

TFG

CORTO DE ANIMACIÓN

MI REALIDAD

Presentado por Mariam Salcedo Soria

Tutor: Miguel Vidal Ortega

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**

RESUMEN:

Producción y dirección de un corto, con animación, sobre lo que es vivir un día a día de una mujer que odia tanto su cuerpo, que ha personificado sus malos pensamientos en un monstruo que la acompaña allá donde vaya. Este sirve como objeto para hacernos conscientes de la realidad de la protagonista, y la batalla interna que sufre a diario.

Animación, dismorfia corporal, gordofobia, técnica mixta: **Palabras clave**

SUMMARY:

Production and direction of a short movie, with animation, about the day to day life of a girl who hates her body so much, it has turned her dark thoughts into a monster that goes wherever she goes. His purpose is making as aware of her reality, and the internal struggle she deals with on a daily basis.

Animation, body dismorphia, fatphobia, mixe technique: **Key words**

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer a Miguel Vidal por acceder a ser mi tutor, ya empezado el curso, y por estar disponible siempre que le he pedido ayuda.

A mis padres por aguantar mis locuras, aún cuando decido mudarme a otro país.

Y en especial a Lucas, por hacer de cámara, de voz para el monstruo y todo lo que fuera necesario. Sin él nunca habría presentado este trabajo.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
1.1. DESCRIPCIÓN	7
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS	7
2.1. OBJETIVOS	7
2.2. METODOLOGÍA	8
3. EL PROYECTO	8
3.1. REFERENTES	9
3.1.1. REFERENTES CONCEPTUALES	9
3.1.2. REFERENTES ESTILÍSTICOS	11
3.2. TERMINOLOGÍA Y VOCABULARIO TÉCNICO	12
3.3. PREPRODUCCIÓN	13
3.3.1. NACIMIENTO DE LA IDEA	14
3.3.2. GUIÓN	14
3.3.3. STORYBOARD Y ANIMÁTICA	15
3.3.4. DISEÑO DE PERSONAJES	15
3.4. PRODUCCIÓN	17
3.4.1. ANIMACIÓN	17
3.4.2. GRABACIÓN DEL VÍDEO REAL	19
3.4.3. GRABACIÓN DEL AUDIO	20
3.5. POSTPRODUCCIÓN	20
3.5.1. EDICIÓN Y MONTAJE	20

4. CONCLUSIONES	22
5. BIBLIOGRAFÍA	23
5.1. LIBROS	23
5.2. ENSAYOS Y ARTÍCULOS	23
5.3. WEB	23
5.4. FILMOGRAFÍA	24
5.5. MÚSICA	24
6. ÍNDICE DE IMAGENES	25
7. ANEXOS	26
7.1. A - DISEÑO DE PERSONAJES	26
7.2. B - GUIÓN	29
7.3. C - CORTO	30

1. INTRODUCCIÓN

*Mi realidad*¹ es un corto con animación donde se tratan temas como la imagen personal, cánones de belleza, enfermedades mentales y la gordofobia.

Se ha aprovechado el Trabajo de final de grado para llevar a cabo esta obra prima y poner a prueba los conocimientos adquiridos en la facultad y en mi experiencia de intercambio en el extranjero. Se ha elegido utilizar vídeo con animación en 2D para diferenciar claramente lo real de lo imaginario, y para aliviar la carga que supone realizar un cortometraje de animación en solitario, teniendo en cuenta que se calculaba que el corto fuera de tres minutos, y normalmente, en un cortometraje de menos de 3 minutos trabajan alrededor de 6 personas.

Utilizar la animación también nos permite rebajar el tono extremadamente desagradable de las palabras que el personaje animado dirige a la protagonista.

Decidí elegir este tema porque creo que concienciar al público general sobre estos trastornos es de vital importancia. Preguntas a quién preguntas todos tenemos algo en nuestro cuerpo que nos gustaría cambiar o mejorar. La presión por tener el cuerpo perfecto nos persigue durante toda nuestra vida, empezando por el bullying durante la infancia y adolescencia. Por lo general, en esta época, cualquier defecto, tanto físico como mental, es usado como arma para herir a todos aquellos que son diferentes de alguna forma.

Las inseguridades que surgen en esta etapa nos suelen marcar a largo plazo, y la presión constante a lo largo de la vida de una persona por llegar a la perfección, puede llevarla a adoptar comportamientos autodestructivos, donde la propia salud, tanto física como mental, queda en un segundo plano.

Actualmente se sigue impulsando un estándar físico y de belleza, que deja de lado la diversidad, para validar sólo una ínfima parte de lo que representa a la población. Este proyecto pretende arrojar un poco de luz sobre las consecuencias que puede tener el constante bombardeo social, hacia una persona que no entra dentro del marco que se considera ideal y perfecto.

A la vez, pretende también, hacer entender que por mucho que tu exterior sea diferente al que se considera la norma, nadie debería de convivir con pensamientos tan dañinos como los que se describen en el corto.

1. Véase anexo C, página 30.

1.1. DESCRIPCIÓN

En este Trabajo Final de Grado se plantea un cortometraje de una duración aproximada de tres minutos. Está realizado mediante técnica mixta, que incluye vídeo real y animación 2D, hecha digitalmente, gracias al programa Adobe Animate CC, antes conocido como Flash.

La historia de este corto consiste en la interacción entre la protagonista y su monstruo. Una relación abusiva y dañina, creada por la mente de ella, donde el monstruo es la personificación de sus peores inseguridades y pensamientos.

La intención del trabajo es la de pasar por todas las fases que conlleva una producción audiovisual, mientras que se cuenta una historia que trasciende más allá de lo gracioso o entretenido.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS

2.1 OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo es realizar de principio a fin un corto donde se incluya un componente de animación. Aún así cuenta con cuatro objetivos más concretos muy importantes como:

- Experimentar todas las fases de la producción de un corto de vídeo y animación, desde la preproducción hasta la postproducción, poniendo a prueba todos los conocimientos adquiridos durante los últimos años del grado.
- Contar un historia que arrojase un poco de luz sobre los trastornos mentales asociados con la imagen del cuerpo.
- Crear una animación fluida y que mantenga la forma, integrando el personaje en la imagen, a la vez que se añade un componente de *lipsync*.
- Trabajar en formato completamente digital.

Como objetivos secundarios se propone dominar ciertos aspectos que componen la fase de preproducción, como el diseño y construcción del personaje animado, así como integrar el acting del personaje animado dentro del argumento del guión realizado para ficción.

2.2. METODOLOGÍA

La metodología que se ha seguido para llevar a cabo este proyecto sigue las fases principales de una producción audiovisual: preproducción, producción y postproducción. Para ello hemos estado tomando como punto de partida, el estudio de casos con la misma tipología.

Preproducción. El proyecto empieza desarrollando la historia y adaptándola para que su longitud fuera algo alcanzable, teniendo en cuenta que es un proyecto en solitario, así como en realizar una pequeña investigación relacionada con el tema que se trata en el corto.

De ahí pasamos a crear el *storyboard* y *moodboards* sobre la estética del corto y el diseño de personaje. Después se empezamos con el diseño de personaje. Tras calcular la longitud, se tomó la decisión de incorporar la animación a video real, con lo que los referentes iniciales y diseño de personajes ya no eran relevantes. Se rehace el *storyboard* y se crea una animática, pero después de la primera reunión con el tutor se decide cambiar también el diseño del personaje animado dejándolo finalizado.

Producción. En esta fase realizamos toda la animación, utilizando fotografías de fondo que ayudan a saber dónde se va a situar el personaje en la pantalla, que al grabar el vídeo estas son reemplazadas por la imagen final. Utilizando la técnica de *pose to pose*² animamos todas las escenas para posteriormente añadir los *inbetweens* necesarios. El último componente en ser añadido a la animación es el *lipsync* del personaje.

