

TFG

UN LUGAR DONDE PENSAR.

PREPRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN 2D
DIGITAL.

Presentado por **Alfons Sánchez Cerrillo**

Tutor: **Francisco Martí Ferrer**

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

Este trabajo consiste fundamentalmente en la preproducción de un corto de animación con características formales del *anime*, tomando como referentes estilísticos las producciones de Studio Ghibli y la obra de directores como Hayao Miyazaki, Makoto Shinkai y Masanobu Hiraoka. Esta preproducción abarca desde la idea hasta el *storyboard*, incluyendo *concept art*, *logline*, *storyline*, sinopsis argumental, argumento y guion literario.

En lo que respecta al argumento, un joven recuerda un episodio de su niñez, en el que encuentra una piedra brillante, que al cogerla emite un haz de luz hacia el cielo, sumergiéndole en un mundo onírico, donde se suceden diferentes escenas en las que se producen acciones sin lógica aparente.

Se ha desarrollado el *concept art* hasta *art moodboard*, bocetos y siluetas, line art, grisalla, pruebas de color y artes finales. Además, se ha realizado una prueba de animación de un plano de 15 segundos.

PALABRAS CLAVE

Animación; *anime*, cortometraje; *concept art*; preproducción.

ABSTRACT

This work consists fundamentally in the pre-production of an animated short film with formal characteristics of anime, taking as stylistic references the productions of Studio Ghibli and the work of directors such as Hayao Miyazaki, Makoto Shinkai and Masanobu Hiraoka. This pre-production covers from the idea to the storyboard, including concept art, logline, storyline, plot synopsis, and literary script.

As far as the plot is concerned, a young man recalls an episode from his childhood, in which he finds a shiny stone, which when he picks it up emits a beam of light towards the sky, immersing him in a dream world, where different scenes take place in which actions with no apparent logic are produced.

The concept art has been developed up to art moodboard, sketches and silhouettes, line art, grisaille, color tests and final arts. In addition, an animation test of a 15 second shot has been made.

KEYWORDS

Animation; *anime*, short film; concept art; pre-production.

AGRADECIMIENTOS

Primero agradecer a mi familia y a mis amigos, que siempre me han apoyado en mis decisiones. Por encima de todo a mi madre, que ha estado tanto en mis malas decisiones como en las buenas, y, en definitiva estoy aquí por ella.

A todos los profesores que he tenido a lo largo de la vida, tanto los que han tenido mayor repercusión en mi vida docente como los que no.

A mi tutor por apoyarme a hacer la idea que más me gustaba como proyecto personal y darme una guía correcta en el proyecto.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	8
2.1. OBJETIVOS	8
2.2. METODOLOGÍA	9
2. MARCO REFERENCIAL	12
2.1. CONTEXTO DEL ANIME	12
2.1.1. <i>Origen e historia</i>	13
2.1.2. <i>Animación limitada, selectiva y Sakuga</i>	14
2.2. ESTUDIOS Y DIRECTORES	16
2.2.1. <i>Hayao Miyazaki</i>	16
2.2.2. <i>Studio Ghibli</i>	17
2.2.2.1. Aspectos psicológicos y sociales	19
2.2.3. <i>Makoto Shinkai</i>	20
2.2.3.1. Evolución como director de animación	21
2.2.3.2. Estilo y ambiente en sus películas	22
2.2.4. <i>Masanobu Hiraoka</i>	22
2.2.4.1. Obras representativas	23
2.2.4.2. Claves conceptuales	23
2.2.4.3. Claves estéticas	23
3. DESARROLLO DEL PROYECTO	25
3.1. CONCEPT ART I	25
3.1.1. <i>Moodboards</i>	26
3.1.2. <i>color script</i>	27
3.1.3. <i>Bocetos y siluetas</i>	27
3.1.4. <i>Line art</i>	28
3.1.5. <i>Grisalla y pruebas de color</i>	29
3.1.6. <i>Artes finales</i>	

3.2. GUIÓN	30
3.2.1. <i>Idea, logline, story line y tagline</i>	30
3.2.2. <i>Sinopsis y argumento</i>	31
3.2.3. <i>Escaleta y guion literario</i>	31
3.3. STORYBOARD	32
3.4. PRUEBA DE ANIMACIÓN	33
3.4.1. <i>Rotoscopia</i>	33
3.4.2. <i>Proceso de dibujado de los frames</i>	34
3.4.3. <i>Montaje</i>	35
3.5. CONCEPT ART II	36
3.5.1. <i>Personaje I: Niño</i>	36
3.5.2. <i>Personaje II: Joven</i>	38
3.5.3. <i>Fondo I: Valle</i>	39
3.5.4. <i>Fondo II: Interior del bosque</i>	41
4. CONCLUSIONES	43
5. REFERENCIAS	44
6. ÍNDICE DE FIGURAS	46

INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado consiste en realizar diferentes fases de preproducción de un corto de animación de una historia inventada, abarcando el guion, el *storyboard* y el *concept art*. El proyecto está orientado hacia la animación japonesa cogiendo como máxima referencia el Studio Ghibli y directores de animación como Makoto Shinkai o Masanobu Hiraoka. El público objetivo son personas jóvenes, que tengan una edad entre los 14 y los 25 años aproximadamente, sin importar su contexto sociocultural y que les guste la animación en general.

Mi motivación proviene de mi condición de ferviente consumidor de producciones de animación desde la infancia, tanto series de Cartoon Network como películas de Disney, Pixar, etc. Pero por encima de todas estas, ha habido un tipo de animación que me ha cautivado especialmente, tanto por el diseño como por su gracia para transmitir las emociones al espectador, y es la animación japonesa, también conocida como *anime*, a cuyo visionado he dedicado una parte importante de mi tiempo.



Fig. 1: Fotograma del primer capítulo de la serie *Detective Conan* (1996).

Debido a la influencia de mis primos mayores, a los cinco años veía series como *Dragon Ball*, *One Piece*, *Sailor Moon*, *Inuyasha* o *Detective Conan*, que abordaban argumental y visualmente tramas complejas y eventos dirigidos a público de mayor edad. Aproximadamente a los 10 años de edad, vi por primera vez la película *El viaje de Chihiro* realizada por el estudio que a día de hoy es mi favorito, Studio Ghibli, muy típico y el favorito de muchos, pero ha dirigido muchas de mis películas preferidas. *El viaje de Chihiro* fue esta película, me cautivó por el uso de los colores, los diseños poco convencionales que usaban y la música que se utilizaba. La vi unas cuantas veces a lo largo de los años. La siguiente película que vi de este estudio fue *La princesa Mononoke*, una película con un trasfondo y una acción mucho más adulta, fue a una edad que ya manejaba mejor Internet y pude buscar información sobre este estudio y ver la mayoría de sus películas.

Con el tiempo decidí que en un futuro me gustaría poder ayudar a transmitir las ideas y emociones como lo consigue este estudio, después de haber dado muchos saltos en mi carrera como estudiante, finalmente decidí hacer Bellas Artes y especializarme en la zona de la animación. El estímulo académico que supuso la motivación para realizar este trabajo, fueron las asignaturas *Preproducción de Animación I* e *Ilustración 3D y Concept Art*,

cursadas en el último año del grado de Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia.

En lo que se refiere al a la estructura de esta memoria, su contenido se desglosa en siete capítulos, cuyo contenido se resume a continuación.

El capítulo 1 *Objetivos y metodología* desglosa los diferentes objetivos a conseguir durante el proceso y especifica los diferentes métodos que se usan en este, a partir de la información obtenida para realizar el trabajo de reproducción adecuado para realizar una animación.

En el capítulo 2 *Marco referencial* se definirá el *anime* y se resumirá su historia. Se tratará el ámbito artístico que seguirá el trabajo mediante el estudio de diferentes referentes dentro de este mundo, analizando sus temas en las historias y la estética que utilizan dentro de sus obras.

En el capítulo 3 *Desarrollo del proyecto* se elaborará la parte práctica del proyecto, implicando las diferentes fases previamente establecidas la metodología. Todas estas fases seguirán diferentes etapas elegidas mediante la metodología apropiada.

El capítulo 4 *Conclusiones* será la evaluación del contenido conseguido en la memoria, tanto teórico como práctico. Se valorarán los resultados del proyecto mediante los objetivos propuestos al principio y el seguimiento de la metodología.

El capítulo 5 *Referencias* será el listado completo formado con los diferentes artículos, libros, tesis y vídeos utilizados para el desarrollo óptimo del trabajo y la obtención de la información necesaria.

El capítulo 6 *Índice de figuras* será la enumeración de las diferentes imágenes que se utilicen en la memoria indicando la página donde aparecen.

Los resultados obtenidos que no están dentro de la memoria están presentes en los anexos que se presentarán junto a ella. Y subidos en una carpeta de Google Drive. Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1HLSsA1efaeGId5kBffG45HNIYEK8TtO7?usp=sharing>

1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

1.1. OBJETIVOS

El objetivo principal es realizar la preproducción de un cortometraje de animación 2D digital a partir de una historia propia. El proyecto incluye la realización del *concept art*, el guion y el *storyboard*.

- Establecer una metodología adecuada para las características y finalidad del trabajo y ajustarla a la dedicación y plazo de entrega de la memoria.

- Elaborar una historia que comunique los conceptos presentes en la idea original.

- Desarrollar un estilo gráfico propio relacionado con mis referentes del contexto *anime*.

- Aplicar, en la consecución de los objetivos anteriores, las competencias adquiridas en el grado BBAA y los conocimientos obtenidos de la experiencia autodidacta.

- Ampliar, durante la realización de este trabajo, mis conocimientos conceptuales y técnicos, especialmente en lo relativo a la psicología de personajes dentro de la animación y a las técnicas gráficas del *concept art*.

- Redactar una memoria que siga la estructura determinada en la metodología y verificando lo propuesto por el manual de estilo planteado en la facultad de BBAA.

- Obtener una mejora en la técnica gráfica dentro del ámbito de la ilustración 2D digital.

- Alcanzar un trabajo con el que se adquiera satisfacción propia y que refleje el ámbito profesional al que quiero dedicarme.

1.2. METODOLOGIA

Como se deduce de los objetivos, el aprendizaje conceptual y técnico orientado a adquirir las competencias necesarias para el desarrollo de este proyecto es una parte fundamental de la metodología utilizada.

Para comenzar el proyecto, fue importante obtener un marco referencial de la historia del *anime* y de diferentes tipos de animación: La animación limitada, la selectiva y el estilo Sakuga. A continuación, analicé producciones concretas centrándome en sus argumentos, los aspectos gráficos y la psicología de los personajes.

La preproducción comienza por la determinación de las tareas inherentes y a su temporalización (Figura 2), asumiendo las funciones de diversas áreas del proyecto, lo que es común en producciones independientes individuales o realizadas por colectivos reducidos.

Una vez determinadas las tareas, se organizó el trabajo de manera fundamentalmente secuencial, asumiendo que se produjesen durante su evolución variaciones que afectasen a fases en principio previas, por cuestiones técnicas y de mejora en la calidad de los resultados.

