

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

# TFG

---

## LUMA.

PREPRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN 2D

Presentado por **Sofía Llobregat García**

Tutor: **Sara Álvarez Sarrat**

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## Agradecimientos

En primer lugar me gustaría dar las gracias a mi tutora, Sara, por acompañarme durante todo este proceso y animarme para que siguiera sacándolo adelante.

Gracias a mis compis de piso, por apoyarme durante todo el curso y por introducirme en el mundo de los mockups.

Gracias a ti, Laura, por aguantarme todas las veces que estaba de mal humor o que no podíamos quedar porque estaba haciendo el TFG.

Por último, quiero agradecer a mis padres todo lo que me han dado en la vida, y en especial la posibilidad de estudiar siempre lo que me gusta, porque siempre sois los primeros en apostar por mí.

## RESUMEN

Este proyecto recoge la preproducción del cortometraje de animación 2D *Luma*. Rescatando un mito griego, cuenta la historia de cómo Prometeo, en favor de la humanidad, desafía a Zeus en un intento por recuperar el fuego.

La preproducción engloba los diferentes procesos artísticos y técnicos a los que ha sido sometido el cortometraje: guion, *story board*, *concept art* y animática. Gracias a toda la información recogida en la preproducción, completaremos una biblia que sentará las bases principales, las cuales se exponen en este trabajo, de modo que en un futuro podamos retomar el proyecto para continuar con la producción.

El objetivo principal es completar con éxito todas las fases de la preproducción, haciendo hincapié en el *concept art*, de modo que desarrollemos un estilo propio y podamos generar un gran número de material para el portfolio. Además, recopilaremos todos los dibujos y los maquetaremos para presentarlos todos juntos en un libro de arte del cortometraje.

## PALABRAS CLAVE

Animación, Prometeo, fuego, *concept art*, preproducción animación, animática.

## SUMMARY

This project includes the preproduction of the 2D animation short film Luma. Rescuing a Greek myth, tells the story of how Prometheus, in favor of humanity, challenges Zeus in an attempt to regain fire.

The pre-production encompasses the different artistic and technical processes to which the short film has been submitted: script, story board, concept art and animatics. Thanks to all the information gathered in the preproduction, we will complete a bible that will lay the main foundations, which are exposed in this work, so that in the future we can resume the project to continue with the production.

The main objective is to successfully complete all the stages of preproduction, emphasizing the concept art, so that we develop our own style and can generate a large number of material for the portfolio. In addition, we will collect all the drawings and we will model them to present them all together in an art book of the short film.

## KEYWORDS

Animation, Prometheus, fire, concept art, animation preproduction, animatic.

# ÍNDICE

## 1. INTRODUCCIÓN

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

### 2.2. METODOLOGÍA

## 3. PRE-PRODUCCIÓN DE *LUMA*

### 3.1. ORIGEN DE LA IDEA

### 3.2. DOCUMENTACIÓN

### 3.3. REFERENTES

#### 3.3.1. WALT DISNEY PICTURES

#### 3.3.2. DAFNE Y APOLO, DE PATRICIA LARA

#### 3.3.3. XENA: LA PRINCESA GUERRERA

#### 3.3.4. JIN KIM

#### 3.3.5. GRACE LIU

### 3.4. HISTORIA

#### 3.4.1. GUION LITERARIO

#### 3.4.2. GUION TÉCNICO

### 3.5. CONCEPT ART

#### 3.5.1. DISEÑO DE PERSONAJES

#### 3.5.2. DISEÑO DE FONDOS

#### 3.5.3. PROPS

#### 3.5.4. LIBRO DE ARTE

3.6. STORYBOARD

3.7. COLORSCRIPT

3.8. ANIMÁTICA

**4. CONCLUSIONES**

**5. REFERENCIAS**

**6. ÍNDICE DE FIGURAS**

**7. ANEXOS**

# 1. INTRODUCCIÓN

El trabajo final de grado que se expone a continuación aborda la fase de preproducción, el proceso de reflexión y planificación previo a la creación de un cortometraje de animación. Esta etapa nos servirá para fijar algunas pautas y marcar un orden inicial para que la futura producción del cortometraje sea más efectiva.

Utilizaremos la animación digital 2D como el medio audiovisual para la adaptación de esta historia, ya que consideramos que puede resultar atractivo, tanto para niños como para adultos, y es un lenguaje que acoge muy bien, visualmente hablando, los géneros de fantasía y aventuras. Aplicaremos el método de trabajo aprendido durante las asignaturas de animación del Grado, que consta de las fases de guion, *concept art*, *story board* y animática.

La mitología griega recoge multitud de historias pertenecientes a la cultura de la Antigua Grecia, la cual gira en torno al culto de los dioses olímpicos principalmente, pero que también intenta explicar los orígenes del mundo a través de las hazañas de personajes heroicos. En este caso, rescatando la leyenda de la creación del fuego, recurrimos a la figura del titán Prometeo para contar el relato que nos ocupa. En la adaptación que se ha creado, Prometeo tiene una familia, compuesta por su compañera sentimental, Helsia, y su hija, Luma.

Además, esta adaptación nace fundamentalmente con la necesidad de introducir personajes femeninos en la historia, Luma y Helsia son, de hecho, la motivación personal que lleva a Prometeo a plantearse la idea de recuperar el fuego que les ha sido arrebatado por Zeus. Representan el punto de inflexión y la esperanza, esto las convierte en dos personajes muy importantes que aportan dinamismo a la historia.

A título personal, puedo afirmar que gracias a las asignaturas relacionadas con la animación que ofertaba la carrera he ido acercándome y mostrando más interés por esta disciplina y todo lo que engloba, de modo que finalmente deseo encaminar mi futuro profesional hacia el mundo de la animación. Este trabajo me permite reforzar los conocimientos aprendidos aplicándolos sobre un proyecto propio.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

Objetivo principal:

- Llevar a cabo la preproducción completa de un cortometraje de animación 2D, de manera que sea posible proseguir con el proyecto en un futuro, trabajando con un equipo.

Objetivos secundarios:

- Profundizar en el trabajo de *concept art*.
- Realizar un gran número de dibujos, que tengan una buena calidad.
- Seleccionar las imágenes que puedan ser incluidas en un portfolio personal, a modo de carta de presentación al mundo laboral.
- Crear un libro de arte del cortometraje.

### 2.2. METODOLOGÍA

El proyecto seguirá la metodología de trabajo habitual en cualquier obra audiovisual de animación: desarrollo y preproducción, producción y postproducción. Aunque en este caso se acota a la fase de preproducción.

Aplicaremos los conocimientos adquiridos en la asignatura *Producción de animación 1*, que recoge las distintas etapas de desarrollo de un proyecto como éste antes de entrar en la fase de producción. Esta fase incluye: la escritura del guion, con sus diferentes versiones, los primeros diseños de *concept art*, el diseño de los personajes, su contexto, su psicología, su físico y el estilo visual. El guion técnico, el *story board*, con sus diferentes versiones y la animática.

Este proyecto finalizará con el desarrollo de la animática, donde obtenemos una primera aproximación al cortometraje final, pero con un estilo y una animación muy primitivos.

La preproducción es una etapa fundamental en cualquier producción audiovisual, y especialmente en animación, ya que permite detectar fallos, y resolverlos antes de entrar en producción, evitando elevados costes económicos.



## 3. PREPRODUCCIÓN DE LUMA

### 3.1. ORIGEN DE LA IDEA

Este cortometraje viene reescribiéndose desde 2017, cuando en la clase de Modelado 3D para videojuegos nos pidieron que lleváramos un *concept art* de un personaje para trabajarlo en clase.

En un primer momento se pensó en hacer algo relacionado con el fuego, pero las primeras ideas trataban sobre lo destructivo que puede llegar a ser este elemento, y decidimos buscar otra línea de trabajo. Estábamos buscando algo más relacionado con la figura del héroe, o alguien con un don especial, por ejemplo, el poder de manipular el fuego a su antojo. Debido a la naturaleza destructiva del mismo podría parecer peligroso, sin embargo, utilizado de la forma correcta podía ser útil, incluso necesario para sobrevivir. Se rescata así un mito griego, el del origen del fuego, en el que Prometeo, en favor de la humanidad, desafía a los dioses del Olimpo robándoles este elemento.

