



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Reestructuración artística de un cortometraje de animación:
El proceso creativo

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Ortolá García de la Puente, Adriana

Tutor/a: Torres Bosch, María Victoria

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024



Resumen

Este trabajo de fin de grado propone un replanteamiento de la dirección artística de “El proceso creativo”, un cortometraje de animación híbrida que fusiona stop-motion y CGI. Partiendo del análisis crítico del enfoque anterior de la dirección, se examina la integración de diversas visiones artísticas y técnicas desde una nueva perspectiva. El objetivo es abordar de manera holística el proceso creativo, desde la etapa de conceptualización hasta la producción final, con el fin de enriquecer y mejorar el resultado final de la obra.

Palabras clave: dirección artística; cortometraje; animación; stop motion; CGI

Resum

Aquest treball de fi de grau proposa un replantejament de la direcció artística de “El procés creatiu”, un curtmetratge d'animació híbrida que fusiona stop-motion i CGI. Partint de l'anàlisi crítica de l'enfocament anterior de la direcció, s'examina la integració de diverses visions artístiques i tècniques des d'una nova perspectiva. L'objectiu és abordar de manera holística el procés creatiu, des de l'etapa de conceptualització fins a la producció final, amb la finalitat d'enriquir i millorar el resultat final de l'obra.

Paraules clau: direcció artística; curtmetratge; animació; stop motion; CGI

Abstract

This undergraduate thesis proposes a reconsideration of the artistic direction of “The Creative Process”, a hybrid animated short film that combines stop-motion and CGI. Building upon a critical analysis of the previous direction approach, the integration of diverse artistic visions and techniques is examined from a fresh perspective. The aim is to holistically address the creative process, from the conceptualization stage to the final production, in order to enrich and enhance the final outcome of the work.

Keywords: artistic direction; short film; animation; stop motion; CGI



Índice

CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN	6
1.1 CONTEXTO Y JUSTIFICACIÓN	6
1.2 OBJETIVOS.....	7
CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO	8
2.1 DIRECCIÓN ARTÍSTICA EN LA ANIMACIÓN	8
2.1.1 <i>Definición y función del director artístico.....</i>	<i>8</i>
2.1.2 <i>Evolución histórica.....</i>	<i>8</i>
2.2 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN	10
2.2.1 <i>Stop-motion.....</i>	<i>11</i>
2.2.2 <i>CGI (Computer-Generated Imagery)</i>	<i>13</i>
2.2.3 <i>Integración de stop-motion y CGI.....</i>	<i>14</i>
2.3 ESTUDIOS DE CASO Y REFERENCIAS	16
CAPÍTULO 3. EVALUACIÓN Y REDEFINICIÓN DE LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA	18
3.1 ENFOQUE ARTÍSTICO INICIAL	18
3.2 NUEVA PROPUESTA DE DIRECCIÓN ARTÍSTICA	21
3.2.1 <i>Estética y ambiente del mundo real</i>	<i>21</i>
3.2.2 <i>Rediseño de los personajes.....</i>	<i>23</i>
3.2.3 <i>Color, texturas y formas</i>	<i>28</i>
3.2.4 <i>Inspiraciones y estilo visual</i>	<i>28</i>
3.2.5 <i>Utilería y elementos escenográficos.....</i>	<i>29</i>
3.2.6 <i>Integración con el mundo CGI</i>	<i>31</i>
CAPÍTULO 4. PROCESO DE PRODUCCIÓN	36
4.1 PREPRODUCCIÓN	36
4.1.1 <i>Planificación y cronograma</i>	<i>36</i>
4.1.2 <i>Equipo y roles</i>	<i>37</i>
4.1.3 <i>Desarrollo del concepto visual.....</i>	<i>37</i>
4.1.4 <i>Diseño de personajes.....</i>	<i>38</i>
4.1.5 <i>Diseño de sets y props</i>	<i>40</i>
4.2 PRODUCCIÓN	41
4.2.1 <i>Supervisión del arte en el set.....</i>	<i>41</i>
4.2.2 <i>Adaptaciones y resolución de problemas en el set.....</i>	<i>42</i>



4.2.3	<i>Colaboración interdepartamental</i>	42
CAPÍTULO 5.	CONCLUSIONES	44
CAPÍTULO 6.	BIBLIOGRAFÍA	46
CAPÍTULO 7.	ANEXO I. RELACIÓN DEL TFG CON LOS ODS DE LA AGENDA 2030 ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.	

