

TFG

GROW

PROYECTO DE CORTOMETRAJE ANIMADO

Presentado por Eva Martínez de Rufino

Tutora: Sara Álvarez Sarrat

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Grow es un Trabajo de Fin de Grado que plantea la producción de un cortometraje de animación 2D. El objetivo principal de este TFG es crear un proyecto de animación que recoja todos los conocimientos adquiridos a lo largo de los cuatro años de carrera.

Se trata de un corto cuya producción ha sido realizada de forma grupal, creando así una experiencia de acercamiento al mundo laboral de la animación, donde el trabajo en equipo es fundamental. Dentro del equipo de trabajo hemos asumido los roles de directora, guionista, animadora de intermedios principales y clean up artist.

Grow trata la historia de Azucena, una niña a la que la jardinería nunca le ha interesado. Sin embargo, a su madre, Lirios, le encanta. El reciente fallecimiento de esta le lleva a querer ampliar sus conocimientos del tema para así poder encargarse de la que fue la flor más preciada de Lirios, de este modo podrá mantenerla siempre en su memoria.

PALABRAS CLAVE

Animación 2D; Cortometraje; Independiente; Preproducción; Diseño de personajes

ABSTRACT

Grow is a Final Degree Project that raises the production of a 2D animation short film. The main objective of this TFG is to create an animation Project that collects all the knowledge acquired throughout four years of learning process along the Fine Arts career.

This short production was realized with a group, allowing us a closer experience to the animation world, where group work is essential. Within the work team we have assumed the roles of director, screenwriter, animator assistant and clean up artist.

Grow is about Azucena's story, a child who has never been interested in plants. Nevertheless, his mother, Lirios, has always loved them. Her recent death leads her to want to expand her knowledge about gardening with the purpose of taking care of the most beloved flower for Lirios, this way she can always keep her alive in her memories.

KEY WORDS

2D Animation; Short Film; Freelance; Preproduction; Character Design

AGRADECIMIENTOS

A mis compañeros, gracias a los cuales se dio vida a esta historia, porque sin ellos este proyecto no habría sido posible. A mi familia y amigos, por ser un pilar tan importante e imprescindible en los momentos buenos y en los no tan buenos. A todos los profesores que con el paso de los años han hecho crecer mis conocimientos en el ámbito de la animación y me han hecho amarla. Y a Sara Álvarez, porque este cortometraje no sería lo mismo sin ella.

El equipo de *Grow* ha querido dedicar este cortometraje a todos aquellos que este año 2019-2020 han conocido la pérdida. A los perdidos. A los que hicieron posible que las cifras no fueran mayores. Y a los que siguieron cuidando el jardín.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

2.2. METODOLOGÍA

3. MARCO CONCEPTUAL Y REFERENTES

3.1. MARCO CONCEPTUAL

3.1.1. *El uso del cortometraje profesional*

3.1.2. *El uso del cortometraje en estudiantes*

3.2. REFERENTES

3.2.1. *Michaël Dudok de Wit*

3.2.2. *Frédérich Back*

3.2.3. *UPA*

3.2.4. *El cuento de la princesa Kaguya*

4. PRODUCCIÓN DE *GROW*

4.1. PREPRODUCCIÓN

4.1.1. *Historia*

4.1.2. *Guion*

4.1.2.1. Guion literario

4.1.2.2. Guion técnico

4.1.2.3. Storyboard y *color script*

4.1.3. *Moodboard*

4.1.4. *Concept art: desarrollo visual*

4.1.5. *Diseño de personajes*

4.1.5.1. Lirios

4.1.5.2. Azucena

4.1.5.3. Lili

4.1.6. *Diseño de escenario*

4.1.7. *Props*

4.1.8. *Artes finales*

4.2. PRODUCCIÓN

4.2.1. *Animática y layout*

4.2.2. *Animación rough*

4.3. EQUIPO Y PLAN DE TRABAJO

5. CONCLUSIONES

6. REFERENCIAS

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

8. ANEXOS

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de Fin de Grado ha sido realizado durante el año lectivo de 2019/2020, y se ha desarrollado gracias a un equipo de preproducción y animación formado por compañeros de la carrera. Esta dinámica no sólo pone en práctica el trabajo grupal que se llevaría a cabo en un estudio de animación, sino que también busca aplicar todos los conocimientos que se han ido adquiriendo a lo largo del grado.

El proyecto se centra en la creación de una animación de corta duración, mediante la cual se trata el tema de la pérdida de un ser querido y el sentimiento de buscar conservar la esencia de alguien, aunque sea en las pequeñas cosas.

La pérdida es algo que tarde o temprano todos conocemos. Es parte de la vida, algo inevitable, y que cada otoño traerá más consigo. Es por eso que hay que saber que todo tipo de emociones pueden surgir de algo tan grande como un final -con despedida o sin ella- y toda flor, por seca que esté, deja el recuerdo de algo bello. No hablamos solo de momentos vividos, también de experiencias ganadas, pasos recorridos y, finalmente, nuevos comienzos. Este corto está dedicado a todas esas flores. Y por lo que dejan con nosotros.

Grow nos habla de todo esto desde la perspectiva de una niña de 8 años, que decidió aprender del cuidado y las necesidades de las plantas con el fin de preservar aquello que su madre tanto apreciaba, llevándola a un crecimiento no sólo de sí misma, pues los años pasan y ella crece junto a las plantas, que vemos cada vez más bellas, sino que conlleva un crecimiento personal.

El proyecto tiene un trasfondo autobiográfico, pero además de estar basado en una historia personal, se basa en un suceso que recientemente ha sucedido en mi entorno. Esto influye en el peso emocional que adquiere su animación, y por ello se ha querido dar un tono esperanzador a la experiencia de Azucena, nuestra protagonista del filme.

Asimismo, y como veremos más adelante en el apartado de referentes, la obra obtiene una gran influencia de cortometrajes y películas animadas que tratan el concepto de la pérdida de un ser querido. Algunos de estos ejemplos son el reconocido cortometraje de Michaël Dudok de Wit, *Father and Daughter* (Padre e hija), o la película de Studio Ghibli *El cuento de la princesa Kaguya*.

Además de esta pieza, el proyecto se ve reflejado en diversas obras de Studio Ghibli, en las cuales los protagonistas no solo dicen adiós a alguien importante para ellos, sino que la partida de estos es debido a una enfermedad.

En *El viento se levanta*, última película de Hayao Miyazaki, vemos un estilo de animación más pausada y alejada de los elementos fantásticos que caracterizan a sus producciones. Miyazaki busca recrearse en los silencios, en la pausa que invita a la reflexión de un momento y de este modo nos permite centrarnos en la animación de cada escena.

El largometraje nos guía en el camino que sigue Jirō Horikoshi para conseguir su meta: ser ingeniero aeronáutico. A lo largo del filme vemos su próspero crecimiento hasta que finalmente llega a cumplir su objetivo final y, al mismo tiempo, observamos su crecimiento físico con el paso de los años. Además, nos muestra el recorrido de la enfermedad que padece Naoko, pareja sentimental de Jirō, hasta sus últimos días.

Estas características la convierten en una gran inspiración a la hora de realizar *Grow*. El cortometraje aborda el crecimiento personal que experimenta Azucena, nuestra protagonista. Al tiempo que vemos crecer a la pequeña, sus habilidades lo hacen con ella, prosperando en aquello que más ansía: cuidar de las plantas que su madre dejó. También observamos una similitud con el filme a través de Lirios, su madre, pues padece una enfermedad que finalmente origina su partida.

Como bien puede suponerse por la fecha del TFG, este trabajo se ha visto inmerso en la expansión de la Covid-19. El estado anímico del equipo ha sufrido muchos altibajos, y muchos hemos sufrido en nuestras carnes la pérdida y la enfermedad, ejes temáticos principales que encontramos en *Grow*, como se menciona con anterioridad, por lo que el cortometraje ha ido adquiriendo mayor significado cada vez.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

El objetivo principal de este TFG es producir un cortometraje de animación 2D. Como objetivos secundarios encontramos el definir y planificar la historia y el estilo del cortometraje, construir la personalidad y diseño de los personajes y la interacción entre ellos y, por último, crear una historia sólida y transmitir un mensaje sin utilizar diálogos.

Además, para llegar a un correcto desarrollo de la historia, primero hubo que realizar un proceso de preproducción de la obra. Este comprende tareas como el concept art de los personajes y los fondos, o los guiones tanto técnico como el guion literario. Es en este momento cuando se pretende crear una buena narrativa de la historia, pues se trata de la clave de todo el cortometraje, especialmente en este caso en el que pretendemos transmitir un mensaje a través de una historia muda.

Esta fue una de las partes más importantes para la animación: desarrollar la historia sin la necesidad de un diálogo. En varias ocasiones hemos visto que no se precisan las palabras para el desarrollo de una historia, y en este caso, los gestos eran más que suficientes. Por ello se buscó un aire fresco y desenfadado en el resultado final, para así tratar de crear un movimiento en los personajes que permitiera una expresividad lo suficientemente fuerte como para que las palabras no fueran más que un añadido innecesario. Crear una atmósfera lo suficientemente cautivadora como para que sumerja al espectador en la historia.

Es muy fácil explicar las cosas a través de los diálogos pero hay otras formas, por supuesto, como el comportamiento de los personajes, la música o el montaje. Y cuando no hay diálogo, los sonidos de los personajes respirando se hacen naturalmente más expresivos. (Michaël Dudok de Wit, 2017)

Otro objetivo secundario sería poner en práctica todo lo aprendido a lo largo de los cuatro años de estudio de grado, especialmente en materia de animación.

Esta amplia preparación que se ha recibido de forma meditada antes de realizar el cortometraje se refleja en el trabajo realizado. Los últimos años se han ido seleccionado asignaturas con el objetivo de poderme formar en este terreno y así desarrollar este proyecto con mejor resultado.