Ya teníamos la base, pero no queríamos reproducir el mito sin más, y aún se necesitaba un personaje para la clase de modelado. Reflexionando un poco sobre esto, habría bastado con hacer un *concept art* basado en el personaje de Prometeo, sin embargo, teníamos la necesidad de que fuera “ella”, y no “él”, la heroína de la historia.

Se tenía muy presente la película *Moana* (John Musker y Ron Clements, 2016), en cuanto a que era una chica cuyo principal objetivo era abrazar una aventura que la llevaría a encontrarse a sí misma, donde el único tipo de amor que cabía en la historia era el que ella sentía por su familia y amigos.

A partir de aquí se llega a la variación del mito. La figura femenina que se buscaba se hace realidad en Luma, la hija de Prometeo que resurge de las cenizas con el poder del fuego. De momento se tiene un primer *concept* del personaje y una historia que la acompaña.

El primer diseño que se tiene de este personaje es siendo ella más mayor, no se llamaba Luma si no Faynash. En un principio se iba a tratar la historia desde el momento en el que ella decide ir a rescatar a su padre, pero el origen de como ella consigue sus poderes parecía mucho más interesante para hacer un cortometraje, lo demás podría servir para extender la historia. Preferíamos tener un buen punto de partida, con un principio y un final abierto, por si luego se decidiera hacer algo más grande con esta adaptación.

Todo esto nos lleva al desarrollo de este cortometraje, a partir de un personaje y el origen de su historia.



**Fig.1.** *Prometeo encadenado*, Rubens.

**Fig.2.** Faynash, modelado con Super Sculpey

### 3.2. DOCUMENTACIÓN

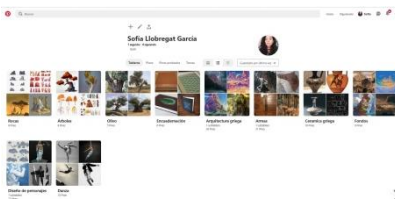
A la hora de realizar un cortometraje sobre un contexto que no se asemeja al actual, o con el que no estamos muy familiarizados, es importante hacer un trabajo de documentación e investigación para sentar las bases sobre las que vamos a trabajar. En este caso nos referimos a la Grecia mítica.

No es algo realmente desconocido o de lo que no se tengan apenas referencias, existen multitud de libros que tratan el tema de forma clásica, como *Prometeo encadenado*, de Esquilo, pero también otros como *Percy Jackson y el ladrón del rayo* (Rick Riordan, 2005), que trata la mitología desde un punto de vista más actual. Lo destacamos porque se llegó a plantear que se contextualizara la historia desde este enfoque. También existen películas como *Furia de titanes*, *Ágora*, *Hércules*, *300...* series como *Xena: la princesa guerrera*, *American Gods...* y multitud de páginas web que tratan el tema ampliamente. Se hizo uso de estos recursos para conocer mejor los aspectos que ayudaron a construir este universo.

Se realizó una búsqueda de diferentes versiones sobre este mito, cada una de ellas muy parecidas entre sí pero con pequeñas variaciones. Además se ha contrastado esta información con la dada por *El Gran Libro de la Mitología Griega* (Robin Hard, 2004). A la hora de crear el cortometraje, se han tenido en cuenta los detalles de las diferentes versiones que podían encajar bien en esta historia, para que la esencia del mito no se perdiera del todo. Conocemos así también como es la relación que mantienen los personajes de Zeus y Prometeo entre sí, y qué opina cada uno acerca de los humanos. Esto permitió construir su personalidad a partir de lo que otras fuentes dicen sobre ellos y también pudimos transformar a nuestro antojo esta información, hablaremos más a fondo sobre este tema en el apartado de la construcción de los personajes.

También recurrí a la herramienta web de Pinterest<sup>1</sup> para la documentación visual. Resulta verdaderamente útil para ordenar por carpetas todas las imágenes que nos puedan servir como referencia para el *concept art* de *props*, escenarios, vestuario... De modo que tenemos acceso a una especie de *mood-board*<sup>2</sup> ilimitado.

Para completar este trabajo de investigación se han consultado algunos libros de arte, como el libro *Arte griego y arte romano* (SCALA, 2016), donde se habla de las características del arte griego, y se han utilizado como referencia fotografías de la arquitectura y el menaje propio de esta época, así como las esculturas que se conservan en museos y galerías hoy en día.



**Fig.3.** Pinterest, captura de pantalla.

<sup>1</sup> **Pinterest** es una plataforma que permite a los usuarios crear y administrar, en tableros personales temáticos, colecciones de imágenes como eventos, intereses, aficiones y mucho más. <https://www.pinterest.es/llobregatgarca/>

<sup>2</sup> Tablero de referencias/inspiración

### 3.3. REFERENTES

#### 3.3.1. Walt Disney Pictures

Crecimos viendo estas películas y siempre serán un referente muy importante. Tienen la fórmula para hacer que la historia te atrape, tanto a niños como a adultos. En este caso en concreto deberíamos referirnos a la película *Hércules*, ya que nos encontramos en la misma línea del tiempo de la Grecia mítica. Para la introducción de la película utilizan las pinturas sobre los jarrones típicos de la época como recurso narrativo. Esto es algo parecido a lo que pretende hacerse para introducir la historia. Hemos caído en cuenta de que en la película *Moana* utilizan el mismo recurso pero con un lenguaje que se ajusta al contexto de los tatuajes polinesios, y es que los directores de ambas películas son John Musker y Ron Clements, es una conexión que no nos es indiferente, ya que ambos largometrajes han servido de inspiración para la realización de este trabajo.

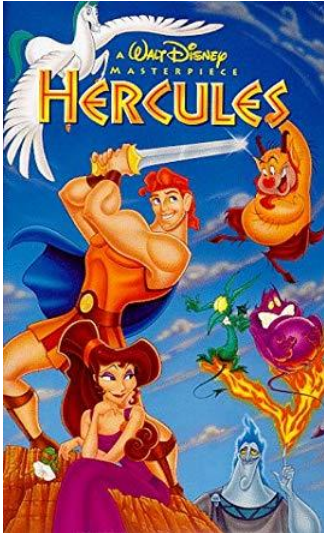


Fig.4. *Hercules*, de Disney.

#### 3.3.2. *Dafne y Apolo*, de Patricia Lara.

Este Trabajo Final de Máster (TFM) trabaja la adaptación de otro mito muy conocido, el de Dafne y Apolo, aunque en esta ocasión lo tratan mediante la marcar algunas pautas y aplicarlas en nuestro propio proyecto, además de acercarnos al trabajo con siluetas de estilo griego que resultan útiles para generar la animación de la introducción de nuestra adaptación.



Fig.5. *Moana*, de Disney.

#### 3.3.3. *Xena: La princesa guerrera*.

No podemos hablar de princesas luchadoras sin mencionar a Xena. Durante nuestra infancia emitieron bastantes series relacionadas con la mitología griega, recordamos tres en concreto: *Hercules: The Legendary Journeys*, *Young Hercules* y *Xena: La princesa guerrera*. Hay buenas historias dentro de los mitos, series como éstas han sabido transmitir a una generación de niños y niñas la fantasía de estos relatos, y personajes como Xena envalentonaban a las niñas y las inspiraban para ser guerreras a su manera. Puede que lo difícil de la mitología griega sea que no encontramos tantos referentes femeninos heroicos como nos gustaría, y que hoy en día se están reclamando mucho. Sin embargo, series como la de Xena demuestran que no es necesario copiar el mito tal cual, si no que podemos modificarlo un poco para seguir transmitiendo la historia desde un punto de vista diferente, de modo que no solo rescatamos el mito y un interés por él, sino que aportamos algo nuevo que contar.



Fig.6. *Xena la princesa guerrera*.



Fig.7. Carta de expresiones de Shank, Jin Kim,



Fig.8. Guardianes de la galaxia, Grace Liu.

