

# TFG

---

## WENDY.

CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN

Presentado por Anna Vayá Pla

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

*Wendy* es un Cortometraje Animado en 2D que trata sobre una niña pequeña enferma que sueña con poder jugar con los personajes fantásticos de Peter Pan y Campanilla.

Dicho corto ha sido producido a lo largo de este curso con la intención de aprender sobre el desarrollo de una idea y la evolución que esta sufre en cada fase de su producción hasta su completa finalización.

### Palabras Clave

Animación, Cortometraje, 2D, Peter Pan, Producción.

## SUMMARY

*Wendy* is an animated 2D short film about a sick little girl who dreams of being able to play with the fantastic characters of Peter Pan and Tinker Bell.

This short has been produced throughout this year with the intention of learning about the development of an idea and the evolution that it has to undergo in each phase of its production until its complete.

### Keywords

Animation, Short film, 2D, Peter Pan, Production.

## AGRADECIMIENTOS

Quiero dar las gracias en primer lugar a Miguel Vidal por acceder a ser mi tutor en este proyecto y haberme enseñado tantas cosas en este último curso así como haberme dado tantos buenos consejos para mejorar este trabajo.

A Susana García, Sara Álvarez y David Heras por ayudarme en la fase de Preproducción del cortometraje y transmitirme sus conocimientos.

A mis compañeros de equipo, Carolina Donet García y Francisco “Fran” Real Bes por haber aceptado a ayudarme en esta producción desde el inicio de esta y a Estefanía Gómez Sanz, quien entró en el grupo en la fase de Producción del cortometraje. Sin vosotros este corto no habría llegado a finalizarse.

Y por último quiero dar las gracias a mis padres, pues sin su esfuerzo y dedicación jamás podría haber llegado a donde hoy me encuentro.

Gracias a todos de corazón.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....</b>	<b>6</b>
<b>3. REFERENTES.....</b>	<b>7</b>
<b>4. CUERPO DE LA MEMORIA.....</b>	<b>11</b>
<b>4.1 De “Finding the Cure” a “Wendy” .....</b>	<b>11</b>
<b>4.2 Preproducción.....</b>	<b>13</b>
4.2.1 Guion y Storyboard.....	13
4.2.2 Concept Art.....	14
4.2.2.1 Diseño de Personajes.....	14
4.2.2.3 Color Script.....	15
<b>4.3 Animática.....</b>	<b>17</b>
<b>4.4 Layout.....</b>	<b>17</b>
4.2.2.2 Backgrounds.....	17
<b>4.5 Producción.....</b>	<b>17</b>
4.5.1 Animación.....	18
4.5.1.1 Animación tradicional.....	21
4.5.1.2 Animación digital.....	21
4.5.1.3 Clean up y Color.....	22
<b>4.6 Postproducción.....</b>	<b>22</b>
4.6.1 Edición y Montaje.....	22
4.6.1.1 Adobe After Effects.....	22
4.6.1.2 Adobe Premiere.....	23
<b>5. CONCLUSIONES.....</b>	<b>23</b>
<b>6. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>24</b>
<b>7. ÍNDICE DE IMÁGENES.....</b>	<b>26</b>
<b>8. ANEXOS.....</b>	<b>27</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

El proyecto de *Wendy* nació con la intención de mejorar una antigua idea realizada en la asignatura de “Animación Bajo Cámara y Stop Motion” durante el curso pasado, ya que la técnica con la que se realizó dicho cortometraje no parecía ser la más adecuada para la historia que se quería contar, lo que desarrolló muchos problemas a lo largo de esta. Por ello, se aprovechó el Trabajo de Final de Grado para tomar dicho cortometraje y traducirlo al lenguaje de la animación tradicional.

Sin embargo, con el transcurso de los primeros meses, esta historia sufrió un cambio drástico, dejando solo dos de los personajes de la historia principal y desarrollando nuevos elementos que ayudasen a resolver las incongruencias que el relato original presentaba.

Tras quedar definida la nueva historia, esta se condensó lo máximo posible hasta dejar una historia simple con un trasfondo que el espectador debería descifrar por sí mismo tras ver el cortometraje.

Esta memoria pretende mostrar por escrito todas las decisiones y cambios que se realizaron a lo largo de la preproducción, producción y postproducción, además de las diferentes soluciones que se le aplicaron a los problemas que iban surgiendo a medida que el cortometraje se iba desarrollando.

Pretende además concluir con un cortometraje animado en 2D donde se muestren mis capacidades artísticas como animadora y directora, sirviendo de ayuda para continuar mi formación en esta especialidad cinematográfica y encontrar mi carrera futura en el mundo laboral y artístico.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Partiendo de la intención de desarrollar un cortometraje completamente finalizado, me planteé los siguientes objetivos como guía para la realización del proyecto.

En primer lugar y el objetivo principal de todo el trabajo es realizar un cortometraje de animación 2D el cual pudiese usar como *demo reel*<sup>1</sup>, además de la posibilidad de poder presentar el proyecto realizado a los distintos eventos relacionados con la animación.

En relación con el apartado anterior, el segundo objetivo es desarrollar todas las fases de preproducción, producción y postproducción que conlleva cualquier producción cinematográfica.

Y por último, el tercer objetivo de este proyecto es dirigir a un equipo pequeño, así como aprender a delegar los diferentes roles y trabajar en equipo junto con los demás integrantes ya mencionados en los agradecimientos.

La metodología fue concebida conforme a dos asignaturas relacionadas con las fases de preproducción y producción del corto (Producción de Animación I y Producción de Animación II) donde se establecían unas fechas de entrega que sirvieron para desarrollar otras fechas puntuales donde se haría una puesta en común del apartado trabajado cada semana por los integrantes del grupo.

Tomando como base cualquier otra producción audiovisual de este tipo, se realizó una exhaustiva investigación bibliográfica y videográfica que ayudase a establecer un acercamiento a la metodología aplicada en este tipo de producción, partiendo de una historia simple y cerrada que pudiese contarse en 2-3 minutos como máximo para, posteriormente, buscar las diferentes soluciones a nivel visual hasta tener los escenarios, personajes y demás, junto a un guion y *storyboard* para el cortometraje que iba a ser animado.

Una vez finalizada esta primera fase de la producción, me centré en abordar la animación con la técnica de la animación tradicional mientras mis compañeros de equipo, debido a la particular planificación que presenta la técnica anterior mencionada, se decantaron por usar la animación digital como medio de desarrollo. Yo misma tuve que abordar esta última técnica debido a la falta de material específico para realizar los planos (en este caso, el software de animación ToonBoom Harmony 15 Premium). Partiendo de los *layouts* realizados para la animación, ordené los planos por grado de dificultad para que mis compañeros, quienes no tenían experiencia previa en la animación, se encargaran de aquellos más sencillos por su cuenta siguiendo mis directrices a la vez que yo me encargaba de los planos más complicados. Así mismo,

---

<sup>1</sup> Una demo reel no es más que un currículum, portafolio o presentación en video realizado con la finalidad de promocionar un trabajo, proyectos o servicios, el video pretende mostrar de manera breve las habilidades que uno posee como, por ejemplo, diseño, ilustración, animación, entre otros.

también realice los diversos fotogramas clave o *kyeframes* de algunos planos para que mis compañeros realizaran los intermedios de estos, probando así dos métodos de trabajo diferentes a la hora de animar. Mientras tanto, al tiempo que un plano terminaba de animarse, se realizaba el *clean up*<sup>2</sup> de la escena para su posterior coloración (con el mismo software de ToonBoom).

Finalmente, en la etapa de postproducción, recurrí al uso del *Adobe After Effects* para incluir algunos retoques, así como el *Adobe Premiere* para la posterior maquetación del proyecto usando una pista de audio provisional de música, puesto que mis intenciones futuras son las de grabar los efectos sonoros que aparecen en el cortometraje como la posibilidad de la creación de una pista de música original.

### 3. REFERENTES

Como ayuda para iniciar este proyecto, llevé a cabo la búsqueda de referentes, la cual consistió en recopilar información sobre obras y autores de diferentes ámbitos, que pudiesen aportar algo al proyecto. Para este trabajo, se han realizado búsquedas de referencia a nivel literario y visual, sin embargo, puesto que el número de referentes es tan elevado, me centrare en aquellos que realmente me ayudaron a definir el proyecto.

#### 3.1 *Peter Pan y Wendy*, J.M.Barrie

Sir James Matthew Barrie, o J. M. Barrie<sup>3</sup> como se le conocía comúnmente, fue un dramaturgo y novelista británico (1860-1937) al cual se le conoce mundialmente por haber creado el personaje de Peter Pan, basado en sus amigos los niños Llewellyn Davies debido a la estrecha relación que estos tenían.<sup>4</sup>

La obra de *Peter Pan y Wendy* fue originariamente una obra de teatro estrenada en el año 1904 que sería reescrita en formato de novela por el propio Barrie en 1911.

Aunque en un principio nunca se me ocurrió investigar la obra de J.M. Barrie, a medida que iba desarrollando el relato final, esta obra se convirtió en un referente indispensable para el proyecto ya que, tras analizar en profundidad la novela, vi que no era solo un cuento para niños como nos había hecho creer la película de Disney (1953), sino que trataba con algo más oscuro. El tiempo transcurrido que los Darling pasan en el País de Nunca Jamás es más que una simple noche e incluso se describe como los padres de los



Fotografía del dramaturgo y escritor J.M.Barrie.

<sup>2</sup> El Clean up no es otra cosa que limpiar los trazos que el animador ha hecho para reproducir un movimiento y reducirlos a una única línea.

<sup>3</sup> Sir James Matthew Barrie, 9 de mayo de 1860, Kirriemuir, Escocia, 19 de junio de 1937 (77 años), Londres, Inglaterra.

<sup>4</sup> James Matthew Barrie, [https://es.wikipedia.org/wiki/James\\_Matthew\\_Barrie](https://es.wikipedia.org/wiki/James_Matthew_Barrie)

niños lloran desconsoladamente por la desaparición de sus hijos<sup>5</sup>; también, anterior a este hecho, la madre de los niños recuerda, tras haber estado arreglando la imaginación de sus hijos por la noche, algo sobre un tal Peter<sup>6</sup>:

“[...] A veces, en el transcurso de sus viajes por las mentes de sus hijos, la señora Darling encontraba cosas que no conseguía entender y de éstas la más desconcertante era la palabra Peter. No conocía a ningún Peter y, sin embargo, en las mentes de John y Michael aparecía aquí y allá, mientras que la de Wendy empezaba a estar invadida por todas partes de él. El nombre destacaba en letras mayores que las de cualquier otra palabra y mientras la señora Darling lo contemplaba le daba la impresión de que tenía un aire curiosamente descarado.

-Sí, es bastante descarado -admitió Wendy a regañadientes. Su madre le había estado preguntando.

-¿Pero quién es, mi vida?

-Es Peter Pan, mamá, ¿no lo sabes?

Al principio la señora Darling no lo sabía, pero después de hacer memoria y recordar su infancia se acordó de un tal Peter Pan que se decía que vivía con las hadas. Se contaban historias extrañas sobre él, como que cuando los niños morían él los acompañaba parte del camino para que no tuvieran miedo. En aquel entonces ella creía en él, pero ahora que era una mujer casada y llena de sentido común dudaba seriamente que tal persona existiera. [...]”

Toda esta investigación me llevo a la conclusión de que, si mi historia iba a ser una especie de adaptación donde el propio Peter Pan era uno de los personajes, el trozo que adaptaría al proyecto había de ser justo cuando Wendy y sus hermanos empiezan a tener la mente llena de este personaje y el mismo instante en que Peter Pan aparece junto a Campanilla en la ventana para llevárselos al País Nunca Jamás.