2.2. METODOLOGÍA

El cortometraje ha llevado a cabo un proceso de creación muy extenso, en el cual podemos encontrar diferentes fases hasta alcanzar el desarrollo final. Distinguimos dos fases principales: preproducción y producción de la obra. Dentro de estas encontraremos, a su vez, una serie de tareas que ayudan al correcto funcionamiento de proceso de trabajo.

El proyecto se ha llevado a cabo en varias de las asignaturas propuestas por el grado. Por ello, ambas fases se vieron divididas en las asignaturas de Producción de animación I y II, así como la de Narrativa secuencial: cómic.

En la primera fase de la asignatura se comenzó a desarrollar la historia, tras un proceso de documentación en el que se analizaron y visionaron diversos cortometrajes animados. Esto no suponía un problema, pues ya en la anteriormente cursada Historia de la animación se realizó este proceso con largometrajes, a la vez que se nos introducía en la historia de los grandes animadores, padres de la técnica.

Estos procesos ayudaron a la hora de componer la historia de nuestro cortometraje, la cual debíamos redactar en el guion literario, mientras realizábamos un análisis del guion técnico y el *storyboard*, que nos permitirían hacer anotaciones más específicas. A continuación, se comenzó a realizar el concept art, con el respectivo diseño de personajes y fondos, el *color script*, y se ultimó la preproducción con la *animática*.

La segunda parte de la asignatura de Producción de Animación nos permite realizar, como bien indica su nombre, todas las cuestiones relacionadas con la producción de la obra. Primero se estudiaron y adaptaron los tiempos a partir de la *animática*, y entonces se procedió con el *layout*, seguido de la animación en *rough* y su posterior *clean up*.

Por último, encontraríamos la fase de postproducción, la cual en este caso se espera desarrollar en un futuro, junto al completo *clean up* de la animación, con tal de obtener como resultado un cortometraje finalizado.

3. MARCO CONCEPTUAL Y REFERENTES

3.1. MARCO CONCEPTUAL

Los estudios de animación pueden dedicarse a diferentes medios de producción animada: publicidad, cortometrajes y largometrajes. Además de estos recursos, en algunas ocasiones es posible que los estudios profesionales se dediquen a distribuir sus programas de animación o aplicaciones de ellos, en el caso de que tengan la patente, como fue el caso de los inicios de Pixar y su preciado *motion blur* de *RenderMan*.



Fig. 1: fotograma de anuncio publicitario en animación 3D para la marca TRINA, realizado por The Frank Barton Company, 2016.

Sin embargo, nos centraremos en los cortometrajes y sus diferencias entre los realizados en grandes estudios y los cortometrajes independientes.

Estos no suelen generar muchos beneficios. Si bien es cierto que su producción supone un presupuesto mucho más ajustado que el de un largometraje, su distribución queda reducida a festivales, ferias y, en el mejor de los casos, en salas de cine antes de la reproducción de un largometraje.

Los cortometrajes de animación no tenían valor comercial. Se hacían por puro amor al arte, o, en el caso de Pixar, para probar y desarrollar su tecnología y afinar el proceso de desarrollo narrativo. (...) Ni siquiera tuve que analizar la situación económica del mercado de los cortos animados. No había mercado. (Lawrence Levy, 2016)

Los cortometrajes suelen usarse como medio de pruebas a la hora de realizar animaciones, sin embargo, estas no tienen la misma repercusión en un ámbito profesional que en uno independiente, pues buscan objetivos distintos.

3.1.1. El uso del cortometraje profesional

Los cortometrajes animados son un medio de pruebas para las grandes cadenas y estudios que se dedican al negocio animado. Como mencionamos con anterioridad, dada su corta duración y, por tanto, su bajo coste de realización, los cortos suponen un formato ideal para realizar experimentos no solo en las técnicas o los programas con los que se realizan, sino que son una gran oportunidad para su mercado.



Fig. 2: cabecera de la serie *What a Cartoon!*, del estudio Hanna-Barbera.

Como bien menciona María Lorenzo en *El retorno del 2D*, a mediados de los 90, el patrón repetitivo de series que se podían encontrar en la televisión (su principal medio de difusión) y sus ya conocidos personajes llenos de clichés, comenzaron a plantear en la mente de Fred Seibert, director creativo de la MTV, un nuevo modo de tantear qué quería el público. Como estrategia para incorporar series novedosas al emergente canal Cartoon Network, se originó una estrategia que permitía saber qué series podrían suponer un éxito para la cadena. En un intento de buscar un equilibrio entre una gran producción y



Fig. 3: cortos emitidos en la serie de *What a Cartoon!*, de Cartoon Network.

un coste reducido, se decidió realizar una serie de cortos compuesta por 48 piezas. La serie fue titulada *What a Cartoon!*, y cada uno de los cortometrajes tenía un estilo, temática, personajes e historias diferentes. Tras la gran acogida que obtuvieron, muchos de ellos se desarrollaron como series independientes que pertenecerían a este nuevo canal dedicado a la animación, cuyo objetivo era la búsqueda de un dibujo animado novedoso y fresco, alejado de lo que podía encontrarse en otras cadenas de la época.

Este sería un excelente ejemplo de tantos, sobre cómo la animación profesional hace uso de los cortometrajes para extraer un beneficio que les ayudará a multiplicar las ganancias, cuando realmente se trata de un mercado poco rentable. Gracias a esta medida, se pudo encontrar un estilo de dibujo más afín a los nuevos tiempos, modernizando la estética de los personajes centrándose en cómo eran acogidos cada uno de ellos por el público.

3.1.2. El uso del cortometraje en estudiantes

Los estudiantes de animación, sin embargo, buscan como fin principal obtener los conocimientos necesarios para poder afrontar la producción de una obra de calidad. Lo que más les interesa es mostrar qué son capaces de hacer y cómo pueden expresar a través de una técnica en la que es tan sencillo obtener lo que deseas, pues tú eres quien realizará las acciones de los personajes (y en muchas ocasiones la voz), dando vida a todo un filme.

El objetivo principal del corto animado de un estudiante consiste en plasmar en su creación todo lo que ha aprendido a lo largo de años de estudio y práctica. Asimismo, el trabajo en equipo ya es fundamental en esta etapa, con el objetivo de completar la preparación de cara a un futuro profesional en el que los roles dentro del grupo son muy importantes para un correcto funcionamiento del flujo de trabajo.

Además, estos cortometrajes centran su atención en temas que no interesan a la industria, ya sea por ser controvertidos o no ver suficiente mercado en ellos.

Cabe destacar otra gran diferencia respecto a estudios de animación, y es que, si bien estos explotan los cortos con el fin de un beneficio económico, los cortometrajes de estudiantes buscan experimentar con su técnica al completo en muchas ocasiones, buscando un estilo de animación más pictórico, arriesgando más en sus formas de contar la historia o en su composición, y buscando siempre nuevas formas de realizar un cortometraje con un estilo más personal y cercano a su autor.



Fig. 4: bocetos de Disney con el principio animado del *squash and stretch*.



Fig. 5: bocetos de Disney con el principio animado de la anticipación.

Pero ¿por qué cortometrajes?

Durante el periodo de aprendizaje, se realizan diversos ejercicios de práctica de animación. Se estudian detenidamente los doce principios de la animación acuñados por los primeros animadores de Disney, se realizan pruebas de caminado y estudios de objetos pesados y ligeros para ver cómo su peso varía la animación, entre otros muchos. Todo esto queda puesto en práctica de forma individual, y cuando ya se ha experimentado lo suficiente, llega el momento de ponerlo a prueba mediante el desarrollo de una historia.

Lo ideal para una persona en formación es intentar realizar una obra lo más corta posible, pues la animación se compone de múltiples tareas complejas que requieren mucho tiempo para efectuar una sola escena al completo. Los largometrajes tardan años en poder ser realizados en estudios profesionales, si se dejan en manos de estudiantes, se harían interminables. Lo importante es poner en práctica las nociones adquiridas, tener errores y buscar su respectiva solución y, por supuesto, evolucionar en su aprendizaje mediante la práctica.

Gracias a este medio de animación, es posible completar una formación en este medio, mediante la cual es posible obtener una distribución de la obra a gran escala. Esta se realiza en festivales de cine y/o animación, teniendo cada vez más visibilidad en estos, y ocupando en muchas ocasiones una categoría específica para los cortometrajes de estudiantes. No obstante, y debido al creciente nivel que estos han experimentado estos últimos años, los ha llevado a competir en el entorno de los cortos profesionales, ganando popularidad mediante sus novedosas propuestas visuales.

Grow tiene este objetivo, pues se trata de un proyecto que pone en práctica todo lo mencionado en este apartado por su naturaleza: el corto de unos estudiantes.

3.2. REFERENTES

A la hora de realizar el proyecto, encontraríamos varios tipos de referentes. La mayoría de ellos, si no todos, están relacionados con el estilo artístico de la obra, en especial la forma de la línea, el tipo de dibujo y el modo de acabado final que se les da. Otros por su referencia a la naturaleza, la presencia que hace en las obras o la importancia que se le da a su “papel” en el filme. Por último, también encontramos uno especialmente ligado a la temática del cortometraje, que además reúne características que también encontramos en los referentes anteriores.

3.2.1. Michaël Dudok de Wit

Es un guionista, director, ilustrador y animador holandés. Se dedica a realizar animaciones para anuncios publicitarios, principalmente, además de cortos. Ha recibido un premio Óscar al mejor cortometraje animado con *Padre e hija*, el Premio Especial del Jurado de *Un certain regard* y un *Robert Bresson*.



Fig. 6: fotograma extraído del anuncio publicitario *I'm OK*, para AT&T, realizado por Michaël Dudok de Wit.



Fig. 7: fotograma extraído de la película *La tortuga roja*.



Fig. 8: fotograma extraído del cortometraje ganador del Óscar, *Father and Daughter*.