### 3.3.4. Jin Kim

Animador para Walt Disney Animation Studios desde 1995, muy reconocido en el mundo del *concept art* por sus diseños de personajes. Demuestra una gran maestría a la hora de trabajar las expresiones faciales y corporales de los personajes. Solo hace falta ver alguna de sus *model-sheets* (hojas modelo) para conocer la personalidad del personaje con el que esté trabajando, cómo se comporta, su forma de hablar o gesticular... Tiene un estilo que recuerda mucho al de Glen Keane, otro grande de Disney, ambos tienen una gran facilidad para, con bocetos muy sencillos, expresar exactamente lo que se quiere.

### 3.3.5. Grace Liu

Trabaja para Marvel como artista de *story board* en la serie animada de *Guardianes de la Galaxia* (Devin Bunje y Nick Stanton, 2015). A través de la plataforma de Instagram es bastante conocida por sus diseños de personajes, denotan mucha soltura y tiene un estilo muy atractivo. También descubrimos que Grace realmente se dedica a la realización de *story boards*. Ella misma destaca su gusto por las escenas de acción, y trabaja muy a fondo sobre esto, hace animáticas que podrían funcionar perfectamente como claves para la animación, muy limpias y con mucha soltura. Las escenas de combate definen la acción perfectamente, todo se entiende dentro del caos que está sucediendo en ese momento. Resulta muy inspirador teniendo en cuenta que la fase hasta la que se pretende llegar con este proyecto es la de animática.

## 3.4. HISTORIA

### 3.3.1. Guion literario

Éste tipo de guion recoge la historia del cortometraje dividiéndolo en escenas, contiene algunos detalles técnicos, además de las acciones y los diálogos que ocurren.

A la hora de escribir el guion se ha tenido en cuenta el hecho de que, ya que es un relato mitológico griego, había que conseguir cierto grado de epicidad, por eso los momentos de tensión y acción se intentan reforzar mediante la introducción de diálogos intensos. Este tipo de escenas se complementan también con los momentos previos o posteriores de calma, de esta forma conseguimos una serie de altibajos que modulan la historia para que no resulte demasiado aburrida o demasiado intensa todo el tiempo.

Puesto que el guion literario tiene su propio formato, en este caso no hemos utilizado las normas de maquetación del TFG. Este es el guion final sobre el que se llevará a cabo el cortometraje:

## INTRODUCCIÓN

VOZ EN OFF:

(Toda esta introducción viene acompañada de una animación de siluetas como las que aparecen en los jarrones de la época.)

Hace mucho tiempo, cuando los dioses olímpicos gobernaban, el titán Prometeo hundió sus manos en agua y arcilla para modelar al primer hombre. Prometeo demostraba cierto cariño hacia estas criaturas, a quienes había educado para que sobresalieran sobre las demás bestias. El titán incluso formó su propia familia. Zeus, sin embargo, no era un fanático de los humanos, temía que pudieran rebelarse contra él, por eso les imponía duros sacrificios que alimentaba el miedo en sus corazones. Un día, exigió como sacrificio un gran buey. A Prometeo no le pareció justo, de modo que ideó un plan; hizo dos montones, en un lado puso la carne y la piel del animal y la escondió de tal forma que el otro montón, compuesto por los huesos recubiertos de grasa, pareciera más apetecible, e hizo escoger a Zeus el que más le gustase. Al descubrir el engaño, la cólera se apoderó de él. En los cielos resonó el estruendo de un relámpago, y en la tierra, un viento poderoso apagó todas las hogueras del mundo, que quedó a oscuras y en un silencio estremecedor. La humanidad acababa de perder el fuego. A los pocos días, llegaron rumores sobre una caja maligna que había sido abierta, de modo que había liberado demonios y desdichas que torturarían a la humanidad. La hija de Prometeo enfermó de forma extraña y poco después murió. La enterraron a los pies de un olivo. Se llamaba Luma... me llamaba Luma. (APARECE EL TÍTULO DEL CORTOMETRAJE: LUMA)

### INT. CASA - DÍA

Están sentados en el salón, el ambiente es oscuro y triste, fuera está nublado, solo les llega un poco de luz desde la ventana. Se les ve destrozados.

De repente, Helsia se levanta, agarra la espada más grande que encuentra y se dirige hacia la puerta llorando con rabia. Prometeo la intercepta e intenta quitarle la espada.

**HELSIA:**

Aparta...

**PROMETEO:**

Helsia...

**HELSIA:**

¡APARTA!

Pelean un poco, Prometeo consigue quitarle la espada y la clava en la mesa. Agarra a Helsia y se miran furtivamente. Prometeo en ese momento rompe a llorar y afloja un poco. Helsia aprovecha para liberarse y se para delante de él, ella sigue mirándolo con rabia, pero su gesto se va desenfadando antes de dejarse caer sobre el pecho de Prometeo. Él la abraza con fuerza.

**PROMETEO:**

*Lo siento...*

**HELSIA:**

...

**PROMETEO:**

No podemos enfrentarnos a Zeus, sería un suicidio.

Helsia se aparta despacio. Le responde con voz triste pero firme.

**HELSIA:**

Intentar engañar al Padre de todos los dioses... Eso ha sido un suicidio.

Helsia sale de la escena y deja a Prometeo solo y pensativo, se queda mirando por la ventana en dirección al Olimpo.

#### **EXT. CASA - NOCHE**

Es de noche, vemos el exterior de la casa y cómo una figura sale por la puerta. Se dirige hacia el Olimpo. Vemos la falda de la montaña al fondo.

#### **EXT/INT. OLIMPO/FORJA -NOCHE**

Hay bastante niebla, la figura que asciende la montaña se detiene un momento y levanta la vista hacia las puertas del Olimpo, que se distinguen ligeramente. Sigue caminando y recoge por el camino un tallo de un arbusto llamado cañaheja, al incorporarse comprobamos que se trata de Prometeo. Mira hacia un lado y camina, se dirige a una especie de edificio de bronce que hay incrustado en un lateral de la montaña, fuera del Olimpo pero muy cerca de sus puertas. Antes de abrir el gran portón de bronce acaricia el relieve de la puerta, tiene un gesto de duda en el rostro, pero finalmente empuja la puerta y la abre.

Contempla el interior desde la entrada, es una especie de taller, hay muchas herramientas, armas y cacharros, es la forja de Hefesto. Ilumina la sala una llama situada junto a un yunque de gran tamaño. Aproxima el tallo de cañaheja a la llama, deja que una chispa se introduzca y la guarda.

Sale del taller, la niebla se ha hecho más densa todavía. Cuando está a punto de abandonar el lugar y regresar a la Tierra, empiezan a caer rayos del cielo, intenta esquivarlos y por culpa de la niebla se desorienta. De repente, la niebla se desvanece,

Prometeo se pone nervioso al comprobar que ha entrado en el Olimpo, las puertas se cierran a su espalda, y una gran nube negra se cierne sobre él. Zeus le ha descubierto y se le presenta, gigantesco y furioso.

**ZEUS:**

¡Prometeo!, además de embustero ahora eres también un vulgar ladrón.

**PROMETEO:**

Necesitamos el fuego, Zeus, o no podremos seguir haciendo sacrificios para vosotros los dioses.

**ZEUS:**

Que considerado, pero no debes preocuparte por eso, ya se me ocurrirá otra forma. Ahora devuelve el fuego que has robado, titán.

Prometeo se mantiene firme, rompe el tallo y desenvaina una lengua de fuego, pretende utilizarla a modo de arma contra Zeus.

Zeus suelta una carcajada y entonces da comienzo una batalla épica entre los dos.

**INT. DORMITORIO, EXT. PATIO -NOCHE**

Desde la Tierra se ven rayos y se oyen relámpagos y truenos salir de lo alto de la montaña. Helsia está durmiendo en su habitación cuando la despierta todo ese espectáculo de luces y ruidos. Se incorpora y no encuentra a Prometeo, sabe que algo no va bien. Sale corriendo a ver qué sucede, arco en mano. En el Olimpo está pasando algo que no entiende bien pero que sabe que no es bueno. Algo sale disparado, parece un rayo de Zeus, que impacta directamente contra el árbol en el que habían enterrado al bebé. El árbol se parte en dos y se incendia un poco. Del susto, Helsia cae al suelo, y desde ahí mira hacia arriba. Calma...



no se oye nada... ni se ve nada. Baja la mirada despacio mientras cree entender lo que ha podido pasar. Rompe a llorar, se acurruca cerca del árbol y espera a que se consuma.

