

TFG

NO LLEGUES TARDE.

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y CONCEPT ART

Presentado por Marina Manzanaro López

Tutora: María 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

En el presente trabajo de final de grado se deja constancia del proceso de trabajo de la preproducción de *No Llegues Tarde*, un cortometraje de animación digital 2D junto a la producción del su tráiler promocional. En colaboración con los compañeros Erik Godoy selva, Piluca Peris Orejas y Laura Rueda Pérez hemos creado una historia original adaptándola a un formato audiovisual. Dicha historia de carácter fantástico y onírico sigue las desventuras de Aaron, un chico poco puntual que debe llegar a tiempo al concierto de su pareja o su relación puede acabar perjudicada.

Palabras clave: Monopatín; onírico; cartoon; animación ; cortometraje.

SUMMARY

This final Project records the working process of the preproduction of *No Llegues Tarde*, a 2D digital animation short film with the production of its promotional trailer. Alongside Erik Godoy selva, Piluca Peris Orejas and Laura Rueda Pérez I have created an original story adapting it into an audiovisual format. This fantastic and dreamlike story follows the misadventures of Aaron, an unpunctual boy who must arrive on time for his partner's concert; otherwise, their relationship may end up in a disaster

Keywords: Skateboard; dreamlike; cartoon; animation; shortfilm.

AGRADECIMIENTOS

Agradecer enormemente a los docentes Miguel Vidal Ortega por toda la ayuda brindada en la asignatura de *Producción de animación II* y a Paco de la Torre por enseñarme las bases del concept art, sin las cuales no podría haber exprimido todo el potencial de este proyecto. En último lugar agradecer por supuesto a Maria Lorenzo Hernández, por su enorme paciencia y gran labor como tutora a lo largo de este curso.

Dar las gracias también a todos colaboradores que han participado en la elaboración del tráiler junto al equipo directivo: Mónica Patricia Sernaqué Ventura, Josep Vidal Fullana, Jose Manuel Liñan Serrano y Javier Mansilla Ferrer, la mitad del mérito es vuestro por trabajar duramente a nuestro lado en estos últimos meses.

Y en último lugar, pero no menos importante, doy las gracias a mi familia y seres queridos, quienes me han apoyado moralmente en todo el proceso.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	6
3. REFERENTES.....	9
3.1. Referentes Estéticos.....	9
3.2. Referentes conceptuales.....	9
3.3. Referentes de Animación.....	11
4. DESARROLLO DEL PROYECTO.....	13
4.1. Preproducción.....	13
4.1.1. Origen de la Idea.....	13
4.1.2. Guión.....	14
4.1.3. Storyboard.....	14
4.1.4. Concept art.....	15
4.1.5. Diseño de personajes.....	16
4.1.6. Diseño de props.....	20
4.1.7. Diseño de fondos.....	20
4.2. Producción.....	21
4.2.1. Layout.....	21
4.2.2. Rough animation.....	23
4.2.3. Clean Up animation.....	28
4.2.4. Color.....	29
4.3. Post Producción.....	30
4.3.1. Edición.....	30
4.3.2. Composición.....	31
4.3.3. Música y sonido.....	31
5. CONCLUSIONES.....	33
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	34
7. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	35
8. ANEXOS.....	37
8.1. Primer borrador del guión.....	37
8.2. Concept Art.....	39
8.2.1. Exploración de escenarios.....	39
8.2.2. Aproximación al diseño de personajes.....	42
8.3. Hojas modelo y artes finales.....	46

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto de *No llegues tarde* nació en el mes de julio de 2020. Impulsados por nuestra compañera Piluca Peris Rubio, quien nos motivó inicialmente a la realización de un cortometraje, fue que quisimos plasmar nuestras habilidades técnicas en animación y poder contar una buena historia.

El motivo principal de crear un proyecto de forma conjunta surgió a raíz de nuestro interés común por el mundo de la animación, además de la complejidad que podría suponer la ejecución de un trabajo de tal envergadura en solitario. Hemos tratado a este trabajo como una ventana para mostrar nuestras habilidades y conocimientos aprendidos durante el grado, consiguiendo crear un producto audiovisual de calidad con el cual dar un primer paso en nuestro largo recorrido en el mundo de la animación de forma profesional.

Pusimos de acuerdo aspectos estéticos fundamentales y decidimos realizar la preproducción de un cortometraje de animación 2D de estilo cartoon¹, cuyo estilo visual ha sido explorado y desarrollado durante el primer cuatrimestre de nuestro cuarto año, de la mano del Departamento de Concept Art, conformado por Laura Rueda Pérez y dirigido por mí.

En el segundo cuatrimestre conformamos un nuevo equipo con mayor número de colaboradores en *Producción de animación II*, asignatura en la que trabajamos en el resultado concluyente de nuestro trabajo de fin de grado: un tráiler promocional del proyecto, totalmente animado y a color.

Enlace al tráiler:

https://drive.google.com/file/d/1HCM0_AdCvGaowyXdjF2HlZlRzISpe2Yr/view?usp=sharing

Dicho esto, en esta memoria se verá reflejada mi experiencia y trabajo en el rol de directora de arte durante las distintas etapas de la preproducción, producción y postproducción del proyecto, haciendo especial hincapié en el desarrollo de la creación de personajes, además de la elaboración de una biblia de personaje, la cual ha sido una valiosa herramienta de apoyo para todo el equipo en la elaboración del tráiler.

Enlace a la Biblia de personaje:

https://drive.google.com/file/d/1HPB42X_Eze17sG4mCGMZqwu8r4_USbc/view?usp=sharing

¹ Cartoon es un término anglosajón para referirse a los “dibujos animados” cuyo estilo deriva de la representación exagerada de los rasgos faciales y corporales de un personaje.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Entre los objetivos generales se encuentra principalmente el desarrollo de una historia original y la producción de un tráiler de animación 2D. De la misma forma durante el proceso hemos adquirido experiencia y una evolución enriquecedora de nuestras habilidades en el campo de la animación.

En relación a nuestra experiencia dentro del grado, hemos querido aplicar aquellos conocimientos aprendidos durante nuestra formación, así como una metodología recogida de varias de las asignaturas cursadas en estos 2 últimos años, las cuales se relacionan directamente con el proceso de trabajo en equipos de producción de animación, y que cumplen con el objetivo de lograr una buena administración del tiempo y que favorece el entorno de trabajo.

Por último, tenemos la intención de incluir el material generado dentro de nuestro portfolio, con el propósito de ampliar nuestro perfil profesional mostrando trabajo de calidad de cara al futuro laboral.

Individualmente, mis objetivos dentro del proyecto han sido entre otros desempeñar apropiadamente mi rol como Directora de Arte, en el que he tratado de trabajar en pos de una visión artística común, funcional y aplicable a un medio audiovisual como lo es la animación; Poner a prueba mi capacidad de resolución de problemas e inconvenientes surgidos durante el proceso, en total comunicación con el equipo e intentando siempre garantizar un resultado que saque lo mejor de cada una de las partes. Finalmente mi objetivo y mayor ilusión dentro del proyecto ha sido aplicar mis conocimientos sobre concept art y diseño de personajes, aportando un diseño atractivo y funcional para la animación.

La metodología de trabajo que seguimos fue concebida a partir de las asignaturas que guardan relación con las fases de preproducción y producción (en mi caso, *Concept Art*, y *producción de animación II*). Se tenía pensado que a lo largo de la asignatura de *Producción de animación I* pudiéramos abarcar todo el desarrollo de la preproducción. Sin embargo, al no poder acceder a la asignatura a diferencia de mis compañeros, fueron estos quienes me informaron sobre el calendario de tareas y la metodología que allí se planteaba.

De esa forma durante este primer cuatrimestre me he regido de manera más orientativa por los tiempos de trabajo y el cronograma de dicha asignatura, y he seguido la metodología aprendida durante mi experiencia en la asignatura de *Concept Art*, la cual se asemeja bastante.

A principios de noviembre realizamos una búsqueda de referentes, definiendo el estilo visual por medio de moodboards² de los personajes y escenarios. Se realizó una puesta en común para aferrarnos a un único estilo de dibujo y coloreado, a favor de facilitar el trabajo en la siguiente fase de producción.

El equipo directivo se dividió entre el Departamento de guión/storyboard y el Departamento de concept art. Dentro del Departamento de concept art, hemos trabajado Laura Rueda y yo quienes nos hemos encargado del desarrollo conceptual y visual del proyecto, generando material que exploraba el diseño de los fondos y props³, basándonos en los bocetos que nos llegaban del otro departamento en la fase de storyboard. Individualmente el trabajo de Laura se ha focalizado en el diseño de fondos y el desarrollo del color-script del cortometraje entre otras cosas. Mientras, yo he realizado la exploración y el diseño de personajes al mismo tiempo que supervisaba la evolución del apartado artístico del proyecto.

Junto al diseño de personajes elaboré una biblia de personaje, la cual recoge desde las hojas modelo, hasta estudios de cómo dibujar las manos de los personajes. Estas cartas de diseño han sido utilizadas como material de apoyo a la hora de animar el tráiler del cortometraje de cara al segundo cuatrimestre. (Véase anexo 8.3, pág. 46-50)

Dentro de la asignatura de *Producción de animación II*, es que planteamos el proyecto como material evaluable de la misma, donde se sumaron nuevos colaboradores que han prestado su ayuda durante el resto del proceso. Junto a ellos sacamos adelante layouts de todo el cortometraje y más tarde, cuando la propuesta inicial cambió a la producción de un tráiler, se realizó la animación, el coloreado y el montaje y edición final de todos los planos del tráiler.

² Moodboard, es una composición de imágenes, texto y muestras para definir visualmente un concepto.

³ Prop, término derivado del inglés "property" que significa "propiedad" se refiere a la utilería u objetos que aparecen en un proyecto.

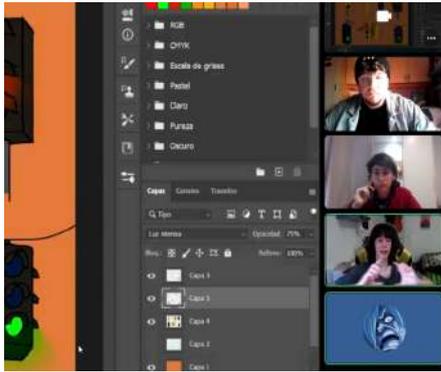


Fig. 1. Fotografía de la reunión del equipo realizada el 22 de enero de 2021 a través de Discord.

En el proceso, la comunicación y el intercambio de opiniones en relación al equipo de trabajo ha sido adaptada a la situación actual, por lo que las reuniones se han realizado mediante plataformas de comunicación virtuales tales como Teams o Discord, las cuales en ocasiones hemos visto práctico grabar para perder ninguna idea surgida en el momento.

Otra tarea clave para el correcto funcionamiento del equipo han sido los cronogramas y tablas, utilizadas para el reparto de tareas y la actualización del estado de las mismas. Como lugar de almacenamiento del material generado para este trabajo se ha usado la plataforma de Drive, un servicio web de alojamiento de archivos creado por Google.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1												Leyenda de prioridad
2	Planos/Prioridad	Cleanup	Pendiente	En curso	Revisión	Post-revisión	Terminado	COLOR - proceso	COLOR - TERMINADO	Exportado	Montado	MUCHA
3	1	Pilu	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	postproducción
4	2	Josep	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	BASTANTE
5	3	Erik	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	postproducción
6	4	Manu	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	POCA
7	5	Pilu	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	postproducción
8	6	Laura	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
9	7	Javi	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
10	8	Javi	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
11	9	Josep	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
12	10	Pilu	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
13	11	Josep	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
14	12	Marina	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
15	13	Erik	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
16	14	Mónica	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
17	15	Manu	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
18	16	Marina	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
19	17	Mónica	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
20	18	Mónica	Sin postprod.				X		TERMINADO	x	x	
21	19	Laura	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
22	20	Marina	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
23	21	Laura	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
24	22	Erik	Sin postprod.				X		TERMINADO	x	x	
25	23	Erik	Sin postprod.				X		TERMINADO	x	x	
26												
27												

Fig. 2. Organigrama de la tabla de prioridades de cada plano del tráiler.



Fig. 3. Fotograma del cortometraje *Diamond Jack*, de Rachel Kim.



Fig. 4. Fotograma del cortometraje *Mr Carefree Butterfly*, de Yonatan Tal.



Fig. 5. Fotograma del cortometraje *Cat City*, de Victoria Vincent.

3. REFERENTES

Para este trabajo se ha realizado una búsqueda de referentes a nivel estético, conceptual y de animación, los cuales mostraré a continuación.

3.1 Referentes conceptuales

Inicialmente, partimos de la idea de que la historia se desarrollara a un ritmo frenético, acompañado por una animación fluida y que quizás estuviera sincronizada con la banda sonora. Durante nuestra búsqueda de referentes conceptuales encontramos el cortometraje de *Diamond Jack* (Rachel Kim, 2017), de carácter cómico y de acción. A grandes rasgos *Diamond Jack* es la breve historia de una persecución entre la policía y un ladrón. Este cortometraje fue una gran fuente de inspiración por el cual terminamos de conformar uno de los temas principales de la historia: Un viaje a contrarreloj.

Por otro lado, *Mr. Carefree Butterfly* (Yonatan Tal, 2017), aborda 2 formas distintas de ver la vida. Una de manera despreocupada y sin ataduras, y otra con los pies en la tierra trabajando hacia el futuro que deseas alcanzar sin pararte a disfrutar del camino. Ante la presencia de estos diferentes puntos de vista fue que vimos la posibilidad de trasladar esto a una problemática entre varios personajes. Esto finalmente ha derivado en la creación del personaje secundario, el cual es el motivo principal de los miedos y preocupaciones del protagonista. Se nos hacía ciertamente cómico para la historia cómo dos personas con caracteres distintos pudieran congeniar, como es que podrían reaccionar entre ellos y qué tipo problemas podrían desarrollar como pareja.

3.2 Referentes estéticos

A rasgos generales, las ilustraciones y animaciones de la artista Victoria Vincent (Vewn) fueron la base de todo nuestro ideario estético. Vewn es una ex-alumna del *California Institute of Arts*⁴ quien ha animado cortometrajes como *Gemelas en el paraíso* (2020) o *Cat City* (2017), donde enfrenta temas oscuros y ligados a la actualidad. En sus historias, Vewn emplea grafismos y perspectivas forzadas, ya sea como estilo personal o para indicar de manera visual al espectador cuál es el problema con el que conviven sus personajes; una señal indirecta de que algo no termina de cuadrar dentro de su mundo.

De una forma parecida, en la historia *No llegues tarde* esta se desarrolla dentro del inconsciente del protagonista mientras este tiene una pesadilla. Por ello hemos querido transmitir esa misma sensación de agobio y desconcierto,

⁴ También conocido como CalArts, es un instituto situado en Los Ángeles (California) especializado en la formación y educación de artistas profesionales.