El cortometraje con el que ganó el Óscar llamó la atención de Isao Takahata, quien le propuso realizar una película con *Studio Ghibli* en la que él mismo podría desarrollar el guion, y Takahata sería el director artístico. Entonces fue cuando realizó *La tortuga roja*, su único largometraje hasta la fecha.

Las obras de Dudok de Wit tienen siempre un aire de nostalgia. Son pausadas y la música es la gran protagonista. Esto se debe a que son casi siempre mudas, por lo que el sonido ambiental adquiere gran importancia. Sus animaciones se caracterizan por tener un estilo zen y naturalista en el que abundan los espacios abiertos. Las paletas de color son muy armónicas, y los fondos suele realizarlos con acuarelas. Todo su trabajo ha sido realizado en animación tradicional, a excepción de dos trabajos: *The Aroma of Tea*, un cortometraje en el que estudia principios del movimiento básicos de la animación, y *La tortuga roja*, largometraje en el que fueron unidas técnicas digitales y tradicionales.

Lo más interesante de su trabajo, y que vemos aplicado en mi proyecto, es la capacidad de crear una historia en la que no son necesarias las palabras, pues los sonidos del ambiente ayudan a crear una atmósfera que es suficiente para sumergir al espectador en la historia.

Father and Daughter (Padre e hija) se trata de una de las obras más importantes del animador. No sólo dio a conocer su trabajo, dándole la oportunidad de realizar su primer cortometraje, sino que ha sido una gran fuente de inspiración para este TFG. La historia que nos cuenta el cortometraje sigue la línea de trabajo propia de Dudok de Wit: paisajes amplios en los que la naturaleza está presente, sentimiento de soledad y añoranza, música al son de la animación y una historia sencillamente excepcional.

Al ritmo del más puro estilo del animador holandés, se narra la historia de una niña que espera. Y espera mientras el tiempo pasa, imperturbable ante su presencia. Su padre no vuelve, y ella no deja de acudir al lugar en el que lo vio por última vez.

La pérdida que experimenta la niña que encontramos en el corto, sumado al paso del tiempo, son dos características que *Grow* tiene también en su desarrollo. Sin embargo, este último pretende dar un mensaje más esperanzador, pues la pérdida de nuestra protagonista traerá consigo una evolución que le permita crecer personalmente.

3.2.2. Frédéric Back

Fue un artista y director canadiense de cortos animados y pionero en el activismo ambiental. Nació en Francia, donde estudió Bellas Artes y comenzó su carrera como pintor. Tras mudarse a Canadá, comenzó su experiencia en el mundo de la animación en Radio-Canada. Ganó numerosos premios mediante sus animaciones, entre los cuales encontramos dos premios Óscar a mejores cortometrajes animados por *Crac*, 1981 y *L'Homme qui Plantait des Arbres*, 1983.

Sus obras tienen un estilo muy característico, con trazos muy sueltos, de líneas simples, casi a modo de boceto. Por lo general, los fondos son sencillos, dejando en muchas ocasiones el blanco del papel como protagonista, y los colores se encuentran localizados en los elementos de interés. Son realmente importantes en la construcción de las atmósferas que pretende generar en cada escena. Recurre a colores más fríos cuando muestra escenas donde podemos encontrar ciudades y entornos más descorazonadores, mientras que los colores cálidos son protagonistas en las escenas de abundante naturaleza.

Considero estas grandes influencias en *Grow*. Encontramos plantas como nexo de unión entre los personajes, y el modo de trabajar las escenas a la hora de componer fondos o el empleo de la línea son claras referencias de ello.

3.2.3. UPA

Se trata del que fue el estudio de animación *United Productions of America* (California, 1943-2000). Fue fundado por Dave Hilberman, Stephen Bowstow y Zack Schwartz, animadores de Disney que fueron despedidos tras realizar una huelga laboral en contra de la compañía. Apostaban por una animación moderna y novedosa, alejada de los cánones que había cimentado el estudio que les despidió. Tomaban como referencia los diseños de vanguardia y el diseño moderno e innovador de la Bauhaus.

El estilo visual de este estudio es una referencia por su utilización de las formas sencillas y detalles minimalistas en los que el uso del color plano y brillante jugaba un papel importante. Su estilo de animación plana, fresca y dinámica, tan alejada a la que se realizaba en la época,



Fig. 9: fotograma extraído del cortometraje *Crac*, 1981.



Fig. 10: fotograma extraído del cortometraje *L'Homme qui Plantait des Arbres*.



Fig. 11: fotograma extraído del cortometraje *Gerald McBoing-Boing*, UPA, 1950.



Fig. 12: fotograma extraído del cortometraje *Rooty Toot Toot*, UPA, 1951.

daba mucho juego respecto a la infinidad de oportunidades que eso les presentaba. La línea no sólo acompaña y complementa, es la protagonista indiscutible.

En muchas ocasiones, UPA dejaba sin pintar la piel de los personajes, la cual adquiere el mismo tono que hay en el color base de la animación o las pintaba de colores muy similares a los del fondo, creando una fusión entre personaje y fondo y rompiendo planos principales y secundarios. En los fondos pasaban de lo abstracto a lo neutro

Además, sus animaciones estaban compuestas por los elementos que se requerían a la hora de dar sentido a la historia, sin excesos ni informaciones innecesarias que distrajeran al espectador, destacando esa estética del diseño gráfico moderno que tanto buscaban incluir en sus obras.

3.2.4. *El cuento de la princesa Kaguya*

Se trata de un largometraje de animación producido por *Studio Ghibli*. La película está basada en *El cuento del cortador de bambú*, un cuento tradicional de la cultura japonesa. Esta trata la historia de Kaguya, una princesa de la luna que nace de un brote tallado por un cortador de bambú que decide adoptarla junto a su mujer. Cada nuevo brote que es cortado, da oro, y Kaguya se ve inmersa en una vida noble que le obliga a seguir unas normas sociales que no le permiten ser feliz, hasta el momento de su partida.

Encontramos referencias al ciclo de la vida, pues a lo largo del filme vemos cómo va creciendo la princesa, centrándose en la niñez y la juventud, y en ella podemos apreciar una llegada y una partida.

La estética de la obra es muy diferente a los largometrajes que suele realizar *Studio Ghibli*. Isao Takahata, director de la cinta, no estaba interesado en su comercialización, sino que buscaba crear un largometraje en el que los fotogramas tuvieran esa estética que proporciona la animación tradicional, y dejándolo además en meros bocetos para favorecer la expresividad de la película. El color también recrea acuarelas y texturas de técnicas tradicionales, dando un aire totalmente diferente al de otras obras del estudio.

Estos son rasgos que, como se menciona anteriormente, se han implementado a nivel plástico en el cortometraje *Grow*, sin embargo, también vemos influencias de la temática de la historia. En ella encontramos un inicio y un final en la estancia de Kaguya, y un fuerte peso en los recuerdos, las memorias de aquello que no volverá. En nuestro proyecto encontramos un fuerte arraigo al recuerdo de la

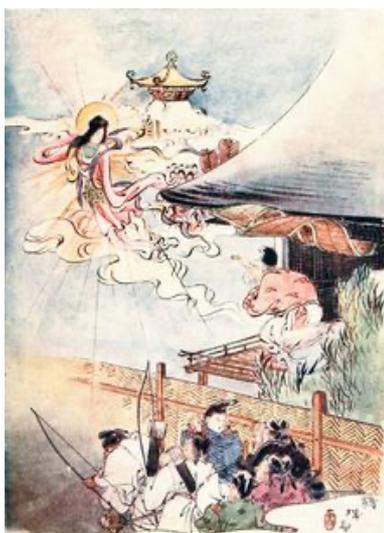


Fig. 13: estampa japonesa sobre *El cuento del cortador de bambú*.



Fig. 14: fotograma extraído del largometraje *El cuento de la princesa Kaguya*.

protagonista a las plantas que su madre solía cuidar, permaneciendo de este modo la memoria de su persona. Y, finalmente, podemos encontrar el concepto de la pérdida en ambas animaciones.

4. PRODUCCIÓN DE *GROW*

Dirección: Eva Martínez de Rufino

Productora: Universidad Politècnica de València, Grado en Bellas Artes

Guion: Eva Martínez de Rufino

Historia original: Claudia Antequera, Ángela Cuevas, Andrea Leal, Eva Martínez, Javier Velázquez

Animación: Eva Martínez, Irene Ramos, Fabiola Socas, Carolina Soler, Javier Velázquez, Simona Ventsislavova

Música y sonido: Eva Martínez, Javier Velázquez, Simona Ventsislavova

Edición: Eva Martínez de Rufino

Dirección de arte: Eva Martínez de Rufino

Tagline: No dejes de crecer

Enlace al vídeo:

<https://vimeo.com/433217242>

Enlace a fragmento de escena con color:

<https://vimeo.com/433322588>



Fig. 15: primer diseño de título del cortometraje.

4.1. PREPRODUCCIÓN

La realización de *Grow* comenzó en noviembre, y actualmente continua en proceso de producción y postproducción con el objetivo de su finalización en un futuro próximo.

El primer paso para comenzar a desarrollar el cortometraje consistió en hacer un reparto de los roles de los distintos integrantes de cada equipo, es decir, un organigrama del flujo de trabajo. Puesto que la gran mayoría habíamos trabajado anteriormente en preproducción y producción, la asignación fue relativamente sencilla, tratando de favorecer los puntos fuertes y la motivación de cada miembro. A pesar de que cada individuo tenía su papel, en todo momento intentamos favorecer la comunicación entre nosotros, prestando la ayuda necesaria y compartiendo trucos y conocimiento. De este modo favoreceríamos el desarrollo del trabajo y todos adquiriríamos una gran experiencia en distintos ámbitos.

Tras repartir cada uno de los roles que se seguirán en la preproducción, se procederá a comenzar el proyecto.

