

TFG

ANCORA.

PRODUCCIÓN Y MERCHANDISING DE UN CORTO DE ANIMACIÓN

Presentado por M^a Ángeles García Díaz

Tutor: Miguel Vidal Ortega

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

Este Trabajo Final de Grado pretende explicar el proceso de creación de la película *Ancora*, un corto de animación 2D realizado de manera grupal. Para ello partiremos desde la preproducción de este, pasando por la producción, hasta terminar con la postproducción.

Así mismo, en esta memoria se contempla la producción del *merchandising* de la película, el diseño de los productos y su posterior aplicación usando la serigrafía.

PALABRAS CLAVE

Animación, cortometraje, preproducción, merchandising, serigrafía, diseño.

SUMMARY

This Final Degree Project aims to explain the process of creating *Ancora*, a 2D animation short film done in group. For this we will start from the preproduction, going through the production, until finishing with the postproduction.

As well, in this report is contemplated the production of the merchandising of the film, the design of the products and its later application using the serigraphy.

KEYWORDS

Animation, short film, preproduction, merchandising, serigraphy, desing.

AGRADECIMIENTOS

A mi compañera Clara Busquets, por compartir esta experiencia que sin ella no habría sido posible, y al resto del grupo por haber sido partícipe para poder sacar el proyecto adelante.

A mi tutor Miguel Vidal, por haber confiado y habernos dado su apoyo aunque el trabajo nos desbordase.

A Jonay Cogollos, por su paciencia y dedicación que han hecho posible cumplir con parte de los objetivos de este proyecto.

A mis padres, por haber hecho posible que haya llegado hasta aquí.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	6
3. MARCO REFERENCIAL.....	7
3.1. Películas.....	7
3.2. Artistas.....	9
3.3. Mitología.....	10
4. CUERPO DE LA MEMORIA.....	11
4.1. Preproducción.....	11
4.1.1. <i>Guion literario</i>	11
4.1.2. <i>Guion técnico</i>	11
4.1.3. <i>Storyboard</i>	12
4.1.4. <i>Concept art</i>	13
4.1.4.1. <i>Diseño de personajes</i>	14
4.1.4.2. <i>Diseño de escenarios</i>	16
4.1.4.3. <i>Diseño de props</i>	17
4.1.5. <i>Color script</i>	18
4.1.6. <i>Animática</i>	18
4.2. Producción.....	19
4.2.1. <i>Layout</i>	19
4.2.2. <i>Animación</i>	20
4.2.3. <i>Clean up</i>	21
4.2.4. <i>Color</i>	21
4.3. Postproducción.....	21
4.3.1. <i>Montaje</i>	21
4.3.2. <i>Sonido</i>	22
4.4. Merchandising.....	22
4.4.1. <i>Diseño</i>	22
4.4.1.1. <i>Camisetas</i>	23
4.4.1.2. <i>Bolsas</i>	23
4.4.1.3. <i>Packaging</i>	24
4.4.1.4. <i>Libretas</i>	25
4.4.1.5. <i>Tipografía</i>	25
4.4.2. <i>Serigrafía</i>	26
5. CONCLUSIONES.....	26
6. BIBLIOGRAFÍA.....	28
7. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	30
8. ANEXOS.....	31

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo está directamente enfocado hacia la animación 2D, complementado con producción artística usando la serigrafía, con la intención de acercarnos todo lo posible a una experiencia profesional dentro de un ámbito independiente, por lo que en todo momento el proyecto se ha planteado de tal forma que podamos alcanzar la mayor calidad dentro de las posibilidades que se nos ofrecen y teniendo en cuenta nuestras propias limitaciones.

Para la realización del corto contamos con un equipo de cuatro componentes en la fase de preproducción, Ana Sabater, Clara Busquets, Laura López y Marian García, al que se le sumaron otras dos compañeras para la producción, Gloria Vinaches y Pau Gimeno.

La idea inicial de la que nace este proyecto fue elaborada por mi compañera Clara Busquets, y luego se fue modificando junto con el resto del grupo para adaptarlo a un cortometraje. La historia final a la que llegamos trata sobre la aceptación de la muerte. Es un corto psicológico en el que se intenta reflejar la superación de la pérdida de un ser querido a través de la relación entre una niña y su abuela. En el transcurso de la historia nos encontramos con la personificación del destino, quien nos trasladará a un mundo onírico en el que la niña tendrá que enfrentarse a la pérdida de su abuela, aunque finalmente comprende que no es realmente una pérdida, sino una nueva etapa.

Se fue trabajando en grupo durante todas las fases de la preproducción, especialmente las partes de bocetos, donde se buscaba aportar muchas interpretaciones gráficas para poder contemplar todas las posibilidades y enriquecer la imagen con las diferentes destrezas técnicas de cada componente. Una vez se tenían avanzadas las diferentes partes a desarrollar, se fueron concluyendo por quien tenía la mayor capacidad para encargarse de esa tarea. De este modo iré mencionando en el pie de foto a quien corresponde el resultado final que mostramos.

En la fase de producción se nos planteaban dos sistemas, el primero, que parte del grupo se encargara de hacer los fotogramas clave y la otra parte se dedicara a intercalar, y el segundo, repartir los planos y que cada componente realizara los suyos para pasarlos después a revisión. Optamos por la segunda opción ya que era la primera vez que animábamos algo de estas características y antes de repartir cargos teníamos que comprobar cómo nos desenvolvíamos durante todo el proceso. Ya que la mayoría era capaz de empezar y terminar un plano, se mantuvo esta dinámica salvo en casos puntuales en los que se vio conveniente abordar el trabajo de otro modo que agilizará más el proceso.

Tanto en la parte final de la producción como en la postproducción trabajamos esencialmente Clara Busquets y yo, Marian García. En esta última fase nos dedicamos al montaje del vídeo junto con la música, para la que han

colaborado un compositor y varios músicos expresamente para componer y grabar la banda sonora de este corto.

En lo referente al *merchandising*, se fueron planteando ideas y conceptos en grupo. Después fui desarrollando gráficamente lo que habíamos planteado para ir obteniendo las ilustraciones que finalmente llevaría a los productos usando la serigrafía.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Objetivo general 1: realizar un corto de animación desde su inicio, desarrollando todas las fases necesarias para poder concluir el proyecto.

Objetivo específico 1.1: escribir un guion cuya extensión sea abaricable en el tiempo disponible para que el proyecto se pueda finalizar.

Objetivo específico 1.2: diseñar unos personajes y un ambiente que se ajusten a las indicaciones expuestas en el guion.

Objetivo general 2: profundizar en el aprendizaje de los 12 principios de la animación para seguir progresando en mi formación.

Objetivo específico 2.1: aprender a manejar el software de animación Toon Boom Harmony para animar el corto en formato digital.

Objetivo específico 2.2: sacar el máximo partido al medio que estamos utilizando, ya que la animación aporta muchas posibilidades que justifican su uso para esta historia.

Objetivo general 3: crear *merchandising* con el fin de poder promocionar la película.

Objetivo específico 3.1: crear unos diseños relacionados con el corto, pero que resulten interesantes para que puedan tener una posible salida al mercado desconociendo la película.

Objetivo específico 3.2: aprender a utilizar la serigrafía sobre diversos soportes para contemplar las diferentes posibilidades que ofrece.

