

TFG

FABRIANO

PREPRODUCCIÓN DE UN CORTO DE ANIMACIÓN

Presentado por Sara Blanco Cambeiro

Tutor: Miguel Vidal Ortega

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El siguiente trabajo consiste en la realización de un corto animado 2D, el cual ha sido realizado a lo largo del curso académico 2016-2017. Para nuestro Trabajo de fin de Grado abordaremos todas las fases correspondientes por la que hemos pasado para la producción de este cortometraje.

Fabriano nos cuenta la historia de un pequeño pájaro de papel, de nombre homónimo, perteneciente a un libro infantil despegable. Su anhelo por la libertad hará que intente salir de la guardería en la que permanece guardado.

PALABRAS CLAVE:

Infantil, animación, concept art, diseño, niño

SUMMARY

The following essay consist about the production of a 2D animation short, which is was made throughout the academic year 2016-2017. In this final project we will show you all que corresponding steps we made along the production of this short.

Fabriano tells the story about a litter paper bird who lives inside of a children's book. His most desire is freedom, so he will do his best for get out of the kindergarten where he is saved.

KEYWORDS

Juvenile, animation, concept art, design, children.

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer a todas las personas que han estado de algún modo implicadas en este proyecto.

A Alba por su gran colaboración como animadora durante un cuatrimestre.

A Miguel Vidal por la supervisión de este proyecto, tanto como tutor, como profesor a lo largo de la asignatura.

A los músicos que han participado para darle vida a *Fabriano* a través de sus composiciones.

A mi familia por apoyarme siempre en esta carrera y animarme en seguir siempre avanzando.

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN

2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

3.MARCO TEÓRICO

3.1. HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

3.2. REFERENTES

4. FASES DEL PROYECTO

4.1. PREPRODUCCION

4.1.1 HISTORIA

4.1.2 IDEA Y GUION

4.1.3. DISEÑO DE PERSONAJES

4.1.4. FONDOS

4.1.5. PROPS

4.1.6. COLOR SCRIPT

4.1.7. ARTE FINAL

4.1.8. STORYBOARD

4.1.9. ANIMÁTICA

4.2. PRODUCCIÓN

4.2.1. LAYOUT

4.2.2. ANIMACIÓN

4.2.3. EFECTOS DE SONIDO Y MÚSICA

5. CONCLUSIÓN

6. BIBLIOGRAFÍA

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto ha supuesto para nosotras en primer contacto con la producción completa para una animación. En ella contamos la historia de *Fabriano* (fig. 1), un pequeño pollito de papel, y su agitada vida dentro de una escuela infantil.

La idea para este cortometraje se creó a partir de un trabajo para la clase “producción de animación, impartida a los dos cuatrimestres del año. Este proyecto, que comparto junto a mi compañera Miranda Álvarez, nos ha dado oportunidad de introducirnos al mundo de la animación, y ver de primera mano, todas las fases que dicha producción abarca.

En sus inicios, cuando aún estaba únicamente desarrollada la historia y los primeros bocetos, concebimos este proyecto como un trabajo académico para la asignatura competente. Sin embargo, según iba avanzando, más futuro le veíamos, por lo que terminó por convertirse en nuestro Trabajo de Fin de Grado.

Cada una de las fases para este corto han sido desarrolladas a lo largo del curso académico 2016-2017, siguiendo ordenadamente los temarios a lo largo de la asignatura. En todo el procedimiento hemos contado con la ayuda de los profesores de ambos cuatrimestres, y incluso con la colaboración de otros alumnos de clase. Algunos de ellos han sido cooperaciones espontaneas en base a ejercicios específicos de clase, lo cual nos ha ayudado a ampliar nuestro abanico de opciones a la hora de los hacer los diseños de personajes.

Por otro lado, hemos podido contar con la participación de Alba Lapeña a lo largo del segundo cuatrimestre, periodo enfocado a la producción de animación.

En el presente trabajo, explicaré las fases previas a la producción de la animación, centrándome en el trabajo artístico previo que se ha desarrollado, así como los diseños, color u organización de la historia. La producción, por otro lado, será explicada por Miranda Álvarez. Sin embargo, cabe mencionar que ambas, y junto con la ayuda de nuestra compañera Alba Lapeña, hemos trabajado de forma equitativa en todas las fases, por lo que, tanto en preproducción como producción, el trabajo en equipo ha estado presente en todo momento.



Fig. 1. *Fabriano*. Portada del libro

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El principal **objetivo** de este proyecto es adentrarnos en el mundo de la animación realizando nuestro primer corto. Esta meta, poder terminar completamente un cortometraje, ha estado presente desde el principio del trabajo.

Con este objetivo principal, hemos cumplido otros propósitos inherentes a la producción de dicho proyecto, pues hemos podido aprender y conocer todo lo relativo a este ámbito artístico. Hemos entendido la importancia de cada fase, las mejores formas de ejecutarlas, así como tener la experiencia del trabajo en equipo.

La investigación ha sido también fundamental, ya que con ello hemos descubierto gran número de trabajos hasta la fecha desconocidos para nosotras, lo que nos ha aportado varias visiones para poder elegir diferentes técnicas.

Y, por último, uno de nuestros objetivos que queremos cumplir en un futuro, es el de presentar este corto a festivales o eventos de animación, lo que nos podría abrir una puerta al mundo laboral.

Como he mencionado anteriormente, la metodología que hemos seguido para el desarrollo del cortometraje ha estado marcada por los diferentes temarios de la asignatura *Producción de animación I* y posteriormente por *Producción de animación II*. En todo momento ha estado siendo revisadas por el personal docente de dicha materia, y cada una de las fases dentro de una cronología también marcada por el propio temario.

A pesar de no haber encontrado grandes dificultades para seguir el desarrollo de la asignatura, sí que nos hemos enfrentado a la limitación que supone hacer un proyecto de un corto animado entre únicamente tres personas, teniendo en cuenta la gran plantilla con la que se trabaja en una producción profesional.

La primera parte del proyecto, realizada a lo largo de *Producción de animación I*, ha estado centrada en la preproducción, etapa que encierra el guion, diseño, storyboards, es decir, todos los pasos previos a la animación. Los siguientes meses a esta fase, empezamos con la producción del corto, dentro de *Producción de animación II*, centrándonos en la animación de los personajes, desde el boceto, al layout y finalmente el color.

En las primeras semanas del curso nació la idea a partir de un “brainstorming”, en la que pusimos sobre la mesa todas las ideas posibles. Se fue desarrollando poco a poco, hasta terminar con una idea definitiva sobre la que seguimos trabajando según avanzaba el temario.

Empezamos por desarrollar la sinopsis, determinar el tema, etc. y poco a poco, y con varios cambios, fuimos asentando nuestras bases e ideas, teniendo cada vez más claro lo que queríamos hacer. El siguiente paso fue adentrarse en el guion, el cual fue el más decisivo para terminar de concretar nuestra historia, y saber exactamente qué queríamos que pasase de la historia.

