

Particulars



MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE ANIMADOR(A) Y DISEÑADOR(A) DIGITAL Y AL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO(A) EN ANIMACIÓN Y DISEÑO DIGITAL



UNIVERSIDAD
Gabriela Mistral
Juntos escribimos tu futuro

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES DIGITALES
ESCUELA DE DISEÑO Y ARTES DIGITALES
CARRERA DE ANIMACIÓN Y DISEÑO DIGITAL – MENCIÓN EN
DISEÑO EN ANIMACIÓN DIGITAL

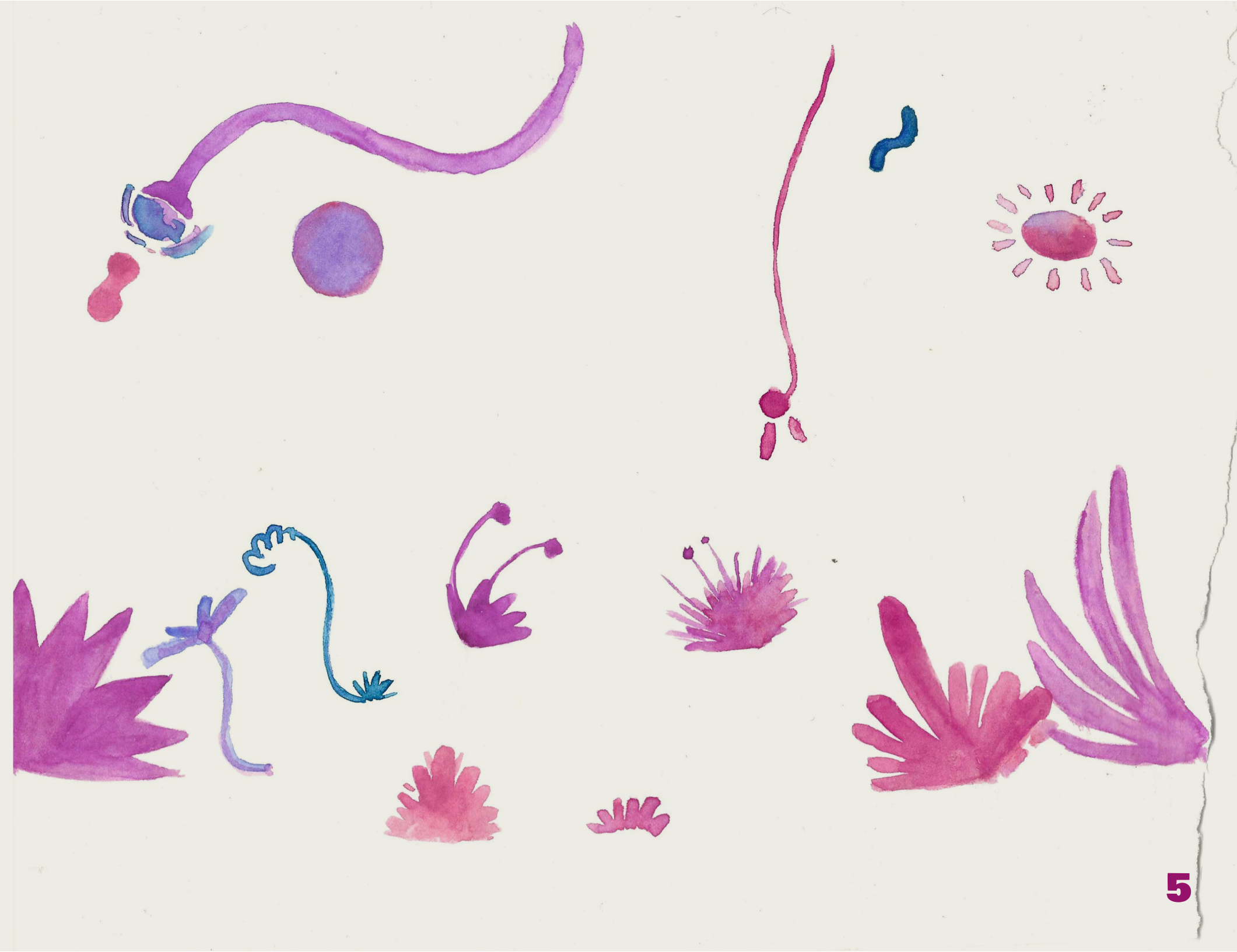


“Drawing is a performance. I’ m like an actor, feeling the emotions of the characters. That’ s why I draw every frame.”

(Plympton, citado en Korkis, 1997).

Agradecimientos

Quisiera agradecer a mi familia por su apoyo incondicional a lo largo de estos años. A mi profesora guía Cecilia Toro por su orientación constante y crítica constructiva, y a Allan Miranda por su asistencia técnica en el desarrollo de este proyecto. También agradezco a mis compañeros y compañeras, quienes han sido una fuente de inspiración y resiliencia durante esta etapa de formación.

