

# TFG

---

## **COLORFUL MORNING III:**

**CLEAN-UP, FONDOS, COLOR, ILUMINACIÓN Y POST-  
PRODUCCIÓN PARA UN CORTO PUBLICITARIO DE  
ANIMACIÓN 2D.**

**Presentado por Sandra Sanz Carrión**

**Tutor: Francisco Giner Martínez**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**

**Grado en Diseño y Tecnologías Creativas**

**Curso 2019-2020**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



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

## RESUMEN

En este trabajo final de grado se retrata la historia de diferentes personas del colectivo LGBT a lo largo de una mañana a través de la animación 2D con fines publicitarios. Es un trabajo realizado en grupo, por lo que, a partir de un consenso común previo y recibiendo el *Rough* propuesto por otro integrante, se aborda la línea definitiva, coloreado e iluminación; además del desarrollo de parte de los fondos y la post-producción del corto. Posteriormente se añadiría el diseño de sonido por el resto del equipo. Con estos pasos se completaría el cortometraje audiovisual en el que confluyen y se complementan las aportaciones de cada miembro del equipo.

## PALABRAS CLAVE

LGBT, animación 2D, *Clean-up*, diversidad, publicidad

## ABSTRACT

In this final degree project, we portray the story of separate LGBT people throughout one morning through 2D animation with advertising purposes. This is a team-made work, therefore, beginning with a prior common consensus and receiving the *rough* animation besought by another member, we approach the definitive line, colour and illumination; including the developing of some backgrounds and the post production of the short. Later the sound design will be applied by other team colleague. With these steps the short film, in which different teammate's contributions come together, would be completed.

## KEYWORDS

LGBT, queer, 2D animation, *Clean-up*, diversity, advertising

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado completamente por el firmante: Sandra Sanz Carrión, en el grado en Diseño y Tecnologías Creativas, promoción 2016/2020. Siendo este grado parte de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València. El proyecto es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:



Fecha:

20/07/2020

## AGRADECIMIENTOS

Primero, gracias a mis compañeras de proyecto, que hace aproximadamente un año decidimos juntarnos para crear desde cero este corto y el cuál al fin puede ver la luz: Ana Cucó, Mar Perales y Mariya Dimitrova.

También gracias a Alphonse Davidson por componer la música, la cual con unas pocas indicaciones supo hacerla sonar exactamente como nos la imaginábamos.

Gracias a Paco, que aparte de tutor has sido consejero, terapeuta y coach. No sé en qué punto de mi vida me encontraría sin tu ayuda, muchas gracias por todo.

A Ariel, ( $\Phi \omega \Phi$ ). Gracias por vivir en una sociedad conmigo.

A Óscar, por apoyarme siempre y que todo lo que hago te parezca lo mejor que he hecho nunca. Eres el verdadero beta tester.

Y por último, pero no menos importante, a la parte de mi familia que se ha preocupado para que no me faltara nada y ha estado ahí para celebrar mis pequeñas victorias, esto es gracias a vosotros.

# ÍNDICE

<b>1.INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>1.1 JUSTIFICACIÓN</b>	<b>5</b>
<b>1.2 OBJETIVOS</b>	<b>8</b>
<b>1.3 METODOLOGÍA</b>	<b>8</b>
<b>2. CUERPO DE LA MEMORIA</b>	<b>11</b>
<b>2.1 PAUTAS DEL ENCARGO</b>	<b>11</b>
<b>2.2 DESARROLLO DE LA IDEA Y REFERENTES</b>	<b>11</b>
2.2.1 Referentes visuales	12
2.2.2 Referentes temáticos	16
<b>2.3 PRODUCCIÓN</b>	<b>17</b>
2.3.1 Realización de los fondos	17
2.3.2 Realización del <i>Clean-up</i>	20
2.3.3 Síntesis práctica	23
<b>2.4 POST-PRODUCCIÓN Y MONTAJE</b>	<b>24</b>
<b>2.5 RESULTADOS</b>	<b>26</b>
<b>2.6 PREVISIÓN DE IMPACTO</b>	<b>29</b>
<b>2.7 PRESUPUESTO</b>	<b>29</b>
<b>3.CONCLUSIÓN</b>	<b>30</b>
<b>4.BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>32</b>
<b>5.ÍNDICE FIGURAS</b>	<b>35</b>

# 1.INTRODUCCIÓN

## 1.1 JUSTIFICACIÓN

Como señala Carson Cook, hoy en día, la representación LGBT<sup>1</sup> en los medios es escasa, pues no supera el 7% del total de personajes que aparecen en series televisivas y en plataformas en línea. Además, en muchas ocasiones, reproducen estereotipos dañinos que no hacen más que perjudicar a una imagen ya inestable de por sí; y por si aún fuera poco, no es extraño que los guionistas hagan sufrir o pongan trabas innecesarias a personajes queer<sup>2</sup>, que no utilizan en otros individuos heterosexuales, dando a entender que esta comunidad no merece un final feliz. (Cook, 2018).

Si extrapolamos estos datos exclusivamente a medios de animación, los resultados son aún menos esperanzadores, al ser un medio que, por creencia general, es para niños, las productoras aprovechan este factor para excusarse en esta carencia. No tienen problema en mostrar la heterosexualidad en todas sus facetas, pero la homosexualidad, en caso de que si quiera tenga cabida, se indica de la forma más implícita posible. (Martí López, 2011)

Siguiendo con los datos recogidos por Carson Cook en su tesis, está demostrado que la representación positiva ayuda a normalizar al colectivo hacia el público heterosexual: después de ser partícipes en una serie en la que se incluía un buen reparto de personajes LGBT, se evidenciaba una mejor perspectiva hacia el colectivo que en aquellas personas que no habían visto dicha serie. También puede favorecer a la visión que personas LGBT tienen sobre sí mismas, especialmente si son adolescentes, ayudando a su propia aceptación y favorecer una “salida del armario” más natural. Asimismo, podría favorecer la reducción de pensamientos suicidas, ya que éstos son 5 veces más probables en jóvenes queer que en sus iguales heterosexuales. Es decir, el hecho de que se tuviera una buena imagen de la comunidad LGBT en medios influyentes para las masas podría salvar vidas a largo plazo. (Carson, 2018).

Esta fue la razón principal por la que decidimos llevar a cabo un corto publicitario que retratara a personas LGBT en un ambiente positivo, sin carga dramática. Un grupo de personas muy diverso y a la vez similar, haciendo su rutina diaria. Incluye personajes lésbicos, gays (y entre ellos, bisexuales) y personas transgénero<sup>3</sup>, además de velar por otros tipos de diversidad como son personas de distintas edades, tipos de cuerpo y nacionalidades o razas. El corto encadena una serie de hechos, sin conflictos, con la intención de hacer reflexionar al público objetivo, que en este caso sería cualquier usuario de los medios de comunicación. Un corto que ayude a normalizar una realidad muy

---

1. Colectivo de Gays, Lesbianas, personas Trans y Bisexuales

2. Otra forma de decir colectivo LGBT

3. Personas con un género distinto al que se les asignó al nacer

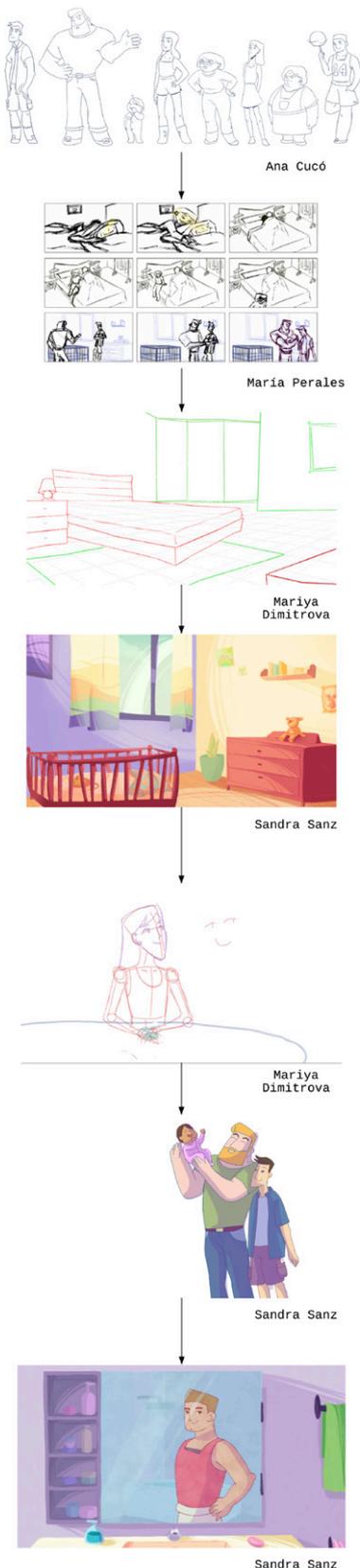


Fig. 1. Esquema resumen las fases visuales del proyecto.

actual para muchas personas, no tan ajenas a uno mismo como se puede pensar.