### 3.2 Ori and the Blind Forest

Este videojuego de plataforma aventura de un jugador con el estilo de *Metrodvania*<sup>7</sup> diseñado por Moon Studios, un desarrollador independiente, y publicado por Microsoft Studios en 2015 capturo toda mi atención desde el mismo momento en que lo vi, dejándome completamente embelesada por su estilo artístico y con razón; cuando empezaron a desarrollar la idea del videojuego eligieron inspirarse en las películas de *El Rey León* y *El Gigante de Hierro*<sup>8</sup>, de este modo consiguieron que no solo se empanizara con el protagonista desde el minuto 1, sino también con el propio archienemigo del protagonista, algo muy difícil de conseguir en mi opinión y que este estudio logró llevar de maravilla. Ahora bien, como ya he mencionado antes, fue su estilo artístico lo que me llevo a tenerlo como referencia para este proyecto.



Figura 2

Imagen promocional del videojuego *Ori and the Blind Forest*.

<sup>5</sup> Barrie, J, M, *Peter y Wendy*, Editorial Austral, Madrid, 2016, págs. 43-55

<sup>6</sup> Barrie, J, M, *Peter y Wendy*, Editorial Austral, Madrid, 2016, págs. 8-9

<sup>7</sup> Estilo de videojuego donde, a medida que se adquieren nuevas habilidades, los jugadores pueden acceder a áreas que eran inaccesibles anteriormente.

<sup>8</sup> *Ori and the Blind Forest*, [https://es.wikipedia.org/wiki/Ori\\_and\\_the\\_Blind\\_Forest](https://es.wikipedia.org/wiki/Ori_and_the_Blind_Forest)



*Ori and the Blind Forest* cuenta con un total de 9 zonas ambientales diferentes en las que, dependiendo de la temática, se les aplicó una tonalidad más cálida o fría en función de esta.

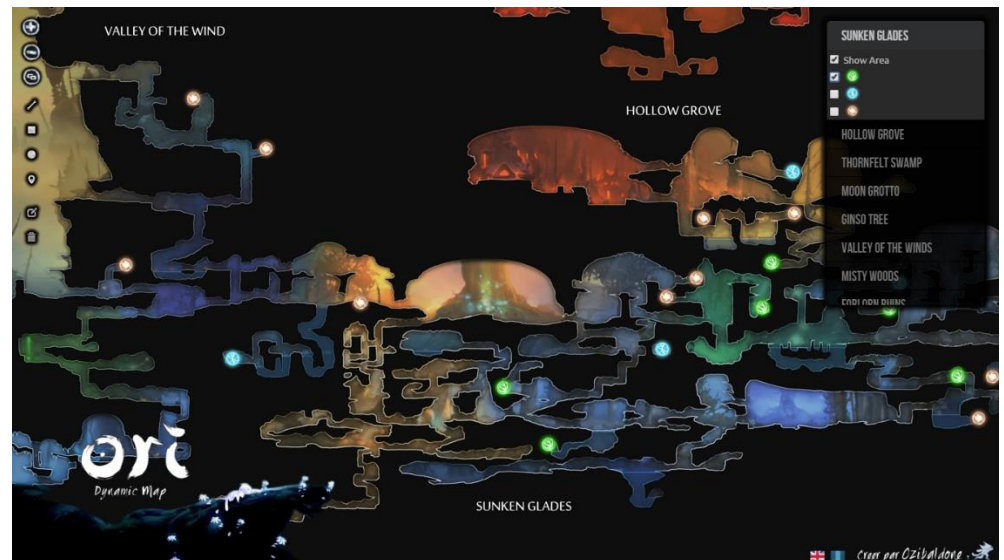


Figura 3

Fragmento del mapa de *Ori and the Blind Forest*.

Solo con abrir el mapa podemos darnos cuenta de la infinidad de ambientes que este presenta e incluso las transiciones de color que hay de una zona a otra. Desde los colores verdes y amarillos del Bosque de Nibel a los rojos y naranjas del Monte Horu hasta los tenues azules de la guarida de Gumon.

Esto me ayudó muchísimo a la de entender como los colores y el fondo interactúan entre sí sin que haya una simple línea de contorno de por medio, por lo que rápidamente establecí que el cortometraje solo presentaría las líneas necesarias para que las formas se entendiesen y que fuese la propia mancha de color lo que separaría la figura del fondo.

### 3.3 Walt Disney Studios y Glen Keane

Este referente ha formado parte de mi infancia desde que tengo memoria, e incluso me atrevería a decir que se me prácticamente los diálogos y canciones de casi todas sus películas.

Fundada en el año 1923 por Walt Disney es hoy en día una de las productoras y estudios de cine más importantes del mundo. Ha realizado un total de 56 películas, siendo *Blancanieves y los Siete Enanitos* (1937) su primer largometraje y la pionera en la utilización del tecnicolor<sup>9</sup> así como del arte del guion gráfico, técnica indispensable hoy en día para la realización de cualquier producción audiovisual.<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Procedimiento usado en cinematografía que permite reproducir en la pantalla el color de las cosas.

<sup>10</sup> Walt Disney Animation Studios, [https://es.wikipedia.org/wiki/Walt\\_Disney\\_Animation\\_Studios](https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Animation_Studios)

También, dos de sus animadores, Ollie Johnston y Frank Thomas, publicaron en el año 1981 un libro, *Disney Animation: The Illusion of Life*, donde se ofrece una historia de la animación de Disney y explica los procesos involucrados en términos claros y no técnicos sobre los 12 principios de la animación<sup>11</sup>, de los cuales hablaremos más adelante. Otro libro que también habla de estos principios aplicados a cualquier campo de la animación, ya sea tradicional o en 3D, es *The Animator's Survival Kit* publicado en 2001 por Richard Williams<sup>12</sup>.

Luego de la Edad Dorada de Disney (1937-1967), el estudio entró en lo que se conoce como la Edad Oscura o Edad de Bronce tras la muerte de su fundador, Walter Elías "Walt" Disney en 1966, debido a que las películas estrenadas durante este período de dieciocho años después de este suceso no funcionaron tan bien en el comercio como sus homólogos anteriores. Sin embargo, tras el estreno de *The Great Mouse Detective* en 1986 empezó la época conocida como El Renacimiento con el estreno de *La Sirenita* en 1989 hasta 1999 con la película de *Tarzan*.

Todo esto viene debido a que, hace unos años, descubrí a un animador que no solo es uno de los referentes de este proyecto, sino un ejemplo a seguir en cuanto a animación.

Glen Keane<sup>13</sup> es un animador, autor, ilustrador y director estadounidense conocido por haber animado a varios personajes para Walt Disney Studios entre los cuales se encuentran algunos como Ariel de *La Sirenita*, la Bestia de *La Bella y la Bestia* (1991), Aladdín de *Aladdín* (1992) y otros muchos más como Pocahontas y Tarzan y el diseño de personaje para Rapunzel en *Enredados* (2010).

Fue alrededor del 2016 cuando por casualidad me topé con un cortometraje llamado *Duet* (2014) realizado completamente con dibujos a mano sobre papel que cuenta la historia de un chico y una chica desde sus primeros pasos hasta el salto romántico hacia la edad adulta<sup>14</sup>. Tras verlo me quede fascinada por la sencillez y dificultad que este presentaba por lo que años más tarde, cuando empecé a plantearme la idea de realizar un cortometraje decidí que si realmente este era el mundo al que dirigir mi formación artística, debía aprender primero a animar sobre papel para poder entender las formas y como estas se mueven, motivo por el que prácticamente todo el proyecto está animado en papel a excepción de unos pocos planos.



Figura 4

Fotografía del animador Glen Keane junto a una mesa de animación.

<sup>11</sup> Doce principios (animación), [https://es.wikipedia.org/wiki/Doce\\_principios\\_\(animaci%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Doce_principios_(animaci%C3%B3n))

<sup>12</sup> *The Animator Survival's Kit*, [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Animator%27s\\_Survival\\_Kit](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Animator%27s_Survival_Kit)

<sup>13</sup> Glen Keane, [https://es.wikipedia.org/wiki/Glen\\_Keane](https://es.wikipedia.org/wiki/Glen_Keane)

<sup>14</sup> Jeff Labrecque, Marzo 23, 2015, <http://ew.com/article/2015/03/23/glen-keane-duet/>

## 4. CUERPO DE LA MEMORIA

### 4.1 “DE FINDING THE CURE A WENDY”

#### Finding the Cure

Había una vez una pequeña niña en un hospital que se pasaba los días mirando a través de su ventana como los demás niños salían a jugar mientras ella estaba sola. Sin embargo, un día oyó un extraño sonido que provenía de la puerta de la habitación y al girarse vio a un extraño animal de color blanco y pequeños cuernos.

El extraño animalillo la invitó a que le siguiera con un movimiento de su cabeza para luego salir corriendo, por lo que la niña, emocionada, fue tras él saliendo de la habitación y siguiendo a su nuevo amigo a través de una puerta que daba a un frondoso bosque. Sin embargo la niña le pierde la pista, quedando sola en medio del bosque hasta que un hada aparece ante ella para ayudarla a ver en la oscuridad.

Ambas siguen con la búsqueda sin resultado alguno, hasta que el hada ve entre las sombras un horrible monstruo que las persigue. Rápidamente, el hada avisa a la niña del inminente ataque por lo que salen corriendo hacia la puerta por donde la niña había entrado.

Una vez fuera de peligro, la niña ve que el animalillo se encuentra frente a ella y le da un gran abrazo mientras una enfermera contempla la escena con una sonrisa.

#### Figura 5

Relato original del cortometraje  
*Finding the Cure*

*Finding the Cure* era la historia de una pequeña niña en un hospital que se pasaba los días mirando a través de su ventana como los demás niños salían a jugar mientras ella estaba sola. Sin embargo, un día oyó un extraño sonido que provenía de la puerta de la habitación y al girarse vio a un extraño animal de color blanco y pequeños cuernos. Este es el inicio de la pequeña aventura de la niña, quien sigue al animalillo a través de una puerta, perdiéndole la pista al entrar. Pero, con la ayuda de un hada, ambas atravesarán el bosque y huirán del malvado monstruo que las acecha hasta encontrar al animal en los pasillos del hospital del que la niña procedía.

Sin embargo, tras volver a analizar el relato se lanzó una pregunta que llegaría a cambiar todo el cortometraje:

¿Y los padres de nuestra protagonista?

No tenía sentido que una niña pequeña quien estaba supuestamente enferma, motivo por el que estaba ingresada en el hospital, no estuviera acompañada de sus padres, no parecía real. Esta fue la primera vez que se reescribió el relato.

Ahora el cortometraje narra la historia de una madre que visitaba todos los días a su hija enferma y le leía cuentos mientras esta dibujaba criaturas fantásticas. Un día, tras salir la madre de la habitación un segundo, los dibujos de la niña cobran vida y se la llevan a jugar a través de la ventana. Entonces, la niña siente que algo no va bien y vuelve, para verse rodeada de médicos y a su madre sentada fuera llorando. Entonces, mágicamente, una hoja con un dibujo de la niña aparece ante la madre, mostrando como su hija salía volando por la ventana feliz. La niña, quien había estado al lado de su madre todo el tiempo le da un último beso en la mejilla y sale corriendo por los pasillos felizmente.

En este punto, volví a hacerme otra pregunta:

¿Es preciso todo este drama en donde se da a entender que la niña muere y lo mal que lo pasa la madre por ello hasta que su hija la consuela desde el más allá?

Había que volver a reescribir el relato sin dejar de tener en mente que no es necesario tanto drama y que aquí la protagonista es la niña y no la madre como se da a entender en el final.

El nuevo relato cuenta la historia de una niña enferma en un hospital que se siente triste por no poder salir a jugar, pero que cuenta con la compañía de su madre y los cuentos que le lee, además de que siempre le trae hojas para dibujar. Tras quedarse dormida, sueña que sus dibujos cobran vida y todos empiezan a jugar juntos. Mientras, la habitación está vacía, pese a que todos los juguetes, colores y dibujos siguen en su sitio.

Esta sinopsis parecía acercarse a lo que se quería contar en el cortometraje, pero seguía sin llegar a convencerme, hasta que me vino la inspiración de golpe.

El cuento que la madre le leía a su hija no era otro que la adaptación escrita de la obra de teatro de J. M. Barrie: *Peter Pan*.

