

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

JOURNEY

Iván Andrés Amat García

Animación Digital

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

Quito, 23 de diciembre de 2020

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

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

JOURNEY

Iván Andrés Amat García

Nombre del profesor, Título académico

José David Larrea Luna, M.A.

Quito, 23 de diciembre de 2020

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:	Iván Andrés Amat García
Código:	00132224
Cédula de identidad:	0925750457
Lugar y fecha:	Quito, 23 de diciembre de 2020

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UNPUBLISHED DOCUMENT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

En este libro se describen todas las etapas de producción del corto animado en 2D “JOURNEY”. La historia nos muestra el día a día de un hombre ahogado en depresión quien recurre a placeres efímeros en busca de felicidad instantánea. El formato elegido para contar su experiencia fue un video musical en el cual la canción nos permite una inmersión en los sentimientos del protagonista.

Palabras clave: Animación Digital, Animación 2D, Depresión, Video Musical, Autoexploración, Psicología, Posmodernismo

ABSTRACT

This book describes all the production stages of the 2D short film “JOURNEY”. The story shows us the daily life of a man drowning in depression who resorts to fleeting pleasures in the search of instant happiness. The format chosen to tell his experience is a music video in which the song allows us an immersion in the feelings of the protagonist.

Key words: Digital Animation, 2D Animation, Depression, Music Video, Self-Exploration, Psychology, Postmodernism

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	9
Ficha técnica.....	10
Pre-producción.....	11
Idea Inicial	12
Referencias gráficas.....	13
Referencias conceptuales.....	14
Diseño de personaje	15
Diseño de fondos.....	19
Construcción del guión.....	23
Producción.....	26
Animación.....	27
Clean up.....	28
Color.....	29
Dificultades de producción	30
Post-producción.....	31
Iluminación.....	32
Composición y edición	33
Sonido.....	34
Dificultades de post-producción.....	35
Conclusiones.....	36
Referencias bibliográficas.....	37
Anexo A: Póster.....	38
Anexo B: Storyboard.....	39

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura #1. Primeros bocetos de Ero con el diseño actual.....	9
Figura #2. In Between (GOBELINS, 2012).....	13
Figura #3. Oasis (GOBELINS, 2019).....	13
Figura #4. Hors Saison (GOBELINS, 2017).....	13
Figura #5. MEMO (GOBELINS, 2017).....	13
Figura #6. Modelo de Ero en primer plano.....	15
Figura #7. Exploración de Ero.....	16
Figura #8. Construcción de Ero.....	16
Figura #9. Pose de Ero.....	16
Figura #10. Expresiones faciales de Ero.....	17
Figura #11. Turnaround de Ero.....	17
Figura #12. Estudio de color de Ero.....	17
Figura #13. Exploración de amigos de Ero.....	18
Figura #14. Modelo de William y Alice.....	18
Figura #15. Planos iniciales del departamento.....	19
Figura #16. Maqueta inicial 3D de departamento.....	20
Figura #17. Exploración inicial de fondo del departamento de noche.....	20
Figura #18. Exploración inicial de fondo del departamento de día.....	20
Figura #19. Exploración inicial del balcón.....	21
Figura #20. Segunda exploración de fondo del departamento de noche.....	21
Figura #21. Fondo final del departamento de noche, escena 7.....	21
Figura #22. Fondo final del departamento de noche, escena 10.....	22
Figura #23. Fondo final del departamento de noche, escena 18.....	22
Figura #24. Fondo final del departamento de noche, escena 3.....	22
Figura #25. Captura de escena del animatic.....	27
Figura #26. Captura de escena del pencil test.....	27
Figura #27. Captura de video de referencia.....	27
Figura #28. Captura de etapa de clean up en Adobe Photoshop.....	28
Figura #29. Muestra de uso texturizado de pincel.....	29
Figura #30. Muestra de fotograma sin iluminación.....	32
Figura #31. Muestra de fotograma con iluminación.....	32
Figura #32. Captura del espacio de trabajo en After Effects.....	33

Introducción

La salud mental sigue siendo un tema que no es tratado abiertamente por miedo o por desconocimiento. No es posible conocer con exactitud las situaciones por las que las que amigos, familiares o conocidos están pasando, mucho menos los desconocidos. Una profesora me dijo una vez: el arte hace visible lo invisible. Este proyecto pretende motivar a otros a contar sus experiencias de depresión o ansiedad a través del arte.

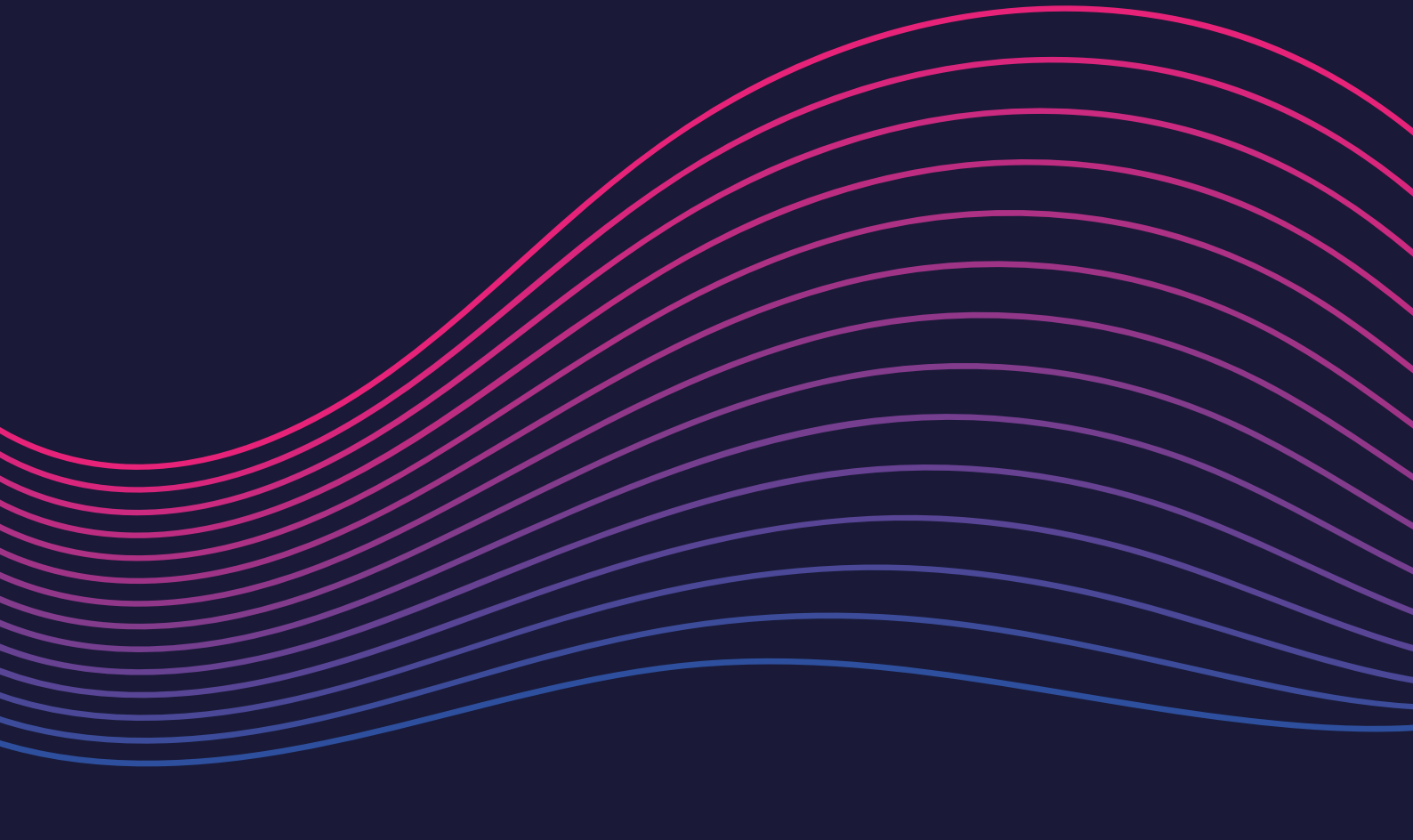
Este corto nos muestra la historia de Ero, un hombre que vive en un mundo lleno de avances tecnológicos y placeres efímeros. Tras mudarse a su nuevo departamento, desarrolla síntomas de depresión que evade a través de videojuegos, televisión y otros dispositivos. Pronto esta depresión empieza a apoderarse de Ero hasta querer acabar con su vida. Ero observa un reflejo feliz de sí mismo justo antes de caer y ve en ello una oportunidad para él. Los amigos de Ero lo sorprenden en la puerta y él los abraza fuertemente, aún temeroso pero abierto a recibir ayuda

Ficha técnica

- Tipo de producto: corto animado 2D
- Nombre del cortometraje: JOURNEY
- Dirección de animación: Andrés Amat García
- Colorización adicional de personajes: Andrea Jaque, Carla González
- Música: Clay Hughes
- Sonido: Oliver Magana
- Técnica: Animación 2D
- Duración: 2:45 minutos
- Formato: MP4, aspect ratio 2.35:1
- Fecha de producción: 2020

Storyline

Ero, un hombre con depresión ahogado en un mundo de placeres efímeros, se vuelve cada vez más vacío a la vez que crece una profunda soledad.