Fig. 6. Fotograma del film *Mr Magoo Christmas Carol*, dirigida por Abe Levitow.

forzando las perspectivas, los giros de cámara y empleando grafismos y otros recursos plásticos en aquellos momentos donde el mundo del protagonista se despega cada vez más del mundo real (Véase anexo 8.2.1, pág 41).

En relación a los fondos, fuimos inspirados por varias de las producciones de la UPA⁵. Tomamos como referencia fondos de algunos de sus cortometrajes como *Gerald McBoing Boing* (1950) o varios de los fondos de la producción de *Mr Magoo* (1949-1961) donde hemos querido desligar la mancha de la línea de manera semejante y atribuir a los objetos cierto nivel de deformación o cambio de perspectiva en momentos concretos.

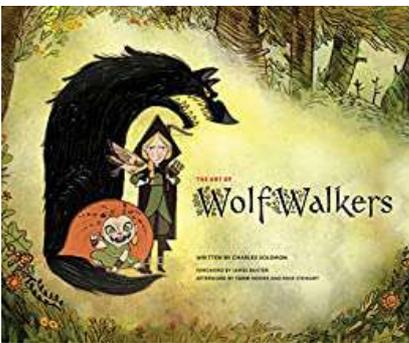


Fig. 7. Portada del libro *The art of Wolfwalkers*, de Charles Solomon.

Los referentes aplicados a los diseños de los personajes han estado determinados por el carácter y la evolución de la historia. Sin embargo estuvimos de acuerdo en que predominara el estilo cartoon, por ser un estilo común en el cual todos nos desenvolvemos con comodidad. Al principio de nuestra búsqueda, los primeros diseños de la banda virtual *Gorillaz* realizados por el historietista y diseñador Jamie Hewlett en el año 2000, nos interesaban mucho por el carácter punk⁶ y urbano de sus personajes, ya que nuestra historia iba a estar ligada a la música y a un entorno de ciudad. Una vez que la narrativa evolucionó a como la conocemos ahora, este estilo se presentaba como algo extremadamente duro, pero nos sirvió como algo mejor adaptado al estilo que se consume hoy en día en series de animación y producciones 2D, libros de arte como *The art of Over the garden Wall* (Patrick McHale, 2017) junto a mi reciente descubrimiento por parte del estudio de Cartoon Saloon⁷, *The art of Wolfwalkers* (Charles Solomon, 2020) me ayudaron a pulir a los personajes, ofreciéndoles un acabado suave y más fácil de animar (Véase anexos 8.2.2 y anexo 8.3, pág 46 - 49).



Fig. 8. Bocetos de la banda virtual *Gorillaz*, de Jamie Hewlett.

Otro referente al que suelo recurrir más a menudo y me ha ayudado considerablemente en el diseño de personajes ha sido el trabajo de Chris Sasaki, director de animación e ilustrador que ha trabajado para varias de las producciones de Disney Pixar como *Monsters University* (2013) *Inside Out*

⁵ *United Productions of America* fue un estudio de animación activo entre los años 1944 y 1959, cuyas producciones rompieron con los cánones anteriores en el mundo de la animación, e introdujo un estilo visual simplificado y muy ligado a las vanguardias, además de que anticipó a la animación limitada televisiva de años posteriores.

⁶ Punk, género musical surgido a mediados de la década de los 70 y que derivó a un estilo de vestuario alternativo basado en transmitir una imagen dura, antimaterialista y simple.

⁷ *Cartoon Saloon* es un estudio de animación irlandés fundado en 1999 por Tomm Moore, Nora Twomey y Paul Young el cual ha ganado gran reconocimiento por su magnífica identidad visual la cual se vincula a la cultura irlandesa y a su arte medieval.

(2015), *Coco* (2017), y *Onward* (2020), donde destaco enormemente el trabajo de simplificación de *Inside Out*, donde con pocos recursos transmite a la perfección el carácter de cada personaje.

3.3 Referentes de animación



Fig. 9. Bocetos de la película *Inside Out*, realizados por Chris Sasaki.

Tatami Galaxy (2010) es una adaptación de la novela homónima *The Tatami Galaxy* (2005) escrita por Tomihiko Morimi, llevada a una serie animada dirigida por Masaaki Yuasa. Masaaki Yuasa es un animador japonés conocido por su espontáneo estilo de animación en el que deja un gran margen de libertad creativa y de experimentación al equipo con el que trabaja. En *Tatami Galaxy* su protagonista nos cuenta cómo fueron sus días universitarios tratando de conseguir una vida de color de rosa. Cada uno de los episodios tiene lugar en universos paralelos distintos en los que cada vez se inscribe en un club universitario diferente en donde al final del día siempre regresa al punto de partida, obteniendo una nueva oportunidad de alcanzar la felicidad. Curiosamente fue a raíz de comentar esta obra al equipo que se contempló la idea de una estructura de narración de tipo bucle.



Fig. 10. Fotograma de la serie *Tatami Galaxy*, de Masaaki Yuasa

En la adaptación de Yuasa, su animación se define por los recursos exagerados de las acciones y una paleta de color muy particular basada en el antiguo arte de ilustración japonés llamado “Ukiyo-e”⁸ y que a su vez combina con un uso de los colores saturados en momentos concretos (recurso que quise tomar en cuenta en la fase conceptual del proyecto) (Véase fig 16).

En lo que respecta a la exageración en su animación, es comprensible ya que su técnica de animación se ha visto influenciada por varios de los trabajos de Tex Avery (1908-1980) un animador que destacó en la era dorada de la animación⁹ por romper el estilo realista que imperaba en los años 40. Masaaki Yuasa se ha establecido como uno de mis referentes de animación ya que presenta dos caras de la misma moneda muy interesantes, donde fluctúa entre el realismo y la exageración sin llegar a delimitarse por ninguna en concreto. Establece los recursos gráficos en base al tono de sus producciones, pero siempre puedes encontrar un punto en común donde confluyen la animación fluida, un humor irreverente, asombrosos movimientos de cámara y

⁸ Ukiyo-e, conocido también como “estampa japonesa” fue un género de grabados mediante la xilografía producidos en Japón entre los siglos XVII y XX. Las figuras humanas del Ukiyo-e se caracterizan por la representación de los actores kabuki – el teatro japonés – en un limitado uso de la policromía donde sus rostros permanecen de color blanco.

⁹ La Era dorada de la animación fue una etapa prospera coincidente con la Era dorada del cine americano, que comenzó con la sincronización del sonido en la animación en 1928 y continuó hasta mediados de los años 60.



Fig. 11. Fotograma de la película *Moana*, de Disney.

deformaciones en sus personajes. Aplicado a la animación de *No Llegues tarde*, cuando Aaron alcanza momentos de gran velocidad podemos apreciar cierto efecto de disolución (desarrollado en pág 27).

Moana (2016). Dirigida por Ron Clements y John Musker, el largometraje contiene fragmentos animados a mano en donde aparece el entrañable personaje de Mini-Maui. A partir del minuto 40:20 cuando toma lugar la canción “You’re Welcome” interpretada por Dwayne Johnson, la animación que la acompaña es una simulación de la técnica cut-out ¹⁰ realizada por ordenador mezclando la animación tradicional. Esta escena nos ha inspirado a la hora de animar objetos de apariencia cut-out de forma digital .

The Animation Survival Kit (2001) de Richard Williams es un manual que recoge las bases de la animación, consejos y trucos que ayudan a cualquier animador tal y como decía Williams a “saber atacar desde cualquier ángulo”. Richard Williams (1933-2019) fue un animador de origen canadiense conocido por su trabajo de director de animación en el largometraje *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (1988) por el que recibió dos Premios Óscar, y por su obra inacabada *El zapatero y el ladrón* (1992) a la que dedicó 20 años de su vida. En este libro Williams plasma los conocimientos aprendidos de los grandes maestros de la animación clásica y su experiencia durante sus 40 años de trabajo. Es una herramienta de trabajo que todo aquel que comienza en la animación debería tener. Me ha servido sobre todo como material de apoyo y de consulta durante la parte de animación rough.

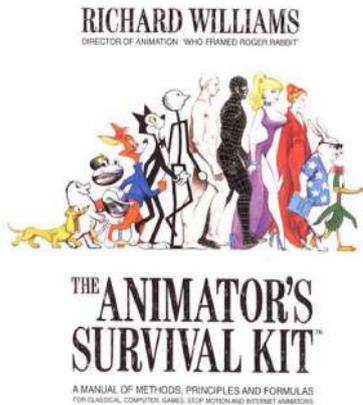


Fig. 12. Portada de *The Animation Survival Kit*, de Richard Williams.

¹⁰ Cut-out. Técnica de animación stop-motion que utiliza materiales como figuras de papel o cartulina, e incluso fotografías, para la animación de formas o personajes bidimensionales.

4. DESARROLLO DEL PROYECTO

4.1 PREPRODUCCIÓN

4.1.1 Origen de la Idea

Fue Piluca Peris quien a mediados de junio de 2020, nos propuso a Erik Godoy y a mí crear un proyecto de animación 2D, teniendo en cuenta nuestra experiencia dentro de la misma asignatura de 3er curso *Fundamentos de la animación*. A partir de una serie de bocetos de Erik Godoy selva, director del proyecto, donde presentaba a un chico con gorro junto a su skate y su perro, fue que elaboramos una historia entre los tres a lo largo de ese verano.

Al acabar el curso, durante los meses de julio y agosto, realizamos una serie de reuniones online en las que contrastamos ideas, poniendo en valor que tipo de animación queríamos desarrollar de cara a la elaboración adicional de un portfolio. Coincidimos en llevar a cabo una historia con un ritmo frenético, de tono cómico, sin diálogos, con momentos donde destacase una animación fluida al estilo de James Baxter¹¹. Fue así que se configuró la base, el hilo del cual tirar:

Aaron, un chico que frecuentemente llegaba tarde a los sitios y se dejaba notas por todas partes. Un día, una fuerza mayor le obligaría a levantarse de la cama a contrarreloj. Se desplazaría a toda velocidad con su monopatín para conseguir su objetivo, evitando los obstáculos que se cruzaran por su camino, sin saber que todo aquello que estaba pasando era fruto de un sueño lúcido, y que acabaría en el mismo sitio donde comenzó. No sabemos si finalmente se despierta o no, aplicando la estructura del bucle y jugando con la libre interpretación que se le pudiera dar al final.

También crearíamos al alivio cómico: Gosen, un perro el cual aparecería repetidas veces a lo largo del cortometraje persiguiendo al protagonista, ofreciéndonos momentos divertidos y “gags” que referenciaban a series animadas que nos gustan, pero que finalmente se quedaron en el tintero por dar relevancia a la trama principal. Finalmente, con la misma necesidad que tuve que afrontar en uno de mis proyectos de concept art anteriores, creamos un personaje que actuaría en la figura de “antagonista”: Benjamín.

¹¹ James Baxter es un animador de origen británico conocido por su trayectoria en películas de Walt Disney Animation studios, DreamWorks Animation y producciones animadas de Netflix, cuya técnica se caracteriza principalmente en tener una gran fluidez en las acciones de los personajes y un excelente sentido del espacio y de movimientos de cámara.

Esto fue fruto de comprobar que dentro del mundo onírico que habíamos planteado no iban a existir más personas que el protagonista afrontando sus miedos e inseguridades. De hecho, tomamos el concepto del compromiso, planteando obstáculos tales como acudir a una entrevista de trabajo o pagar facturas (situaciones que nuestra generación vive día a día, y con las cuales simpatizamos) y lo trasladamos a la complejidad de las relaciones de pareja. Así nació Benjamín como la representación del miedo de Aaron de no estar a la altura dentro de su temprana relación, de fallarle y posteriormente acabar siendo rechazado.

Otro de los puntos que se hablaron fue la sincronización de las acciones con la música. Se buscó que esta tarea la llevara a cabo un compositor amateur, pero tras la búsqueda de varias opciones decidimos escoger una pieza para el tráiler y posponer la búsqueda de un compositor para cuando el proyecto se retomara y se tuviera un cortometraje completamente animado.

Una vez establecidas las bases, por mi parte comencé a trabajar en una versión temprana del guión de la historia.

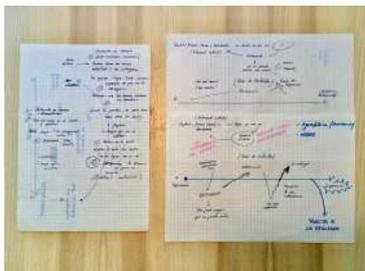


Fig. 13. Esquemas de estructuras de guión.

4.1.2 Guión

A lo largo del mes de agosto elaboré el primer borrador, el cual fue presentado al resto del equipo para realizar todo tipo de cambios y nuevas propuestas. Me serví de varias estructuras de guión que aparecen en *El Guión* (Robert McKee, 2009), a partir de las cuales elaboré una serie de esquemas donde situé los distintos actos de la trama.

Dicho borrador mostraba una versión de la historia con una mayor dosis de comedia, conteniendo escenas donde tenía que atravesar una obra en construcción o la aparición de un heladero el cual tras un fatal accidente perdía toda su mercancía de helados (Véase anexo 8.1, pág 37-38).

Desde ese punto de partida, de manera conjunta nos encargamos de redireccionar la historia, aunque más tarde fue el propio departamento de guión quien pulió conceptos y pasó a limpio el borrador hasta la versión que conocemos hoy en día.

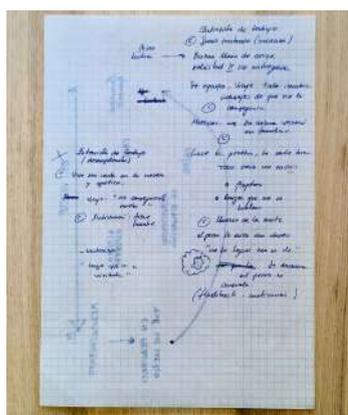


Fig. 14. Esquemas de los acontecimientos de la historia.

4.1.3 Storyboard



Fig. 15. Dibujos a limpio del storyboard.

El storyboard es un guión ilustrado donde se emplean dibujos como guía para entender el desarrollo de la historia. Nuestro storyboard se realizó primero a mano y más tarde se pasó a limpio digitalmente. En la primera versión que se realizó a lápiz, Laura y yo echamos una mano pasando a limpio los bocetos en un taco de post-its, porque los esquemas y acciones de algunos de los planos no se entendían con claridad. Es casi anecdótica para nosotros esta parte del proceso, ya que en la historia, Aaron llena la habitación de post-its en los que anota sus compromisos con tal de recordarlos y no llegar tarde. Finalmente la figura del post-it ha formado parte de la identidad del proyecto, de forma que lo plasmamos en el logo del mismo. A parte de aquello, mi participación en esta etapa fue meramente de consulta en las reuniones que realizábamos al final de cada semana, donde mayoritariamente se estudiaban las composiciones de los planos mientras que Laura y yo poníamos sobre la mesa nuestra exploración y avances del concept art.

