

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Bestias

Ricardo Javier Vinueza Carrera

Animación Digital

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito para la
obtención del título de
Licenciado en Animación Digital

Quito, 22 de diciembre de 2022

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Bestias

Ricardo Javier Vinueza Carrera

Nombre del profesor, Título académico

**Karla Chiriboga, M. A
Gabriela Vayas, M. A**

Quito, 22 de diciembre de 2022

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: Ricardo Javier Vinueza Carrera

Código: 00320630

Cédula de identidad: 1720539509

Lugar y fecha: Quito, 22 de diciembre de 2022

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UNPUBLISHED DOCUMENT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 proyecto es un cinematic; un corto con animación limitada que prioriza las ilustraciones. Dura 4 minutos con 29 segundos. El proyecto consta de 45 escenas ilustradas. Cada escena tiene un fondo y personajes ilustrados que posteriormente fueron animados. La mayoría del corto es en blanco y negro, pero se añadió el color rojo para marcar los momentos más intensos en la historia. “Bestias” cuenta la historia de Trece un cerdo que nació en una granja de cría intensiva. Trece es víctima de varios actos de maltrato animal durante su estadía. Un día, Trece se come un hongo misterioso que lo hace mutar en un cerdo antropomórfico, adquiriendo un cuerpo fuerte y una inteligencia sobrehumana. Trece le da de comer los hongos al resto de cerdos de la granja y estos se transforman también. Los cerdos escapan asesinando a todos los granjeros y consiguen su libertad.

Palabras clave: ilustración, pintura digital, arte conceptual, corto animado, cinematic.

ABSTRACT

The project is a cinematic; a short with limited animation that prioritizes illustrations. It lasts 4 minutes and 29 seconds. The project consists of 45 illustrated scenes. Each scene has a background and illustrated characters that were later animated. Most of the short is in black and white, but the color red was added to mark the most intense moments in the story. Beasts tells the story of Thirteen, a pig that was born on an intensive breeding farm. Thirteen is the victim of various acts of animal abuse during his stay. One day, Thirteen eats a mysterious mushroom that makes him mutate into an anthropomorphic pig, acquiring a strong body and superhuman intelligence. Thirteen feeds the mushrooms to the other pigs on the farm and they transform too. The pigs escape killing all the farmers and get their freedom.

Keywords: illustration, digital painting, conceptual art, animated short, cinematic.

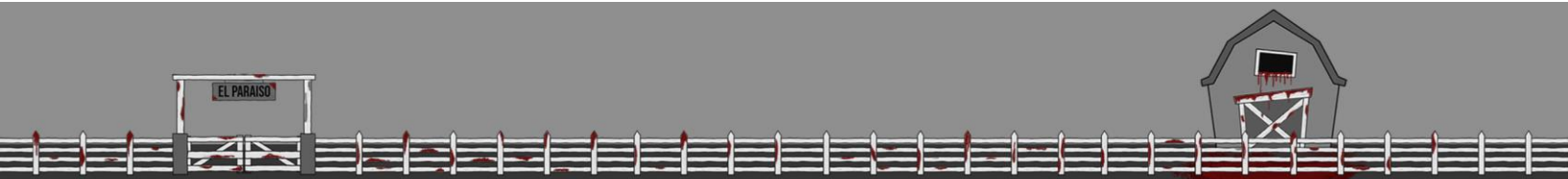
TABLA DE CONTENIDOS

Índice De Figuras	8
Introducción	10
Sinopsis	10
Ficha Técnica	11
Pre-Producción	13
Investigación	13
Referencias	16
Locaciones.....	16
Vestimenta	16
Referencias De Estilo.....	18
Guión	19
Proceso De Construcción De Personajes	20
Storyboard	23
Fondos	24
Animatic	25
Producción	27
Ilustraciones	27
Dificultades	27
Animación	28
Post Producción	31
Dificultades	32
Conclusiones	33
Referencias Bibliográficas	34
Anexo A: Guión	35
Anexo B: Character Packs	42
Anexo C: Storyboard	50

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Cuarto de gestación de cerdas	13
Figura 2. Lechones amamantándose	14
Figura 3. Granja de cría intensiva exterior.....	16
Figura 4. Granja de cría intensiva interior	16
Figura 5. Jaula de maternidad para cerdos.....	16
Figura 6. Vestimenta de esclavo	17
Figura 7. Vestimenta de granjero.....	17
Figura 8. Cerdo antropomorfo, por Tim McBurnie	18
Figura 9. Hell Boy, de Mike Mignola.....	18
Figura 10. Ilustración de Bárbara Daniels	18
Figura 11. El Diario de Ana Frank, David Polonsky	18
Figura 12. Guion	19
Figura 13. Bocetos iniciales	20
Figura 14. Evolución de Trece.....	20
Figura 15. Construcción de Trece	21
Figura 16. Poses dinámicas de Trece	21
Figura 17. Descripción de Trece.....	21
Figura 18. Expresiones Faciales de Trece.....	22
Figura 19. Paletas de color de Trece	22
Figura 20. Turn around de Trece	22
Figura 21. Thumbnails	23
Figura 22. Thumbnails con indicaciones	23
Figura 23. Fondo base.....	24
Figura 24. Fondo final.....	24
Figura 25. Animatic ejemplo 1	25
Figura 26. Animatic ejemplo 2	25
Figura 27. Ilustración final.....	27
Figura 28. Referencia para ilustración	27
Figura 29. Ilustración base	28
Figura 30. Ilustración detallada.....	28
Figura 31. Proceso de ilustración de personajes	28

Figura 32. Animación con Puppet pin	29
Figura 33. Corrección de color	31
Figura 34. Escena sin corrección de color	31
Figura 35. Escena con corrección de color	31
Figura 36. Efecto de polvo.....	32
Figura 37. Créditos iniciales	32
Figura 38. Créditos finales.....	32

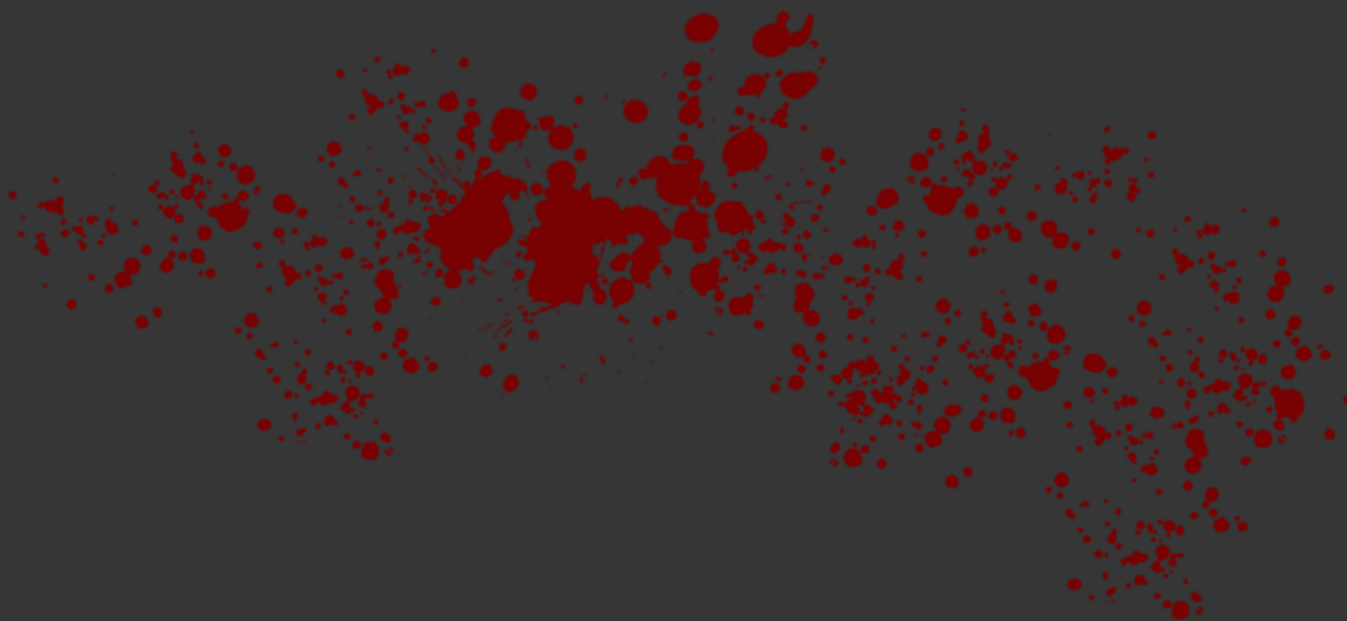


INTRODUCCIÓN

Esta historia tiene como tema principal al maltrato animal y se mezcla con la fantasía de los animales antropomorfos. Está inspirada en la vida de los cerdos en las granjas de cría intensiva. En estas granjas los cerdos tienen una vida corta y dolorosa que muchos consumidores ignoramos. El objetivo de este proyecto es generar un poco de empatía y respeto por estos animales. Además, cuenta con un giro de trama fantástico lleno de acción, con el objetivo de entretener y hacer que el público deje volar su imaginación. Esta historia está dirigida para un público de hombres y mujeres entre 18 y 28 años debido a su contenido violento que puede herir la sensibilidad de ciertos espectadores. Bestias es una historia triste, dramática y con un toque de ficción que nos llevará a cuestionarnos si los cerdos son las bestias o los humanos lo somos.

SINOPSIS

Bestias cuenta la historia de Trece, un cerdo como cualquier otro que nace en una granja de cría intensiva. Desde pequeño sufre diversos tipos de maltrato animal. Un día es brutalmente golpeado y se queda sin comer. Por un azar del destino, el cerdo encuentra un misterioso hongo dentro de su jaula y se lo come. Este hongo lo transforma en un ser bípedo e inteligente que ahora buscará venganza en contra de los humanos que lo maltrataron a él y a los suyos. ¿Podrá Trece tomar venganza y darles un destino diferente a los animales más maltratados por el hombre?





FICHA TÉCNICA

Tipo de producto

Cinematic

Nombre del cortometraje

Bestias

Dirección de Animación

Ricardo Vinuesa

Narración

Santiago Rodríguez Lira

Musicalización

Kerly Vallejo

Sonorización

Mateo Garay

Storyline

La búsqueda de libertad de los cerdos

Técnica

Técnicas mixtas 2D

Duración

4 minutos y 29 segundos

Formato

1920x1080

Fecha de producción

agosto 2022 – diciembre 2022





PRE-PRODUCCIÓN





PRE-PRODUCCIÓN

INVESTIGACIÓN

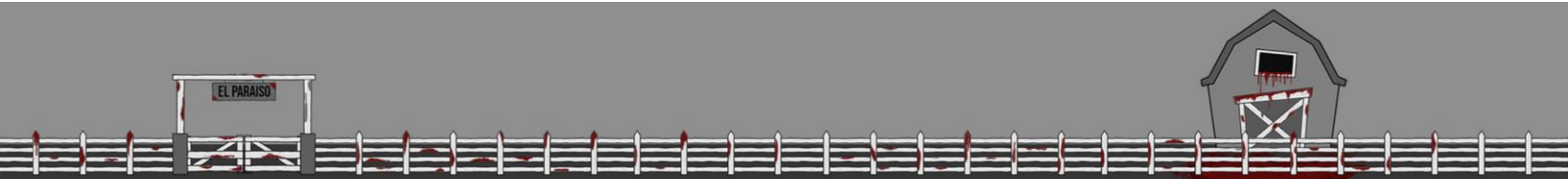
El consumo de animales se remonta a los primeros cazadores. Los primeros homínidos, consumían animales para su supervivencia y la creación de varias herramientas. (Pobiner, 2013). Sin embargo, todo cambió con la Revolución Industrial y la demanda de los productos cárnicos. Se puso mayor énfasis en el aspecto económico, mientras que el bienestar animal se dejó de lado. La ganadería tradicional y el abuso animal se limitaba a comunidades específicas, pero ahora la crueldad animal se ha globalizado. (Cao, 2020). La cría intensiva de animales es el método más utilizado debido a sus bajos costos y alta producción. En la actualidad, la mayor parte de animales para el consumo humano provienen de granjas de cría intensiva. Estas generan gran contaminación al medioambiente y no están a la vista de los consumidores. El bienestar animal es casi inexistente en las granjas de cría intensiva. La evidencia de este trato hacia los animales ha sido documentada por varios activistas que en este momento están siendo perseguidos por la justicia por revelar esta información. Fiber y Lovell consideran que: “Para lograr una hiper producción a un precio rentable, los animales de granja son mutilados, confinados en espacios hacinados, criados en entornos artificiales, alimentados con dietas no naturales, y engordados con hormonas de crecimiento.” (Fiber-Ostrow & Lovell, 2016, pág. 234). La evidencia muestra malas prácticas combinadas con abuso animal. La cría de cerdos, vacas y pollos son un ejemplo clave de los brutales procesos que trae consigo las granjas industrializadas.



