

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA  
ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

**Licenciado en Comunicación Audiovisual**

---



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

**“Diseño y realización de varias piezas breves de animación basada en una novela gráfica preexistente”**

**TRABAJO FINAL DE CARRERA**

Autor/es:

**Paula correcher Martín**

Director/es:

**D. Juan Manuel Sanchis Rico**

**GANDIA, 2012**

# Índice

---

1. Introducción
2. Descripción de los elementos desarrollados en el proyecto:
  - 2.1 Trailer
  - 2.2 Cabecera (Opening)
  - 2.3 Insertocorto
  - 2.4 Articuladores o cortinilla
  - 2.5 Ending
3. Descripción del género:
  - 3.1 Género gore
  - 3.2 Elección de color
4. Elección del mundo sonoro:
  - 4.1 Música (theme)
  - 4.2 Funciones de la música:
    - 4.2.a Música diegetica
    - 4.2.b Música extradiegetica
    - 4.2.c Música anempática
5. Descripción de la novela
6. Descripción del proyecto
  - 6.1 Análisis de las principales adaptaciones
  - 6.2 Análisis específico del tráiler
  - 6.3 Elección del género
  - 6.4 Realización y ajuste del montaje
  - 6.5 Elección del mundo sonoro
7. Conclusión
8. Bibliografía
9. Webgrafía

## 1. Introducción

Este proyecto consiste en el diseño y realización de varias piezas breves de animación, basadas en la novela grafica "28 days later", escrita por Niles y distribuido por Fox Atómic Comics en 2007.

Para su realización, ha sido necesaria una investigación previa sobre las principales adaptaciones a imagen en movimiento de novelas gráficas y materiales gráficos estáticos, y un análisis técnico y estético de las mismas.

Además, ha sido necesario un estudio sobre el tráiler, características, duración, diferentes categorías dentro del mismo, el ambiente sonoro... entre otros muchos elementos a tener en cuenta para la realización del mismo.

Una vez recopilada toda la información, pasamos a la elaboración del proyecto mediante los programanas *Adobe indesign* y *Adobe Photoshop* para el retoque de las imágenes preseleccionadas para el posterior montaje. Una vez retocadas las mismas aplicamos los efectos especiales y la separación en profundidad de campo mediante *After Effects* y el montaje final ha sido realizado con *Adobe Premiere Pro*.

## 2. Descripción de los elementos desarrollados en el proyecto

### 2.1 Trailer

La palabra *tráiler* se utiliza en el mundo del cine, se trata de un término en inglés, cuya traducción al español sería avance. Un *trailer* es un pequeño extracto de películas y videojuegos que serán estrenados en el futuro. Sólo duran unos minutos y generalmente van acompañados con música de fondo propio al tema del rodaje. En la mayoría de *trailers* no se nombra a los actores.

Los *trailers* no solo son pequeños avances, además son réplicas exactas de momentos en los que se filma la película, por ejemplo hay *trailers* donde aparecen comentarios del director, de los protagonistas, etc.. Esto sirve de orientación para los espectadores y de publicidad para el producto.

### 2.2 Cabecera (Opening)

El *opening*, como término, en su concepción original, tiene sus raíces en el *anime*, la animación japonesa. Es un pseudoanglicismo procedente del vocablo japonés *opuningu*, abreviado también como *OP*, y que en su raíz se refiere únicamente al tema musical que se componía expresamente para las series de televisión de este tipo de producciones.

Así, la animación consistía en un *opening*— canción original interpretada por artistas japoneses — que acompañaba a unas imágenes características de la serie, junto a los créditos iniciales y, simétricamente, un *ending* al final de cada episodio que, con similar procedimiento pero con una animación más simple que la de apertura, acompañaba en este caso a los créditos finales. De esta mecánica vernacular surge la traslación más precisa de lo que hoy en día son los *openings* de las series de televisión. (Bort Gua, 2010).

Las series de ficción presentan habitualmente, durante los primeros minutos de emisión, la cabecera (*opening* en inglés). El *opening* es la parte en la que, habitualmente, aparecen brevísimos fragmentos de diferentes episodios, con un determinado montaje y música, con el objetivo de presentar al espectador los rostros

de los actores protagonistas, y los nombres de los principales responsables del equipo técnico de este producto audiovisual. (Cuadra de Colmenares y Marcos Recio, 2007).