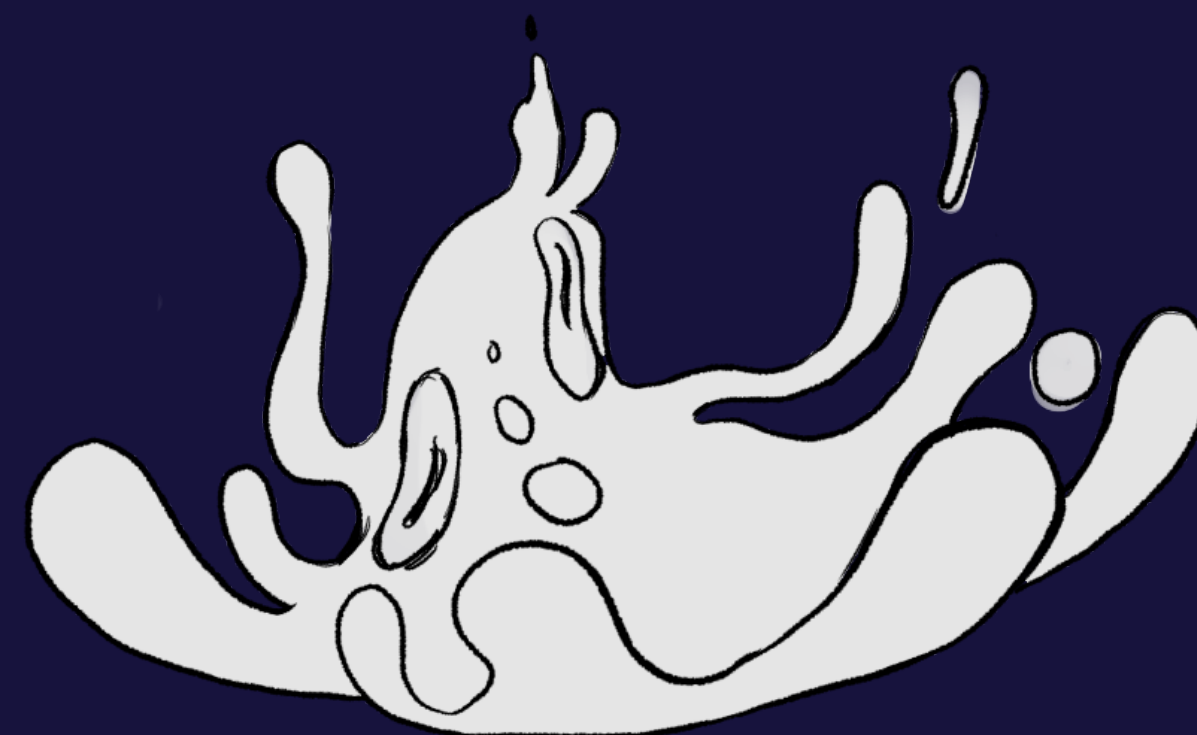


Índice

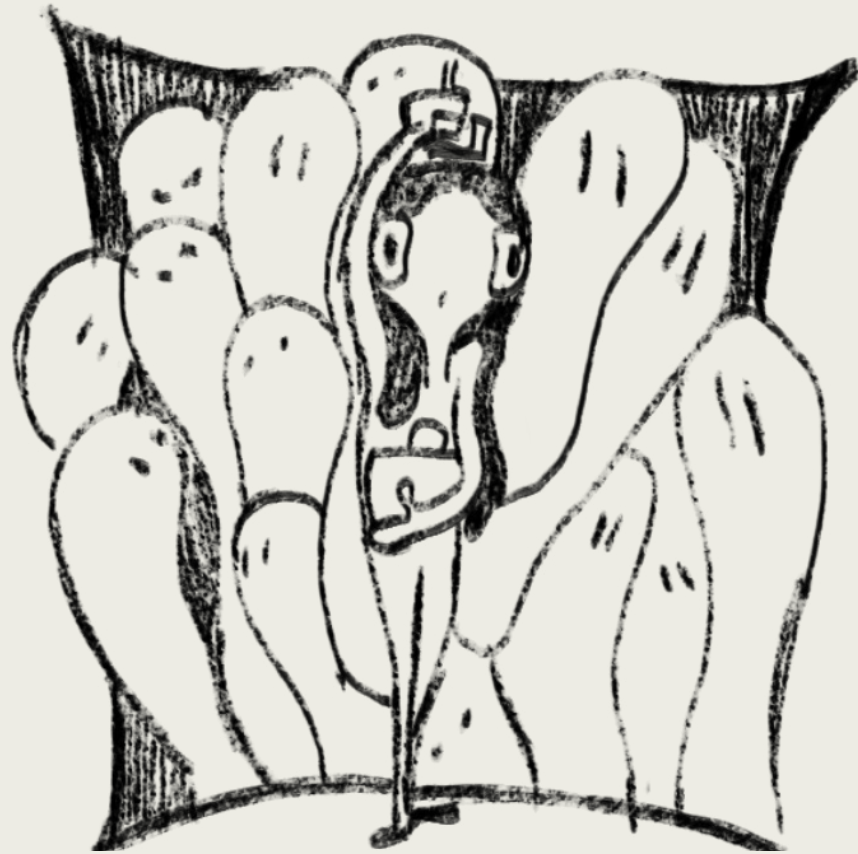
Agradecimientos	4
1. Introducción	8
1.1.Motivación	10
2. Inspiración	12
2.1 Marco conceptual.....	14
2.2 Problemática de investigación	32
2.3 Objetivo General.....	34
2.4 Objetivos Específicos.....	35
2.5 Oportunidad de diseño / animación.....	38
3. Ideación	42
3.1 Diseño Visual	44
3.2 Diseño narrativo	60
3.3 Diseño Sonoro.....	64
4. Producción.....	66
5.Post-producción.....	77
5.1 Audiencia	82
6. Conclusiones	83
7. Bibliografías.....	87



1. Introducción



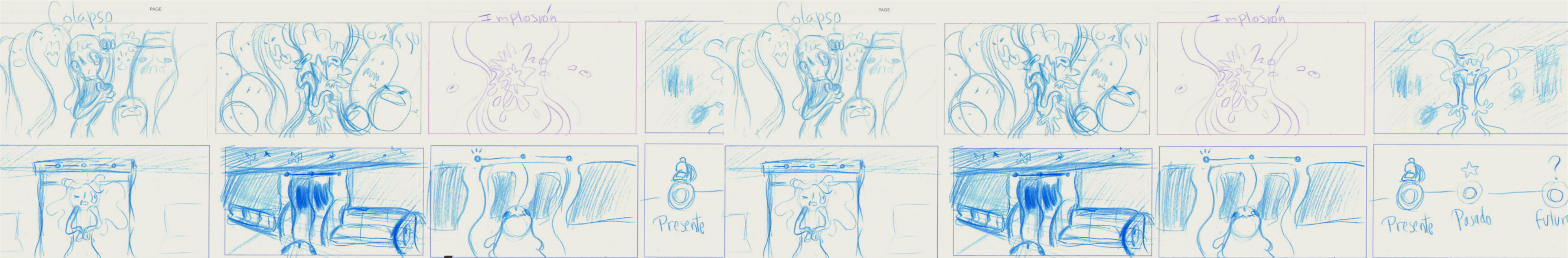
1.1. Motivaciones preliminares



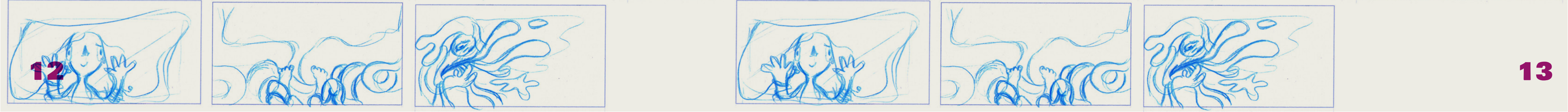
La idea de esta secuencia animada es en base a mi propia experiencia como inmigrante, al tener que aprender a soltar ese pasado y aceptar la vida como es ahora. El tener que seguir adelante es algo que la comunidad venezolana y de personas migrantes han tenido que aprender a sobrellevar, finalmente entendiendo que lo que nos depara es algo mejor, que soltamos para mejorar.

Por tanto me dispuse a crear algo que acompañe este duelo para los que estamos lejos de donde nacimos, y a su vez, para cultivar empatía a esta comunidad que nos recibe.

La animación, por su capacidad de representar realidades oníricas y subjetivas, me permite dar forma a un relato íntimo con elementos visuales experimentales, desde una mirada intercultural, combinando técnicas análogas y digitales.



2. Investigación creativa



2.1 Marco conceptual

En el desarrollo de esta secuencia animada se entrelazan conceptos personales y técnicos que, en conjunto, constituyen la base teórica sobre la cual se construyó Particular. Esta sección aborda tres pilares fundamentales que sustentan el proyecto:

1. el duelo migratorio como vivencia emocional, el contraste entre la **2. animación digital vs analógica** en tanto decisiones estéticas y productivas, y la aplicación del **3. “straight ahead”** como recurso expresivo vinculado a la fluidez y espontaneidad del movimiento.



I. Duelo migratorio



El **duelo migratorio** es un concepto que hace referencia al proceso psicológico y emocional que viven las personas al enfrentarse al desarraigo. No se trata de una pérdida definitiva como en un duelo tradicional, sino de una pérdida simbólica: la tierra, la cultura, la familia, el idioma, los códigos sociales.

En el año 2018, Venezuela contaba con una población estimada de **29.807.592** personas. Sin embargo, debido a una crisis humanitaria sin precedentes, caracterizada por el colapso económico, el deterioro institucional, la escasez de servicios básicos y la inseguridad, el país comenzó a experimentar un éxodo masivo de su población.

Para el año 2024 existe un total de **7.891.241** venezolanos refugiados y migrantes en el mundo según los datos de la **Plataforma de Coordinación Interagencial para Refugiados y Emigrantes** . Esta cifra representa uno de los movimientos migratorios más grandes del mundo en las últimas décadas, comparable incluso con crisis como la de Siria.

“Este duelo se refiere al desarraigo a la familia, a cambios de la identidad, estimula sentimientos de ambivalencias: puedes tener una expectativa positiva porque vas a buscar una nueva forma de vida o también puedes sentir tristeza porque estás dejando a tu familia, tus recuerdos, tu historia”, comenta Acosta. (historias sin fronteras, 2021)



Este es el duelo que no solo vive la comunidad venezolana al migrar, sino cada persona que toma la decisión de emigrar. Experimenta esta dualidad de sentimientos encontrados en la experiencia de la búsqueda de un mejor futuro, pero el extrañar el pasado, el intentar integrarte en una nueva comunidad, una nueva cultura, son factores que pueden ser agobiantes en un comienzo, convirtiéndose en un obstáculo que impide visualizar las próximas oportunidades y gozar de la vida que hemos logrado y lo tenemos ahora en el presente.

II. Digital vs Análogo: Técnica mixta



La **animación digital** se refiere a aquella realizada mediante herramientas computacionales, ya sea en entornos 2D o 3D, utilizando softwares especializados para crear movimiento a partir de imágenes generadas por ordenador.

Por otro lado, la **animación análoga**, también conocida como animación cuadro a cuadro, se basa en la realización manual de cada imagen o fotograma, generalmente sobre papel o celuloide, para luego ser fotografiado y proyectado en secuencia. Esta técnica requiere una enorme dedicación y precisión, ya que cada variación en el dibujo afecta directamente el resultado final.

A finales de l siglo XX y principios del XXI, surge un encuentro entre la animación tradicional y la digital. La animación computarizada comenzaba a expandirse, mientras que la analógica empezaba a quedar atrás. Sin embargo, por razones de costo y accesibilidad, la animación digital solo era viable para producciones con alto presupuesto. Además, al ser una técnica nueva, muchos animadores aún no dominaban su uso y estaban más familiarizados con los métodos tradicionales.

Fue en este contexto ,marcado por presupuestos limitados y una industria en transición que surgió la técnica mixta como una solución creativa. Películas como **Tarzán** (con la técnica de Deep Canvas), **El planeta del tesoro** (que combinó fondos tradicionales, animación digital 2D y elementos en 3D), y **Lilo y Stitch** (con fondos en acuarela), **El viaje de Chihiro**, son algunos ejemplos destacados entre muchos otros.

Este uso híbrido entre lo digital y lo analógico permitió crear obras con una estética única, que evocan sensaciones distintas a las generadas por técnicas más puras.