FIGURA 1. CUARTO DE GESTACIÓN DE CERDOS

La mayoría de los cerdos nunca ven la luz del día, ni el mundo más allá de las jaulas en las que viven. Todo comienza con el parto de la cerda. Al dar a luz la madre es encerrada en una jaula en la que no puede moverse en absoluto. Generalmente, está acostada para que los lechones se alimenten. Después





de una semana, aproximadamente, los lechones son separados de su madre. Se les corta sus dientes para que no se lastimen a sí mismo u otros cerdos. También, se les corta colas, orejas y genitales. De esta manera no pueden herirse de ninguna manera. Sin embargo, este proceso no se hace con ningún tipo de anestesia, muchos de los cerdos no resisten, mueren con dolor físico y emocional. Además, a esta edad temprana son muy vulnerables y mueren de diversas enfermedades, hambre e incluso llegan a ser aplastados por malas prácticas.

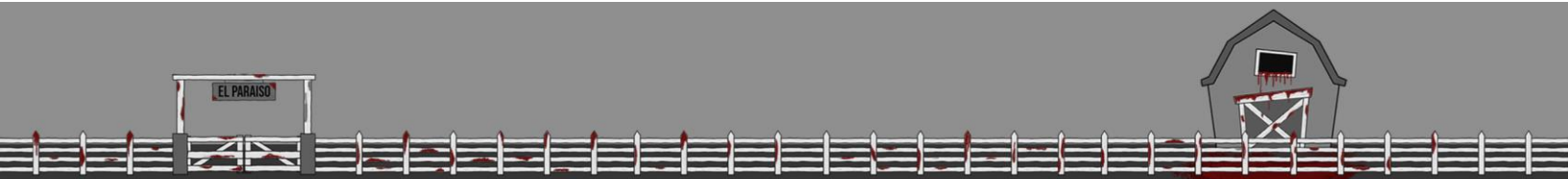


FIGURA 2. LECHONES AMAMANTÁNDOSE

Los que sobreviven son limitados a una estrecha jaula en la que no pueden ni girar. Estas jaulas en su mayoría de concreto no tienen un espacio apropiado para dormir. Las condiciones de dichas jaulas provocan que varios de estos animales desarrollen enfermedades en sus patas que no les permite pararse. Algunos cerdos lastiman sus hocicos mordiendo desesperadamente los barrotes de las jaulas. Son alimentados con una dieta innatural basada en granos para llegar al peso ideal. Muchos mueren durante este largo proceso de encierro y engordamiento. Después de 20 semanas aproximadamente son enviados al matadero donde son sacrificados de diferentes maneras. Los métodos más utilizados son choques eléctricos, asfixia con dióxido de carbono o degollamiento. Después, pasan por agua hirviendo para deshacerse del pelaje. Algunos cerdos aún agonizan mientras son zambullidos en este líquido. Y el ciclo continúa. Al año son sacrificados billones de cerdos en todo el mundo para cumplir con la demanda de su carne y los respectivos productos que depende del cerdo. (Wyatt, 2014, pág. 17)

Las vacas sufren un abuso similar. Cuando nacen son separadas de sus madres. Algunas terneras son sacrificadas a los pocos meses de nacer por su carne. El destino de las otras se extiende a carne y producción de leche. Las vacas destinadas a la carne son encerradas en jaulas similares a las de los cerdos, donde no pueden moverse. Por otro lado, las vacas destinadas a la producción de leche se les





corta los cuernos para evitar que se lastimen y las colas para evitar la contaminación de la leche. Son inseminadas y luego de parir son separadas de sus becerros. A los 3 meses de dar a luz vuelven a ser inseminadas y el proceso continua por lo menos cuatro años. Cuando la producción de leche disminuye son finalmente sacrificadas con choques eléctricos y degollamiento. (Fiber-Ostrow & Lovell, 2016, pág. 235)

El maltrato hacia los pollos comienza desde su salida del cascarón. Los huevos próximos para eclosionar pasan por una banda. Varios trabajadores especializados en identificar el sexo de los pollos separan a las hembras de los machos. Los machos son puestos en otra banda transportadora que termina en una especie de licuadora gigante que los debería matar al instante. Sin embargo, el uso de estas máquinas no siempre es efectivo y muchos pollos sufren hasta sus últimos instantes de vida. Además, no se considera el estrés emocional que sienten en este aterrador escenario, pues cuando nacen ya tienen terminaciones nerviosas desarrolladas, así que sienten dolor y angustia antes de morir. Las hembras son destinadas a producir carne y huevos. Las que son destinadas a la carne son mutiladas. Les cortan los picos para que no se lastimen. En algunas granjas industrializadas incluso les arrancan las patas sin medicamento alguno para apaciguar el dolor. Después son encerradas en pequeñas jaulas con dimensiones comparables a una hoja común de papel. Son engordadas y después de unos meses, sacrificadas. Las gallinas ponedoras viven en jaulas similares, pero con un sistema de recolección de huevos. (Franco, 2020)

Todos estos animales tienen la capacidad de sentir dolor por los abusos físicos y emocionales. Billones de animales mueren cada año para satisfacer la demanda de los consumidores. Según VIVA (Vegetarians International Voice for Animals), 75 billones de animales son sacrificados al año para el consumo humano. Depender tanto de estos animales arruina el medio ambiente. Una considerablemente alta proporción de los gases de invernadero es proveniente de la ganadería y todo lo conlleva este negocio. El nivel de CO₂ provenientes de la ganadería representa el 14,5% total de las emisiones producidas por el ser humano. (Gerber, 2013, pág. 17). A pesar de que muchas comunidades y países en vías de desarrollo dependen de la actividad ganadera de una manera económica, social y cultural, no es sustentable para el planeta en el que esas mismas personas estarán viviendo en el futuro.





REFERENCIAS

LOCACIONES

Una granja de cría intensiva. Generalmente son alejadas de la ciudad. Son construidas como largos cobertizos que albergan a cientos de cerdos en jaulas extremadamente pequeñas. Las hembras son enviadas a jaulas de gestación que no les permiten pararse para que los lechones se alimenten.



FIGURA 3. GRANJA DE CRÍA INTENSIVA EXTERIOR



FIGURA 4. GRANJA DE CRÍA INTENSIVA INTERIOR



FIGURA 5. JAULA DE MATERNIDAD PARA CERDOS



VESTIMENTA

La vestimenta de los cerdos antropomorfos está basada en la vestimenta de los esclavos, en la que destacan los taparrabos y harapos que les sirven para cubrirse. Mientras que los granjeros tienen una vestimenta clásica con overol, camisa y botas de caucho.

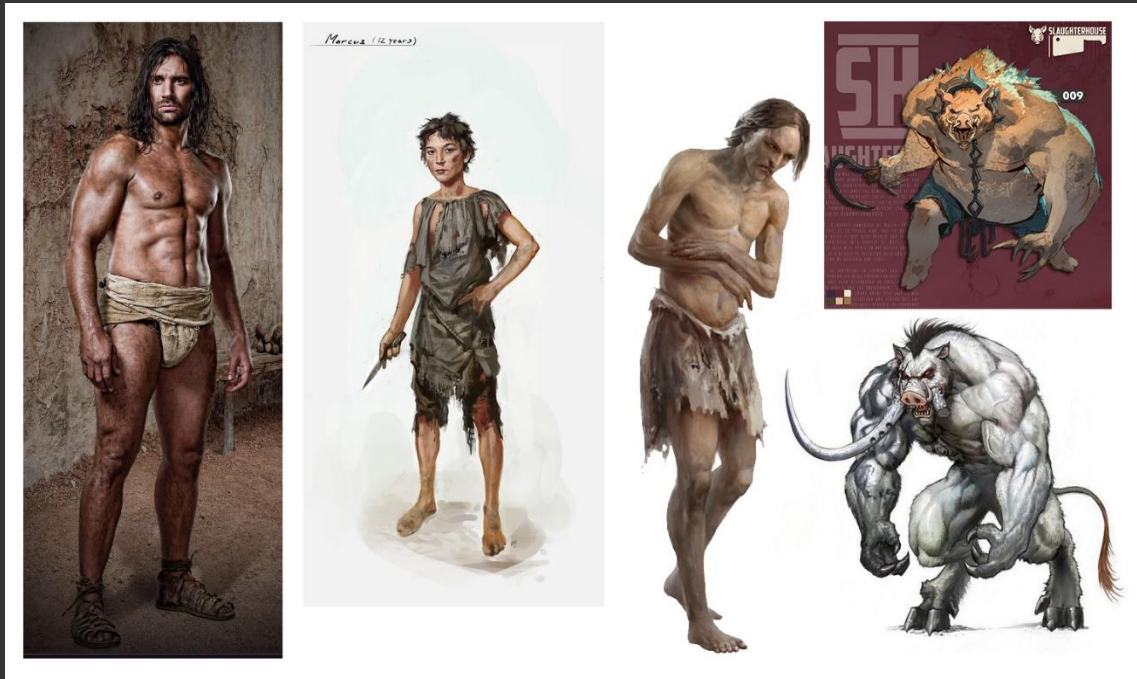


FIGURA 6. VESTIMENTA DE ESCLAVO



FIGURA 7. VESTIMENTA DE GRANJERO





REFERENCIAS DE ESTILO



FIGURA 8. CERDO ANTROPOMORFO, POR TIM MCBURNIE



FIGURA 9. HELL BOY, DE MIKE MIGNOLA

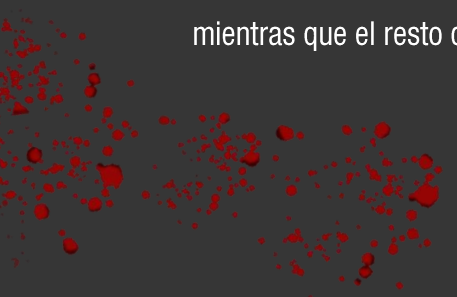


FIGURA 10. ILUSTRACIÓN DE BÁRBARA DANIELS



FIGURA 11. EL DIARIO DE ANA FRANK, DAVID POLONSKY

Las referencias son la base del estilo que vamos a manejar durante todo el proyecto. Estas me ayudaron a elegir el estilo que mejor se adapte al tipo de corto que estaba creando. Mi corto iba por un camino sombrío, triste, violento y dramático. Me inspire principalmente en la ilustradora Bárbara Daniels que hace dibujos irónicos sobre maltrato animal. También, en el estilo del ilustrador: Tim McBurnie para el diseño de mis personajes. Además, encontré el mood que quería para mi corto a partir del trabajo de David Polonsky en su comic de Ana Frank. Finalmente, me inspiré en Mike Mignola, ilustrador y creador de Hellboy. Con la influencia de su trabajo me decidí que el rojo iba a ser el color que más resaltaría mientras que el resto de los colores iban a ser desaturados.





GUIÓN

El guion permite imaginar la historia con sus personajes, objetos, locaciones y cómo van a interactuar entre ellos. Este paso era el cimiento sobre el cual se construiría todo el proyecto, así que hubo varios cambios antes de obtener el guion final. Se usan palabras bastante específicas y cada una es algo que el lector tiene que poder visualizar en su cabeza lo más pronto posible, sin palabras de relleno. Además, da indicaciones clave como el día y la noche, los ruidos, los olores y los nombres de los personajes. Hubo varios cambios significativos en la historia. En un principio la granja se llamaría granja Don Puerco y los cerdos transformados podrían hablar entre ellos. Trece observaría a su madre morir y sería el único cerdo en matar a un humano, en este caso Adolfo. Sin embargo, debido a que el corto tomó un camino diferente, en el que se priorizaba las escenas violentas y sangrientas, hice varios cambios para que la historia se adapte con el estilo que estaba manejando.

FADE IN:

EXT. GRANJA DON PUERCO - DÍA - ESTABLISHING SHOT

Seis construcciones largas se extienden en un terreno junto a un bosque. Se escuchan chillidos de cerdos.

INT. GRANJA DON PUERCO - ZONA DE GESTACIÓN - DÍA - ESTABLISHING SHOT

Filas de jaulas que llenan el cuarto. Un olor a excremento y sangre. Chillidos de cerdos se escuchan en todo el cuarto.

Granjero #1, un hombre con overol rojo y negro está junto a la jaula de una puerca.

El Granjero toma a los lechones que salen de la puerca, los limpia, los frota con un polvo y corta su cordón umbilical con unas tijeras.

FIGURA 12. GUIÓN





PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

En esta etapa comencé buscando referencias visuales y haciendo una pequeña descripción sobre la apariencia y personalidad de cada personaje. Apoyado de esto hice bocetos y elegí el que mejor se ajustaba a la historia. Hice una construcción, en la que comencé con un esqueleto, aquí consideré su estatura con el uso de cabezas para asegurarme que las proporciones sean similares a las de un humano en el caso de los cerdos antropomorfos. Luego hice un boceto de sus formas básicas, para saber si los volúmenes tenían concordancia con los de un ser humano. Proseguí con un boceto general. Esta parte fue complicada porque tuve que adaptar las piernas, orejas y cuello de un humano a la de un cerdo. Con el boceto detallado que mostraba un rostro y cuerpo específico proseguí a hacer un clean-up. Usé una línea limpia y le puse color. Finalmente probé escala de grises para saber si el color contrastaba bien y siluetas para darme cuenta si el personaje se distinguía. Para finalizar hice poses dinámicas, expresiones faciales, turn around y paletas de color para cada personaje. Todo este proceso es importante para luego usar los personajes apropiadamente en diferente poses y ángulos.