Durante este primer semestre, no dejamos de hacer cambios en el guion, así como en los diseños, los cuales empezamos a hacer paralelamente. Estos diseños previos fueron muy útiles a la hora de empezar a visualizar el storyboard, el cual, en base a los cambios de guion, fue variando, eliminando escenas innecesarias en su mayoría. Al ser un corto, y no poder excedernos en tiempo, con el storyboard y la animática pudimos corregir directamente algunos problemas del guion.

En conclusión, fuimos capaces de ceñirnos al calendario para terminar con éxito esta primera fase, a pesar de pequeños cambios a posteriori.

En el siguiente semestre empezamos con la segunda parte, la cual nos introducía de lleno en la animación. Durante las primeras semanas estuvimos terminando los diseños ya definitivos, los fondos, los cuales están hechos con fotografías. En este primer mes, también trabajamos la animática, terminamos la definitiva, dejándonos un corto de 5:40 minutos, con las escenas y el colorkey final y las poses claves.

En este momento empezamos con la animación, a la cual se nos unió nuestra compañera de clase, Alba Lapeña. Dividimos las escenas entre las tres, de modo que todas pudiésemos trabajar equitativamente. Empezamos por el bocetaje, teniendo en cuenta todas las poses clave y tiempo de cada escena

Una vez terminada esta parte, con la mayor cantidad de las escenas abocetadas hechas, procedimos al clean up. En esta parte, sustituimos la mesa de luz por la tableta gráfica, puesto que desde el principio teníamos claro que queríamos una animación digital. Por otra parte, esto nos ayudó a agilizar el proceso, puesto que cada una podía trabajar fuera del aula con su propio ordenador y Tableta.

A partir de esta parte, no pudimos ceñirnos al calendario de la asignatura, viéndonos obligadas a ampliar los meses de trabajo y prescindiendo de la colaboración de Alba. Nos supuso para Miranda y para mí un esfuerzo extra por llevar el proyecto adelante, puesto que nuestra vida universitaria había terminado y nos vimos obligadas a seguir el proyecto desde la distancia, manteniéndonos siempre en contacto.

Seguimos con el mismo procedimiento de repartición de las escenas, y en los primeros meses de este año, 2018, la animación por fin estaba terminada.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 HISTORIA DE LA ANIMACION

Para empezar a hablar sobre la producción de un corto de animación, veo oportuno conocer primero los orígenes de esta técnica. A lo largo del curso no sólo nos hemos centrado en la realización de *Fabriano*, sino que hemos estudiado la historia y los orígenes de la animación, de la cual haré un pequeño repaso en esta sección.

Bueno, por suerte con la animación, la fantasía es tu amiga.

-Steven Spielberg

Resulta difícil poner fecha exacta a la creación de este género artístico, ya que ha ido evolucionando muy progresivamente a la par de nuestra propia evolución a lo largo de la historia.

No es desconocido que la inquietud artística del ser humano ha estado desde nuestros inicios latente en nuestra mente, así como también la de transmitir movimiento a nuestras obras.

Ejemplos de esto se encuentran en las pinturas rupestres (Fig.2), en la que se han descubierto representaciones de animales con varios pares de patas para simular movimiento. La misma

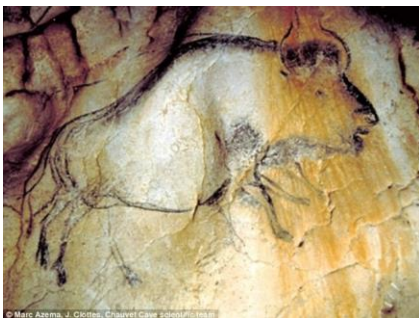


Fig.2. Pintura rupestre en la Cueva de Altamira.

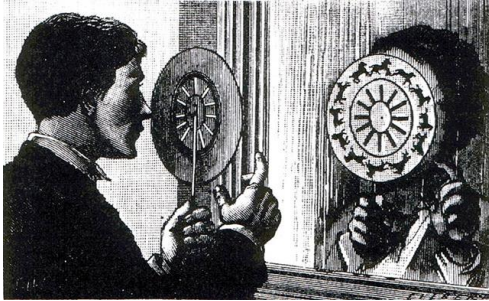


Fig.3. Muestra del uso del fenaquistoscopio.



Fig.4. Fotografía del praxinoscopio



Fig.5 Proyección con un zoopraxinoscopio

inquietud por narrar una secuencia la podemos ver en el arte egipcio que decoraban en las tumbas. En ellas se narran historias de forma secuencial, como en un comic.

A principios del siglo XIX, el médico y matemático inglés Peter Mark Roget fue el pionero en estudiar el fenómeno de como capta nuestro ojo y cerebro una rápida secuencia de imágenes que van cambiando progresivamente. Aunque no es un personaje que pertenece puramente al mundo de la animación, ha sido, con sus estudios, un precursor en la invención de aparatos para crear las primeras animaciones.

Si nos centramos estrictamente a este campo, a lo largo del siglo XIX se ha ido creando y perfeccionando diferentes aparatos para la creación de dibujos animados, y siendo, por consiguiente, precursores para la creación cine, por los hermanos Lumière.

Uno de los mayores inventos ha sido el **fenaquistoscopio** (Fig.3), el primer dispositivo que produjo la imagen animada, creado por Joseph Plateau. Esta basado en los estudios sobre *persistencia retinal* de Mark Roget, y consiste en una rueda de cartón en el que hay pintadas figuras con diferentes cambios en su posición, de forma secuencial. Moviendo dicho disco sobre su eje y mirándolo en un espejo por agujeros abiertos en el borde del cartón, parece que las figuras se mueven.

A partir de esta época todo han sido avances y mejoras del fenaquistoscopio, tales como el **zoótropo** o posteriormente el **praxinoscopio** (Fig.4) creado por Èmile Reynaud.

Eadweard Muybridge consiguió simular este efecto de movimiento con imágenes reales, captando con varias cámaras el galope de un caballo. Se le atribuye a su vez el **zoopraxinoscopio** (Fig.5), en cual le permitía proyectar imágenes sobre una pantalla, lo que supuso un inicio en el desarrollo del cine.

Finalmente, a lo largo del siglo XX aparecen las primeras películas animadas que más se han tenido en cuenta a la hora de hablar sobre historia de la animación. Cabe mencionar que fue a principios de este siglo cuando por primera vez, Riocotto Canudo define el cine como el séptimo arte, así mencionado en el manifiesto de las siete artes.

Es a partir de aquí cuando podríamos escribir miles de hojas sobre las contribuciones que a habido en el cine de animación hasta nuestros días. Se fue mejorando la técnica a la par que se mejoraba la tecnología, hasta llegar a nuestros días.

A día de hoy, mucha gente sigue viendo la animación como algo puramente para niños, a pesar de toda la trayectoria que carga

sobre sus espaldas. A pesar de ello, a día de hoy se manifiesta mucho más interés por esta industria, la cual está atrayendo a más público joven y adulto.

No ha sido hasta el año 2002, cuando los Premios Oscar crearon la sección de mejor película de animación. Hasta entonces únicamente se le había concedido un premio especial a Walt Disney por *Blancanieves y los siete enanitos*¹ (fig.6), por suponer una innovación en el campo de largometrajes. En 1995, fue concedido otro premio especial a John Lasseter por *Toy Story*², la primera película animada creada completamente por ordenador.



