

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Absorción**

**Producto Artístico**

**Diego Emilio Llerena Puebla**

**Animación Digital**

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

Quito, 20 de diciembre de 2017

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

**HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

**Absorción**

**Diego Emilio Llerena Puebla**

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

---

Gabriela Vayas R, M.D.A

Firma del profesor

---

Quito, 20 de diciembre de 2017

**© 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.

Firma del estudiante:

\_\_\_\_\_

Nombre:

Diego Emilio Llerena Puebla

Código de estudiante:

00117401

C. I.:

2000110888

Lugar, Fecha

Quito, 20 de diciembre de 2017

## **RESUMEN**

El presente trabajo muestra el proceso que se realizó para crear el corto animado *Absorción*. Este trabajo representa una crítica al mal uso de las redes sociales por parte de los usuarios de esta sociedad. Se mostrará cómo fue evolucionando la idea inicial hasta el producto final, a través de las fases de preproducción, producción y postproducción.

Palabras clave: Siria, guerra, animación, 2D, redes sociales, crítica, Facebook.

## ABSTRACT

The present work shows the process that was followed to create the animated short Absorption. This work represents a criticism of the misuse of social network by the people of this society. It will show how the initial idea evolving up to the final product, through the pre-production, production and post- production phases.

*Key words:* Syria, war, animation, 2D, social networks, review, Facebook.

## TABLA DE CONTENIDO

<b>©DERECHOS DE AUTOR.....</b>	<b>3</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>4</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>5</b>
<b>TABLA DE CONTENIDO.....</b>	<b>6</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS.....</b>	<b>7</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>9</b>
<b>FICHA TÉCNICA.....</b>	<b>10</b>
<b>TARGET.....</b>	<b>11</b>
<b>PROMOCIÓN DEL PRODUCTO.....</b>	<b>12</b>
<b>PRE PRODUCCIÓN.....</b>	<b>14</b>
Idea inicial.....	14
Proceso de investigación.....	14
Referencia técnica: Dofus libro I (Julith) .....	17
Referencia conceptual: Steve Cutts .....	18
Desarrollo de Guión .....	19
Personajes .....	22
Concept Art .....	28
Backgrounds .....	30
Guión Visual .....	32
Animatic .....	39
Cronograma de Producción .....	40
<b>PRODUCCIÓN.....</b>	<b>41</b>
Proceso de Producción .....	41
Dificultades de Producción .....	44
Proceso de Corrección .....	45
<b>POST PRODUCCIÓN.....</b>	<b>48</b>
Proceso de Post producción .....	48
Equipo Colaborador .....	51
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>52</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>53</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>54</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Logo de Festival Cartón.....	12
Figura 2. Logo de Festival Chilemonos.....	12
Figura 3. Logo de Noche de Monos.....	13
Figura 4. Logo de Premios Quirino.....	13
Figura 5. Referencia técnica: Película Dofus de Ankama.....	17
Figura 6. Referencia conceptual: Ilustraciones de Steve Cutts.....	18
Figura 7. Referencia conceptual: Animaciones de Steve Cutts.....	18
Figura 8. Página 1 del guión de Absorción.....	19
Figura 9. Página 2 del guión de Absorción.....	20
Figura 10. Página 3 del guión de Absorción.....	21
Figura 11. Personaje principal: Samir.....	22
Figura 12. Personaje principal: Samir - Estudio de personaje.....	23
Figura 13. Personaje principal: Samir - Turn around.....	24
Figura 14. Personaje principal: Samir - Expresiones.....	25
Figura 15. Personaje principal: Samir - Poses.....	26
Figura 16. Diseño final de los personajes secundarios.....	27
Figura 17. Concept art 1: Bosque en el día.....	28
Figura 18. Concept art 2: Bosque en la noche.....	28
Figura 19. Concept art 3: Naturaleza viva.....	29
Figura 20. Concept art 4: Naturaleza muerta.....	29
Figura 21. Fondo 1: Boceto de un charco del bosque.....	30
Figura 22. Fondo 1: Lineart de un charco del bosque.....	30
Figura 23. Fondo 1: Color de un charco del bosque.....	31
Figura 24. Fondo 1: Iluminación de un charco del bosque.....	31
Figura 25. Storyboard de Absorción: Hoja 1.....	32
Figura 26. Storyboard de Absorción: Hoja 2.....	33
Figura 27. Storyboard de Absorción: Hoja 3.....	34
Figura 28. Storyboard de Absorción: Hoja 4.....	35
Figura 29. Storyboard de Absorción: Hoja 5.....	36
Figura 30. Storyboard de Absorción: Hoja 6.....	37
Figura 31. Storyboard de Absorción: Hoja 7.....	38
Figura 32. Frames del animatic de Absorción.....	39
Figura 33. Cronograma de Desarrollo de Tesis.....	40
Figura 34. Boceto del personaje Samir: Frame de la tercera escena del corto.....	41
Figura 35. Pencil Test del personaje Samir: Frame de la tercera escena del corto.....	41
Figura 36. Clean Up del personaje Samir: Frame de la tercera escena del corto.....	42
Figura 37. Color del personaje Samir: Frame de la tercera escena del corto.....	42
Figura 38. Color de la animación de varias escenas del corto.....	43
Figura 39. Dos escenas corregidas del corto.....	45

Figura 40. Diseño final del estilo de los personajes secundarios.....	46
Figura 41. Corrección en el nivel de detalle de los fondos.....	47
Figura 42. Frames del render final del corto.....	48
Figura 43. Frames del render final del corto.....	49
Figura 44. After Effects CC: Vistas de cámara y efectos aplicados al Adjustment Layer.....	50
Figura 45. After Effects CC: Efectos usados en la iluminación de la luciérnaga.....	50
Figura 46. Derechos de Propiedad Intelectual del audio firmado por David Pérez.....	54
Figura 47. Imagen de validez de envío del trabajo a Premios Quirino.....	54



# INTRODUCCIÓN

Este producto se desarrolló con la intención de criticar a la sociedad moderna respecto al mal uso de las redes sociales sobre temas delicados.

Un niño está huyendo de un monstruo que atenta con su vida. Esta persecución resulta ser en realidad un video viral de un niño sirio tratando de sobrevivir la guerra.

## FICHA TÉCNICA

**Tipo de producto:** Corto Animado

**Nombre de producto:** Absorción

**Dirección de animación:** Diego Llerena Puebla

**Storyline:** Niño sirio trata de sobrevivir la guerra representado en un mundo fantástico.

**Técnica:** Animación 2D

**Duración:** 2:57 minutos

**Formato:** Quicktime

**Fecha de Producción:** Enero - Diciembre 2017

**Dirección de Proyecto de Titulación:** Gabriela Vayas R.

## TARGET

El corto está dirigido a personas de 15 años en adelante; no está dirigido para un público infantil ya que el mensaje es fuerte y profundo. El tema de este trabajos una Crítica Social respecto al mal uso de las redes sociales por parte de sus usuarios en donde se piensa que todo es entretenimiento y diversión.

# PROMOCIÓN DEL PRODUCTO

El corto animado está destinado a participar en los siguientes festivales.