Postproducción. Empezamos exportando la animación como secuencia, para traerla al programa de edición, donde editamos el vídeo, desde la corrección de color hasta las transiciones. A esto se le añade tanto la voz en off, como los diálogos y la música.

3. EL PROYECTO

En nuestro proyecto hemos tratado de integrar imagen animada en imagen real grabada en video, por ello se incluyen algunas fases de la animación, como por ejemplo la animática y el diseño de personajes, sin embargo, se excluyen otras como el diseño de escenarios y de objetos, presentes en la grabación de imagen en vídeo, que se utiliza como soporte para el personaje animado en la escena.

2. Consultar el apartado de terminología y vocabulario técnico, página 13.

3.1. REFERENTES

Teniendo en cuenta lo importante que es la historia del corto los referentes se dividen en dos, los relevantes para la historia y los relevantes para la animación.

3.1.1. Referentes conceptuales

Lo primero que es imprescindible definir es de qué hablamos cuando mencionamos la dismorfia corporal. En un estudio del Dr. David Veale publicado en el *Postgraduate Medical Journal* encontramos la siguiente descripción:

El trastorno dismórfico corporal (TDC) se define como una fijación hacia un defecto “imaginario” en la apariencia de uno. Alternativamente, dónde hay una ligera anomalía física, entonces la preocupación de la persona es excesiva. Esta preocupación se asocia con muchos rituales que consumen gran cantidad de tiempo como *mirror-gazing* o la constante comparación con otros. Los pacientes con TDC tienen una imagen corporal distorsionada, que puede estar asociada con *bullying* o el abuso durante la infancia o la adolescencia. Dichos pacientes tienen una mala calidad de vida, están aislados socialmente, deprimidos, y tienen un alto riesgo de suicidio.³

Por otra parte, ya en 1961, Stunkard y Mendelson publicaban en el *Journal of the American Dietetic Association*:

Algunos individuos obesos sufrían de alteraciones en la imagen corporal. En tales personas, la alteración de la imagen corporal toma la forma de una preocupación abrumadora por la obesidad, a menudo con exclusión de cualquier otra característica personal. Puede que no importe si la persona también tiene talento, es rica o inteligente; su peso es su única preocupación, y ve al mundo entero en términos de peso corporal⁴.

Teniendo en mente estos dos fragmentos, y la gravedad del trastorno que tratamos en el corto, es necesario mencionar también los referentes positivos que han contribuido a denunciar lo dañino que los medios de masas y cánones de belleza pueden llegar a ser.

El llamado *body positivity movement*, que surge a través de redes sociales, intentar reivindicar los cuerpos no normativos como válidos al mismo nivel que los normativos. No se trata de promover la obesidad, como muchos sugieren, si no la aceptación de uno mismo sin que el exterior sea el factor más importante (fig. 1).



Fig. 1 Ilustración de Andrea Núñez para *We Lover Size*

3. VEALE, D. *Body dysmorphic disorder*, en *Postgraduate Medical Journal*. Estados Unidos, 2004

4. STUNKARD, A., y MENDELSON, M. *Disturbances in body image of some obese persons*, en el *Journal of the American Dietetic Association*. Estados Unidos, 1961.



Fig. 2 Portada de la revista española Cuore

En Estados Unidos el movimiento empezó a ganar popularidad de la mano de la modelo Tess Holliday, quién en 2015, creó el hashtag *#EffYourBeautyStandards* (que se traduce aproximadamente a: que le den a tus estándares de belleza) porque “estaba cansada de que me dijeran que podía o no ponerme, y cómo debería de esconder mi cuerpo debido a mi tamaño” (Tess Holliday, 2015)⁵. Desde entonces la cuenta de instagram que Tess creó, recoge más de 400.000 seguidores.

Gracias a esta pequeña revolución han surgido campañas de publicidad donde se reflejan diferentes cuerpos y etnicidades, revistas dedicadas a mostrar la diversidad y marcas de ropa que crean prendas para los cuerpos de todos los tamaños.

En España el referente en este movimiento es la revista online *We Lover Size*⁶, fundada por Rebeca Gómez y Elena Devesa. Pretenden llenar el hueco que muchas otras revistas de moda han desatendido al centrarse en un estereotipo de mujer, mientras ridiculizan los “defectos” de famosas, o describen las dietas más absurdas que sus lectores deberían seguir. Revistas como *Hola!* o *Cuore* (fig. 2), que sólo perpetúan estándares que no reflejan la diversidad de aquellos que los leen. Por eso, Elena y Rebeca describen en su web porque dar visibilidad a todos los cuerpos es importante:

Loversize pretende aportar su granito de arena para que todos aquellos que todavía no lo entienden, comprendan finalmente que uno puede estar sano, tener una vida feliz y estilo propio usando más de una 38. Que todas las mujeres (y muchos hombres) de este país se han sentido alguna vez juzgados o acomplejados por su físico, y WeLoversize es el lugar adecuado para reírse de uno mismo y dejar esos complejos atrás.

Hay que ser conscientes de cómo la sociedad trata a estas personas de mayor tamaño. Desde médicos que no creen los síntomas que se les describen, familia que sólo parece importarle que hayas ganado unos kilos y no pueden ver más allá del exterior, y desconocidos que se creen con el derecho de juzgar un cuerpo ajeno. Es por eso que este corto pretende visibilizar cual puede ser el resultado, de toda una vida en la que todas las voces que te rodean juzgan negativamente tu aspecto.

5. BAHADUR, Nina. *Plus-Size Model Tess Holliday Wants To #EffYourBeautyStandards*, en huffpost.com. Nueva York, 2015.

6. Revista online fundada por Rebeca Gómez y Elena Devesa.



Fig. 3 Fotograma extraído de *Popeye the sailor meets Sinbad the sailor*

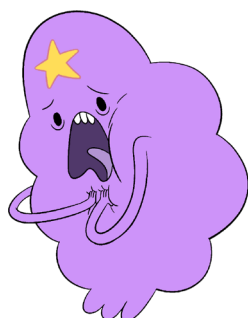


Fig. 4 *Princesa del Espacio Bultos*, personaje de la serie *Hora de Aventuras*



Fig. 5 Fotograma extraído del corto *Desanimado*

3.1.2. Referentes estilísticos

Son muchos los artistas que han influenciado de una forma u otra el método de trabajo empleado en este proyecto, a continuación recopilamos aquellos que son más relevantes para el corto.

Existen dos pioneros de la animación que han influenciado este trabajo. Por una parte *United Productions of America*⁷, también conocidos como UPA. Este estudio fue fundado por animadores que habían abandonado Disney tras la huelga de 1941, Stephen Bosustow, David Hilberman y Zack Schwartz. El estudio sirve como referente de la animación limitada. Esta técnica surge como alternativa estilística al estándar de realismo que estudios como Disney obligaban a utilizar en sus producciones, a la vez permite acortar el tiempo de producción enormemente. Por otro lado encontramos a los hermanos Fleischer, importantes tanto por las innovaciones técnicas que aportaron al mundo de la animación, como la rotoscopia y la curiosa cámara multiplano⁸, cómo el ejemplo visual que sirve como referente para el proyecto. Cómo bien explica María Lorenzo (2019) en su serie de videos *Animation Gossip*⁹, los hermanos Fleischer apostaron por “conectar realidad y fantasía”. De esta forma al fondo tridimensional se superpone la animación (fig. 3).

Desde el inicio se decidió aplicar técnicas de animación que se utilizan a la hora de producir series animadas en 2D, como las producidas por *Cartoon Network*¹⁰, donde el diseño de personajes es lo suficientemente sencillo como para poder reproducirlo con facilidad, y dónde se utiliza la animación limitada, permitiendo así acortar los tiempos de producción. Es necesario mencionar en especial el personaje de la *Princesa del Espacio Bultos*¹¹ (fig. 4), que ha servido como objeto de estudio para la animación, tanto por afinidad de personalidad con el monstruo, como por afinidad de diseño, aunque se haya llegado a esta similitud de forma accidental.

