

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Upshot

Producto Artístico

Andrés Fernando Borja Abad

Animación Digital

Trabajo de titulación de pregrado presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Animación Digital

Quito, 18 de mayo de 2018

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

Upshot

Andrés Fernando Borja Abad

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Gabriela Vayas R, M.D.A

Firma del profesor

Quito, 18 de mayo de 2018

© 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.

Firma del estudiante: _____

Nombre: Andrés Fernando Borja Abad

Código de estudiante: 00116304

C. I.: 1719140947

Lugar, Fecha Quito, 18 de mayo de 2018

DEDICATORIA

El presente trabajo e investigación para el cortometraje *UPSHOT* está dedicado a todos los niños alrededor del mundo que tienen que enfrentar un entorno de odio y beligerancia. Niños que crecen sin el calor de una familia, y sin la adecuada instrucción emocional y psicológica que puede trascender de manera catastrófica a futuro.

AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer grandemente a todos los que han ayudado a que el proyecto sea una realidad y a mantenerme firme en esta última etapa académica. Mami, Papi, Ñaña, Abis, tíos, dirigentes del proyecto, amigos y colaboradores.

RESUMEN

El presente trabajo revela una exploración del comportamiento psicosocial y emocional de los infantes en un entorno bélico; las repercusiones de los actos inhumanos en el futuro de cada niño que solo conoce a la guerra como su única realidad y la evolución del crudo camino que cada uno puede llegar a enfrentar. El cortometraje producido se fundamenta en que existe un círculo vicioso asociado a una de las raíces del terrorismo. Muchas veces surgen numerosas preguntas de cómo éste fenómeno puede llegar a tener tantos adeptos que atormentan al mundo de generación en generación. Una de las respuestas fundamentales al problema puede encontrarse en los infantes que viven esta realidad y que pueden llegar a actuar de maneras indiferentes e insensibles al madurar. Se examinará el proceso de preproducción, producción y postproducción del cortometraje *UPSHOT*.

Palabras clave: Guerra, 2D, animación, infancia, terrorismo, círculo vicioso, postproducción.

ABSTRACT

The following work reveals an exploration of the psychological and emotional behavior from children in a belligerent environment; the outcome of inhuman acts in the future of each boy or girl that knows war as their main reality and the evolution of the stark path that each one of them may face in the future. The produced shortfilm, is based on the existence of a vicious circle associated to one of the many roots of terrorism. Relentlessly there are many questions that arise about how this phenomenon can manage to have so many adepts that harass the world from generation to generation. One of the main answers to the problem can be found on the youngsters that experience this reality and could act in ways of indifferent and insensitive behavior when they mature. The pre-production, production and post-production processes of the shortfilm *UPSHOT* will be examined.

Key words: War, 2D, animation, childhood, terrorism, vicious circle, post-production.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	6
Abstract	7
Introducción.....	11
Ficha Técnica	12
Pre Producción	13
Idea Inicial.....	13
Proceso de Investigación.....	13
Referencias conceptuales y técnicas.....	18
Target.....	20
Medios de exposición.....	21
Guión.....	23
Descripción de personaje (Birou).....	25
Origen del nombre Birou.....	26
Construcción (Birou).....	27
Turn around (Birou).....	28
Poses y expresiones (Birou).....	29
Descripción de personaje (Brahimi).....	30
Turn around (Brahimi).....	31
Descripción de personaje (Aske).....	32
Turn around (Aske).....	33
Descripción de personaje (Ado).....	34
Turn around (Ado).....	35
Birou herido.....	36
Descripción de personaje (Birou adulto).....	37
Turn around (Birou adulto).....	38
Siluetas.....	39
Blanco y Negro.....	40
Color.....	41
Concept Art.....	42
Storyboard.....	43
Animatic.....	47
Cronograma.....	48
Producción	49
Proceso de Producción: Pencil test.....	49
Proceso de Producción: Clean up.....	54
Proceso de Producción: Color y sombreado.....	55
Post Producción	59
Proceso de Postproducción.....	59
Equipo colaborador.....	61
Conclusiones	62
Referencias bibliográficas.....	63

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Niños sirios en medio de un conflicto bélico	14
Figura 2: Unided Nation’s Children Fund (UNICEF) poster	15
Figura 3 Syrian genocide, shocked children	17
Figura 4: “Invisible to you”, Roger story por Andrew Chesworth	18
Figura 5: “Grounded” por Lucas Durkheim.....	18
Figura 6: Luigi Lucarelli character design	19
Figura 7: “Invisible to you”, Trudeau story por Andrew Chesworth	19
Figura 8: Logo del festival “Kalmthout”	21
Figura 9: Logo del festival “Holly Shorts”.....	21
Figura 10: Logo del festival “ANNY”	22
Figura 11: Logo del festival “Chilemonos”	22
Figura 12: Página 1 del guión Upshot	23
Figura 13: Página 2 del guión Upshot	24
Figura 14: Birou, personaje principal	25
Figura 15: Construcción del personaje principal, Birou	27
Figura 16: Turn around de personaje principal, Birou.....	28
Figura 17: Poses y expresiones de personaje principal, Birou	29
Figura 18: Turn around de personaje secundario, Brahimí	31
Figura 19: Turn around de personaje secundario, Aske	33
Figura 20: Turn around de personaje secundario, Ado	35
Figura 21: Estudio de personaje principal, Birou herido.....	36
Figura 22: Turn around de personaje principal, Birou adulto.....	38
Figura 23: Silueta de personajes	39
Figura 24: Personajes en blanco y negro	40
Figura 25: Personajes en paleta de color	61
Figura 26: Concept art 1: sala comunal, hogar de Birou	62
Figura 27: Concept art 2: hogar de Birou destruido	62
Figura 28: Página 1, Storyboard de Upshot.....	63
Figura 29: Página 2, Storyboard de Upshot.....	64
Figura 30: Página 3, Storyboard de Upshot.....	65
Figura 31: Página 4, Storyboard de Upshot.....	66

Figura 32: Animatic de Upshot	67
Figura 33: Cronograma de producción y postproducción	68
Figura 34: Primer encuadre de storyboard	69
Figura 35: Primer frame de pencil test	69
Figura 36: Primer plano de pencil test	50
Figura 37: Acercamiento de cámara, primera escena de pencil test	50
Figura 38: Primera escena con personaje y avance de fondo 1.....	51
Figura 39: Frame de primera escena de pencil test	51
Figura 40: Pencil test, emociones de Birou	52
Figura 41: Avance de fondos: 1, 2 y 3.....	52
Figura 42: Fondo final de flashbacks	53
Figura 43: Fondo 2	53
Figura 44: Proceso de clean up	54
Figura 45: Escena 1, Birou pintado	54
Figura 46: Birou con paleta original	55
Figura 47: Birou con paleta clonada	55
Figura 48: Lágrima de Birou	56
Figura 49: Capas de elementos de Birou.....	56
Figura 50: Sangre de Birou	56
Figura 51: Penúltima escena, Birou sosteniendo su arma	57
Figura 52: Node view	57
Figura 53: Escena final, Birou sosteniendo su arma.....	58
Figura 54: Normal map de primera y última escena	58
Figura 55: After effects CC: 3D view de primera escena	59
Figura 56: After effects CC: Top view y Active camera de flashbacks.....	59
Figura 57: After effects CC: Trapcode particular	60
Figura 58: After effects CC: Layers de primera escena	60
Figura 59: After effects CC: Efectos para adjustment layer	60
Figura 60: Intro y Outro de Upshot	61
Figura 61: Logotipo de DP8, boom library, East West, Era Medieval Legends	61

INTRODUCCIÓN

El terrorismo es un fenómeno que ha existido por años. Lamentablemente, nuestra sociedad se ha visto envuelta en un sinnúmero de crímenes y actos inhumanos que han atentado en contra de la seguridad social y los derechos humanos. ¿Dónde encontrar el punto de inflexión al cese de tantas atrocidades? Una de las respuestas al problema está presente en tratar esta dificultad desde una de sus raíces: la niñez. Muchas veces los que pagan el precio mayor son los niños que viven sumergidos en un contexto de violencia, muerte y odio. Su inocencia, su madurez emocional, psicológica y física se ven comprometidas, siendo ellos mismos las posibles futuras cabezas de la hostilidad y el terror. Éste producto se realizó con la intención de generar conciencia y mayor entendimiento acerca del entorno cruento que viven muchos infantes alrededor del mundo, dando paso a diversas posibilidades y decisiones que pueden llegar a tomar a futuro, siendo una de ellas, el terrorismo. De esta manera, el cortometraje animado titulado *Upshot* trata de un niño kurdo el cual se levanta de los escombros de su casa destruida por una explosión y se da cuenta que cada miembro de su familia ha muerto. El muchacho recuerda lo sucedido y visualiza a una granada entrar por su hogar mientras juega con su hermana. El golpe emocional que sufre lo lleva a guardar un gran resentimiento en su interior que pronto afectará su conducta y terminará convirtiéndose en terrorista.

FICHA TÉCNICA

Tipo de producto: Cortometraje animado

Nombre de producto: Upshot

Dirección de Animación: Andrés Borja Abad

Música y sonido: Eric Benaim

Storyline: A un niño abatido emocional y físicamente en una zona de guerra, le es arrebatada su familia, cede a su resentimiento e impulsos y se convierte en terrorista al crecer.

Técnica: Animación 2D

Duración: 3:42 minutos

Formato: Quicktime

Fecha de Producción: Agosto 2017-Mayo 2018

Dirección de Proyecto de Titulación: Gabriela Vayas R.

PREPRODUCCIÓN

IDEA INICIAL: Por medio de un cortometraje animado, explorar una de las menos reflexionadas raíces del terrorismo. Los niños que han sufrido emocional, física y psicológicamente en un contexto de violencia y guerra pueden desencadenar un infausto futuro y comportamientos al crecer.

PROCESO DE INVESTIGACIÓN

“El terrorismo es un fenómeno que ha marcado el comienzo del siglo XXI” (Vázquez de Prada, 2008). El siguiente argumento es fundamental al momento de explorar y hablar de un tema de violencia, resentimiento, miedo y vulnerabilidad que la sociedad de hoy en día se ha visto forzada a vivir. Con una importante tensión entre partidarios de diversas ideologías políticas, religiosas, sociales etc., el mundo se ha visto impuesto a seguir un estilo de vida completamente limitado por la inseguridad, y con ello los mismos derechos humanitarios y de libertad, los cuales deberían ser prioritariamente tomados en cuenta antes que cualquier credo o convicción. El terrorismo y los terroristas tienen una mentalidad que no poseen otros criminales comunes y corrientes. Ellos pretenden no solo matar, causar lesiones o daños, sus intenciones van más allá de todo esto. La mente de un terrorista se centra fundamentalmente en romper la convivencia y orden social (Vázquez de Prada, 319).

No existe ninguna patología subyacente a la generalidad de los terroristas y sus comportamientos, tampoco existen pruebas suficientes que permitan elaborar un perfil genérico de personalidad (Merlós, 2008); sin embargo, no hay duda que las mentes más vulnerables a adquirir y emular actos de terror son las mentes de menores de edad que están sumergidos en una realidad de violencia ya que todavía están en una etapa de desarrollo emocional y de conciencia social. El solo hecho de tener en cuenta la cantidad de secuelas que la vivencia directa o indirecta de un atentado terrorista puede dejar en los menores es algo preocupante, sin embargo el hecho que destaca por sobre el resto es indudablemente los comportamientos de agresividad y mordacidad que muchos de estos niños presentan a futuro (Giróna, 2002). Con las diversas atrocidades y actos de terrorismo que ha vivido el mundo en estos últimos años, el deseo de mostrar cómo un acto de malicia puede, hasta cierto punto afectar y repercutir en el comportamiento de una persona, se tornó en una de las premisas importantes de exploración para la siguiente investigación.



Figura 1. Niños sirios en medio de un conflicto bélico.

Primero que nada, hay que entender que el comportamiento de un menor de edad en cualquier situación de guerra o violencia puede variar según su edad y madurez; sin embargo, en su mayoría, los niños que viven en un ambiente de barbaries y brutalidad, se presentan con distintos tipos de desórdenes postraumáticos que pueden afectar su vivir diario y que lo expresan tanto a nivel psicológico, emocional, físico y conductual. Como lo explica la psicóloga Fátima al Khatib, de los refugiados en

Beirut, Líbano, existen distintos tipos de conflictos internos con los que muchas de las víctimas del terrorismo lidian después de un evento traumático. Entre las secuelas más significativas están el "estrés, depresión y hasta intentos de suicidio (...). Trastornos psicológicos que se presentan entre el 70 y el 75 por ciento de los niños sirios que han sufrido una guerra" (Europapress, 2017).



Figura 2. United Nation's Children Fund (UNICEF) poster

Más allá de los trastornos emocionales y psicológicos, también es preocupante saber que la conducta y el comportamiento de muchos menores que han presenciado en carne y hueso un conflicto bélico de magnitud, muchas veces se

altera notablemente y da un giro completo tanto a su capacidad de relacionarse con otros como su entendimiento sobre lo que es normal y que no. Según Miguel de Zubiría, psicólogo y director del Instituto Alberto Merani, el peligro de normalizar una situación de naturaleza negativa como es la guerra, "es algo confuso ya que convierte a los menores en seres desarraigados e individualistas" (semana 35) con lo cual su capacidad de sentir empatía hacia el resto es intrincada. Asimismo, como comenta la psicóloga Al Khatib, "los niños que han sufrido un tremendo impacto emocional en sus vidas, tienen un sentimiento muy fuerte dentro de ellos y no son capaces de expresarlo. Por eso lo manifiestan a través de golpes o de conductas como la hiperactividad o la impulsividad" (Europapress, 2017). Por otro lado, las secuelas que muchos niños desarrollan después de haber vivido alguna situación traumática en la guerra, pueden empeorar. Según el catedrático y psiquiatra Francisco Alonso-Fernández, el actuar de manera inhumana y sanguinaria frente de un menor de edad podría generar diversos comportamientos cáusticos a futuro, como accionar violentamente, actuar con venganza y repetir actos inhumanos en la edad adulta (Girona, 2002).

No hay duda que vivir y sufrir en un entorno de beligerancia altera el orden social y emocional de las personas. Más aún si células terroristas están involucradas en cualquier situación de tensión bélica por poseer muchas veces un fin meramente catstrófico o para generar terror.

Al alterarse el orden social, el nivel de afectación del conflicto puede llegar a ser de mayor o menor medida dependiendo de cada experiencia vivida por los afectados. Los actos de violencia y en general los actos de guerra, generan tensión y estrés, no obstante, es incuestionable el hecho de que los más afectados siempre resultan ser los niños y los menores de edad porque todavía están en una etapa de desarrollo emocional, espiritual, físico y psicológico. Es así que es lamentable el hecho de que hoy en día muchos niños, particularmente aquellos que han vivido o están viviendo una guerra, no tengan el derecho de nacer en un lugar seguro por estar rodeados de delitos y actos insensibles, especialmente en Oriente Medio. De una u otra forma están forzados a vivir una realidad sumida en el terrorismo con lo cual su vida puede tornarse una pesadilla a futuro.



Figura 3. Syrian genocide, shocked children.

REFERENCIAS CONCEPTUALES Y TÉCNICAS



Figura 4. "Invisible to you", Roger story por Andrew Chesworth

El cortometraje de Invisible to You elaborado por Chesworth se encuentra en tonalidades azuladas, juega con los sentimientos, la emoción y el tono que le quiere dar a esta animación. Algo sombrío y nostálgico, por lo que este cortometraje ayudó para el concepto del proyecto.



Figura 5. "GROUNDED" por Lucas Durkheim

Por otro lado, Lucas Dukheim, en su cortometraje Grounded, posee la mayoría de características con las que llegó la mayor cantidad de inspiración para elaborar este proyecto. Desde el diseño de personajes (muy similar a Luigi Lucarelli) hasta su diseño conceptual y manejo de color (que van muy de la mano con las figuras estilizadas de Chesworth).

