

no/a.

AUTOR

AÑO



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

VIDEO EDUCATIVO ANIMADO, QUE ORIENTE ACERCA DE
LAS CONSECUENCIAS FÍSICAS Y PSICOLÓGICAS A
CAUSA DEL CONSUMO DE DROGAS, DIRIGIDO A
ADOLESCENTES Y PREADOLESCENTES.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los
requisitos establecidos para optar por el título de
Tecnólogo en Animación Digital Tridimensional.

Profesor guía
Roberto Andrés Souza Hidalgo

Autor
Raúl Mauricio Paillacho Pavón

Año
2018

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo, video educativo animado, que oriente acerca de las consecuencias físicas y psicológicas a causa del consumo de drogas, dirigido a adolescentes y preadolescentes, a través de reuniones periódicas con el estudiante Raúl Mauricio Paillacho Pavón, en el trimestre 2018-2, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

Roberto Andrés Souza Hidalgo
Lic. en Bellas Artes – Animación
C.I.: 171397537-1

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

"Declaro haber revisado este trabajo, video educativo animado, que oriente acerca de las consecuencias físicas y psicológicas a causa del consumo de drogas, dirigido a adolescentes y preadolescentes, del estudiante Raúl Mauricio Paillacho Pavón, en el trimestre 2018-2, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

Harold Ricardo Palacios Cárdenas
Tec. en Diseño Gráfico y
Comunicación Visual
C.I.: 171067988-5

Diego Alberto Latorre Villafuerte
Ing. en Diseño Gráfico y
Comunicación Visual
C.I.: 171143442-1

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

Raúl Mauricio Paillacho Pavón

C.I.: 172148901-9

RESUMEN

Trip es un video educativo antidrogas, animado en 2D, de aproximadamente un minuto con treinta segundos de duración (formato 1920*1080 px), en este se expone de manera consecutiva como el cuerpo de Weed (personaje principal), va deteriorándose tanto física como psicológicamente a causa del consumo de diferentes drogas. El video está desarrollado para ser difundido en colegios, YouTube y Facebook; tiene como fin implícito orientar a los jóvenes de entre 11 a 19 años, sobre las consecuencias que tiene el consumo de drogas legales e ilegales. El desarrollo de la historia sin diálogos y acompañada de música de fondo; expondrá de manera real cual puede ser el final mortal de una vida de dependencia a sustancias psicoactivas.

ABSTRACT

Trip is an anti drug educational 2D animated video of about one minute and thirty seconds long (1920*1080 px format), in which it is consecutively exposed how the body of Weed (main character), starts to deteriorate both physically and psychologically due to the consumption of different drugs. The video is developed to be broadcasted in schools, YouTube and Facebook, and its implicit purpose is to guide young people between 11 and 19 years old, about the consequences of the consumption of legal and illegal drugs. The development of the story without dialogues and accompanied by background music, will expose in a real way what can be the fateful death of a life of dependence on psychoactive substances.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
Capítulo I. El Problema	2
1.1. Planteamiento del Problema.....	2
1.1.1. Formulación del Problema	3
1.1.2. Preguntas directrices	3
1.2. Objetivos	4
1.2.1. Objetivo General	4
1.2.2. Objetivos específicos	4
1.3 Justificación.....	5
1.4 Alcance	5
Capítulo II. Marco Teórico	6
2.1. Antecedentes	6
2.2. Fundamentación Teórica	8
2.2.1. Tema central: Abuso de drogas	8
2.2.1.1. Consecuencias físicas a causa del consumo de drogas	8
2.2.1.2. Aspectos psicológicos que impulsa a un adolescente a el consumo de drogas legales o ilegales	9
2.2.2. Propuesta: Animación 2D	9
2.2.2.1. Cortometraje animado	9
2.2.2.2. Flujo de trabajo	10
2.2.2.3. Comunicación Audiovisual	11
2.2.2.4. Storytelling	13
2.2.2.5. Diseño de personajes	13
2.2.2.6. Estilo y referentes	17
2.2.2.7. Animación	17
2.2.2.7.1. Técnicas	17
2.2.2.7.2 Herramientas	17
2.2.2.7.3. Principios	18
2.2.2.7.4. Producción	21
2.2.2.8. Medios de comunicación seleccionados para difusión de video educativo animado en 2D	22
2.2.3. Evaluación comunicacional	23
2.2.3.1. Focus Group	23
2.3. Definición de Términos Técnicos	23
2.4. Fundamentación Legal	26
Capítulo III. Metodología	30
3.1. Diseño de la Investigación	30
3.2. Grupo Objetivo	30

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	30
3.4. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados	31
3.5. Caracterización de la propuesta	32
3.5.1. Sinopsis	33
3.5.2. Presentación del producto	33
3.5.3. Idea Original	33
3.5.4. Referencias de estilo gráfico	34
3.5.5. Paleta de Colores	35
3.5.6. Tipografía	37
3.5.7. Referencia de acting	38
Capítulo IV. Propuesta.....	39
4.1. Recursos	39
4.1.1. Recursos Humanos	39
4.1.2. Recursos Técnicos	39
4.1.3. Recursos Materiales	40
4.1.4. Recursos Económicos	40
4.2. Presupuesto de Gastos	40
4.2.1. Costos operativos	40
4.2.2. Equipos	41
4.2.3. Total gastos por hora	41
4.2.4. Valor	41
4.2.5. Total gastos	42
4.3. Costo Total de Producción	42
4.4. Cronograma	44
Capítulo V. Desarrollo del producto Audiovisual.....	45
5.1. Etapa de Pre-producción	45
5.1.1. Diseño de personaje	46
5.1.1.1 Moodboard – Weed	46
5.1.1.2 Moodboard – Adam	47
5.1.1.3 Formas	47
5.1.2. Iluminación	48
5.1.2.1 Colorsript	50
5.1.3. Puesta de cámara	51
5.1.4. Personajes	54
5.1.4.1. Personajes principales	54
5.1.4.1. Personajes secundarios	56
5.1.4.2. Modelsheets	59
5.1.4.2. Props	60
5.1.4.2. Escenarios	61
5.1.6. Storyboard y guión técnico	64
5.2. Etapa de Producción	68
5.2.1. Animación 2D	68

5.2.1.1. Layout de animación	68
5.2.1.2. Timming	69
5.2.1.3. Acting para animación	70
5.2.1.4. Paletas de color	72
5.2.1.5. Musicalización preliminar	74
5.2.1.5. Motion graphics	74
5.2.2. Técnica Cut Out de Animación 2D	75
5.2.2.1. Rigging de personajes	75
5.3 Etapa de Post-producción o terminados	76
Capítulo VI. Conclusiones y Recomendaciones	78
6.1. Conclusiones	78
6.2. Recomendaciones	78
REFERENCIAS	80
ANEXOS	84

INTRODUCCIÓN

La idea y el posterior proyecto, se gestó como iniciativa alterna de solución a la carencia de prevención efectiva del fenómeno socio económico de las drogas por parte de entidades gubernamentales y privadas. Enfocada particularmente en exponer de forma explícita las consecuencias físicas y psicológicas, que presenta el cuerpo humano ante el consumo de sustancias psicoactivas, a través de un video animado en 2D, desarrollado con técnicas y estilos de animación contemporáneos; haciendo atractivo para los jóvenes de 11 a 19 años de edad el tema ofrecido implícitamente.

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

En todo el mundo los índices de desinformación acerca de las consecuencias que acarrea el consumo de drogas es abismal, debido al mensaje confuso que se transmite a la hora de tratar este tema.

Los adolescentes principalmente son los más propensos a ser inducidos al consumo de sustancias psicoactivas, dado que en esta etapa de la vida el cerebro se puede volver fácilmente manipulable ya que el humano experimenta cambios que produce cierta desorientación, porque los valores, necesidades, inquietudes, gustos, han cambiando en poco tiempo; el cerebro despierta a una nueva realidad más compleja que la infantil.

La droga es cualquier sustancia o preparado médico de efecto estimulante, deprimente, narcótico o alucinógeno susceptible de crear dependencia, ya sea psicológica, física o ambas. En diversas culturas a nivel mundial las sustancias psicotrópicas fueron y son utilizadas en ceremonias y rituales; en la actualidad son usadas con propósitos recreacionales o como método para escapar de una angustiada realidad ya que pueden modificar la conciencia, el estado de ánimo o los procesos de pensamiento de un individuo.

A nivel global la dependencia a drogas legales o ilegales toman la vida de millones de personas al año y cada vez los porcentajes de adicción a estas sustancias se reflejan a temprana edad. De no tomar medidas urgentes para combatir y aún más importante, para prevenir el abuso de sustancias psicoactivas; la tasa de mortalidad juvenil se incrementará afectando drásticamente a la sociedad y a la economía mundial.

1.1.1. Formulación del Problema

En la actualidad existe un aumento progresivo con respecto al consumo de drogas a nivel mundial, esto está estrechamente relacionado a la estresante cotidianidad de la sociedad.

¿Puede un video animado en 2D ser el medio comunicacional más adecuado para transmitir de forma efectiva, los peligros mortales que significa el consumo de drogas?

Al presentar las consecuencias que ocasiona el consumo de drogas mediante una animación 2D, aumenta de forma exponencial su difusión y captación del mensaje mediante la conceptualización, creatividad, dinamismo y empatía que comunicará este medio audiovisual.

1.1.2. Preguntas Directrices

- ¿Cuáles son las consecuencias físicas por causa del consumo de drogas?.
- ¿Cuáles son aspectos psicológicos que impulsan a un adolescente el consumo de drogas legales o ilegales?.
- ¿Qué se necesita saber para producir un video animado en 2D?.
- ¿Cuál es la manera más efectiva de comunicar un mensaje por medio de un video animado 2D?.
- ¿Cuáles son las herramientas y flujos de trabajo más idóneos?.
- ¿Cuál el estilo gráfico más idóneo para captar la atención del público objetivo?.

- ¿De qué manera se evaluará el nivel de interés del público con el video animado en 2D?.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

- Producir un video animado en 2D, mediante el manejo de técnicas tradicionales y digitales, para comunicar a adolescentes de 11 a 19 años de edad sobre las consecuencias físicas mortales producto del consumo de drogas legales e ilegales.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Investigar los procesos progresivos de degeneración en la salud física a causa del consumo de sustancias psicotrópicas, también sobre técnicas de animación digital 2D tipo cartoon, story telling, rigging facial, acting y lighting; recopilando información en libros e internet.
- Diseñar al personaje principal, secundario, a los cinco personajes terciarios y escenarios en base a un moodboard donde se recopile estilos gráficos de ilustraciones y series de TV atractivos para el público objetivo, utilizando Adobe Illustrator para la vectorización de puppets para su posterior rigging y animación en Adobe After Effects.
- Producir un video animado 2D mediante el uso de Adobe After Effects para la animación y Duik para el rigging de personajes ya que es el método más viable para la técnica y estilo planteados.

- Obtener la corrección de color y sonorización del video, mediante el uso de Premier Pro y Audition para mejorar la calidad de producto final.
- Emplear un estudio de opinión ante la propuesta del proyecto y mensaje a comunicar, por medio de un focus group.

1.3. Justificación

Los diversos medios de comunicación audiovisual en la actualidad, ejercen una gran influencia globalizada que se puede utilizar para difundir un mensaje de manera inmediata acerca de los inminentes peligros mortales a causa del consumo de drogas legales o ilegales.

Por lo tanto un video animado de tales características, tendrá la suficiente efectividad e impacto para dar a conocer de forma real y explícita, la destrucción que presenta el cuerpo humano al consumir algún tipo de droga.

1.4. Alcance

El video animado en 2D, será de características educativas e informativas, tendrá un tiempo aproximado de un minuto y medio, en un formato de video de alta definición. El mismo será realizado con softwares tales como, Illustrator, After Effects, Premier Pro y Audition. Está dirigido a jóvenes de 11 a 19 años de edad. Para su difusión se tiene planeado una estrategia de publicación a la par en Facebook y YouTube.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Los siguientes trabajos fueron tomados en cuenta por sus características narrativas, visuales e informativas, que han alcanzado relevancia entre la sociedad:

- Nuggets

En 2014 el Director del programa de Animación y Efectos Visuales de la Filmakademie Baden-Württemberg de Alemania, Andreas Hykade crea la animación Nuggets en el estudio Film Bilder, con la intención de llegar a concientizar a jóvenes adolescentes sobre la adicción y la vida que esta acarrea.

(Openculture, 2015).

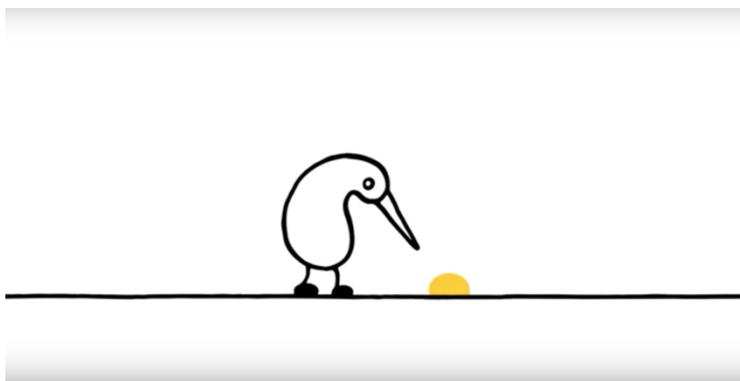


Figura 1. Captura del corto animado Nuggets. Tomado de (Filmbilder. 2014).

- Adicction

El canal de Youtube con sede en Munich y estudio de diseño, en 2015 realizó el video informativo Adicction; adaptación del exitoso libro de Johann Hari en el New York Times, "Chasing The Scream: The First and Last Days of the War on Drugs".

(Kurzgesagt, 2015).



Figura 2. Captura del video animado Adicction. Tomado de (Kurzgesagt. 2015).

- Smoking, Drinking and Drug Use among Young People in England 2014.
La agencia de investigación social independiente NatCen Social Research, realizó un video donde muestra la información recopilada para que el gobierno, las organizaciones benéficas y los profesionales de la salud tomen las decisiones correctas sobre cómo ayudar a los jóvenes con adicción de sustancias.

(NatCen Social Research, 2014).



Figura 3. Captura del video explicativo smoking, Drinking and Drug Use among Young People in England 2014. Tomado de (NatCen Social Research. 2014).

2.2. Fundamentación Teórica

2.2.1. Tema central: Abuso de drogas

Según la Organización Mundial de la Salud el término droga en lenguaje coloquial hace referencia a sustancias psicoactivas con potencial adictivo o que produce placer. La OMS acepta que es necesario abordar el problema mundial de las drogas, enfocado en la salud y bienestar de las personas, particularmente en las edades más vulnerables.

En esta línea la implementación de medidas de salud pública y bienestar social son puntos focales para el buen desarrollo de una sociedad. La prevención del uso de drogas y servicios de tratamiento para trastornos por consumo de sustancias estupefacientes, con especial atención en los jóvenes, sus familias y las comunidades, es de prioridad máxima la cual se debe socializar de manera eficaz para contrarrestar el problema mundial de las adicciones a sustancias psicoactivas.

(World Health organization, 2018).

2.2.1.1. Consecuencias físicas a causa del consumo de drogas

Sabiendo que una droga introducida al organismo por cualquier vía produce una alteración al sistema nervioso central, es consecuente los siguientes signos y síntomas:

- Dependencia física: El organismo asimila como normal la presencia de la sustancia, en tal sinergia necesita mantener cierto nivel en la sangre para su función normal; cuando esta cae surge el síndrome de abstinencia.
- Adicción.
- Síndrome de abstinencia.
(Sagñay, 2012).
- Deterioro del sistema nervioso central.

- Aumenta la probabilidad de adquirir graves enfermedades como trastornos vasculares, cirrosis y hepatitis, entre las más frecuentes.
- Baja autoestima reflejado en su despreocupación de su higiene.
(Lifeder, s.f.).

2.2.1.2. Aspectos psicológicos que impulsa a un adolescente a el consumo de drogas legales o ilegales

Los factores psicológicos pueden ser a consecuencia de varios factores, dependiendo de cada persona y su entorno social.
(World Health organization, 2018).

2.2.2. Propuesta: Animación 2D

2.2.2.1. Cortometraje animado

Para realizar cualquier producto audio visual, en este caso un video educativo es necesario tener en cuenta los pasos normados por la industria, procesos que son necesarios para obtener resultados efectivos, cualquiera que estos sean.

Todo inicia a partir de una idea clara y un objetivo firme al que se quiera llegar; en esto juega un papel importante la creatividad que se tenga a la hora de desarrollar el video durante todo su proceso. Las ideas novedosas siempre serán de interés de un espectador. La creatividad se puede describir como la capacidad de producir cosas novedosas o de utilizar cosas existentes y transformarlas o darles otro uso, básicamente al decir cosas se toma como un término amplio que se refiere que es aplicable a todo. A continuación se revela datos acerca de lo antes mencionado, planteado en pasos para su ejecución de manera técnica.
(Universidad de Londres, 2017, p. 7).

2.2.2.2. Flujo de trabajo

Paso 1. La idea

Es lo principal del proyecto, la idea, es lo que queremos contar y por lo tanto hay que tener definido este aspecto antes del desarrollo del guión literario donde se describirá de forma textual, sonidos e imágenes que aparecerán en el video. En el guión técnico se encuentra la descripción de tamaños de plano, posiciones de cámara, puesta en escena de luz, desplazamientos de cámara, continuidad y composición. El storyboard es la representación gráfica de lo escrito en el guión literario donde se muestra en secuencia eventos relevantes en la historia.

Paso 2. La preproducción

En este paso se organizan los elementos y recursos necesarios antes de la ejecución en la producción, algunos de los destacables son: diseño de todos los personajes que aparecerán con sus respectivos modelsheets, paletas de color, props, escenarios, layouts y decorados. Se diseña también la gráfica entorno al estilo seleccionado para el film. Por último se da rigging a todos los objetos y personajes que tendrán animación. En ocasiones se tiene elegido con antelación efectos de sonido y la música o tema principal que se utilizará en el opening y ending del corto.

Paso 3. Producción

Aquí se utilizan todos los recursos y elementos previamente definidos. Se animan las escenas conforme al guión, literario, técnico y apoyándose en el storyboard para una fluida animación. En los estudios de animación es necesario un pipeline de producción y procesos en función a un cronograma de trabajo donde cada miembro del equipo a cargo de la realización del proyecto aportará en su área correspondiente.

Paso 4. Postproducción

Se distingue en esta instancia tareas dirigidas al montaje y edición, donde se decide que parte se queda y cual queda fuera. Además se depura y corrige temas de color y sonido.

El director conjuntamente con el editor trabajan para que el video sea armónico y fácil de entender, según el objetivo que se tenga.

(Castro y Sánchez, 1999, pp. 123, 180, 208, 230)

(Bluth, 2004, pp. 9, 22-24, 26, 38).

2.2.2.3. Comunicación Audiovisual

En 2014 el neurobiólogo Giovanni Frazzetto afirma que a través de la ciencia tenemos la oportunidad de conocernos a nosotros mismos. Esto es sumamente útil para los profesionales de la comunicación y los medios en los que se transmite un mensaje; hablando específicamente para este proyecto audiovisual de la proyección del video en las escuelas y otras vías comunicacionales como lo son YouTube y Facebook.