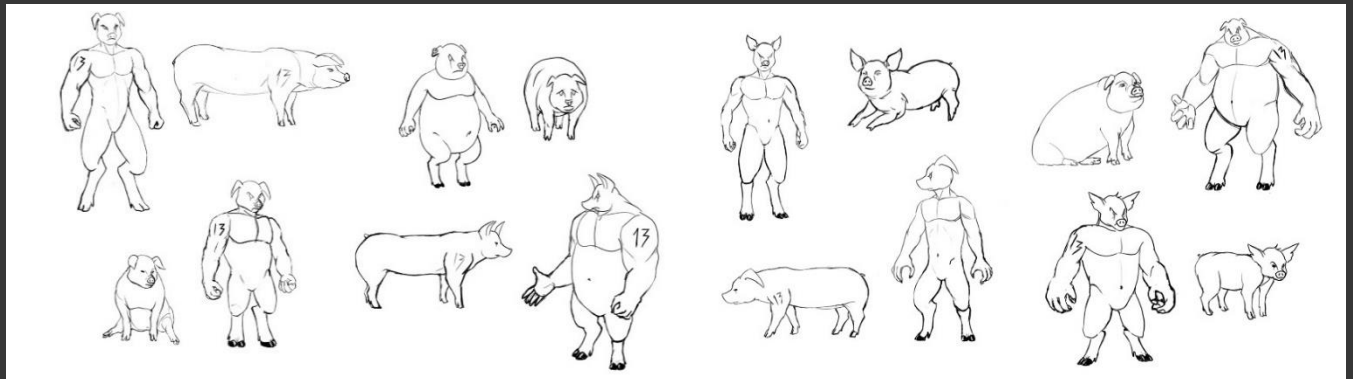


FIGURA 13. BOCETOS INICIALES



FIGURA 14. EVOLUCIÓN DE TRECE



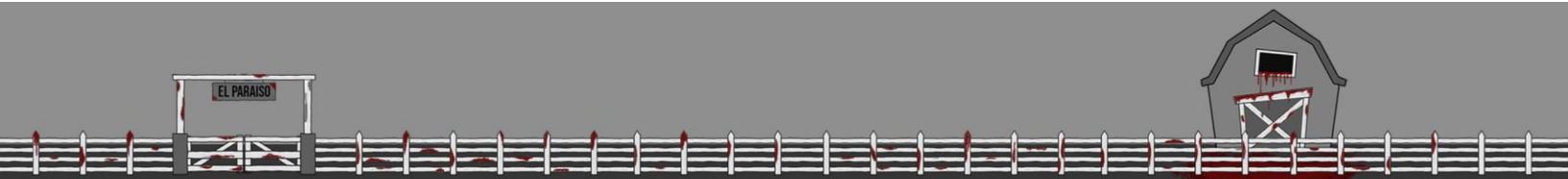


FIGURA 15. CONSTRUCCIÓN DE TRECE



FIGURA 16. POSES DINÁMICAS DE TRECE

Trece es un cerdo 5 meses que vive en la granja de cría intensiva para cerdos Don Puerco. Trece es una mezcla de dos razas de cerdos: Large White (se caracteriza por ser una raza materna para grandes camadas) por parte de su madre y Pietrain por parte de su padre. Los aspectos emocionales de Trece destacan: inteligencia, empatía, sensibilidad, valentía y justicia. Por otro lado, tiene algunos defectos como: ira, venganza, seriedad y melancolía. Lo que más le gusta es ver a los suyos vivir en libertad y pasar tiempo con otros cerdos. Lo que más odia es ver a sus compañeros esclavizados y maltratados. Trae un número 13 marcado en su hombro derecho y una cicatriz debajo de su ceja izquierda que atraviesa sus párpados hasta llegar a la mejilla.

FIGURA 17. DESCRIPCIÓN DE TRECE



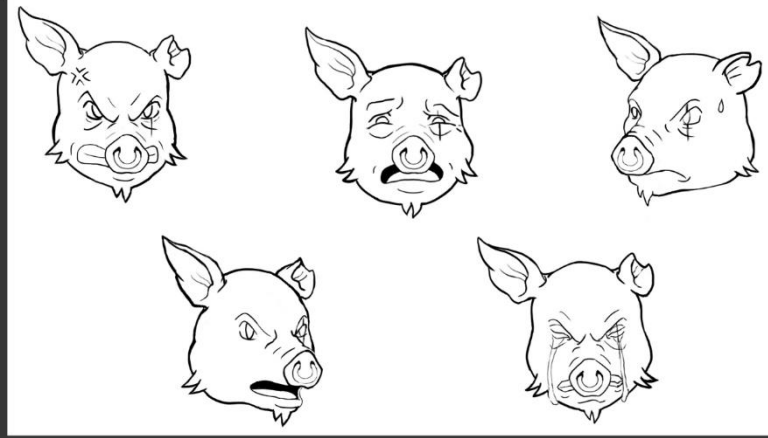
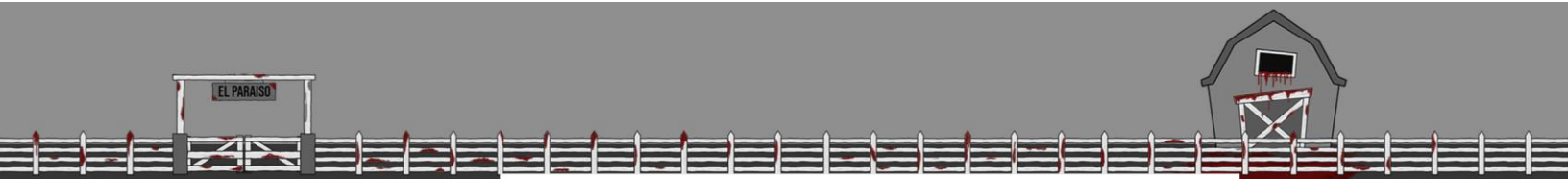


FIGURA 18. EXPRESIONES FACIALES DE TRECE

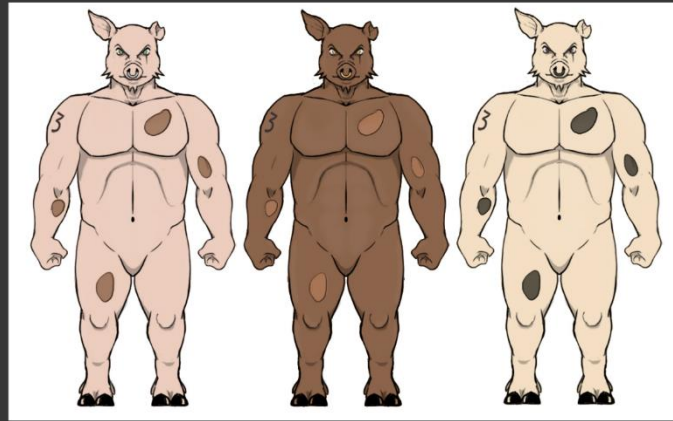


FIGURA 19. PALETAS DE COLOR DE TRECE

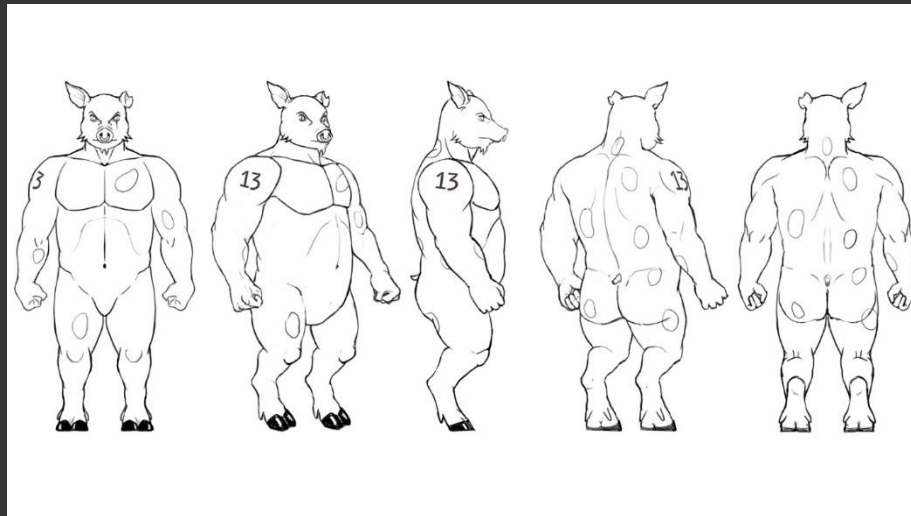


FIGURA 20. TURN AROUND DE TRECE





STORYBOARD

El storyboard es un guion visual que funcionó como guía para todas las ilustraciones. Comencé haciendo thumbnails, que son bocetos simples de la historia. De esta manera pude visualizar mis ideas de una manera secuencial. Además, este proceso ayuda a probar diversos encuadres y ángulos de cámara rápidamente. Esto permite descartar ideas con mayor rapidez y encontrar las composiciones adecuadas para cada ilustración, ahorrando una cantidad significativa de tiempo. Después, use mis thumbnails como un storyboard, que sirve como un guion gráfico en el que tenemos indicaciones como movimientos de cámara, movimiento de los personajes y descripción de cada cuadro. Además, ayuda a calcular el número de escenas e ilustraciones que vamos a necesitar para contar toda la historia. En el caso de mi proyecto hice 45 escenas.

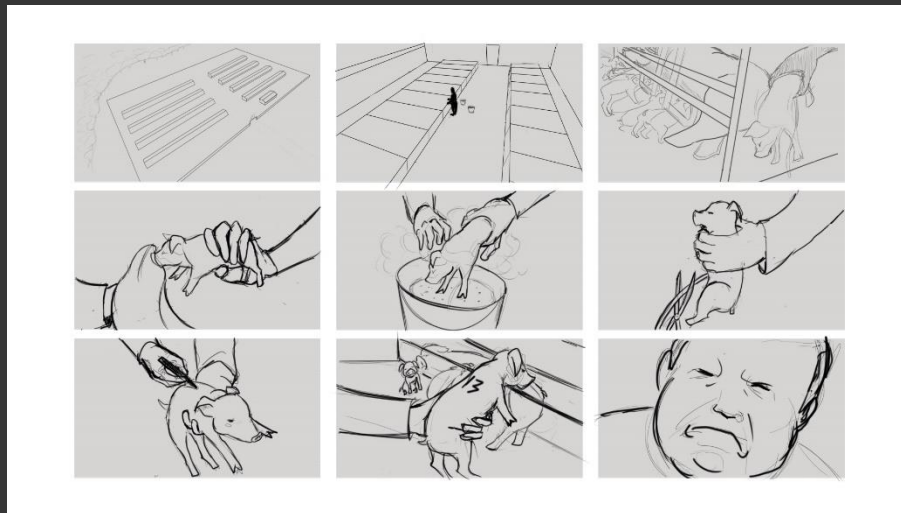
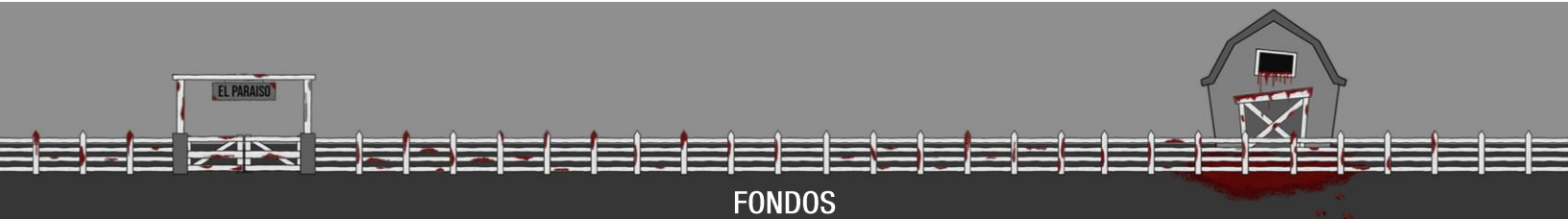


FIGURA 21. THUMBNAILS



FIGURA 22. THUMBNAILS CON INDICACIONES





FONDOS

Se usó los encuadres del storyboard como base y a partir de ahí se encontró la perspectiva de cada fondo, en su mayoría con uno y dos puntos de fuga. Inició con un boceto del fondo y posteriormente se procedió a hacer un clean-up con una línea oscura e irregular, parecida a la de un lápiz. Se añadió un color base, el cual definiría la paleta del fondo. Se añadió texturas de varios materiales para cada elemento. En un inicio los fondos iban a tener color, pero al final se decidió que todo sea blanco y negro con pequeños detalles de rojo, principalmente en la sangre debido a que se ajustaba mejor al tipo de producto, que transmitía emociones más lúgubres y dramáticas. Los fondos fueron los que más evolucionaron con el proyecto, pasaron de tener colores planos a ser ilustraciones en blanco y negro totalmente detalladas. Finalmente, para añadir: árboles, hierba, tierra y manchas, se utilizó distintos brushes que facilitaron el dibujo de detalles muy pequeños que hubieran tomado un tiempo considerable si se hacían uno por uno sin estas herramientas.