Figura 1. Logo de Festival Cartón.

## Festival Cartón (México)

Las fechas de inscripción de proyecto van desde febrero hasta mayo 2018. Reciben trabajos de cualquier parte del mundo. No existe un tiempo mínimo de duración del corto, pero sí un máximo de 20 minutos. Aceptan animación 2D. En el festival del año 2016 se toparon temas sociales, por lo que *Absorción* entraría en esta categoría.



Figura 2. Logo de Festival Chilemonos.

## Festival Chilemonos (Chile)

El periodo de postulación es a partir de octubre 2017 hasta enero 2018. Reciben trabajos de cualquier parte del mundo. El corto *Absorción* entraría dentro de la categoría de Competencia Internacional de Cortometrajes de Escuela mostrando el trabajo como Tesis. No existe un tiempo límite de duración.



Figura 3. Logo de Noche de Monos.

### Noche de Monos (Chile)

La duración máxima de los proyectos es de 30 minutos haciendo uso de cualquier técnica de animación. *Absorción* estaría dentro de la categoría Competencia Universitaria de Cortometrajes latinoamericanos de Animación. Las fechas de inscripción van desde octubre hasta octubre 2018.



Figura 2. Logo de Premios Quirino.

### Premios Quirino (España)

La duración máxima de los proyectos es de 30 minutos, aceptando cualquier temática y técnica de animación. *Absorción* entraría dentro de la categoría Premio Quirino al Mejor Cortometraje de Escuela Iberoamericano. La fecha límite de inscripción es hasta el 14 de diciembre del 2017.

# PREPRODUCCIÓN

## Idea inicial

Demostrar por medio de un corto animado el mal uso de las redes sociales por parte de los usuarios.

## Proceso de investigación

### Siria

Siria es un país de aproximadamente 100 años de existencia. Está ubicada en una zona en donde existe bastante petróleo, por lo tanto se convierte en un lugar estratégico para el comercio internacional. Sin embargo, el país se encuentra dividido principalmente por los Sunitas, (mayoría) y Chiítas (minoría). A pesar de que en el año 2010 ocurrió la Primavera Árabe, la cual consistía en protestas a favor de los derechos civiles por toda la región que terminó con el gobierno de varios países, se creía que Siria iba a continuar esta tendencia. Sin embargo, el presidente de Siria, Bashar-al Asad, puso resistencia y el país entró en Guerra Civil en el 2011. Para empeorar la situación, Siria está gobernada por los Chiítas (quienes están apoyados por Rusia), pero en el pueblo rebelde están los Sunitas (apoyados por Estados Unidos), haciendo de Siria un país bélico e inseguro donde la situación sigue empeorando.

Desde entonces el país es una zona de conflicto diario y la población civil es la principal afectada. Se calcula que, desde el 2011 hasta el 2016, cerca de 4 millones de residentes sirios se encuentran refugiados en otros países. Uno de los grupos más afectados son los niños, ya que representan la población más vulnerable ante la crisis de Siria. En el 2016 existían aproximadamente 8 millones de menores de edad perjudicados por la guerra y 6 millones que requieren de ayuda humanitaria. Cabe recalcar que los niños están expuesto a diario a la violencia lo que les lleva a situaciones como unirse al ejército, dejar la educación (la mayoría estudia máximo hasta los 15 años de edad) o ser el sostén económico de la familia que está en la pobreza.

### **Redes Sociales**

Las redes sociales se han convertido en una herramienta del diario vivir del mundo contemporáneo. Para el año 2016, cerca de la mitad de la población mundial tiene acceso al internet (3,4 billones), más de 2 billones de personas usan las redes sociales, aproximadamente 4 billones usan algún teléfono móvil y cerca de 2 billones usan los celulares para acceder a las redes sociales. A pesar de que la computadora es la principal herramienta para navegar en la web, los celulares han representado un aumento en su uso para el mismo propósito. Facebook sigue siendo la aplicación líder en redes sociales con aproximadamente 1.800 millones de usuarios para el final del 2016.

El tiempo que las personas emplean dentro del internet va en aumento cada año, por ende, las redes sociales tienen un mayor acceso. Navegar dentro de las redes sociales está asociado mayormente con ocio y entretenimiento. Forbes (2015) anuncia que: "1 de cada 4 minutos que pasas en la web es en redes sociales". Por promedio, las personas pasan aproximadamente 2 horas al día navegando en la web móvil. Además, los usuarios web tienen aproximadamente cinco redes sociales pero solamente usan activamente la mitad. El 2015 fue un año en donde los smartphones se convirtieron en el principal aparato para poder acceder al internet.



## Referencia técnica: Dofus Libro I (Julith)

El estilo del diseño de personajes y el uso de iluminación de los escenarios se inspira en la película Dofus Libro I (Julith).



Figura 5. Referencia técnica: Película Dofus de Ankama.

## Referencia conceptual: Steve Cutts

El concepto se inspira en los trabajos realizados por el ilustrador y animador Steve Cutts.



Figura 6. Referencia conceptual: Ilustraciones de Steve Cutts.



Figura 7. Referencia conceptual: Animaciones de Steve Cutts.

## Desarrollo de Guión

El guión sirve para dar la idea por escrito estableciendo los tiempos y acciones del corto.

"ABSORCIÓN"

Por

Diego Llerena

1.- Exterior/ Selva/ Noche

Sobre un pequeño charco de agua aparece una luciérnaga que ilumina el lodazal con un leve tono púrpura. El insecto emite cortos parpadeos de luz. Se aleja del charco. Un pie pisa el charco salpicando el agua. El lugar comienza a enrojecerse. Todo se torna oscuro. Se escuchan jadeos.

Sobre las plantas y piedras se proyecta la sombra de un niño que pasa corriendo. La naturaleza empieza a encogerse y tornarse de color naranja y gris.

En la oscuridad se logra divisar una gran pared rocosa cubierta de musgo. Delante de ella están varias luciérnagas flotando con un ligero movimiento. Las luciérnagas se dispersan. Un niño (8) cae y se reincorpora con una postura encorvada. Observa a su alrededor. Su mano acaricia su mejilla manchada de sangre y suciedad. Mientras pasa la palma sobre su frente, una de sus largas y peludas orejas se levanta. El niño mira hacia arriba y luego hacia al frente. Comienza a correr. Los altos árboles permiten que solamente entre un haz de luz de color azul que va iluminando el escenario. A lo lejos se escuchan risas. El niño baja por un trayecto rodeado de piedras cubiertas de musgo y cristales. Salta y cae sobre terreno plano.

Sin dejar de correr, el niño voltea a ver. Tropezca y cae al piso. Abre los ojos y mira hacia atrás.

NIÑO

AHHH!!

Figura 8. Página 1 del guión de Absorción.

El personaje está observando un brazo podrido que está tirado en el suelo. A lo lejos se escucha una explosión. El niño levanta la mirada, voltea, se levanta y corre.

Desde el piso se observa la única entrada de luz del lugar y el brazo. La extremidad empieza a temblar. Lloros, risas y gruñidos invaden el lugar. Una gran mancha oscura cubre la entrada de luz y avanza en dirección al niño.

