

TFG

PROYECTO CORTO DE ANIMACIÓN

Presentado por Jaime Vélez Jiménez
Tutora: María Carmen Lorenzo Hernández

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El ser humano tiende a soñar e imaginar constantemente, a crear sus propias historias. Estas pueden ser tanto escritas, como ilustradas, contadas o animadas. Este proyecto es un corto animado en el que los personajes que lo componen se desenvuelven dentro de un mismo mundo y trama. Abarca principalmente la cruda historia de los dos personajes más importantes de esta, hermanos enfrentados por el destino: Darkii y Lightii. Esta historia se ha ido desarrollando a lo largo de los años gracias a los mundos, personajes e historias del principal referente: Salty Milk (Alyona Martínez), que han motivado fuertemente al diseño y creación de esta. Tomando inspiración de historias y universos de diferentes artistas fueron surgiendo ideas nuevas para una trama y personajes propios que se encuentran en un mundo muy diferente al que se conoce como la Tierra, donde diferentes especies conviven y algunos seres son bendecidos con poderes sobrenaturales.

Utilizando la animación 2D, este TFG trata de mostrar esta historia al mundo con el fin de plasmar todas esas ideas en la pantalla y poder seguir desarrollándola en un futuro, dando como resultado un tráiler de cortometraje.

PALABRAS CLAVE

Animación 2D; Personajes originales; Historia; Universo; Concept Art.

SUMMARY

Human beings tend to constantly dream and imagine to create their own stories. These can be written, illustrated, narrated or animated. This project is an animated short in which the characters that compose it unfold within the same world and plot. It mainly encompasses the raw story of the two most important characters in it, brothers faced by fate: Darkii and Lightii. This story has been developed over the years thanks to the worlds, characters and stories of the main reference: Salty Milk (Alyona Martínez), who has strongly motivated the design and creation of this story. Taking inspiration from stories and universes of different artists, new ideas emerged for a plot and characters that are in a world very different from what is known as Earth, where different species coexist and some beings are blessed with supernatural powers.

Using 2D animation this TFG tries to show this story to the world in order to capture all those ideas on the screen in order to continue developing it in the future, ending with a trailer as a result.

KEYWORDS

Inglés: 2D Animation; Original Characters (OC's); Story; Universe; Concept Art.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer especialmente a Chalbus por todo el apoyo y feedback que me ha dado desde el principio del proyecto.

A mi pana Antonio por darme las fuerzas para seguir adelante en todo momento y por los memes.

Por supuesto a mi tutora María por corregirme mil veces lo patoso que soy.

A Oriol por ayudarme a entender cómo diantres funcionaba *Toon Boom* en mis momentos de pánico cuando algo no iba bien.

A todos mis amigos que han estado apoyándome en estos momentos difíciles.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS Y METODOLGÍA	8
3. DESARROLLO DE LA IDEA	10
3.1 REFERENTES	10
3.1.1 <i>Hayao Miyazaki</i>	11
3.1.2 <i>Kéké Germini</i>	11
3.1.3 <i>Salty Milk</i>	11
3.1.4 <i>Telepurte</i>	12
3.1.5 <i>The Wolf – SIAMÉS</i>	12
3.1.6 <i>Black Clover</i>	13
4. MARCO CONCEPTUAL	14
4.1 ANIMACIÓN	14
4.1.1 <i>Inicios de la animación</i>	14
4.2 MONOCROMÍA	15
4.3 BLANCO Y NEGRO	16
5. PRODUCCIÓN	18
5.1 PREPRODUCCIÓN	18
5.1.1 <i>Concepto</i>	18
5.1.2 <i>Guion</i>	18
5.1.3 <i>Diseño de personajes</i>	19
5.1.4 <i>Diseño de escenarios</i>	21
5.1.5 <i>Desarrollo visual: storyboard y animática</i>	22
5.2 PRODUCCIÓN	23
5.3 POSPRODUCCIÓN	24
5.4 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	25
6. CONCLUSIONES	27
7. BIBLIOGRAFÍA	28
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	29
9. ANEXOS	30
9.1 EXTENSIÓN DE LA HISTORIA	30
9.2 DESARROLLO ARTÍSTICO	32

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de mis años en la carrera he dudado varias veces sobre qué camino profesional debería tomar al terminar, ya que, aunque empecé Bellas Artes con la intención de ser animador, he probado diferentes técnicas que han llamado bastante mi atención, como la estampación o la pintura mural. Cursé mis 3 primeros años de carrera en la facultad de Bellas Artes de Murcia, que está más enfocada a un arte expositivo y abstracto, dejando muy olvidada la animación e ilustración. Sin embargo, cuando en mi 4º año de carrera conseguí una trasladarme a Bellas Artes en la UPV recordé por qué quise estudiar esta carrera.

Desde que comenzó mi afán por el arte, especialmente en animación, con la creación de mi primer personaje original, siempre he soñado con el día en el que mis dotes como artista y animador fueran lo suficientemente buenas como para poder crear cosas muchos más complejas y que expresara mejor mi imaginación. El utilizar una Nintendo DSi para mis animaciones es algo que hizo que mucha gente no tomara en serio mi desempeño por la animación 2D cuando empecé a hacer mis propias animaciones en 2014, pero, algo que sí que he aprendido durante estos años como artista, es que no importa el método que utilices para animar, dibujar, pintar, editar, etc. Mientras sea con el mejor te sientas y consigas resultados satisfactorios para ti mismo. Si en un futuro buscas otro tipo de acabados o herramientas, tu propio instinto te lo pedirá, como es mi caso.

Durante estos años de estudios he experimentado con diferentes técnicas de animación, como la animación 3D, el Stop-Motion y la animación 2D, sin embargo, no pude profundizar en ninguna de ellas como me habría gustado. Después de investigar sobre el mundo de la animación en un sentido más profesional, he podido comprender un poco más cómo funciona una producción más grande y la gran diferencia que hay entre estas y los animadores independientes. Sin embargo, el abrumador mundo profesional no fue algo que me intimidara, sino que mi deseo por mejorar y llegar algún día a participar en proyectos de tal calibre creció enormemente en mi interior.

Crecí dentro de un ambiente de animadores independientes en la comunidad de *Flipnote Hatena*, plataforma online del programa *Flipnote Studio* lanzada en 2009. Se trata de un “juego” de animación para la Nintendo DS con una interfaz muy sencilla y unas limitaciones básicas, tanto por la duración que puede alcanzar como por los colores que puedes utilizar. Su plataforma online se centraba en un sistema de ranking por estrellas donde, ordenado por diferentes canales donde podías ver todas las flipnotes (así es como se llama a las animaciones creadas en la plataforma) subidas dentro de tu región. Allí

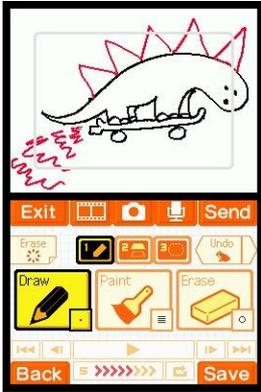


Figura 1
Flipnote Studio, Nintendo, 2009

prácticamente todos los que formábamos esa comunidad éramos novatos dentro del mundo de la animación y por consecuencia, al no tener apenas influencia de animadores experimentados, fue surgiendo un estilo de animación y dibujo muy característico que solo podías encontrar allí. Desde que empecé a animar estoy muy influenciado por un tipo de animación distinto al que se conoce hoy en día, pero actualmente, mi intención es poder unificar ambos estilos apoyándome en autores más contemporáneos, como puede ser la animación del videoclip de *The Wolf – SIAMÉS* y crear un cortometraje de 1 minuto y medio de duración aproximadamente que pueda ser disfrutado por todo el mundo.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, se intentó llegar lo más lejos posible dentro de las posibilidades de tiempo y conocimiento, dando como resultado este corto de minuto y medio.

Aquí dejo el link donde podéis visionar el trabajo:

<https://youtu.be/BBtRvtCeVFk>

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Con este proyecto pretendo indagar dentro de la animación 2D con la que he crecido, teniendo en cuenta diferentes matices más personales que darán lugar a un cortometraje que ponga en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo del grado. Para ello se han definido los siguientes objetivos:

GENERALES

- Investigar sobre el concepto de animación 2D tradicional y digital hasta la actualidad.
- Estudiar el uso de la gama cromática dentro del arte para poder aplicarla correctamente a una animación personal.
- Desarrollar una historia donde se pueda apreciar un desarrollo de personajes originales y su integración en un mundo personal.
- Estudiar diferentes artistas actuales que trabajen con la animación 2D y me sirvan de inspiración.

ESPECÍFICOS

- Experimentar con diferentes programas de animación 2D que me proporcionen una mayor versatilidad a la hora de animar por ordenador.
- Ensayar los aspectos que componen una producción de animación, superando así las fases de preproducción, producción y postproducción.
- Realizar un cortometraje de entre 1-2 minutos de duración.

Estas metas se han ido concretando a medida que el proyecto se iba desarrollando. Teniendo en cuenta que al principio partía con una idea muy abstracta y poco definida, a lo largo de su proceso se han confeccionado distintos puntos de este y matizado otros para un mejor avance.

METODOLOGÍA

La metodología de este TFG es eminentemente práctica, aunque ha requerido de búsqueda de documentación y referentes para construir el marco teórico. Los pasos que se siguen para la realización de la parte práctica del proyecto son los propios de cualquier proyecto de animación: preproducción, producción y postproducción.

La primera parte del proyecto consiste en una búsqueda de ideas y de referentes con los que dar forma a una propuesta final, utilizando mi material propio e inspirándome de distintos artistas que abarquen temas parecidos al mío o su estilo me atraiga personalmente. Con ello tomé como iniciativa la

historia que comencé hace varios años sobre mis personajes principales Darkii y Lightii, que es de quien más *lore*¹ he desarrollado pero que aún estaba por completar.

Para la correcta elaboración de un plan de trabajo, hay que conocer los límites y cuestiones que abarcará el proyecto. Con ello me planteo su duración, el programa que utilizaré para llevarlo a cabo, la historia a representar, los personajes que la componen y el tiempo para hacerlo.