III. “Straight Ahead”



Animar straight ahead significa que el animador dibuja cada fotograma uno tras otro, en orden cronológico, desde el primer dibujo hasta el último, sin planear poses clave con antelación.

Entre sus ventajas se encuentran la fluidez, la espontaneidad y la posibilidad de improvisar; el movimiento resultante suele ser más orgánico y dinámico. Sin embargo, también presenta desventajas: es más difícil mantener proporciones y volúmenes consistentes, el resultado es menos predecible y hay mayor riesgo de cometer errores. Es, en cierto sentido, trabajar a ciegas.

Curiosamente, su mayor virtud también puede ser su mayor debilidad: al no tener una planificación previa, se exige al animador pensar constantemente en la acción que sigue, más que en conectar puntos clave. Por eso, es fundamental saber cuándo aplicar la técnica straight ahead dentro de un proceso de animación.

IV. Referentes



Chris Sanders y Lilo y stitch

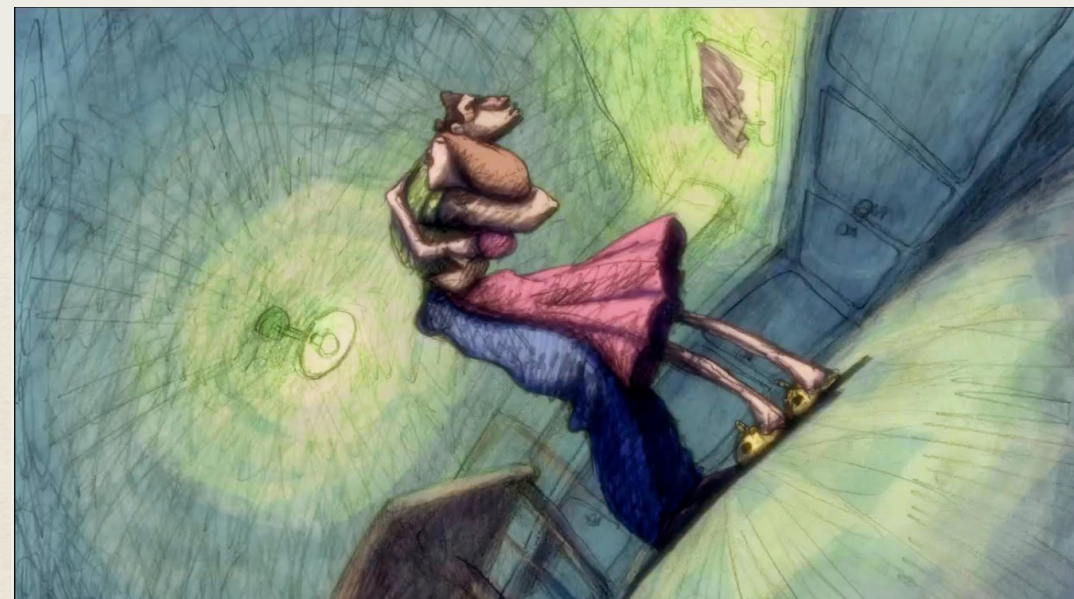
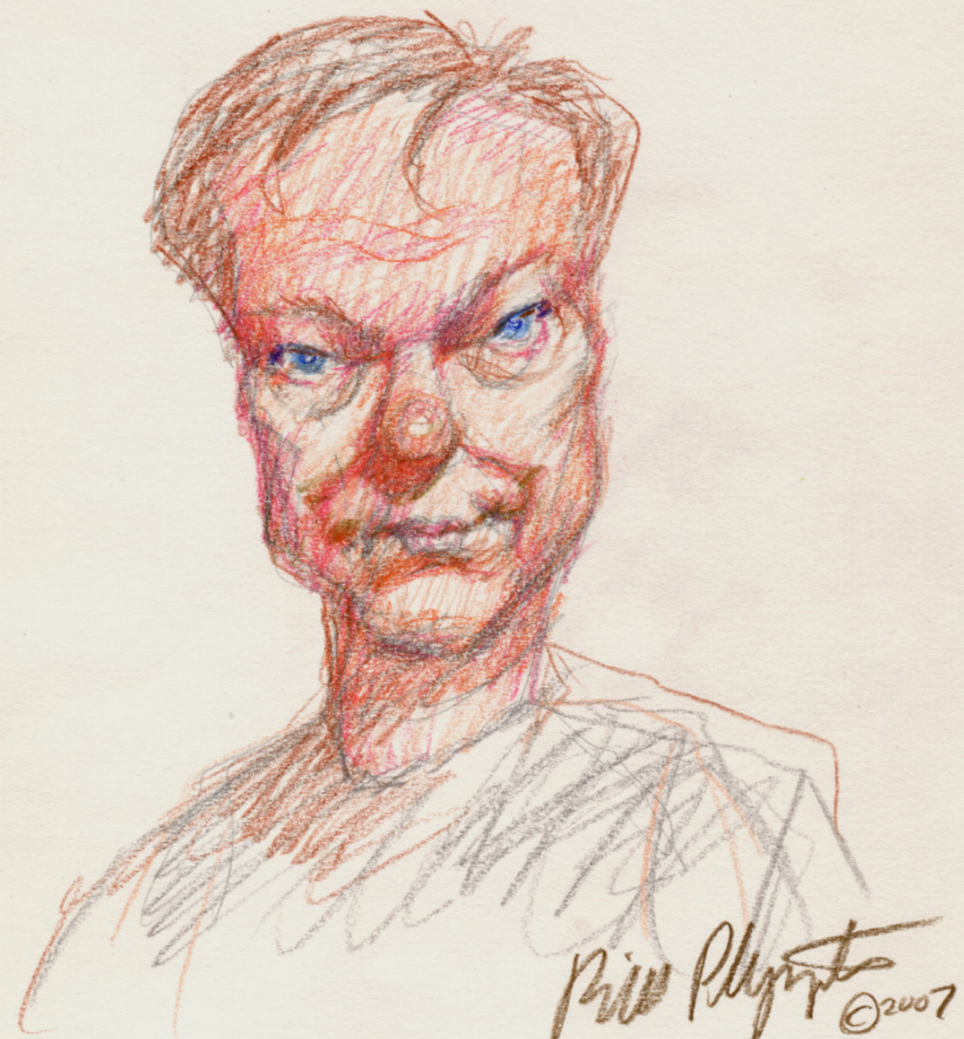


Rick Sluiter comentó: “El complemento perfecto para tu estilo de personajes redondeados serían los fondos de acuarela que los estudios Disney hacían rutinariamente en los años 30” (Collins, 2022).

Christopher Michael “Chris” Sanders, es un animador, actor de voz, productor, artista, escritor, dramaturgo, ilustrador y director estadounidense. Chris Sanders fué el director y creador de Lilo y Stitch, donde los fondos fueron pintados en acuarela para complementar el estilo redondeado y cálido de los personajes diseñados por Chris Sanders.

Según relata el propio Sanders, esta elección respondió a un deseo profundo por mantener una estética suave y emocionalmente resonante, aún a costa de grandes dificultades técnicas y presupuestarias: “La acuarela será muy difícil. Nadie ha hecho esto desde los años 40. Nadie sabe qué tipo de pigmentos o qué tipo de papeles usar—todas esas cosas han desaparecido” (Sanders, 2002).

Bill Plympton



Es un animador e ilustrador independiente estadounidense muy icónico, conocido por su estilo surrealista, grotesco y totalmente hecho a mano. Se convirtió en una figura clave para quienes quieren salirse del molde de los grandes estudios.

Plympton es el ejemplo de animador que se sale de la casilla, y en el cual cualquier animador quisiera convertirse, él dejó la industria en disney, un trabajo fijo, para seguir de forma independiente, no quería seguir haciendo lo mismo una y otra vez, que las cosas sean perfectas y bonitas, a él le gustaban los errores, lo erróneo, ahí él encontraba la belleza.

Desde allí es entonces que al tomar esta decisión y realizar filmes de forma independiente, se decide por el straight ahead, y dibujar al sentir, solo soltar lo que piensa, sin limpiar la línea, puede hacer algunos thumbnails de la idea que hay en su mente, pero no existen storyboards, ni layouts, ni las poses claves, aunque haya trabajado en todo esto antes. no hay planificación del movimiento.

2.2 Problemática de investigación



¿Cómo puede la animación experimental ser utilizada para representar emocionalmente el proceso de duelo migratorio, desde una perspectiva íntima, que llegue tanto a personas migrantes como no-migrantes?