Mientras el niño huye, la naturaleza a su alrededor comienza a tornarse de color naranja. Llega a un pequeño riachuelo, salta y su pie toca la superficie del agua, pero resbala sobre una piedra. Se rompe el tobillo y cae al piso.

**Niño**

Aaaaggg!!

Mientras se arrastra hacia una pared que está cerca, ramas empiezan a rodear sus piernas. Desde atrás del niño aparece un bulto de burbujas de color naranja. Las piernas del infante están inmovilizadas. Se escucha caer un objeto mucoso sobre agua. El niño levanta la cabeza, pasa su mano sobre sus ojos secando las lágrimas. El sonido de las risas, lloros y gritos se intensifican. Hay un rápido acercamiento hacia el rostro del niño.

2.- Interior/ Bus/ Día

Un dedo está apoyado sobre una pantalla. Este presiona la pantalla y aparece un pulgar que luego desaparece. El dedo se mueve dejando a la vista en la pantalla la palabra "like". La cámara se aleja y se puede leer un encabezado: "Impactante video de niño aplastado por escombros en Guerra Si...". El dedo se desliza sobre la pantalla y la información desaparece. Un hombre vestido de camisa y corbata sostiene un smartphone.

Figura 9. Página 2 del guión de Absorción.

Rápidamente se transforma en un señora, en un médico, en un joven, en una hermosa chica, en un negro, en un niño con lentes y termina su transformación en una niña. La niña sonríe.

Aparecen los créditos (Diego Llerena, USFQ y agradecimientos).

Figura 10. Página 3 del guión de Absorción.

## Personajes

### Personaje principal

Samir es básicamente el único personaje de toda la historia. Su diseño está pensado para que el espectador sienta compasión por él.



Nombre: Samir

Edad: 8 años

Peso: 20 kg

Talla 122 cm

Actitud: Tímido y asustadizo

Es un niño sirio de 8 años de edad que mide aproximadamente 3 cabezas y media. Está herido y lastimado en el rostro. Su cromática consiste en colores pálidos (desde su piel hasta su ropa) que van desde tonos rojizos hasta cafés. Las orejas del niño (orejas de animal) ayudan a expresar mejor su estado de ánimo. La expresión facial siempre es de preocupación. El niño es tímido y miedoso, nunca se muestra alegre porque en todo el corto está escapando de la muerte. Sin embargo, no es alguien que se acobarda por el hecho de soportar ver cadáveres en su camino.

Figura 11. Personaje principal: Samir.

# CHARACTER PACK

Estudio de personaje

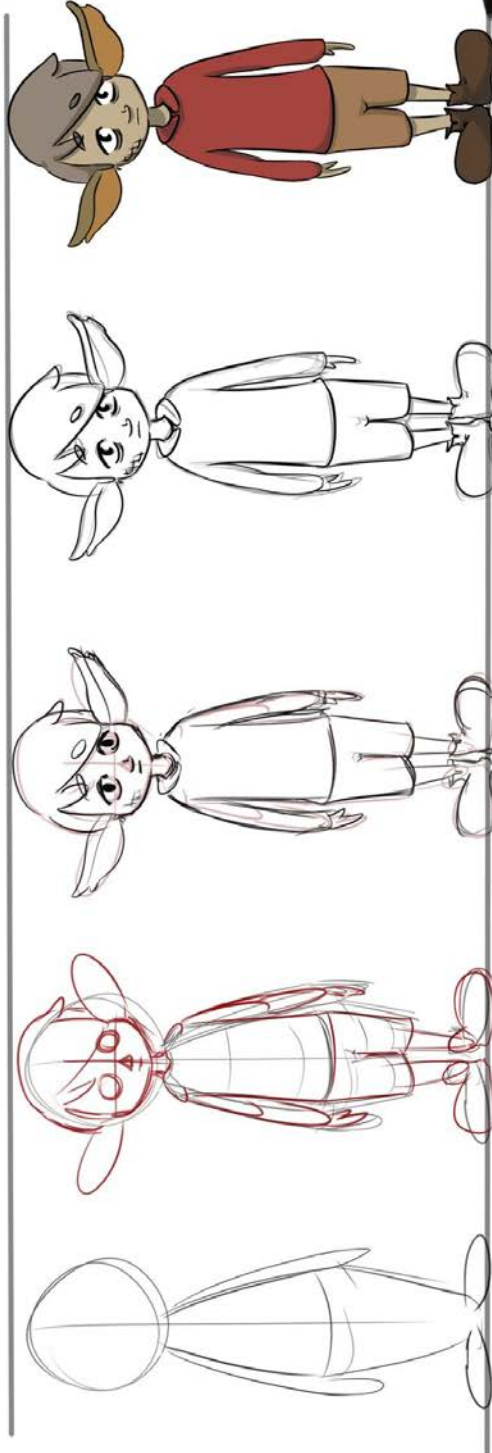


Figura 12. Personaje principal: Samir - Estudio de personaje.

# CHARACTER PACK

Turn around

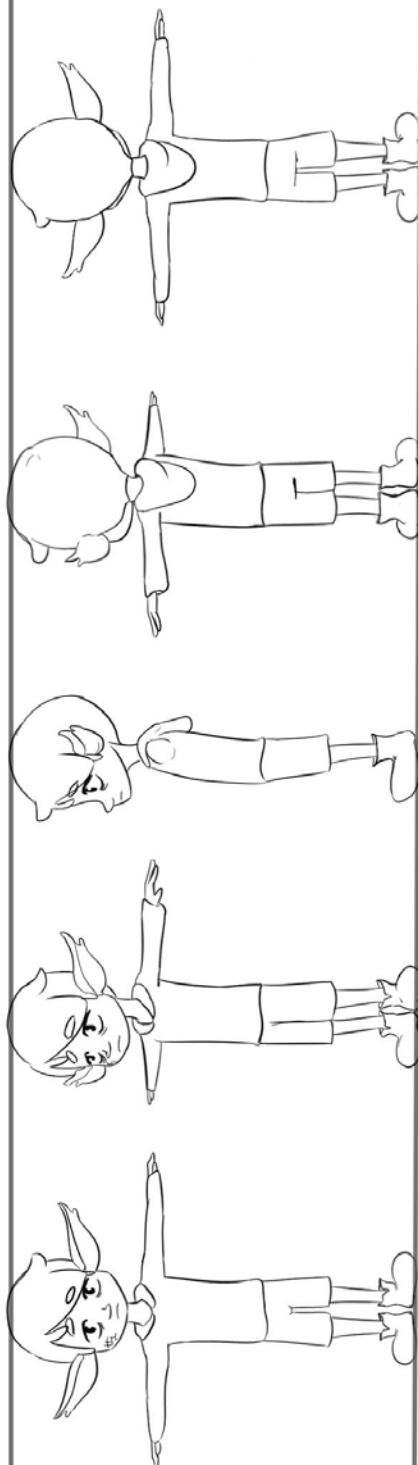


Figura 1.3. Personaje principal: Samir - Turn around.



# CHARACTER PACK

## Expresiones



Figura 14. Personaje principal: Samir - Expresiones.