Una vez están claras las ideas principales de la historia se produce el material distribuyéndolo secuencialmente al grupo, es decir, no todos los integrantes se encargan de su parte del proyecto a la vez, las tareas definidas y su secuencia son las siguientes: primero se acomete el diseño de personajes; después la realización del *Storyboard* o guion gráfico y el diseño del entorno (*Concept Art*); seguido del desarrollo de la composición de la escena (*Layout*) y la animación *Rough*<sup>4</sup>; por último, el *Clean-up*<sup>5</sup>, y finalmente, el montaje, incluyendo en éste último los efectos de postproducción en vídeo y el sonido necesarios. Aunque cada integrante del equipo se encarga específicamente de un apartado, recibirá el apoyo y ayuda necesario del resto. Este proyecto colectivo está formado por alumnos del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas, a excepción del compositor de la música, que es ajeno al Grado, pero ha decidido participar en el proyecto. Así pues, este es el reparto:

- Diseño de personajes: Ana Cucó Sanz
- *Storyboard*, *Concept Art*, diseño de sonido y fondos secundarios: María Perales Martí
- *Layout* y *Rough animation*: Mariya Dimitrova Toseva
- Fondos generales, *Clean-up* y post-producción: Sandra Sanz Carrión
- Composición de la música: Alphonse Davidson

Nosotros nos ocuparemos específicamente del *Clean-up* de los personajes, tarea que se divide en: realización de la línea final, aplicación del color, iluminación de los personajes, y la elaboración de los fondos, que es un proyecto independiente al *Clean-up*. Este proceso se empieza desde el *Rough*, recibido de otro integrante, y desarrollado hasta llegar a la post-producción, exceptuando el diseño de sonido. El grupo acuerda los plazos del trabajo comenzando la parte de producción, es decir, la animación en sí en el mes de marzo, y elaborar el *Rough* y el *Clean-up* paralelamente: una vez haya una escena en sucio, se comienza el *Clean-up* mientras el componente encargado del *Rough* sigue con la siguiente escena. La fase más costosa de desarrollar es la línea, que, por escena, ha llevado entre una y tres semanas, dependiendo de duración y complejidad; el color y la iluminación llevan mucho menos tiempo y se han realizado paralelamente con otras escenas en proceso de línea. La textura es una parte bastante automatizada por lo que no fue necesario mucho tiempo una vez el grueso de la producción estuvo finalizado y el acabado seleccionado. Los fondos se efectúan durante el mes de marzo, y se da comienzo al *Clean-up* en abril. Por lo tanto, este procedimiento transcurre de marzo a principios de

4. Animación en sucio.

5. Pasar a limpio la animación.



la animación de los personajes y Adobe Photoshop<sup>7</sup> para los fondos y los *styleframes*.

## 1.2 OBJETIVOS

Nuestro objetivo general dentro del equipo de trabajo es finalizar nuestras tareas como encargada del *Clean-up* en el tiempo adecuado, además de realizar los fondos y la post-producción del corto.

Este proceso debe ser un reflejo de todos los conocimientos y capacidades adquiridos durante estos años de estudio. Por lo que esperamos que el resultado sea de calidad y podamos distribuirlo públicamente.

Además, demostrar como grupo los conocimientos y capacidades que hemos adquirido durante estos años de estudios y la validez de nuestras distintas especializaciones dentro de un mismo proyecto.

Los objetivos específicos de este trabajo serían:

- Utilizar el color como potenciador expresivo en cada escena, mejorando así la percepción del mismo.
- Potenciar la perspectiva y la distancia del fondo respecto de los personajes, las armonías y contrastes entre ellos, y el protagonismo óptimo de cada uno.
- Componer un portfolio atractivo, que permita poder elegir distintas salidas laborales dentro del campo de la animación y las artes.
- Publicar este corto en redes sociales, con suerte y el buen manejo de estas, conseguir una visibilización significativa.
- Ser eficiente a la hora de producir el proyecto, esto es, ser lo más rápido posible, pero sin comprometer la calidad, ganando destreza con el tiempo.
- Integrarse en un grupo de trabajo en el que todos los procesos distribuidos tienen un peso e importancia similar, y todos son necesarios para la finalización del proyecto general.
- Familiarizarse con los procesos y flujos de trabajo por los que transcurre un proyecto de animación, ya que queremos dedicarnos a ello de forma profesional en el futuro.

## 1.3 METODOLOGÍA

Los proyectos de animación se dividen en tres etapas definidas: preproducción, producción y post-producción. Aunque nos centraremos en las dos últimas, es necesario hablar de la primera para contextualizar nuestra aportación.

Para realizar este proyecto, es necesaria una búsqueda de referentes y

---

7. Adobe Creative Cloud: <https://url2.cl/PbCUi>

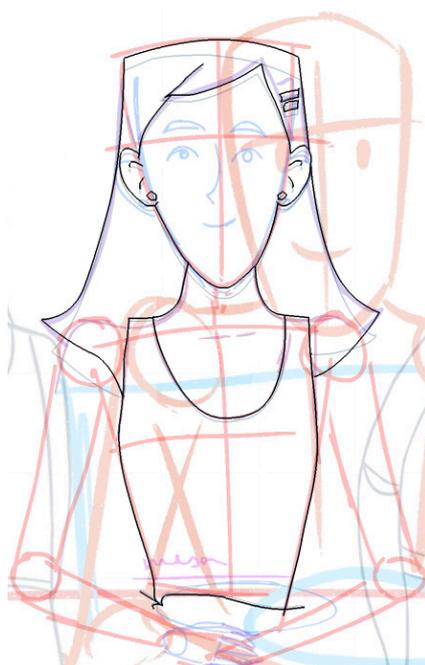


Fig. 3. Captura del proceso de Clean-up, escena 5, plano 4.



Fig. 4. Prueba de color del fondo de la escena 1, plano 2.

documentación previa. Para escribir el guion, nos basamos en experiencias tanto propias como ajenas, además de investigar a fondo el panorama LGBT y su representación actual en los medios, que como ya hemos mencionado, es escasa y suele estar basada en estereotipos.

Una vez decidido el tema y la historia, entramos en fase de preproducción, en la que se debía elaborar el diseño de personajes, con la construcción, poses y expresiones entre otros. Además de desarrollar el *Storyboard*, con su *Color script*<sup>8</sup>, y posteriormente una animática<sup>9</sup>.

Aquí comienza la fase de producción, en la que un integrante realiza el *Layout* de cada escena, es decir, diseña la composición del fondo definitivo y sitúa a los personajes en él, además de desarrollar la animación en sucio. El boceto de los fondos y la animación en *Rough* serán el punto de partida de nuestro trabajo.

Los programas utilizados son Adobe Photoshop© para los fondos y los *styleframes*, Adobe Animate© para la producción y Adobe After Effects© para la post-producción, todos ellos en la versión 2019.1. Antes de elegir dichos programas, se analiza la idoneidad de programas que podrían ser adecuados para el trabajo que debe ejecutarse. Entre ellos se encuentran OpenToonz, BSD license<sup>10</sup>, que es un programa de animación gratuito similar a Animate©; Blender 2.8, GNU GPL license<sup>11</sup>, que, aunque sea un popular programa open-source<sup>12</sup> de desarrollo 3D tiene opción de animar en 2D, y Toon Boom Harmony©<sup>13</sup>, siendo éste de los programas más utilizados actualmente de forma profesional. Todos ellos fueron descartados por distintos motivos, OpenToonz tiene una interfaz con la que nos sentimos poco familiarizados, Blender no resulta muy práctico para nuestro flujo de trabajo, y en cuanto a Toon Boom, no disponemos de la licencia para poder utilizarlo desde casa, que es donde se desarrolla la mayor parte técnica de este proyecto. Por estas razones y porque con los programas de Adobe©, al estar utilizándolos desde hace varios años, nos sentimos más cómodos y familiarizados, decidimos que éstos últimos serían la mejor opción para conseguir nuestro propósito.

Aparte de los programas indicados disponemos de un ordenador de sobremesa y una tableta digital de pantalla, marca XP-Pen®.

Es indispensable confeccionar series de *styleframes* que reflejen todas las posibilidades artísticas y así escoger el acabado que tendrá el corto al finalizar el proyecto. De este modo se evitan posibles errores en el acabado, además de ahorrar tiempo, porque es más sencillo hacer pruebas con una ilustración que con una animación, y a la hora de animar ya se conoce el objetivo.

8..Un guion gráfico en el que se estudia el color de cada escena o plano.

9. Una pre-animación con las poses más importantes para marcar los tiempos.

10. OpenToonz: <https://opentoonz.github.io/e/index.html>

11. Blender: <https://www.blender.org/>

12. De desarrollo libre, gratuito.

13 Toon Boon: [https://www.toonboom.com/es?gclid=CjwKCAjwgdX4BRB\\_EiwAg8O8HVz-AL\\_RCjMcyowCvJDYTFWHA4RS4NceWNTQs12sXStQRw2HDmMbRoC8ZUQAvD\\_BwE](https://www.toonboom.com/es?gclid=CjwKCAjwgdX4BRB_EiwAg8O8HVz-AL_RCjMcyowCvJDYTFWHA4RS4NceWNTQs12sXStQRw2HDmMbRoC8ZUQAvD_BwE)

En cuanto al desarrollo de los fondos, basándonos en los bocetos recibidos, en la paleta de los personajes y en el *Color script*, elaboramos pruebas de color hasta que conseguimos un resultado óptimo. Las paletas utilizadas varían de una habitación a otra, aunque mantienen elementos en común entre ellas para transmitir una mejor fluidez entre escenas.

Los muebles están separados por capas, teniendo en cuenta su distribución en el *Layout*, y si están por delante o por detrás de los personajes. Esta indicación nos ha servido para variar el color dentro de un mismo fondo, si un mueble es más cercano al punto de vista del espectador, tendrá un color más oscuro y saturado que uno lejano, que tenderá, además, a tonos fríos. Este detalle se ha tenido en cuenta en todos los fondos. Se buscaba un estilo sencillo, *cartoon*<sup>14</sup>, por bloques planos, con un pincel texturizado y sombras con una textura de líneas circulares, que funcionan como degradado visual. Este grafismo le da un acabado peculiar y expresivo. La intención en los fondos es reiterar el motivo del corto, como es la cotidianidad, la tranquilidad y el tranquilo discurrir del tiempo.

El apartado de animación es más complejo, ya que requiere más pasos; como la realización del fondo, también nos es entregado con parte del proceso ya desarrollado; es decir, un compañero nos proporciona la animación en sucio de cada escena, con la construcción del personaje, los detalles y los tiempos ya pautados de cada movimiento. Para agilizar el proceso, cada vez que dicho miembro acaba una escena, nos la remite para poder continuar nuestra parte del trabajo. Para realizar el resto de la producción del corto se sigue esta serie de pasos por escena:

Fig. 5. Styleframe de la escena 2.