Fig.6. Walt Disney recibiendo el Oscar por *Blancanieves y los siete enanitos*, de manos de la actriz Shirley Temple

¹ HAND, David; COTTRELL, William; MOREY, Larry; PEARCE, Perce; SHARPSTEEN, Ben. *Snow White and the Seven Dwarfs*. 1937

² LASSETER, John. *Toy Story*. 1995

3.2 REFERENTES

Desde la creación de la historia hasta el estilo de nuestros diseños, han estado marcados por una serie de referentes que han sido una gran inspiración a lo largo de todo el proceso.



Fig.7. *Toy Story 3*. Concept art de Dice Tsutsumi. 2008

Una de las ideas puestas sobre la mesa en el “brainstorming” había sido la de dar vida a un objeto inanimado y crear una historia a partir de su punto de vista. Con esta premisa no puedes evitar pensar en los mayores referentes de este tópico en el cine de animación; el cine de Pixar Animation Studio. Lo que más les ha caracterizado a lo largo de su trayectoria ha sido representar el mundo a través de una perspectiva no humana y dotándolos de todas nuestras características, como son el raciocinio y los sentimientos. Nos han enseñado la vida a través de la mirada de juguetes, insectos, coches, monstruos, incluso desde los propios sentimientos en *Inside Out*³.

Cualquier película de este estudio sería un gran ejemplo como referente para nuestro proyecto, ya que parten de la misma premisa. Sin embargo, nos centraremos en su primogénito, *Toy Story*, y más concretamente su tercera parte, *Toy Story 3*⁴(fig.7). En esta saga vemos la vida de unos juguetes y su relación con los niños, la cual es más directa en la tercera parte, ambientada en una guardería. En estas escenas vemos lo difícil que es para cualquier objeto lidiar con la presencia de los más pequeños, que acaban creando el caos y destrozando todo a su paso.

Ha sido sobre esta idea con la que hemos empezado a trabajar y definir nuestra historia. A partir de aquí queríamos que se ambientara en un colegio infantil y guardería, para contar esa guerra entre niños y juguetes.

En cuanto a nuestros referentes estéticos, nos hemos inspirado en las películas que combinan dibujos animados e imagen real. Desde un principio tuvimos claro que queríamos una animación 2D, pero a parte de esto, estuvimos un poco perdidos a la hora de saber cual podría ser nuestro estilo a seguir. Fue a partir de un “moodboard” (Fig.8), en el que juntamos varias fotos de

³ DOCTER, Pete; DEL CARMEN, Ronnie. *Inside Out*. 2015

⁴ UNKRICH, Lee. *Toy Story 3*. 2010

guarderías, donde apareció la idea de la animación sobre fondo real.



Fig.9. *Space Jam*. Fotograma de la película.

*Space Jam*⁵ (fig.9) es una de las películas modernas más conocidas que junta *live action* y animación, en la cual todas las ambientaciones son escenarios reales. Por ello, fue de las primeras que se nos vino a la cabeza. Únicamente los personajes de los Looney Toons están animados, los cuales se mueven dentro de la imagen real e interactúan con actores.

Por supuesto esta película no es ni mucho menos la única de este género. Fue en 1923 cuando surgió la idea de combinar imágenes reales con animaciones. Fue así, recogida por Walt Disney en *Alice in Cartoonland* (Fig.10.), donde aparece una niña real, Alicia, en medio de un mundo animado.

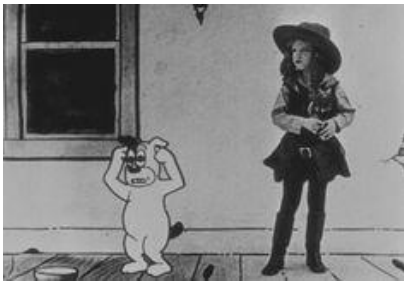


Fig.10. *Alice in Cartoonland*. Fotograma de la película.

Posteriormente, varias películas se han atrevido a combinar el *live action* con personajes animados, así lo vemos en *Mary Poppins*⁶(Fig.11.) donde se les ve cantando y bailando con animales ficticios en 2D. *Casper*⁷, *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*⁸ o la escena de baile de *Levando anclas*⁹ entre Gene Kelly y el ratón Jerry, son uno de los muchos ejemplos que existen.

A parte de atractiva, esta técnica nos iba a solucionar algunas cuestiones pendientes. Conservando el background en imagen real, nos ha permitido hacer una mayor diferenciación entre personajes. En un corto de solo 3 minutos, queríamos que toda la atención cayese sobre Fabriano, puesto que personajes animados sobre fondo real destacan mucho más. Y por supuesto, la segunda cuestión ha sido el ahorro de tiempo. Al poder ahorrarnos dibujar los fondos, hemos podido centrarnos mucho antes en la animación de los personajes.



Fig.11. *Mary Poppins*. Fotograma de la película.

⁵ PITKA, Joe. *Space Jam*. 1996.

⁶ STEVENSON, Robert. *Mary Poppins*. 1964.

⁷ SILBERLING, Brad. *Casper*. 1995

⁸ ZEMECKIS, Roberto. *Who Framed Roger Rabbit?* .1988

⁹ SIDNEY, George. *Anchors Aweigh*. 1945



Fig.8. Fabriano. Moodboard.



Fig.12. *The Amazing World of Gumball*.
Fotograma de un capítulo.

Por último, también hemos incluido como referencia la serie *El asombroso mundo de Gumball*¹⁰ (Fig.12.), creada por la compañía Boulder Media. La característica más llamativa de este show es su variedad en estilos de personajes. La creación de esta serie animada surgió a partir de la decisión de Cartoon Network en permitir a sus empleados a lanzar sus propias ideas. Ben Bocquelec, creador de esta serie, al que se le rechazaron todas sus propuestas, tuvo la idea de juntar todos sus personajes en una sola serie.

Nuestro corto al final acabó tomando esta idea, puesto que hemos elegido mi diseño de Fabriano, y el diseño de los niños de Miranda. Esto ha creado esa curiosa combinación que vemos en *El asombroso mundo de Gumball*, que mezcla estilos diferentes en un mismo film.

¹⁰ GRAVES, Mic. *The Amazing World of Gumball*. 2011

4. FASES DEL PROYECTO

En esta sección hablaré de cada una de las partes trabajadas en este proyecto, desde lo más esencial que es la idea, hasta el desarrollo del storyboard y la animática.

También hablaré brevemente de la parte de producción, la cual mi compañera Miranda Álvarez describirá más detalladamente en su memoria.

Ya he mencionado que este trabajo ha sido también parte de la asignatura producción de animación, y, por lo tanto, cada una de las partes han sido bastante bien diferenciadas, puesto que tuvimos que ceñirnos al calendario. Sin embargo, ciertas partes se solapan con otras, y aunque hemos llevado un orden estricto para cada fase, ciertos problemas se han ido solucionando a lo largo de todo el procedimiento.