# CHARACTER PACK

## Poses

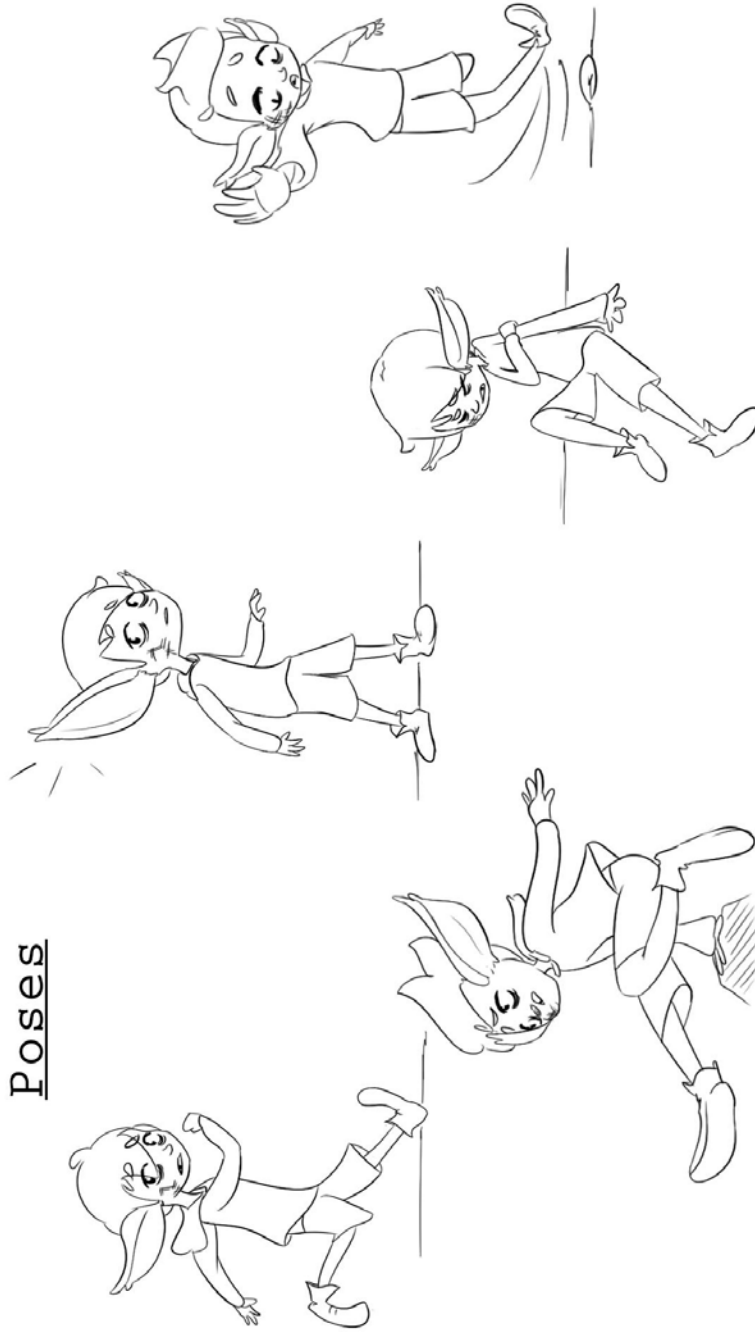


Figura 15. Personaje principal: Samir - Poses.

## Personajes secundarios

Estos personajes están diseñados bajo estereotipos de personas de la sociedad.

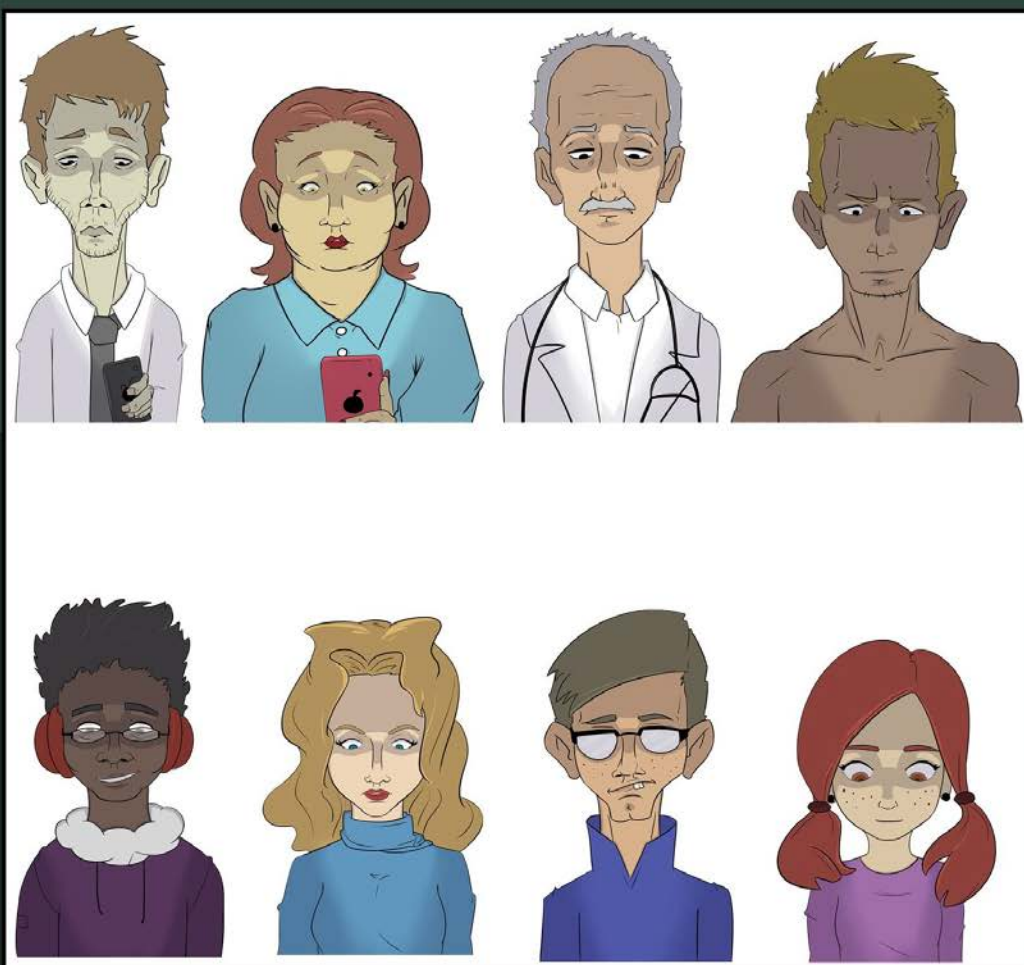


Figura 16. Diseño final de los personajes secundarios.

## Concept Art

El diseño del concept art sirve para generar la atmósfera de los escenarios antes de su arte final.



Figura 17. Concept art 1: Bosque en el día.



Figura 18. Concept art 2: Bosque en la noche.



Figura 19. Concept art 3: Naturaleza viva.



Figura 20. Concept art 4: Naturaleza muerta.

## Backgrounds

Todos los fondos fueron realizados en Clip Paint Studio. La iluminación en estos fondos no representan el render final del proyecto.