REFERENCIAS CONCEPTUALES Y TÉCNICAS

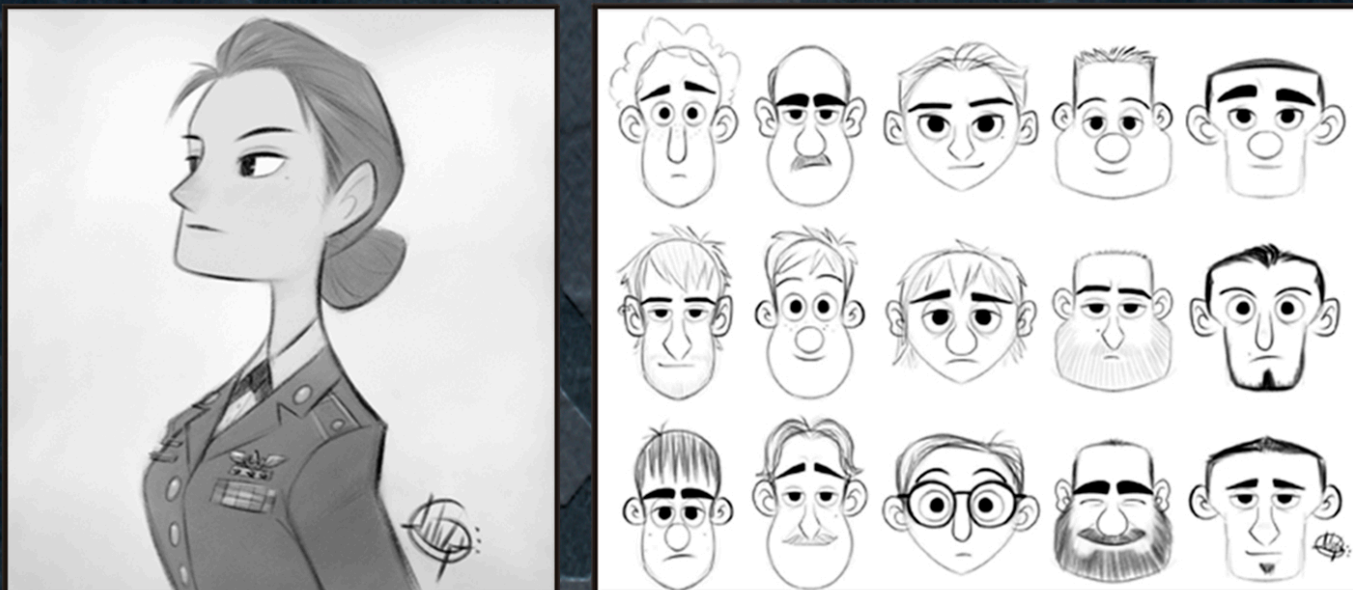


Figura 6. Luigi Lucarelli character design.



Figura 7. "Invisible to you", Trudee story por Andrew Chesworth.

Arte referencial para la técnica y el estilo. El arte de Luigi Lucarelli ha servido de inspiración para las referencias técnicas y para el diseño de personajes, mientras que para el arte conceptual y la paleta de color, los cortometrajes de Andrew Chesworth de "Invisible to You" han sido un punto fundamental para la elaboración del producto final.

TARGET

El cortometraje estará destinado a un público adulto que oscila entre los 20 a 30 años . Se pretende hacer conciencia sobre la dura realidad que viven los niños involucrados en un conflicto bélico de magnitud, las secuelas de los actos de terror y el alcance que estos pueden llegar a tener sobre su futuro y formación.

MEDIOS DE EXPOSICIÓN

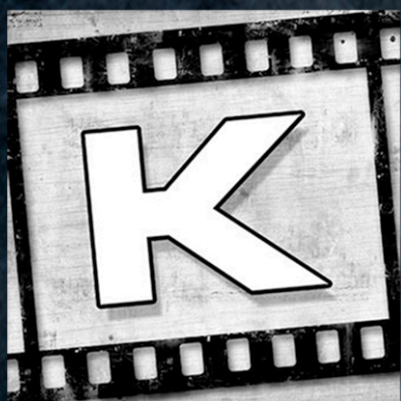


Figura 8. Logo del festival Kalmthout

El Festival Internacional de cortometrajes de Kalmthout, Bélgica, es un festival encargado de proyectar tanto cortos animados como documentales y cortometrajes en live action. El festival se lleva a cabo todos los meses de Octubre de cada año con deadlines de entrega dispuestos en el resto de meses. Cada mes tiene su propia fecha de entrega con lo cual el registro de Mayo es hasta el 2 de junio. (Fecha: hasta 9 de OCT de 2018).

CATEGORÍA: ABIERTA



Figura 9. Logo del festival Holly Shorts

El Festival Holy Shorts se desarrolla en Estados Unidos California, y se dedica a proyectar los mejores cortos a nivel mundial en plataformas de espacio abierto al público, eventos y otra variedad de paneles y foros. Las fechas de entrega se desarrollan desde Septiembre 2017 hasta el 1 de Junio de 2018.

CATEGORÍA: ESTUDIANTE UNIVERSITARIO.



Figura 10. Logo del festival ANNY

El festival ANNY se desarrolla en New York, Estados Unidos. Es un festival abierto al público y generado en cada mes del año. Las animaciones seleccionadas, pasan por un jurado para ganarse un puesto en el evento anual de ANNY llamado Best of Fest, el cual es montado en el mes de Septiembre de cada año. Las fechas de entrega se van revelando cada mes.

CATEGORÍA: ABIERTA.



Figura 11. Logo del festival Chilemonos

Chilemonos es el Festival de animación más grande de Chile y el cual ha proyectado tanto trabajos profesionales como académicos de todas partes del mundo. Es un festival relativamente nuevo pero el cual ha logrado crecer durante estos 6 años de actividad. Las fechas en las que el festival se realizarán son del 9 al 14 de Mayo.

CATEGORÍA: ESTUDIANTE UNIVERSITARIO.

GUIÓN

EXT.CASA DESTRUIDA DE BIROU, ZONA DE GUERRA.TARDE

DE PLANO ENTERO:

BIROU se despierta asustado entre los escombros de su hogar destruido. Mira desorientado lado a lado y se espanta al fijar su mirada al frente.

PLANO DETALLE:

Alcanza a ver la mano de su hermana fallecida saliendo de una pila de escombros. A su lado está situado su peluche de felpa rosado, destrozado.

PLANO MEDIO:

El niño se altera y rompe en llanto. Cierra sus ojos.

FLASHBACK: INT. CASA DE BIROU, SALA COMUNAL.DIA

PLANO GENERAL:

BIROU se encuentra jugando con una pistola de juguete color verde junto a la entrada a la sala comunal.

PLANO SUBJETIVO (over the shoulder):

Simula que dispara a su HERMANA que juega con un peluche de felpa al otro extremo de la habitación.

BIROU ve a su sus dos padres también situados al otro extremo de la habitación en la penumbra, dormidos ecima de unos cojines de la sala común.

DE PRIMER PLANO A PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO:

Repentinamente por la ventana de su hogar ingresa una granada a velocidad.

GUIÓN

PLANO AMERICANO:

BIROU se da cuenta y ve que la granada reposa a lado de su hermana. Sale velozmente a refugiarse tras el muro de la entrada de la sala comunal. Hay un destello de luz.

EXT.CASA DESTRUIDA DE BIROU, ZONA DE GUERRA.TARDE

PLANO MEDIO:

BIROU está cabizbajo. Se reincorpora y se Limpia el rostro. Ve su mano asustado.

PLANO DETALLE:

Su mano izquierda está manchada de sangre del rostro. Sus ojos completamente abiertos, están fijos en la gota que chorrea.

PLANO MEDIO:

Pasa la mirada por los escombros y alcanza a ver su pistola de juguete a su lado. La toma. La pistola se transforma en un arma de verdad.

INT. ESPACIO NEGRO. NOCHE

PRIMER PLANO:

La mirada de BIROU se transforma y ahora su rostro es el de un hombre adulto.

PLANO MEDIO:

Carga su arma y agarra su pasamontañas arriba de su cabeza, lo baja. Su rostro se cubre completamente dejando ver sus ojos.

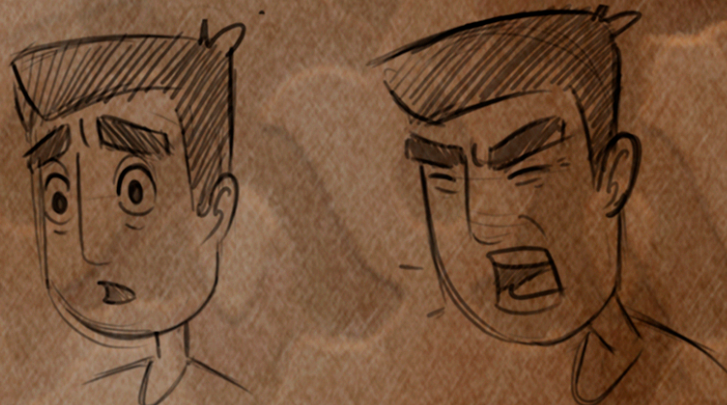
FIN

DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE (BIROU)

Birou es un muchacho de 12 años de etnia kurda. Es de compleción delgada y es alto. Es un tanto impulsivo, distraído, inseguro y le gusta entretenerse en el juego. Disfruta estar con su familia y con su hermana pequeña que es con quien juega casi todo el tiempo. Se ve devastado cuando una granada mata a toda su familia quedándose solo. Su inseguridad en este punto se transforma y da un giro completo. Empieza a sentir odio e ira hacia la situación que está viviendo pero también a los que provocaron la muerte de su familia. Un sentimiento profundo de rencor empieza a nacer en él. Debido a que es un niño el cual todavía está desarrollando tanto su madurez emocional como su conciencia social, dejará que sus impulsos lo lleven a convertirse en terrorista al crecer.



Figura 14. Birou, personaje principal.



ORIGEN DEL NOMBRE BIROU

El nombre Birou, se origina de la abreviación al nombre Birousk, el cual guarda su origen etimológico en las raíces del Urdu y los persas. Este nombre kurdo tiene gran impacto y peso en la personalidad de quien lo posee ya que acarrea una connotación bastante impávida e impulsiva. Birousk significa rayo de luz o relámpago con lo cual, llega a hacer una conexión profunda con el personaje principal quien así como un relámpago evoluciona de una inestable inocencia a un completo caos.

CONSTRUCCIÓN

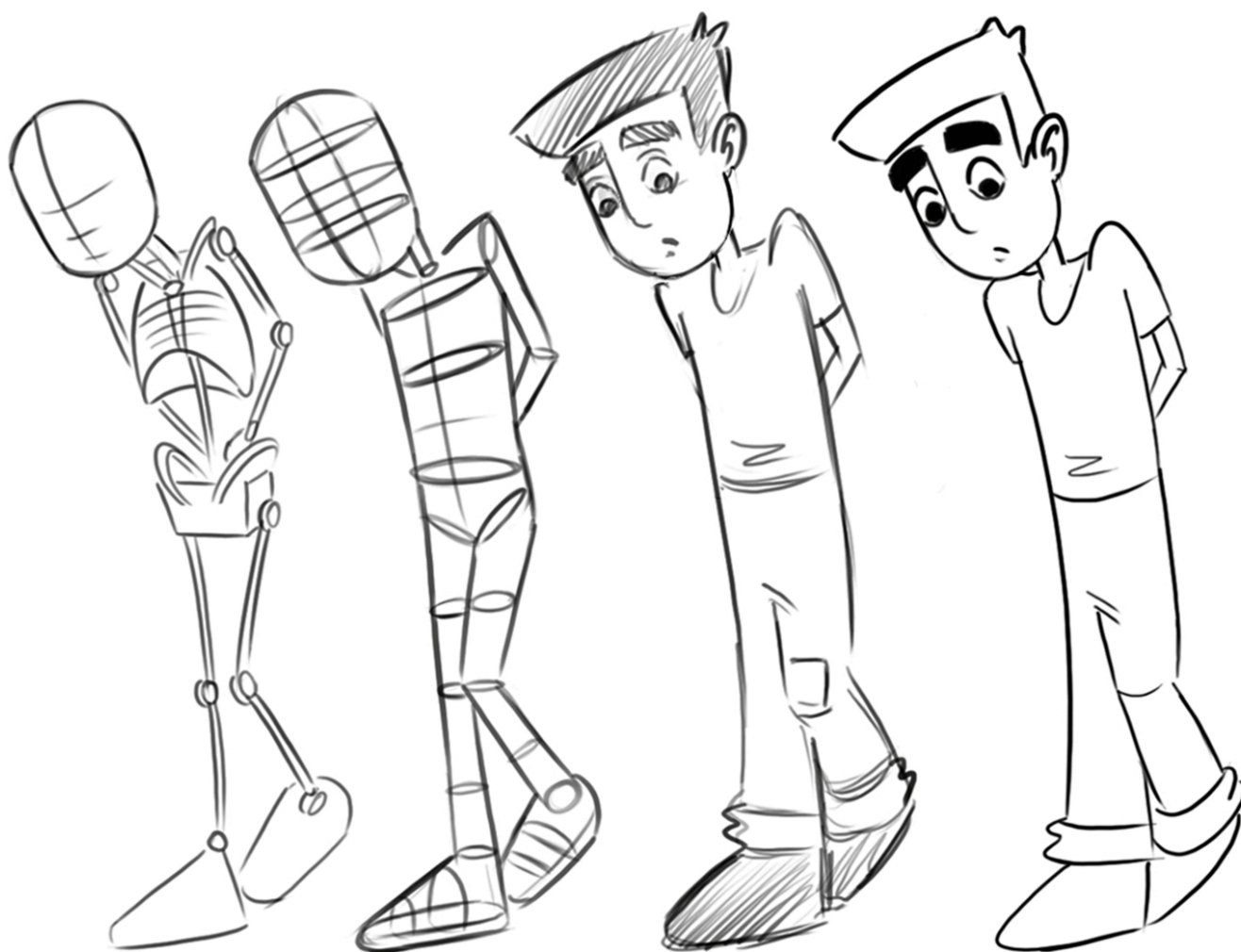


Figura 15. Construcción del personaje principal Birou.

- **EDAD: 12 AÑOS**

- **CARÁCTER: IMPULSIVO**

- **GÉNERO: MASCULINO**

- **PERSONALIDAD:
INTROVERTIDO**

- **ALTURA: 1,65 cm**

TURN AROUND

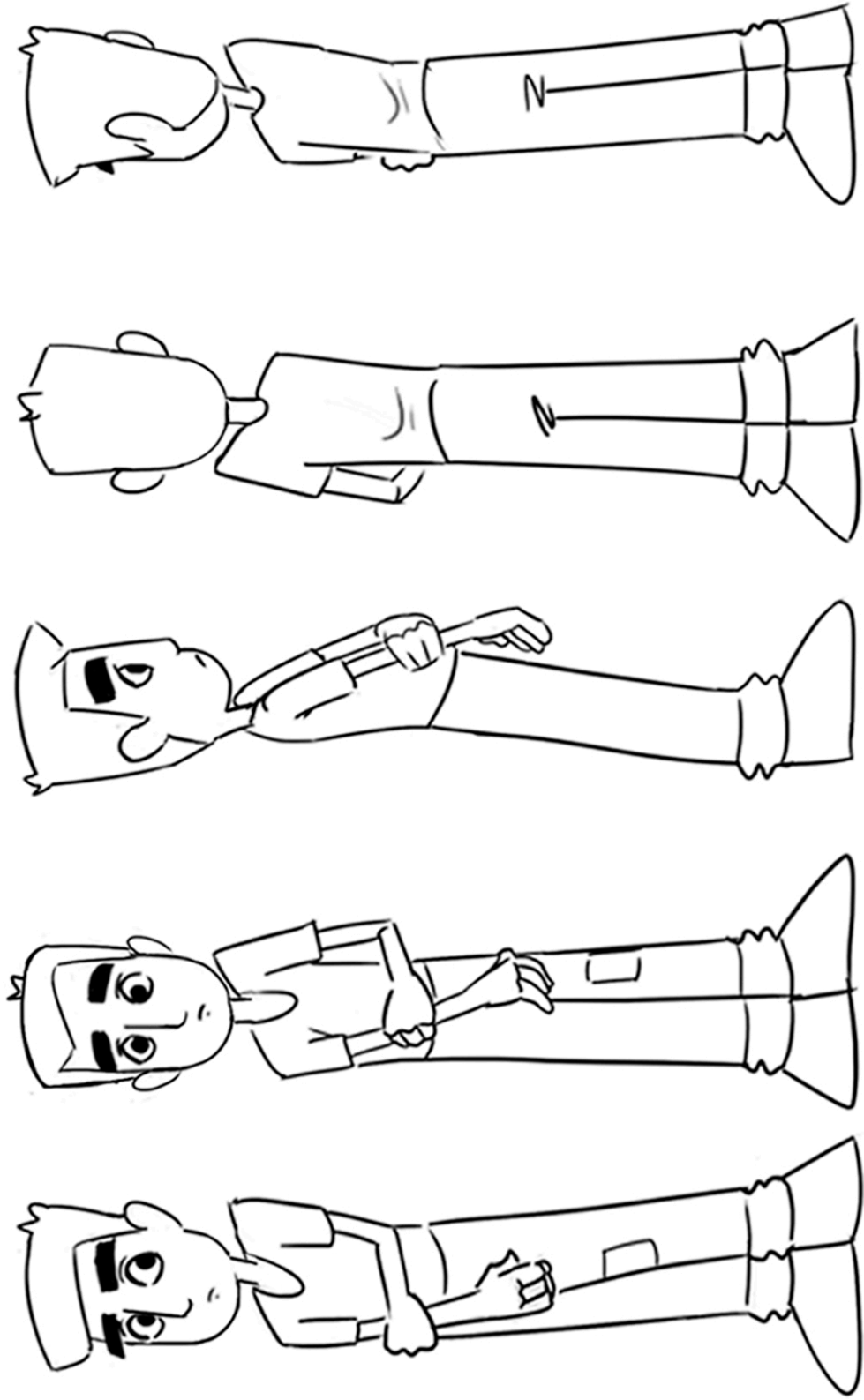


Figura 16. Turn around de personaje principal, Birou.