Hasta ahora las instituciones educativas no han sabido aprovechar de esta oportunidad aplicadas en las aulas, a diferencia de otras organizaciones. A diferencia de la educación que tardó en ejercer los conocimientos que se tiene del funcionamiento del cerebro; el Neuromarketing que surgió a partir de la década de los ochenta y sus sucesores que aprovechan esta información científica de la mente humana como la neuroeconomía, neuropolítica, neuropsicología, etc. Recientemente se ha comenzado el surgimiento de la neuroeducación, neuropedagogía y la neurodidáctica. En este marco se plantea que no se puede educar sin saber como funciona el cerebro humano.

La visión sobre este tema por parte del campo publicitario que ha interpretado la neurociencia contrasta con la del colectivo de educadores. Existen diferencias significativas de la comunicación publicitaria y la educativa en cuanto a contexto y objetivos, en este contexto la neuroeducación se preocupa que el mensaje que

se quiere impartir han de ser capaces de modificar conocimientos, actitudes, valores y pautas de comportamiento por el polo receptor, y la eficacia de su labor está constituida por la capacidad de conocer y gestionar el cerebro de sus interlocutores.

Es por eso que los avances y descubrimientos que se han hecho en la neurociencia sobre las emociones y el inconsciente en los procesos mentales, incluido procesos racionales. Los mecanismos del pensamiento no son activados sin no se activa el de las emociones, componente integral de la razón. Por otra parte el inconsciente es es quien rige en la toma de decisiones, aun mas es quien dirige el juicio consiente. Hay que destacar también el descubrimiento de las neuronas espejo en las cuales se han fijado los storytellings como recurso de comunicación persuasiva.

La revista española de comunicación y educación “Comunicar”, en su artículo sobre la eficacia comunicativa en la educación hace la siguiente afirmación:

“El error de Descartes es el error de la escuela: disociar la mente del cuerpo, lo racional de lo emocional, lo abstracto, de lo perceptivo, la conciencia del inconsciente. Es lógico que los movimientos de renovación se basen en la potenciación de la motivación y en estrategias integradoras, creando sinergias entre cuerpo y mente, abstracción y percepción, razón y emoción. Para influir en los demás es más importante conocer las mentes de las personas a las que se quiere influir que los contenidos mediante los que se pretende influir”.

(Revista Comunicar, 2017, p. 53).

Siguiendo esta línea, las relaciones sinérgicas del ente emisor, el mensaje, la forma en que se lo transmite y el receptor en el campo de la educación, es de gran necesidad las herramientas integradoras tecnológicas de síntesis expresiva de comunicación multimedia, usada como red de interacción en las nuevas tecnologías y plataformas, que se las tiene al alcance de un alto porcentaje poblacional mundial.

(Revista Comunicar, 2017, pp. 51-60). (U. de Caldas, 2007, pp. 63, 67, 271-272).

2.2.2.4. Storytelling

Narrar es algo que el hombre hace de forma natural, lo ha hecho desde que ha podido hablar, probablemente antes. En la actualidad hay infinidad de maneras de contar una historia; por medio de obras de teatro, novelas, fotografías, twitters y la lista sigue. Pero hay diferencia entre contar un cuento y contar una gran historia. El poder del storytelling es que tiene la facultad para conectar con las personas a un nivel emocional; al narrar una historia no es simplemente la descripción de hechos, va más allá, se trata de transmitir estados de ánimo, expresar lo que se siente y su interrelación con el entorno.

La realidad es que muchas veces para la creación de una gran historia que conecta con el espectador; es por que en ella hay fragmentos de la vida personal del narrador, siendo estas mas tarde adaptadas a un guión; por tal motivo la persona al ver la historia traducida en video se puede sentir identificada con lo que ve.

(Wazarus, 2014, pp. 55-58).

2.2.2.5. Diseño de personajes

Para crear un diseño de personaje dirigido especialmente para un público juvenil al cual queremos impactar y transmitir claramente el mensaje que queremos compartir tenemos que asegurarnos que los personajes estén desarrollados, esto significa que se llega al punto de conocerlos y podemos imaginarlos casi en cualquier situación, intuyendo su accionar ante estas.

Crear un personaje completamente desarrollado no es fácil. Básicamente se está creando una vida desde cero, para esto podemos hablar del personaje tomando en cuenta dos aspectos:



Figura 4. Internal vs. external features. Tomado de (Khan Academy, 2018).

- Características externas= Diseño, props que utiliza, cómo luce externamente.
- Características internas= Aspectos psicológicos. Es inseguro, es valiente, está celoso, etc.

Los personajes deben ser auténticos, contar con emociones y experiencias humanas. Se pueden extraer esencias de la personalidad de personas que conoces. La manera en que un personaje transmite, tendrá que ser total, desde su forma de hablar hasta su lenguaje corporal (gestos, expresiones) y sin diálogos lograr entender sus emociones, en la película y en guiones gráficos de forma creíble.

La pregunta ¿qué quiere el personaje? y distinguir entre lo que quiere versus lo que necesita, ayudará de guía para dirigirlo en el transcurso de la historia; descubriendo su propósito en la misma. Para esto el personaje atraviesa por arcos en la historia descritos a continuación:

Arcos del personaje.- Son las elecciones que hace un personaje en respuesta a los obstáculos y como el personaje cambia como resultado.

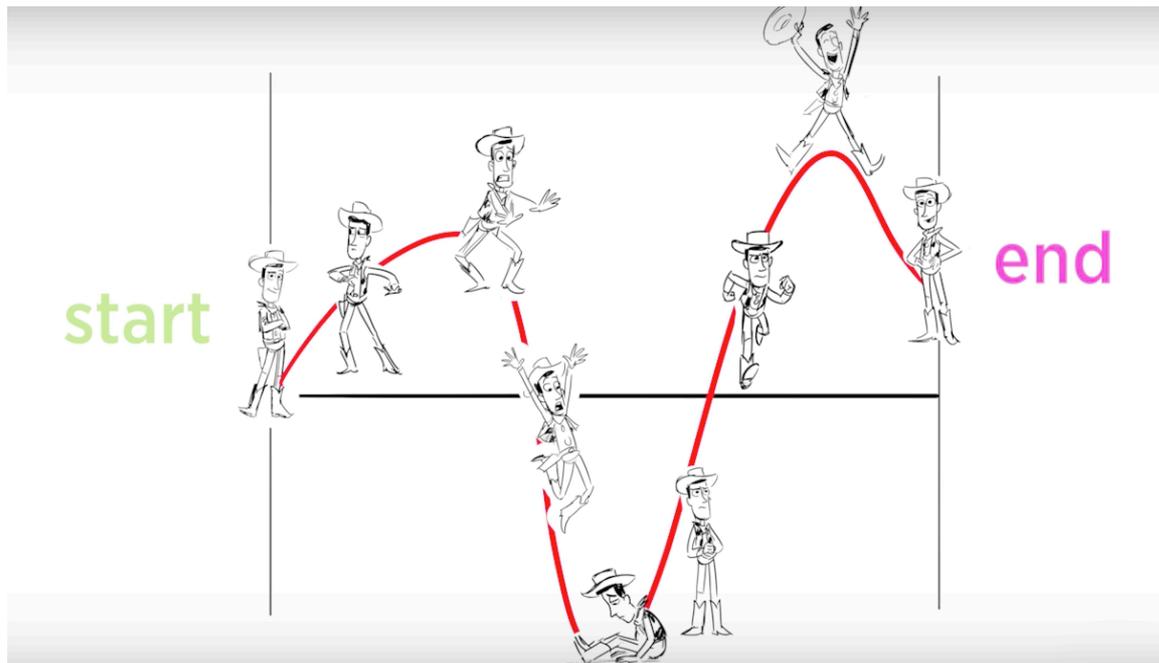


Figura 5. Character Arcs. Tomado de (Khan Academy, 2018).

En esta etapa de diseño del personaje se construye su apariencia o como va a lucir. Usualmente se lo diseña a la par del storyboard hasta determinar lo que se necesita y al final se concluye con el personaje aprobado por el director.

Normalmente el proceso de diseño comienza con una serie de sketches hasta desarrollarlo. Se parte de siluetas con formas básicas y se realiza bosquejos con diferentes expresiones dadas por el diseño psicológico del personaje. Continuando a esto se elige un diseño y se realiza un turnaround, donde se dibuja la vista lateral, frontal, trasera y tres cuartos, comparadas de una versión a color.

(Miyazaki, 2015, pp.29-30). (Simon, 2003, pp. 53-60).



Figura 6. Character design. Tomado de (Simon, 2018, p. 53).



Figura 7. Character design. Tomado de (Simon, 2018, p. 54).



Figura 8. Turn around. Tomado de (Simon, 2018, p. 56).

2.2.2.6. Estilo y referentes

Los estilos que se les atribuye a un personaje parte de las características que le da el autor para representar en un diseño. Estas características hacen que un estilo se diferencie de otros en el mercado, para que una audiencia se identifique y clasifique a un filme o personaje individual. Algunos ejemplos son: el estilo cartoon, Disney, manga, comic, ilustración, 3D, 8bits (pixel art), etc.

En resumen hay tantos estilos como autores que los crean.

2.2.2.7. Animación

2.2.2.7.1. Técnicas

Existen la técnica tradicional que se basa en dibujar fotograma a fotograma manualmente y la técnica digital que se apoya de un software que reemplaza al papel donde se dibujará de igual manera fotogramas en secuencia para efectuar un movimiento.

2.2.2.7.2 Herramientas

En este punto se partirá de un guión literario, cinematográfico y animatic, previamente aprobados. Un proyecto como este donde se animarán a puppets vectorizados se hará uso de Adobe After effects para optimizar tiempo y recursos que hubiese representado hacerlo utilizando el método tradicional de animación. Este software de animación de motion graphics y efectos visuales ha sido seleccionado por su versatilidad. Hay que tener en cuenta que aun siendo una

animación pose to pose con inbetweens automáticos; las 12 leyes principales de animación siempre estarán presentes.

PROD. NO. C.854		NAME PART A.		CLIENT			
REMARKS	ANIM NAME	SC. NO.	DESCRIPTION	FTGE.	ANIM.	CU.	B.G.
	ED	1	F/I. L.S. INT. THEATRE - TRACK IN	7-0			1
	ED	2	C.U. SAM MURDICES JS - PAN TO ROBO	7-0			2
STOCK?	ED	3	C.U. ROBO DOES ROUTINE (RIPPLE MAG)	13-8			3
	DS	4	M.S. MIKE + MARLON IN DUNK - ELLIOT LOOKS UP	8-8			4
	DS	5	C.U. MARLON WITH WOODEN Mallet	4-4			5
	DS	6	C.U. MIKE - FIZZLED	3-4			5
S.A.5	DS	7	C.U. MARLON	2-0			5
	DS	8	M.C.U. MIKE + ROBO REPORTS "WAW ISTAN?"	3-8			5
PAN	DS	9	M.C.U. MARLON + ROBO TRACK IN + PAN AMONG ROBO	14-0			5 OL9
S.A.5	DS	10	C.U. MARLON	3-0			5
S.A.6	PJ	11	C.U. MICHAEL PERKS INTEREST	9-8			5
S.A.5	DS	12	C.U. MARLON	5-8			5
S.A.6	PJ	13	C.U. MIKE - NOT INTERESTED	4-0			5
	PJ	14	C.U. MIKE'S POCKET - NICE POP UP - AND DOWN	8-0			14
S.A.6	PJ	15	MIKE LOOKS UP WITH INTEREST	3-0			5
	PJ	16	C.U. ROBO - MIKE'S HAND IN + POINTS	8-0			5 OL9
S.A.6	PJ	17	C.U. MICHAEL - REALLY DELIGHTED	6-8			5
S.A.5	DS	18	C.U. MARLON DOORBELL EFF. (OFF)	3-8			5
S.A.6	PJ	19	C.U. MIKE TURNS + GOES OUT	5-8			5
	ED	20	EXT. FRONT DOOR - C.U. MIKE POPS OUT - TRACK TO INCLUDE SAM	11-0			20
	ED	21	C.U. SAM RAISES HW - LEANS FORWARD	5-8			20

Figura 9. Referencia gráfica de una dope sheet llena. Tomado de (Whitaker y Halas, 1981, p. 47).

2.2.2.7.3. Principios

Para un fluido movimiento natural se debe prestar especial atención al timing, esto hace referencia a el posicionamiento y separación de keys con respecto a los breakdown e inbetweens. También es conocido como timing a la duración de cada escena en cuanto a velocidad como a lentitud. Conjuntamente se trabajará con una drope sheet donde está detallado duración de cada acción, escena, música y movimientos de cámara; en esta se lleva el control ordenado de la animación.

(Simon, 2003, pp. 128-236). (Whitaker y Halas, 1981, pp. 12, 58-62). (White, 2006, pp. 266-282).

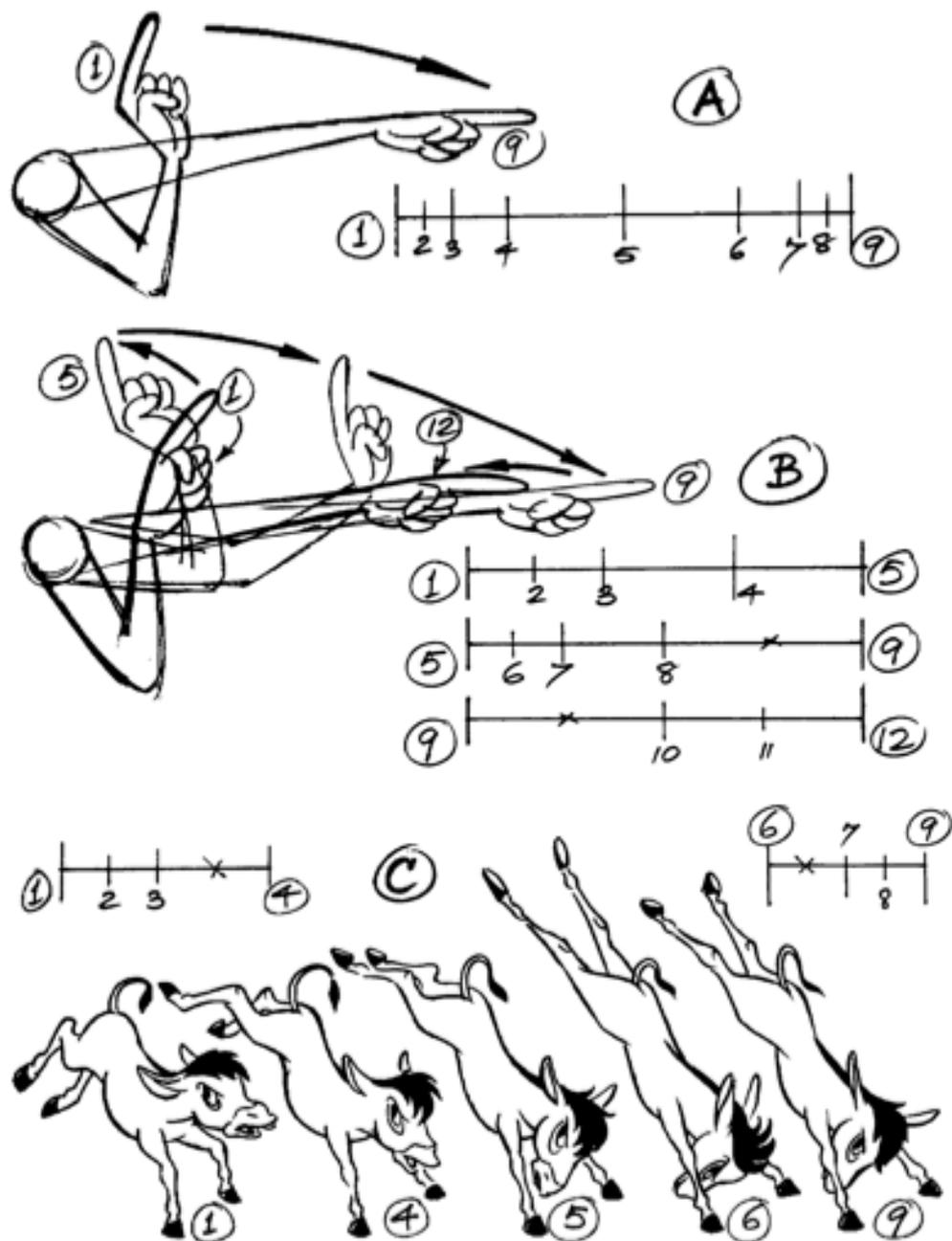


Figura 10. Referencia gráfica de timing y keys correspondientes a una acción.
Tomado de (Whitaker y Halas, 1981, p. 23).

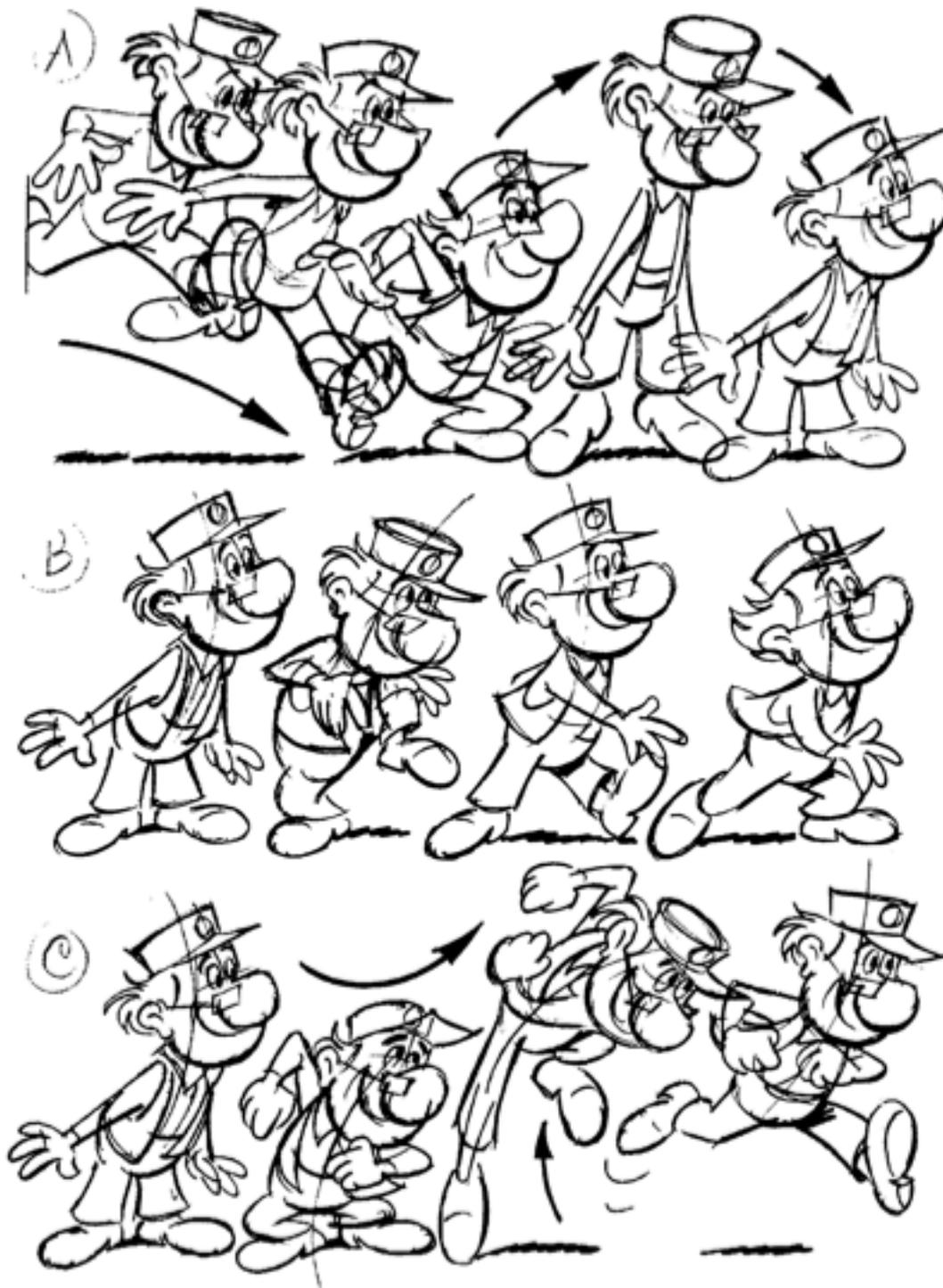


Figura 11. Referencia gráfica de pose to pose. Tomado de (Whitaker y Halas, 1981, p. 53).