A partir del estudio y análisis de ejemplos y contextos semejantes a nuestra producción, partimos de una metodología empleada desde la planificación del trabajo en etapas de producción, a partir de ello, se ha seguido la planificación habitual en el proceso de creación de proyectos audiovisuales, siendo sus fases la preproducción, la producción y la postproducción.

En la preproducción se partió de una sinopsis y se utilizó la escaleta para ir organizando los acontecimientos que ocurrirían en la historia, siendo esta la herramienta que dio base a la escritura del guion. A partir del guion literario en estado provisional, ya que se fue revisando durante todo el proceso, se pudo empezar a realizar el guion técnico y el *storyboard*, a la vez que los primeros



1. Metodología proyectual de Bruno Munari

bocetos para el concept art. El resto de proceso lo ocupó la creación de los diseños definitivos, para lo que se crearon *moodboards* que sirvieran de inspiración. Los estudios de color y la animática se hicieron usando el *storyboard*. Esta parte del trabajo se llevó a cabo dentro del calendario de la asignatura Producción de animación I.

En la producción se empezó por el *layout*, es decir, se realizó la planificación de las escenas. Después se grabaron algunos vídeos de referencia para poder entender mejor el *acting* y los movimientos en el espacio y así poder pasar a la animación propiamente dicha, realizando primero los fotogramas clave de cada plano y después los intermedios.

Para la postproducción primero se utilizó After Effects para añadir efectos y después se hizo el montaje final con Adobe Premier.

Para la creación del *merchandising* seguí la planificación de proyectos empleada en la asignatura de Ilustración aplicada, que es la metodología proyectual de Bruno Munari¹, ya que esta parte del trabajo la desarrollé dentro del calendario de dicha asignatura. Planteando un problema inicial, busqué los elementos que lo componían para a continuación recopilar información y analizar los datos obtenidos. Una vez hecho esto empecé a bocetar las primeras ideas a la par que iba decidiendo cuales serían los soportes utilizados, es decir, los productos finales. Fui definiendo las ilustraciones finales al tiempo que iba experimentando con los primeros diseños, ya que el trabajo está realizado con serigrafía y tenía que controlar la técnica sobre tela para conseguir unos resultados óptimos.

3. MARCO REFERENCIAL

3.1. PELÍCULAS

3.1.1. *Bienvenidos a Belleville*

Es un largometraje de animación, coproducido por Francia, Canadá y Bélgica y estrenado en 2003. Está escrito y dirigido por Sylvain Chomet, y la música está compuesta por Benoit Charest.

La puesta en escena puede ser definida como grotesca, caricaturesca. Nos presenta una comedia a la que está ligada una crítica a la sociedad. Esto hace que esté más dirigida a un público joven adulto, como el corto que planteamos. Aunque la película es a color, hace uso del blanco y negro para diferenciar la realidad presente de lo que ocurre tanto en la pantalla de televisión como en los sueños de Bruno, el perro. Para ello va cambiando el estilo, y dado que Ancora transcurre en el mundo real y en un mundo onírico

¹. MUNARI, B. *¿Cómo nacen los objetos?* Ed. Gustavo Gili S.L. (1983)

nos servía como punto de partida para plantear su desarrollo. La planificación de la película da mucho juego a la hora de avanzar en la historia, ya que va enlazando los encuadres de los personajes, que los mantiene en la misma posición, y cambia el entorno y el tiempo. Incluso podemos ver como juega con la forma, que sufre una transición de un primer elemento a otro, que nos lleva a otro momento del relato. Estos recursos nos sirven de inspiración para resolver cuestiones propias de nuestro corto.

Se podría decir que el film carece de diálogos hablados, ya que hay una increíble comunicación no verbal debido al importante papel que juega el sonido. Tiene carácter propio y va marcando el ritmo durante toda la película. Durante la producción vamos a seguir este mismo enfoque, ya que animar diálogos tiene una gran complejidad, por lo que esta película es un gran ejemplo para transmitir usando lenguaje no verbal.



2. Fotograma extraído de la película *Bienvenidos a Belleville*



3. Fotograma extraído de la película *El monje y el pez*

3.1.2. *El monje y el pez*

Se trata de un cortometraje de animación, producido en Francia en 1994 y dirigido por Michael Dudok de Wit (1953), un director, guionista, animador e ilustrador holandés.

Cuenta la historia de un monje que paseando por la abadía se da cuenta de que se ha colado un pez e intenta atraparlo. Este pez puede representar la fe, la vida o la muerte, algo que solo él ve.

Durante sus intentos por dar caza al pez acude a la biblioteca, y es el uso de la luz en esta escena la que usamos como referencia más adelante en nuestro corto, con unas sombras muy duras y mucha penumbra.

3.1.3. *Fears*

Es un corto dirigido y animado por Nata Metlukh, una animadora e ilustradora establecida en San Francisco. Estudió animación tradicional en Vancouver y dirección de animación en Estonia.

En sus cortos muestra muchos recursos muy interesantes, de *Fears* en concreto, nos resultó de utilidad la forma en la que representa un viaje, en este caso al hospital, jugando con el fondo pero manteniendo al personaje en pantalla todo el tiempo. Es una forma muy buena de sintetizar algo extenso pero sin hacer elipsis, algo muy interesante para nuestra historia, ya que nos trasladamos desde un punto de Italia hasta otro y tenía que quedar clara la distancia recorrida.

3.2. ARTISTAS

3.2.1. *Toccafondo*

Gianluigi Toccafondo (San Marino, 1965) es un pintor, dibujante y cineasta italiano, formado en el ISA de Urbino, el primer instituto de arte en Italia en dar espacio al estudio de las técnicas de animación. Toccafondo se volcó al cine ya en su época de estudiante, una vez que comenzó a pensar en infundir movimiento a sus pinturas.

Sus primeras oportunidades de trabajo en el ámbito de la animación estuvieron en Milán, donde en pocos años demostró su valía por su estilo original en el campo de la gráfica y la publicidad.

Toccafondo ha dirigido siete cortos animados de autor. La inspiración para estas películas fue el trabajo de alfarero de su padre, lo cual le permitió apreciar la belleza de la forma en movimiento y el atractivo del pasaje de una figura a otra, incluso más que en el caso de la pieza terminada. Tales influencias pueden apreciarse claramente en la continua metamorfosis de las figuras de sus películas, que se alargan y cambian de forma cuadro a cuadro, otorgando a sus animaciones una calidad dinámica excepcional. Para sus cortometrajes utiliza un método de trabajo basado en la reelaboración de la imagen, raras veces comienza desde cero; en general, utiliza imágenes, fotos o cualquier otra idea preexistente, modificándola y animándola a través de una pintura densa y alargada.

En cada una de sus obras se puede apreciar la continua transformación de un cuadro a otro, y de un cuadro en otro. Pero, simultáneamente, la extraordinaria fuerza expresiva de cada cuadro individual permanece. Algo que nos resultó muy atractivo e inspirador para la parte onírica que teníamos que desarrollar, ya que queríamos plantear un cambio de técnica y jugar con la plasticidad y la metamorfosis, puesto que se trata de un mundo creado a imagen de la realidad, pero con una expresión completamente diferente.

3.2.2. Pat Perry



4. Pat Perry: *Outlived*

Residente en Michigan, Pat Perry es un ilustrador que se mueve entre la naturaleza, la vida urbana y la esfera surrealista con un toque de psicodelia. Perry dibuja para asimilar sus días, los momentos de la vida, los encuentros y situaciones que digiere en siluetas de personas a quienes completa con la vida silvestre o en una versión a escala del arte urbano en la que rescata la cultura del graffiti.