Ya con todo el plan de trabajo desarrollado y con un horario personal, ya que no dependo de un equipo, comienzo con la estructura más palpable y artística del proyecto, que es el desarrollo de historia, personajes y escenarios, mientras que a la vez intento buscar diferentes referentes en los que apoyarme e influenciarme.

Primero me aseguré de revisar la historia y completarla con más detalles y localizaciones, ya que cuando la empecé años atrás dejé muchas cosas por aclarar. Acto seguido comencé con el diseño de los personajes que aparecen en la historia y rediseñando algunos que prefería adaptar mejor a mi estilo actual. También esboqué unas cuantas viñetas del storyboard para hacerme a la idea de cómo sería y tener por dónde empezar con la animación. Como mi intención es pasar a un programa de animación más profesional que *Flipnote Studio* para este proyecto, utilicé esos primeros bocetos del storyboard para probar diferentes softwares de animación y decidir cuál de todos se adaptaba más a mi forma de trabajo. Entre los que probé se encuentran: *Fire Alpaca*, *Krita*, *OpenToonz*, *Clip Studio Paint*, *Blender* (utilizando su herramienta de *grease pencil* que me pareció muy interesante en un principio) y *Toon Boom Harmony*. *Toon Boom* acabó siendo el programa que más cómodo y profesional me pareció. Además, es el más utilizado hoy en día para la animación 2D profesional, así que me decanté por él para esta animación.

¹ Se entiende por *lore* a la historia que se esconde detrás cada personaje o escenas de un videojuego, serie o película.

3. DESARROLLO DE LA IDEA

La idea tomó forma por primera vez con una pequeña animación que realicé a lo largo de 2019 donde intenté contar la historia de mis personajes por primera vez en un MV (Music Video) creado en la aplicación *Flipnote Studio 3D*. De ese primer trabajo comprendí que tenía que cambiar varias cosas para que la narrativa tuviera más sentido y que el orden de los acontecimientos pudiera seguirse con mayor fluidez. Para ello necesitaba una previa organización y estudio de cómo ha de ser la obra y no actuar por instinto como he hecho hasta ahora.

Gracias al libro de *El lenguaje del anime* de Antonio Horno López (2021) pude comprender muchas cosas dentro del mundo de la animación que eran una incógnita para mí, desde los principios de la cultura japonesa y del anime hasta las obras de animación que tanto están destacando hoy en día. Además, esclarece el cómo la animación actual de otros lugares como Europa intenta acercar su estilo y cultura a la de la sociedad japonesa. Y, aunque lo que produzcamos no sea anime, es un acercamiento realista de la visión que se tiene de lo japonés en el resto del mundo.

Tras la lectura de este libro he podido comprender mejor cuáles son los pasos a seguir para la realización de una animación más profesional, y gracias a ellos he sido capaz de tomar algunas iniciativas y decisiones para la realización de este proyecto. Es interesante saber también todos esos pequeños detalles que dotan a la animación de una mayor calidad, tales como los colores o expresiones que son capaces de transmitirte sentimientos muy fuertes con la iluminación correcta o mediante una simple sonrisa bien ejecutada, apartado en el que los ojos suelen tomar el mayor protagonismo de expresión. Antonio Horno también analiza las sombras dentro de la animación, y eso es algo que tiene bastante protagonismo dentro de la idea de mi proyecto, por lo que me ha servido de comprensión y de aprender maneras de utilizarlas a mi favor.

Mi arte nunca ha pretendido ser una crítica social de ningún tema ni problema, siempre he preferido crear de mi imaginación y hacer cosas que el espectador disfrute viéndolo, aunque no tenga significado alguno, solo disfrutar de lo que estás contemplando en ese momento.

3.1 REFERENTES

En la actualidad, el mundo de la animación ha crecido considerablemente con la producción de series animadas que tanta popularidad han ganado estos años gracias a Netflix y al anime.

Para la elección de referentes no hubo mucha complicación ya que la mayoría son referentes que han estado inspirando mis últimas obras cuya temática enlaza con este proyecto.

El proyecto tiene como base ser una animación 2D, siendo el tipo de animación que más me interesa actualmente. La mayoría de animadores se encuentran hoy en día en las redes sociales, donde suben sus colaboraciones en diferentes proyectos o sus trabajos personales. Este perfil de artistas en la red me ha inspirado mucho a lo largo de los años a seguir creando mis propias obras para no perder las ganas de animar. Dentro de estos artistas quiero destacar a los que han sido pilares para mi trabajo.



Figura 2
Hayao Miyazaki, 2008

3.1.1 Hayao Miyazaki

Dentro del género anime en particular, alguien que me cautivó desde la primera vez que lo vi fue Hayao Miyazaki. El pilar de Studio Ghibli ha sido uno de los factores que más ha influido a lo largo de mi vida en mi pasión por la animación. Desde la primera vez que tuve la suerte de poder apreciar el largometraje de *El castillo ambulante* cuando era un niño, hasta ver en el cine su última obra *El viento se levanta*, los sentimientos y dudas que este autor ha conseguido crear en mi interior son indescriptibles. Cada escena de sus películas parece un mundo onírico donde todo es posible. Cabe destacar el alto nivel de animación que tienen todas sus producciones, rozando la perfección. Su narrativa me tiene cautivado.

3.1.2 Kéké Germini

Fue el primer animador de quien quedé prendado al descubrir el mundo de la animación en 2010. Es un *freelance artist* francés que comparte los mismos orígenes que yo en cuanto a la animación, ya que la pasión de ambos por animar nació dentro de la misma plataforma. Gracias a este artista surgió mi interés y motivación por mejorar en cuanto a la animación se refiere, ya que dentro de *Flipnote Hatena* que era la plataforma donde le conocí, mantuvo el primer puesto a nivel europeo durante toda su estancia. Siempre fue un modelo a seguir e intentar alcanzar.



Figura 3
Ilustración de Kéké Germini, 2021

3.1.3 Salty Milk

También dentro del mundo de los flipnotes pero ya en 2015, junto a una nueva generación de animadores de todo el mundo encontré a Salty Milk (Alyona Martínez), quien también, al igual que Kéké alcanzó el primer puesto en *Sudomemo*, que es la plataforma que sustituyó a *Flipnote Hatena*. Su increíble fluidez en la animación, rapidez y sutileza a la hora de realizar cada movimiento era algo muy a destacar en sus obras. Sin embargo, lo que más me ha motivado de esta artista, es la capacidad de diseñar personajes y otorgarles historias que conecten con la de otros personajes, creando así múltiples mundos y universos



Figura 4.
Ilustración de Salty Milk, 2016



Figura 5
Fotograma de una animación de
Telepurte, 2020

que dan lugar a una infinidad de posibilidades en cuanto al apartado visual y a la narrativa.

3.1.4 Telepurte

Es un artista que se hizo bastante famoso en la red social de Twitter cuando en 2020 realizó un reto de hacer una animación cada día del año. Esto es algo que llamó notablemente mi atención en su momento y que me trajo de vuelta a la animación, viendo que era posible animar en diferentes softwares al que estaba acostumbrado de manera rápida, sencilla y eficaz, utilizando un estilo de animación que me caracteriza bastante, ya que solo utilizaba el blanco y el negro para estas y además su fluidez en los movimientos se asemejaba en cierta parte a la mía y me atrajo bastante.

3.1.5 The Wolf – SIAMÉS/ Rudo Co

Este es el videoclip animado por Rudo Company de una canción de la banda argentina SIAMÉS de 3 minutos de duración que fue realizado mediante animación 2D tradicional. Su estética de utilizar el blanco y negro como colores principales y jugar con transiciones, mezclas y efectos que parece que te absorben constantemente dentro de la obra. Trabajan mucho con las sombras y cómo estas afectan al entorno y los personajes, otorgando de una atmósfera especial al cortometraje. También utilizan el rojo en momentos específicos para dar otro tipo de ambiente a la animación, o incluso dar misterio seleccionando pequeñas partes en las que incidir tales como los ojos de los lobos, indicando furia y peligro.

El interés tan especial que siento por esta obra reside principalmente en la estética que tiene, además del dinamismo que consigue con su característico estilo de animación.



Figura 6
The Wolf – SIAMÉS, 2017



Figura 7
Ilustración promocional de la
película *Black Clover*, 2021

3.1.6 *Black Clover*

Black Clover es un anime creado por Yūki Tabata que descubrí recientemente y que, el concepto de su universo comparte bastantes similitudes con el que yo creé anteriormente. La serie trata de Asta, un niño que nació sin poderes mágicos en un mundo donde lo extraño es no tenerlos. Vive en un orfanato con Yuno, quien considera su hermano y rival, ya que él sí que tiene grandes poderes mágicos. Ambos lucharán por ver quién consigue ser el siguiente Rey Mago.

Tras analizar los diferentes puntos de vista del autor a la hora de tratar la historia y los escenarios de esta serie, la manera en la que enfoca la rivalidad de ambos personajes es muy satisfactoria. También se sitúa en una época que se acerca bastante a la que quiero representar. Su aportación para estructurar la historia internamente ha sido de gran ayuda.

4. MARCO CONCEPTUAL

4.1 ANIMACIÓN

Como este proyecto consiste al fin y al cabo en realizar una animación en base a la investigación previa de un tema, nunca está mal empezar desde el principio para una mejor apreciación del proyecto.

La definición de animación es algo más complejo de lo que parece a simple vista, porque, dependiendo de la fuente en la que te encuentres, cada una la va a definir brevemente, pero incidiendo en algo diferente. Sin embargo, durante una clase de *Historia de la Animación*, la profesora nos pidió que diéramos una definición a animación entre todos, y juntando todas las ideas expuestas llegamos a una definición común: “La animación es la ilusión de movimiento a partir de una serie de dibujos u objetos inertes o estáticos, fotografiados consecutivamente fotograma a fotograma”, la cual se basa en que animar conlleva dar alma a aquello que elijamos.