2.2.2.7.4. Producción

Como se había mencionado al principio de este punto; el uso de after effects es optimo para ser ejecutado en el rigging del personaje, aplicación de efectos de luz, sombra y efectos visuales; valiéndonos de su línea de tiempo en la cual se ubicará cada key que corresponde a cada pose que se le asignará por medio de parámetros exactos que contiene en las propiedades de cada capa de la composición creada en este caso en dimensiones 1280x720 pixeles.

(Olivito, 2014, pp. 168-170).



Figura 12. Referencia gráfica de rigging de personaje en After Effects. Tomado de (Ninja Lab, 2016).

2.2.2.8. Medios de comunicación seleccionados para difusión de video educativo animado en 2D

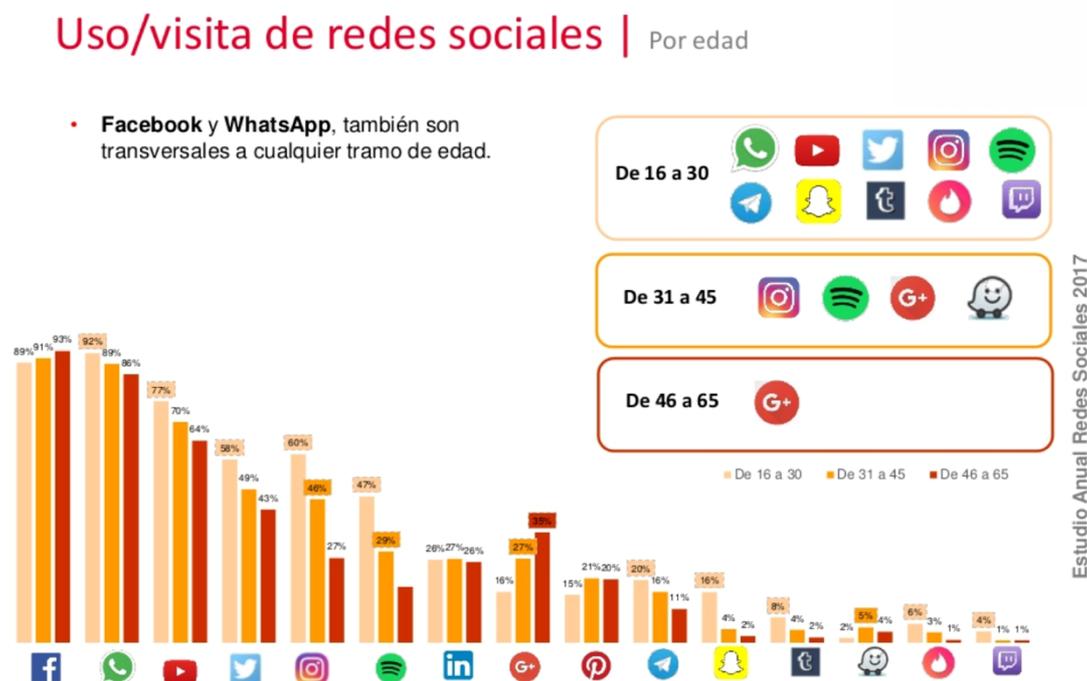


Figura 13. Estudio anual de redes sociales 2017. Tomado de (IAB Spain, 2017).

Por lo descrito en el punto anterior, se ha tomado como plataformas de alto carácter comunicacional a Facebook, red social que tiene gran éxito de difusión y transmisión de un mensaje audiovisual en la población juvenil, tanto así que está al alcance de personas con un nivel socio económico bajo, mediano y alto. Cuenta con una interacción del consumidor en altas frecuencias de usabilidad, además que ofrece varias opciones de llegar al target de manera destacada, sin contar que de esta se derivan aplicaciones como Instagram y WhatsApp, convirtiéndola en un potente motor de exposición de un mensaje.

Por su parte YouTube, que es un sitio web dedicado a compartir videos amateur, clips de películas, programas de televisión, videos musicales y video blogs de diferentes clasificaciones. En la actualidad el sitio web de su tipo más utilizado a nivel mundial, llegando a ser ejecutado como motor de búsqueda de información pero de en videos. En su capacidad tiene la ventaja de sugerir videos a sus

usuarios por medio de un análisis de búsqueda; tecnología que gracias al apadrinamiento de Google al ser una de sus filiales ha contribuido a su desarrollo. En consecuencia los receptores jóvenes han acogido como alternativa informativa, de entretenimiento y educacional, dejando atrás en varias partes del planeta a la televisión convencional.

Las nuevas generaciones que rigen en la actualidad tienen otra forma de interacción con la información que seleccionan, de cómo la usan y aprenden de ella. Es por esto que es necesario adaptar la manera de llegar a este público utilizando su mismo lenguaje, innovando la gráfica de lo que se va a ver; en sonidos, el color; transmisión de sensaciones por medio del diseño integral. La tecnología cambia vertiginosamente y con ello el cerebro del humano que la utiliza, es por ello que al contar el público con más información, espera ver contenido novedoso que los sorprenda. De esto parte la responsabilidad de presentar proyectos que incidan en la mente del espectador con contenidos relevantes a su inconsciente.

2.2.3. Evaluación comunicacional

2.2.3.1. Focus Group

Un focus group, es un recurso utilizado en las ciencias sociales, antropología y marketing para realizar un estudio de actitudes, opiniones de una audiencia target. Para su ejecución se requiere de 6 a 12 personas y un moderador, quien dirigirá el encuentro.

2.3. Definición de términos técnicos

Animatic: Es la animación secuencial del storyboard final.

Adam o Weed: Término para referirse al éxtasis, MDMA, metanfetamina en pastillas, pero en su forma más pura es polvo o cristal.

Alucinógenos: Se llama alucinógenos a cierto tipo de drogas que, en dosis no tóxicas, causan alteraciones profundas en la percepción de la realidad del consumidor.

Beatboards: Transmiten los principales puntos de la secuencia del proyecto para que la historia se pueda imaginar de forma aproximada.

Background: Plano de fondo de un escenario.

Colourscript: La secuencia de comandos de color es un intento temprano de trazar el color, la iluminación, la emoción y los estados de ánimo en una película.

Compositing: Es la combinación de elementos visuales de fuentes separadas en imágenes individuales, a menudo para crear la ilusión de que todos esos elementos son partes de la misma escena.

Dossier: Es una colección de documentos u otras fuentes, que contiene información detallada sobre una persona o un tema en particular.

Escaleta: Es un texto a medio camino entre la sinopsis argumental y la redacción definitiva de una novela, relato o guion. Esta herramienta técnica nos ayudará a definir, escena a escena, todos los elementos tangibles de nuestra historia.

Focus group: El grupo focal es una técnica cualitativa de estudio de las opiniones o actitudes de un público, utilizada en ciencias sociales y en estudios comerciales.

FX: Efectos

Low key: Clave baja. Es un estilo de iluminación para fotografía , cine o televisión. Es un elemento necesario para crear un efecto de claroscuro.

Layout: Esquema de distribución de los elementos dentro un diseño.

Mandy: Término para referirse al éxtasis, MDMA, metanfetamina en pastillas.

Moodboard: Es una herramienta de visualización previa utilizada por artistas y diseñadores para evocar un estilo o concepto mediante la colección de imágenes, objetos o texturas que comunican un aspecto visual particular del proyecto. Pueden comenzar como simples collages o colecciones de imágenes consideradas en un cuaderno de bocetos o formato digital.

Masterización de audio: Hace referencia al producto final de una grabación sonora, que servirá como original o pieza maestra, de la cual han de obtenerse las copias.

OMS: Organización mundial de la salud.

Porro: Tabaco de marihuana.

Props: Son todos los objetos que requieren animación; esto quiere decir los elementos que interactúan con los personajes de “la película”, pueden ser parte de los accesorios, estenografía o vestuario.

Puppet: Es un títere armado por piezas preparado para animación.

Renderización: Es un término usado en jerga informática para referirse al proceso de generar una imagen, fotorrealista o no, partiendo de un modelo en 2D o 3D.

Synthwave o Retro wave: Es un género de la música electrónica influenciado por la década de 1980 bandas sonoras de películas y juegos de video.

Storyboard: Es un organizador gráfico en forma de ilustraciones o imágenes que se muestran en secuencia con el fin de visualizar previamente una película, animación , gráfico de movimiento o secuencia de medios interactivos.

Trip: Jerga utilizada para referirse a los efectos producidos por el LSD o por cualquier droga alucinógena.

Weed: Es como se le llama en inglés a la marihuana. (traducción= hierba).

2.4. Fundamentación legal

El presente proyecto se ampara en los siguientes artículos de la “Ley Orgánica de Prevención Integral del Fenómeno Socio-económico de las Drogas y de Regulación y Control del uso de Sustancias Catalogadas Sujetas a Fiscalización”:

“Art. 2.- Naturaleza y Ámbito de aplicación.- La presente Ley es de orden público. Será aplicable a la relación de las personas con el fenómeno socio económico de las drogas; a las actividades de producción, importación, exportación, comercialización, almacenamiento, distribución, transporte, prestación de servicios industriales, reciclaje, reutilización, y al uso de sustancias catalogadas sujetas a fiscalización y de los medicamentos que las contengan.”

“Art. 3.- Declaración de interés nacional.- Declárase de interés nacional las políticas públicas que se dicten para enfrentar el fenómeno socio económico de las drogas, así como los planes, programas, proyectos y actividades que adopten o ejecuten los organismos competentes, precautelando los derechos humanos y las libertades fundamentales, mediante la participación social y la responsabilidad pública y privada, en procura del desarrollo humano, dentro del marco del buen vivir o Sumak Kawsay. Dichas políticas se basarán de manera

prioritaria en evidencia científica que permita la toma de decisiones y la atención a grupos vulnerables.”

“Art. 4.- Principios.- *Son principios para la aplicación de la presente ley:*

a.- Garantía y Defensa de Soberanía.- Las relaciones internacionales y los acuerdos de cooperación sobre drogas, deberán circunscribirse a la materia, sin involucrar otros ámbitos que distorsionen su naturaleza, afecten o condicionen la soberanía.

b.- Corresponsabilidad.- Las instituciones, organismos y dependencias del Estado, las personas naturales o jurídicas de derecho público o privado, la familia y la comunidad, serán corresponsables de sus acciones para el cumplimiento de esta Ley.

c.- Intersectorialidad.- Los distintos sectores involucrados, deberán coordinar y cooperar entre sí, optimizando esfuerzos y recursos, mediante la intervención transversal, intersectorial, multidisciplinaria y complementaria, para la generación y aplicación de las políticas públicas sobre la materia.

d.- Participación ciudadana.- La política pública se construirá con la presencia ciudadana, que aportará con su experiencia y realidad local, de conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica de Participación Ciudadana.

e.- Inclusión.- El Estado generará acciones y espacios de inclusión social y económica dirigida a personas en situación de riesgo por el fenómeno socio económico de las drogas.

f.- Interculturalidad.- Para el cumplimiento de la presente Ley, el Estado considerará elementos de la diversidad geográfica, cultural y lingüística de las personas, comunidades, etnias, pueblos y nacionalidades indígenas, afro ecuatorianas y montubias.”

“Art. 5.- Derechos.- Para el cumplimiento de esta Ley, el Estado garantizará el ejercicio de los siguientes derechos:

a.- *Derechos humanos.- El ser humano como eje central de la intervención del Estado, instituciones y personas involucradas, respecto del fenómeno socio económico de las drogas, respetando su dignidad, autonomía e integridad, cuidando que dicha intervención no interfiera, limite o viole el ejercicio de sus derechos.*

b.- *Debido proceso.- Los procesos para determinar y sancionar las faltas administrativas establecidas en esta ley, se tramitarán con estricta observancia de las garantías constitucionales del debido proceso.*

c.- *Salud.- Toda persona en riesgo de uso, que use, consuma o haya consumido drogas, tiene derecho a la salud, mediante acciones de prevención en sus diferentes ámbitos, diagnóstico, tratamiento, rehabilitación e inclusión social, respetando los derechos humanos, y a recibir atención integral e integrada que procure su bienestar y mejore su calidad de vida, con un enfoque bio-psicosocial, que incluya la promoción de la salud.*

d.- *Educación.- Toda persona tiene derecho a acceder a un proceso formativo educativo, con orientación sistémica y holística, encaminado al fortalecimiento de sus capacidades, habilidades, destrezas y potencialidades en todas las etapas de su vida. En las comunidades educativas públicas, privadas y fiscomisionales, será prioritario, el conocimiento y aplicación de la prevención integral del fenómeno socio económico de las drogas y de los riesgos y daños asociados.*

e.- *Información.- Toda persona, en especial mujeres embarazadas, niñas, niños, adolescentes, jóvenes y aquellas en situación de vulnerabilidad, tienen derecho a recibir información de calidad basada en evidencia científica, de forma*

inmediata y eficaz, para prevenir y desincentivar el uso y consumo de drogas. La prevención de discapacidades congénitas o adquiridas estará presente en la ejecución de las políticas públicas de prevención integral de drogas.

f.- No criminalización.- Las personas usuarias o consumidoras de drogas no serán criminalizadas por su uso o consumo, en los términos establecidos en la Ley.

g.- No discriminación y estigmatización.- Las personas no podrán ser discriminadas ni estigmatizadas, por su condición de usuarias o consumidoras de cualquier tipo de drogas.”

(Asamblea Nacional República del Ecuador, 2015, cap. 1, pp. 3,4).

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la Investigación

La presente investigación será direccionada a través del método descriptivo, con el fin de determinar aquellos aspectos relevantes de las consecuencias por el consumo de drogas legales e ilegales, los cuales permitirán mostrar la destrucción física del ser humano.

Una vez obtenida la información necesaria, la misma servirá de fuente para desarrollar el guión del producto animado.

3.2. Grupo Objetivo

El grupo objetivo está compuesto por jóvenes, cuyas edades oscilan entre 11 a 19 años de edad. De nivel socio-económico bajo, medio y alto; usuarios de Facebook y YouTube.

3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

- **Observación.-** Se recopilarán los datos relacionados con el tema a ser tratado, analizando spots animados, series de TV, videos musicales semejantes mediante fichas, en las cuales se establecerán las tipografías, colores, estilos gráficos, principios de animación de storytelling.
- **Recopilación documental.-** Se busca recabar datos en internet acerca de vocabulario técnico, anglicismos y jerga utilizada entre los jóvenes para encontrar palabras claves a la hora de elegir nombres de los personajes así como del proyecto mismo.

- **Registro fotográfico.-** Para obtener referencias reales y también cómicas de la apariencia física de una persona bajo los efectos de sustancias psicoactivas así como de la forma de consumo de una droga.
- **Grupos focales.-** Por medio de un focus group se determinará una guía para saber la perspectiva que tiene la gente acerca del tema a desarrollar.

3.4. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados

- Al finalizar la observación y análisis de los materiales audiovisuales se procederá a realizar una tabla donde contenga información relevante de nombres tipográficos y de estilos.
- De la información rescatada de la lectura de libros se procederá a realizar resúmenes donde se destaque lo relevante para el proyecto.
- En una tabla se ordenará por columnas en: fotografías de gestos al momento de consumir sustancias psicotrópicas y referencias bajo el estado de estas.

3.5. Caracterización de la Propuesta



Figura 14. Collage de referencias gráficas para moodboard obtenidas a través de investigación en fuentes secundarias.

3.5.1. Sinopsis

A través de video animado en 2D enfocado a jóvenes de entre 11 a 19 años de edad, se mostrará de forma real e impactante las consecuencias físicas que sufre una persona que consume drogas progresivamente.

3.5.2. Presentación del producto

Se trata de un video de aproximadamente un minuto y medio de duración, en alta definición y animado digitalmente en 2D.

3.5.3. Idea Original

El adolescente Weed quien se encuentra en el sofá de su casa jugando videojuegos recibe una invitación por parte de su amigo a fumar por primera vez LSD. Acto seguido nuestro personaje principal comienza a sentir los primeros efectos alucinantes de la droga; se sorprende y su cuerpo se relaja, dejándose envolver por las alucinaciones en su cabeza.

Al día siguiente Weed decide que le gustó la experiencia y va en busca de una dosis. Llama a su amigo; este le dice que vaya a las afueras de la ciudad y ahí se lo entregaría. Al caer la noche se encuentran los amigos. Mandy, amiga de Adam invita a Weed a probar cocaína (puede ser polvo o inyectable) dispuestas en líneas para consumirlas; a la que el accede positivamente.

En este punto Weed se da cuenta que la pasa muy bien cada vez que consume nuevas drogas, de lo que no se ha dado cuenta es de los efectos que estas le van causando, como visión borrosa, escalofríos, sudores y náuseas.

Siguiendo con la historia, Weed se acerca al carro de sus amigos y procede a inhalar una línea de cocaína. Inmediatamente comienza los efectos de la droga y aparece rodeado de alucinaciones monstruosas que lo asechan; una vez pasado el efecto se encuentra tirado, flaco con hambre y sucio; de repente aparece la muerte y atraviesa a Weed con sus espinas, arrancándole el alma.

Se funde a negro la escena, salen los créditos y aparece la mano de Weed sosteniendo la pastilla de LSD inicial que su amigo le ofreció, este lo bota a la basura y sigue su camino.

3.5.4. Referencias de estilo gráfico

Se tomará de referencia para el estilo gráfico de este proyecto, el trabajo del ilustrador Jamie Hewlett, así como inspiración de las series animadas Adventure Time y Rick and Morty.



Figura 15. Portada del libro Jamie Hewlett. Ed. Alemán, Francés, Inglés. Tomado de (Hewlett, 2017).



Figura 16. Referencia gráfica de la serie animada Adventure Time. Tomado de (Cartoon network la., 2018).



Figura 17. Referencia gráfica de la serie animada Rick and Morty. Tomado de (Netflix, 2018).

3.5.5. Paleta de Colores

La paleta de color fue basada en el concepto “synthwave o retro wave” influenciado por bandas sonoras de películas, música y videojuegos que rescata la cultura pop de los 80s; destacan tonalidades purpuras, violetas, magentas, turquesas y amarillos. Se toma el concepto de retro wave por su estilo místico, colorido y sombrío que requiere la historia. Está proyectado a la mente

adolescente que refleja esa viveza de su edad y sus diferentes estados de ánimo, de este modo llamar su atención de una manera dinámica y entretenida.



Figura 18. Referencia gráfica de paleta de colores del trabajo de James White. Tomado de (Signalnoise, 2018).



