

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

De vuelta a ti

Matías Gabriel Navas Quispe

Animación Digital

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

Quito, 16 de mayo de 2024

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

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

De vuelta a ti

Matías Gabriel Navas Quispe

Nombre del profesor, Título académico María Gabriela Chávez Mosquera M.F.A

Quito, 16 de mayo de 2024

DERECHOS DE AUTOR

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

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

Nombres y apellidos: Matías Gabriel Navas Quispe

Código: 00322227

Cédula de identidad: 1721026209

Lugar y fecha: Quito, 16 de mayo de 2024

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETheses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETheses>.

RESUMEN

El siguiente proyecto tiene el enfoque de explorar las repercusiones no muy evidentes de la guerra. Usualmente cuando las personas piensan en un conflicto bélico, piensan en los bienes materiales que se pierden, tales como el dinero, infraestructura, territorios, etc. No obstante, este proyecto en forma de cortometraje te invita a reflexionar que lo que en realidad se pierde en la guerra son a las personas, a seres queridos, un padre, una madre, un hermano, una pareja y muchas personas con las que puede existir un vínculo emocional. Existe una tendencia en pensar que las guerras son cosa del pasado, pero la realidad es otra. Te invito a que de mano de este proyecto puedas reflexionar las repercusiones que podría sufrir tu vida y tu ambiente si una guerra se desatara en tu país.

Palabras clave: Cortometraje, Guerra, flashbacks, alucinaciones, amor.

ABSTRACT

The following project focuses on exploring the not very obvious repercussions of war. Usually, when people think of a military conflict, they think of the material goods that are lost, such as money, infrastructure, territories, etc. However, this project in the form of a short film invites you to reflect that what is truly lost in war are people, loved ones, a father, a mother, a brother, a partner, and many people with whom there can be an emotional bond. There is a tendency to think that wars are a thing of the past, but the reality is different. I invite you, through this project, to reflect on the repercussions your life and environment could suffer if a war broke out in your country.

Keywords: Short film, War, flashbacks, hallucinations, love.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	10
Ficha técnica	11
Desarrollo	12
Preproducción.....	12
Proceso de investigación	13
Marco teórico.....	14
Target del proyecto	20
Busqueda de referencias para animación	21
Proceso de construcción de personaje Daniel.....	22
Proceso de construcción de personaje Hannah.....	28
Proceso de construcción de personaje compañero soldado.....	34
Desarrollo de fondos	37
Creación de Storyboard	39
Producción	40
Post producción	42
Conclusiones.....	44
Referencias bibliográficas (ejemplo estilo APA)	45
Anexo A: Storyboard completo.....	46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Soldado durante primera guerra mundial.....	14
Figura 2: Imagen de soldados Alemanes capturando civiles.....	16
Figura 3: Imagen representativa del síndrome Charles Bonnet.....	19
Figura 4: Referencia visual para la animación.....	21
Figura 5: Referencia para diseño de personajes.....	21
Figura 6: Referencia visual para fondos del proyecto.....	21
Figura 7: Diseño personaje final Daniel.....	22
Figura 8: Bocetajes del protagonista.....	23
Figura 9: Construcción de personaje Daniel.....	24
Figura 10: Exploración de color Daniel.....	25
Figura 11: Turn around de Daniel.....	26
Figura 12: Poses de Daniel.....	26
Figura 13: Expresiones faciales Daniel.....	27
Figura 14: Diseño final Hannah.....	28
Figura 15: Bocetaje de protagonista Hannah.....	29
Figura 16: Construcción Hannah.....	30
Figura 17 Exploración de color Hannah.....	31
Figura 18: Turna round Hannah.....	32
Figura 19: Poses Hannah.....	32
Figura 20: Expresiones faciales Hannah.....	33
Figura 21: Diseño final compañero.....	34

Figura 22: Poses compañero.....	35
Figura 23: Comparación de tamaños personajes.....	36
Figura 24: Imagen del rough animation del personaje principal.....	40
Figura 25: Imagen de proceso de clean up del proyecto.....	40
Figura 26: Proceso de colorización del proyecto.....	41
Figura 27: Imagen del producto colorizado.....	41
Figura 28: Proceso de luces, sombras y corrección de color.....	42
Figura 29: Uso de partículas.....	42

INTRODUCCIÓN

Este proyecto es un cortometraje animado 2D. Tiene una duración aproximada de 5:50 minutos. Se realizó a lo largo de 1 año académico, desde el semestre agosto diciembre 2023, al semestre de enero a mayo de 2024. En el tiempo de desarrollo del proyecto se pasó por múltiples etapas, tales como la selección de ideas del proyecto, la investigación, el diseño de personajes, storyboard, animatic, creación de fondos, referencias, animación, colonización y post producción. Estos pasos serán explicados de mejor manera más adelante, no obstante, todos y cada uno de estos puntos contribuyeron en la creación del proyecto animado.

Este cortometraje cuenta la historia de Daniel es un soldado que enfrenta la guerra con constantes flashbacks de la persona que ama. Durante un enfrentamiento, es herido y su compañero muere, lo que lo obliga a huir para salvarse. En un momento de desesperación, tiene una alucinación de su pareja y comparten un breve pero significativo momento juntos antes de que la realidad de la guerra vuelva a tomar control. El poder de su amor se muestra cuando, incluso en medio de la tragedia, encuentran un instante de conexión profunda que perdura en su alma.

Ficha técnica

Tipo de producto

Cortometraje animado

Nombre del cortometraje

De vuelta a ti

Dirección de animación

Autor: Matías Navas

Tutores: Daniel Bustillos y Gabriela Vayas

Storyline

Esta es la historia de Daniel, un soldado que durante la guerra tiene flashbacks de la persona que ama.

Técnica

Animación 2D

Duración

5:10 minutos

Formato

1920x1080 px

Fecha de producción

Agosto 2023 a mayo 2024



Preproducción

Idea inicial

La base del proyecto es la preproducción y dentro de la misma existen las ideas iniciales, el objetivo de estas es probar diferentes opciones del proyecto. A continuación se mostrará la idea inicial de este cortometraje animado.

Video musical animado 2D sobre guerra en Ucrania

Esta propuesta es un video musical animado con una técnica 2d, inspirado en el video musical "Birds" de Imagine Dragons. Para ello fue creada una canción desde 0 por mi persona y una estudiante de música, sin embargo, los derechos de la canción fueron cedidos enteramente a mi persona para evitar problemas, obviamente se dará reconocimiento a la estudiante en el proceso.

Desarrollo:

La historia detrás de la canción y del corto animado es sobre el conflicto que está sucediendo actualmente en Ucrania. El protagonista de esta historia será un soldado que tiene el objetivo de regresar a casa con vida para ver una vez más a la persona que ama. Durante este camino veremos espejismos de la amada del soldado que tratan de guiarlo de regreso. No obstante, el soldado será una víctima más de este conflicto. Con esta base lo que este proyecto busca es crear consciencia y dar voz sobre las víctimas de esta guerra que se vive en este país y como estas muertes tienen impacto en muchas familias.



Proceso de investigación



El proceso de investigación busca entender el contexto detrás del proyecto. El objetivo es que el cortometraje sea lo más acertado posible con la realidad, así de esta forma se consigue un proyecto realista pero creativo.

Historia y base del proyecto

El siguiente proyecto tiene como objetivo retratar los instantes de vida de un soldado en medio de una guerra, el control que tienen los líderes políticos sobre la gente y el camino de regreso del protagonista con la persona que ama, todo esto con ayuda de la animación y la música. Esta historia comienza con un soldado de una nación ficticia y con características ordinarias, en el corazón de un conflicto bélico Daniel, un joven soldado, se sumerge en la guerra, viéndose arrastrado por el torbellino de emociones y desafíos que lo acompañan. Su conexión con Hannah, su amada, se convierte en un ancla en medio de la devastación sus recuerdos de ella sirven como un faro de esperanza en los momentos más oscuros. Sin embargo, el precio de la guerra se hace evidente cuando Daniel resulta herido en un intento desesperado de proteger su posición, marcando el inicio de una dolorosa transformación. La pérdida de su valiente compañero en el campo de batalla sacude los cimientos de Daniel, dejándolo vulnerable ante la crueldad del conflicto. La visión de un corazón la esencia de su camarada, elevándose hacia el cielo añade una dimensión sobrenatural a la experiencia, revelando la fragilidad de la existencia en medio de la violencia. Daniel, en un acto de supervivencia, se ve forzado a huir, guiado solo por unas huellas inciertas que le ofrecen la promesa de refugio. En la oscuridad de su escondite, la línea entre la realidad y la ilusión se desdibuja cuando Daniel, temeroso de su propia mortalidad, se encuentra cara a cara con una alucinación reconfortante de Hannah. Entre sombras y susurros, comparten sus últimos momentos juntos, explorando la delgada frontera entre la vida y la muerte. La tragedia se cierne sobre él cuando un soldado enemigo lo descubre, poniendo fin a su lucha y sellando su destino. A medida que el alma de Daniel, simbolizada por un corazón se desliga de su cuerpo caído emprende un viaje errante por el desolado campo de batalla. La travesía culmina con la reunión emocionalmente intensa entre ese corazón errante y Hannah, ofreciendo a Daniel la oportunidad de despedirse y encontrar una especie de redención en el abrazo de su amada desde el más allá.