La problemática central radica en la dificultad de representar, de forma visual y simbólica, experiencias emocionales complejas como el desarraigo, el miedo, la nostalgia y la esperanza. La animación tradicional suele apoyarse en narrativas literales, mientras que en este caso se opta por una narrativa simbólica, no lineal, cargada de metáforas visuales en un ambiente onírico.

2.3 Objetivo General

Explorar el duelo migratorio a través de una pieza audiovisual animada de un minuto y quince segundos, que transforme el desarraigo y la nostalgia en una metáfora visual que de fuerza al migrante para construir una nueva vida hacia el futuro. Como también invite a la empatía hacia otras personas migrantes. El corto explorará este trayecto de superar un pasado para avanzar.

2.4 Objetivos Específicos

1. Generar una pieza animada que integre técnicas mixtas (análogo-digital) que representen sensaciones y estados emocionales internos.
2. Utilizar la narrativa visual para construir una metáfora espacial del proceso migratorio.
3. Mostrar, a través del personaje y su entorno, la reconstrucción de la identidad tras una experiencia de migración.
4. Desarrollar una estética visual única que combine elementos pictóricos tradicionales y la flexibilidad del 2D digital.



2.5 Oportunidades

Este proyecto responde a una necesidad cada vez más urgente: visibilizar experiencias migrantes desde la voz de quienes las viven. En un contexto global de movilidades forzadas y transformaciones culturales, las producciones artísticas que aborden el tema desde la sensibilidad y la empatía aportan a la construcción de sociedades más inclusivas.

Además, en el ámbito de la animación chilena, existe una oportunidad de innovar visual y narrativamente con técnicas mixtas y lenguajes más experimentales, que se alejen del formato infantil y aborden temáticas adultas desde el arte

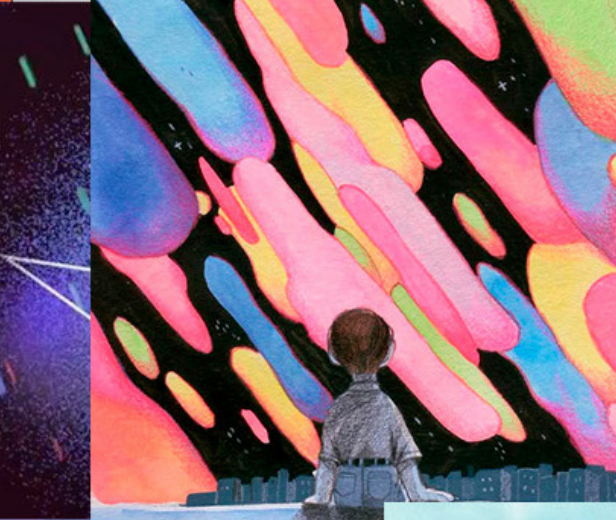


2.6 Usuario

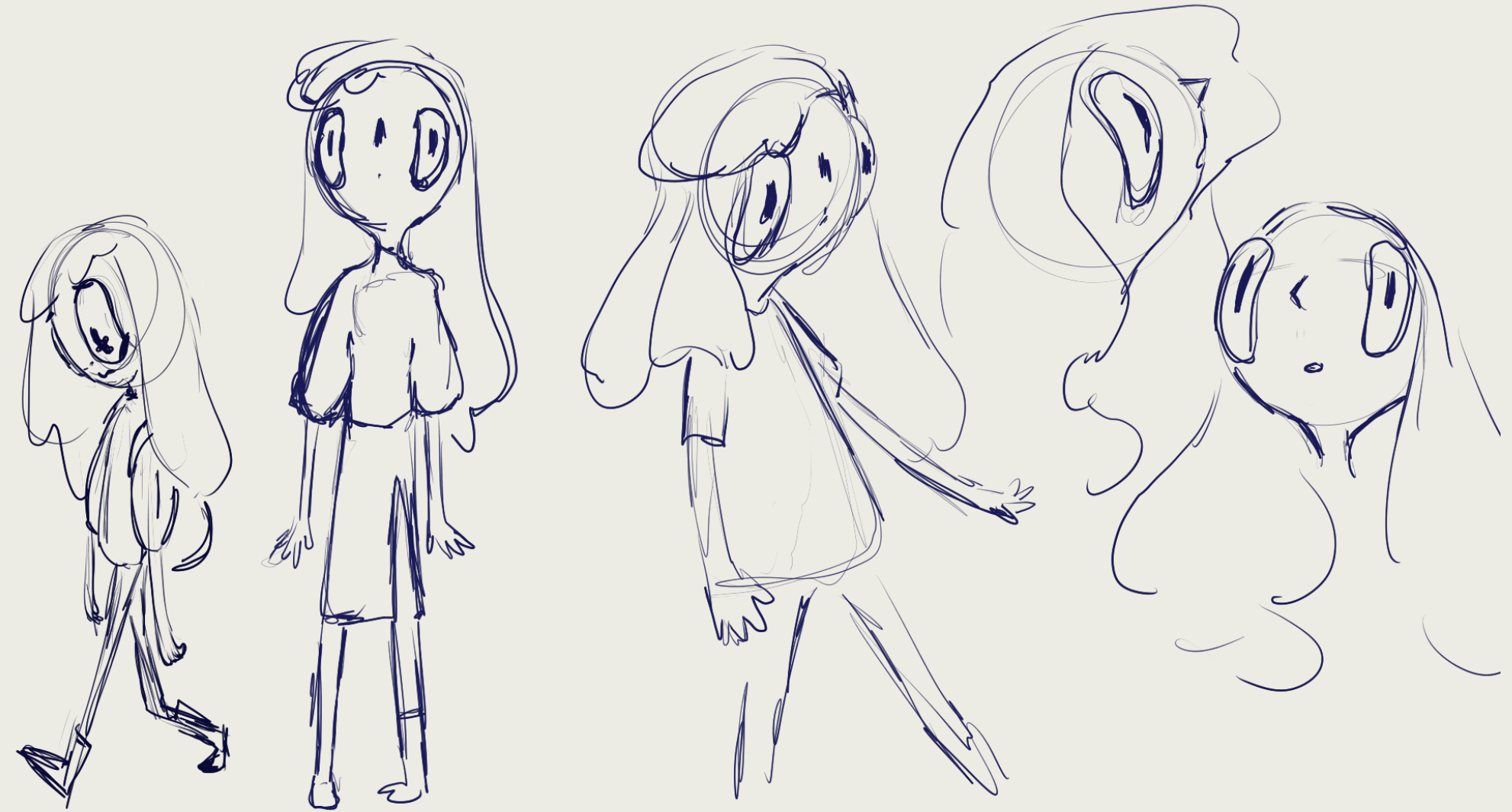
Jóvenes adultos (18 a 30 años), especialmente personas migrantes o en procesos de cambio personal, que atraviesan etapas de duelo, nostalgia o búsqueda de identidad. Este público valora las narrativas íntimas, simbólicas y emocionales, y aprecia la animación como medio expresivo más allá del entretenimiento infantil. Tienden a sentirse atraídos por propuestas visuales poéticas, con técnicas artísticas como la acuarela o el uso de metáforas visuales, y se interesan por temáticas relacionadas con el arraigo, la memoria y la construcción del presente desde experiencias pasadas.