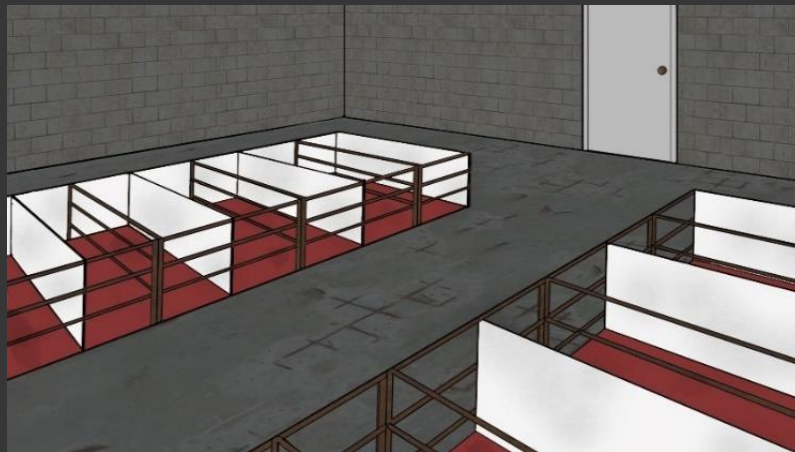
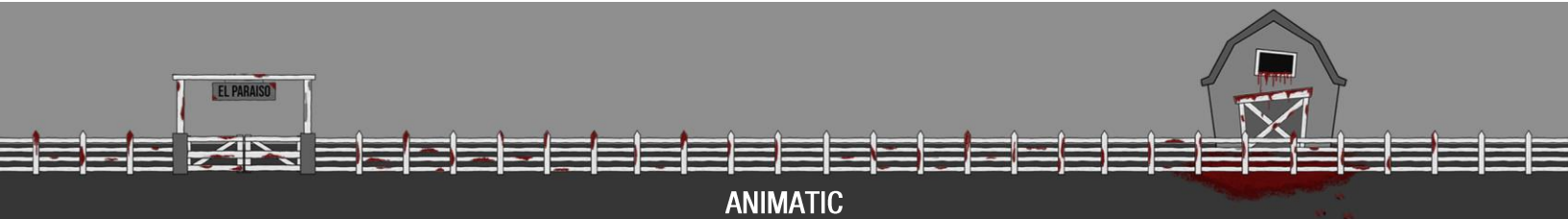


FIGURA 23. FONDO BASE



FIGURA 24. FONDO FINAL





ANIMATIC

El animatic es un video con animación limitada, que nos sirve para ver si la historia funciona y corregir el tiempo de las escenas y errores de continuidad. El animatic se diseñó con los fondos en conjunto con los bocetos de los personajes del storyboard. Primero se hizo un clean-up de ciertos bocetos, se los separó en partes para facilitar la animación y generar una armonía con los fondos. Algunos fondos fueron previamente separados en partes, como es el caso de las jaulas, de tal manera que se generó la ilusión de tridimensionalidad, dando como resultado una mayor profundidad y realismo en cada escena. Finalmente, se añadió sonido. Esto último incluyó voces para los personajes, sonidos ambientales y música para darle más emoción a los momentos claves de la historia.

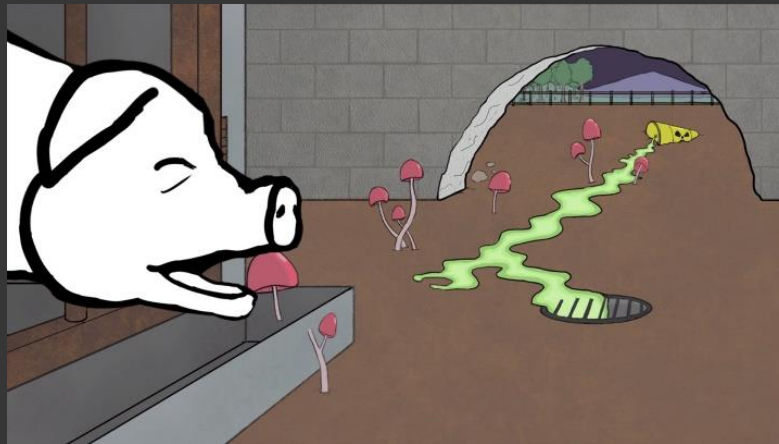


FIGURA 25. ANIMATIC EJEMPLO 1



FIGURA 26. ANIMATIC EJEMPLO 2





EL PARAISO

PRODUCCIÓN





PRODUCCIÓN

ILUSTRACIONES

Una vez finalizado el cinematic, tuve una idea clara de la posible animación, los tiempos y la composición de todas las escenas. A partir de este punto comenzó el proceso de ilustración. El primer paso fue tomar una referencia para comprender la perspectiva, luces y sombras. Luego elaboré un boceto de la composición final usando los personajes y los fondos creados previamente en la etapa de pre-producción. El siguiente paso fue usar una brocha que se asemeja a un lápiz para darle un estilo de “dibujo tradicional” a mis ilustraciones y las detallé minuciosamente. Este proceso fue el más largo porque consistió en detallar a profundidad 45 escenas con varios fondos, personajes y objetos. Cabe destacar que todos fueron hechos en blanco y negro, a excepción de la sangre que fue detallada con tonalidades de rojo. Cada escena fue diferente y tuve que considerar que habría algún tipo de animación en la siguiente etapa, por lo tanto, separé cada elemento. Entonces, cada escena fue un reto de creatividad para encontrar la manera de separar los elementos para una posterior animación.



FIGURA 27. ILUSTRACIÓN FINAL

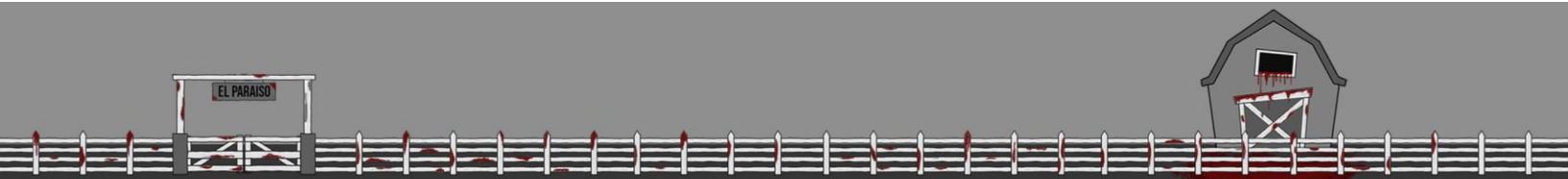


FIGURA 28. REFERENCIA PARA ILUSTRACIÓN

DIFICULTADES

En esta etapa mi mayor dificultad fue encontrar un estilo de ilustración que se adapte al tipo de corto y que ese estilo se repita en todas las ilustraciones. Tras varios intentos de encontrar un estilo y después de haber revisado cientos de referencias de otros estilos, encontré uno que se adaptó a la perfección. Este estilo de dibujo lo desarrollé durante el proceso de ilustración y consiste en hacer ilustraciones en blanco y negro con una brocha que se asemeja a un lápiz. De esta manera las ilustraciones parecen hechas en dibujo tradicional. Sin embargo, aún se veía muy simple, necesitaba algo más que haga diferente a mi corto. Por esta razón, añadí el color rojo para que resalte entre el blanco y negro. De esta





manera logré énfasis en los momentos más impactantes y emotivos de cada escena a través de un solo color.



FIGURA 29. ILUSTRACIÓN BASE



FIGURA 30. ILUSTRACIÓN DETALLADA

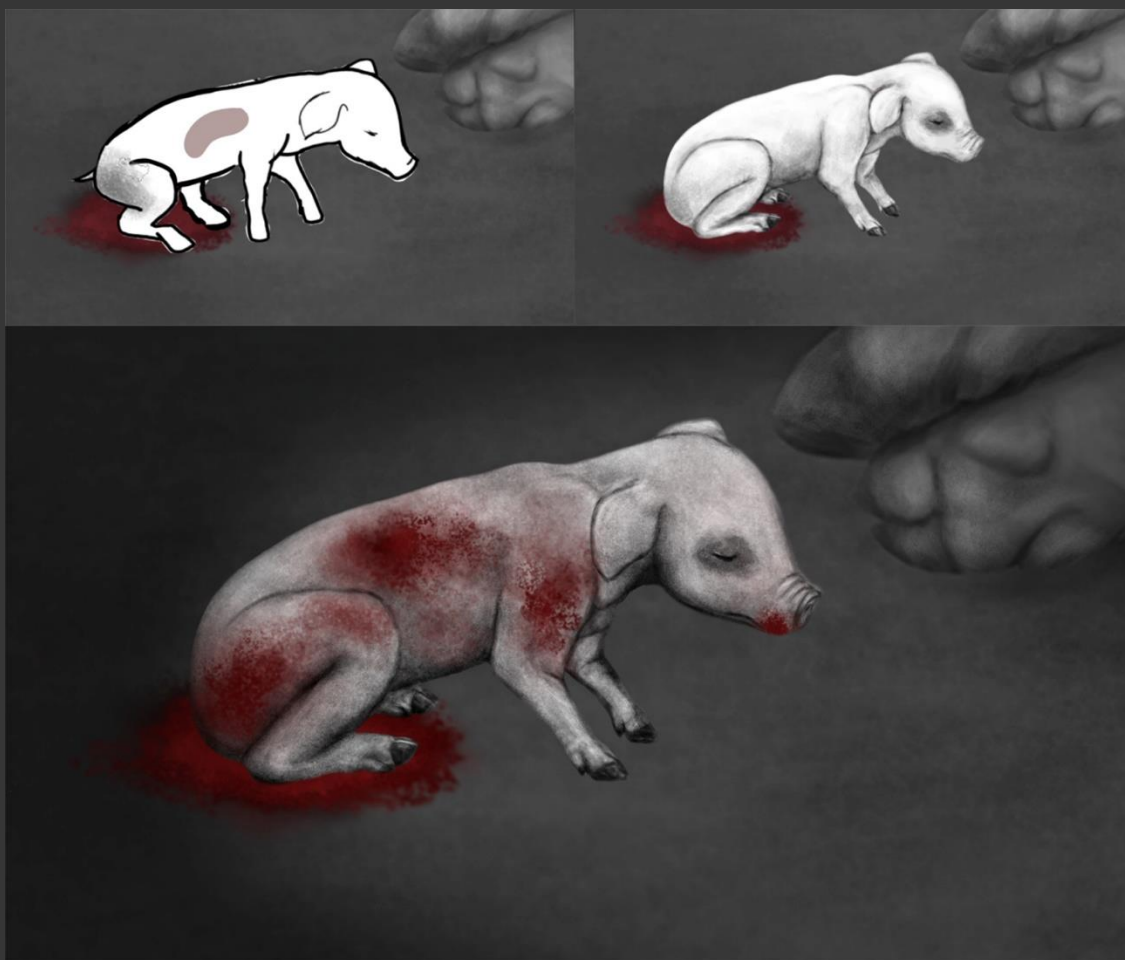
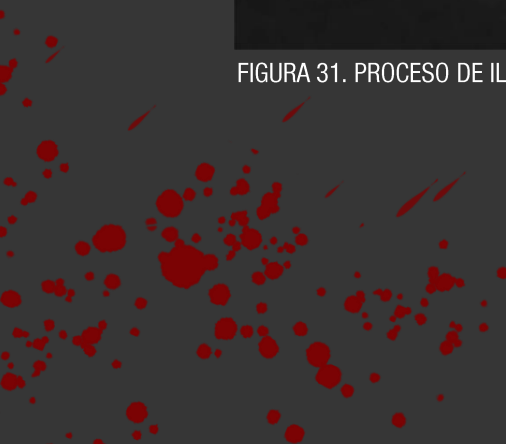


FIGURA 31. PROCESO DE ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES





ANIMACIÓN

Con los fondos y personajes terminados, solo quedaba animarlos. Exporte todas las ilustraciones de Photoshop a manera de jpg y png con sus respectivos nombres para organizarlos con mayor facilidad. Después, importe todo a After Effects y los ubique en diferentes composiciones dependiendo el número de escena. Este proyecto consistió en hacer una animación limitada para darle prioridad a las ilustraciones. Por esta razón, elegí After Effects, ya que cuenta con diversas herramientas que permiten dar movimiento en un tiempo corto a comparación de la animación 2d tradicional. Usé varias herramientas básicas del programa, como el cambio posición, escala y puppet tool. Puppet tool me ayudó a dar movimientos muy realistas, sobre todo para animar la respiración de los personajes. Con el apartado de transformación, cambie la posición, escala, rotación y opacidad de la gran mayoría de elementos en escena.



FIGURA 32. ANIMACIÓN CON PUPPET PIN





POST-PRODUCCIÓN



POST PRODUCCIÓN

En esta etapa se ponen los detalles finales para completar el proyecto. Esto incluyó: musicalización, sonorización, creación de intro, créditos, corrección de color y efectos especiales. Use capas para cambiar corregir el color de todas mis escenas. Hice énfasis en el color rojo, que era el único color cromático de mi corto. El tratamiento de color consistió en darle más intensidad al rojo para que sea el punto focal. Además, corregí el contraste de todas las escenas para que compartieran un balance entre sí. De esa manera el corto logró armonizar visualmente. En esta etapa añadí diversos efectos especiales. Estos efectos me ayudaron principalmente para añadir animación a escenas que estaban muy estáticas. Use sistemas de partículas para efectos como el polvo y use máscaras para el efecto de la sangre.