4.1.1 Inicios de la animación

La animación como concepto nació con la primera linterna mágica que se usaba para proyectar imágenes alternándose para dar sensación de movimiento. Sin embargo, fue con Emile Cohl y Winsor McCay que se desarrolló el fundamento animación tradicional que se ha mantenido inalterado durante muchas décadas hasta la aparición de la animación por ordenador. Con ellos surgieron los métodos de animación mediante calcado (tracing), ciclos de animación (animation loops), fotogramas clave (keyframes) y fotograma a fotograma (frame by frame). Gracias a estos grandes artistas, el mundo de la animación se convirtió en una industria, y buscando maneras para hacerla más rentable, Earl Hurd, en la Bray Pictures Corporation durante la década de 1910 diseñó la animación por acetatos, sistema por con el cual se podía dividir el trabajo mejor y podía trabajar más gente en un mismo proyecto a la vez, y se reducía el esfuerzo total necesario, ya que no era necesario redibujar el fondo en cada fotograma. Hasta entonces, distintas series animadas como *Félix el gato* (1920-1928) fueron realizadas en blanco y negro, siendo esa su única posibilidad y teniendo que adaptar todo lo que quisieran representar en una sola gama acromática. A pesar de ello, esto no supuso ningún problema a las producciones de la época que básicamente trataban de humor o de drama. No fue hasta más tarde que el color fue una posibilidad en el mundo del cine ni la animación, donde se empezó a generalizar gracias a Walt Disney y su corto *Flores y árboles* (1932).

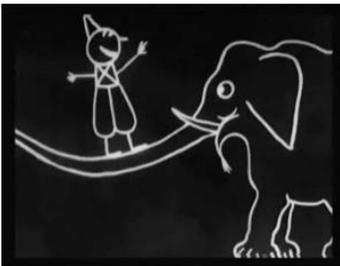


Figura 8
Fotograma de la película
Fantasmagorie, Émile Cohl, 1908

4.2 MONOCROMÍA

La Monocromía consiste en una composición artística que es producida exclusivamente por un único color en sus diferentes tonalidades, sin la necesidad de que ningún otro color intervenga en ella. Dentro de la monocromía, el caso más conocido comúnmente es la “escala de grises”, también llamada “blanco y negro”. Esta escala es la que más relación guarda junto a la escala monocromática, ya que indica la escala en la que el color ha de producir los diferentes tonos de radiación necesarios. La pintura monocromática, como se suele entender hoy en día, comenzó en Moscú, con la composición suprematista *Blanco sobre blanco* de 1918 del artista Kazimir Malevich. La intención de Malevich con esto es intentar expresar la máxima sensibilidad a través de las formas básicas, eliminando así otros métodos que utilizan distintos movimientos que para él no determinan el valor de las obras de arte. Los comienzos de esta técnica son mayoritariamente dentro del arte suprematista y abstracto, con el círculo, el cuadrado, y la mancha como formas principales.

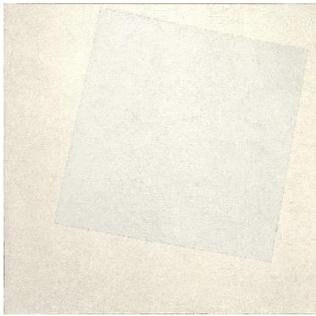


Figura 9
Blanco sobre blanco. Kazimir
Malevich, 1918

Desde aquella primera obra de Malevich hasta las que encontramos hoy día, el arte monocromo forma una gran parte de las obras que podemos disfrutar. Es utilizado mayoritariamente en obras del Op Art que engañan, marean o confunden al espectador a través del movimiento o alternancia de sus tonalidades.

Una de las cosas más interesantes, y que, aunque no lo parezca, da un abanico bastante amplio de posibilidades al artista, es la infinidad de opciones que hay solo con el uso de dos colores principales: de utilizar solo efectos de contraste entre los colores principales que destacan y se complementan entre ellos otorgando sensaciones únicas, al uso de diferentes tonalidades intermedias para establecer capas, volúmenes o diferentes efectos a esta.

Cabe destacar algunos artistas que, aunque el color ya era una opción y era algo que estaba arraigado en la animación del momento, decidieron volver al uso del blanco y negro como medida principal de expresión. Artistas como Alexandre Alexeieff, que con su obra de *The Nose*, realizó una animación completamente en blanco y negro utilizando una pantalla de agujas.

El arte monocromo se interpretó como un radicalismo vanguardista que buscaba los límites de la obra depurada. Hay un rasgo en común que quiere defender el arte monocromo: El color tiene una importancia absoluta como materialización de la sensibilidad y a través de él manifiesta su empeño por expandir la pura percepción visual a un concepto de percepción sensorial integral. El artista desafía al espectador a sumergirse en el espacio infinito del color y a experimentar una mayor sensibilidad hacia lo inmaterial. (ANGARITA NIÑO, 2015)

4.3 BLANCO Y NEGRO

Lo que me ha llevado a experimentar e investigar este estilo ha sido ese interés especial que consiguen despertar en mi este tipo de obras, que, durante años, he admirado y tratado de comprender más a fondo. Aunque, sinceramente, más que la monocromía en general, me fascina más el uso del blanco y negro en ella, siendo estos dos colores los que comprenden cosas totalmente opuestas en la vida. Esto se ve claramente en el símbolo del yin y yang que utiliza estos colores para representar la dualidad que la filosofía taoísta atribuye a todo lo existente en el universo, como dos fuerzas fundamentales opuestas y complementarias que existen en todas las cosas.

La famosa saga de videojuegos *Pokémon* utilizó esta misma fórmula para una de sus entregas, nombrándolas *Pokémon Blanco* y *Pokémon Negro*. Estos juegos profundizaron en cómo los colores blanco y negro representaban una lucha de ideales dentro de la historia: el defensor de los ideales como representación del negro y el paladín de la verdad como blanco. *Pokémon* no ha sido el único en tratar este concepto con sus personajes: la saga de novelas visuales *Danganronpa* también utiliza un método similar para el desarrollo de su concepto. El personaje principal es un oso mitad blanco y mitad negro, el cual trata de hacernos comprender el significado de “hope and despair”, que traducido al castellano significaría “esperanza y desesperación”. Al igual que en estos juegos, estoy seguro de que la gente es capaz de atribuir significados a esta tan característica gama.

La gama acromática es sencillamente la escala de grises, donde se establece siempre una variación continua entre el blanco y el negro.

Personalmente siento que esta técnica gana potencial cuando además de esta gama se añade un color más que contraste en diferentes situaciones, pero claro, esto es algo ya más personal y a gusto del artista.

Ahora voy a recurrir a algo que dijo el político británico Ted Grant en cuanto a la fotografía, que me pareció sumamente interesante:

Cuando fotografías a una persona en color fotografías su ropa, mientras que si la fotografías en blanco y negro fotografías su alma. Y de algún modo todos sabemos que la fotografía en blanco y negro tiene esa particularidad de capturar la esencia eliminando lo superfluo, de transmitir un mensaje, de generar misterio... (GRANT, 2014)

A partir de esta reflexión, podemos encontrar diversas características que esta gama proporciona a las obras. Entre ellas, otorga simplicidad, cosa que nuestro ojo siempre agradece y nos permite centrarnos más en aquello que se supone que es importante en la escena. Dota de fuerza y dramatismo a las cosas. Da un toque de nostalgia a la obra, ya sea por la asociación inconsciente que hacemos al blanco y al negro a lo antiguo, despertando nuestra parte más emotiva. Denotan misterio, atemporalidad y es un tipo de arte que,



Figura 10
Ilustración promocional de *Pokémon Blanco y Negro*, 2010

generalmente, no enfoca la atención, ya que un exceso en los colores de la imagen puede causar distracción al ojo.



Figura 11
Monokuma de la saga *Danganronpa*,
2010

5. PRODUCCIÓN

5.1 PREPRODUCCIÓN

Hay distintas fases a tener en cuenta a la hora de realizar un corto, siendo la primera de ellas es la preproducción. Esta etapa consiste en preparar y planificar todo lo posible antes de iniciar a realizar la animación final. Dentro de esta planificación voy a explicar más detenidamente en qué consiste la animación y cómo se ha ido desarrollando.

5.1.1 Concepto

Como dije anteriormente, la idea de este proyecto es la realización de un cortometraje de 1 minuto y medio de duración aproximadamente, donde, tras la investigación del uso del blanco y negro y la grama acromática dentro del arte, aplico los conocimientos adquiridos en la producción de una animación 2D, creando la historia y los personajes.

Para comprender el contexto entorno al cual gira la historia dejo a continuación una pequeña sinopsis:

Nos situamos en un mundo donde diferentes especies conviven en una supuesta armonía que no siempre se cumple. La mayoría de estos habitantes son bendecidos con poderes sobrenaturales. Darkii y Lightii son hermanos de la especie Dragare de los que solo Darkii obtuvo poderes. Esta diferencia causó una gran inestabilidad en los sentimientos de Lightii respecto a su familia, los cuales le acabarían llevando por el mal camino.

La historia completa de estos personajes es más amplia de lo que aquí se muestra, ya que son parte de un universo creado con diferentes especies que conviven entre ellas y ocurren diferentes encuentros que dan lugar a un mayor desarrollo de la trama y personajes, pero que no puedo tratar aquí porque para ello sería necesario realizar un cortometraje más extenso. Además, mi intención es centrarme en una sola historia y que quede bien explicada y se entienda la relación entre personajes y distintas emociones que transmiten. De esta historia he cogido un fragmento y lo he analizado más detalladamente con las escenas que serán representadas en la animación.

5.1.2 Guion

En este apartado adjunto el guion específico de la parte de la historia que engloba este proyecto:

Escena 1:

La historia comienza con un plano general del planeta, primero con vista desde el espacio y luego por dentro, donde se vea al Gólem y posteriormente la casa donde habitan Darkii y su familia.

Escena 2:

Se presenta a la familia con un plano de los padres jugando con los hijos que aún son pequeños. Mientras Darkii y Lightii juegan en el suelo, los poderes de Darkii despiertan por primera vez y se empieza a ver la diferencia entre ambos. Pasan los años y esa diferencia sigue siendo notable, aunque no lo hagan con mala intención, Lightii se siente rechazado e inútil. Una noche decide escapar de casa para despejarse y se encuentra con el clan de los lobos, estos le guían hacia su rey, el cual le ofrece un deseo. En un momento de debilidad, Lightii desea que su familia desaparezca, e inmediatamente es hecho realidad. Un destello cubre la cueva y cuando Lightii vuelve en sí, está al lado de su casa, la cual ahora está destrozada y encuentra a sus padres muertos, pero a Darkii flotando en una burbuja protectora creada por su padre que es enviada lejos de la zona para salvarle la vida a su hijo. Lightii se encuentra profundamente arrepentido, pero nada puede hacer ya y se queda a vivir con los lobos que habían matado a su familia.