INVESTIGACIÓN, GUIÓN Y ARTE

Pre-producción



Idea inicial

La idea desde un inicio fue explorar el aislamiento y la soledad del individuo. “JOURNEY” es el resultado de varias ideas que no funcionaron y otras que evolucionaron.

La música ha formado gran parte de mi vida y me atraía la idea de realizar un corto animado en formato de video musical para unir ambas pasiones. “JOURNEY” es un proyecto que nace al escuchar la canción “Atmosphere” de Clay Hughes. La canción transmite sentimientos de nostalgia y esperanza, los cuales me inspiraron a realizar un proyecto usando la canción como eje principal para contar una historia.



Figura 1. Primeros bocetos de Ero con el diseño actual

Referencias gráficas

Dentro de las referencias visuales hay una fuerte influencia de los proyectos animados generados en GOBELINS: el trazo, la estilización de personajes y los colores planos marcan la esencia del cortometraje.



Figura 2. In Between (GOBELINS, 2012)



Figura 3. Oasis (GOBELINS, 2019)



Figura 4. Hors Saison (GOBELINS, 2017)



Figura 5. MEMO (GOBELINS, 2017)

Referencias conceptuales

El cortometraje se centra en explorar los efectos graduales de la depresión desde la introspección y la información científica disponible.

Preservar el bienestar de la salud mental es uno de los objetivos de la Organización Mundial de la Salud. Dentro del espectro de salud mental se encuentra la depresión, un trastorno que afecta a más de 300 millones de personas según la misma organización, siendo “la principal causa de problemas de salud y discapacidad en todo el mundo” (OMS, 2017). La depresión no es nueva; ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, recibiendo tratamientos espirituales y religiosos. Inicialmente se le atribuyó como melancolía, una “perturbación de la mente caracterizada por una gran tristeza sin causa aparente” (Josué Díaz, 2006). Entre algunas de las causas más desencadenantes está la separación en un matrimonio, problemas laborales o familiares, aislamiento del centro urbano, entre otros.

Visto desde el comportamiento del hombre, siempre nos hemos movido por complacer nuestras necesidades desde los más sencillos hasta los más complejos a medida que se desarrolla en la sociedad. La curación se da mediante de “algún tratamiento específico, una estancia en el hospital o el consumo de determinado medicamento” (Josué Díaz, 2006). El propósito médico es regresar al paciente a

las situaciones que lo marcaron e influyeron en la enfermedad.

Uno de las principales ideas erróneas sobre la depresión es generalizarlo en que se trata de alguien desanimado. La realidad es que ocurren procesos químicos dentro de nuestro cerebro que se alteran cuando se atraviesa por esta enfermedad. El cerebro es el que lo controla todo y envía respuestas al resto de cuerpo a través de sustancias químicas llamadas neurotransmisores. Los neurotransmisores que se ven afectados son la norepinefrina y la serotonina (Fairview, s.f.).

Diseño de personajes

Se buscaba construir un personaje con el que las personas se pudieran identificar, alguien amigable y abierto con el cual la audiencia pueda empatizar o verse reflejada.

Ero

Ero es un hombre de 30 años que vive solo en su departamento. Físicamente, es alto, delgado y con barba. Lleva siempre consigo un reloj inteligente en su muñeca.

Es un poco *geek* y ambicioso, además de dulce y carismático. Ero es el tipo de persona que invierte su tiempo libre en ver videos de curiosidades.



