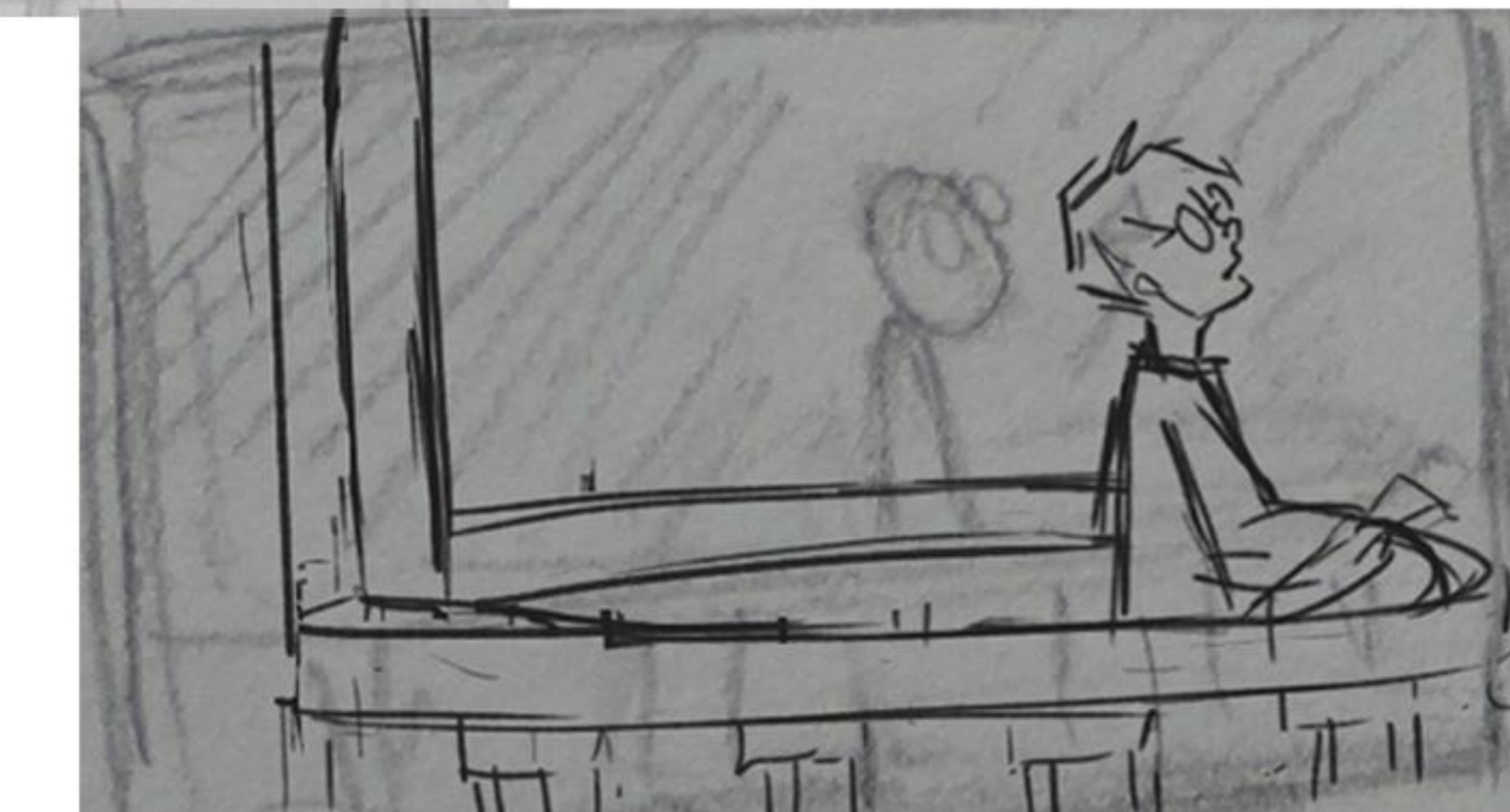


Imágenes tomada como referencia: Parque de flores Ashikaga en Japón

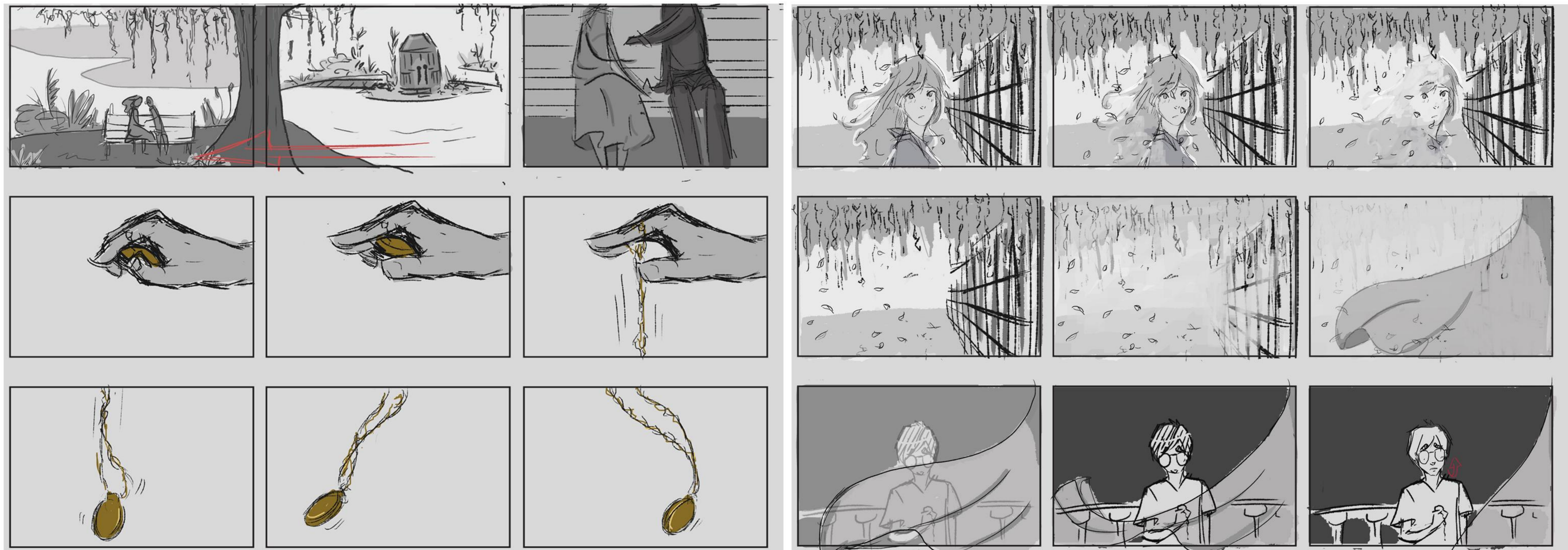




Construcción del guión visual (storyboard, dibujos y datos importantes)



En cuanto al storyboard, se invirtió mucho tiempo en este proceso para poder transmitir con cada plano los sentimientos del protagonista principal. Se comenzó con dividir el guión realizado anteriormente en planos que ayuden a este propósito. Una vez hecho esto se procedió a dibujar pequeñas viñetas, también llamadas “thumbnails” en inglés, bosquejando rápidamente una y otra vez cada una de las escenas y escogiendo cual sería la ideal para cada situación.



Gran parte del corto contiene planos cerrados y cerca de la cara del protagonista, ya que todo está pasando en su mente y además como se mencionó anteriormente, se quería priorizar transmitir los sentimientos de nuestro personaje central. Se realizaron numerosas pruebas con cada plano, incluso en la etapa del animatic, que es el siguiente paso una vez terminado el storyboard. En el animatic se coloca cada una de los planos realizados en el storyboard final, agregando pequeñas poses de los personajes u objetos para de esta forma tener una noción del tiempo real de cada escena y la duración total del cortometraje.