Hay mucho silencio, solo se oye a Helsia llorar, cuando un crujido que proviene directamente del tronco del árbol le hace levantar la vista. Con lágrimas en los ojos, se aproxima a comprobar de qué se trata. Acerca la cara al tronco, primero intenta ver si hay algo, pero está demasiado oscuro. Luego prueba a acercarse la oreja para oír mejor, entonces se sorprende y da un paso atrás.

**HELSIA:**

No... no es posible.

Se abalanza sobre el tronco y con fuerza separa las dos mitades. Algo cae del tronco, y cuando Helsia lo ve no se lo puede creer.

**HELSIA:**

Lu... ¿Luma?

El bebé está algo confuso, pero enseguida reconoce a su madre, su cara se ilumina de felicidad, pero literalmente también. Helsia da un grito ahogado, su bebé tiene la cabeza en llamas, lo mira desconcertada. Luma se asusta mucho y empieza a llorar, Helsia reacciona intentando coger a su hija para calmarla, pero tiene la piel ardiendo. No sabe qué hacer y teme que Zeus las descubra. Entonces, Helsia se calma, se sienta frente al bebé y le empieza a cantar una nana dulcemente.

**HELSIA:**

A Morfeo veo venir, a llevarse tu temor, a rescatar sueños más dulces, a arroparte el corazón.

A Morfeo pido yo, que en sus brazos te sostenga hasta que Apolo traiga el Sol, y conmigo amanezcas.

Luma comienza a calmarse, se queda embobada mirando a su madre y su pelo se va apagando poco a poco, comienza a iluminarse de forma distinta, como un halo angelical. Su madre sigue cantando, la coge en brazos y la abraza mientras la mece con cariño, entonces entran en casa.

Vemos la ciudad a oscuras y en silencio, pero de la casa de Helsia, un poco de luz se escapa por la ventana. Está amaneciendo.

FIN

### **3.3.2. Guion técnico**

Raúl González Monaj (2007) afirma que la diferencia principal entre el guion técnico y el guion literario es que en este último, el texto se encuentra desmenuzado en planos e incluso con indicaciones a cámara. Este tipo de guion resulta muy útil para comenzar a describir qué se va a ver y cómo vamos a contar el cortometraje mediante los diferentes planos que utilizaremos, es decir, vamos a decidir qué queremos enseñarle al espectador y cómo. Además de que podremos concretar los espacios y definir los fondos en los que va a ocurrir la acción. Este guion se adjunta en el apartado de anexos, ver ANEXO 1.

Vamos a aprovechar este apartado para analizar la utilización de algunos planos de nuestro cortometraje:

#### - Planos generales

Estos planos sirven para situarnos en el espacio. Si analizamos el corto, nos damos cuenta de que, cada vez que se nos introduce en una nueva escena, recurrimos al plano general para describir y conocer mejor el entorno en el que nos encontramos en ese momento, por ejemplo, en la primera escena después de la introducción, donde primero mostramos en un plano general que los personajes se encuentran en el salón y luego pasamos a planos más cortos. También podemos jugar a ocultar información para añadir algo de suspense, como cuando Prometeo entra sin darse cuenta en el Olimpo, no vemos exactamente donde estamos hasta que abrimos el plano y descubrimos, junto con el personaje, que hemos atravesado las puertas del Olimpo.

- Planos medios

Podemos observar este tipo de planos en los momentos en los que está teniendo lugar una conversación, cuando discuten Helsia y Prometeo, cuando hablan Prometeo y Zeus, incluso cuando Luma y Helsia se reencuentran. Aunque Luma no habla existe un intercambio de miradas y de expresiones faciales y corporales que se intuyen mejor desde este tipo de planos medios, de modo que podemos ver con más detalle su forma de expresarse, sus gestos con las manos... También nos permite ver cómo interactúan con objetos, por ejemplo, cuando Prometeo está a punto de entrar al taller de Hefesto, al estar más cerca reconocemos fácilmente un gesto de inseguridad en su cara y en la posición que adopta su cuerpo, en la disposición de sus manos que acarician la puerta, como si un momento de duda lo invadiera.

- Primeros planos

Cuando queremos dotar a la escena de mayor dramatismo recurrimos a este tipo de planos, que nos permiten jugar con las expresiones faciales para transmitir toda clase de emociones. La última escena está llena de primeros planos, ya que es una de las más emotivas, es cuando Helsia sospecha que Prometeo no va a volver y que se ha quedado sola. Al acercarnos tanto, estos planos nos permiten centrarnos en lo que está sintiendo el personaje en ese momento y nos puede llegar a transmitir esa angustia a nosotros como espectadores.

### 3.5. CONCEPT ART

#### 3.5.1. *Diseño de personajes*

A la hora de crear los diferentes personajes, comenzamos conociéndolos desde un punto de vista psicológico, en algunos casos como en el de Prometeo y Zeus recopilando información y adaptándola, y en el caso de Luma y Helsia creándola desde cero. A partir de aquí pudimos empezar a sugerir formas y rasgos físicos que encajaran con la personalidad de los personajes.



Fig.9. Luma. Boceto a lápiz.

- LUMA

Su nombre significa luz en esperanto. Hija de Prometeo y Helsia. Poco después de que Zeus decidiera castigar a la humanidad arrebatándoles el fuego, llegan rumores sobre una caja, la cual albergaba y de la que fueron liberados demonios y desdichas que convertirían la vida terrenal en un infierno. Una extraña enfermedad acabó con la vida de Luma. Sus padres la enterraron a los pies de un olivo que había situado muy cerca de su casa. Sin

embargo, gracias a un rayo de Zeus que impactó contra el árbol, pudo renacer con un don muy especial, el poder de controlar el fuego.

Si hablamos del personaje que podría llegar a ser Luma con diez años más, la imaginamos como una niña de carácter inquieto, extrovertido, pero que tiene ciertas inseguridades que tienen que ver con su poder de controlar el fuego.

Su personalidad siendo ella un bebé de dos años, por lo que vemos en el cortometraje, transmite dulzura. Cuando su pelo se incendia y su madre le canta para que se calme, responde ante este estímulo, reconoce a su madre y confía en ella, demuestra que su relación con Helsia es estrecha y que el cariño que se tienen es especial.

En cuanto a su diseño, Luma sufre ciertos cambios físicos durante su resurrección, su cabello pelirrojo se debe a que ha sido besada por el fuego, y su tez se vuelve un poco más oscura y dorada por la misma razón, pero sus ojos siguen siendo azules como los de su padre, con una forma almendrada y vivaz como los de su madre, esto quiere significar que no ha perdido su esencia, sigue siendo el bebé alegre que era, aunque haya pasado por una situación tan fuerte como es la muerte. No aparece con ropa, como cuando naces, Luma regresa al mundo sin nada que la cubra.

#### - PROMETEO

El Titán Prometeo es considerado el padre de la humanidad entre los hombres, ya que a partir de barro los creó y les dio una imagen semejante a la de los dioses, fue el introductor del fuego. Su nombre significa “previsión”. Su sabiduría comprendía arquitectura, astronomía, matemáticas, navegación, medicina, metalurgia que le fueron enseñadas por Atenea y que él transmitió a los humanos. (aquí debería citar una página web)

Aunque Luma sea el núcleo en torno al que se desarrollan todos los acontecimientos de esta adaptación, realmente el personaje de Prometeo sigue manteniendo un peso importante en esta historia, al fin y al cabo el mito original es el de cómo éste personaje intenta robar el fuego, esta adaptación lo que aporta es la motivación personal que le lleva a tomar esa decisión.

Prometeo ha invertido y ha peleado mucho por la humanidad, le disgusta comprobar que los dioses se aprovechan y someten a las personas. Es un personaje muy cultivado y sabio, a pesar de ello, comete el error de creerse más listo que Zeus y, aunque la intención es buena, el precio que acaban pagando todos es demasiado alto. Su familia, a la que adora, se rompe. Esto le destroza, se siente culpable, es entonces cuando tiene que actuar y responsabilizarse de sus actos.