14. De dibujo animado, caricaturesco.



Fig. 6. Pruebas de personaje sobre fondo.  
Personaje dibujado por Ana Cucó.

Los *styleframes*, o fotogramas de estilo, se componen a partir de un fotograma del *Rough* ya completado. Así es más fácil comparar el *styleframe* con el fotograma real. Se confeccionan varias ilustraciones, con la idea de que cada personaje que aparece en el corto formara parte de los fotogramas de estilo. Esta tarea se ejecuta en Photoshop®. Somos conscientes de que esta labor suele tomar forma en preproducción, pero por el flujo de trabajo que llevamos a cabo, dando prioridad a los fondos y al diseño de personajes, tenía más sentido aplazarlo hasta que estuvieran definidas estas partes.

En el programa Adobe Animate®, a partir del propio archivo facilitado por nuestro compañero, se crea una nueva carpeta encima de las ya existentes que contiene nuevas capas de animación, en esta será donde se sitúe la línea definitiva de los personajes, la cual se trabaja con la herramienta lápiz.

Es una tarea delicada ya que aquí es donde resaltarán los errores de animación, construcción o dibujo, en caso de que los hubiera.

El color es una de las tareas más sencillas y rápidas de toda la producción, se lleva a cabo una vez la línea está finalizada. Se utiliza la herramienta “Cubo de pintura” y se añade el color preestablecido de cada parte del personaje, fotograma a fotograma.

La iluminación, al igual que la postproducción, sirve para contextualizar al personaje, unificarlo con el fondo y darle volumen. Se desarrolla una vez el color ha sido añadido. En nuestro caso supone la adición de una sombra sencilla, suave, que corresponde a una iluminación general.

La post-producción se efectúa completamente en Adobe After Effects®, gracias a la guía de los *styleframes* es sencillo llegar al acabado escogido.

Finalmente, se añadió el sonido y dimos el proyecto por terminado.

## 2. CUERPO DE LA MEMORIA

### 2.1 PAUTAS DEL ENCARGO

Se propone producir un corto de animación publicitario en el tiempo disponible, éste debe tener un estilo y animación atractivos al público y además ser representativo del colectivo LGBT, de forma honrada y positiva. El corto irá dirigido al público medio, y su distribución será tanto nacional como internacional, lo que se facilita al no existir diálogos. Sería interesante la publicación en redes sociales como YouTube, Instagram y Facebook, por lo que se requiere un formato adecuado para estos medios. Su duración estará comprendida entre 1’15” y 1’30”.

## 2.2 DESARROLLO DE LA IDEA Y REFERENTES

Como ya hemos comentado, este proyecto es una pieza costumbrista, para esta historia nos basamos en un concepto que recibe el nombre de *Kishōtenketsu*<sup>15</sup>. Una escena te lleva a otra sin apenas darte cuenta, y continúa la historia que es común a todas las partes, pero con distintos matices en cada una de ellas.

Cuando el grupo se formó, pensamos sobre qué temas hablar, y finalmente nos decantamos por un corto de temática LGBT de forma unánime.

“Considering that facing the diverse manifestations of social and cultural homophobia still seems to be a unifying experience for the majority of LGBT people, “the West” [Europe] is not necessarily as far from “the East” as it is sometimes suggested. “(Takács & Kuhar, 2007, p. 12)

Como sugieren los autores, aunque en lugares como en España haya habido un avance remarkable en lo relacionado a derechos LGBT en las últimas décadas, sigue siendo un colectivo estigmatizado y, para nada superado por parte de la población, como sabemos, la situación es notablemente peor en otros países, donde la homosexualidad está incluso penalizada. Dentro de la diversidad que se puede hallar en la comunidad LGBT, nos encontramos con que las formas que toma la homofobia y transfobia son, en la mayoría de las ocasiones, muy similares.

Principalmente, sabemos que podría llamar la atención entre el público, ya que es un tema apenas explorado en la animación de productoras, aunque sí que está más presente en la animación independiente; por otro lado, queríamos favorecer la diversidad, no sólo de tipos de sexualidad, sino de modelos de cuerpo, raza y edad, que cada personaje destacara por sí mismo. De esta forma se evita conscientemente la faceta de personaje masculino, heterosexual, delgado y blanco que abunda en todos los medios existentes, de la cual queríamos alejarnos lo máximo posible.

Los referentes estéticos, como en toda creación artística, son un pilar fundamental para la realización de los fondos y el acabado del corto. Se buscaba algo interesante, cautivador a la vista, y que mantuviera el tono fresco y divertido del corto. Estos son los referentes que hicieron posible esta propuesta.

### 2.2.1 REFERENTES VISUALES

Al comienzo del proceso creativo, los integrantes del equipo nos reunimos para definir el estilo de la animación y concretar qué estética y acabado buscábamos en el proyecto<sup>16</sup>. No obstante, cada uno de nosotros ha buscado referentes en relación a nuestra tarea específica dentro del proyecto.

---

15. Es un tipo de narrativa china y japonesa en la que no importa tanto lo que se cuenta, sino con qué medios se cuenta.

16. Varios personajes muy distintos entre ellos, planos diversos, línea definida, acabado texturizado, gamas cromáticas vivas.



Fig. 7. Imagen del corto Ramen.

En este apartado, nos centramos en localizar referentes de animación puros, es decir, en el arte final de éstos, y en el acabado de los fondos, ya que el estilo de animación (el timing, la fluidez de los personajes, la composición, por ejemplo) es parte del trabajo del encargado de *Layouts*.



Fig. 8. Imagen del corto *Au pays de l'aurore boréale*.

### Ramen

Corto de animación 2D producido por alumnos de la escuela de animación **Gobelins**<sup>17</sup>. Retrata la preparación de un plato de ramen, el escenario y los personajes van cambiando conforme cambian los planos, pero se mantiene la acción. Este corto fue un gran referente para nuestro proyecto en general, nos basamos en él para crear una historia que iba cambiando de protagonistas. Se define por una elección de planos muy interesante, además de movimientos y acciones encadenados. Los fondos y los personajes son de colores planos y línea sencilla, en algunos casos con iluminación marcada y dramática.

### *Au pays de l'aurore boréale*

Corto producido por la compañía francesa **Folimage**<sup>18</sup>; trata de un niño que, tras la muerte de sus padres se va a vivir con su abuelo al Polo Norte, allí tendrá que superar sus miedos para descubrir los secretos que el lugar esconde. Este corto de animación destaca por sus formas y colores planos con bordes texturizados. La paleta de colores es suave y tiende a una gama fría. La animación tiene cierto carácter dramático y naturalista.

### Naturnes "*Nature Knows Best*" y *San Pellegrino Taste*:

Cortos publicitarios producidos en un estudio independiente de animación situado en Londres, llamado **AKA STUDIO**<sup>19</sup>. Aunque tienen distin-



Fig. 9. Imagen del anuncio *Naturnes "Nature Knows Best"*.

17. Gobelins. (2019, 10 junio). RAMEN [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4poyENnFKm4&feature=youtu.be>

18. Folimage. (2019, 23 agosto). Au pays de l'aurore boréale / Northern Lights (court métrage) [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=Y-KcQSunp\\_4&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=Y-KcQSunp_4&feature=youtu.be)

19. Studio Aka. (2019). STUDIO AKA - NATURNES - FIRST FAMILY. <https://studioaka.co.uk/OurWork/naturnesfirstfamily>



Fig. 10. Imagen del anuncio *San Pellegrino Taste*.



Fig. 11. Imagen del corto *Hair Love*.

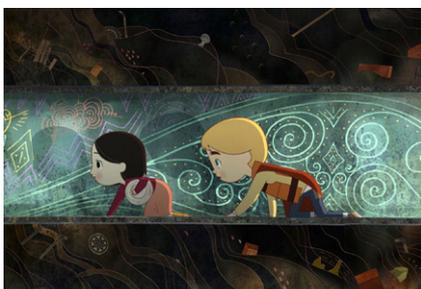


Fig. 12. Imagen de la película *Song of the Sea*.



Fig. 13. Imagen de la película *The Breadwinner*.

tos estilos dependiendo del encargo que les propongan, nos hemos fijado principalmente en estos dos trabajos de animación 2D. La primera es un anuncio sobre las familias primerizas y hacer lo que es natural; la segunda sobre una fiesta en la terraza de unos amigos que mejora con el agua con gas de la marca. Estas obras se caracterizan por el cuidado y empeño que se dedica a la relación ente figura y fondo, la iluminación, la paleta de colores vibrante y llamativa, y las texturas. La composición de los fondos es muy interesante e imaginativa. Los personajes carecen de borde y tienen una figura sencilla pero reconocible y cautivadora, además de contrastar contra los fondos de forma muy marcada. Son anuncios que te cuentan la historia en muy poco tiempo, de forma atrayente gracias a la manera en la que este estudio trata la animación.

#### ***Hair Love:***

Corto creado por **Mathew A. Cherry** en colaboración con **Sony Pictures Animation**<sup>20</sup>. La historia trata sobre un padre afroamericano que, a falta de la madre, intenta peinar a su hija por primera vez, con fatídicos resultados. La historia es conmovedora y tierna a la vez que divertida. Los fondos están determinados por pinceladas con diversas texturas y tienden a los colores neutros y claros, para dar más importancia a la figura de los personajes, que son de piel oscura. Los personajes están definidos por colores y formas planas, con detalles en líneas y pelos texturizados para marcar ese estilo afro.