POSES Y EXPRESIONES

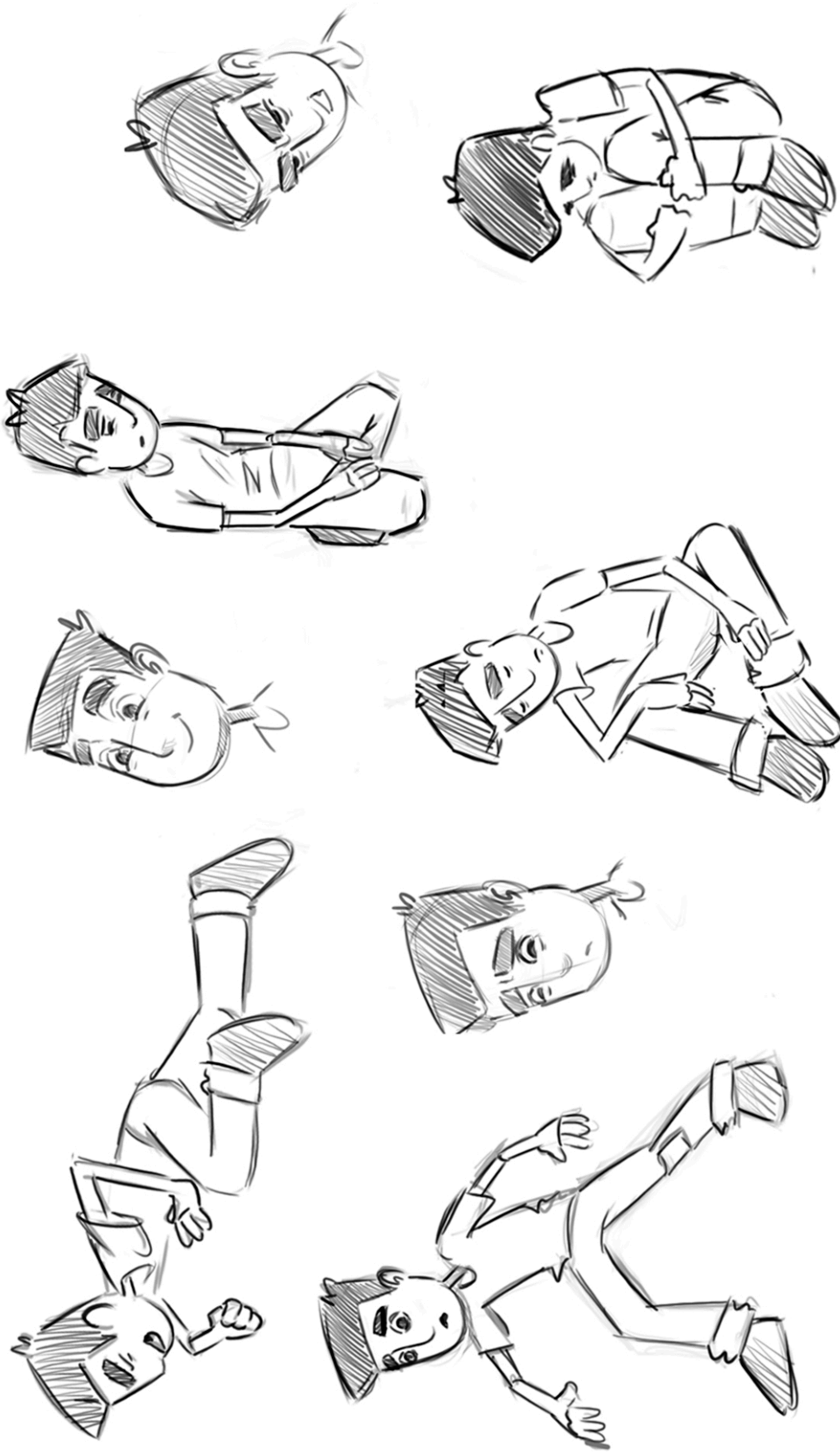


Figura 17. Poses y expresiones de personaje principal, Birou.

DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE (BRAHIMI)



Brahimi es una niña de 6 años y hermana de Birou. Es muy alegre, activa y jovial.

Así como Birou, es de etnia kurda y siempre juega con su peluche rosa de felpa.

Su comportamiento es casi el inverso al de su hermano ya que ella es más extrovertida.

Muere junto a sus padres en una explosión producida por una granada que entra por una ventana de la sala comunal.



TURN AROUND

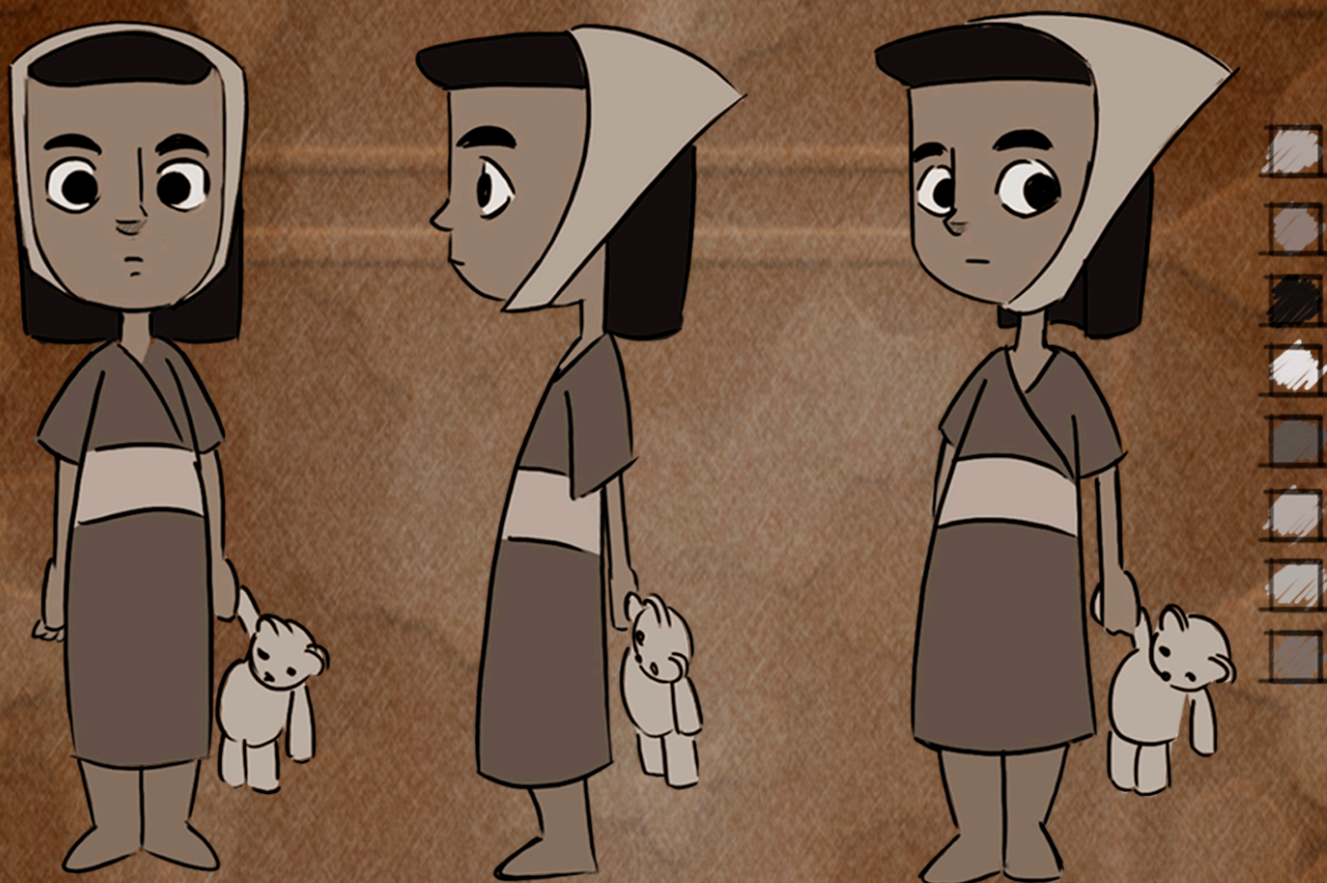


Figura 18. Turn around de personaje secundario, Brahimi.

- EDAD: 6 AÑOS

- CARÁCTER: PASIVO

- GÉNERO: FEMENINO

- PERSONALIDAD:
EXTROVERTIDA

- ALTURA: 1.12 cm

DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE (ASKE)

Aske, madre de Birou, es una mujer firme y fuerte, pero muy afable y de un enorme corazón. Se preocupa por igual de sus hijos y de su esposo y siempre se la va a ver con una sonrisa dibujada en el rostro. A diferencia de su esposo no es tan permisiva con sus hijos ya que los sobreprotege mucho.



TURN AROUND

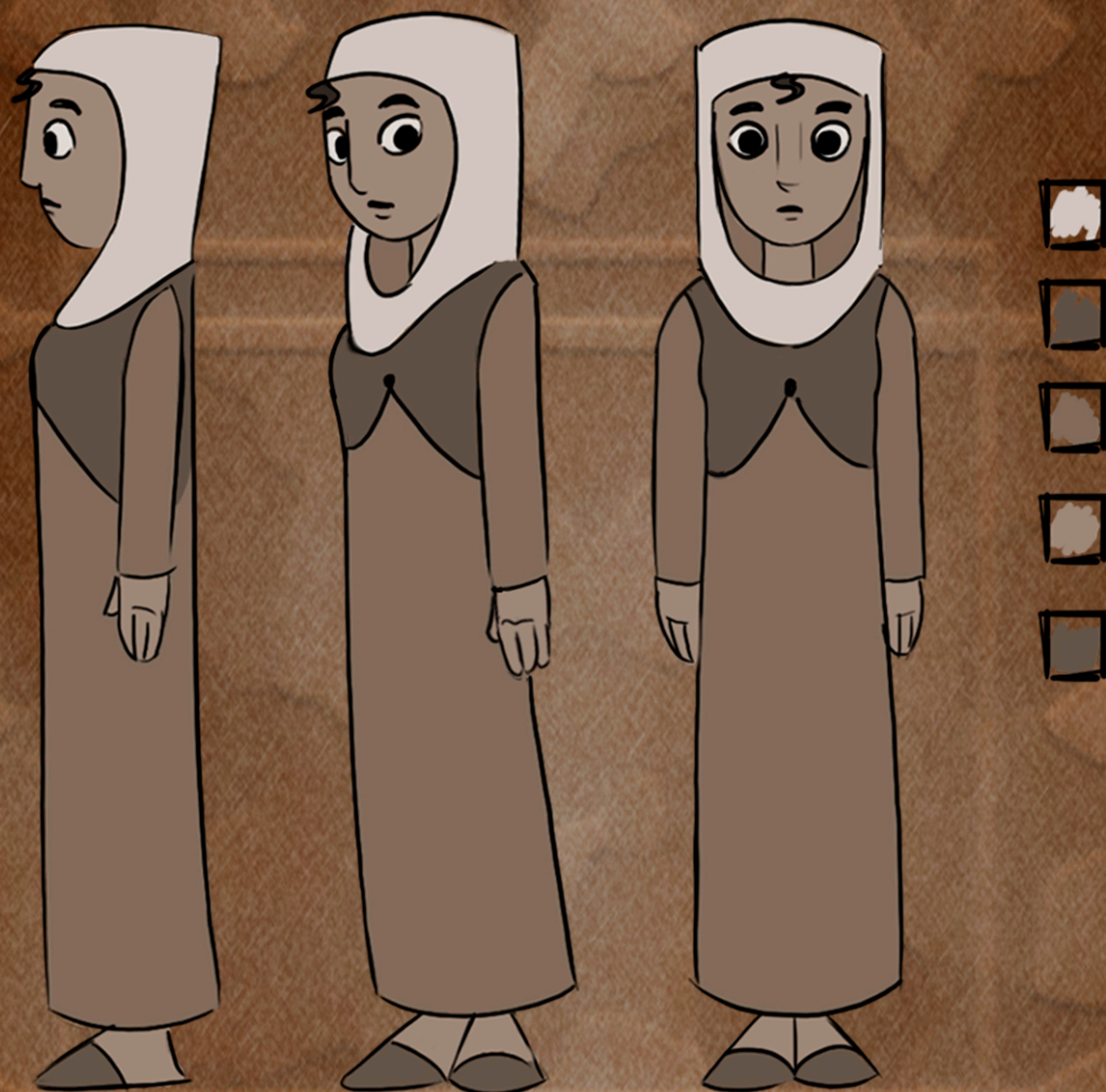


Figura 19. Turn around de personaje secundario, Aske.

- EDAD: 30 AÑOS

- CARÁCTER: PASIVO

- GÉNERO: FEMENINO

- PERSONALIDAD:
EXTROVERTIDA

- ALTURA: 1.69cm

DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE (ADO)

Ado es padre de Birou. Es bastante flemático y permisivo con sus hijos. Al igual que su hijo, es un hombre alto y un tanto tímido sin embargo tiene su carácter bien formado. Él y su esposa, Aske se conocen por más de 12 años y viven felizmente como pareja. Para Ado su familia es prioridad ante todo y siempre que tiene la oportunidad pasa su tiempo libre con ellos.