Escena 3:

Años después, Darkii descubre la verdad sobre la muerte de su familia y la desaparición de su hermano. Busca a Lightii y, tras encontrarle, le mata como forma de venganza. Este no se resiste, ya que sabía que ese momento llegaría y la culpa le reconcomía desde entonces.

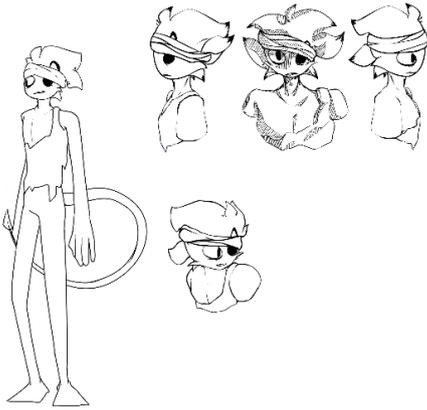
Escena 4:

Darkii lleva sus hombros las vidas de toda su familia y es consciente de ello. A pesar de ser de los últimos supervivientes de la raza Dragare está dispuesto a seguir adelante y luchar por sus ideales en honor a los caídos.

5.1.3 Personajes

Para el diseño de personajes he utilizado los programas *Paint Tool SAI* y *Clip Studio Paint*, aunque este último es con el que más he trabajado al final por la amplia gama de herramientas y posibilidades que ofrece dentro del mundo de la ilustración.

Algunos de los personajes como Darkii y Lightii ya existían previamente a la elaboración de este trabajo, aunque también fueron ligeramente rediseñados para adaptarlos mejor a la animación y al resto de nuevos personajes.



Dentro de la historia encontramos tres tipos de personajes:

Protagonista

Lightii es el hermano mayor de Darkii y siempre ha vivido a la sombra de este, ya que Darkii era más mono, más mimado por ser el pequeño, se le daban mejor ciertas cosas que a él no, y por algo muy importante: Darkii obtuvo poderes y Lightii no. Vivir de esta manera hizo que Lightii desarrollase una personalidad muy arisca y solitaria, desconfiando de todo el mundo.

Secundarios

Darkii es el hermano menor de Lightii. Fue bendecido con poderes y dones que su hermano no tenía y siempre fue más querido por sus padres, aunque él no trataba a Lightii con inferioridad nunca, pero era inevitable que este se sintiese opacado por Darkii.

Ille es el padre de Darkii y Lightii, es una persona con bastante carisma y que se esfuerza al máximo por su familia. Tiene una marca de nacimiento en la cara con una corchea, y es capaz de utilizar el maná cercano a él mediante la música.

Deimater es la madre de Darkii y Lightii, se trata de una mujer tranquila y cariñosa que tiene afinidad con la naturaleza y puede utilizar leves poderes curativos gracias al poder de las plantas.

Gran Lobo es un lobo milenario poseído por un objeto maldito que vive escondido en las profundidades del bosque. Cuenta la leyenda que, si te encuentras con él, te concederá un deseo. No es un ser maligno ni bondadoso, todo depende de quién le encuentre.

Terciario

Gólem es el personaje del que habla la leyenda de la creación del mundo.

Figuras 12, 13, 14, 15
Primeros diseños de personajes,
Jaime Vélez, 2020

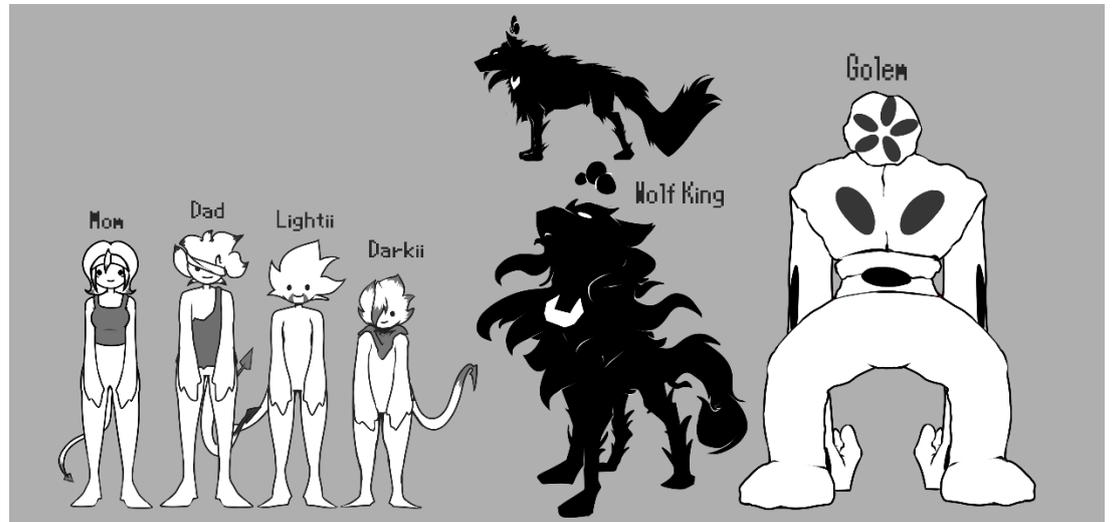
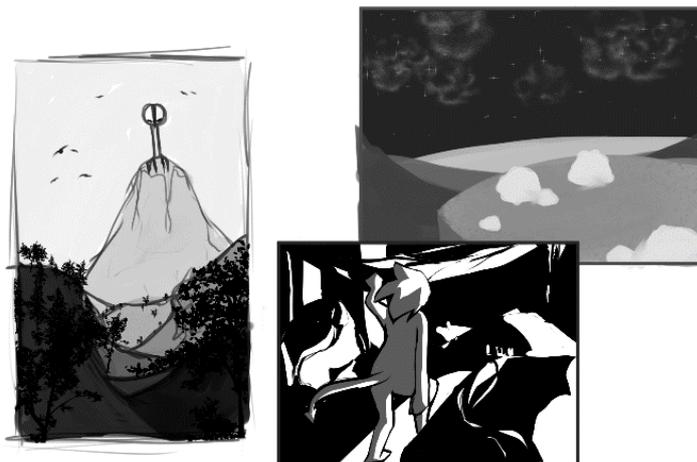
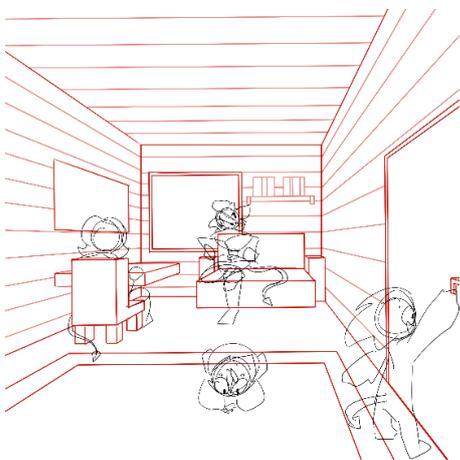


Figura 16
Arte final de los personajes, Jaime Vélez, 2021

5.1.4 Escenarios

La historia se ambienta en un mundo alternativo donde la raza humana como tal se extinguió hace miles de años, y diferentes especies son las que ahora luchan por su supervivencia en ese planeta. Al haber vivido previamente la raza humana en ese planeta se conservan conocimientos sobre la fabricación de numerosos objetos y estructuras. Todo esto da como resultado una mezcla de la cultura más o menos moderna adaptada a la naturaleza, junto con ruinas de anteriores edificaciones que han soportado el paso de los años. Como esta parte de la historia solo se centra en el bosque y las montañas, la mayor parte de los escenarios están formados por árboles y vegetación.

La casa de los protagonistas consiste en una cabaña de madera escondida en las profundidades del bosque, encontrada en ruinas de unos antiguos humanos y reacondicionada por ellos.



Figuras 17, 18
Diseño de escenarios, Jaime Vélez, 2021

El camino a la cueva se trata de otra zona de ruinas antiguas, creada por los humanos en honor al Gran Lobo. Señal de eso son las filas de columnas toscanas derruidas que conducen hasta el interior de la cueva. Esta cuenta con un fuego mágico que ilumina parte del interior de la cueva donde habitan en Gran Lobo y los demás lobos que viven con él.

Y la cueva en sí se trata de un agujero oscuro donde sólo hay una hoguera alumbrando el camino.

5.1.5 Desarrollo visual: storyboard y animática

Una vez ya con los diseños de personajes y escenarios concretados en su mayoría, se empezó con el desarrollo del storyboard.

La falta de experiencia a la hora de trabajar de manera individual en una animación más larga de lo que estaba acostumbrado, se hizo de notar en el momento de la realización del storyboard principalmente, donde tuve que repetir el proceso varias veces y reformular el orden de los sucesos ya que al ilustrar la historia en el storyboard resultó tener una duración más larga de lo que pensaba inicialmente.

Para la realización del storyboard tuve la suerte de poder apoyarme en el libro *Animation Drawing* de Tokuyuki Matsutake, un gran animador en series como *Naruto* y *La chica que saltaba en el tiempo*, donde hace un desglose de su cómo prepara sus storyboards, ayudándome a la hora de entender cómo especificar movimientos o transiciones en la mía.

A partir de aquí fue donde decidí cambiar la forma de contar la historia a un formato de tráiler corto de un minuto aproximadamente. Esta cuenta la misma historia, pero sin los detalles exactos de qué ocurre en la trama de manera dinámica, dejando al espectador con ganas de conocer todo lo sucedido. El storyboard completo se encuentra en el Anexo 9.2. donde se puede apreciar en su totalidad con el guion incluido.

Para potenciar el uso del blanco y negro en la obra, utilicé fondos blancos para la primera mitad de la animación, y conforme la historia pasa a un tono oscuro el fondo lo hace con ella.

Como última parte de esta fase, preparé algunos planos del storyboard simulando como deberían quedar en el corto con el arte final.



Figura 19
Storyboard, Jaime Vélez, 2021



Figura 20
Prueba de fotogramas finales, Jaime
Vélez, 2021

Después de haber elegido las escenas del storyboard que forman parte del corto final comencé con la realización de la animática final en *Toon Boom*. Con la animática se consigue la aproximación más real a lo que sería el proyecto completo. En ella se dibujan las viñetas del storyboard con movimientos o animaciones que den a entender el ritmo de la escena, donde también se añade al audio y ayuda a cuadrar las escenas dentro de este.