#### ***Song of the Sea, The Breadwinner y The Secret of Kells:***

Largometrajes realizados por **Cartoon Saloon**<sup>21</sup>, estudio irlandés de animación 2D, con dos décadas de trayectoria y proyectos muy diversos, tanto cortometrajes como largometrajes. Los personajes de esta compañía están determinados por una línea definida, colores e iluminación planos y proporciones caricaturizadas. Los fondos, aunque suelen tener un componente realista, llegan a ser surrealistas y muy creativos; imitan la textura de técnicas tradicionales y varían mucho entre escenarios o películas distintas. Es un estudio que disfruta cambiando el estilo de la animación para adaptarse a la narrativa, algo que demuestran en *The BreadWinner*, en la que aparte de animación 2D, utilizan animación cut-out, un tipo de animación que utiliza recortes de papel como medio expresivo, para contar una fábula dentro de la propia película. Las historias son muy creativas, originales y oníricas; planos conmovedores y atractivos, colores elegidos con mucho cuidado dependiendo de la escena y técnicas rompedoras.

20. Sony Pictures Animation. (2019, 5 diciembre). Hair Love | Oscar®-Winning Short Film (Full) | Sony Pictures Animation [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=kNw8V\\_Fkw28&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=kNw8V_Fkw28&feature=youtu.be)

21. Leo, A., Moore, T., Rosen, A., Young, P. (productores) y Twomey, N. (directora). (2017). The Breadwinner [Película de animación] Irlanda: Cartoon Saloon.

### Tiago Calliari para Ciclope<sup>22</sup>:

Desarrollador visual brasileño. Los fondos que presentó para el Festival internacional de cortos audiovisuales **Ciclope** son especialmente atractivos. Con una paleta bastante limitada que incluye el morado, el naranja y el azul principalmente; composiciones angulares y dinámicas. El arte final está compuesto por colores planos, iluminaciones que rozan el surrealismo, y en general, con una estética muy urbana y callejera.

### Luis Mejía para Klaus<sup>23</sup>:

Artista de desarrollo visual madrileño. Recientemente publicó el trabajo que produjo en el largometraje **Klaus** como artista de fondos y diseño de *Layouts*. Sus composiciones son complejas, asimétricas y dinámicas. El arte final es delicado, mágico, con texturas granuladas, paletas muy diferenciadas y rangos muy extremos dependiendo de la escena. De colores neutros e iluminación cálida en planos amigables pasamos a escenas de colores lúgubres y azulados en planos dramáticos.



Fig. 14. Ilustración de Tiago Calliari.

Fig. 15. Ilustración de Luís Mejía.



22. Calliari, T. (2020, 7 marzo). 2019 Open Show Ciclope Festival / Lecube. Behance. <https://www.behance.net/gallery/89008927/2019-Open-Show-Ciclope-Festival-Lecube>

23. Mejía, L. (2019, 28 noviembre). KLAUS | Layout & Background Painting. Behance. <https://www.behance.net/gallery/88677005/KLAUS-Layout-Background-Painting>



Fig. 16. Imagen del corto *Rock and Riot*.



Fig. 17. Imagen del corto *In a Heartbeat*.



Fig. 18. Imagen del anuncio *El joguet no té gènere*.



Fig. 19. Imagen del corto *Diario arcoíris*.

## 2.2.2 REFERENTES TEMÁTICOS

Como ya hemos comentado anteriormente, y siendo este uno de los motivos por el cuál elegimos esta temática, la animación LGBT es escasa, pero si nos centramos en anuncios que además de estar animados sean LGBT, las opciones se reducen notablemente. Es cierto que existen, pero suelen ser poco conocidos. Aun así, contamos con estos referentes que nos ayudaron a crear la historia de Colorful Morning.

### ***Rock and Riot:***

Es un cortometraje académico realizado por **Chelsey Furedi**<sup>24</sup>, es un trailer de un webcomic<sup>25</sup> desarrollado por la misma autora. La historia se basa en *Grease*, pero en este caso es una chica rebelde que quiere llamar la atención de una chica de bien. Un corto divertido e interesante, elaborado con línea negra y colores planos, sin texturas.

### ***In a Heartbeat:***

Un corto en 3D producido por **Beth David**<sup>26</sup> en el Ringling College of Art and Design. Trata de un niño pelirrojo, el cual está enamorado de otro chico, pero no se atreve a expresar sus sentimientos por el miedo al “qué dirán” y a salir del armario delante de todos. Finalmente, el otro chico se da cuenta de lo que sucede y se percata de que el sentimiento es mutuo.

### ***El joguet no té gènere:***

Un anuncio producido por la **Generalitat Valenciana** junto con **Lambda**<sup>27</sup>, un colectivo LGBT afincado en Valencia, en colaboración con la UPV y Cre-mant Muses. Está desarrollado con animación cut-out, además de marionetas de palo. Narra como una niña llamada Laia no quiere jugar con tutús ni varitas, sino que quiere ser astronauta, y como un niño llamado Albert no quiere jugar a futbol, sino que quiere ser un hada. Estos personajes se intercambian los juguetes, teniendo la oportunidad de ser como ellos quieren ser. Un anuncio destinado al público infantil, y también a sus familias.

### ***Diario arcoíris:***

Publicado por la **Federación Estatal LGTB**<sup>28</sup>, es un corto de animación 2D que narra la historia real de una joven trans llamada Marta, cuenta cómo

24. Chelsey. (2016, 12 diciembre). ROCK AND RIOT! Love Follies (Animated Pilot) [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8l8xbqvFPYI&t=53s>

25. Cómic que se publica de forma online.

26. In a Heartbeat Animated Short Film. (2019, 31 julio). In a Heartbeat - Animated Short Film [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2REkk9SCRn0&feature=youtu.be>

27. Generalitat Valenciana. (2016, 7 diciembre). El joguet no té gènere [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wISNrFkSqHk&feature=youtu.be>

28. Federación Estatal LGTB FELGTB. (2019, 10 octubre). YouTube [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Suq6AeOZQUk&feature=youtu.be>



Fig. 20. Ilustración de la serie de anime Utena.

gracias a los protocolos de acompañamiento, así como el apoyo de su familia y otras asociaciones, pudo salir del armario como mujer y tener una adolescencia feliz. Desarrollado mediante motion graphics.

### Utena: la chica revolucionaria:

Es un manga, una serie de anime y una película publicados en los 90 por el colectivo artístico **Be Papis**<sup>29</sup>. Tratan sobre una chica llamada Utena; en la historia, siendo ella pequeña, pierde a sus padres, y es un príncipe el que la salva de su tristeza. Utena decide imitarlo y convertirse en el príncipe que salva a las princesas, en este caso la princesa que posee el poder para revolucionar el mundo es Anthy, su compañera de clase. Se cree que el príncipe del principio era ella misma, superando la adversidad de forma imaginativa. Con temas LGBT y feministas, siendo una metáfora dentro de otra metáfora, evitando a la censura lo máximo posible teniendo en cuenta la época en la que surgió este relato, fue en sí una revolución. Muchos proyectos de índole LGBT contemporáneos han utilizado a Utena como una fuente de inspiración, series de animación como Steven Universe y She Ra y las princesas del poder son ejemplos de ello. Es por esto, que, aunque Utena no sea un corto o un anuncio merece una mención de honor, ya que la animación LGBT fue impulsada por ella.

## 2.3 PRODUCCIÓN

### 2.3.1 REALIZACIÓN DE LOS FONDOS

Los fondos son una parte muy importante de la animación, ya que contextualizan las acciones de los personajes, ambientan la escena y refuerzan el mensaje que se quiere transmitir mediante la animación. La composición, los colores, el acabado y la perspectiva son factores a tener en cuenta a la hora de realizar el fondo, pues pueden dar tanta información como el personaje que aparece en la escena.

La composición y la perspectiva fueron desarrollados por otro compañero del equipo, punto de partida de los bocetos para todos los fondos. Aun así, quedaban dos puntos importantes por definir: el color y el acabado. Esta tarea se llevó a cabo mediante el programa Adobe Photoshop®.

Para no superar la carga de trabajo individual y que no se resintiese la elaboración del *Clean-up*, nos encargamos de los fondos generales, en los que más elementos aparecían y otro componente del grupo se encarga del resto, que son planos más cerrados, y añadió al conjunto del fondo algunos objetos catalogados como props<sup>30</sup> que no necesitaban animación en nuestro corto.



Fig. 21. Boceto de la escena 5, plano 1. Realizado por Mariya Dimitrova.

29. Ikuhar, K. (director) (1997) *Shojo Kakumei Utena* [Serie de anime]. Japón: J. C. Staff.

30. Objetos que se animan, por lo tanto no se dibujan en el fondo. Estos objetos, en caso de que hubiera sido una serie o un corto más largo, sí habrían sido animados, por eso fueron clasificados como props en un principio, y aparecen como tal en la biblia de animación que desarrolló otro componente del grupo.

Para ello debía basarse en el estilo de los que estaban ya realizados.

El corto contiene 11 planos distintos: 5 planos generales y 6 planos más cerrados, uno de ellos repetido; por lo que ambos integrantes acabamos ejecutando 5 fondos.

Al principio nos dedicamos a probar paletas de color sobre los bocetos, partiendo del *Color script* que realizó previamente otro compañero, hasta dar con una gama cromática final que convenciera a todo el equipo.

Nuestra intención es mantener la idea de fluidez entre escenas y personajes distintos mediante el color, para ello, la gama cromática se reitera adoptando otras formas y composiciones. El morado azulado es el color que más veces aparece en todo el corto, ya que es un color que combina bien con el resto de las gamas cromáticas, siendo utilizado casi exclusivamente en las zonas más alejadas del plano del espectador para dar sensación de lejanía. Por ejemplo, en la primera escena predomina el rosa y los tonos cálidos, excepto las paredes más alejadas que son moradas; en la siguiente escena podemos ver una pared azulada, y un cuadro de similar gama, para mantener el *raccord*<sup>31</sup>. Este recurso se utiliza de una forma similar durante todo el corto, usando gamas cromáticas en varias escenas contiguas.