4.1.1. Historia

El origen de la historia surgió a través de una lluvia de ideas por parte de todo el equipo que se encargó de la preproducción. Todos llegamos a la conclusión de que nuestra animación giraría en torno a la naturaleza, la cual sería una pieza clave de la narrativa. A partir de esta premisa, se comenzó a detallar más la temática.

Anteriormente, en la asignatura de Producción de Animación I, tuvimos que desarrollar una adaptación a través de unos cuentos populares que nos fueron dados, por lo que elegimos uno que nos llamó especialmente la atención y quisimos reinterpretarlo, cambiando su final para añadir una enseñanza más a las que encontramos en el cuento.

La historia que seleccionamos fue la de *El elefante encadenado*, de Jorge Bucay. Esta nos habla de cómo podemos generar conocimientos a través de la experiencia, no obstante, muchas veces los recuerdos que son capaces de proporcionarnos esa sabiduría, pueden producir el efecto contrario, frenando nuestro crecimiento e impidiéndonos prosperar.

El desalentador final nos impulsó desde un inicio a querer un fin más positivo en nuestro cortometraje, por lo que nuestra historia constaría de una traba que permitiría a nuestro personaje protagonista tener una experiencia que le llevaría a obtener un conocimiento. Esto le haría crecer personalmente sin caer en un estancamiento propiciado por un recuerdo doloroso. Gracias a este tipo de recapitaciones, la historia iba formándose poco a poco, tomando cada vez más forma.



Fig. 16: equipo de preproducción.

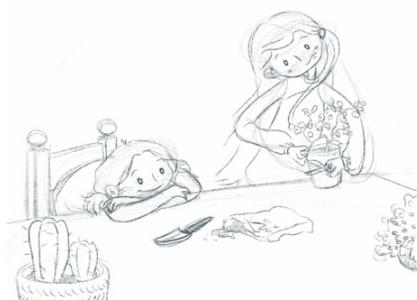


Fig. 17: beatboard de *Grow*. Lirios y Azucena.



Fig. 18: fotograma extraído de la primera animática de *Grow*. Azucena y Lili.

¿Quién sería, entonces, nuestro personaje protagonista? ¿Sería joven? ¿Se trataría de un personaje amable desde el inicio, o gracias al conocimiento su personalidad se vería alterada, impulsándole a ser mejor persona? Pero ¿sería una persona? Muchas eran las preguntas que llegamos a plantearnos antes de decidir cuál sería nuestra historia, y de qué modo contaría la enseñanza que pretendíamos transmitir.

Tras resolver las incógnitas que nos formulábamos para ir atando el guion, llegamos a componer la historia que nos cuenta *Grow*. Tal y como se menciona en el apartado de la introducción de esta memoria, el cortometraje tiene un tono autobiográfico, y es que el corto nos cuenta la historia de una niña pequeña que conoce de cerca la pérdida de una persona muy importante en su vida.

Nuestra protagonista recibió el nombre de Azucena, y ella sería la encargada de guiarnos a lo largo de esta animación, con las plantas de su madre como medio transmisor de un mensaje.

4.1.2. Guion

Antes de comenzar con la elaboración del guion como tal, se realizó una escaleta. Esta se trata de una estructuración de las acciones que llevarán a cabo los personajes, la cual sirve a modo de organización para poder visualizar la estructura de cada escena con más facilidad. Además, también se añadieron todos los posibles finales para observar de este modo más esquemático cual quedaría mejor en nuestro corto animado.

Finalmente, tras elegir el final que mejor cerraba la historia, se procedió a realizar los guiones literario y técnico del filme, que nos marcarían las pautas a seguir para la realización de la animación.

4.1.2.1. Guion literario

En él encontraremos la historia narrada como se establece que la debemos realizar tratándose de un cortometraje. Por lo tanto, el escrito nos indica el lugar en el que se desarrolla la escena, el momento del día en el que transcurre y los sonidos que acompañan a las acciones. Además, se especifica qué personaje realiza cada acción de forma detallada, para que al realizar el guion técnico, todo sea mucho más sencillo. En el caso de nuestra animación, el guion se organiza en tres escenas principales, las cuales son momentos en los que la vida de nuestra protagonista experimenta cambios drásticos: azucena con su madre, después de la partida de esta y ya adulta, con su hija. Lo que nos deja un total de 9 planos en los que veremos desarrollarse la historia.



Fig. 19: fotograma descartado de *Grow*.

4.1.2.2. Guion técnico

Cuando se hubo terminado el guion literario, el cual experimentó diversos cambios, con el objetivo de alargar su duración para realizar el cortometraje, se procedió a comenzar con el guion técnico.

Este se caracteriza por incluir toda la información técnica necesaria en cada plano para la creación de cualquier obra audiovisual, que en este caso se trata de un cortometraje de animación. En él encontraremos detalles como el tipo de encuadre que se va a realizar, los efectos de transición entre planos o la duración de cada uno de ellos.

4.1.2.3. Storyboard y *color script*

Debido a ser realizado en diferentes asignaturas, el cortometraje ha ido experimentando diversos cambios que le han llevado a una evolución hasta llegar al punto en el que se encuentra en este momento. Por ello, se realizó un primer *storyboard* que sirvió para organizar la primera de las *animáticas* que se llevaron a cabo. Este consiste en realizar bocetos de los personajes realizando lo que nos pautan los guiones, pasando así la historia a un formato más visual en el que se detectará si funciona bien en el terreno animado.

Gracias a este proceso, se observó que el propio corto demandaba más tiempo para desarrollar nuestra historia, por lo que se realizó una planificación de planos donde veríamos, también de forma muy visual, los planos principales en cada una de las escenas.

Una vez realizados el *storyboard* y la planificación de los planos, llegó el momento de pensar la paleta de color que armonizaría todos los elementos de la animación. Comenzaron a realizarse, pues, pruebas de distintas gamas sobre los personajes y algunos de los elementos, como *props*, basadas en el *moodboard* que se realizó en un inicio. Cuando se hubo llegado a un resultado adecuado, fue el momento de hacer la carta de color o *color script*. Esta se hizo en base a la planificación de los planos, pues se trata de marcar los colores principales en cada una de las escenas, mostrando algunos de los movimientos clave de los *frames*. Consideramos este un paso muy importante de la preproducción de *Grow*, pues ayuda de forma notable a la narración del cortometraje.



Fig. 20: relleno de color plano de primera animática.



Fig. 21: primer diseño de crédito de título.



Fig. 14: *color script* definitivo.



Fig. 22: imagen extraída del *moodboard* de búsqueda de color.

Con la carta de color observamos que los tonos nos ayudan a narrar la historia, pues en el inicio y el final del corto encontramos una atmósfera marcada por los colores cálidos, mientras que en las escenas intermedias los colores son mucho más fríos. Esto se debe a que el tono nos marca cómo se encuentra Azucena. Nuestra protagonista se siente arropada por el cariño y el amor de su madre en la escena cálida del inicio del corto. No obstante, el desconcierto de una situación nueva en la que tiene que desenvolverse sola durante un momento tan delicado, nos muestran una Azucena más débil en el terreno sentimental. A medida que se antepone a la situación, los colores vuelven a adquirir los tonos cálidos que nos muestran cómo comienza a superar sus obstáculos, llegando a la calidez inicial con el abrazo de su hija.

Como se puede apreciar, es fácil de identificar las tres escenas del filme marcadas perfectamente por el color, pero no son la única ocasión en la que los estos nos ayuden en la narrativa. *Grow* nos muestra tres generaciones de una misma familia, y podemos ver similitudes entre los personajes mediante las prendas de ropa, la forma de peinarse o, incluso, por los tonos de cada una de ellas.

Los colores de los personajes se seleccionaron con la intención de marcar la descendencia y ayudar al espectador en la lectura de la historia, pues debido a la falta de diálogo, todo debe entenderse mediante el *acting* de los



Fig. 23: imagen extraída del moodboard de referencias.

personajes y su apariencia. En el apartado de Diseño de personajes se desarrollará en profundidad este punto.

4.1.3. Moodboard

Probablemente este se trate de uno de los primeros pasos a realizar en la búsqueda de la estética de un cortometraje o, en general, en cualquier tipo de obra con un alto peso visual.

Un *moodboard* se compone a partir de una selección de imágenes que se han harán servir de inspiración para componer la estética que veremos en el cortometraje. Este puede contener cualquier tipo de fotografía o ilustración que ayude al equipo a formar una idea clara del resultado final de la obra.

Podemos unificar todo tipo de referencias en este paso, pues en ellos es posible abarcar diferentes imágenes, incluyendo todo tipo de inspiraciones, o bien se pueden hacer varios en función a la temática de cada una de ellas. En nuestro caso, la selección se hizo desde lo particular a lo general, pasando de tener un *moodboard* de cada temática a un conjunto que mostrara lo más interesante de cada uno de ellos.



Fig. 24: boceto de Azucena realizado por Claudia Antequera.

4.1.4. Concept Art: proceso de desarrollo

Respecto a la parte visual del proyecto, se realizaron diversos bocetos para decidir cuál sería la estética general. Tanto personajes como fondos serían sencillos, y los primeros tendrían formas redondeadas, largas extremidades y expresiones afables, recordando ligeramente a los personajes de series actuales como Hora de aventuras, Historias corrientes o Rick y Morty.

Se optó por utilizar una línea suelta y poco trabajada, casi a modo de boceto, con un pincel que simulara la huella de un lápiz tradicional con mucho grano. El color seguiría la misma pauta, usando manchas con textura muy localizadas, dejando gran parte de dibujo en blanco -que sería el color del fondo- y dando especial protagonismo a las plantas por su importante papel dentro de la historia.

4.1.5. Diseño de personajes

Para llegar a los diseños de personaje finales, se tomaron como referencias el largometraje de *El cuento de la princesa Kaguya* y *UPA*, entre otros referentes que se mencionarán más adelante, así como series animadas más actuales que se han mencionado en el anterior punto.