A continuación se detalla el proceso del desarrollo de un fondo.



Figura 21. Fondo 1: Boceto de un charco del bosque.



Figura 22. Fondo 1: Lineart de un charco del bosque.



Figura 23. Fondo 1: Color de un charco del bosque.



Figura 24. Fondo 1: Iluminación de un charco del bosque.

# Guión Visual Storyboard

Por medio de esta etapa se logra visualizar en borrador el corto animado.





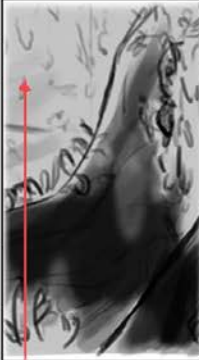
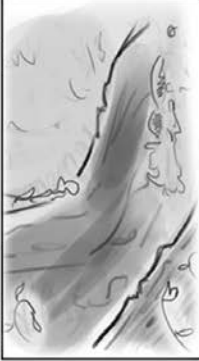
PLANO		TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO		
PP			4																								
																											
<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>Una pisada salpica todo el charco</p>																											
PP																											
																											
<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>Luciernaga sale de escena</p>																											
PG																											
																											
<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>Luciernaga entra en escena</p>																											
PG																											
																											
<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>Sfx: Respiración Agitada</p>																											
																											
<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>Pasa una sombra</p>																											
																											
<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>La naturaleza muere</p>																											

Figura 25. Storyboard de Absorción: Hoja 1.








Producción		"Absorción"		Hoja 2					
Animación Digital	COCOA-USFQ	PLANO	TIEMPO	ESCENA	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
		PM							
		<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cae desde arriba</li> <li>- Entra en escena desde abajo</li> </ul>							
		PM							
		<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>Luciérnagas se dispersan</p>							
		PM							
		<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>Luciérnagas iluminan levemente el lugar</p>							
		PP							
		<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>- Sale de escena corriendo</p>							
		PM							
		<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se limpia la Sangre.</li> <li>- Sfr: Muy lejos suena una explosión</li> <li>- La oreja se levanta.</li> </ul>							

Figura 26. Storyboard de Absorción: Hoja 2.







ANIMACIÓN DIGITAL COCOA-USFQ		PRODUCCIÓN "Absorción"			HOJA 3				
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PG									
<p><b>Panico</b> - Niro recorre el lugar - Sfr: Risas</p>					<p>ACCION/SONIDO</p>				
PM									
<p>Cae al piso</p>					<p>ACCION/SONIDO</p>				
PM									
<p>Abre los ojos</p>					<p>ACCION/SONIDO</p>				
PM									
<p>Regresa a ver</p>					<p>ACCION/SONIDO</p>				
PM									
<p>Tropieza</p>					<p>ACCION/SONIDO</p>				
PG									
<p>Cae al piso</p>					<p>ACCION/SONIDO</p>				
<p>Niro: Ahhhhi (sfx)</p>					<p>ACCION/SONIDO</p>				

Figura 27. Storyboard de Absorción: Hoja 3.

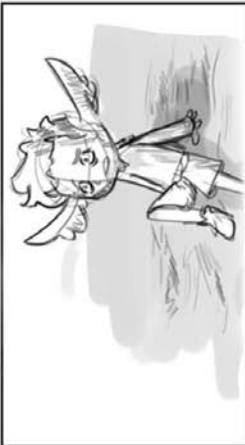


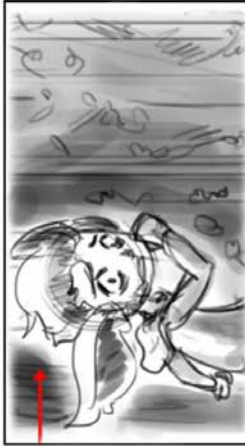

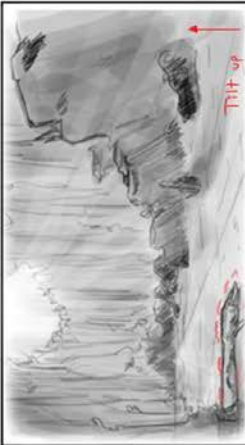
ANIMACIÓN DIGITAL COCOA-USFQ		PRODUCCIÓN "Absorción"		HOJA 4	
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	
PM					
					ACCION/SONIDO
					Sfx: Explosión
PM					
					ACCION/SONIDO
					Niño huye
PM					
					ACCION/SONIDO
					- El escenario oscurece con la llegada del monstruo
PM					
					ACCION/SONIDO
					- Niño huye - Naturaliza muerte
PM					
					ACCION/SONIDO
					Resbala en una piedra Sfx: AAAGH!
PG					
					ACCION/SONIDO
					Brazo tiembla Sfx: Risas lloros, gruñidos

Figura 28. Storyboard de Absorción: Hoja 4.

**Animación Digital**  
COCOA-USFQ

PRODUCCIÓN "Absorción"

HOJA 5

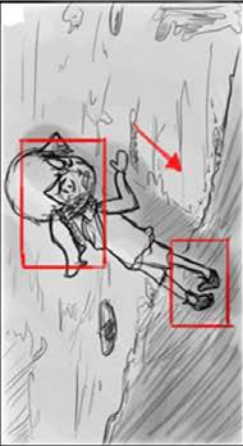
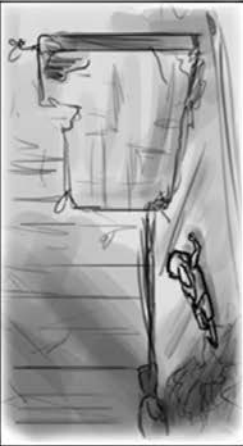


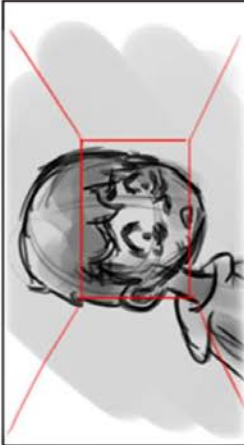
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PM				
<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se rompió el tobillo</li> <li>- Se encuentra al borde de un riachuelo</li> </ul>				
PG				
<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>Ramos aparecen</p>				
PP				
<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>Ramos atrojan al niño</p>				
PM				
<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Voltea a ver</li> <li>- Se limpia las lágrimas</li> </ul>				
PP				
<p>ACCIÓN/SONIDO</p> <p>Rápido zoom</p>				

Figura 29. Storyboard de Absorción: Hoja 5.