4.1 PREPRODUCCION

La pre-producción es el trabajo previo de todo proyecto cinematográfico. En estas primeras fases se elige la idea, el desarrollo de la historia, los personajes que lo conforman, el formato, la duración, etc. A partir de la idea se desarrolla el guion, el storyboard y los procesos creativos como concept art y diseño de personajes. En este apartado describiré todas esas fases por las que hemos pasado antes de llegar a la producción.

4.1.1 IDEA Y GUIÓN

El primer paso en este trabajo ha sido la idea. Como he comentado anteriormente, este proyecto parte de un trabajo académico para la asignatura *Producción de animación*. La primera tarea a la que nos vimos enfrentados era decidir qué queríamos contar.

A través del brainstorming, *Fabriano* empezó a coger forma las primeras semanas de curso, teniendo un concepto claro; queríamos contar la historia desde el punto de vida de un ser inanimado.

Fue a partir de esta idea cuando se nos vino a la mente *Toy Story* más otras películas de Pixar Animation Studio, y lo mantuvimos como nuestra principal fuente de inspiración. No mucho más tarde teníamos otra propuesta encima de la mesa; el comportamiento de los niños sobre los objetos. Como es obvio, no queríamos hacer una segunda versión de *Toy Story 3*, pero tampoco queríamos abandonar la idea de centrar nuestra historia en una escuela infantil. Únicamente nos faltaba encontrar a nuestro personaje principal, con el que pudiese empatizar el público y tuviera lógica dentro de nuestro escenario. Pronto pusimos nuestra atención en los libros infantiles desplegados y los personajes que habitan en su interior.

Teniendo las ideas fundamentales claras, y sabiendo qué historia queríamos contar, llegó la hora de organizar todo en un **guion**. (Fig.13.)

Esta etapa fue especialmente difícil y lenta en comparación con estos pasos iniciales, pues tuvimos que condensar todas las ideas que habíamos propuesto en un corto de (x) minutos. Pero a su vez nos ha servido para continuar proponiendo ideas nuevas y eliminar otras.

Esto fue precisamente uno de los principales problemas a la hora de hacer frente al guion; saber cómo contar una historia en solo 3 minutos. Este es tiempo suficiente, pero se necesita repartir bien la información para que sea lógica, pero que no resulte pesada. Por ello desechamos ideas y buscamos otras que nos ayudarían a contar una historia completa de forma amena, utilizando lo mínimo posible.

La forma en la que pudimos empezar al menos con la primera versión del guion, ha sido desglosar toda la historia y dividirla en una escaleta (Fig. 14.) resumiendo las escenas más importantes para la trama. Estos son los puntos que formarían el cuerpo general de la historia, y era fundamental concretarlos lo máximo posible.



Fig. 13. *Fabriano*. Fragmento del guion.

- A)
- ESCENA 1: Presentación del escenario
 - ESCENA 2: Los niños entran en el aula armando escándalo
 - ESCENA 3: La escuela cierra y los niños se van.
 - ESCENA 4: Cae la noche y aparece el personaje principal mirando hacia la ventana
 - ESCENA 5: Día siguiente. Amanece y la escuela vuelve a abrir; llegada de los niños.
 - ESCENA 6: El niño rompe al pájaro
 - ESCENA 7: La escuela cierra y los niños se van.
 - ESCENA 8: Acción del personaje. Descubre que puede salir del libro y busca huir.
 - ESCENA 9: Consigue salir de la escuela.
 - ESCENA 10: Saborea la libertad
 - ESCENA 11: Empieza a llover y se pocha
 - ESCENA 12: Aparecen los créditos
 - ESCENA 13: Reaparece el personaje volando.

Fig.14. Fabriano. Fragmento la escaleta para el guion.

Esta primera visión del guion no solo nos aportaba una perspectiva más clara del cuerpo, sino que nos permitió empezar a pensar en algo fundamental para el desarrollo de la historia, el **ritmo**. (Fig.15)

Al ser un film de una duración no mayor de (X) minutos, prestamos mucha atención al ritmo que queríamos crear pues de ello dependía lo pesado o ligero que iba a resultar. A partir del desglose mostrado anteriormente, procedimos a crear un pequeño esquema para visualizar el ritmo que mantendría en cada momento y los puntos de giros que mantendrá al espectador atento a la trama.

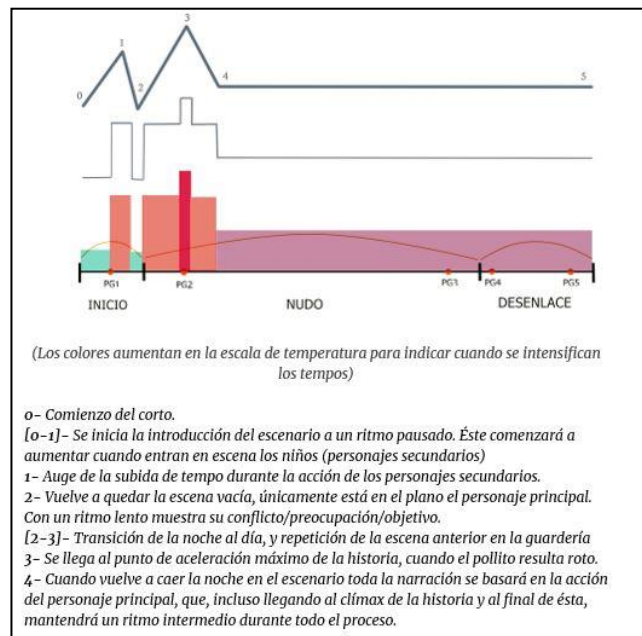


Fig.15. *Fabriano.* Fragmento de el esquema sobre el ritmo y puntos de giro del cortometraje.

Como se puede ver en la imagen, el ritmo de la historia sufrirá intercalaciones entre momentos más relajados y otros de mayor tensión o rapidez. Comenzando con una introducción del personaje y el espacio donde se desarrollará la acción principal, el tempo de narración será pausado, relajado. Para luego romper con un cambio brusco de éste dándole una velocidad que podría llegar a resultar algo abrumadora o agobiante; este cambio se daría en el paso de la noche al día.

De nuevo, cuando vuelva a anoecer en la historieta, se retomará ese ritmo tranquilo, que volverá a sufrir el mismo revés modo similar.

A partir de entonces, la historia, incluso llegando a pasar más puntos de giro (que en el siguiente apartado detallaremos) mantendrá una velocidad constante y normal, no excesivamente veloz, ni tampoco demasiado calmada, hasta el final de ésta.

Por supuesto este no ha sido un problema que pudiésemos zanjar en esta misma fase de realización del guion, sino que se mantuvo cambiante y flexible hasta incluso las últimas versiones del storyboard.

4.1.2 PREMISA DRAMÁTICA

Para empezar, cabe destacar que la acción del cortometraje se desenvuelve a partir de la propia inquietud del personaje. Es decir, de él partirá la historia en sí y la hazaña que se cuenta. El escenario donde se desarrolla la historieta es, principalmente, en una guardería infantil. El objetivo del personaje principal, Fabriano, consistirá en salir fuera de la escuela donde se siente encerrado, para cumplir su sueño de ser un pájaro de verdad y ver las estrellas sin tener un cristal de por medio. Saliendo de la monótona vida que le ofrecía el sencillo mundo que encerraba la cubierta de su libro. Pero las cosas... no son tan fáciles como aparentan.