Tenía todo el sentido del mundo que lo fuera. Nuestra protagonista soñaba con poder salir a jugar, y en los relatos desechados anteriores se llegó a escribir que esta *salía volando por la ventana* junto a sus amigos imaginarios. ¿Quién mejor que el personaje ficticio de Peter Pan? Y no solo eso, de esta forma se recuperaba uno de los elementos del cortometraje de *Finding the Cure*: el hada que acompañaba a la niña en su aventura por el bosque era Campanilla disfrazada.

Tras introducir estos cambios en el relato anterior fue mucho más fácil entender lo que se quería transmitir en el cortometraje y dejaba que el espectador decidiese que ocurría al final.

Por fin con la sinopsis terminada y un nuevo título acorde con esta, era hora de empezar con la preproducción del corto.

Wendy

Había una niña muy enferma que vivía en el hospital conectada a varias máquinas. Debido a esto no podía salir de la habitación a jugar, sin embargo, ella tenía a alguien que le hacía compañía, su madre.

Todos los días su madre entraba a la habitación con una sonrisa en la cara y un libro en la mano, se sentaba a su lado y empezaba a relatarle historias sobre las aventuras de un niño que no quería crecer llamado Peter Pan, y la niña se imaginaba que él, junto a su pequeña hada, la invitaban a jugar con ellos y los niños perdidos para vivir un sinfín de aventuras.

Al finalizar la historia, la madre dejaba el libro a un lado, arropaba a su hija y le daba un beso de buenas noches antes de irse, no sin antes echarle un último vistazo y cerrar la puerta, sin saber que, tal vez algún día, Peter y su hada irían a por su hija para vivir muchas aventuras.

Figura 6

Relato final del cortometraje  
Wendy.



Figura 7

Primera imagen promocional  
del cortometraje "Wendy"

## 4.2 PREPRODUCCIÓN

Como ya he mencionado antes, *Wendy* fue el resultado de un largo proceso de reescritura de guion hasta llegar al relato deseado, además de la realización de diversos *storyboards* al mismo tiempo que este. La preproducción del proyecto duró entre cinco y seis meses aproximadamente y se desarrolló acorde a los conocimientos adquiridos en la asignatura de “Producción de Animación I”.

### 4.2.1 Guion y Storyboard

Antes de empezar a hablar sobre este punto me gustaría aclarar el significado de cada término:

Un *guion* es el texto en el que se narra todo el contenido de lo que se va a exponer en una película o cualquier otro medio audiovisual de forma precisa. Existen dos tipos de *guiones*: el *literario* y el *técnico*.

En el *guion literario* se deben incluir las acciones, diálogos (si los hubiera) y sonidos que aparecen en la historia sin ningún tipo de indicación técnica. Hay que recordar siempre que lo que estamos escribiendo no es un cuento, sino la historia en lenguaje visual.

En el *guion técnico* se presentan, además de lo ya escrito en el *guion literario*, toda la información complementaria (encuadre, posición de cámara, sonido, etc.) para la puesta en escena del proyecto.

Un *storyboard* es una secuencia de dibujos rápidos, pero sencillos de entender, que sitúen a los personajes en la escena de la manera en la que mejor se entienda y siguiendo las indicaciones del *guion técnico*.

Puesto que el *storyboard* es el *guion* hecho en imágenes decidí que lo mejor sería trabajar ambos al mismo tiempo, ya que de esta forma sería más fácil ver si la narrativa funciona o si ha de cambiarse algún elemento del relato, haciendo que dicho proceso fuese largo pero eficiente debido al poco tiempo que se tenía para realizarlo. Además, puesto que la producción ya había presentado varios cambios en la sinopsis trabajé el *storyboard* de forma diferente a como normalmente se hace en cualquier producción.

Con la hoja en horizontal y las anotaciones escritas a mano, el hecho de tener el *storyboard* a mano de forma más “sucio” me permitía poder introducir cambios rápidamente a cualquier plano que creyese que lo necesitara. Una vez terminado el *storyboard*, se pasan a limpio todos los dibujos de las viñetas con todos los detalles necesarios, puesto que son necesarias para realizar la Animática del cortometraje.

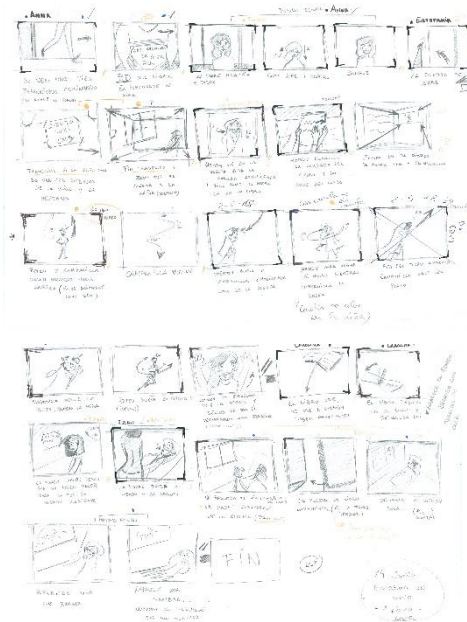


Figura 8

Imagen de uno de los últimos *storyboards* realizados para la producción con diferentes anotaciones.

### 4.3 Concept Art

Paralelamente al *guion* y *storyboard* se empezó a realizar los dibujos conceptuales del cortometraje que ayudasen a ver el estilo de este así como la solución gráfica para algunos elementos del corto. En este proceso conté con la ayuda de mis dos compañeros: Francisco “Fran” Real Bes y Carolina Donet Gómez.

#### 4.3.1 Diseño de personajes

Cuando se diseña un personaje para animación hay que tener en cuenta de que lo que estamos dibujando va tener que desplazarse, rotar o incluso deformarse cuando se tenga que animar, por lo que un diseño había de ser sencillo y sin muchos detalles.

La protagonista del cortometraje, Wendy, al estar ingresada en un hospital, habría de llevar la bata característica que los enfermos suelen llevar además de una cánula nasal<sup>15</sup> ya que con solo la bata parecía que llevara solo un vestido.

El diseño de Peter Pan decidí que debía ser lo más aproximado posible a la descripción que J. M. Barrie hace en su libro “*Peter y Wendy*”:

“[...] Era un niño encantador, vestido con hojas secas y los jugos que segregan los árboles, pero la cosa más deliciosa que tenía era que conservaba todos sus dientes de leche.”<sup>16</sup>

El problema de esto es que, cuando pensamos en el personaje de Peter Pan, la imagen que nos viene a la cabeza es la de la adaptación animada de Walt Disney Studios gracias a la memoria colectiva. Peter es un joven pelirrojo de unos 14 años que viste unos ropajes verdes parecidos a los que llevaban los juglares en la edad media y un sombrero también verde con una pluma roja.

Esto me llevo a pensar que si quería que el personaje que iba a diseñar se identificara rápidamente con la figura de Peter Pan había de ser parecido al diseño que se usó en la cinta animada de 1953 pero con las características físicas descritas en el libro, pues no quería plagiarlo. En cuanto a Campanilla, me limité a que esta fuese un haz de luz en movimiento de color dorado verdoso.

Por último, el diseño de la madre fue el que más cambios tuvo a lo largo de la preproducción, ya que al principio del cortometraje debía aparecer caminando por los pasillos del hospital con un libro en las manos, siendo esta pequeña animación una de las más difíciles del cortometraje.



Figura 9

Ilustración del cuento de “Peter y Wendy” donde se ven los ropajes de hojas que lleva el personaje.



Figura 10

Fotograma de la película animada de “Peter Pan” de Walt Disney Studios.

<sup>15</sup> Una cánula nasal es un tubo de plástico, que se coloca en los oídos pacientes, con dos pequeñas puntas que se insertan en la nariz de la víctima. Este dispositivo se utiliza para administrar oxígeno a un paciente respirando con problemas respiratorios menores.

<sup>16</sup> Barrie, J, M, Peter y Wendy, Editorial Austral, Madrid, 2016, pág. 21

En los primeros bocetos de personajes (que se pueden consultar el punto número 8. ANEXOS) se puede observar que, a diferencia de Wendy y Peter, la madre de la protagonista posee unas líneas menos redondeadas que las de los dos jóvenes para acentuar la diferencia de edad, pero esto hacía que el estilo del dibujo entre los personajes no encajara entre ellos por lo que, posteriormente, se retocaron los diseños de este personaje para que el estilo encajase, solucionando así el problema.

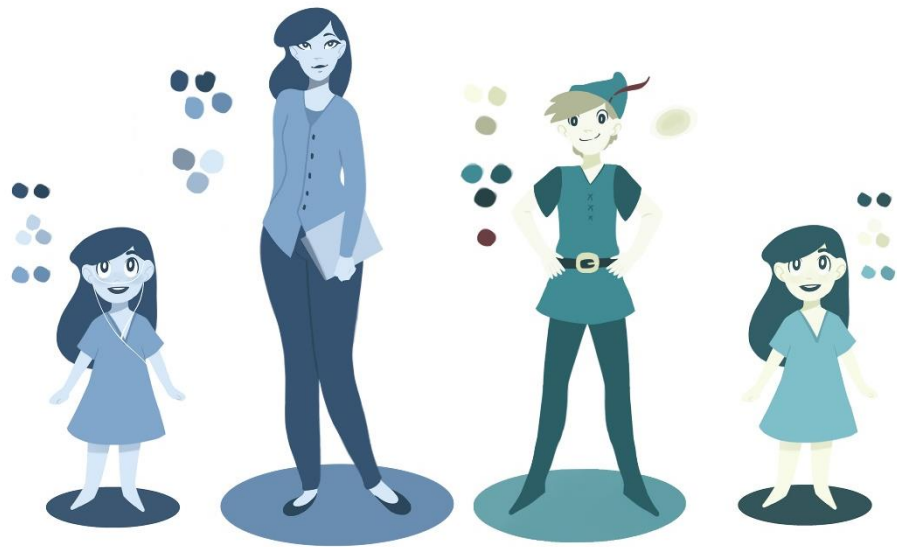


Figura 11  
Diseño final de los personajes junto a las paletas de color.

#### 4.2.2 Color Script

El *color script* vendría a ser algo así como el guion del color, o la pauta del color. Sirve para hacernos a la idea sobre el color general que presentará la película en cada escena y transmitir la atmósfera adecuada para apoyar a los personajes y la trama.

Figura 12  
En esta imagen podemos ver algunos colores junto al significado que tienen.  
Cabe destacar que dichos significados varían dependiendo del contexto en el que se apliquen.

Por ejemplo: El color rojo en una prenda de lencería nos transmite erotismo, sin embargo, si lo viésemos en el suelo formando un charco nos recordaría a la sangre, produciéndonos una sensación desagradable.

Además, en otras culturas el significado cambia drásticamente. En los países occidentales asociamos el color negro con la muerte y el luto, pero si nos desplazamos a países orientales como Japón o China el color que estos usan para los ritos funerarios es el blanco.



#### AMBIENTACIÓN

- Teoría y psicología del color
- La armonía
- El valor (luz/sombra)
- La relación figura y fondo
- La profundidad de campo
- La iluminación

Para entender el porqué de la elección de colores para *Wendy* habría que dividir la historia en dos partes:

El *mundo real* que abarca los escenarios del pasillo del hospital y la habitación donde se encuentra la protagonista y el *mundo imaginario* de Wendy donde se reúne con Peter Pan y Campanilla.

La primera parte de la historia esta coloreada con una gama monocromática de azules para darle un ambiente de tristeza. Aun así dichos azules varían ligeramente en tonalidad para darle más juego a las escenas.

En cuanto a la segunda parte, la del *mundo imaginario*, la elección de colores fue algo más difícil debido a que las acciones narradas en el relato ocurren dentro del libro que le da la madre a su hija. En otras palabras, no había un fondo donde añadir color porque las páginas del libro eran de color blanco. Por otra parte, debido al diseño de personaje, Peter Pan había de llevar unos ropajes verdes para que fuera reconocible por el espectador y Campanilla había de ser de un color amarillento del mismo modo que aparece en la película.

Para alguien como yo quien tiene la dificultad de no poder imaginar un entorno tan colorido esto presentaba ser un serio problema. Sin embargo, la solución a esto vino tras ver el *color script* que realizo mi compañera Carolina Donet para una de las escenas.

