

TFG

DOWNWELL

“PREPRODUCCIÓN, ESCENARIOS Y ANIMACIÓN DE UN TEASER”

Presentado por **Álvaro Cruceira Modesto**
Tutora: **María del Carmen Poveda Coscollá**

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El proyecto consiste en hacer un teaser animado para DOWNWELL, una serie de animación 2D todavía en desarrollo. Este trabajo recoge tanto el desarrollo en diseño de personajes y escenarios como el desarrollo de una estética única y sombría que esperamos atraiga la atención del público.

PALABRAS CLAVE

Animación 2D, teaser, serie, preproducción

SUMMARY

The aim for this project is to make an animated teaser for DOWNWELL, a 2D animation series currently in pre-production. This document brings together the development on the characters and environment's design besides the development of a unique and gloomy aesthetic we hope is enough to attract viewer's attention.

KEYWORDS

2D animation, teaser, series, pre-production

AGRADECIMIENTOS:

De no ser por el primer profesor que me orientó a hacer lo que yo quisiera, a que yo también cuento, nada de esto hubiera comenzado, gracias a José Valero y a Zurano.

Gracias a mis padres, que desde que les llegó la sorpresa de querer hacer una carrera artística siempre han estado apoyándome en mis decisiones. Aunque no supieran que eran a lo que me quería dedicar, siempre han intentado darme la oportunidad de estudiar y formarme para lo que fuese necesario. También a mis abuelos, que me han transmitido su orgullo y su amor desde que entré a la carrera.

Gracias a mis amigos, que me motivan, me alegran y me hacen seguir adelante. Son el combustible que me da energías. Cada vez que acababa cansado de alguna fase de la carrera me han ayudado a aliviar el estrés y a solucionar mis problemas.

Ser el primero de la familia en ir a universidad me hizo ir un poco perdido, pero gracias a todos aquellos que me han apoyado, he sido capaz de hacer cosas de las que no me veía capaz.

Gracias por último a todos los profesores de animación que me han ayudado a seguir sumando y gracias a M^a Carmen, por guiar mi trabajo y esta memoria que tanto ha costado sacar.

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN	6
2	OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	9
2.1	Objetivos generales y particulares	9
2.2	Metodología	10
3	REFERENTES	11
3.1	Abrakam Estudios	11
3.2	Jo Rioux	11
3.3	Mikkel Mainz	12
3.4	Rudo Company	12
3.5	Ari Gibson	13
4	<i>DOWNWELL, G.TÉCNICO, SONIDO, FONDOS Y ANIMACIÓN</i>	13
4.1	Características de DOWNWELL (enlace)	13
4.1.1	Uso de la animación en el proyecto	14
4.1.2	La animación 2D. Las series de animación	15
4.2	Preproducción	16
4.3	Redacción del guion técnico	18
4.4	Selección y análisis del sonido	19
4.5	Realización de fondos	21
4.5.1	El pueblo	21
4.5.2	La tumba de la abuela	21
4.5.3	El faro/la playa	22
4.5.4	El taller	22
4.5.5	El Bosque (Deborah)	24
4.5.6	El pozo	24
4.5.7	El sótano	24
4.6	Props	25
4.6.1	El skate	25
4.6.2	La guitarra	26
4.7	Animación en rough	27
4.8	Producción. ToonBoom	29

5	CONCLUSIONES	30
6	BIBLIOGRAFÍA	31
7	ÍNDICE DE IMÁGENES	33
8	ANEXOS	34

1. INTRODUCCIÓN

La razón principal por la que se puso en marcha este proyecto fue a raíz de una idea conjunta entre varios alumnos a los que gustó la idea de desarrollar una historia para una serie de animación que se creó y se pulió a través de la asignatura de producción de animación.

Entre tercero y cuarto de carrera se adquirió un gusto por el arte conceptual y la animación, lo que llevó a realizar un TFG sobre alguno de estos campos de interés. El arte conceptual es el tipo de arte en el que la idea y el concepto prima sobre la realización de la obra y el proceso, teniendo más importancia que el objeto terminado y siendo expuesto para mostrar el origen y desarrollo.

A principios de cuarto se presentó la opción de unirse a un proyecto conjunto con otros 4 compañeros para hacer un teaser de una serie que, si tiene éxito, se realizaría más adelante.

En un principio la historia solo tenía el guion de algunos capítulos y bocetos de los personajes, junto con algunas imágenes que sirvieron de inspiración para crearlos. Optamos por usar la misma estructura que en la asignatura de producción de animación, para tener algo de apoyo sobre lo que generar un método de trabajo. Con todo ello se decidió que produciríamos un tráiler que copilase los aspectos más destacables de la serie como si se fuese a realizar de inmediato y, en un futuro, presentarlo en ferias de animación o similares.

El nombre del proyecto "DOWNWELL" viene de la serie con el mismo nombre que buscamos realizar tras la carrera. Ha pasado por muchos cambios buscando reflejar lo máximo con el título, pero el atractivo visual y gramático de esta opción hizo que se mantuviese como tal.

Se ha trabajado con animación tradicional en digital, utilizando partes más experimentales para momentos subjetivos o elementos fantásticos dentro de la historia.

Siendo principalmente un equipo de 4 y siendo conscientes de nuestras capacidades y limitaciones, decidimos dividir el trabajo en los siguientes perfiles:

Alba Calatayud, directora y guionista del proyecto, es responsable de la organización del equipo en función de sus facultades. Responsable del diseño final del storyboard, en el que se debe mostrar cómo son los protagonistas, sus interrelaciones y su relación con el entorno en el que se desenvuelven las acciones. Colabora en la animación aportando 4 escenas animadas. Encargada del color script, el color de los personajes y el clean up final de la mitad de las escenas. Se ocupa de llevar a cabo la composición final y el montaje en la postproducción.

Álvaro Cruceira comienza ajustando el guion técnico a la música, de manera que las imágenes quedan en sincronía con la melodía. Investigó a fondo para que la música no solo acompañase la animación, sino que ayudase a contar más sobre la historia y los personajes. Colabora en el diseño de personajes, tiene hechos dos props y se hace responsable de los fondos de los planos. Álvaro es el otro animador principal del equipo, completó las claves e hizo el rough sketch de muchas de las animaciones.

Carlos Soler colabora en las ideas principales de la historia. Seleccionó junto a la directora las escenas concretas para el teaser y se plasmó en el storyboard. Más adelante ayuda en el diseño de personajes, en concreto, desarrolla los personajes monstruosos que llamamos rastreadores. Carlos crea también fondos del bosque para los entornos del teaser. Y si por algo destaca, es por su habilidad en la animación. Carlos es uno de los animadores principal del equipo, creó las claves y los roughs sketch de la mitad de las escenas.

Javier Rubio diseña a los personajes principales del proyecto. Es el responsable del aspecto de los protagonistas de acuerdo con las descripciones dadas por la directora que estarán relacionadas con las personalidades de cada uno, el entorno que los envuelven y las exigencias que requiere un proyecto animado. Desarrolla también el concept art del teaser, dio vida a un par de escenas. En la parte de la producción colabora en la animación, pero destaca en el clean up, limpiando gran parte de las escenas.

Algo a destacar sobre parte del proceso sería que tras el guion literario se eligió una banda sonora, la cual nos daba una narrativa sonora que nos ayudó a generar una visual que la reforzase aún más.

En esta memoria se recoge tanto el proceso de investigación como el de trabajo y avance para producir el corto.

- Se exponen también objetivo y metodologías, diciendo lo que se quiere conseguir con el proyecto y describiendo el proceso antes de empezar a trabajar.

- Utilizamos referentes tanto de cine como de ilustración, porque su manera de trabajo se parezca a la nuestra o porque nos atrae su apartado gráfico y se usa en nuestra obra. Estos referentes son:

- Abrakam Estudios
- Jo Rioux
- Mikkel Mainz
- Rudo Company
- Ari Gibson

- En las características de DOWNWELL se explica en resumen en que consiste el proyecto y con el uso de la animación en el corto se habla de la elaboración del guion literario, técnico, y como se adaptan al storyboard y la creación de layouts

- En la creación se explica el trabajo propio realizado por el alumno dentro del proyecto adaptando preferencias, gustos o temas a tratar dentro de una metodología y siguiendo unas pautas puestas desde el principio. Siendo estos los escenarios, props y animación en sucio.

- Para la producción explicamos el uso realizado del ToonBoom, el programa de animación que se ha utilizado, al igual que en la postproducción usando el Premiere por parte de la dirección.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 Objetivos generales y particulares

Los objetivos a conseguir son los siguientes:

- Ser capaz de crear ideas, clasificarlas, ordenarlas y seleccionarlas para partir de un punto óptimo.
- Reconocer y relacionar referentes sobre el tema y ser capaz de argumentar el por qué funciona mejor que otros.
- Generar una estructura para trabajar de manera organizada.
- Aplicar los conocimientos adquiridos sobre animación de una manera propia y que la diferencie de otras.
- Conocer a través de la práctica el proceso que lleva realizar un cortometraje animado y ampliar conocimientos.
- Realizar un corto de animación fiel a las ideas y propuestas que se plantean.
- Ser capaz de crear a partir de las premisas dadas por las diversas partes del equipo.
- Seguir desarrollando y mejorando el estilo de dibujo personal.
- Poder no solo ser capaz de diseñar personajes, si no también escenarios y props.
- Aprender a utilizar programas de edición y animación en 2D digitales.

2.2 Metodología

En cuanto a la metodología hay que comentar que con el paso del tiempo se ha tenido que adaptar el guion, la columna vertebral del proyecto, para cumplir con los modelos que se querían seguir y el tiempo al que se quiso limitar el tiempo del corto.

Se hizo una primera prueba de storyboard, en la que aparecían todas las acciones que se proponían en el primer guion realizado: el literario.

En el momento de seleccionar el sonido que se usaría para el tráiler (se decidió una banda sonora que se mantiene a lo largo del corto) apareció una pieza que expresaba muy claramente todo lo que queríamos que se transmitiera, por lo que escogimos el sonido principal en una etapa bastante temprana. El uso de esta música hizo que tuviéramos que cambiar partes del guion para reforzar aún más el apartado sonoro.