Sus dibujos evocan a un mundo interior propio del protagonista de sus obras, creando una estrecha relación con la memoria, algo muy interesante para la temática de nuestra historia, dado que son de vital importancia los recuerdos y la permanencia de la esencia para no perder lo vivido una vez llega la muerte.

3.3. MITOLOGÍA

3.3.1. Las Moiras

Parte del desarrollo de este corto se sujeta sobre la mitología, más concretamente sobre el mito de las Moiras.

“Desde la perspectiva del tiempo, la existencia humana se caracteriza por dos notas fundamentales: la sujeción al dinamismo y al cambio irreversible (somos seres de devenir), y la precariedad originaria que se deriva de nuestra condición de seres finitos (somos seres mortales). Para una aproximación a esa temporalidad es crucial la noción de “recorrido”, referida a ese intervalo entre el nacimiento y la muerte que es el tiempo de la vida concreta por el que nos deslizamos sin saber de cuánto tiempo disponemos pero con la certeza de que ese tiempo es limitado. En la mitología griega, esta dimensión lineal e irreversible de cada vida humana en concreto está simbolizada por las tres Moiras [...]”².

Las Moiras son la personificación del Destino. Inicialmente, todo ser humano tenía su moira, pero luego el concepto se vuelve más abstracto y se convierten en una divinidad femenina. Su carácter es totalmente impersonal e inflexible como la concepción que tenían los griegos del Destino. Después de la epopeya homérica (La Ilíada y La Odisea), se institucionaliza la idea de tres Moiras: Cloto, Láquesis y Átropo. Su función es regular la vida de cada mortal, desde su nacimiento hasta su muerte, con ayuda de un hilo que la primera hilaba, la segunda enrollaba, y la tercera cortaba cuando llegaba el final de esa existencia. Ellas son las que impiden que un dios intervenga en batalla, para evitar la muerte de un mortal, cuando es su destino.

A partir de este mito creamos el personaje de Orazia, quien se encarga de mover los hilos del destino y guiar a los personajes a través del duelo. Había

² FERNÁNDEZ, O. *El hilo de la vida. Diosas tejedoras en la mitología griega.*

que llevar al mínimo el número de personajes, pero a su vez había que representar este concepto para poder concluir la historia, por lo que recurrimos al mito para alcanzar un personaje que cumpliera con este papel.

4. CUERPO DE LA MEMORIA

4.1. PREPRODUCCIÓN

4.1.1. *Guion literario*

Para elaborar el guion se tomó como punto de partida una idea que inicialmente era para la producción de un largometraje, con la finalidad de realizar el tráiler. Esto supuso la adaptación de la sinopsis para poder reducir la historia a un cortometraje. Los puntos a tener en cuenta eran que se trataría de un corto psicológico ambientado en Italia, dirigido a un público joven adulto, en el que se tendría como tema principal la aceptación de la muerte, por medio de la historia de una niña pequeña y la relación con su abuela.

Durante el proceso se tuvo que replantear si eran necesarios todos los personajes, qué acontecimientos tendrían lugar finalmente y a qué desenlace se quería llegar.

El modo de resolver lo anteriormente expuesto fue organizando la narración en la escaleta, teniendo así un esquema general de los sucesos que iban a ir transcurriendo a lo largo de la película.

Una vez acotadas las escenas y con una estructura bien definida se pasó a la escritura del guion, que tuvo varias versiones hasta llegar a la definitiva, ya que la duración estimada no terminaba de ajustarse al calendario. Incluso se tuvieron que modificar pequeños detalles durante la producción para poder cumplir con los plazos.

4.1.2. *Guion técnico*

Se trata del documento de producción que contiene la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos que la película requiere, es decir, ofrece todas las indicaciones necesarias para poder realizar el proyecto.

Para elaborarlo se partió del guion literario, haciendo un desglose de las acciones y estudiando las diferentes posibilidades para elegir el tipo de plano más apropiado. La forma de organizar la información en este tipo de guion es en una tabla con columnas, por lo que se fueron colocando los planos numerados para poder proceder a indicar las características técnicas de cada uno. La tabla queda compuesta por la escena y el número del plano, una descripción de la acción y del ambiente, el ángulo de la cámara, el tipo de plano, la duración del mismo, el sonido y la duración total.

Algunos de los datos estaban claros y quedaron fijados desde el principio, pero ya que la fase de preproducción es compleja y está en continua revisión, hubo otros que se fueron ajustando mientras se trabajaba en el resto de los factores. Esto ocurrió con ciertos planos en los que se fue cambiando su encuadre según se iba trabajando en el *storyboard*, ya que la idea inicial no resultaba ser la más apropiada y se pudo plasmar mejor mediante los dibujos, así que algunos se trabajaron de forma inversa, realizando el dibujo con el encuadre que más convenía y luego indicándolo en el guion.

Por otro lado, se empezó asignando un tiempo aproximado a cada plano, partiendo de la inexperiencia para medir el tiempo que dura cada acción, por lo que se fue reeditando una vez se hizo el montaje de la animática, que sirvió para ajustar el ritmo visual que seguía el corto. Aunque fue con la realización del *layout* cuando se cerraron los tiempos definitivos, ya que pudimos grabar vídeos de referencia donde estudiar bien las acciones y calcular así de una forma más precisa la duración de los planos.

Uno de los aspectos más importantes a definir en esta parte fue lo correspondiente a la banda sonora, ya que el sonido nos ayuda a llevar el ritmo de la historia y tenía que quedar claro lo que se podía escuchar en cada momento y cuándo entraba y salía la música, que ha sido compuesta a propósito para este corto, un motivo más por el que las indicaciones tenían que estar bien definidas.

4.1.3. Storyboard

La finalidad del *storyboard* es contar la historia, darle ritmo y agilidad, puntualizar la acción de los personajes y transmitir una idea y unos sentimientos. Aparte de esto, también es una herramienta que facilita la labor del equipo ya que sirve para determinar el trabajo de fondos y las necesidades específicas en la preproducción, ya que es donde se traslada el guion técnico, por lo que también concreta dónde se insertan los efectos especiales y sonoros, marca acotaciones para la postproducción y se pueden ver las posibilidades de ahorro de dibujos.

Primero se hicieron varias versiones del *plot*³ siguiendo los guiones. De estas primeras aproximaciones se fueron eligiendo los puntos fuertes que se quedarían en el *storyboard*.

Después se empezaron a pasar los bocetos a la plantilla que se iba a utilizar para tener la versión definitiva que más adelante se pasó a limpio, con los diseños finales de los personajes.