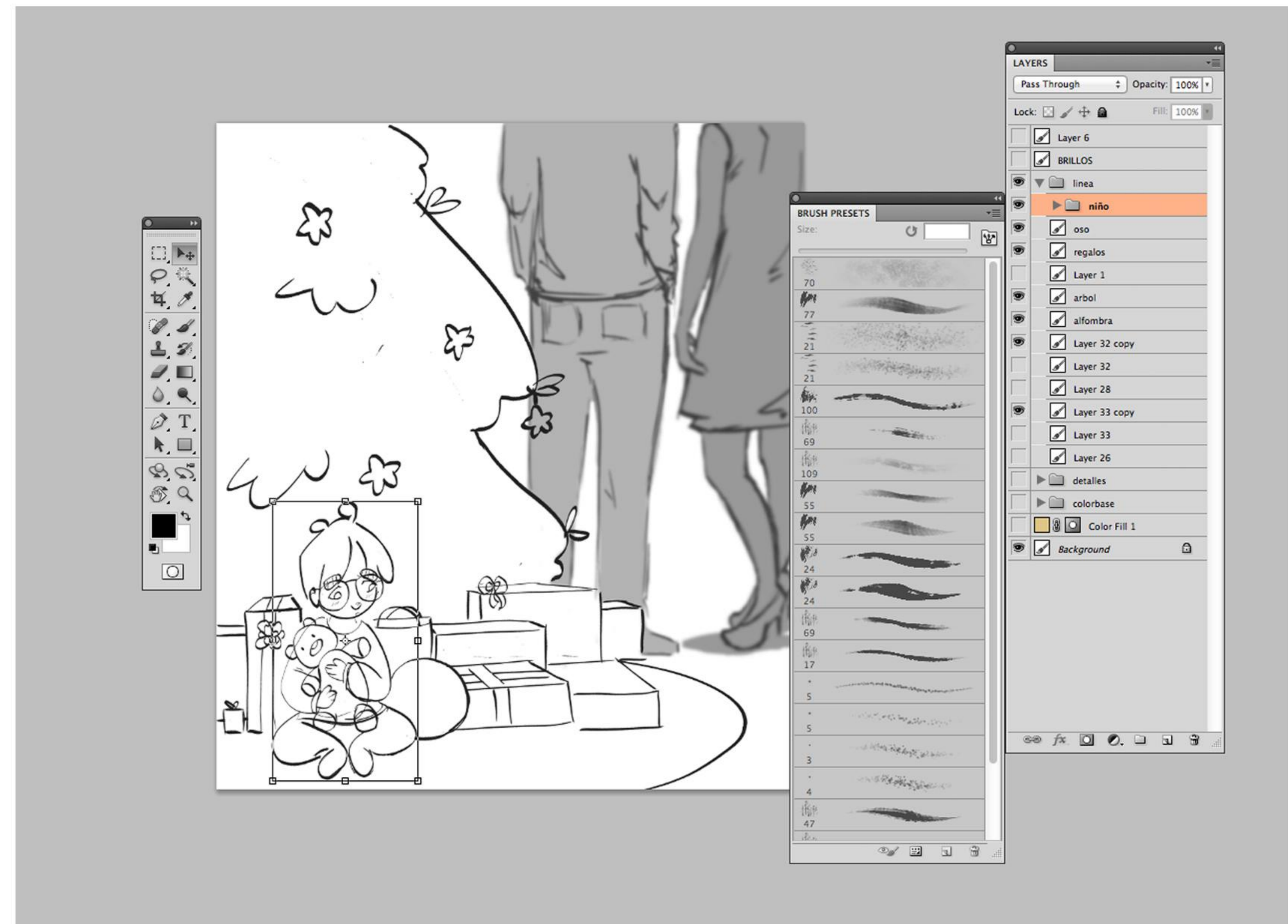
Producción

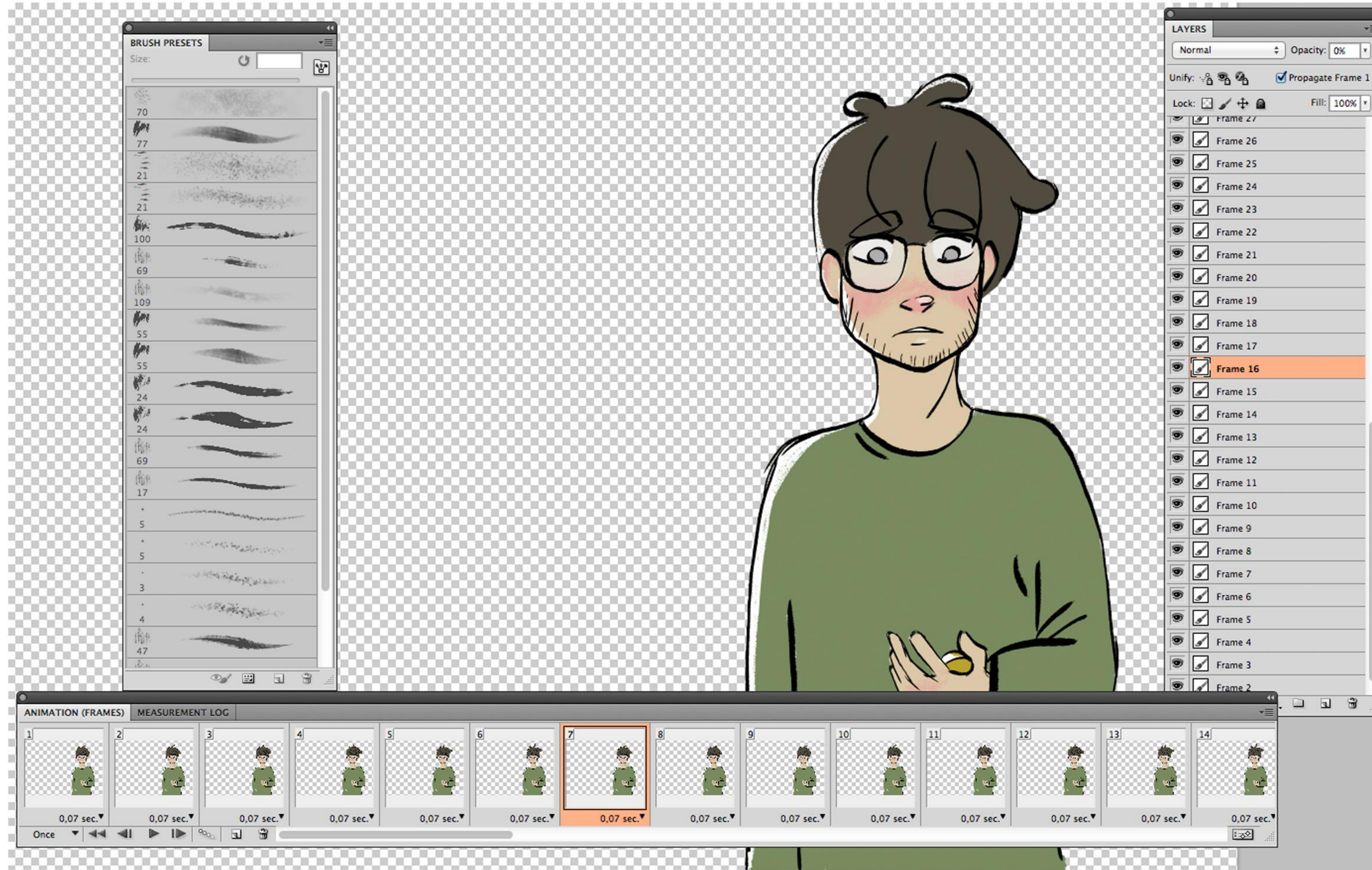
Al darse por terminada la etapa de preproducción se da paso a la siguiente etapa, la producción. En este proceso se concretan todas las ideas, diseños y exploraciones realizadas. Se procede por lo consiguiente, a dar paso a la animación y el coloreado de los fotogramas y fondos que formaran parte de nuestro cortometraje final.

Proceso de producción

Al estar finalmente terminado el proceso de pre-producción se procede a producir como tal nuestra historia, llevando acabo cada uno de los planes e ideas trazadas anteriormente. Como se quería lograr una línea más natural y orgánica, se descartó el uso del programa Toon Boom Harmony como herramienta de animación, ya que a pesar de todas las funciones que posee, su línea es más vectorizada y no era lo que se estaba queriendo lograr. Al final, como herramienta principal se usó el programa de Adobe Photoshop, tanto para los fondos como la animación. El reto de usar este programa fue aprender a usarlo para realizar animaciones, debido a que comúnmente, es más usado para ilustración y edición fotográfica. Sin embargo, los beneficios y versatilidad en cuanto a línea y color brindaron la calidad que se estaba buscando en los personajes y en los fondos.

La idea con respecto al estilo y la animación siempre fue la de enfocarse en las ilustraciones, y dar un sentimiento de comic ilustrado, en el que las escenas y los personajes brillen no tanto por su animación sino más por su diseño orgánico y detallado. Diciendo esto, se puso mucho énfasis en el proceso de layout, para que cada componente de las escenas, especialmente en las principales, quedara debidamente ilustrado.