Figura 6. Modelo de Ero en primer plano



Figura 7. Exploración de Ero



Figura 8. Construcción de Ero

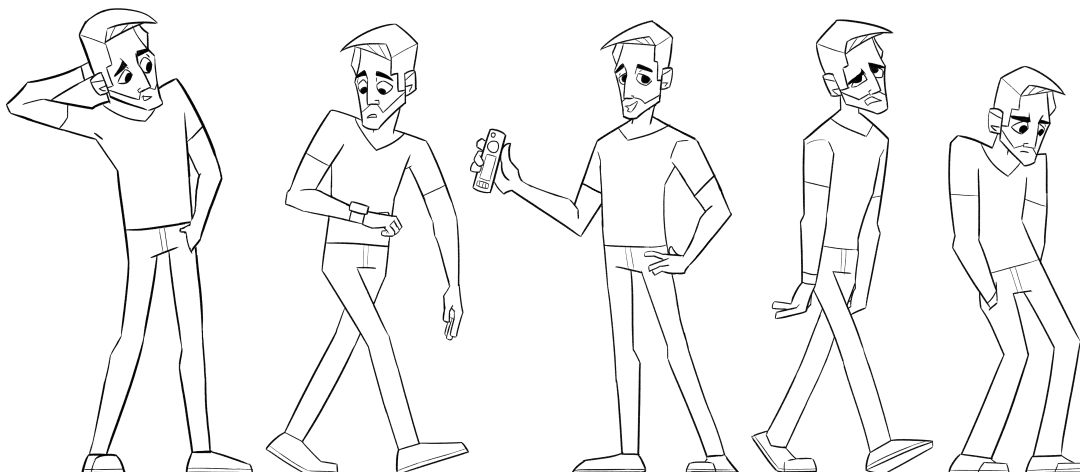


Figura 9. Poses de Ero

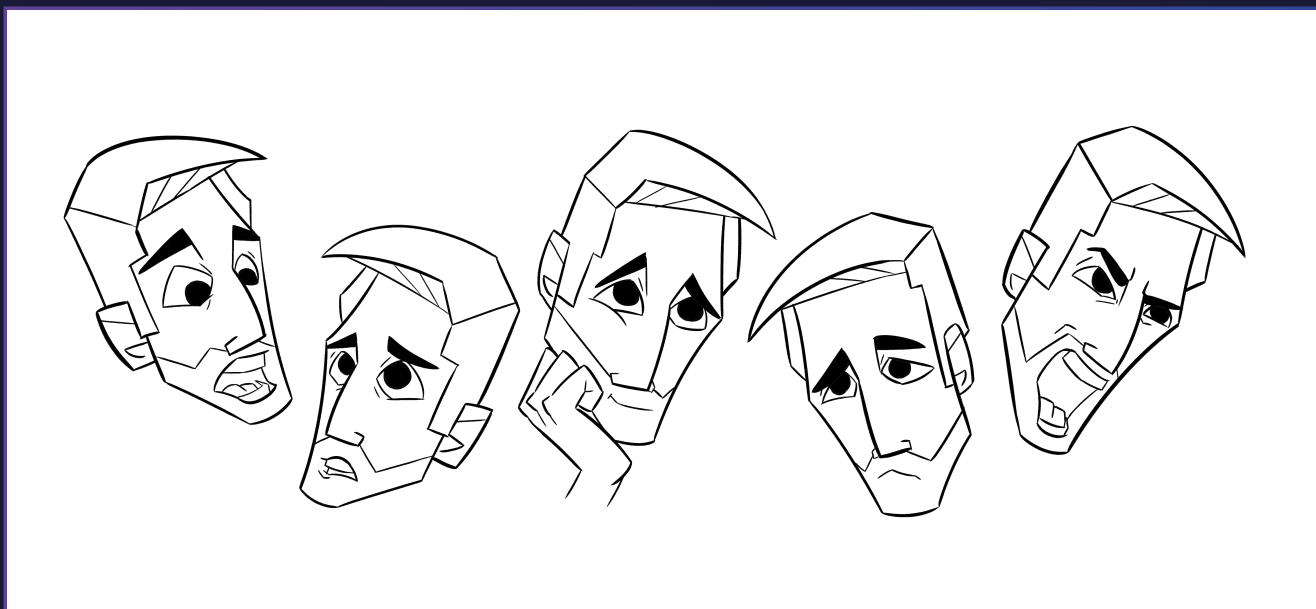


Figura 10. Expresiones faciales de Ero

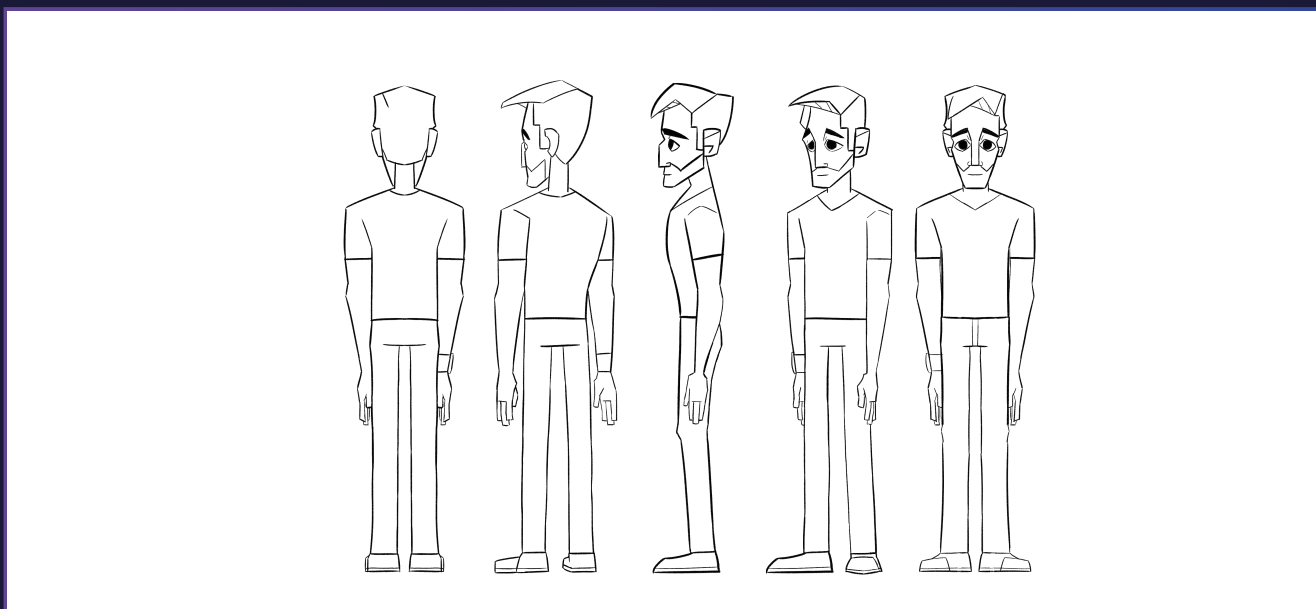


Figura 11. Turnaround de Ero

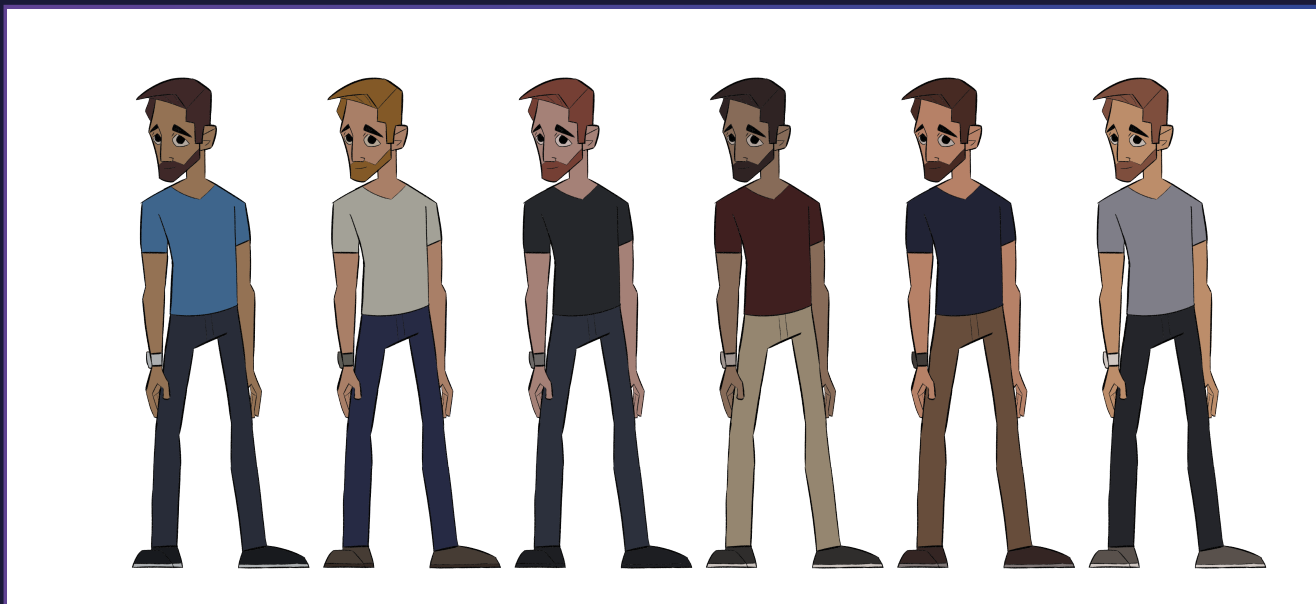


Figura 12. Estudio de color de Ero



Figura 13. Exploración de amigos de Ero

Alice y William

Alice y William son los amigos más cercanos de Ero. Se preocupan por él y tratan de demostrárselo constantemente.

William es un hombre de 31 años que lleva una vida relajada y es muy confiable.

Alice es una mujer de 28 años que tiene una personalidad más ruda, pero de gran corazón.



Figura 14. Modelo de William y Alice

Diseño de fondos

La etapa de fondos fue igual de importante que el desarrollo de personaje por tratarse de una extensión de Ero.

La historia se desarrolla exclusivamente dentro del departamento por lo cual se necesitaba que ayude a reflejar el estado mental del Ero. Durante el corto se puede apreciar un aumento de sus pertenencias, todas de última generación pero que contribuyen a transmitir una sensación de encierro y asfixia.

En un inicio se modeló un ambiente tridimensional en el programa Maya que luego sería usado como referencia de espacio y perspectiva al momento de pintar los fondos.

La elección de colores se basó en la psicología del color. Se utilizan tonos fríos para reforzar el concepto de tristeza y soledad que atraviesa el personaje. Sólo se pueden apreciar colores cálidos durante el flashback donde se ve al personaje

principal antes de caer en depresión. Al final del corto se utilizan tonos violetas para demostrar un punto intermedio donde el personaje principal mantiene su tristeza pero hay un rayo de esperanza de que su situación puede mejorar.

El desarrollo de los fondos pasó por múltiples cambios estilísticos. En una primera etapa, se buscó crear escenarios con línea y que los colores se salieran de ésta; esto con el propósito de acentuar la desconexión de Ero con su propia realidad.

El diseño del departamento siempre se pensó como una metáfora del mismo protagonista. Se trata de un espacio cerrado y con únicamente dos puertas visibles, que a su vez son dos caminos que Ero puede tomar para abordar su situación.