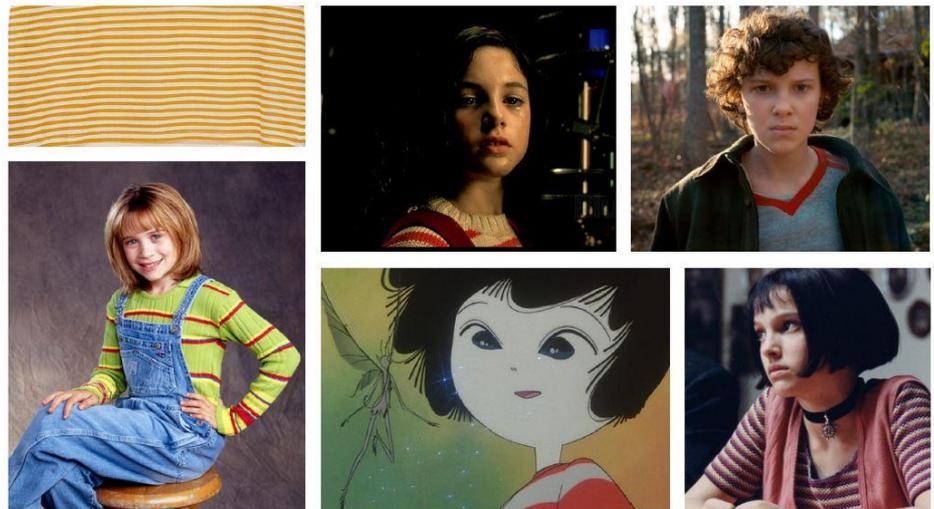
³ *Plot: boceto inicial del storyboard.*

4.1.4. Concept art

En esta parte del proceso se comprenden los primeros esbozos e ilustraciones de escenarios, personajes y objetos. La intención es realizar la primera aproximación visual de la idea para ir desarrollando el aspecto final de la película.

En la búsqueda del ambiente se llevó a cabo un proceso de documentación a cerca de la zona y el tiempo en el que está ambientada la historia para de ahí pasar a la etapa de experimentación, en la cual se buscaron diferentes soluciones técnicas para poder plasmar la contraposición entre los diferentes momentos en los que transcurren los acontecimientos. Tras probar con algunos materiales, se decidió el aspecto que se quería alcanzar y que el corto estaría realizado íntegramente de manera digital.

Con los primeros bocetos ya hechos se empezó a tener una idea de por dónde irían encaminados los diseños finales, por lo que se pudo ir definiendo mejor cuales serían los referentes y así realizar el *moodboard* que a partir de este punto inspiraría el trabajo que restaba en esta etapa. El *moodboard* es una herramienta de comunicación que ayuda a presentar de manera visual un concepto, por lo que adquiere el formato de collage donde se combinan textos, bocetos, fotografías e ilustraciones obtenidos durante el proceso de investigación y documentación, por lo que para sintetizar, se creó uno por cada personaje al igual que uno por cada escenario, de modo que de un golpe de vista se podía apreciar por dónde seguir con cada diseño.



5. *Moodboard* para Ermine

4.1.4.1. Diseño de personajes

Junto con la elaboración del guion literario, esta ha sido la fase del trabajo más compleja y que más tiempo ha ocupado dentro de la preproducción.

Tras dar por cerrada la historia, los personajes que quedaron finalmente fueron cuatro. La protagonista es Ermine, una niña italiana de diez años que tiene una relación muy estrecha con su abuela. Camelia es la abuela, una anciana siciliana muy tierna y afectuosa. El tercer personaje es Orazia, otra anciana cuyo nombre significa *Guardiana del Tiempo*, pues representa la pérdida y es quien lleva a Ermine a lidiar con el duelo. El cuarto y último personaje es colectivo y se trata de la representación en el mundo onírico de los asistentes al velatorio.

Dado que el corto está dirigido a un público más maduro, había que diseñar unos personajes acordes a una estética enfocada a gente adulta. Aunque sí que es cierto que a día de hoy gran parte de la industria de la animación sigue una estética muy atractiva para el público infantil y no por ello deja de interesar a jóvenes y adultos, siendo este uno de los motivos de la complejidad de esta fase, ya que el abanico de posibilidades era muy extenso y el periodo de bocetado para la búsqueda de un estilo se alargó.

Una vez se fue encontrando la estética definitiva se pudo empezar a concretar más en los detalles que caracterizan a cada personaje, sobre todo en aquellos que dotaban de unos rasgos de procedencia italiana a las señoras mayores y, en menor medida, a Ermine. Esta última puntualización se debe a que durante la etapa de finalización del diseño de la niña se ponía en duda la edad que aparentaba, ya que al querer reflejar en su rostro unos rasgos muy específicos no se contempló hasta más adelante que le daban un aire más adolescente, cuando el personaje es una niña pequeña. Esta corrección fue posible gracias a compartir el trabajo en clase y poder contar con la visión de gente externa, ya que aporta la percepción de un futuro espectador.

Aparte de la descripción de cada personaje, también se tuvo que tener en cuenta otra serie de factores que son muy importantes en animación. Uno de ellos es la silueta, ya que los personajes tienen que ser reconocibles en todo momento y eso se consigue cuidando la silueta que crean. Esto no solo es aplicable en el diseño, sino que también se usa para dibujar las poses más importantes del *acting* en la animación. Siguiendo esta línea, otro de los factores es el conjunto creado por todos los personajes, es decir, la relación entre sus formas y dimensiones, ya que van a interactuar en el plano y tienen que mantener una jerarquía constante. Y el último factor a comentar es la posibilidad de mover el diseño creado, puesto que en ocasiones complican el trabajo por su complejidad o se alejan demasiado de la anatomía y generan problemas a la hora de animarlos, aunque finalmente, en la fase de animación se comprobó que los diseños seguían siendo demasiado complicados para la extensión del corto, ya que al tener que animar tantos planos no se avanzaba lo suficientemente rápido debido al diseño.

6. Hoja de personaje de Ermine por Ana Sabater



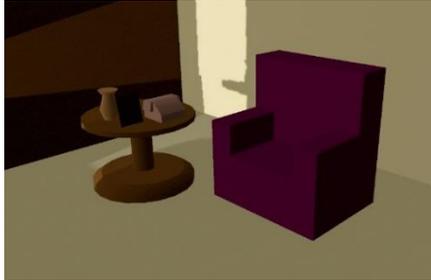
7. Hoja de personaje de Orazia por Ana Sabater



8. Hoja de personaje de Camelia por Ana Sabater



4.1.4.2. Diseño de escenarios



9. Escenario en 3D de la casa de Camelia por Marian García



10. Escenario en 3D de la habitación de Camelia por Marian García

A lo largo del corto se pueden diferenciar tres escenarios, que son los correspondientes a la casa de Ermine, a la casa de Camelia y al mundo onírico.

Para el primer escenario había que reflejar un ambiente frío e incómodo para una niña pequeña cuya única compañía está a través del teléfono, por lo que se compuso una estancia con muebles poco acogedores, tomando como referencia el estilo Bauhaus.

El segundo escenario aparece a lo largo del corto de una forma más fragmentada, ya que se trata de la casa de la abuela y se van mostrando diferentes espacios según va avanzando la historia, por lo que el espacio en sí transmite diferentes estados mediante el uso de la iluminación. Está totalmente ambientada en casas típicas sicilianas, siendo bastante opuesta a la casa anterior. Para poder hacer los fondos pertenecientes a este escenario se diseñó la casa completa para entender por dónde se mueven los personajes, dónde está situado cada elemento y cuál es el punto de entrada de luz.

En la parte onírica los fondos hacen alusión a la casa de Camelia, pero están compuestos por manchas de color y humo, por lo que lo importante aquí era concretar la paleta de color.

A partir del concept art se crearon los escenarios en 3D usando el software de modelado y animación 3D Maya Autodesk 2017 y colocando la cámara según el encuadre indicado en el guion técnico se obtuvieron las referencias con las que se realizaron los fondos definitivos.