La animática completa puede consultarse en este link: <https://youtu.be/5xN7wC7I6SU>

5.2 PRODUCCIÓN

Una vez terminada la etapa de preproducción comienza la producción, donde utilizando la animática conseguida previamente como boceto se empieza la animación definitiva.

Como esclarecí anteriormente, el software que he utilizado para la animación ha sido *Toon Boom Harmony*. Al ser la primera vez animando con este programa, he sufrido grandes dificultades a la hora de aprender a manejar las funciones que este ofrece y de poder animar con la soltura que suelo tener.

El primer paso a la hora de comenzar con la animación fue dibujar la mayoría de las escenas con su arte final para organizar la línea de tiempo y que sirviese de guía para realizar los demás fotogramas. Para darle una estética más limpia y que la animación quedase más clara he utilizado un pincel sin presión, con ello consigo que la línea sea uniforme y no tener problemas con el grosor entre dibujos. También ha sido mi primera vez utilizando líneas con vectores,

siendo muy buena opción dentro de las animaciones ya que te permiten moldear la línea a tu gusto, útil para arreglar imperfecciones o para realizar trazos más precisos. Comencé el proyecto trabajando a doce fotogramas por segundo, ya que era la velocidad a la que estaba acostumbrado, hasta que posteriormente me di cuenta de cómo trabajar a veinticuatro fotogramas por segundo y de las ventajas que esto ofrecía para el ritmo de la animación, pudiendo reducir o aumentar la velocidad de algunos movimientos utilizando la alternancia de las distintas capas simultáneamente.

En segundo lugar, fui haciendo las animaciones de cada escena poco a poco sin seguir un orden en específico y sin tener en cuenta los fondos estáticos ni las sombras. Esta fase se basó en la animación de personajes.

En tercer lugar, se comenzó a añadir fondos a distintas escenas y a completar escenas con animaciones secundarias como podrían ser las lágrimas cayendo por los rostros o el fuego de la hoguera. Algunos fondos también cuentan con partes animadas para darle una mayor viveza a la escena.

Por último, se añadieron los fondos negros y las sombras a las escenas que las necesitaban. Una vez ya con todas las escenas terminadas, utilizando la herramienta de editor de nodos se limpiaban algunas líneas que se cruzaban y daban una imagen descuidada, a la vez que se estabilizaban otras, dando un toque más recto y con menos curvas que se suelen generar debido al pulso.

Generalmente cada plano me ha llevado más tiempo del esperado, lo cual ralentizó el progreso paulatinamente. Quiero resaltar que prácticamente todas las partes animadas están realizadas fotograma a fotograma, dibujando desde cero cada una de las líneas.

5.3 POSPRODUCCIÓN

El montaje del corto para añadirle las escenas con letras y sincronizar mejor el audio fue realizado en su totalidad en *Camtasia Studio*, donde utilizando una fuente acorde con mi estilo de dibujo se incluyeron las partes que narran la historia. Para darle un aire más amigable y personal al vídeo se añadieron una pequeña introducción y unos créditos finales. Este proyecto no hizo falta una extensa posproducción ya que está animado por completo en *Toon Boom* y no necesita de edición de color ni de distintas capas realizadas en diferentes programas a parte del texto. Para terminar, se añadieron algunos fundidos en negro para las escenas que tenían una transición muy brusca y el contraste de color podía molestar a la vista.



Figuras 21, 22
Fotogramas finales, Jaime Vélez,
2021

5.4 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

A lo largo de la producción, conforme repetía el vídeo una y otra vez, me di cuenta de que algunas escenas no se entendían bien al haber tenido que recortar varias partes para adaptarlo a este formato tráiler. Con ello me surgieron dudas sobre cómo solventar esos problemas de narrativa, ya fuera cambiando el texto narrativo, añadiendo escenas nuevas entre medias o simplemente modificándolas si era posible. Hubo que cambiar varias veces distintas cosas para que poco a poco fuera cobrando más sentido.

En cuanto al apartado estético, sinceramente creo que representa bastante bien la atmósfera que me había propuesto transmitir, aunque por

temas de falta de conocimiento con el programa utilizado creo que eso podría haber tenido un acabado mucho mejor.

En cuanto al storyboard, se modificaron muchas cosas en la animación final. Se sienten muy distintas las primeras ideas que se tienen de un proyecto a las que finalmente se quedan en la obra. Con la animática te puedes hacer una idea muy aproximada de cómo quedaría la animación final, pero algo de lo que no me di cuenta en un principio era que dependiendo de dónde añadas la animación en algunas partes, estas te quitan la atención de otras, cosa que en algún momento ha resultado ser problemático para la comprensión total de alguna escena.

6. CONCLUSIONES

Para concluir, me gustaría señalar que he conseguido llevar a cabo tanto los objetivos específicos como los generales de este proyecto. Estoy considerablemente satisfecho con los resultados conseguidos, además, siento que, conforme siga profundizando en todos los conocimientos aprendidos a lo largo de este proyecto, conseguiré seguir mejorando como animador 2D.

He sentido en falta una mayor confianza y soltura durante el proceso de preproducción y producción, ya que, tuve que aprender prácticamente por mi cuenta a desenvolverme poco a poco tanto en la metodología de producción y sus fases, como desempeñarme con los programas necesarios. Pero a la vez me ha servido para adentrarme dentro de *Toon Boom* y de cogerle cariño a la animación por ordenador, cosa que veía muy lejana hace unos meses.

También, por motivos personales, la preproducción y la producción del corto se separaron bastante en el tiempo, y eso me ha hecho dudar de lo que hacía alguna que otra vez, ya que no recordaba con claridad algunas cosas o mi estilo de dibujo no era suficientemente unitario u homogéneo, según lo pedía la producción.

Sinceramente esto también me ha servido para ver mis errores a la hora de la narrativa y coherencia entre escenas. Me gustaría para mis próximos proyectos salir de mi zona de confort de personajes y adentrarme en un nuevo mundo junto a ellos.

7. BIBLIOGRAFÍA

ANGARITA NIÑO, D. (2015) *POLICROMIAS Y MONOCROMIAS. TEORÍA INTEGRADA DEL COLOR* 2015. <https://teoriaintegradadelcolor.wordpress.com/policromias-y-monocromias/> [acceso: mayo, 2021]].

B. (2017, 17 mayo). *SIAMÉS - The Wolf*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/51899601/SIAMES-The-Wolf> [acceso: abril, 2021]].

B., & B. (2014). *¿Qué hace tan especial el blanco y negro?* | *DiseFoto Blog*. DF BLOG. <http://blog.disefoto.es/wordpress/que-hace-tan-especial-el-blanco-y-negro/#:%7E:text=Podemos%20crear%20sensaciones%20de%20suavidad,de%20la%20forma%20m%C3%A1s%20sutil> [acceso: mayo, 2021]].

CHICO, E. & LLAMAS, R. (2010) *Criterios de restauración de capas pictóricas contemporáneas: el arte monocromo desde el concepto a la materia* https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/30702/2010_04-05_103_108.pdf?sequence=1 [acceso: noviembre, 2020]].

HORNO LÓPEZ, A. (2017). *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*. Madrid: Diábolo Ediciones.

JAIRO, E. (2018). *Documental animado, una nueva realidad Bogotá, Agosto 24 de 2006 (unicolmayor.edu.co)* [acceso: noviembre, 2020]].

M, O. (2020). *¿Qué es la Animación? Definición, Técnicas e Historia*. IndustriaAnimacion.com. <https://www.industriaanimacion.com/2020/06/que-es-la-animacion-definicion-tecnicas-e-historia/> [acceso: abril, 2021]].

WILLIAMS, R. (2012) *Manual Animation Survival Kit*. Londres: faber and faber.

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Figura 1 Flipnote Studio, Nintendo, 2009. Disponible en: https://guiamania.com/wp-content/uploads/2009/08/dsiware_flipnotestudio_01ss01_e3.jpg
- Figura 2 fotografía de Hayao Miyazaki, 2008 [Por qué Hayao Miyazaki regresó a Studio Ghibli \(fotogramas.es\)](#)
- Figura 3 Ilustración de Kéké Germini, 2021. Disponible en: https://pbs.twimg.com/profile_images/1407074768533270532/rmVFY3h4_400x400.png
- Figura 4 Ilustración de Salty Milk, 2016. Disponible en: <https://yt3.ggpht.com/yt3/AAUvwnhytsqlbcFpyLxysFOACzImI4UiPAaVtgp43gbULA=s900-c-k-c0x00ffffff-no-rj>
- Figura 5 Fotograma de una animación de Telepurte, 2020. Disponible en: <https://twitter.com/Telepeturtle/status/1382575759299067905?s=20>
- Figura 6 The Wolf – SIAMÉS. Disponible en: https://pm1.narvii.com/6566/4cceaf60b1ec25025d488698750da0b569365686_hq.jpg
- Figura 7 Ilustración promocional de la película de Black Clover, 2021. Disponible en: <https://guiltybit.com/wp-content/uploads/2021/03/pelicula-de-black-clover-1280x720.jpg>
- Figura 8 Fotograma de la película Fantasmagorie de Emile Cohl, 1908 <https://pbs.twimg.com/media/Dkz2fxMVSAEU8lv.jpg>
- Figura 9 *Blanco sobre blanco*. Kazimir Malevich (1918) https://historia-arte.com/_/eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.evJpbSI6WyJcL2Fy dHdvcmtcl2ltYWdlRmlsZVwvd2hpdGUtb24td2hpdGUtbWFsZXZpY2gtMTkxOC5qcGciLCJyZXRpemUsMjAwMCwyMDAwIl19.obCWDkpElmBgq3s5f3jaPskJdlCglvfHasJHp5uOzDE.jpg
- Figura 10 Ilustración promocional de *Pokémon Blanco y Negro* (2010) [Análisis Pokemon Blanco y Negro | ATISAL](#)
- Figura 11 Monokuma de la saga *Danganronpa* (2010) <https://guiltybit.com/wp-content/uploads/2021/06/anunciado-danganronpa-decadence-1280x720.jpg>
- Figuras 12, 13, 14, 15 Jaime Vélez, 2020 Primeros diseños de personajes.
- Figura 16 Jaime Vélez, 2021 Arte final de los personajes.
- Figuras 17, 18 Jaime Vélez, 2021 Diseño de escenarios.
- Figura 19 Jaime Vélez, 2021 Storyboard.
- Figura 20 Jaime Vélez, 2021 Prueba de fotogramas finales.
- Figuras 21, 22 Jaime Vélez, 2021 Fotogramas finales.