Índice de figuras

Figura 1. Fotograma extraído de Alicia en el país de las maravillas (1951). Obtenida a través de Google Imágenes.....	9
Figura 2. Fotograma extraído de Los mundos de Coraline (2009). Obtenida a través de Google Imágenes.	10
Figura 3. Fotograma extraído de King Kong (1933). Obtenida a través de Google Imágenes.....	11
Figura 4. Fotograma extraído de Jasón y los argonautas (1963). Obtenida a través de Google Imágenes.	12
Figura 5. Fotograma extraído de Toy Story (1995). Obtenida a través de Google Imágenes.....	13
Figura 6. Fotograma extraído de Coraline (2009). Obtenida a través de Google Imágenes.	16
Figura 7. Fotograma extraído de Kubo y las dos cuerdas mágicas (2016). Obtenida a través de Google Imágenes.....	17
Figura 8. Diseño inicial de la cara de José Luis según la imagen proporcionada por la directora artística anterior (2024).	18
Figura 9. Diseño inicial del cuerpo de José Luis según la imagen proporcionada por la directora artística anterior (2024).	18
Figura 10. Marioneta inicial de José Luis con el brazo roto (2024).....	19
Figura 11. Comparación de tamaño entre las marionetas de José Luis y el gato (2024).	20
Figura 12. Estado preliminar de desarrollo del suelo del set (2024).	20
Figura 13. Pared con acabado de hormigón, humedades y grietas (2024).	22
Figura 14. Suelo con acabado estilo parquet (2024).....	22
Figura 15. Expresiones faciales (2024).	23
Figura 16. Recambios faciales de José Luis durante el secado de la pintura (2024).....	24

Figura 17. Paleta de colores para el personaje de José Luis en stop-motion, creada en Coolors (2024).....	24
Figura 18. Esqueleto reforzado para la marioneta de José Luis (2024).	25
Figura 19. Marioneta del gato con el rig y el cromax (2024).....	26
Figura 20. Esqueleto interno de la marioneta del gato (2024).....	27
Figura 21. Marioneta acabada del gato (2024).	27
Figura 22. Paleta de color del espacio en stop-motion, creada en Coolors (2024).	28
Figura 23. Fotograma extraído de Mary and Max (2009). Obtenida a través de Pinterest.	29
Figura 24. Vista aérea del escritorio de José Luis (2024).	30
Figura 25. Fotograma de "El proceso creativo" en el que se muestra el periódico "Pionero digital" (2024).	30
Figura 26. Set acabado de la habitación de José Luis (2024).....	31
Figura 27. Fotogramas de transición entre el mundo de stop-motion y CGI en "El proceso creativo". Creado por Joan Corman (2024).....	32
Figura 28. Modelo de la cara de José Luis en CGI. Creado por Joan Corman (2024)...	34
Figura 29. Paleta de colores de José Luis en CGI, creada en Coolors (2024).....	34
Figura 30. Esqueleto de José Luis durante el proceso de construcción (2024).....	39

Capítulo 1. Introducción

1.1 Contexto y justificación

La animación, como forma de arte visual, ha evolucionado significativamente desde sus orígenes, por el desarrollo de nuevas técnicas y tecnologías que han transformado la producción de obras animadas. En particular, la integración de técnicas tradicionales como el stop-motion con tecnologías digitales como el CGI (Computer-Generated Imagery) ha abierto un abanico de posibilidades creativas que antes eran inimaginables (Furniss, 2008).

El cortometraje “El proceso creativo” es un ejemplo de animación híbrida que combina ambas técnicas. El cortometraje narra la historia de José Luis, un artista que lucha contra su bloqueo creativo, explorando temas como la creatividad, la perseverancia y la transformación personal mediante una serie de eventos surrealistas y visualmente impactantes. La trama se desarrolla en un entorno que requiere una dirección artística meticulosa para integrar stop-motion y CGI de manera coherente.

En muchos proyectos audiovisuales, es común que surjan imprevistos que obliguen a miembros clave del equipo a abandonar el proyecto. La dirección artística es una de las áreas más vulnerables a estos cambios. Momentos de transición como la salida de la dirección anterior ofrecen oportunidades únicas para reevaluar y fortalecer la identidad visual de una obra en proceso.