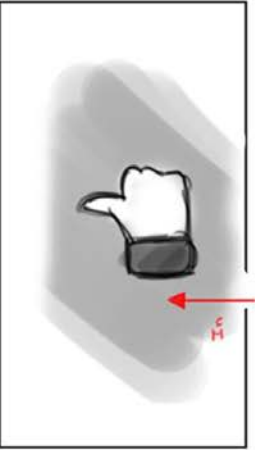
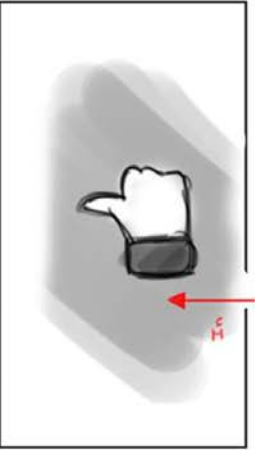



ANIMACIÓN DIGITAL COCOA-USFQ		PRODUCCIÓN "Absorción"			HOJA 6				
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PP	1:20	2			PP				
									
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO				
Dedo presiona una pantalla					-Encabezado de video: Impactante video de niño muerto en Guerra Si... -Información se desliza hacia arriba				
PP					PP				
									
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO				
Morf					Morf				
PM					PP				
									
ACCIÓN/SONIDO					ACCIÓN/SONIDO				

Figura 30. Storyboard de Absorción: Hoja 6.





Producción "Absorción"				HOJA					
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PP					PP				
									
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO				
Morf					Morf				
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PP					PP				
									
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO				
Morf					sfx: Seh...				

Figura 31. Storyboard de Absorción: Hoja 7.

## Animatic

El animatic se basó en los planos del storyboard y sirvió para poder establecer los tiempos de duración de cada escena y acción.



Figura 32. Frames del animatic de Absorción.

## Cronograma de Producción

El cronograma permite establecer un compromiso de trabajo entre el estudiante y el tutor de tesis. Además, permite entender el tiempo que toma cada etapa de la producción del trabajo.

Cronograma Desarrollo de Tesis		
ÁREA DE TRABAJO	SEMANAS	TRABAJO
Arte y animación	28 ago - 5 sep	Pencil Test
	5 sep - 19 sep	BG Terminados
	19 sep - 17 oct	Clean Up y color
Sonido	17 oct - 7 nov	Sfx, musica ambieal y sonido personajes
Post Producción	7 nov - 5 dic	Iluminación (Luz y sombra), efectos y partículas
	5 dic - 12 dic	Entrega de Bitácora
	12 dic - 19 dic	Correcciones Finales

Figura 33. Cronograma de Desarrollo de Tesis.



# PRODUCCIÓN

## Proceso de producción

En esta etapa se realiza el pencil test, clean up y color de la animación dentro del programa Toon Boom Harmony 14.0.

A continuación se detalla este proceso en un frame de la tercera escena del corto.



Figura 34. Boceto del personaje Samir: Frame de la tercera escena del corto.

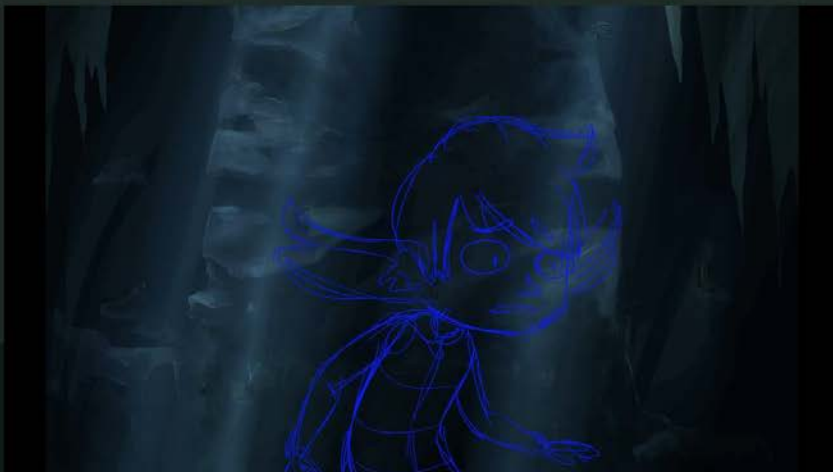


Figura 35. Pencil test del personaje Samir: Frame de la tercera escena del corto.

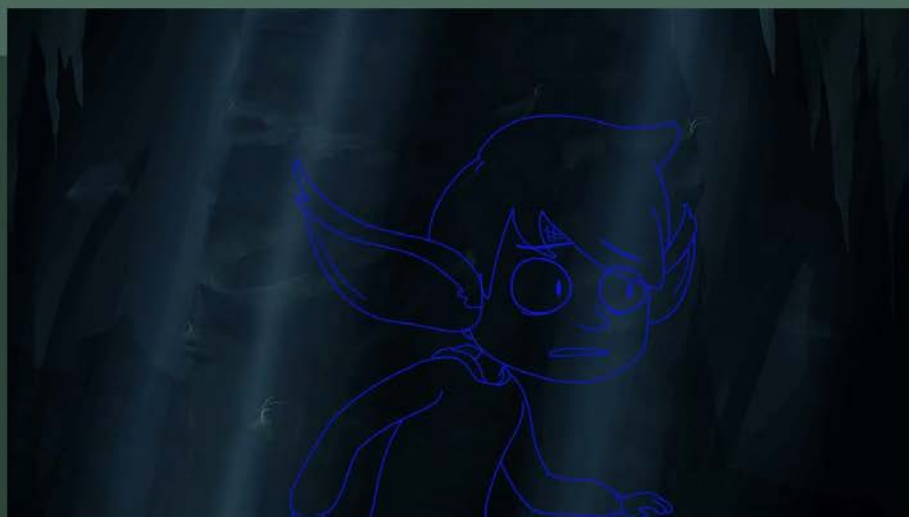


Figura 36. Clean Up del personaje Samir: Frame de la tercera escena del corto.



Figura 37. Color del personaje Samir: Frame de la tercera escena del corto.



Figura 38. Color de la animación de varias escenas del corto.

## Dificultades de Producción

El programa que se hizo uso para animar fue Toon Boom Harmony 14.0 Essentials que contenía opciones muy limitadas. Para poder pintar la animación fue necesario bajar la versión trial Toon Boom Harmony 15.0 Premium.

Al momento de renderizar en After Effects saltaba un error en 3 escenas. Esto se solucionó desactivando la opción de 3D de la mayoría de capas de dichas escenas.

## Proceso de Corrección

Esta etapa sirve para hacer los cambios necesarios antes de llegar al producto final.

Corrección:

La perspectiva y acción de dos escenas.



Figura 39. Dos escenas corregidas del corto.

Corrección:  
El estilo de diseño de los personajes secundarios.