3. Ideación



3.3 Diseño Visual



I. Diseño de personaje



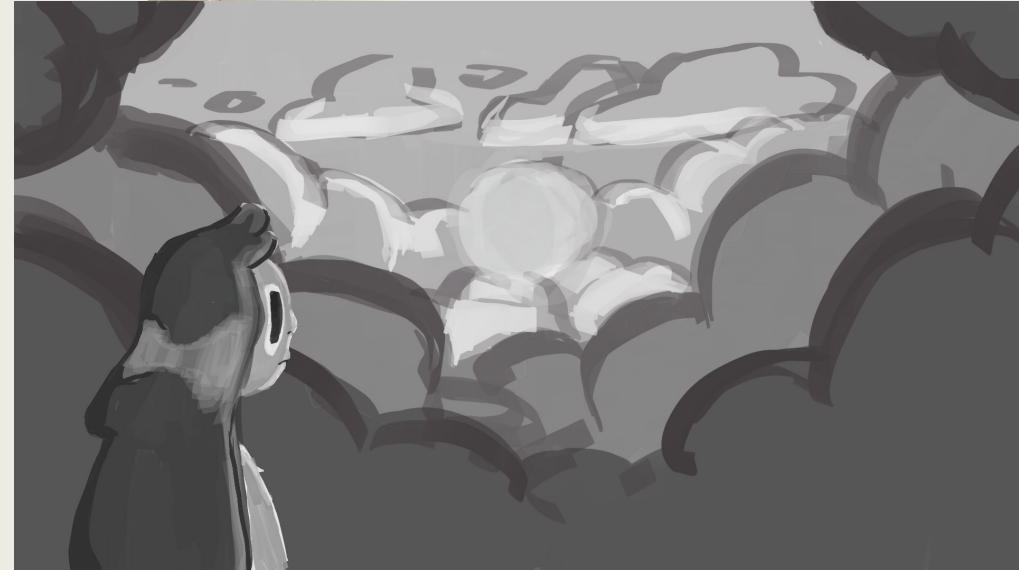


Concept art con pasteles

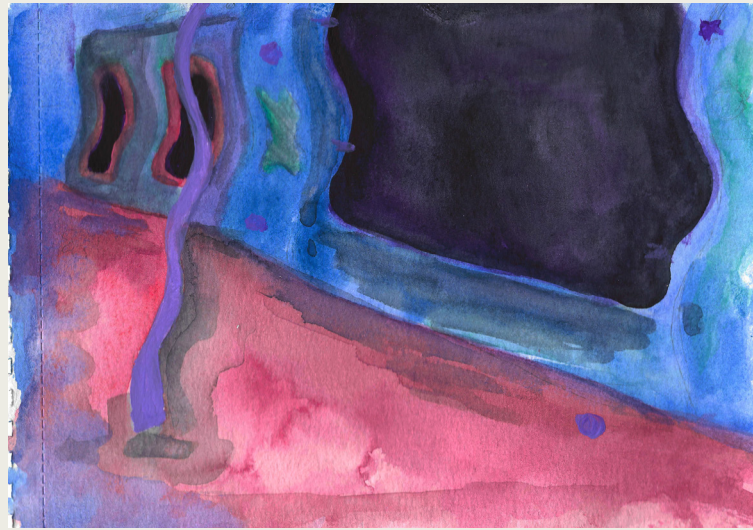


Este es el resultado de un proceso análogo de exploración de concept art con pasteles, este fue un ejercicio realizado en clases que me ayudó a descubrir hacia donde quería encaminar la historia, y que mensaje buscaba transmitir con esta, más que un recurso para visualizar la estética final de la narración, este fue un ejercicio para percibir las emociones que quería reflejar en la secuencia, en este punto no tenía muy claro hacia donde iba a llevar la historia, y los concept art los hacía para explorar como se vería “el pasado”.

Después de este ejercicio logré encontrar un final y un sentido al mensaje de la narración.



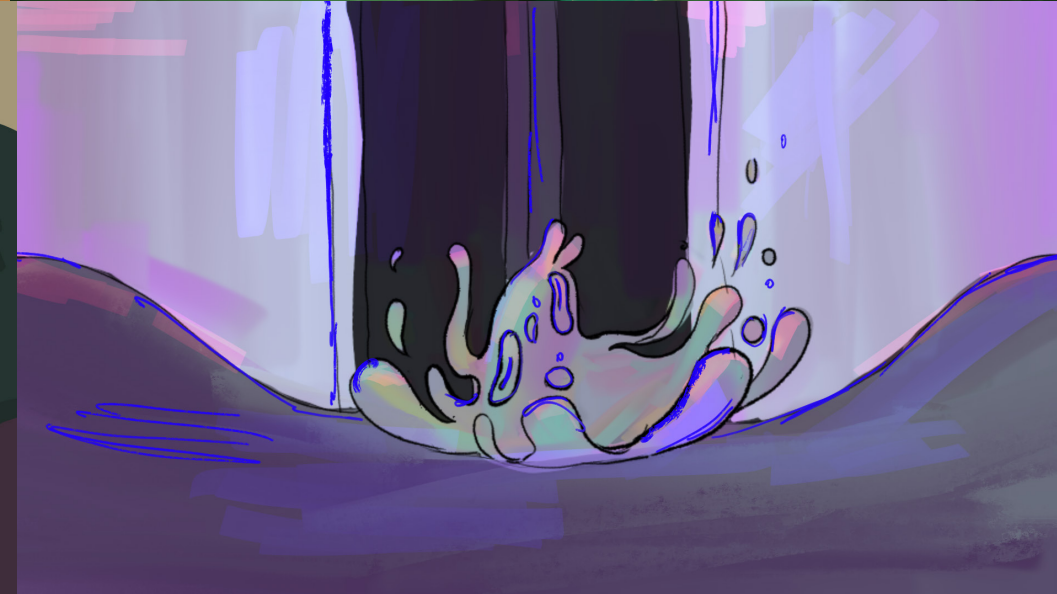
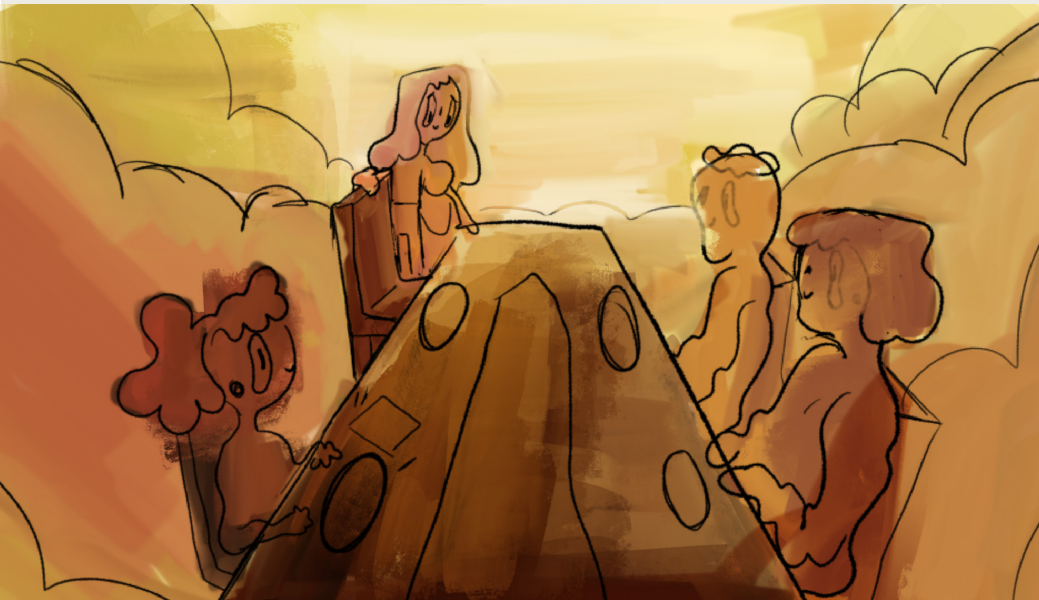
Busqueda del style frame



En esta etapa tocaba realizar un styleframe de como se vería finalmente nuestra pieza animada, para mi objetivo realicé distintas pruebas con materialidades distintas, fondo en guache y acuarelas, fotografiar una mini maqueta y dibujar encima en digital. Estas pruebas no funcionaron cómo esperaba, pero de estas experimentaciones encontré la fusión de lo análogo con retoques digitales.

Styleframe futuro, gouaches y retoques digitales





Storyboard

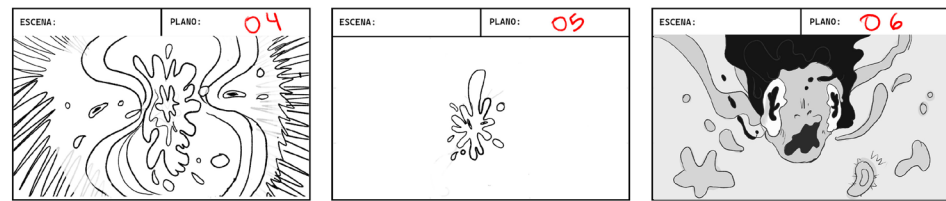
NOMBRE DEL PROYECTO: **Particular** PAGINA: **01**



TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: Se ve a la chica incomoda en el metro, rodeada de gente

TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: El metro empieza a llenarse de mas gente y la chica se aplasta

TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: La chica empieza a deformarse e implodir



TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: se ve una implosion de la chica

TIPO DE PLANO:
 ACCIÓN: La chica se reduce a una mancha

TIPO DE PLANO: **Primerísimo primer Plano**
 ACCIÓN: La chica cae deformada

NOMBRE DEL PROYECTO: **Particular** PAGINA: **03**



TIPO DE PLANO: **Plano detalle**
 ACCIÓN: Se muestra un diagrama con la luz encendida en el "pasado"

TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: La chica sale y sus pies se hunden