Otro uso del color sería metafórico, se empleó de forma sutil, y su desarrollo se coordinó con el compañero encargado del diseño de personajes. No debemos olvidar que es un corto que valora la diversidad, y una forma de remarcarlo fue añadir los colores de la bandera de las distintas sexualidades en la paleta general

Fig. 22. Ilustración definitiva del fondo, escena 5, plano 1, sin props.



31. Un recurso que se utiliza en fotografía para mantener la continuidad entre planos o escenas distintas.



Fig. 23 . Comparativa de paletas utilizadas.



Fig. 24 . Fotografía con la bandera LGBT y la trans. Realizada por *El Dínamo*.

Fig. 25. Parte de la ilustración definitiva de la escena 4, plano 2.

Fig. 26. Ilustración definitiva de la escena 3, plano 1.



del corto, pero sin caer en lo evidente para que no entorpeciera el resto de usos.

La primera escena está formada por dos lesbianas, así pues, la bandera lésbica está implementada tanto en su vestimenta como en el fondo, siendo distintos tonos de rosa y naranja.

En la segunda escena aparecen dos hombres que son padres de un bebé adoptado, uno de ellos es gay y el otro bisexual, el fondo está compuesto por los colores de la bandera LGBT, que son rojo, naranja, amarillo, verde, azul y morado. Para la representación de un cuarto infantil, una paleta tan diversa funciona muy bien. Además, el personaje bisexual forma con los colores de su ropa la bandera bisexual, como ya hemos dicho, de forma sutil, con azul, rosa y morado.

En ambos baños los personajes son transgénero, la bandera trans aparece de forma bastante sutil, pero sigue manifestándose mediante el blanco, el rosa y el azul. En la segunda es más obvia, además de que el personaje femenino lleva un vestido con rosa y azul, siendo los colores más característicos.

El fondo de la cocina, no se basa en ninguna bandera concreta, sino en la gama general del corto y funciona como un nexo común al resto de escenas.

Los fondos se crean mediante bloques, cada capa de dibujo contiene uno o varios elementos dependiendo de su superposición con otros componentes o personajes, después se realiza el sombreado con pinceladas planas usando la máscara de capa.

La división es muy importante, ya que hay elementos que están delante del personaje y por lo tanto deberán exportarse de forma separada a la hora de montar el corto y que la profundidad funcione. Estos muebles son más oscuros y con colores más saturados que los situados en el resto de planos de profundidad, para dar la sensación de que están más cercanos al punto de vista.

Las texturas utilizadas se consiguen gracias a un pincel de Photoshop© redondo texturizado llamado "Kyle Soft Brystle" modificado ligeramente. Este pincel se puede encontrar gratuitamente en el pack de *Inktober 2018* de Photoshop©<sup>32</sup>.



32. Pack pinceles: <https://theblog.adobe.com/celebrate-inktober-with-adobe-and-jake-parker/>



Fig. 27. Captura del proceso de *Clean-up*, escena 1, plano 2.



Fig. 28. Captura del funcionamiento del papel de cebolla, escena 5, plano 1.

Hay alguna transición suave entre colores pero normalmente hemos utilizado grafismos curvados a modo de transición visual. No se pierde la percepción de los colores planos, pero así el cambio entre sombra e iluminación no es tan agresivo. Además de que las curvas dirigen la mirada del espectador a las zonas más importantes del entorno.

### 2.3.2 REALIZACIÓN DEL CLEAN-UP

El *Clean-up* se divide en tres fases: línea, color, y sombreado. Todo este proceso se lleva a cabo en Adobe Animate 2019©.

La fase más larga y costosa sería la primera, pues aun teniendo el *Rough* de referencia, se debe ser cuidadoso con la línea, ya que es muy fácil cometer errores de todo tipo u olvidar elementos en el momento de pasar a limpio.

Para esta tarea se utiliza la herramienta lápiz, que funciona por vectores, pero se dibuja como si fuera un pincel digital, y que permite, una vez dibujada la línea, que se pueda modificar, mover y suavizar. El grosor de la herramienta siempre es el mismo y no varía con la presión. En ciertos elementos, como las cejas, el grosor fue modificado posteriormente incrementándolo.

Cuando nos es entregado el *Rough*, los primeros fotogramas en realizarse son los llamados fotogramas claves, o *keyframes*. Estos son los más importantes y son los que aportan la información de cada acción principal, el resto se llaman inbetweens o intercalados, y son la transición de una pose a otra. La herramienta papel de cebolla es un pilar importante de la animación, ya que te permite ver fotogramas anteriores y posteriores al actual, para poder situarlo correctamente.

A veces hay elementos que no cambian entre poses, como una cara o unos brazos, y estos se copian entre fotogramas, lo que no solo ahorra trabajo, sino que asegura que no tiemble la línea entre fotogramas iguales. En ocasiones, si no cambia mucho una pose, sobre todo en intercalado, también se copia el fotograma entero y se modifica la línea para que cuadre con el boceto.

Normalmente, cada personaje está realizado en una sola capa, a excepción de las caras, que están animadas independientemente del resto del cuerpo. En algunos planos, en donde las partes del cuerpo se superponían constantemente unas con otras y en donde la anatomía del personaje nos lo permitía, las separamos por capas, como en la escena 4, en donde la chica trans en el baño, está separada en 5 capas: cuerpo real, cuerpo del reflejo, brazos, cara y piernas.

Los props utilizados durante la escena, también se disponen en distintas capas a la del personaje y se animan, si fuera necesario.

Es común la utilización de la función suavizar del lápiz, que elimina puntos discordantes de la línea seleccionada, es decir, quita “bultos” o deformaciones.

Una vez la línea ha sido revisada para comprobar que la animación funcio-



Fig. 29. Captura del proceso de coloreado, escena 3, plano 2.

na y no hay irregularidades se duplica la carpeta en la que se sitúa por si hubiera que modificarla en un futuro. Así comienza la parte de color. Esta parte es bastante sencilla y mecánica, ya que solo hay que seleccionar el color que se quiere utilizar de las hojas de modelo de cada personaje con el cuentagotas, y rellenar los contornos con la herramienta cubo de pintura, fotograma a fotograma. Un truco para ahorrar tiempo es cambiar el modo del cubo de “No cerrar huecos” a “cerrar huecos grandes”, eso evita que tengamos que cerrar manualmente cada línea, ya que, aunque visualmente se vea cerrada, puede no estarlo. Su uso no es apreciable estéticamente.

La línea también se colorea en esta fase, utilizando la herramienta edición de varios fotogramas, con la que se puede cambiar el contorno de cualquier capa seleccionada.

Una vez se ha coloreado todo el personaje, se inicia la fase de sombreado. Para esto creamos una capa nueva encima del personaje en cualquier color (este se modificará en post-producción, pero nosotros solemos escoger un morado), bajamos la opacidad al 50 % y creamos las sombras con la herramienta pincel. No importa que nos salgamos del personaje, ya que en post-producción se puede solucionar con las máscaras de capa, hay una herramienta similar en Animate®, pero no es funcional para las sombras. La sombra aplicada es sencilla, sin mucho detalle, remarca el volumen de los personajes, los cuales tienen un estilo bastante caricaturesco. Para esta fase también copiamos el fotograma anterior, para que coincida con el actual, modificando posteriormente lo necesario.

Algunas escenas llevan más tiempo del esperado porque se tuvieron que rehacer y pulir en numerosas ocasiones, necesitaban correcciones importantes de *Clean-up* o del *Rough*, pero se solventaron en plazo, por lo que la fase de producción del corto se completa aquí.

Fig. 30. Captura del proceso de sombreado, escena 5, plano 2.



Fig. 31. Captura del proceso de coloreado, escena 5, plano 4.

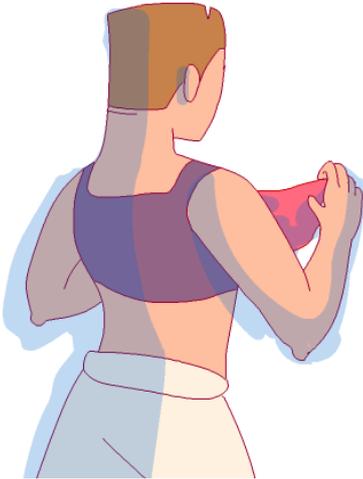


Fig. 32. Captura del proceso de sombreado, escena 3, plano 1.



Fig. 33. Captura del proceso de sombreado, escena 1, plano 2.