Es de aspecto grande y fuerte, sus piernas gruesas dan sensación de peso y estabilidad. Prometeo es un “titán”, esa palabra te sugiere algo imponente,

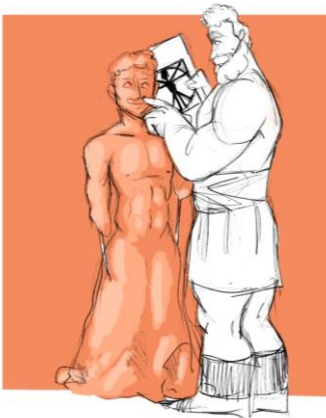


Fig.10. Prometeo.

en el caso de nuestro personaje no está presente solo a nivel físico, sino también a nivel intelectual. Además, psicológicamente hablando, Prometeo es muy sensible, tiene unos volúmenes redondeados que le dan un aspecto afable y tierno que remarcan este aspecto de su personalidad, algo así como un oso grande. Es un personaje reflexivo, planea las cosas antes de hacerlas, como último recurso emplea la fuerza física, razón por la cual no sube armado al Olimpo.

#### - HELSIA

Este personaje no aparece en el mito original, sin embargo, en la búsqueda del nombre del personaje descubrimos que Prometeo habría tenido una mujer con este nombre, y poco más se decía de ella, así que decidimos llamarla así.

En el primer storyboard que se hizo del cortometraje, este personaje era bastante básico, apenas aportaba algo a la historia salvo que era la madre de Luma, que la enterraba junto con Prometeo y que luego la recogía cuando su hija renacía. De modo que, cuando se reescribió la adaptación, decidimos darle más profundidad a este personaje, ya que Luma, como figura femenina, se quedaba un poco escasa porque es un bebé y aparece al final.

Helsia es un personaje de carácter fuerte. Al contrario que Prometeo, es más impulsiva, como vemos en el cortometraje, se deja guiar por sus emociones. Es un personaje de acción, por lo tanto su reacción ante la muerte de su hija es que no puede quedarse de brazos cruzados. Cuando Prometeo le dice que no pueden hacer nada contra Zeus se siente impotente, y esto también provoca que pague su frustración con el único ser querido que le queda. Sin embargo, Helsia también nos demuestra que es capaz de mantener la calma en momentos de tensión, como cuando Luma comienza a llorar y tiene que calmarla para que Zeus no la oiga, se sienta tranquilamente al lado de su hija y le canta, con la esperanza acertada de que así cese su llanto.

Físicamente hablando tiene un aspecto atlético y ágil, practica el tiro con arco, por eso tiene unos brazos definidos y fuertes. Helsia es bastante activa en el día a día, pero le gusta relajarse con su familia, por ejemplo estudiando con Prometeo, se interesa por aprender. Decora su pelo con cintas doradas, y cuando va a usar el arco utiliza una protección para el antebrazo. Sus ojos son almendrados y grandes, transmiten mucha vida. Tiene dos hoyuelos a cada lado de las mejillas que Luma ha heredado de ella.



Fig.11. Helsia.

## - ZEUS

Dios del trueno y del rayo, padre de todos los dioses. Es un personaje poderoso, y él es consciente de ello. Emplea este poder para someter a la humanidad con una política del miedo, es algo así como un dictador.

Tiene una melena y una barba grisácea, con unas cejas pobladas y desordenadas que enmarcan unos ojos pequeños y un ceño siempre fruncido. Porta en la cabeza una corona de laurel dorada, símbolo de su poder, y colgando de la cadera, una vaina donde lleva sus afamados rayos. Tiene unas extremidades alargadas, no es muy corpulento, pero puede cambiar de tamaño a su antojo si se encuentra en el Olimpo, además de tener el poder de invocar grandes tormentas.

Siente cierto recelo hacia Prometeo, no le gusta la complicitad que ha desarrollado por la raza humana, le gusta molestarlo imponiendo duros sacrificios a las criaturas que ha creado. Podría decirse que tiene algunas características psicopáticas: tiene una falta elevada de empatía, culpa o remordimiento y su tendencia a “cosificar” a las personas le hace pensar que puede hacer lo que quiera con ellas. En algunas adaptaciones de la mitología griega, Zeus adopta una figura paternal y benévola, como en el caso de *Hércules* de Disney. Sin embargo, si recopilamos algunas historias míticas que hablan sobre él nos damos cuenta de que ese planteamiento del personaje queda algo alejado de cómo es Zeus realmente, que probablemente favorece a sus hijos, pero a veces da la impresión de que lo hace en beneficio propio también. Es por eso que en este caso hemos bajado a Zeus del pedestal y lo hemos tratado como al villano de la historia.

### 3.5.2. Diseño de fondos

El diseño de fondos es una parte esencial en la animación, ya que aporta el contexto en el que se desarrolla la historia, como afirma Truby (2007):

[...]the “visual” that really affects the audience is the world of the story: a complex and detailed web in which each element has story meaning and is in some way a physical expression of the character web and especially of the hero. <sup>3</sup>.(p.145)

Esto quiere decir que se quiere conseguir que el mundo sobre el que se desarrolla la historia diga algo propio de los personajes que están

<sup>3</sup> T.A. [...] lo “visual” que realmente afecta a la audiencia es el mundo de la historia: una red compleja y detallada en la que cada elemento tiene un significado para la historia y es de alguna manera una expresión física de la red de personajes y, especialmente, del héroe.



Fig.12. Zeus y Prometeo.

constantemente interactuando en él, cómo es su forma de vida, sus aficiones, cómo se desarrolla el núcleo familiar... De momento sabemos que el mapa sobre el que nos situamos retrata una ciudad antigua griega en la falda del monte Olimpo.

- La casa de Helsia y Prometeo



Fig.13. Salón.

En las afueras de la ciudad, sobre una zona más elevada pero fácilmente accesible, se encuentra la casa de Helsia y Prometeo. Aunque son una familia importante para la sociedad que se desarrolla a los pies del Olimpo, prefieren vivir modestamente alejados del alboroto. La construyeron ellos mismos, consta de dos plantas. En la de abajo se encuentra la entrada principal, el salón y la cocina. En la pared del salón/comedor hay una gran ventana por la cual se puede ver parte de la ciudad y la falda del Olimpo. A través de la cocina podemos llegar a un cuarto donde guardan todas las herramientas y las armas, también es donde limpian las presas que caza Helsia. En la habitación contigua, Prometeo guarda sus pergaminos y sus cachivaches que que queda mirando hacia el Olimpo es el de Helsia y Prometeo, el otro es el de Luma. Fuera de la casa, justo frente la entrada principal se encuentra el olivo bajo el que entierran a Luma, se puede ver desde la ventana del salón/comedor.

Hay ciertas habitaciones que se han dispuesto a propósito de la manera que se ha descrito arriba, como es el caso del salón y el dormitorio. La razón es que cosas que ocurren o que se sitúan en el exterior tienen que influir en el interior de la casa de la forma correcta. Cuando Prometeo, después de discutir con Helsia, se queda mirando por la ventana, está viendo el olivo bajo el que enterraron a su hija y, al mismo tiempo, está viendo la falda de la



Fig.14. Plano casa.

montaña por la que está planeando subir para robar el fuego. También, cuando Helsia está durmiendo en la habitación, la despiertan los relámpagos y los rayos que salen del Olimpo, si su habitación hubiera estado situada en la parte de atrás, probablemente no hubieran causado el mismo efecto porque no los estaría viendo directamente desde su ventana.

La casa es donde se da la unión familiar, es hogar, un lugar íntimo, donde se dice lo que se piensa sin temor, como cuando la pareja discute en el salón. También es un lugar de refugio y seguridad, como vemos al final, cuando Helsia coge a Luma en brazos y entran en casa para que no las vea Zeus.