TURN AROUND

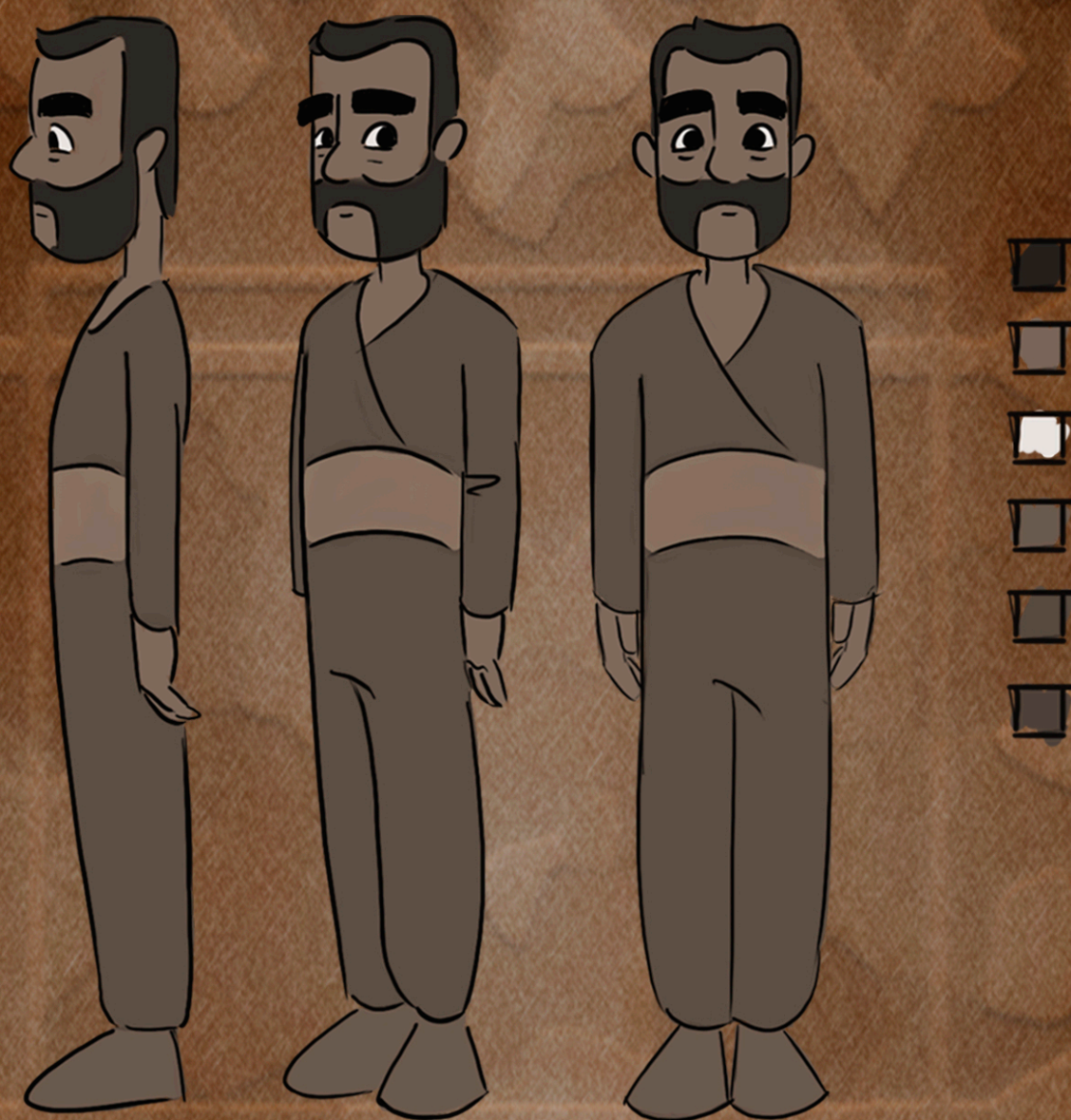


Figura 20. Turn around de personaje secundario, Adσ.

- EDAD: 35 AÑOS

- CARÁCTER: PASIVO

- GÉNERO: MASCULINO

- PERSONALIDAD:
INTROVERTIDO

- ALTURA: 1.77 cm

BIROU HERIDO

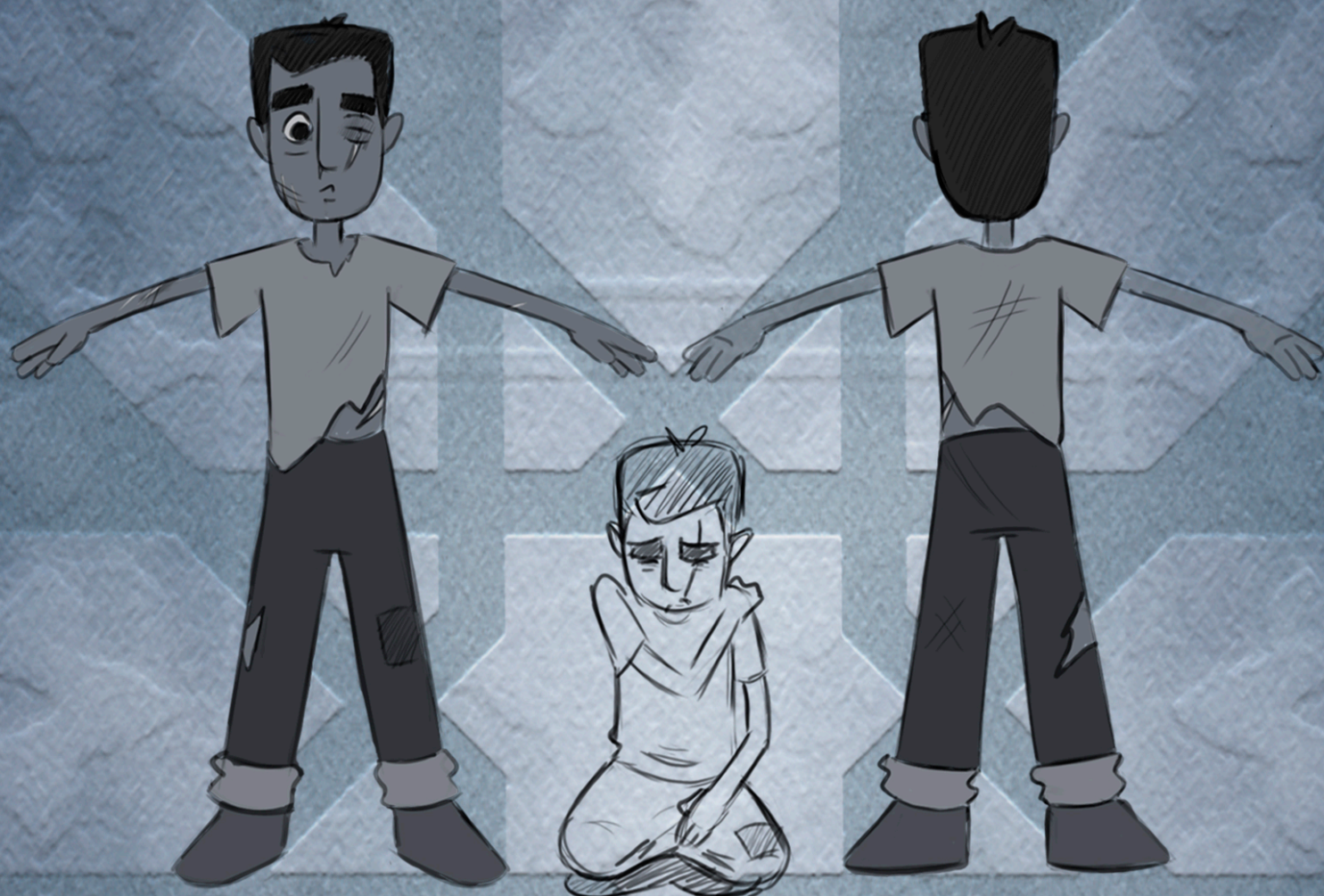


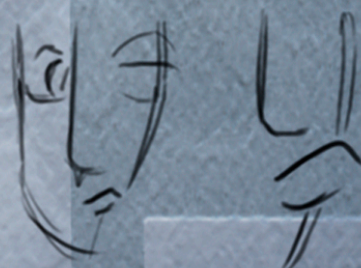
Figura 21. Estudio de personaje principal, Birou herido.



OJOS HERIDOS



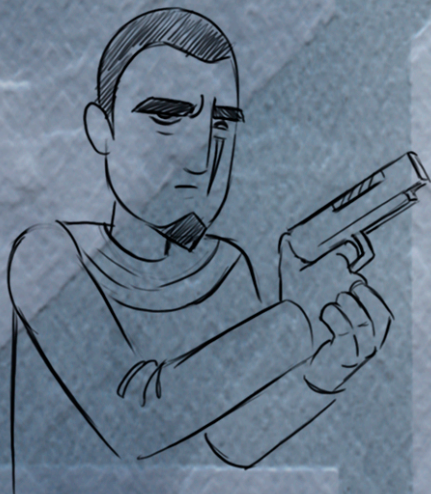
NARIZ & BOCA



LEVANTADA
POR
CICATRIZ.

DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE (BIROU ADULTO)

Biru adulto es una persona completamente diferente a su ser pasado. A pesar de que sigue siendo introvertido, ahora es un individuo cruelmente desalmado, sin empatía, lleno de remordimientos y muy vengativo. Él cree que el orden viene por medio del caos y la revolución. Quien se atreva a cuestionarlo o se cruce en su camino terminará acabado.



TURN AROUND (BIROU ADULTO)

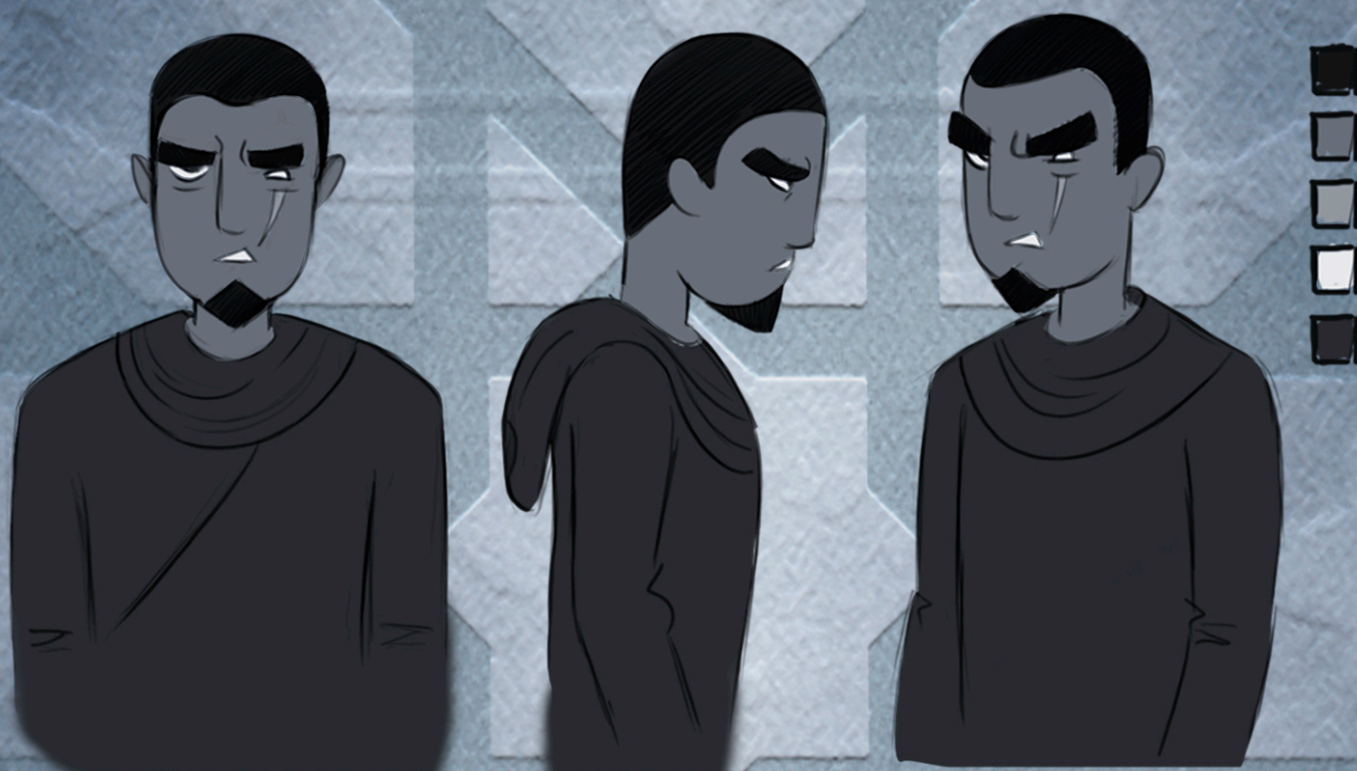


Figura 22. Turn around personaje principal, Birou adulto.

- EDAD: 25 AÑOS

- CARÁCTER: AGRESIVO

- GÉNERO: MASCULINO

- PERSONALIDAD:
INTROVERTIDO

- ALTURA: 1.80cm

SILUETAS

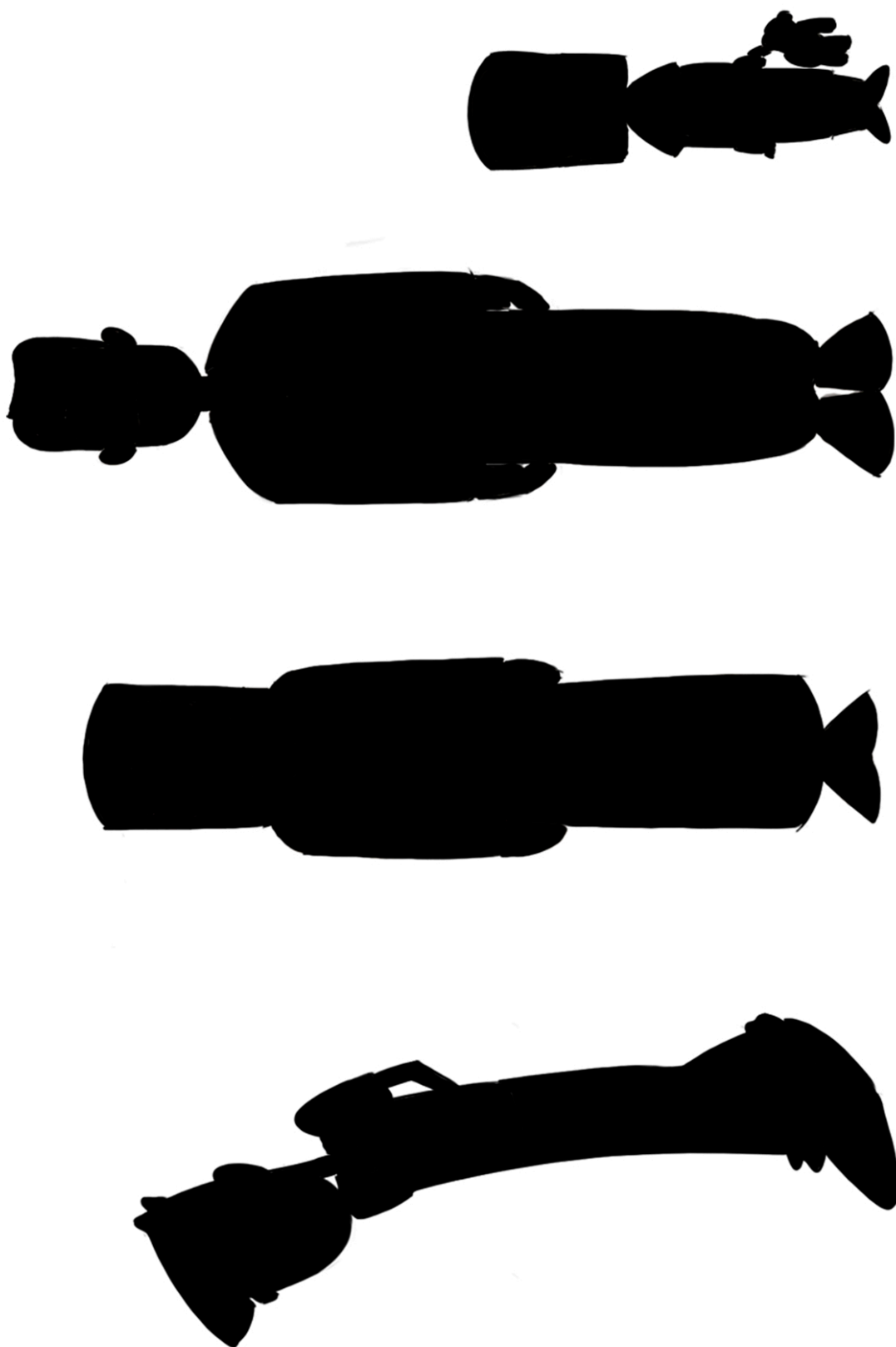


Figura 23. Silueta de personajes.