Proceso de investigación Marco teórico

Las guerras o conflictos bélicos son capaces de generar cambios significativos dentro de la sociedad en diversos ámbitos. Estas transformaciones, generalmente se deben por avances científicos, sociales y culturales. Aun que estos acontecimientos han generado prosperidad y desarrollo en la sociedad, aun existen muchas interrogantes, algunas de estas se relacionan con la experiencia individual, algunos ejemplos son: ¿Qué se siente ser un soldado? O ¿Cómo habría sido vivir en esta época? Comúnmente, el cine, libros y muchos otros productos ayudan a resolver estas dudas y adentrarse en la piel del personaje. No obstante, el propósito de esta investigación es descubrir la realidad subyacente de estos hechos ¿Qué lleva a grandes naciones a buscar conflictos armados? ¿Cuál es el impacto en las familias y la sociedad? ¿Cuál es el proceso de selección de soldados? Y ¿Qué impactos pueden existir en los soldados? Con esto en mente, es importante revisar acontecimientos que podrían esclarecer estas incógnitas para poder entender la realidad detrás de este corto animado y de esta forma generar un mensaje.



Figura 1: soldado durante primera guerra mundial

Grandes naciones y conflictos bélicos: Primera y Segunda Guerra Mundial Motivaciones y Repercusiones

La Primera y Segunda Guerra Mundial constituyen dos de los conflictos bélicos más impactantes de la historia de la humanidad. En su mayoría se debe a las bajas humanas que existieron en estos acontecimientos. La Primera Guerra Mundial tuvo el coste de entre 15 a 20 millones de vidas militares y civiles (Aproximadamente). Por su parte la Segunda Guerra Mundial elevaría esta cifra a las 75 u 80 millones de vidas (Aproximadamente) tanto civiles como militares, lo que es aun más lamentable es que estos datos no contemplan a las personas desaparecidas, cuyas historias se perdieron en el fragor de los conflictos. Para ambos hechos históricos existen motivos base por los que se suscitaron, entre ellos se encuentra la desconfianza entre las potencias del momento, fruto de esta desconfianza nacen las alianzas.

Otro motivo base es un hecho que cambie la balanza política, social o económica del momento, ejemplo de ello es el asesinato del Archiduque Francisco Fernando para el caso de la Primera Guerra Mundial y la invasión a Polonia por parte de Alemania para el caso de la Segunda Guerra Mundial.

Aun que estos capítulos de la historia de la humanidad pareciera que pueden ser resumidos de esta forma, la realidad es que son aun más complejos. Detrás de la Primera Guerra Mundial se encontraba la agitación separatista y los grupos terroristas, los cuales llevaron a cabo el atentado de Sarajevo. Por su parte la Segunda Guerra Mundial tiene por detrás el profundo rencor Alemán tras la derrota en la Primera Guerra Mundial, la firma del tratado de Versalles y la crisis económica que se generó en este país.

En desenlace de estos conflictos se otorga la respuesta a la incógnita **¿Qué lleva a grandes naciones a buscar conflictos armados?** En la Primera Guerra Mundial si bien la motivación principal era la muerte del Archiduque, la realidad detrás de esto es que la unificación de los territorios Eslavos implicaba cambios en los territorios de Europa, el Archiduque en busca de mostrar la representación de Austria y Hungría es asesinado por un grupo extremista. Las demás potencias entran al conflicto para apoyar, pero también en búsqueda de territorios y beneficios propios. En el caso de la Segunda Guerra Mundial las circunstancias son similares, Alemania buscaba demostrar superioridad a las demás potencias, con la existente disputa por los territorios que fueron arrebatados en el tratado de Versalles y la crisis económica Alemania genera el conflicto.

Como respuesta a la interrogante, las motivaciones son principalmente factores que atenten contra la nación, tal como una crisis económica o un atentado ante la vida de un mandatario. Una de ellas busca recuperar su economía entrando a un conflicto y desobedeciendo un tratado, mientras que otra entra en respuesta de un acontecimiento trágico. No obstante, ambos tienen algo en común y es el beneficio personal por la anexación de territorios. En base a esto, está claro que la raíz de estos hechos es en respuesta de una crisis, pero tiene detrás un beneficio, esto sin contar las tensiones personales entre mandatarios.

Impactos en la sociedad y familias tras conflictos

Como fue mencionado anteriormente, los conflictos bélicos dejan un gran pesar en la sociedad por las miles de vidas que son arrebatadas. Hoy en día se piensa que el coste de vidas humanas es el único para tener en cuenta, sin embargo, existen otras aristas de estos hechos. Una de ellas es el impacto que existe en las familias, no solo a causa de los decesos, sino por los desplazamientos y separaciones a causa de la guerra. Miles de familias son separadas producto de los bombardeos, zonas que son tomadas por fuerzas militares y otros factores.



Figura 2: imagen de soldados alemanes capturando civiles

Es de conocimiento general que durante la Segunda Guerra Mundial fueron creados los campos de concentración, en los cuales se seccionaron a los prisioneros de guerra, ciudadanos polacos y Judios. Esta era la realidad de muchas personas, incluyendo el caso de Teresa Romanowska, una joven Polaca que vivió la separación de su familia debido al Holocausto.

La familia de Teresa Romanowska (13 años) vivía Mlociny, un vecindario en Varsovia, Polonia. En 1939 tras la invasión Alemana, el padre de Teresa es capturado y obligado a trabajar como interprete. Ante la desesperación la familia vende sus tierras y es obligada a buscar otro lugar para vivir, los suburbios de Varsovia. Tiempo después el ejército Alemán invadiría esta zona y su familia sería capturada. Aquí su familia se vuelve a dividir debido a la impotente captura de su hermano Thomas de 19 años, el cual fue enviado a otro campo de concentración. Por su parte Teresa y su madre en el descuido de un guardia Alemán, se darían a la fuga y lograrían escapar refugiándose en Cracovia.

Cuando la guerra terminó, su hermano Thomas fue liberado por los estadounidenses, decidió no volver a Polonia y viajaría a EE. UU. Por otro lado, el padre de Teresa fue liberado por el ejército Soviético. Tiempo después regresó con Teresa y su madre, quienes no lo reconocieron por su pésimo estado y en consecuencia de ello fallecería tiempo después. Como consecuencia la salud mental de la madre de Teresa se deterioró y tuvo que ser ingresada múltiples veces a instituciones mentales.

Estos eventos tuvieron un gran impacto en Teresa, quien con un gran pesar relató las siguientes palabras para National Geographic. "no nos trataron como humanos, sino como seres desechables, sin almas (...) Es difícil imaginarse a una chica curtida por la batalla a los 13 años, pero la guerra la volvió dura y desconfiada". ("La brutalidad de la II Guerra Mundial aún atormenta a los niños que sobrevivieron", 2020). Este testimonio otorgado por National Geographic menciona que, desde la perspectiva de Teresa, la guerra fue la causante de la muerte de su padre, el deterioro de su madre y la separación de su hermano. En base a esto podemos resolver la siguiente duda: ¿Cuál es el impacto en las familias y la sociedad? Tomando en cuenta el testimonio, el impacto emocional causado por la separación de su familia tuvo grandes repercusiones, no solo en Teresa, quien hasta día de hoy culpa a la guerra por todo lo acontecido en su familia, sino también en su madre y su estado psicológico, la salud de su padre y la cercanía con su hermano. Existen múltiples casos similares de desplazamientos y separaciones sociales. Uno de los más conocidos además de la Segunda Guerra Mundial fue la creación del muro de Berlín, el cual dividió de la noche a la mañana a muchas familias, quienes decidieron arriesgar su vida para cruzar el muro para tener mejores condiciones de vida, pero mucho más que eso, para volver a ver a esos seres queridos que les fueron arrebatados. Es por todo lo mencionado que claramente existe un impacto en las familias y la sociedad, estas repercusiones van desde efectos psicológicos, emocionales y áreas de salud de las personas que vivieron estos hechos.



Proceso de selección militar y el impacto en la salud



Las fuerzas armadas de los países alrededor del mundo siguen 2 formas de reclutar soldados y estos procesos dependen de los ambientes políticos que se estén viviendo. En la mayor parte de los casos las fuerzas armadas tienen voluntarios, es decir gente que estudia en academias militares y se rigen a su modo de educación, con la visión a futuro de servir a su país. Usualmente el rango de edad es variado, muchos países tienen el servicio voluntario entre 17 a 23 años. Mas sin embargo, existe el servicio militar obligatorio, el cual puede regirse a las edades mencionadas o en caso de existir un conflicto armado, se ignora eso y se selecciona a ciertos grupos de la población a cumplirlos.

Para esta investigación el proceso obligatorio es el que se debe revisar, ya que, en base a la historia mencionada, existe un conflicto bélico. Es por ello que se hará uso de las aptitudes que se requerían para ser militar en servicio obligatorio según Estados Unidos de 1939, su servicio militar voluntario actual y se contrastará con el servicio en Ecuador.

En base al libro "Attitudes, Aptitudes and Aspirations of American Youth: Implications for Military Recruitment" del National Research Council y el libro "The Good War" de Studs Terkel. Las aptitudes que se buscan para un servicio militar obligatorio eran muy variables, el principal motivo era por las necesidades del conflicto, no obstante, se buscaban personas entre 18-38 años, con una buena salud física, un nivel de educación o con ciertas habilidades técnicas, buenas aptitudes mentales, que no tengan responsabilidades familiares, es decir un estado civil soltero y su nacionalidad, debían ser ciudadanos estadounidenses.