El *opening* presenta la serie al espectador; es común a todos los episodios, y en las series de ficción son herederas de los títulos de crédito cinematográficos, que han seguido su propia evolución.

Jaime Barroso (Barroso, 1996, 300) denomina a este espacio “genérico”, y lo define como sigue:

“El genérico es la secuencia que incluye los títulos de inicio de la película (telefilme) y que consistirá habitualmente en el título de la serie y del episodio (capítulo) acompañado o no, en esta primera presentación, de los créditos relativos al director o los protagonistas”

El *opening* desarrolla un importante ejercicio de repetición que potencia el grado de serialidad del producto televisivo, (Sánchez-Biosca, 1989: 23).

Según Hervás Ivars:

“La cabecera es la secuencia de apertura de un programa de televisión. Su capacidad para captar la atención del telespectador la convierte en la respuesta más común a la pregunta —¿Qué hace un diseñador gráfico de televisión? , pues la cabecera es donde las habilidades y el talento del diseñador son más visibles y significativos. Además, estas secuencias son uno de los trabajos más atractivos para los grafistas por la gran cantidad de temas a trabajar: deportes, noticias, obras dramáticas, programas infantiles... Un programa de televisión es un evento único compitiendo por atraer la atención del espectador en un momento particular del tiempo.”

En cuanto al acompañamiento musical que originalmente definía el *opening*, tan importante e icónico como la banda imagen, recibe el nombre de *theme*, o tema musical, mucho más recomendable que *sintonía* o *música de cabecera*, como se suele traducir al castellano.

## **2.3 Inserto corto**

Se trata de un plano breve o secuencia corta que se encuentra entre dos o más extensos a los pocos minutos de comenzar la serie y cuya finalidad es destacar algún detalle, informar o matizar la narración.

La partícula de apertura que con mayor evidencia denota la fragmentación del discurso del serial televisivo. Por su esencia misma, deja patente la existencia de un relato previo al que se va a dar paso, de unos acontecimientos anteriores que tornan en precedentes todo cuanto sucederá a partir de su fin, unos sucesos pasados que contextualizan el presente de la historia y de los que la pieza en cuestión se torna en su metonímica condensación narrativa. (Bort Gua, 2010).

## **1.4 Articuladores o cortinilla**

Un texto o breve secuencia justo después del fundido o corte a negro de la última imagen del episodio. Este instante – territorio de un par de segundos exclusivo del rótulo y en cierto modo una fuerte marca enunciativa autoral – pertenece – en cuanto a la banda de audio – más al capítulo que acentúa la sensación de sorpresa y desconcierto generada por la narración.

Con una duración no superior a uno o dos segundos, suele aparecer tres veces por episodio, coincidiendo con los cortes a negro predispuestos para las pausas publicitarias y de edición, en ocasiones se da también como *pre-ending* al final.

## **1.5 Ending**

Los títulos de crédito, o los "créditos" a secas, corresponden a la secuencia de cierre, y no suelen ser más que una versión de la cabecera que incluye la relación de los profesionales que han trabajado en la elaboración del programa. (Hervás Ivars, El diseño gráfico en televisión, 2002: 30).

El *ending* o tema de cierre de una serie de televisión es una canción que se emite a la conclusión de cada episodio de la serie, junto con imágenes que hacen referencia a la misma o a sus personajes.

El *ending* como el *opening* es un tema acortado y adaptado a los tiempos de la televisión. La emisión del *ending* normalmente, aunque no necesariamente, incluye imágenes que hacen referencia al anime a la que pertenece. Su abreviación es conocida por las letras *ED*.

### 1.6 Esquema genérico de su integración en la estructura episódica de la ficción televisiva serializada:



(Bort Gual ,[www.ivanbortgual.com](http://www.ivanbortgual.com))

## 3. Descripción del género

### 3.1 Género gore

El cine *splatter* o *gore* es un tipo de película de terror que se centra en la violencia gráfica y lo visceral. Estas películas, mediante el uso de efectos especiales y exceso de sangre artificial, intentan demostrar la vulnerabilidad del cuerpo humano y teatralizar su mutilación. Algunas veces el gore es tan excesivo que se convierte en un elemento cómico. Este tipo de comedia con elementos gore ha sido llamada *splatstick*.