Fig. 25: primeros bocetos de Azucena y Lirios. Búsqueda de estilo.

Junto al grupo de preproducción se realizó un diseño que se consideraba definitivo, sin embargo, finalmente se terminó modificando con el objetivo de darles un aire más desenfadado y pictórico.



Fig. 26: primeros artes finales con el estilo de dibujo no definitivo.



Fig. 27: line up con estilo definitivo. De izquierda a derecha: Lirios, Azucena de niña, Azucena de adulta y Lili.



Fig. 28: carta de expresión de Lirios.

Una vez decidida la estética, se procedió a crear el perfil de los personajes. Se debía pensar en cuáles eran sus personalidades para conseguir una animación creíble de cada uno de ellos, incluso desarrollar ligeramente su historia pasada para ahondar todo lo posible en su carácter. Esto era realmente importante en la protagonista para que pudiéramos mostrar su evolución de forma correcta.

Una parte muy importante de su diseño es el color que tiene cada una de las integrantes del corto. Como bien se menciona en el apartado del color script, el linaje familiar se puede apreciar mediante los colores que se ha designado a cada personaje.

Lirios tiene el pelo azul, viste una sudadera amarilla y unos pantalones kaki. Finalmente vemos que sus pies están cubiertos con unos calcetines con las punteras color salmón.

Azucena, llevará los mismos colores que Lirios en la vestimenta, sin embargo, el pelo será del color de sus calcetines, siendo un lazo en la gama cromática.

Finalmente, Lili nos ayudará a cerrar el círculo. La pequeña tiene el pelo del mismo color que su abuela, y lo lleva recogido en una coleta que nos recuerda a Azucena de niña. Viste un peto, el cual es muy similar al vestido que llevaba su madre con la excepción del color, que recuerda a su pelo. El coletero que recoge sus cabellos es amarillo, y su camiseta y sus zapatos, kakis.

Las tres se componen de la misma gama cromática, con variaciones en la disposición de las prendas y teniendo como nexo el color del pelo, el cual nos informa del tipo de conexión que hay entre ellas.

4.1.5.1. Lirios

Es una mujer joven de apariencia frágil y expresión cansada. Sus ojos se encuentran enmarcados por ojeras y sus mejillas no lucen tan rosadas como las de su hija, sino apagadas, fruto de la enfermedad que padece. Esta no le impide ser una persona positiva y alegre que no se deja mermar por las situaciones de la vida.

Lirios es una madre cariñosa y responsable que haría lo que fuera por su hija. Además, es muy ordenada y centrada, con una dedicación y meticulosidad que expresa a través de su pequeña colección de plantas, las cuales son su pasión.

Su interés por el cuidado de las plantas surge a temprana edad, fruto de las buenas sensaciones que le transmiten. Creció en una pequeña casa situada en una gran ciudad de cemento. En ella, había un jardín que nadie cuidaba,

así que tuvo que hacerse cargo, ya que era un pequeño trozo de naturaleza que le permitía respirar. Los colores y los aromas que desprendía el jardín en pleno apogeo le permitían conectar con una parte del mundo que no era capaz de vislumbrar fuera de los límites de su hogar.

Además de llenar su casa de plantas, Lirios tiene una pequeña floristería, de la cual se hace cargo su hermana Marga cuando ella fallece, así como del cuidado de su pequeña Azucena.



Fig. 29: bocetos de Azucena.

4.1.5.2. Azucena

Azucena, protagonista de nuestro corto, es hija de Lirios. Es una revoltosa niña de 8 años de pelo alborotado que trata de recoger en dos coletas. Sus rosadas mejillas son muestra de su vitalidad y juventud, así como su poca paciencia para cuidar junto a su madre de la cantidad de plantas que se encuentran en su casa.

Su nombre y el de su madre hacen referencia a la misma flor, pues puede ser denominada de ambas formas. Estos surgieron de forma aleatoria, fruto de una lluvia de ideas, por lo que descubrir este dato fue algo que sorprendió gratamente al equipo, que finalmente decidió hacer definitiva la presencia de estas flores en el filme.

La pequeña disfruta de ver a su madre en la atareada faena de cuidar de la vegetada habitación, intentando ayudarle siempre que puede. Agradece que se vuelque en dicha tarea, pues la felicidad que le proporciona le permite sentirse mejor a pesar de su malestar. Azucena sufre por la condición de su madre, e intenta ayudarle en todo lo que puede, a pesar de su desmañada condición.



Fig. 30: carta de expresión de Azucena.

Tras la desafortunada partida de su madre, Azucena empieza a ver cómo sus queridas plantas, al igual que la pequeña, empiezan a notar su ausencia, por lo que decide intentar hacer lo posible por salvarlas. Nunca tuvo la paciencia o la destreza necesaria para el cuidado de tantas flores, por lo que los libros y la práctica se convirtieron en sus mayores aliados.

Durante el cortometraje vemos cómo Azucena avanza en el cuidado de las plantas, que cada vez se ven más grandes y bonitas. Y estas no son las únicas que crecen, pues los años también avanzan por la ahora joven mujer, que además ha ampliado la familia con una pequeña peliazul.

4.1.5.3. Lili

Lili es la viva imagen de su abuela. Es una niña alegre y movida, tal y como lo fue su madre, pero tiene una paciencia y dedicación por todo lo que hace que hace recordar a quien se encargó de llenar de verde la ahora denominada *habitación de las plantas*, Lirios. Ella adora ese habitáculo y la variedad de colores que puedes encontrar en él. Podría pasar horas

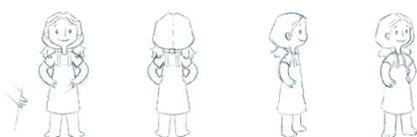


Fig. 31: turn around de Azucena.



Fig. 32: imagen de Lili a color con el diseño final.

ayudando a su madre, que encantada accede siempre a compartir una afición con tanto valor para ella.

Para seguir con la temática de nombres de flores, decidimos denominar Lili a la hija de Azucena. Este no es tan evidente como los otros dos empleados, sin embargo, podemos notar la semejanza entre el nombre de la pequeña y la flor de la lila. Al mismo tiempo, y entrando en un terreno más técnico, la flor del lirio pertenece a la familia Liliaceae. Por ello, el nombre de la pequeña no es Lily, como suele encontrarse escrito, sino Lili, como las dos primeras sílabas de la familia de la planta que da nombre a su madre y su abuela.

4.1.6. Diseño de escenario

A lo largo del cortometraje tan solo encontramos un escenario. La historia gira en torno a él y su crecimiento, por lo que no interesa que los personajes se muevan por otro lugar que no sea este. De este modo centramos la atención del espectador en algo fundamental: las plantas que se encuentran en su interior.

Si bien se hizo un trabajo de búsqueda de imágenes antes componerlo, finalmente el fondo surgió de conceptos extraídos de la realidad que me rodea. Nuestras protagonistas del corto siempre se encuentran en un habitáculo lleno de plantas de todo tipo, y la referencia de este espacio la tomé de mi entorno personal.

Desde que tengo uso de razón, mi abuela tiene una habitación en su casa que si bien hace años fue el cuarto en el que mi madre y su hermana dormían, ahora ella misma denomina *la habitación de las plantas*, pues abundan gran cantidad de ellas, de todas clases y colores, y las cuida incansablemente, nunca desistiendo si alguna de ellas enferma.

Esta ha sido una clara referencia para la creación del cortometraje, aportando varios rasgos importantes a la obra.

4.1.7. Props

A lo largo del corto podemos encontrar una gran variedad de objetos que, si bien ayudan a componer un entorno, realmente no tienen mayor importancia. En cambio, los personajes interactúan con una serie de elementos que requieren un mayor estudio, los *props*.

Viendo la temática de la historia, podemos imaginar que muchos de ellos están relacionados con la jardinería, con el fin de que nuestra protagonista pueda cuidar de las plantas para el desarrollo del cortometraje. Corta, riega y pulveriza agua sobre aquellas que lo necesitan.



Fig. 33: fotografía de la *habitación de las plantas* de mi abuela.



Fig. 34: boceto del diseño de escenario.



Fig. 35: *prop* definitivo del lirio.

Sin embargo, encontramos un elemento especialmente importante para la historia: la flor favorita de Lirios. Esta, además, es un símbolo de la relación que hay entre ella y su hija y, posteriormente, con Lili.

Las flores de la planta nos marcan cómo se siente Azucena, pues al fallecer su madre, una de las dos flores comienza a perecer, cayéndosele los pétalos. A medida que su ánimo comienza a mejorar, la planta prospera, hasta llegar a formarse un capullo en el mismo lugar del que cayeron los pétalos anteriormente. Con el abrazo de la protagonista y su hija, la flor se abre por completo, dejando una planta totalmente recuperada, incluso más sana y fuerte de lo que estuvo nunca.

4.1.8. Artes finales

Para tener una idea más clara de cómo sería el corto ya finalizado, se realizaron unos artes finales. En estos se debía de mostrar la línea que se utilizaría en la animación o los colores que previamente se había planificado añadir. A ser posible, también encontraríamos varios de los personajes interactuando entre sí o con un elemento que vayamos a encontrar en el corto. Es ideal que se encuentren en una postura que les permita mostrar algún rasgo de su personalidad. También es preferible que se trate de una escena que podamos encontrar en la animación final, pues ayuda a dar una idea más concreta de cuál sería el resultado.



Fig. 36: arte final de Azucena y Lirios.

4.2. PRODUCCIÓN

El grupo de trabajo que se encargó de la producción de la animación fue distinto al que realizó la preproducción, por lo que se hubo de repartir roles de equipo de nuevo, una vez más tratando de favorecer las cualidades de cada individuo.