Por su parte algunos requisitos que se deben cumplir por las fuerzas militares de Ecuador que son voluntarias son: Contar con título de bachiller, ser mayor de edad hasta los 22 o en caso de ser profesional hasta los 35, estar soltero y no tener responsabilidades familiares, cumplir con una altura mínima de 1.60 hombres y 1.50 mujeres. Contrastando estos dos países y sus formas de selección en base al tiempo, la respuesta a la interrogante ¿Cuál es el proceso de selección de soldados? Es variada, esto depende de la situación que se esté viviendo, si es un conflicto armado, se requiere servicio obligatorio, si ese no es el caso el servicio es voluntario. En cuanto a los requerimientos en común, ya sea para obligatorio o voluntario, se piden aptitudes físicas mínimas, entre esas para las armadas de Ecuatorianas incluye la altura, además de eso se requieren conocimientos o aptitudes en ciertas áreas de la educación, ya que son habilidades que pueden servir en el campo de batalla y tener la nacionalidad del país donde se realiza el servicio militar.

Con esto en mente es de suma importancia entender que como cualquier ser humano, los militares también pueden sufrir de repercusiones generadas por la guerra u otros casos. En base a la historia es pertinente indagar sobre la existencia de alucinaciones generadas por traumas, cómo funciona el cerebro y las consecuencias que les generaron a los soldados.

En relación con el tema y lo que se busca entender en esta investigación, el síndrome de estrés postraumático es una de las respuestas más acertadas a lo que se busca. El estrés postraumático existe desde el siglo XX, este afectaba generalmente a los soldados griegos, según cuentan relatos.

No obstante, no fue hasta 1941 que el psicoanalista A. Kardiner en su libro "The Traumatic Neuroses Of War" explica cómo funciona y le otorga el término neurosis de guerra. Parte de los síntomas que nacen a partir de este estudio son: Flashbacks del evento, hiperactividad o hipervigilancia, cambios de personalidad y estados emocionales, Aislamiento social, Hiperarousal físico (síntomas que genera el cuerpo bajo estrés) y Pesadillas o falta de sueño.

Sin embargo, si bien en la teoría se dice que el estrés post traumático puede generar alucinaciones, es mayormente el síndrome de Charles Bonnet el que puede generar alucinaciones visuales. Según el artículo "Síndrome de Charles Bonnet" de Juliana Holguín "La causa del SCB se le atribuye a la desafrenciación de las neuronas del sistema visual, en el momento en el que se les impide la entrada de neuronas aferentes (3), la desafrenciación ocurre con una entrada sensorial disminuida o ausente a la corteza visual, lo que resulta en una privación sensorial. Esta falta de estimulación visual conduce a una descarga neuronal compensatoria que se manifiesta como alucinaciones visuales." (Síndrome Charles Bonnet, Juliana Holguin, 2020) Juliana Holguín explica más adelante que las partes que son mayor mente afectadas son la corteza cerebral y la corteza visual, las neuronas aferentes son las encargadas de llevar la información visual por el sistema nervioso central.

El síndrome de Charles Bonnet puede ser causado por algún daño, tanto visual como cerebral, en el caso de los soldados, esto puede relacionarse con explosiones o algún daño que afecte ambas áreas. Según el libro "Trastorno de estrés postraumático en psiquiatría militar" Por Paula A. Corzo existe el caso de Thomas Hughes, un soldado el cual sufría de alucinaciones por causa de estrés postraumático y como agravante el síndrome de Charles Bonnet. Según sus palabras explica "En 1918 se reportó el caso de Thomas Hughes, quien fue hospitalizado con diagnóstico de shell shock y quien presentaba vértigo, pesadillas de combates frecuentes (...) y alucinaciones visuales y auditivas. (...) Thomas ya había perdido el interés en todo y en todos, informando que veía rostros en la noche y la figura de una persona que se paraba en la habitación". (Trastorno de estrés postraumático en psiquiatría militar, Paula A. Corzo, 2009)



Figura 3: Imagen representativa del síndrome Charles Bonnet

En base a todo lo mencionado con anterioridad se concluye que efectivamente existían casos de alucinaciones por estrés postraumático, si bien estos casos podían presentar alucinaciones por sí solo, el síndrome de Charles Bonnet es un agravante. En el caso de soldados con este síndrome, podía ser generado por daños en la corteza cerebral y corteza visual, con todo esto se puede responder la interrogante ¿Qué impactos pueden existir en los soldados? Las repercusiones que podían sufrir iban desde un ámbito físico, como quemaduras, mutilaciones, pérdida de audición, ceguera, entre otros. Por otro lado, existía un impacto psicológico con una posibilidad de sufrir alucinaciones dependiendo el trauma causado por el estrés postraumático sumado al efecto Charles Bonnet. Con esto se concluye que, la salud de un soldado puede deteriorarse por ámbitos físicos y psicológicos.

Target del proyecto

El grupo de personas a las que este proyecto está enfocado ronda desde los 20 a los 30 años. No se enfocan en personas que realicen actividades específicas.

Definición del medio de exposición del proyecto

Este proyecto tendrá 3 medios principales de exposición, el primero serán festivales, a los que el proyecto se acople, el segundo serán galerías, que pueden ser tanto de la universidad como externas a ella.

En base a esto los festivales en los que podría enviar el proyecto son:

Festival Mundos digitales en el congreso internacional de animación, efectos visuales y nuevos media, el festival se realiza en Coruña España, las fechas en las que se realiza giran en torno al 6 a 9 de julio. La categoría que presentan es mejor cortometraje de animación.

Premios Quirino de la Animación Iberoamericana, se realizan en España, pero parecen ser rotativos, las fechas de convocatoria son del 13 de octubre a 15 de diciembre y las categorías con lo que más puede apuntar este proyecto ya que son mejor cortometraje animado y diseño de sonido y música original.

Pixelatl, se hacen festivales para cortos animados, se realiza en México, las fechas de convocatoria son hasta el 19 de junio y la categoría de participación son mejor corto animado.



Las referencias animadas provienen del video musical "birds" de imagine dragons, En cuanto a personajes provienen del artista Carles Dalmau, El objetivo es simplificar la cabeza, simplificar los ojos y no dibujar la nariz. En cuanto a referencias de fondos, provienen del artista Ethan Lee. La meta con este estilo de fondos es trabajar en bloques de figuras, evitando las líneas y la cantidad de detalles, solo usar formas para interpretar objetos.



Figura 4: referencia visual para la animación



Figura 5: referencia para diseño de personajes



Figura 6: Referencia visual para fondos del proyecto

Daniel

Protagonista

Daniel es un soldado joven de 28 años. Es un chico amable, aventurero, divertido y muy organizado.

Dentro de sus aspectos físicos, piel es bastante delgado, ojeroso, es pequeño comparado a los demás soldados, pero con un gran corazón.

En cuanto a sus aspectos psicológicos, es una persona bastante emocional, puede parecer bastante calmado por fuera, pero por dentro tiene muchas dudas contra las que lucha.



Figura 7: Diseño final personaje Daniel

• Bocetaje

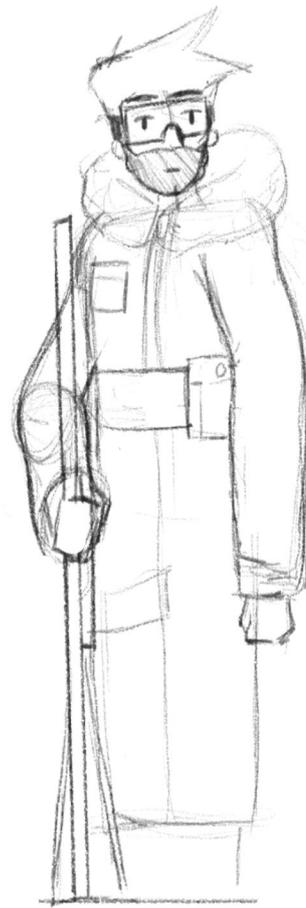


Figura 8: Bocetajes del protagonista

• Construcción del personaje

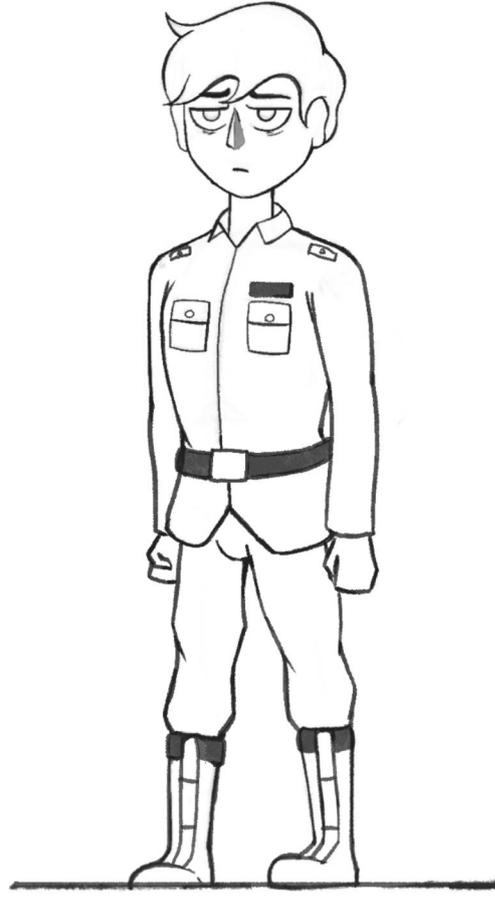
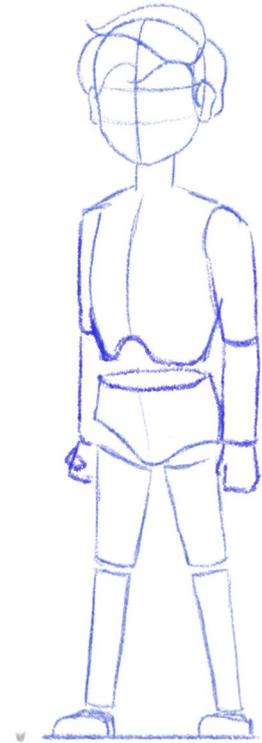
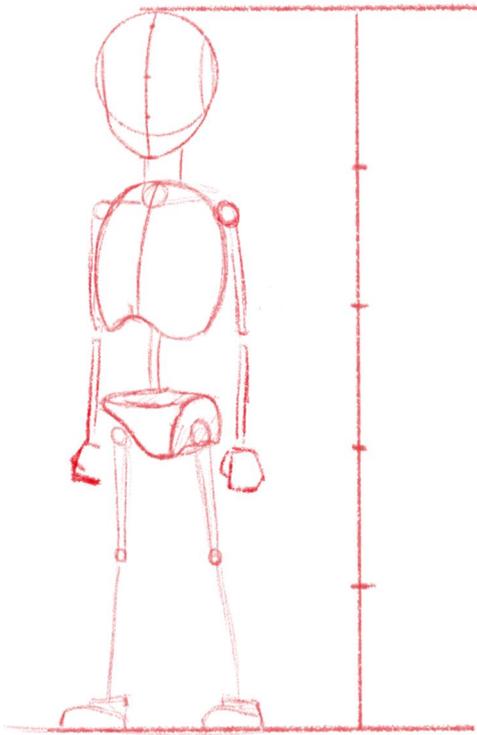