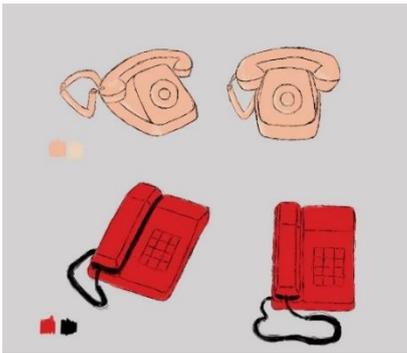
11. Fondo definitivo de la casa de Ermine por Clara Busquets

4.1.4.3. Diseño de *props*

Los *props* son los objetos o elementos que van a aparecer en la película, aunque también se utiliza dentro del ámbito de los videojuegos, y que de algún modo van a interactuar con los personajes o van a tener importancia en el entorno.

En este corto han adquirido gran importancia en el transcurso de la historia, ya que mediante ellos se genera una correlación entre los personajes de Ermine y Camelia, reforzando así el vínculo que las une. Cada personaje tiene asignados unos objetos que tienen su relativo en la casa del otro, y se juega con el paralelismo al seguir una composición en espejo de estos elementos en los escenarios.

Uno de los elementos más relevantes de la historia es el teléfono, ya que es el medio por el cual la niña y su abuela pueden mantener el contacto continuo. También es el recurso que nos sirve para trasladarnos desde un punto de Italia hasta otro sin cortar la unión entre los personajes. Dado que el entorno en el que vive cada una es completamente opuesto, había que buscar dos teléfonos que lo reflejaran, por lo que el perteneciente a Ermine es más moderno, con un diseño de líneas rectas y de un color rojo que sigue el estilo del resto de la casa. Sin embargo, el teléfono que encontramos en casa de Camelia es más antiguo, con dial de rueda, curvo y de un color menos saturado, que encaja con la estancia en la que se encuentra.



Entre los objetos también encontramos los marcos de fotos, situados junto a los teléfonos, que nos dan una pista sobre con quién están hablando cada vez que se muestra en pantalla a alguno de los personajes manteniendo una conversación telefónica. Sus diseños también se ajustan al entorno en el que se encuentran, siendo uno muy sobrio, el que encontramos en casa de Ermine, y el otro muy recargado, que es el de la abuela.



El tercer objeto que encontramos en la composición es el jarrón con flores, que da aún más presencia a la abuela ya que el ramo es de camelias. En la casa de Ermine las flores están colocadas en un jarrón rectangular de cristal, que mantiene la estética de un entorno frío, mientras que el jarrón de Camelia es de cerámica y de un aspecto más sinuoso y acogedor.

Otro elemento con mucha importancia, que además no sigue con la dinámica anterior de los objetos por parejas, es el libro de cuentos que lleva Camelia consigo en todo momento durante la parte onírica. En los recuerdos que se muestran podemos ver como lo lee al teléfono. Es Ermine quien escucha los relatos al otro lado de la línea y serán estos el modo de mantener cerca a su abuela una vez esta se ha ido. Este es el detonante que provoca que la niña finalmente entre en la habitación donde yacía su abuela y recupere las historias que unen a ambas, siendo este el motivo por el cual hay un único libro, ya que pasa de una a la otra.

12 y 13. *Props* por Marian García

4.1.5. Color script

Se trata de una primera planificación del color del corto, y esto nos sirve para visualizar la iluminación, la emoción y los estados de ánimo de la película. Es una parte muy importante ya que la historia pasa por diferentes estados y el color ayuda a transmitir lo que queremos contar.

La forma de estudiar el color ha sido a través del *storyboard*, seleccionando algunos de los planos por secuencias para ir aplicándoles el color. Al ponerlos todos seguidos se puede hacer una lectura de los cambios que va experimentando el corto y da una visión general del resultado final. Así pues se puede observar como empieza con una gama más fría para pasar a otra completamente diferente, mucho más cálida y con una iluminación muy dura. Después se viaja al mundo onírico donde la paleta de color cambia a morados y verdes, que al desvanecerse nos traen de vuelta a la realidad, pero esta vez con una iluminación suave en un ambiente cálido.



14. Color script por Clara Busquets

4.1.6. Animática

Es un montaje inicial en video. Usando las imágenes del *storyboard*, se va ajustando el tiempo según está indicado en el guion técnico y, acompañadas por un sonido provisional aproximado, se puede visualizar como va avanzando el proyecto. Este montaje se va editando conforme se avanza en el proceso de animación, añadiendo los dibujos del *layout* o los fotogramas claves para poder ver ya algo del *acting*.

A partir de este video se fueron ajustando tiempos y analizando la continuidad de los planos para poder comprobar que no hay fallos de *raccord*⁴. También se comprueba que el corto tiene un buen ritmo narrativo, si algunas partes de la historia no se entienden por falta de tiempo o por falta de información o si hay momentos que se alargan demasiado. De este modo se comprobó que el inicio de la historia no era del todo claro, ya que no terminaba de reflejar la estrecha relación entre abuela y nieta, por lo que se añadieron nuevos planos que lo reforzaban. También se detectó que se rompía la continuidad entre dos planos porque el personaje salía por un lado de la pantalla y luego aparecía situada al contrario de a donde se dirigía y se pudo corregir.

Ya en la fase de animación se fue editando la animática con los planos animados en sucio y cambiando el sonido provisional por el definitivo, de modo que este montaje se fue aproximando más al resultado final, donde se pudo revisar de manera más clara todos los retoques necesarios para mantener el hilo narrativo de principio a fin.

4.2. PRODUCCIÓN

4.2.1. Layout

En esta parte de la producción se procede a realizar la planificación de las escenas. Esta planificación consiste en indicar la posición del personaje durante la acción de cada plano, al igual que la posición y el movimiento de la cámara, y la relación de estos elementos con el fondo.



15. Layout del plano 39 por Marian García

⁴ *Raccord*: continuidad espacial o temporal correcta entre dos planos consecutivos.

Para ello se siguieron las indicaciones del guion técnico y se utilizó de referencia el *storyboard*, ya que los encuadres de cada plano quedaron bien definidos en esta parte de la preproducción, y solo había que ajustarse lo mejor posible a las hojas modelo de los personajes para facilitar al máximo la animación más adelante, puesto que esta es una parte fundamental de la producción, que cuando está bien hecha agiliza mucho las siguientes fases del trabajo, pero si no se ha cuidado lo necesario puede llevar a algunos errores más adelante. Esto se pudo experimentar, ya que los planos que más problemas han dado son los que no tenían una planificación suficientemente elaborada, en las que quedaban acciones donde no se especificaba todo el movimiento y que, en el momento de hacer los fotogramas clave, daban pie a diferentes interpretaciones, algunas que no se ajustaban al guion, por lo que hubo que cambiar parte de la animación más adelante.

4.2.2. Animación

A partir del *layout* y utilizando Toon Boom Harmony, se pasó a la fase de animación, donde se siguieron dos procedimientos según las exigencias de cada plano, que fueron animación continua y animación pose a pose.

La animación continua se usó en cosas muy puntuales, como es el humo que aparece en varios planos. La forma de animarlo es realizando los dibujos fotograma por fotograma sin seguir una planificación por llaves. Costó un tiempo generar una animación donde el movimiento fuera fluido y a un buen ritmo, pero después de hacerlo en un par de planos el resto se realizó con más agilidad.