BLANCO Y NEGRO

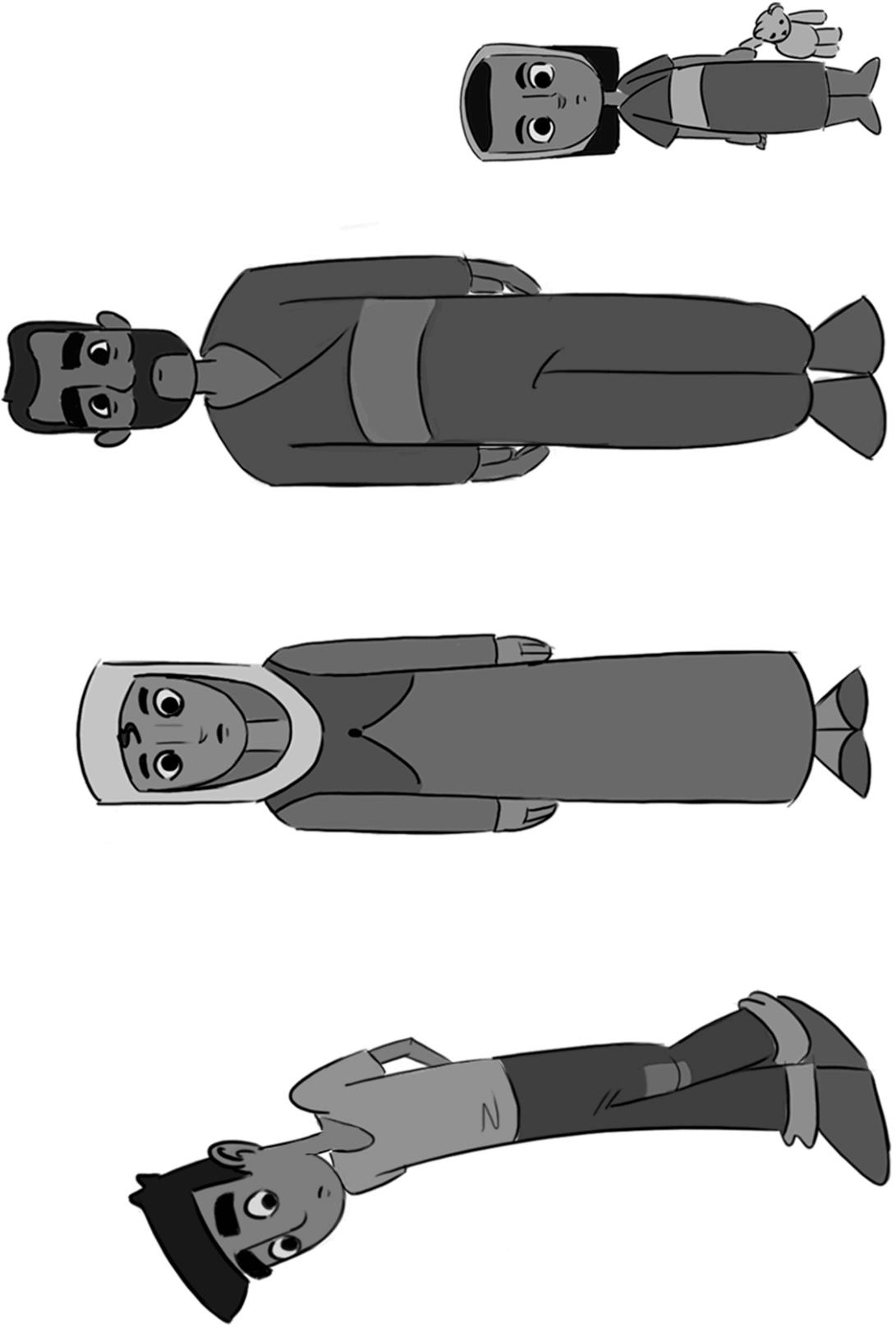


Figura 24. Personajes en blanco y negro.

COLOR

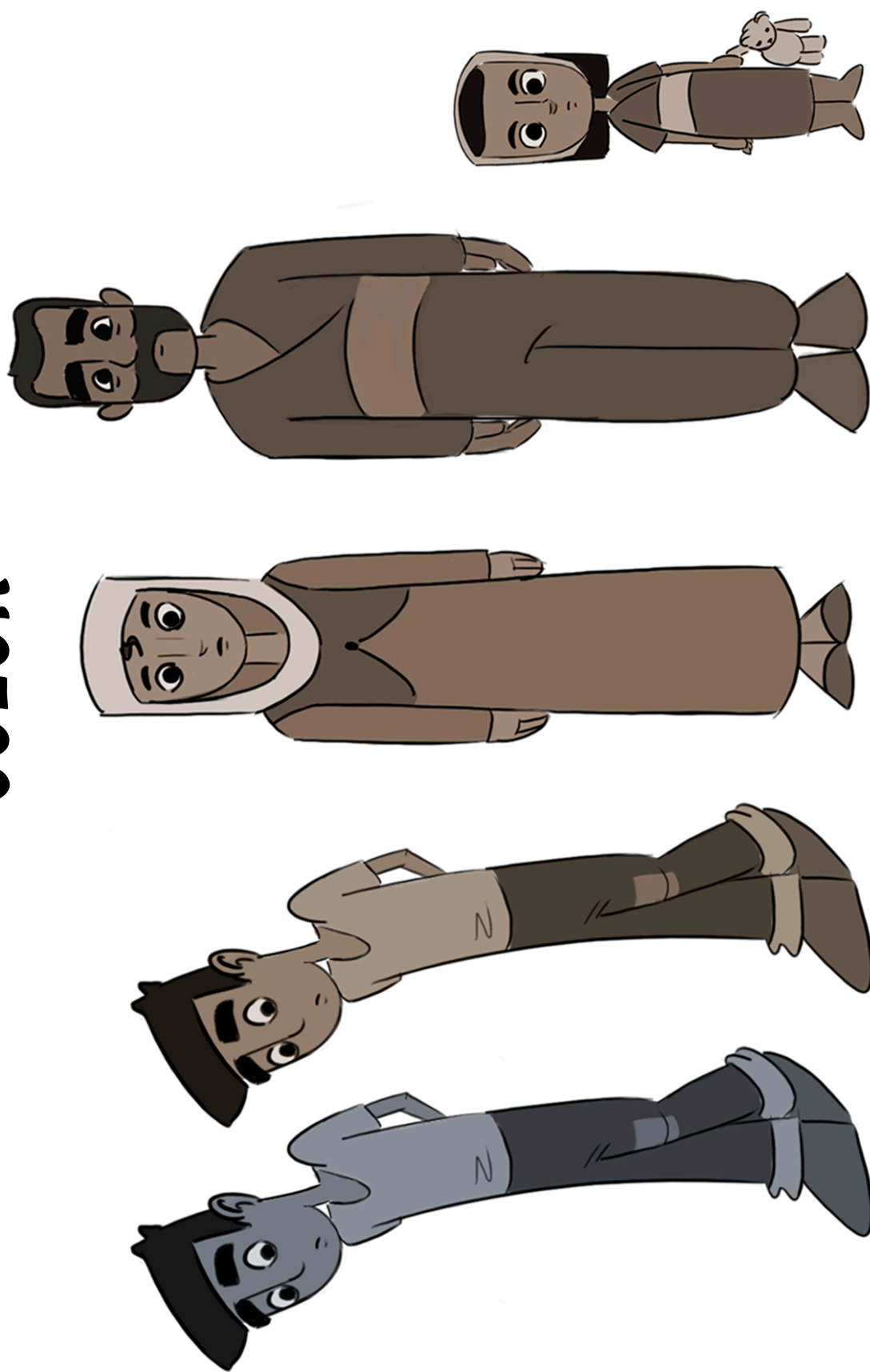


Figura 25. Personajes en paleta de color.

CONCEPT ART



Figura 26. Concept art 1: sala comunal, hogar de Birou.

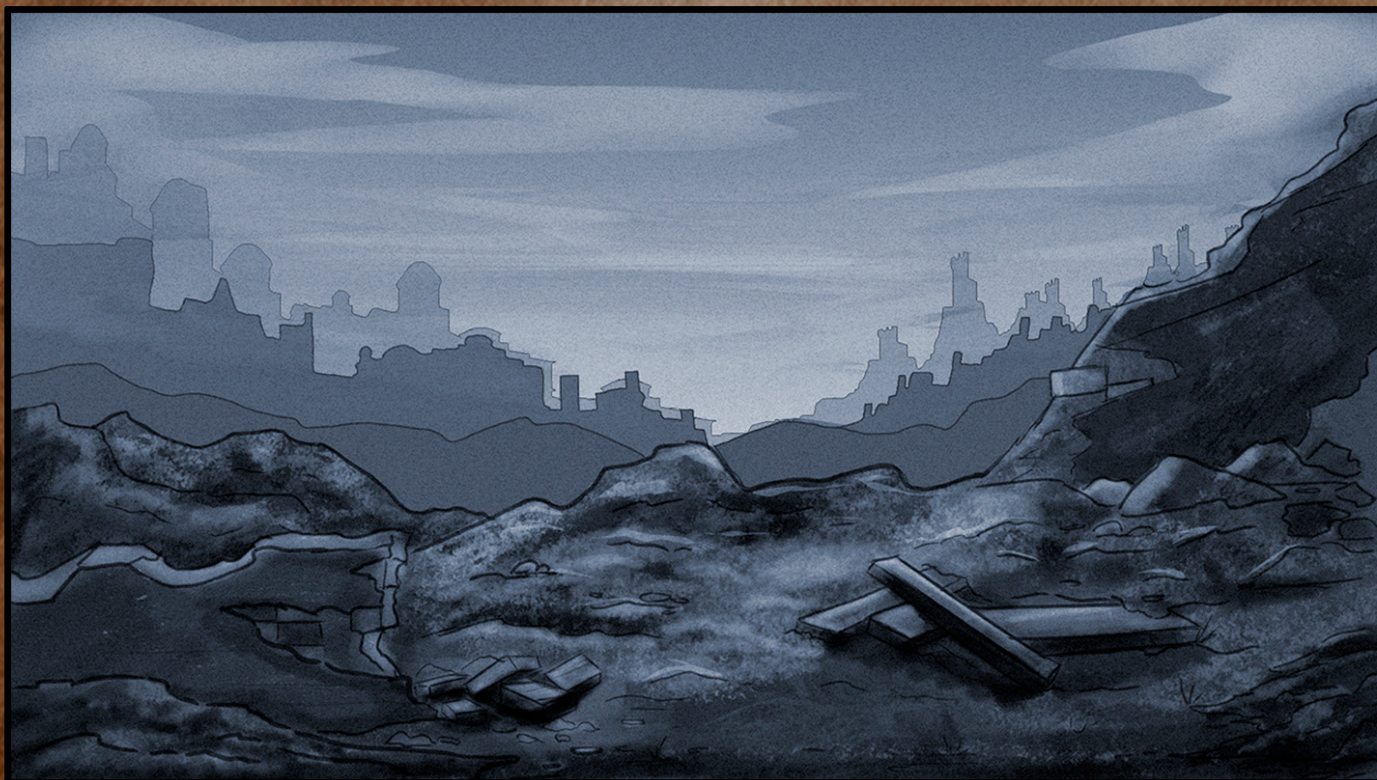


Figura 27. Concept art 2: hogar de Birou destruido.

STORYBOARD

Figura 28. Página 1, storyboard de Upshot.

ANIMACIÓN DIGITAL COCO A-USFQ				PRODUCCIÓN EL CÍRCULO VICIOSO DEL TERRORISMO				HOJA						
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
LS		1			MS		2			MS		3		
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO				
Slow in de cámara. Birú se levanta entre los escombros de su casa destruida.					Mientras hay zoom in de cámara se reincorpora y ve a su alrededor.					Alcanza a ver algo que lo perturba.				
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
Low Angle		4			MS		5			CU		6		
ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO					ACCION/SONIDO				
Se va descubriendo el brazo saliente de su hermana de los escombros con su mano toravia puesta en su peluche de felpa.					A Birú le resbalan lágrimas de su rostro.					Mientras hay un zoom in se genera un destello y empieza a recordar lo sucedido (se genera un flashback).				

STORYBOARD

Figura 29. Página 2, storyboard de Upshot.

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
MS		7		
ACCION/SONIDO				
Birú está situado escondido detrás de la entrada a la sala comunal.				
MS		8		
ACCION/SONIDO				
Sale repentinamente con su pistola de juguete y apunta a su hermana.				
MS		9		
ACCION/SONIDO				
Entra una granda por una de las ventanas.				
MS		10		
ACCION/SONIDO				
La granada queda estática junto a su hermana.				
MS		11		
ACCION/SONIDO				
Birú solo alcanza a ver un destello pero alcanza a refugiarse tras el muro de entrada a su sala.				
MS		12		
ACCION/SONIDO				
De vuelta al presente, Birú ve fijamente el suelo.				





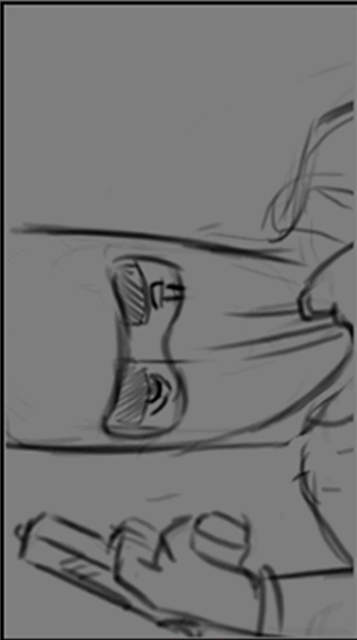
STORYBOARD

Figura 30. Página 3, storyboard de Upshot.

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
MS		13		
				
ACCION/SONIDO				
Se limpia el rostro.				
MS		14		
				
ACCION/SONIDO				
Su mano está manchada con su sangre.				
MS		15		
				
ACCION/SONIDO				
La ve y se asusta.				
MS		16		
				
ACCION/SONIDO				
Pasa su mano por los escobros y a su lado alcanza a ver algo.				
CU				
				
ACCION/SONIDO				
Se estira para alcanzarlo.				
CU				
				
ACCION/SONIDO				
Toma su pistola de juguete con la que había estado apuntando a su hermana.				

STORYBOARD

Figura 31. Página 4, storyboard de Upshot.

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
CU		17		
				
ACCION/SONIDO				
La pistola se va a ir transformando a un arma de verdad. ano que la sostiene empezará a cambiar también.				
CU		18		
				
ACCION/SONIDO				
Ahora es la mano de Birú pero ya adulto.				
MS		19		
				
ACCION/SONIDO				
Se va generando un slow in mientras Birú sostiene el arma y ve a la cámara.				
CU		20		
				
ACCION/SONIDO				
Toma el pasamontañas de su cabeza.				
CU		21		
				
ACCION/SONIDO				
Lo baja bruscamente.				
				
ACCION/SONIDO				
La pantalla se torna negra por completo y se escuchan varios disparos.				

ANIMATIC

47



Figura 32. Animatic de Upshot.

El proceso del animatic, sirvió para poder calcular los tiempos finales de la animación. Se lo realizó con partes del storyboard.

CRONOGRAMA

FECHA	ACTIVIDAD
16 NOV.	Entrega de 20 segundos de pencil test / avance fondo 1 (hogar destruido).
23 NOV.	Entrega de 20 segundos de pencil test / terminar fondo 1/ avance fondo 2.
30 NOV.	Entrega de 20 segundos de pencil test escena final / avance fondo 3/ avance fondo 2.
7 DIC.	Entrega de 20 segundos de flashbacks/ terminar fondo 3/ terminar fondo 2.
14 DIC.	Entrega de 20 segundos de flashbacks/ terminar pencil test (15 segundos).
22 ENE.	Entrega de animación completa de flashbacks.
6 FEB.	Entrega de 25 segundos de cleanup.
20 FEB.	Entrega de 25 segundos de cleanup.
6 MAR.	Entrega de 25 segundos de cleanup (terminado).
20 MAR.	Entrega final de pintado.
3 ABR.	Avance 50% de postproducción
17 ABR.	Avance 50 % de postproducción (terminado)
1 MAY.	Correcciones finales
9 MAY.	Entrega final

Figura 33. Cronograma de producción y postproducción.