Figura 9: Construcción de personaje Daniel

• Color

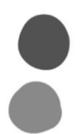
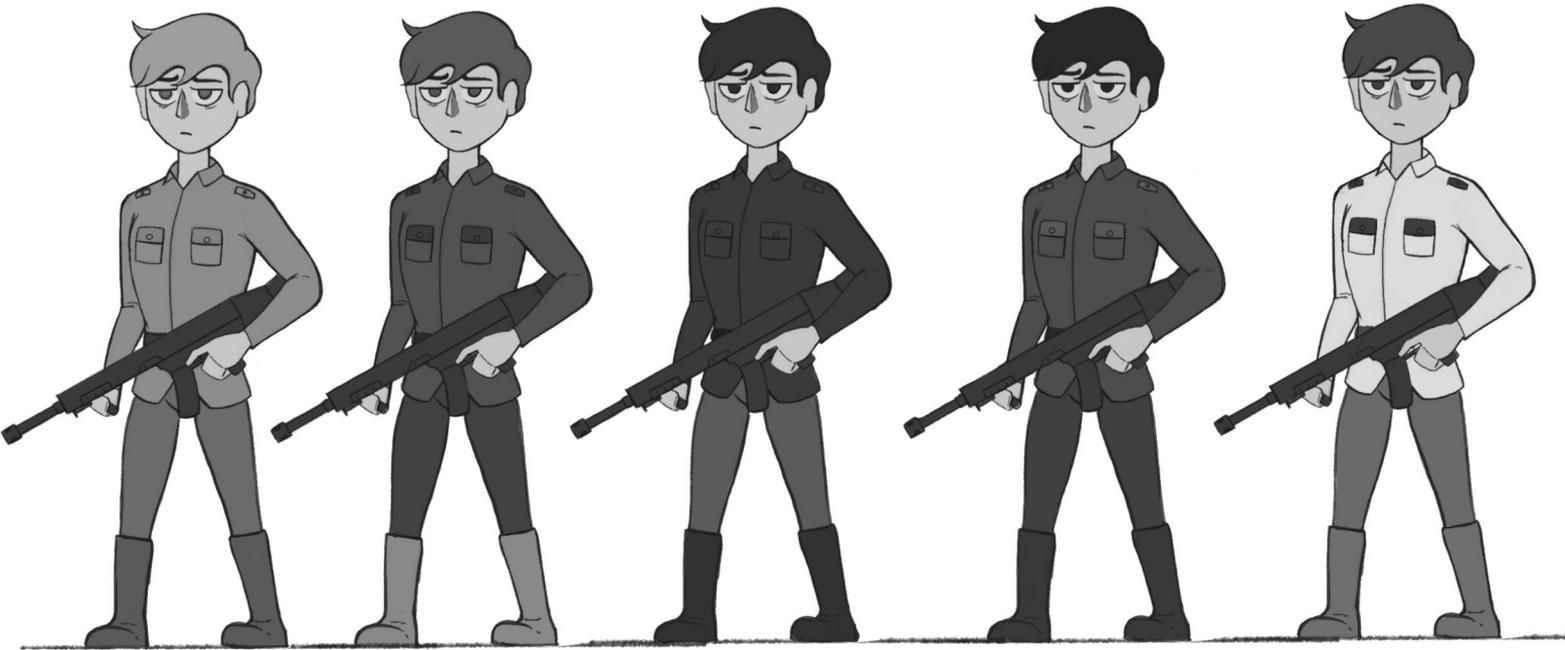