Para ello se adaptó primero el guion literario, algunas escenas se alargaron o incluso se desecharon o añadieron otras nuevas para llegar a las partes deseadas de la música. Después el técnico, con un tallaje por escenas para que las que se seleccionaron apareciesen a la vez que la parte correspondiente de la pieza musical y para finalizar, el minutaje que corresponde a cada escena o acción.

Las estructuras tanto de guion como de banda sonora están altamente relacionadas: la música nos describe algo, por lo tanto, no debe contradecirse con lo que pase visualmente y debe ir ligado entre sí.

A continuación, pasó a dibujarse el storyboard, una serie de bocetos que resumen las escenas en un punto concreto de la acción y que ya nos da una idea visual concreta sobre cómo abordar cada escena. Estas viñetas se limpiaron, y con los movimientos desglosados uno a uno pasaron a ser los layouts para el corto.

Por último, estos layouts sirvieron como claves para la producción, de forma que se pasaron directamente al programa como fotogramas para animar.

En la producción el método es sencillo: A partir de las claves se da un tiempo aproximado a cada gesto, este tiempo se traduce en fotogramas los cuales serán intermedios. Una vez todo está dibujado se revisa el timing y el espacio entre frames para que el ritmo sea adecuado.

3. REFERENTES

Al acordar la línea que iba a llevar la animación utilizada y la técnica o estilo, buscamos artistas o estudios cuyo trabajo fuese relacionado con aquello que buscábamos conseguir, además de las propias inspiraciones de las que partimos de base.

Hay dos clases de referentes: los que influyen en el estilo de dibujo y los que se refieren al método de trabajo en el que se basa la producción.

3.1 *Abrakam Estudio (Birdboy)*

Estudio de Bilbao creado en torno al 2009 que se centra en la producción y desarrollo de contenido relacionado con la animación, producción, video y televisión afiliado con diversas corporativas como estudio *Laika*. También ofrecen servicios relacionados con la cinematografía y vídeo.

Abrakam Estudio no es solo una productora cerrada, también invita a nuevos creadores para publicar sus trabajos a través de ellos a modo de filmoteca online. Hacen el papel tanto de producir como de promover a otras animaciones.

La idea que extraemos de este corto es la intención de plasmar temas de gran seriedad o mucha carga psicológica en personajes con diseños muy inocentes e infantiles. Este contraste genera un choque entre lo que trata y como lo trata, de forma que el espectador experimenta sensaciones opuestas a las que se esperaría con solo dar un primer vistazo.

3.2 *Jo Rioux*

Jo Rioux es una artista canadiense emergente que trabaja principalmente como ilustradora para novelas gráficas y novelas como *"The Golden twine"* o *"Las hijas de Ys"*

Se graduó en el colegio de Sheridan y trabaja en ilustración, pero su medio preferido sigue siendo el comic. Su obra de debut fue *"The Cat's Cradle"* que ganó en premio a mejor cuento para niños en 2012.

De ella quisimos rescatar parte de su estilo gráfico y los trazos sueltos y tradicionales que emplea en su línea, así como la ambientación de cuento de hadas en algunos de sus paneles. El uso de una estética dirigida a un público menor da pie a la diferencia entre el aspecto infantil y los temas serios que se tratan en la serie.



Fig. 1. Fotograma de la animación *"Bird Boy"* del estudio Abrakam.



Fig. 2. Ilustración de Jo Rioux en su libro recopilatorio.



Fig. 3. Poster de "Tales of Aethrion" la serie animada de Mikkel Mainz.

3.3 Mikkel Mainz (ToA)

Nacido en Dinamarca en 1988, fundó el estudio *Sun Creature* en 2013 pero lo abandonó para continuar en su web serie llamada "Tales of Altherion", en la que sigue trabajando hoy en día.

Mikkel Mainz es el director de arte de "Tales of Aethrion" (ToA). Una serie web que se está desarrollando y que cuenta con un método de animación digital clásica impulsada tanto por el apoyo de los fans como de sugerencias de otros animadores. Sus ideas y su dirección de cortos capitulares ayudaron en nuestro story-telling¹ y a ordenar las escenas de una manera más efectiva.

Se coloca como uno de nuestros mayores referentes a la hora de producir por la forma de trabajar utilizada en la producción: fondos más desarrollados y con una técnica más pictórica en la que superponen personajes y elementos animados más simplificados para trabajarlos fácilmente. Se sigue una estructura dramática parecida a los del teatro: introducción de los personajes, conflicto de la historia y resolución final.

3.4 Rudo Company

Estudio de animación independiente argentino que empezó haciendo diseño y animación para publicidad, pero que gracias a su creciente popularidad acabó realizando trabajos de gran importancia como el videoclip "The Wolf" del grupo indie SIAMÉS. Lleva en activo desde el 2014, pero no fue hasta 2015 que comenzó a ganar fama gracias a su peculiar estilo de animación.

Destacan principalmente por su gran manejo de la cámara y los planos, como también por la diversidad que genera sus contrastes entre blanco y negro o multicolor. Construyen una narrativa en torno a viñetas como si se tratara de un cómic animado.

Nos atrajo la idea de variar el estilo de animación para algunos de los personajes y que convivieran en el mismo universo del corto, por lo que rescatar algunos de los aportes realizados por este estudio pareció buena idea.



Fig. 4. Videoclip de "Summer Nights" por Rudo Company.

¹ **Story-telling** es una expresión de la lengua inglesa. "Story" significa historia y "telling", contar. Es el arte de contar historias usando técnicas inspiradas en escritores y guionistas para transmitir un mensaje de forma inolvidable.

3.5 Ari Gibson

Ari Gibson es director de arte, cofundador del estudio de videojuegos *Team Cherry* y famoso por estar en producciones como “*Sometimes the Stars*” o “*The Cat Piano*” con un estilo sobrio que le caracteriza. No hay demasiada información respecto a su vida personal, pero se sabe que ha trabajado en París y Australia.



Fig. 5. “*Sometimes the Stars*” corto de Ari Gibson.

El uso de la animación 2D tiene mucha influencia en su trabajo y ha pasado a ser el elemento característico en la mayoría de las producciones que realiza. La posibilidad de utilizar recursos digitales o 3D no le desvía de la intención inicial de utilizar modelos ilustrados y animados a mano.

Su fuerte narrativa genera un interés en el espectador y despierta su curiosidad por la escasez de diálogo en sus producciones. El entorno, escenario y las situaciones son las que se encargan de contar por ellas mismas su historia y es el público el que debe estar atento para descifrarla. Con esto llega a un público que no solo recibe la información “procesada” sino que además los incita a que le encuentren un significado.

4. *DOWNWELL*, G. TÉCNICO, SONIDO, FONDOS Y ANIMACIÓN

4.1 Características de *DOWNWELL*

DOWNWELL es el nombre de la serie televisiva idea de la directora del proyecto, Alba Calatayud. Sin embargo, aquí desarrollamos un teaser de la misma de 1:50 de duración. Un teaser es un tipo de formato publicitario previo al lanzamiento que se suele utilizar como avance para el vídeo principal, cortometraje, reportaje, etc.

El formato es televisivo en 1920 x 1080 de resolución. Género de suspense, aventuras y misterio, dirigido a jóvenes entre los 10 y 16 años. Hecha con animación 2D.

Enlace al video:

<https://vimeo.com/577335039>



Fig. 6. Rotulo de la serie. Hecho por Carlos Soler.

En la serie aparecen los misterios a los que se enfrentan los protagonistas durante sus vacaciones en Trousdale. En las vacaciones de verano Mara pierde a su abuela y su hermana mayor, Nora, vuelve al pueblo para hacerse cargo de ella. No se llevan bien ninguna de las dos y esto exaspera a Mara.

Por suerte cuenta con el apoyo de Marcos y Nico, sus mejores amigos. Una noche, el trío de amigos descubre unas misteriosas luces que los guiarán a través del bosque hacia una casa abandonada.

Se cruzará en su camino Deborah, una chica nueva en el pueblo que por curiosidad también ha seguido las luces. Juntos descubrirán en el fondo de un pozo en el sótano una criatura marina que solo puede comunicarse por lenguaje de signos. A partir de este encontronazo los protagonistas tendrán que superar retos como huir de unos monstruosos rastreadores, esconder a la pequeña de cualquiera y descubrir de dónde ha venido.

Tanto la protagonista como otras mujeres del corto tienen mucha importancia, más incluso que la de los personajes masculinos. La premisa de ofrecer una protagonista fuerte y decidida recuerda a una frase del director Miyazaki:

“Muchas de mis películas tienen protagonistas femeninas fuertes, chicas valientes y autosuficientes que no lo piensan dos veces antes de luchar por lo que creen con todo su corazón. Necesitarán un amigo o un partidario, pero nunca un salvador. Cualquier mujer es tan capaz de ser una heroína como cualquier hombre.”

- Hayao Miyazaki

4.1.1 Uso de la animación en el proyecto

Utilizar la animación para nuestro proyecto nos ayudó de dos formas, permitirnos utilizar nuestros propios personajes para actuar y utilizar los conocimientos aprendidos en la asignatura de fundamentos y producción de animación.

Otra diferencia que nos hizo optar por animación y no grabación real fue el uso de planos subjetivos, perspectivas y movimientos que no serían posible sin un uso muy complejo del montaje o CGI². La animación, vista de forma analítica, es solo la sucesión de imágenes inanimadas a una velocidad o

² CGI: Computer Generated Imagery. Imágenes generadas por ordenador referidas a efectos especiales en dos o tres dimensiones.

movimiento capaces de engañar al ojo para dar la sensación de vida. El resto de los elementos que influyen en su significado es aquello que nosotros como seres humanos atribuimos a ello de forma subjetiva.

A lo largo del tiempo la animación ha pasado por diversas etapas, pero desde que se planteó su función ha cumplido siempre con un objetivo: el de entretener y educar al sector infantil y juvenil. La animación reemplaza a los cuentos populares de una manera menos analógica, implantando valores e inspirando desde una edad prematura. Muchos de los directores o animadores actuales también creen que las películas que vemos de pequeños tienen mucha influencia en el crecimiento de las personas

“Creo en el poder de una historia. Creo que las historias tienen un papel importante que cumplir en la formación de los seres humanos; que pueden estimular, asombrar e inspirar a quienes las escuchan.”