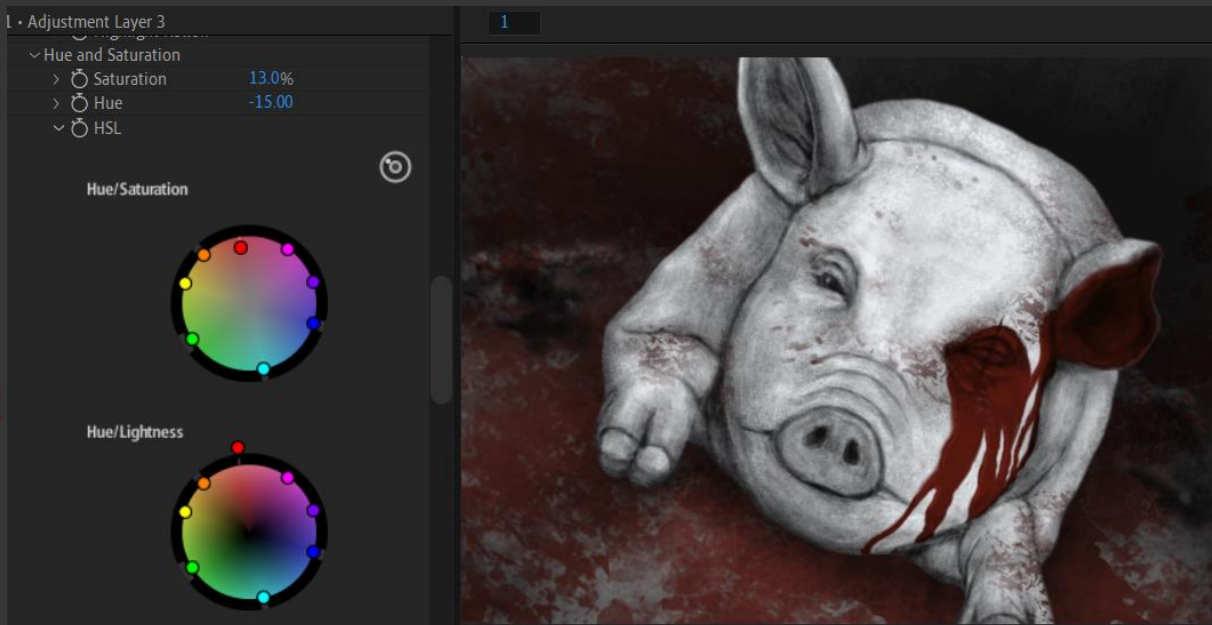


FIGURA 33. CORRECCIÓN DE COLOR



FIGURA 34. ESCENA SIN CORRECCIÓN DE COLOR



FIGURA 35. ESCENA CON CORRECCIÓN DE COLOR



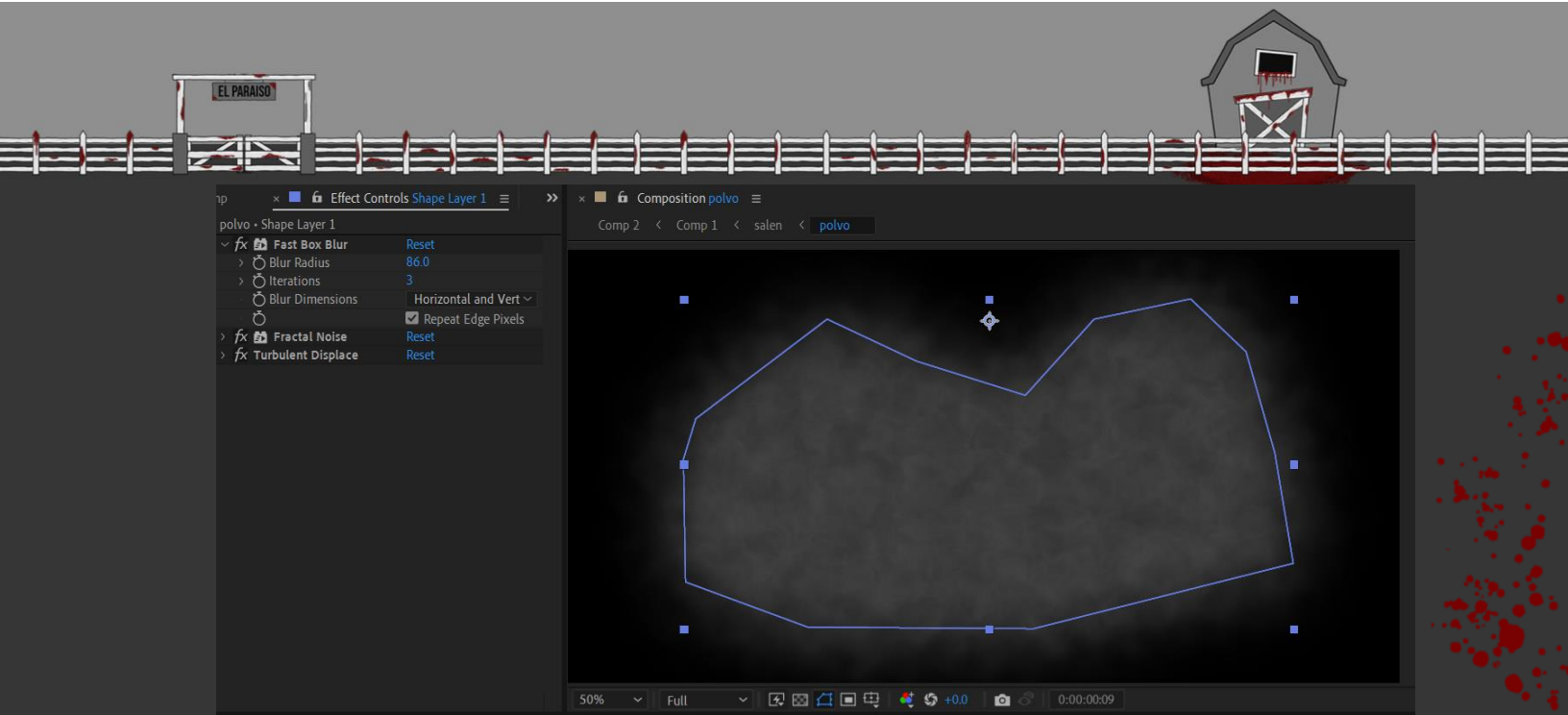


FIGURA 36. EFECTO DE POLVO

DIFICULTADES

Durante esta etapa surgieron algunos inconvenientes. El primero fue la música y sonorización, que no se adaptaron con facilidad al corto. Sobre todo, ocurrieron varios cambios en el intro antes de encontrar una música que se ajuste al contenido del corto. El segundo fueron los efectos. Algunos efectos hechos en After Effects no cuadraban con el estilo de ilustración que mantenía, por lo tanto, tuve que encontrar efectos que se adapten. Para esto hice la mayoría de los efectos en blanco y negro como polvo o humo. Para otros, tuve que apoyarme en animación limitada, en la que hice solo los key frames, para dar una ilusión básica de movimiento. En cuanto a las correcciones de color fue difícil que los cuadros tomaran los mismos tonos de grises, sin embargo, gracias a efectos como Levels y Colorista V pude encontrar balance para los blancos y negros de todas las escenas.



FIGURA 37. CRÉDITOS INICIALES



FIGURA 38. CRÉDITOS FINALES



CONCLUSIONES

En este proyecto puse en práctica todos los conocimientos que adquirí durante la carrera. Note una gran evolución en mi desempeño como artista, sobre todo al ver la diferencia entre mis primeros y últimos dibujos. Bestias logró transmitir un mensaje de violencia hacia los animales y al mismo tiempo se mezcló satisfactoriamente con el género de la fantasía para dar como resultado un producto interesante, conmovedor y lleno de acción. Si bien este proyecto es una muestra de que el maltrato animal está presente en nuestras vidas, también es una muestra de que la fantasía puede ayudar a aliviar y transmitir este mensaje de una manera más sutil al público. Además, este cinematic muestra de manera concisa la crueldad que sufren los cerdos en las granjas de cría intensiva en su edad temprana. Esto hace considerar que tanto cerdos como el resto de los animales que son sacrificados para el consumo humano están condenados a una vida de sufrimiento desde que nacen. Este proyecto me ha enseñado sobre la importancia de comunicar temas controversiales como el maltrato animal, pues la única manera en que la sociedad pueda hacer algún cambio al respecto es si le pone más atención al problema. Para futuros estudios sugiero la investigación de una granja específica para ser lo más fiel a la realidad. También, mostrar el proceso de la crianza de otros animales de granjas de cría intensiva, para demostrar que el abuso hacia los animales, las malas prácticas para su crianza y sacrificio es más común en la gran mayoría de industrias cárnicas. Finalmente, sugiero el uso de la fantasía o ciencia ficción, pues ayudan a hacer la realidad más interesante y las posibilidades se vuelven ilimitadas cuando dejamos volar nuestra imaginación.

Referencias bibliográficas

- Cao, D. (2020). *Global risks of intensive animal farming and the wildlife trade*. *Animal Sentience*, 1-3.
- Fiber-Ostrow, P., & Lovell, J. S. (2016). *Behind a veil of secrecy: animal abuse, factory farms, and Ag-Gag legislation*. *Contemporary Justice Review*, 230-249.
- Franco, L. (2020, marzo 2). *Triturados vivos: el terrible destino de los pollitos macho en la industria avícola*. Retrieved from BBC News: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-51667656#:~:text=Se%20est%C3%A1n%20buscando%20alternativas%20para,alternativas%20a%C3%BAn%20est%C3%A1n%20siendo%20discutidas>
- Gerber, P. S. (2013). *Enfrentando el cambio climático a través de la ganadería – Una evaluación global de las emisiones*. Roma: FAO.
- Pobiner, B. (2013). Scitable. Retrieved from Evidence for Meat-Eating by Early Humans: <https://www.nature.com/scitable/knowledge/library/evidence-for-meat-eating-by-early-humans-103874273/>
- Wyatt, T. (2014). *A Criminological Exploration of the Industrialisation of Pig Farming*. *Internet Journal of Criminology*, 12-28.



ANEXO A: GUIÓN

GUIÓN

FADE IN:

EXT. GRANJA DON PUERCO - DÍA - ESTABLISHING SHOT

Siete construcciones largas y se extienden en un terreno junto a un bosque. Se escuchan chillidos de cerdos.

INT. GRANJA DON PUERCO - ZONA DE GESTACIÓN - DÍA - ESTABLISHING SHOT

Filas de jaulas que llenan el cuarto. Chillidos de cerdos se escuchan.

Adolfo, un hombre con overol gris está junto a la jaula de una puerca.

Adolfo toma a un lechón junto a la puerca, lo limpia, lo frota con un polvo y corta su cordón umbilical con unas tijeras.

Escribe el número trece en el lechón. Lo deja en una jaula separada con barrotes cerca del vientre de la madre.

El hombre toma el lechón más pequeño y lo arroja en un valde.

El hombre sale del cuarto con el cerdo en el valde.

Las crías se acercan a la panza de la cerda. Los lechones se amontonan alrededor de los pezones de su madre.

El lechón marcado con el número 13 se acerca a la trompa de su madre entre los barrotes. Se acuesta y cierra los ojos.

FADE TO:

INT. GRANJA DON PUERCO - ZONA DE GESTACIÓN - DÍA

Granjero #1 toma a Trece y se lo lleva. Trece chillía y patalea en las manos del granjero. Trece observa a su madre mientras se aleja.