Para la animación de personajes y la creación de fondos, se utilizaron principalmente tres tipos de brochas: una para la línea, otra para el color y una tercera para los detalles como el rosado de las mejillas de los protagonistas así como las luces en sus labios y narices. Cada una con propiedades que aportaban al personaje naturalidad y delicadeza.

Como se mencionó anteriormente una de las principales dificultades de esta etapa fue aprender el uso de el programa Photoshop como herramienta de animación, ya que no es un programa exclusivo para esta tarea es un poco más difícil su manejo en esta área, y sus opciones son de cierta forma limitadas. En esta etapa se realizaron correcciones constantemente en cuanto a la animación, cada semana se realizaban revisiones para que las acciones que los personajes realizaban fueran las adecuadas, se añadían fotogramas de la misma forma que se quitaban fotogramas para que las animaciones fluyan mejor.



El uso de referencias fue vital en este proceso. Se usaron como referencias grandes largometrajes animados como la bella durmiente, y los cortos: In between y One day realizados por estudiantes de la escuela de animación gobelins ;y John Henry realizado por Walt Disney Studios. Sin embargo el recurso más usado fue el de grabar a personas, realizando acciones y expresiones de los personajes, que nos ayudarían a estudiar y analizar cada movimiento de forma más auténtica.



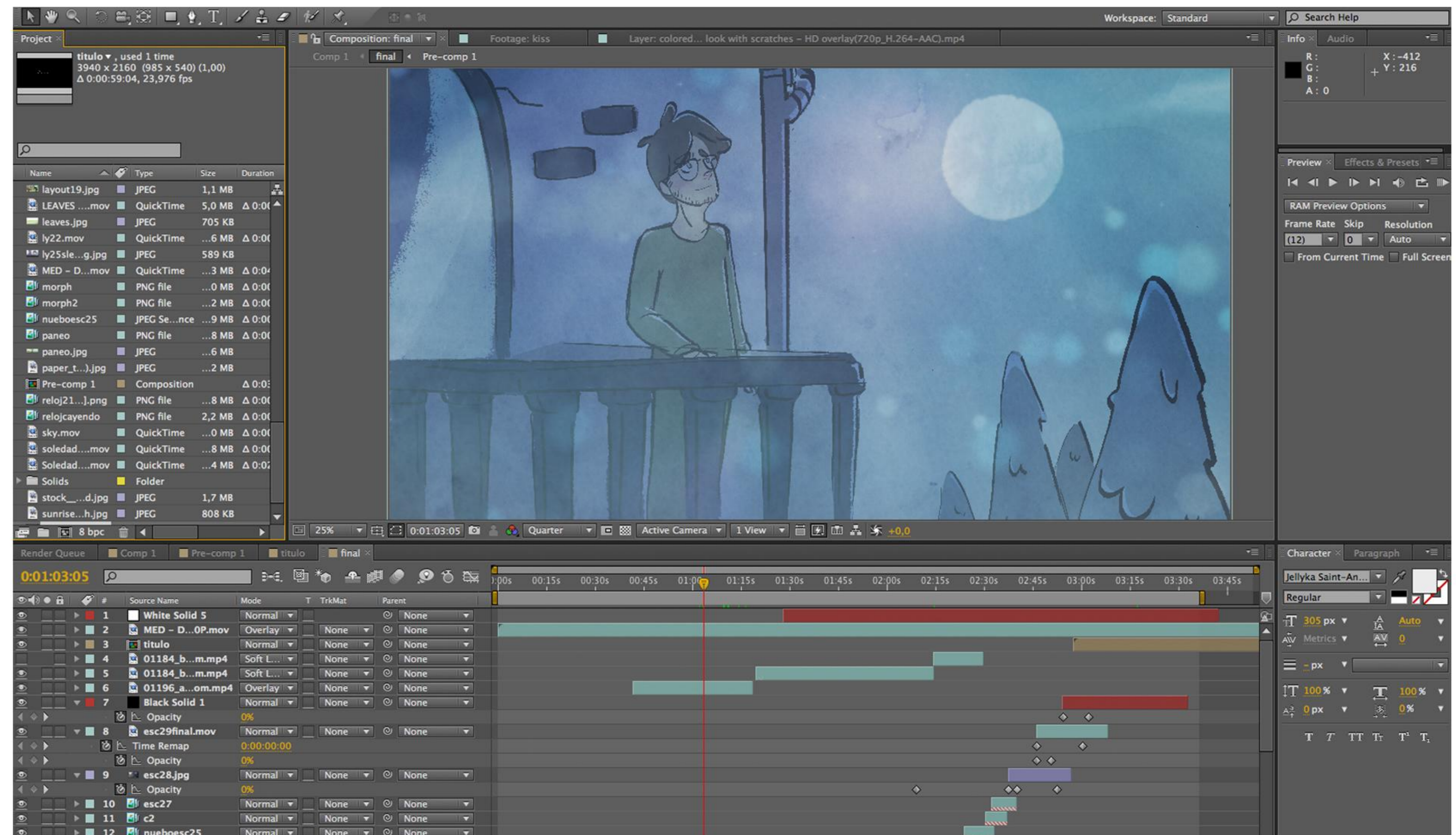
Post-Producción

El último paso en la creación de un cortometraje es la posproducción. En esta etapa final se realiza el montaje y composición de cada una de las escenas, así como efectos especiales y ajustes en los niveles de color de cada escena si es necesario. También se colocan efectos de sonido, llamados follies en inglés y la pista principal de la historia.