Por lo general, el corto está animado pose a pose. Este sistema consiste en dibujar primero los fotogramas clave, que son los que se encuentran en los extremos de la acción y después añadir los *breakdown*, es decir, los que generan los arcos del movimiento porque rompen la linealidad. Junto con estos también se dibujan los fotogramas que marcan las anticipaciones y los frenos, con los que se obtienen suficientes dibujos para poder pasar a dibujar los intermedios.

También se ha usado la combinación de animar a unos, es decir, a *full animation*, lo que implica que los 24 fotogramas por segundo corresponden con 24 dibujos; y a doses, lo que quiere decir que hay partes animadas duplicando los dibujos, por lo que son 12 a doble exposición para completar los 24 fotogramas. Aunque al principio se suele optar por animar todo a doses, ya que se economiza el tiempo y el trabajo, se decidió usar la combinación de unos y doses siguiendo la explicación de Richard Williams:

“La regla es usar doses para acciones normales, y unos para acciones rápidas. [...] Varios grandes animadores han dicho que los doses son realmente mejores que los unos, que los unos dan resultados blandos [...] Mi experiencia

es diferente. He descubierto que si planificas para unos, el resultado es generalmente superior que en doses”⁵.

Como dijo el brillante director de arte de Disney, Ken Anderson: “La pantomima es el arte básico de la animación. El lenguaje corporal es la raíz y afortunadamente es universal”⁶. Es muy importante que el *acting* de los personajes se entienda, por lo que hay que tener en cuenta la silueta que genera la pose marcada en los fotogramas clave, ya que son los que indican el movimiento. Otros factores que también hay que atender son las pausas y la exageración, puesto que hay que facilitar al espectador la comprensión de lo que está pasando en pantalla, y esto se consigue midiendo bien el tiempo de las acciones y el que transcurre entre una y la siguiente y exagerando el movimiento para que se vea bien lo que sucede.

Una vez está todo animado se pasa a la fase de clean-up, es decir, se limpia la línea de todos los planos, respetando al máximo el diseño de los personajes, para posteriormente meter el color.

4.2.3. Clean up

En esta fase se procede a limpiar todos los dibujos de la animación, usando la misma línea en todos los planos, creando trazos contundentes y cerrados. Es el momento de poner todos los detalles de los personajes y corregir los posibles desajustes que pueda haber con las hojas modelo.

Para conseguir la uniformidad y que el contraste entre los fondos y los personajes y la relación entre el tipo de plano fuera coherente, se hicieron pruebas para elegir el pincel más apropiado. A continuación se fueron concretando los grosores de la línea para cada plano.

4.2.4. Color

Para poder proceder de la forma más rápida y eficaz posible se creó una paleta de color común para todos los planos, con la intención de modificar después los matices de la iluminación en After Effects.

Como los fondos se realizaron en la preproducción, solo hubo que aplicar el color a los elementos animados.

4.3. POSTPRODUCCIÓN

4.3.1. Montaje

Ya que los diferentes planos se han animado de forma digital usando Toon Boom Harmony, lo referente al montaje consiste en la exportación de los

⁵ WILLIAMS, R. *Kit de supervivencia del animador*, p. 78

⁶ WILLIAMS, R. *Kit de supervivencia del animador*, p. 324

planos animados y su importación en un proyecto de After Effects por secuencias para hacer la edición del color y los efectos oportunos, para después pasar a Adobe Premier donde ordenarlos en la línea de tiempo y pasar a los últimos ajustes, como añadir las transiciones, los planos en negro y los créditos.

4.3.2. Sonido

El sonido del corto se compone de dos elementos, por un lado la música y por otro los efectos.

La música ha sido compuesta expresamente para el corto y está grabada con músicos estudiantes del conservatorio.

Una vez terminadas las pistas de audio se realizaron los ajustes oportunos para sincronizar imagen y sonido.

4.4. MERCHANDISING

Esta parte del trabajo surge a raíz de la acogida que fue teniendo el corto entre la gente que lo iba conociendo. Mientras se estaba trabajando en la preproducción se comprobó que el proyecto podía tener continuidad después de presentarlo como Trabajo Final de Grado, por lo que aproveché la asignatura de Ilustración aplicada para complementar lo que hasta el momento teníamos. Esto sirvió como motivación para seguir buscando la calidad y conseguir unos resultados satisfactorios para poder mostrar más adelante en los diferentes ámbitos que consideremos oportunos.

4.4.1. Diseño

Primero se hicieron bocetos para ir planteando posibles formas de mostrar el corto en diferentes productos, basándose principalmente en su aplicación sobre camisetas. Estos bocetos sirvieron especialmente para descartar todo aquello que implicaba elementos que en la historia tienen mucha importancia, pero que carecían de interés en un artículo promocional. De esta forma opté por buscar unos diseños que dotaran de gracia a los productos y que llamaran la atención por sí mismos, sin dejar por ello de tener relación con la película.

Como resultado de la premisa anterior, decidí hacer tres diseños para camiseta, uno por cada personaje, un cuarto diseño para bolsas de tela donde se vería el nombre del corto, lo que implicaba hacer también el diseño de la tipografía, y uno más para libretas. Para cerrar el proyecto añadí *packaging*⁷ y etiquetas.

⁷ *Packaging*: envase o embalaje de algo.

4.4.1.1. Camisetas

Para los diseños de las camisetas, dado que se iban a estampar con serigrafía, tenía que saber de qué color iba a ser el fondo de cada una, principalmente para poder hacer una planificación eficaz del uso de las tintas. En el diseño que estaba haciendo con Ermine opté por una camiseta blanca por dos motivos, el primero era que me ahorraría aplicar este color, y el segundo, porque al tratarse de un diseño pequeño de cinco tintas, se lucía mucho más sobre un fondo blanco. Para el diseño de Camelia elegí el color negro porque esta ilustración hace referencia a una escena del corto en la que en el fondo está Orazia vestida de negro y delante de ella está situada la abuela, creando transparencia porque es un fantasma, por lo que la intención era simularlo lo más fiel posible en la camiseta. Y finalmente, para la tercera camiseta, en la que aparece Orazia, me decanté por el gris, ya que este diseño era principalmente de línea, por lo que se podría haber aplicado sobre cualquier color, así que mi decisión la basé en la visión del conjunto de las tres camisetas, creando así una colección bien unida.



16. Resultado final del diseño para camiseta de Ermine



17. Diseño de pattern para bolsa

4.4.1.2. Bolsas

El diseño de las bolsas consiste principalmente en un *pattern*⁸ que queda situado en forma de círculo en el centro del producto. El elemento principal del estampado serían camelias, lo que me llevó a hacer diferentes flores para componer con ellas el *rapport*⁹. Usando un filtro de Photoshop fui moviendo las flores para crear diferentes motivos que aplicaría después para comprobar cómo iba avanzando el diseño. Fui variando los tamaños de las flores y

⁸ *Pattern*: diseño que sigue un patrón.

⁹ *Rapport*: módulo de repetición.

añadiendo otros elementos más pequeños para que fuera más difícil encontrar la repetición en el estampado.

Para concluir este diseño añadí en el centro del círculo la palabra *ancora*, cuya tipografía adapté como explico más adelante.

4.4.1.3. Packaging

Consta de unas tiras de papel estampado que recogen las camisetas plegadas y de etiquetas. Para la creación de estos elementos me base en *Studio Garbeo*, un estudio de serigrafía que también se dedica al diseño, y en *Gingiber*, una marca de diseño para productos textiles.