Por otra parte se encontraron precedentes donde se mezcla video con animación. Gracias a la sugerencia del tutor se cuenta con el corto de Emilio Martí llamado *Desanimado*¹², 2011, (fig. 5) como referente. Este corto ayudó tanto a visionar como puede funcionar la dinámica entre video real y animación, cómo a apreciar la forma en la que se trata un tema tan serio con cierto tono cómico.

7. Productora norteamericana, fundada en 1943.

8. BENDAZI, Giannalberto. *Cartoons: 110 años de cine de animación*. España: Ocho y Medio Ed. 2003.

9. LORENZO HERNÁNDEZ, María. *Los hermanos Fleischer, animadores e inventores*, en vimeo.com. Valencia, 2019.

10. Canal de televisión norteamericana, estreno en 1992.

11. WARD, Pendleton. *Adventure Time o Hora de Aventuras*. EEUU, Cartoon Network, 2010.

12. MARTÍ, Emilio. *Desanimado*. Valencia, 2011.



Fig. 6 Imagen promocional para la serie de Netflix Happy



Fig. 7 Personajes de la serie Steven Univers



Fig. 8 Personajes protagonistas de la serie David el Gnomo

La serie de Netflix *Happy*¹³ (fig. 6), basada en los cómics creados por el escritor, Grant Morrison y el artista, Darick Robertson (2013), utiliza el personaje animado en este caso, para representar el amigo imaginario de la hija del protagonista. Sirvió como punto decisivo a la hora de escoger no hacer un corto completamente animado, y en su lugar utilizar la animación para representar el componente imaginario.

Una serie animada que también merece ser mencionada es *Steven Universe*¹⁴ (Rebecca Sugar, 2013) por el mensaje positivo que transmite a las generaciones más jóvenes, donde la mujer es independiente y fuerte, y tanto la diversidad racial como la individualidad de los personajes, es tratada con el mayor respeto y naturalidad (fig. 7).

Para acabar este apartado, y aunque no guarde relación con la temática del proyecto en sí, me gustaría hacer una mención especial, a la serie animada de origen español *David el Gnomo*¹⁵ (Claudio Biern Boyd, 1985), que trata temas tan importantes como la ecología, la amistad y la justicia (fig. 8). Esta serie es una de las razones que me llevaron a elegir la animación como profesión y me hicieron entender que la animación también puede ser un medio para transmitir mensajes importantes.

3.2. TERMINOLOGÍA Y VOCABULARIO TÉCNICO

Antes de empezar con el grueso de la memoria, es necesario adjuntar una lista con definiciones de conceptos que son importantes para la comprensión del trabajo, ya que son utilizados frecuentemente a lo largo de la memoria.

- *Storyboard* o guión gráfico: secuencia de imágenes que sirven de guía para entender una historia y plantear movimientos de cámara y personajes, escenas, y transiciones.
- *Moodboard*: collage de imágenes que ayuda a visualizar el aspecto que se quiere alcanzar, o del que se consigue inspiración, para un personaje, fondos, color, estilo, etc.
- *Animatic* o animática: se suele realizar como una especie de boceto de lo que acabará siendo la pieza final. Se unen las imágenes del *storyboard*, y algunas más, con el audio.

13. MORRISON G. y ROBERTSON D. Happy. EEUU, Netflix, 2017.

14. SUGAR, Rebecca. *Steven Universe*. EEUU, Cartoon Network Studios, 2013.

15. BIERN, Claudio. *David el Gnomo*. España, BRB Internacional, 1985.

- Animación limitada: se trata de simplificar los movimientos del personaje animado, animando sólo las partes en movimiento y dejando el resto estático, de esta forma se acortan el tiempo y coste de una producción.
- Fotograma o *frame*: fracción de un segundo en un vídeo. Un segundo se compone de 25 fotogramas en el cine. En los videojuegos pueden pasar de los 60 fps.
- *Keyframe* o fotograma clave: fotograma que representa mejor una acción. Suele ser la pose más exagerada, que contiene cada movimiento.
- *Pose to pose*: tipo de animación dónde se realizan primero los fotogramas clave, para luego añadir las posiciones intermedias.
- *Inbetweens* o intermedios: se consideran intermedios al resto de fotogramas que componen la animación. La fluidez de una animación depende de ellos.
- *Turnaround*: dibujo que se realiza de un personaje para describir su aspecto desde diferentes puntos de vista. Suele componerse al menos de: frontal, tres cuartos y perfil.
- *Acting*: se refiere a la forma en la que se comporta un personaje animado. Actitud, lenguaje corporal y expresiones.
- *Lipsync*: en animación se llama *lipsync* a sincronizar el movimiento de la boca del personaje con el diálogo.
- Animación generada por ordenador: en este caso hace referencia a los *inbetweens* creados automáticamente por el programa de ordenador.

3.3. PREPRODUCCIÓN

Consiste en el trabajo previo a la animación y la grabación del vídeo, desde la primera idea hasta el *storyboard* final. Esta parte debe tener una base bien sólida pues es la que servirá de guía durante todo el proceso de producción, y la que decide qué aspecto tendrá el cortometraje. También es una pieza clave para que durante la producción todo funcione de manera más fluida.

Cabe mencionar que en grandes producciones el trabajo se divide entre diferentes grupos de trabajo, siendo muy importante la comunicación entre estos ya que un grupo no puede empezar a trabajar hasta que el anterior haya acabado su parte del proyecto. En este caso se trata de un corto realizado por una sola persona pero aún así se ha tratado seguir el mismo orden de trabajo que se tendría en una producción de un estudio profesional.

3.3.1. Nacimiento de la idea

La idea general del corto data de principios de 2017, dónde mientras se buscaba una historia apropiada para realizar un corto de animación, surgió la idea de realizar un corto que tratase un tema personal, que afecta a muchas personas en la actualidad. Para este fin se escogió la dismorfia corporal como tema principal.

3.3.2. Guión

A la hora de escribir el guión habían dos elementos ya decididos, que debían formar parte del corto. Por una parte contar un día entero, desde que la protagonista se levanta hasta que se duerme, centrándose en ella y su acompañante, y por otra, que ella no hablara directamente a cámara en todo el corto, dejando así que todo su diálogo transcurra en su cabeza, para ayudar a reforzar la idea de que se ve superada por sus pensamientos.

El guión empezó siendo extremadamente largo, con multitud de sets y personajes, pero pronto resultó evidente que tratándose de un proyecto en solitario esto era inalcanzable. Varios aspectos fueron simplificados, como por ejemplo la decisión de eliminar por completo la interacción de la protagonista con otras personas de carne y hueso, cómo sus padres o su pareja. Al llegar a la conclusión de que la historia iba sobre ella y su acompañante, tenía más sentido limitarlo a la interacción entre ambos que añadir otros componentes que realmente no eran necesarios, y que no aportan tanto a la historia.

Teniendo estas premisas en mente se decidió utilizar voz en off para ella y dejar que el personaje si tuviera unas líneas de diálogo dirigidas directamente a ella, lo que le hace en cierta forma parecer a él más agresivo. Por otro lado se limitó la historia a la interacción dentro de la casa de la protagonista, donde supuestamente debería de sentirse más segura, pero acaba resultando todo lo contrario.

Con todo esto en mente, el guión quedó finalizado, llegando una extensión de poco más de un folio¹⁶.

16. Véase anexo B, página 29.

3.3.3. Storyboard y animática

Mientras que el guión se iba adaptando para llegar a una longitud que fuera alcanzable, el *storyboard* fue cambiando hasta acabar siendo el que es actualmente. En él, se detallan las transiciones entre escenas, y movimientos de cámara. Algunas de las escenas que aparecen en el *storyboard* final, fueron descartadas o alteradas, durante la fase de producción y postproducción.