Proceso de postproducción

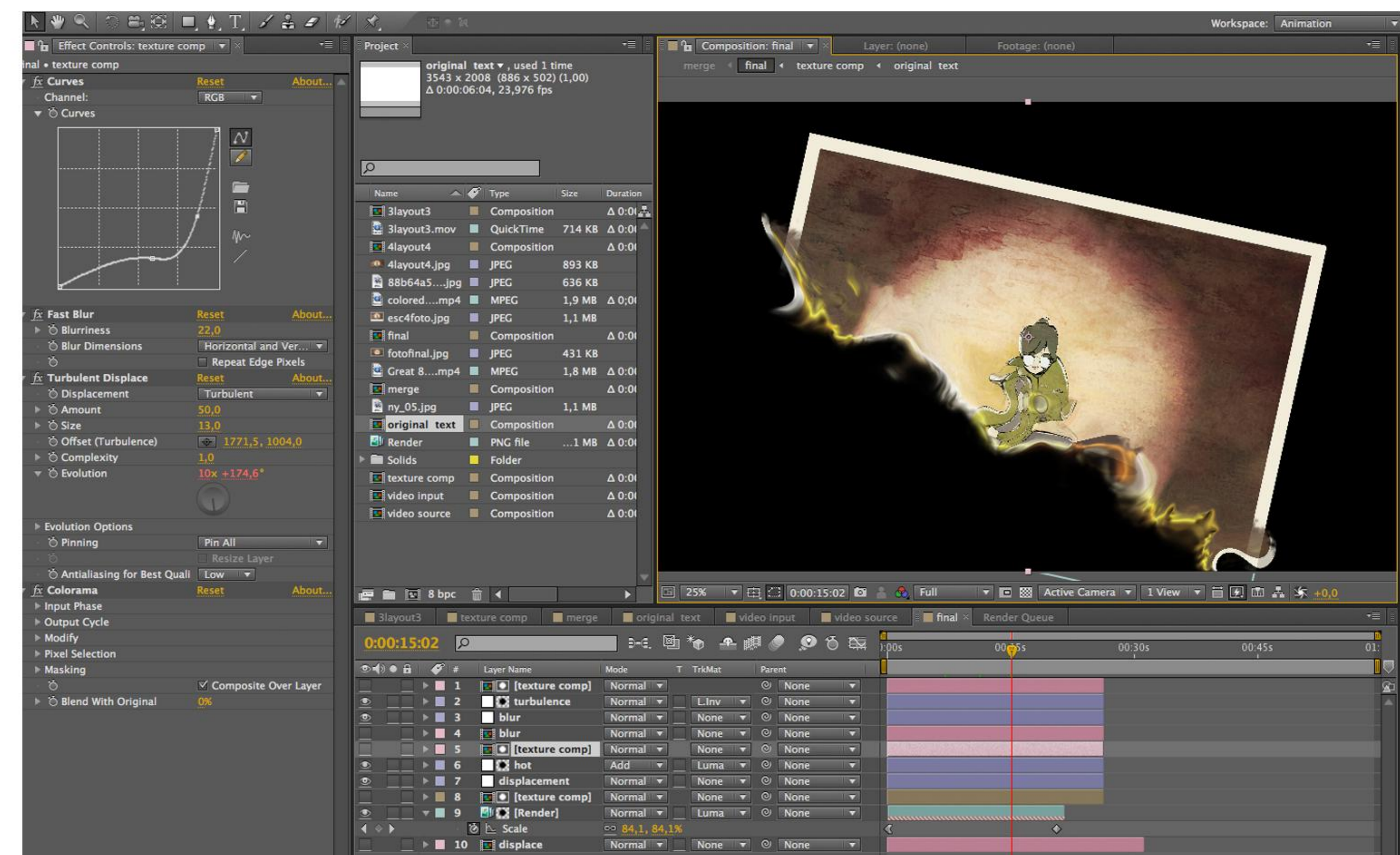