Para las tiras de papel utilicé papel amarillo, del mismo color que había usado en las camisetas. Sobre este papel iría estampado un pattern con tinta blanca, que finalmente fue el mismo diseño que aparece en las bolsas. Y para diferenciar el de cada camiseta estampé en negro una síntesis del diseño de estas junto con el título del corto.

En la creación de las etiquetas usé el título junto con un logo que representa la silueta de la cabeza de Ermine en tres colores, negro para el pelo, gris para el gorro y amarillo para el fondo. Estuve probando diferentes posibilidades, tanto en la disposición de los elementos como en el número de tintas, desde usar solo una en negro, dos sin usar amarillo, o tres. Al igual que añadí otros elementos que terminé quitando después de haber estampado y comprobar que quedaba demasiado recargado y quitaba protagonismo a lo verdaderamente importante.



18. Conjunto de las tres camisetas con *packaging*



19. Resultado final de la libreta

4.4.1.4. Libretas

Es el único elemento que no está hecho con serigrafía, sino mediante gofrado¹⁰ o golpe seco. Esto se debe a que durante el proceso del diseño, al ir probando las diferentes posibilidades me decanté por un único elemento central, que sería la silueta de Ermine, pero me parecía mucho más interesante respetar el color blanco de la libreta y marcar el dibujo con relieve.

Para realizarlo primero tuve que generar una matriz con Adobe Illustrator, que definiría la forma que a continuación se obtendría con la cortadora láser. La pieza de madera resultante se colocó sobre las libretas y aplicando presión, quedó registrado el dibujo en la superficie.

4.4.1.5. Tipografía

Dado que el título del corto aparecía en varios de los diseños, había que elegir una tipografía que se adaptara bien tanto a los productos como a la película. La búsqueda se centró en una letra *script*¹¹, y más adelante se limitó al uso de las minúsculas. Finalmente se eligieron dos que se aproximaban, pero les faltaba carácter, por lo que partiendo de ellas elaboré una tercera. Imprimí las dos tipografías y en una mesa de luz las fui trazando con un rotulador con punta de pincel. Después hice una combinación de las que había ido obteniendo y ajusté el tamaño de las letras para que quedaran compensadas y así tener la definitiva.

Una vez se escaneó y se aplicó a los diseños, comprobé que el grosor no funcionaba igual de bien en todos, por lo que la edité para tener dos versiones, una más fina y una más gruesa, que iría utilizando según encajara con los diseños.



20. Tipografía aplicada sobre camiseta

¹⁰ Gofrado: operación que consiste en grabar dibujos o motivos en relieve.

¹¹ Script: tipografía basada en la escritura a mano.

4.4.2. Serigrafía

El primer paso para poder empezar a estampar fue crear los fotolitos. Para ello, se separan las tintas del dibujo por capas que se imprimen en acetatos en negro, con la finalidad de tener un material translúcido con el dibujo opaco para poder preparar a continuación la pantalla. Dicha preparación consiste en aplicarle una emulsión fotosensible que se deja secar. Después se colocan los fotolitos junto con la pantalla en la insoladora¹², que emitirá una luz que hará que la emulsión endurezca, excepto en las zonas donde se encuentra el dibujo opaco, ya que este bloquea la luz al estar situados entre esta y la pantalla. Finalmente se moja con agua y se retiran los restos de emulsión frotando con una esponja o bayeta. Una vez está la pantalla seca se puede empezar a estampar.

Antes de empezar a realizar las camisetas hice pruebas en papel para comprobar que las mezclas de color estaban bien hechas y que no había quedado parte del dibujo bloqueado. Aunque fue a la hora de estampar sobre la tela cuando realmente descubrí las posibles complicaciones.

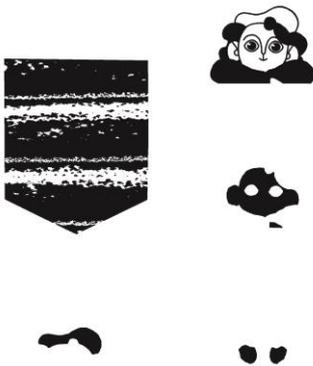
Por un lado, la tela es más absorbente que el papel, por lo que a veces había que dar dos pasadas de pintura para que cubriera bien, pero no siempre, ya que se puede embotar, algo que pasaba generalmente cuando se trataba de líneas, así que la solución fue limpiar la pantalla mucho más a menudo para que en ningún momento se bloqueara con pintura seca.

El otro inconveniente de trabajar sobre textil es que hay que tener en cuenta el grosor de los hilos que componen el material sobre el que se va a estampar, porque si la línea del dibujo es más fina no se verá bien. Esto me supuso modificar un diseño varias veces hasta que se estampó sin problemas.

Una vez superadas las diferentes dificultades de cada diseño, el proceso pudo continuar a buen ritmo.

5. CONCLUSIONES

La realización de este corto ha sido uno de los trabajos más complejos a los que me he enfrentado durante estos cuatro años. El proyecto era muy ambicioso desde su inicio y se tendría que haber empezado a animar mucho antes, pero lo que al principio parecía un beneficio como era formar un equipo de seis componentes en la fase de producción, en realidad causó algunos inconvenientes para gestionar todo el trabajo, ya que nos llevaba mucho tiempo revisar que todo estuviera bien cuando no todos pueden llevar el mismo ritmo, algo que es comprensible a este nivel ya que estamos aquí para aprender, pero que entorpece mucho en los trabajos en grupo.



21. Fotolito para serigrafía

¹² Insoladora: máquina que emite luz para grabar las pantallas de serigrafía.

Por otro lado, aunque el guion se redujo todo lo posible y quedó bien armado, resultó ser demasiado extenso para el calendario del que disponíamos, y dado que había mucha cantidad de animación que además se ha tenido que ir corrigiendo por nuestra propia exigencia, la fase de producción ha tenido una carga de trabajo muy grande.

Respecto al diseño de los personajes, la estética ha sido un acierto, pero no eran los más indicados para animación, por lo menos para el nivel general del grupo y la duración de la película, ya que había muchos detalles como arrugas y pliegues de la ropa que son bastante laboriosos y evita que se pueda avanzar más rápido en el proceso.

Aunque todo lo comentado anteriormente ha servido de gran aprendizaje, hemos sido muy exigentes con nuestro propio trabajo, lo que nos ha llevado a invertir mucho tiempo en hacer las cosas bien y a buscar el modo de que el resultado sea el mejor posible, ya que nos hemos implicado tanto que nuestra intención es utilizar ese trabajo como carta de presentación.

Además, a nivel personal, empecé este proyecto sin haber trabajado nunca en formato digital y con unos conocimientos básicos de software y he ido adquiriendo muchas destrezas que me han permitido disfrutar mucho del trabajo y enriquecer el resultado.

En cuanto a la parte de *merchandising*, ha sido una experiencia muy gratificante. Empecé con algunas inseguridades ya que casi no había hecho ilustración ni nada relacionado, pero poco a poco el proyecto fue tomando forma y me fue gustando cada vez más. Pese a las complicaciones que fueron surgiendo mientras hacía las camisetas, los resultados finales fueron muy satisfactorios y pude cumplir con los encargos que me habían hecho, por lo que creo que he cumplido mi objetivo de hacer productos interesantes para su venta.