#### - El monte Olimpo

La palabra Olimpo en español significa lo más alto entre lo más alto. El monte Olimpo representa el poder, la constante vigilia y la grandeza de los dioses, pero también su tiranía al colocarse por encima de todos los demás. Los dioses olímpicos quedaban por encima de los otros dioses que no habitaban este lugar. Para llegar hasta la cima hay que recorrer un camino duro y casi inaccesible para los mortales. Mármol blanco recubre el suelo, cuando traspasamos sus grandes puertas y entramos, nos encontramos con unas fuentes a los lados, de frente, con un ágora de forma circular y con escaleras a modo de gradas, es el lugar donde se reúnen los dioses. Más atrás podemos contemplar la existencia de las mansiones hechas de cristal que habitan los huéspedes del Olimpo. Una fina masa de nubes cubre el suelo, debido a la altura a la que se encuentran, es un lugar que funciona como una conexión entre el cielo y la tierra.



Fig.15. Monte Olimpo.





Fig.16. Taller de Hefesto.

#### - El taller de Hefesto

Este es el lugar de trabajo del dios de la forja y del fuego. Está situado un poco antes de llegar al Olimpo, incrustado en un lateral de la montaña, se accede a él a través de un portón hecho de bronce. Su taller está repleto de herramientas y armas que él crea para los demás dioses... A Hefesto lo representaban en las vasijas con los pies del revés porque se dice que su madre, al verlo tan feo cuando nació, lo tiró desde lo alto del Olimpo, lo que le provocó una cojera permanente. Es por esto que una silueta como la que hemos descrito de las vasijas decora la puerta de la forja, de este modo identificamos más fácilmente donde nos encontramos. Es de aquí de donde Prometeo recupera el fuego que les ha sido arrebatado, introduciendo una chispa de fuego en un tallo de cañaheja.

### 3.5.3. Props

Los *props*<sup>4</sup> diseñados para el cortometraje contribuyen a dotar de mayor autenticidad a las escenas y ayudan a dar credibilidad a los personajes, por lo que es una parte vital de la producción.

Para explicar mejor este apartado lo dividiremos en tres grupos en los que se ordenan estos elementos según su función. Han resultado esenciales para ambientar las escenas, dotar de personalidad a los personajes y han ayudado en la búsqueda del estilo que se quería conseguir para esta adaptación.

#### - Naturaleza

decoran las escenas de exterior de la casa, así como un elemento muy importante para este corto, que es el olivo. Se eligió este tipo de árbol porque su origen es muy antiguo, propio normalmente de la ribera del Mediterráneo, muy resistente y que puede adoptar formas llamativas y características. Otro elemento importante es el tallo que Prometeo utiliza para transportar el fuego. Según algunas versiones, extrajo el tallo de una planta llamada cañaheja, ya que se dice que arde muy lentamente, lo que le permitiría transportar el fuego sin que se consumiese antes de llegar a su destino.

<sup>4</sup> *Props*: objetos o accesorios utilizados por los personajes y actores en una escena de teatro, cine, televisión o videojuegos. Incluye cualquier objeto móvil o portátil excluyendo actores, escenario y vestuario. [...] Los *props* mejoran la autenticidad de una escena y ayudan a los actores o personajes a entrar más en su papel. (Arteneo (26/06/2019): <https://www.arteneo.com/blog/disenio-de-props-videojuegos-madrid> [Mensaje en un blog].

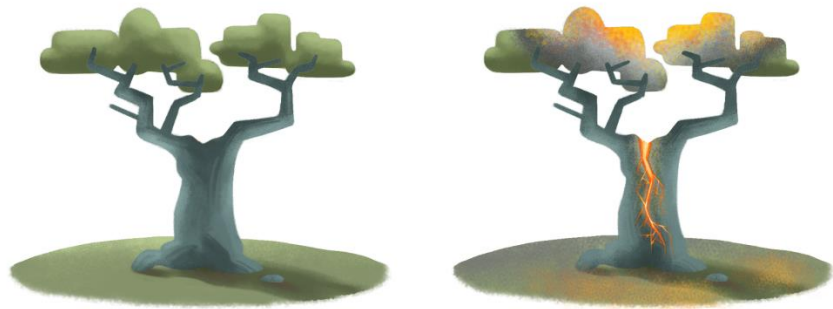


Fig.17. Olivo.

- Menaje

Se han consultado libros de historia de arte y fotografías para extraer ideas y crear una amplia variedad de vasijas, platos, telas... también se ha creado una carta de patrones para poder aplicarlos sobre estos objetos y dotarlos de mayor personalidad. Estos objetos los vamos a encontrar en su mayoría en la casa de Prometeo y Helsia, por lo tanto se ha intentado que algunos elementos transmitan algo de sus dueños también, por ejemplo, uno de los platos está decorado con una ilustración del olivo.



Fig.18. Props.

- Armas

El lugar donde más armas y utensilios vamos a encontrar acumuladas es en el taller de Hefesto. Es el herrero de los dioses, por lo tanto

encontraremos algunas armas características de éstos, por ejemplo el casco de atenea, el tridente de Poseidón, las sandalias aladas de Hermes en una jaula... Este escenario está repleto de props de este tipo, además de las herramientas y maquinaria que se maneja para crearlos.

Otras armas importantes son las que manejan Helsia y Prometeo. A Helsia le gusta la caza con arco, y Prometeo, aunque no es un fanático de las armas, sabe manejar unas espadas de gran tamaño, una de ellas es la que arrastra Helsia hasta el salón cuando discute con Prometeo.

#### 3.5.4. Libro de arte

Esta parte del proyecto recopila todas las ilustraciones que se han realizado para el *concept art*, tanto las realizadas en programas digitales, Adobe Photoshop y Clip Studio Paint, como con técnicas tradicionales, y las presentaremos físicamente en un libro, junto con anotaciones y reflexiones sobre los diseños. Por el momento se adjuntará, junto con el TFG, en los archivos de apoyo, un PDF para poder vislumbrar algunas de las imágenes que aparecerán en el libro. Para la maquetación del mismo, se utilizará el programa Adobe In Design.

Representa todo el proceso artístico que ha ido atravesando el proyecto, desde los primeros bocetos, hasta el resultado final que nos lleva a un estilo 2D inspirado por referentes como como Gobelins, la reconocida escuela francesa.



Fig.19. Libro de arte. *mockup*.

### 3.6. STORYBOARD

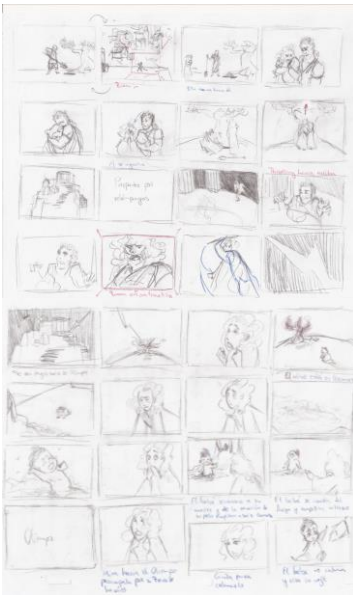


Fig.20. Primer storyboard.

El *story board* es la representación gráfica del guion. En animación resulta muy útil para poder visualizar las escenas y los planos de forma tangible. Cuando estás trabajando con un equipo puede pasar que, aun consultando el guion, una persona se imagine la escena de forma distinta a otra persona. Gracias al storyboard podemos resolver ese tipo de confusiones de manera más sencilla y eficaz. En este caso, también ha sido útil para comprobar que los planos que se describen en el guion técnico funcionaban correctamente y se podía seguir avanzando con ese material.

se descartó. Tras revisarlo nos dimos cuenta de que fallaba en algunos aspectos. Empezaba directamente sin la parte de introducción que explica por qué Zeus les quita el fuego. Se veía a Prometeo cavando en el suelo y a Hestia llevándole el bebé en brazos para que lo enterraran. No se entendía bien qué estaba pasando, nadie hablaba porque en un principio iba a ser un cortometraje sin diálogos. Los planos eran demasiado simples y no aportaban dinamismo a la escena, además de que los personajes apenas podían desarrollarse, sucedía todo demasiado rápido y quedaba muy plano. Detectar los errores en la fase de preproducción facilita las cosas a la hora de producir el corto en una etapa más avanzada.

El segundo story se llevó a cabo después de tener el guion técnico claro, esto es algo que tampoco se hizo en el primero y que probablemente influyó en que el resultado no fuera muy bueno. Se hacen los dibujos a lápiz azul y se repasan los contornos con lápiz de grafito, de este modo vemos mejor los volúmenes y podemos destacar algunas cosas como las luces y las sombras.