Una vez entramos a la asignatura de Producción II, se realizó una animática con los dibujos del storyboard digital trabajados por Erik Godoy y Piluca Peris. Para la animática en cuestión me encargué de montar una parte de la sonorización y la música de la misma a través de la búsqueda de efectos de sonido y música sin derechos que ofrece el banco de sonido de Youtube.

Enlace a la animática 1.0:

https://drive.google.com/file/d/1t_0IX0yR99ONT2QWY2Uoecm_GMnu6r9F/view?usp=sharing

4.1.4 Concept Art

Cada uno los miembros del equipo realizó una exploración de estilo donde debíamos realizar una ilustración o aproximación a partir del moodboard, para observar aspectos comunes y plantear que estilo se ajustaba mejor a la historia. En la puesta en común de dichas ilustraciones se optó por un estética *cartoon* donde en ocasiones la mancha de los fondos se saliera de los límites de la línea. También se comenzó a hablar sobre la paleta de colores, en donde se planteaban cambios progresivos en la saturación a medida que el protagonista avanzaba en su recorrido.

En el resto del proceso del concept, Laura Rueda y yo trabajamos mano a mano en la aproximación y exploración del diseño de props y escenarios (Véase anexo 8.2.1 y anexo 8.3 pág 51), tarea que terminaría siendo llevada por ella



Fig. 16. Ilustración de prueba de estilo.



Fig. 17. Boceto de Aaron.

hasta su acabado final y que me permitió centrarme en el diseño de personajes.

4.1.5 Diseño de personajes

Dentro de la historia existen 3 personajes: Aaron, Benjamín y Gosen.

- Aaron: el protagonista de la historia. Un chico joven que debe llegar a tiempo al concierto de su pareja o su relación podría verse afectada.
- Benjamín: el “Antagonista”. Es la pareja de Aaron. Ha discutido previamente con él por su falta de compromiso y desea que deje de ser tan impuntual. Durante la historia veremos a Benjamín a través de los ojos de su pareja, una versión alterada e influida por sus miedos e inseguridades, lo que lo hace ver como el villano de la historia.
- Gosen: el alivio cómico. Compañero de piso y mascota de Aaron. Este perro un tanto bobo persigue a Aaron en su viaje hacia la función de Benjamín.

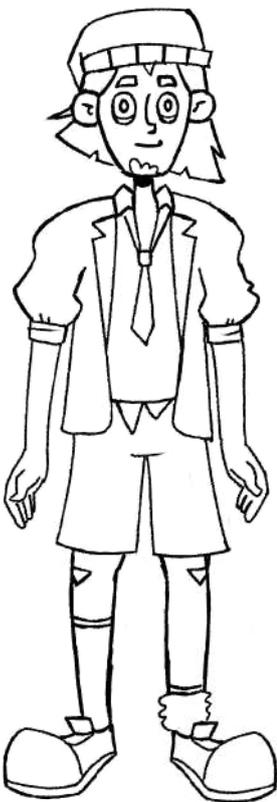


Fig. 18. Diseño final de Aaron.

Aaron

Después de la puesta en común, le pedí a todo el equipo estudios de siluetas del personaje principal. El estudio de siluetas sirve para encontrar una figura que el público pueda reconocer a golpe de vista e intuir que carácter o personalidad puede tener dicho personaje.

Asimismo esto me sirvió para entender mejor que concepción tenía el resto del equipo sobre el personaje, para orientarme y tener en cuenta sus ideas.

Existía un denominador común en esa primera idea que teníamos del protagonista. Cuando pensábamos en una persona de carácter ansioso, inseguro y despreocupado, imaginábamos a alguien con figura estilizada, desgarrada y sin excesiva masa muscular. A partir de ese estudio realicé una depuración dibujando siluetas más concretas, incorporando rasgos o elementos al personaje que fueran de alguna forma su seña de identidad.

Asimismo, ya que se trataba de un estilo más cartoon que anatómico, establecí que las proporciones de los personajes abarcarían de 5 a 6 cabezas de estatura, con un cráneo de un tamaño ligeramente mayor en relación al resto de su cuerpo.



Fig. 19. Prueba de paleta de color de Aaron.

Sin embargo, el uso de siluetas no fue la única vía para reflejar el carácter de los personajes. Regresando a las bases y a las formas geométricas simples, configuré la silueta de Aaron en torno a la figura del triángulo, la cual se relaciona con el dinamismo, atributo que plasma a la perfección el papel de Aaron en esta historia. De esa forma, cuando se planteó el diseño de su contraparte, Benjamín, me basé en una composición más ligada a la figura del círculo y a un diseño menos anguloso. Así fue que jugando con los contrastes, Benjamín denota ser la imagen de la estabilidad, con una actitud serena siendo visualmente más suave, mientras que Aaron intenta ser la representación del caos y el desorden, siendo el círculo su opuesto natural.

Sin embargo el diseño de Aaron supuso un problema con respecto a su turnaround¹², ya que en conjunto no era del todo óptimo para la animación. Fue por eso que sufrió ligeras modificaciones que le hicieron “limar” esas angulosidades de su diseño, definiendo su apariencia con un acabado más suave sin llegar a perder la esencia original. A la hora de realizar este cambio me he basado en algunos atributos de los diseños de *Wolfwalkers* (2020) y otros films del estudio de Cartoon Saloon , ya que mezclan adecuadamente las formas orgánicas y geométricas.



Fig. 20. Paleta de color elegida para Aaron.

La vestimenta de Aaron se encuentra inspirada por la moda actual de los “skaters”, quienes practican el deporte de montar en monopatín y usan una apariencia desenfadada y cómoda que no dificulte sus movimientos. Al principio del proceso pensamos que a la hora de arreglarse para su cita, Aaron vestiría un esmoquin completo de color oscuro, ya que por aquel entonces implementaríamos sucesivos cambios de color en la paleta general de una escena de manera similar a como lo hacía Masaaki Yuasa en *The Tatami Galaxy*. Así es que en esa versión íbamos a variar también el color de su traje con colores vivos y estridentes. Sin embargo una vez se desechó este recurso, pensé de qué manera una persona sin ropa de etiqueta se vestiría para un evento formal. Decidí dejarle elementos relacionados con el mundo del skate, como el gorro y las bambas, y le añadí una chaqueta que le quedara grande, de un color llamativo (y que probablemente pudiera ser prestada) además de una corbata que no le diera tiempo de anudarse. La elección de las bermudas fue una cuestión de comodidad; pensamos que el personaje se movería mejor de esta manera por la ciudad.

Con respecto a la ciudad, nos preocupaba que Aaron se integrara bien en los distintos escenarios y que a su vez consiguiera destacar del fondo. En el estudio de paletas probé combinaciones de color en pos de diferenciar a Aaron

¹² Se conoce como “turnaround” a la hoja modelo del personaje donde se puede observar su proporción en distintos puntos de vista.

de los fondos. EL resultado fue un Aaron de tez morena, y con una vestimenta compuesta de tonos verdes y azules, con elementos rosas como el gorro y las bambas. Esto le hacía destacar en los fondos anaranjados (jugando con los colores complementarios del azul y el naranja) y conseguía integrarlo en aquellas escenas donde los colores eran más oscuros y se acercaban a los granates y añiles.

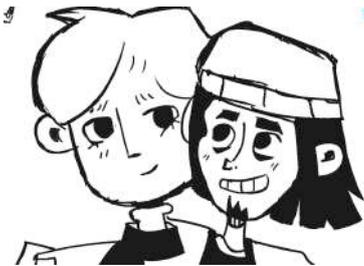
Más tarde, ya que la historia acontece en el transcurso de una tarde, elaboré un esquema en el que agregué filtros a la paleta original mediante Photoshop, plasmando los cambios de color que sufriría Aaron hasta la caída del sol. (Véase anexo 8.3, pág 48).



En cuanto a la técnica de coloreado, ya bien haya sido por una preferencia estética o pensando en el tiempo limitado que tendríamos para trabajar, los personajes han sido coloreados con tintas planas en la mayor parte del tráiler. La excepción se encuentra en su escena final, donde variamos a las luces y las sombras con la intención de resaltar la importancia y el dramatismo que contiene ese momento en concreto.

Benjamín

Lo bueno que tiene Benjamín es que en lo que se refiere a diseño, partía desde la premisa de que debía ser lo opuesto a Aaron. Los primeros atributos que se tuvieron en cuenta y que se mantuvieron hasta el final fueron entre otros que este tuviera una apariencia formal, intimidante y que no fuera demasiado expresivo. Se puede ver la evolución de cómo pasó de ser un nerd de la música introvertido a un músico formado y serio que vive de su gran pasión: tocar el violín (Véase anexo 8.2.2 pág 45).



Figs. 21, 22. Bocetos de Benjamín junto a Aaron.

La elección de que fuera un violín y no otro instrumento se tomó acorde al ideario popular. Preguntamos dentro de nuestros círculos más cercanos cuál consideraban el instrumento más elegante y “snob”, y salió como resultado el violín. Esta visión popular me terminó de convencer cuando me di cuenta de que estaba diseñando a Benjamín con un cuello ciertamente alargado y de que convenientemente era apropiado para colocar dicho instrumento. Quería reflejar ese comportamiento de soberbia con un cuello largo y un rostro que contenía una mirada imponente por encima del hombro. Además, el hecho de que fuera un instrumento que funcionara como solista lo dotaba de sentido, adelantando cómo es que él se siente dentro de su relación con Aaron.

Aclarando lo que puede llegar a parecer a primera vista, Benjamín no es el arquetipo de músico “snob” y engreído. Sin embargo nosotros como espectadores vemos una representación casi antagónica de él, ya que para



Fig. 23. Boceto de Benjamín.

Aaron es la representación de su miedo al fracaso y de cómo le imagina después de haber llegado tarde al concierto. Por lo tanto consideramos a Benjamín un chico de pocas palabras, apasionado pero poco expresivo, responsable y que en terreno de confianza saca su lado más tierno.

En la exploración de la vestimenta, realicé una serie de bocetos con ropa de calle inspirándome en la moda coreana actual, pero finalmente lo vestimos con un traje ya que su aparición sería a punto de comenzar su concierto. En términos del color su paleta es fría y sobria. Al igual que Aaron, se realizó una aproximación de cómo le podría afectar la luz en la escena final. Considerando el tratamiento de la luz como un tema de peso, mi compañera Piluca Peris, realizó un estudio más técnico de cómo afectaría la iluminación de cara a la producción y de cómo Benjamín se disolvería en un gran haz de luz.

Gosen



Fig. 25. Diseño final del rostro de Gosen.



Fig 24: Bocetos de Gosen.



Fig. 26. Boceto de Gosen.

El hecho de que sea un Shiba inu y no otra raza de perro se debe al primer boceto que realizó el director del proyecto a comienzos del mismo cuando se presentó la idea. El proceso de creación de Gosen, ya habiendo experimentado las dificultades de llevar un personaje al terreno de la animación, fue partir desde la simplificación. Comencé con versiones más corpulentas y fidedignas a las proporciones de un perro de su raza en la vida real. Pero después de trasladarlo a la forma de un óvalo, supuse que además de que facilita la tarea

de mantener el estilo durante la animación, iba a resultar muy divertido aplicar los principios de la animación en un personaje tan sumamente redondo y gracioso como él. (Véase la Fig. 26)

Siembre que intento resaltar las formas básicas de un personaje acudo al trabajo de concept art que realizó el artista Chris Sasaki para la producción de la película *Inside Out* (2015). En este trabajo el artista consiguió una magnífica simplificación de los personajes y que transmiten a golpe de vista cual es la emoción o personalidad que representan a través de formas geométricas.

4.1.6 Diseño de props

Los props que realicé para el cortometraje fueron varios carteles ficticios de la promoción del concierto de Benjamín y algunos elementos urbanos, como semáforos y un prototipo de camión. Los carteles recogen los colores más usados en los personajes, el cual uno de ellos, en el que uso tintas planas, es una referencia al famoso cartel “Hope” de Shepard Fairey de 2008 que se convirtió en uno de los símbolos más reconocidos durante la campaña a las elecciones presidenciales americanas de Barack Obama. Dentro de esos objetos también se encuentra el diseño del semáforo del plano 12 junto a un boceto donde intenté resolver una problemática relacionada dicho, donde contemplé la opción de colocarlo en un tendido eléctrico (Véase anexo 8.3 pág 51).

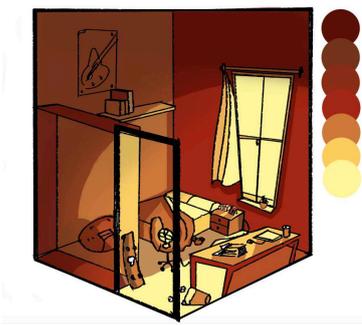


Fig. 27. Prueba de color de la habitación de Aaron.

4.1.7 Diseño de fondos

Dentro del diseño de fondos, me involucré en la parte de exploración de los escenarios junto con Laura Rueda en la que elaboramos ilustraciones conceptuales, algunas de las cuales se encuentran compositivamente basadas en los bocetos del storyboard. Mayoritariamente me involucré en la exploración del dormitorio y de la parte onírica en la que plasmé el concepto que tenía el director del proyecto sobre las “ruedas-ciudad”. Edificios integrados en una rueda giratoria que se mueve lenta y constantemente (Véase anexo 8.2.1, pág 41).

En este proceso realicé varios estudios de paletas de colores y de la composición del mismo escenario, ejemplos de esto se encuentran en las figuras 27 y 28.



Fig. 28. Aproximación de fondo onírico.

4.2 PRODUCCIÓN

En esta parte se desarrolla el proceso de la animación, el cual comienza por la preparación del plano o Layout. Posteriormente se trabaja la primera parte de la animación (Animación rough) seguida de la limpieza de la línea y puesta en diseño (Clean Up) y que finalmente se completa con el coloreado de cada uno de los fotogramas.

4.2.1 Layout

En el ámbito de la animación se conoce como Layout al proceso de organización de un plano donde se dejan plasmadas todas las decisiones estilísticas que suceden durante la duración de dicho plano. Esta esquematización de lo que sucede recoge la composición de la escena, su duración, movimientos de cámara, las acciones y el orden en que deben de ser animadas a posteriori. En general implica un estudio del movimiento y de las acciones apropiadas por parte del que lo está haciendo. Con esto último trato de referirme a la importancia de este paso, ya que dicho esquema es transmitido al animador el cual deberá interpretar esta mapa de acontecimientos y plasmarlo acorde se le indica. Dependiendo de la visión del supervisor de animación o del propio director de una producción de animación, la interpretación de los layout contiene cierta libertad de ejecución pero que siempre debe ser contrastada por quien dirige el departamento o por aquel encargado de llevar la visión de conjunto del mismo proyecto.