- Hayao Miyazaki

En definitiva y tras la realización de un corto por nuestra parte, ahora cada vez que se ven “dibujos animados” en la televisión o cualquier otro medio, ya no se piensa solo en si está bien dibujado o no, también se tiene en cuenta que ha tenido un proceso largo de dibujo tras dibujo al igual que en este trabajo.

Se usa la animación en el proyecto para transmitir un mensaje a través del campo visual, utilizando recursos propios del cine o como la narrativa, sonidos o tipos de plano.

El uso de la animación ayuda a transmitir un mensaje no solo de una manera implícita, sino que también se transmite lo que se intenta hacer sentir al espectador. Además, es más entretenido y fácil de entender de esta manera. En este caso el público objetivo es juventud entre los 13 y los 18 años por la finalidad de la serie, pero es totalmente apta para edades posteriores como cualquier otra serie.

4.1.2 Animación 2D. Las series de animación

Con el tiempo y la experimentación la animación se ha dividido en varios tipos dependiendo de la forma de trabajo utilizada. En la actualidad tenemos desde stop-motion³ a animación 3D, pero la que nos atañe es la animación por dibujos conocida como animación 2D.

³ Stop-motion: Es una técnica de animación en la que a través de imágenes fijas se simula el movimiento de objetos inanimado

La animación 2D le da al ojo la sensación de movimiento y vida, como se ha dicho antes, pero además la ilusión de espacio y volumen en un medio plano. Con el paso de los años desde sus orígenes, se han ido refinando y añadiendo recursos que no serían capaces de lograrse en una película de imagen real como estiramiento de planos, deformaciones transformaciones o efectos especiales.

Tenemos el claro caso de *Disney*, que comenzó en sus primeras películas con adaptaciones como *Blancanieves* o *La Cenicienta*. *Warner Bros.* y los *Looney Tunes*, con claras moralejas en sus historietas o Hanna-Barbera creadores de *Scooby Doo*, *Los Picapiedra*, etc. En todos los casos es necesario tanto un buen diseño de los personajes, icónicos y atractivos para la vista, como un buen equipo de animación que mueva esos personajes de buena forma y que resulte entretenido. La base de todos estos estudios y su funcionamiento son, en esencia, lo mismo para todas: sus obras resultan educativas para los hijos de la gente, y por ello su consumo ayuda al desarrollo personal.

4.2 Preproducción

La directora del proyecto presentó la estructura de una historia: con sus personajes, mundo, situaciones... etc. Gracias a una buena muestra de cómo eran los personajes y como se comportaban tuvimos grandes avances en la etapa inicial de guion y concept art.

El concept art, o arte conceptual son aquellas ilustraciones cuyo objetivo principal es dar una representación visual de un diseño, idea o estado de ánimo para su uso en películas, videojuegos, animación o cómic antes de que se realice en el producto final.

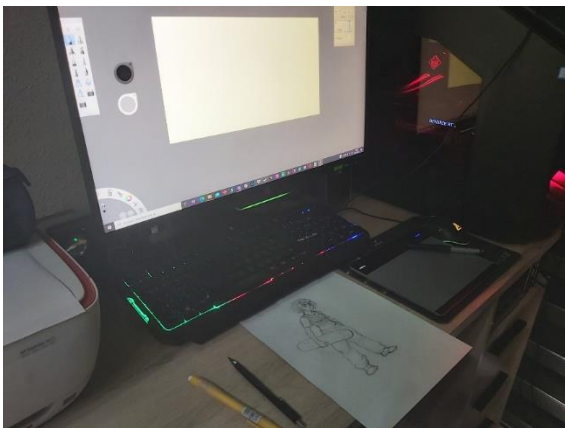


Fig. 7. Primer espacio de trabajo, realizando bocetos a lápiz.



Fig. 8. Material de trabajo portátil.

[...] Un concept art puede ser una ilustración completa, así como puede ser un simple bosquejo digital o un boceto realizado mediante bolígrafo sobre papel. No existen limitaciones en los materiales que puedes usar para crear este tipo de obra. Además, existe un proceso para la creación de este tipo de obra que quizás deberías conocer. Este proceso consta de estas 4 partes:

- Hay una primera discusión de ideas con los directores de arte y el equipo.
- El artista toma las ideas y crea una ilustración o un boceto reflejando dicha idea deseada.
- La ilustración atraviesa un proceso de correcciones por el director de arte.
- Después de ser perfeccionado y adaptado a las ideas de todo el equipo, el concept art ha sido finalizado y puede ser usado. Puede tomar mucho tiempo llegar a esta última parte.

En sí, se trata de crear una ilustración que involucra los mensajes y situaciones planteadas para una historia y las representa de una manera compacta. Esto es lo más básico que debes conocer sobre este tipo de desarrollo visual. [...]

- *Isabela Navarro, INDUSTRIA ANIMACIÓN (20-4-21)*

Empezamos por realizar un guion literario. Una descripción redactada de lo que va a ocurrir y dónde va a ocurrir en pantalla. Más allá del ya preparado por la dirección que consistía en diversos capítulos de la serie, se realizó otro que ajustase con el tiempo establecido para el corto: entre uno y dos minutos.

Seguimos una estructura parecida a la de la narrativa: Introducción, donde presentamos a los personajes y el entorno. Nudo, donde aparece la trama principal de la historia y el desenlace, que en este caso queda abierto y en suspense debido al carácter de tipo tráiler que tendrá la animación.

Después se creó el guion técnico: más avanzado y detallado que el literario y con el tiempo y acción de cada escena, divididas en partes de manera que correspondiera al tallaje del tiempo total del corto.

Con las escenas descritas detalladamente pasamos a realizar primeros bocetos de cada escena y a pasarlas a viñetas, lo que se conoce como guion gráfico o storyboard. Los encargados de diseño se encargan de meter en diseño a los personajes. A través de los concepts y los moodboards el corto comenzaba a adquirir una estética y con los escenarios quedaba claro el espacio en el que va a pasar todo. El moodboard es una herramienta que consiste en una serie rápida de imágenes y palabras en un mismo cuadro que sirve como lluvia de ideas en la fase de creación del proyecto

Por último, con personajes y fondos claros, se pasó a hacer los layouts, un despliegue de cada plano mediante frames claves en el que se explica la acción y los movimientos en una única imagen. Con los keyframes⁴ de los layouts, se pasa después al apartado de animación, desde roughs hasta clean-up y color.

4.3 Redacción del guion técnico.

El guion técnico es la transcripción de los planos descritos en el guion literario. Contiene la información para hacer las escenas y se separa por secuencias y planos.

Tras presentar y aplicar la banda sonora a la estructura de guion, se tuvieron que realizar ajustes en el literario, para que al realizar el técnico las acciones y escenas se correspondiesen con lo que está sonando de fondo.

Las secuencias aparecen numeradas y separadas en escenas para la división de trabajo. La acción se concreta, y se establece quién y cuanto rato aparece en pantalla antes de la descripción para un mejor detalle. También aparecen los movimientos de cámara, y cuánto dura la escena en el tiempo total del corto.

Se hizo un control minucioso de cuanto duraban los segmentos, con sus partes rápidas y lentas, con un control del minutaje sobre el todo del proyecto. Cada vez que algo del guion no encajaba, ya fuese por que pasaban demasiadas cosas en una etapa que movía todo lo que le seguía o porque no correspondía lo que habíamos escrito a la parte de la música.

En conclusión, los cambios en un guion hacían tener que realizar cambios en el otro y viceversa para no crear incoherencias entre los dos guiones y que al final pudiésemos pasar a la producción con los tiempos bien montados.

⁴ Keyframe: Extranjerismo para fotograma clave. Los fotogramas que sirven para mantener las características de un objeto en un momento de la escena.

4.4 Selección y análisis del sonido

El audio del corto consta de una banda sonora que se reproduce durante toda la animación y diversos efectos o ruidos que se corresponden a lo que ocurre o que añaden información a cosas que no estamos viendo.

Partimos con una ventaja en el guion técnico ya que seleccionamos la música en una etapa bastante temprana de la preproducción por lo que, gracias al sonido que también tiene narrativa, se reforzó la estructura del guion.

El segmento de la pieza se llama *“Shape of Lies”* de Thomas Adamm Habuda. Está compuesto principalmente por 4 cuerdas, las cuales representan a los 4 personajes principales y el reflejo de su personalidad. Vientos-Metal que aparecen a mitad de la composición y simbolizan el bando contrario, y una percusión de base que marca los golpes de música y se coordina con los cambios de cámara. Al final del tema suena también un piano, que se enlaza a otro personaje importante para la serie.

El tema empieza con una base hecha con FX⁵ e instrumentos clásicos. Tenemos por un lado la cuerda tradicional (pueblo) que suena por encima de los sonidos modernos hechos a ordenador (laboratorio) y se lee como algo oculto bajo la fachada tradicional del pueblo. Empieza la primera cuerda, que es la voz de Mara. Su parte está compuesta por dos respiraciones: una pregunta y una respuesta. Ella misma es la que formula esa pregunta e intenta responder por sí misma, pero no tiene la solución y finaliza en una nota suspendida.

Pasamos a la segunda voz: Nico. El ritmo y los pizzicatos es totalmente distinto al aire pausado de Mara, y no está tocando como si fuera un violín, si no otro instrumento. Nico es más alocado, caótico y desordenado; así que su parte desbarata la pieza. Entonces, llega la tercera cuerda: Marcos, el hermano mayor de Nico. La cuerda que entra es más grave y se enlaza a la segunda, dándole un sentido y reorganizando el timing que había acelerado Nico, como si Marcos fuera el encargado de encarrilar a su hermano desmadrado.

⁵ FX: Elementos secundarios que inyectan movimiento y carácter a una pieza musical para dar una sensación de atmósfera y profundidad

La cuarta cuerda se superpone al dúo de Marcos y Nico. Es la voz de Deborah. Ella es la recién llegada, por lo que el estilo y tratamiento no tiene nada que ver con los tres primeros, y la aceleración gradual de la música indica también que el momento de su llegada al grupo es el punto de la historia en el que la historia va adquiriendo velocidad, cuando llegan a la casa abandonada. Las cuatro voces comienzan a sonar a la vez, creando una disonancia acumulativa mostrando a los personajes relacionándose entre ellos que culmina en un silencio, el momento en el que entran en shock al ver a la criatura del pozo.