El cine *splatter*, según el crítico de cine Michael Arnzen, deleita tímidamente con sus efectos especiales *gore* utilizados como elemento artístico, el miedo del

género *gore* consiste en la destrucción física del cuerpo humano. Hay, además, un énfasis en el aspecto visual, estilo y técnica, incluyendo un hiperactivo trabajo de cámara, además en las películas *gore* abunda la falta de trama y orden. El espectáculo violento reemplaza cualquier intento de estructura narrativa, ya que el *gore* es la única parte de la película que es consistente. ("Cine gore," *Wikipedia, La enciclopedia libre*, [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Cine\\_gore&oldid=55558855](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Cine_gore&oldid=55558855) (descargado 7 de mayo de 2012))

Estas películas además presentan narraciones entrelazadas, incluyendo montajes repletos de movimientos de cámara... tomas cruzadas de cazador y cazado, y siniestras yuxtaposiciones y contrastes.

### **3.2 Elección de color**

Son tres los colores más representativos del cine *gore*; el negro, el rojo y el amarillo.

Negro:

El color negro es, técnicamente, la ausencia de color. Es poderoso y conjuga autoridad, elegancia y tradición. Simboliza y representa a lo relacionado con lo que no se puede percibir, aunque también con lo negativo o de muy baja vibración. Lo negro se relaciona con lo oculto, la oscuridad, se crea tensión cuando no se ve nada detrás de uno mismo.

Rojo:

El rojo es un color intenso. Puede evocar emociones conflictivas que van desde la sangre y la guerra hasta el amor y la pasión. Es el color de la ACTIVIDAD. El que incita al movimiento. Se lo considera como indicio de vida, de que hay actividad, mientras sea dosificado. En exceso, es sinónimo de violencia, angustia, terror y miedo.

Amarillo:

El color amarillo, similar al rojo, puede llegar a generar mensajes conflictivos. Representa la luz del sol y la felicidad, pero también precaución y cobardía. El amarillo

es luminoso y muy visible, razón por la cual puede ser encontrado generalmente en avisos de precaución y otras señales de tránsito. (Peterson Erik, "Color Psychology in Logo Design", [http://www.logocritiques.com/resources/color\\_psychology\\_in\\_logo\\_design](http://www.logocritiques.com/resources/color_psychology_in_logo_design), publicado Jun 01, 2009)

#### **4. Elección del mundo sonoro**

##### **4.1 Música (*theme*)**

La música tiene diferentes géneros que hace a la mayoría de la gente actuar de maneras diversas según su estilo, forma de pensar, actuar, de ser, y de convivir alrededor de la gente y una sociedad que está en constante cambio.

La música tiene un papel importante en la creación de los ambientes y ha de conectar con la información de fondo que se quiere comunicar. Por eso la música y los efectos sonoros no han de ser simples complementos de un material audiovisual sino que serán considerados desde el principio como elementos importantes del material y con una función específica.

##### **4.2 Funciones de la música**

Puede cumplir diversas funciones:

4.2.a- Música diegética, la que corresponde directamente al sonido de la historia narrada: una radio que escuchan los personajes.

4.2.b - Música incidental o extradiegética, que se usa para potenciar una determinada situación dramática: evocar, acompañar, remarcar....

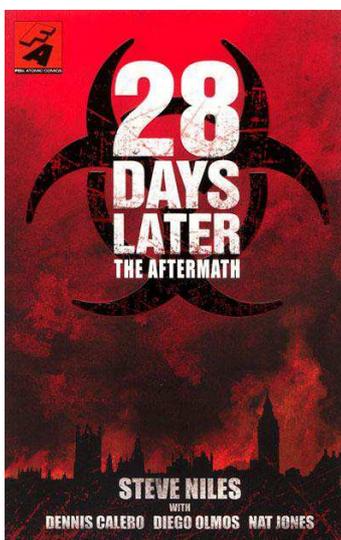
4.2.c - Música anempática, que se usa como contrapunto (música navideña acompañando imágenes de guerra).

#### 4.2.c La música anempática

La música anempática es aquella que no tiene nada que ver con las imágenes que acompaña, que no se implica o bien que busca la implicación contraria, el contrapunto. Es decir, en el caso que nos ocupa, se trata de acompañar escenas, personajes malignos o ambientaciones terroríficas con músicas celestiales, tiernas, vaporosas, angelicales. (Álvarez J.Francisco, Con semilla o sin ella, el mal es pura inocencia, domingo, 19 diciembre de 2010).