PRODUCCIÓN

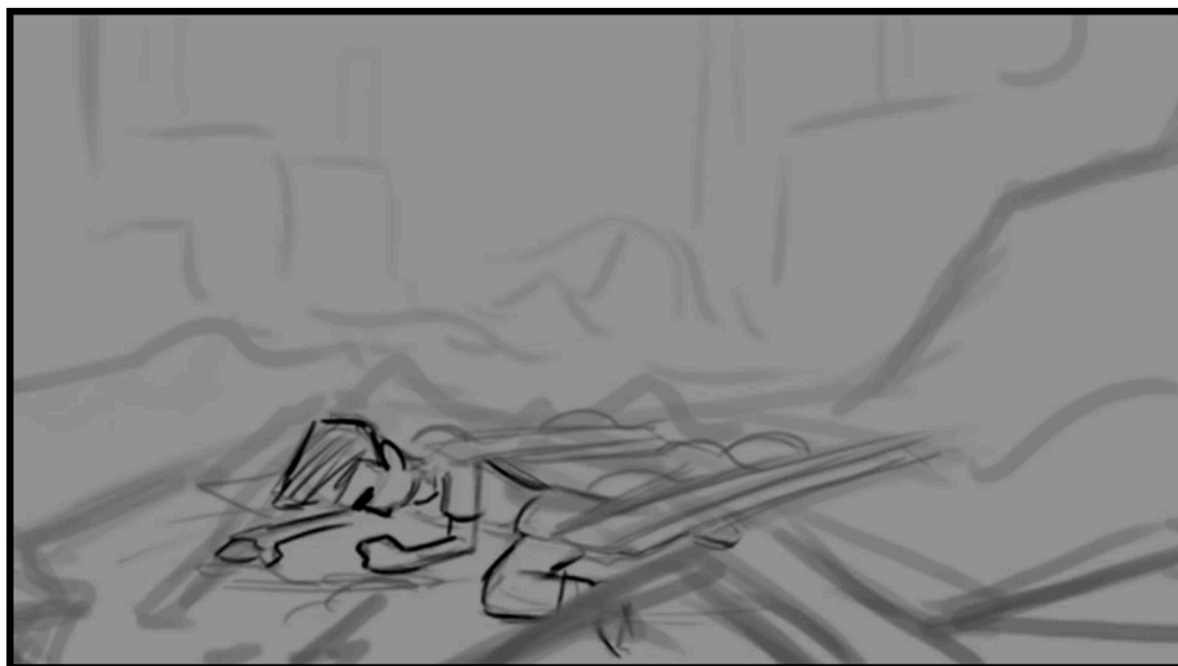


Figura 34. Primer encuadre de storyboard.

En la segunda mitad del semestre se procedió a realizar un cronograma con los respectivos avances para cada semana de la etapa de producción. Durante la primera semana se realizó la primera parte del pencil test del cortometraje en la cual se intentó ser lo más fiel posible al storyboard. Se utilizaron partes del mismo para armar el timing.

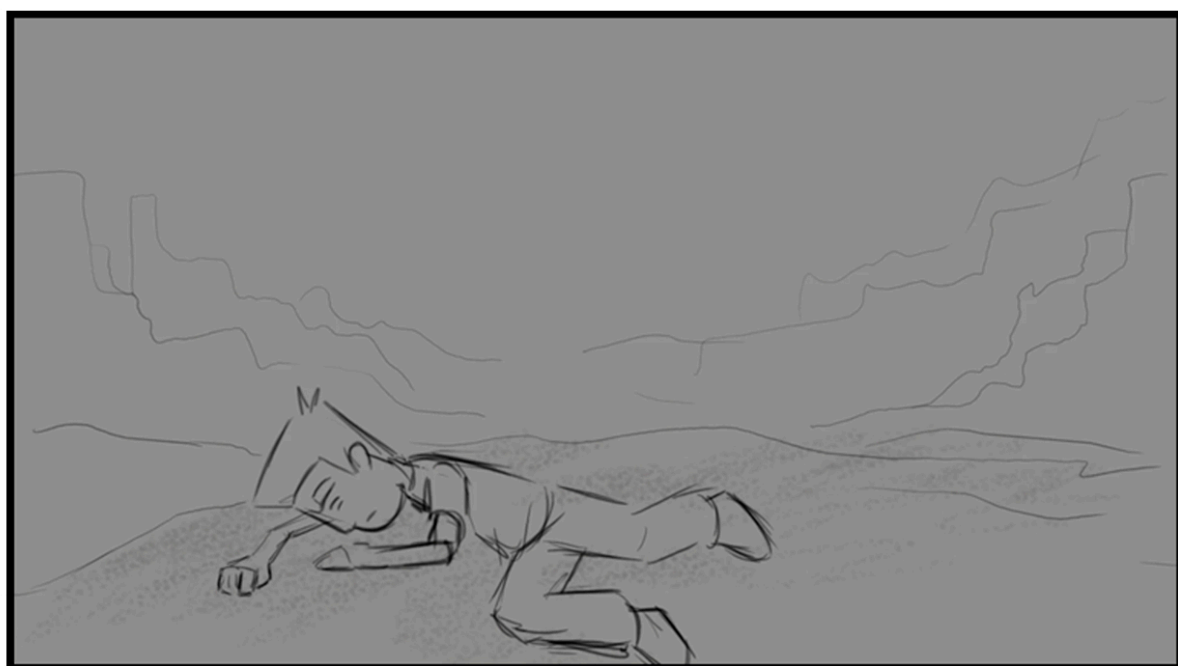


Figura 35. Primer frame de pencil test.

Como se puede ver en ambos stills, el personaje principal cambia levemente entre ambas tomas. Una pertenece al storyboard y la otra pertenece a un tramo del pencil test.

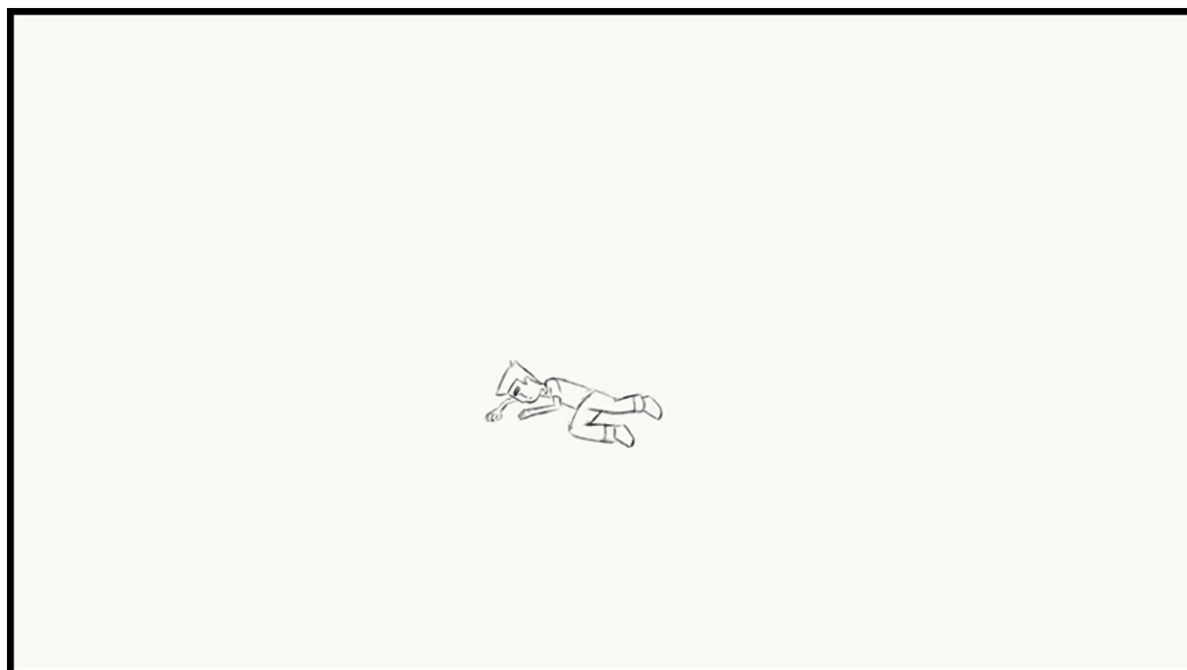


Figura 36. Primer plano de pencil test.

Durante los primeros veinte segundos del pencil test, hubo un acercamiento de cámara hacia el personaje principal. Sin embargo, al momento de visualizar la composición de la primera escena se resolvió dejar a la animación sin este acercamiento debido a que funcionaba mejor con un zoom in más leve.

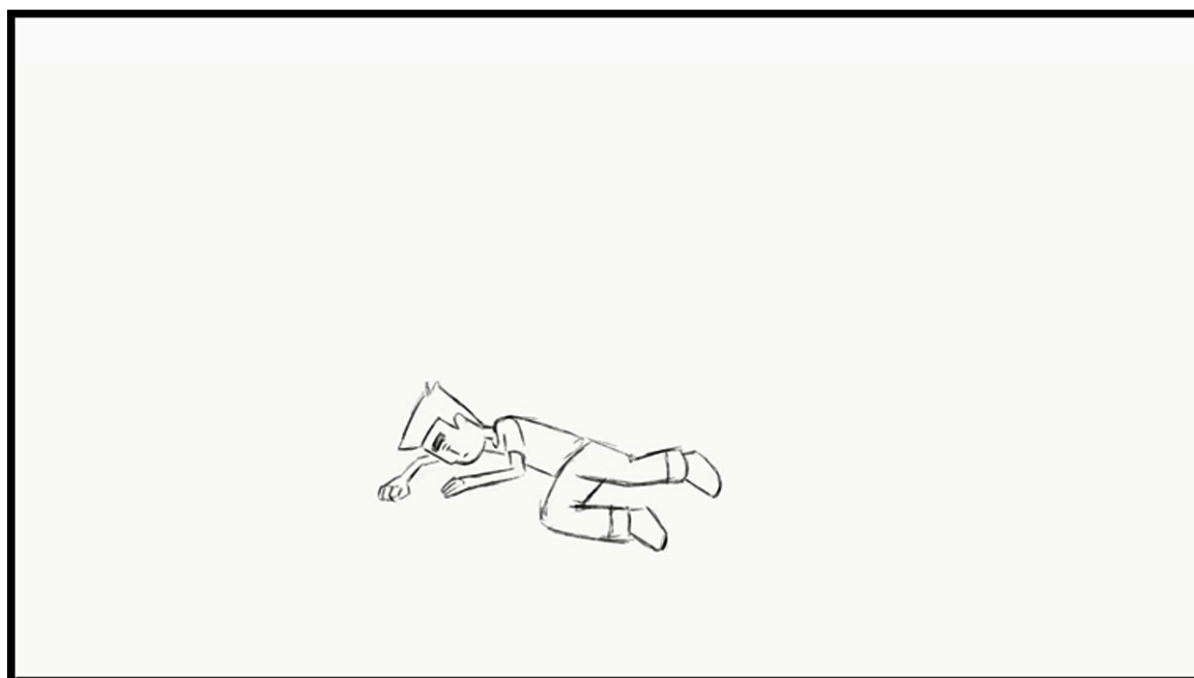


Figura 37. Acercamiento de cámara, primera escena de pencil test.

Como se puede visualizar en ambos stills se sugiere un acercamiento de cámara continuo y prolongado, algo que realmente perjudicaba el desarrollo de la historia, con lo cual terminó siendo de más corta duración.

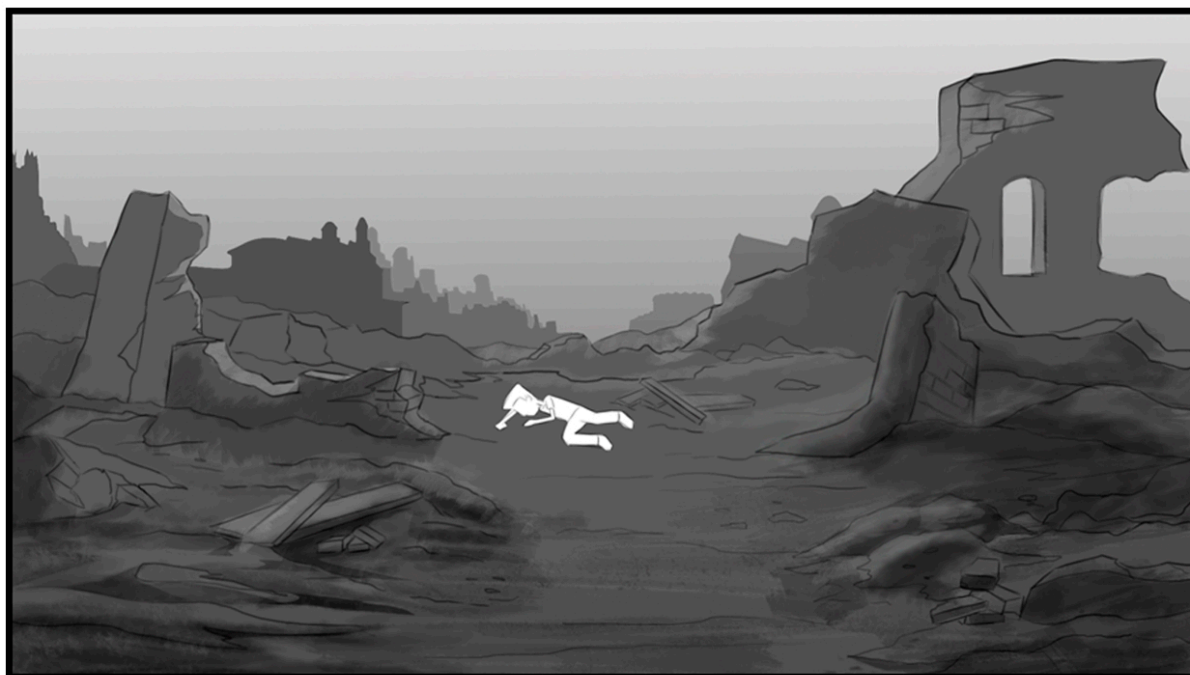


Figura 38. Primera escena con personaje y avance de fondo 1.

La primera imagen muestra el avance del primer fondo. Se procedió a efectuarlo en "values". El personaje colocado es directamente trasladado de la animación para poder comparar escalas y verificar si todo llega a conformar una composición sólida.



Figura 39. Frame de primera escena de pencil test.

Hubo partes del pencil test en las cuales no se trabajó una línea completa y cerrada. Esto fue trabajado de esta manera debido a que lo importante durante esta fase es poder ver el timing, el spacing y que los movimientos del personaje en general funcionen correctamente.



Figura 40. Pencil test, emociones de Birou.

Se siguió en progreso con la animación del personaje principal y se procuró limpiar un poco la línea para que la emoción que transmita el personaje se pueda reflejar mejor en el resultado.

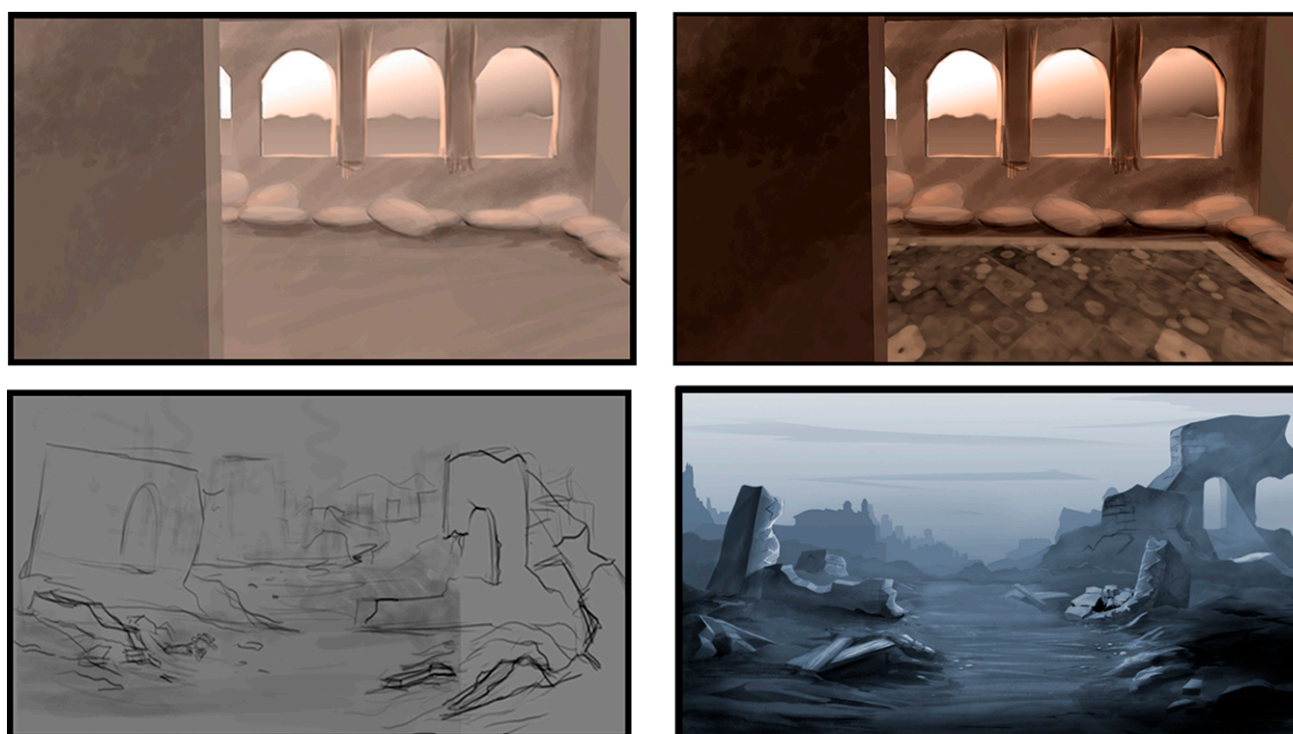


Figura 41. Avance de fondos: 1,2 y 3.