9. ANEXOS

El anexo corresponde al resto de arte realizado durante el proceso del proyecto tales como bocetos, diseños, storyboard, y a una extensión de la historia del mismo.

9.1 EXTENSIÓN DE LA HISTORIA

Nos situamos en un mundo donde diferentes razas conviven en una supuesta armonía que no siempre se cumple. Algunos de estos habitantes son bendecidos con poderes sobrenaturales. Como siempre, estos poderes, dependiendo de quién los posea pueden ser utilizados para el bien, para el mal o para la destrucción.

Corre el año 3403 d.g. (después del Golem, que es un Golem de dimensiones colosales que unificó tierras a lo largo de todo el planeta hasta crear una sola placa terrestre en la que todas las razas y especies convivirían y evolucionarían por igual. Tras terminar su misión que no conoce quién se la dio ni creó, el Golem descansa en lo alto del Monte Vona), donde muchas de las especies han tenido sus encontronazos y hay guerras por todos lados; pocas zonas son seguras y muchos han tenido que abandonar sus hogares para irse a lugares más recónditos para sobrevivir o por miedo.

En este mundo conviven 4 especies principales que son las que han conseguido sobrevivir a los desastres y catástrofes que han surgido a lo largo de los siglos. Estas son:

- La especie de Fuego.

La especie de Fuego está formada por seres ardientes que están en llamas constantemente y por ende a unas temperaturas muy altas. Tienen una gema de la vida que es de donde nace sus poderes y vitalidad, si en algún momento esta es destruida, morirán. Tienen una dura rivalidad con la especie de Agua.

- La especie de Agua.

La especie de Agua está formada por seres nacidos a partir de una prenda de ropa que habitualmente suele ser un manto que esconde el cuerpo entero dejando solo la cabeza al descubierto. Formados en su mayoría por agua y con forma de copa. Al igual que los de la especie de Fuego, si su agua se evapora o su prenda de nacimiento es destruida, morirán. Estas, aunque sean de agua no viven en mares ni océanos

- La especie de morenas.

La especie que domina todo el océano formado por morenas inteligentes que han ido evolucionando acorde con sus necesidades y aumentando su poder y dominio hasta hacerse con todo el territorio acuático.

- La especie Dragare.

Trata de una especie que surgen de la evolución del lagarto cornudo (lagarto de arena), que tras la adquisición de rasgos humanos consiguen esa anatomía homosapiens. Es una especie pacífica generalmente, aunque eso los llevo casi al borde de la extinción.

Darkii pertenece a la raza Dragare que son una mezcla de lo que en la Tierra son considerados los dragones y lagartos, pero con forma antropomórfica. Vive en las profundidades del Bosque Plata con sus padres y hermano Lightii.

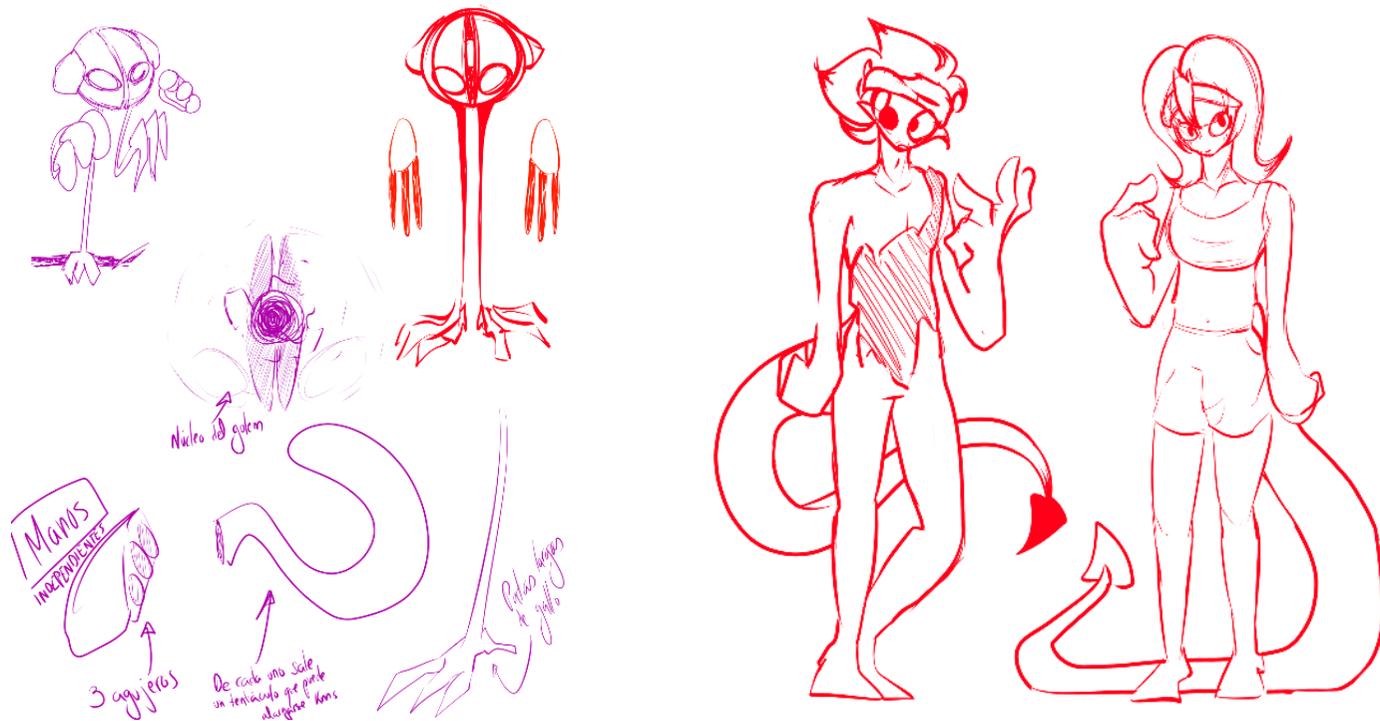
Darkii es el hermano menor de Lightii. Fue bendecido con poderes y dones que su hermano no tenía y siempre fue más querido por sus padres, aunque él no trataba a Lightii con inferioridad nunca, pero era inevitable que este se sintiese opacado por Darkii. Un día mientras estaban tranquilos sus padres y él en la casa, un lobo extraño arrasó con todo entrando a la fuerza bruta engancho a su madre y destrozándola brutalmente. Aterrados Darkii y su padre salen corriendo como pueden, pero el lobo les sigue de muy cerca, y su padre decide que la única manera de que alguno de ellos saliese con vida de esa situación era utilizar su poder para crear una esfera de protección para Darkii e impulsarlo lo más lejos posible del lugar. Su padre se quedó luchando contra el lobo y nunca se supo más de él. Darkii vaga por el planeta en busca de su padre y de la verdad de lo ocurrido. Su único recuerdo es la bufanda que su madre tejió para él de pequeño, y lo que no sabe es que esa bufanda esconde un limitador de poder porque Darkii tenía más poder del que podía controlar, pero sus padres nunca se lo dijeron y lo mantuvieron en secreto a través de esa bufanda. Si algún día llegara a perderla despertaría un inmenso poder que si no es capaz de controlar puede causar una gran tragedia.

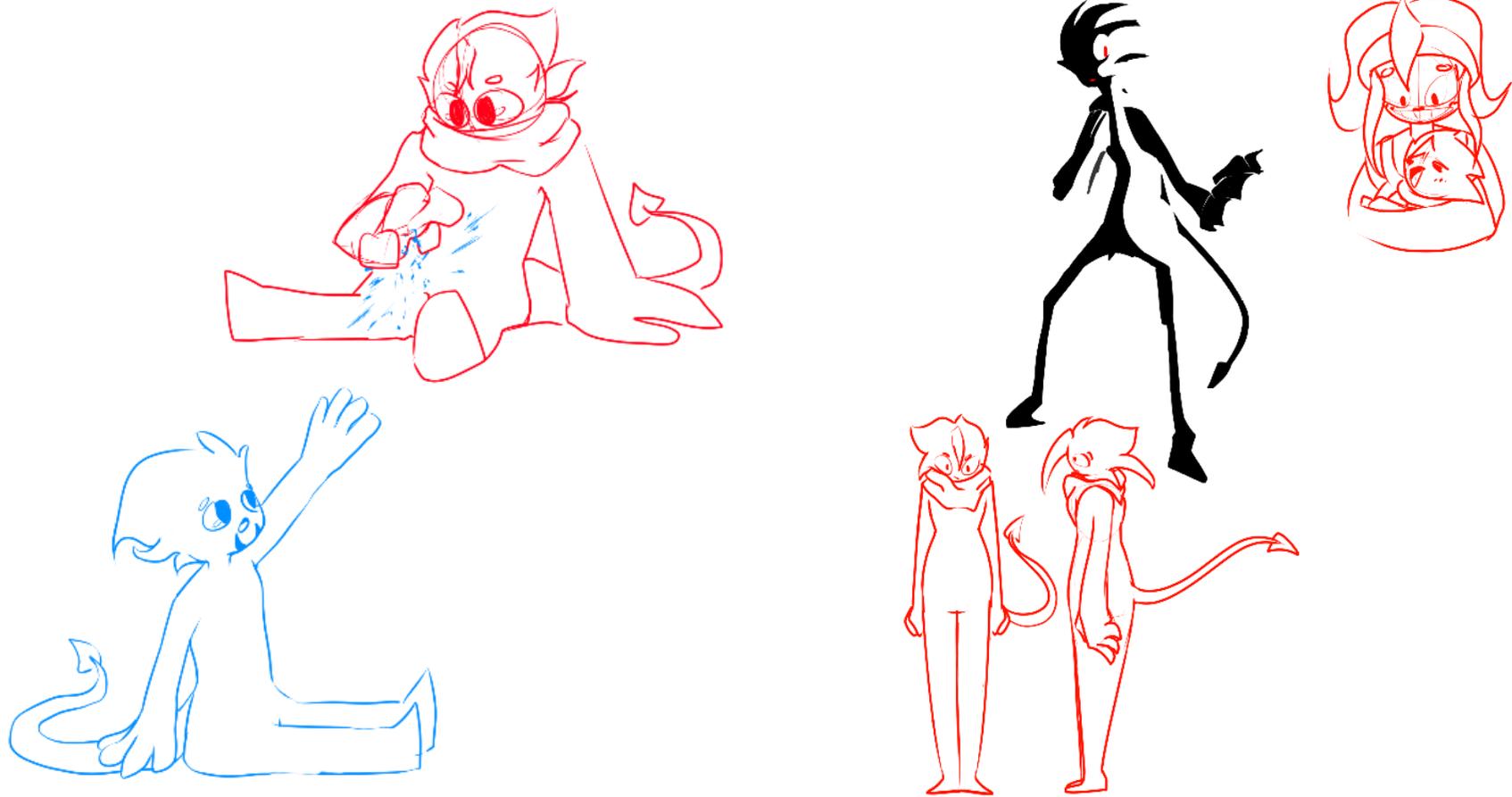
Lightii es el hermano mayor de Darkii y siempre ha vivido a la sombra de este, ya que Darkii era más mono, más mimado por ser el pequeño, se le daban mejor ciertas cosas que a él no y por algo muy importante; Darkii obtuvo poderes y Lightii no. El vivir de esta manera hizo que Lightii desarrollase una personalidad muy arisca y solitaria, desconfiando de todo el mundo. De vez en cuando para pensar en sus cosas y aislarse de su familia se daba paseos por el bosque donde solía ir a entrenar y a relajarse, hasta que uno de esos días se topó con un extraño lobo herido y tras un rato pensando en si ayudarlo o no, lo