Muchas veces en estas bandas sonoras se recurre a este tipo de músicas porque en la historia está presente uno o varios niños, pero no necesariamente deben estar éstos para que esta inocente música juegue bien su papel de ser un protagonista más en una historia maligna, incluso por contraposición crear más terror, más angustia y pavor que la música más estridente. Es decir, la contraposición es tan sólo aparente, pues en definitiva se consigue crear el efecto deseado. (Álvarez Juan Fco.2009).

#### 5. Descripción de la novela “28 Days later”



(Figura 1. Portada novela “28 days later”)

Se trata de una novela gráfica que se creó como continuación de la película “28 Days Later” escrito por Steve Niles y distribuido por Fox Atómico Comics en 2007. Esta novela llena el vacío entre la primera película y la segunda “28 Weeks Later”.

Como la gran mayoría de novelas, se profundiza mucho más que en la película explorando mucho más en la interconexión de las historias e indaga con mayor profundidad en el desarrollo del Virus de la Rabia, la batalla por la supervivencia que se produjo una vez que se desató la plaga en Londres, y finalmente las decisiones que se tomaron para restablecer el orden en la devastada ciudad.

La novela está dividida en cuatro capítulos, comienza con la creación del virus hasta el brote que se da varios meses después en Londres. Tres historias donde se narran las vivencias de varias personas y su supervivencia con el virus en la ciudad. Y la cuarta parte cuenta la historia final de los supervivientes al virus.

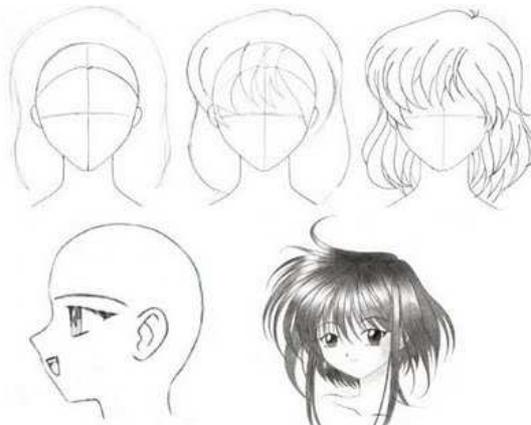
## 6. Descripción del proyecto “28 days later”

Etapas de realización del proyecto:

6.1 Análisis técnico y estético de las principales adaptaciones a imagen en movimiento de novelas gráficas y materiales gráficos estáticos:

El primer paso fue la búsqueda de información sobre series de animación basadas en cómics cuyo diseño se haya mantenido y se haya sido fiel a las características iniciales del dibujo.

La mayor parte de la información encontrada procedía del *anime*, dibujos animados de procedencia japonesa. El *anime* en sus inicios era dibujado a mano, pero actualmente ese trabajo se desarrolla mediante programas de animación en ordenadores. Gran parte de sus guiones incluyen el género de ficción.



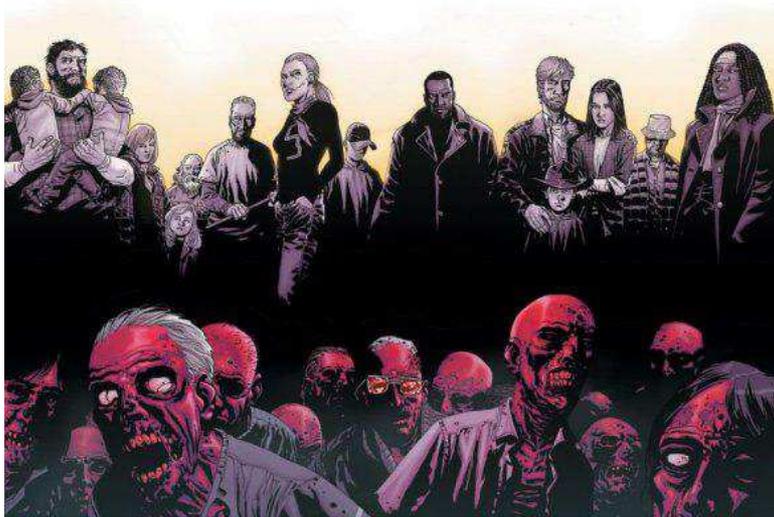
(Figura 2. Ejemplo Anime dibujado a mano)(“templo oscuroentista”  
<http://temploscuroentista.com/group/anime-y-cultura-japonesa>)