TIPO DE PLANO: **Plano general**
 ACCIÓN: La chica no puede mover sus pies

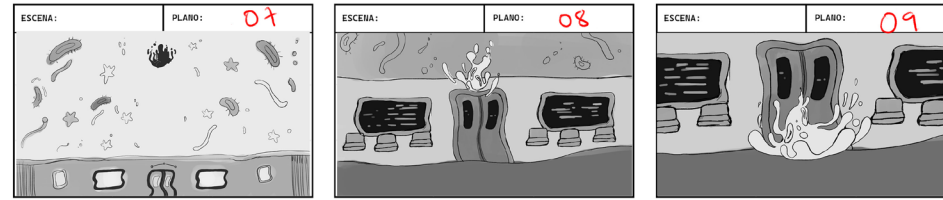


TIPO DE PLANO: **Plano general**
 ACCIÓN: La chica cae

TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: Se muestra la chica cayendo

TIPO DE PLANO: **P general**
 ACCIÓN: La chica cae en una silla

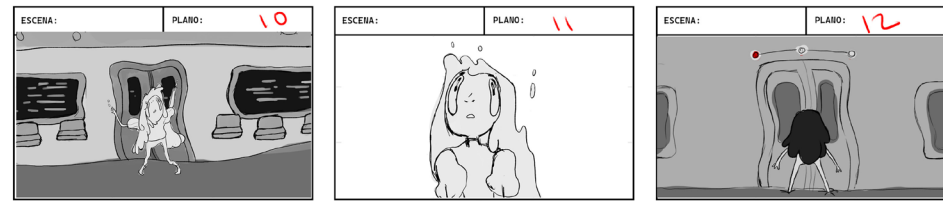
NOMBRE DEL PROYECTO: **Particular** PAGINA: **02**



TIPO DE PLANO: **Gran plano general**
 ACCIÓN: La chica se ve cayendo

TIPO DE PLANO: **Plano general**
 ACCIÓN: La chica cae como gota contra el suelo del metro nuevo.

TIPO DE PLANO: **Plano general**
 ACCIÓN:



TIPO DE PLANO: **Plano general**
 ACCIÓN: La chica surge del charco

TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: Se ve la mirada curiosa hacia arriba de la chica

TIPO DE PLANO: **P general**
 ACCIÓN: Se ve de espaldas observando algo encima de ella

NOMBRE DEL PROYECTO: **Particular** PAGINA: **04**



TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: se ve a la chica feliz sentada en la mesa, observando algo

TIPO DE PLANO: **GPG**
 ACCIÓN: La chica esta sentada en una mesa grande con gente

TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: Alguien toma del brazo a la chica



TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: Se ve una niña que esta junto a ella dibujando

TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: La niña le entrega un dibujo a la chica

TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: La chica sostiene el dibujo con ternura

Storyboard

NOMBRE DEL PROYECTO: **Particular** PAGINA: **05**



TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: La chica se volte a agradecer a la niña

TIPO DE PLANO: **PG**
 ACCIÓN: En un zoom out, se observa que la chica esta ahora sola en la mesa

TIPO DE PLANO: **GPG**
 ACCIÓN: Se ve mas de lejos la mesa y como esta se llena de nubes

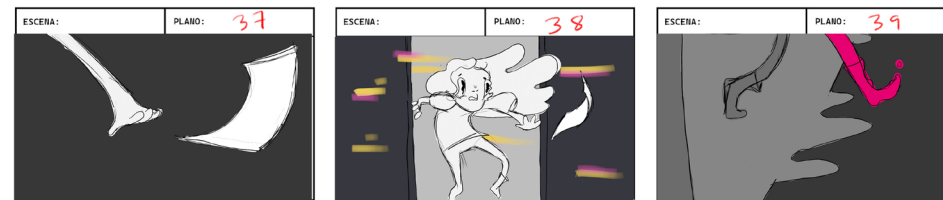


TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: Detras de la mesa aparece una puerta con unas lianas saliendo de esta

TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: Las lianas toman a la chica llevandola de vuelta al metro

TIPO DE PLANO: **PG**
 ACCIÓN: La chica cae dentro del metro extraño

NOMBRE DEL PROYECTO: **Particular** PAGINA: **07**



TIPO DE PLANO: **Plano detallar**
 ACCIÓN: El dibujo se vuela de su mano

TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: se ve a la chica queriendo alcanzar el dibujo

TIPO DE PLANO: **Plano detalle**
 ACCIÓN: Los pies de la chica salen del tren

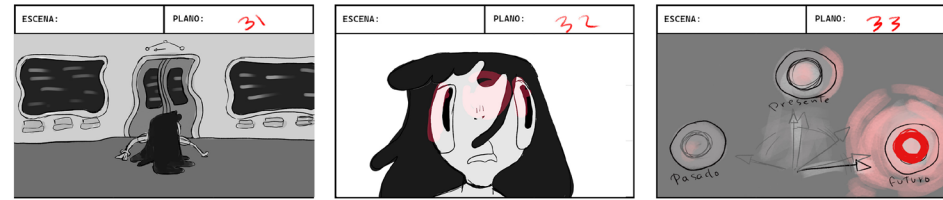


TIPO DE PLANO: **Plano detalle**
 ACCIÓN: Avanza pero flota

TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: La chica sale flotando al espacio e intenta llegar al dibujo

TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: Lo alcanza y lo abraza

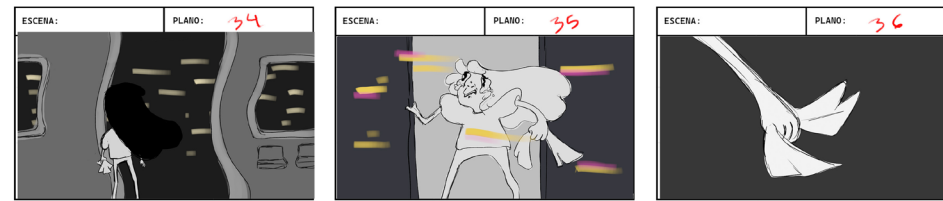
NOMBRE DEL PROYECTO: **Particular** PAGINA: **06**



TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: La chica esta tirada en el suelo, frente a ella la puerta se abre

TIPO DE PLANO: **Plano detalle**
 ACCIÓN: La mirada de la chica va de un aldo a otro

TIPO DE PLANO: **Plano detalle**
 ACCIÓN: Se ve el diagrama colapsando, pasando el presente, y quedando en el futuro.



TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: La chica esta de espaldas, frente a la puerta abierta

TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: Se ve desde afuera del metro a la chica viendo el vacío con miedo

TIPO DE PLANO: **Plano detalle**
 ACCIÓN: Insert mano de la chica sujetando el dibujo

NOMBRE DEL PROYECTO: **Particular** PAGINA: **08**



TIPO DE PLANO: **Plano detalle**
 ACCIÓN: La chica mira el dibujo y de este salen manchas

TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN: La chica juego con estas manchas

TIPO DE PLANO: **Plano detalle**
 ACCIÓN: La chica empieza a usarlas para formar algo



TIPO DE PLANO: **Primer plano**
 ACCIÓN:

TIPO DE PLANO: **Plano general**
 ACCIÓN: Se ve la puerta con encima la palabra "presente" escrita

TIPO DE PLANO: **Plano detalle**
 ACCIÓN: La chica avanza en ahora un suelo firme

Tagline

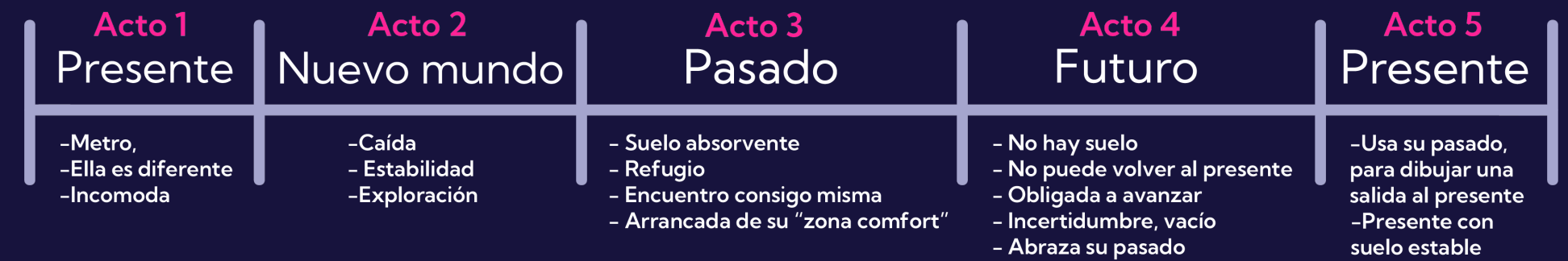
3.4 Diseño narrativo

Pequeño **pasado**, Gran **presente**.



Storyline

Una chica es aplastada por la presión de las personas del metro, al punto que se descompone en una partícula y aparece en un metro surrealista que representa su línea de vida. Viajando por las estaciones del pasado, presente y futuro, enfrentando recuerdos y obstáculos. Finalmente, aceptando su pasado, logra encontrar la forma de usarlo como recurso para encontrar la estabilidad y la puerta hacia un futuro firme.