Granjero #1 toma al lechón 13, le corta la cola y los dientes,

INT. GRANJA DON PUERCO - ZONA DE ENGORDAMIENTO - DÍA

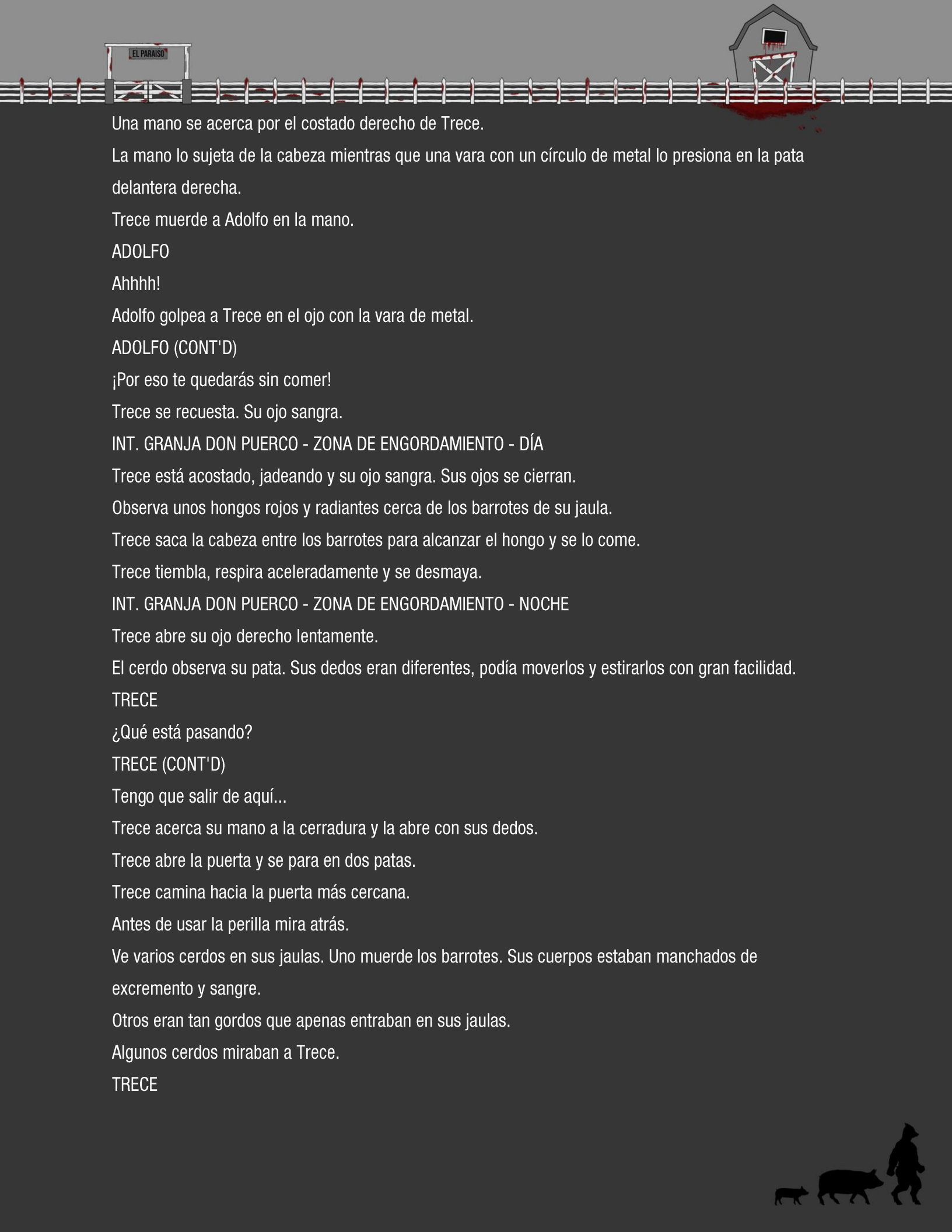
Un cuarto con dos filas de jaulas.

Granjero #1 lleva a Trece a la esquina izquierda del cuarto. Abre la jaula, coloca a Trece en su interior y cierra la puerta.

Trece se acerca a los barrotes. Trece crece con el paso del tiempo.

INT. GRANJA DON PUERCO - ZONA DE ENGORDAMIENTO - DÍA





Una mano se acerca por el costado derecho de Trece.

La mano lo sujeta de la cabeza mientras que una vara con un círculo de metal lo presiona en la pata delantera derecha.

Trece muerde a Adolfo en la mano.

ADOLFO

Ahhhh!

Adolfo golpea a Trece en el ojo con la vara de metal.

ADOLFO (CONT'D)

¡Por eso te quedarás sin comer!

Trece se recuesta. Su ojo sangra.

INT. GRANJA DON PUERCO - ZONA DE ENGORDAMIENTO - DÍA

Trece está acostado, jadeando y su ojo sangra. Sus ojos se cierran.

Observa unos hongos rojos y radiantes cerca de los barrotes de su jaula.

Trece saca la cabeza entre los barrotes para alcanzar el hongo y se lo come.

Trece tiembla, respira aceleradamente y se desmaya.

INT. GRANJA DON PUERCO - ZONA DE ENGORDAMIENTO - NOCHE

Trece abre su ojo derecho lentamente.

El cerdo observa su pata. Sus dedos eran diferentes, podía moverlos y estirarlos con gran facilidad.

TRECE

¿Qué está pasando?

TRECE (CONT'D)

Tengo que salir de aquí...

Trece acerca su mano a la cerradura y la abre con sus dedos.

Trece abre la puerta y se para en dos patas.

Trece camina hacia la puerta más cercana.

Antes de usar la perilla mira atrás.

Ve varios cerdos en sus jaulas. Uno muerde los barrotes. Sus cuerpos estaban manchados de excremento y sangre.

Otros eran tan gordos que apenas entraban en sus jaulas.

Algunos cerdos miraban a Trece.

TRECE





No puedo abandonarlos.

Trece se dirige a su jaula.

Trece toma varios hongos y los distribuye en los recipientes de comida de los cerdos.

Regresa a su jaula y cierra la puerta.

INT. GRANJA DON PUERCO - ZONA DE ENGORDAMIENTO - DÍA

Trece se despierta y le grita al cerdo de la jaula de enfrente.

TRECE

Hey Sesenta...

El cerdo mueve su cabeza lentamente y fija su mirada en la de Trece.

TRECE (CONT'D)

¿Entiendes lo que digo?

SESENTA

Mmm...

Trece se agarra del barrote de su jaula.

TRECE

Escuchen tenemos que salir de aquí lo más rápido posible o moriremos.

Esta noche cuando se apaguen las luces abriremos las jaulas tomaremos los alimentos y huiremos.

Los cerdos susurran con los cerdos de las celdas cercanas. Se escuchan murmullos por todo el cuarto.

Los cerdos abren sus jaulas y toman las ropas que encuentran.

Todos los cerdos de esta área están a su alrededor.

Trece lleva un recipiente con tierra y hongos en el brazo.

INT. GRANJA DON PUERCO - ZONA DE GESTACIÓN - NOCHE

Trece entra al lugar donde nació.

Varios cerdos corren hacia las jaulas.

Los cerdos chillan por todas partes.

Trece observa a los cerdos abrir las jaulas.

Trece se dirige hasta una jaula.

Unos lechones se amamantan de una cerda.

Un lechón muerto está cerca de la trompa de su madre. Su madre tose sangre.

La cerda tiene tumores por todo su cuerpo.

TRECE





Tranquila mamá yo te voy a cuidar.

Trece acerca su mano a la cabeza de la cerda y la acaricia.

La cerda fija su mirada en Trece.

La luz del ojo de la cerda se desvanece. La cerda está muerta.

TRECE (CONT'D)

¿Mamá?

Trece tiene el ceño fruncido y llora.

Trece le cierra los ojos a su madre.

Un lechón se acerca a Trece.

Trece toma al lechón y lo alza en el aire.

TRECE (CONT'D)

Hermano...

Sesenta pone su mano en el hombro de Trece.

SESENTA

No tenemos mucho tiempo, tenemos que salir de aquí antes de que regresen los humanos.

Trece nota que los cerdos inteligentes pueden entender los gruñidos de los cerdos no desarrollados y viceversa.

Los cerdos inteligentes les hablan y las cerdas los siguen.

Algunas cerdas no pueden caminar. Los cerdos más grandes las cargan en brazos al igual que a los lechones.

TRECE

Tienes razón Sesenta debemos continuar.

Trece se dirige a la puerta. El resto de los cerdos van detrás de él.

EXT. GRANJA DON PUERCO - NOCHE

Trece abre la puerta, ve una construcción y detrás de esta un bosque.

TRECE

Sesenta guíalos al bosque, nos veremos ahí. Ten...

Trece le entrega el recipiente con los hongos a Sesenta.

SESENTA

¡Está bien! Nos veremos en el bosque. Ten cuidado. Por ahí, todos diríjense al bosque.

Setenta se dirige al bosque con los demás cerdos.





Trece y dos cerdos más se acercan a la construcción más cercana.

INT. GRANJA DON PUERCO - MATADERO - NOCHE

El cerdo marcado con el número 10 está a la izquierda de Trece y el cerdo marcado con el número 1 está a la derecha de Trece. Ambos cerdos están pegados contra la pared. Trece abre ligeramente la puerta y ve Adolfo jalando de las orejas a un cerdo, dirigiéndolo a un túnel cuadrado y pequeño que está en la pared del cuarto.

ADOLFO

¡Maldito cerdo entra ahí!

Trece entra arrastrándose por el piso hasta llegar a una pequeña pared de metal. Alza la cabeza para ver.

Trece observa a Adolfo forcejear con el cerdo.

Trece toma un trinche de paja que está apoyado en la pared de metal.

ADOLFO (CONT'D)

¡Te voy a matar maldito cerdo!

TRECE

¡El único que va a morir aquí eres tú!

ADOLFO

Ahhhh!

Trece atraviesa a Adolfo con el trinche de paja y lo levanta en el aire.

Trece yace junto al cadáver de Adolfo. Sostiene el trinche de paja. Salta la pared de metal y se dirige a la puerta contigua.

Trece entra a un nuevo cuarto.

Dos humanos vestidos con overoles y máscaras están matando a varios cerdos.

Un hombre está electrocutando a un cerdo.

Otro hombre está atravesando la pata de un cerdo moribundo con un gancho de metal.

Otro está degollando a un cerdo colgado de un gancho y luego el cerdo es hervido agonizando en un contenedor metálico.

Hay una fila de cerdos colgados muertos.

Hay lechones muertos y otros agonizando en un pequeño contenedor a lado de Trece.

Trece se acerca a los humanos.

Se oyen gritos de agonía por todas partes.





EXT. BOSQUE DESCONOCIDO - NOCHE

Los cerdos están rodeados de árboles. Chillidos y murmullos de cerdos se escuchan.

SESENTA

Se han tardado demasiado.

¡Esperen ahí vienen!

Oyen chillidos de cerdos.

Trece y sus compañeros llegan junto a un gran número de cerdos.

SESENTA (CONT'D)

¿Trece por qué tardaron tanto?

Un cerdo marcado con el número 10 lleva un saco que gotea sangre.

Trece mira a Diez y asienta la cabeza.

Diez deja caer el saco y lo abre.

Un chillido entrecortado de todos los cerdos se oyó al unísono.

Sesenta se acerca al costal. Se arrodilla y toma el cadáver de un lechón.

SESENTA (CONT'D)

Así que esto es lo que les pasa a los que no sobreviven a los cortes...

¿Y ahora qué vamos a hacer?

Uno interrumpe.

UNO

¡Somos libres, debemos huir!

TRECE

¡No hay ningún lugar al que podamos huir, lo que nos queda es pelear!

Un pollito se acerca a Trece.

Trece se hinca y tiene el puño derecho cerrado.

Trece abre la palma de su mano. Un hongo rojo está en su palma.

El pollito se lo come

EXT. CARRETERA - NIGHT

Una carretera de dos carriles. Hay mucha neblina.

Una sombra se distingue en la carretera.





Trece lleva una tela alrededor de su cuerpo.

La carretera esta direccionada a una ciudad iluminada que se ve a lo lejos.

Trece camina por la carretera.

La neblina se disipa progresivamente.

Un enorme ejército de animales bípedos sigue a Trece.