(Figura 3, Anime diseñado por ordenador, "I love anime", <http://ila.sitiosparatodos.com/>)

Además, también encontramos información sobre adaptaciones de imagen a movimiento sobre el género *gore*, y puesto que se ha trabajado poco sobre este ámbito, decidimos realizar el proyecto siguiendo este género.

Encontramos adaptaciones de la serie "the walking dead"



(Figura 4, diseño grafico de la serie "the walking dead", <http://www.gratispeliculas.org/descargar/the-walking-dead-comic-1-95-espanol-se-actualiza-mf/>)

Se han realizado *trailers*, y varios trabajos similares sobre la misma pero nunca se ha llegado a realizar una serie por completo en animación 3D.

6.2 Análisis específico del trailer como género: códigos visuales y sonoros, estilo de montaje, duración de planos y animación. Reflexión sobre la información que debe aportar el trailer y su coherencia con el producto anunciado. Selección de las diferentes versiones de tráiler que queremos realizar. *Opening*, inserto corto, tres versiones de articuladores diferentes y el *ending*.

Se realizó un análisis de cada uno de ellos para seguir fielmente su patrón de tiempo, estilo musical y estética.

6.3 Después de buscar información sobre adaptaciones a imagen en movimiento, nos centramos en la elección del género. A raíz de esto, decidimos trabajar sobre el cómic de "28 days later" (28 días después), del que se han realizado varias películas pero ninguna adaptación de imágenes en movimiento.

Una vez escogido el tema de trabajo, pasamos a la selección de los elementos más representativos, separándolos en función de su carácter de figura principal, secundaria, fondo o decorado así como del tipo de animación que se les va a aplicar y de si aparecerían en 2D o 3D:

Ejemplos de algunas de las figuras principales:



(Figura 5, Escenario principal en 3D junto con una de las protagonistas)



(Figura 6, uno de los personajes principales de la novela)

Escenarios:



(Figura 7, uno de los escenarios principales donde se desarrollan gran parte de los acontecimientos)



(Figura 8, segundo escenario con mayor importancia)

Texto animado:



(Figura 9, Texto del *ending*)



(Figura 10, Portada de la novela que sirve como final del *opening*)

2D:



(Figura11, Imagen de la protagonista en 2D)



(Figura 12, Imagen final del *ending* 2D)

3D:



(Figura 13, composición 3D, *ending*)

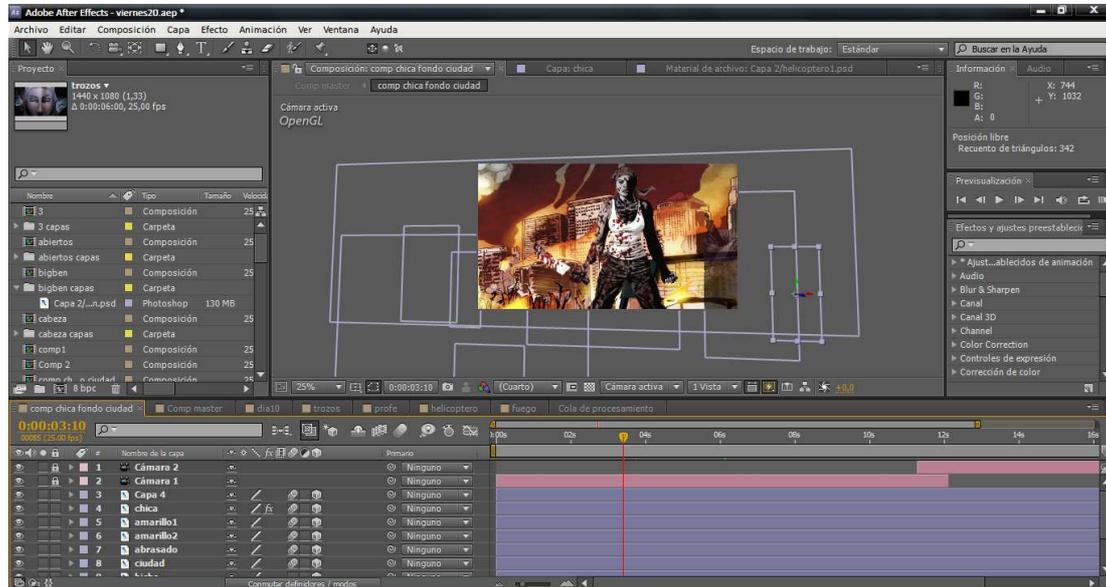


(Figura 14, composición 3D, tercera cortinilla)