Figura 19. Referencia gráfica de paleta de colores del trabajo de James White. Tomado de (Signalnoise, 2018).

3.5.6. Tipografía

Se utilizaron dos tipografías contrastantes; Steppers para el título del proyecto elegida por su dinamismo de tipo brush, y la familia helvetica para el cuerpo del texto por ser una fuente de buena legibilidad; estas se utilizarán en todas las aplicaciones impresas y digitales del proyecto.

- Steppers

**ABCDEFGHIJ
 KLMNOPQRS
 TUVWXYZ**

Figura 20. Referencia tipográfica tipo brush. Tomado de (Designerfont, 2018).

- Helvética

abcdefghij klmnñopqrs tuvwxyz	ABCDEFGHIJ KLMNÑOPQRS TUVWXYZ
abcdefghij klmnñopqrs tuvwxyz	ABCDEFGHIJ KLMNÑOPQRS TUVWXYZ
abcdefghij klmnñopqrs tuvwxyz	ABCDEFGHIJ KLMNÑOPQRS TUVWXYZ

Figura 21. Referencia tipográfica de la familia Helvética. Tomado de (Linotype, 2018).

3.5.7. Referencia de acting

En el siguiente cuadro se evidencia gestos y datos destacables de la influencia de la droga:

Tabla 1

Referencia gráfica de la serie Breaking Bad.

	<p>Identificación de deterioro de ánimo y daños en el cutis.</p>
	<p>Complicidad al momento de compartir la droga.</p>
	<p>Los ojos se desorbitan.</p>
	<p>El individuo siente la sensación de estar volando.</p>

CAPÍTULO IV. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1. Recursos

4.1.1. Recursos Humanos

Para la elaboración del presente proyecto se requiere de un profesional con alta destreza en dibujo, diseño de personajes, ilustración de fondos y props. Además de un dominio especializado tanto en procesos de animación, así como en herramientas digitales como Illustrator, After Effects, Premier Pro y Audition.

4.1.2. Recursos Técnicos

Los recursos técnicos que serán usados para la elaboración de este proyecto son los siguientes:

Hardware:

- Computadora MacBook Pro i7, 4gb RAM, disco 1TB
- Tableta Wacom Bamboo
- Scanner
- Impresora
- Disco externo Toshiba 4TB

Software:

- Adobe Illustrator CC 2018
- Adobe After effects CC 2018
- Adobe Premier Pro CC 2018
- Adobe Audition CC 2018

4.1.3. Recursos Materiales

Estos son los materiales requeridos para el proyecto:

Bocetero A3

Lápices HB color azul

Goma para borrar

Reglas

4.1.4. Recursos Económicos

El presente proyecto será autofinanciado en su totalidad por el autor.

4.2. Presupuesto de Gastos

4.2.1. Costos operativos

- Luz: \$ 10
 - Agua: \$ 8
 - Internet: \$ 20,16
 - Arriendo: \$ 230
 - Telefonía móvil: \$ 17,93
 - Transporte: \$ 40
 - Salud: \$ 85
 - Alimentación: \$ 160
 - Total: \$ 571,09
- Costo semanal:
 $571,09 \div 4 \text{ semanas} = \$ 142,77$
 - Costo diario:
 $142,77 \div 5 \text{ días} = \$ 28,55$
 - Costo por hora:
 $28,55 \div 8 \text{ horas} = \$ 3,57$

4.2.2. Equipos

- Mac Book Pro: \$ 1500,65
- Wacom: \$ 85
- Disco sólido: \$ 120
- Nikon D7100: \$ 1500,80
- Disco externo: \$ 75
- Trípode: \$ 65
- Total: \$ 3.346,45

- Costo semanal:
 $3.346,45 \div 12 \text{ meses} = \$ 278,87$
- Costo diario:
 $278,87 \div 4 \text{ semanas} = \$ 69,72$
- Costo por día:
 $69,72 \div 5 \text{ días} = \$ 13,94$
- Costo por hora:
 $13,94 \div 8 \text{ horas} = \$ 1,74$

4.2.3. Total gastos por hora

- Costos operativos :\$ 3,57
- Costos equipos: \$ 1,74
- Total: \$ 5,31

4.2.4. Valor

- Experiencia - conocimiento: \$ 600
- Derechos de autor: 30 %

Total: \$ 780

- Costo por semana:
 $780 \div 4 \text{ semanas} = \$ 195$

- Costo por día:
 $195 \div 5 \text{ días} = \$ 39$
- Costo por hora:
 $39 \div 8 \text{ horas} = \$ 4,88$

4.2.5. Total gastos

- Costo: \$ 5,31
- Valor: \$ 4,88
- Tarifa \$ 10,19

4.3. Costo total de Producción

Descripción: Realización video educativo, incluye 1 personaje 2D principal, 1 personaje 2D secundario y 3 personajes terciarios.

- Duración: hasta 90 segundos.
- Realización:
 - Guión: Para video educativo, adaptado para personaje de animación, de hasta 90 segundos.
 - Storyboard y animatic: Realización de storyboard según el guión y posterior realización de animatic para aprobación del cliente. El animatic es un storyboard animado que sirve como boceto del video final.
 - Arte y Gráfica: Realización de gráfica, infografía, ilustraciones y diseño según el storyboard y la referencia dada por el cliente, estilo 2D. Tipografías de archivo.
- Animación digital 2D:
 - Composición y animación digital de la infografía y el arte aprobado.
 - Rigging de los personajes 2D.
 - Animación 2D de los personajes según animatic aprobado por el cliente.

- Sonido:
 - Música de Archivo
 - Efectos de sonido de archivo
 - Mezcla y Master
- Edición: Edición final de video en HD (1080*720px, 24fps).
- Costo semanal: (2 meses, 40h por semana) 320h x \$ 10,19 tarifa= \$ 3.260,80

Sub total \$ 3.260,80

12% IVA \$ 391,296

TOTAL \$ 3.652,096

CAPÍTULO V. DESARROLLO DEL PRODUCTO

AUDIOVISUAL

5.1. Pre-producción

Tipología:

- Animación Cut out 2D

Tiempo mínimo:

Un minuto y treinta segundos.

Formato en video:

1920x1080 px Full HD

Autor:

Raúl Mauricio Paillacho Pavón.

Sinopsis:

Weed es un adolescente normal que a sus 16 años de edad está en busca de nuevas experiencias para divertirse y su amigo se las ofrece por medio de probar LSD(Lysergsäure-Diethylamid).

Historia:

En una noche de videojuegos, Weed, el personaje principal está a punto de ser sorprendido por su amigo Adam quien le ofrece su primera droga (LSD), Weed por su parte un poco duditativo al principio acepta y con el objetivo de experimentar nuevas sensaciones solo por diversión. Sin tener en cuenta que ésta mala decisión afectaría gravemente su vida. Unos minutos luego de ingerir la pastilla de anfetamina comienza a sentir los primeros síntomas como alteración de la persepción, la conciencia y el tiempo. Luego de este “trip” Weed despierta en su cama sin saber como llego ahí; lo único que tiene en mente es que tiene que conseguir otra dosis de eso que le hizo sentir una seudo diversión.

Entonces llama a su amigo para conseguir mas droga; Adam lo cita en una zona desertica en las afueras de la ciudad donde conoce a Mandy. Esta chica invita a probar una nueva droga ofreciendole el triple de diversión en comparación a la primera droga que probó. Weed accede a probar, esta vez cocaína; inhala y casi

de inmediato siente su potente efecto que lo hace alucinar con seres monstruosos producto de la distorsión de la realidad, se vé afectado psicológicamente y como consecuencia su cuerpo reacciona a la toxicidad de las drogas que ha consumido.

Pálido, con daños en su epidermis, organismo dañado y trastorno psicológico, Weed siente su fin, pues la muerte se acerca y sin dudar arrebatada su vida.

Hay un instante de silencio, y en otro la indecisión de Weed al no saber si toma o no la primera pastilla de LSD ofrecida por su amigo. Pues todo lo que vivió en su mente al fin le ayudó a tomar la de decisión de desechar la droga en un basurero y así evitar su mortal fin.

5.1.1. Diseño de personaje

5.1.1.1 Moodboard - Weed



Figura 22. Collage de referencias gráficas para moodboard obtenidas a través de investigación en fuentes secundarias.

5.1.1.2 Moodboard - Adam



Figura 23.. Collage de referencias gráficas para moodboard obtenidas a través de investigación en fuentes secundarias.

5.1.1.3 Formas

Para la gráfica del personaje y escenarios se utilizó formas bases como: shapes biselados, óvalos, círculos y estrellas; haciendo que la construcción del personaje sea orgánica y amigable a la vista del espectador espectador. El diseño de personaje está estructurado a manera de puppet, preparado para animación en After Effects.

La contextura delgada que tienen los personajes son dadas ya que al ser un adolescente promedio, su masa corporal está en desarrollo.

Su outfit es contemporánea, fresca, casual y juvenil, adecuado a la edad de los personajes.

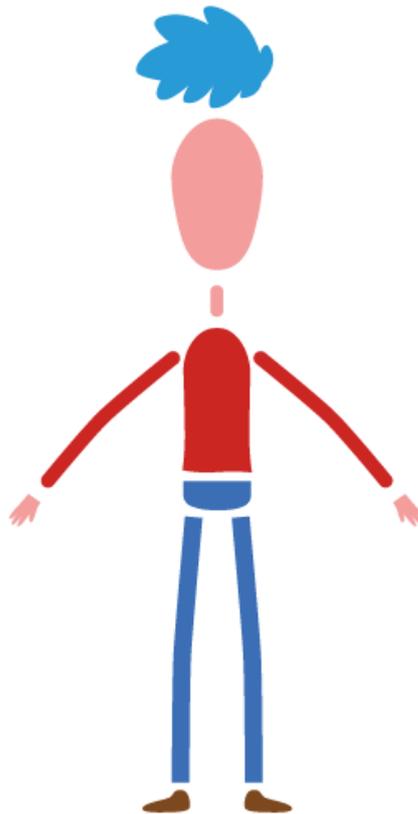


Figura 24. Referencia gráfica de formas utilizadas para el puppet .

5.1.2. Iluminación

Se utiliza valores bajos con contrastes bien marcados siguiendo el concepto retrowave que utiliza low key en su mood. Estos valores van de la mano con la historia ya que al tratarse de un tema sombrío como el de las drogas y sus consecuencias, que aunque el personaje en primer plano se sienta feliz, será contrastado por un background en sombras ya que refleja su interior, hablando en metáfora “muestra luz pero su interior esta en oscuridad”.



Figura 25. Referencia gráfica de valores de color a escala de grises .

5.1.2.1 Colorscript

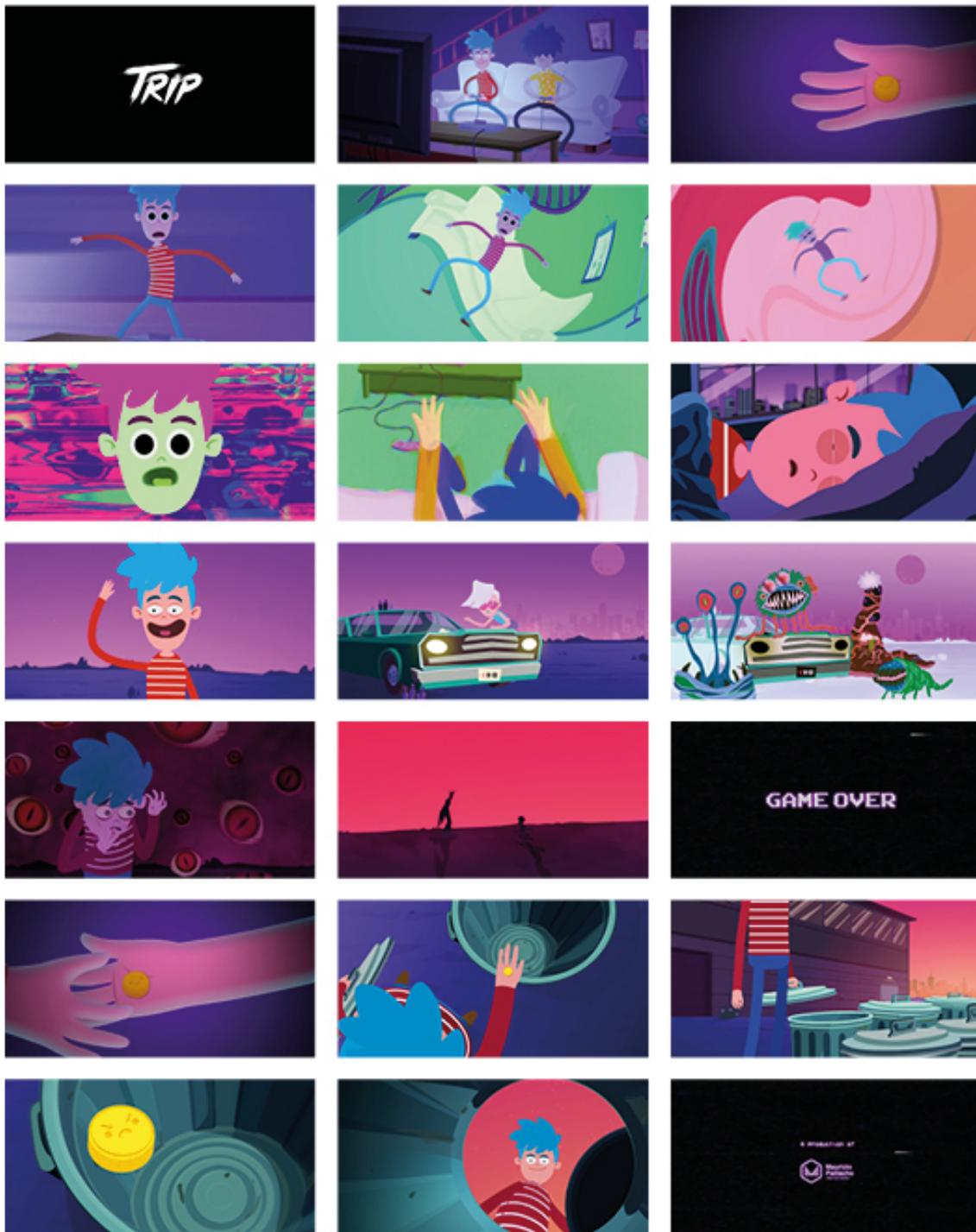


Figura 26. Colorscript. Video "Trip"

5.1.3. Puesta de cámara

Dado que la intención de este corto es mostrar el efecto progresivo de cada droga en el cuerpo humano, se trabajará con plano medio, primer plano, primer primerísimo plano y plano detalle.

- Plano general



Figura 27. Plano general.

- Primer plano



Figura 28. Primer plano.

- Plano detalle



Figura 29. Plano detalle.

- Plano americano



Figura 30. Plano americano.

- Ángulo - Contrapicado



Figura 31. Ángulo contrapicado.

- Ángulo cenital



Figura 32. Ángulo cenital.

5.1.4. Personajes

5.1.4.1. Personajes principales

- **Weed**

Edad: 16 años

Ocupación: Estudiante de secundaria.

Weed es el personaje principal de la historia; es un joven que tiene curiosidad por sentir que efecto causa en su cuerpo al consumir drogas al darse cuenta que le hacen sentirse “bien” cada vez busca dosis más potentes.

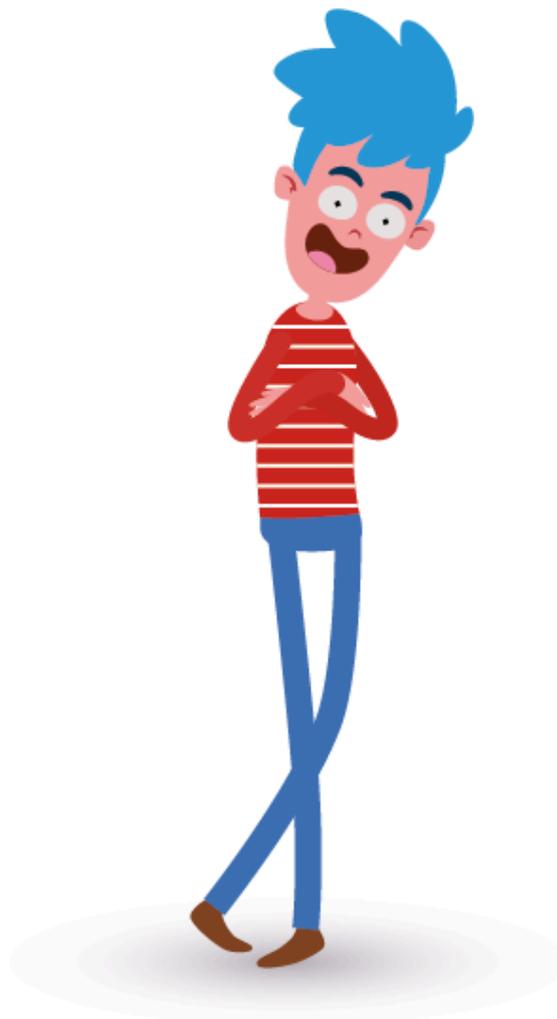


Figura 33. Personaje Weed.

- **Adam**

Edad: 17 años

Ocupación: Estudiante de secundaria

Adam es amigo y la persona que le ofrece su primera droga a Weed. Es un joven extrovertido y despreocupado por lo que pasa a su alrededor.



Figura 34. Personaje Adam.

5.1.4.1. Personajes secundarios

- **Mandi**

Edad: 15 años

Ocupación: Estudiante de secundaria

Amiga de Weed y Adam. Chica problema quien tienta a Weed a probar una droga nueva.



Figura 35. Personaje Mandi.

- **Dios Muerte**

Edad: ∞

Tipo: Ente

La Muerte llega como fin a las malas decisiones tomadas por Weed.