Empecé el proceso haciendo el *Concept Art*. Utilicé el método aprendido en la asignatura Ilustración 3D y Concept Art para realizar dos personajes, dos fondos, dos *props* y dos escenas. El progreso de esta tarea consta de una serie de etapas, que se describen a continuación.

En primer lugar, realicé un *brainstorming* del cual obtuve aproximadamente 150 palabras, que ordené en un mapa conceptual. A continuación, hice un *briefing* exponiendo los datos básicos, objetivos y público del proyecto. En el siguiente paso realicé una búsqueda de imágenes de referencia con la finalidad de crear los *moodboards* para cada uno de estos objetivos. Como comienzo de la parte práctica realicé bocetos o siluetas para los diferentes objetivos a conseguir, y, una vez elegidos los más convincentes, hice *el line art* de cada uno de ellos. Después, rellené con grises para crear una grisalla y realicé las diferentes pruebas de colores o iluminación. Finalmente, implementé los detalles para concluir los artes finales dentro del *concept art*. Los programas que utilicé son el Sketchbook Pro durante todo el proceso quitando las pruebas de color, que, las hice mediante el Adobe Photoshop.

Las dos siguientes fases las orienté mediante los conocimientos obtenidos en la asignatura *Producción de Animación I*. En la primera fase realicé el guion de la historia pasando por las etapas que se especifican en el siguiente párrafo.

Para llegar al guion empecé exponiendo la idea, *logline*, *story line* y *tagline*. A continuación, realicé la sinopsis argumental, enriqueciendo el contenido de la etapa anterior, y después, complementé más el desarrollo de la historia para llegar al argumento. Finalmente, detallé con profundidad para conseguir una escaleta y un guion literario. Como no hay diálogos en la historia, en esta última etapa hice directamente el guion literario sin realizar la escaleta.

En la siguiente fase realicé el *storyboard* basándome en el guion literario, después de hacer todos los paneles, los ordené en la plantilla y los denominé por secuencia, plano y panel, indicando con una pequeña descripción lo que sucede en cada imagen para facilitar la comprensión y detallar en cursiva si hay cambio en la cámara. Al finalizar el *storyboard*, realicé ligeros cambios en el guion.

La última fase del desarrollo del proyecto es la prueba de animación, orientada mediante la formación impartida en la asignatura *Producción de Animación II*. El transcurso de esta fase queda dividido en las fases que se detallan a continuación. Empecé grabando un vídeo del movimiento que quería conseguir e hice uso de la rotoscopia. Posteriormente, la animación continuó con el uso de la metamorfosis, y por ello, lo hice *frame a frame*, con el propósito de conseguir un movimiento orgánico. El programa para dibujar los fotogramas fue el Sketchbook Pro. Durante el proceso estuve probando si funcionaba la animación guardando cada fotograma en PNGs y montándolos en el Adobe Premiere, también jugando con la velocidad para ver como quedaba mejor.

Una vez terminadas las fases propuestas, decidí realizar más *concept art* puesto que en el primero no me acerqué a la estética que quería conseguir. El proceso realizado fue diferente del primero. Basándome en diferentes técnicas aprendidas mediante la experiencia, realicé de nuevo los personajes y los fondos. El programa utilizado en este proceso fue Clip Studio Paint.

Para los personajes seleccioné una forma para la cabeza e incorporé diferentes caras y cabellos. Seguido, escogí una constitución corporal basándome en modelos preestablecidos en 3D, y, una vez elegido el cuerpo entero, hice varias pruebas de indumentaria. A continuación, rellené con grises para conseguir una grisalla y realicé pruebas de color (proceso que, también hice en la primera parte del *concept*). Por último, detallé el dibujo para

2. MARCO REFERENCIAL

En este bloque se trata la expresión *anime*, su origen, historia y desarrollo. Se explican los términos de animación limitada, selectiva y *Sakuga*, y, finalmente se recopila información acerca de estudios y directores que son referentes para este proyecto: Hayao Miyazaki junto al *Studio Ghibli*, Makoto Shinkai y Masanobu Hiraoka.

2.1. CONTEXTO DEL ANIME

Existen diferentes teorías sobre el origen del término *anime*, que consideran que provienen de *animation* o *animée* (*de bande animée*) términos utilizados en inglés y francés, respectivamente, para denominar el cine de animación¹. Desde un punto de vista etimológico, proviene del latín, *animare*, “dar vida”².



Fig. 3: Fotograma de *El mono y el cangrejo* (1917).

En el estudio *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales*³, de Antonio Horno, en base al desarrollo que hizo Sheuo H. G. en diferentes documentos, afirma que existen al menos 11 términos que se han utilizado sucesivamente en japonés, solapándose su uso en el tiempo, para denominar al cine de animación. La primera denominación conocida, utilizada desde antes de 1910 es *Dekobō shingachō*, (literalmente “nuevo libro de croquis”); en 1965, antes de establecerse アニメ (*anime*) como término hasta la actualidad, se utilizaba *Doga eiga*, (“película de imagen en movimiento”). Fue en 1962, cuando la palabra *anime* surgió por primera vez en una revista japonesa.

En occidente, la expresión *anime* es utilizada para referirse a la animación japonesa, pero dentro de Japón abarca un campo mucho más extenso, refiriéndose así a cualquier tipo de animación. Sin embargo, hay personas a favor de diferenciarlo claramente como un género estético dentro de la animación japonesa.

¹ ROBLES. M. (2010). *Antología del Studio Ghibli nº1: De Nausicaä a Mononoke (1984-1997)* (2.ª ed.). Dolmen Editorial.

² Real Academia Española. (2006). *Diccionario de la lengua española* (3.ª ed.). SM Dictionaries.

³ HORNO LÓPEZ, A. (2014). *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales* [tesis doctoral, Universidad de Granada]. Repositorio Institucional de la Universidad de Granada. <http://hdl.handle.net/10481/34010>

El Ministerio de Economía, Comercio e Industria de Japón determina el *anime* como un negocio dentro de su propio estilo donde se abarca la animación, el *manga*, la música y los videojuegos.⁴

2.1.1. Origen e historia



Fig. 4: Fotograma de *Momotaro: dios de las olas* (1943).

En 1917, se realizó el que se consideraba el primer cortometraje de animación japonesa dirigido por Seitaro Kitayama, *Saru Kani Gassen (La batalla del mono y el cangrejo)*.⁵ En esta animación se relata una historia de venganza de un cuento tradicional japonés con la misma denominación. En 2005, en Kioto, se hizo el hallazgo de la primera animación japonesa descubierta hasta la actualidad, *Katsudō Shashin*, se deduce que se realizó anónimamente entre 1907 y 1911. Tiene una corta duración de tres segundos y fue usada como un medio de publicidad militar.

Como describe Luis Antonio Vidal, en *El Anime como elemento de transculturación. Caso: Naruto*, entre 1920 y 1950, la animación japonesa tuvo muchas dificultades en su evolución. A parte de diferentes catástrofes naturales, Japón sufrió un período de una dictadura de ultra derecha la cual censuró significativamente este campo. Terminada esta etapa, junto al final de la Segunda Guerra Mundial⁶, quedó una gran crisis económica dentro de Japón, que, por supuesto, seguía perjudicando a la industria de Japón.

A pesar de la censura mencionada, sí que hubo diferentes animadores que en un futuro influirían en la industria. Un corto que tuvo una gran repercusión, fue *Momotaro: dios de las olas* (1943), el cual, tenía un objetivo propagandístico militar⁷. Se basa en un cuento popular, donde unos ancianos se encuentran a un niño dentro de un melocotón, este niño más tarde les

⁴ LINSSENMAIER T. (2010, 14 de febrero). *Sheuo Hui Gan - To be or not to be – Anime: The controversy in Japan over the “anime” label*. ANIMATION STUDIES. <https://journal.animationstudies.org/sheuo-hui-gan-to-be-or-not-to-be-anime-the-controversy-in-japan-over-the-anime-label/>

⁵ BERMEJO, C. (2013, 20 de Julio). *Origen y destrucción del gigante de la animación: Japón*. ENFILME CINE TODO EL TIEMPO. <https://enfilme.com/ciniciados/animacion/del-frame-al-byte/origen-y-destruccion-del-gigante-de-la-animacion-japon>

⁶ Una película de animación japonesa que muestra de una forma muy detallada como sufrieron los japoneses durante el final de la Segunda Guerra Mundial es *La tumba de las luciérnagas* (1988), producida por Studio Ghibli.

⁷ VIDAL PÉREZ, L. A. (2010). *El Anime como elemento de transculturación. Caso: Naruto* [tesis de Grado, Universidad César Vallejo]. ACADEMIA.EDU. https://www.academia.edu/3640700/El_Anime_como_elemento_de_transculturaci%C3%B3n_Caso_Naruto

ayudará a derrotar a los demonios que aterrorizaban su poblado. A pesar de tener muchos personajes de esta historia, en la adaptación a la animación hay muchos cambios notables.

En la segunda mitad del siglo XX, el *anime* empieza a conseguir avances de manera rigurosa. El primer manga convertido en animación fue *Astroboy* (1963), por Ozamu Tetsuka, uno de los potenciales referentes al largo de la historia de la animación japonesa. También, se formaron grandes estudios de animación, por ejemplo, Studio Ghibli o Toei Animation.

A partir de los años 80, vendría la llamada “Edad dorada del *anime*”, con un crecimiento inmenso de la salida anual de series *anime*, y su expansión hacia occidente. *Dragon Ball*, *Saint Seiya*, *Captain Tsubasa (Oliver y Benji)* o *Neon Genesis Evangelion*, son series destacadas de televisión que se doblaron a diferentes idiomas y se transmitieron a muchos países de todo el mundo. Más tarde, estas series constituirían un modelo a seguir de muchos *mangas* y *animes* en sus respectivos géneros.

Desde los inicios de la expansión de la animación japonesa hasta la actualidad, la creación y transmisión de series *anime* han obtenido un crecimiento exponencial década por década. Incluso a día de hoy, en España, por ejemplo, se siguen *animes* o *mangas* que no han sido serializados en español oficialmente, gracias al trabajo de los fans, sus traducciones y a diferentes páginas webs que los suben y operan para el concierne público.

2.1.2. Animación limitada, selectiva y Sakuga

La animación limitada se produjo a causa de la falta de tiempo para poder serializar un mismo manga y su anime, el primer caso fue el de *Astroboy* y con esto, se creó un modelo de animación con el cual se podían llevar a cabo las series. Consistía en la reducción de fotogramas por segundo al máximo posible, llegando al punto que, los momentos de conversación dentro de la historia estaban formados por imágenes estáticas donde apenas había movimiento. Había casos en los que creaba el mínimo movimiento en las extremidades, pero aun así se veía una animación brusca. Esto, no fue problema puesto que las series que trataban aventuras tenían un público muy amplio. Este modelo fue utilizado, por muchas series durante muchos años.