Figura 10: Exploración de color de Daniel

• Turn around

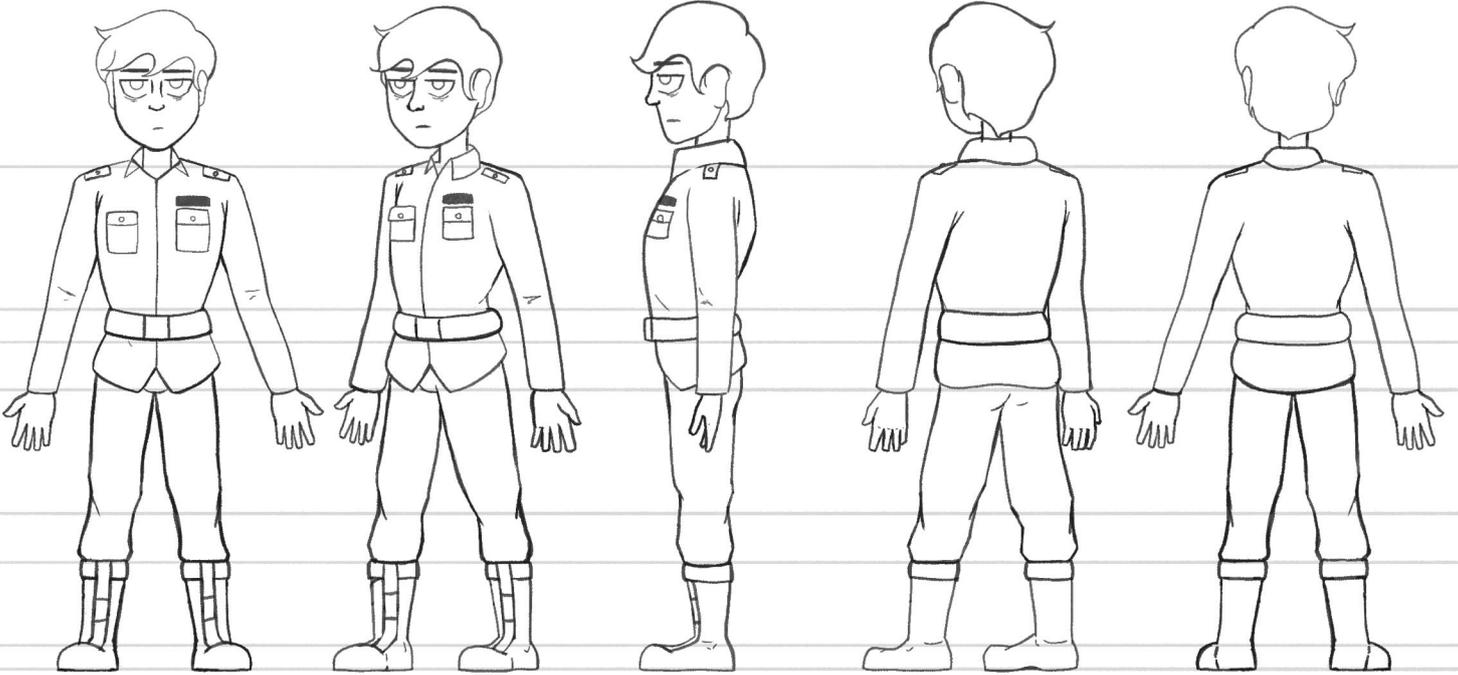


Figura 11: Turn around de Daniel

• Poses

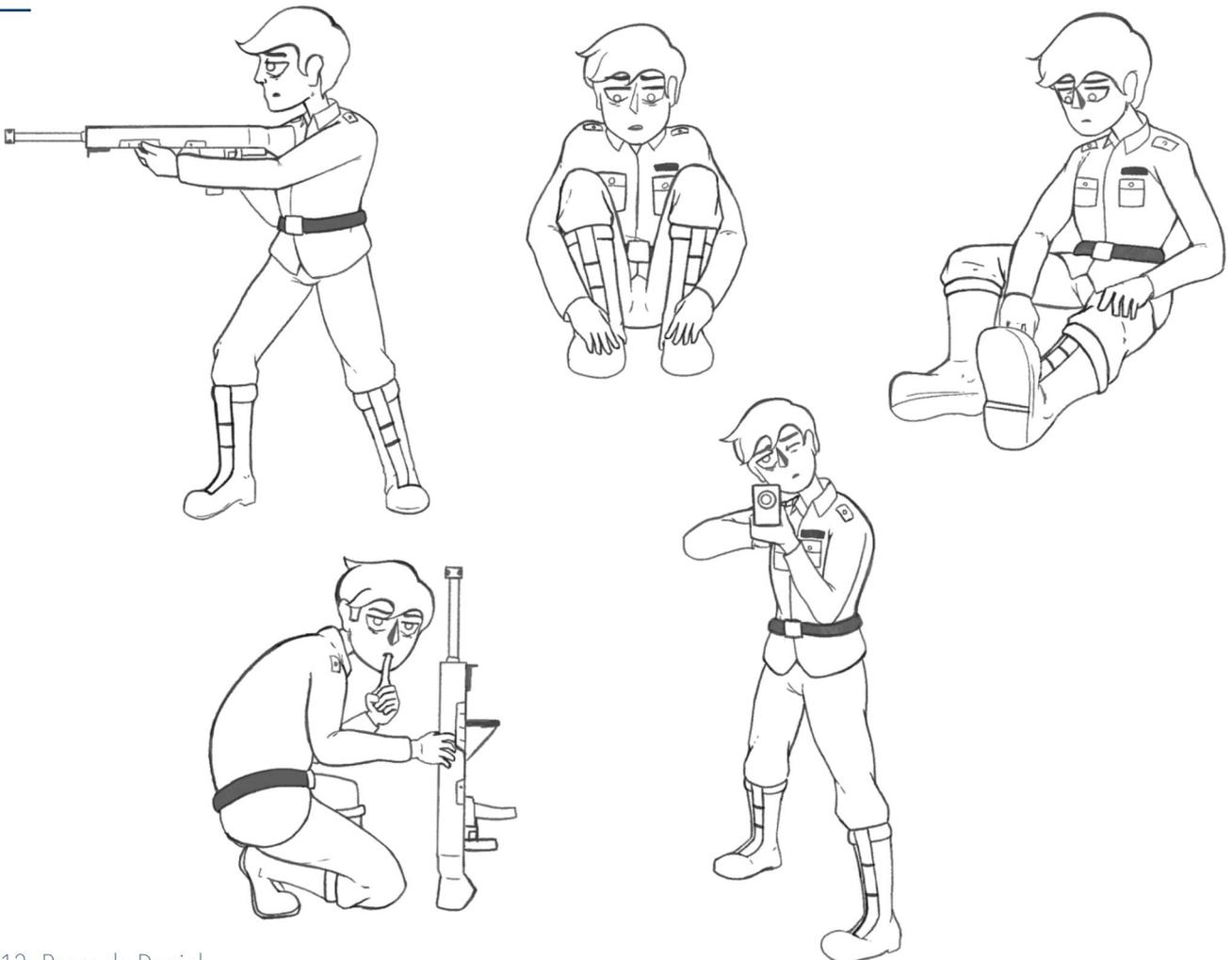


Figura 12: Poses de Daniel

• Expresiones faciales



Figura 13: Expresiones faciales Daniel

Hannah

Protagonista

Hannah es una chica amable, dulce, cariñosa y divertida. Juntos les gusta hacer actividades al aire libre o que los saque de su zona de confort.