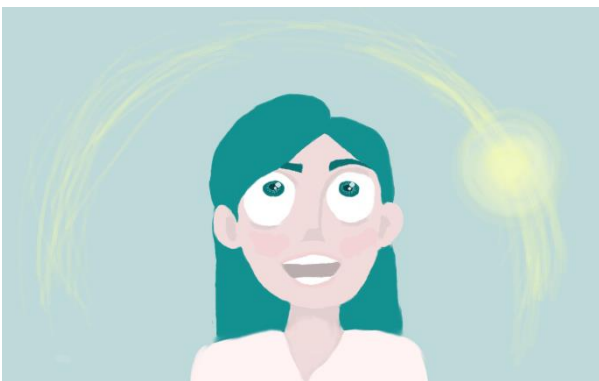


Figura 13

Color Script realizado por Carolina Donet Gomez.



Figura 14

Color Script realizado en base a la Figura 13.

Tras realizar varias pruebas con el Photoshop advertí que al ensuciar los amarillos y juntarlos con un color verde cercano al esmeralda parecía que la escena tomase cierto aire de fantasía.



### 4.3 Animática

Usando las indicaciones del guion técnico, la animática tiene la finalidad de mostrar el storyboard animado de una forma más tosca para tener una primera aproximación al resultado final de la producción. En ella se prueban todos los *timing*<sup>17</sup> de las animaciones para ver si hay que alargar o acortar algún plano, además de ver si las pistas de audio, en este caso una pista provisional de música, coinciden a la perfección con las acciones que transcurren en el cortometraje.

Para el montaje de la animática se utilizó el software de *Adobe Premiere* del cual hablaremos más adelante en el punto 4.6.3 *Adobe Premiere*.

### 4.4 Layout

El *layout* es la interpretación del storyboard que plantea las imágenes principales de una escena, como lo son la posición inicial y final del personaje a dibujar, su ubicación con respecto al fondo y otros props, las acciones o expresiones importantes, así como los tiempos que deben transcurrir para lograr sincronía con la música, diálogos y efectos sonoros de la escena.

#### 4.4.1 Background

En el *layout* también se introducen, como he mencionado antes, los *backgrounds*, que son los entornos donde se producen las acciones de los personajes. Debido a mi poca experiencia con la realización de perspectivas elaboradas, realicé una pequeña investigación sobre algunos entornos en la propia universidad, videos mayormente, que pudiesen ayudarme a entender dónde estaban los puntos de fuga, etc. Otros medios que aproveche para realizar estos fondos fue el programa de animación 3D *Maya 2017* el cual he aprendido a utilizar este año en la asignatura de Animación 3D.

## 4.5 PRODUCCIÓN

Ya finalizados el relato, el diseño de personajes y escenarios y los *layouts* de todas las escenas era hora de abordar la animación propiamente dicha.

Siguiendo, como siempre, las pautas que establecidas en cualquier producción, empezaría con la realización de las animaciones para luego su posterior *clean up*<sup>18</sup> y coloración de los planos, en este caso digital, exceptuando las animaciones que serían en papel de forma tradicional.

---

<sup>17</sup> Organización o previsión del tiempo correspondiente a diversas fases de ejecución de una tarea o acción.

<sup>18</sup> Ver epígrafe 2, pág. 7

### 4.5.1 Animación

Comenzamos hablando de la etapa de animación en la producción del cortometraje y lo hacemos haciendo referencia a los Doce principios básicos citados por Olie Johnstons y Frank Thom<sup>19</sup>:

1. Aplastar y estirar. (Squash and stretch)
2. Anticipación. (Anticipation)
3. Puesta en escena. (Staging)
4. Acción directa y pose a pose. (Straight ahead action and pose to pose)
5. Acción complementaria y Acción superpuesta. (Follow through and overlapping action)
6. Acelerar y desacelerar. (Flow in and slow out)
7. Arcos. (Arcs)
8. Acción secundaria. (Secondary action)
9. Tiempo de ejecución. (Timing)
10. Exageración. (Exaggeration)
11. Dibujo sólido. (Solid Drawing)
12. Atractivo. (Appeal)<sup>20 21</sup>

1. Aplastar y estirar o, en términos ingleses, *squash and stretch*, hace alusión a las variaciones sobre un objeto, estirándolo o aplastándolo en función de la dirección del desplazamiento de este para reforzar la ilusión de movimiento y añadir dinamismo a la acción, así como dar información sobre la rigidez o la flexibilidad del mismo. Se puede aplicar a objetos simples, como una pelota que rebota, o construcciones más complejas, como la musculatura de un rostro humano.

2. La *Anticipación* se usa para preparar a la audiencia para una acción y hacer que la acción parezca más realista. Una bailarina que salta del piso tiene que doblar las rodillas primero; un golfista que hace un swing tiene que hacer pivotar el palo hacia atrás primero. La técnica también se puede utilizar para realizar menos acciones físicas, como un personaje que mira fuera de la pantalla para anticipar la llegada de alguien, o la atención se centra en un objeto que un personaje está a punto de recoger. La Anticipación es una pose o dibujo que sirve como preparación para la acción principal de una escena animada, a diferencia de la acción y la reacción.

<sup>19</sup> Ver epígrafe 9, pág. 10

<sup>20</sup> Puesto que los 12 principios son términos que se empezaron a utilizar en un ámbito de habla inglesa estos han sido traducidos para mayor comprensión de su significado junto al término en inglés puesto que en el ámbito de la animación se usan sin traducir.

<sup>21</sup> Sergio Ceballos, PDF, Traducción exclusiva para ANIMATEAM.

3. Este principio es similar a la escenificación en el teatro. Su objetivo es dirigir la atención del público y dejar en claro qué es lo más importante en una escena; Johnston y Thomas lo definieron como "la presentación de cualquier idea para que sea completa e inconfundiblemente clara", ya sea que esa idea sea una acción, una personalidad, una expresión o un estado de ánimo. Esto se puede hacer de varias maneras, como la colocación de un personaje en el cuadro, el uso de luces y sombras, o el ángulo y la posición de la cámara. La esencia de este principio es mantener el enfoque en lo que es relevante y evitar detalles innecesarios.

4. Las escenas de *Acción Directas* se animan fotograma por fotograma de principio a fin, mientras que las de *Pose a Pose* implican comenzar por dibujar algunos fotogramas clave, y luego completar los intervalos más tarde. La *Acción Directa* crea una ilusión de movimiento más fluida y dinámica, y es mejor para producir secuencias de acción realistas. Por otro lado, es difícil mantener proporciones y crear poses exactas y convincentes en el camino. *Pose a Pose* funciona mejor para escenas dramáticas o emocionales, donde la composición y la relación con el entorno son de mayor importancia. Lo común es utilizar una mezcla entre ambas.

5. La *Acción complementaria* y la *Acción superpuesta* son dos técnicas estrechamente relacionadas que, cuando se aplican en animación, pueden ayudar a hacer un movimiento más realista y dar la impresión de que los personajes se atienen a las leyes de la física. Frank Thomas y Ollie Johnston identificaron cinco áreas de movimiento donde estos principios aplicaban y que, si no se aplicaban correctamente, el uso exagerado de las mismas podía producir un efecto cómico no deseado.

6. El movimiento del cuerpo humano y de la mayoría de los otros objetos necesita tiempo para acelerar y disminuir la velocidad. Por esta razón, la animación se ve más realista si tiene más dibujos cerca del comienzo y el final de una acción, haciendo hincapié en las poses extremas, y menos en el medio. Este principio se aplica a los personajes que se mueven entre dos poses extremas, como sentarse y pararse, pero también para objetos inanimados y en movimiento, como la pelota que rebota en la ilustración anterior.

7. La mayoría de las acciones naturales tienden a seguir una trayectoria arqueada, y la animación debe seguir este principio siguiendo los "arcos" implicados para un mayor realismo. A medida que aumenta la velocidad o el momento de un objeto, los arcos tienden a aplanarse para avanzar y ampliarse en turnos. En el béisbol, una bola rápida tenderá a moverse en una línea más recta que otros lanzamientos; mientras que un patinador que se mueve a la velocidad máxima no podría girar tan bruscamente como un patinador más lento, y necesitaría cubrir más terreno para completar el giro.

8. Agregar acciones secundarias a la acción principal da más vida a una escena y puede ayudar a respaldar la acción principal. Lo importante de las acciones secundarias es que enfatizan, en lugar de desviar la atención de la acción principal y, en caso de que esto último ocurriese, lo mejor es descartar dicha acción para mantener el foco en lo que realmente importa.

9. El *Timing* se refiere a la cantidad de dibujos o frames para una acción determinada, lo que se traduce en la velocidad de la acción en la película. En un nivel puramente físico, el timing correcto hace que los objetos parezcan obedecer las leyes de la física; por ejemplo, el peso de un objeto determina cómo reacciona ante otra acción, como un empujón. Además, el *timing* es crítico para establecer el estado de ánimo, la emoción y la reacción de un personaje. También puede ser un medio para comunicar aspectos de la personalidad de un personaje.

10. La *Exageración* es un efecto especialmente útil para la animación, ya que los movimientos animados que luchan por una imitación perfecta de la realidad pueden parecer estáticos y aburridos. El nivel de exageración depende de si uno busca el realismo o un estilo en particular, como una caricatura o el estilo de un artista específico. Es importante emplear un cierto nivel de restricción cuando se usa la exageración. Si una escena contiene varios elementos, debe haber un equilibrio en la forma en que esos elementos se exageran entre sí, para evitar confundir o intimidar al espectador.

11. El principio del *Dibujo Sólido* significa tener en cuenta las formas en el espacio tridimensional, o darles volumen y peso. El animador debe ser un artista hábil y debe comprender los conceptos básicos de formas tridimensionales, anatomía, peso, equilibrio, luz y sombra, etc. por lo que hacer bocetos de la vida real ayuda al animador a entender como estos funcionan para luego poder plasmarlo.

12. El *Atractivo* en un personaje de dibujos animados corresponde a lo que llamaríamos “carisma” en un actor, pero esto no significa que se haya de simpatizar con el personaje, los villanos o los monstruos también pueden ser atractivos, lo importante es que el espectador sienta que el personaje es real e interesante.

Teniendo en cuenta todos los principios anteriores y habiéndolos entendido en la asignatura de “Fundamentos de la Animación”, en los siguientes apartados explicaré como me planificaba los planos que iba a animar puesto que cada animador lo hace de forma diferente pero siguiendo unas pautas específicas para que, en caso de que la escena se divida entre dos personas, la segunda entienda como esta está planificada.



#### 4.5.1.1 Animación Tradicional

Como podrán ver más adelante en los anexos, algunos de los layouts realizados para la producción tienen dibujados una serie de cuadrículas a mano con números escritos y algunas casillas marcadas con una X o un guion. Estas cuadrículas son lo que en animación se conocen como *cartas de rodaje* y en ellas se escriben los frames que van a durar cada acción. A continuación, pondré un ejemplo para que se entienda como funcionan:



En el caso de la *Figuras 15 y 16* los dibujos de la animación están divididos en 3 y 5 columnas respectivamente. En la *Figura 15* la primera y segunda columnas corresponderían a la animación de la mano y el pomo de la puerta y la tercera al *background* de la escena el cual está completamente estático, sin embargo en la *Figura 16* se le añaden dos columnas más. Puesto que la animación muestra la acción de una puerta abriéndose esta está dividida en dos:

La primera parte sería la acción de mover el pomo hacia abajo y la segunda la de empujar la puerta hacia delante para que esta se abra. Esto significa que en la segunda parte de la acción el *background* dejaría de estar estático y pasaría a formar parte de la animación.

Una vez planificadas las acciones hay que decidir el *timing* de la escena el cual está representado con los dibujos que aparecen a la derecha.

Estas “líneas de *timing*”, por llamarlas de alguna forma, muestran la distancia o *spacing* a la que deben de estar cada dibujo entre sí y así conseguir el movimiento deseado.<sup>22</sup> Mediante el método de los *keyframes*, primero decidía el frame que sería el intermedio de la animación y luego, especificaba la posición de los demás intercalados.

Figura 17.