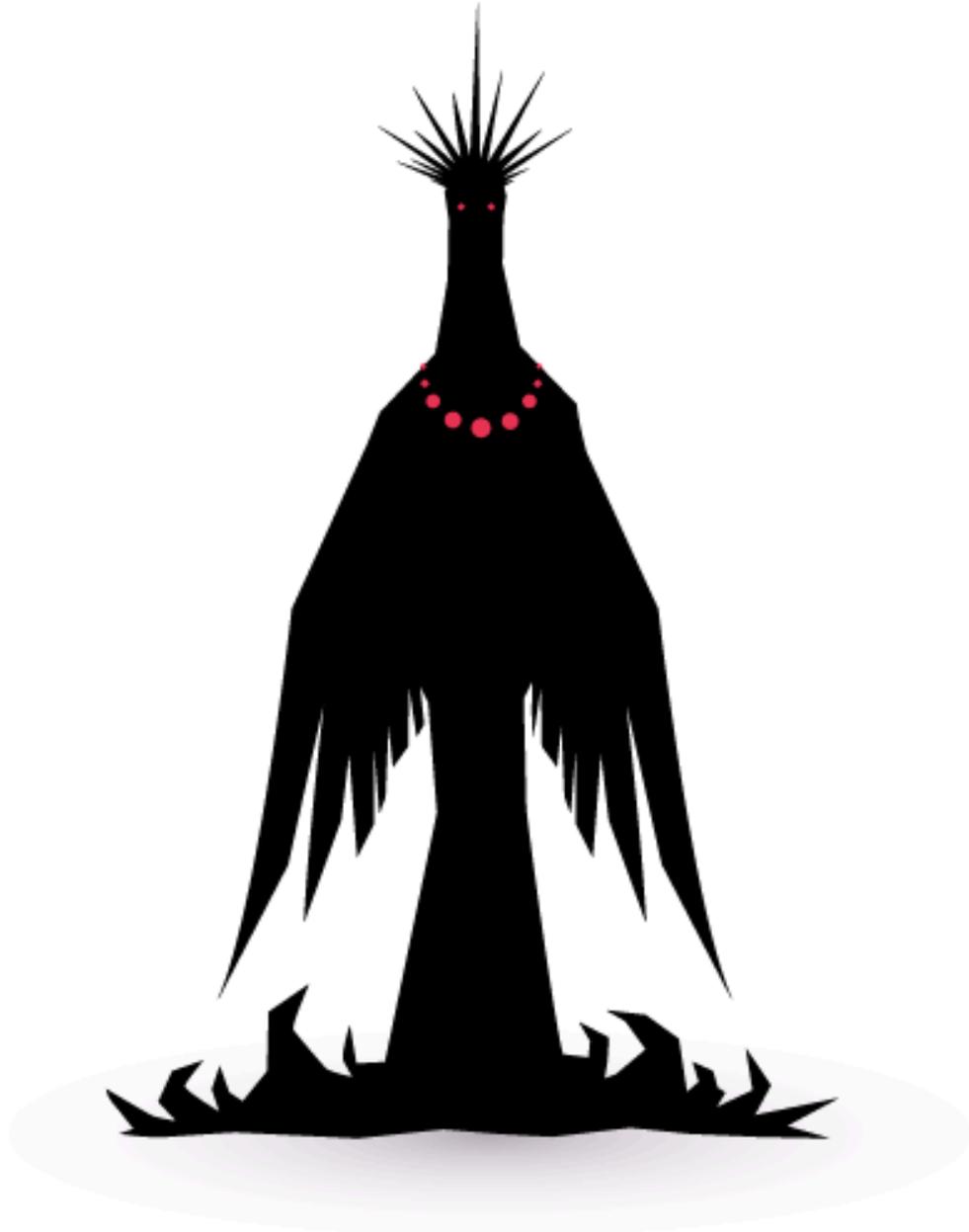


Figura 36. Personaje Dios Muerte.

- **Banda de monstruos**

Edad: ∞

Tipo: Alucinación



Figura 37. Personaje monstruo 1.

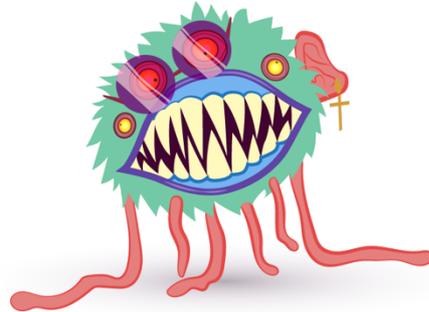


Figura 38. Personaje monstruo 2.

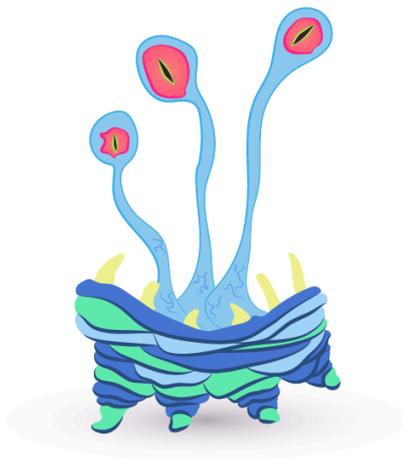


Figura 39. Personaje monstruo 3.



Figura 40. Personaje monstruo 4.

5.1.4.2. Modelsheets

- Turn around Weed

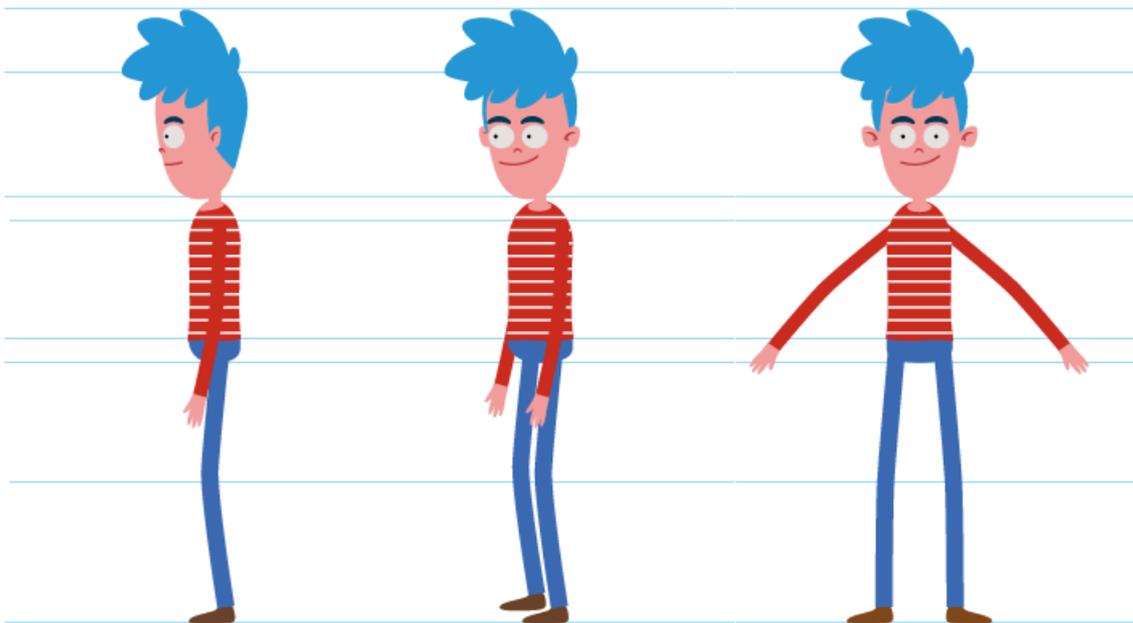


Figura 41. Turn around Weed.

- Turn around Adam



Figura 42. Turn around Adam.

5.1.4.2. Props

- LSD La dietilamida de ácido lisérgico
(del alemán Lysergsäure-Diethylamid)



Figura 43. Pastilla de LSD.

- Cocaína o benzoilmetilecgonina

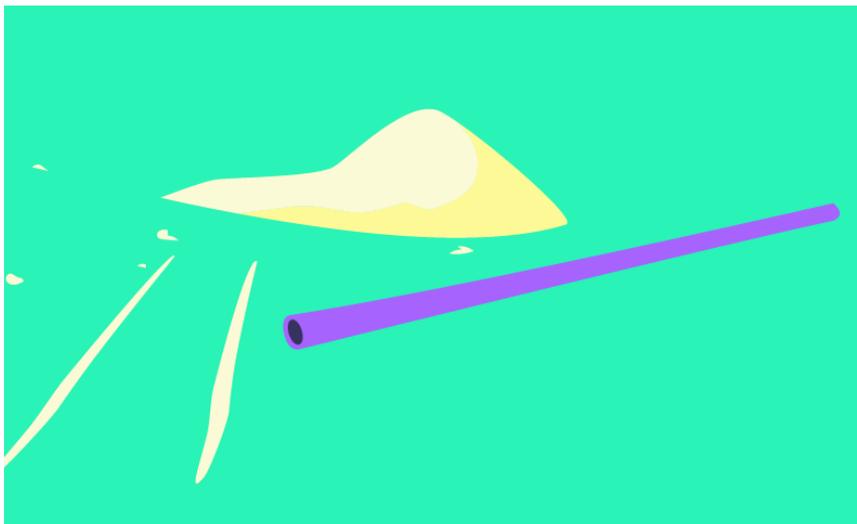


Figura 44. Montón de Cocaína y tubo para inhalar.

5.1.4.2. Escenarios

- Gray scale



Figura 45. Gray scale.

- Color key: Mid key

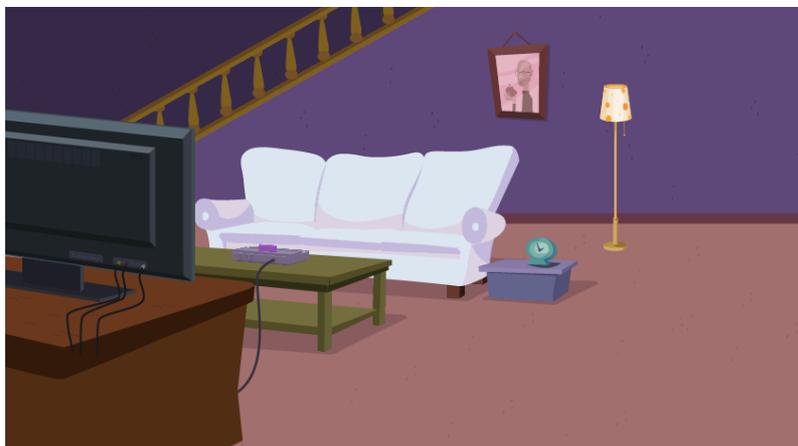


Figura 46. Mid key.

- Color key: High key



Figura 47. High key.

- Gray scale



Figura 48. Gray scale.

- Color key: Mid key



Figura 49. Mid key.

- Color key: High key



Figura 50. High key.

5.1.6. Storyboard y guión técnico

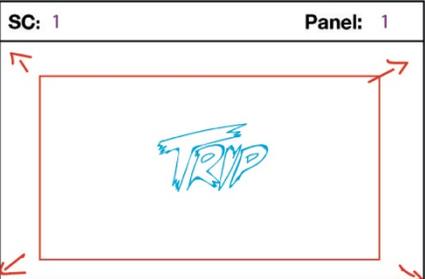
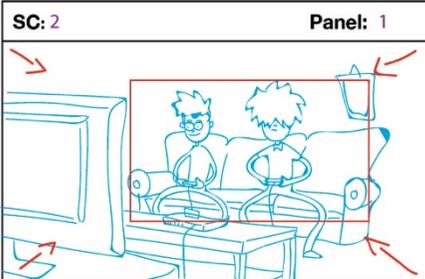
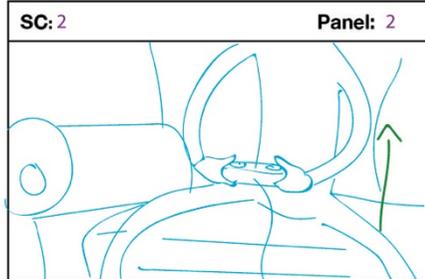
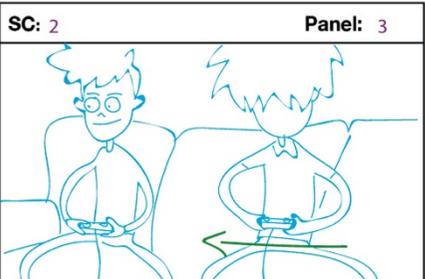
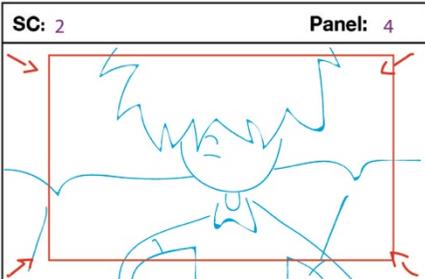
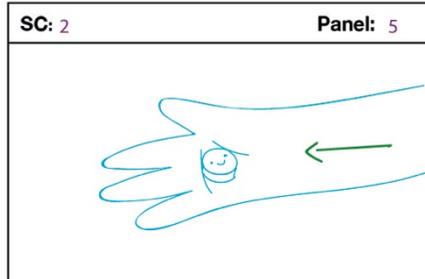
ANIMACIÓN DIGITAL 		TEC. ANIMACIÓN DIGITAL UDLA COORDINACIÓN ACADÉMICA Animación Clásica - Storyboard	
<p>SC: 1 Panel: 1</p>  <p>Dialogo & Sonido: Fx glitch, suspenso y tensión.</p> <p>Acción: Logo acercamiento</p>	<p>SC: 2 Panel: 1</p>  <p>Dialogo & Sonido: Fx videojuegos y teclas Soundtrack principal</p> <p>Acción: Weed y Adam juegan videojuegos</p>	<p>SC: 2 Panel: 2</p>  <p>Dialogo & Sonido: Fx videojuegos y teclas Soundtrack principal</p> <p>Acción: Weed juega videojuegos</p>	
<p>SC: 2 Panel: 3</p>  <p>Dialogo & Sonido: Fx videojuegos y teclas Soundtrack principal</p> <p>Acción: Weed y Adam juegan videojuegos</p>	<p>SC: 2 Panel: 4</p>  <p>Dialogo & Sonido: Fx videojuegos y teclas Soundtrack principal</p> <p>Acción: Adam busca LSD</p>	<p>SC: 2 Panel: 5</p>  <p>Dialogo & Sonido: Fx videojuegos y teclas Soundtrack principal</p> <p>Acción: Adam ofrece LSD</p>	

Figura 51. Storyboard y guión técnico del video "Trip" 1.

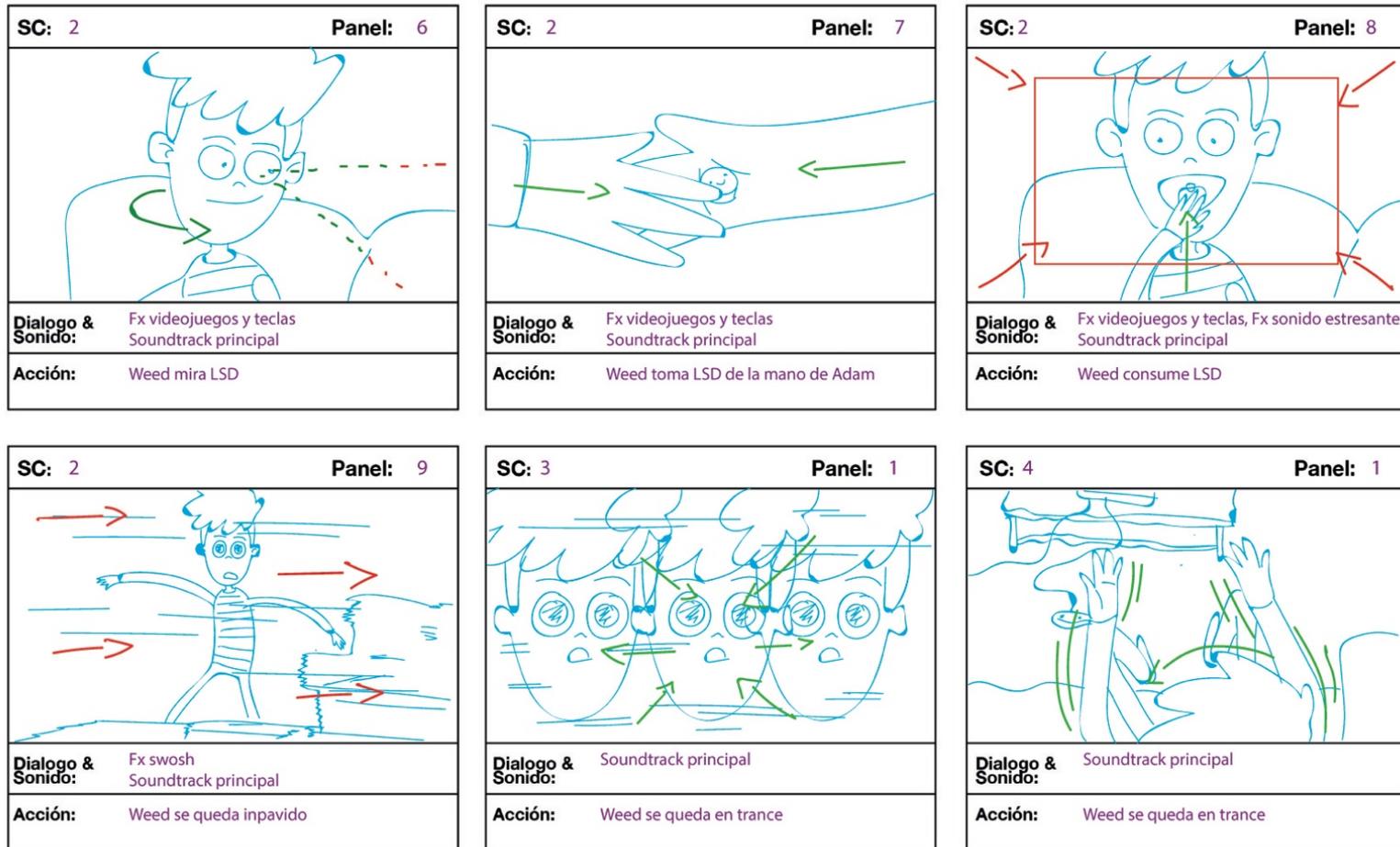


Figura 52. Storyboard y guión técnico del video "Trip" 2.

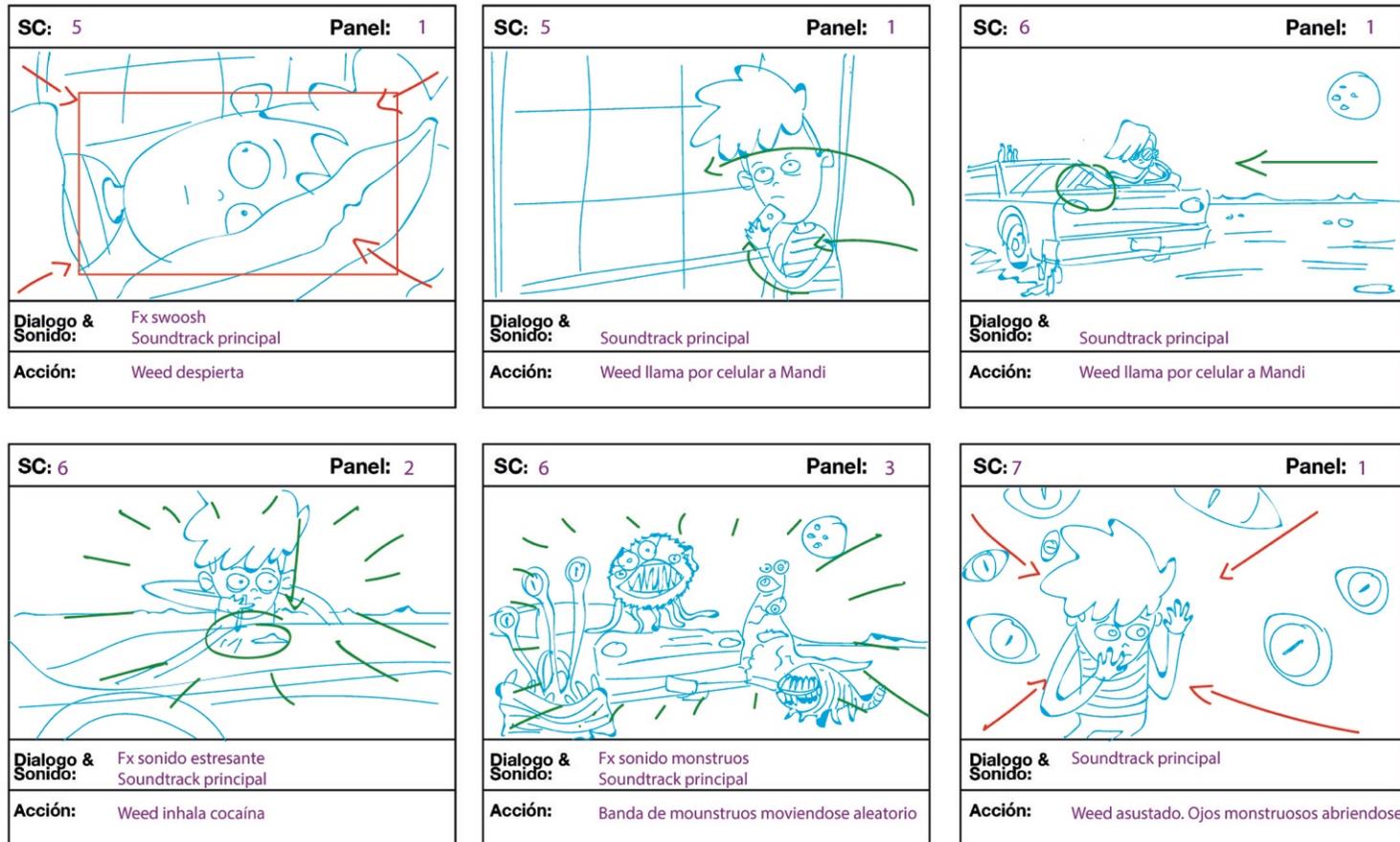


Figura 53. Animatic del video animado "Trip" 3.