Junto a los compañeros que se unieron a la producción en la asignatura *Producción de animación (II)* hemos realizado casi la totalidad de los layout correspondientes a los planos en base a la primera idea de cortometraje. Fue en ese punto del proceso donde finalmente tomamos la decisión de llevar a cabo un tráiler en su lugar. Fue una decisión difícil pero factible si queríamos ajustarnos al poco tiempo del que disponíamos para producir una obra completa a línea y color. De esta forma trabajamos en un plazo acorde a la complejidad técnica que supone un proyecto de estas características. Volviendo al layout, realicé los planos 12, 16 y 17 del tráiler y algunos del cortometraje que evidentemente no han pasado este primer corte (plano 40, 50, 51 y 53 si tenemos en cuenta la nomenclatura aplicada al cortometraje).

El reparto de planos se ha realizado en base a la complejidad de cada uno de ellos. Aquellos planos que abarcan mayor número de acciones o una única acción extremadamente compleja ha sido tratada por los miembros del equipo con mayor experiencia en animación o que han demostrado tener mayor habilidad para definir a través de su dibujo una descripción apropiada de cada uno de los acontecimientos de una forma fácil de interpretar.



Figs. 29, 30. Fotografías de referencia para la animación.

A la hora de realizar la planificación utilicé el color rojo y azul, al igual que el resto del equipo, para indicar las posiciones clave del movimiento. Al mismo tiempo, plasmé ciertas indicaciones del timing de la escena junto con la duración que se mostraba en el guión técnico. El primer plano que hice fue el número 12, ya que había que estudiar y diseñar un gran número de partes que lo componen. Teniendo como punto de partida los esquemas y bocetos del storyboard, primero realicé el diseño de fondo, el cual dibujé guiándome por una muestra de estilo que había realizado Laura con la intención de que todos los fondos de layout derivaran de ese mismo diseño. Lo que más costó de resolver fue la cuestión del cruce y los semáforos, pensando de qué forma el semáforo apareciera dentro de la composición de forma correcta para que el espectador entienda que está a punto de cambiar a rojo y es peligroso cruzar. Al tratarse de un semáforo en un cruce de 4 carriles me ha costado imaginar de qué forma colocarlo sin que perdiera la lógica de las señales luminosas que conocemos en el mundo real, por lo que salí a la calle a buscar algún ejemplo que me lo mostrara de primera mano. Solucionado este apartado dividí la acción en dos partes: la entrada de Aaron en escena en un plano general, y un primer plano de la reacción de Aaron al darse cuenta de que va a una velocidad de vértigo y no debe pasar el cruce, el cual termina con un ligero zoom-in¹³.

Estudí el movimiento y las expresiones faciales de cada plano del personaje por medio de referencias de video como se indica en las figuras 29 y 30, donde yo misma interpretaba lo que sucedía en escena para entender y comprobar cuántos fotogramas tarda en desarrollarse cada acción. En el plano 16 cobró mayor importancia el uso de referencias ya que el protagonista realiza un movimiento de brazos muy rápido, pierde el equilibrio y a medida que avanza su escala de tamaño va de menor a mayor.

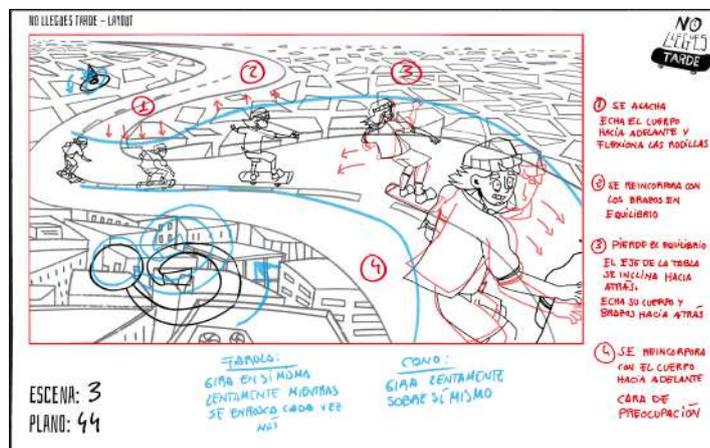


Fig. 31. Layout del plano 16 del tráiler

¹³ Zoom in, acercamiento de la cámara.

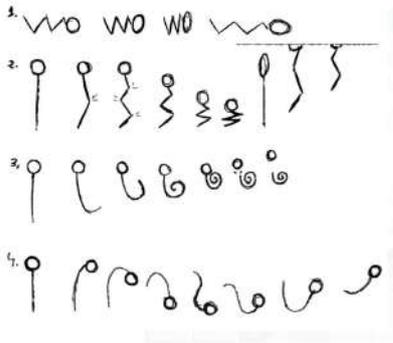


Fig. 32. Estudio de movimiento de las farolas.

Durante ese proceso de planificación, necesitábamos un estudio del movimiento de las farolas de la calle, las cuales comenzaban a flotar, a torcerse y a descomponerse a partir de un momento donde la gravedad desaparece (plano 17). Así que realicé un sencillo esquema de movimiento con 4 variantes o posibilidades que iban a tener las farolas en esas circunstancias, entre las cuales están:

1. Movimiento de tipo acordeón.
2. Rompe su cuerpo abruptamente y se impulsa para saltar.
3. Se enrolla en sí misma a un ritmo lento y comienza a flotar.
4. La bombilla dirige el movimiento del cuerpo, semejante a un flagelo.

Este estudio fue necesario no únicamente para el desarrollo del plano 17, donde sí se muestra de una forma más explícita estos movimientos, si no que decretamos que iban a moverse así durante todo el tráiler.

Por último hemos añadido dos planos adicionales en pos de favorecer la secuencialidad de las escenas y aportan un poco más de información de la trama. (planos 6 y 20) .

4.2.2 Rough Animation

La animación rough o Rough animation es la primera fase donde se comienza a animar con un trazo más suelto, sin demasiados detalles. Solo lo necesario para desarrollar un buen acting¹⁴ de la escena. Se puede comenzar a partir de figuras básicas o geométricas para una mayor comprensión sobre cómo están dispuestos los volúmenes del cuerpo, el movimiento de su masa y su peso.

Existen 12 principios de la animación elaborados por Ollie Johnston y Frank Thomas, antiguos animadores de Walt Disney Animation Studios los cuales plasmaron en su libro *Disney Animation: The Illusion of Life (1981)* dichos principios basados en el trabajo de los animadores líder del estudio desde 1930 en adelante. He aquí a grandes rasgos una breve descripción de dichos principios, los cuales hemos tenido en cuenta a la hora de animar:

1. Estirar y encoger (Squash & stretch)
Proporciona una relación apropiada entre la rigidez y la elasticidad del cuerpo que se anima.

¹⁴ "Acting", derivado del verbo "act" en la lengua anglosajona y que se refiere a la actuación y al comportamiento de un personaje en base a sus emociones y forma de ser

2. Anticipación

Es la preparación que anticipa a una acción; ofrece realismo a los movimientos.

3. Puesta en escena

Término acuñado del teatro y el cine. Es saber situar al personaje para que sea el centro de atención principal de la escena.

4. Animación continua y pose a pose

- Animación continua: Se anima un fotograma detrás de otro seguidamente.
- Animación pose a pose: Se dibujan primero los fotogramas clave de la acción y luego los fotogramas intermedios, los cuales en conjunto, consiguen dar la sensación de movimiento.

5. Follow through y Overlap

Estos términos se relacionan entre si el en caso de que exista una parte aislada del cuerpo que se anima y esta es arrastrada. Follow through se refiere a la continuación del movimiento de una de las partes cuando el cuerpo principal de la acción ya se ha detenido, mientras que el overlapping describe la compensación del timing entre el cuerpo que se ha detenido y el que sigue moviéndose.

6. Aceleración y desaceleración

Normalmente las acciones suelen comenzar despacio, acelerar y terminar de nuevo lentamente con tal de aproximarse a las acciones de la vida real.

7. Arcos

Los objetos normalmente no se mueven solo de izquierda a derecha, sino que trazan direcciones circulares llamadas arcos.

8. Acción secundaria

Como su nombre indica es un movimiento adicional del cuerpo que le aporta un grado mayor de realismo.

9. Timing

La sincronización del movimiento de la acción durante un tiempo determinado.

10. Exageración

La exageración permite dotar al objeto de capacidades que normalmente no consideraríamos posibles como la deformación del cuerpo.

11. Dibujo sólido

Se debe aplicar y mantener un sentido de la tridimensionalidad en el dibujo teniendo en cuenta su volumen, su peso y su equilibrio desde todos sus ángulos.

12. Appeal

Ofrecer un diseño interesante que transmita el carácter y personalidad del personaje que se anima.

El reparto de planos fue algo semejante a lo que ya hicimos con el Layout. Aquellos planos más difíciles de ejecutar se llevaron a cabo por los integrantes que ya habían animado en el pasado y el resto fueron escogidos por quienes deseaban hacer ese plano en concreto. Para valorar el nivel de dificultad de cada plano y llevar un registro de quien lo estaba haciendo, elaboramos un cronograma en el que además de plasmar por colores la complejidad de cada uno de los planos refleja el estado en el que se encuentran durante su proceso. Siendo 8 personas trabajando dentro del equipo el reparto salió a una media de 2.5 planos cada uno, donde yo animé los planos 12, 16 y 17 del tráiler.

A la hora de hacer la animación he trabajado de manera digital con mi tableta gráfica Huion 13 Pro a través del programa de animación ToonBoom Harmony, cuya licencia nos ha sido proporcionada por el departamento de dibujo de la facultad. Las dos herramientas de dibujo de ToonBoom Harmony por antonomasia son la herramienta Brush (Pincel) y la herramienta Pencil (Lápiz). Según el estilo de dibujo que se desee incorporar, existe la posibilidad de trabajar con capas de vectores o de mapas de bits. En mi caso utilicé el pincel de pincel, cuyos trazos son formas de vector sólidas rellenas con un color en concreto (negro).

Por lo general he trabajado la animación pose a pose, combinando en momentos puntuales la animación continua, método que es comúnmente usado para alternar el ritmo y la sensación de fluidez de la animación.

Cada plano trabajado va a una velocidad de 24 fotogramas por segundo, donde se ha trabajado a doses y a treses, dependiendo de la velocidad de cada acción. Este es un método para ahorrar tiempo de trabajo y que abarata los costes de producción en lo referente a un presupuesto dentro de un estudio

de animación. Por ejemplo, trabajando a doses en lugar de hacer 24 dibujos, 1 por fotograma, se dibujan 12. Y si fuera a treses serían 8 fotogramas. Se entiende como animación completa o full animation cuando se trabaja a unos o a doses. Animar a unos se emplea para las acciones más rápidas y el resto se realiza a doses. Dicha animación completa es la que impera en la mayoría de largometrajes animados de América y Europa. Mientras que a la animación a treses se la conoce como “Animación limitada”, ya que tal y como indica su nombre, en comparación con la animación completa limita el movimiento y reduce la sensación de fluidez y continuidad. Este proceso se aplica mayoritariamente a ciclos de movimiento (como el caminado de un personaje que se repite un número determinado de veces). Donde más se utiliza es en la animación japonesa o anime, donde se trabaja a treses la mayor parte del tiempo.

Empecé a animar sabiendo que de entrada no iba a atreverme con el plano más complicado, ya que mi rendimiento podría verse afectado. Así que comencé por el de complejidad media, seguido del más difícil y finalmente el más fácil de los tres.



Fig. 33. Zona de trabajo del programa ToonBoom Harmony en el proceso de animación rough.

En alusión a esto, cabe mencionar que fue a partir de este punto donde he tenido que medir las horas de trabajo realizadas debido a la lesión de mi brazo, el cual no me permitía trabajar por un tiempo prolongado. Por lo que en esta etapa fui lo más meticulosa posible a la hora de realizar un buen trabajo desde el principio, con mucho estudio del desarrollo del movimiento y en total comunicación con mi equipo. Todo esto con el propósito de que el resultado fuera el esperado y no tuviera que estar dibujando más horas de las necesarias.

Puse mucho cariño a mi primer plano, el plano 12, ya que era la primera vez que veía a Aaron en acción, y siendo la creadora de los personajes supongo que es un sentimiento parecido al de una madre, sientes cierto nivel de orgullo al verlo evolucionar. Las acciones desarrolladas en bucle las he realizado a doses y a treses, mantenidas en una duración de 6 a 9 fotogramas en repetición dependiendo de cada movimiento. Aquí tuve que tener en cuenta el número de cambios faciales que Aaron podía realizar en ese tiempo y que se entendieran correctamente, dándole a cada expresión su correspondiente timing. Para esto una vez más me apoyé en las referencias de video donde se puede ver el timing de la realidad y estudiarlo para su aplicación en la animación digital.

El plano que me supuso más complicaciones fue el plano 16, donde había que mantener las proporciones de Aaron mientras este cambiaba de escala y efectuaba acciones con bastante rapidez. Particularmente fue un movimiento



Fig. 34. Fragmento de fotograma de la animación del plano 16.

de brazos lo que me trajo de cabeza. Los brazos debían moverse en un timing muchísimo más rápido que la velocidad en la que se desplazaba el resto de su cuerpo. Para conseguir que el ojo detectara ese movimiento dibuje los fotogramas teniendo en cuenta los principios de los arcos, las acciones secundarias (follow through) solapantes (overlapping) y el arrastre (drag). Estos tres últimos términos se relacionan mucho entre sí y en ocasiones cuesta diferenciarlos, pero en esencia responden a la física de los objetos cuando se mueven a través del espacio. Aplicados a este plano, los brazos de Aaron hacen que todo su cuerpo lo siga hacia la misma dirección, lo que le provoca ese desequilibrio. A su vez los brazos, que se mueven siguiendo unos arcos de dirección hacia atrás, sufren una deformación en el dibujo para que el ojo detecte que se está arrastrando en esa misma dirección. Fue gracias a que recordé un ejemplo que se puso en clase de la película *Aladdin*(1992) donde en el minuto 9, el personaje de Abú mueve un sable de un lado para otro. En dicha escena, contemplada fotograma a fotograma, se puede apreciar como la figura del sable se deforma e incluso se multiplica para que podamos apreciar ese movimiento de extrema rapidez.