coge y busca a su familia para intentar salvarlo. Tras un buen rato vagando por el bosque encuentra a un ser brillante y hermoso que resulta ser el padre del lobo. Le deja a la cría en sus patas y el padre le da las gracias por ayudarlo y ofrece una recompensa por su ayuda, pero este dice que la rechaza por el momento. Lightii vuelve a casa tras muchas horas perdido en el bosque y para su sorpresa su familia no se había percatado de su ausencia en ningún momento además de varios comentarios que le molestaron profundamente. Todo continuó de esta manera durante unos días más hasta que se hartó y fue a la guarida de los lobos y pidió al padre que la recompensa fuese acabar con su familia. El lobo le advirtió de la precariedad y oscuridad de su deseo, pero Lightii no podía aguantarlo más, así que tal y como se le pidió, el lobo fue a acabar con su familia de la que Lightii no sabe cómo, pero Darkii consiguió sobrevivir y años después, al enterarse de su traición acabaría quitándole la vida a Lightii en un trágico reencuentro.

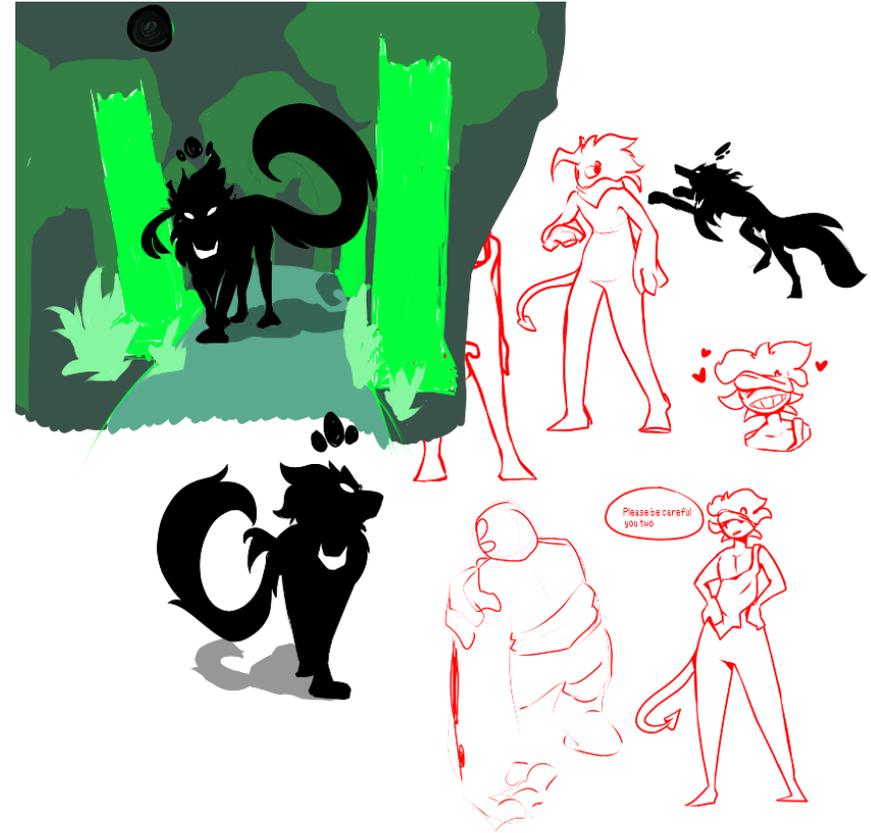
9.2 DESARROLLO ARTÍSTICO

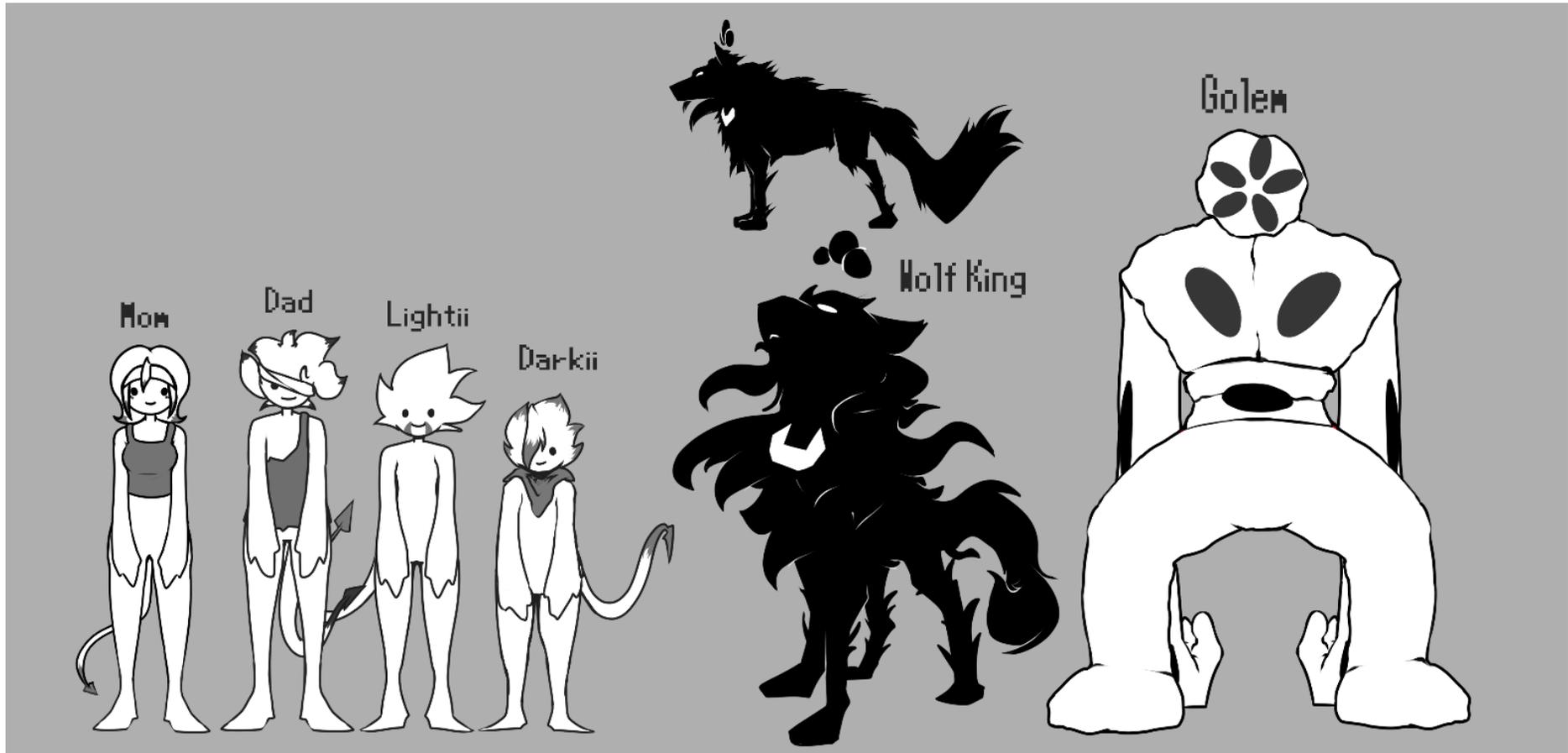
Proceso creativo inicial



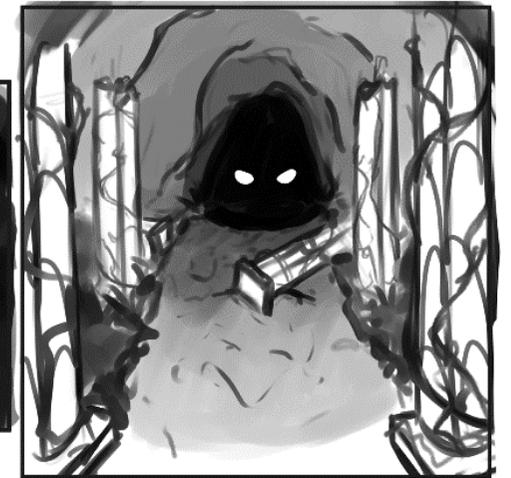
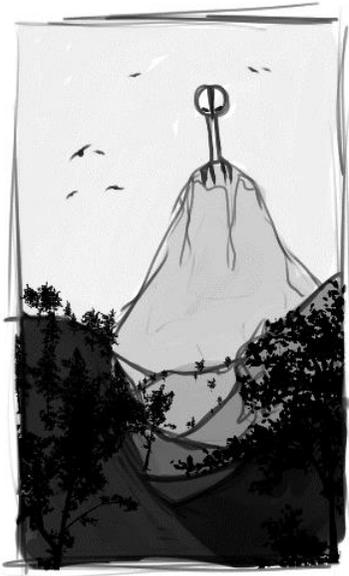