#### 4.5.1.2 Animación Digital

En la animación digital todo este proceso es mucho más fácil puesto que el propio programa tiene una *carta de rodaje* a la cual se puede acceder con solo apretar un botón.

Además, ToonBoom Harmony posee una ventaja sobre la animación en papel puesto que se pueden ver los fotogramas anteriores y posteriores a cualquier frame gracias a un botón llamado “papel cebolla” a diferencia de la tradicional que, para ver la animación, deberíamos *flipear* o mover las hojas a gran velocidad para ver si el movimiento funciona.

Por desgracia, hoy en día la animación tradicional se utiliza actualmente muy poco, sobre todo en producciones más experimentales pero, generalmente, todos los estudios animan directamente en el ordenador con diferentes software preparados para ello como el ToonBoom Harmony con el que se ha animado parte de este cortometraje.

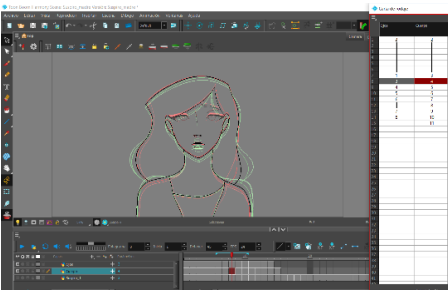


Figura 18

Captura de pantalla del programa ToonBoom Harmony 15 Premium con el efecto de “papel cebolla” activado y junto a la ventana de *carta de rodaje*.

<sup>22</sup> WILLIAMS, R. *The Animator's Survival Kit*, pág. 38

#### 4.5.1.3 Clean Up y Color

Una vez ya terminada la animación en formato *rough* (abocetado), procedí a escanear todos los dibujos y a realizar el *clean up* en formato digital de cada una de ellas, limpiando las irregularidades de los bocetos y ajustando algunas de las líneas para que no pareciese que el personaje se movía hacia los lados.

Aunque colorear distintos fotogramas a la vez es posible dentro de ToonBoom, no siempre es posible aplicar el color de una manera sencilla y como uno desea. Por este motivo decidí pintar la animación fotograma a fotograma, normalmente eligiendo un solo color y aplicándolo a la misma superficie. De esta forma se colorea más rápidamente a pesar de tener que pasar varias veces por la misma animación repitiendo el proceso. Además, ToonBoom cuenta con muchísimas otras herramientas como la opción de añadir degradados, el bote de pintura para rellenar dibujos a línea cerrados, etc. Sin embargo, puesto que el estilo elegido para el cortometraje no posee ninguna línea de contorno, las opciones anteriormente mencionadas no fueron usadas.

Luego de añadir el color correspondiente a cada una de las animaciones, termine exportando el resultado para poder empezar a maquetar el proyecto ceren la postproducción.

## 4.6 POSTPRODUCCIÓN

La posproducción es el montaje del material audiovisual una vez finalizada su producción en un software preparado para ello. Una vez montadas todas las escenas según el guion inicial, se pueden añadir los efectos y transiciones de los vídeos una vez exportados, la corrección del color, añadir el audio y los posibles efectos de sonido además de los créditos y títulos pertinentes.

### 4.6.1 Edición y Montaje

Acabada la fase de producción, el resultado es un conjunto de carpetas llenas de fotogramas que han de ser convertidos a un vídeo tal y como manda la animática. Para llevar a cabo toda la fase de producción se utilizaron dos programas de la gama Adobe principalmente.

#### 4.6.1.1 Adobe After Effects

Aunque yo no poseo los conocimientos suficientes sobre este programa tuve la suerte de que uno de mis compañeros de equipo estaba cursando la asignatura de “Postproducción Digital y Efectos Especiales” y se ofreció a aplicar algunos efectos especiales al cortometraje.

#### 4.6.1.2 Adobe Premiere

Ya teniendo todas las escenas exportadas había montarlas en un único video siguiendo el *guion técnico* y el *storyboard* para que estuviesen en orden. Los títulos de crédito y el título fueron añadidos posteriormente al montaje de las escenas.

Así, todos estos archivos o composiciones que hemos mencionado se exportaron como un único archivo en alta calidad, para que tuviese una buena resolución y garantizar el buen resultado concluyendo de esta forma el proyecto de realización del cortometraje animado 2D de *Wendy*.

## 5. CONCLUSIONES

Este trabajo ha sido todo un reto personal a lo largo de este año por lo difícil que es realizar un cortometraje en sí, pero me llevo conmigo una gran experiencia enriquecedora.

Valorando los resultados de este proyecto, puedo decir orgullosa que he sido capaz de finalizar un cortometraje animado en 2D, aunque soy consciente de que hay muchas cosas que aún se podrían mejorar. A pesar de todas las dificultades que acarreaba la realización de un trabajo de este tipo, mi propuesta inicial siempre pretendió terminar el proyecto completo y no realizar solamente un *teaser* de mi trabajo. Para ello iba a necesitar ayuda, muchísima ayuda, además, iba a tener que dirigir a un equipo, cuando yo me considero poco líder en este sentido, prefiriendo seguir a los otros compañeros en cada tarea. Sin embargo no solo hemos sido capaz de terminar el audiovisual, sino que también considero que he desempeñado un papel muy satisfactorio como directora del corto y cabeza orientadora de mi equipo.

Respecto a la producción del cortometraje, puedo decir también que ha sido muy intensa. Desde el guion al *storyboard* hasta el momento final donde exporte el video del cortometraje, ha sido un primer acercamiento al ámbito de trabajo de las grandes productoras y un primer ensayo de lo que supone trabajar por fases en un estudio de animación. No obstante, la realización del proyecto ha posibilitado introducirme en procesos de trabajo que me han permitido alcanzar habilidades técnicas que antes no poseía o solo tenía una noción básica de ellas.

Puesto que a lo que aspiro hoy en día es dedicarme a la animación, la parte de la producción de los planos fue el punto más importante. He adquirido consciencia de lo realmente importantes que son las nociones mencionadas anteriormente como el *layout*, el *timing* o el resto de los 12 Principios de la Animación así como la planificación general de la escena que voy a animar.

Gracias a este cortometraje, voy a poder seguir aprendiendo y adquiriendo conocimientos sobre ello en el Master de Animación donde continúo mi formación en animación el próximo año y donde pretendo continuar mejorando y convertirme en un verdadero profesional en este sector de la animación cinematográfica.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

### MONOGRAFIAS

WILLIAMS, R., *The Animator's Survival Kit*, Estados Unidos, Faber & Faber, 2 edición, 2002.

BARRIE, J. M., Traducción de Gabriela Bustelo, *Peter y Wendy*, Madrid, Editorial Austral, 2016.

THOMAS, Frank y JONHSON, Ollie, *The Illusion of life: Disney Animation* Traducción exclusiva para ANIMATEAM realizada por Sergio Ceballos, PDF.

NUÑEZ, Juan, *Coloreando la vida*, Web: <http://aprendizajeyvida.com/>, <https://aprendizajeyvida.com/coloreando-la-vida-pdf/>, PDF.

### PAGINAS WEB

GOOGLE, Google Imágenes [todas las imágenes, excepto las de la producción del trabajo pertenecen a Google Images].

<https://images.google.com/>

DISNEY WIKI, [hay diversos autores que se dedican a añadir información en la plataforma por lo que me es imposible escribir todos sus alias]

[http://es.disney.wikia.com/wiki/Disney\\_Wiki](http://es.disney.wikia.com/wiki/Disney_Wiki)

WIKIPEDIA, [hay diversos autores que se dedican a añadir información en la plataforma por lo que me es imposible escribir todos sus alias], *Doce principios (animación)* [https://es.wikipedia.org/wiki/Doce\\_principios\\_\(animaci%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Doce_principios_(animaci%C3%B3n))

WIKIPEDIA, [hay diversos autores que se dedican a añadir información en la plataforma por lo que me es imposible escribir todos sus alias], *Walt Disney*, [https://es.wikipedia.org/wiki/Walt\\_Disney](https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney)

WIKIPEDIA, [hay diversos autores que se dedican a añadir información en la plataforma por lo que me es imposible escribir todos sus alias], *Glen Keane*, [https://es.wikipedia.org/wiki/Glen\\_Keane](https://es.wikipedia.org/wiki/Glen_Keane)



ARTICULOS

LABRECQUE, Jeff, Entertainment Weekly, *Glen Keane's revolutionary new animated short will change the way you think about movies*, <http://ew.com/article/2015/03/23/glen-keane-duet/>

NUÑEZ, Juan, El valor de ser autentico, *Psicología de los Colores: Acordes Cromáticos*, <https://aprendizajeyvida.com/2014/02/03/acordes-cromaticos/>

AUDIOVISUALES

YOUTUBE, GLEN KEANE, Duet, [Cortometraje] [https://www.youtube.com/watch?v=O9CG\\_PoEWCg](https://www.youtube.com/watch?v=O9CG_PoEWCg)

YOUTUBE, AlanBeckerTutorials, 12 Principles of Animation (Official Full Series) [video explicativo en ingles] <https://www.youtube.com/watch?v=uDqjldI4bF4>

YOUTUBE, Rajamanickam Antonimuthu, Making of Duet - Glen Keane's Hand-drawn Animation in Google's Spotlight Story "Duet" [Video en ingles] <https://www.youtube.com/watch?v=9pPQzZek1vY>

TRABAJOS DE FINAL DE GRADO

MORENO ORELLANA, David, SECRET SEEKERS. Producción del Teaser para un piloto de Animación. [TFG] UPV: Facultad de Belles Arts de Sant Carles, 2017.

HERNÁNDEZ FERRÉ, Germán, DAMIIIA: PROCESO DE PRODUCCIÓN PARA ANIMACIÓN 3D, Estudio y Desarrollo. [TFG] UPV: Facultad de Belles Arts de Sant Carles, 2017.

## 7. ÍNDICE DE IMÁGENES

*Figura 1.* Fotografía del dramaturgo y novelista británico Sir James Matthew Barrie, o J. M. Barrie.

*Figura 2.* Imagen promocional del videojuego *Ori and the Blind Forest*.

*Figura 3.* Fragmento del mapa de *Ori and the Blind Forest*.

*Figura 4.* Fotografía del animador Glen Keane junto a una mesa de animación.

*Figura 5.* Relato original del cortometraje *Finding the Cure*

*Figura 6.* Relato final del cortometraje *Wendy*.

*Figura 7.* Primera imagen promocional del cortometraje *Wendy*.

*Figura 8.* Imagen de uno de los últimos storyboards realizados para la producción con diferentes anotaciones.

*Figura 9.* Ilustración del cuento de “Peter y Wendy” donde se ven los ropajes de hojas que lleva el personaje.

*Figura 10.* Fotograma de la película animada de “Peter Pan” de Walt Disney Studios.

*Figura 11.* Diseño final de los personajes junto a las paletas de color.

*Figura 12.* Imagen explicativa de la Teoría del Color.

*Figura 13.* Color Script realizado por Carolina Donet Gómez.

*Figura 14.* Color Script realizado en base a la Figura 13.

*Figura 15.* Layout del cortometraje animado *Wendy*.

*Figura 16.* Layout del cortometraje animado *Wendy*.