Finalmente, en el último plano que animé (plano 20) tomé diferentes referencias de violinistas, de cómo se anticipa la acción antes de comenzar a tocar el instrumento. Consulté con el equipo una idea que se me hacía interesante de animar y en la que estuvieron de acuerdo, en donde el movimiento del arco del violín produjera un efecto de slow motion o cámara lenta, enfatizando el dramatismo que esa escena contiene. Por lo que la animación se conforma por los fotogramas de la acción principal del arco del violín y esos mismos fotogramas retrasados en la línea de tiempo con una opacidad más baja, logrando ese efecto de cámara lenta.

La única complicación que tuvo este plano fue más bien un fallo de comunicación, lo que derivó sin querer a 3 versiones distintas de la animación de la escena.

Tal y como he explicado en el apartado de layout, una buena planificación es importante para que el trabajo del animador no caiga en saco roto. El layout del plano 20 apenas tenía indicaciones que hicieran que se entendiera a primera vista los pasos a seguir, por lo que tuve que hablar del plano de primera mano con su realizador para saber exactamente qué quería transmitir. Sin embargo, cuando el plano ya estaba prácticamente animado en su totalidad acorde a esas indicaciones, tuve que volver a cambiar la animación repentinamente debido a una diferencia creativa. Esto me hizo reanimar ciertas partes y simplificar la poca complejidad que probablemente podía contener dicha animación. Finalmente, en pos de la visión de la parte directiva del proyecto, quien contempló que ese cambio favorecía a la escena en sí

misma, se volvió a modificar su a versión definitiva, la cual se trata de una mezcla de las dos versiones anteriores de la animación.

4.2.3 Clean Up Animation

Durante el proceso de Clean Up se limpian los trazos sueltos de la animación y se configura el look final de los personajes y/o elementos animados. En primer lugar decidimos que todos los que trabajamos dentro del proyecto realizáramos la limpieza de uno de los planos que ya habíamos animado con anterioridad. Esta premisa se creó para facilitar la tarea de aquellos que más tarde solo se dedicaron a limpiar los planos, teniendo así 8 planos ya realizados para la segunda puesta en común dentro de la asignatura de animación, donde nos pedían un avance con respecto a la anterior entrega. Lamentablemente no se pudo llegar al objetivo debido a que en ese momento todos tratábamos de llevar el resto de asignaturas, por lo que en esta primera parte del clean up solo 4 planos alcanzaron esta meta, siendo 2 de ellos realizados por el mismo compañero, Javier Mansilla, quien se ofreció a esta tarea ya que en los siguientes meses iba a tener mucha carga de trabajo y solo podía ayudar en esta parte y en la fase de postproducción, donde fue de gran ayuda.



Figs. 35, 36. Fotogramas de la animación clean up del plano 12.

Por mi parte logré llevar a cabo el clean up del plano 12 dentro del plazo establecido. El pincel que empleamos para el proceso fue un pincel predeterminado del programa de ToonBoom, llamado "Pipecleaner" el cual ofrece cierto grado de textura que nos parece estéticamente atractivo, pero que más tarde nos trajo algunos problemas en el proceso de coloreado. Trabajé el clean up de ese plano corrigiendo los elementos que se superponen entre sí en una misma capa de dibujo. Otra opción era la de hacer el clean up por partes y solucionar esas líneas superpuestas en la fase de coloreado, pero ví que podía suponer trabajo añadido para aquellas personas que trabajaron en color posteriormente por lo que descarté esa opción. Después de la entrega para la asignatura, nos repartimos las tareas que quedaban en donde, por lo ya mencionado con respecto a mi lesión, me ofrecí a trabajar en el proceso de coloreado de los planos, para evitar así los movimientos repetitivos de mi mano en el trabajo de clean up. A su vez se establecieron fechas de entrega de todas las partes para poder mostrarlo en la entrega final de la asignatura.

El resto de planos fueron llevados a cabo por Erik Godoy Selva y Piluca Peris Orejas, ajustando y definiendo el diseño de los personajes siguiendo la biblia de personaje proporcionada al equipo.

4.2.4 Color

Al principio éramos tan solo 2 personas encargadas de la tarea de coloreado, Mónica Patricia Sernaqué Ventura y yo . Acorde al tiempo que teníamos hasta la fecha de entrega, hice un cálculo de que, finalizando 2 planos por día, podríamos llegar con casi todos los planos hechos. Esto lo comprobé al cronometrar mi ritmo de trabajo sacando una media de 10 minutos por fotograma coloreado. De esa forma nos acercaremos a la totalidad de planos en los que trabajaríamos 9 planos cada una aproximadamente hasta dicha fecha.

Además, para organizarnos mejor y tener en cuenta las prioridades del trabajo en cadena, se configuró junto al resto del equipo de dirección una tabla de prioridades donde se indicaba que planos necesitaba antes el departamento de post-producción para ser los primeros en sacar adelante y en qué estado se encontraba cada plano para que no existieran problemas entre Mónica y yo de trabajar el mismo.

El proceso de colorado, al igual que la mayoría de las fases del proyecto, se llevó a cabo en Toon Boom Harmony, con la herramienta de bote de pintura. El proceso consistía en duplicar la capa de clean up, en ese duplicado cerrar los trazados sueltos que pudiéramos encontrar y cubrir esa zona de color con el bote de pintura. Fué una tarea un poco más meticulosa de lo que pensamos ya que como la línea de clean up era texturizada y no lisa, al aplicar el bote de pintura, el color no cubría del todo, dejando una línea de borde transparente que tuvimos que rellenar a mano con la herramienta de pincel. Los colores fueron los mismos que se encuentran en las cartas de color de personaje, de props y en el color-script realizado por Laura. Decir que su tarea de coloreado de los fondos agilizó considerablemente el proceso.

No fue un camino de rosas ya que me supuso bastante esfuerzo mantener la media de planos por día ya que el cúmulo de horas trabajadas repercutió gravemente en el estado de mi brazo pese a ser una tarea menos dañina que la de clean up. Gracias a una cincha que me colocaba a diario la cual me beneficiaba enormemente, fue que pude cumplir el plazo y la meta de 9 planos coloreados, y finalmente guardar el reposo que añoré durante esos 7 días de trabajo constante.

Comuniqué al equipo mi estado alegando que me encargaría de la parte de post-producción con la ayuda de Javier Mansilla quien anteriormente ya se ofreció a contribuir en este apartado. Fue así que el resto del equipo se encargó del coloreado de los 10 planos restantes en ese momento.

4.3 POST-PRODUCCIÓN

El término post-producción nombra al conjunto de procesos de manipulación del material audiovisual llevándolo hasta su acabado final.

En este apartado de post-producción del tráiler, Javier Mansilla Ferrer y yo hemos abarcado las siguientes tareas:

- Animación de elementos flotantes
- Animación de transiciones entre escenas
- Edición de color
- Montaje
- Sonido
- Créditos finales

Estas tareas han sido realizadas en los programas de ToonBoom Harmony, Sony Vegas Pro 2016, e iMovie respectivamente.



Fig. 37. Diseño de ruedas-ciudad, de Laura Rueda.

4.3.1 Edición

Los primeros planos que recibimos fueron aquellos que agregaban un grado mayor de complejidad a la edición. Los planos 17, 18 y 21 contienen unas figuras de fondo en forma de rueda y que están compuestas de numerosos edificios, las cuales giran mientras se desarrolla el resto de acciones del plano. Me encargué por tanto de la animación y el movimiento constante de dichas ruedas además de animar el desplazamiento de los elementos voladores que aparecen en esas escenas, como los conos de tráfico y las farolas. No fue necesario cambiar de programa para trabajar en esta parte, ya que ToonBoom Harmony tiene una herramienta que consigue crear una ruta de movimiento desde el primer hasta el último fotograma que deseas animar.

Mientras tanto, Javier creaba en el programa de Sony Vegas una animación en viñetas que transiciona del plano 4 al 5, en donde dichas viñetas conformaban un recurso de multipantalla donde se desarrollaban diferentes animaciones al mismo tiempo.

De cara al montaje final, realicé un ajuste de color general, variando los niveles de brillo y saturación. Una vez editadas las partes comencé a montar los planos.



Fig. 38. Fotograma final del tráiler de *No Llegues Tarde*.

4.3.2 Montaje

Debido al poco uso que le he dado este último año al programa de edición y montaje de Adobe Premiere, escogí un programa más intuitivo el cual suelo usar para la edición de videos de forma más personal: iMovie.

Entre Javier y yo realizamos varias pruebas de exportación entre distintos programas de edición, efectuando de nuevo la operación para comprobar si el video exportado perdía calidad de imagen. Se recomienda montar los planos importando cada uno de los fotogramas que lo componen, pero quisimos probar la otra opción de trabajar directamente con videos para saber si podíamos ahorrar algo de tiempo en la cadena de trabajo mientras nos llegaban más planos terminados.



Fig. 39. Zona de trabajo del programa iMovie durante el proceso de montaje.

El único problema de exportación que tuvimos fue uno relacionado con las imágenes de formato png¹⁵, las cuales aparecían en el vídeo con un borde blanco. En ToonBoom Harmony esto se puede solucionar trabajando dentro del mapa de nodos. Este mapa es un esquema de la relación que existe entre todos los elementos que aparecen dentro de la zona de trabajo, en donde cada elemento es un nodo. Write es un nodo cuya función permite el renderizado¹⁶ de la escena el cual debemos editar cambiando su modo de dibujo a PNG4, ya que se relaciona directamente con el formato png. Seguidamente, en lugar de exportarlo como un vídeo en el modo "película" del programa, se debe cambiar el modo de exportación a "renderizar nodos de escritura" donde se exportaran todos los fotogramas de la escena y un video que los engloba sin el error anterior, ya que le hemos indicado al programa que existen elementos con un fondo transparente.

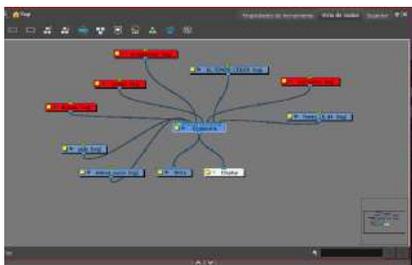


Fig. 40. Vista de nodos del programa ToonBoom Harmony.

Finalmente monté los planos exportados en formato de mp4, o mov (formatos de video comúnmente empleados) en el editor y más tarde añadí los créditos que creó Javier paralelamente.

4.3.3 Música y sonido

La banda sonora del tráiler se escogió al principio de la etapa de producción. Hasta entonces solo habíamos usado una música provisional que acompañaba a las distintas versiones de la animática. La pieza escogida fue *Concerto Grosso*

¹⁵ Png (Portable Network Graphics) es un formato gráfico basado en un algoritmo de compresión sin pérdida de datos. El png permite entre otras cosas conformar una imagen de fondo transparente.

¹⁶ La renderización es un anglicismo usado para referirse al proceso de generar una imagen en una calidad concreta.

in A Minor , OP. 8, No. 2, I. Allegro compuesta por Giuseppe Torelli, e interpretado por los músicos Anna Maria Cotogni y Roberto Michelucci junto a la orquesta en una grabación de 1956.

La primera idea fue mezclar dicha pieza, donde principalmente se escuchan violines, con una base instrumental de hip hop. Esta elección pretendía reflejar la esencia de Benjamín y Aaron, sus diferencias musicales y estilísticas en donde confluye lo clásico con lo urbano.

En la versión que conocemos actualmente solo hemos dejado la parte del violín, la cual funciona con los ritmos del tráiler y su animación, ya que resultó muy complicado encontrar una base instrumental libre de derechos de autor¹⁷ con la que poder trabajar. Hemos pensado para la futura producción del cortometraje, retomar la idea de esta fusión de estilos pero de la mano de un compositor que produzca los sonidos una vez este se encuentre finalizado.

Para el tráiler la pieza fue brevemente editada para que se ajustara a la duración del video, ya que originalmente se alarga hasta los 2 minutos y 30 segundos.

En relación a los efectos de sonido, al igual que en ocasiones anteriores para trabajos audiovisuales de la universidad, usé los archivos de uso libre que contiene la biblioteca de sonido de Youtube, entre los que destacan el sonido del reloj, los post-it, el ventilador, un ruido ambiente que recuerda al verano y todos los efectos relacionados con el sonido del monopatín.

Antes del resultado final se han realizado 3 pruebas de sonido donde aparecen 3 versiones distintas en las que he sincronizado los sonidos a las acciones del tráiler.

¹⁷ Derechos de autor es el reconocimiento que se le otorga al autor de una obra por la cual cobra por la difusión, publicación o reproducción de la misma en cualquier evento.

5. CONCLUSIONES

Si volviera atrás en el tiempo y me dijera a mí misma que iba a sacar adelante este proyecto pese a todas las dificultades que ha presentado este último año me costaría creerlo.

No ha sido un año fácil. De julio a septiembre con la incertidumbre de poder cursar los créditos necesarios, mis múltiples solicitudes de admisión a asignaturas donde debía desarrollar este trabajo, sacar adelante otras tantas que han supuesto un gran esfuerzo poder superarlas, y por no hablar de mi repentina lesión a mitad del proceso ni la situación que hoy en día nos ampara a todos... No ha sido un año fácil, pero me alegra poder decir orgullosamente que he cumplido sino todas casi todas mis metas.

He aprendido mucho sobre el trato con los compañeros de equipo y sobre cómo mantener un buen ambiente de trabajo.

Me siento a la espera del futuro desarrollo del concepto de *No llegues tarde*, ya que, pese a que el producto final no ha llegado a ser lo que esperaba, si tiene el potencial de una buena historia, un extenso material audiovisual de mucha calidad y un trabajo bien producido, en donde se han llegado a los objetivos establecidos.

El tráiler de *No llegues tarde* en pocas palabras ha llegado a tiempo, siendo el resultado del trabajo duro, la creatividad y la perseverancia.

Podéis visualizarlo a través de este enlace:

https://drive.google.com/file/d/1HCM0_AdCvGaowyXdjF2HlzIRzISpe2Yr/view?usp=sharing

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Kim, Rachel, (2017). *Diamond Jack* en Youtube, 12 de Mayo, 2017 (https://www.youtube.com/watch?v=mRpiBvwKX6c&ab_channel=RachelKim [Acceso: Julio de 2021]).

Levitow, Abe (1962) *Mr Magoo's Christmas Carol*. United Productions of America.

Lorenzo Hernández, María (2019) *Los renegados de Disney*. United Productions of America, en Vimeo, 15 de Septiembre, 2019 (<https://vimeo.com/360135337> [Acceso: Julio de 2021]).

McHale, Peter, (2017). *The art of Over the garden wall*. Dark Horse.

McKee, Robert, (2009). *El guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial.

Petelski, Nicolás (2017) *Corto de animación* (Trabajo de fin de grado). Universitat Politècnica de Valencia. <https://riunet.upv.es/handle/10251/91651>

RCAanime, (2018) *What is the Yuasa Style?* en Youtube, 10 de mayo, 2018 (https://www.youtube.com/watch?v=j49BSv95tdQ&ab_channel=RCAanime [Acceso: julio de 2021]).