FIN

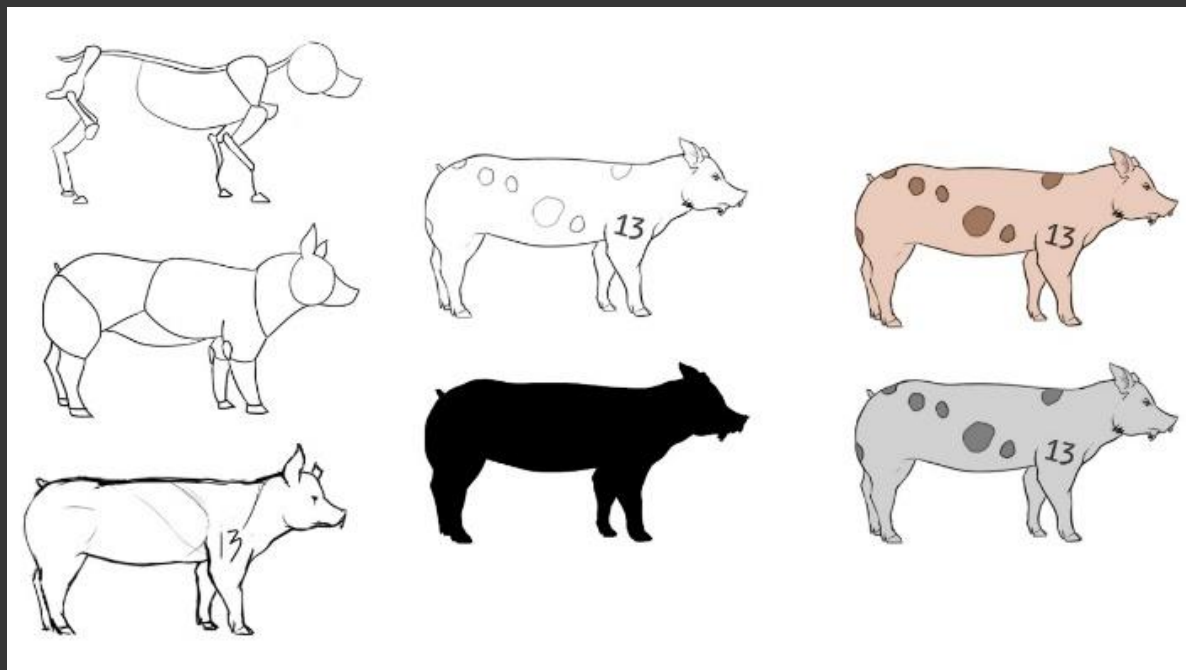




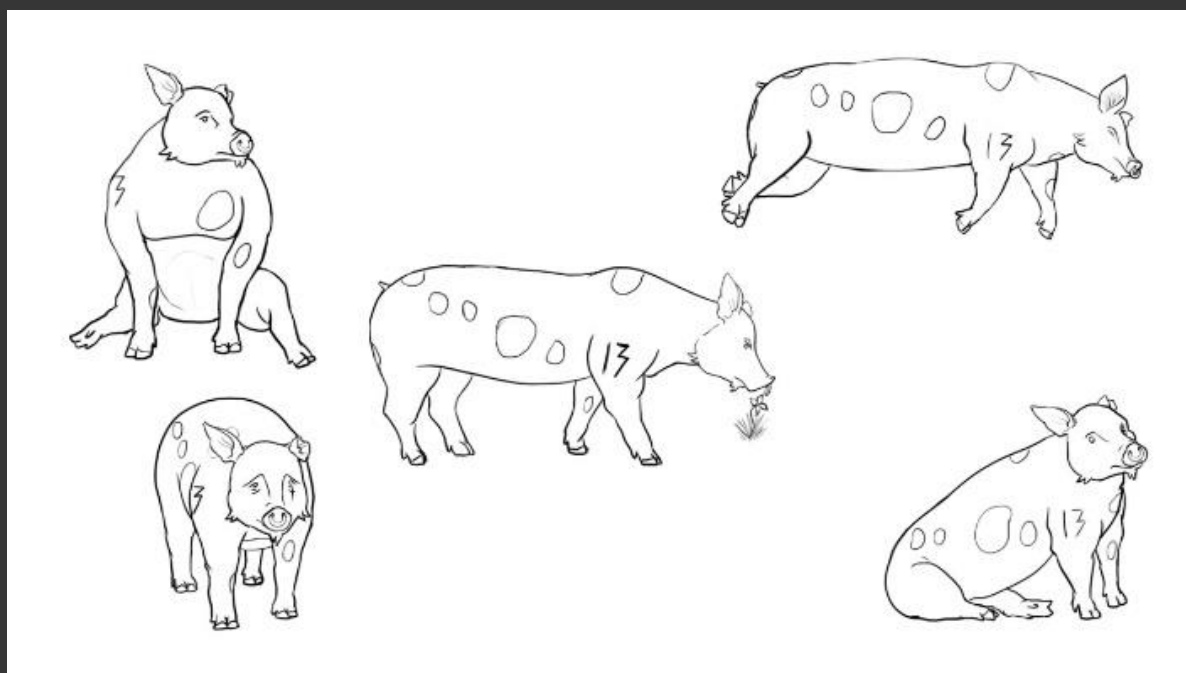
ANEXO B: CHARACTER PACKS

TRECE (CUADRÚPEDO)

CONSTRUCCIÓN

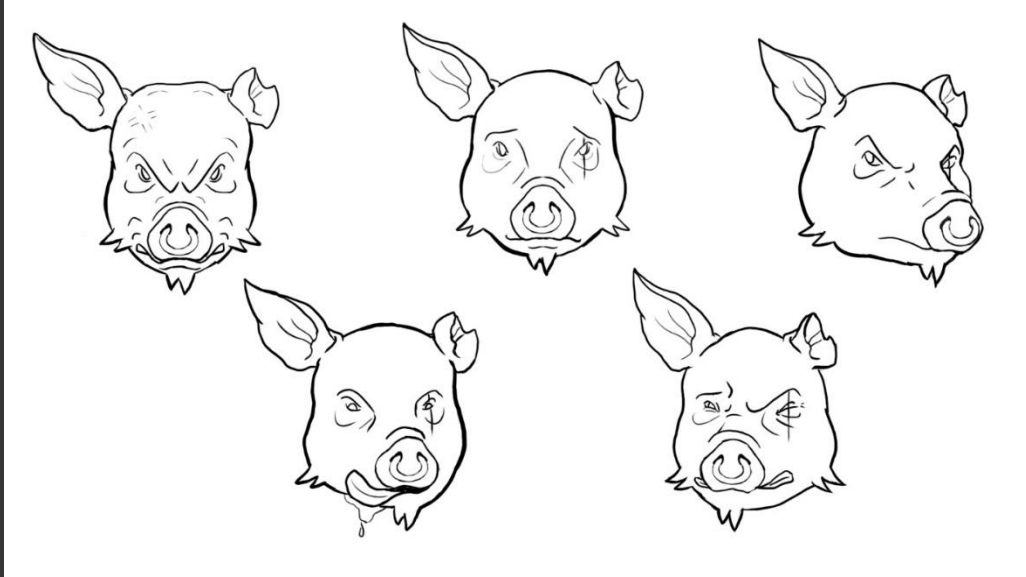


POSES

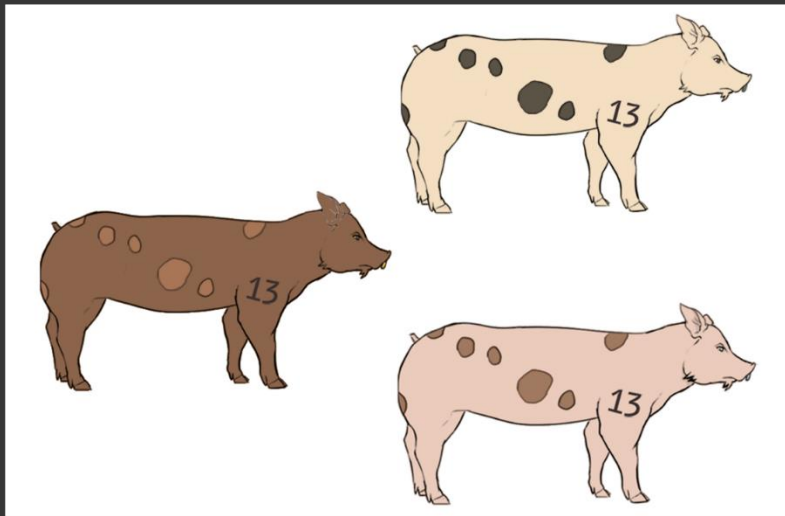




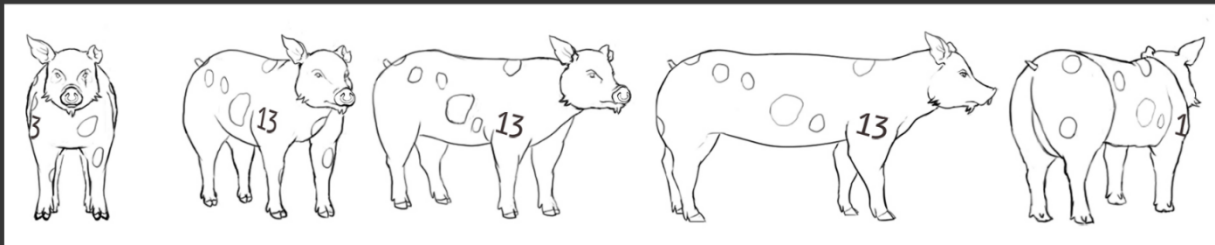
EXPRESIONES FACIALES



PALETAS DE COLOR



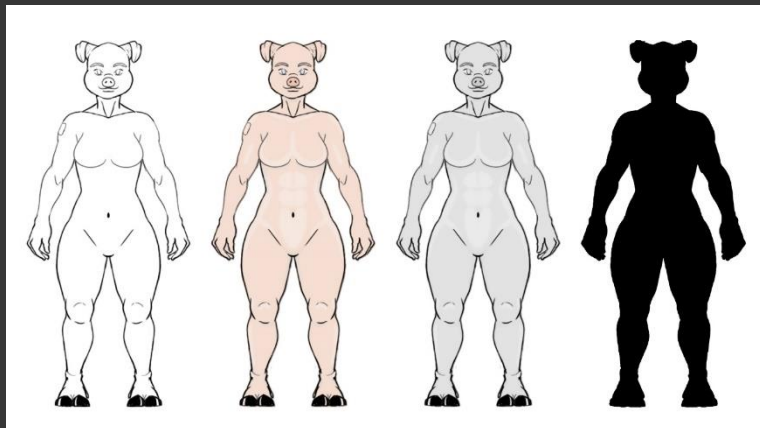
TURN AROUND





SESENTA

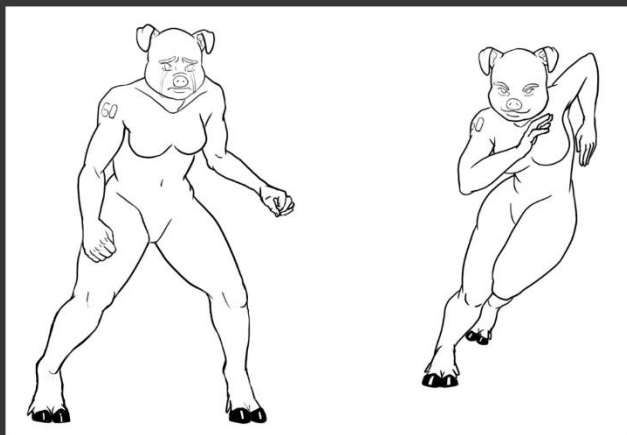
LÍNEA, COLOR, ESCALA DE GRISES Y SILUETA



FICHA TÉCNICA

Es una cerda de 4 meses que vive en la granja Don Puerco. 60 es una mezcla de la raza landrace por parte de su madre y large white por parte de su padre. Algunos de sus aspectos físicos destacan: ojos celestes, orejas caídas, musculatura, el número 60 marcado en su brazo derecho. Los aspectos emocionales de 60 son: sensibilidad, fortaleza, valentía, preocupación, empatía, creatividad e inteligencia. Su contextura delgada se debe a que se rehusó a comer por el estrés que sufría cuando aún era un cerdo común y corriente.

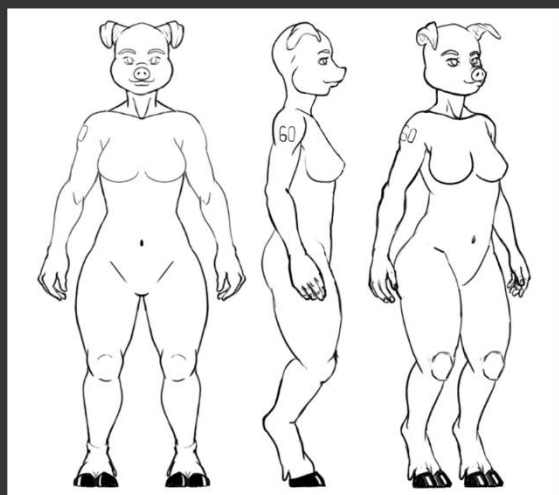
POSES



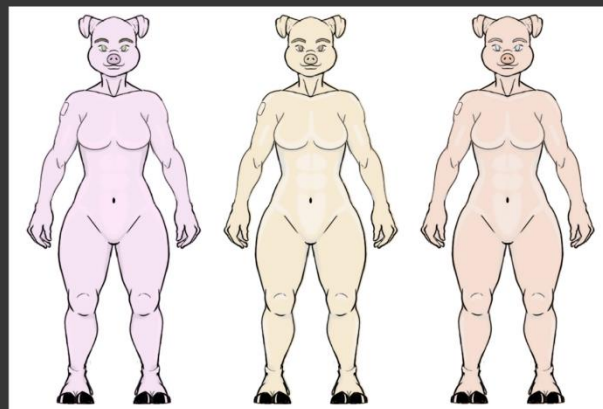
EXPRESIONES FACIALES



TURN AROUND



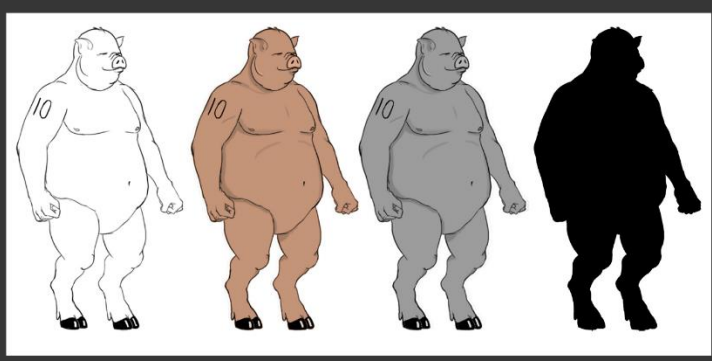
PALETAS DE COLOR





DIEZ

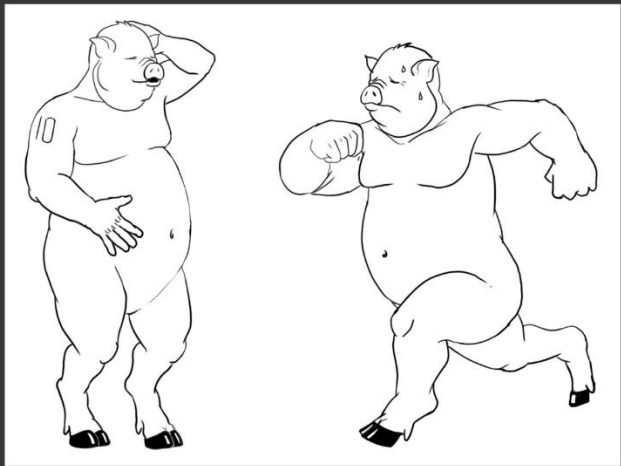
LÍNEA, COLOR, ESCALA DE GRISES Y SILUETA



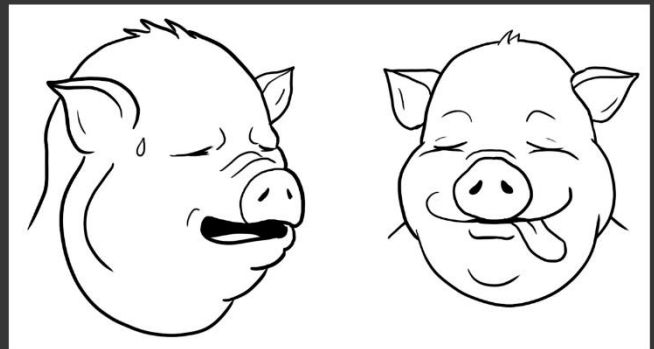
FICHA TÉCNICA

Es un cerdo de 4 meses que vive en la granja Don Puerco.
 Es una mezcla de la raza landrace y vietnamita. Sus aspectos físicos destacan: obesidad, nariz chata, arrugas en la cara, orejas pequeñas, poco pelo, papada grande y ojos pequeños.
 Además, lleva un número 10 marcado en el brazo derecho.
 Entre los aspectos emocionales de 10 destacan: su holgazanería, falta de higiene, somnolencia, inmadurez, torpeza y cobardía.