En el artículo *El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas*, Antonio Horno comenta que la animación limitada es cambiada a la animación selectiva como medida para crear una calidad

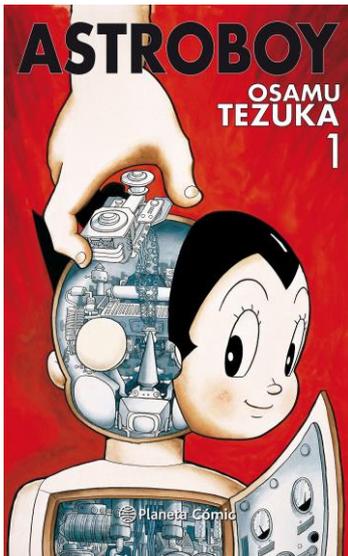


Fig. 5: Portada del primer tomo del manga de *Astroboy* de la editorial Planeta Cómic. La primera publicación del manga en Japón fue en 1952, mientras que su primera emisión en formato anime fue en 1963.



Fig. 6: Fotograma primer capítulo *Dragon Ball* (1986).

estética mejor a la que se realizaba, haciendo la selección correcta de fotogramas según el tipo de escena, así componiéndose por animación limitada y completa⁸.



Fig. 7: Fotograma del capítulo 11 de la primera temporada de *Mob Psycho 100* (2016). Exageración de perspectiva utilizada en el estilo Sakuga.

Actualmente, se suelen hacer las animaciones a tiempos de “doses” y “treses” dependiendo del momento. Un medio utilizado por animadores con mucha experiencia es el *trade-off*, que consiste en la simplificación del aspecto y la figura de los personajes, aumentando el número de fotogramas por segundo y alcanzando una mayor fluidez en el movimiento de estos. También es conocida como animación Sakuga.

El estilo *Sakuga* se ve más en películas o en OVAs (*Original Video Animation*), las cuales suelen tener un presupuesto mucho mayor que las series. Aun así, hay series destinadas a la televisión que también vienen con escenas hechas al estilo Sakuga, como por ejemplo *Mob Psycho 100*, un anime con un dibujo más sencillo y minimalista, pero con una de las mejores animaciones realizadas en los últimos años. En palabras de Guillermo Altarriba: “A menudo, en medio de un capítulo de una serie anime aparece alguna escena en que la animación explota. Unos minutos en los que se nota que la calidad ha aumentado exponencialmente, sea por el detalle o por la espectacularidad: estos picos de intensidad se han bautizado como Sakuga, y -aún sin contexto- son un auténtico festín para los ojos.”⁹



Fig. 8: Fotograma del capítulo 167 de *Naruto Shippuden* (2007). Ejemplo de cómo deforman la figura del personaje tras recibir un golpe en la animación Sakuga.

En definitiva, la animación Sakuga se utiliza en escenas con mucho dinamismo, creando deformaciones en las figuras y exageración en los movimientos, esto nos sumerge más todavía en los actos que se ejecutan, los cuales suelen ser combates, y, complementa a la perfección con la animación limitada utilizada en las escenas argumentales, que, sin embargo, no pierden su interés ya que se está pendiente a la conversación y su desarrollo.

⁸ HORNO LÓPEZ, A. (2014). *El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas*. ISSN 21733511. <https://doi.org/10.4995/caa.2014.2164>

⁹ ALTARRIBA, G. (2020, 18 de julio). *Sakuga: el fenómeno del anime excepcional sin contexto*. CANINO. <https://www.caninomag.es/sakuga-el-fenomeno-del-anime-excepcional-sin-contexto/>

2.2. ESTUDIOS Y DIRECTORES



Fig. 9: Fotograma de *El niño y la bestia*, dirigida por Mamoru Hosoda en 2015.

Hay una variedad de directores que podrían ser excelentes referentes para este proyecto, como Mamoru Hosoda, quien tiene un estilo muy parecido al de *Ghibli* en su carrera como director, con historias llenas de fantasía y con una psicología bien elaborada en los personajes, como, por ejemplo, en *El niño y la bestia* (2015).

Este apartado irá dirigido a Hayao Miyazaki como una de los exponentes más destacados dentro del anime junto a su estudio de animación, Studio Ghibli. También a los directores de animación Makoto Shinkai, uno de los directores de animación más famosos a día de hoy; y, Masanobu Hiraoka, un director y animador *freelance* con un estilo único.

2.2.1. Hayao Miyazaki



Fig. 10: Hayao Miyazaki e Isao Takahata durante su tiempo trabajando en Toei Animation.

Hayao Miyazaki es uno de los directores más importantes en la historia del cine japonés. También, es director principal dentro de Studio Ghibli, junto a Isao Takahata, y, es el que más trabajos ha realizado dentro de este.

Al finalizar sus estudios, Miyazaki encontró trabajo en lo que ahora conocemos como Toei Animation, allí trabajó como asistente en un principio y poco a poco fue subiendo de puesto dentro de la empresa. Fue aquí donde empezó a diseñar por primera vez personajes, ya que anteriormente se había dedicado principalmente a dibujar aviones. Demostró una gran habilidad y soltura para dibujar cualquier cosa dentro de su estilo y en formular buenos argumentos para los guiones.



Fig. 11: Fotograma de *Lupin III, el castillo de Cagliostro* (1979).

En *La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica* de Laura Montero Plata, se explica cómo en 1965, Miyazaki y Isao Takahata empiezan el proyecto *Horus, Príncipe del Sol*. Este se estrena después de varios problemas en 1968. En los años 70, tras estar en desacuerdo con la empresa en la que estaban trabajando, diferentes autores se van de la *Toei*, Miyazaki y Takahata estaban entre ellos y se fueron a trabajar juntos a los estudios A-Pro, y luego a Zuivo Pictures, donde Miyazaki trabaja en *Heidi, la niña de los Alpes* y *Conan, el niño del futuro*. También dirige la película *Lupin III, el castillo de Cagliostro*. En 1980, Miyazaki empieza a dibujar el *manga* de *Nausicaä del Valle del Viento*¹⁰, viendo que el tema que trataba era interesante

¹⁰ Hay que aclarar que *Nausicaä del Valle del Viento*, se confunde muchas veces con la primera película creada por Studio Ghibli, y no es así, simplemente fue dirigida por Hayao Miyazaki, uno de los directores de este estudio, justo antes de la fundación de dicho estudio.

y el público que tenía era aceptable, Tokuma Shoten una potente empresa decide financiar su película. En 1984, se estrena en el cine y recauda 6,7 millones de euros, colocándose en la primera posición dentro de la taquilla de los cines japoneses. Finalmente, en 1985, gracias a Yasuyoshi Tokuma, presidente de Tokuma Shoten, se funda Studio Ghibli.¹¹

2.2.2. Studio Ghibli



Fig. 12: Fotograma de *El castillo en el Cielo* (1986).

Fundado por Hayao Miyazaki (director), Isao Takahata (director) y Toshio Suzuki (productor). Los principales pilares que querían conseguir con este estudio son los siguientes: un guion elaborado, enfocarse en la psicología de cada personaje haciéndola realista y conseguir una calidad gráfica tanto en los personajes como en el fondo, así creando sensación de movimiento y representando el tiempo.

En la tesis de Laura Montero mencionada en el subapartado anterior se explica el desarrollo que tuvo Studio Ghibli. Junto al inicio del estudio se comenzó la preproducción de *El castillo en el cielo*, película que salió en 1986 y tuvo una acogida de 5'3 millones de euros en taquilla, fue una motivación para el estudio dado que fue su primera película.

En 1987 Toshio Suzuki presentó una propuesta de doble proyecto en la cual pretendía lanzar dos largometrajes a la vez, *Mi Vecino Totoro* y *La tumba de las luciérnagas*. Los dos proponían una temática completamente diferente y junto al apoyo de la editorial Shinchosa los pudieron realizar. Las películas salen en 1988 y recaudan cada una de ellas 5,3 millones.



Fig. 13: Concept art realizado para *Mi Vecino Totoro* (1988).

¹¹ MONTERO PLATA, L. (2011). *La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica* [tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid]. REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID. <http://hdl.handle.net/10486/10320>



Fig. 14: Una pared dentro del estudio Ghibli con diferentes bocetos originales.

El siguiente proyecto que realizaron fue *Nicky, aprendiz de bruja*. Con esta película consiguieron recaudar 19'6 millones en cines, pero había un grave problema: los trabajadores estaban trabajando el doble de tiempo y cobrando un sueldo muy bajo respecto a otras empresas. En este momento Miyazaki decidió que se necesitaba un cambio de política dentro de la empresa: aumentó el sueldo e instaló un programa de formación para los nuevos empleados.

Los siguientes proyectos que dirigen son *Porco Rosso* (1992) y *Pompoko* (1994). Estas dos películas recaudaron aproximadamente 41'5 millones entre las dos.

En 1995 se produce un cambio de director en el estudio, y entra Yoshifumi Kondô. Se estrena *Susurros del Corazón* bajo el guion, storyboard i producción de Miyazaki. La película recaudó 16'7 millones.

En 1996 se hace un acuerdo entre Tokuma Shoten y Buena Vista International (Disney) para la distribución como productor en América. Un año después se estrena *La princesa Mononoke*, dirigida a un público más maduro, y, tras 7 meses en los cines recaudó 102 millones.

En 1999 se estrenó *Mis vecinos los Yamada* la cual no tuvo un buen recibimiento y solo llegó a recaudar 7 millones, ese mismo año murió Kondô. Miyazaki se sumergió en la producción de un nuevo proyecto para recuperarse del bajón económico de 1999.



Fig. 15: Fotograma de El viaje de Chihiro (2001)

En 2001, *El viaje de Chihiro* rompe récord histórico en taquilla, con una recaudación de 275 millones. La película ganó el Oso de Oro del Festival

Internacional de Cine de Berlín y el Oscar a la mejor película de animación de la Academia de Artes y Ciencias cinematográficas de Hollywood. También se abre las puertas al Ghibli Museum en Mikata, donde se proyectan diferentes cortometrajes realizados por Miyazaki. A partir de este triunfo, el estudio creció mucho como empresa.



Fig. 16: Exterior del Ghibli Museum en Mikata.

En 2002 sale *Haru en el reino de los gatos* la cual recauda 58,5 millones, y en 2005 *Studio Ghibli* se independiza de Tokuma Shoten. También, se estrena *El castillo ambulante*, la segunda película con más recaudación del estudio, con un total de 181 millones.

En 2006, *Cuentos de Terramar* sale en los cines dirigida por Goro Miyazaki, el hijo de Hayao Miyazaki. Recaudó 69 millones. En 2008 Hayao Miyazaki vuelve para dirigir *Ponyo en el acantilado*, la cual recaudó 140 millones. En 2010 realizó *Arriety y el mundo de los diminutos* con una recaudación de 83'7 millones.