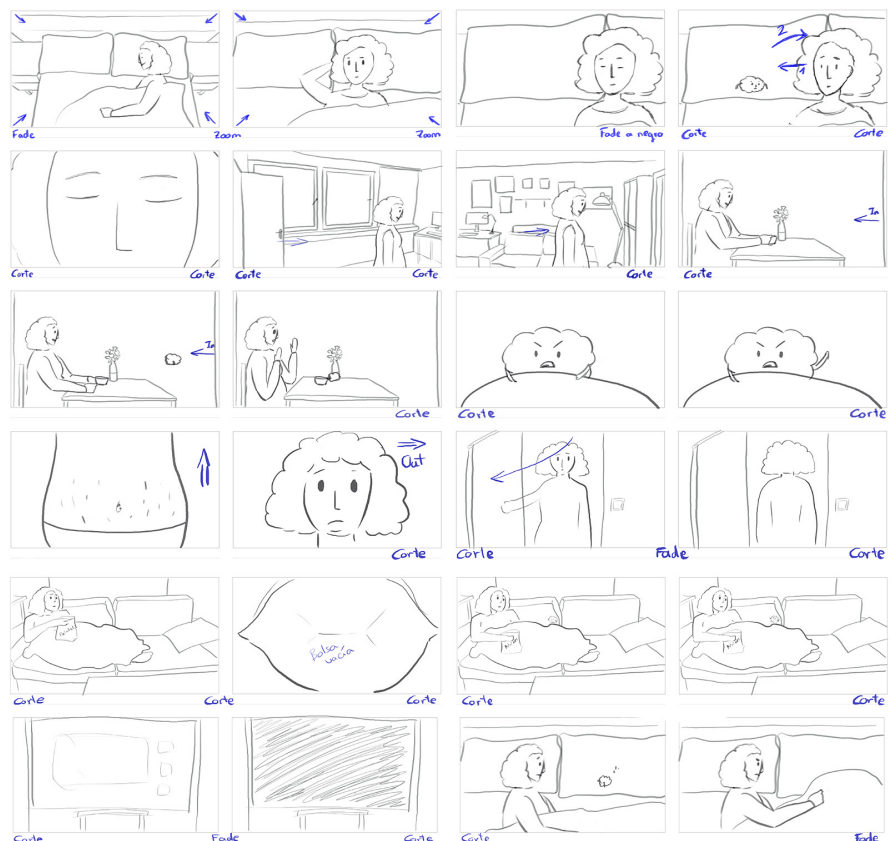


Fig. 9 Storyboards realizados para el proyecto



Fig. 10 Fotograma extraído de la animática

La animática por otra parte sirvió para presentar el proyecto a el que acabaría siendo el tutor del trabajo. En ese momento el diseño de personajes era otro completamente distinto, por lo que la animática quedó obsoleta. Aún así, sirvió para asegurarse de que la historia funcionaba como corto, y no solo como guión (fig. 10).

3.3.4. Diseño de personajes

En los inicios del corto la intención era crear algo completamente animado por lo que también existe un diseño básico para la protagonista, que en teoría se iba a utilizar posteriormente para la animación¹⁷.

17. Véase anexo A, página 26..

A la vez, el monstruo ha pasado por múltiples etapas en la fase de diseño¹⁸. Personalmente fue complicado decidir cómo iba a ser el aspecto de este personaje. El primer paso fue hacer un *moodboard* (fig. 10) que serviría como inspiración, ya que aunque le llamemos monstruo, necesitaba ser un diseño lo más sencillo posible, para facilitar el proceso de animación.

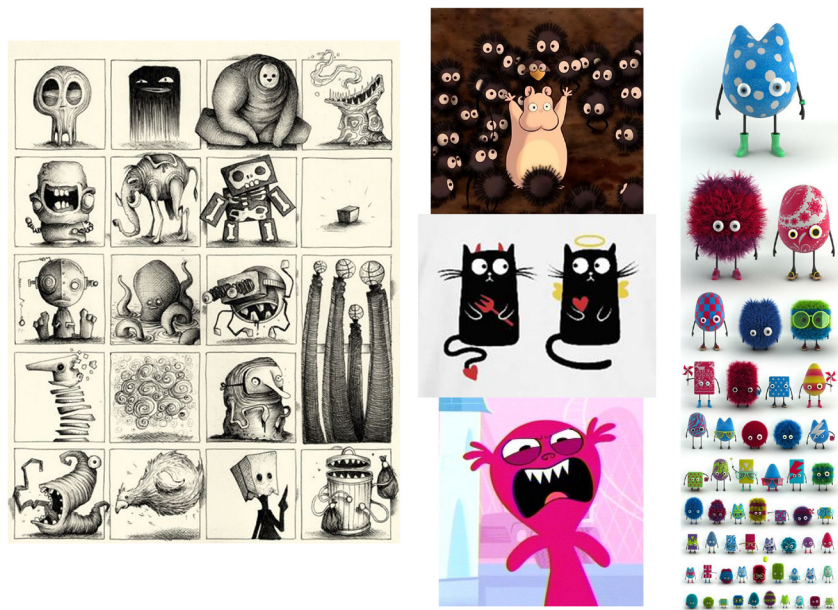


Fig. 11 *Moodboard* realizados para el proyecto

Tras varias iteraciones, surgió la idea de utilizar una forma tan simple como lo es la de los bocadillos utilizados en el cómic, para describir los pensamientos de un personaje, cómo su silueta. Con el boceto inicial en mente, se creó un pequeño muñeco¹⁹, con pasta de modelar, para hacerse una idea de cómo sería el personaje visto desde distintos ángulos. De esta forma creamos los *turnaround* del monstruo (fig. 12).



Fig. 12 *Turnaround* del personaje animado

Cabe mencionar que desde un principio estaba decidido utilizar programas de la suite de Adobe por la compatibilidad entre ellos. Los bocetos se hacían en Photoshop, para luego convertir el dibujo a vector en Illustrator y finalmente importar este a Adobe Animate.

18. Véase anexo A, página 27.

19. Véase anexo A, página 28.

En cuanto al *acting*, el personaje tiene un movimiento bastante limitado, y mantiene una expresión como de desdén durante todo el corto, aún así se realizó una hoja de expresiones a la que referirse si fuera necesario (fig. 13).

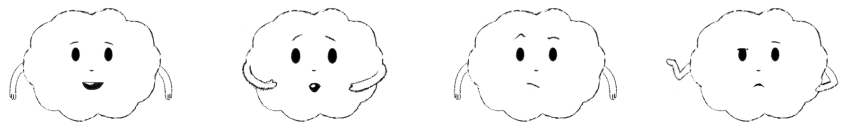


Fig. 13 Expresiones del personaje animado

La última parte la ocupó el diseño de las diferentes posiciones de la boca necesarias para hacer el *lipsync*, tanto de frente, cómo $\frac{3}{4}$, cómo de perfil (fig. 14), se utilizó como referencia una imagen de Richard Williams²⁰.

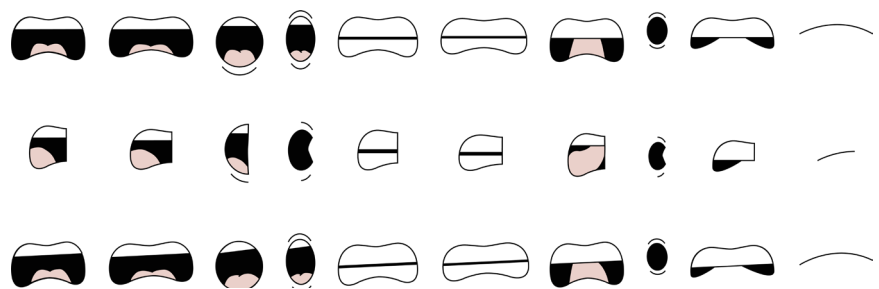


Fig. 14 Bocas hechas para el personaje animado

3.4. PRODUCCIÓN

Sin duda durante la producción del corto es donde se encuentran los mayores retos. Esta parte determinará la calidad del trabajo final. El dominio de diferentes técnicas para crear una buena animación, la grabación del vídeo y audio, han sido extremadamente importantes.