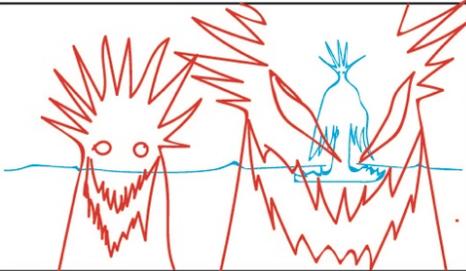
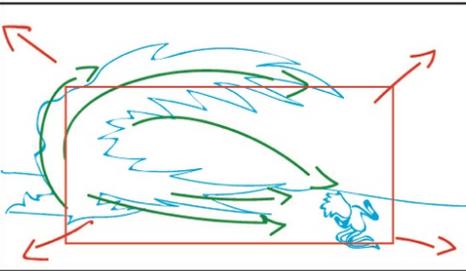
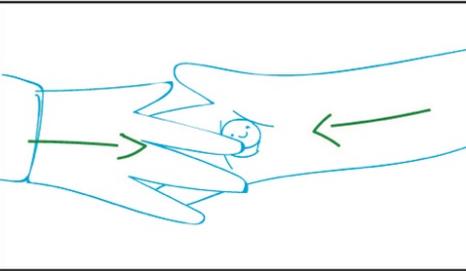
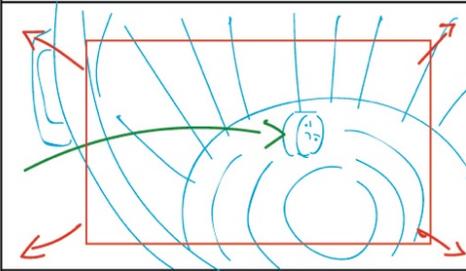
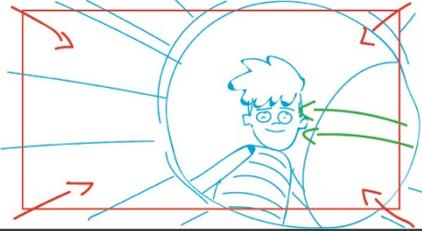
<p>SC:8 Panel: 1</p>  <p>Dialogo & Sonido: Soundtrack principal Fx tensión</p> <p>Acción: Muerte acercandose tipo glitch</p>	<p>SC: 8 Panel: 2</p>  <p>Dialogo & Sonido: Soundtrack principal Fx tensión , Fx grito miedo, Fx rugido</p> <p>Acción: Muerte ataca</p>	<p>SC: 9 Panel: 1</p>  <p>Dialogo & Sonido: Soundtrack principal Fx tensión , Fx grito miedo eco</p> <p>Acción: Aparece "GAME OVER" en parpadeo.</p>
<p>SC: 9 Panel: 2</p>  <p>Dialogo & Sonido: Fx ambiente viento</p> <p>Acción: Aparece "créditos" en parpadeo.</p>	<p>SC: 10 Panel: 1</p>  <p>Dialogo & Sonido: Fx ambiente viento Soundtrack principal</p> <p>Acción: Weed toma LSD de la mano de Adam</p>	<p>SC: 11 Panel: 1</p>  <p>Dialogo & Sonido: Fx ambiente viento, Fx eco caída Soundtrack principal</p> <p>Acción: Weed lansa pastilla LSD al tacho de basura</p>

Figura 54. Storyboard y guión técnico del video "Trip" 3.

SC: 11	Panel: 2
	
Dialogo & Sonido:	Fx eco tapa de metal Soundtrack principal
Acción:	Weed tapa el tacho de basura

SC: 12	Panel: 1
	
Dialogo & Sonido:	Soundtrack principal
Acción:	Aparece crédito musical

Figura 55. Storyboard y guión técnico del video "Trip" 4.

5.2. Producción

5.2.1. Animación 2D

5.2.1.1. Layout de animación

Para esta escena en concreto se utilizó el efecto parallax 2d.

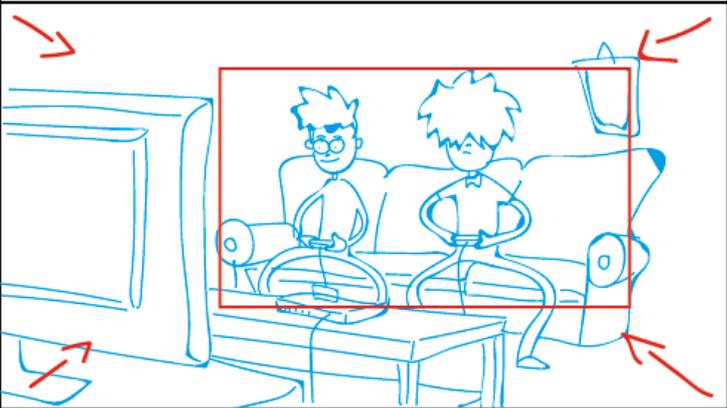
SC: 2	Panel: 1
	
Dialogo & Sonido:	Fx videojuegos y teclas Soundtrack principal
Acción:	Weed y Adam juegan videojuegos

Figura 56. Instrucciones cinematográfica sc1, panel1.

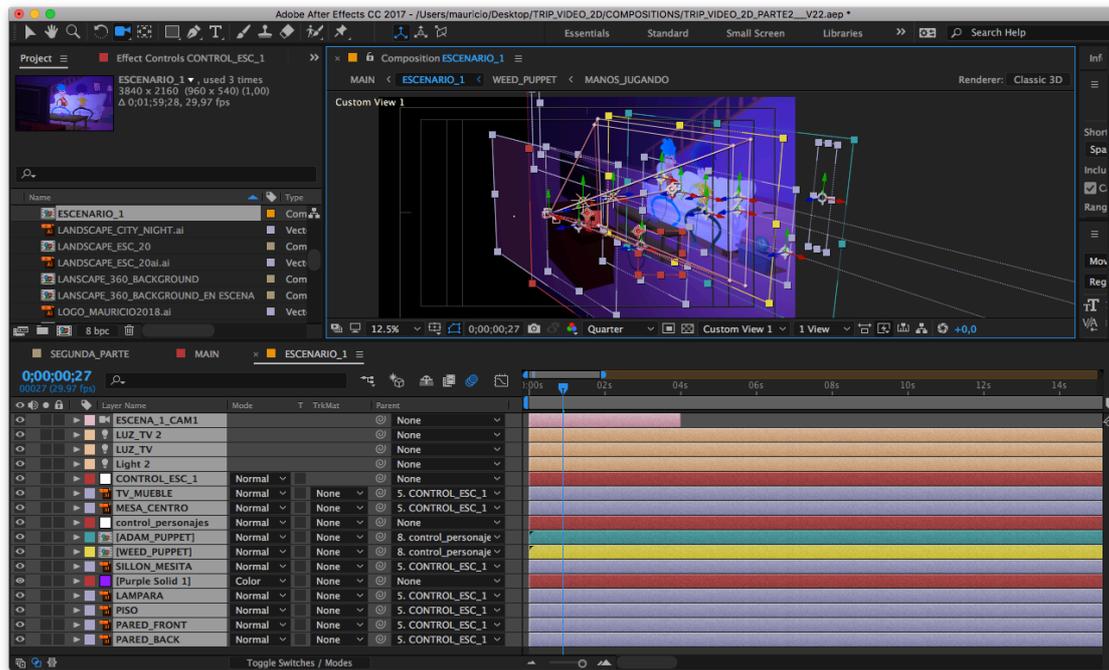


Figura 57. Disposición de elementos de sc1, panel1.



Figura 58. Puesta en escena de sc1, panel1.

5.2.1.2. Timming

Se ayudó de marcadores guía para tener un mayor control de la ubicación en la línea de tiempo de las escenas ya que cada una de ellas son pre-composiciones.

Además el ritmo de acciones en los 37 cuadros está marcada de acuerdo al desarrollo de la historia, dispuestas de la siguiente manera:

1-8s (intro), 2-4s,3-4s, 4-3s, 5-3s, 6-3s, 7-4s, 8-3s, 9-4s, 10-3s, 11-3s, 12-3s, 13-3s, 14-3s, 15-3s, 16-3s, 17-3s, 18-3s, 19-3s, 20-2s, 21-2s, 22-1s, 23-2s, 24-1s, 25-2s, 26-2s, 27-2s, 28-2s, 29-2s, 30-4s, 31-3s, 32-3s, 33-2s, 34-2s, 35-2s, 36-1s, 37-2s.

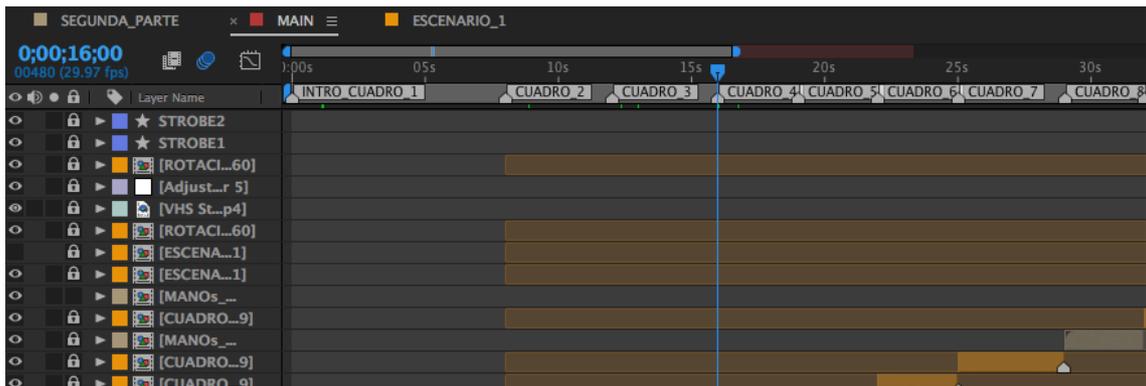


Figura 59. Distribución de timing de cuadros en la línea de tiempo.

5.2.1.3. Acting para animación

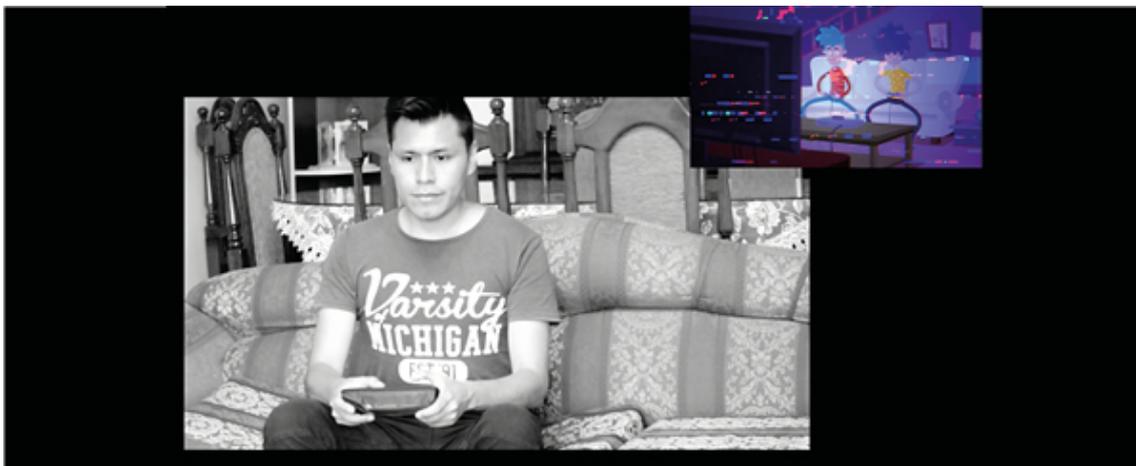


Figura 60. Comparativa animación con referencia de acting 1.

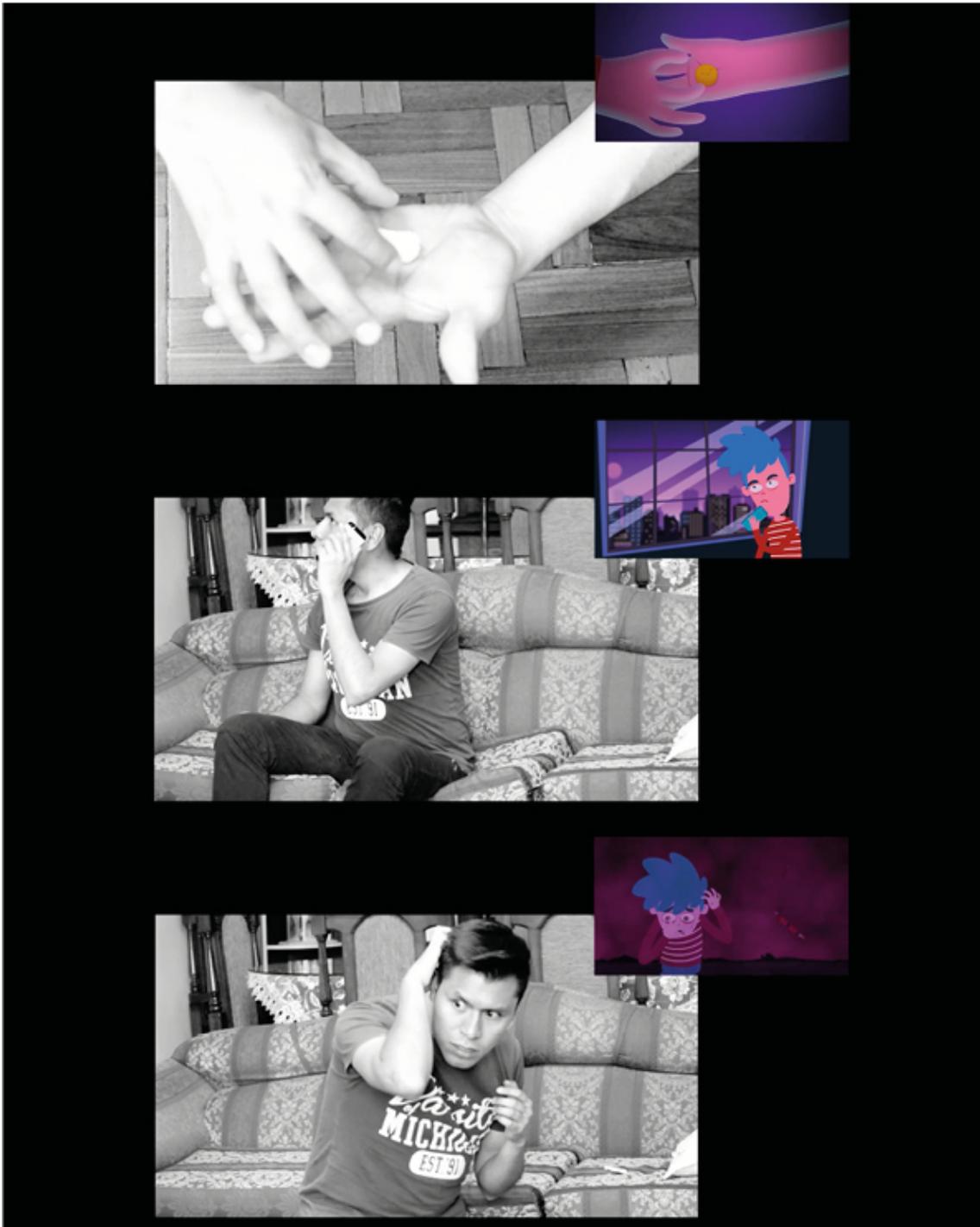


Figura 61. Comparativa animación con referencia de acting 2.

5.2.1.4. Paletas de color

- Paletas de color de acuerdo a la situación (cálida, fría, nocturna, etc.)



Figura 62. Escena interior con una fuente de luz fría.

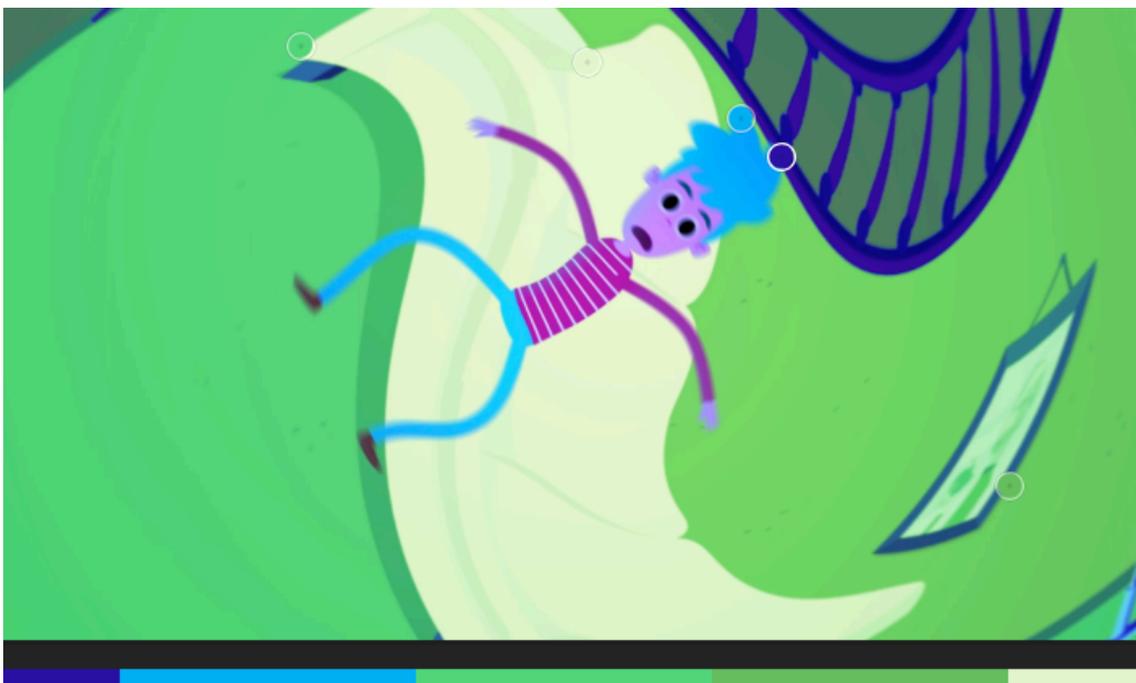


Figura 63. Escena interior, ambiente de luz verde.



Figura 64. Escena exterior, ambiente tétrico de luz roja.