3.4 Diseño sonoro

Para el diseño sonoro utilice tres ambientaciones diferentes acorde cada acto, la única constante es el sonido del “inicio de cierre de puertas” del metro de santiago que uso como leitmotiv entre actos, para marcar que algo está por cambiar.

Para el primer acto, y su incorporación al mundo partícula, utilicé el tema del juego **yume nikki “snow World”** las musicas de yume nikki fueron hechas para este mundo extraño en el que vive su personaje en el juego por lo que consideré que encajaban con lo que buscaba como ambientacion musical en mi secuencia animada

El tercer acto, en el espacio, suena otro tema de yume nikki este es “**neon world**”, este lo escogí ya que acompaña esta sensación de espacio infinito, esta música empieza cuando ella pierde el miedo y se lanza al futuro, y termina junto con la secuencia animada.

4. Producción



Decálogo



Primera parte, en el metro

-Arcos pequeños, movimientos reducidos, hasta que explota

Animado a “dos”

Segunda parte, metro surrealista

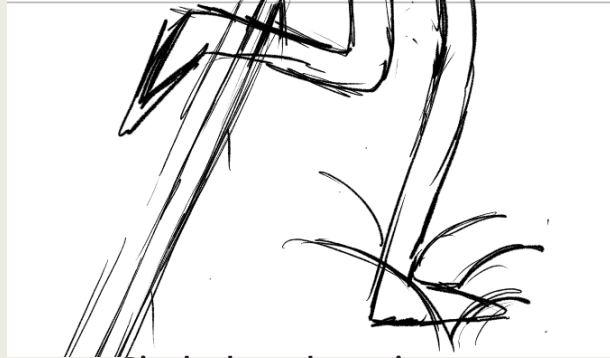
-Arcos grandes, utilización de smears y morphings.

Animado a “dos”

Tercera Parte “el espacio”

-Mayor distancia entre poses, uso de : smears, stretch y squash, overreaction

Animado a “unos”



-Pisada al pasado, su pies se hunde.



-La acción necesita menos frames al medio y mas al final de esta.



-Pisada al futuro, sus pies se elevan.



-La acción necesita menos frames al comienzo y más al final



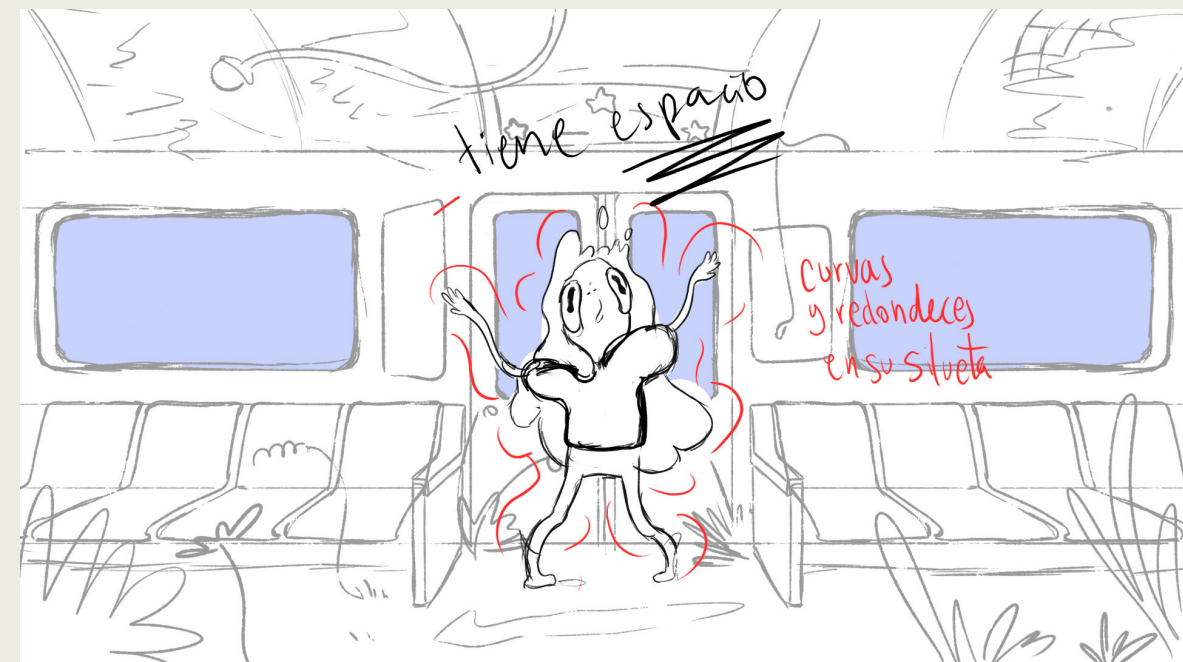
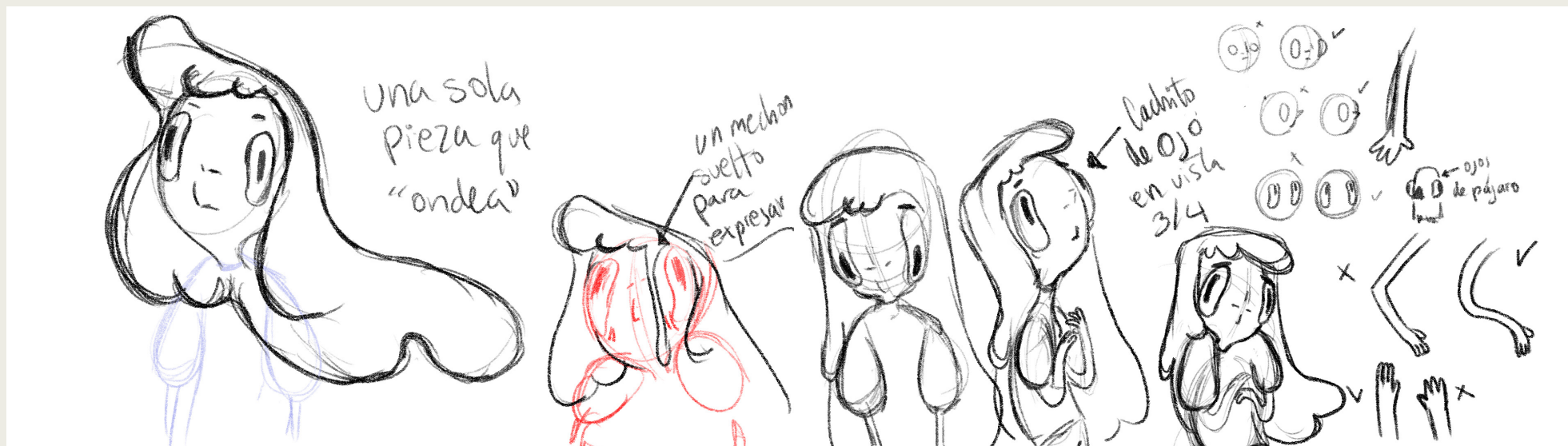
-Pisada al presente, pisada firme



-La acción es uniforme



Su movimiento principal es desde la cabeza, y luego la sigue el pelo y cuerpo, en cuanto a cuerpo empieza su movimiento dirigido por sus hombros, que ayudarán a definir su línea de acción.



Planilla de animación

#	Primera Parte							#	Segunda Parte							#	Tercera Parte												
	Piano	Facil	Medio	Completo	Difícil	Duración	Principio a aplicar		Layout	Rough	Kit	Piano	Facil	Medio	Difícil		Duración	Principio a aplicar	Layout	Rough	Kit	Piano	Facil	Medio	Difícil	Duración	Principio a aplicar	Layout	Rough
PL1																													
PL2																													
PL3																													
PL4																													
PL5																													
PL6																													
PL7																													
PL8																													
PL9																													
PL10																													
PL11																													
PL12																													
PL13																													
PL14																													
PL15																													
PL16																													
PL17																													
PL18																													
PL19																													
PL20																													
PL21																													
PL22																													
PL23																													
PL24																													
PL25																													
PL26																													
PL27																													
PL28																													
PL29																													
PL30																													
PL31																													
PL32																													
PL33																													
PL34																													
PL35																													
PL36																													
PL37																													
PL38																													
PL39																													
PL40																													
PL41																													
PL42																													

27:05 PREFERIRIO TERMINAR LA TERCERA PARTE
07:07 ACOMODAR DIBUJO
PRIMERA COMIDA EN MESA

Carta gantt

Particular - Carta Gantt									
Actividad	Semana 5-12		Marzo						
	Hora		3	4	5	6	7	8	9
Particular- PDP	8:30 am - 12:00 pm								
Trabajo	12:00 pm - 14:00 pm								
Personal	14:00 pm - 18:00 pm								
	18:00 pm - 19:00 pm								
	19:00 pm - 2:00 am								