4.1.3 HISTORIA

Este corto cuenta la historia de un pollito de papel, Fabriano. Este pequeño habita dentro de coloridos paisajes de un libro de cuentos, se le puede ver en diferentes escenarios por los que viaja a su libre antojo, como todos los pajaritos hacen.

Sin embargo, no todo es tan bonito como parece, y desde luego, Fabriano no está viviendo la vida como el resto de los de su especie. De hecho, ni siquiera es de la misma especie, pues Fabriano no es un pollito cualquiera. Fabriano es un pollito de papel. Y lejos de sentirse libre, se ve atrapado entre las páginas su libro guardado en una guardería.

Los 5 días a la semana, su vida se convierte en una pesadilla, cuando los niños, sin ninguna delicadeza, entran en sus clases y destrozando todo lo que tienen a su alcance. Solo hay que echar un vistazo a su alrededor, para ver el estado de los demás juguetes, y Fabriano, por supuesto, no es menos. Más allá de ser un libro para mantener a esos pequeños torbellinos tranquilos y distraídos con sus historias, los niños no hacen distinción entre los demás juguetes, y es que un pequeño pajarito que se eleva y sobresale de sus páginas una vez lo abres, es algo muy tentador para unos niños de 4 años.

Fabriano, que no conoce otro mundo que ese, disfruta de sus pequeños momentos de paz por las noches, donde la guardería se queda a oscuras y en total silencio. Pero un día, cuando su libro es dejado en una pequeña mesa en frente de la ventana, el pequeño pollito se queda asombrado al contemplar el cielo lleno de estrellas, brillando de tal forma como nunca había visto en sus páginas. Y de repente, como cualquier otro pájaro en una jaula, anhela y observa esa libertad entre las rendijas de la ventana.

El resto de días no son ni mucho menos más fáciles que los anteriores, y su deseo de poder por fin ser libre, crece con cada tirón y golpe. Y es en medio de esos días cuando por fin pasa algo que lo cercará, o más bien, alejará de esa guardería. Uno de los niños, con la brusquedad a la que acostumbran, tira de Fabriano de forma que la tira que le mantiene pegado a su libro se rompe parcialmente.

Fabriano queda un poco asustado, sin embargo, en la tranquilidad de la noche, comprueba que, a pesar de ese incidente, se encuentra perfectamente. Y ahí ve su momento de escapar, usando todas sus fuerzas termina de romper esa tira de papel y se cuela entre la ventana, y al fin, observa las estrellas desde el exterior de la guardería.

4.1.4 DISEÑO DE PERSONAJES

Paralelamente al guion, empezamos con el diseño de los personajes (Fig.16 y 17). Al ser nuestro primer contacto con la animación, queríamos crear algo sencillo y por lo tanto fácil de animar. Entre las dos hicimos varios bocetos del pollo de papel con diseños lo más sencillos posibles, por lo que no nos resultó demasiado difícil encontrar el adecuado. Su forma simple no sólo nos ahorraría la dificultad a la hora de darle vida, sino que nos ayudaría a crear ese ambiente infantil que buscábamos.



Fig.16. Fabriano. Diseño de personajes.

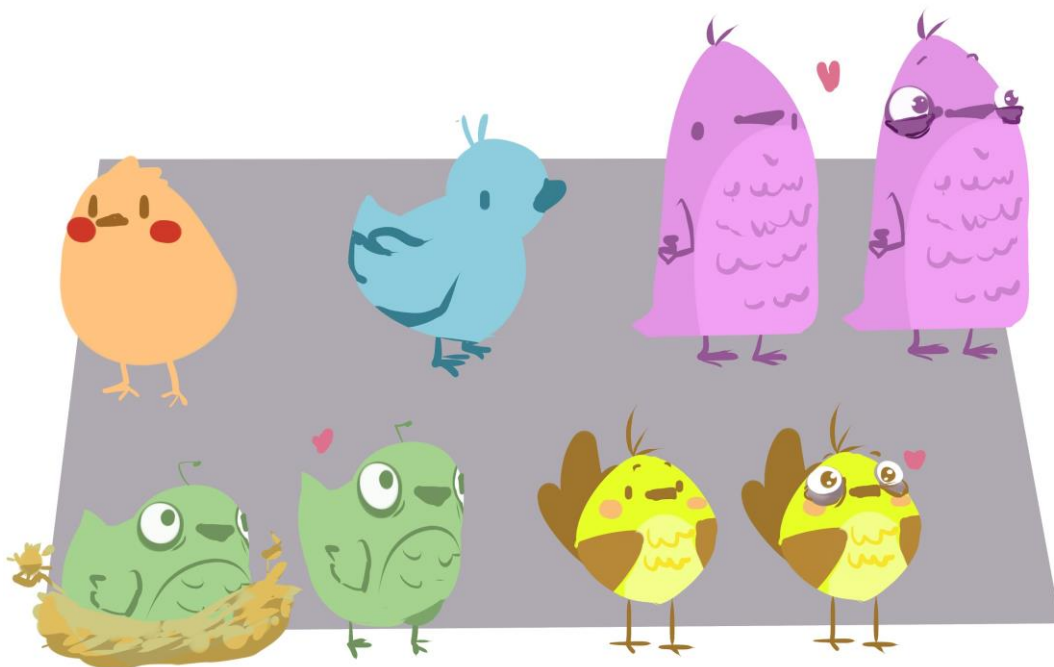


Fig.17. Fabriano. Diseño de personajes.

A pesar de tener un aspecto simple, queríamos que nuestro diseño transmitiera cierta ternura al espectador, y mostrara la fragilidad que tiene un trozo de papel, y lo fácil que resultaría que



Fig.18. Fabriano. Diseño de personajes.

se rompiera. Esta fragilidad no queríamos que se viese únicamente en su apariencia exterior, sino también en su personalidad. En esta fase aun no habíamos definido el carácter de Fabriano (Fig. 18 y 19), pero el propio diseño nos facilitó esa búsqueda.

Se trata de un pollito de papel, un material endeble, pero a la vez maleable. Con su rostro, a la vez muy simple (dos puntos como ojos y un triángulo como pico), creemos que fuimos capaces de darle ese aspecto indefenso y tierno y matizar su situación y anhelo de la libertad.

A su vez, quisimos explotar lo máximo posible todas las posibilidades en cuanto a expresividad y movimiento (Fig.20). Por medio de la exageración, y como contraste a esa delicadeza que muestra, experimentamos con varias expresiones que nos servirían para situaciones más cómicas, y quitarle drama a la historia. El papel, además, lo convertimos en un material bastante flexible, capaz de aguantar tirones, torsiones y todo tipo de movimiento y así ampliar el catálogo de expresividad de Fabriano.



Fig.20. Fabriano. Expresiones del personaje.



Fig.19. Fabriano. Diseño de personajes.