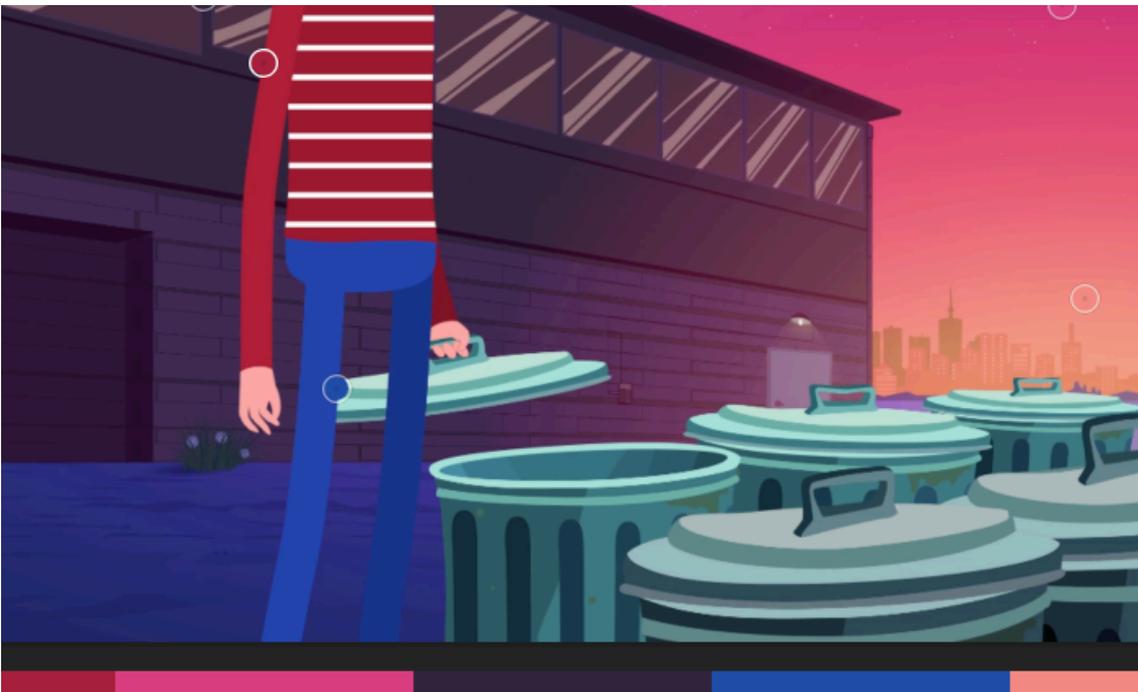


Figura 65. Escena exterior, ambiente cálido y frío.

5.2.1.5. Musicalización preliminar

En esta etapa la música está montada en after effects únicamente como guía para el timing que acompaña a las acciones.

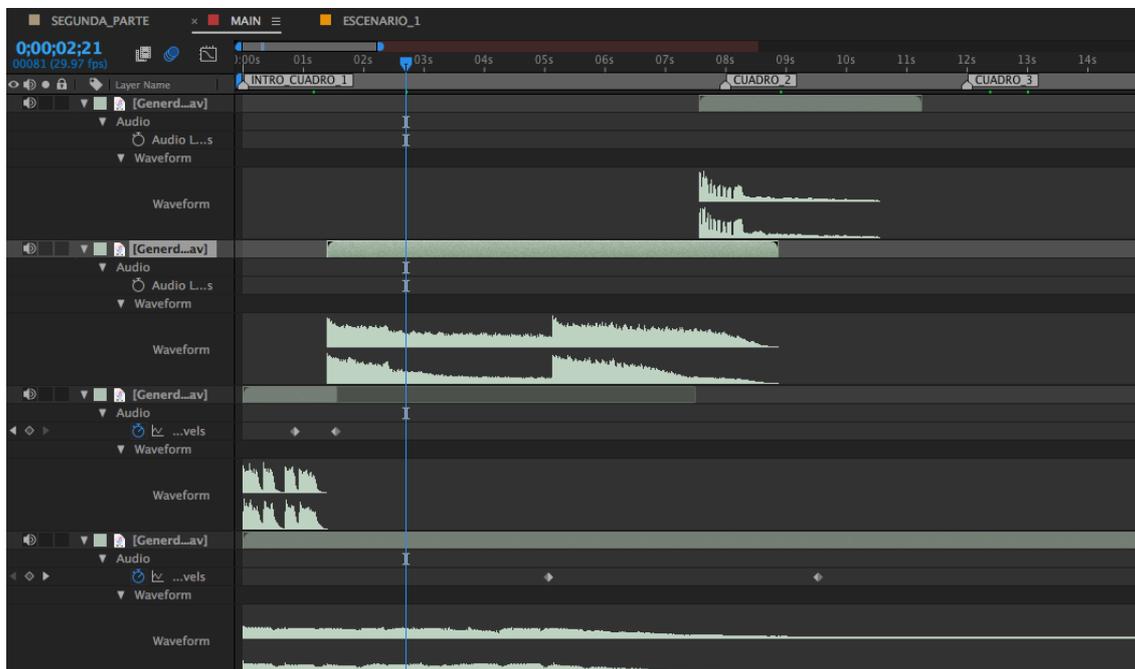


Figura 66. Muestra de audios montados en After effects.

5.2.1.5. Motion graphics

- Desarrollo y animación de elementos secundarios como títulos o logos.

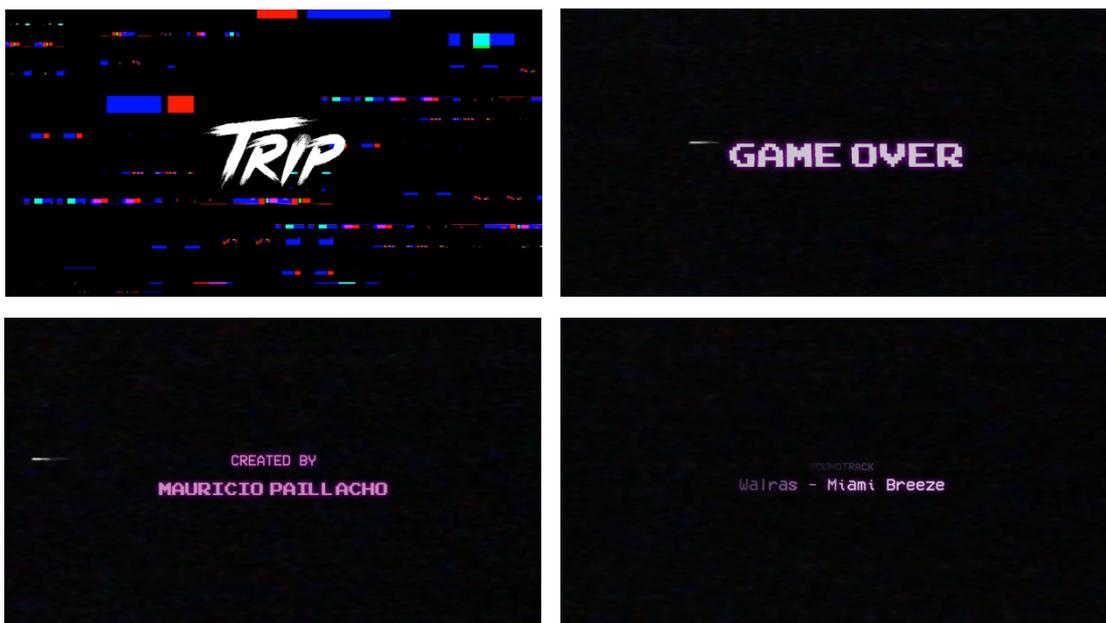


Figura 67. Muestra de motion graphic informativo en el video animado "TRIP".

5.2.2. Técnica Cut Out de Animación 2D

5.2.2.1. Rigging de personajes

- Rigging corporal utilizando el plug-in Duik en After Effects

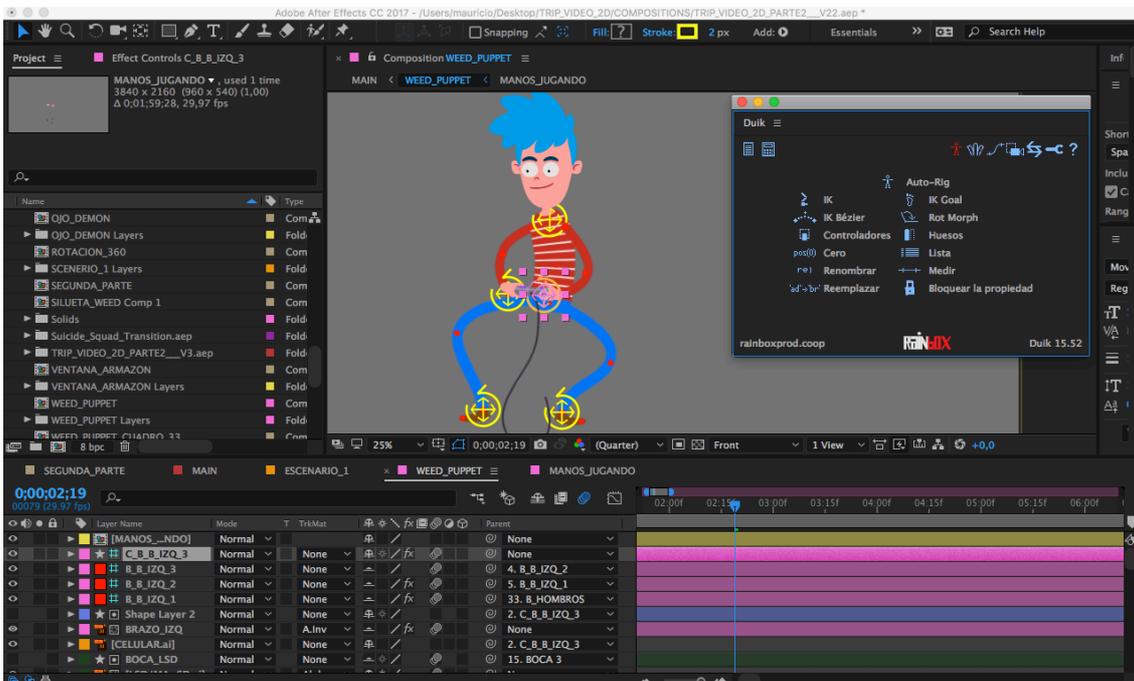


Figura 68. Muestra de los controladores del plug-in Duik en el personaje.

- Rigging facial utilizando el plug-in Joystick and slider en After Effects

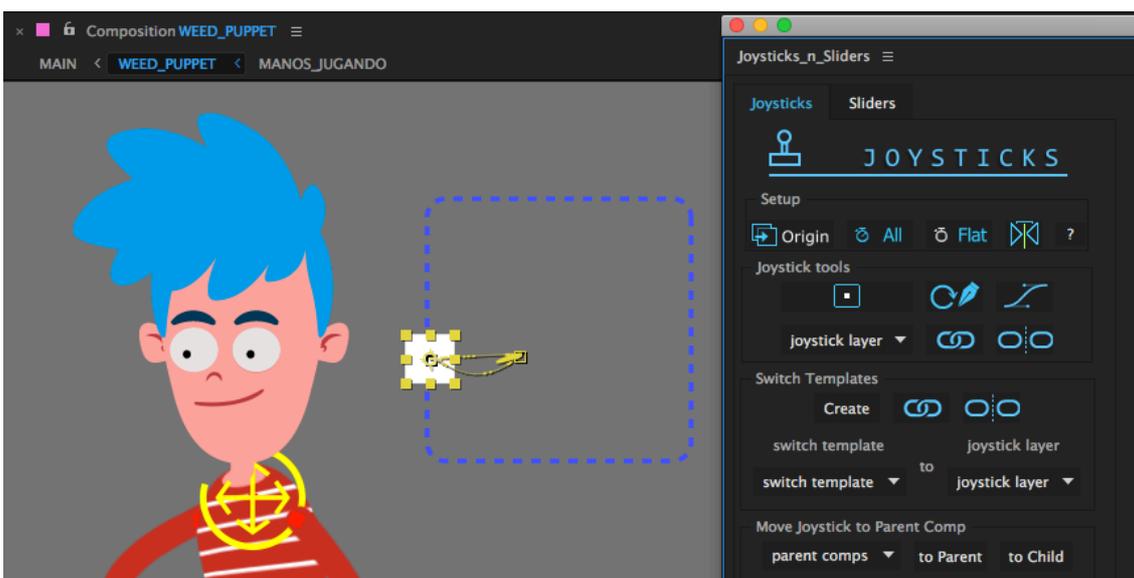


Figura 69. Muestra del plug-in Joystick and slider en el personaje.

5.3. Post-producción

- Masterización de banda sonora y efectos de audio:

El sound track principal (Miami Breeze) que suena a lo largo del video, del músico Walras, autorizó el uso del tema para el video educativo “TRIP” vía e-mail.

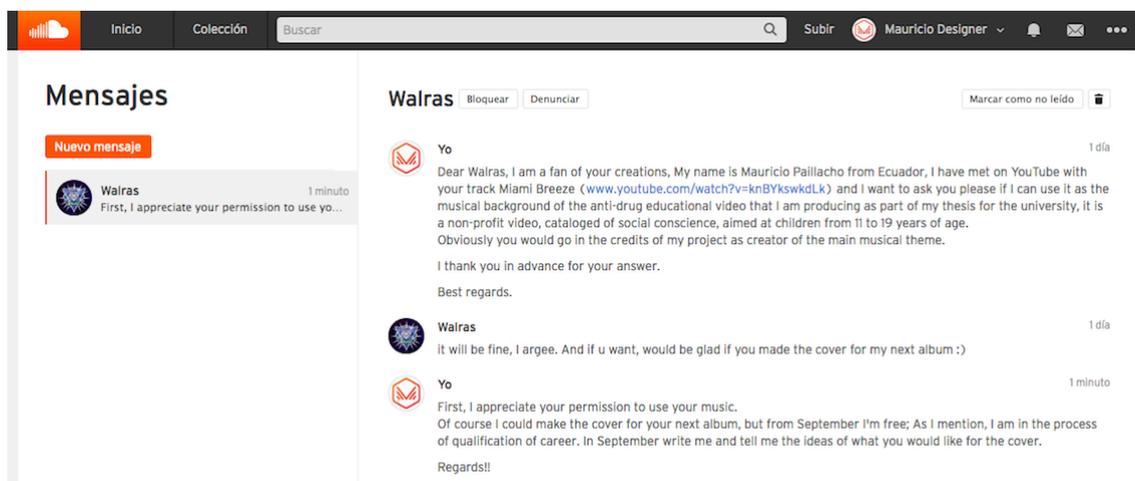


Figura 70. Captura de pantalla del e-mail de autorización para el uso de tema Miami Breeze del autor Walras.

La pista fue editada y adaptada a la duración del video (1 min. y 57seg.) utilizando Adobe Audition para posteriormente ser montada en el master en Premier Pro.

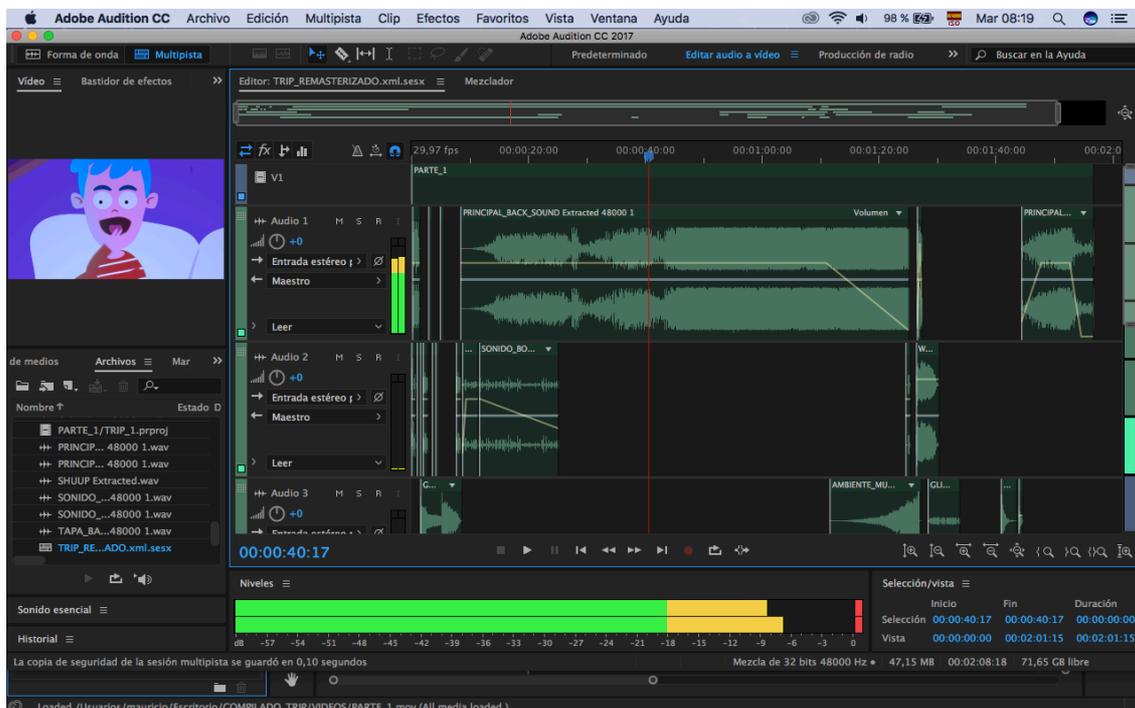


Figura 71. Masterización de audio en Adobe Audition

- Proceso de edición de escenas:

La edición de las escenas se las procesó en Adobe Premier Pro para un mejor control del video y audio.

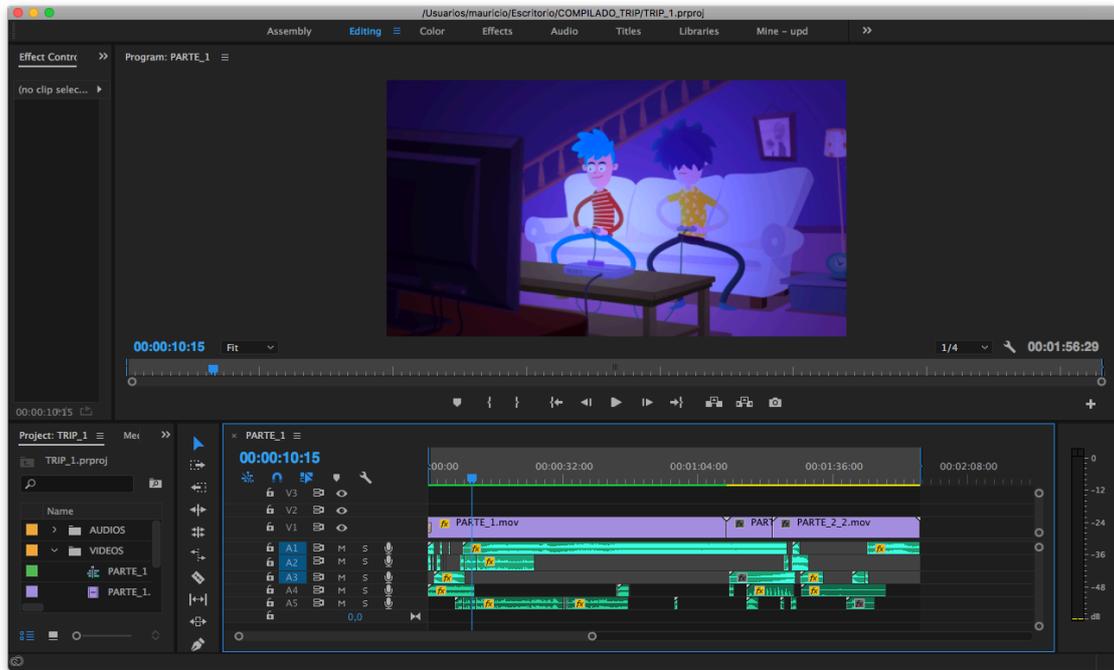


Figura 72. Masterización de video en Adobe Premier Pro.