4.2.1. Animática y layouts

El paso siguiente consistió en pasar de un *storyboard* a una *animática* ya más concreta y actualizada, marcando de este modo el inicio de la producción del metraje. De este modo sería posible dar tiempo a cada una de las escenas y los movimientos de los personajes quedarían más claros. Gracias a este proceso fue más sencillo no sólo calcular cuánto iba a durar cada una de las acciones, sino que permitió realizar cambios en alguno de los planos y sus transiciones, pues al visualizarlos en movimiento se vio más claro qué iba a funcionar mejor. Además, la *animática* precisaba de la búsqueda de sonido, por lo que, tras realizar una lista de todos ellos junto a la música, se añadieron a esta pequeña animación con el fin de dar una idea de cómo quedaría el cortometraje finalmente.



Fig. 37: *layout* definitivo de la escena 2.

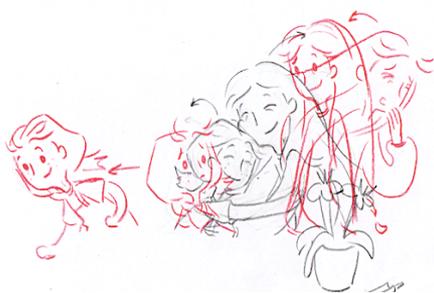


Fig. 38: *layout* definitivo de la escena 3.

Este proceso se realizó en dos ocasiones, pues se añadieron escenas que precisaban la realización de una nueva *animática*.

A continuación, se procedió a crear el *layout*. Este fue realizado con los cambios que se vieron oportunos tras comprobar qué acciones necesitaban alguna modificación en el anterior paso del proceso. El desarrollo de dicha acción dejó el proyecto más concreto, teniendo ya claras las escenas con cada uno de sus planos, sus transiciones y el tiempo de cada una de ellas.

4.2.2. Animación *rough*

Entonces se comenzaron a trazar los primeros fotogramas en sucio. Con el fin de agilizar el trabajo y con la intención de imitar la forma de producción de los estudios de animación profesionales, se dividieron los procesos de trabajo en creación de *key frames* por un lado, por otro se realizarían los frames intermedios principales, y finalmente se precedería a producir los intercalados que finalizarían la animación de la escena.

A la vez que se llevaba a cabo este proceso, los fondos fueron adecuados a las correcciones que se hicieron en el *layout* final a partir de los bocetos que se tenía de ellos, de este modo la animación de los personajes no quedaría descolgada de su fondo.

4.3. EQUIPO Y PLAN DE TRABAJO

El plan de trabajo efectuado en un inicio para la realización del cortometraje se vio alterado por la situación que azotó desde inicios de marzo a toda España, así como a muchos otros países. El confinamiento que se produjo por la pandemia Covid-19 redujo los medios que nos proporcionaba la universidad para realizar el filme, dejando a algunos de los integrantes con la única opción de realizar la animación de forma tradicional con los recursos que una mesa de cristal y una lámpara podían aportar.

A esto se sumó la experiencia de dirigir un cortometraje con todo el equipo de producción a distancia. La supervisión de las escenas se llevó a cabo mediante medios digitales y la comunicación se redujo a mensajes de texto y llamadas telefónicas.

Puesto que no se disponía del plató de grabación de sonidos profesional que se encuentra en la universidad, se hubo de recurrir a la grabación de audio de forma casera: mediante los móviles. Si bien no se consiguió un audio excepcional, la calidad de los dispositivos de hoy en día nos permitieron un buen resultado.

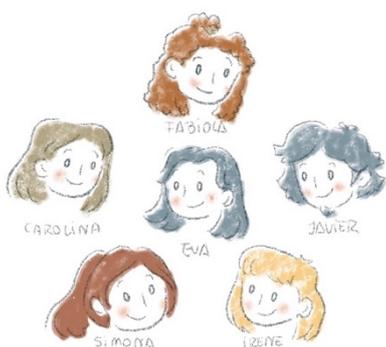


Fig. 39: equipo de producción.

Todos estos cambios efectuados respecto a la inicial metodología han supuesto un reto, pues recordemos que el equipo que ha llevado a cabo la producción de *Grow* se compone de estudiantes de animación en formación, y es que todo esto ha sido parte del aprendizaje que hemos recibido en este curso: cómo llevar a cabo un cortometraje animado a distancia.

5. CONCLUSIONES

En primer lugar, el proyecto hasta el momento ha supuesto la finalización de la preproducción del cortometraje. No obstante, la producción no se ha podido ejecutar al completo, quedando inacabadas tareas como la de realizar el completo *clean up* y añadir el color. A pesar del inconcluso resultado de la animación, esta nos muestra un resultado muy cercano a su completa finalización, dando una idea de cómo sería el cortometraje acabado.

Por otro lado, se ha cumplido el objetivo de realizar una animación muda en la que las acciones de los personajes narraran la historia sin necesidad de verbalizar sus emociones. Se ha realizado una correcta construcción de los personajes que ayuda a sostener la historia y transmiten el mensaje correctamente. Además, el estilo suelto que se proponía en el diseño de los personajes inicial se ha adecuado correctamente al metraje, quitando así dureza a la historia y creando una animación visualmente ligera.

Por lo que se refiere a la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos a lo largo del grado, también se puede observar un correcto desempeño. El proyecto consta de prácticamente todas las fases de su realización, mediante las cuales se han mostrado habilidades de *concept art*, animación de personajes, construcción de guiones técnicos aplicados a la animación o manejo del programa de edición Adobe Premiere, así como la realización de tareas de preproducción varias mencionadas a lo largo de la memoria.

En último lugar, mencionar los roles asumidos en el equipo. El más destacable sería el de dirección, el cual ha supuesto un reto. Coordinar las acciones de todo un equipo no es tarea sencilla, especialmente tatar de impulsar el rendimiento en las circunstancias en las que se ha visto envuelta la producción de la obra. La comunicación del equipo es un factor fundamental que se ha tratado de desempeñar lo mejor posible y los roles asignados a cada integrante se han cumplido tal y como se acordó.

Está previsto que la producción de *Grow* se finalice con el objetivo de ser distribuido en festivales de animación, transmitiendo el lema del cortometraje para que todo el que lo vea siga creciendo.

6. REFERENCIAS

1. Webgrafía

ANIMATION WORLD NETWORK. *The Early Days at UPA*. 2002. Disponible en: <https://www.awn.com/animationworld/early-days-upa>

COOPER HEWITT. United Productions of America (UPA). Disponible en: <https://collection.cooperhewitt.org/people/1108826279/bio>

JOHNKSTUFF. Wally VS. UPA 4 – *When Milquetoasts Rebel*. 2007. Disponible en: <http://johnkstuff.blogspot.com/2007/05/wally-vs-upa-4-when-milquetoasts-rebel.html>

CAMINANDO EN CÍRCULOS. *100 AS (LI): Root Toot Toot (1952) John Hubley*. 2011. Disponible en: <https://encirculos.blogspot.com/2011/04/100-as-li-rooty-toot-toot-1952-john.html>

BADO'S BLOG. *Frédéric Back 1924-2013*. 2014. Disponible en: <http://bado-badosblog.blogspot.com/2014/01/frederic-back-1924-2013.html>

THE CANADIAN ENCYCLOPEDIA. *Frédéric Back*. 2007. Disponible en: <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/frederic-back>

MJ CAMPOS. *El cuento de la princesa Kaguya: una joya de la animación hecha a mano*. 2018. Disponible en: <https://www.mariajosecampos.com/single-post/2018/01/29/El-cuento-de-la-princesa-Kaguya-una-joya-de-la-animación-hecha-a-mano>

MINIDIES. *El cuento de la princesa Kaguya*. 2014. Disponible en: <http://www.mindies.es/pelicula/analizamos-el-cuento-de-la-princesa-kaguya/>

EL AGENTE. *El cuento de la princesa Kaguya: el ciclo de la vida, el fin y el principio... y el fin*. 2018. Disponible en: <http://elagentecine.cl/estrenos-2/el-cuento-de-la-princesa-kaguya-el-ciclo-de-la-vida-el-fin-y-el-principio-y-el-fin/>

SOFILM. *Perfil. Michael Dudok de Wit, LA TORTUGA ROJA*. Disponible en: <http://www.sofilm.es/perfil-michael-dudok-de-wit-la-tortuga-roja>

WIKIPEDIA. Wikipedia, la enciclopedia libre. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Padre_e_hija

NOTICIAS DE PREHISTORIA – PREHISTORIA AL DÍA-. *El Taumatropo magdaleniense de Laugerie Basse*. 2014. Disponible en: <https://prehistorialdia.blogspot.com/2014/12/el-taumatropo-magdaleniense-de-laugerie.html>

CRÓNICA DE ARQUEOLOGÍA. *Las técnicas del movimiento en el arte paleolítico*. 2012. Disponible en: <http://lacienciadivulgativa.blogspot.com/2012/06/las-tecnicas-delmovimiento-en-el-arte.html>

ESPÍRITU Y CUERPO. *La colección de Werner Nekes y la prehistoria del cine*. 2013. Disponible en: <https://esprituycuerpo.blogspot.com/2013/09/la-coleccion-de-werner-nekes-y-la.html>

FILASIETE. *Entrevista a Michaël Dudok de Wit, director de La tortuga roja*. 2017. Disponible en: <https://filasiete.com/noticias/entrevistas-protagonistas/entrevista-a-michael-dudok-de-wit-director-de-la-tortuga-roja/>

ANIMATION WORLD NETWORK. *Hayao Miyazaki – The Interview*. 2014. Disponible en: <https://www.awn.com/animationworld/the-hayao-miyazaki-interview>

2. Filmografía

Lorenzo, M. *Orígenes del cine: el Fenaquistiscopio*. España, Universitat Politècnica de València, 2017. Disponible en: <https://media.upv.es/#/portal/video/176ee300-463a-11e7-9b33-83cdd974e088>

Lorenzo, M. *Los numerosos padres del cinematógrafo: un análisis del origen de la imagen en movimiento*. España, Universitat Politècnica de València, 2015. Disponible en: <https://media.upv.es/player/?id=d22bc225-b7f2-4be7-b33e-b44042af6dd1&autoplay=true>

Dudok de Wit, M. *Father and Daughter*. Países Bajos, 2000. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wTlkvwwC23A>

Dudok de Wit, M. *La tortuga roja* (Blu-ray Vídeo). Francia: Studio Ghibli, 2016.