Trabajar con serigrafía ha sido un descubrimiento fascinante, y aunque resultó ser más complicado de lo que parecía al principio, lo acabé disfrutando mucho. Si aprendes a mantener la organización, el proceso fluye y se pueden obtener unos resultados muy gratificantes.

Como conclusión final, pienso que ha sido un proyecto demasiado grande para un Trabajo Final de Grado, que aunque contáramos con un equipo de trabajo para concluirlo no ha funcionado todo lo bien que cabría esperar para que se terminara en menos tiempo, pero que aun así los resultados son satisfactorios y la experiencia adquirida es muy útil para lo que venga en el futuro.

6. BIBLIOGRAFÍA

Libros

MUNARI, B. *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Gustavo Gili, 1983

THOMAS, F.; JOHNSTON, O. *The Illusion of Life*. Nueva York: Abbeville Press, 1981.

WHITAKER, H.; HALAS, J. *Timing for Animation*. Oxford: Focal Press, 1981.

WILLIAMS, R. *The Animator's Survival Kit*. Londres: Faber and Faber, 2001.

Artículos

FERNÁNDEZ GUERRERO, O. El hilo de la vida. Diosas tejedoras en la mitología griega. En: *Feminismo/s*. Alicante: Instituto Universitario de Estudios de Género, 2012, num. 20, ISSN: 1696-8166 [consulta 2018-07-21] Disponible en: <<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/30025>>

Trabajos Final de Grado

MORENO ORELLANA, D. *Secret Seekers. Producción del teaser para un piloto de animación* [Trabajo Final de Grado]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2017.

PLAZA GALLEGO, C. *Smooth Tea Lyceum: diseño de entorno* [Trabajo Final de Grado]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2014.

RICO MIRALLES, R. *Smooth Tea Lyceum: diseño de personajes* [Trabajo Final de Grado]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2015.

SERRANO SIERRA, A. *Smooth Tea Lyceum: dirección y realización de tráiler animado* [Trabajo Final de Grado]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2015.

VALVERDE PADILLA, P. J. *Proyecto de atracción y merchandising sobre Nikola Tesla para un parque temático* [Trabajo Final de Grado]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2017.

Audiovisuales

DUDOK DE MIT, M. *El monje y el pez* [película]. Francia: Folimage Valence Production, 1994.

CHOMET, S. (dir.) *Bienvenidos a Belleville* [película]. Francia: France 3, Canal+, 2003.

METLUKH, N. *Fears* [película]. Canadá: Vancouver Film School, 2015.

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Metodología proyectual de Bruno Munari.
2. Fotograma extraído de la película *Bienvenidos a Belleville* (2003).
3. Fotograma extraído de la película *El monje y el pez* (1994).
4. Pat Perry: *Outlived* (2012).
5. *Moodboard* para Ermine.
6. Hoja de personaje de Ermine por Ana Sabater.
7. Hoja de personaje de Orazia por Ana Sabater.
8. Hoja de personaje de Camelia por Ana Sabater.
9. Escenario en 3D de la casa de Camelia por Marian García.
10. Escenario en 3D de la habitación de Camelia por Marian García.
11. Fondo definitivo de la casa de Ermine por Clara Busquets.
12. *Props* por Marian García.
13. *Props* por Marian García.
14. *Color script* por Clara Busquets.
15. *Layout* del plano 39 por Marian García.
16. Resultado final del diseño para camiseta de Ermine por Marian García.
17. Diseño de pattern para bolsa.
18. Conjunto de las tres camisetas con *packaging* por Marian García.
19. Resultado final de la libreta por Marian García.
20. Tipografía aplicada sobre camiseta por Marian García.
21. Fitolito para serigrafía.

8. ANEXOS

8.1. GUION LITERARIO

ESC 0 - FONDO NEGRO

VOZ DE ANCIANA:
Ancora.

ESC 1 - INT. CASA DE LA FAMILIA DE ERMINE, TORINO - NOCHE

El teléfono suena en la habitación. Ermine llega corriendo y descuelga. Es Camelia, su abuela, que le cuenta historias fantásticas. Las flores junto al teléfono se iluminan, los colores se saturan, aparecen sombras chinas a imagen de las historias.

Durante los siguientes 3 días su abuela continúa llamando para contarle cuentos, lo cual hace a Ermine muy feliz.

SONIDO DE CIUDAD, COCHES Y RUIDO; IN CRESCENDO, MÚSICA SICILIANA ALEGRE + PÁJAROS, FLORES CRECIENDO, VIENTO

ESC 1A

El teléfono suena de nuevo. Ermine llega corriendo y descuelga. Las flores junto al teléfono están marchitas. Su cara se transforma. Los colores se apagan. El cable del teléfono sirve de hilo conductor para transportarnos desde Torino hasta Sicilia, a la casa de Camelia donde...

EL SONIDO DE LA CIUDAD SE VA APAGANDO. VOCES EN MURMULLOS CONFUSOS. TUT TUT DEL TELÉFONO IN CRESCENDO. MÚSICA SICILIANA TRISTE CASI INAUDIBLE.

ESC 2 - INT. CASA DE LA ABUELA, SICILIA, PASILLO - DÍA

... una silueta cuelga el teléfono, bruscamente. Ermine se ve llevada por un pasillo lleno de gente vestida de negro. Entre la multitud se

abre un hueco. Se ve a la abuela muerta en la cama. Empieza a atardecer. Ermine se vuelve asustada para irse y se topa con una vieja siniestra, Orazia. Orazia la mira fijamente, le sonríe y le tiende la mano. Ermine duda, avanza hacia ella y Orazia la transporta a un plano onírico.

EL TUT TUT DEL TELÉFONO SE PARA EN SECO. JALEO Y MURMULLOS MUY FUERTES, RUIDO AGOBIANTE. MÚSICA SICILIANA TRISTE DE FONDO.

ESC 3 - INT. CASA DE LA ABUELA, SICILIA, DIFERENTES HABITACIONES, PLANO ONÍRICO - NOCHE

Ermine camina por el plano onírico junto a Orazia. Muchos tiempos existen al mismo tiempo, y los asistentes al velatorio se muestran como cuervos y buitres humanoides. Orazia le muestra varios recuerdos de la casa; Camelia al teléfono leyendo cuentos, Camelia sentada en la cama mirando una foto de ella y su nieta. Uno de los buitres atraviesa el recuerdo y lo rompe. Ermine se vuelve enfadada, pero Orazia la llama. La vieja está junto a su abuela, que la saluda. Ermine se acerca y ve que Orazia es la que maneja a su abuela mediante hilos. Camelia está como un pelele. Ermine se enfurece e intenta liberar a su abuela. Rompe los hilos. La niebla del mundo onírico se desvanece. Su abuela le sonríe entonces y desaparece también.

MURMULLOS Y RUIDO AMBIENTE. MÚSICA SICILIANA TRISTE DE FONDO. TODO A TRAVÉS DE UN VELO DE AGUA.

ESC 4 - INT. CASA DE LA ABUELA, SICILIA, DORMITORIO DE CAMELIA - AMANECER

Ermine ve que está de nuevo en el umbral del dormitorio de su abuela. No hay nadie. Mira hacia la cama, donde días antes yacía su abuela, y se acerca. Sobre el colchón está El Libro. Ermine se sienta, lo abre. Dentro hay camelias secas. Sonríe y lee. Su sombra se proyecta en la pared. Junto a su sombra está la de su abuela. Amanece.

SONIDO AMBIENTE MUY LEVE.

8.2. MERCHANDISING