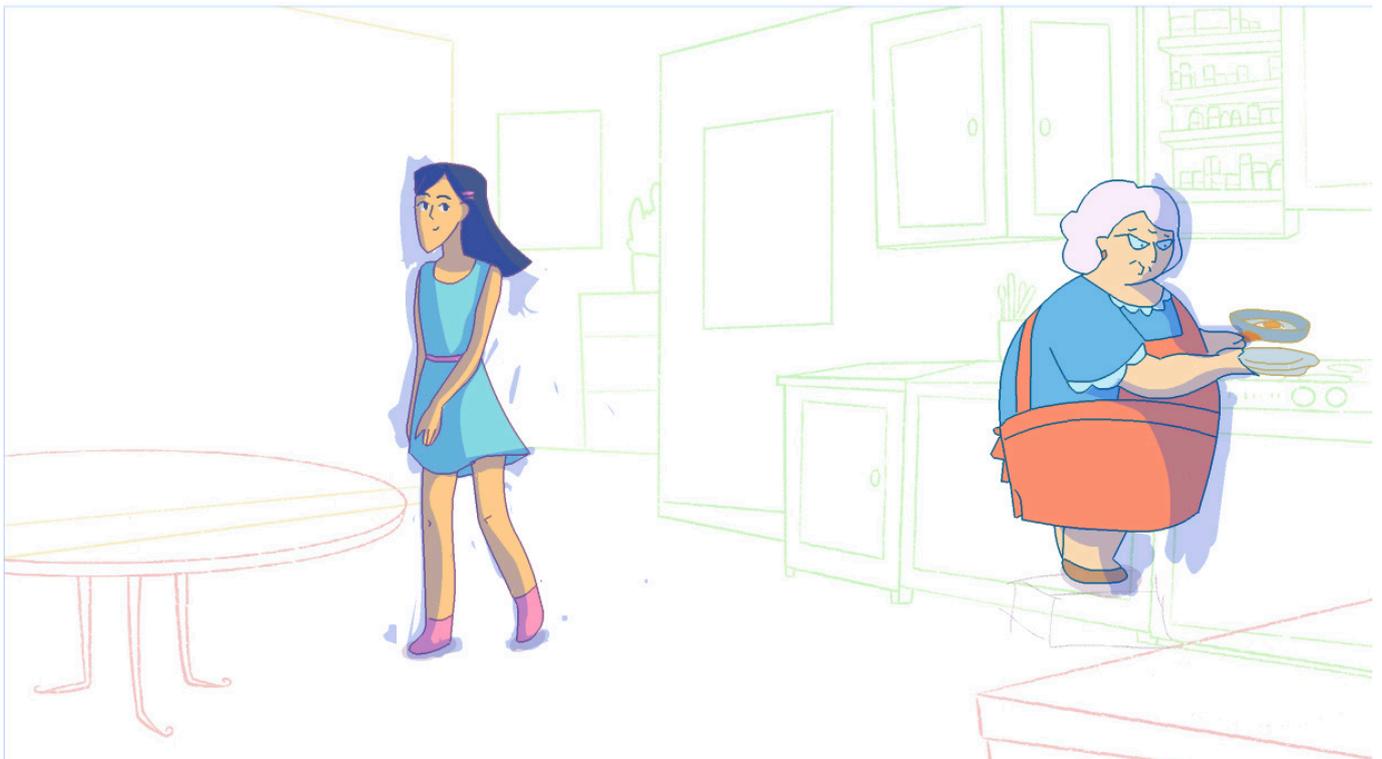


Fig. 34. Captura del proceso de sombreado, escena 5, plano 1.

### 2.3.3 SÍNTESIS PRÁCTICA

A continuación mostramos una tabla que agrupa el contenido con el que hemos trabajado para tener una visión general del proyecto. En esta lista no se tienen en cuenta los efectos ni créditos o títulos añadidos a posteriori, ni la culminación del corto, que consta de un plano a partir de la escena 5, plano 4, en el que se cambia de personaje cada vez más rápido. No requiere de animación ya que todos están en la misma pose.

	Plano	Tipo de plano	Nº personajes	Nombre Personajes	Nº capas	Segundos	Fotogramas (12/s)
Escena 1	1	Plano medio	2	Margarita y Sara	10	8,3	100
	2	General	2		6	6,2	75
Escena 2	1	Americano	3	Alberto, Martín y Álex	12	10,6	126
Escena 3	1	Americano	1	Rick	4	2,8	34
	2	Medio	1 + reflejo		9	7,3	87
Escena 4	1	Medio	1 + reflejo	Helena	8	5,8	71
	2	Americano	1		5	3,1	37
Escena 5	1	General	2	Helena y M <sup>a</sup> Consuelo	11	6	73
	2	Medio	1		3	2,6	32
	3	Medio	1		4	2,8	34
	4	Medio	2		9	15,2	180
				<b>TOTAL:</b>	<b>81</b>	<b>70,7</b>	<b>849</b>

Fig. 35. Tabla resumen de la animación.

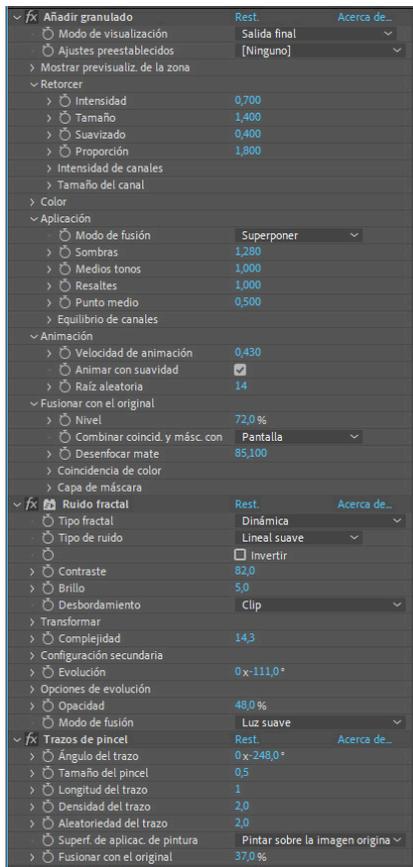


Fig. 36. Captura de los efectos utilizados en post-producción.

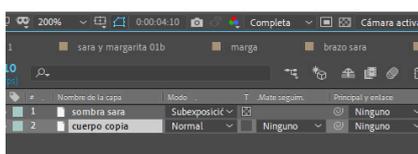


Fig. 37. Captura del funcionamiento del mate.

## 2.4 POST-PRODUCCIÓN Y MONTAJE

La post-producción se lleva a cabo en After Effects®, era el momento de unir todo el trabajo realizado hasta la fecha. La primera tarea es trasladar las animaciones de Animate® a After Effects®. Gracias a la compatibilidad entre los programas Adobe®, es un trabajo muy sencillo, sólo hay que importar el propio archivo de un programa a otro y se respeta toda la información y todas las capas exactamente como están en Animate®, por lo que el flujo de trabajo no se ralentiza.

Para ajustar la sombra al personaje, es necesario crear una precomposición<sup>33</sup>, que es la forma de agrupar segmentos de material audiovisual en After Effects®. Se aíslan las capas que deben ir juntas, la capa de la animación y su respectiva sombra y se precomponen, entonces se añade un mate de seguimiento, se marca como principal capa la de animación, y se sitúa encima de la de sombra. Un mate sirve para limitar con la superficie de la capa superior la silueta de las capas inferiores, así la sombra no sobresale del objeto que sombrea. Por ejemplo, la tercera escena, protagonizada por Rick, un chico trans, está dividida en props delanteros, traseros, Rick espejo y Rick real, cada uno con su sombra respectiva y su propia precomposición.

A la capa de la sombra además se le cambia el modo de fusión a “Superposición de color clásica”, como estas configuraciones solo afectan a las capas inferiores, pero tenemos estas capas en precomposición, no afectarían a ninguna otra.

Una vez la sombra se adapta a la forma deseada, añadiríamos los efectos de texturas (Añadir granulado, Ruido fractal y Trazos de pincel) a una única composición general, que está constituida por el resto de precomposiciones, que como hemos comentado, son los mismos para cada escena por lo que solo hay que copiarlos y seguir el mismo método. Estos efectos han sido modificados a partir de su estado por defecto para acercarse mejor al acabado que buscábamos.

A estos efectos añadimos algunos, ya puntuales, de modificación de color y desenfoque, a las sombras y a los reflejos para integrarlos mejor en el entorno.

Una vez el estilo ya está aplicado, se introducen los fondos, para ello, las capas se separan en archivos PNG independientes según su profundidad para poder crear la superposición de elementos que hemos mencionado con anterioridad.

La superposición es un tema complicado, ya que hay capas que están a la vez encima y debajo de algunos elementos; para resolver este problema, en esta fase utilizamos máscaras de capa para esconder ciertas zonas, ya que en producción habría sido más complejo.

Cuando la forma del personaje nos lo permitía, la separábamos por partes, que ya hemos mencionado, cuando no era posible recurríamos a las máscaras de capa para solucionarlo. Las ventajas de este programa es que casi

33. Una composición dentro de la composición actual.

todo es animable, por lo que la forma de la máscara podía animarse para adaptarse a la animación del personaje.

De esta forma, cada plano estaría en su posición correspondiente y sólo sería necesario exportar cada escena para montarla en conjunto, ya que editar todas las escenas paralelamente en el mismo archivo de After Effects® consumiría mucha memoria del equipo, siendo tantos los efectos y capas, y ralentizaría mucho el proceso.

Completada la parte visual, faltaría la postproducción de sonido. Así y añadiendo los créditos y títulos correspondientes se finalizaría el corto y estaría listo para su distribución.



Fig. 38. Captura de la escena 3, plano 2 en proceso de montaje.



Fig. 39. Captura de la escena 1, plano 2 en proceso de montaje.



Fig. 40. Captura de la escena 1, plano 1 en proceso de montaje, más interfaz de After Effects.

## 2.5 RESULTADOS

Para visualizar los resultados del proyecto, mostramos una serie de capturas del acabado definitivo, con todos los procesos involucrados.

En este enlace también se pueden visualizar algunas fases en vídeo y el corto definitivo.

[https://drive.google.com/drive/folders/1uF9\\_Ei1SunBKM4kmMK2sDQD5983I\\_t4J?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1uF9_Ei1SunBKM4kmMK2sDQD5983I_t4J?usp=sharing)

Teniendo en cuenta el tiempo dedicado, nuestra experiencia previa y las carencias técnicas con la que comenzamos este proyecto, que hemos ido solventando, consideramos que podemos estar muy contentos con el resultado, que además ha marcado nuestra forma de trabajar para el futuro.

Estamos orgullosos de que un proyecto de este calibre se haya podido llevar a cabo en el tiempo estimado, y que además tenga un estilo y unas características interesantes, tal y como habíamos imaginado.



Fig. 41. Parte de un fotograma definitivo, escena 1, plano 1.



Fig. 42. Fotograma definitivo, escena 1, plano 1.



Fig. 43. Fotograma definitivo, escena 1, plano 2.