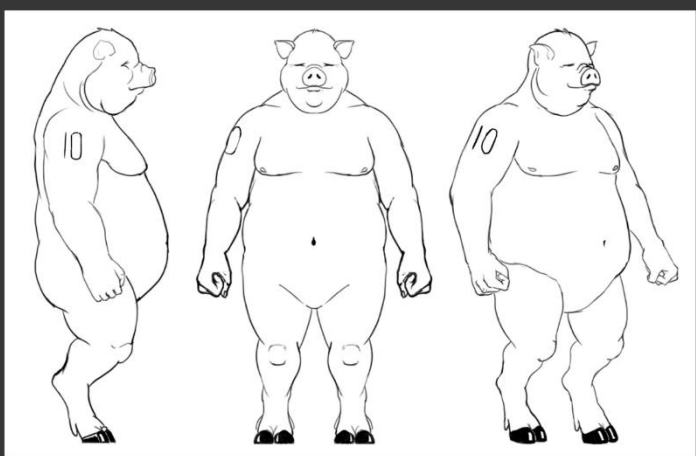
POSES



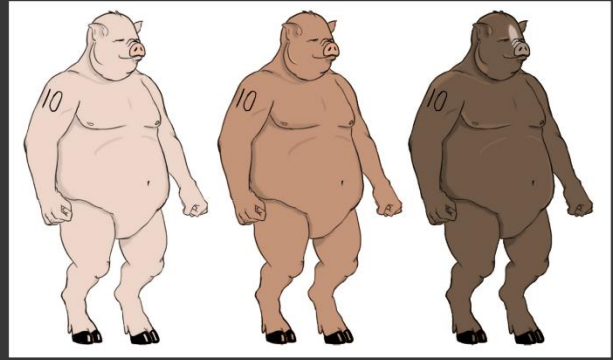
EXPRESIONES FACIALES



TURN AROUND



PALETAS DE COLOR





UNO

LÍNEA, COLOR, ESCALA DE GRISES Y SILUETA



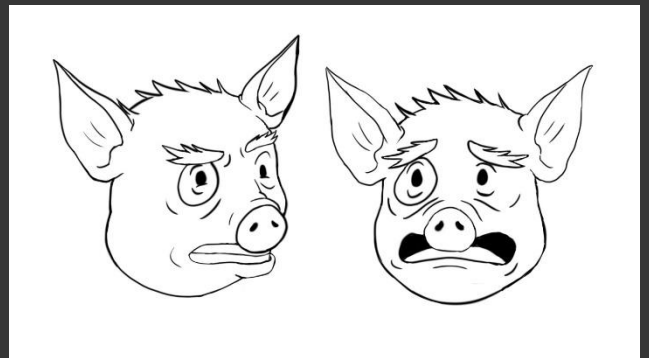
FICHA TÉCNICA

Uno es un cerdo de 15 años que accidentalmente no fue sacrificado. Se convirtió en la mascota de la granja Don Puerco. Se caracteriza por su alegría, amabilidad, paciencia y optimismo. Tiene una estatura y peso muy bajo en comparación a los demás cerdos. Además, tiene canas y una mancha en su ojo derecho. A Uno le gusta ser tomado en cuenta a pesar de su avanzada edad.

POSES



EXPRESIONES FACIALES

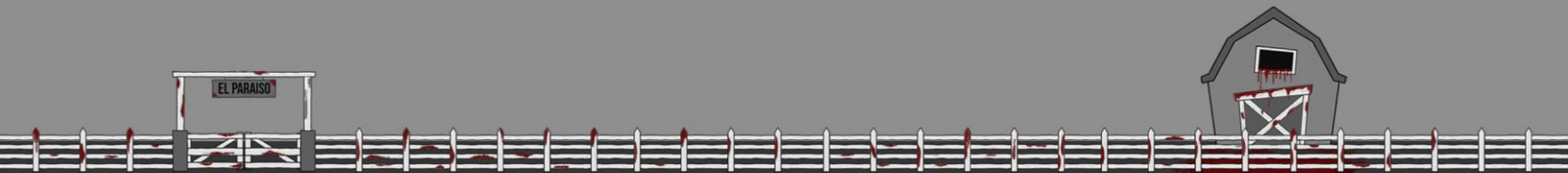


TURN AROUND



PALETAS DE COLOR





SIETE

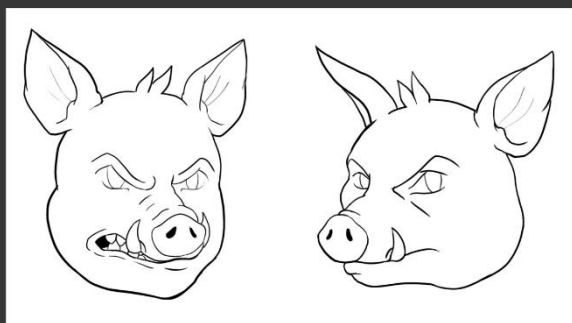
LÍNEA, COLOR, ESCALA DE GRISES Y SILUETA



FICHA TÉCNICA

Es un cerdo de 5 meses que vive en la Granja Don Puerco. 7 es una mezcla de la raza yorkshire y hampshire. Es el único de su clase entre el resto de los cerdos. Sus aspectos físicos destacan: un cuerpo musculoso, altura, pelaje y piel color rosa, ojos naranja y colmillos pequeños. Entre sus aspectos emocionales destaca: alegría, optimismo y entusiasmo. Algunos aspectos negativos de su personalidad son: su torpeza, se distrae fácilmente y no es precavido.

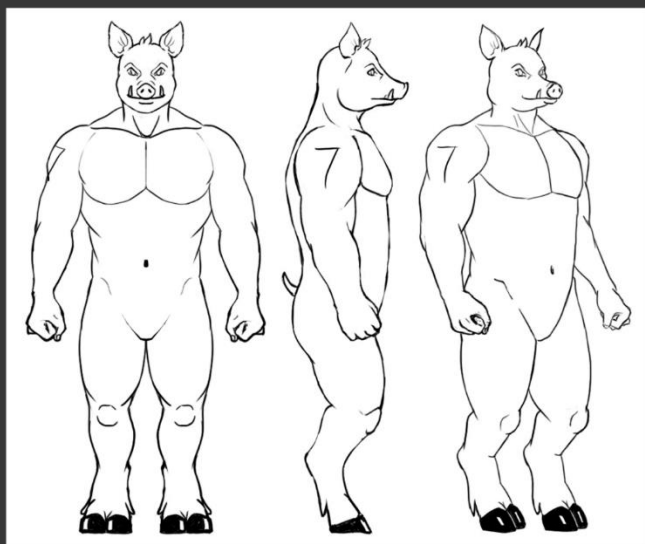
EXPRESIONES FACIALES



POSES



TURN AROUND



PALETAS DE COLOR





ADOLFO

LÍNEA, COLOR, ESCALA DE GRISES Y SILUETA



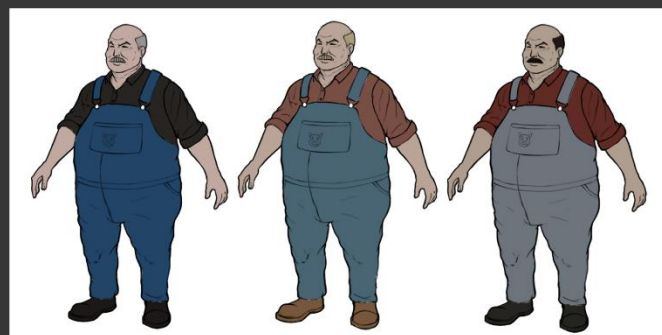
FICHA TÉCNICA

Adolfo es un hombre de 50 años que trabaja en la Granja Don Puerco. Los aspectos emocionales de este hombre destacan: puntualidad, responsabilidad, limpieza, perfeccionismo, agresividad, ira, insensibilidad, falta de empatía y egoísmo. Por lo general, está vestido con el overol de la compañía y botas de caucho para mantener el estándar de vestimenta de la empresa. Le queda pelo a los lados de su cabeza, el resto está calvo. Todo el tiempo trae ojeras y posee varias arrugas en su frente, párpados y boca.

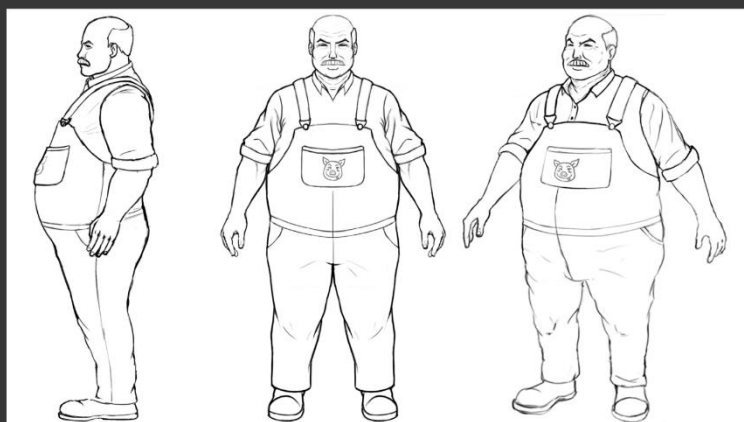
POSES



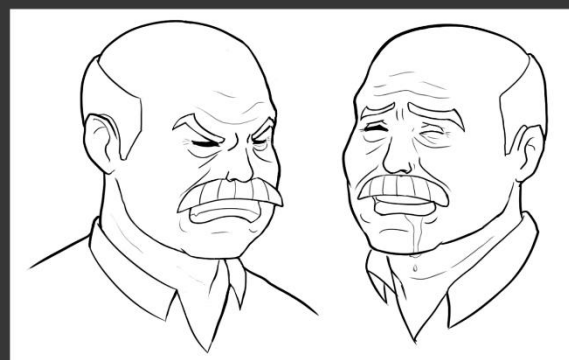
PALETAS DE COLOR



TURN AROUND



EXPRESIONES FACIALES

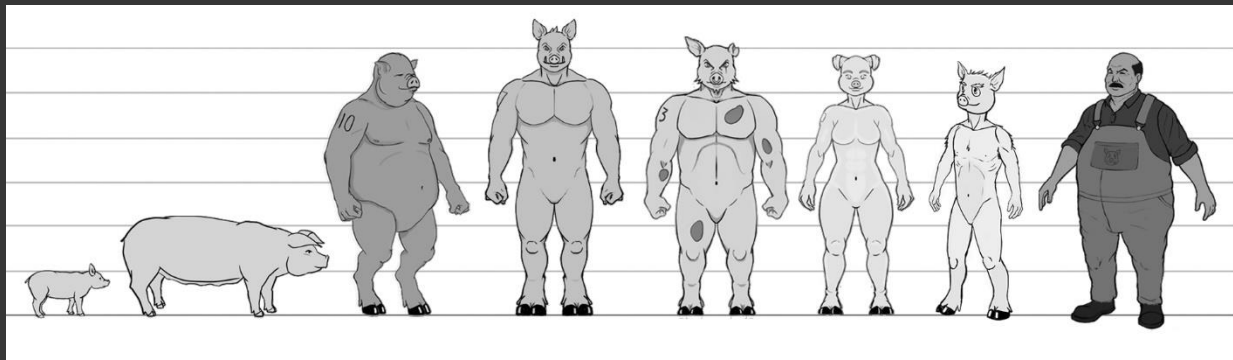




COMPARACIÓN DE TAMAÑOS



COMPARACIÓN DE ESCALA DE GRISES



COMPARACIÓN DE SILUETAS



ANEXO C: STORYBOARD