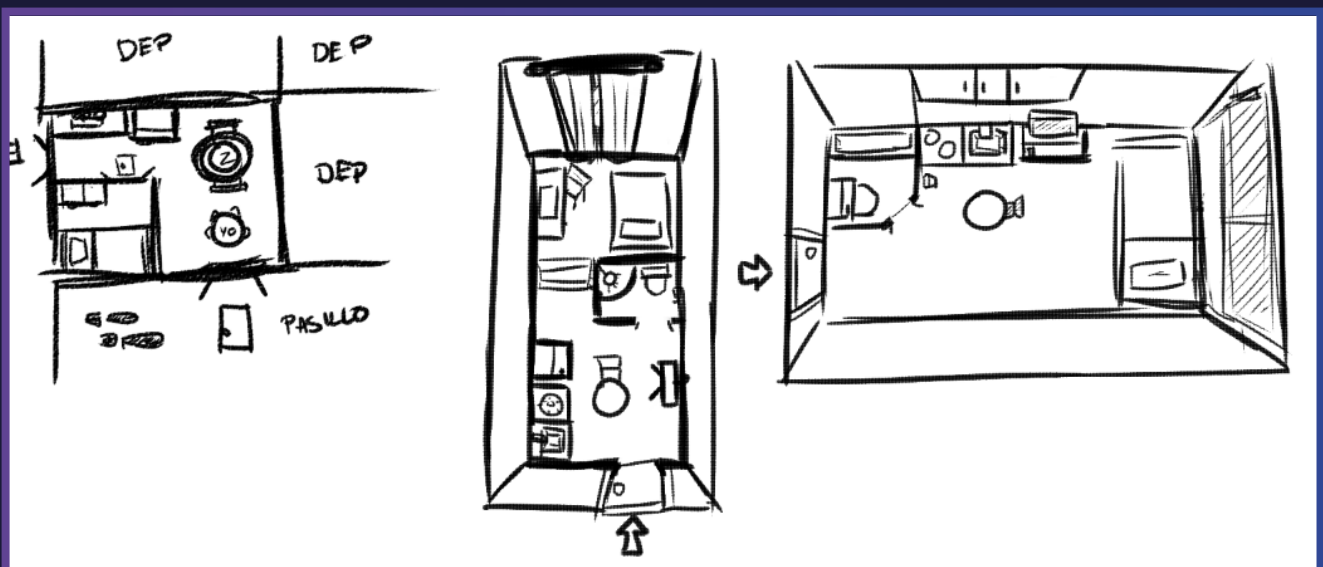


Figura 15. Planos iniciales del departamento

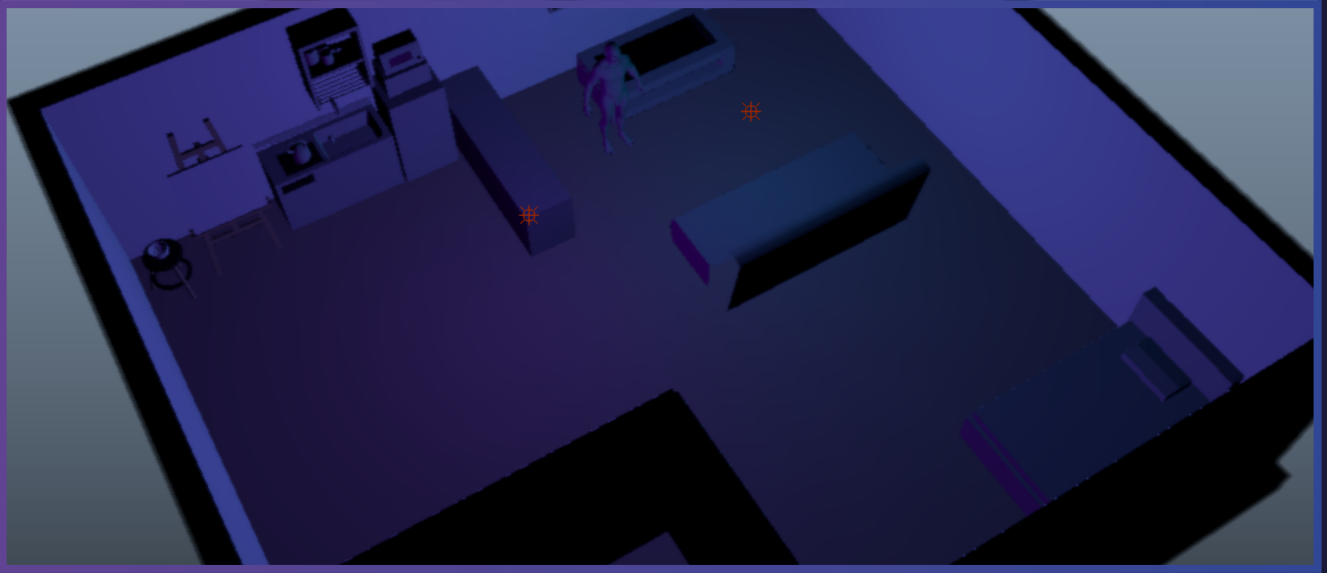


Figura 16. Maqueta inicial 3D de departamento



Figura 17. Exploración inicial de fondo del departamento de noche

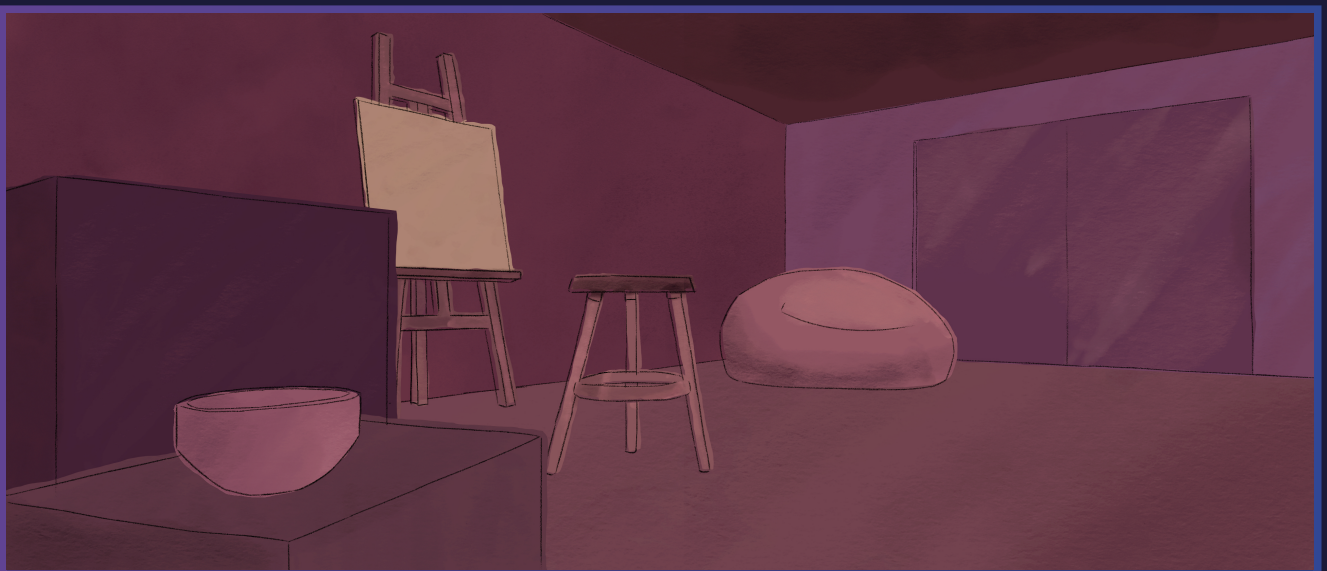


Figura 18. Exploración inicial de fondo del departamento de día



Figura 19. Exploración inicial de balcón

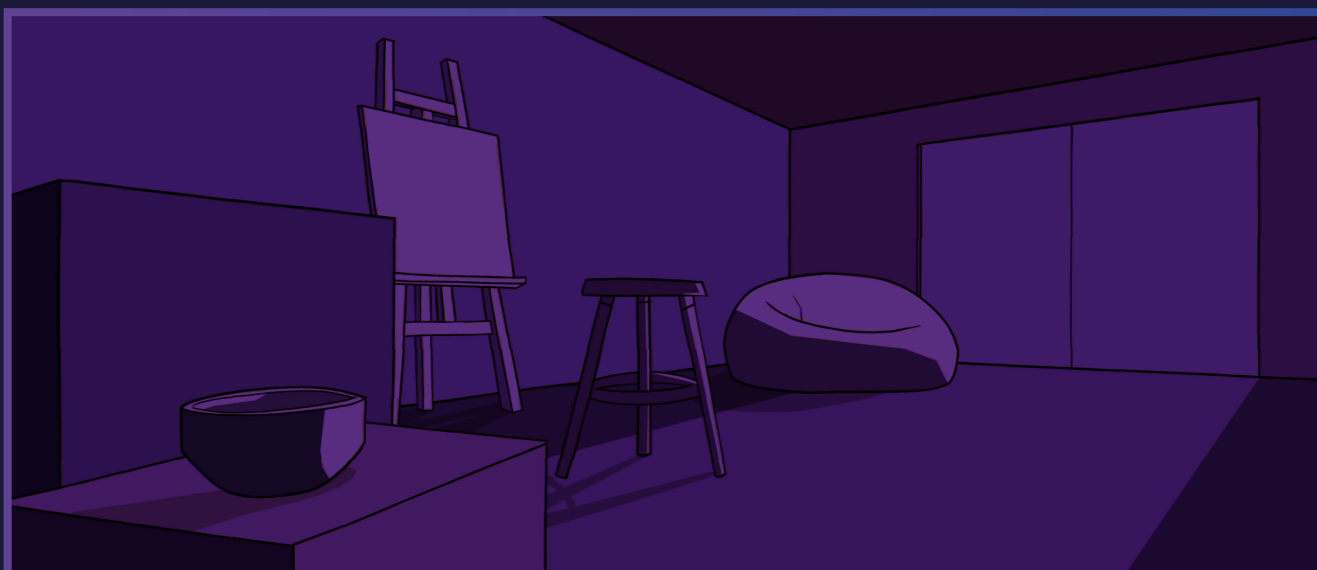


Figura 20. Segunda exploración de fondo del departamento de noche

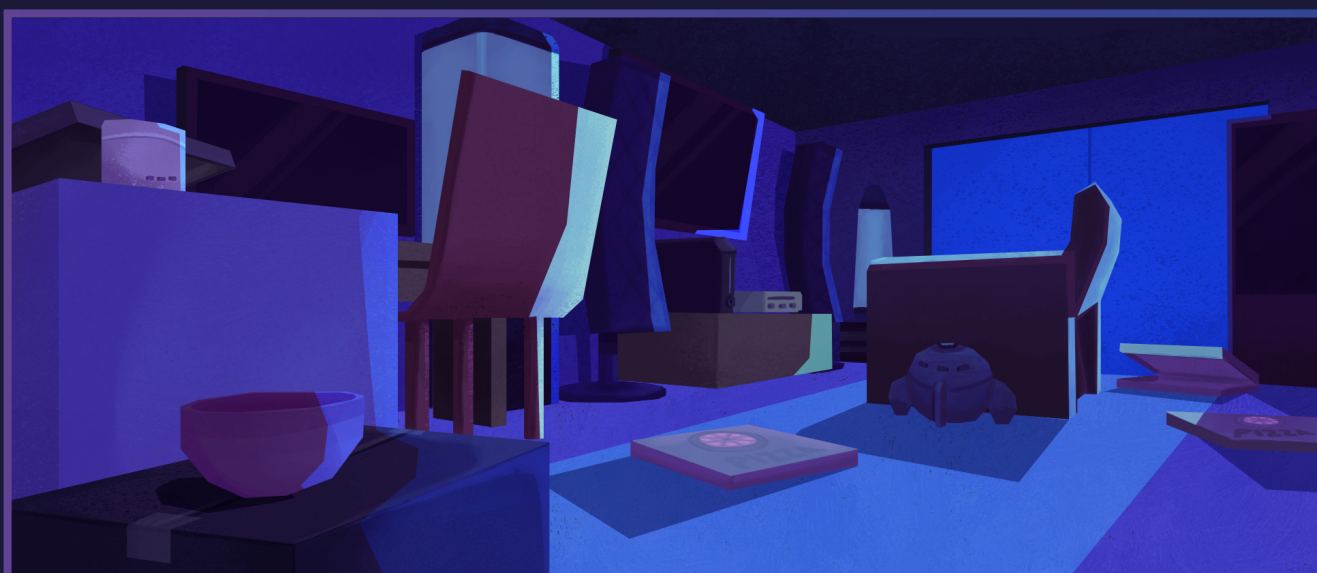


Figura 21. Fondo final del departamento de noche, escena 7

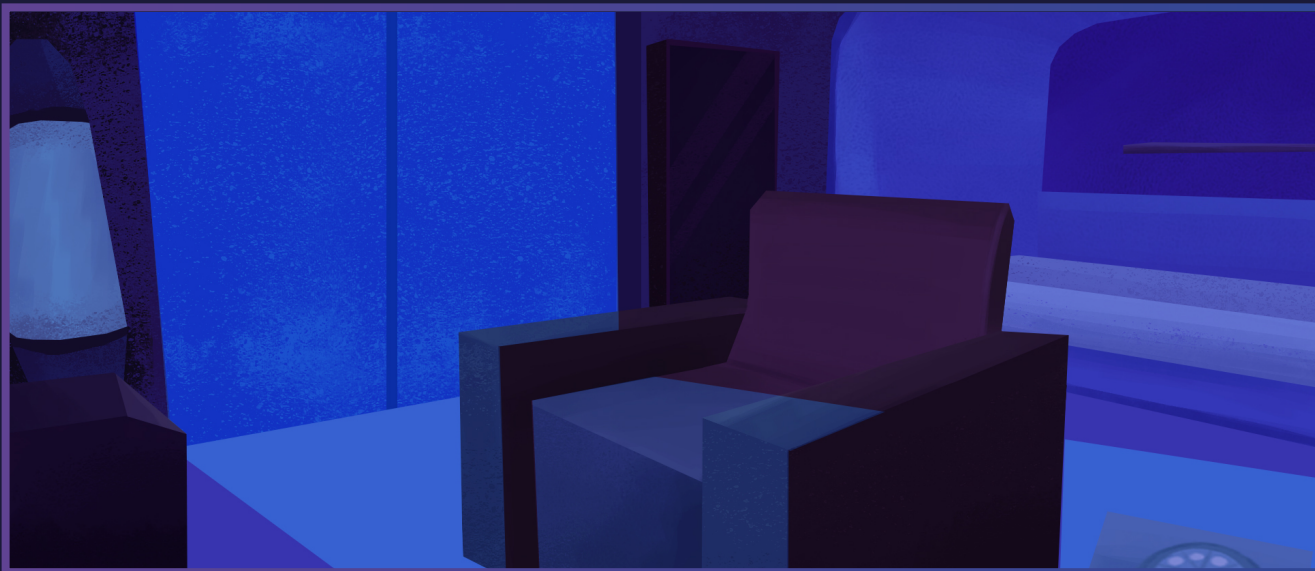


Figura 22. Fondo final del departamento de noche, escena 10

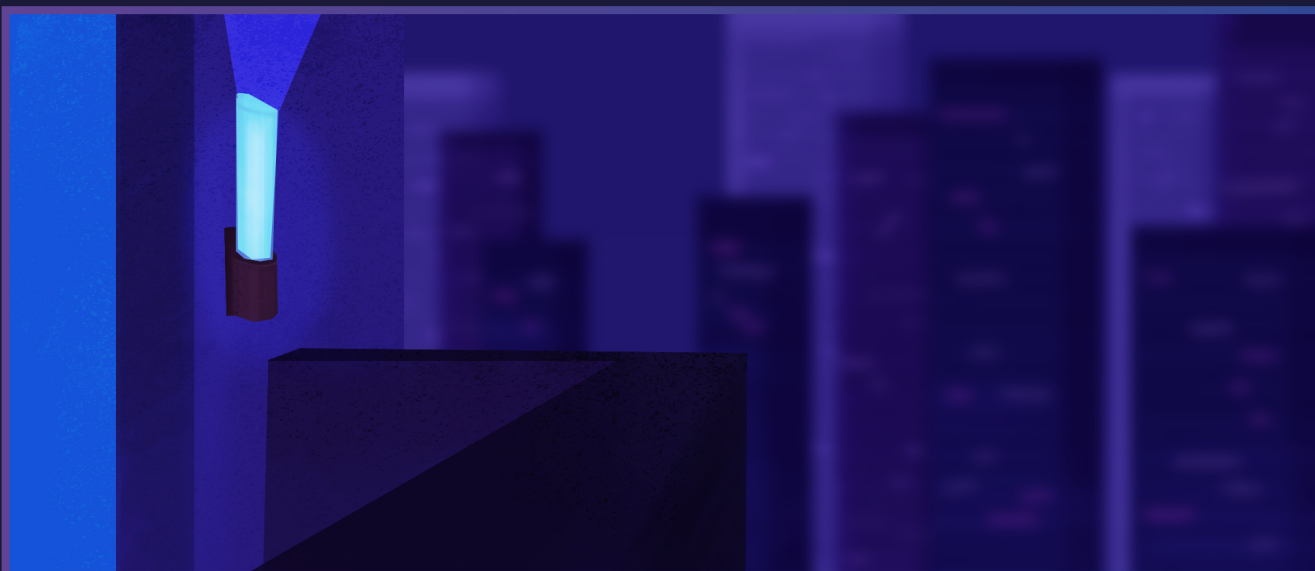


Figura 23. Fondo final del departamento de noche, escena 18

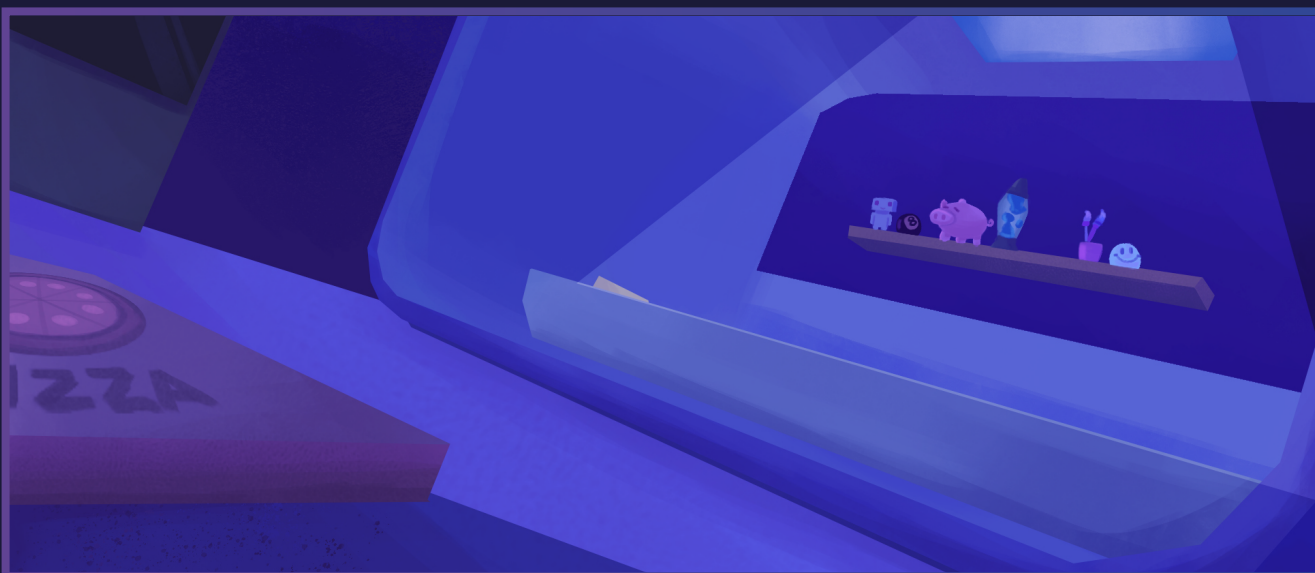


Figura 24. Fondo final del departamento de noche, escena 3

Construcción del guión

La etapa de guión fue una de las más difíciles de resolver. El objetivo era contar una historia que abordara la depresión y fuera autoconclusiva en menos de dos minutos.

El guión pasó por múltiples cambios antes de llegar al resultado final. En un inicio, Ero convivía con una pareja virtual al igual que el resto de la humanidad y luego de que ésta sufriera un fallo, encontraría a un grupo de personas reales que le recordarían cómo es el contacto e interacción humana. Este guión, que llegó hasta la fase de animatic, se descartó por tratarse de una historia muy amplia y que se desviaba mucho del enfoque en el protagonista.