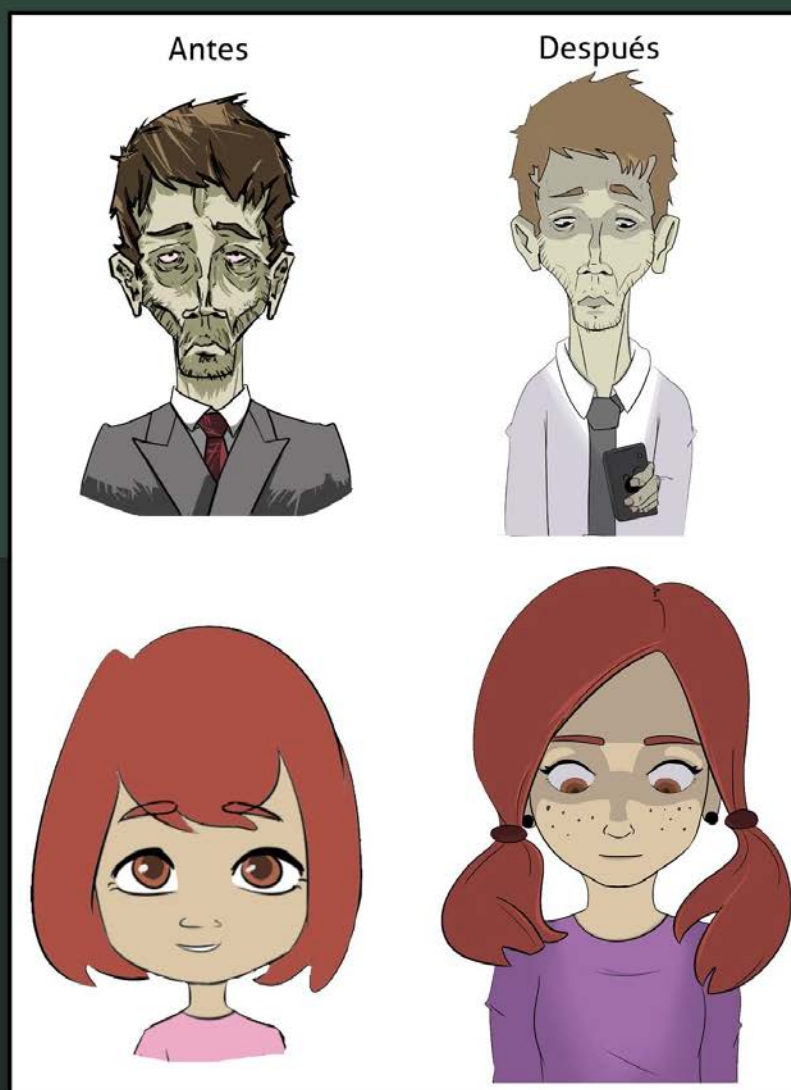


Figura 40. Diseño final del estilo de los personajes secundarios.

Corrección:  
El nivel de detalle e iluminación de los fondos.



Figura 41. Corrección en el nivel de detalle de los fondos.

# POST PRODUCCIÓN

## Proceso de Post producción

Para el proceso iluminación, textura, morph y movimiento de cámara se hace uso del programa Adobe After Effects CC.



Figura 42. Frames del render final del corto.



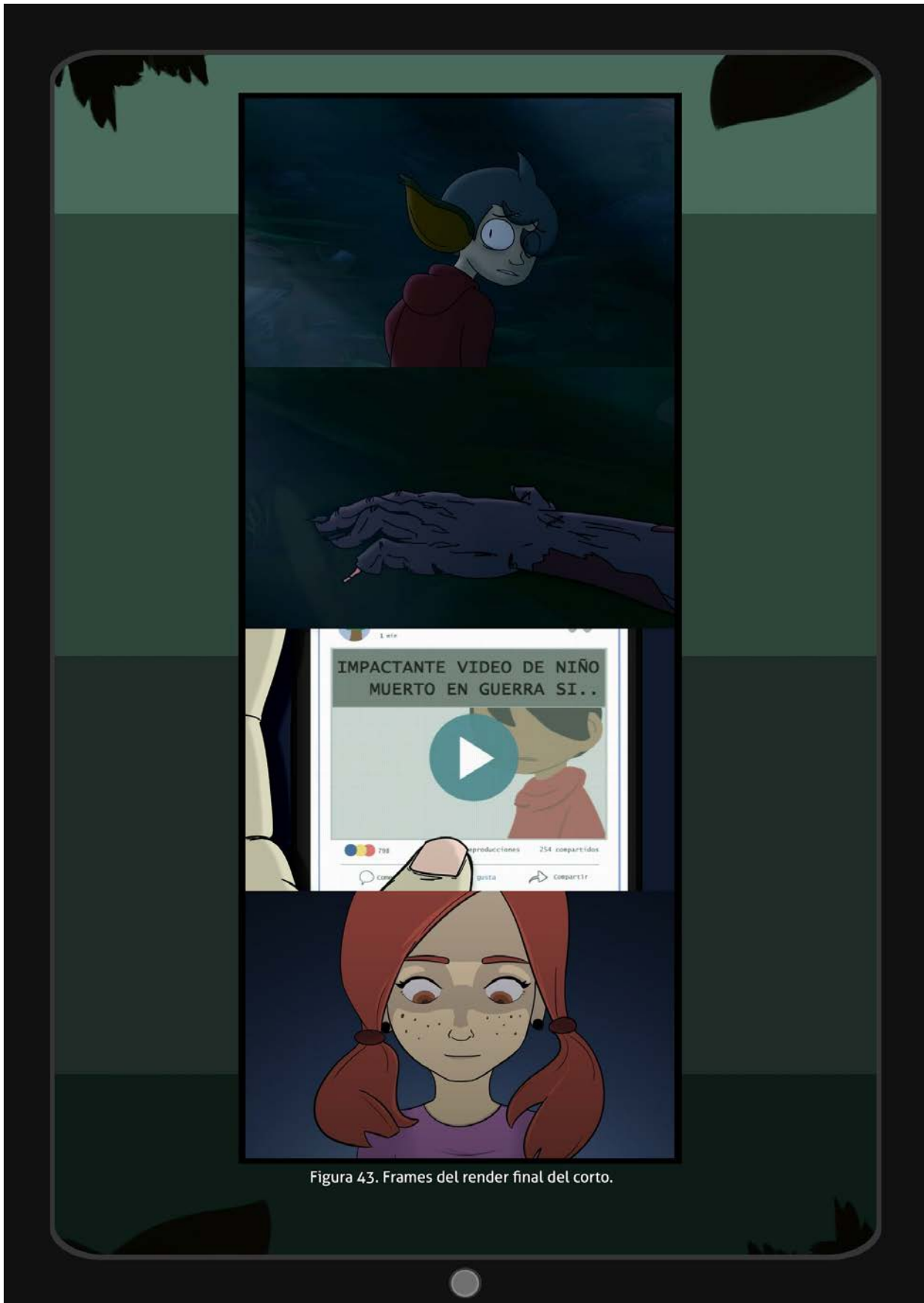


Figura 43. Frames del render final del corto.

Para poder generar la perspectiva de profundidad es necesario activar la opción *3D layer* de las capas necesarias. La colorización final se da con el efecto *Color balance* sobre un *adjustment layer*.

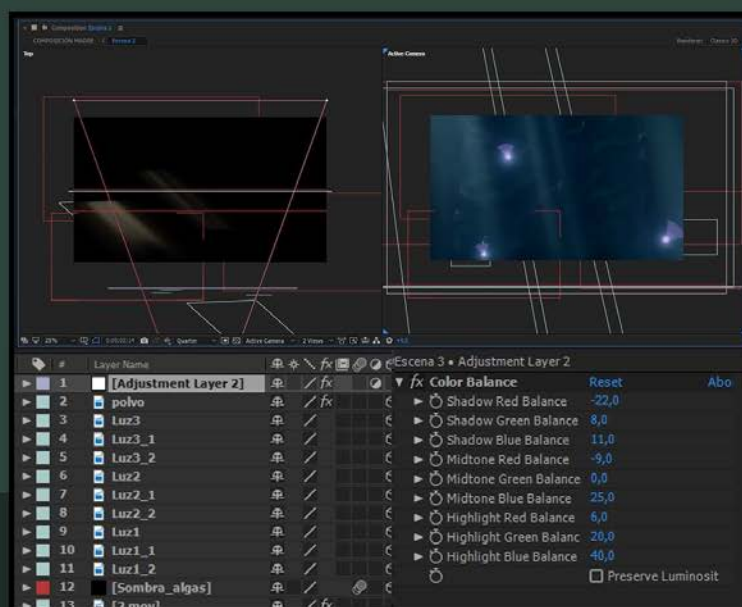


Figura 44. After Effects CC: Vistas de cámara y efectos aplicado al Adjustment Layer.