En esta etapa las técnicas utilizadas se ajustan el medio con el que se está trabajando en el momento, dependiendo obviamente si se estaba trabajando con vídeo o se estaba realizando la animación. Dicho esto, toda la animación ha sido realizada con el programa Animate CC, combinando técnicas de animación tradicionales con animación generada por ordenador.

3.4.1. Animación

Una vez la preproducción estaba prácticamente finalizada, se pasó directamente a la animación. Estaba decidido desde el principio que se iba a animar de forma digital, ya que ofrece más flexibilidad a la hora de crear

20. WILLIAMS, R. *The Animator's Survival Kit*. Londres: Faber & Faber, 2002.

la animación y corregir errores. Para esto el programa Adobe Animate fue el elegido, ya que permite importar el cuerpo del personaje creado en otro programa, en este caso Adobe Illustrator, para utilizarlo como una especie de marioneta. Al tratarse de un vector, modificar el tamaño del personaje al plano que se esté animando, es extremadamente sencillo, pues nunca se va a pixelar.

Partiendo del *storyboard*, el proceso para crear la animación fue el siguiente: grabar un vídeo que sirve como referencia para el movimiento del personaje, estudiar los movimientos que se aprecian en el vídeo, crear una animación básica con sólo unos pocos *keyframes*, limpiar dichos *frames*, y añadir los *inbetweens* necesarios para que la animación sea fluida. El último paso fue añadir el *lipsync* en las escenas en las que había diálogo. Este último paso ha resultado ser el más complejo, costando mucho más tiempo del esperado, por la total falta de experiencia creando *lipsyncs* con un personaje en 2D. A continuación podemos observar el mismo fotograma en los tres diferentes estados (fig. 15).

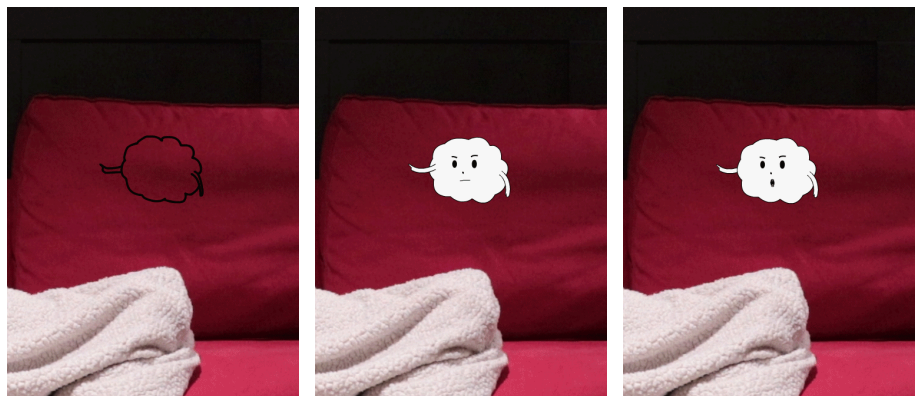


Fig. 15 Mismo fotograma, diferentes estados en el proceso de animación

En todo momento se han utilizado tres técnicas diferentes de animación: por ordenador, tradicional y por sustitución. Por lo general, el cuerpo y expresión facial del monstruo se ha animado utilizando animación por ordenador, mientras que los brazos se han hecho dibujo a dibujo como se haría tradicionalmente, y para la boca del personaje se ha creado una librería de imágenes para hacer así la animación por sustitución.

Cabe mencionar que al limpiar los fotogramas, resultaba complicado mantener el grosor de los brazos. Tras varios intentos y casi al final de la producción, pude solucionar este problema creando un pincel para dibujar directamente el brazo y mano del personaje con un sólo trazo (fig. 16). Este recurso resultó ser muy útil y aceleró el proceso enormemente.

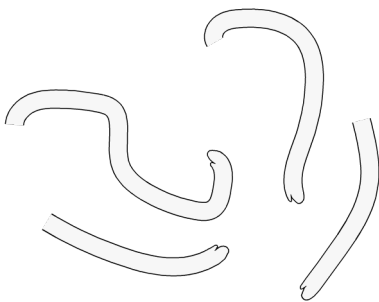


Fig. 16 Ejemplo del pincel creado para dibujar los brazos

Las dos escenas que incluyen animación sobre el cuerpo de la protagonista se han realizado utilizando animación tradicional, dibujada digitalmente (fig. 17).

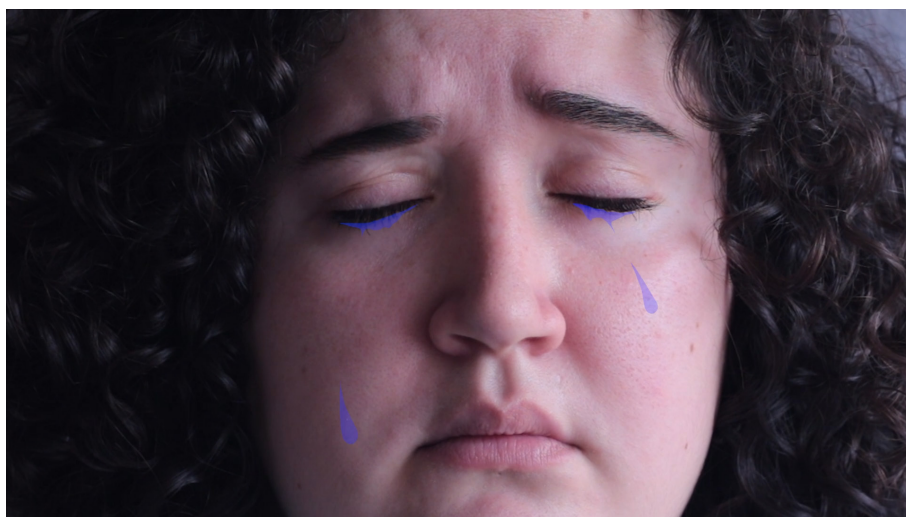


Fig. 17 Fotograma extraído del corto, animación sobre la protagonista

En general se ha evitado la interacción directa de la protagonista y el entorno con el personaje, por tiempo y para seguir reforzando la idea de que se trata de alguien que no existe en el mundo real.

Puede que la animación sume en total unos treinta segundos, pero por la poca experiencia previa, la curva de aprendizaje ha sido grande. Por poner un ejemplo, el primer *lipsync* costó una semana hacerlo, mientras que el último no fue más que una tarde. Esto ha hecho que el proceso tomase más tiempo del esperado, pero a la vez ha servido como un excelente ejercicio de aprendizaje.

3.4.2. Grabación del vídeo real

La grabación del video implicó varios retos por si misma. He tenido que tener muchos roles a lo largo de esta producción, y cuando llegó el momento de grabar el vídeo, cumplí la función de directora, actriz y directora de fotografía. A excepción de cámara, toda la responsabilidad recaía en mi.

A la hora de grabar los planos los medios eran limitados. Sólo contábamos con un trípode, una cámara reflex relativamente buena, y un sólo objetivo. Lo que llevó a tener que recurrir a algunas soluciones ingeniosas como las que se aprecian en la siguiente imagen de la izquierda (fig. 18). En esta imagen se aprecia cómo se grabaron los planos cenitales sobre la cama. Utilizar dos caballetes y dos listones de madera, permitió grabar sin que el trípode se moviera.



Fig. 18 Making of del plano inicial del corto

Además, la casa que estaba a nuestra disposición era relativamente pequeña, lo que en sí conlleva otros retos. Gracias otra vez más al *storyboard*, planear lo que necesitábamos grabar fue relativamente sencillo, pero debido a las limitaciones del espacio, algunos de los planos fueron modificados en el corto final, como por ejemplo la salida y entrada de la protagonista de la casa.