Tras la pausa dramática comienza una parte más acelerada, con más tempo. Los momentos de persecución, partes tensas y de acción. En esta parte empiezan a crecer los instrumentos de viento, que vienen a ser los adultos (Nora) haciendo acto de presencia. De modo que cuerdas y viento se enfrentan entre sí, el club de la locha por una parte y por otra la organización misteriosa que los persigue. Van aumentando y reduciendo a modo de forcejeo, peleando por mantener el control.

Acercándose al éxtasis final una cuerda destaca por encima del resto, esta viene a ser Mara, que a lo largo de la historia evoluciona y aumenta su presencia como protagonista. El resto de los instrumentos se silencian, y solo Mara prevalece, siendo esta la última en aparecer en pantalla. Tras la estructura principal, al haber acabado todo, suena un piano. Un piano con un ritmo muy calmado, paciente, tocando una melodía triste y melancólica, avocada a repetirse una y otra vez. La criatura del pozo es el piano, obligada a nadar en círculos una y otra vez, sin más recorrido que las notas que repite en ciclo.

Además, muy de fondo, suena también la cuerda más grave de todas; agonizando y apagándose poco a poco, como si estuviera muriendo. El tema se relaciona muy bien con el contenido del tráiler porque cada familia de instrumentos se relaciona y se pone en juego con cada uno de los grupos que encontramos en la historia. Tanto se ajusta que, hasta la relación de violines y piano, al ser cuerda frotada y percutida, se parecen, pero son algo distinto a la vez.

4.5 Realización de fondos

Mi trabajo consiste en tomar los bocetos iniciales del storyboard y desarrollar los fondos a partir de ellos. Se utiliza un pincel ya seleccionado para la serie y se establecen los valores de luminosidad con la grisalla, para que más adelante el colorista sepa dónde está el punto de luz y las sombras proyectadas.

Hay una variante de planos abiertos y cerrados. Siendo los cerrados más oscuros y los abiertos más iluminados. En la segunda mitad del corto esto se invierte, ya que oscurece y los planos del bosque pasan a ser los que tienen menos puntos de luz en comparación. Se dejan los fondos en escala de grises para que no se desvíe demasiado la atención de la animación por encima del fondo. Al mantener el conjunto al mismo nivel, atrae más aquello que se mueve por encima del escenario.

4.5.1 El pueblo

Primera secuencia del corto que consiste en una vista general del pueblo para ayudar al espectador a entender donde ocurre la acción y donde se encuentran las cosas. Aparecen tanto casas del pueblo, que se mezcla con la naturaleza como el hospital, el faro, la playa y el atardecer.

Se realiza un paneado con la cámara, por lo que la resolución total del escenario es bastante más ancha que lo que coge la cámara, de forma que pueda hacer un recorrido sin cortar la parte superior con un zoom.

4.5.2 La tumba de la abuela

Este es un escenario doble. En la parte izquierda por la que pasan las bicis hay una composición únicamente con árboles, mientras que al hacer el travelling de cámara se deja ver la tumba de la abuela de Mara. Además de la transición a la otra mitad, también hay un salto de tiempo ya que la protagonista no lleva la misma ropa.

A continuación, tenemos el mismo fondo, pero esta vez con una vista desde un punto de fuga diferente y vemos como Mara desaparece por el horizonte. Este plano está más iluminado ya que esta vez el sol viene de cara.

4.5.3 El faro/La playa

En este caso son dos escenarios directamente continuados uno del otro. El muelle en el que aparece Mara sentada, con el bosque y el faro de fondo sobre un acantilado. Tenemos 3 planos diferenciados: El del personaje, el agua y el paisaje. Según el guion el fondo se va oscureciendo porque se está poniendo el sol. De manera que se hace un degradado al mismo fondo, pero con los niveles de luz más bajos para que dé la sensación de anochecer.

En la segunda parte ocurre igual que en el cambio anterior, pasamos de una vista lateral a una frontal en la que el personaje se gira hacia cámara y esta se aleja dejando ver más superficie del fondo.

4.5.4 El taller

Hay dos modelos dibujados para el taller: la parte en la que se encuentra Marcos, que es más oscura y menos recargada y la parte de Nico, con más luz y elementos de fondo. Lo que se busca con esto es dar a conocer más cosas del personaje de manera visual. Un hermano es más maduro y ordenado, el otro es más desastre.

Aquí la principal diferencia es el seguimiento de líneas clave; mientras que en la de Nico son verticales, en la de Marcos predomina lo horizontal. Ya que el segundo no cuenta con ningún movimiento de cámara, los elementos de fondo ayudan a que la atención del espectador se mantenga en pantalla.

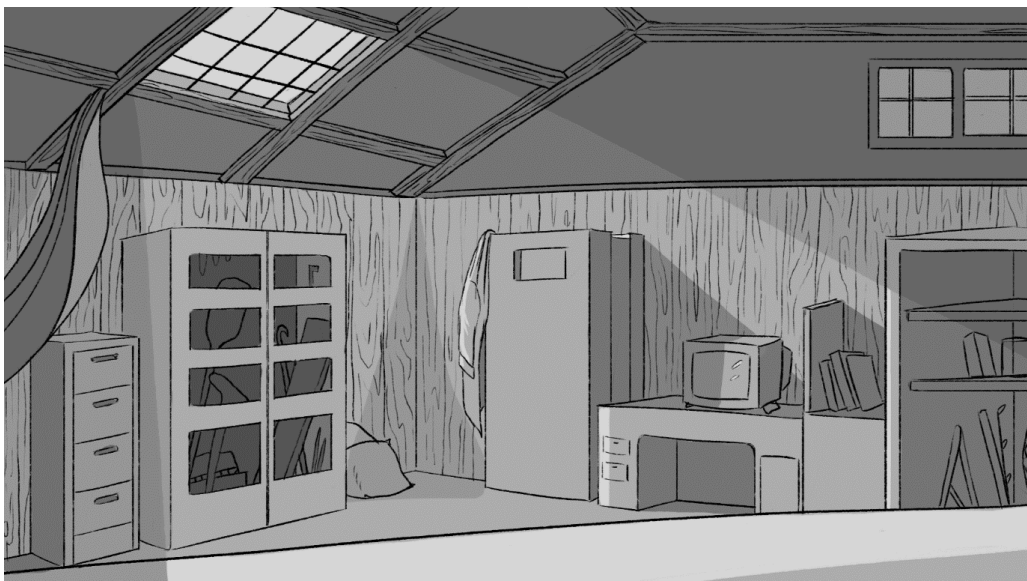


Fig. 9. Taller en el que aparece Nico



Fig. 10. Trousdale, el pueblo de DOWNWELL.



Fig. 11. La playa del faro.

4.5.5 El bosque (Deborah)

El bosque aparece en más de una ocasión a lo largo del teaser, pero se adapta y se redibuja en función de a donde se quiere atraer la atención o el tipo de plano utilizado para reforzar acciones. En el caso de la parte en la que aparece Deborah, todavía no es tan oscura como el resto que le suceden, ya que se quiere dejar ver al personaje claramente en su presentación.

Los árboles están algo más estilizados en comparación con el resto de los planos de bosque. Esto es intencionado ya que al igual que con el taller, se busca adecuar un poco a los personajes con el entorno en el que se encuentran.

4.5.6 El pozo

El sótano en el que se encuentra el pozo es uno de los escenarios más oscuros que hay, pero debido a tener que presentar otro personaje en este, se modula un poco la claridad para que se pueda diferenciar algo manteniendo el misterio que envuelve al personaje. Aquí contrastan el orden y limpieza de la pared con el caos del “pozo” que es el agujero en las tablas del suelo de donde sale la criatura.

Las tablas rotas del suelo están desordenadas de forma que las líneas dinámicas apunten todas hacia el centro, donde ocurre la acción principal.

4.5.7 El sótano

En la escena en la que aparece algo desgarrándose en primer plano, el fondo es dibujado en plano aberrante, debido al impacto y la sorpresa que genera esto en el grupo de amigos. El principal motivo de la escena es generar esa duda sobre lo que aparece delante de los chicos. Se da un alto contraste de luz-contraluz en el que la cámara sale del lado de máxima oscuridad y vemos el de máxima luz.

Ya que es una escena conjunta de todos los personajes, se hace un gran acercamiento hacia ellos para que se les vea bien, aunque para ello se les corte de cintura para abajo.

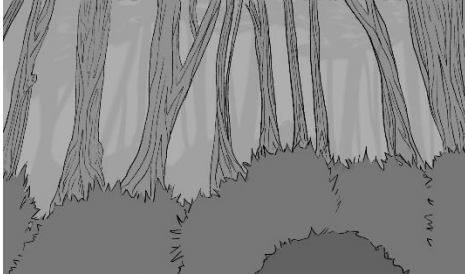


Fig. 12. El bosque en el que se presenta a Deborah

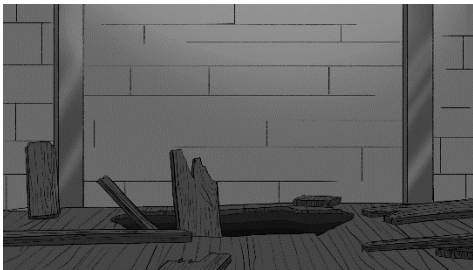


Fig. 13. El pozo del que sale la criatura.

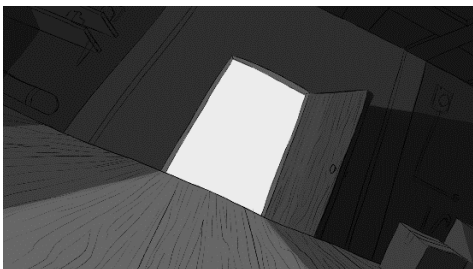


Fig. 14. El sótano en el que se encuentra el pozo.

4.6 Props

Un prop es todo aquel elemento que pertenece al entorno, escenario o personaje dentro de una serie o videojuego. Viene del término inglés “property” que significa propiedad. Los props diseñados para el teaser son dos de los elementos más característicos y reconocibles de algunos de los personajes: el skate de Mara y la guitarra de Marcos. Aunque se simplifiquen para la animación, siguen teniendo un trabajo de desarrollo previo que también se suma al resto de preproducción.