En los siguientes años Ghibli realiza los siguientes largometrajes: *La colina de las amapolas* (2011), dirigida por Goro Miyazaki; *El viento se levanta* y *El cuento de la princesa Kaguya* que salieron en 2013, y, la última película realizada por el estudio, *El recuerdo de Marnie* en 2014. Actualmente, se está esperando un nuevo film con fecha de salida indeterminada, con el nombre provisional, *¿Cómo vives?*

2.2.2.1. Aspectos psicológicos y sociales



Fig. 17: Fotograma del documental *The kingdom of dream and madness* (2013). Hayao Miyazaki orientando ejercicios de relajación para los demás trabajadores del estudio.

Las películas de Studio Ghibli destacan por el desarrollo psicológico que hay en cada uno de los personajes de las películas, desde el protagonista más importante hasta los personajes secundarios. Todo ello con unas temáticas implementadas en prácticamente todas las películas:

Un camino hacia la madurez. Siempre se muestra en sus películas personajes que a lo largo de las películas se enfrentan a diferentes obstáculos y problemas con los que no se habían encontrado nunca, con estos desafíos se desarrollan aspectos del personaje avanzando hacia la adultez (mental).

Inclusión de personajes femeninos fuertes e independientes. En una época en la que casi todas las películas de animación eran cuentos de princesas, en Ghibli se crea el papel de la mujer como algo totalmente diferente, en sus películas no había princesa a ser rescatada, sino que la mujer impone un papel más independiente en el que ella misma se proporciona la solución a sus



Fig. 18: Fotograma de *Nicky, aprendiz de bruja* (1989).

problemas y normalmente se enfrenta ella o lidera el enfrentamiento que se le opone.

La naturaleza y el medio ambiente. La mayoría de las películas del estudio destacan por su crítica a la despreocupación humana por la contaminación del medio ambiente, aún sin estar dentro de los largometrajes propios de este estudio, la historia de *Nausicäa del Valle del Viento*, está ambientada en un mundo futuro postapocalíptico a causa de los humanos, donde pocas zonas son habitables a causa de un gas, y solo pueden vivir las plantas y los insectos. Esta idea sobre la desconsideración de las personas hacia la naturaleza en general se verá reflejada en diferentes películas, como por ejemplo *La princesa Mononoke* o *Ponyo en el acantilado*.

También destacar la música creada para las películas, hasta el largometraje de *Ponyo*, el director que las compone es Joe Hisaishi. Podría considerarse desde un punto de vista objetivo que están en lo más alto como bandas sonoras para películas de animación.

2.2.3. Makoto Shinkai

Nacido en Nagano (Japón) el 9 de febrero de 1993. Makoto Shinkai estudió la carrera de literatura en la universidad de Chuo, donde también era miembro del club de literatura¹².



Fig. 19: Fotograma de *Ella y su gato* (1999).

A pesar de que siempre había querido dedicarse al mundo del cine, empezó trabajando en una empresa de videojuegos, Falcom, durante 5 años. En esta etapa de su vida conoció a Atsushi Shirakawa, un músico que posteriormente trabajaría en muchos de sus proyectos. Trabajó como diseñador gráfico mientras realizaba sus propios proyectos de animación, por lo que fue enriqueciendo su dibujo.

2.2.3.1. Evolución como director de animación

Aun trabajando en la empresa, empezó a dedicar su tiempo libre a la creación de cortos de animación desde su casa. Estos cortometrajes los realizaba a gran velocidad y los publicaba online. Eran él y su mujer los que les daban voz a los personajes ya que no tenían suficiente presupuesto para pagar a terceros trabajadores.

¹² En Japón, es muy común tanto en escuelas como universidades estar en un club dentro de estas. Hay diversidad de clubes, desde deportivos hasta dedicados a la gastronomía.

Su popularidad fue aumentando muy poco a poco hasta que con el corto *Kanojo to kanojo no neko (Ella y su gato)* dio un salto más grande en el escalón como animador en 1999. Lo interesante de esta historia es que es contada desde la perspectiva de la mascota de la chica. También ganó el premio 12th DoGA CG Animation.



Fig. 20: Fotograma de *A gathering of cats* (2007).

Laura Montero Plata comenta en su conferencia *De Hayao Miyazaki a Makoto Shinkai: estado del animé actual en Japón* cómo fue expandiendo sus conocimientos como director¹³.

En 2002, ya habiendo renunciado a su trabajo en la empresa de videojuegos, estrenó *Voices of a distant star*, una OVA con una duración más larga que los cortos anteriores, en la cual, fijó su estilo completamente como director. En esta producción consigue un mínimo de presupuesto y le ponen voces profesionales del campo, a pesar de ello, fue realizado en su casa como los anteriores.

En 2004, con el apoyo de la empresa de animación CoMix Wave, la cual se encargará de producir todas sus siguientes obras, realiza *The place promised in our early days*, esta película fue bien acogida por el público y las críticas. Este fue su primer largometraje de todos, con una duración de 90 minutos. Trabajó en unos cuantos cortos y en 2007 hizo 5 centímetros por segundo.

En 2011 con *Viaje a Agartha* salió un poco de su zona de confort creando una historia de aventura. Realiza *El jardín de las palabras* en 2013 continuando con su típica argumentación.

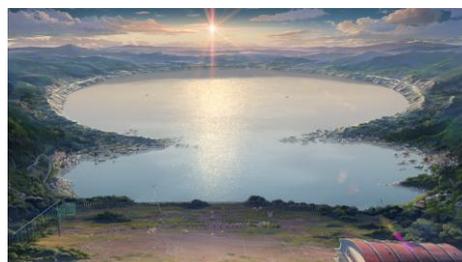


Fig. 21: Fotograma de *Your name* (2016).



Fig. 22. Fotograma de *Weathering with you* (2019).

¹³ MONTERO PLATA, L. (2019). *De Hayao Miyazaki a Makoto Shinkai: estado del animé actual en Japón* [video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Snmw9NYuLt8&ab_channel=BibliotecaNacionalMarianoMoreno

Y es en 2016 cuando se estrena *Your name*, uno de los largometrajes más taquilleros en la historia de Japón. Su última película fue *Weathering with you* en 2019, que no llegó a funcionar tan bien como la anterior pero igualmente hizo buenas cifras.

2.2.3.2. Estilo y ambiente en sus películas

En cuanto al género cinematográfico, Shinkai tarta el drama y el romance en la mayoría de sus películas, con una delicadeza y una pasión muy destacable, con un tratamiento psicológico elaborado en los personajes, mostrando los sentimientos internos de cada uno. Estos recursos ayudan al espectador a que se sumerja en la historia.



Fig. 23: Fotograma de *IQOO* (2019).

La estética de las películas, es de las más bellas actualmente en cuanto a animación japonesa, destaca sobre todo los colores y las luces usadas. Los escenarios también son los más realistas y detallados, dentro del campo de la animación. El método que utiliza a la hora de realizar los fondos es mediante el uso de fotografías de paisajes reales que más tarde retoca y modifica para llevarlos a un estilo *anime*.

2.2.2. Masanobu Hiraoka

Masanobu Hiraoka es un director, animador e ilustrador japonés. Graduado en la Escuela Superior Momoyoma en 2006, acabando los estudios generales. Después de graduarse empieza a trabajar, pero no era un trabajo de su gusto, siempre aspiró a ser animador. Empieza a aprender animación de forma autodidacta consiguiendo un nivel muy elevado como artista por su propia cuenta.



Fig. 24: Fotograma de *MTV ULTRAHITS* (2017).

Actualmente vive y trabaja en Tokio como animador *freelance*, autónomo. Hace animaciones para videoclips musicales y publicitarios, para empresas como UNIQLO, MTV o Adult Swim. Masanobu crea sus propias animaciones con el uso de la metamorfosis, creando movimientos irreales e imposibles, siempre de una forma muy orgánica.

2.2.4.1. Obras representativas y conceptos en ellas

Shake (2011): En esta usa un estilo diferente al que suele emplear generalmente. Vemos la observación de una mujer desde un punto de vista externo.

Uneasiness and triangle (2011): En este corto se ve a una persona en la búsqueda de sí misma con un arte minimalista.

One and three four (2014): Muestra dinamismo en su obra mediante el uso de la simetría. La temática es difícil de definir puesto que son muchas escenas variadas en las que se muestran deformaciones orgánicas, dicho esto el tema principal podría ser el movimiento.



Fig. 25: Fotograma de *Shake* (2011).

H'or cafe (2015): Usa sus animaciones para tratar los alimentos en general. Desde una pizza hasta unos donuts, también hay alguna bebida. Se puede apreciar que es una felicitación general al año nuevo.

MTV Ident (2017): Un anuncio publicitario para la *MTV* donde se exhibe la música a través de sus deformaciones, se aprecia el cuerpo de una persona, y, hay un momento en el que se identifican también unos auriculares. Se concibe que trata la interacción entre la música y las personas.

2.2.4.2. Claves conceptuales

La metamorfosis, la deformación y la antropología son fundamentales en sus animaciones. La temática depende mucho de sus obras, son demandas para acciones publicitarias, y están enfocadas a lo que su cliente le pide. A pesar de ello, en su mayoría trata la introspección, la búsqueda de uno mismo.

Es bastante difícil también identificar el mensaje dentro de sus animaciones, puesto que a cada persona puede darle una emoción o sentimiento diferente. Puede que su intención sea esa, la de crear diferentes emociones en su público.



Fig. 26: Fotograma de *Beautifulday* (2014).

2.2.4.3. Claves estéticas

En su estilo hace una mezcla visual entre *cartoon* y *anime*, que es el que más suele usar. En algunas animaciones se acerca más a un estilo realista y en otras lleva su estética a un ámbito surrealista.

Su técnica y sus diseños son en su mayoría arte digital, haciendo uso del minimalismo y la animación japonesa. También, ha producido algunas animaciones donde las mezcla con fotografías o vídeos.

El color utilizado en sus animaciones, en general, son tintas planas haciendo uso de un fuerte brillo y colores pastel. Hay unas pocas animaciones en las que hace un uso monocromático del color. Y en otras animaciones solo hace uso de la tinta negra con el fondo blanco o simplemente es una animación a línea.

En cuanto a la iluminación hay que obviar las obras donde utiliza fotografías o vídeos de la realidad, ya que estas vienen compuestas por la luz natural, o la luz de la ciudad. En sus animaciones generalmente no hace uso de la iluminación, no hay sombras. Tanto el fondo como los personajes y los elementos están compuestos de tintas planas. Pero, en las que sí que hay iluminación, está formado por ligeras sombras ambientales.

3. DESARROLLO DEL PROYECTO

El proceso empezó realizando el concept art basándome en la idea prematura de la historia y desarrollándola, siguiendo las pautas aprendidas en la asignatura Ilustración 3d y Concept Art que cursé en Bellas Artes. A continuación, realicé el guion el storyboard, orientados mediante los conocimientos obtenidos en la asignatura Producción de animación I. La cuarta tarea que realicé, utilizando el sistema que hice en la asignatura Producción de animación II, fue la prueba de animación. Finalmente, por cuestiones de mejorar los resultados del concept art, realicé una quinta tarea, con el objetivo de conseguir una estética diferente, más adecuada a los objetivos y referentes elegidos.