Se tuvo que volver a trabajar el guión, ahora pensando en que el centro de la historia fuera Ero y en un único espacio. A partir de esto, se construye un nuevo guión con una estructura clara de introducción, desarrollo y conclusión para contar en 2 minutos.

INT. DEPARTAMENTO DE ERO - NOCHE

ERO (30), un hombre con depresión, vive aislado del mundo exterior dentro de su departamento lleno de gadgets tecnológicos. Ero no ha podido dormir, da vueltas en su cama. Aún no sale el sol, observa el techo por unos instantes. Ero se sienta en el borde de la cama por unos segundos y se levanta. Su alrededor es un desastre, con ropa tirada en el piso y cajas de pizza.

INT. DEPARTAMENTO DE ERO - DÍA

Una transición al pasado revela a Ero recién llegado a su nuevo departamento. Ero está feliz. Coloca su única caja de mudanza en el piso, encima de ésta hay una maceta con un filodendro. Ero la mira con optimismo y sale de escena.

INT. DEPARTAMENTO DE ERO - NOCHE

Otra transición nos lleva de vuelta con el Ero del presente. Su entorno se va llenando de objetos que no necesita. Ero está jugando videojuegos en su sofá mientras su filodendro está casi muerto, debilitado con hojas caídas y de colores apagados.