Como **personajes secundarios** tenemos a los niños de la guardería (Fig.21 y 22). La tarea de estos personajes es intervenir en la vida



Fig. 21 y 22. Fabriano. Primeros bocetos de los personajes secundarios.

de Fabriano de forma esporádica e intensa. Es decir, los niños aparecen únicamente en las escenas de día, interactúan con el personaje principal de forma muy dinámica y desaparecen. Su puesta en escena es breve y rápida, pero a la vez son los responsables de los cambios de ritmo de la historia. Cuando ellos aparecen, todo se vuelve caótico.

En esta fase tuvimos varios debates de como afrontar no solo el diseño de los niños, sino su presencia. La idea es tener una clase abarrotada de ellos, pero eso nos supondría un trabajo enorme para animar, teniendo en cuenta que únicamente somos tres personas.

A diferencia de Fabriano, que su diseño es muy simple, los niños fueron un reto importante a la hora de llevarlos a animación, por lo que nos tuvimos que plantear como íbamos a hacerlo.

La historia se centra principalmente en Fabriano, y aunque los niños son una parte muy importante y esencial de la historia, no íbamos a necesitar hacer un grupo grandes de niños para introducirlos en las escenas.

Resumimos entonces en 4 niños, (Fig.23) a los que daríamos mas protagonismo, y los efectos de sonido de gritos infantiles de fondo darían la sensación de la presencia de más personajes en la escena.

Reducir la cantidad de personajes secundarios a únicamente 4 nos ayudo a agilizar el proyecto, y facilitarnos el proceso de animación.



Fig.23. Fabriano. Diseño de personajes.



Fig.24. Fabriano. Diseño del interior de la guardería.

La historia se centra en un solo espacio, **la guardería**. Empezamos haciendo unos pocos bocetos y diseños del interior de una guardería (Fig.24), basándonos en fotografías de clases reales

También experimentamos con la técnica de *collage* (Fig.25) para crear una guardería recortando pedazos de fotografías. En un principio estas imágenes tenían el objetivo de servirnos de referencia a la hora de dibujar el interior de la escuela. Por el contrario, al dibujar a Fabriano en esos fondos para situarlo en escena, nos gustó ese contraste que crea la mezcla entre imagen real y dibujo.

La posibilidad de usar fotografías de un espacio real para animar nuestro personaje encima nos pareció muy interesante, y por supuesto, nos iba a suponer un ahorro de tiempo y trabajo.



Fig.25. Fabriano. Collage para el diseño del escenario.

Para ello contamos con la guardería disponible en la UPV, donde pudimos entrar a una hora donde no había niños ocupándola, y hacer fotos de todas las posibles escenas. Utilizando obviamente la referencia del primer storyboard, donde se veía los planos fundamentales de cada escena, para saber qué zonas podíamos usar y desde qué ángulo hacer las fotos.

Una vez hechas las fotos (Fig.26 y 27), las pasamos a Photoshop para retocarlas y hacerlas más acorde con el corto teniendo en cuenta el colorscript elegido.

Básicamente, como todas las fotos fueron hechas al mediodía, tuvimos que cambiar ciertas imágenes para dar la sensación de que es por la noche. También editamos las fotos que representaban el día, dándole un tono anaranjado, pero terminamos por descartar esta idea, ya que quedaban unos fondos poco naturales.



Fig.26. Fabriano. Fotografía del interior de la guardería con ambiente nocturno.



Fig.27. *Fabriano*. Fotografía del interior de la guardería con ambiente diurno.

4.1.6 PROPS



Al ser los fondos en fotografía real, todos los objetos pertenecen a los propios de la guardería que usamos como escenografía. Sin embargo, hay un objeto sobre el que tuvimos la necesidad de trabajar, **el libro** de Fabriano. (Fig.28)

Como nuestro protagonista está atado a dicho libro, lo consideramos una extensión más del personaje, por lo que también era necesario diseñarlo y animarlo. Dibujamos una portada en la que se presenta Fabriano en medio de un paisaje, con el título homónimo.



En un principio solamente tuvimos en cuenta el diseño de la portada, y no fue hasta la última versión del storyboard que nos dimos cuenta que necesitaríamos algunos diseños de la portada y el interior del libro. (Fig.29 y 30)

Fig.28. *Fabriano*. Diseño del libro.



Fig.29. *Fabriano*. Fotograma del corto. Diseño del interior del libro.



Fig.30. *Fabriano*. Fotograma del corto. Diseño de portada.

4.1.7. COLOR SCRIPT

Realizar un color script (Fig.31) es muy importante para ayudarte a visualizar el ambiente de las escenas y determinar si el uso de color es coherente. El color y la luz son muy importantes para seguir e interpretar la historia, para introducir a los personajes y los espectadores en una única atmosfera. Se trata de un “guion de color”, en el que una vez aprobado, se use de referencia como paleta de color.

Para nuestro corto determinamos dos principales tonos que nos hará la diferenciación entre día y noche. Por lo tanto, la paleta utilizada se basará en todos anaranjados y cálidos, y fríos y azulados. O al menos eso habíamos acordado en el momento de elegir los tonos para el color script y así aparece en la última versión del storyboard. Sin embargo, en el momento de la producción nos dimos cuenta que las fotografías retocadas con filtros cálidos nos resultaban demasiado saturado e irreal. Así que, finalmente, las escenas de día las dejamos con la luz natural de las propias fotografías, y manteniendo los todos azules para las de noche.

Como se puede ver en el storyboard, en el que se ha usado los tonos descritos en el color script, el corto comienza en un ambiente nocturno. En ella se presenta al personaje principal y se muestra el escenario donde transcurre la acción. A continuación, llega el día, y pasamos a tonos anaranjados, que acompañan las escenas mas dinámicas y caóticas de la historia. La calma vuelve a llegar con la noche y por ello vuelven los tonos fríos.

En las escenas finales aparece un ambiente diferente a los anteriores, a los que hemos dado colores fríos y suaves, entre amarillos y verdosos. Con ellos hemos representado el exterior de la escuela en un día despejado y soleado. Creemos que ha sido una decisión bastante acertada pues nos dan una sensación de alivio y espacio abierto, siendo este el objetivo a alcanzar del protagonista.



Fig.31. Fabriano. Color script usado en el cortometraje.

4.1.8 STORYBOARD

El siguiente paso nos lleva al storyboard (Fig.32). La función del storyboard es mostrar visualmente las escenas descritas en el guion e ilustrando una idea aproximada a lo que se verá en la pantalla.

No hay un modelo único a seguir de storyboard, puesto que unos se centran en un dibujo aproximado con los personajes y sus principales movimientos, y otros se centran en la ambientación, dándole más importancia en el color y la iluminación. Sea como sea, suelen ser dibujos rápidos y sencillos de entender, que sirva para situar a los personajes en la escena y especificando los planos y movimientos de cámaras necesarios.

Los diferentes tipos de planos permite crear un propio y único lenguaje, en el que poder transmitir sensaciones al espectador de forma subconsciente. Utilizarlos bien nos permitirá crear un ambiente específico y nos ayudará a crear una historia fluida y amena.