Dado que se decidió utilizar luz natural, los planos tuvieron que grabarse a lo largo de varios días para que la iluminación, y el color de la imagen, fuera coherente con la hora del día que se pretendía retratar, y con el resto de planos. El clima en el exterior afectaba mucho a la iluminación, ya que el vídeo fue grabado en Alemania y el tiempo cambiaba rápidamente. Por esto, aún con los esfuerzos para conseguir la imagen perfecta a lo largo del corto, ha sido necesario corregir el color de algunos planos para que tanto los colores como la luz sean homogéneos.

3.4.3. Grabación del audio

Con tal de poder avanzar en el proceso de la animación, hasta que se pudo grabar el audio final, se utilizaron grabaciones de referencia hechas con un simple móvil.

El audio final, tanto para la voz en off, como para el diálogo y efectos de sonido, fue grabado a lo largo de una sola mañana en el estudio de grabación situado en el área del ICE de la universidad, con la asistencia del técnico José Ríos.

Los audios utilizados para el diálogo han sido editados en Adobe Audacity CC.

3.5. POSTPRODUCCIÓN

La postproducción combina todas las partes individuales en las que se ha trabajado durante la producción, para traerlas al programa de edición, en este caso Premiere Pro, y crear así el cortometraje final.

3.4.1. Edición y montaje

Dado que el corto cuenta con video por una parte y animación por otra, el montaje final empieza por exportar la animación como secuencia png, un fotograma por imagen (fig. 19), dejando las animaciones listas para importarlas al programa de edición. A la vez, tras revisar los videos grabados durante la producción, elegimos los que mejor funcionan para nuestro corto.

Teniendo estos dos elementos listos, lo primero es importar todos los clips al programa Premiere Pro, tanto de vídeo como las secuencias de animación.

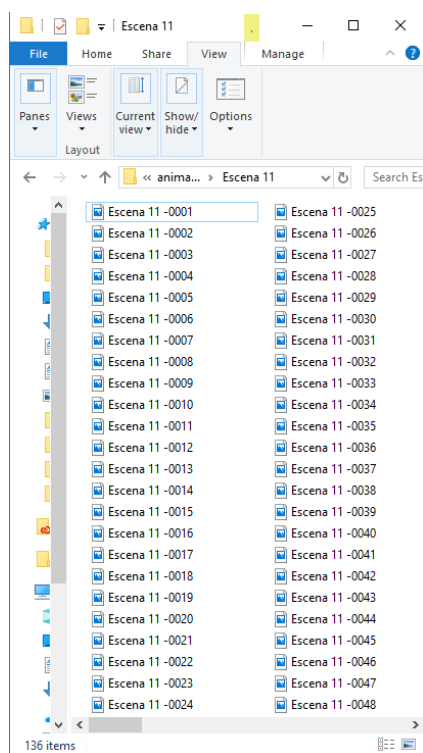


Fig. 19 136 fotogramas para la escena del sofá

Las imágenes que forman la animación se agrupan utilizando la función anidar del programa, y se añaden a la línea de tiempo, a la que se suman las grabaciones de vídeo.

Una de las partes cruciales de la edición ha sido corregir el color de la imagen para que sea consistente a lo largo del vídeo, aún así se planeó un cambio sutil de color a lo largo del corto. Empieza con tonalidades azules y rosadas, para acabar el último plano en la cama con un claro tono anaranjado, e intentar reforzar las emociones que se transmiten en la historia.



Fig. 20 Fotograma extraído del corto, primera y penúltima escena

La última parte que se añade es el audio, tanto la voz en off, los diálogos y efectos de sonido, como la música que se ha elegido²¹. La música cuenta con licencia de *Creative Commons*, es decir, audios gratuitos y libres de derechos.

Editamos las diferentes partes para que funcionen en conjunto, añadimos transiciones y efectos, el título del corto y los créditos, y se da por acabada la edición.

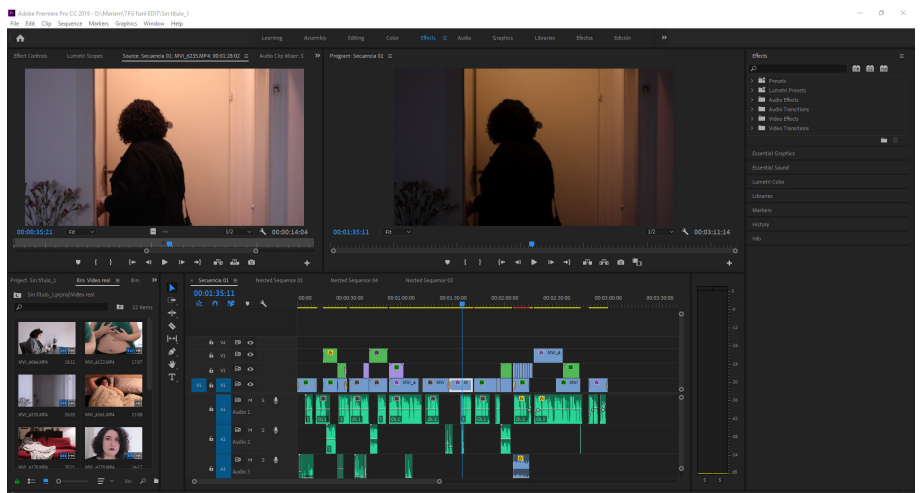


Fig. 21 Programa de edición Adobe Premiere Pro

21. Los *links* a la música utilizada se encuentran en el apartado de bibliografía, página 24.

4. CONCLUSIONES

Este trabajo tenía como objetivo principal realizar de principio a fin un corto donde se incluyera un componente de animación, y aunque hay elementos que nos gustaría mejorar del cortometraje, el objetivo se ha alcanzado.

Ha sido un proyecto largo y ambicioso, sin embargo ha sido un trabajo realizado desde el principio y tomado como un gran reto para mi como egresada de Bellas Artes, teniendo en cuenta toda mi formación en esta facultad.

En lo referente al propósito de aprender a crear una animación fluida, podemos corroborar que ha habido una mejora. De hecho, el tiempo de producción se alargó considerablemente ya que a medida que se iban haciendo escenas nuevas, se iba aprendiendo a realizar mejores animaciones y las hechas anteriormente eran de una calidad inferior, y tenían que ser mejoradas. Esto ha llevado a que por ejemplo, la primera escena en la que se trabajó tuviera que rehacerse hasta en tres ocasiones.

Creo que trabajar este proyecto en grupo habría sido lo ideal, ya que en el marco profesional se suele contar con diferentes grupos de trabajo para las diferentes partes del corto, ya sea para el diseño de personajes, de escenarios, la edición, etc. Pienso que la ayuda y experiencia de otros compañeros habrían mejorado la calidad final. También los problemas surgidos a lo largo de la producción se habrían resultado más rápidamente.

Me gustaría decir que este proyecto ha sido un paso más de superación psicológica, que me ha ayudado a superar a ese enemigo invisible, pero teniendo en cuenta las veces que he tenido que escuchar las mismas frases despectivas, creo que en cierta manera se han quedado aún más grabadas en mi cabeza, aún así la investigación realizada durante la búsqueda de referentes me ha abierto las puertas a un mundo de positividad anteriormente desconocido.

Este trabajo me ha servido para intentar iniciarme en el mundo de la animación y de alguna manera como una excelente carta de presentación para adentrarme en el mercado laboral de la animación.

Para concluir, existe la intención de hacer algunas modificaciones y de subtítular el corto en inglés, para poder presentarlo a festivales y concursos, tanto nacionales como internacionales.