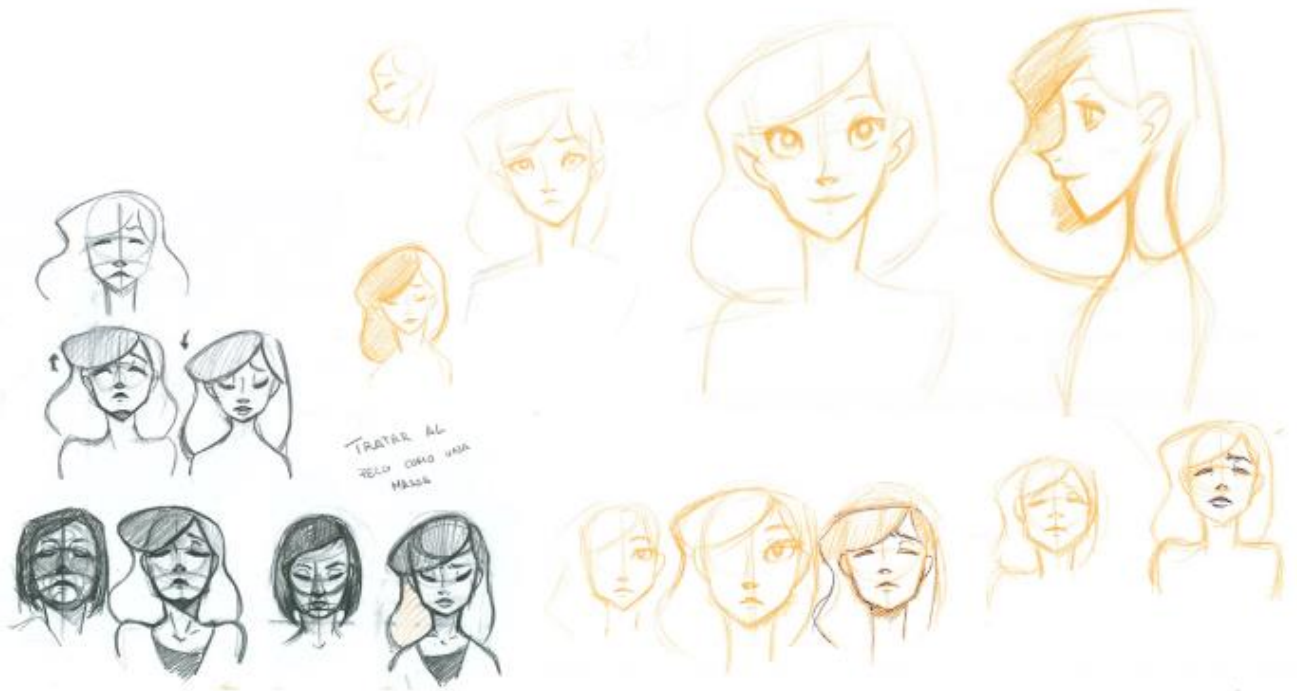
*Figura 17.* Layout del cortometraje animado *Wendy*.

*Figura 18.* Captura de pantalla del programa ToonBoom Harmony 15 Premium.

## 8. ANEXOS

### 8.1 Bocetos





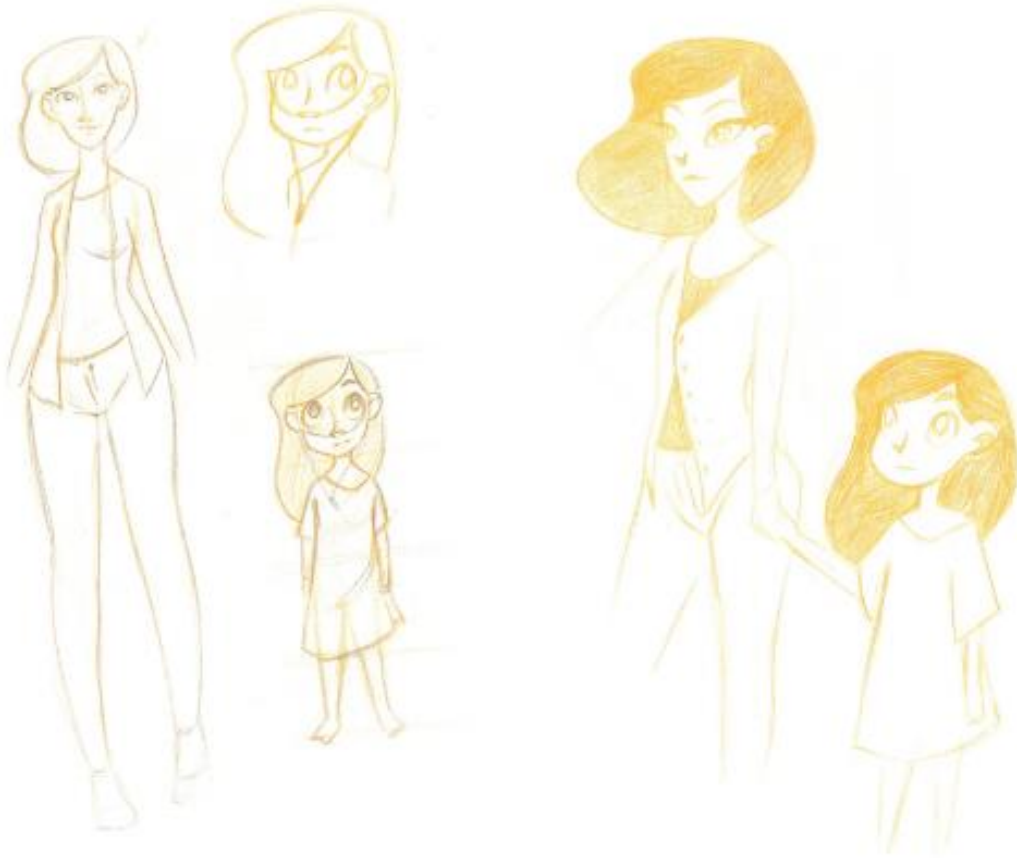
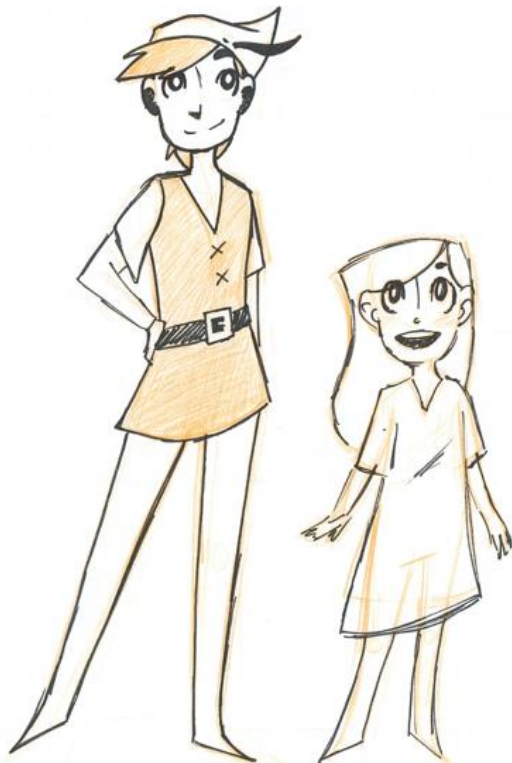
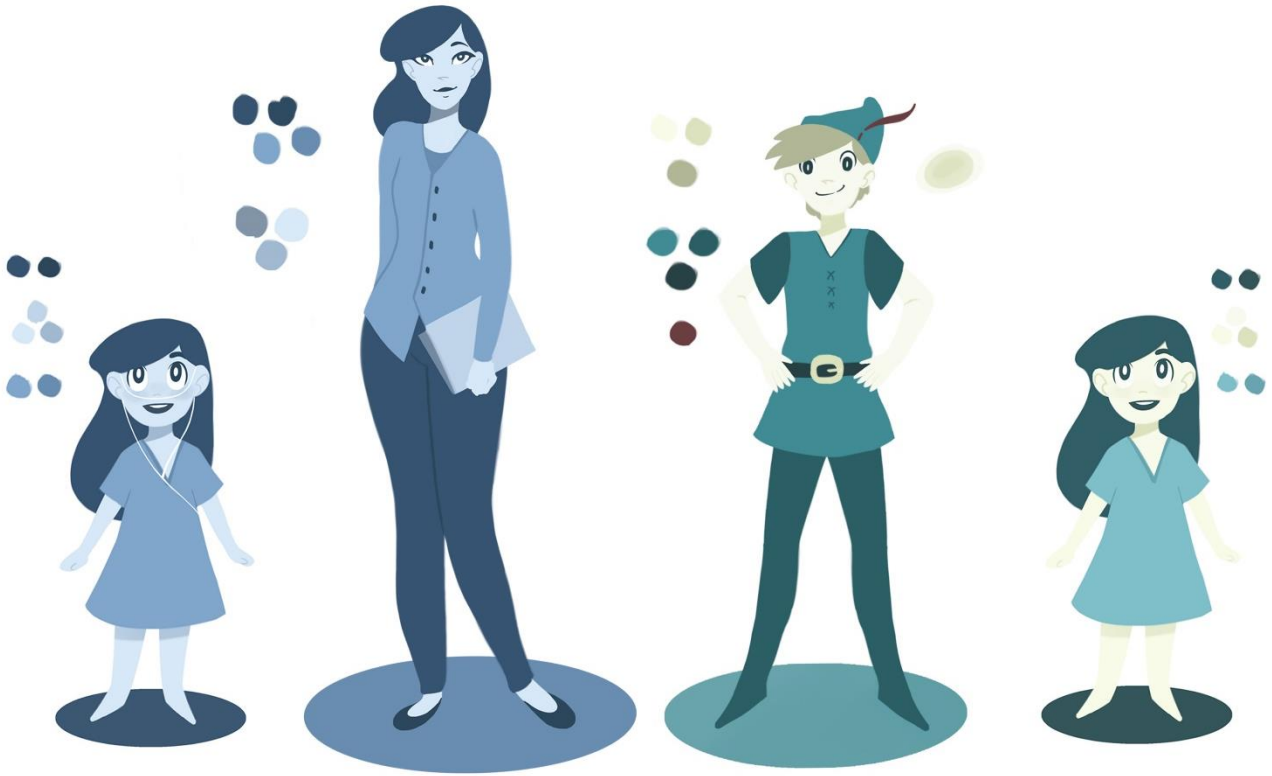




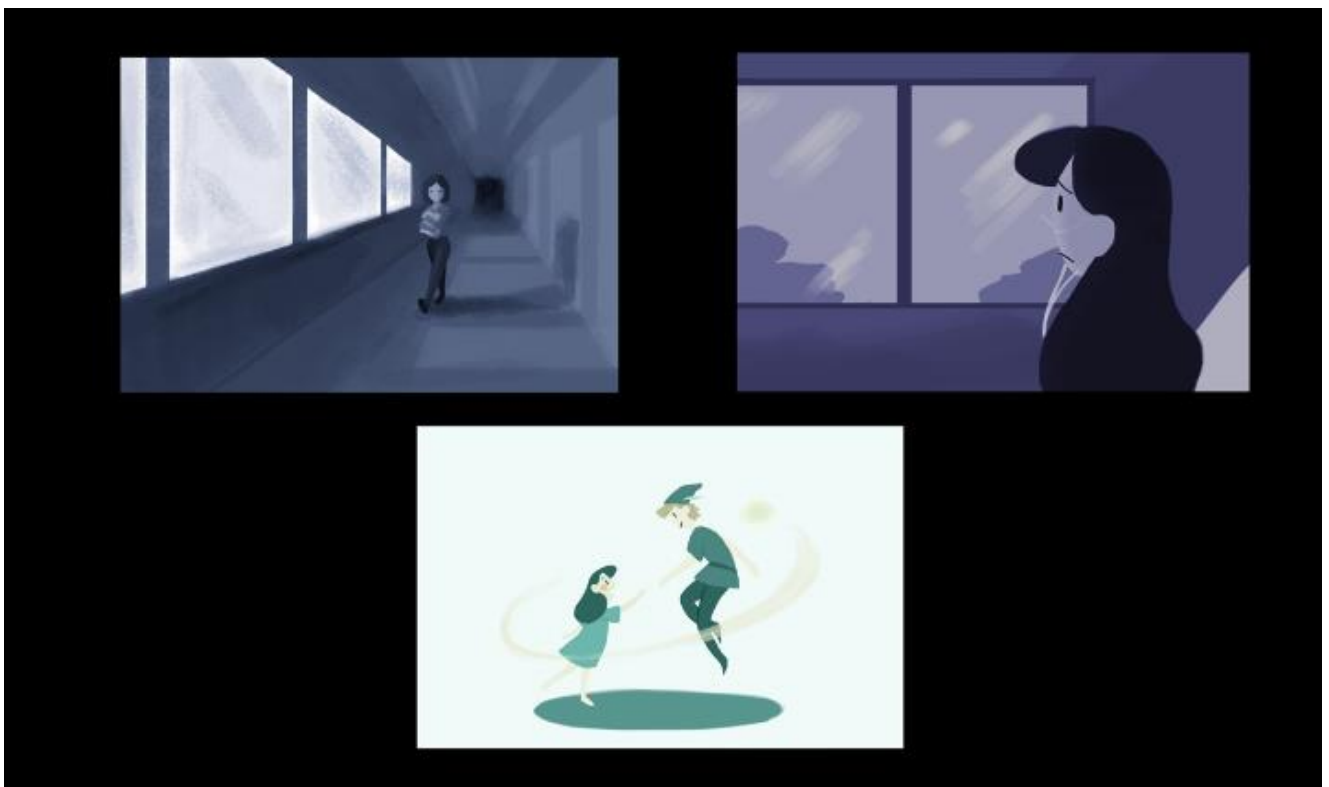
Imagen de referencia



### 8.2 Artes Finales



### 8.3 Color Script



## 8.4 Guion

### 8.4.1 Sinopsis

#### 8.4.1.1 Finding the Cure (Original)

Había una vez una pequeña niña en un hospital que se pasaba los días mirando a través de su ventana como los demás niños salían a jugar mientras ella estaba sola. Sin embargo, un día oyó un extraño sonido que provenía de la puerta de la habitación y al girarse vio a un extraño animal de color blanco y pequeños cuernos.