Esta etapa sufrió muchos cambios constantes, y problemas aun existentes en el guion, los fuimos solucionando directamente en el storyboard. Con la primera versión del storyboard nos dimos cuenta de la necesidad de recortar escena para disminuir el

tiempo del corto, así como ver que algunas escenas resultaban irrelevantes.

La primera versión fue abocetada, para indicar principalmente los giros de cámaras y planos que queríamos. Por supuesto esta fue otra etapa de experimentación, hasta llegar y fijar los planos que mejor funcionaban en la historia.

La segunda versión simplemente se introdujo pequeños cambios, y se limpio el dibujo para mostrarlo mas definido. El tercero y definitivo, montamos las escenas con el fondo fotografiado.

















 <p>Scene Start: Duration:</p> <p>Vista exterior de la guardería</p> <p>Plano Frontal general</p> <p>Cámara Zoom out</p> <p>Sonido Ambiente de día</p>	 <p>Scene Start: Duration:</p> <p>Interior de la guardería</p> <p>Plano Frontal detalle</p> <p>Cámara Paneo descriptivo izq</p> <p>Sonido Ambiente de día</p>	 <p>Scene Start: Duration:</p> <p>Interior de la guardería</p> <p>Plano Frontal detalle</p> <p>Cámara Paneo descriptivo izq</p> <p>Sonido Ambiente de día</p>	 <p>Scene Start: Duration:</p> <p>Aparece el libro de Fabrano</p> <p>Plano Ligero picado detalle</p> <p>Cámara Estática</p> <p>Sonido Ambiente de día</p>
 <p>Scene Start: Duration:</p> <p>Se abre la puerta</p> <p>Plano Frontal detalle</p> <p>Cámara Estática</p> <p>Sonido Puerta abriéndose</p>	 <p>Scene Start: Duration:</p> <p>Entran los niños</p> <p>Plano Frontal general</p> <p>Cámara Estática</p> <p>Sonido Gritos y pisadas</p>	 <p>Scene Start: Duration:</p> <p>Escena de niños corriendo</p> <p>Plano Frontal general</p> <p>Cámara Estática</p> <p>Sonido Gritos y golpes</p>	 <p>Scene Start: Duration:</p> <p>Los niños se acercan al libro</p> <p>Plano P.P detalle</p> <p>Cámara Panorámica hacia abajo</p> <p>Sonido Gritos de niños</p>
 <p>Scene Start: Duration:</p> <p>Fabrano mira a los lados</p> <p>Plano General frontal</p> <p>Cámara Estática</p> <p>Sonido Papel agitándose</p>	 <p>Scene Start: Duration:</p> <p>Se gira hacia la ventana</p> <p>Plano General frontal</p> <p>Cámara Estática</p> <p>Sonido Ambiente de noche</p>	 <p>Scene Start: Duration:</p> <p>Mira a las estrellas</p> <p>Plano General frontal</p> <p>Cámara Estática</p> <p>Sonido Ambiente de noche</p>	 <p>Scene Start: Duration:</p> <p>Se ven las estrellas en el exterior</p> <p>Plano General picado</p> <p>Cámara Zoom out</p> <p>Sonido Ambiente de noche</p>
 <p>Scene Start: Duration:</p> <p>Se ven las estrellas en el exterior</p> <p>Plano General picado</p> <p>Cámara Estática</p> <p>Sonido Ambiente de noche</p>	 <p>Scene Start: Duration:</p> <p>Se ven las estrellas</p> <p>Plano General picado</p> <p>Cámara Estática</p> <p>Sonido Ambiente de noche</p>	 <p>Scene Start: Duration:</p> <p>Vista de Fabrano desde el exterior</p> <p>Plano General frontal</p> <p>Cámara Zoom out</p> <p>Sonido Ambiente de noche</p>	 <p>Scene Start: Duration:</p> <p>Llegan los niños</p> <p>Plano Detalle picado</p> <p>Cámara Estática</p> <p>Sonido Sube el sonido de niños</p>

Fig.32. Fabrano. Fragmentos del storyboard.

4.1.9 ANIMÁTICA

La animática es un vídeo creado a partir del storyboard. En él se juntan todos los planos dibujados y se muestran con los tiempos específicos que se les ha dado. Junto a ello, se le añade también la música y los diferentes sonidos que puedan existir, aunque no es necesario que sean los definitivos.

Cada plano dura el tiempo establecido en la última versión del storyboard, creando así una animática que dura 3 minutos 16 segundos.

Los sonidos los conseguimos a través de una página web llamada

FreeSound12, en ella hay infinidad de efectos de sonido gratuitos al alcance

de todo el mundo. Sincronizamos estos sonidos con el video en Adobe Premiere.

En cuanto a la música, para esta primera versión utilizamos canciones descargadas para hacernos una idea de lo que íbamos a necesitar. Posteriormente utilizamos música original.

Gracias a la animática pudimos detectar algunos fallos en cuanto a tiempo y ritmo que no habíamos percibido en el storyboard. Una vez corregido y ajustado, tuvimos un primer avance de como quedaría nuestro corto una vez finalizado.

4.2 PRODUCCIÓN

Una vez finalizado todo el planteamiento del corto, ya tenemos todo preparado para empezar con la fase final, la animación. En este apartado contaré de forma resumida las pautas que hemos llevado a cabo. Mi compañera Miranda Álvarez se encargará en su memoria de contar de manera mas detallada y concisa esta parte, sin embargo, me gustaría terminar mi parte del proyecto resumiendo esta parte que tanto trabajo nos ha dado.

4.2.1 LAYOUT

La fase del layout se encuentra entre el storyboard y la animación. Con esto planeamos los movimientos exactos del personaje y de las cámaras, y lo dejamos todo preparado para pasar con la animación.

La acción del personaje (Fig. 33 y 34) se especifica en la fase de layout mediante las poses clave, que nos describen el recorrido que estos hacen. Se utiliza todo tipo de ayuda visual, desde flechas que indiquen la dirección de movimiento, hasta notas escritas describiendo lo que está sucediendo en la escena.

El recuadro de la cámara también se especifica en esta parte en aquellas escenas en las que exista algún zoom in o zoom out, o cualquier tipo de movimiento que sea necesario tener en cuenta.

Como se puede observar en las figuras 33 y 34, los movimientos de Fabriano están señalados con flechas y cambios de color, siendo el azul la posición de partida. Los mismo pasa con el encuadre de la cámara que encuadra la escena, especificando que tipo de movimiento se produce, además de una descripción detallada en la parte superior.



Fig.33. Fabriano. Fragmento del layout.



Fig.34. Fabriano. Fragmento del layout.

4.2.2 ANIMACIÓN

Después de determinar los movimientos clave en cada escena, y después del largo procedimiento que nos ha ocupado la mayor parte del tiempo, llegamos a la animación.

En un principio nos dividimos las escenas entre las tres, contando con Alba Lapeña. Esta división nos funcionó en la primera parte de abocetado, ya que ahí nos estábamos centrando más en el movimiento. Este primer contacto lo realizamos en animación tradicional, es decir, en papel y lápiz. Para el clean-up pasamos los frames escaneados al ordenador y el resto de animación fue hecha con el programa TVPaint Animation 10 Pro.