Algo que ayuda a definir el aspecto del prop y que hace que un objeto se impregne de la personalidad de su dueño son las pegatinas. Tanto la guitarra como el monopatín, al tratarse de cosas que no se diferenciarían de otra del mismo tipo, se personalizan con adhesivos de cosas que les gustan a los personajes y ayudan a identificar tanto al propietario como a que nosotros conozcamos más a los personajes.

4.6.1 El skate

Este prop pasa por algunas fases de diseño. Por ejemplo, se tiene que decidir qué tipo de monopatín se ajusta más al personaje. Ya que Mara es una chica bajita, se juega con su estatura dándole un skate estándar. De esta forma cuando ella lo usa parece más grande de lo que en realidad es.

El monopatín de Mara es bastante simple, pero como se ha comentado anteriormente, el juego está en darle a ese algo común un toque de personalidad gracias a las pegatinas que se usan. Es algo comparable a un lienzo en blanco; igual para todos, pero se hace único al pasar por nuestras manos.

En el caso de Mara, vemos referencias al clásico de *“La sirenita”* a frases o copias de marcas que se adecuan a su estilo y demás elementos que dan paso a la narrativa visual de la historia de uno de los personajes.

4.6.2 La guitarra

Para el caso de la guitarra se sigue el mismo modelo de creación. Se opta por un diseño común y clásico para que contraste con los toques de color y vida que le dan las pegatinas utilizadas.

Algo a comentar del instrumento es que en el momento de animar el diseño realizado de guitarra eléctrica no se ajustaba al guion. Ya que tendría que llevarla a varios sitios y no es posible conectarla, un modelo de guitarra eléctrica no era funcional, por lo que una acústica o electroacústica tenía más sentido y tenía líneas más sencillas. De esta forma el diseño con el que aparece animada no se corresponde a la de los diseños iniciales.



Fig. 15. El monopatín de Mara.



Fig. 16. La guitarra de Marcos.

4.7 Animación en rough

Tras hacer gran parte de los escenarios, me encargué de la animación en sucio (roughs) de esas escenas, añadiendo también otras cedidas por los compañeros de proyecto.

Enlace al video con las escenas realizadas:

https://drive.google.com/file/d/1-hj_Zh7d3L4AipEfBFX7YRAPAQlLa7ti/view?usp=sharing

La animación en rough es la fase siguiente a la colocación de fotogramas clave que consiste en dibujar y animar las formas principales de los elementos para el primer pase de timing. En este caso, se dibujan a los personajes con una línea suelta y sin detalles como cara o textura de la ropa.

[...]El tiempo es la esencia de la animación. Es lo que diferencia a la animación de otras artes visuales donde el observador controla cuanto tiempo observa una obra. Con la animación, el público es cautivado, normalmente sentado en un cine, viendo cómo se reproduce delante de él. El animador controla cuanto más o menos tiempo se utiliza en la animación. De este modo, es la responsabilidad del animador controlar el timing de las acciones en la animación para captar a la audiencia.

El tiempo le da significado al movimiento. El tiempo apropiado de una acción establece la idea tras la acción tanto como la interpretación del público. El tiempo también refleja el peso y el tamaño de un objeto, transmite la manera de pensar de un personaje y sus emociones, además de reforzar los puntos de la historia. [...]

- HAROLD W. *Timing for Animation*. p. 10

El método que se siguió fue utilizar los fotogramas de los layouts, que se hicieron prácticamente con los personajes en diseño y usarlos para las claves. Entre esas claves se dibujan los intermedios, a distancias diferentes dependiendo del espaciado y los movimientos. Por último, cuando ya está todo dibujado se ajusta el timing de la animación; de esta forma, el clean-up solo ha de limpiar la línea ya que las secuencias están finalizadas, aunque con líneas de boceto.



Fig. 17. Layout por claves de la escena en monopatín de Mara.

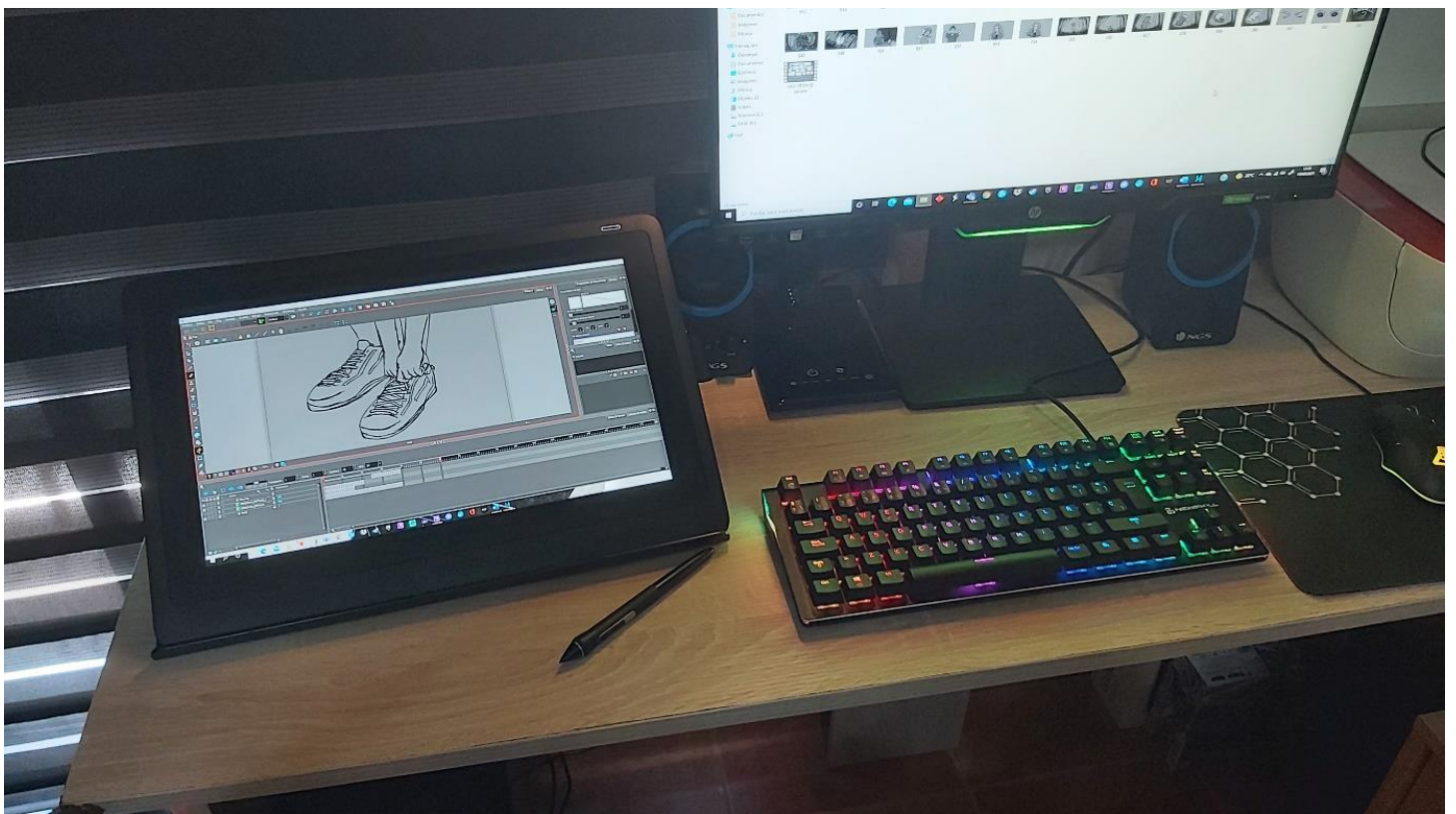


Fig.18. Segundo espacio de trabajo, disposición para animar.

4.8 Producción. ToonBoom

ToonBoom es un software diseñado para animación y storyboard por ordenador. Utiliza un sistema de animación frame a frame en una línea de tiempo como en los programas de edición de video y con una gran variedad de opciones para modificar las capas mediante claves que permite modificar fotogramas específicos.

También cuenta con una biblioteca de nodos que permite generar efectos digitales que serían mucho más complicados de dibujar o animar como fuego, lluvia, flujos... etc. Una de las características que más ayudó fue la opción del papel cebolla, una vista que nos muestra el fotograma o fotogramas anterior y posterior en transparencia, principalmente para hacer intermedios sin deformar o perder el dibujo.

Como se dijo en un punto anterior la producción realizada específicamente fue la de los roughs, tanto fotogramas clave como intermedios y timing⁶. El programa resulta bastante intuitivo si ya se ha utilizado algo de edición anteriormente: los menús opciones e iconos son reconocibles y gracias a la ayuda de la asignatura de producción de animación se conocen algunas funciones que hacen el proceso más fácil y rápido.

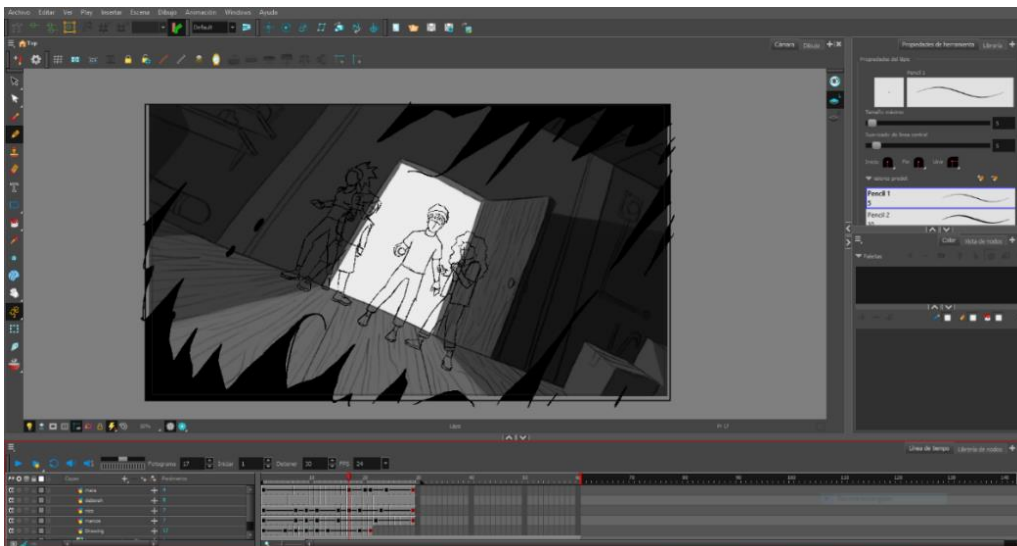


Fig. 19. Captura de la aplicación ToonBoom.