El celular de Ero vibra y entra una llamada. Ero observa por unos segundos al celular antes de rechazarla. Se ve que tiene muchos mensajes y llamadas sin responder. Ero retoma sus videojuegos como si nada.

INT. DEPARTAMENTO DE ERO - NOCHE

Mediante una transición, vemos a Ero triste, sentado en el piso con las rodillas recogidas. Ero voltea la cabeza cuando ve que una pantalla de la habitación se enciende. La pantalla le desea feliz cumpleaños. Ero distorsiona la realidad con sus pensamientos y ve un mensaje de culpa. Ero voltea nuevamente y ve otra pantalla ocupando otro mensaje de culpa. Pronto varios de estos mensajes empiezan a rodear a Ero mientras él llega al borde del colapso.

EXT. DEPARTAMENTO DE ERO - NOCHE

Tras un corte, vemos a Ero parado en el borde de su balcón. Ero toma un respiro y acerca su pie al vacío lentamente y empieza a inclinarse hacia adelante. De pronto observa como se forma una figura en el reflejo de las ventanas del edificio de en frente. Esta figura resulta ser él mismo, en diferentes escenarios que ponen en balanza sus emociones.

(CONTINUED)

CONTINUED:

2.

Finalmente, el reflejo de sí mismo le entrega su planta. Ero empieza a soltar lágrimas, reflexionando sobre lo sucedido y escucha el timbre de la puerta sonar.

INT. DEPARTAMENTO DE ERO - NOCHE

Ero abre la puerta y encuentra a sus dos amigos afuera con un pastelito por su cumpleaños. Ero bota el pastelito y se lanza hacia ellos con un abrazo. Los dos amigos se sorprenden pero reciben el abrazo con fuerza. Ero sigue con lágrimas en el rostro, pero encuentra en esto un respiro.

ANIMACIÓN, FONDOS Y COLOR

Producción



Animación

La animación del *pencil test* se realizó en el programa Toon Boom Harmony.

La animación fue una de las etapas que más tiempo tuvo dentro del cronograma de trabajo. En esta etapa se tomó como base el animatic desarrollado en la etapa de pre-producción para medir tiempos y se aprovechó para hacer correcciones en el personaje y ciertos encuadres.

A diferencia del animatic, la animación fue realizada tomando como referencia grabaciones de video propias. Estos videos de referencias sirvieron para que el personaje se moviera de la manera más natural y real posible, además de tener una mejor noción del *timing*.



Figura 25. Captura de escena del animatic

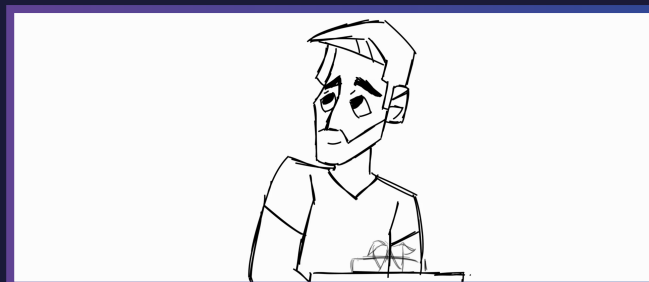


Figura 26. Captura de escena del pencil test

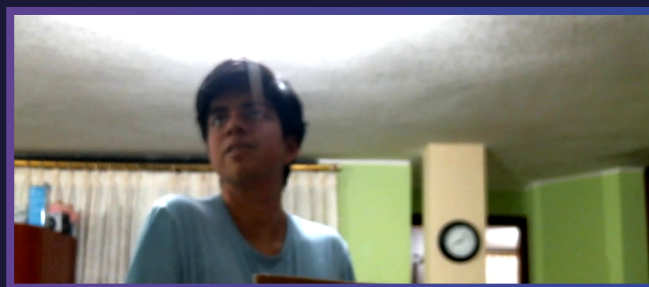


Figura 27. Captura de video de referencia

Clean up

La etapa de clean up se realizó en Adobe Photoshop.

Una vez concluidas todas las escenas en animación como *pencil test*, se procedió a limpiar cada una. El programa elegido para esta tarea fue Adobe Photoshop que cuenta con herramientas de animación como línea de tiempo y papel cebolla. Se procedió a crear un archivo nuevo con las dimensiones finales del cortometraje, se importó el video generado del pencil test correspondiente y se hizo el clean up de la línea cuadro por cuadro.

Este resultó ser un trabajo largo, pero al tratarse de un programa con manejo de *bitmaps*, garantizó un acabado de línea más orgánico y con textura.

Pensando en la siguiente etapa, la de color, se trabajó todo en un fondo gris neutro para que al momento de pintar no se perciba una distorsión en los colores ni cause fatiga al ojo. A su vez, fue una ventaja porque la línea tenía una propiedad de granulado que no permitiría pintar correctamente; con el gris neutro presente, la herramienta del balde de pintura respetó cada elemento que debía colorear.

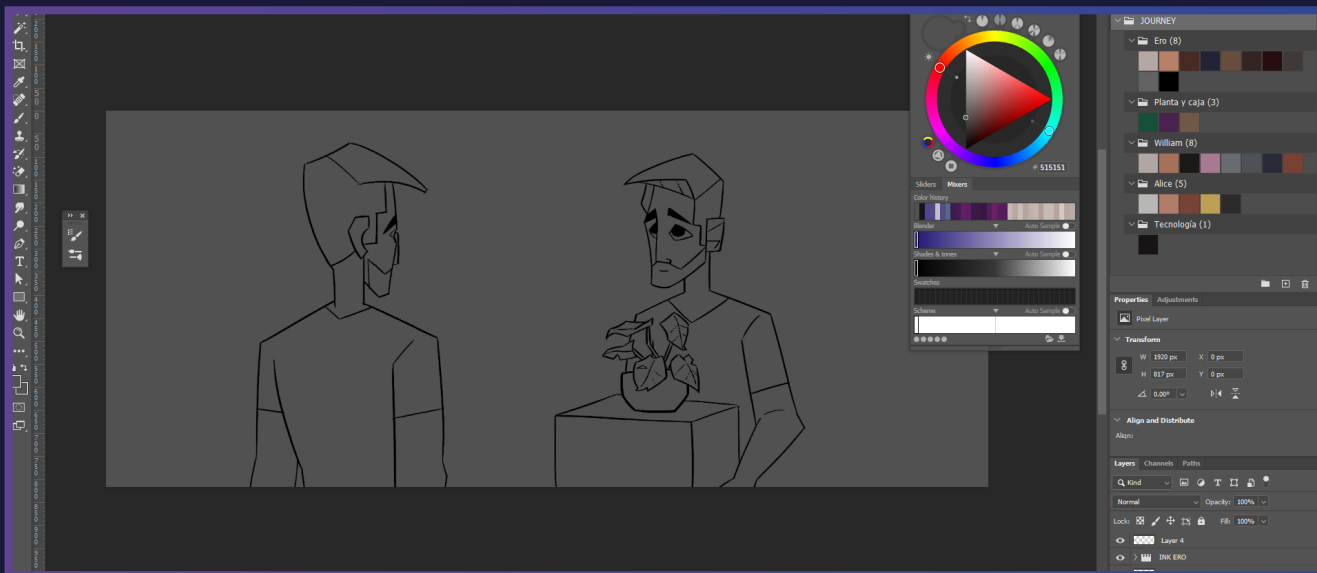


Figura 28. Captura de etapa de clean up en Adobe Photoshop

Color

El color también se implementó de Adobe Photoshop.

Aprovechando que el trabajo de clean up había sido realizado en Adobe Photoshop, se decidió continuar con este programa para pintar cada fotograma del cortometraje. La ventaja de este programa es que cuenta con una gran variedad de pinceles que pueden importarse, y por lo tanto generar múltiples resultados con textura y mancha. Un ejemplo de cómo se incorporó esto es la escena del encuentro de Ero consigo mismo.

Para pintar en Adobe Photoshop, primero se generó una paleta de colores de todos los personajes, objetos con los que se interactuarían y la planta. Esta paleta de color no respetaría la temperatura de cada escena, sino que serviría de base para luego ser corregida en After Effects durante la post-producción según sea necesario.

Durante esta etapa hubo ayuda de dos amigas, Andrea Jaque y Carla González, quienes recibieron la paleta de colores y algunas escenas con todo preparado para únicamente pintar. Esto permitió acelerar el paso en la producción que, en este punto, empezaba a quedar muy atrás en el cronograma inicialmente planteado. La ayuda fue clave para cumplir con el proyecto.



Figura 29. Muestra de uso texturizado de pincel

Dificultades de producción

Toda producción tiene complicaciones y “JOURNEY” no fue la excepción.

La producción fue una etapa de aprendizaje, tanto por el uso de herramientas nuevas como por poner en práctica los conocimientos aprendidos en la carrera y otros nuevos por cuenta propia.

Las fechas del cronograma que se plantearon para esta etapa de producción fueron determinadas por suposiciones ya que nunca antes se había realizado un proyecto así de grande. Esto hizo que ciertas actividades tuvieran más tiempo del que realmente necesitaban y otras se vieran afectadas con poco tiempo de entrega. Sumando las desconcentraciones propias, la etapa de producción se vio en un momento amenazada a no ser terminada a tiempo.