Ritchie, Guy (1992) *Aladdin*. Estados Unidos: Walt Disney Feature Animation

Ron Clements, John Musker, (2016). *Moana*. Estados Unidos: Walt Disney. Pictures.

Solomon, Charles, (2020). *The art of Wolfwalkers*. Abrams.

Tal, Yonatan, (2017). *Mr Carefree Butterfly* en Youtube, 16 de mayo, 2017 (https://www.youtube.com/watch?v=5UKSrLzOokY&ab_channel=YonatanTal [Acceso: julio de 2021]).

Thomas, Frank; Johnston, Ollie (1997). *The illusion of life: Disney Animation*. Hyperion.

Vayá Pla, Anna (2018) *WENDY. Cortometraje de animación* (Trabajo de fin de grado). Universitat Politècnica de Valencia. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/110232/VAY%c3%81%20-%20WENDY.%20Cortometraje%20de%20animaci%c3%b3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vincent, Victoria, (2017). *Cat City*. Youtube, 24 de noviembre, 2017 (https://www.youtube.com/watch?v=NWeyUpqnKuk&ab_channel=vewn [Acceso: julio de 2021]).

Williams, Richard, (2001). *The Animation Survival Kit*. Faber & Faber.

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1. Fotografía de la reunión del equipo realizada el 22 de enero de 2021 a través de Discord.

Figura 2. Organigrama de la tabla de prioridades de cada plano del tráiler. Realizado por todo el equipo directivo en Drive.

Figura 3. Fotograma del cortometraje *Diamond Jack*, de Rachel Kim. (https://www.youtube.com/watch?v=mRpiBvwKX6c&ab_channel=RachelKim)

Figura 4. Fotograma del cortometraje *Mr Carefree Butterfly*, de Yonatan Tal. (https://www.youtube.com/watch?v=5UKSrLzOokY&ab_channel=YonatanTal)

Figura 5. Fotograma del cortometraje *Cat City*, de Victoria Vincent. (https://www.youtube.com/watch?v=NWeyUpqnKuk&ab_channel=vewn)

Figura 6. Fotograma del film *Mr Magoo Christmas Carol*, dirigida por Abe Levitow. (<https://vimeo.com/245264831>)

Figura 7. Portada del libro *The art of Wolfwalkers*, de Charles Solomon. (https://m.media-amazon.com/images/I/51yZp4ReEmL_SX260.jpg)

Figura 8. Bocetos de la banda virtual *Gorillaz*, de Jamie Hewlett. (<https://www.2dgalleries.com/planches/800W/2014/0/hewlett-gorillaz.jpg>)

Figura 9. Bocetos de la película *Inside Out*, realizados por Chris Sasaki. (<https://www.cooperhewitt.org/events/current-exhibitions/pixar-the-design-of-story-4/character-design/>)

Figura 10. Fotograma de la serie *Tatami Galaxy*, de Masaaki Yuasa (<https://www.filmedinether.com/features/masaaki-yuasa-always-riding-his-own-wave/>)

Figura 11. Fotograma de la película *Moana*, de Disney (<https://behindthelensonline.net/site/trailers/its-here-check-out-the-smash-hit-youre-welcome-sequence-from-moana/>)

Figura 12. Portada de *The Animation Survival Kit*, de Richard Williams. (https://static.serlogal.com/imagenes_big/9780865/978086547897.JPG)

Figura 13. Esquemas de estructuras de guión. Elaboración propia.

Figura 14. Esquemas de los acontecimientos de la historia. Elaboración propia.

Figura 15. Dibujos a limpio del storyboard. Elaboración propia.

Figura 16. Ilustración de prueba de estilo. Elaboración propia.

Figura 17. Boceto de Aaron. Elaboración propia.

Figura 18. Diseño final de Aaron. Elaboración propia.

Figura 19. Prueba de paleta de color de Aaron. Elaboración propia.

Figura 20. Paleta de color elegida para Aaron. Elaboración propia.

Figuras 21, 22. Bocetos de Benjamín junto a Aaron. Elaboración propia.

Figura 23. Boceto de Benjamín. Elaboración propia.

Figura 24. Bocetos de Gosen. Elaboración propia.

Figura 25. Diseño final del rostro de Gosen. Elaboración propia.

Figura 26. Boceto de Gosen. Elaboración propia.

Figura 27. Prueba de color de la habitación de Aaron. Elaboración propia.

Figura 28. Aproximación de fondo onírico. Elaboración propia.

Figuras 29, 30. Fotografías de referencia para la animación. Elaboración propia.

Figura 31. Layout del plano 16 del tráiler. Elaboración propia.

Figura 32. Estudio de movimiento de las farolas. Elaboración propia.

Figura 33. Zona de trabajo del programa ToonBoom Harmony en el proceso de animación rough.

Figura 34. Fragmento de fotograma de la animación del plano 16. Elaboración propia.

Figura 35, 36. Fotogramas de la animación clean up del plano 12. Elaboración propia.

Figura 37. Diseño de ruedas-ciudad, de Laura Rueda.

Figura 38. Fotograma final del tráiler de No Llegues Tarde. (https://drive.google.com/file/d/1HCM0_AdCvGaowyXdjF2HlzlRzISpe2Yr/view?usp=sharing)

Figura 39. Zona de trabajo del programa iMovie durante el proceso de montaje.

Figura 40. Vista de nodos del programa ToonBoom Harmony.

8. ANEXOS

8.1 PRIMER BORRADOR DEL GUIÓN

Era una tarde calurosa. La luz naranja del atardecer iluminaba las habitaciones de la casa dejando ver el polvo en la superficie de los marcos de fotos. Fotos de Aaron y Benjamin, recuerdos de su vida como pareja. La casa estaba tranquila. El perro labrador, Gosen, se estaba echando la siesta a la par que su dueño. Este se hallaba profundamente dormido en su cuarto. Ni siquiera el chirriante sonido del ventilador podría despertarlo de su sueño. Éste estaba empapado en sudor y no se movía ni una brizna de aire. Mas cuando alcanzó el ángulo correcto, el ventilador pudo crear una corriente que hizo sonar la campana de cristal de su ventana, creando un dulce tintineo al balancearse ligeramente.

En aquel momento, aquel imperceptible tintineo desencadenó una anomalía en la habitación. Algo no estaba bien. Comenzaron a escucharse instrumentos de fondo. Afinando. Anunciando algo importante. Sonidos de viento metal que cargaban el ambiente y anticipaban lo que estaba por venir.

El despertador.

Aaron abrió rápidamente los ojos. Del susto, pegó un brinco fuera de la cama y apagó el despertador. Coge su agenda y comienza a pasar páginas. Hoy había quedado en ir al concierto de Benjamin y no podía llegar tarde. Tenía la información del teatro en un post-it dentro de la agenda: *DOMINGO A LAS 8PM. CONCIERTO DE BEN.* Apunta la dirección en su brazo y sale corriendo al lavabo. Abre el armario en busca de un poco de desodorante cuando una avalancha de post-it se le vino encima y lo cubrió por completo. Los post-it decían “No le decepciones”, “Última vez que llegas tarde”. La avalancha se disuelve y Aaron aterriza vestido de traje sobre su skate , justo a la salida de casa. Toma impulso y comienza a avanzar. Mientras, Gosen lo mira desde la distancia, preguntándose a dónde va con tanta prisa su dueño.

Aaron se anuda la corbata mientras intenta descifrar los nombres de las calles. Todo se ve completamente ilegible. Finalmente llega a un cruce, pero no le suena ninguna de estas calles: “Avenida decepción”, “Calle del fracaso”, ¿“Autovía ULTIMATUM”? ¿Acaso las señales querían boicotear su relación con Ben? Comprueba la dirección de su brazo, sin embargo el calor había emborronado la tinta y no se entiende nada. Distraído por la situación no se percató de que el skate seguía rodando en una calle cuesta abajo. Iba a tal velocidad que las ruedas echaban fuego. Sin poder evitarlo, choca contra un carrito de los helados. El cuerpo de Aaron se llenó de helado. A lo lejos se podía escuchar al heladero gritando “¡¡MIS HELADOS!!” frustrado por perder su mercancía.

Cuando todo el helado del cuerpo de Aaron se derritió se fijó en que la calle estaba cortada por obras. No podía parar el skate, así que lo dirigió al interior de una gran tubería situada justo en frente. Dentro de la tubería Aaron se encontraba en su

elemento como aficionado al skate; realizó varios loops mientras disfrutando de aquello mientras gritaba “YEEHAA”.

Una vez salió de la tubería la ciudad era distinta. Aaron abrió sus ojos como muestra de asombro. El cielo estaba oscuro y el sol se había convertido en un gran reloj solar. Los colores del entorno y de los edificios eran chillones y fuertes. Era como estar en un mundo de neón y ocio nocturno. Mientras contemplaba aquello se podía ver a Gosen persiguiendo al heladero, ambos suspendidos en el aire. Fue entonces cuando Aaron lo notó. Su skate comenzaba a elevarse lentamente. La fuerza de la gravedad estaba disminuyendo. Aaron comenzó a asustarse forzando toda su cara en un gesto de pánico, todo aquello era demasiado extraño. Se quedó agarrado al skate congelado de miedo mientras este no dejaba de subir.

Había cerrado sus ojos, pero se atrevió a mirar un momento hacia abajo, y menos mal que lo hizo. Abajo, justo debajo se encontraba el teatro donde iba a actuar Benjamin. El reloj solar marcaba las ocho menos diez, todavía estaba a tiempo.

Aaron se llenó de entusiasmo e intentó impulsarse hacia abajo con el skate. Conforme avanzaba, el entorno, la ciudad, todo se estaba disolviendo. Cuando el reloj solar alcanzó las 8 pm, una intensa luz blanca inunda toda la escena.

Cegado por la luz Aaron no veía nada más que la inmensidad blanca y su skate. Todo se había vuelto en blanco y negro. Aaron volvía a estar de pie patinando en dirección a una figura situada en el horizonte. Se oía una melodía ahogada...un saxofón...¡Benjamin! -Era él, y ya había comenzado su solo. Fue entonces que se percató de que estaba sobre el pentagrama de la misma música que Benjamin interpretaba. Una delgada línea donde debía mantener el equilibrio. En las partes más brillantes y agudas del solo el pentagrama se elevaba, mientras que en los fragmentos relajados y graves descendía lentamente. Casi había alcanzado a Benjamin cuando éste se percató de la presencia de Aaron y paró de tocar.

Aaron lloró de felicidad. Había cumplido su promesa. Extendió su mano hacia él.

Benjamin dijo – Demasiado tarde – Aaron no entendía nada, había llegado a tiempo.

Sin aviso Aaron comenzó a caer al vacío mientras las luces se apagaban. Los instrumentos acompañaban la caída y comenzaron a tocar el fragmento final de la pieza. Aaron chillaba mientras descendía a dios sabe dónde. Se oía algo familiar en el fondo.

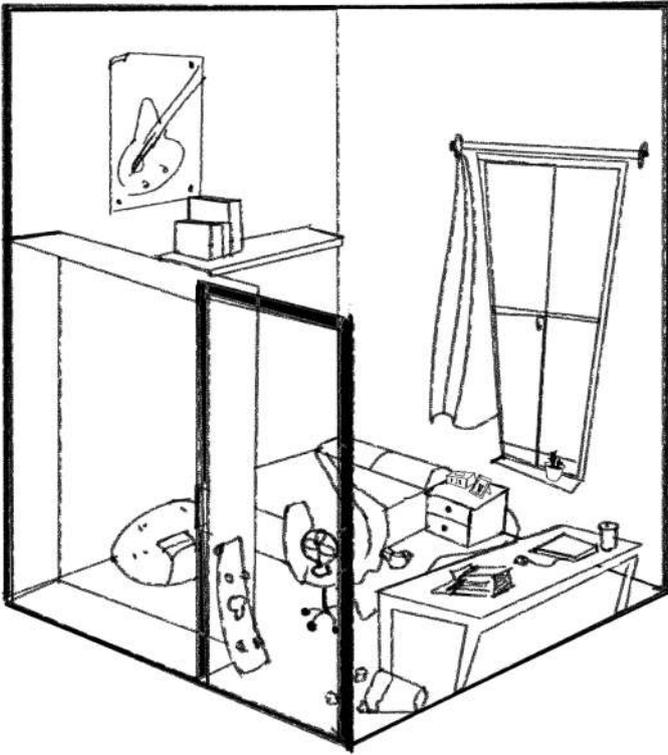
El despertador.

Abre los ojos. Su cama. El sudor. El ventilador. Se encontraba en su cuarto. Todo aquello había sido un sueño. Una pesadilla. Gosen lo mira a los pies de la cama preocupado. Aliviado apaga el despertador y vuelve a acurrucarse en su cama, sin percatarse del post-it de su mesita de noche, el cual decía: *DOMINGO A LAS 8PM, CONCIERTO DE BEN.*