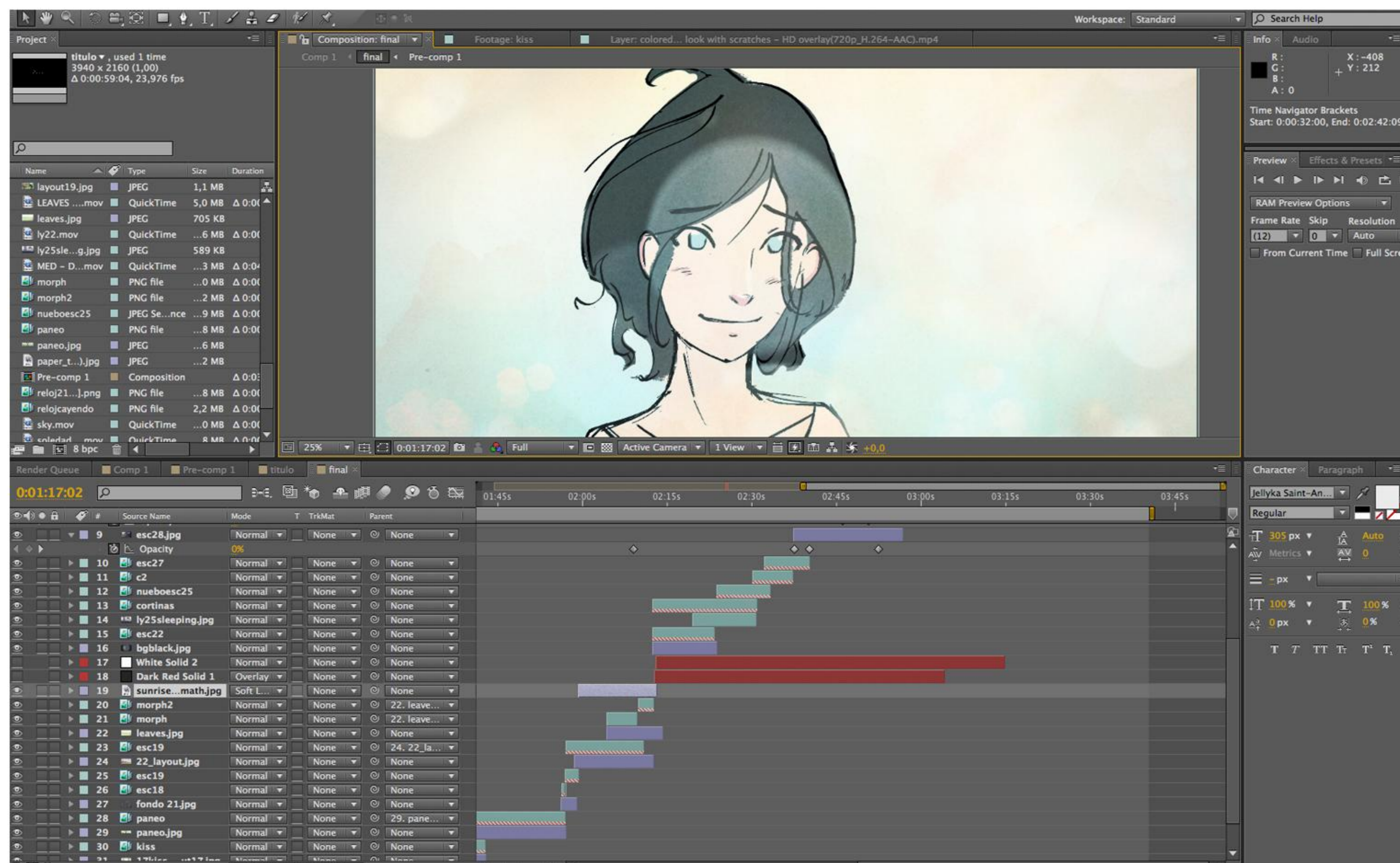
(edición, efectos visuales, efectos sonoros, musicalización)