### 3.7. COLOR SCRIPT



Fig.21. Monstruos University.  
Color script.

El *color script* nos sirve para establecer la ambientación que tendrán las escenas. Mediante el uso del color, de las luces y de las sombras buscamos los momentos que requerían una carga emocional más potente, diferenciándolos de otros momentos más planos, por eso lo estudiamos en la fase de preproducción, de manera que creamos una biblia del color que nos facilitará el trabajo a la hora de producir el corto y colorear las escenas definitivas. A continuación analizaremos algunas escenas donde el estudio del color script nos ayuda a remarcar un ambiente concreto:

-La escena en el salón de la casa tiene unos colores apagados que remarcan el ambiente lúgubre en el que se encuentran. La casa está un poco

oscura y el tiempo fuera también es apagado. La única luz que entra es a través de la gran ventana, lo que crea una sensación de claroscuro dentro de la habitación. Aprovechamos las sombras para crear tensión en los momentos que requiere la escena, como cuando pelean Helsia y Prometeo.

-Las escenas de noche antes de entrar al Olimpo tienen colores azules y verdes oscuros, grises y morados apagados. Cuando llega a la parte del monte donde hay más niebla jugamos con la profundidad que nos permite este elemento, de modo que los colores más apagados y oscuros son los que quedan más alejados, y algunos un poco más claros se ven en los elementos más cercanos y enfocados. Esto también nos permite dotar a estas escenas de cierto misterio.

-Cuando entramos en el Olimpo, es como si ese lugar emitiera luz propia. El mármol refleja una luz blanca que a la vez, al ser de noche, crea marcados contrastes de luz y sombra. El ambiente se oscurece un poco cuando Zeus aparece y lo cubre todo con nubes grises.

-En la última escena tenemos un plano general en el que vemos la casa, la ciudad y la falda del Olimpo, el sol empieza a asomarse por el fondo, está amaneciendo, los colores se avivan durante unos segundos y luego se acaba el cortometraje, es como el principio de algo esperanzador con lo que culminamos nuestra historia.



**Fig.22.** *Luma*, animática. Captura de pantalla de Vimeo.

### 3.8. ANIMÁTICA

del cortometraje, editamos la animática asignando a las imágenes utilizadas del story el tiempo estimado para fijar el timing adecuado, lo que nos permite conocer la duración total y real del cortometraje. Además, pueden añadirse dibujos para que quede más fluido y sea más aproximado al efecto que queremos conseguir en la animación final.

Los dibujos utilizados para la animática se realizaron digitalmente en blanco y negro con Adobe Photoshop. Para la maquetación del video utilizamos el programa Adobe Premiere Pro, el cual también nos ha servido para introducir algunos sonidos, música y voces provisionales. Se adjuntará una dirección de Vimeo con acceso a la animática final para poder ser visualizada. Ver ANEXO 2.

## 4. CONCLUSIONES

*Luma* ha sido un proyecto que ha ido evolucionando, junto con mis conocimientos y mi forma de apreciar el trabajo que supone llevar adelante un cortometraje como este, cuyo principal objetivo era abarcar todas las etapas de la preproducción.

A día de hoy no puedo decir que todas esas etapas se hayan cerrado totalmente, durante los próximos meses refinaremos parte del material, como: la animática y el libro de arte para dejar la preproducción totalmente cerrada, y empezar con la producción en un futuro próximo.

Aun así, en la búsqueda de un estilo personal y la realización de un gran número de dibujos que se planteaba como objetivo secundario, puedo decir que el resultado es muy satisfactorio, es un material que me ayudará a ampliar mi portfolio.

He disfrutado mucho adentrándome en el proceso de creación que envuelve la invención de mundos y de sus personajes, y descubrir en mí misma que me resulta más fácil desmenuzar las ideas en palabras para después plasmarlas en un dibujo, o empezar primero con formas básicas a las que vamos añadiendo elementos más complejos, de modo que con este proyecto he aprendido mi propia forma de trabajar el *concept art*.

Es cierto que me hubiera gustado contar con un equipo de personas con las que trabajar. Lo que más he aprendido en clase es que en grupo, repartiendo el trabajo, se llega mucho más lejos, y permite que cada persona se especialice en el área que más destaca, además de que tener cierto *feedback* entre tus compañeros siempre viene bien a la hora de buscar soluciones.

De todos modos, este proyecto me ha servido para entender la cantidad de trabajo que hay que manejar, y poner todo mi empeño en que salga adelante, de modo que siento que esta historia ha tomado un poquito de mí también.

## 5. REFERENCIAS

### LIBROS

- DOCTER, P. (2009). *The art of UP*. San Francisco, California: Chronicle Books.
- FIELD, S. (2001). *El libro del guion: fundamentos de la escritura de guiones*. Madrid: Plot ediciones.
- GONZÁLEZ MONAJ, R. (2006). *Manual para la realización de storyboards*. Camino de Vera, Valencia: Editorial de la UPV.
- HARD, R. (2004). *El gran libro de la mitología griega*. Avenida de San Luis, 25, Madrid: La Esfera de los libros, S.L.
- JULIUS, J, MAGGIE, M. (2016). *The art of Moana*. San Francisco, California: Chronicle Books.
- TRUBY, J. (2007). *The anatomy of story*. 18. West 18th Street, New York: FSG.

### PÁGINAS WEB

- (2017). *Diseño de props o la importancia de los objetos*. 26 /06/ 2019, de Arteneo Sitio web: <https://www.arteneo.com/blog/disenio-de-props-videojuegos-madrid/>
- María Santiago. (2013). *Mito de Prometeo*. 14/ 02/ 2019, de Red Historia Sitio web: <https://redhistoria.com/mito-de-prometeo/>

### FILMOGRAFÍA

- AMENÁBAR, A. *ÁGORA* [película]. España: Telecinco Cinema / Mod Producciones / Himenóptero, 2009.
- CHAFFEY, D. *Jason y los argonautas (Jason and the argonauts)* [película]. Estados Unidos: Coproducción Reino Unido-Estados Unidos, 1963.
- CLEMENTS, R. MUSKER, J. *HERCULES*. [película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures; Buena Vista Pictures Distribution, 1997.

CLEMENTS, R. MUSKER, J. *MOANA* [película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures; Walt Disney Animation Studios , 2016.

LETERRIER, L. *Furia de Titanes (Clash of Titans)* [película]. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures / Legendary Pictures, 2010.

SCHULIAN, J. *Xena, la princesa guerrera(Xena, the warrior princess)*[serie de TV]. Estados Unidos: Universal Pictures Television, 1995.

SNYDER, Z. *300* [película]. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures / Legendary Pictures / Virtual Studio, 2006.

WILLIAMS, C. *Hercules: The Legendary Journeys* [serie de TV]. Estados Unidos: Universal Pictures Television, 1995.

## 6. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1. *Prometeo encadenado*, Rubens.

Fig. 2. Faynash, modelado con Super Sculpey.

Fig. 3. Pinterest, captura de pantalla.

Fig. 4. *Hercules*, de Disney.

Fig. 5. *Moana*, de Dsiney.

Fig. 6. *Xena, la princesa guerrera*.

Fig. 7. Carta de expresiones de Shank, Jin Kim.

Fig. 8. *Guardianes de la Galaxia*, Grace Liu.

Fig. 9. Luma. Boceto a lápiz.

Fig. 10. Prometeo.

Fig. 11. Helsia.

Fig. 12. Zeus y Prometeo.

Fig. 13. Salón.

Fig. 14. Plano casa.

Fig. 15. Monte Olimpo.



Fig. 16. Taller de Hefesto.

Fig. 17. Olivo.

Fig. 18. Props.

Fig. 19. Libro de arte. Mockup.

Fig. 20. Primer storyboard.