Semana 12-19									
Actividad	Hora		Marzo						
			10	11	12	13	14	15	16
Particular- PDP	8:30 am - 12:00 pm								
Trabajo	12:00 pm - 14:00 pm								
Personal	14:00 pm - 18:00 pm								
Diseño de Fondos	18:00 pm - 19:00 pm								
	19:00 pm - 2:00 am								

Semana 19-26									
Actividad	Hora		Marzo						
			17	18	19	20	21	22	23
Diseño de Fondos	8:30 am - 12:00 pm								
Trabajo	12:00 pm - 14:00 pm								
Personal	14:00 pm - 18:00 pm								
Layout	18:00 pm - 19:00 pm								
	19:00 pm - 2:00 am								

Semana 26-02									
Actividad	Hora		Marzo						
			24	25	26	27	28	29	30
Diseño de fondos	8:30 am - 12:00 pm								
Trabajo	12:00 pm - 14:00 pm								
Personal	14:00 pm - 18:00 pm								
Layout	18:00 pm - 19:00 pm								
	19:00 pm - 2:00 am								

Semana 02-09									
Actividad	Hora		Abril						
			31	1	2	3	4	5	6
Diseño de fondos	8:30 am - 12:00 pm								
Trabajo	12:00 pm - 14:00 pm								
Personal	14:00 pm - 18:00 pm								
Layout	18:00 pm - 19:00 pm								
	19:00 pm - 2:00 am								

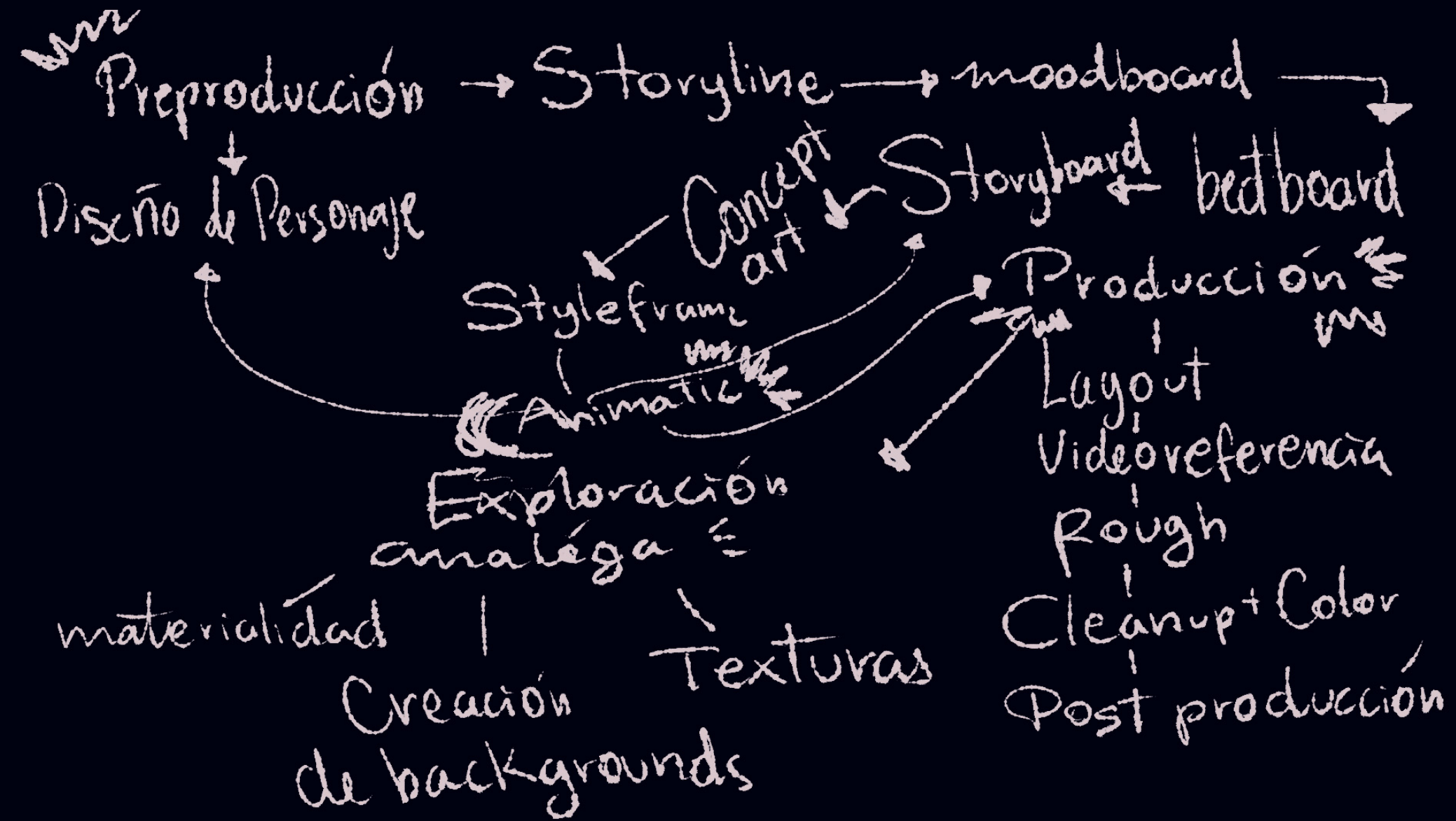
Semana 09-16									
Actividad	Hora		Abril						
			7	8	9	10	11	12	13
Rough	8:30 am - 12:00 pm								
Trabajo	12:00 pm - 14:00 pm								
Personal	14:00 pm - 18:00 pm								
	18:00 pm - 19:00 pm								
	19:00 pm - 2:00 am								

Semana 16-23									
Actividad	Hora		Abril						
			14	15	16	17	18	19	20
Rough	8:30 am - 12:00 pm								
Trabajo	12:00 pm - 14:00 pm								
Personal	14:00 pm - 18:00 pm								
	18:00 pm - 19:00 pm								
	19:00 pm - 2:00 am								

Semana 23-30									
Actividad	Hora		Abril						
			21	22	23	24	25	26	27
Rough	8:30 am - 12:00 pm								
Trabajo	12:00 pm - 14:00 pm								
Personal	14:00 pm - 18:00 pm								
	18:00 pm - 19:00 pm								
	19:00 pm - 2:00 am								

El uso de la planilla de animación fue un recurso que importante a lo largo del semestre ya que me ayudaba a llevar un orden de lo que tenía terminado, que me faltaba por terminar, y por donde empezar respecto a mis tiempos y energía del momento

Pipeline



5. Postproducción



Para esta imagen los items estaban en capas separadas, el fondo aparte de las manijas, lo personajes de fondo son recortes de un dibujo en acuarelas, cada uno en ccapsa separas, y el personaje como png, tambien separado, incluso hay una imagen de fondo para rellenar los vacíos y evitar los blancos.



imagen después de post producción



Finalmente en after, coloqué cada uno de los elementos anteriores en orden, algunos personajes y las manijas, las coloqué como capas 3d, para superponer unos elementos de otros y con efecto de drop shadow, generar esa sombra de uno encima del otro. Esta imagen también tiene corrección de color, ya que quería generar este “verdoso” que tenía en el colorscrip para esta escena.



5.1 Audiencia

Este proyecto esta orientado para ser un recurso de apoyo para la comunidad migrante, por tanto la audiencia serían, personas migrantes recién llegadas en la embajada, para seguidores de cuentas dedicadas a comunidades de venezolanos por el mundo en instagram, incluso como recurso de apoyo para jovenes que se van de intercambio.

6. Conclusiones

Grado de efectividad

Se logró cumplir con los marcos conceptuales, y objetivos específicos que se tenían para este proyecto, se desarrolló una pieza animada con intervención de técnicas análogas en contenido digital.

Proyección

La proyección de este corto animado, es lograr hacer en el futuro una serie de cortos animados junto a otros animadores y creativos migrantes, para contar distintas formas de visualizar y lidiar con las adversidades del proceso del duelo migratorio.



7. Bibliografías

- R4V Plataforma de Coordinación Interagencial para Refugiados y Migrantes de Venezuela
- Historias sin fronteras saludmental-migración
- UDIT. animacion-digital vs animacion tradicional características y diferencias.
- ”An Oral History of Lilo & Stitch” (Vulture)
- Richard Williams, Animator survival kit
- Animation the mechanics of Motion, Chris Webster
- The Making of Lilo & Stitch - Full Documentary
- Samurai Jack Painting Demo 2
- The ink and paint folk podcast- Rae mcarson background painter