5. BIBLIOGRAFÍA

5.1. LIBROS

- BENDAZI, Giannalberto. *Cartoons: 110 años de cine de animación*. España: Ocho y Medio Ed. 2003.
- WILLIAMS, R. *The Animator's Survival Kit*. Londres: Faber & Faber, 2002.

5.2. ENSAYOS Y ARTÍCULOS

- BAHADUR, Nina. *Plus-Size Model Tess Holliday Wants To #EffYourBeautyStandards*, en huffpost.com. Nueva York, 2015. Disponible en: <https://www.huffpost.com/entry/eff-your-beauty-standards-tess-holliday_n_6554448>.
- STUNKARD, A., y MENDELSON, M. *Disturbances in body image of some obese persons*, en el *Journal of the American Dietetic Association*. Estados Unidos, 1961.
- VEALE, D. *Body dysmorphic disorder*, en *Postgraduate Medical Journal*. Estados Unidos, 2004.

5.3. WEB

- BROOKS, Josiah. *How to make Flexible Character Animation (For Games and More!) - Animate CC Tutorial*. En youtube.com. 2016. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=OLkrOTEJugg>>.
- BROOKS, Josiah. *ANIMATE CC UPDATE - VIRTUAL CAMERA!! - Custom Brushes, Libraries + MORE!*. 2017. En youtube.com. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=yL8Cn2ZYefY>>.
- EDINGTON, Jessica. *Animate - Basics of Sound*. En youtube.com. 2016. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=RDwR-do0tAk>>.
- EDINGTON, Jessica. *Animate CC - Setting up your lip sync character*. En youtube.com. 2018. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=FMBSaNI-n8A>>.
- EDINGTON, Jessica. *Animate CC - Create Lip Sync Animation*. 2018. En youtube.com. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=ErSU7PqAi40>>.
- MANUKYAN, Hayk. *Flash Animation Vs Hand Drawn I Adobe Animate CC Tutorial - Chew Cycle*. En youtube.com. 2017. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=uKFcTw_BKeU>.

- MANUKYAN, Hayk. *How To Animate in Flash (Animate CC) - Frame By Frame Animation*. En youtube.com. 2017. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=pBHwrVTDewg>>.
- LORENZO HERNÁNDEZ, María. *Los hermanos Fleischer, animadores e inventores*, en vimeo.com. Valencia, 2019. Disponible en: <<https://vimeo.com/339730493>>.

5.4. FILMOGRAFÍA

- BIERN, Claudio. *David el Gnomo*. España, BRB Internacional, 1985.
- BOSUSTOW S., HILBERMAN D. y SCHWARTZ Z. *United Productions of America o UPA*. EEUU, 1943.
- FLEISCHER, Dave. *Popeye the sailor meets Sinbad the sailor*. EEUU, Fleischer studios, 1936.
- MARTÍ, Emilio. *Desanimado*. Valencia, 2011. Disponible en: <<https://vimeo.com/33915153>>
- MORRISON G. y ROBERTSON D. *Happy*. EEUU, Netflix, 2017. Trailer disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZVS8YLh6e4k&t=>>>
- SUGAR, Rebecca. *Steven Universe*. EEUU, Cartoon Network Studios, 2013.
- WARD, Pendleton. *Adventure Time o Hora de Aventuras*. EEUU, Cartoon Network, 2010.

5.5. MÚSICA

- DE BOER, Martijn. *Minor Duet for Clarence*. Disponible en: <<http://dig.ccmixer.org/files/NiGiD/49518>>
- DE BOER, Martijn. *Unsettling Status*. Disponible en: <<http://dig.ccmixer.org/files/NiGiD/59617>>
- SPINNINGMERKABA. *Staying Positive*. Disponible en: <<http://dig.ccmixer.org/files/jlbrock44/59438>>.

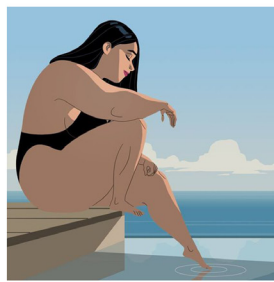
6. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig. 1 Ilustración de Andrea Núñez para We Lover Size
- Fig. 2 Portada de la revista española Cuore
- Fig. 3 Fotograma extraído de *Popeye the sailor meets Sinbad the sailor*
- Fig. 4 Princesa del Espacio Bultos, personaje de la serie *Hora de Aventuras*
- Fig. 5 Fotograma extraído del corto *Desanimado*
- Fig. 6 Imagen promocional para la serie de Netflix *Happy*
- Fig. 7 Personajes de la serie *Steven Univers*
- Fig. 8 Personajes protagonistas de la serie *David el Gnomo*
- Fig. 9 *Storyboards* realizados para el proyecto
- Fig. 10 Fotograma extraído de la animática
- Fig. 11 *Moodboard* realizados para el proyecto
- Fig. 12 *Tournaround* del personaje animado
- Fig. 13 Expresiones del personaje animado
- Fig. 14 Bocas hechas para el personaje animado
- Fig. 15 Mismo fotograma, diferentes estados en el proceso de animación
- Fig. 16 Ejemplo del pincel creado para dibujar los brazos
- Fig. 17 Fotograma extraído del corto, animación sobre la protagonista
- Fig. 18 Making of del plano inicial del corto
- Fig. 19 136 fotogramas para la escena del sofá
- Fig. 20 Fotograma extraído del corto, primera y penúltima escena
- Fig. 21 Programa de edición Adobe Premiere Pro

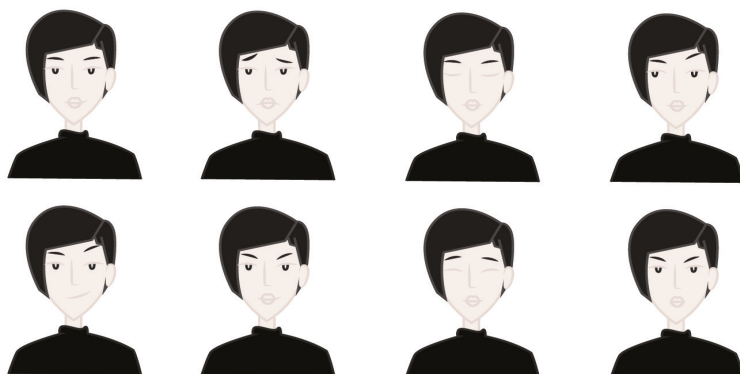
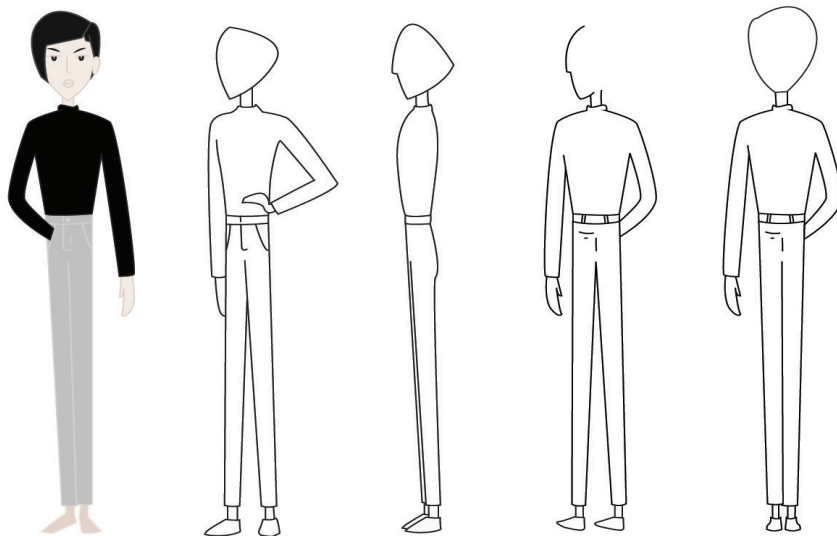
7. ANEXOS