Para la iluminación de la luciérnaga se hace uso de dos capas sólidas que contenían los efectos: *Lens Flare*, *CC Light Burst 2.5*, *Curves*, *Hue/Saturation* y *Fast Blur*. Una capa era más grande y opaca que la otra.

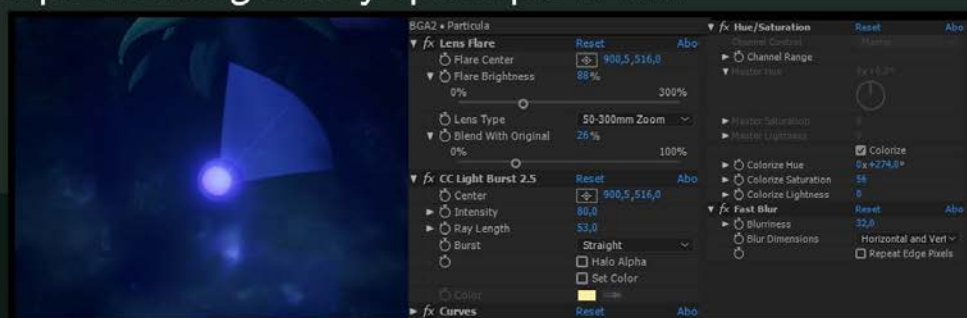


Figura 45. After Effects CC: Efectos usados en la iluminación de la luciérnaga.

## Equipo Colaborador

### Audio

David Pérez McCollum fue el encargado de producir la música de fondo, exceptuando la música de los créditos.

Todo lo demás fue grabado, editado y descargado de la librería gratuita de Youtube por Diego Llerena.

## CONCLUSIONES

La difusión de información cada día se vuelve más rápida. Sin embargo, se vive en un mundo donde los medios digitales transmiten una realidad alterada a beneficio de quien lo difunde. Las redes sociales son el principal lugar donde la información puede ser desvirtualizada, por ende los usuarios actúan de manera irónica al compartir contenido no propio. Es por esa razón que es necesario crear una cultura de educación y responsabilidad con los medios digitales.

El uso de la animación no está solamente ligada hacia un público infantil, también se puede dirigir hacia un público maduro. Este trabajo hace uso de la animación para criticar a la sociedad moderna. Su mensaje es profundo y puede representar un cambio en la sociedad.

La elaboración de este producto ha permitido conocer todas las etapas de producción de una animación 2D. Cabe mencionar la gran limitación que representa el alto costo para poder conseguir un programa de animación.

## REFERENCIAS

ABC. (mayo 17, 2016). ¿Cuánto tiempo pasas mirando Facebook, WhatsApp, Twitter o Instagram en tu tiempo libre?. De ABC Sitio web: [http://www.abc.es/tecnologia/redes/abci-cuanto-tiempo-pasas-mirando-facebook-whatsapp-twi-ter-o-instagram-tiempo-libre-201605162111\\_noticia.html](http://www.abc.es/tecnologia/redes/abci-cuanto-tiempo-pasas-mirando-facebook-whatsapp-twi-ter-o-instagram-tiempo-libre-201605162111_noticia.html)

ACNUR. Emergencia en Siria. De UNHCR ACNUR Sitio web: <http://www.acnur.org/que-hace/respuesta-a-emergencias/emergencia-en-siria/>

AFP. (noviembre 8, 2016). Facebook alcanzó más de 1.710 millones de usuarios. De El Financiero Sitio web: [http://www.elfinanciero.com/tecnologia/Facebook-redes\\_sociales-Internet\\_0\\_1063693633.html](http://www.elfinanciero.com/tecnologia/Facebook-redes_sociales-Internet_0_1063693633.html)

Alba, A. (marzo 11, 2016). Siria: la guerra que comenzó con un grafiti. De el Periódico Sitio web: <http://www.elperiodico.com/es/noticias/internacional/siria-las-cinco-etapas-los-cinco-anos-guerra-4964152>

Barquilla, F. (febrero 2, 2016). Estudio sobre el estado de internet y las redes sociales en 2016. De FranBarquilla Sitio web: <http://franbarquilla.com/estudio-sobre-el-estado-de-internet-y-las-redes-sociales-en-2016/>

Forbes. (mayo 19, 2015). ¿Cuánto tiempo pasas en redes sociales? . De Forbes Sitio web: <http://www.forbes.com.mx/cuanto-tiempo-pasas-en-redes-sociales/#gs.5121=R4>

RT. (febrero 24, 2015). Sunitas y chiitas: ¿Qué es lo que los separa? . De RT Sitio web: <https://actualidad.rt.com/actualidad/167320-sunitas-chiites-diferencias-conflicto>

Siegel, R. (septiembre 19, 2013). ¿Qué pasa en Siria? Una explicación del conflicto. De Animal Político Sitio web: <http://www.animalpolitico.com/blogueros-inteligencia-publica/2013/09/19/que-pasa-en-siria-una-explicacion-del-conflicto/>

Sinha P. (noviembre 8, 2016). Los niños en Siria. De humanium Sitio web: <http://www.humanium.org/es/oriente-medio-africa-norte/siria/>

WHYMAPS. (octubre 8, 2015). #WHYSYRIA: La crisis de Siria bien contada en 10 minutos y 15 mapas. [archivo de video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=LJtUQjJC4a0>

# ANEXOS

## Anexo A. Derechos de propiedad intelectual del audio.

Quito, 11 de diciembre del 2017

Derechos de propiedad intelectual.

Yo, David Perez-MacCollum, con cédula de identidad 0917237695. Cedo los derechos de propiedad intelectual de la producción de la música que realicé para el corto animado Absorción de Diego Emilio Llerena Puebla, quien solicitó mis servicios. Por lo que el Sr. Diego Llerena tiene la libertad de usar el mencionado audio de acuerdo a su conveniencia.



Firma

Figura 46. Derechos de Propiedad Intelectual del audio firmado por David Pérez.

## Anexo B. Envío del trabajo a los Premios Quirino.

### Envíos hechos a Premios Quirino a través de Festhome.

Las siguientes películas se enviaron correctamente: - **Absorción**

Buscar Festival	Película	Fecha de inscripción	Fecha de notificación	Todos los e...
	Premios Quirino	Absorción	13 dic 2017	15 feb 2018

Figura 47. Imagen de validez de envío del trabajo a Premios Quirino.