8.2 CONCEPT ART

8.2.1 EXPLORACIÓN DE ESCENARIOS



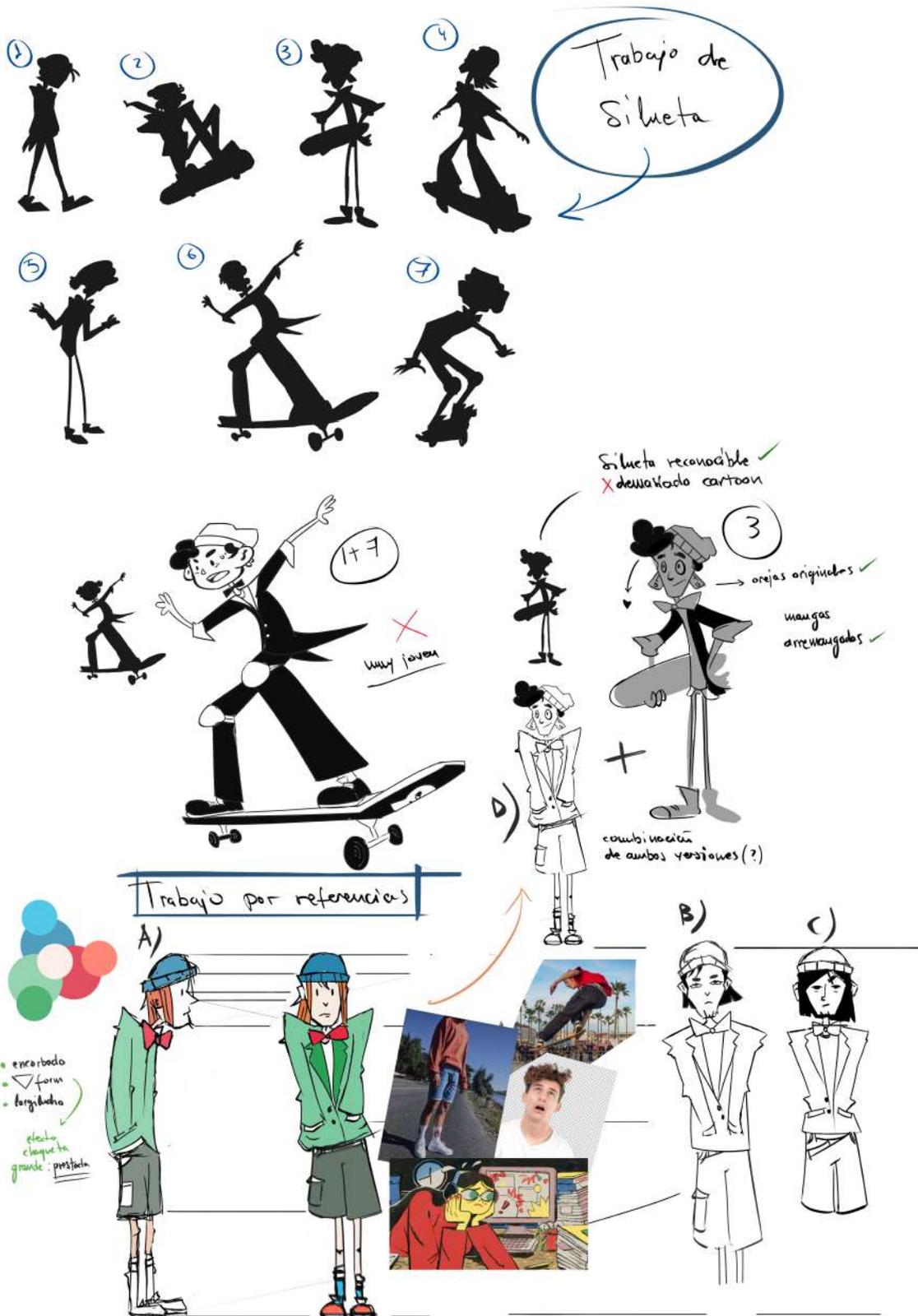


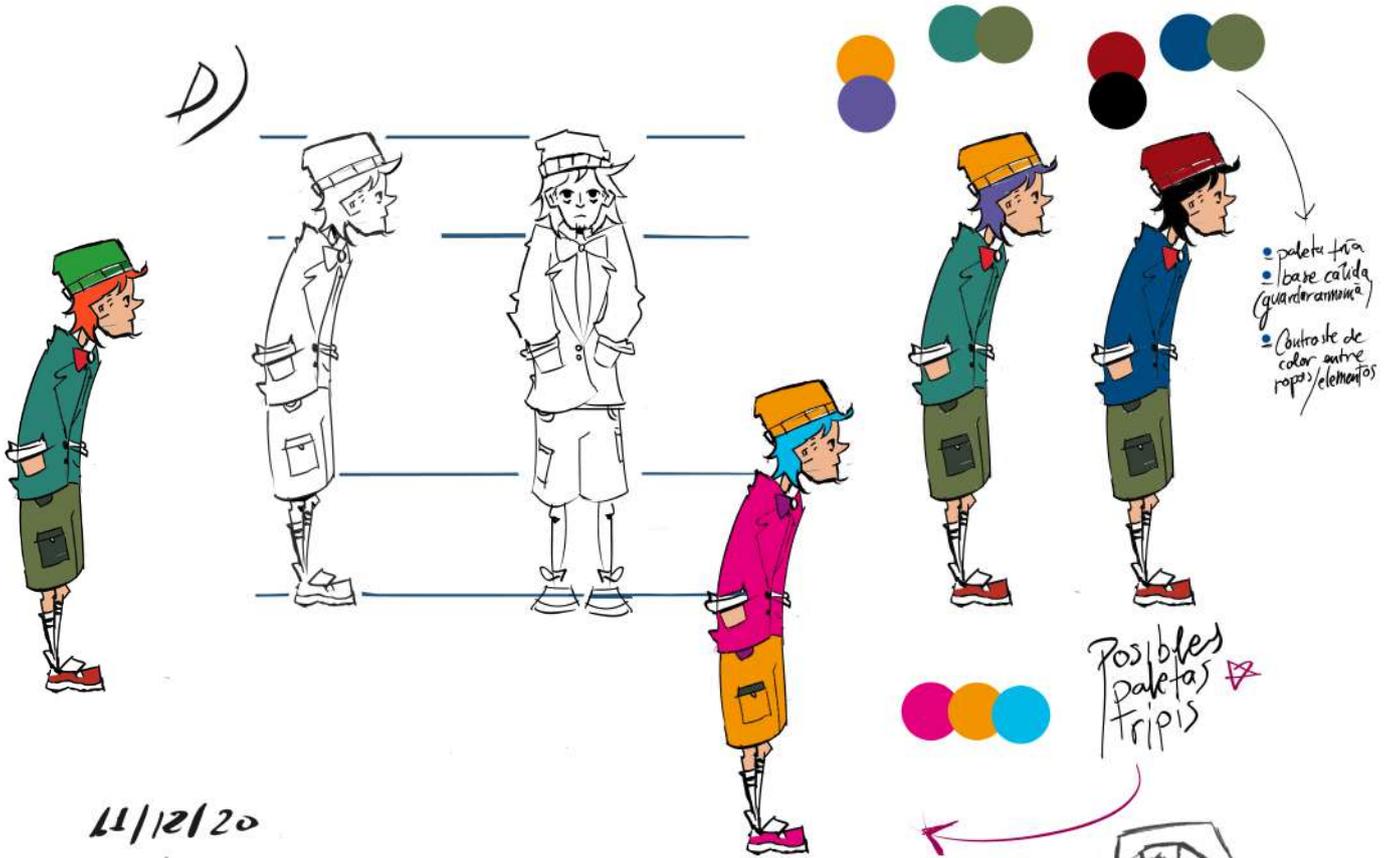


paleta general

Fondo tripi

8.2.2 APROXIMACIÓN DE DISEÑO DE PERSONAJES





11/12/20



5/01/21 { Estudio de diseño de A (Arora) / look-around, línea, grisalla, pafatas e iluminaciones / sombras

grisalla

Colores fríos = Contraste con el fondo naranja

probar con un morado más

Se distingue la pafata

para destacar el look

piel pálida: (no la bato al sol demasiado) Trabaja por la noche y despierta por el día?

piel rosada: contrasta con la ropa oscura (solo cuando se hace deporte)

Estudio de la sombra justipudiada para saber multiplicar opacidad 0.7. base azul

Momentos @ conciertos

¡Recuerda! No uses el mismo color

¡Recuerda! de más todo a Tu midjet speed

Color palette 1: purple, blue, teal, pink

Color palette 2: purple, blue, teal, pink

Color palette 3: purple, blue, teal, pink

Color palette 4: purple, blue, teal, pink

piel rosada

p. anaranjadas

p. amarillentas

chaqueta

pantolón

gomas

Benjamin 9/10/21
Sketches



forma de Espiga Cuadrado X + Anatómico y redondo



Sesión

fondos

- fondos estáticos naturales
- perspectiva rota
- filtro de luz en caso de que ve los rayos la pieza.
- Cielos con textura. (fripi)
- examen final A.T. para profesismo del final.
- Praban pol. naranja con Aaron 1.0
- Pract. expresiones exageradas

(Aaron)

- chaqueta grande
- gorro ajustado
- corbata

- diapa 20 para artes finales.
- fondos con mundos

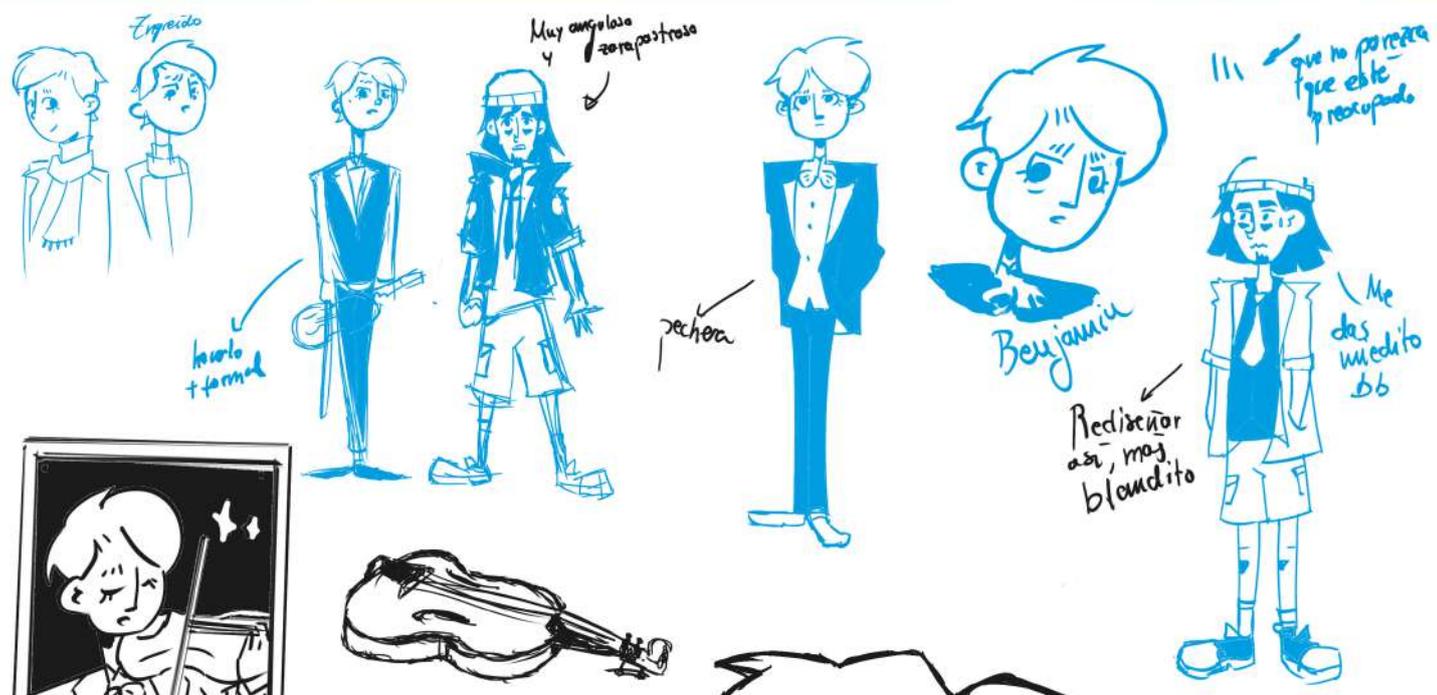
plano de película de skin-skin // gravity falls para plano transición a luz

- Serie, respetable no expresa demasiado (sonrisa pequeña)
- Contraste blandito angularo
- Subidito, tsundere
- Uniforme listo para salir

perfil artístico curso UPV (consultar)

idea de plano para story

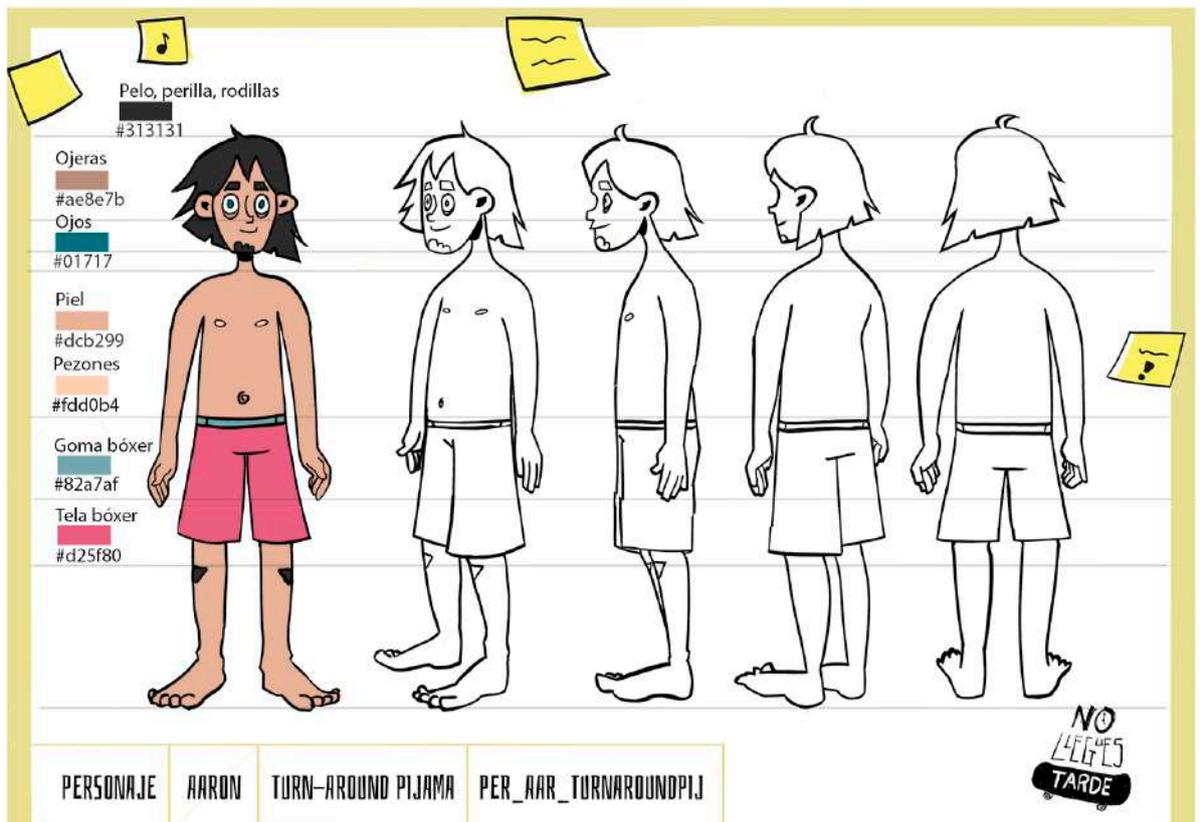
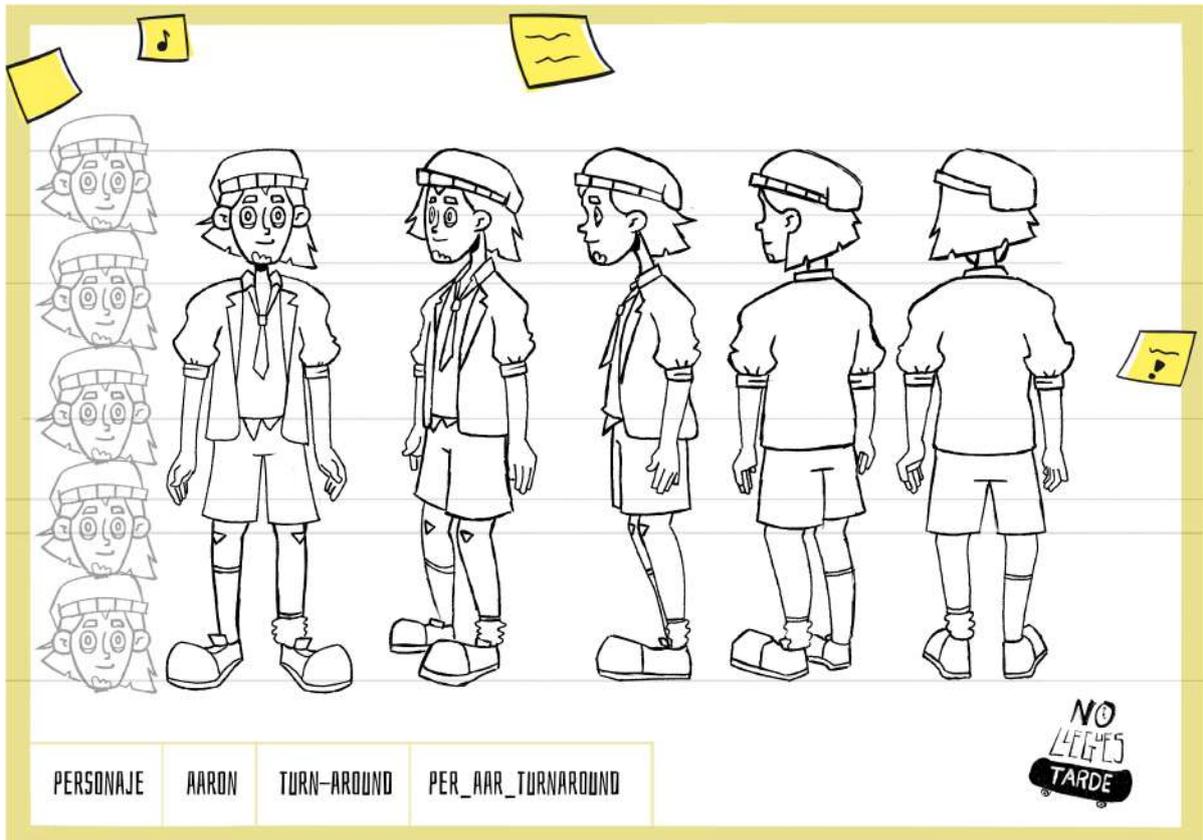
Contraste entre formas de vida una más cálida y otra más fría.