- Render:

El render final fue en “.mov”, sonido stereo AAC, Full HDTV (1920×1080px)

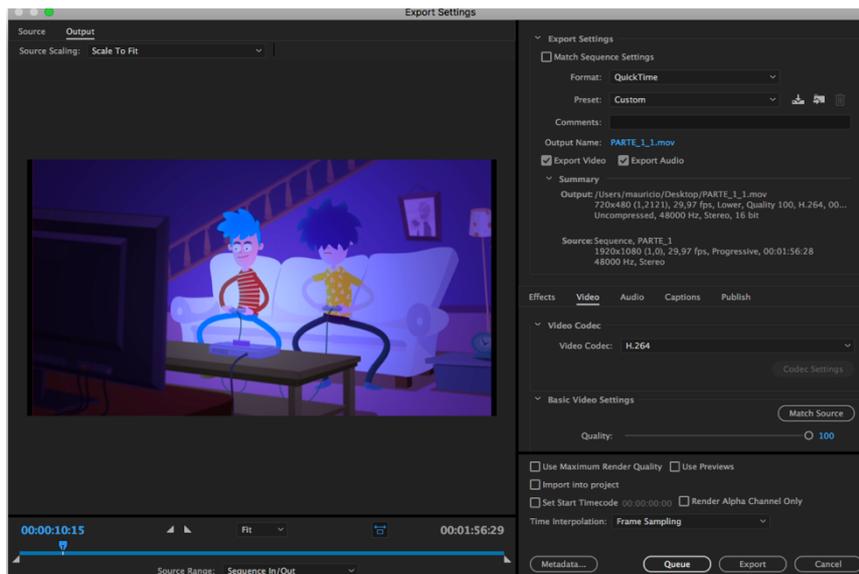


Figura 73. Muestra de especificaciones para renderizar en Full HD.

CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- Para un proyecto educativo audiovisual como “Trip” se tomó en cuenta los factores: corto plazo, equipo básico, presupuesto comercialmente vendible, software con el que se dispone en este caso Adobe After Effects, Premier Pro, Audition y técnica de animación cut out adaptada a las necesidades del guión, todo ello con el fin de.....
- La innovación en propuestas audiovisuales tendrán una mejor acogida por parte del espectador sin importar que la producción sea de bajo costo.
- Tener la pre producción bien establecida antes de entrar en fase de producción, ahorrará tiempo y dinero. Es decir, el flujo de trabajo en los procesos de producción y post producción se desarrollarán sin contratiempos.

6.2. Recomendaciones

- El uso de material audiovisual permite transmitir con facilidad un mensaje complejo como lo es la concienciación de las consecuencias por el consumo de drogas.
- El plug-in Joystick and sliders, usado principalmente para rigging facial es fácil de manejar a la vez que reduce considerablemente el tiempo para este proceso.

- Es recomendable el desarrollo de material audiovisual con información educativa implícita y subjetiva, de este modo el espectador se entretiene con el contenido a la vez que se educa.
- Para el uso de la técnica de animación cut out empleada en After Effects con la implementación del plug-in Duik (para rigging corporal) fue el camino más viable para la animación de personajes 2D en producciones como esta.

REFERENCIAS

Asamblea Nacional República del Ecuador. (2015). *Ley orgánica de prevención integral del fenómeno socio económico de las drogas y de regulación y control del uso de sustancias catalogadas sujetas a fiscalización (Registro Oficial N°. 615-Suplemento)*. Quito, Ecuador: Asamblea Nacional República del Ecuador.

Bluth, D. (2004). *The Art of Storyboard*. (1.^a ed.). Oregon, United States: DH Press, Dark Horse Comics, Inc.

Cartoon network la. (2018). *Hora de Aventura*. Recuperado el 10 de marzo de 2018 de <http://spa.cartoonnetworkla.com/show/hora-de-aventura>

Castro, K. y Sánchez, R. (1999). *Dibujos animados y animación*. (39.º vol.). Quito, Ecuador: Editorial Quipus, CIESPAL.

Designerfont. (2018). Designer font. Recuperado el 10 de marzo de 2018 de <http://www.designerfont.com/author/jonathansharris>

Filmbilder. (2014). *Nuggets*. Recuperado el 19 de marzo de 2018 de <http://www.filmbilder.de/en/works/shorts/nuggets.html>

Hewlett, J. (2017). *Inside the mind of Jamie Hewlett*. (1º. ed.). París, Francia: Taschen France.

IAB Spain. (2017). *Estudio Anual de Redes Sociales 2017 (versión completa)*. Recuperado el 8 de abril de 2018 de <https://iabspain.es/investigacion/busca-tu-estudio/>

Khan Academy. (2018). *Internal vs. external features*. Recuperado el 8 de abril de 2018 de <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling/character/v/character-1>

Khan Academy. (2018). *Character arc*. Recuperado el 8 de abril de 2018 de <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling/character/v/character-4>

Khan Academy. (2018). *Character arc*. Recuperado el 8 de abril de 2018 de <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling/character/v/character-4>

Kurzgesagt. (2015). *Adicction*. Recuperado el 19 de marzo de 2018 de <http://kurzgesagt.org/work/save-and-sorry/>

Lifeder. (s.f.). *9 Consecuencias Negativas del Consumo de Drogas*. Recuperado el 19 de marzo de 2018 de <https://www.lifeder.com/consecuencias-del-consumo-de-drogas/>

Linotype. (2018). Lino Type. Recuperado el 10 de marzo de 2018 de <https://www.linotype.com/es/1308886/helvetica-familia.html>

Miyazaki, H. (2015). *Hayao Miyazaki, 50 years hand-drawn animation. (1ª ed.)*. Pennsylvania, United States: Taws Can Do.

NatCen Social Research. (2014). *Smoking, Drinking and Drug Use among Young People in England 2014*. Recuperado el 19 de marzo de 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=Wuiqd0SdMno>

Netflix. (2018). *Rick and Morty*. Recuperado el 10 de marzo de 2018 de <https://www.netflix.com/ec/title/80014749>

- Ninja Lab. (2016). *Rigging de personaje con duik / After Effects*. Recuperado el 19 de marzo de 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=aIXI3SrdW5E>
- Olivito, L. (2014). *Animación y Efectos especiales con After Effects*. (1ª ed.). Buenos Aires, Argentina: Fox Andina.
- Openculture. (2015). *A Short, Powerful Animation on Addiction: Watch Andreas Hykade's Nuggets*. Recuperado el 19 de marzo de 2018 de <http://www.openculture.com/2015/10/a-short-powerful-animation-on-addiction-watch-andreas-hykades-nuggets.html>
- Revista Comunicar. (2017). *Cerebro social e inteligencia conectiva*. (52.ª ed.). Huelva, España: Grupo Comunicar Ediciones.
- Sagñay, J. (2012). *¿Qué son las drogas? Las consecuencias de su uso*. Recuperado el 19 de marzo de 2018 de <https://www.institutoneurociencias.med.ec/blog/item/845-drogas-consecuencias>
- Signalnoise. (2018). *Signalnoise*. Recuperado el 10 de marzo de 2018 de <http://signalnoise.com/outrun-series>
- Simon, M. (2003). *Producing Independent 2D Character Animation*. (1ª ed.). Washington, United States: Focal Press.
- Universidad de Londres. (2017). *Desarrollo del pensamiento creativo*. Londres, Inglaterra: Universidad de Londres.
- Universidad de Caldas. (2007). *El medio es el diseño audiovisual*. (1ª ed.). Huelva, España: Centro Editorial Universidad de Caldas.

Wazarus, I. (2014). *Animación experimental, la no narrativa con imágenes figurativas*. (1ª ed.). México, D.F., México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Whitaker, H. y Halas, J. (1981). *Timing for animation*. (1ª ed.). Washington, United States: Focal Press.

White, T. (2006). *Animation from pencils to pixels*. (1ª ed.). Washington, United States: Focal Press.

ANEXOS

Anexo 1



Figura 74. Muestra de sketch inicial del los personajes Weed y Adam.

Anexo 2



Figura 75. Muestra de primeras versiones del los personajes Weed y Adam.

Anexo 3

1 INT.SALA CASA WEED.TARDE

WEED y ADAM juegan videojuegos sentados en el sofa de la sala. Cada uno tiene un control de video juego, miran a la tv. En la sala hay poca luz.

ADAM
(Persuasivo)

Adam saca de su bolsillo una pastilla de LSD y se lo ofrece a Weed.

WEED
(Asombrado)

Weed toma la pastilla de LSD y lo consume. Sorprendido, se le dilatan las pupilas y comienza a alucinar.

WEED
(Alegre)

Weed se mira las manos y su visión distorsiona los objetos a su alrededor.

DISOLVENCIA A:

2 INT.DORMITORIO CASA WEED.NOCHE

WEED

Weed despierta abruptamente, llama por teléfono a Adam y le pide más droga.

ADAM

Adam responde afirmativamente, le pide a Weed ir a las afueras de la ciudad.

DISOLVENCIA A:

Anexo 4

2.

3 EXT.AFUERAS DE LA CIUDAD.NOCHE

WEED

Weed busca en el horizonte a su amigo Adam. Lo localiza a el y con el está una chica llamada Mandy.

FUNDE A:

4 EXT.AFUERAS DE LA CIUDAD.NOCHE

MANDY
(Seductora)

Mandy le invita a Weed a inhalar una línea de cocaína. El se acerca hacia el auto en donde se encontraban los dos.

WEED
(Contento)

Aparece Weed inhalando una línea de cocaína.

FUNDE A:

5 EXT.AFUERAS DE LA CIUDAD.NOCHE

WEED
(ASUSTADO)

Aparece Weed de rodillas, con visión borrosa y vomitando en el suelo del terreno en el que se encuentra.

FUNDE A:

6 EXT.AFUERAS DE LA CIUDAD.NOCHE

WEED
(ASUSTADO)

Anexo 5

3.

Aparecen alucinaciones monstruosas asechando a Weed.

LA MUERTE
(Agresiva)

La muerte se acerca lentamente en dirección a Weed. Se prepara para estocar sus espinas que nacen de su cuerpo.

FUNDE A NEGRO

7 CRÉDITOS

FUNDE A:

8 INT.CASA WEED.MAÑANA

WEED
(Pensativo)

Mira la pastilla de LSD que la sostiene en la palma de su mano y lo arroja a la basura.

Anexo 6

FICHA DE OBSERVACIÓN		
Ficha #: 1	Fecha : 05/01/2018	Título : Turbo Killer
		Autor : Carpenter Brut
		
<p>Figura 1. Análisis a video de referencia para animación 2d Tomado de : Carpenter Brut. (2016). Youtube.</p>		
<p>Estilo: El video musical basa su estética en el estilo synthwave que engloba la cultura pop de los 80's.</p>	<p>Animación: La producción está realizada con green screen para ser unida por capas por medio de varias técnicas de composición.</p>	
<p>Cromática: Para resaltar el estilo synthwave, en un ambiente nocturno y místico se hace habitual el uso de colores morados, rosas, azules, celestes y amarillos.</p>	<p>Edición: Utiliza programas como after effects y premier pro para la edición, montaje y efectos especiales.</p>	
<p>Técnica: Se evidencia el uso de altos contrastes aprovechando al máximo su paleta de color y aprovechando ruido de video para ambientación de antigüedad.</p>	<p>Efectos: Se evidencia el uso de overlays de grano de video tipo vintage, aberraciones cromáticas, optical flares, glows y manipulación de color.</p>	
<p>Mood: El ambiente nocturno le da un toque de misticismo que acompañan las escenas furtivas de la historia.</p>	<p>Musicalización: El tema de género synthwave acompaña en la narrativa de la historia. El uso característico del sintetizador y la batería provoca en el espectador aceleración, energía, acción y misterio.</p>	
<p>Narrativa: Sin necesidad de diálogos la historia se desarrolla de menos a más intensidad con el objetivo de llegar al climax de la historia de forma progresiva.</p>		

Figura 76. Ficha de observación 1.

Anexo 7

FICHA DE OBSERVACIÓN		
Ficha #: 2	Fecha : 05/01/2018	Título : Rick and Morty
Autor : Justin Roiland y Dan Harmon		
		
<p>Figura 1. Análisis a video de referencia para animación 2d Tomado de : Rick and Morty. (2018), Netflix.</p>		
<p>Estilo: Con un estilo cartoon simple de trazo limpio y definido.</p> <p>Cromática: Evidente el uso de colores vivos, siguiendo un concepto pop art de los 90's para llegar al público objetivo de manera que transmita juventud y diversión.</p> <p>Técnica: El desarrollo de la gráfica es de tipo vectorial todo realizado digitalmente.</p> <p>Mood: La historia nos situa en un ambiente de familia, mezclado fantásticamente con varios escenarios en un multiverso provocando el cuestionamiento de varias situaciones complejas.</p> <p>Narrativa: En cada capítulo comienza con un comienzo cotidiano, desencadenado abruptamente en situaciones locas y finalizando con interrogantes que dan pie al siguiente episodio.</p>	<p>Animación: Emplea la animación tradigital 2D y en ocasiones 2.5D.</p> <p>Edición: Utiliza programas como toon boom after effects y premier pro para la edición, montaje y efectos especiales.</p> <p>Efectos: Se evidencia el uso de optical flares, glows y manipulación de color.</p> <p>Musicalización: Es frecuente el uso de temas epicos para evocar escenas de acción y temas melancolicos cuando hay finales abiertos que provoca cuestionamientos en el espectador.</p>	

Figura 77. Ficha de observación 2.

Anexo 8

FICHA DE OBSERVACIÓN		
Ficha #: 3	Fecha : 05/01/2018	Título : Adventure Time
Autor : Pendleton Ward		
		
<p>Figura 1. Análisis a video de referencia para animación 2d Tomado de : Cartoon network la., 2018.</p>		
<p>Estilo: Con un estilo cartoon con trazos tipo kawaii japonés, simple de trazo limpio y definido.</p> <p>Cromática: Evidente el uso de colores vivos, siguiendo un concepto pop art de los 80's para llegar al público objetivo de manera que transmita juventud y diversión.</p> <p>Técnica: El desarrollo de la gráfica es de tipo vectorial todo realizado digitalmente.</p> <p>Mood: Es una historia fantástica desarrollada en escenarios epicos y alucinantes; identificando a la imaginación del público infantil.</p> <p>Narrativa: En un mundo de reinos y caballeros se libran batallas épicas e ilógicas a la vez. De esta forma es una lucha continua de el bien en contra de el mal; que termina cuando el héroe vence al villano.</p>	<p>Animación: Emplea la animación tradigital 2D y en ocasiones 2.5D.</p> <p>Edición: Utiliza programas como toon boom after effects y premier pro para la edición, montaje y efectos especiales.</p> <p>Efectos: Se evidencia el uso de optical flares, glows y manipulación de color.</p> <p>Musicalización: Se hace uso de temas infantiles, divertidos y hasta cómicos según se desarrolla la historia de un capítulo específico.</p>	

Figura 78. Ficha de observación 3.

Anexo 9

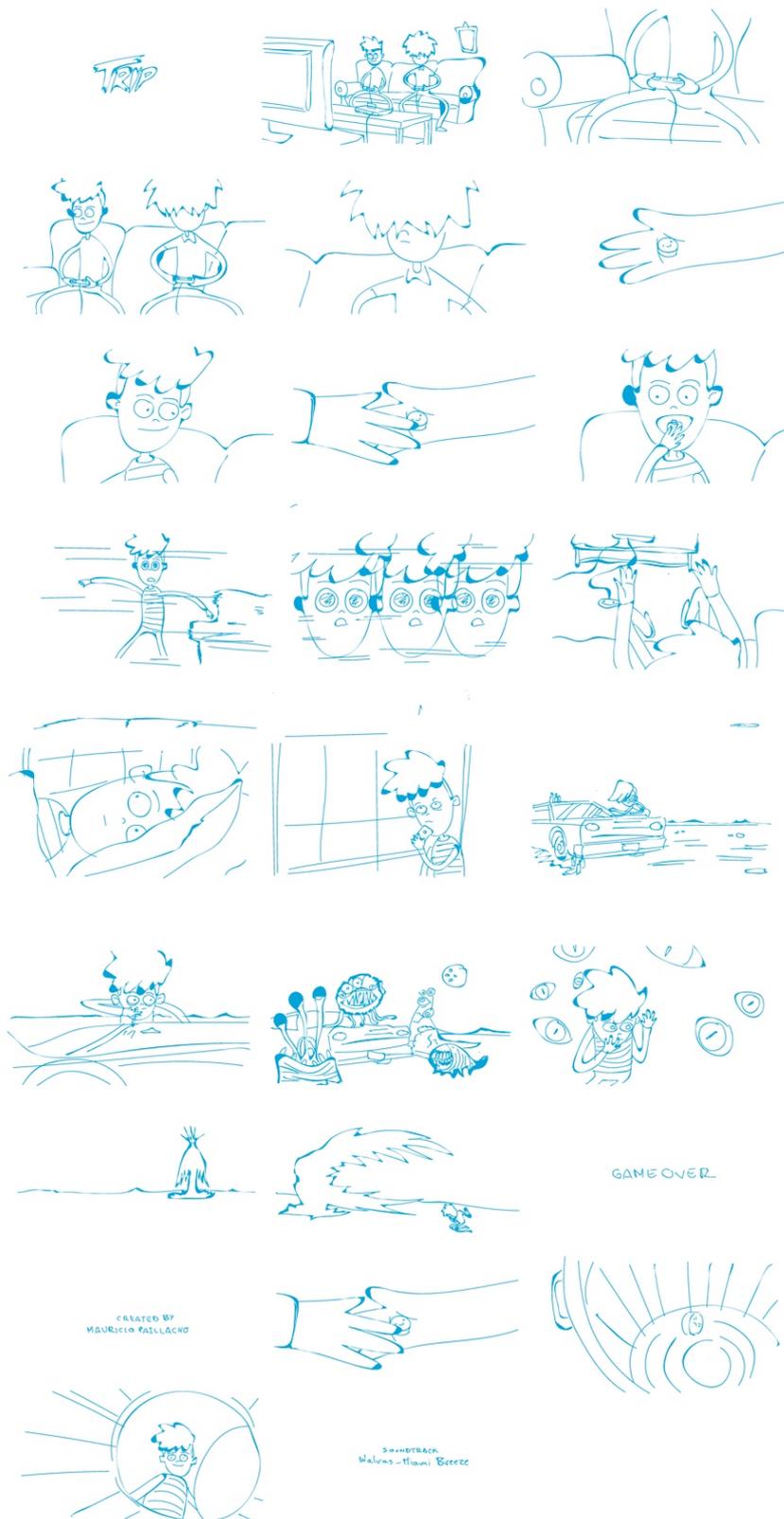


Figura 79. Muestra de secuencia para animatic.