Ambos viven a las afueras de la ciudad



Figura 14: Diseño final Hannah

• Bocetaje



Figura 15: Bocetaje de protagonista Hannah

• Construcción del personaje



Figura 16: construcción Hannah

• Color



Figura 17: Exploración color Hannah

• Turn around

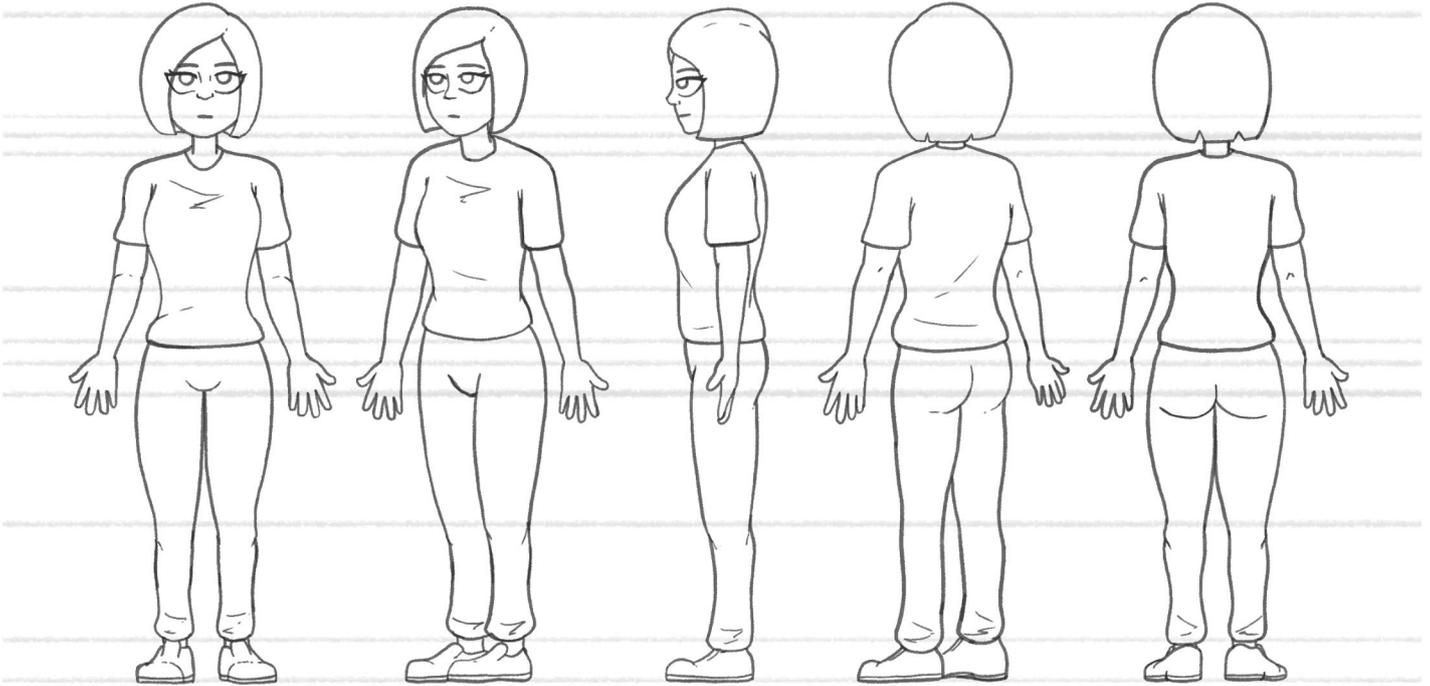


Figura 18: Turn around Hannah

• Poses

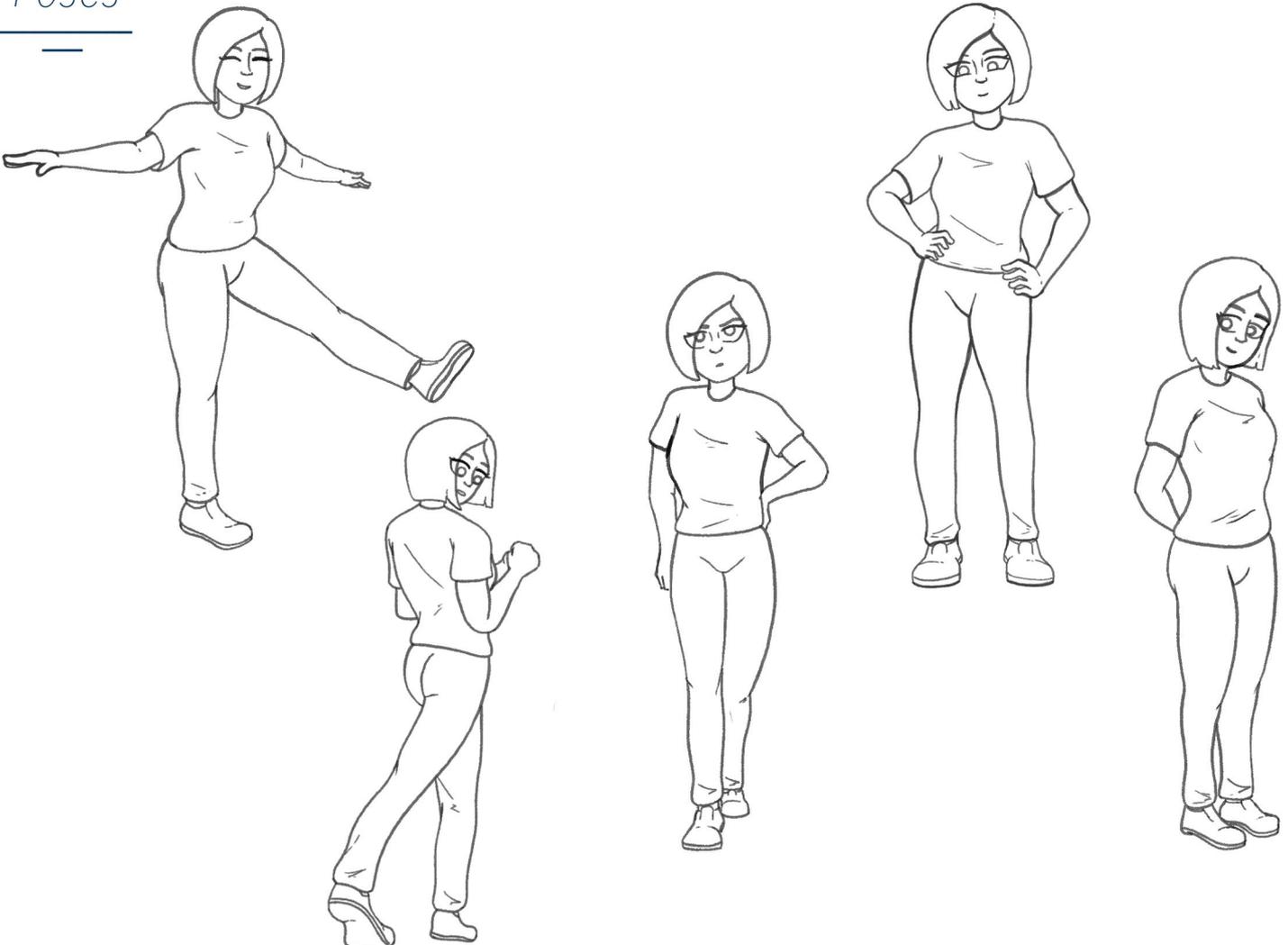


Figura 19: Poses Hannah

• Expresiones faciales



Figura 20: Expresiones faciales Hannah

Compañero soldado

Personaje secundario

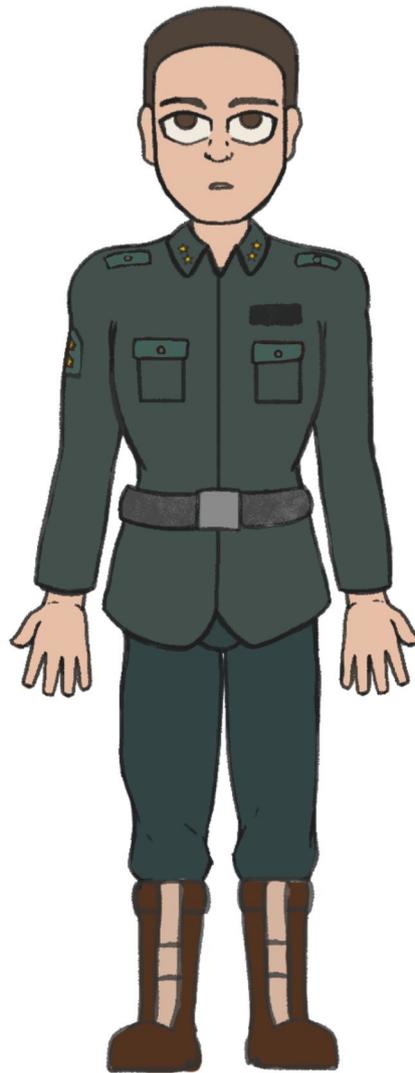


Figura 21: Diseño final compañero

• Poses

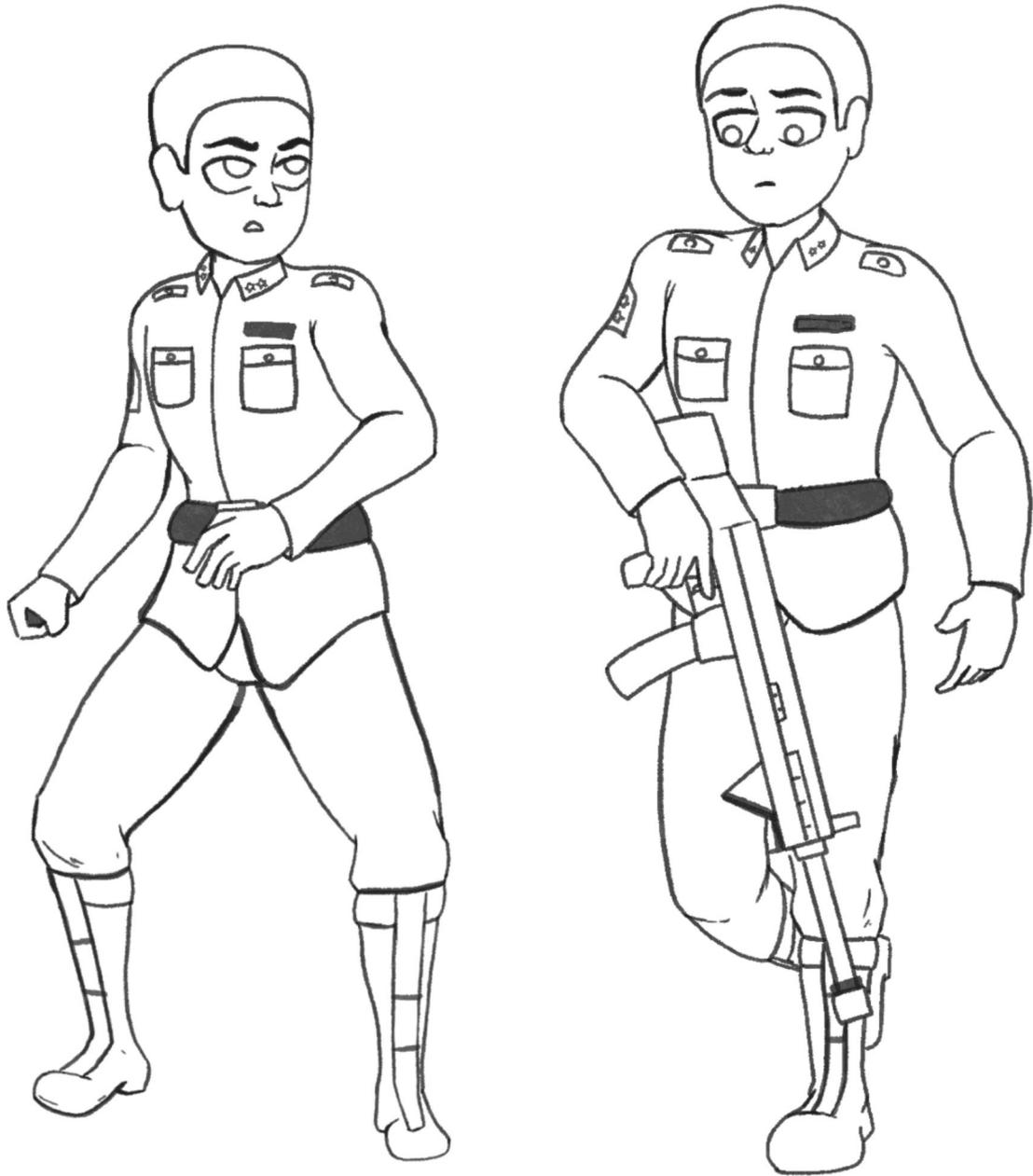


Figura 22: Poses compañero

• Comparación de tamaño

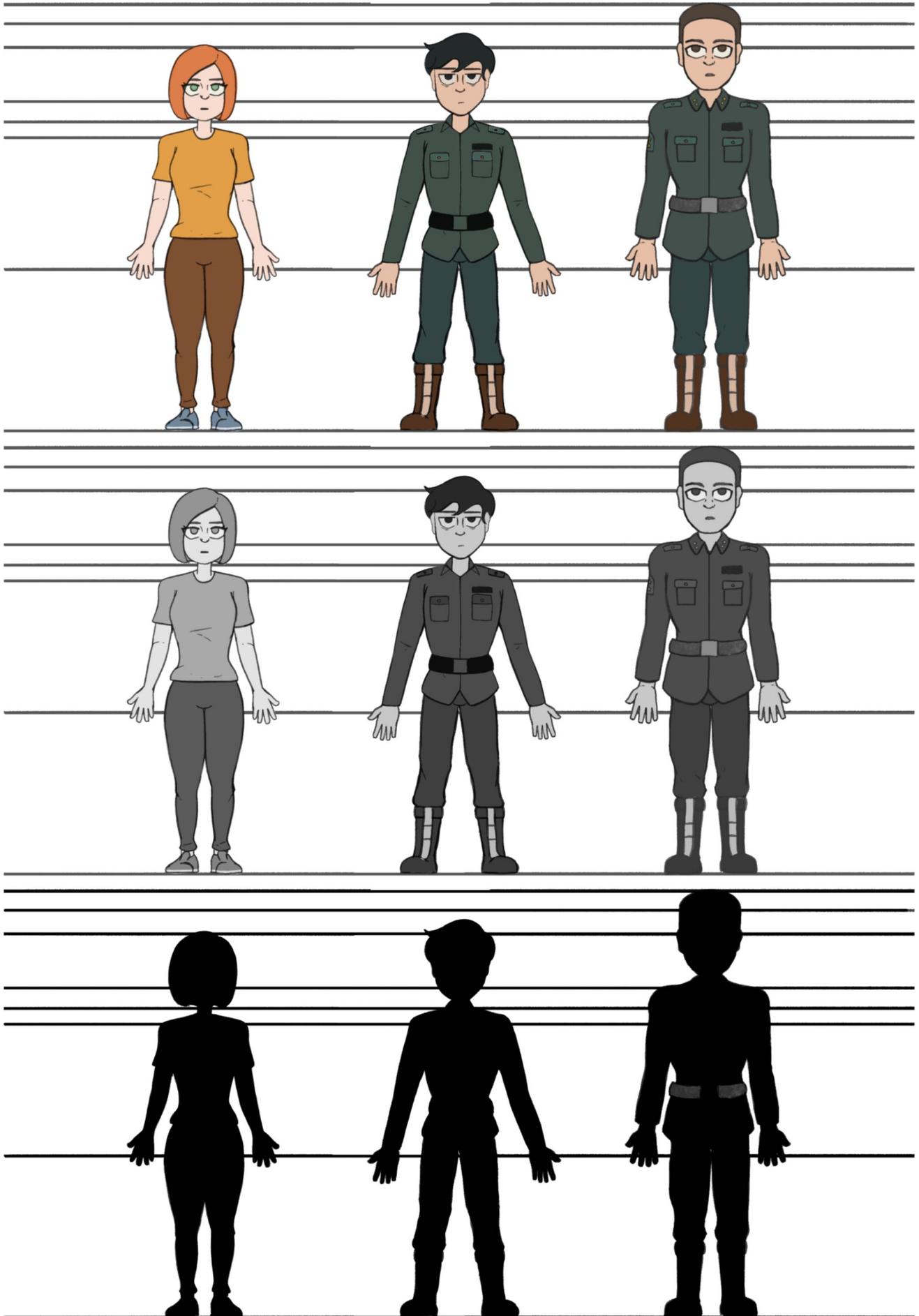
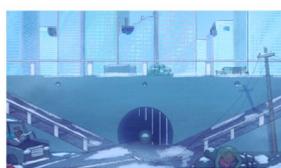
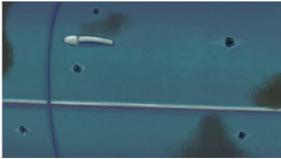
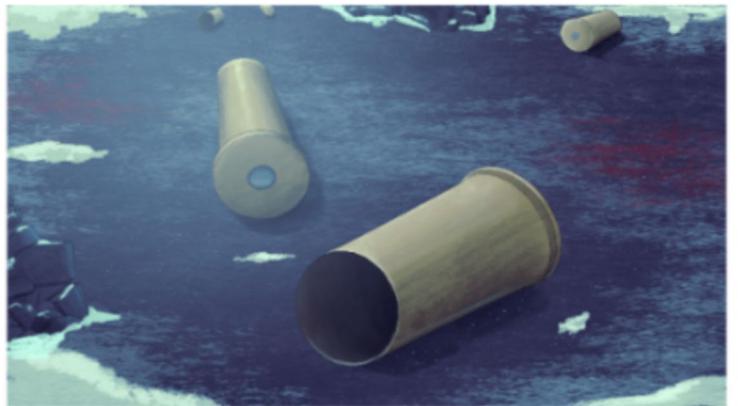