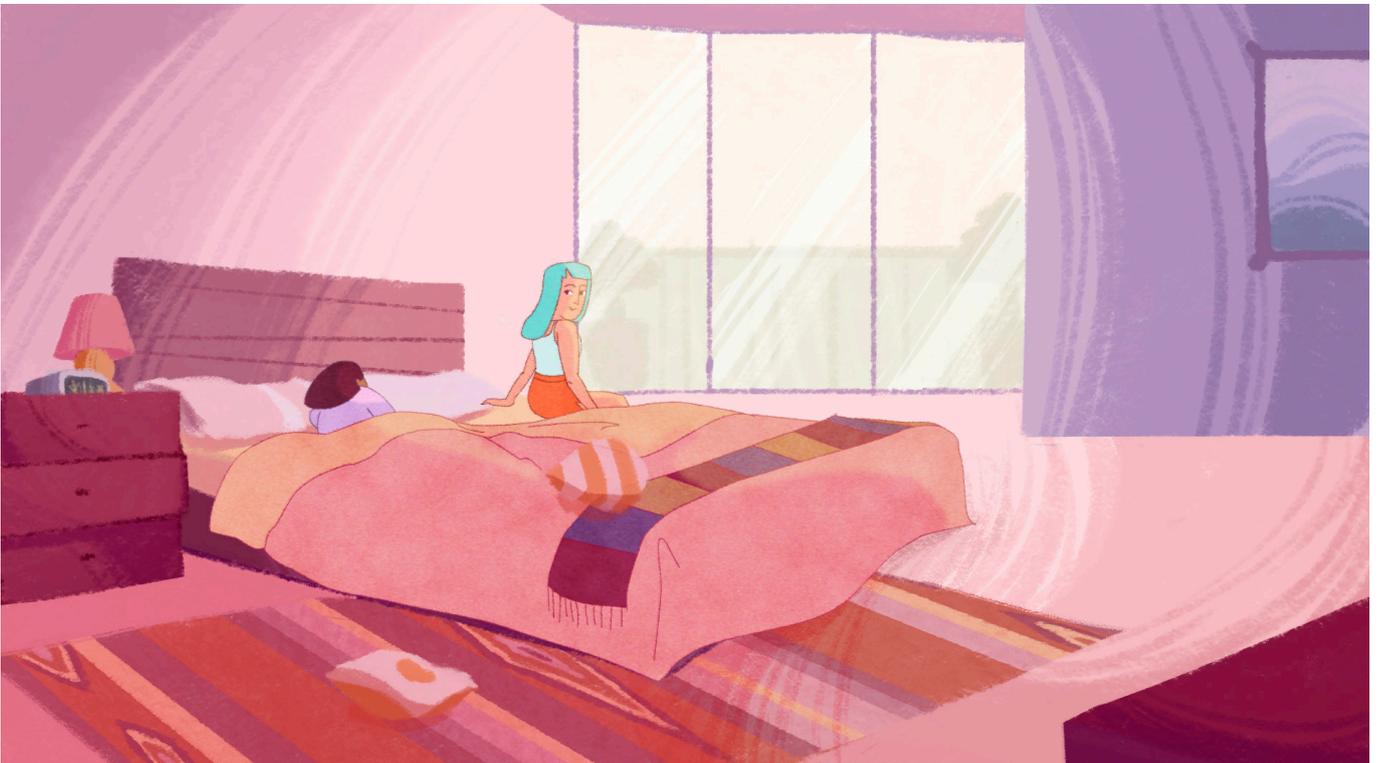


Fig. 44. Fotograma definitivo, escena 1, plano 2.



Fig. 45. Fotograma definitivo, escena 3, plano 1.



Fig. 46. Fotograma definitivo, escena 3, plano 2.



Fig. 47. Fotograma definitivo, escena 3, plano 2.

## 2.6 PREVISIÓN DE IMPACTO

Este corto surgió principalmente como animación publicitaria, y es algo que llegado un punto nos gustaría difundir como tal, que captase la atención en redes sociales, también sería interesante llegado el momento, contactar con distintas organizaciones LGBT para que lo publicitaran si así lo desean.

No buscamos con nuestra primera animación el reconocimiento en forma de premios y distinciones de este proyecto, pero contamos con que al menos sea admitido en varios certámenes. Con la situación actual, por el COVID-19, no sabemos si se celebrarán festivales este año, pero en caso contrario esperearemos impacientemente al año siguiente para poder presentarlo.

## 2.7 PRESUPUESTO

Calcular un presupuesto para un proyecto de esta envergadura puede ser complicado, por lo que hemos diseccionado cada parte del proceso pensando en el tiempo invertido, la mano de obra y el software necesario para desarrollarlo.

En esta tabla tenemos en cuenta tan solo nuestra parte del proyecto, ya que aunque tenemos intereses comunes y un proyecto conjunto, el ámbito profesional nos lo hemos preparado individualmente.

Este trabajo se podría ejecutar en casi tres semanas, con jornadas de 8 horas y un día libre semanal. Los precios en el mercado de la animación varían bastante, pero siendo realistas y teniendo en cuenta que somos principiantes, podríamos estipular un contrato de unos 20€/hora, en el plazo de 17 días y medio, sin contar dos días libres. Por supuesto, al ser un proyecto académico y al tener que desarrollarlo paralelamente a otras asignaturas requirió de muchos más días para realizarse, pero las horas son las mismas, repartidas en poco más de cuatro meses.

<i>Presupuesto Fondos generales, (Clean-up) y post-producción</i>	Horas		
Pruebas y realización de fondos	25h		
Línea en limpio	70h		
Color	10h		
Iluminación	20h		
Post-producción y montaje	15h		
<b>Total horas:</b>		140h	
<b>Precio por hora:</b>		20€/h	
<b>A abonar por el cliente:</b>		<b>2.800,00€</b>	
<b>Gastos:</b>	<b>Precio</b>	<b>3 semanas</b>	
Software, paquete Adobe	60,50€/mes	45,40€	
Alquiler emplazamiento laboral, gastos de luz y agua	400€/mes	300€	
Cuota autónomos	60€/mes	45€	
		<b>Total gastos:</b>	<b>390,40€</b>

Fig. 48. Tabla de presupuesto.

### 3.CONCLUSIÓN

Este proyecto es uno de los retos más complicados que hemos producido durante nuestra carrera académica, es un desafío en tanto que cada integrante del equipo debe preparar su parte individualmente y de forma paralela a nuestra participación y entregas de otras asignaturas, y al mismo tiempo persiguiendo que el resultado del trabajo grupal sea cohesionado.

Como condicionante añadido, hay que nombrar la pandemia y el estado de alarma consecuente (RDL 463/2020, de 14 de marzo):

“Al amparo de lo dispuesto en el artículo cuarto, apartados b) y d), de la Ley Orgánica 4/1981, de 1 de junio, de los estados de alarma, excepción y sitio, se declara el estado de alarma con el fin de afrontar la situación de emergencia sanitaria provocada por el coronavirus COVID-19.”

Que significa la imposibilidad de trabajar en equipo, y hablar del proyecto cara a cara, con los originales delante, por lo que se adaptó realizando la coordinación de forma telemática, tanto con los distintos profesores que han sido nuestros tutores como con los compañeros.

La gestión del tiempo es otro problema al que nos hemos enfrentado, al ser nuestra fase de producción la última de todo el proyecto, y aunque se concibió como una cadena de montaje y recibimos el material del que partir por goteo, nuestra fase siempre es la última en terminarse, dependemos del resto del equipo para poder cumplir nuestras entregas a tiempo. En general hubo un retraso acumulativo respecto a las fechas en las que esperábamos tenerlo todo listo, pero finalmente, lo hemos conseguido, hemos realizado el *Clean-up*, los fondos que nos han encomendado y la post-producción de todo el proyecto. Poder acabarlo en plazo era uno de nuestros objetivos principales, y a pesar de las dificultades hemos podido completarlo, por lo que daríamos este objetivo por cumplido.

También consideramos satisfechos el resto de los objetivos, como la representación digna del Colectivo LGBT y la puesta en práctica de nuestros conocimientos y aptitudes. Creemos que el empleo del color es uno de nuestros puntos fuertes, y creemos que hemos hecho un buen uso de este con unos resultados interesantes y creativos. Respecto a la eficiencia, como ya preveíamos, se ha ido ganando conforme el proyecto avanzaba, aunque esperamos poder mejorar en este apartado en futuros proyectos. Respecto a la distribución de este, es algo que aún no podemos ejecutar, pero como comentamos anteriormente, es nuestra intención. En general, estamos satisfechos con los resultados y calculamos que hemos sabido cumplir todos los objetivos que nos propusimos al comenzar este proyecto.

Este trabajo nos ha ayudado a plantearnos metas profesionales de una forma más realista y a ser conscientes de nuestras capacidades, además de hacer más evidentes nuestros defectos y puntos débiles para poder minimizarlos o superarlos con el tiempo y la experiencia. Como tantos otros trabajos grupales en los

que hemos participado a lo largo de la carrera, ha contribuido a mejorar nuestra forma de relacionarnos con un equipo de trabajo, algo habitual y esencial en nuestro futuro laboral. Asimismo, podemos valorar de forma más realista la animación, el coste y esfuerzo que requiere y familiarizarnos con este mundo profesional tan cambiante y heterogéneo.

También ha servido para darnos cuenta de que tal vez veíamos la animación pura desde una perspectiva demasiado romántica y entusiasta, y el tener que desarrollarla nosotros mismos se ha revelado como una tarea mucho más complicada de lo que pensábamos, lo que no nos ha dejado disfrutarla tanto como hubiéramos querido. Esto nos lleva a pensar que, aunque la animación nos resulta fascinante y es un mundo laboral en el que nos gustaría participar, nos sentiríamos más satisfechos con una tarea específica más creativa de la misma, como el desarrollo de concept art, el diseño de personajes, o la creación de fondos, ya que también tenemos buena sintonía con la ilustración y podríamos unir ambos mundos.