Fue importante tener los avances de los fondos a medida que se trabajó simultáneamente en la animación. En los stills siguientes se puede observar el avance del primero (escena 1), segundo (escena 2) y tercer fondo (flashbacks).



Figura 42. Fondo final de flashbacks.

Durante la etapa previa a finalizar el pencil test fue importante tener todos los fondos listos en un acabado final para poderlos montar en la animación más adelante. El still de tonalidades sepías pertenece al flashback de la animación.



Figura 43. Fondo 2.

Todos los fondos de tiempo presente se trabajaron en tonalidades azuladas para generar una emoción más fría y "muerta". El presente fondo es un ejemplo de la paleta usada. Estos fondos se trabajaron en un formato más grande (4K) ya que en la animación hay diversos paneos y zooms en donde se visualizan los elementos a detalle.



Figura 44. Proceso de clean up.

En los siguientes stills se observará parte del proceso de clean up. Durante todo este proceso se procuró utilizar una sola textura para el lápiz. No se llegó a usar el pincel por la facilidad del lápiz a generar vectores con lo cual el proceso de pintado se torna más apacible. Cabe recalcar que se tuvo extremo cuidado al momento de realizar los zooms en los cambios de escena para mantener el grosor ideal del lápiz. En el proceso se fue probando que grosor encajaría más según cada zoom para que todo quede uniforme.



Figura 45. Escena 1, Birou pintado.

Para empezar el proceso de pintado, se inició con colores planos del personaje. Se clonó una paleta de colores para facilitar y agilizar los avances.



Figura 46. Brou con paleta original.

A la paleta clonada se le asignó una serie de colores vivos para lograr identificar cada parte del personaje ya que al poseer una paleta final conformada por valores el proceso se hubiera tornado más complejo. Al culminar de pintar toda la animación se prosiguió a alternar a la paleta original de valores para el proceso de render final de la animación. Los stills presentes se encuentran con la paleta original.

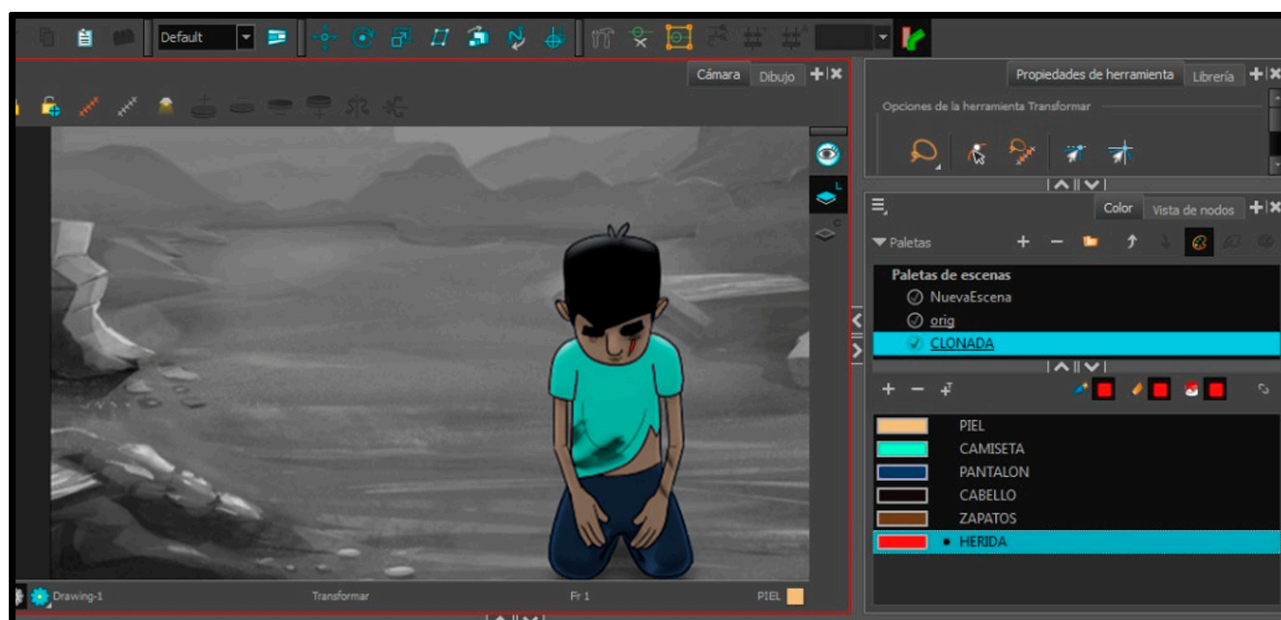


Figura 47. Brou con paleta clonada.

En la presente imagen, se puede observar al personaje principal con su respectiva paleta de color clonada. Cada tono está saturado y se logran distinguir unos de otros.



Figura 48. Lágrima de Birou.

Como se aprecia en la la figura 49 los fluidos del personaje y algunos highlights, sombras y detalles tuvieron su propia capa para conformar una sola composición en la vista de render.

CC	●	■	▶	BRILLOJO	+	1
CC	●	■	▶	CUP_E_1	+	198
CC	●	■	▶	BLACK_EYE	+	122
CC	●	■	▶	CUP_Elineart_	+	198
CC	●	■	▶	MANCHASe1	+	123
CC	●	■	▶	MANCHASe1_1	+	123
CC	●	■	▶	HIGHLIGHTSE1	+	55

Figura 49. Capas de elementos de Birou.

En figura 48 se logra apreciar la lágrima. Se resolvió animarla con un color plano y un tamaño de pincel bastante ajustado y fino. No hubo ningún efecto para la misma. De igual manera, la sangre (figura 50) fue animada con un color plano y un pincel suave preestablecido, sin embargo sí tuvo dos texturas distintas. Una para realizar la mancha en el rostro y otra para la gota que resbala por su mejilla.



Figura 50. Sangre de Birou.



Figura 51. Penúltima escena, Birou sosteniendo su arma.

La etapa de sombreado fue una de los procesos más interesantes del proyecto. No solo se utilizaron dos capas para hacer luz y sombra respectivamente, si no que se prosiguió a la utilización de nodos.

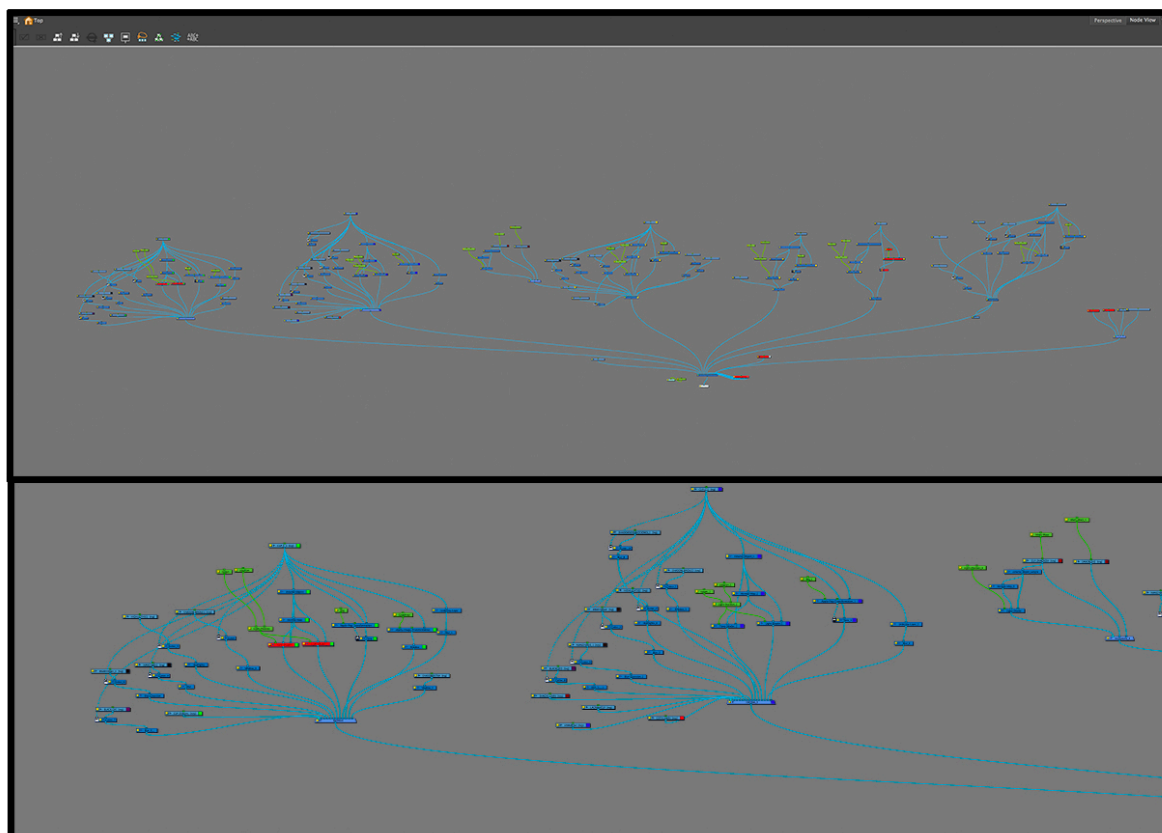


Figura 52. Node view.

Con los nodos se realizó la mayor parte del sombreado y el acabado "suave" con el que quedó la animación final. Se utilizaron nodos que generan un normal map (para aparentar una figura volumétrica) de la capa de color.

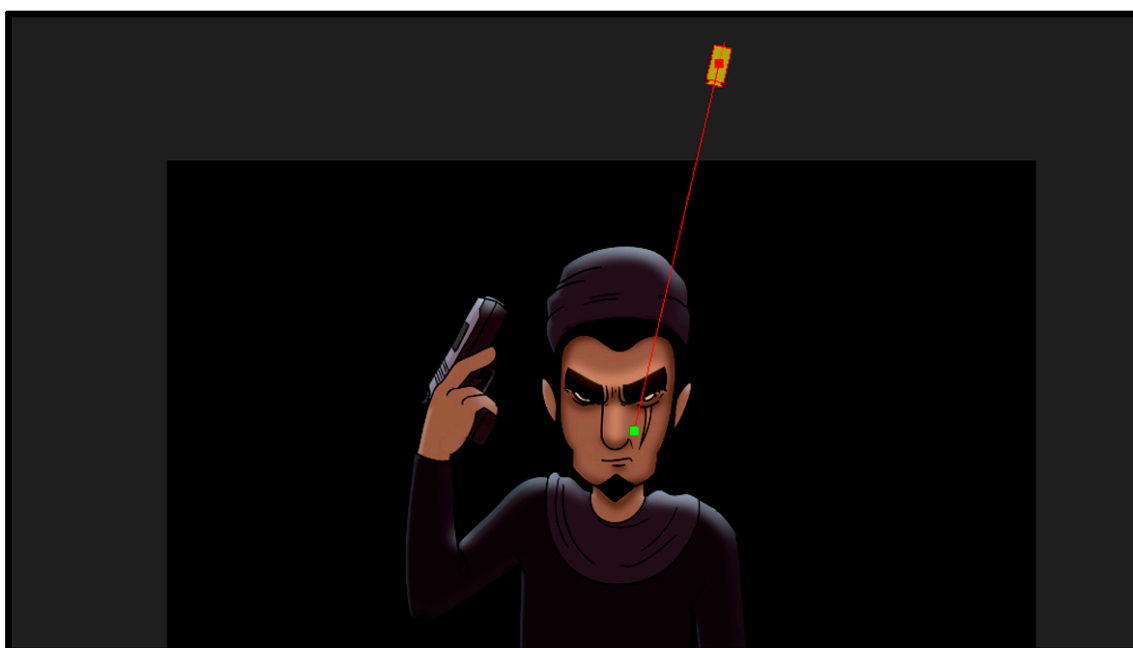


Figura 53. Escena final, Birou sosteniendo su arma.

En el still presente, se logra apreciar dicho acabado más un pequeño indicador el cual informa la dirección y proyección de la luz. Dicho esto, la luz estuvo conformada por dos nodos llamados target y position para obtener un movimiento más controlado sobre el objeto.

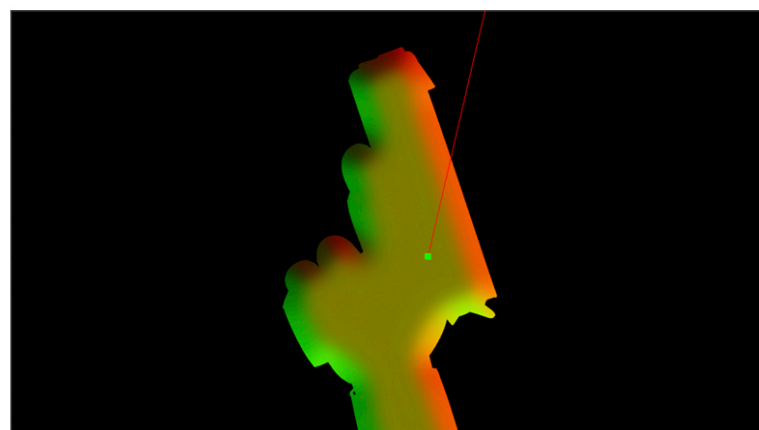
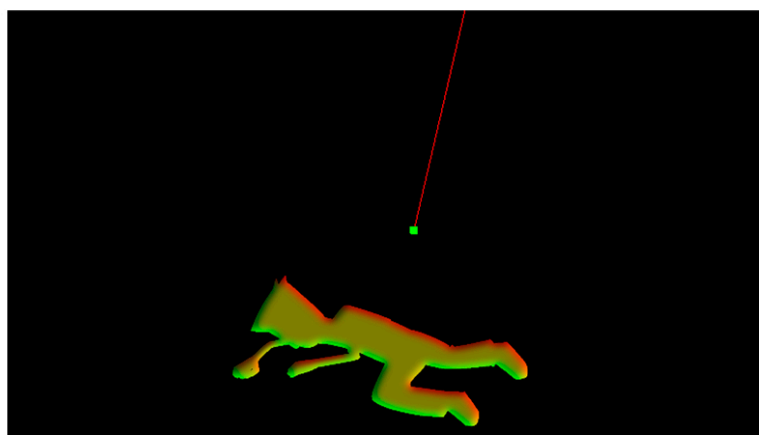


Figura 54. Normal map de primera y última escena.

En las siguientes imágenes se aprecia el normal map generado por los shaders de luz dados por los nodos del programa. Se puede observar claramente el volumen en ambas figuras; el cual fue transferido exitosamente dentro de la animación.