Fig. 21. *Monstruos University. Color script*

Fig. 22. *Luma*, animática. Captura de pantalla de Vimeo

## 7. ANEXOS

### ANEXO 1. GUIÓN TÉCNICO

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento / dirección	Acción	Texto	Sonido
<b>INTRODUCCIÓN</b>						
1	1	Plano de conjunto		Figuras negras sobre un fondo color teja van narrando la introducción mediante metamorfosis.	Hace mucho tiempo, cuando los dioses olímpicos gobernaban, el titán Prometeo hundió sus manos en agua y arcilla para modelar al primer hombre. []La humanidad acababa de perder el fuego.	Voz en off
1	2	Plano de conjunto		Fondo negro sobre el que se va apareciendo la caja de Pandora en colores verdes. De ella salen demonios.	A los pocos días, llegaron rumores sobre una caja maligna que había sido abierta, de modo que había liberado demonios y desdichas que torturarían a la humanidad. La hija de Prometeo	Voz en off
2	3	Plano medio corto	Primer plano	Helsia lleva una espada en las manos. Se para delante de Prometeo con la mirada en el suelo.	-Aparta... -Helsia... -¡Aparta!	
2	4	Plano de conjunto		Forcejean hasta que Prometeo le quita la espada y la clava en la mesa.		Pelea
2	5	Plano medio		Prometeo agarra a Helsia y la levanta del suelo. Se miran furtivamente. Luego Prometeo rompe a llorar.		Respiración fuerte y llanto.
2	6	Plano americano picado		Helsia sigue mirando con rabia a Prometeo, pero su gesto se va desenfadando		
2	7	Plano picado	Primer plano	Helsia se deja caer sobre el pecho de Prometeo y él la abraza.	-Lo siento... -... -No podemos enfrentarnos a Zeus, sería un suicidio.	
2	8	Plano medio		Helsia se aparta despacio y con un gesto muy serio.	-Intentar engañar al Padre de todos los dioses... Eso ha sido un suicidio.	
2	9	Plano general	Zoom out	Helsia sale y se queda Prometeo solo en la escena. Mira la espada y luego por la ventana.		
<b>EXT. CASA NOCHE - NOCHE</b>						
3	1	Plano general	Travelling derecha y travelling vertical	Una figura sale de la casa en dirección al Olimpo.		

EXT. OLIMPO, INT. FORJA - NOCHE					
4	1	Gran plano general		Vemos casi la cima de la montaña.	
4	2	Plano general picado		Hay niebla, el fondo no se distingue bien, vemos una figura caminando ascendiendo la montaña, se detiene un momento.	
4	3	Plano Americano contrapicado		La figura mira hacia arriba en dirección a las puertas del Olimpo, sigue caminando hasta salir del plano.	
4	4	Plano detalle/ primer plano		Vemos los pies de la figura que se aproximan hasta un arbusto que tenemos en primer plano. Arranca un trozo, se incorpora y lo mira, descubrimos que se trata de Prometeo. Luego mira a su izquierda y sale del plano.	
4	5	Plano americano		Se planta delante de un portón de bronce que hay en un lateral de la montaña	
4	6	Plano medio largo		Mira la puerta y acerca las manos.	
4	7	Plano detalle		Acaricia el relieve de la puerta.	
4	8	Plano medio corto		Se queda pensativo un momento y luego empuja la puerta para abrirla.	

4	9	Plano general	Punto de vista subjetivo.	Contemplamos desde la entrada una especie de taller iluminado por el fuego de la forja.	
4	10	Plano americano contrapicado		Prometeo se aproxima al fuego. Saca el tallo de cañaheja que ha recogido en la entrada.	
4	11	Plano detalle		Acerca el tallo al fuego y deja que una chispa se introduzca en su interior.	
4	12	Plano americano		Prometeo camina entre la niebla, se le ve un poco desorientado.	
4	13	Plano de conjunto		De repente cae un rayo, casi le da a Prometeo.	
4	14	Plano de conjunto		Prometeo permanece quieto un momento y mira hacia arriba, acto seguido empiezan a caer más rayos. Prometeo corre para esquivar los rayos.	
4	15	Plano de conjunto	Panorámica	Un último rayo le hace caer. Cuando se incorpora se da cuenta de que ha atravesado las puertas del Olimpo.	
4	16	Plano de conjunto		Prometeo se incorpora, mientras una gran nube negra empieza a cernirse sobre el Olimpo	
4	17	Primer plano		Zeus se le planta gigantesco delante de la puerta cortándole el paso.	-iPrometeo!, además de embustero ahora eres también un vulgar ladrón.
4	18	Primer plano		Prometeo se dirige hacia Zeus.	-Necesitamos el fuego, Zeus, o no podremos seguir haciendo sacrificios para vosotros los dioses.

4	19	Plano Americano	Contrapicado	Responde Zeus.	-Que considerado, pero no te preocupes por eso, ya se me ocurrirá otra forma. Ahora devuelve el fuego que has robado, titán.	
4	20	Primer plano	Plano detalle	Prometeo rompe el tallo de cañaheja y desenvaina una lengua de fuego		
4	21	Plano general	Zoom out	Zeus suelta una carcajada		
4	22	Plano americano	Zoom in	Prometeo corre hacia Zeus y comienzan a luchar.		
<b>INT. DORMITORIO, EXT. CASA - NOCHE</b>						
5	1	Plano de conjunto	Travelling	El cielo se llena de rayos y relámpagos que se ven desde la ventana de Helsia. Se despierta por el ruido y las luces.		Relámpagos
5	2	Primer plano		Helsia está en la cama y se retuerce porque no puede dormir.		Relámpagos
5	3	Plano general	Zoom out	El lado de la cama de Prometeo está vacío. Helsia se levanta corriendo.		Relámpagos
5	4	Cenital	Travelling vertical	Helsia sale de la casa con un arco en la mano.		Relámpagos
5	5	Primer plano		Helsia mira desconcertada hacia arriba		Relámpagos
5	6	Plano general	Plano general	Algo sale disparado desde el cielo e impacta contra el olivo. Helsia cae al suelo.		Relámpagos y ruido de impacto
5	7	Primer plano		Helsia está en el suelo mirando hacia arriba		Silencio
5	8	Cenital		Helsia baja la mirada despacio y rompe a llorar.		
5	9	Primer plano		Se acurruca cerca del árbol y espera a que se consuma.		
5	10	Plano medio		Helsia llora desconsoladamente. Se sorprende cuando oye un crujido que proviene del tronco del árbol		Crujido
5	11	Primer plano	Travelling de acompañamiento	Helsia levanta la cabeza sorprendida. Se levanta y se aproxima al tronco.		
5	12	Contrapicado		Acerca la cara al tronco para examinarlo.		
5	13	Cenital		Da un paso atrás cuando oye lo que proviene de dentro del tronco	-No...no es posible.	
5	14	Primer plano		Se abalanza sobre el tronco y con fuerza separa las dos mitades, hay algo dentro.	-Lu... ¿Luma?	
5	15	Primer plano		Luma se incorpora y enseguida reconoce a su madre, se pone muy contenta y de su cabeza empiezan a salir llamas.		
5	16	Plano de conjunto		Helsia da un grito ahogado.		
5	17	Contrapicado	Plano detalle	Luma llora. Helsia intenta cogerla para calmarla pero no puede porque tiene la piel ardiendo.		
5	18	Picado		Helsia mira al cielo preocupada por si Zeus las oye.		
5	19	Plano medio		Helsia respira hondo para calmarse, mira a Luma.		
5	20	Primer plano		Se arrodilla y le canta una nana a Luma para que se calme.	-A Morfeo veo venir, a llevarse tu temor, a rescatar sueños más dulces, a arroparte el corazón. A Morfeo pido yo, que en sus brazos te sostenga hasta que Apolo traiga el sol, y conmigo amanezcás	La nana de Helsia
5	21	Plano medio		Luma se emboba mirando a su madre cantar, y su fuego empieza a cambiar, es como una especie de halo.		La nana de Helsia
5	22	Plano general		Helsia coge a su bebé en brazos mientras sigue cantando.		La nana de Helsia
5	23	Plano general		Helsia mira un momento hacia arriba y luego se encamina hacia la casa		La nana de Helsia
5	24	Gran plano general		Se ve la ciudad y la falda de la montaña. Amanece.		

## **ANEXO 2. ANIMÁTICA**

Enlace para el visionado de la animática:

<https://vimeo.com/348800509> (contraseña: LumaAnimática)