Figura 23: Comparación de tamaños personajes

Desarrollo de fondos

El desarrollo de fondos busca crear los ambientes del cortometraje animado mediante distintos tonos, puesto que existe el uso de flashbacks.





Creación de storyboard

La sección de storyboard busca recrear visualmente el guion, con el objetivo de entender cómo será el producto final.



Producción

Animación

El área de animación se enfoca en 2 procesos. Como animación principal existe el rough animation que es la base de animación en sketch y el clean up que es la limpieza de los dibujos para dar el look final.

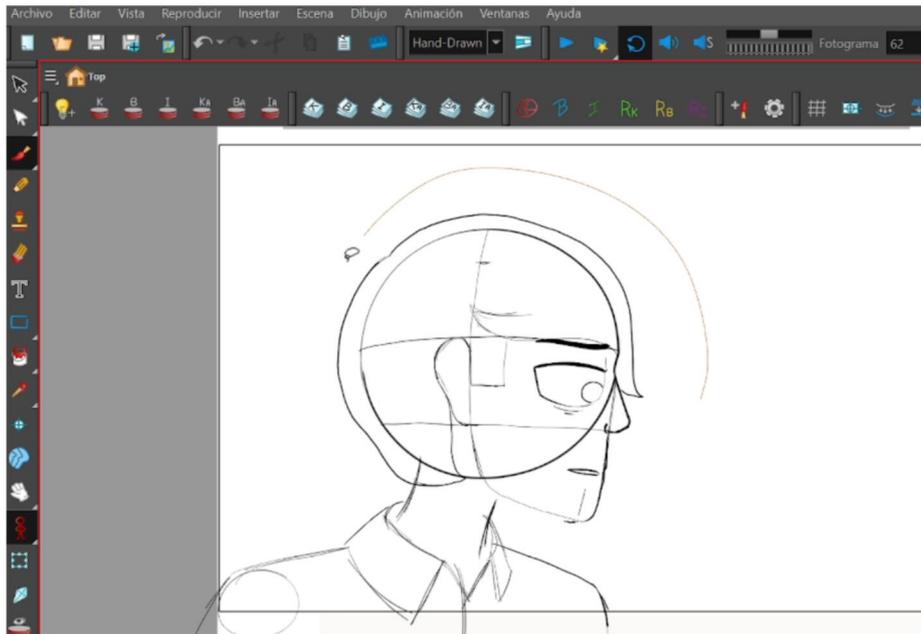


Figura 24: Imagen del rough animation del personaje principal

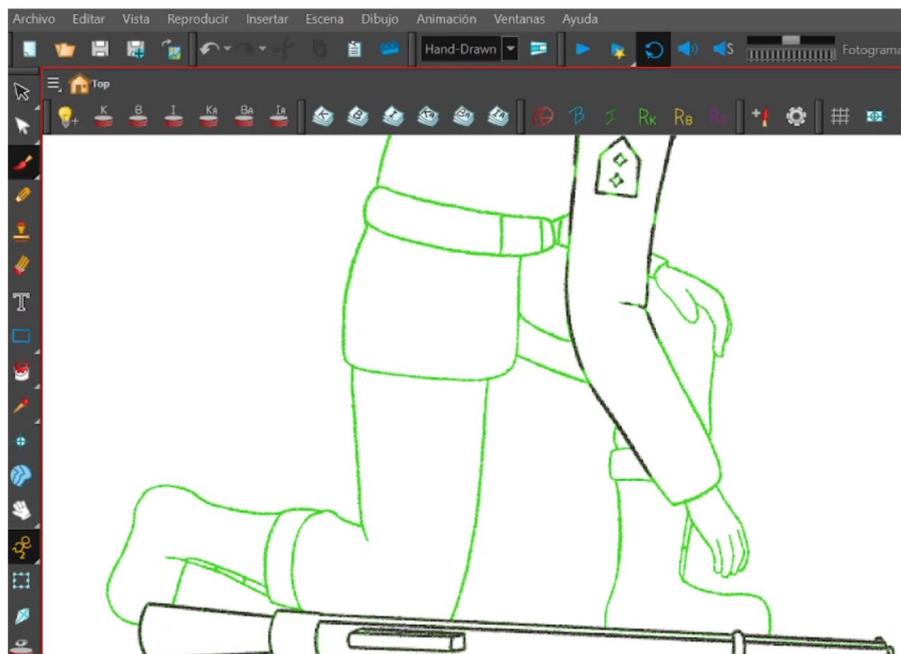


Figura 25: Imagen de proceso de clean up del proyecto

Color

El siguiente pero eso es la colonización, la cual tiene como meta pintar cada uno de los dibujos con la ayuda de un programa.

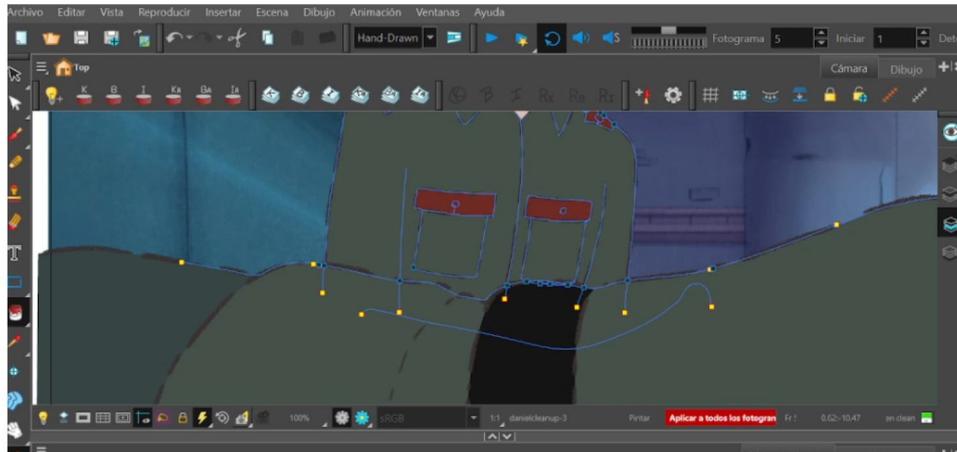


Figura 26: Proceso de colorización del proyecto

Dificultades de producción

El proceso de animación generó dificultades en el momento de hacer clean up. Debido a que se hizo una donde limpieza de los dibujos. Primero se inició con el rough animation, después con un primer clean up con una línea verde que a través del uso de un programa se vuelve una línea invisible y luego de ello se vuelve a hacer un segundo clean up para cada dibujo con el objetivo de que la línea vibre y cada dibujo sea distinto.

Proceso de corrección

En si mismo no hubo problemas, sin embargo existio una exigencia mayor con el manejo del tiempo, dado que realizar un doble clean up toma demasiado tiempo.

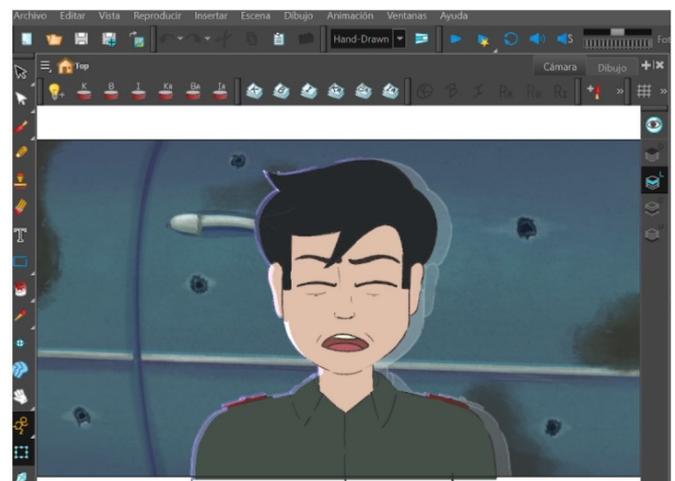


Figura 27: Imagen del producto colorizado

Postproducción

Luces, sombras y corrección de color

Como parte del final del proyecto se deben agregar las luces y sombras en los personajes, sumado a la corrección de color que busca que los elementos en pantalla se mezclen de mejor manera y no funcionen como objetos independientes sino como un solo producto.