#### 6.4 Realizar y ajustar la animación y el montaje:

Una vez seleccionado todo el material que pretendemos incluir en el proyecto, pasamos a la modificación de los elementos mediante photoshop, donde se hicieron los recortes y retoques oportunos de las imágenes para la posterior separación en

capas de los elementos con el fin de poder ponerlos en diferentes profundidades de campo con el after effects, manteniendo una coherencia de ritmo, mezclando realismo del movimiento con la animación propia de un trailer.



(Figura 15, Imagen Adobe After Effects, diversos elementos en profundidades de campo diferentes)

## 6.5 Elección del mundo sonoro

Una vez animados todos los elementos del proyecto pasamos a escoger el mundo sonoro en el que se desenvuelve la animación, combinado con otros elementos musicales como efectos sonoros.

El ritmo de la mayoría de los trailers acentúa el carácter de la película, así que decidimos mostrar los elementos más atractivos de la novela o las imágenes más seductoras y resaltarlos con el mundo sonoro.

En el caso del *opening* escogimos una música fuerte, tensa con ritmo ascendente de forma que crea tensión en el espectador y resaltando las acciones.

El inserto corto, en cambio, contiene un mundo sonoro tenso, casi arrítmico, donde prácticamente se escuchan gritos de desesperación que acompañan a lo que aparece escrito en el texto.

Por otro lado, los articuladores (de brevísima duración) contienen escasos segundos de golpes de música que acompañan la acción del personaje que aparece en cada uno de ellos.

Y finalmente, en el *ending* aparece la canción “Gloria, de Jean Michael Jarre” (a partir del segundo 45) Se trata de una canción tranquila pero al mismo tiempo no es relajante...contiene un fondo entre tenso y esperanzador, que acompaña perfectamente a lo que las imágenes quieren transmitir.

## **7 Conclusión**

Si se llevase a cabo la realización en animación de la serie de televisión “28 days later” este proyecto daría forma al cuerpo de la serie, completando sus capítulos mediante el *opening*, inserto, articuladores y *ending*, obviamente, no aparecerían todos ellos en cada capítulo, resultaría excesivo, pero podrían compaginarse por capítulos o temporadas dándole más dinamismo y originalidad a la misma.

Además de funcionar en una serie de televisión, el *opening* serviría como elemento publicitario si se realizase una película cinematográfica, como la ya existente, pero en animación.

Inclusive, todos estos elementos servirían también para publicitar la novela gráfica, que no ha sido muy conocida fuera del mundo de los fans del cómic, e incluso volver a recordarle a la gente aquellas películas que se hicieron “28 days later” y “28 weeks later” anteriores a la novela.

## **8 Bibliografía**

BORT GUAL, Iván (2010 ): *II Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – Universidad La Laguna.*

GIL PONS, Eva (2009): *La narrativa del tráiler cinematográfico.*

HERVÁS IVARS, Christian (2002): *El diseño gráfico en televisión: técnica, lenguaje y arte*, Cátedra, Madrid.

MARCOS RECIO, Juan Carlos, DE LA CUADRA DE COLMENARES, Elena (2010): *Cabeceras de series de ficción: símbolo y documento.*

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente (1989): *El relato electrónico*, Ediciones Textos de la Fílmoteca, número 4, Valencia.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente (1995): *Una cultura de la fragmentación: pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*, Ediciones Textos de la Fílmoteca, Valencia.

## **9 Webgrafía**

<http://ila.sitiosparatodos.com/>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Cine\\_gore](http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_gore)

<http://temploscurentista.com/group/anime-y-cultura-japonesa>

[www.ivanbortgual.com](http://www.ivanbortgual.com)