La pandemia de COVID-19 también cambió la dinámica en que se harían las revisiones a este proyecto. Si bien el trabajo se hacía exclusivamente en casa y las reuniones eran en línea, lo cual otorgaba más tiempo de trabajo, la situación generó un malestar e incertidumbre personal que también retrasó la producción.

La etapa de producción es una de las más pesadas y se recomienda que sea dónde más apoyo se reciba, sobre todo al tratarse de un proyecto que se genera individualmente de inicio a fin.



ILUMINACIÓN, COMPOSICIÓN Y SONIDO

Post-producción



Iluminación

La iluminación fue realizada en After Effects a través de máscaras y manipuladas cuadro por cuadro.

La etapa de iluminación no fue planteada en ningún momento de la producción, salvo en las últimas semanas, cuando luego de estar al día con el cronograma de trabajo, se consideró la opción de añadir este efecto mediante el programa de After Effects para dar un mejor acabado al producto.

La iluminación, otro trabajo de mucho tiempo y paciencia, dio frutos una vez terminada, pues se convirtió en un recurso adicional para contar esta historia. El color de las luces varía según el ambiente y las emociones de Ero: azules en los momentos más depresivos, naranjas en los momentos del pasado con mayor tranquilidad y casi magentas con tintes violetas al final en el reencuentro con sus amigos.

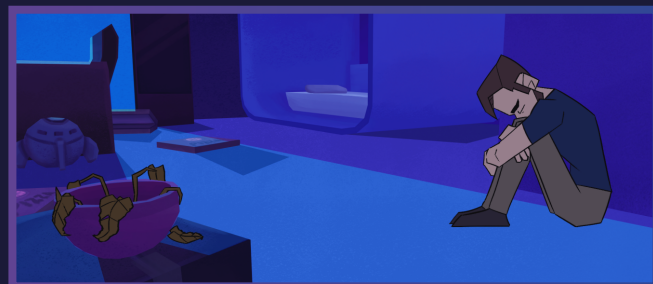


Figura 30. Muestra de fotograma sin iluminación.

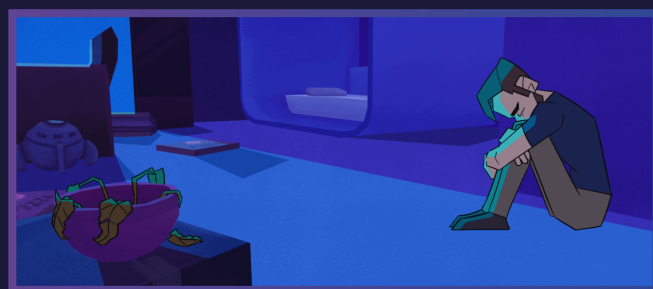


Figura 31. Muestra de fotograma con iluminación.

Composición y edición

La composición y edición, fueron ambas realizadas en After Effects.

Si bien durante toda la etapa de producción se estuvo trabajando con la composición y edición a medida que se completaba una escena, no fue hasta que se llegó a este punto en que se pudo evidenciar cómo iba a lucir el producto final.

En el programa de After Effects se realizó la colorización final del cortometraje y se incluyeron un par de efectos como desenfoque gaussiano, glow, ondas de brillo, entre otros como recursos para pulir el *look* final.

El resultado final del archivo de proyecto resultó un poco pesado por la cantidad de material y efectos que incluía. Se optó por usar este programa por ser el que más conocía pero otra buena alternativa hubiera sido complementarlo con Adobe Premiere.



Figura 32. Captura del espacio de trabajo en After Effects.

Sonido

El sonido fue trabajado por Oliver Magana en un período de 4 días a través de *Fiverr*.

Si bien en un principio, el cortometraje fue planeado con la música siendo su único elemento sonoro, posteriormente se llegó a la conclusión que el sonido era necesario también para reforzar ciertos momentos.

El sonido fue realizado por un profesional para que estuviera al nivel de los estándares de calidad planteados. Por esta razón, se acudió a la plataforma de *Fiverr*, un sitio web de *freelancers* dónde se encontró con Oliver Magana, sonidista profesional.

El cortometraje se vio beneficiado de su trabajo gracias al aporte de ideas que generó en el diseño de sonido. Dentro de las propuestas recibidas, se incluían voces a modo de reacciones para los personajes, pero finalmente fue descartado por considerarse innecesario.

Dificultades de post-producción

La post-producción fue la última etapa, con ciertos desafíos, pero sin representar un mayor problema.

Hubo dificultades al crear iluminación ya que ésta no estaba planeada desde el inicio. Se llegó a la conclusión que la mejor manera de incluirla era a través de After Effects. Esto generó complicaciones ya que había que manipular los puntos de estas máscaras para que encajen con el personaje.

De igual manera continuaron los problemas con la música ya que al realizar una revisión final se tuvo que ajustar tiempos. Algunas escenas debieron ser alargadas y otras acortadas, siempre intentando ajustar lo existente sin salir de tiempos de la música.

Conclusiones

Gracias a este proyecto se aprendió cómo es un *pipeline* de animación. Entendí cuáles eran los procesos involucrados para la creación de un corto desde la etapa de preproducción a post. Este tipo de proyectos en la vida real se realizan en un equipo de trabajo pero este corto se tuvo que crear solo. Gracias a esta experiencia aprendí más de todas las áreas involucradas; practiqué aspectos que antes no hacía, por ejemplo fondos; tuve que aprender nuevas herramientas de animación y aprendí a gestionar elementos externos a la animación como contratar música y sonido. Esta experiencia me sirve como aprendizaje en mi carrera para establecer presupuestos y negociar en futuros proyectos.

De igual manera, se aprendió la importancia de difundir y promocionar un proyecto para generar expectativa en la audiencia.

El proceso de producción no fue sencillo y durante el camino existieron dudas sobre los pasos a seguir en la creación de un corto en formato de video musical. No se respetó estrictamente el cronograma establecido lo cual generó atrasos en producción.

En conclusión, considero que este fue un proyecto exitoso a pesar de los problemas encontrados durante el trayecto. Después de un año de modificaciones se entrega un corto que mantiene los estándares de calidad propuestos desde el inicio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Fairview. (s.f.). La depresión y el equilibrio químico del cerebro. Recuperado el 18 de enero de: <https://www.fairview.org/patient-education/84258>

Josué Díaz, Lídice, Torres Lio-Coo, Vladimir, Urrutia Zerquera, Eugenio, Moreno Puebla, Reynol, Font Darías, Ileana, & Cardona Monteagudo, María. (2006). Factores psicosociales de la depresión. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 35(3) Recuperado el 15 de enero 2020 de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0138-65572006000300009&lng=es&tlng=es.

Organización Mundial de la Salud. (2017). Día Mundial de la Salud. Recuperado el 18 de enero 2020 de: <https://www.who.int/campaigns/world-health-day/2017/es/>



A FILM BY ANDRÉS AMAT GARCÍA

JOURNEY

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO AND COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS PRESENT

A FILM BY ANDRÉS AMAT GARCÍA "JOURNEY" MUSIC BY CLAY HUGHES SOUND DESIGN OLIVER MAGANA

DECEMBER 23

Escena 1 Duración 05:04 Panel 1 Duración 02:00



Escena 1 Duración 05:04 Panel 2 Duración 02:00



Escena 1 Duración 05:04 Panel 3 Duración 01:04



Escena Still_01 Duración 02:00 Panel 1 Duración 02:00



Escena 2 Duración 01:02 Panel 1 Duración 00:11



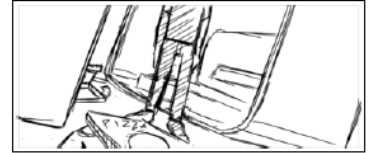
Escena 2 Duración 01:02 Panel 2 Duración 00:15



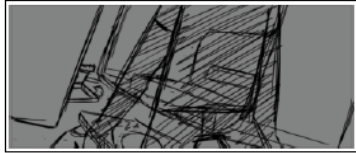
Escena 3 Duración 04:20 Panel 1 Duración 01:10



Escena 3 Duración 04:20 Panel 2 Duración 01:10



Escena 3 Duración 04:20 Panel 3 Duración 01:00



Escena 3 Duración 04:20 Panel 4 Duración 01:00



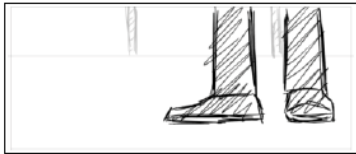
Escena 4 Duración 02:01 Panel 1 Duración 00:20



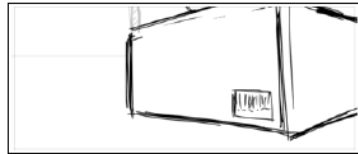
Escena 4 Duración 02:01 Panel 2 Duración 01:05



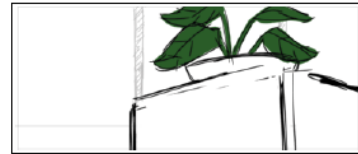
Escena 5A Duración 01:00 Panel 1 Duración 01:00



Escena 5B Duración 01:06 Panel 1 Duración 00:10



Escena 5B Duración 01:06 Panel 2 Duración 00:20



Escena 6 Duración 02:04 Panel 1 Duración 00:12



Escena 6 Duración 02:04 Panel 2 Duración 01:00



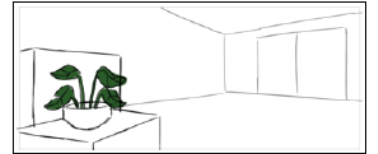
Escena 6 Duración 02:04 Panel 3 Duración 00:06