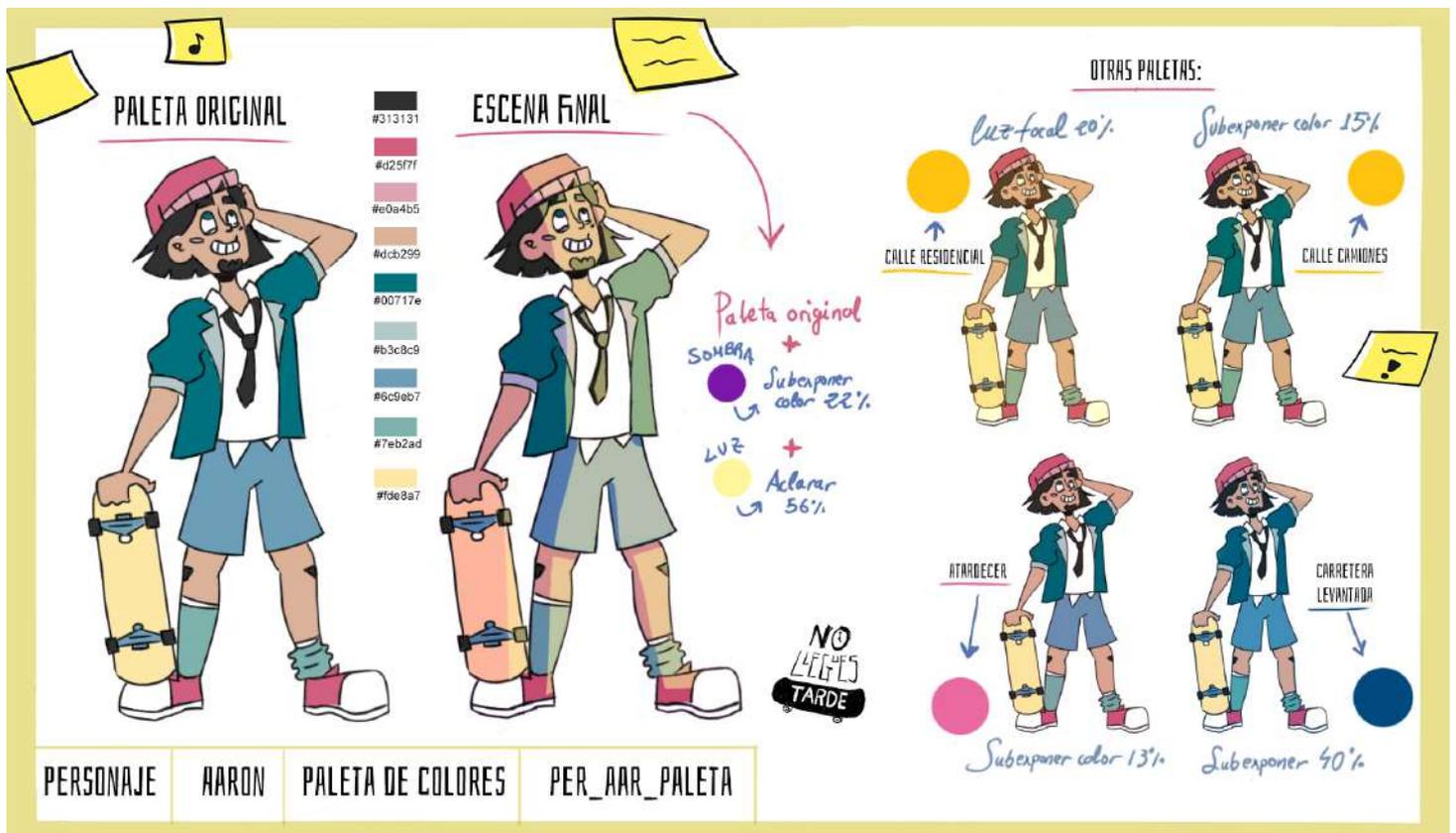
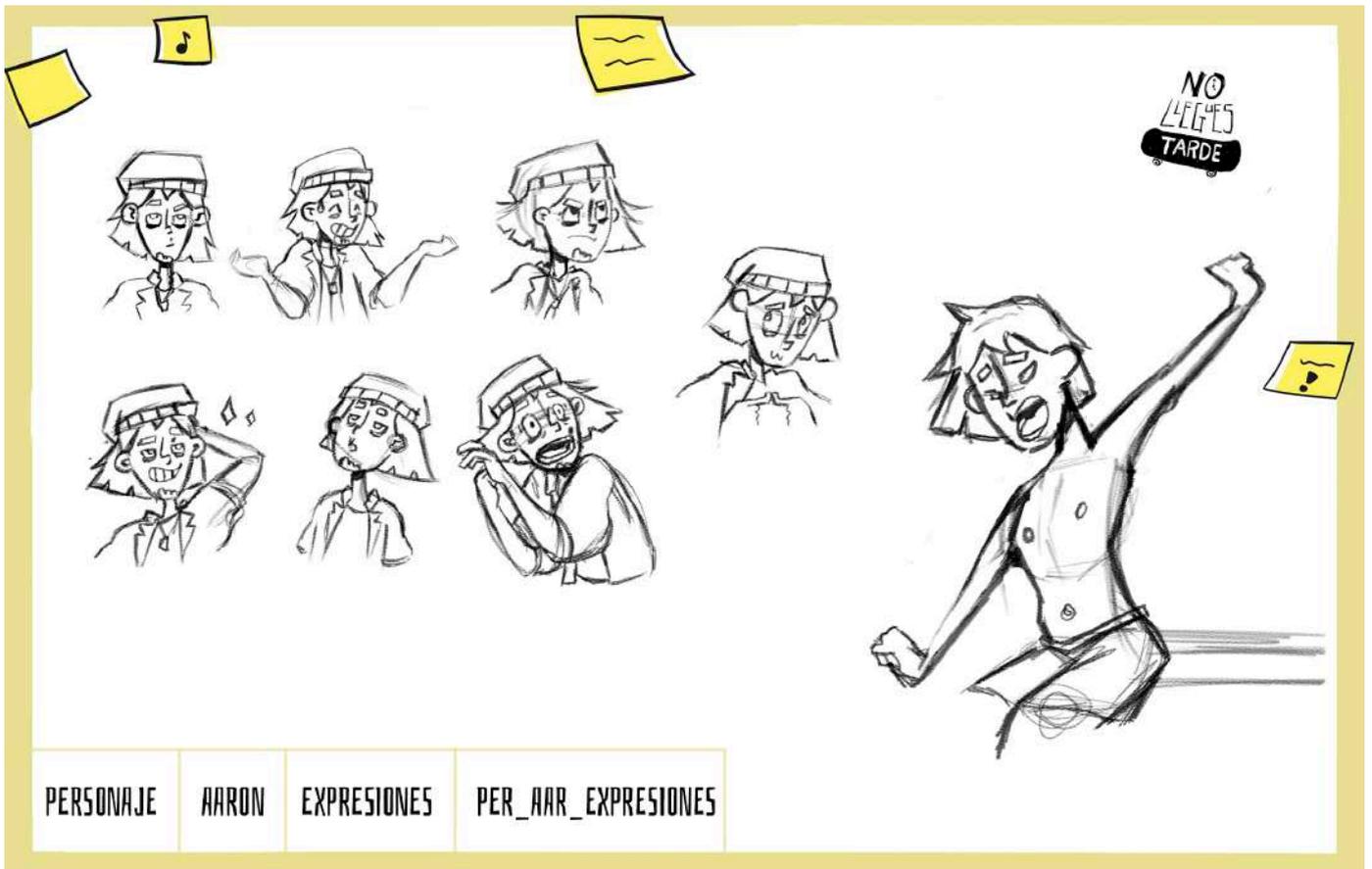


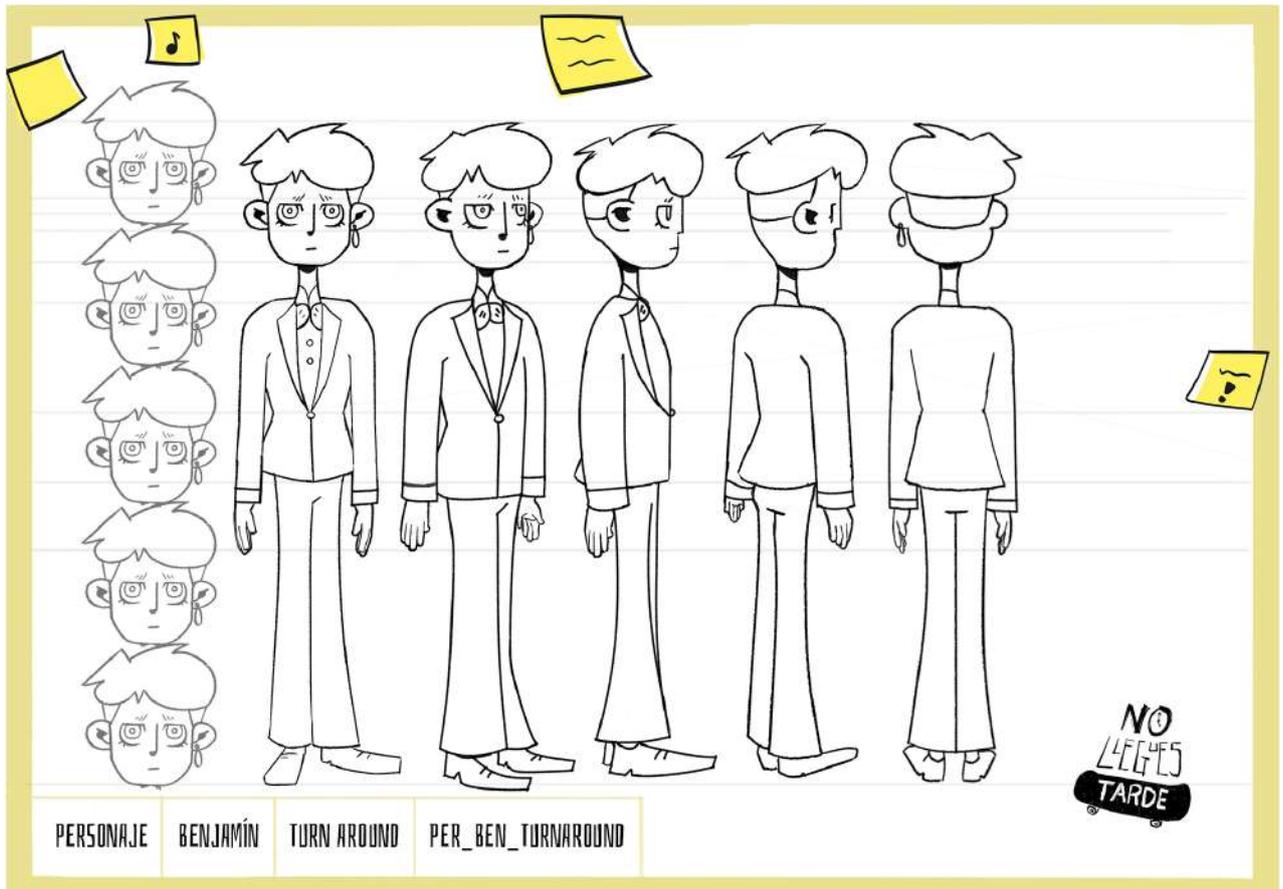
Cartel promocional del concierto de Ben



8.3. HOJAS MODELO Y ARTES FINALES







PALETA ORIGINAL

- Pelo #7eb2ad
- Piel #ffe5c2
- Interior del traje, puños, cuello del traje, pajarita, ojos #ffffff
- Traje y almohadilla violin #1a3f47
- Zapatos, violin y arco #9f7c5e
- Línea de contorno #000000

Ojos #204c57

ESCENA FINAL

- Pelo oscuro #4d8c92
- Orejas con luz por detrás #f19974
- Piel Oscura #ffcd33
- Luz
- Línea Luz 82% ACLARAR
- Traje oscuro #2e3557
- Violin y arco #b50b2e
- Almohadilla violin #450d47
- Zapatos #a83127

PERSONAJE BENJAMIN PALETA DE COLORES PER_BEN_PALETA

CARTA DE EXPRESIONES

Gosen

NO LLEGES TARDE

PERSONAJE GOSEN EXPRESIONES PER_GOS_EXPRESIONES