⁶ El **timing** (del inglés, "tiempo"), es el uso del ritmo, de la velocidad y de las pausas en ramas artísticas como la música, el teatro y la literatura para lograr un efecto dramático.

5. CONCLUSIONES

Desde la infancia me he criado con series de televisión y películas que me han cautivado y han influido en mi desarrollo personal, por ello me gustaría ser capaz de generar y animar series y/o películas tan influyentes como las que me motivaron a mí a hacer esto.

He podido comprobar que ganas no es lo mismo que motivación, en algunos puntos del trabajo se ha hecho cuesta arriba y la coordinación con el resto de los compañeros, aunque ha sido buena, no siempre ha sido perfecta. Claro que ha habido problemas y fallos que han tenido que retomarse, y parte del trabajo ha tenido que ser desechado. Pero que no se utilice no quiere decir que no haya servido. Los fallos propios o de otros integrantes del grupo han ayudado a darse cuenta de cómo no hacer las cosas, lo cual acelera el trabajo de los demás.

El trabajo ha requerido de tiempo, esfuerzo y estudio. Además de una investigación para el apartado teórico que me ha ayudado a ampliar conocimientos. Tanto animar como realizar la memoria me ha hecho darme cuenta de que el proceso vale tanto como el resultado. De ahora en adelante cada vez que vea una serie, además de saber cómo se animan algunos de los planos que tanto me gustan sabré que detrás lleva un trabajo y una dedicación los cuales respeto.

Como ya se comenta en la introducción, la idea del teaser es generar interés y poder llegar a producir la serie, así que no es un proyecto que se planea acabar aquí; queremos tratar de llevarlo a algo más y este trabajo nos ha servido para dar a conocer lo que podemos hacer como grupo.

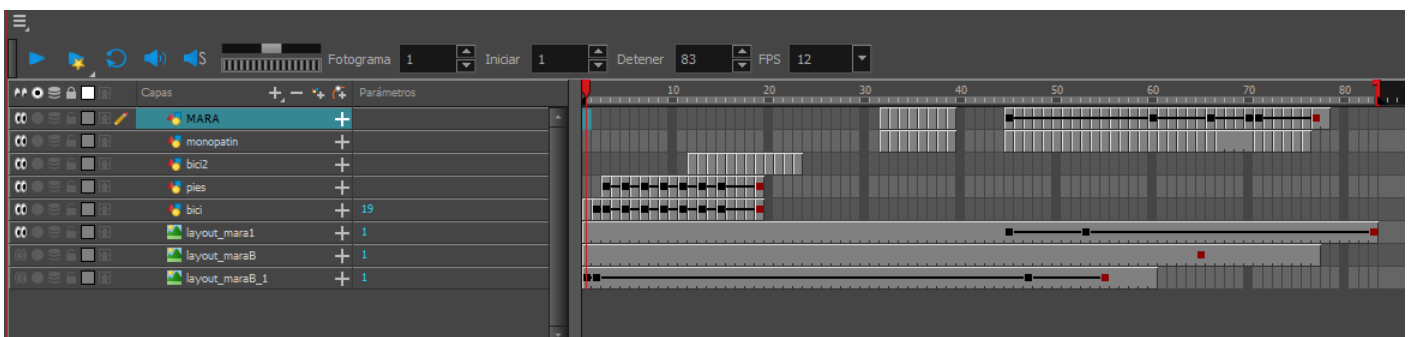


Fig. 20. Muestra de los fotogramas de una escena.

6. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

CULHANE, S. (1988) *Animation: From script to screen*. Estados Unidos. Editorial St. Martin's Griffin

WHITAKER, H. (2009) *Timing for animation*. Reino Unido. Editorial ELSEVIER.

WHITE, T. (2009) *How to make animated films: tony white's complete masterclass on the traditional principles of animation*. Estados Unidos. Editorial Routledge

WILLIAMS, R. (2001) *The Animator's Survival Kit*. Estados Unidos. Editorial Faber and Faber.

WEBS

LA ANIMACIÓN EN EL MUNDO DEL CINE (La Vanguardia) [Consultado 15-6-21]
Disponible en:
<https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20180605/444089819518/animacion-tradicional-futuro-cine-videojuegos.html>

JO RIOUX, AUTORA E ILUSTRADORA. [Consultado 11-6-21] Disponible en:
<https://jorioux.com/>

TALES OF ALEHTRION PÁGINA WEB OFICIAL. Disponible en:
<https://www.talesofalethrion.com/>

DOMESTIKA, RUDO COMPANY CUENTA Y ANIMA INCREIBLES HISTORIAS INSPIRADOS EN SAKUGA. [Consultado en 22-5-21] Disponible en:
<https://www.domestika.org/es/blog/1651-rudo-company-cuenta-y-anima-increibles-historias-inspirados-en-sakuga>

TEAM CHERRY SWEET ROUND GAMES. (Ari Gibson) [Consultado 27-5-21]
Disponible en:
<https://www.teamcherry.com.au/about>

NOTODOANIMACIÓN, EL PROCESO DE LA ANIMACIÓN TRADICIONAL 3D [Consultado 17-6-21] Disponible en:
<https://www.notodoanimacion.es/proceso-crear-animacion-tradicional-2d/>

UNIANIMADO. EL TIMING EN ANIMACIÓN Y LA CARTA DE RODAJE [Consultado 17-6-21] Disponible en:

<http://unianimado.blogspot.com/2012/03/el-timing-en-animacion-y-la-carta-de.html>

INDUSTRIA ANIMACIÓN. DISEÑO DE ESCENARIOS

<https://www.industriaanimacion.com/2020/08/direccion-de-arte-y-diseno-de-escenarios/>

GARCÍA D. Y ARTURO E. *La animación de Hayao Miyazaki y su influencia en la animación occidental* UNIVERSIDAD DE PALERMO 2011 [Consultado 18-6-21]

Disponible en:

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=7042&id_libro=322

VIDEOS

ARGENTINE FILM CATALOGUE, RUDO COMPANY REEL 2020. Disponible en:

<http://www.catalogodecineargentino.com/productoras/rudo-company/>

FRAME FREAK STUDIO, ENTREVISTA A ARI GIBSON. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=BlrtpDqDJbl>

PELÍCULAS

ANIMACIÓN PARA ADULTOS. ABRAKAM ESTUDIOS. *Psiconautas, los niños olvidados* [Consultado 9-4-21] Disponible en:

<https://animacionparaadultos.es/abrakam-estudio/>

TALES OF ALETHRION

<https://www.youtube.com/watch?v=PrT-IXOMdqw>

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

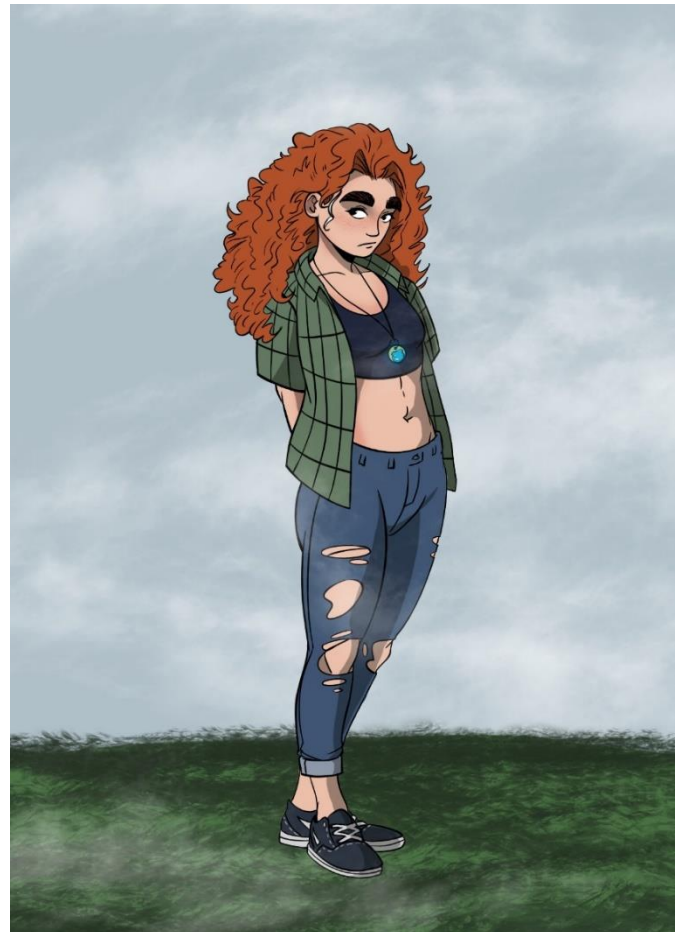
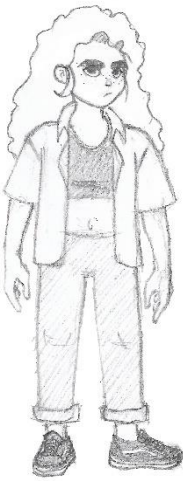
1. Fotograma de la animación <i>"Bird Boy"</i> del estudio Abrakam.	10
2. Ilustración de Jo Rioux en su libro recopilatorio.	10
3. Poster de <i>"Tales of Alethrion"</i> la serie animada de Mikkel Mainz.	11
4. Videoclip de <i>"Summer Nights"</i> por Rudo Company.	11
5. <i>"Sometimes the Stars"</i> corto de Ari Gibson.	12
6. Rotulo de la serie. Hecho por Carlos Soler.	12
7. Primer espacio de trabajo, realizando bocetos a lápiz.	15
8. Material de trabajo portátil.	15
9. Taller en el que aparece Nico.	20
10. Trousdale, el pueblo de DOWNWELL.	21
11. La playa del faro.	21
12. El bosque en el que se presenta a Deborah.	22
13. El pozo del que sale la criatura.	22
14. El sótano en el que se encuentra el pozo.	22
15. El monopatín de Mara.	24
16. La guitarra de Marcos.	24
17. Layout por claves de la escena en monopatín de Mara.	25
18. Segundo espacio de trabajo, disposición para animar.	25
19. Captura de la aplicación ToonBoom.	26
20. Muestra de los fotogramas de una escena.	28