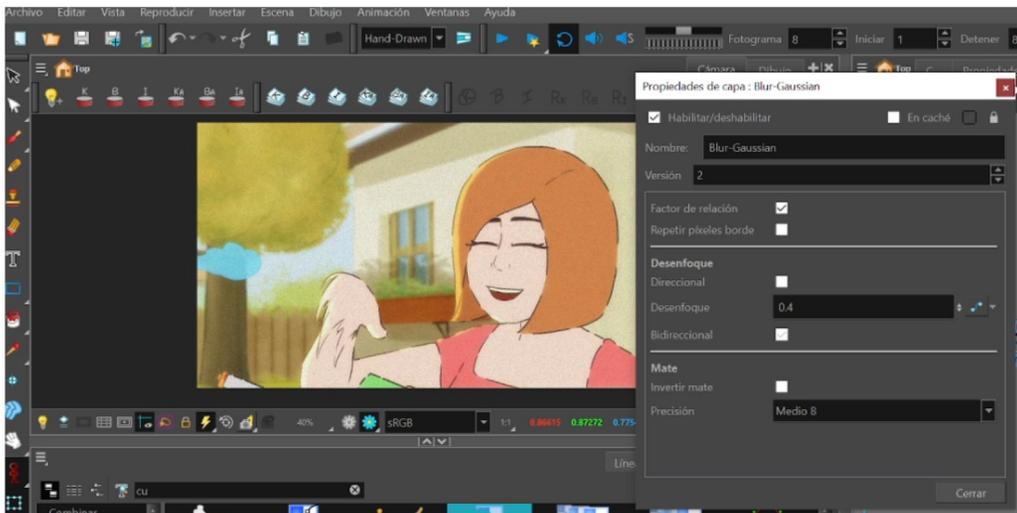


Figura 28: Proceso de luces, sombras y corrección de color.

Partículas

Finalmente, como parte final del proceso de animación se coloca partículas en las partes necesarias. En el caso de este proyecto fue necesario por el escenario invernal, así que debía existir nieve cayendo.

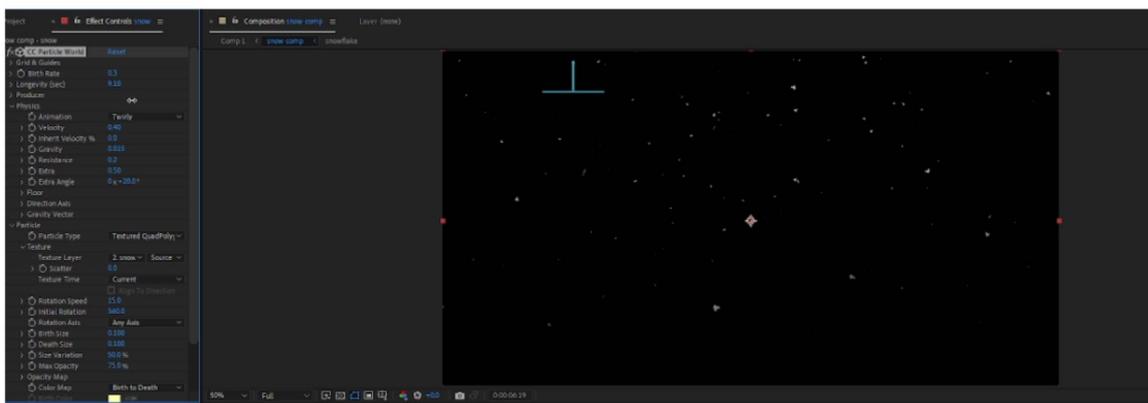


Figura 29: Uso de partículas

Musicalización y sonido

Por último pero no menos importante se realiza la musicalización y sonorización, las cuales si bien no se encuentran dentro de la parte animada son importantes para crear el ambiente correcto del proyecto. El trabajo que se realizó para este cortometraje animado fue el sonido del ambiente, explosiones, alarmas, disparos, etc.

Luego de ello se realizó la musicalización del proyecto, en especial para las partes calmadas de la historia.

Dificultades de postproducción

El proceso de postproducción obliga a enfrentar ciertos retos con el proyecto casi completo, personalmente uno de los retos fue generar una diferencia entre las escenas de recuerdo y las escenas de guerra, esto se debe a que el color y la nitidez debían cambiar sin alterar mucho del fondo, eso fue un problema al inicio pero se llegó a la solución.

CONCLUSIONES

Este proyecto me permitió entender desde una perspectiva artística los conflictos como las guerras. Por ejemplo, me permitió entender el impacto en la vida de las personas mientras realizaba los fondos, porque debía buscar referencias de lugar y situaciones reales en las que muchas personas perdieron la vida, su hogar y a muchos seres queridos. Todo esto me permitió crecer como artista y aprender a hacer un mejor uso de la iluminación, narrativa y entender los ambientes en los que estaba trabajando. En este trabajo aprendí que como persona es sumamente importante valorar el tiempo con los seres queridos, porque nunca sabes en que momento esa persona va a dejar de estar de tu lado. Si bien nuestras almas siempre estarán ligadas a las personas que amamos es inevitable perder una parte de nosotros cuando un familiar fallece.

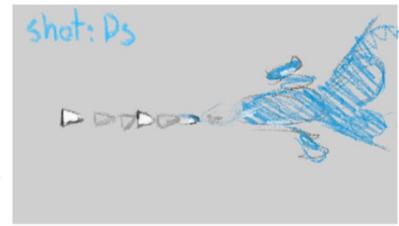
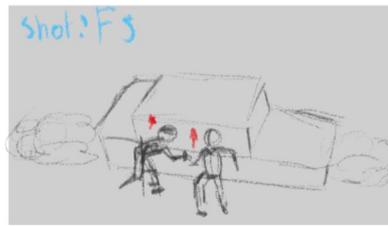
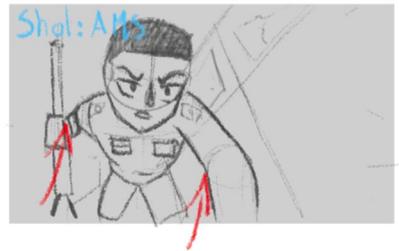
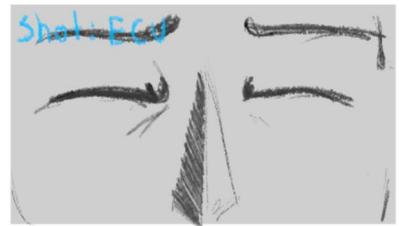
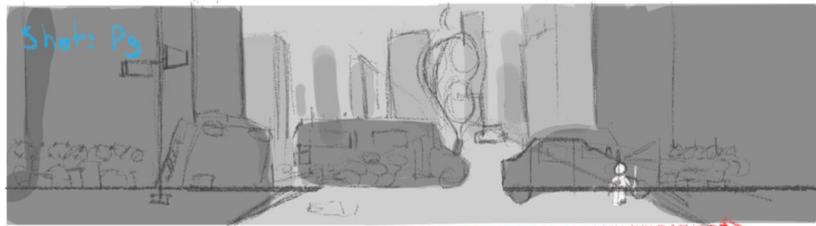
Por otro lado, como artista aprendí a manejar mi tiempo de una mejor manera, aprendí a colocarme cronogramas y entender la cantidad de trabajo que puedo realizar en cierta cantidad de tiempo, pude mejorar en mi organización y evitar procrastinar con el objetivo de tener un buen proyecto final.

En cuanto a estudios o sugerencias para entender mejor el tema considero que es prudente el hablar más sobre realidades o hechos que están sucediendo. Por ejemplo, en el caso de este proyecto se habla de la guerra, pero no de un lugar en específico, yo considero que, si queremos generar un cambio real en el mundo sería prudente colocar un lugar real en el proyecto, así se genera consciencia y nuestro proyecto llega a más lugares.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BLAKEMORE, E. (2019). ¿Cuáles fueron las causas y consecuencias de la Primera Guerra Mundial? Obtenido de National Geographic:
<https://www.nationalgeographic.es/historia/2019/04/cuales-fueron-las-causas-y-consecuencias-de-la-primera-guerra-mundial>
- Corzo, P. a. (2009). Trastorno de estrés postraumático en psiquiatría militar.
- Lakshmanan, I. A. (2020). La brutalidad de la II Guerra Mundial aún atormenta a los niños que sobrevivieron. National Geographic, 1.
- Monsalve, J. H. (2020). Síndrome de Charles Bonnet . 1-30.
- National Research Council . (2002). Attitudes, Aptitudes and Aspirations Of American youth: Implications for Military Recruitment. Washington DC: The National Academies Press.
- Opticaalomar. (2016, abril 16). El síndrome Charles Bonnet. Recuperado de
<https://opticaalomar.wordpress.com/2016/04/16/el-sindrome-charles-bonnet/>
- Terkel, S. (1984). The Good War. Nueva York : Pantheon Books.

Anexo a: Storyboard completo



Morph