7.1. A - DISEÑO DE PERSONAJES

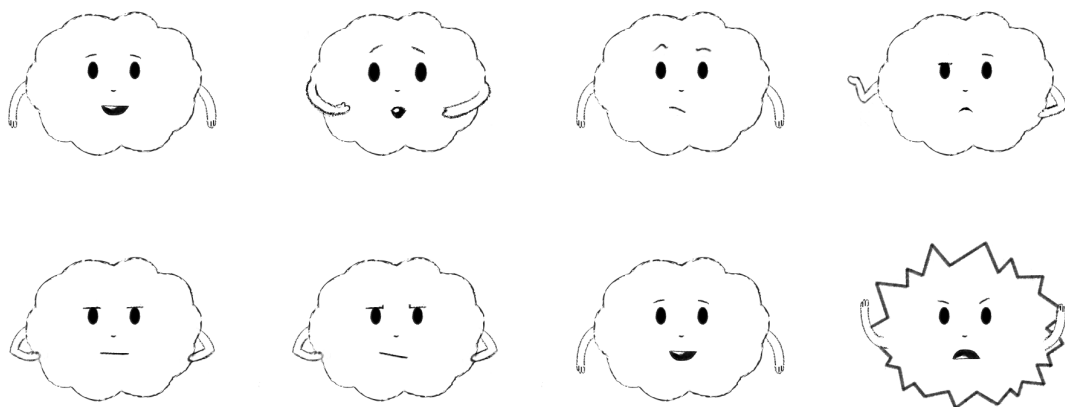
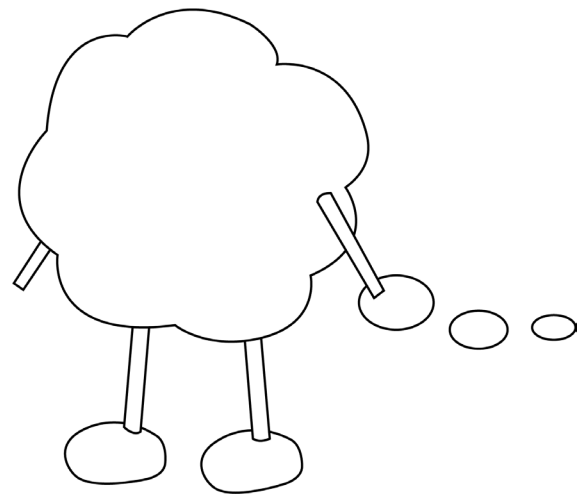
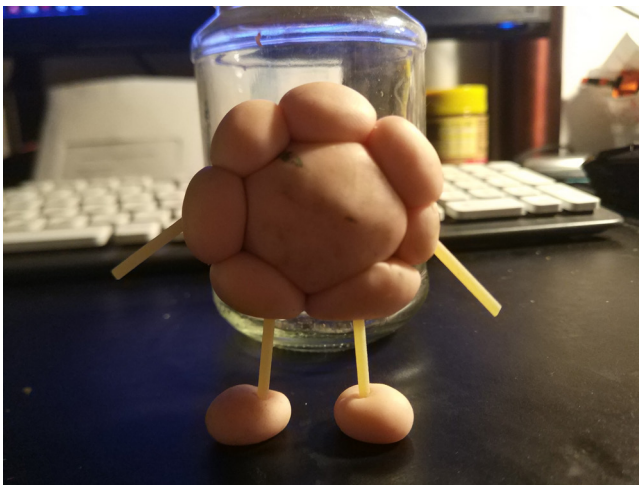
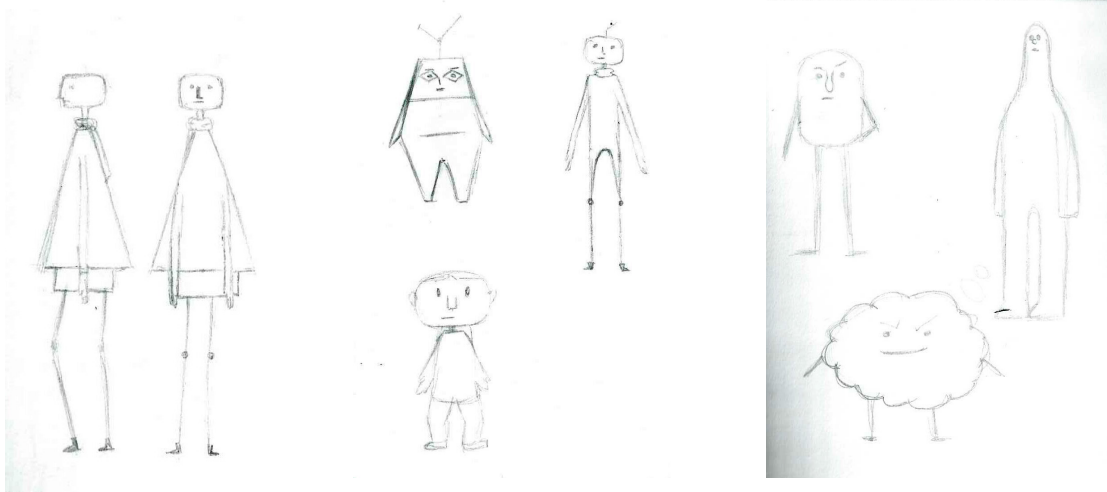
- Boceto y *moodboard* inicial para la protagonista



- Primer boceto y moodboard para el monstruo



- Bocetos del monstruo y hoja de expresiones final



7.1. B - GUIÓN

Cuando me despierto por la mañana, no me despierto sola. Os presento al que yo llamo el monstruo. Él es la personificación de mis pensamientos. -¿Que quieres? ¿Vas a hacer algo bien hoy y no salir de la cama? Nadie necesita ver tu cara asquerosa.- Cierro los ojos, y no con poca fuerza de voluntad, me levanto para ir a preparar mi desayuno.

Como siempre me voy a limitar a comer lo que sea que incluye la dieta que esté siguiendo en ese momento, pero mientras estoy comiendo el pequeño monstruo no puede evitar hacer una aparición -Seguro que necesitas tanto? Porque yo creo que con menos tienes suficiente...-, lo que inevitablemente me lleva a intentar pasar el mayor tiempo posible sin comer.

Después de ducharme, comprobaré delante del espejo si las estrías de mi barriga siguen igual o si se están haciendo más grandes, y aunque me haya pasado 10 minutos comprobando que mi cuerpo sigue siendo el mismo, intentaré vestirme lo más rápido posible, antes de poder volver a ver todos los fallos que conozco y los que acabo de encontrar.

Una vez lista, me iré al trabajo, pero por suerte, estoy tan ocupada que mi monstruo se queda en casa.

Al volver, tras pasar un mal día, acudiré a la comida basura para intentar relajarme. Sorprendentemente mientras me pongo cómoda y me siento en el sofá, él no parece estar por ningún lado. Un breve momento de felicidad. Pero la bolsa de patatas se acaba, y ahí está. -"Espero que esa satisfacción momentánea, valga la pena. Porque tú cada vez estás más gorda."-

Con tal de no pensar me pondré a ver cualquier cosa en la televisión, y casi inevitablemente me quedaré dormida en el sofá.

Pero hoy es diferente. Al pasar del sofá a la cama, empecé a pensar en cómo vivía mi día a día. Lo poco que estaba disfrutando mi vida, y como ese puto monstruo me estaba destruyendo y estaba arruinando mi felicidad. Por primera vez en meses empecé a escuchar más a las voces buenas, que a las malas, y esa criatura parecía insignificante. Indefensa. Cómo podía dejar que esa cosa dirigiese mi vida? Así que le miré una última vez, y le espachurré.

Hoy me he levantado con una nueva mentalidad, sin hacer caso a lo que decía el monstruo. Creo que las cosas van a mejorar.

7.1. C - CORTO

En el siguiente enlace podéis encontrar el corto.

<https://vimeo.com/343967889>