3.1. CONCEPT ART

El concept art es una rama artística que tiene como objetivo acercarse al diseño final que se realizará en un futuro, sin importar que el resultado esté con mucho o poco detalle. Este puede ser de personajes, objetos, fondos, etc. y es utilizado en muchos campos artísticos, como por ejemplo la animación, los videojuegos o el diseño.

El concept art tiene su origen en trabajos de animación y su objetivo era conseguir una idea para crear un personaje, su carisma y movimiento.

Esta tarea fue la primera a realizar y tuve que desarrollar mínimamente la historia que abarca el cortometraje de animación, sin ser definitiva. Orienté el proceso mediante el método que aprendí en la asignatura de Ilustración 3D y Concept Art en el grado de Bellas Artes. El objetivo principal de esta tarea fue la de alcanzar ocho artes finales de los siguientes ítems: dos personajes, dos escenarios, dos props y dos escenas. El proceso para realizar esta tarea, cumple las etapas detalladas a continuación

El *brainstorming* es un proceso o técnica, tanto grupal como individual, con un propósito creativo donde se apuntan todas las ideas que aparezcan en la mente de los individuos que lo realicen, sin hacer juicio previo de ellas, cualquiera sirve. En mi caso realicé un *brainstorming* individual, abordando la idea de mezclar los sueños y la realidad. Con esta técnica obtuve 141 palabras.

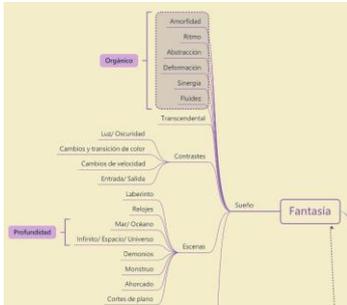


Fig. 27: Fragmento recortado del mapa conceptual.

El mapa conceptual es una herramienta en la que se ordenan y clasifican de una forma lógica las ideas, palabras, etc. creando, generalmente, relaciones entre ellas. En el mapa conceptual que hice, relacioné en forma de árbol los diferentes términos que abarcaron el *brainstorming*, creando subdivisiones.

El *briefing* es un documento donde se resume comúnmente la información de un pedido con un propósito publicitario detallando los datos básicos del proyecto. El *briefing* lo efectúe a modo de una petición a mí mismo con la demanda de: los datos básicos del proyecto, una sinopsis de la historia, objetivos del proyecto, una breve descripción de los ítems a dibujar, el público al que se quiere llegar y el tono de la obra.

Las tres etapas mencionadas en los párrafos anteriores, se ilustran en el anexo: *Concept art I*.

3.1.1. Moodboards

El *moodboard* es un conjunto de imágenes a modo de collage que sirve como referencia e inspiración para un futuro diseño.

Para este trabajo hice seis *moodboards* diferentes con tal de tener referencias suficientes para los ítems a obtener durante el proceso.

Primero realicé el de los personajes, buscando imágenes donde dichos personajes tuviesen similitud entre ellos o estuviesen diseñados por la misma persona. Elegí, mayoritariamente, diseños realizados por Hayao Miyazaki y Mamoru Hosoda.



Fig. 28: Moodboard personaje joven.



Fig. 29: *Moodboard* para el escenario del valle.

Para los fondos del escenario donde viven los personajes busqué imágenes de películas realizadas por Studio Ghibli, que, suele realizar escenarios extensos con mucha vegetación. En el caso del mundo onírico que quería crear en los sueños, hice una búsqueda de diferentes ilustraciones a modo de inspiración, a pesar de que ya tenía concienciada la idea de que iban a ser fondos planos y minimalistas o con muy poco detalle.

Finalmente, durante la búsqueda de imágenes que me pudiesen servir como referencia para los *props*, tuve limitaciones en la cantidad que pude encontrar, y, finalmente decidí hacerlo de objetos reales que tanto por forma o componente me podían servir como inspiración.

3.1.2. *Color Script*

El *color script* es la agrupación de colores que forman parte de la estética cromática de un proyecto. Puede realizarse mediante el coloreado básico de las escenas del *storyboard*, o, utilizando simples cuadros de colores.

En este proceso realicé un *color script*, sencillo, utilizando cuadrados con las gamas cromáticas de los *moodboards* que realicé en el apartado anterior.



Fig. 30: *Color script*. Colores cielo, vegetación y carnosos.

3.1.3. *Bocetos y siluetas*

Los bocetos y siluetas son un método de dibujo rápido utilizado en el *concept art* con el objetivo de llegar al aspecto que se quiere conseguir. Las siluetas ayudan más a no delimitarse y suelen elegirse como la mejor opción para que el *concept art* abarque más posibilidades.

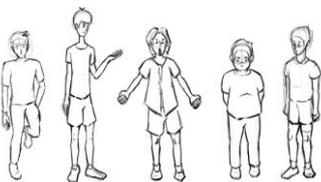


Fig. 31: Bocetos del personaje joven.

Este proceso lo realicé en el *Sketchbook Pro*. Realicé diferentes figuras humanas con diversas constituciones para los personajes, haciendo uso de un pincel plano para las siluetas, y, un pincel tipo lápiz en los bocetos. Para los fondos realicé diferentes manchas haciendo uso de diferentes tonos de gris para crear profundidad en ellos. Como eran ambientes exteriores, cuanto más lejos estaban los ítems, más claro era el gris utilizado. A continuación, realicé los *props* mediante manchas para obtener multitud de formas. Por último,

para las escenas elegí diferentes partes de la historia y las hice mediante siluetas, jugando con el color gris y diversos brillos aplicados.



Fig. 32: Bocetos del *prop* piedra.

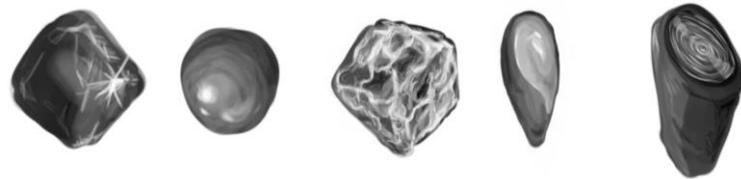


Fig. 33: Siluetas del *prop* piedra.

3.1.4. *Line art*



Fig. 34: *Line art* del *prop* piedra.

El *line art* es la fase donde se define la forma y los detalles del dibujo con solo el uso de la línea, sin llegar al máximo detallado posible. Aunque no suele hacerse, se pueden definir por donde irán las sombras.

En esta fase, de los resultados que obtuve para cada uno de los ítems, seleccioné los que más me interesaban. Después, realicé los ocho dibujos a línea, definiendo prácticamente el detalle final.



Fig. 35: *Line art* del escenario camino hacia el bosque.

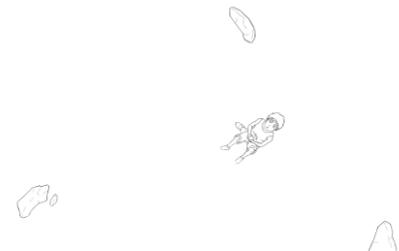


Fig. 36: *Line art* de la escena del brillo hacia el cielo.

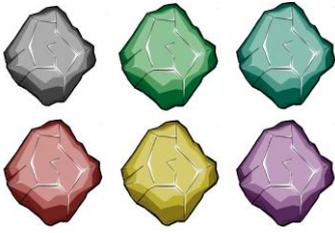


Fig. 37: Grisalla y pruebas de color del *prop* piedra.

3.1.5. Grisalla y pruebas de color

En esta etapa realicé un coloreado con grises de diferentes según el brillo que tenían los ítems a rellenar. Después, mediante el programa Adobe Photoshop, haciendo uso de capas de corrección de tono y exposición hice cinco pruebas de color básicas para cada uno de los resultados obtenidos en las grisallas.



Fig. 38: Grisalla del personaje de niño.



Fig. 39: Pruebas de color del personaje niño.

3.1.6. Artes finales

Una vez escogidos los colores para cada ítem, la última fase de concept art fue realizar los artes finales. Como en la estética que elegí para el proceso predominaban las tintas planas, solo tuve que añadir los brillos y las sombras.

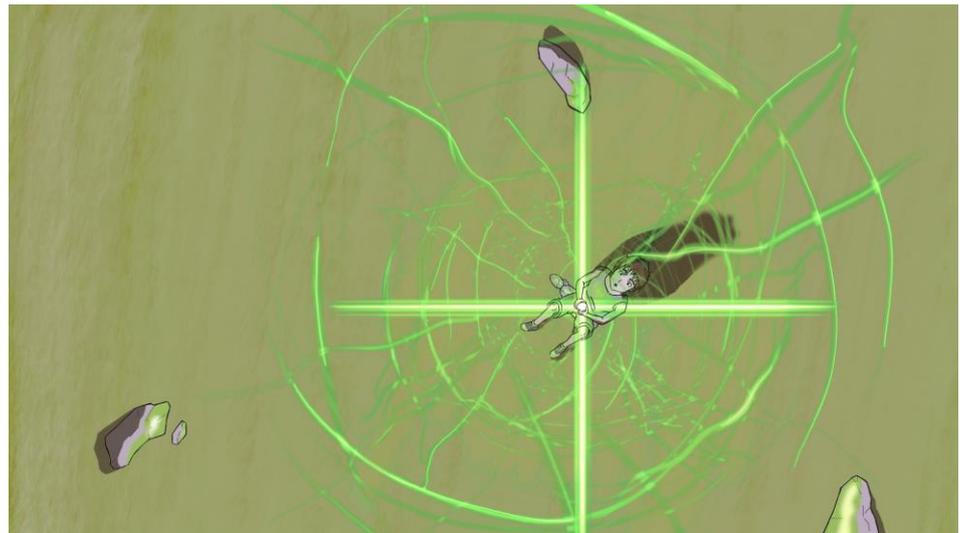


Fig. 40: Arte final de la escena del brillo hacia el cielo.

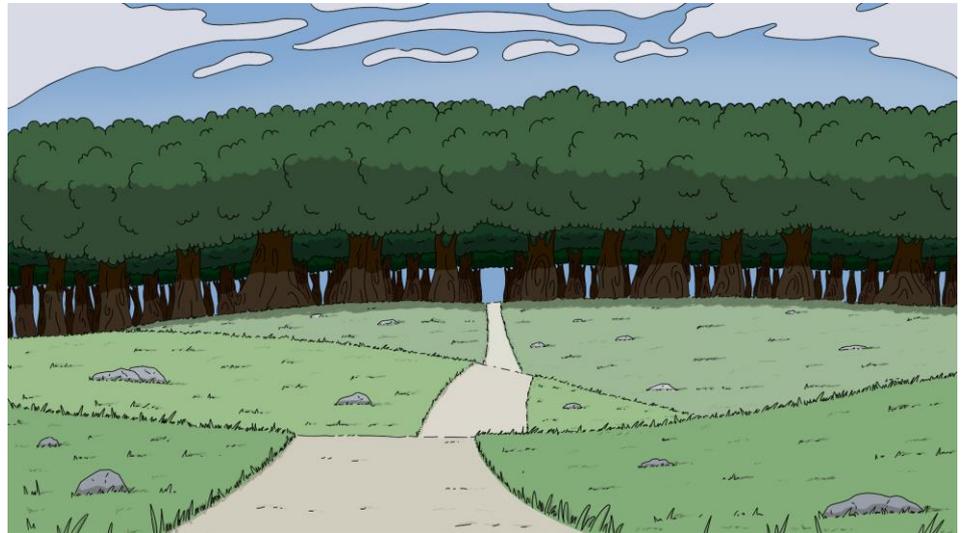


Fig. 41: Arte final del escenario camino hacia el bosque.