POSTPRODUCCIÓN

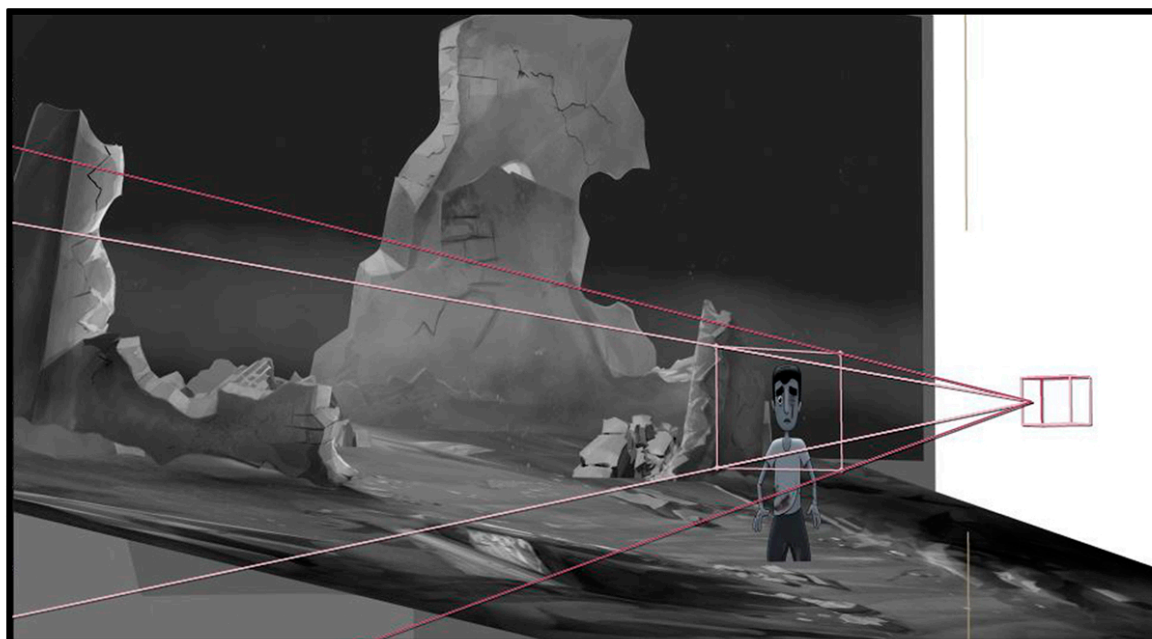


Figura 55. After effects CC: 3D view de primera escena.

La etapa de postproducción fue un proceso de dar los detalles finales a la animación los cuales consistieron en: generar profundidad, corrección de color, sistema de partículas, animación de cámara y montar créditos, introducción y sonido.

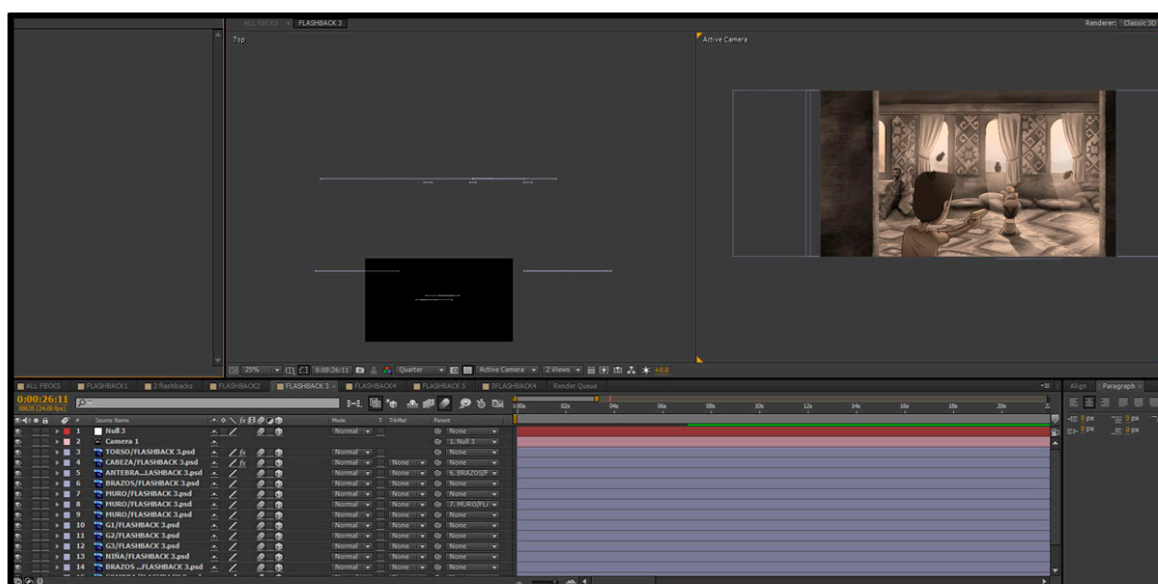


Figura 56. After effects CC: Top view y Active camera de flashbacks.

Para dar profundidad al entorno fue necesario ordenar cada fondo con una capa respectiva para cada elemento de la composición. Esto facilita reagrupar y ordenar los elementos al momento de importarlos en el espacio 3D de After Effects. El still presente muestra en el "TOP VIEW" a la izquierda, en la cual se visualizan los elementos del flashback ordenado en el espacio 3D

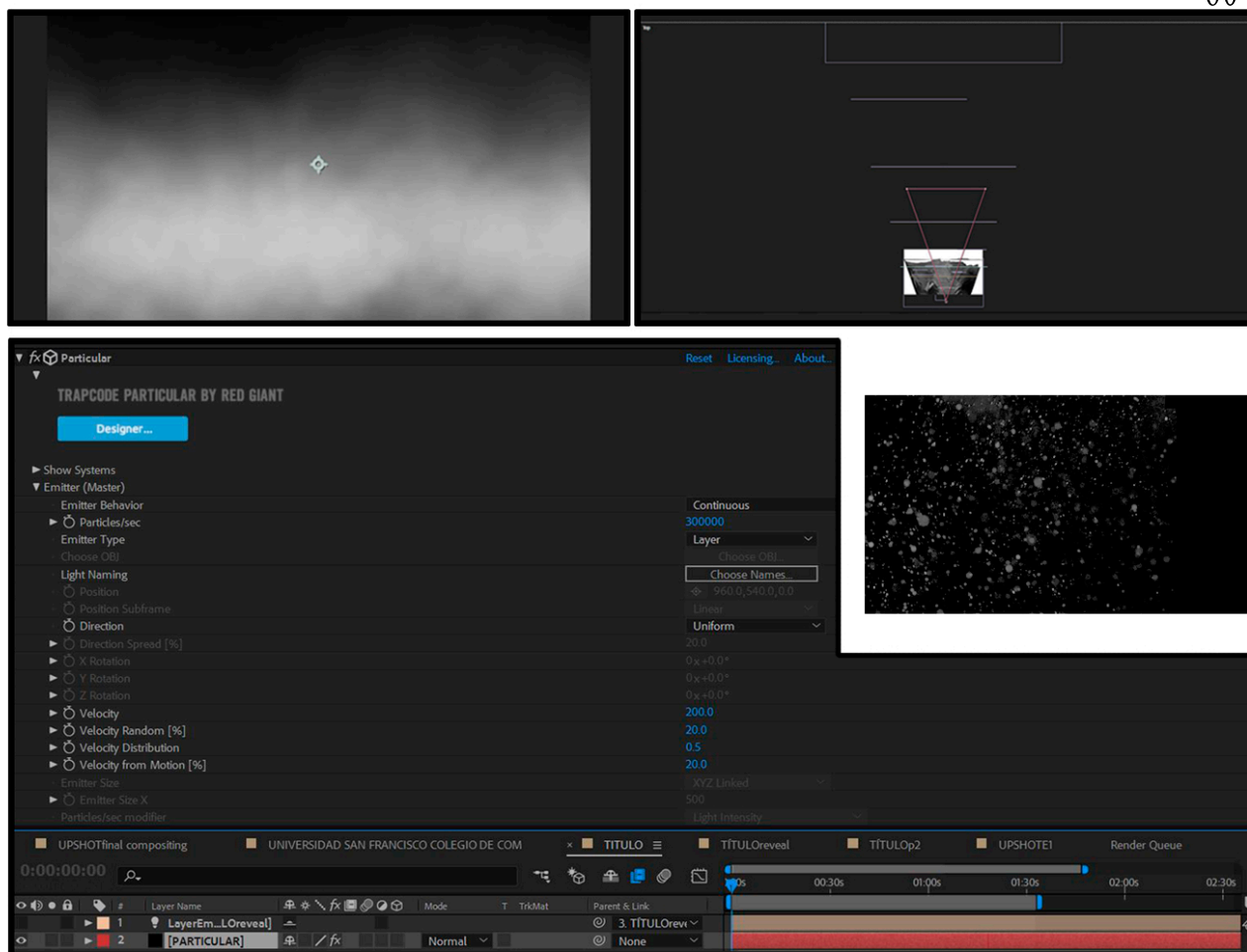


Figura 57. After effects CC: Trapcode particular.

Las siguientes imágenes muestran un proceso en el cual se aplicó un sistema de partículas para crear algunas partes del humo y polvo que se ve en la animación final. Se utilizó un trapcode ("trial version") para generar dichas partículas. Hubo casos en los cuales fue importante utilizar un video con fondo negro, incluido el efecto estalbecido de humo y cambiarlo a screen mode debido a que el proceso de render se complicaba y se daban constantes errores y fallos del programa solo utilizando el trapcode.

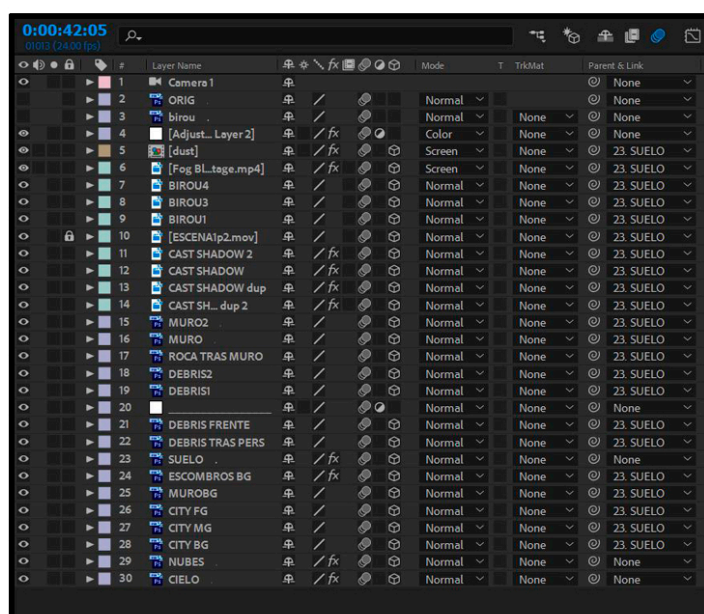


Figura 58. After effects CC: Layers de primera escena.

El recuadro presente muestra a todas las layers dispuestas ordenadamente de la primera escena la cual es la de más larga duración.

Asimismo, se logra visualizar una única Adjustment Layer en la cual se aplicó los siguientes efectos de corrección de color para toda la animación.

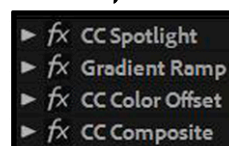


Figura 59. After effects CC: Efectos para adjustment layer.



Figura 60. Intro y Outro de Upshot.

Las siguientes imágenes muestran los stills tanto de la introducción como de los créditos. Ambos tuvieron que ir con una temática acorde a la animación. La introducción empieza con una toma directa al cielo revelando el texto y mediante un tilt down de cámara se visualiza el primer fondo con el personaje en escena. Para esto se tuvo que crear una expansión del cielo del primer fondo. En los créditos se generó una temática de un muro destruido con un overlay de luz y partículas de polvo (dispuesto en screen mode).

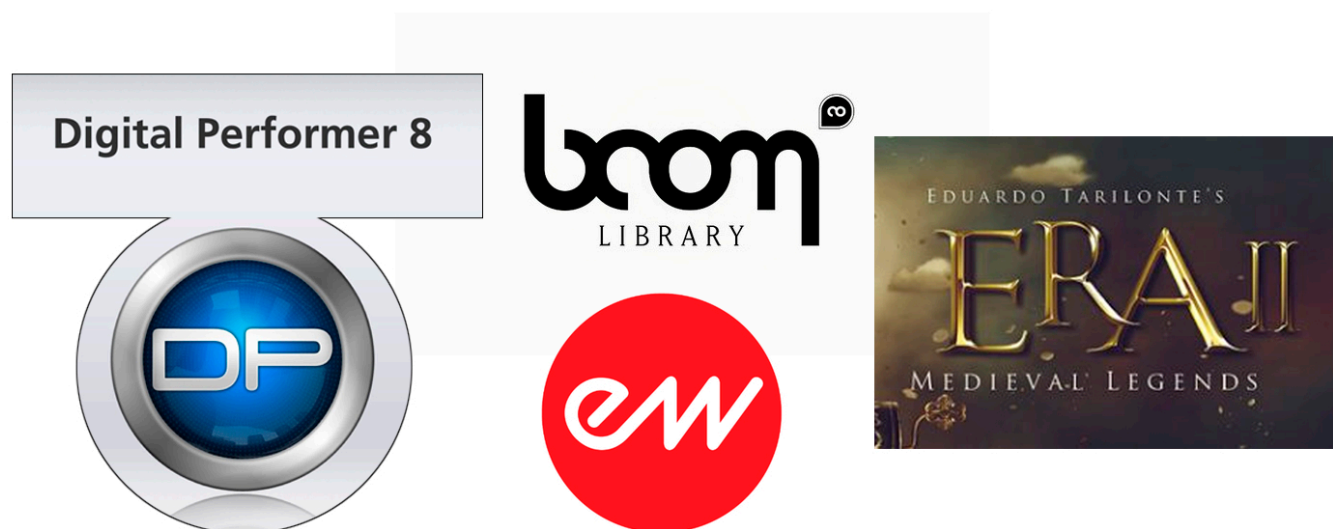


Figura 61. Logotipo de DP8, boom library, East West, Era Medieval Legends.

La musicalización y diseño de sonido fueron realizados por Eric Benaim. Eric fue el encargado de mezclar los sonidos junto al score utilizando el "Digital Audio Workstation (DAW) software" llamado "Digital Performer 8". Se utilizaron diversas "sample libraries" para dar el acabado final a la sonorización completa las cuales incluyen: "East West", "Era Medieval Legends" (para generar el audio de algunos instrumentos) creada por Eduardo Tarilonte y "Boom Library" junto otras librerías personales para generar el diseño de los elementos sonoros.

CONCLUSIONES

El terrorismo ha permanecido latente por décadas. Si bien muchos consideran que se forja gracias a la radicalización y militancia de ideales políticos, religiosos, sociales, etc; la clara realidad es que su origen también se adentra en lo profundo de entornos donde la violencia, la muerte y el sufrimiento predominan. Lamentablemente con el aumento de las tensiones internacionales y los interminables conflictos armados, la guerra se sostiene como una máquina de generar cada vez más afiliados a la causa, siendo los niños apuntados como el principal objetivo para las próximas generaciones de terroristas.

La mente de un niño no está completamente desarrollada psicológica y emocionalmente ante una crisis armada. Su infancia le es arrebatada de manera despiadada, crecen sin familia y con sed de venganza. Sus ideales, metas y sueños se ven destruidos con lo cual pueden llegar a tomar caminos inconvenientes para su futuro y de los que los rodean.

La animación es una útil herramienta de comunicación la cual puede llegar a empatizar con el espectador de todas las edades. El trabajo recabado es un fiel ejemplo de cómo puede llegar a envolver a un tema controversial sin poseer un material completamente gráfico y grotesco, pero tomando como punto de anclaje las emociones y sentimientos de los personajes en escena.

La animación contiene un gigantesco campo de exploración artístico. Técnicas, estilos, métodos y procesos de distinta índole pueden ser examinados en una producción de alto calibre. Elaborar un cortometraje de manera personal es una gran oportunidad a indagar y crecer en técnica y habilidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Europapress. (2017). *Niños rotos por la guerra*. Recuperado el 15 de Septiembre de 2017 de <http://www.europapress.es/especiales/ninos-rotos-por-la-guerra/>
- Girona, C. (2002). *Un acto terrorista causa mayor impacto emocional en los niños que una catástrofe*. Recuperado el 14 de Septiembre de 2017 de https://elpais.com/diario/2002/03/26/salud/1017097203_850215.html
- Merlos, A. (2008). *Terror.com*. (1era ed.). España: Universidad de Navarra.
- Semana. (2017). *A pesar de las hondas repercusiones de la violencia en los niños, no necesariamente su futuro está perdido*. Recuperado el 15 de Septiembre de 2017 de <http://www.semana.com/especiales/articulo/la-guerra-los-nios/12360-3>
- Vázquez de Prada, M. (2008). *Terrorismo y magnicidio en la historia*. (1era ed.). España: Universidad de Navarra.