La etapa de post-producción se realizó en otro programa de Adobe, Adobe After Effects versión CS5. Después de acabar de animar los personajes y los fondos de cada una de las escenas, se procedió a realizar el render de cada fotograma en Photoshop. Estos fotogramas exportados en su mayoría en formato PNG-24, se almacenaron por orden numérico en carpetas correspondiente a su escena para luego ser importados en el programa After Effects. Las escenas que no habían sido armadas en Photoshop se armaron en este programa de edición, colocando las animaciones en sus respectivos fondos. Luego de tener todas las escenas listas se realizaron transiciones entre cada una de ellas para dar mayor fluidez y cohesión al corto.



Se quería transmitir un sentimiento de romanticismo y delicadeza así también como de estar dentro de un sueño, ya que nuestro protagonista tenía visiones y recuerdos que no eran reales; por lo tanto, se usaron efectos de luz o bokeh y ruido de filmación de 35MM, los cuales fueron descargados de forma gratuita de las siguientes páginas web: Gorilla grain y Cutestockfootage.com

El efecto de fuego correspondiente a la escena número cuatro, en la que el protagonista se encuentra dentro de una foto en llamas; se logró usando turbulent displace, displacement map, blur, tint y; colorama, para recrear el color a fuego.



La música fue realizada en su totalidad por David Perez-MacCollum, estudiante de film scoring en Berklee College of Music.

Una vez listos todos los elementos y procesos mencionados se realizó un render final en H.264, ya que el formato animation a pesar de aportar una calidad muy buena, tiene un tamaño de archivo demasiado elevado, el cual muchas veces dificulta su reproducción.

Conclusión

El objetivo de este corto fue poner en práctica todo lo estudiado en los cuatro años que duró la carrera de animación Digital, enfocándose principalmente en el aspecto de preproducción que es tan importante y fundamental en el proceso de creación, tanto de cortometrajes como de largometrajes animados. Se experimentaron muchas dificultades en la realización del corto; siendo una de ellas el tiempo que se tenía para realizarlo; sin embargo, al final se logró un resultado satisfactorio y como se lo había envisioned. Algo que vale la pena mencionar, es la manera individual en la que se realizan estos proyectos visuales, ya que en la mayoría de institutos, escuelas y universidades internacionales que ofrecen la carrera de animación, los cortometrajes de graduación se realizan en equipo, de la misma forma en que se realizan las producciones en los diferentes estudios de animación que existen; y, cada persona del equipo aporta al cortometraje de acorde a sus habilidades. Por lo tanto, se espera que en el futuro se tome en consideración que el proyecto de titulación se realice en equipos de trabajo, con el propósito de poner en práctica las habilidades y talentos únicos de cada estudiante y que esto resulte en la producción de cortometrajes de mayor calidad.



Bibliografía

Albatross. (2013) [film]. Bezalel: Tal Rachmin

Cherry, K. (s/f). *Loneliness: Causes, Effects and Treatments for Loneliness*. recuperado el 11 de diciembre del 2015 de:

<http://psychology.about.com/od/psychotherapy/a/loneliness.htm>

Garcés, M.(2013). *El Pañuelo Azul*. Recuperado el 12 de diciembre de 2015 de:

<http://www.semanarioaqui.com/index.php/lectura/1765-el-panuelo-azul>

Ghibli Studio. (2009). *The Art of Howl's Moving Castle*. San Francisco: VIZ Media.

Kurtti, J. (2010). *The Art of Disney Tangled*. San Francisco: Chronicles Books.

Shutter Island. (2010). [film] Hollywood: Martin Scorsese.

Sleeping beauty. (1959). [film] Hollywood: Clyde Geronimi.