El extraño animalillo la invitó a que le siguiera con un movimiento de su cabeza para luego salir corriendo, por lo que la niña, emocionada, fue tras él saliendo de la habitación y siguiendo a su nuevo amigo a través de una puerta que daba a un frondoso bosque. Sin embargo la niña le pierde la pista, quedando sola en medio del bosque hasta que un hada aparece ante ella para ayudarla a ver en la oscuridad.

Ambas siguen con la búsqueda sin resultado alguno, hasta que el hada ve entre las sombras un horrible monstruo que las persigue. Rápidamente, el hada avisa a la niña del inminente ataque por lo que salen corriendo hacia la puerta por donde la niña había entrado.

Una vez fuera de peligro, la niña ve que el animalillo se encuentra frente a ella y le da un gran abrazo mientras una enfermera contempla la escena con una sonrisa.

#### 8.4.1.2 Sinopsis Reescrita 1

Había una vez una niña que vivía en un hospital. Esta se sentía triste porque estaba siempre sola y se pasaba los días deseando poder salir a jugar fuera de esas cuatro paredes.

Un día, mientras miraba por la ventana, apareció una criatura extraña que jamás había visto delante de las puertas del hospital. El extraño animalillo la miraba desde abajo y con un movimiento de cabeza la invitó a que le siguiera.

Emocionada por la propuesta de aquel fantástico ser, la niña salto de la cama sin pensárselo dos veces y corrió hasta la entrada en su búsqueda. Una vez fuera del hospital, la niña corrió tras el animalillo para intentar alcanzarlo, sin embargo, este es más rápido y termina perdiendo de vista al animalillo entre la oscuridad del bosque.

Asustada y sin saber qué hacer, la niña vuelve a quedarse a solas hasta que, de pronto, aparece una cálida y brillante luz que le muestra donde está escondido.

El animalillo vuelve a escapar, adentrándose en las profundidades del bosque. La niña, junto con la cálida luz lo persiguen pero las ramas de los arboles le impiden a la niña que siga hacia delante. Pese a esto, la niña sigue corriendo hasta que tropieza con una raíz y cae al suelo, por lo que empieza a llorar. Al ver esto, la luz se le acerca para intentar consolarla y empieza a alumbrar todo el lugar, despachando a las sombras.

Ya en la realidad, la niña despierta de su sueño y ve frente a ella a la médico que la cuidaba en el hospital. Esta le da un regalo, un muñeco de peluche con forma de animal fantástico.

La niña toma el peluche entre sus brazos con alegría, dándole un gran abrazo y le da la mano a la médico antes de bajar de la cama y salir por la puerta de la habitación, pues por fin se había curado y podría salir a jugar.



#### 8.4.1.3 Sinopsis Reescrita 2

Érase una vez una mujer que tenía una hija que estaba muy enferma. Debido a su enfermedad, la niña tenía que vivir en el hospital, y su madre se pasaba todo el día a su lado.

Un día, luego de leerle un cuento, la madre salió de la habitación y algo mágico sucedió. Uno de los dibujos cobró vida. La niña asombrada por tal suceso miró al dibujo a los ojos. La estaba invitando a jugar con él. Sin pensárselo dos veces, la niña se quitó la mascarilla de oxígeno que llevaba y fue directa a la ventana y dando un pequeño salto, salió por esta y fue corriendo a jugar con su querido amigo.

Mientras tanto, la madre volvió a la habitación y le dio un vuelco el corazón al ver a su hija en el suelo sin moverse. Los médicos empezaron a entrar a la sala corriendo, sacando a la madre para que no les estorbara.

Entre salto y salto, la niña siente que algo no va bien y se gira para ver a su madre sentada y llorando, por lo que se le acerca. La madre alza la vista al sentir que alguien la toca pero no ve a nadie a su alrededor, excepto un dibujo de su pequeña hija en el suelo. Lo recoge y lo mira detenidamente para abrir los ojos desmesuradamente al ver que los dibujos de la hoja empiezan a moverse, mostrando como su hija y su amigo imaginario salen por la ventana hacia el cielo.

La niña, quien había estado al lado de su madre todo el tiempo le da un último beso en la mejilla y sale corriendo por los pasillos felizmente.

#### 8.4.1.4 Sinopsis Reescrita 3

Había una niña muy enferma que vivía en el hospital conectada a varias máquinas. Debido a esto, la niña solía ver por la ventana como otros niños jugaban y reían en el parque, sin embargo, ella tenía a alguien que le hacía compañía todos los días, su madre.

La madre le traía hojas y colores para dibujar todos los días y le leía cuentos e historias de mundos imaginarios, mientras la niña hacía dibujos de sí misma rodeada de seres fantásticos. Dando un pequeño bostezo, la niña se tumba en la cama y es arropada por su madre, quien le da un beso en la frente antes de caer dormida.

Poco a poco, la niña abre los ojos y descubre que está en un mundo fantástico. Se levanta, mirando en todas direcciones, fascinada por los colores. Mira al suelo y ve que están llenos de sus dibujos. Estos empiezan a cobrar vida mágicamente, parándose frente a ella. Uno de sus dibujos se acerca a ella para que le acaricie antes de salir corriendo junto a los demás dibujos.

Feliz porque por fin va a poder jugar con alguien, la niña sale corriendo tras sus dibujos para vivir un sinnúmero de aventuras en aquel mágico mundo.

Mientras, la habitación está vacía, pese a que todos los juguetes, colores y dibujos siguen en su sitio.

#### 8.4.1.5 Relato Final (Wendy)

Había una niña muy enferma que vivía en el hospital conectada a varias máquinas. Debido a esto no podía salir de la habitación a jugar, sin embargo, ella tenía a alguien que le hacía compañía, su madre.

Todos los días su madre entraba a la habitación con una sonrisa en la cara y un libro en la mano, se sentaba a su lado y empezaba a relatarle historias sobre las aventuras de un niño que no quería crecer llamado Peter Pan, y la niña se imaginaba que él, junto a su pequeña hada, la invitaban a jugar con ellos y los niños perdidos para vivir un sinfín de aventuras.

Al finalizar la historia, la madre dejaba el libro a un lado, arropaba a su hija y le daba un beso de buenas noches antes de irse, no sin antes echarle un último vistazo y cerrar la puerta, sin saber que, tal vez algún día, Peter y su hada irían a por su hija para vivir muchas aventuras.

#### **8.4.2. Escaleta**

1. La madre va caminando por los pasillos del hospital.
2. Se detiene delante de la puerta de una habitación, respira profundamente y abre la puerta con una sonrisa.
3. Al abrir la puerta se ve a su hija, Wendy, quien está conectadas a unas máquinas, girarse hacia su madre felizmente. La madre le da algo a su hija.
4. Wendy acaricia el libro y lo abre. Se fija en la imagen de Peter Pan.
5. Peter Pan junto a Campanilla salen volando.
6. Campanilla va con Wendy y da vueltas y da vueltas a su alrededor.
7. Campanilla vuelve con Peter Pan y ambos la invitan a jugar. 8. Wendy intenta alcanzarlos levantando los brazos.
9. El libro cae al suelo.
10. La madre se asusta y, afligida, tumba a Wendy en la cama.
11. Pasa todo el día. La madre cierra la puerta cuando se va de la habitación.
12. La ventana se abre de repente por una ráfaga de aire. Aparece una pequeña luz y una sombra.

### 8.4.3 Guion Literario

WENDY - GUION LITERARIO

INT. PASILLO HOSPITAL - DIA

La madre camina con paso rápido con un libro en las manos.

SIN DIALOGOS TODO EL CORTO

SONIDOS

Pasos, sonido ambiente de hospital?

INT. PASILLO HOSPITAL, FRENTE A UNA PUERTA - DIA

Se para frente a la puerta, respira profundamente y abre la puerta con una sonrisa.

SONIDOS

Ambiente hospital, puerta abriéndose.

INT. HABITACIÓN DE LA NIÑA - DIA

Se ve un dibujo hecho por una niña. Empieza un traveling por la habitación mientras aparece el título del corto "Wendy". El traveling finaliza a llegar a la niña que está sentada en la cama mirando por la ventana. La niña se gira hacia su madre y sonríe alegremente mientras ve como su madre le da algo.

INT. HABITACIÓN DE LA NIÑA - DIA

La niña acaricia la portada del libro.

SONIDOS

Música del corto.

INT. HABITACIÓN DE LA NIÑA - DIA

Se ve el libro abierto donde hay un dibujo de Peter Pan y Campanilla.

Zoom al dibujo.

INT. CUENTO

Peter y Campanilla empiezan a volar, pero Campanilla vuelve para ver a la niña quien la mira fascinada. Campanilla rodea a la niña y vuelve con Peter. En un momento dado Peter le dice (gesto con la mano) a la niña que vaya con él. La niña se emociona por la oferta y levanta los brazos pero empieza a toser.

SONIDOS

Música del corto.

FUNDIDO A:

INT. HABITACIÓN DE LA NIÑA - TARDE/NOCHE

El libro cae al suelo de golpe. La madre mira a su hija con tristeza mientras esta deja de toser poco a poco, la tumba en la cama y se queda a su lado hasta que se hace de noche.

INT. HABITACIÓN DE LA NIÑA - NOCHE

La puerta de la habitación se cierra. La habitación está en completo silencio hasta que en la ventana aparece una luz dorada/blanca y una sombra que sonríe.

SONIDOS

Niña tosiendo, pasos, puerta cerrándose, ventana abriéndose.

PANTALLA EN NEGRO

Aparecen los créditos del corto.