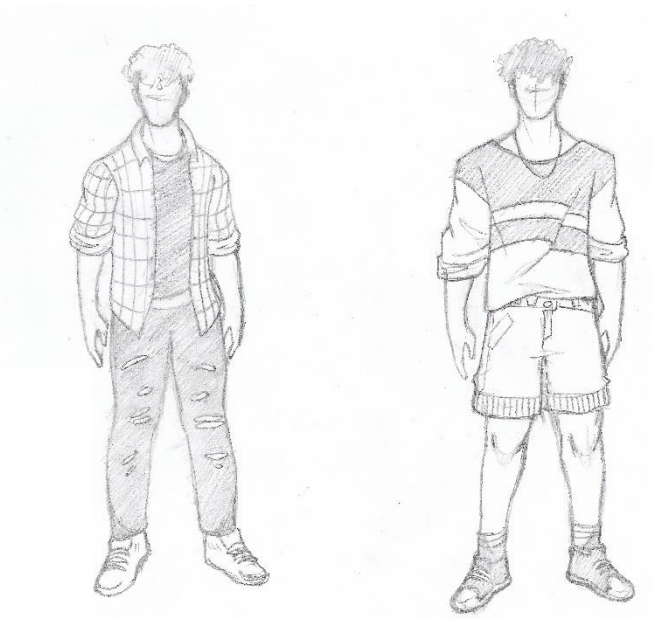
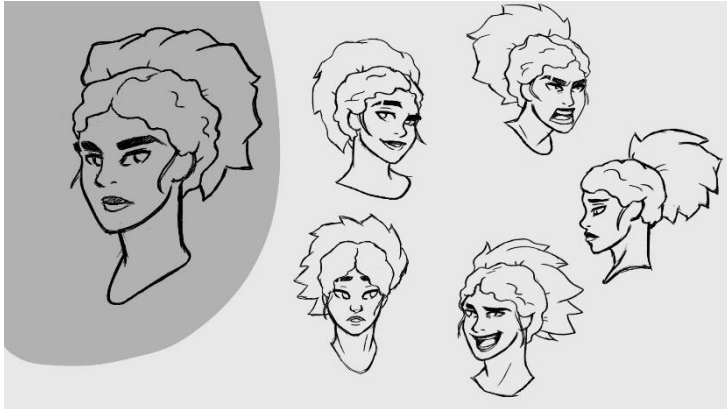
8. ANEXO

Enlace a la biblia, que contiene toda la información narrativa del proyecto:

https://drive.google.com/file/d/1zXw4xi0AafvPEH4udfT8tqQ_nFdMoiMo/view

Diseños descartados de los personajes.





Nico

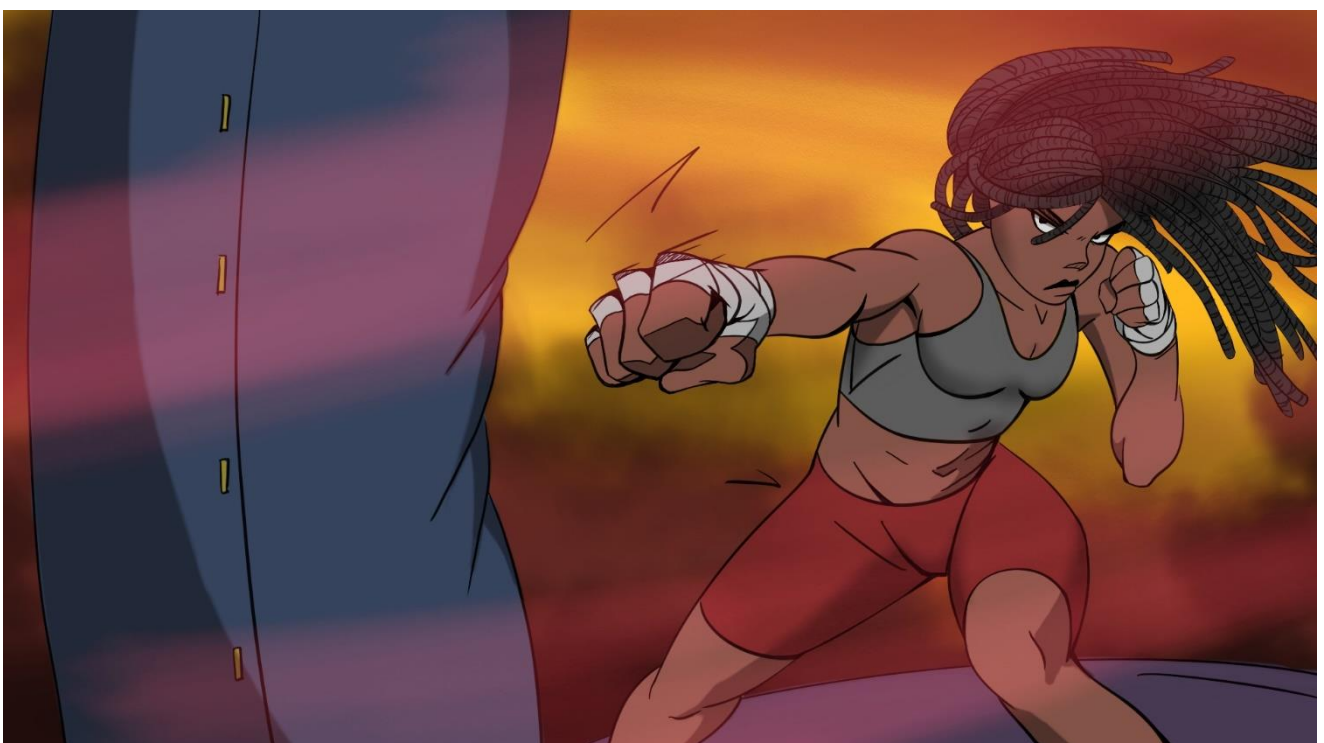
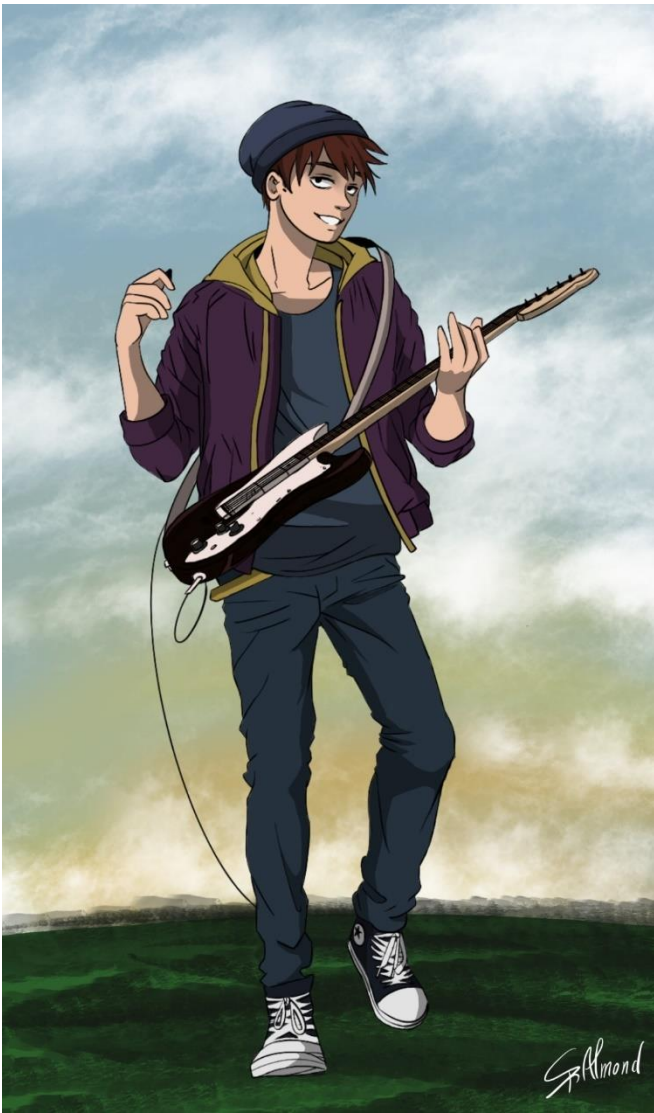