Back, F. *El hombre que plantaba árboles*. Japón, 1988. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=aaYo7CtBEec>

Back, F. *Crac*. Japón, 1988. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=xsWU-nksQWA>

Takahata, I. *El cuento de la princesa Kaguya* (Blu-ray Vídeo). Japón: Studio Ghibli, 2013.

3. Bibliografía

SADOUL, G. Historia del cine mundial. España: Siglo XXI editores, 2004.

LORENZO, M. "El retorno del 2D". En: *Con A de Animación*. Valencia: Editorial UPV, 2018, núm. 8.

REISS, M. *Springfield Confidencial*. Barcelona: Reiss Entertainment, 2018.

LEVY, L. *To Pixar and Beyond*. Estados Unidos: Houghton Mifflin Harcourt, 2017.

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1: fotograma del anuncio publicitario en animación 3D para la marca TRINA, realizado por The Frank Barton Company, 2016, página 10.

Fig. 2: cabecera de la serie *What a Cartoon*, del estudio Hanna-Barbera, página 11.

Fig. 3: cortos emitidos en la serie de *What a Cartoon*, de Cartoon Network, página 11.

Fig. 4: bocetos de Disney con el principio animado del *squash and stretch*, página 12.

Fig. 5: bocetos de Disney con el principio animado de la anticipación, página 12.

Fig. 6: fotograma extraído del anuncio publicitario *I'm OK*, para AT&T, realizado por Michaël Dudok de Wit, página 13.

Fig. 7: fotograma extraído de la película *La tortuga roja*, página 14.

Fig. 8: fotograma extraído del cortometraje ganador del Óscar, *Father and Daughter*, página 14.

Fig. 9: fotograma extraído del cortometraje *Crac*, 1981, página 14.

Fig. 10: fotograma extraído del cortometraje *L'Homme qui Plantait des Arbres*, página 15.

Fig. 11: fotograma extraído del cortometraje *Gerald McBoing-Boing*, UPA, 1950, página 15.

Fig. 12: fotograma extraído del cortometraje *Rooty Toot Toot*, UPA, 1951, página 15.

Fig. 13: estampa japonesa sobre *El cuento del cortador de bambú*, página 16.

Fig. 14: fotograma extraído del largometraje *El cuento de la princesa Kaguya*, página 16.

Fig. 15: primer diseño de título del cortometraje, página 17.

Fig. 16: equipo de preproducción, página 17.

- Fig. 17: *beatboard* de *Grow*. Lirios y Azucena, página 18.
- Fig. 18: fotograma extraído de la primera *animática* de *Grow*. Azucena y Lili, página 18.
- Fig. 19: fotograma descartado de *Grow*, página 19.
- Fig. 20: relleno de color plano de primera *animática* página 20.
- Fig. 21: primer diseño de crédito de título, página 19.
- Fig. 22: imagen extraída del *moodboard* de búsqueda de color, página 21.
- Fig. 23: imagen extraída del *moodboard* de referencias, página 21.
- Fig. 24: boceto de Azucena realizado por Claudia Antequera, página 21.
- Fig. 25: primeros bocetos de Azucena y Lirios. Búsqueda de estilo, página 22.
- Fig. 26: primeros artes finales con el estilo de dibujo no definitivo, página 22.
- Fig. 27: *line up* con estilo definitivo. De izquierda a derecha: Lirios, Azucena de niña, Azucena de adulta y Lili, página 22.
- Fig. 28: carta de expresión de Lirios, página 23.
- Fig. 29: bocetos de Azucena, página 23.
- Fig. 30: carta de expresión de Azucena, página 23.
- Fig. 31: *turn around* de Azucena, página 24.
- Fig. 32: imagen de Lili a color con el diseño final, página 24.
- Fig. 33: fotografía de la habitación de las plantas de mi abuela, página 24.
- Fig. 34: boceto del diseño de escenario, página 25.
- Fig. 35: *prop* definitivo del lirio, página 25.
- Fig. 36: arte final de Azucena y Lirios, página 25.
- Fig. 37: *layout* definitivo de la escena 2, página 26.
- Fig. 38: *layout* definitivo de la escena 3, página 26.
- Fig. 39: equipo de producción, página 27.

8. ANEXOS

8.1. ANEXO I: EQUIPO

Dirección: Eva Martínez de Rufino.

Guion: Claudia Antequera Sánchez, Eva Martínez de Rufino.

Historia original: Claudia Antequera Sánchez, Ángela Cuevas García, Andrea Leal Gartz, Eva Martínez de Rufino, Fabiola Socas Expósito, Javier Velázquez Pastor.

Dirección de arte: Eva Martínez de Rufino, Javier Velázquez Pastor.

Diseño de personajes: Eva Martínez de Rufino, Javier Velázquez Pastor.

Diseño de fondos: Claudia Antequera Sánchez, Eva Martínez de Rufino, Fabiola Socas Expósito.

Color Script: Claudia Antequera.

Storyboard: Ángela Cuevas García, Andrea Leal Gartz.

Layout: Eva Martínez de Rufino, Irene Ramos Delgado, Fabiola Socas Expósito, Carolina Soler Paz, Javier Velázquez Pastor y Simona Ventsislavova Gesheva.

Animación: Eva Martínez de Rufino, Irene Ramos Delgado, Fabiola Socas Expósito, Carolina Soler Paz, Javier Velázquez Pastor y Simona Ventsislavova Gesheva.

Edición: Eva Martínez de Rufino, Simona Ventsislavova Gesheva.

8.2. ANEXO II: GUIÓN LITERARIO

ESC. 01 INT. HABITACIÓN/DÍA

SONIDO AMBIENTE/MÚSICA DE FONDO

Vemos a LIRIOS, una mujer joven, arrodillada frente a una planta. Las plantas de la habitación se mecen por el viento y algunas hojas caen.

Las hojas que han caído dibujan la palabra GROW sobre la mesa. LIRIOS se sorprende al ver la palabra y sopla las hojas, haciéndolas revolotear, para así dejar la maceta sobre la mesa, en la que ya no queda ninguna hoja.

LIRIOS comienza a quitar hojas a otra planta, esta vez un lirio, su planta favorita, pero se detiene por una fuerte tos. Cuando se ha recuperado, continúa su tarea. Es entonces cuando vemos que AZUCENA entra por la puerta y corre hacia ella. LIRIOS se gira hacia ella, sorprendida, y le abraza. Tras esto, LIRIOS comienza a toser de nuevo. AZUCENA al principio se entristece, pero entonces se va para volver con una planta en las manos.

AZUCENA acerca la planta a su madre, que coge una regadera y la pone sobre la mesa. AZUCENA le acerca la regadera y, mientras LIRIOS la utiliza, ella la observa.

FUNDIDO BLANCO.

ESC. 02 INT. HABITACIÓN/DÍA

SONIDO AMBIENTE/MÚSICA DE FONDO

Vemos el lirio en primer plano. AZUCENA se acerca, se agacha, pensativa, y mira fijamente la planta. Cae el pétalo de una de las flores, y AZUCENA se estira de golpe antes de salir corriendo de la habitación.

AZUCENA se encuentra en la habitación leyendo un libro, sentada en el suelo. Finalmente acaba leyéndolo tumbada mientras mueve las piernas.

AZUCENA se pone manos a la obra. Comienza a cuidar de las plantas. Primero vemos cómo riega una planta. Luego, con un pulverizador, hidrata otra a la vez que corta sus hojas.

Vemos cómo va creciendo mientras ayuda a crecer a todas las plantas de la habitación. Aún pequeña, quita hojas secas a una planta a los pies de la mesa; siendo adolescente le vemos pulverizar otra de las plantas y, ya adulta, vemos cómo aparta algunas hojas de una gran maceta. Finalmente, AZUCENA deja el lirio sobre la mesa. Este se ve vigoroso, como el resto de las plantas que ahora se encuentran a su alrededor.

ESC. 03 INT. HABITACIÓN/DÍA

SONIDO AMBIENTE/MÚSICA DE FONDO

20 AÑOS DESPUÉS.

Vemos a AZUCENA, una mujer joven, cuidando del lirio, que vemos con una flor abierta y otra cerrada. La puerta que se encuentra a sus espaldas se abre y, corriendo, se acerca a ella LILI, su hija. Ambas se miran, sonríen y se abrazan. La niña, al ver que AZUCENA está cuidando de las plantas, se alegra. Su madre le acerca la planta y coge la regadera. Juntas riegan el lirio, todo con una sonrisa.

FUNDIDO BLANCO.