### 8.4.5 Guion Técnico

ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO CAMARA	TIPO DE PLANO	Duración Plano	SONIDO
1	1	INT. PASILLO HOSPITAL La madre camina con paso rápido con un libro en una mano. Plano de las piernas.	Fija	PD	3"	-
1	2	La madre camina de frente.	Fija	PA-PM	3"	-
2	1	INT. PASILLO HOSPITAL DELANTE PUERTA Mira hacia el frente.	Fija	PD	3"	-
2	2	Respira profundamente con los ojos cerrados. Abre los ojos y hace una gran sonrisa.	Normal	PD	6"	-

2	3	La puerta se abre.	Zoom hacia delante Funde a Blanco	PD	4"	-
3	1	INT. HABITACIÓN DE LA NIÑA Se ven diferentes dibujos en las paredes de una niña con alas y un chico junto a una luz dorada. Aparece el TITULO, luego se ve a una niña mirando por la ventana.	Traveling hacia la derecha	PD	5"	Música del corto
3	2	La niña se gira hacia su madre y sonrío ampliamente. Mira como su madre le da algo.	Fija	PP	2"	Música del corto
5	1	La niña acaricia el libro	Fija	PP	2"	Música del corto

6	1	Se ve el dibujo de Peter Pan y Campanilla en el libro.	Zoom al libro	PM	4"	Música del corto
6	2	INT. LIBRO Peter y Campanilla empiezan a moverse y salen volando.	Fija	PM	2"	Música del corto
6	3	Campanilla vuelve.	Fija	PM	1"	Música del corto
6	4	La niña mira a Campanilla quien se para frente a ella.	Fija	PM	2"	Música del corto

6	5	Campanilla le da la vuelta a la niña mientras esta la sigue con la mirada y sale volando.	Fija	PG	6"	Música del corto
6	7	Campanilla vuelve con Peter y este le dice a la niña de ir con él para luego salir volando junto a Campanilla.	Fija	PG	4"	Música del corto
6	8	La niña se emociona y levanta los brazos.	Fija, a negro	PG	3"	Música corto
7	1	Pantalla en negro.	-	-	3"	-

8	1	INT. HABITACIÓN DE LA NIÑA Se ve como el libro cae.	Fija	PM	2"	-
8	2	El libro cae al suelo.	Fija	PM	2"	-
9	1	La madre mira a su hija con tristeza.	Fija	PP	2"	Música corto
10	1	La madre tumba a su hija en la cama.	Fija	PD	2"	Música corto

11	1	La madre se sienta en la cama y mira a su hija dormir.	Fija, La luz del sol de la tarde va desapareciendo	¿3/4? PM	10"	Música corto
12	1	La puerta de la habitación se cierra con cuidado.	Fija	PM	2"	Música corto
13	1	La niña sigue dormida.	Fija	PG	3"	Música del corto
13	2	Aparece una luz revoloteando y luego una sombra en la ventana.	Fija	PG	7"	Música corto
11	1	Créditos.	Fija	PD	¿?	Música corto

### 8.4.6 Storyboard

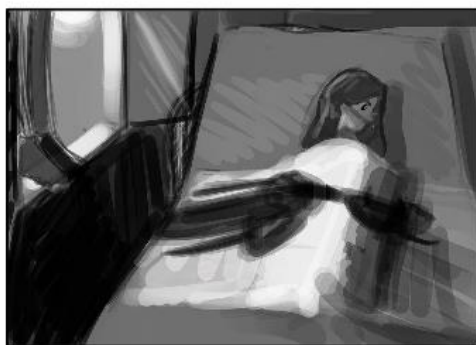
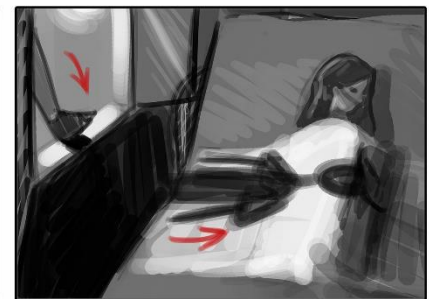
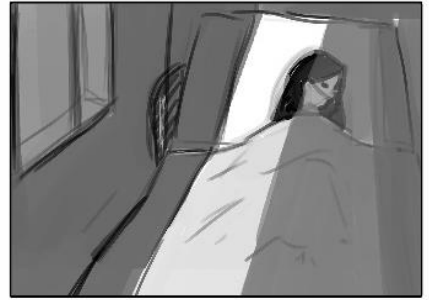
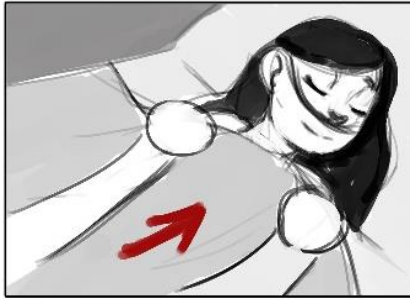
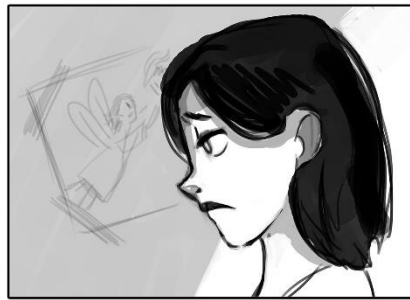
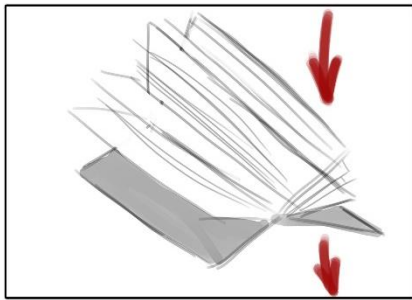
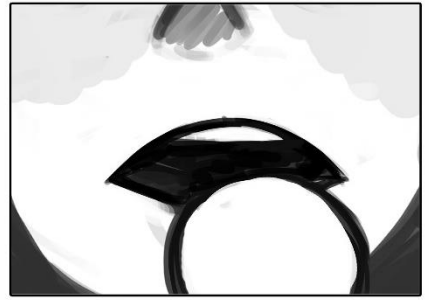
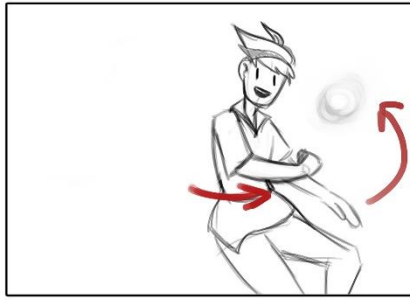
#### 8.4.6.1 Storyboard 1





8.4.6.2 Storyboard 2





CREDITOS

8.4.6.3 Storyboard 3

**• ANNA**

SE VEN UNOS PIES FEMENINOS CAMINANDO (SE MUEVE EL FONDO)

P.D DEL LIBRO. EL PERSONAJE SE GIRA

LA MADRE MIRA HACIA EL FREME

COGE AIRE Y SUSPIRA

SONRÍE

LA PUERTA SE ABRE

**FONDO IGUAL • ANNA**

**ESTEFANIA 211**

DIBUJO CUKI Wendy

TRAVECINA A LA DERECHA SE VEN LOS DIBUJOS DE LA NIÑA Y LA VENTANA

FIN TRAVECINA Y ZOOM OUT AL LLEGAR A LA NIÑA (WENDY)

WENDY SE DA LA VUELTA HACIA LA CAMARA SONRIENDO Y MIRA COMO SU MADRE LE DA UN LIBRO

WENDY ABRICIA LA PORTADA DEL LIBRO Y LO COGE DEL LADO

ZOOM IN AL DIBUJO DE PETER PAN I CAMPANILLA

**NO HAY FONDO**

PETER Y CAMPANILLA SALEN VOLANDO HACIA ARRIBA (PUEDE ANIMARSE COMO SEA)

CAMPANILLA VUELVE

2-5-18

WENDY MIRA A CAMPANILLA EMOCIONADA COMO SE LE ACERCA

CON CAMULA → SIN CAMULA

WENDY GIRA SOBRE SI MISMA MIENTRAS CAMPANILLA LA RODEA

FIN DEL TURN ARROUND CAMPANILLA SALE DEL PLANO

(Cambio de color en la niña)

CAMPANILLA VUELVE CON PETER, QUIEN LA MIRA

PETER MUEVE EL BRAZO (¡VENTE!)

WENDY SE EMOCIONA ANTE LA OFERTA Y DECIDE IR CON EL CEJANTANDO SUS BRAZOS (205H OUT?)

**CAROLINA**

EL LIBRO CAE, SE OYE A WENDY TOBER GRAVEMENTE

EL LIBRO REBOTA EN EL SUELO Y SE QUEDA AHI

**APARECE EL FONDO DESPUES QUE TERMINA DE CAER**

**FRAN / LA MADRE**

LA MADRE SIGUE PESAR POR NO PODER HACER NADA, LA TOS DE WENDY DISMINUYE

LA MADRE TUMBA A WENDY Y LA ARRUPA

UN PASANDO EL DIA (CAMBIO DE LUZ)

LA MADRE DESAPARECE DE LA ESCENA (FADE OUT)

LA PUERTA SE CIERRA LENTAMENTE... (ES LA MADRE YENDOSE)

DEJANDO A WENDY SOLA... (P.G. CENTRAL)

**MISMO FONDO**

APARECE UNA LUZ BLANCA

APARECE UNA SOMBRA... WENDY SE REVUELVE EN SUS SUEÑOS

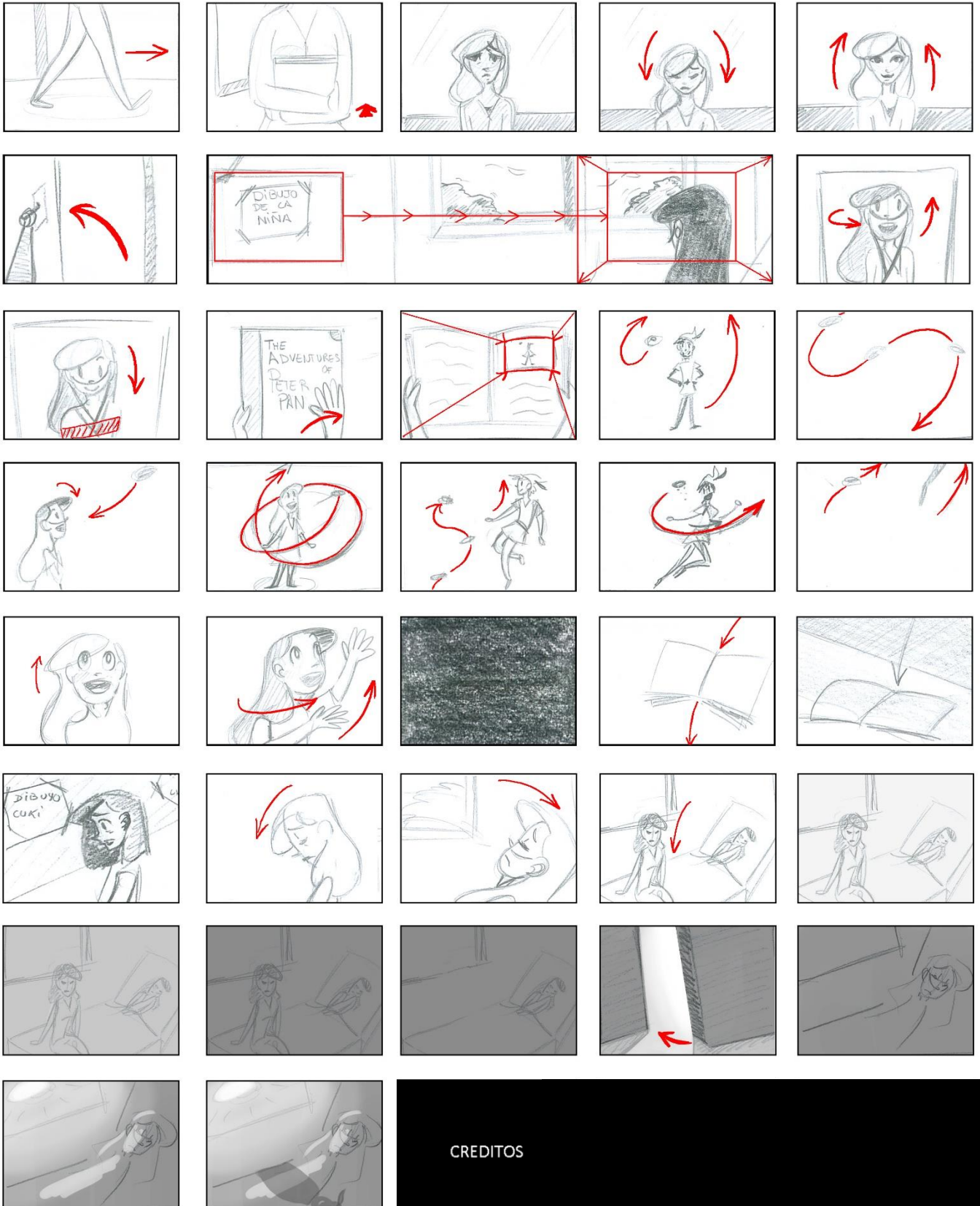
**FIN**

22

Para que haya pausa al final!!

14 Junio ENTREGA EN SOCIO + 1 plano a COLOR

### 8.4.6.4 Storyboard Definitivo



## 8.5 Animatica

<https://www.youtube.com/watch?v=yBq05JkSzlw>