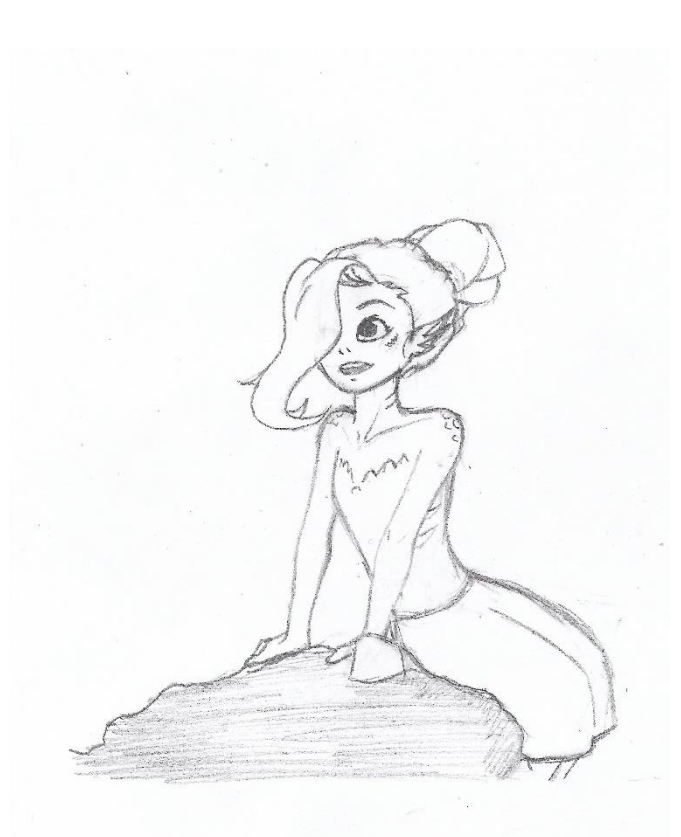
MARCO



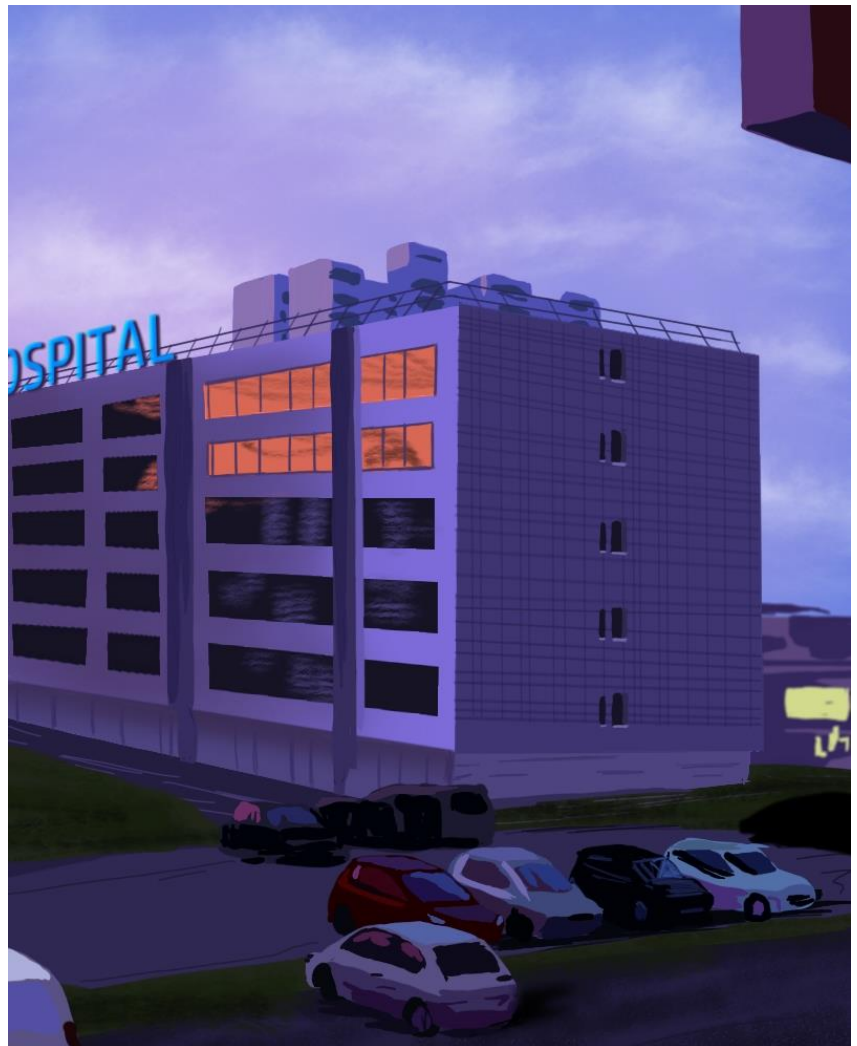
NICO



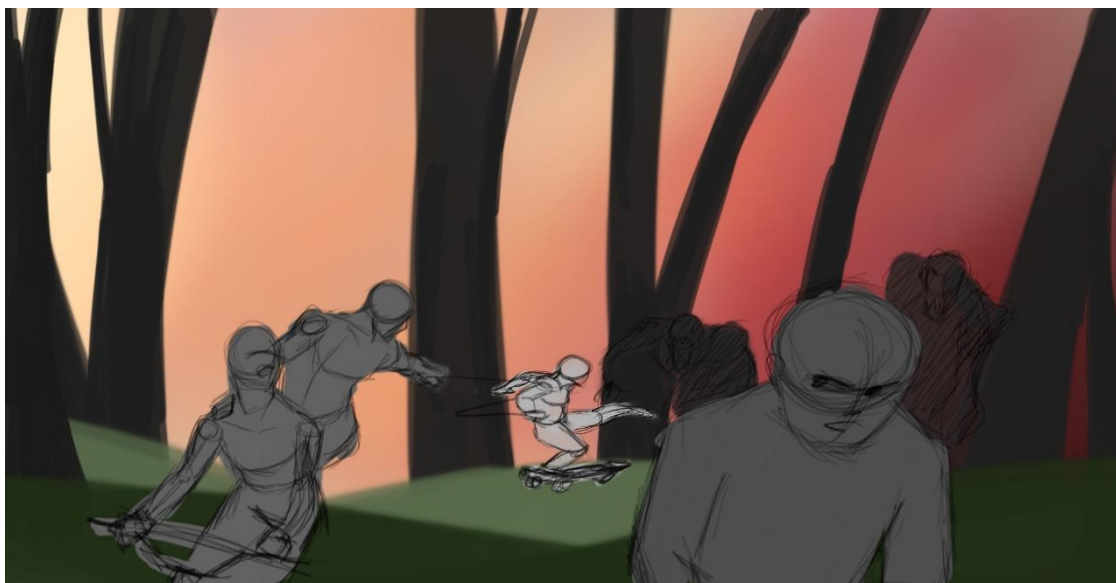
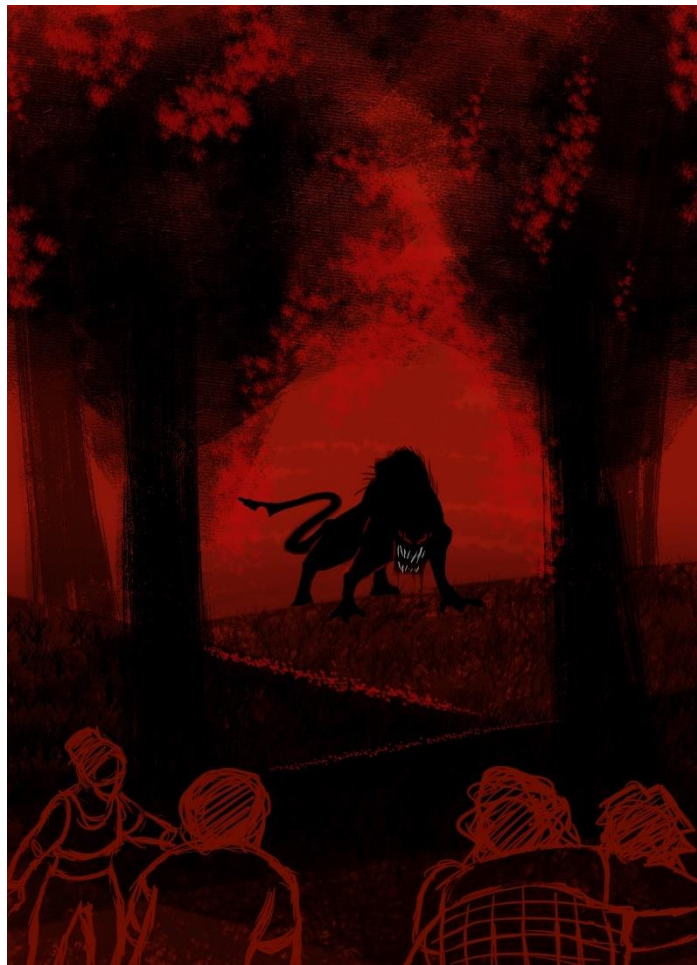


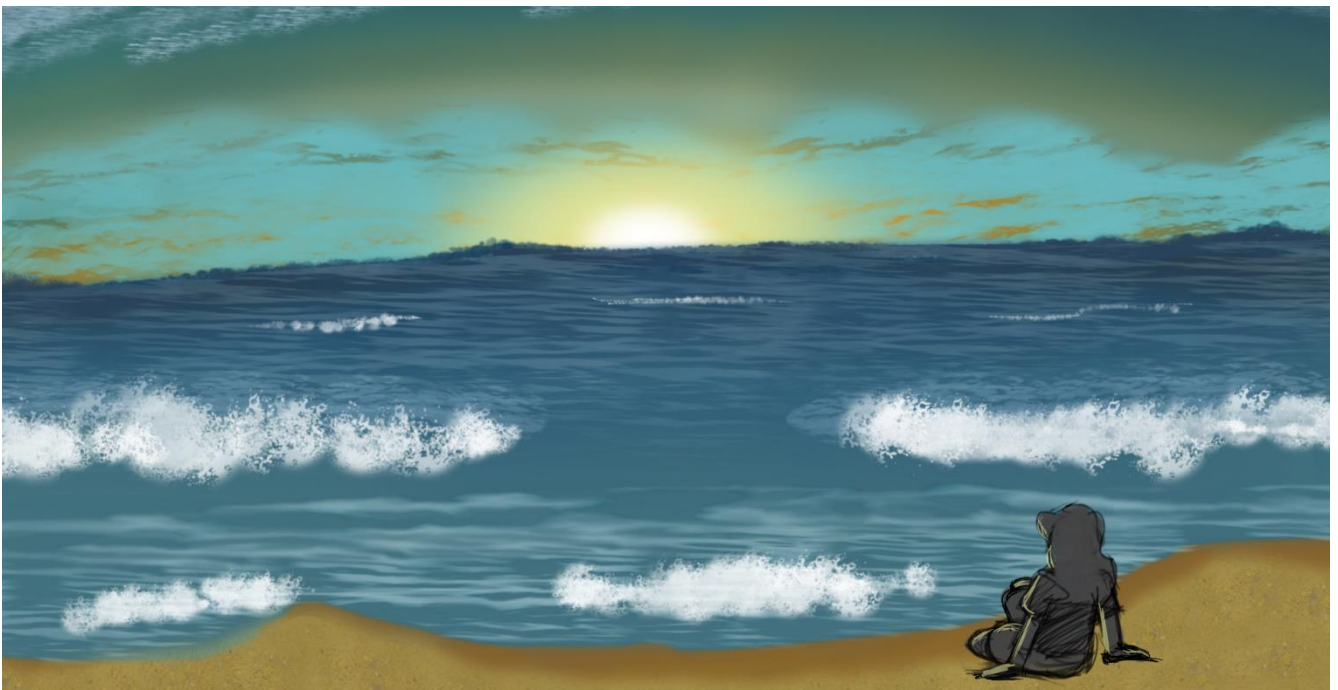


Fondos y escenas.











Moodboards e idea para portada.