En poco tiempo, nos dimos cuenta que entre las tres habíamos hecho los dibujos en diferentes estilos, por lo que se notaba demasiado que los personajes estaban animados por tres personas diferentes.

Esto sucedió a final de curso, cuando aún no teníamos todas las escenas hechas, y prácticamente ninguna en clean-up. Por ello decidimos posponer la entrega de este proyecto al siguiente año académico. A esto se sumó la retirada de Alba Lapeña, puesto que el curso había acabado, así que nos volvimos a dividir las escenas. Esta vez determinamos que mi compañera Miranda se encargaba de los niños, los cuales los diseños habían sido suyos, y yo me encargué de la animación de Fabriano y el libro, por los mismos motivos.

4.2.3 EFECTOS DE SONIDO Y MÚSICA

Fabriano es un corto animado prácticamente mudo, en donde la música tiene mucho peso en la trama. No hay diálogos, por lo que ninguno de los personajes habla, pero los niños sí emiten sonidos, como sus gritos y risas. Para dar más ambientación al corto, hemos introducido todo tipo de ruidos, como el de papel rompiéndose, lluvia, viento, sonidos de exterior, etc. Estos sonidos los hemos descargado en diversas páginas web de sonidos gratuitos, tales como *elongSound*, *sshhtt!!* Y *Flash Kit*.

Para la música ambiental, hemos podido contar con la participación de músicos que se han prestado a componer las melodías necesarias. La base instrumental es, principalmente, el piano. También contamos con una melodía de acordeón.

5. CONCLUSIONES

Este proyecto nos ha resultado un verdadero reto. Si bien hubo momentos en los que parecía que no avanzábamos, cabe decir que consideramos que hemos alcanzado nuestros principales objetivos. Es necesario recalcar la importancia de concebir un plan de producción desde el comienzo donde las fases de trabajo se cumplan en los tiempos establecidos, como garantía de los resultados.

Principalmente hemos aprendido como funciona la producción de una película animada, y lo complejo que resulta. Requiere de muchas habilidades diferentes, y si bien en una producción profesional cuenta con una plantilla de cientos de trabajadores, hacerlo entre únicamente dos personas ha resultado muy interesante.

Uno de los hallazgos personales que más me han sorprendido ha sido mi encuentro con la animación. Esta ha sido mi primera asignatura práctica sobre el tema, y por ello la primera vez que he animado a un personaje. Debo reconocer que antes de empezar sentía que ese proceso se me haría muy cuesta arriba, y que requería de cierta paciencia de la que pensaba que carecía. No obstante, he descubierto que es un trabajo del que he disfrutado mucho, incluso lo he encontrado relajante.

En cuanto al proyecto, consideramos que hemos resuelto con eficacia los problemas que se nos ha presentado. Los primeros meses de la asignatura nos han resultado más sencillos y ligeros, y hemos conseguido crear unos personajes simples y a su vez carismáticos. En esta fase hemos mejorado en nuestras capacidades y conocimientos sobre el diseño de personajes y concept art, y diferencias cuales han sido aptos para animación.

A pesar de no haber llegado a la fecha que esperábamos dentro del curso académico 2016-2017, estamos satisfechas del trabajo que hemos seguido realizando sin pausa en los siguientes meses, terminando el proyecto en los primeros meses de 2018. Una producción requiere tiempo y dedicación si se quiere conseguir algo con calidad, y el poder

haber dispuesto de tiempo extra para terminarlo, nos ha permitido hacer unas animaciones mucho más trabajadas.

En conclusión, estamos orgullosas del resultado, y consideramos que hemos cumplido nuestros objetivos. Este corto nos brindará la oportunidad de darnos a conocer en concursos y festivales de animación y seguir nuestra trayectoria profesional en este ámbito.

6. BIBLIOGRAFÍA

BENDAZZI, G. *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Italia: Ocho y Medio, 1988.

WELLS, P. *Fundamentos de la animación*. Reino Unido: Parramón, 2006.

HOOKS, E. *Acting for Animators*. Estados Unidos: Routledge. 2000.

AMIDI, A. *The Art of Pixar: The Complete Colorscripts and Select Art from 25 Years of Animation*. Estados Unidos. Chronicle Books, 2011

WHITE, T. *Animación: del lápiz al píxel*. Barcelona: ISBN, 2010.

THOMAS, F.; JOHNSTON, O. *The Illusion Of Life: Disney Animation*. Estados Unidos: Abbeville Press, 1981.

WHITAKER, H. *Timing for Animation*. Reino Unido: Focal Press. 1981

Wikipedia. Página de la Wikipedia en español . Disponible en: <
<https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>>

7. INDICE DE IMÁGENES

- Fig.1 *Fabriano*. Portada del libro
- Fig.2 Pintura rupestre en la Cueva de Altamira
- Fig.3 Muestra del uso del fenaciscopio.
- Fig.4. Fotografía del praxinoscopio
- Fig.5 Proyección con un zoopraxinoscopio
- Fig.6 Walt Disney recibiendo el Oscar por *Blancanieves y los siete enanitos*, de manos de la actriz Shirley Temple
- Fig.7. *Toy Story 3*. Concept art de Dice Tsutsumi. 2008
- Fig.8. *Fabriano*. Moodboard.
- Fig.9. *Space Jam*. Fotograma de la película.
- Fig.10. *Alice in Cartoonland*. Fotograma de la película.
- Fig.11. *Mary Poppins*. Fotograma de la película.
- Fig.12. *The Amazing World of Gumball*. Fotograma de un capítulo.
- Fig. 13. *Fabriano*. Fragmento del guion.
- Fig.14. *Fabriano*. Fragmento la escaleta para el guion.
- Fig.15. *Fabriano*. Fragmento del esquema sobre el ritmo y puntos de giro del cortometraje.
- Fig.16. *Fabriano*. Diseño de personajes.
- Fig.17. *Fabriano*. Diseño de personajes.
- Fig.18. *Fabriano*. Diseño de personajes.
- Fig.19. *Fabriano*. Diseño de personajes.
- Fig.20. *Fabriano*. Expresiones del personaje.
- Fig. 21 y 22. *Fabriano*. Primeros bocetos de los personajes secundarios.
- Fig.23. *Fabriano*. Diseño de personajes.

Fig.24. *Fabiano.* Diseño del interior de la guardería.

Fig.25. *Fabiano.* Collage para el diseño del escenario.

Fig.26. *Fabiano.* Fotografía del interior de la guardería con ambiente nocturno.

Fig.27. *Fabiano.* Fotografía del interior de la guardería con ambiente diurno.

Fig.28. *Fabiano.* Diseño del libro.

Fig.29. *Fabiano.* Fotograma del corto. Diseño del interior del libro.

Fig.30. *Fabiano.* Fotograma del corto. Diseño de portada.

Fig.31. *Fabiano.* Color script usado en el cortometraje.

Fig.32. *Fabiano.* Fragmentos del storyboard.

Fig.33. *Fabiano.* Fragmento del layout.

Fig.34. *Fabiano.* Fragmento del layout.