3.2. EL GUIÓN

En esta tarea desarrollé el guion desde la idea. A pesar de haber concebido mínimamente la historia en la tarea anterior debido a los objetivos propuestos, en esta tarea realicé el guion desde sus cimientos. Detallé los términos *logline*, *story line* y *tagline* como base para este proceso. Una vez establecidos se incrementará la información para obtener la sinopsis, y, posteriormente el argumento. Por último, detallando por escenas e indicando su correspondiente encabezado, llevé a cabo el desarrollo del guion literario.

3.2.1. Idea, logline, story line y tagline

La idea puede definirse como el conjunto del objetivo que se quiere conseguir y el medio para conseguirlo. Para este guion elegí la siguiente idea u objetivo: Conseguir emocionar al público mediante la animación y su historia.

El *logline* es el resumen más corto de la historia y tiene que efectuarse en una sola oración. Este fue el resultado de hacer el resumen más breve que pude realizar para que el público que lo lea pueda entender de qué trata la historia: Un niño que pasea por una senda se encuentra una piedra brillante que le lleva a un mundo de sueños.

El *storyline* es un resumen más amplio que el anterior, compuesto por unas 5 frases y explicando el planteamiento, nudo y desenlace. Lo desarrollé de la siguiente manera: En un extenso valle un niño va caminando si por una senda. Se encuentra una piedra que empieza a brillar con fuerza sumergiéndolo en un mundo onírico donde se ven visiones representando diferentes acciones. Tras salir de este mundo nos encontramos a un joven observando al niño.

El *tagline* es una pequeña frase, un lema utilizado para llamar la atención del espectador, pueden usarse diferentes *taglines* para una misma historia dependiendo de cómo quiera expresarla el autor. Este es el que pensé que mejor podía quedar para la historia ya que es el mensaje que quiero transmitir con este proyecto: Las emociones son parte de nuestras vivencias y la causa de la madurez.

3.2.2. Sinopsis y argumento

La sinopsis argumental continúa siendo un resumen de la historia, pero abarca una descripción más completa. Es el paso que realicé previamente al desarrollo del argumento

El argumento conlleva la descripción completa de la historia, de principio a fin. Es en esta fase es donde suele detallarse la información del personaje. Desarrollé de una forma más profunda todo lo que pasa en la historia, pero no hice un enfoque hacia el personaje dado que, en esta historia, es una simple herramienta para dar a entender el mensaje.

3.2.3. Escaleta y guion literario

La escaleta consiste en dividir el argumento en las diferentes escenas que queremos mostrar. Las escenas se ven enriquecidas con más detalles sobre la historia. Es el punto previo a crear el guion completo. En esta parte se puede decidir el orden en el que irán apareciendo las escenas. También, se considera si las escenas están vacías o sobrecargadas. Si es así, está la opción de dividirla o mezclarla con otra. En caso de que la escena no aporte nada a la historia, esta puede ser eliminada.

Finalmente, se lleva cabo el guion literario. Donde se extiende al máximo posible el detalle argumental. A diferencia de una novela, el guion para cine viene compuesto de tres partes¹⁴:

- El encabezado. Compuesto por tres factores: La indicación de si la acción transcurre en un espacio cerrado o abierto mediante las abreviaturas INT (interior) y EXT (exterior). Determinar el sitio exacto donde está sucediendo la escena. Y expresar el momento del día en el que acontece.

- La acción. Escrita en tercera persona y en presente al detalle. Indicar la descripción de los personajes que aparecen por primera vez, y, si son importantes, los sonidos que se escuchen en el acto.

- El diálogo: Cada párrafo se dedicará a un personaje diferente, primero se escribe el nombre de la persona en mayúsculas. Seguido, si hay una acción o un gesto del personaje, se indica en la siguiente línea y entre paréntesis a modo de acotación. Finalmente, se escribe lo que los personajes dicen.

Como en este corto de animación no hay diálogos, en esta última fase, decidí realizar directamente el guion literario. Completé la trama argumental con los máximos detalles posibles y la organicé en escenas, incluyendo el encabezado, y la acción:

3.3. STORYBOARD

Los *storyboards* son una secuencia de imágenes que sirve como guía para un futuro vídeo o animación, en ellos, se plasma el encuadre y la acción que suceden en las escenas. La escena puede venir representada por una imagen si no hay muchas acciones o cambios en la cámara, o bien, estar representada por varias imágenes, las que el dibujante del *storyboard* crea conveniente.

El origen del storyboard vino de la empresa *Walt Disney*, a principios de la década de 1930. Fue desarrollado como consecuencia de dibujar las ideas en diferentes hojas de papel con el objetivo de contar la historia con imágenes sueltas. Estos papeles fueron colocados en un tablón de anuncio en su orden lógico.¹⁵

¹⁴ SÁNCHEZ, C. (s. f.). *Cómo escribir un guion de cine y morir un poco en el intento*. TALLER DE EDITORES. <https://www.tallerdeescritores.com/como-escribir-un-guion-de-cine>

¹⁵ FINCH, C. (1973). *The Art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*. ABRAMS.



Fig. 42: Panel del storyboard.
Secuencia 04, plano 05, panel 01.

Para hacer el storyboard de este proyecto, me orienté mediante el guion literario. Primero, realicé los paneles que creí convenientes para cada escena en el programa Clip Studio Paint.

Una vez finalizados los paneles, seguí el procedimiento maquetándolos en una plantilla que hice en el programa Adobe Indesign.

A continuación, colocados por orden cronológico de la historia, los clasifiqué según la secuencia a la que correspondía, el plano dentro de esta y el número de panel dentro del plano; todo ello en negrita. Después, hice una breve descripción de la acción que sucedía en cada panel, con la fuente regular. Por último, detallé si había algún cambio de plano entre los paneles, con letra cursiva.

3.4. PRUEBA DE ANIMACIÓN

En este apartado realizaré una prueba de animación que consistirá en 15 segundos aproximadamente. La parte elegida para animar es una de las visiones del sueño. El momento en el que la mano sale del agua, luego se deforma y el tiempo retrocede. Para este proceso se ha elegido hacer el movimiento de la mano mediante la rotoscopia, y la deformación se realizará con una animación espontánea, para conseguir un movimiento orgánico.

3.4.1. Rotoscopia

La rotoscopia es un proceso en el que se graba un vídeo de la realidad, normalmente movimientos de un ser vivo, para poder calcar dichos movimientos posteriormente en la animación. Para poder conseguir el movimiento correcto, la grabación debe realizarse a los fotogramas por segundos correspondientes, después simplemente se calcará la actividad que se quiere animar o simplemente se hará una orientación con ella.

Para esta prueba de animación me grabé a mí mismo realizando el movimiento de ascensión de la mano, luego cerré el puño con fuerza y abrí rápidamente la mano.

3.4.2. Proceso de dibujo de los fotogramas o frames

De las pruebas de grabación realizadas, elegí la más adecuada para el movimiento que quería plasmar. En el programa *Sketchbook Pro* coloqué los *frames* uno a uno en diferentes capas para cuadrar el movimiento de la animación. A continuación, bajando la opacidad de las capas con los fotogramas de la grabación, realicé el dibujo a línea de los fotogramas.



Fig. 43: Fotograma 012, prueba de la animación solo con la mano.



Fig. 44: Fotograma 042, prueba de la animación solo con la mano.

Una vez realizados todos los *frames* mediante la rotoscopia, hice la deformación de la mano *frame a frame*. En el desarrollo de esta etapa me guíé mediante un esbozo para indicar la dirección de la deformación en una capa a parte que estuvo activa en todo el proceso. A diferencia de la parte anterior, donde dibujé encima de los fotogramas del vídeo, en la etapa de deformación la guía de cada fotograma fue la imagen anterior a esta con baja opacidad.

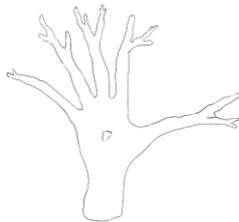


Fig. 45: Fotograma 071, prueba de la animación solo con la mano.



Fig. 46: Fotograma 084, prueba de la animación solo con la mano.

Una vez llevado a cabo por completo el movimiento y la deformación de la mano, hice el reflejo en el agua. Para ello, copié y pegué cada fotograma en otra capa, después lo invertí y lo coloqué simétricamente al fotograma inicial. Seguidamente, cambié su escala verticalmente para crear un efecto de perspectiva en el agua y combiné las capas para formar una única imagen



Fig. 47: Fotograma 023, prueba de la animación con reflejo.

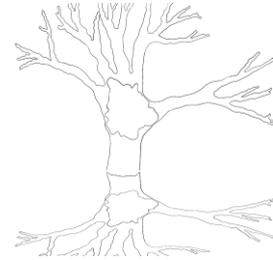


Fig. 48: Fotograma 078, prueba de la animación con reflejo.

Lo siguiente será hacer el efecto de las ondas del agua y algunas gotas que caigan desde la mano. Esto inicia desde que sale la mano hasta el final de la animación. Las ondas del agua afectarán al reflejo y le borraré parte del dibujo para dar un efecto brillo.

Finalmente, realizacé la línea de horizonte al final. Como dibujo a línea, copié y pegué la línea en cada *frame*, borrando la parte que ocupaba la mano en el dibujo.



Fig. 49: Fotograma 018, prueba de la animación final.

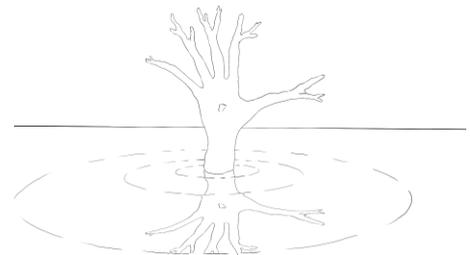


Fig. 50: Fotograma 078, prueba de la animación final.

3.4.3. Montaje

Una vez finalizados todos los fotogramas, los guardé en formato PNG separados y los nombré por orden cronológico. Para ello utilicé el Adobe Photoshop y su proceso de guardado automático.

El montaje lo realicé en Adobe Premiere, eligiendo una animación de 16 fps (fotogramas por segundo). Una vez colocados todos los fotogramas, hice un solo clip para después invertirlo y crear el efecto de retroceder en el tiempo. Por último, fui cambiando la velocidad hasta conseguir la apropiada. Finalmente, lo exporté a formato mp4. Y lo subí a vimeo.