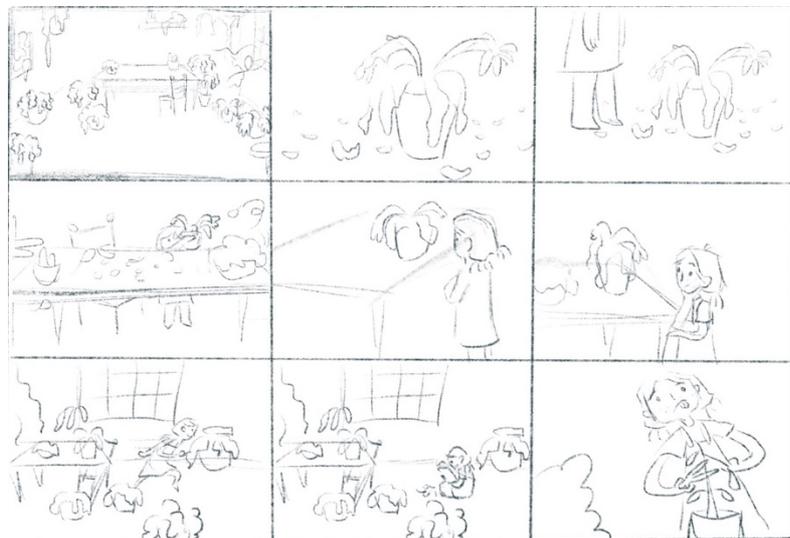
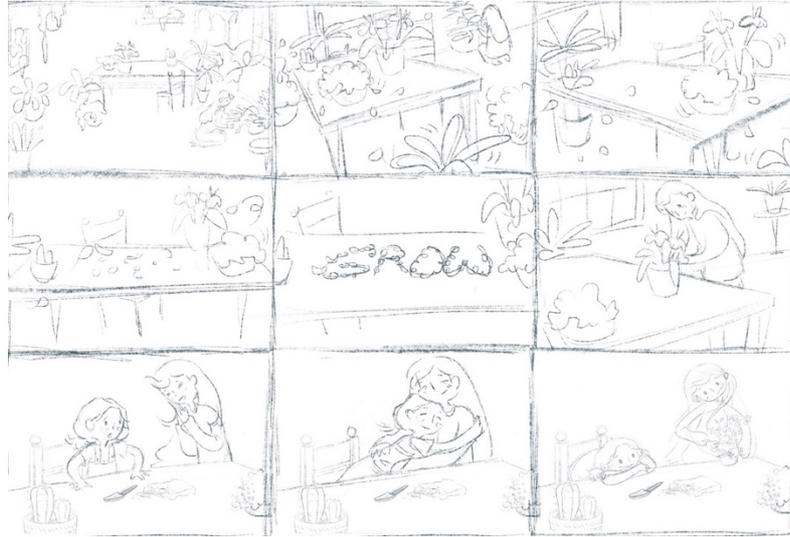
8.3. ANEXO III: GUION TÉCNICO

ESCENA	Nº PL	TIPO PLANO	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO CAMARA	FONDO	SONIDO	TIEMPO
1-Interior habitación	1	PG	Vemos a Lirios en una habitación llena de plantas cuidando de una. Fundido blanco.	Normal	Habitación con plantas	Música. Hojas en movimiento.	8"
1- Interior habitación	2	PM	Algunas hojas caen y forman la palabra Grow sobre la mesa. Lirios se sorprende al ver las hojas y sopla. Las hojas revolotean. Lirios deja la maceta sobre la mesa. Transición por corte.	Normal	Habitación con plantas	Música. Hojas en movimiento. Suspiro.	10"
1- Interior habitación	3	PM	Lirios está cuidando una planta. Se detiene por una fuerte tos. Azucena se acerca a ella. Sonríen y se abrazan. Lirios tose de nuevo. Azucena sale de plano. Lirios deja una regadera en la mesa. Azucena trae una planta y la deja en la mesa. Acerca la regadera y observa a su madre regar la planta. Transición por fade blanco.	Normal	Habitación con plantas	Música. Hojas en movimiento. Pasos. Tos. Suspiro. Arrastre de maceta. Agua.	20"

2- Interior habitación	4	PM	Vemos un lirio. Azucena se acerca a él. Se agacha. Caen un pétalo. Suspira. Sale de plano. Transición por corte.	Normal	Habitación con plantas	Música. Suspiros.	12"
2- Interior habitación	5	PM	Azucena lee un libro sentada. Fade para cambio de postura. Continúa con el libro tumbada mientras mueve las piernas. Transición por corte.	Normal	Habitación con plantas	Música.	8"
2- Interior habitación	6	PM	Azucena riega una planta. Transición por corte.	Normal	Habitación con plantas	Música. Agua del riego.	4"
2- Interior habitación	7	PM	Azucena tira agua con un pulverizador sobre una planta. Transición por fade blanco.	Normal	Habitación con plantas	Música. Pulverizador	4"

2- Interior habitación	8	PG	Azucena quita hojas de una planta. Más crecida, pulveriza agua en otra. Mueve las hojas de otra, siendo más mayor. Ya adulta, deja el lirio en la mesa. Fade para cada salto en el tiempo. Transición por <u>fade</u> blanco.	Normal	Habitación con plantas	Música. Hojas secas. Pulverizador Maceta posándose en la mesa.	16"
3- Interior habitación	9	PM	Azucena quita hojas al lirio. Lili entra en la habitación. Se abrazan. La flor se abre. Azucena acerca la planta a Lili y riega la planta.	Normal	Habitación con plantas	Música. Hojas en movimiento. Pasos. Tos. Suspiro. Arrastre de maceta. Agua.	15"

8.4. ANEXO IV: PLANIFICACIÓN DE PLANOS

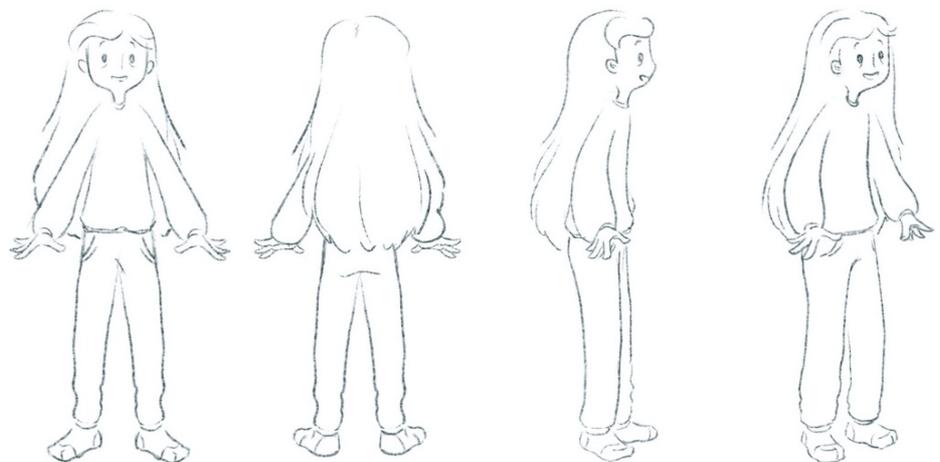


8.5. ANEXO V: PERSONAJES

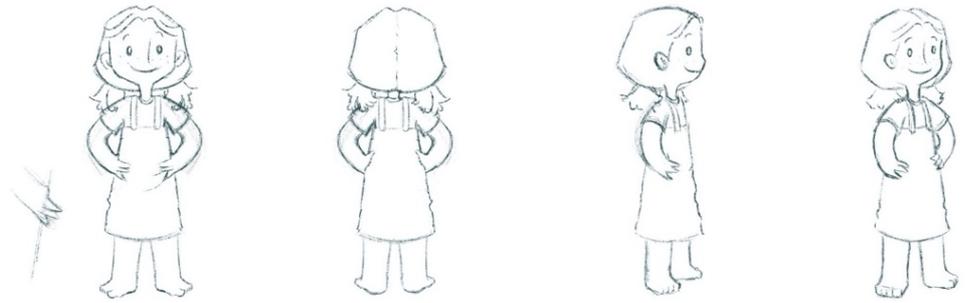
8.5.1. Line up y turn around



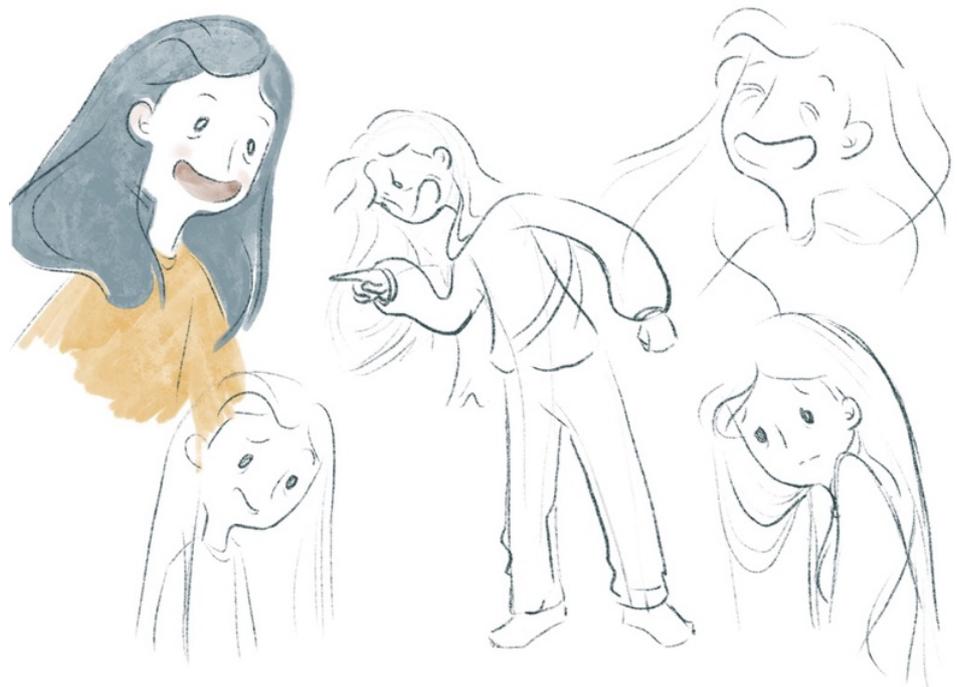
8.5.1.1. Turn around de Lirios



8.5.1.2. Turn around de Azucena de pequeña



8.5.2. Cartas de expresión





8.5.3. Arte final



8.6. ANEXO VI: FONDOS

8.6.1. Vista cenital



8.6.2. Vista de delante y de detrás de la mesa