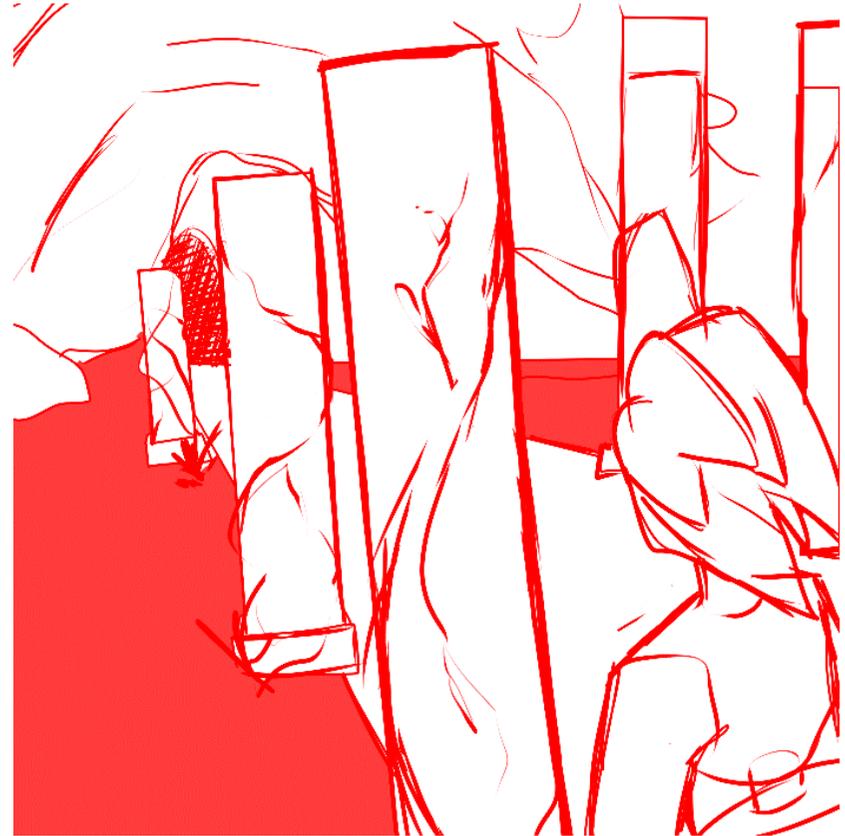
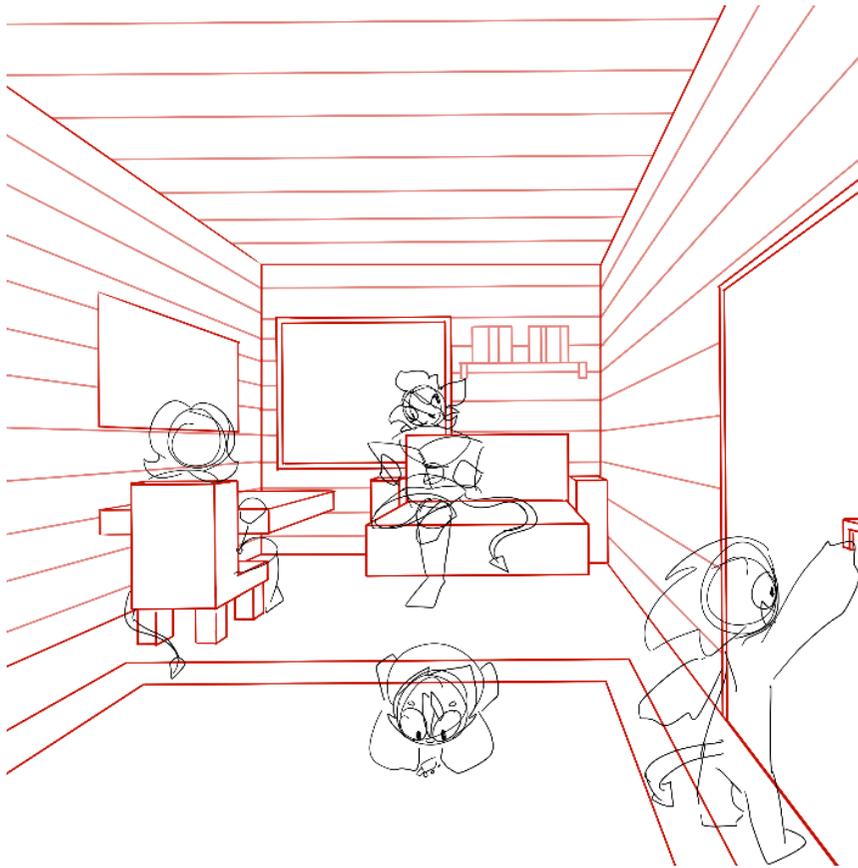






Diseño de escenarios





Práctica de anatomía y ángulos



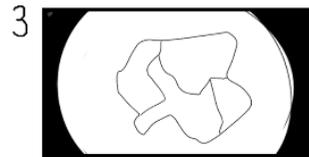
Storyboard del corto



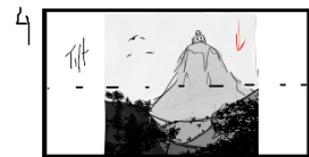
Intro de la animación.



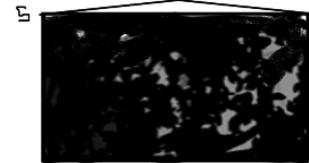
Plano de la galaxia acercándose lentamente.



Zoom al mundo donde se ven los continentes unidos.



Entra al planeta y hace un barrido vertical de las montañas. Se puede discernir al Golem en la más alta.



Las hojas tapan la cámara para la transición.



Plano general de la casa y alrededores con zoom hacia esta.



Texto



Plano de la familia jugando dentro de casa.



Primer plano de Darkii y su madre.



Primer plano de Lightii y su padre.



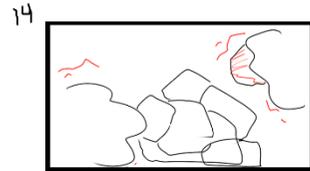
Texto



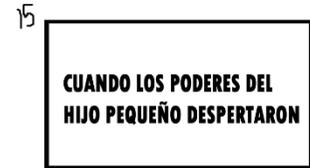
Plano general de la familia tranquilamente haciendo sus cosas en la casa.



Enfoque a los dos hermanos jugando en el suelo



Primer plano de las manos de Darkii y una pequeña explosión en ellas.

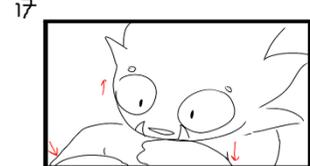


CUANDO LOS PODERES DEL HIJO PEQUEÑO DESPERTARON

Texto



Lightii asustado con la cara tapada.



Se descubre la cara asustado para ver qué ocurre.



Encuentra a su familia apoyando al pequeño por desarrollar sus poderes.

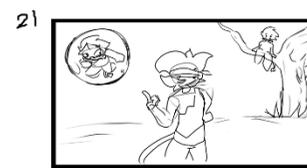


Lightii se gira y mira las manos preocupado.

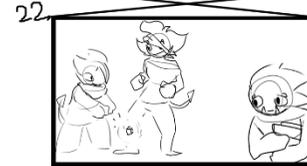


UNA DISTANCIA ENTRE AMBOS HERMANOS COMENZÓ A CRECER

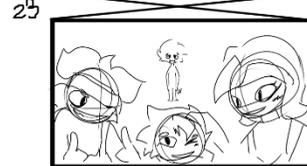
Texto



Escena de Darkii y el padre entrenando mientras Lightii observa a lo lejos desde un árbol.



Escena de Darkii y el padre entrenando mientras Lightii observa recogiendo madera.



Ambos padres felicitan a Darkii con un zoom a Lightii que está triste detrás.



Termina el zoom en un primer plano de la cara de Lightii cerrando los ojos.



QUE PRONTO...

Texto



Primer plano de la cara de Lightii adolescente abriendo los ojos como transición de la anterior.



CAUSARÍA LA DISCORDIA

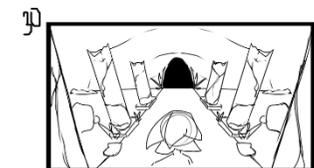
Texto



Plano medio de Lightii andando decidido en la noche.



Se gira sorprendido.



Plano general de Lightii de espaldas mirando una misteriosa cueva con un camino de columnas.



Lightii de espaldas con el lobo enfrente y una hoguera en medio dentro de la cueva.

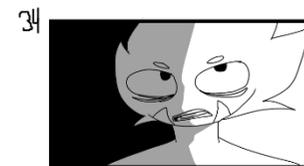


Primer plano del lobo con aire dominante mirando a Lightii desde lo alto.

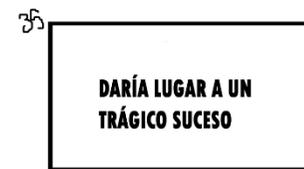


UN MISTERIOSO ENCUENTRO QUE CONCEDE UN DESEO

Texto

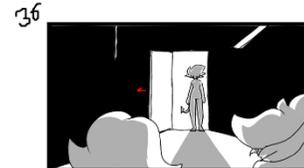


Primer plano de Lightii asintiendo con una mirada rencorosa.



DARÍA LUGAR A UN TRÁGICO SUCESO

Texto



A contraluz y en un plano general Lightii abre la puerta de su casa y encuentra a sus padres al fondo de la habitación muertos.

37

**SEMBRANDO LA IRA Y LA
PESADUMBRE ENTRE LOS
HERMANOS**

Texto

38



Lightii cierra el puño llorando con cara de loco mientras aparece la silueta del lobo detrás.

39



Plano medio corto de Darkii llorando y apretando las manos de rabia.

40

+Jamás te perdonaré...
- No era mi intención...

Texto

41



Ilustración final de ambos hermanos divididos sufriendo en cada lado.

42



Créditos

Simulación de fotogramas finales