<https://vimeo.com/user127421989>

3.5. CONCEPT ART II

Finalizadas las tareas que planteé en un principio a realizar durante el desarrollo del trabajo, decidí mejorar el aspecto que había conseguido en el *concept art*. Lo realicé de nuevo enfocándome en incrementar la calidad gráfica conseguida en los personajes y los fondos. En esta tarea seguí un método diferente al primer *concept*. El proceso lo hice en el programa Clip Studio Paint, y, lo detallaré a continuación en los subapartados de dichos ítems.

3.5.1. Personaje I: Niño

En todas las fases realizadas en esta etapa, hice el dibujo a línea guiado por los bocetos hechos previamente en cada una de estas fases.

Esta etapa la empecé realizando tres cabezas de diferente forma. A estas cabezas les dibujé tres caras y tres peinados para cada una de ellas, haciendo un total de 27 pruebas para la cabeza.



Fig. 51: Pruebas de cabeza niño A. 9 composiciones realizadas en la misma cabeza, variando 3 caras y 3 peinados.

Una vez elegida la cabeza me enfoqué en el cuerpo, basándome en un modelo 3D que ofrece el programa, donde se puede decidir las proporciones de este. Hice 3 cuerpos diferentes y probé con la cabeza elegida previamente. Pese a tener la cabeza seleccionada, con el pruebo que más me interesó realicé pruebas con las 27 cabezas obtenidas en la primera fase.

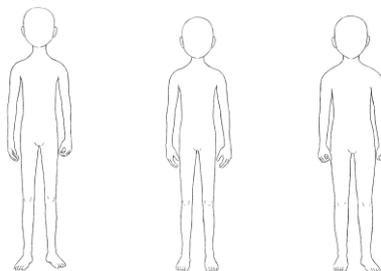


Fig. 52: Pruebas de constitución para el cuerpo del niño.

A continuación, llevé a cabo las pruebas de indumentaria. Hice 5 pruebas diferentes y finalmente mezclé los elementos que más me gustaban. También diseñé 5 patrones diferentes para la camiseta elegida.

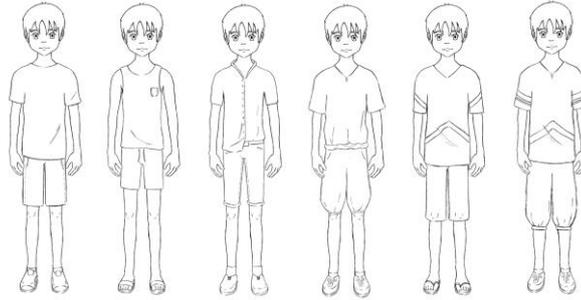


Fig. 53: Pruebas de la indumentaria del niño.



Fig. 54: Cinco pruebas de color para el niño.

En la siguiente fase, realicé el line art y la grisalla para proseguir con 10 pruebas de color, proceso realizado también en la tarea *concept art I*.

Para realizar el arte final, después de hacer las pruebas de colores, añadí los brillos y las sombras al resultado. Hice dos pruebas de brillos: fuertes mediante tintas planas, y, en los más débiles difuminé estos brillos conforme se deduce que la luz incide menos directa.

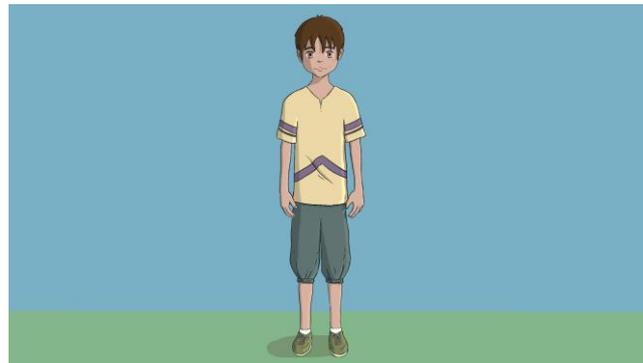


Fig. 55: Arte final del niño con fondo básico.

Para finalizar la etapa, hice el *turn around* del personaje, materializando las vistas: perfil, de espaldas y tres cuartos. Después realicé el coloreado y apliqué los brillos como en la fase anterior. Finalmente, realicé pruebas con fondos base y cambiando la tonalidad cromática de los resultados ajustándola a los fondos.



Fig. 56: Turn around del niño con luz suave.

3.5.2. Personaje II: Joven

Para el personaje más adulto realicé las mismas fases que en el niño, pero, seguí la base de que tenía que tener similitud con el niño. A pesar de ello hice varias pruebas, para tener el *concept art* más amplio, concretando 3 cabezas, 3 caras y 9 peinados diferentes.



Fig. 57: Pruebas de cara realizadas para el joven.

En la fase de decidir la constitución, hice seis pruebas en total, teniendo en cuenta la altura, anchura y musculatura.

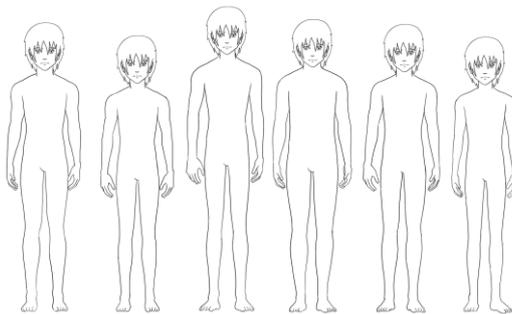


Fig. 58: Pruebas de constitución con la cabeza incluida para el joven.

En cuanto al arte final, en el adulto le añadí pequeños complementos como unos pendientes, un anillo y un colgante. Decidí hacerles a los dos personajes dos pecas en la cara para caracterizarlos más.



Fig. 59: Arte final del joven con línea de fondo.

Finalmente, realicé el *turn around*, lo coloreé detallándolo e implemente diferentes fondos, realizando las mismas pruebas que previamente hice el *concept* del niño.

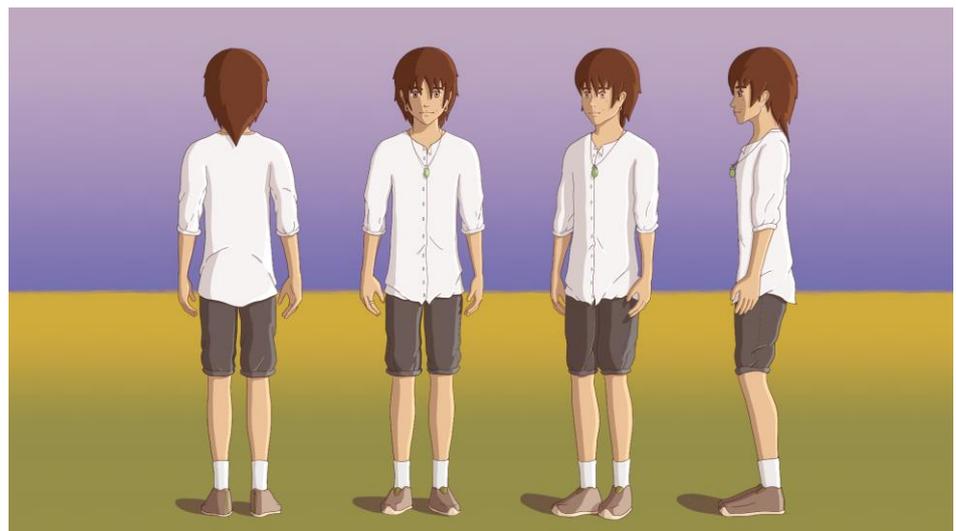


Fig. 60: *Turn around* del del joven con ambiente de atardecer.

3.5.3. Fondo I: Valle

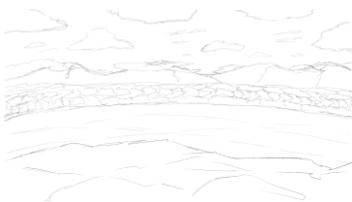


Fig. 61: Boceto del fondo I: Valle.

Para los fondos elegí dos paneles del *storyboard* con el objetivo de desarrollarlos.

Una vez elegido el fondo del valle, con el boceto ya previo, realicé un line art sencillo. Después lo coloreé con una tonalidad azul, marcando la distancia de los ítems mediante el brillo. Como es un ambiente abierto, la luz afecta visualmente más a los ítems que se encuentran más lejos. El siguiente paso fue realizar el mismo proceso, pero eligiendo el color base para cada ítem. Una vez establecido los colores, hice pruebas de color mediante una capa de tonalidad.



Fig. 62: Coloreado monocromático por distancia del fondo I: Valle.



Fig. 63: Color base de los ítems en el fondo I: Valle.

En la siguiente fase, la más elaborada de todas, fui detallando desde los ítems desde el más lejano hasta los que se encontraban más cerca. Empecé por el cielo y las nubes más lejanas. Después fui intercalando el detalle entre montañas y nubes, dependiendo de la distancia. El siguiente paso fue definir el bosque y después la hierba y componentes del valle. Finalmente, con mucho más detalle realice la montaña que se encuentra más cerca, prestando atención a las rocas y grietas que la complementaban.



Fig. 64: Arte final del fondo I: Valle

Por último, fui modificando los diferentes ítems, que estaban divididos en capas dentro del programa, haciendo uso de las capas de corrección de: tonalidad, saturación, brillo y contraste.



Fig. 65: Arte final con capas de corrección implementadas del fondo I: Valle.



Fig. 66: Boceto del fondo II: Interior del bosque.

3.5.3. Fondo II: Interior del bosque

Realicé el segundo fondo siguiendo las mismas pautas establecidas en el anterior.

A diferencia del primer fondo realizado en esta tarea, a pesar de ser un ambiente exterior, lo consideré como cerrado, a causa de que entra muy poca luz en el bosque. Esto afectó en la iluminación, y al contrario que en el fondo del valle, los ítems más lejanos los representé más oscuros.



Fig. 67: Coloreado monocromático por distancia del fondo II: Interior del bosque.



Fig. 68: Color base de los ítems en el fondo II: Interior del bosque.

Después de realizar las pruebas de color base, realicé el detallado, empezando por los troncos más lejanos y siguiendo con los que se acercaban. A continuación, realicé el detalle del suelo y del follaje de los árboles.



Fig. 69: Arte final del fondo II: Interior del bosque.

Finalmente, añadí como prueba, una capa de musgo en los troncos y realicé unos pequeños haces de luz, que salían de los huecos de las copas de los árboles; así realizando 4 pruebas como artes finales.



Fig. 70: Arte final con capas de corrección implementadas del fondo II: Interior del bosque.



Fig. 71: Arte final con musgo y luces del fondo II: Interior del bosque.

4. CONCLUSIONES

A lo largo del proyecto he podido cumplir con los objetivos principales propuestos y cumplir con el periodo de realización del trabajo. Para ser mi primera incursión en una preproducción abarcando todas estas áreas propuestas, considero que he obtenido unos resultados tolerables.

Además, después de realizar dichos objetivos, implementé la tarea del mini clip de animación y desarrollé un nuevo aspecto gráfico para los personajes y los fondos. Con el nuevo concept me he acercado más a los resultados que quería conseguir.