Escena 6 Duración 02:04 Panel 4 Duración 00:10



Escena 7 Duración 04:12 Panel 1 Duración 01:00



Escena 7 Duración 04:12 Panel 2 Duración 01:00



Escena 7 Duración 04:12 Panel 3 Duración 00:20



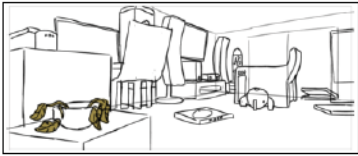
Escena 7 Duración 04:12 Panel 4 Duración 00:15



Escena 7 Duración 04:12 Panel 5 Duración 00:14



Escena	Duración	Panel	Duración
7	04:12	6	00:11



Escena	Duración	Panel	Duración
8	01:10	1	01:10



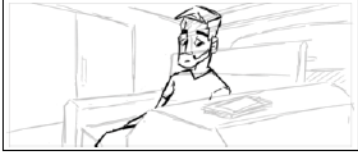
Escena	Duración	Panel	Duración
9	01:14	1	01:00



Escena	Duración	Panel	Duración
9	01:14	2	00:14



Escena	Duración	Panel	Duración
10	01:22	1	01:10



Escena	Duración	Panel	Duración
10	01:22	2	00:12



Escena	Duración	Panel	Duración
11	04:14	1	01:00



Escena	Duración	Panel	Duración
11	04:14	2	01:00



Escena	Duración	Panel	Duración
11	04:14	3	01:04



Escena	Duración	Panel	Duración
11	04:14	4	01:10



Escena	Duración	Panel	Duración
12	01:10	1	01:10



Escena	Duración	Panel	Duración
13	01:10	1	01:00



Escena	Duración	Panel	Duración
13	01:10	2	00:10



Escena	Duración	Panel	Duración
14	01:16	1	00:10



Escena	Duración	Panel	Duración
14	01:16	2	00:15



Escena	Duración	Panel	Duración
14	01:16	3	00:15



Escena	Duración	Panel	Duración
Still_02	02:20	1	01:00



Escena	Duración	Panel	Duración
Still_02	02:20	2	01:20



Escena	Duración	Panel	Duración
15	02:00	1	01:00



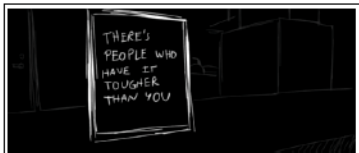
Escena	Duración	Panel	Duración
15	02:00	2	01:00



Escena	Duración	Panel	Duración
Still_03	04:20	1	01:00



Escena	Duración	Panel	Duración
Still_03	04:20	2	03:20



Escena	Duración	Panel	Duración
16	05:00	1	00:20



Escena	Duración	Panel	Duración
16	05:00	2	00:20



Escena	Duración	Panel	Duración
16	05:00	3	00:20



Escena	Duración	Panel	Duración
16	05:00	4	00:20



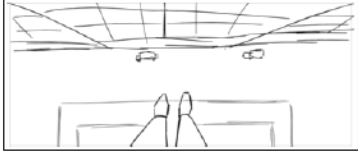
Escena	Duración	Panel	Duración
16	05:00	5	00:20



Escena	Duración	Panel	Duración
16	05:00	6	00:20



Escena	Duración	Panel	Duración
Still_04	01:14	1	01:14



Escena	Duración	Panel	Duración
Still_05	01:14	1	01:14



Escena	Duración	Panel	Duración
17	01:20	1	01:00



Escena	Duración	Panel	Duración
17	01:20	2	00:20



Escena	Duración	Panel	Duración
18	02:00	1	01:10



Escena	Duración	Panel	Duración
18	02:00	2	00:14



Escena	Duración	Panel	Duración
19	01:12	1	00:20



Escena	Duración	Panel	Duración
19	01:12	2	00:16



Escena	Duración	Panel	Duración
20	02:02	1	00:10



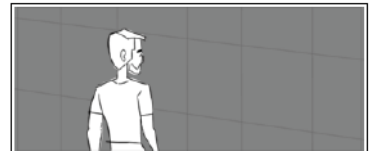
Escena	Duración	Panel	Duración
20	02:02	2	00:20



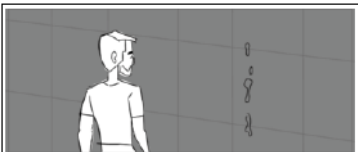
Escena	Duración	Panel	Duración
20	02:02	3	00:20



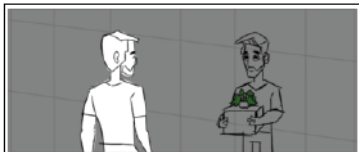
Escena	Duración	Panel	Duración
21	03:22	1	00:14



Escena	Duración	Panel	Duración
21	03:22	2	00:14



Escena	Duración	Panel	Duración
21	03:22	3	01:00



Escena	Duración	Panel	Duración
21	03:22	4	01:00



Escena	Duración	Panel	Duración
21	03:22	5	00:10



Escena	Duración	Panel	Duración
21	03:22	6	00:08



Escena	Duración	Panel	Duración
22	09:04	1	00:05



Escena	Duración	Panel	Duración
22	09:04	2	00:05



Escena	Duración	Panel	Duración
22	09:04	3	01:20



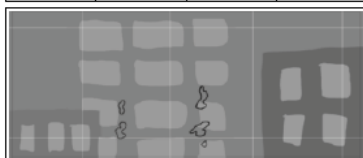
Escena	Duración	Panel	Duración
22	09:04	4	00:04



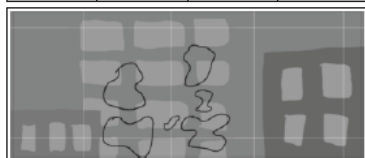
Escena	Duración	Panel	Duración
22	09:04	5	00:04



Escena	Duración	Panel	Duración
22	09:04	6	00:10



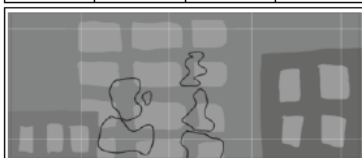
Escena	Duración	Panel	Duración
22	09:04	7	00:10



Escena	Duración	Panel	Duración
22	09:04	8	01:20



Escena	Duración	Panel	Duración
22	09:04	9	00:05



Escena	Duración	Panel	Duración
22	09:04	10	00:05



Escena	Duración	Panel	Duración
22	09:04	11	00:10



Escena	Duración	Panel	Duración
22	09:04	12	00:10



Escena	Duración	Panel	Duración
22	09:04	13	01:10



Escena	Duración	Panel	Duración
22	09:04	14	01:06



Escena	Duración	Panel	Duración
23	04:09	1	00:20



Escena	Duración	Panel	Duración
23	04:09	2	00:20



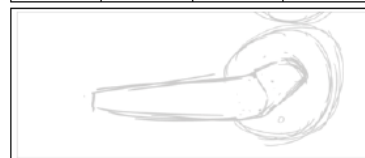
Escena	Duración	Panel	Duración
23	04:09	3	01:13



Escena	Duración	Panel	Duración
23	04:09	4	01:04



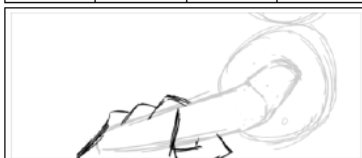
Escena	Duración	Panel	Duración
24	02:14	1	01:00



Escena	Duración	Panel	Duración
24	02:14	2	01:00



Escena	Duración	Panel	Duración
24	02:14	3	00:14



Escena	Duración	Panel	Duración
25	02:00	1	01:00



Escena	Duración	Panel	Duración
25	02:00	2	01:00



Escena	Duración	Panel	Duración
26	02:00	1	01:00



Escena	Duración	Panel	Duración
26	02:00	2	01:00



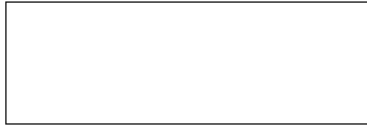
Escena	Duración	Panel	Duración
27	01:15	1	00:05



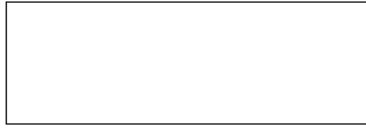
Escena	Duración	Panel	Duración
27	01:15	2	00:05



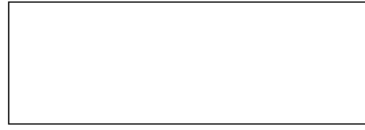
Escena	Duración	Panel	Duración
27	01:15	3	00:03



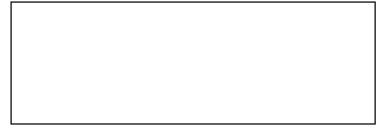
Escena	Duración	Panel	Duración
27	01:15	4	00:10



Escena	Duración	Panel	Duración
27	01:15	5	00:16



Escena	Duración	Panel	Duración
28	01:00	1	01:00



Escena	Duración	Panel	Duración
29	03:11	1	01:15



Escena	Duración	Panel	Duración
29	03:11	2	01:20