Esperamos sinceramente que este trabajo pueda servir de referencia a personas que, como nosotros, deciden dedicar su TFG o parte de este a la tarea del *Clean-up*, y que nuestra experiencia, aquí glosada, les ayude a resolver dudas o problemas que en su momento nosotros ya tuvimos, y para las que nos fue complicado encontrar respuesta sin ejemplos directos. Todos avanzamos juntos mejor.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

### Libros

- Blair, P. (1994). *Cartoon Animation (Collector's Series) (Collectors ed.)*. Walter Foster Publishing.
- Corsaro, S., & Parrott, C. J. (2004). *Hollywood 2D Digital Animation*. Thomson Course Technology.
- Cueto, R. (2013). *Animatopia*. Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián.
- Elledge, J. (2010). *Queers in American Popular Culture*. Praeger.
- Furniss, M. (2008). *Art in Motion, Revised Edition: Animation Aesthetics (Revised Edition ed.)*. John Libbey Publishing.
- Hauser, T., & Docter, P. (2016). *The Art of Up*. Adfo Books.
- Heit, L. (2013). *Animation Sketchbooks (2.a ed.)*. Chronicle Books.
- Pullen, C. (2010). *Lgbt Identity And Online New Media (1.a ed.)*. Routledge.
- Queiroz, R., Anima Mundi, & Wiedemann, J. (2004). *Animation Now! Taschen*.
- Williams, R. (2012). *The Animator's Survival Kit*. Farrar, Straus and Giroux.

### Artículos, disertaciones y conferencias

- Johnston, S. F. (2002). Lumo. Proceedings of the second international symposium on Non-photorealistic animation and rendering - NPAR '02, 45-52. <https://doi.org/10.1145/508530.508538>
- Martí López, E. (2011, febrero). Homosexualidad, infancia y animación: Del nacimiento de Pebbles Picapiedra a la adopción de Ling Bouvier | Martí López | Con A de animación. Con A de Animación, 1. <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/863>
- Tákacs, J., & Kuhar, R. (2007). Beyond the Pink Curtain. Everyday Life of LGBT People in Eastern Europe. Peace Institute – Institute for Contemporary Social and Political Studies. <https://www.mirovni-institut.si/en/publications/Beyond-the-Pink-Curtain-Everyday-Life-of-LGBT-People-in-Eastern-Europe/>

Tostevin, N. H., Moran, M. R., Gardner, J. L., Marrero, N. M., & Cook, R. A. (1997). Digital cartoon and animation process (EE. UU. Patente No. 6,061,462.). Phoenix Licensing Inc. <https://patents.google.com/patent/US6393134B1/en>

Vayas Rodríguez, G., & Mesías Rojas, M. N. (2018). Popcorn (Tesis). Universidad San Francisco de Quito, Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas, Quito, Ecuador. <http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/7827>

### Trabajos académicos

Cook, C. (2018, mayo). A content analysis of LGBT representation on broadcast and streaming television. (Honors Theses). University of Tennessee at Chattanooga, EE. UU. <https://scholar.utc.edu/honors-theses/128>

Craig, D. R. (2014). Coming Out of the Television: LGBT-themed Made-for Television Movies as Critical Media Pedagogy. UCLA, Los Ángeles, EE.UU. <https://escholarship.org/uc/item/4d75k139#author>

Cutillas Torá, S. (2017). LA RUTA: PROYECTO DE ANIMACIÓN Y TEASER (TFG). Facultat de Belles Arts de Sant Carles, Grado en Bellas Artes, Valencia, España. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/93990/CUTILLAS%20-%20LA%20RUTA.%20Proyecto%20de%20animaci%3%b3n%20y%20teaser.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Estévez Álvarez, B. (2015). EL PROCESO DE PRODUCCIÓN EN UN SHOWREEL DE ANIMACIÓN (TFG). Facultat de Belles Arts de Sant Carles, Grado en Bellas Artes, Valencia, España. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/60554/EST%3%89VEZ%20-%20El%20proceso%20de%20producci%3%b3n%20en%20un%20showreel%20de%20animaci%3%b3n..pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Rico Matéu, N. (2017). PROYECTO DE ANIMACIÓN Y TEASER. "THE LUCKY CAT". (TFG). Facultat de Belles Arts de Sant Carles, Grado en Bellas Artes, Valencia, España. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/93985/RICO%20-%20The%20lucky%20cat.%20Proyecto%20de%20animaci%3%b3n%20y%20teaser..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

### Contenido audiovisual

Ben Marriott. (2019, 15 mayo). After Effects Textures and Mattes - Animation Tutorial [Vídeo]. YouTube. Recuperado 25 de abril de 2020 de <https://www.youtube.com/watch?v=httMaxrBNtk>

Gareso. (2019b, abril 22). WORKFLOW #02: Character Animation in Adobe Animate and After Effects | Procrastination [Vídeo]. YouTube. Recuperado 25 de abril de 2020 de <https://www.youtube.com/watch?v=nwpguCMD7HU>

Zulu8. (2018, 3 junio). How To Create Animated Watercolour Textures Adobe After Effects [Vídeo]. Vimeo. Recuperado 25 de abril de 2020 de <https://vimeo.com/273252743>

### Recursos web

Curtmetratges de colors. (s. f.). Lambda Valencia. [Última consulta: 2020-02-04]. Recuperado de <https://lambdavalencia.org/curtmetratge/>

Sergi. (2013, 9 abril). Presupuesto Animación [Gráfico]. Proyecto 3D. Recuperado 30 de mayo de 2020, de <http://gerardsergi2rm3d.blogspot.com/2013/04/presupuesto-animacion.html>

Van Der Linden, M., & Van Der Linden, A. J. (2018, 27 mayo). Interventions psychologiques et sociales. PENSER AUTREMENT LE VIEILLISSEMENT. Recuperado 25 de abril de 2020, de <http://www.mythe-alzheimer.org/tag/interventions%20psychologiques%20et%20sociales/>

### Otros

España. Real Decreto 463/2020, de 14 de marzo, por el que se declara el estado de alarma para la gestión de la situación de crisis sanitaria ocasionada por el COVID-19. Boletín Oficial del Estado, 14 de marzo de 2020, núm. 67 p. 25390.

## 5. ÍNDICE FIGURAS

- Fig. 1. Esquema resumen de las fases visuales del proyecto.
- Fig. 2. Cronograma resumen seguido por el equipo de Colorful Morning.
- Fig. 3. Captura del proceso de Clean-up, escena 5, plano 4.
- Fig. 4. Prueba de color del fondo de la escena 1, plano 2.
- Fig. 5. Styleframe de la escena 2.
- Fig. 6. Pruebas de personaje sobre fondo. Personaje dibujado por Ana Cucó.
- Fig. 7. Imagen del corto Ramen.
- Fig. 8. Imagen del corto Au pays de l'aurore boréale.
- Fig. 9. Imagen del anuncio Naturnes "Nature Knows Best".
- Fig. 10. Imagen del anuncio San Pellegrino Taste.
- Fig. 11. Imagen del corto Hair Love.
- Fig. 12. Imagen de la película Song of the Sea.
- Fig. 13. Imagen de la película The Breadwinner.
- Fig. 14. Ilustración de Tiago Calliari.
- Fig. 15. Ilustración de Luís Mejía.
- Fig. 16. Imagen del corto Rock and Riot.
- Fig. 17. Imagen del corto In a Heartbeat.
- Fig. 18. Imagen del anuncio El joguet no té gènere.
- Fig. 19. Imagen del corto Diario arcoíris.
- Fig. 20. Ilustración de la serie de anime Utena.
- Fig. 21. Boceto de la escena 5, plano 1. Realizado por Mariya Dimitrova.
- Fig. 22. Ilustración definitiva del fondo, escena 5, plano 1, sin props.
- Fig. 23. Comparativa de paletas utilizadas.
- Fig. 24. Fotografía con la bandera LGBT y la trans. Realizada por El Dínamo.
- Fig. 25. Parte de la ilustración definitiva de la escena 4, plano 2.
- Fig. 26. Ilustración definitiva de la escena 3, plano 1.

- Fig. 27. Captura del proceso de Clean-up, escena 1, plano 2.
- Fig. 28. Captura del funcionamiento del papel de cebolla, escena 5, plano 1.
- Fig. 29. Captura del proceso de coloreado, escena 3, plano 2.
- Fig. 30. Captura del proceso de sombreado, escena 5, plano 2.
- Fig. 31. Captura del proceso de coloreado, escena 5, plano 4.
- Fig. 32. Captura del proceso de sombreado, escena 3, plano 1.
- Fig. 33. Captura del proceso de sombreado, escena 1, plano 2.
- Fig. 34. Captura del proceso de sombreado, escena 5, plano 1.
- Fig. 35. Tabla resumen de la animación.
- Fig. 36. Captura de los efectos utilizados en post-producción.
- Fig. 37. Captura del funcionamiento del mate.
- Fig. 39. Captura de la escena 1, plano 2 en proceso de montaje.
- Fig. 40. Captura de la escena 1, plano 1 en proceso de montaje, más interfaz de After Effects.
- Fig. 41. Parte de un fotograma definitivo, escena 1, plano 1.
- Fig. 42. Fotograma definitivo, escena 1, plano 1.
- Fig. 43. Fotograma definitivo, escena 1, plano 2.
- Fig. 44. Fotograma definitivo, escena 1, plano 2.
- Fig. 45. Fotograma definitivo, escena 3, plano 1.
- Fig. 46. Fotograma definitivo, escena 3, plano 2.
- Fig. 47. Fotograma definitivo, escena 3, plano 2.
- Fig. 48. Tabla de presupuesto.