De las tareas realizadas, la competencia donde he dedicado más tiempo ha sido la de concept art. Por cuestiones de cantidad de ítems que había propuesto alcanzar y debido a la reestructuración del proceso que seguí.

De mi currículum académico enfocado a la realización de este trabajo, destaco tres asignaturas esenciales para adquirir competencias en las diferentes tareas que forman el desarrollo trabajo: *Ilustración 3D y Concept Art, Producción de Animación I y Producción de Animación II*.

He aprendido a realizar un guion enriqueciendo la idea en cada etapa realizada y a estructurar las diferentes escenas que lo constituyen, para así, poder subdividirlas y organizarlas en un storyboard. Finalmente, he obtenido una mejora en cuanto a la técnica que tenía como ilustrador digital, el progreso que destaco más durante el proyecto.

El estudio de los referentes de los referentes lo realicé con entusiasmo, puesto que he podido conseguir información detallada de figuras icónicas para mí.

Mi intención a corto plazo es seguir estudiando dentro de estos campos, sobre todo, la ilustración y la animación. Realizar un máster o diferentes cursos avanzados y entrar más tarde en el mundo laboral correspondiente.

5. REFERENCIAS

ROBLES. M. (2010). *Antalogía del Studio Ghibli nº1: De Nausicaä a Mononoke (1984-1997)* (2.ª ed.). Dolmen Editorial.

HORNO LÓPEZ, A. (2014). *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales* [tesis doctoral, Universidad de Granada]. Repositorio Institucional de la Universidad de Granada. <http://hdl.handle.net/10481/34010>

LINSENMAIER T. (2010, 14 de febrero). *Sheuo Hui Gan - To be or not to be – Anime: The controversy in Japan over the “anime” label*. ANIMATION STUDIES. <https://journal.animationstudies.org/sheuo-hui-gan-to-be-or-not-to-be-anime-the-controversy-in-japan-over-the-anime-label/>

BERMEJO, C. (2013, 20 de Julio). *Origen y destrucción del gigante de la animación: Japón*. ENFILME CINE TODO EL TIEMPO. <https://enfilme.com/ciniciados/animacion/del-frame-al-byte/origen-y-destruccion-del-gigante-de-la-animacion-japon>

VIDAL PÉREZ, L. A. (2010). *El Anime como elemento de transculturación. Caso: Naruto* [tesis de Grado, Universidad César Vallejo]. ACADEMIA.EDU. https://www.academia.edu/3640700/El_Anime_como_elemento_de_transculturaci%C3%B3n_Caso_Naruto

HORNO LÓPEZ, A. (2014). *El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas*. ISSN 21733511. <https://doi.org/10.4995/caa.2014.2164>

ALTARRIBA, G. (2020, 18 de julio). *Sakuga: el fenómeno del anime excepcional sin contexto*. CANINO. <https://www.caninomag.es/sakuga-el-fenomeno-del-anime-excepcional-sin-contexto/>

MONTERO PLATA, L. (2011). *La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica* [tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid]. REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID. <http://hdl.handle.net/10486/10320>

MONTERO PLATA, L. (2019). *De Hayao Miyazaki a Makoto Shinkai: estado del animé actual en Japón* [video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Snmw9NYuLt8&ab_channel=BibliotecaNacionalMarianoMoreno

SÁNCHEZ, C. (s. f.). *Cómo escribir un guion de cine y morir un poco en el intento*. TALLER DE EDITORES. <https://www.tallerdeescritores.com/como-escribir-un-guion-de-cine>

FINCH, C. (1973). *The Art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*. ABRAMS.

MÍGUEZ SANTACRUZ, A. (2014). *Lo que Miyazaki nos quiso decir. Ecologismo y hermenéutica detrás de Mononoke Hime*. Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía, 9, pp. 190-220. <http://www.revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema>

MCKEE, R. (1997). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (J. LOCKHART, trad.). Alba Editorial.

RODRÍGUEZ DE LEÓN, R. J. (2014). *El cine de animación japonés: Un estudio analítico de la obra de Satoshi Kon*. [tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. REPOSITORIO DE LA PRODUCCIÓN ACADÉMICA EN ABIERTO DE LA UCM. <https://eprints.ucm.es/24731/>

HORNO LÓPEZ, A. (2019). *El particular proceso de producción de un anime. La combinación perfecta de tradición y tecnología digital*. ISSN 21733511. <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11334>

Centro Pixels. (2016, 9 de mayo – 2020, 4 de mayo). *Tutoriales 2D* [Lista de reproducción]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Rcu5fsy1990&ab_channel=CentroPixels

Marco Bucci. (2017, 25 de abril – 2019, 19 de diciembre). *10 minutes to better painting*. [Lista de reproducción]. YouTube. https://www.youtube.com/playlist?list=PLlmXZMqb_9sbNLM83NrM005vRQHw1vTKn

Blue Turtle (2018, 7 de octubre). *Painting a Makoto Shinkai Background*. [video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=pHi-zUDbZ1g&ab_channel=BlueTurtle

6. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1: Fotograma del primer capítulo de la serie <i>Detective Conan</i> (1996).	6
Fig. 2: Cronograma del proceso.	11
Fig. 3: Fotograma de <i>El mono y el cangrejo</i> (1917).	12
Fig. 4: Fotograma de <i>Momotaro: dios de las olas</i> (1943).	13
Fig. 5: Portada del primer tomo del manga de <i>Astroboy</i> de la editorial Planeta Cómic. La primera publicación del manga en Japón fue en 1952, mientras que su primera emisión en formato anime fue en 1963.	14
Fig. 6: Fotograma primer capítulo <i>Dragon Ball</i> (1986).	14
Fig. 7: Fotograma del capítulo 11 de la primera temporada de <i>Mob Psycho 100</i> (2016). Exageración de perspectiva utilizada en el estilo Sakuga.	15
Fig. 8: Fotograma del capítulo 167 de <i>Naruto Shippuden</i> (2007). Ejemplo de cómo deforman la figura del personaje tras recibir un golpe en la animación Sakuga.	15
Fig. 9: Fotograma de <i>El niño y la bestia</i> , dirigida por Mamoru Hosoda en 2015.	16
Fig. 10: Hayao Miyazaki e Isao Takahata durante su tiempo trabajando en Toei Animation.	16
Fig. 11: Fotograma de <i>Lupin III, el castillo de Cagliostro</i> (1979).	16
Fig. 12: Fotograma de <i>El castillo en el Cielo</i> (1986).	17
Fig. 13: Concept art realizado para <i>Mi Vecino Totoro</i> (1988).	17
Fig. 14: Una pared dentro del estudio Ghibli con diferentes bocetos originales.	18
Fig. 15: Fotograma de <i>El viaje de Chihiro</i> (2001)	18
Fig. 16: Exterior del Ghibli Museum en Mikata.	19
Fig. 17: Fotograma del documental <i>The kingdom of dream and madness</i> (2013). Hayao Miyazaki orientando ejercicios de relajación para los demás trabajadores del estudio.	19
Fig. 18: Fotograma de <i>Nicky, aprendiz de bruja</i> (1989).	20
Fig. 19: Fotograma de <i>Ella y su gato</i> (1999).	20
Fig. 20: Fotograma de <i>A gathering of cats</i> (2007).	21
Fig. 21: Fotograma de <i>Your name</i> (2016).	21
Fig. 22: Fotograma de <i>Weathering with you</i> (2019).	21
Fig. 23: Fotograma de <i>IQOO</i> (2019).	22
Fig. 24: Fotograma de <i>MTV ULTRAHITS</i> (2017).	22
Fig. 25: Fotograma de <i>Shake</i> (2011).	23
Fig. 26: Fotograma de <i>Beautifulday</i> (2014).	23

Fig. 27: Fragmento recortado del mapa conceptual.	26
Fig. 28: <i>Moodboard</i> personaje joven.	26
Fig. 29: <i>Moodboard</i> para el escenario del valle.	27
Fig. 30: Color script. Colores cielo, vegetación y carnosos.	27
Fig. 31: Bocetos del personaje joven.	27
Fig. 32: Bocetos del <i>prop</i> piedra.	28
Fig. 33: Siluetas del <i>prop</i> piedra.	28
Fig. 34: <i>Line art</i> del <i>prop</i> piedra.	28
Fig. 35: <i>Line art</i> del escenario camino hacia el bosque.	28
Fig. 36: <i>Line art</i> de la escena del brillo hacia el cielo.	28
Fig. 37: Grisalla y pruebas de color del <i>prop</i> piedra.	29
Fig. 38: Grisalla del personaje de niño.	29
Fig. 39: Pruebas de color del personaje niño.	29
Fig. 40: Arte final de la escena del brillo hacia el cielo.	29
Fig. 41: Arte final del escenario camino hacia el bosque.	30
Fig. 42: Panel del storyboard. Secuencia 04, plano 05, panel 01.	33
Fig. 43: Fotograma 012, prueba de la animación solo con la mano.	34
Fig. 44: Fotograma 042, prueba de la animación solo con la mano.	34
Fig. 45: Fotograma 071, prueba de la animación solo con la mano.	34
Fig. 46: Fotograma 084, prueba de la animación solo con la mano.	34
Fig. 47: Fotograma 023, prueba de la animación con reflejo.	35
Fig. 48: Fotograma 078, prueba de la animación con reflejo.	35
Fig. 49: Fotograma 018, prueba de la animación final	35
Fig. 50: Fotograma 078, prueba de la animación final.	35
Fig. 51: Pruebas de cabeza niño A. 9 composiciones realizadas en la misma cabeza, variando 3 caras y 3 peinados.	36
Fig. 52: Pruebas de constitución para el cuerpo del niño.	36
Fig. 53: Pruebas de la indumentaria del niño.	37
Fig. 54: Cinco pruebas de color para el niño.	37
Fig. 55: Arte final del niño con fondo básico.	37
Fig. 56: <i>Turn around</i> del niño con luz suave.	38
Fig. 57: Pruebas de cara realizadas para el joven.	38
Fig. 58: Pruebas de constitución con la cabeza incluida para el joven.	38
Fig. 59: Arte final del joven con línea de fondo.	39
Fig. 60: <i>Turn around</i> del del joven con ambiente de atardecer.	39
Fig. 61: Boceto del fondo I: Valle.	39
Fig. 62: Coloreado monocromático por distancia del fondo I: Valle.	40
Fig. 63: Color base de los ítems en el fondo I: Valle.	40
Fig. 64: Arte final del fondo I: Valle	40
Fig. 65: Arte final con capas de corrección implementadas del fondo I: Valle.	40

Fig. 66: Boceto del fondo II: Interior del bosque.	41
Fig. 67: Coloreado monocromático por distancia del fondo II: Interior del bosque.	41
Fig. 68: Color base de los ítems en el fondo II: Interior del bosque.	41
Fig. 69: Arte final del fondo II: Interior del bosque.	41
Fig. 70: Arte final con capas de corrección implementadas del fondo II: Interior del bosque.	42
Fig. 71: Arte final con musgo y luces del fondo II: Interior del bosque.	42