Este trabajo pretende demostrar que una persona ajena al proyecto inicial puede retomar la dirección de un departamento y mantener la fidelidad a la idea original y la esencia narrativa del proyecto. Su justificación radica en la necesidad de abordar de forma crítica el proceso de la dirección artística en la animación, teniendo en cuenta los desafíos y oportunidades que surgen de la fusión de técnicas tradicionales y digitales.

Al realizar un análisis crítico del enfoque artístico previo y desarrollar una nueva propuesta, se busca no solo mejorar el producto final, sino también contribuir al conocimiento académico y profesional en el campo de la animación. La importancia de este proyecto se acentúa por la creciente tendencia en la industria de utilizar enfoques híbridos.



Este trabajo no solo aspira a mejorar la calidad visual y narrativa de “El proceso creativo”, sino que también puede servir como un caso de estudio para futuros proyectos de animación híbrida.

1.2 Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es replantear la dirección artística del cortometraje “El proceso creativo” desde una perspectiva innovadora que integre de manera armoniosa las técnicas del stop-motion y el CGI. Para alcanzar este objetivo general, se han planteado los siguientes objetivos específicos:

- **Realizar un análisis crítico del enfoque de dirección artística previo** utilizado en “El proceso creativo”, identificando sus fortalezas y debilidades.
- **Investigar diversas visiones artísticas y técnicas** para la integración del stop-motion y CGI, utilizando ejemplos y casos de estudio relevantes.
- **Elaborar una nueva propuesta de la dirección artística** que aborde de manera holística el proceso creativo, desde la conceptualización hasta la producción final, garantizando una coherencia visual y narrativa.
- **Evaluar el impacto de la nueva propuesta** en la calidad y coherencia artística del cortometraje.

Capítulo 2. Marco teórico

2.1 Dirección artística en la animación

2.1.1 *Definición y función del director artístico*

La dirección de arte es un componente esencial en la creación visual y estética de una obra animada. De acuerdo con Murcia (2002), se refiere a la plasmación del proyecto plástico de una película (todo lo que se ve físicamente) para desarrollar una determinada acción dramática propuesta desde el guion. Esto implica que el director artístico es el responsable de crear el universo visual que da vida a la narrativa escrita, asegurándose de que cada elemento visible en la pantalla contribuya de manera significativa a crear la atmósfera que se pretende transmitir.

A lo largo de toda la producción, el director artístico trabaja en estrecha colaboración con el departamento de fotografía y el departamento de dirección, para garantizar una coherencia narrativa y estética. Además de crear escenarios y ambientes, este rol incluye la elección de colores, texturas y formas que influyen en la percepción y el tono de la película. El director de arte crea el concepto visual y estético a partir del guion y supervisa la creación de sets, marionetas y atrezzo, asegurándose de que cada elemento contribuya a la cohesión visual de la producción. También se encarga de coordinar y administrar el equipo artístico y asegurarse de que la visión creativa se realice dentro de los límites de tiempo y presupuesto establecidos.

El papel del director de arte en animación va más allá de la mera creación de diseños atractivos. Como señala Hernández (2016), “el director artístico en animación debe ser capaz de crear un mundo completo y creíble, incluso cuando ese mundo es fantástico o surreal”. Esta tarea implica no solo habilidades artísticas, sino una profunda comprensión de la narrativa y la capacidad de comunicar emociones y conceptos a través de elementos visuales. En resumen, la dirección artística no solo se centra en la estética visual, sino que también juega un papel esencial en la narrativa, influyendo en cómo se perciben y experimentan las historias animadas.

2.1.2 *Evolución histórica*

La evolución de la animación se ha impulsado por una búsqueda de innovación, redefiniendo continuamente el papel del director artístico. Maltin (1980) señala que “la

historia de la animación está marcada por períodos de intensa creatividad que a menudo coinciden con momentos de transición tecnológica y artística”. Cada avance ha brindado a los directores de arte nuevas herramientas para la narración visual, manteniendo así la animación a la vanguardia de las artes visuales.

En los inicios del cine animado, el rol del director artístico era limitado. Los primeros cortometrajes se centraban en la narrativa y la animación per se, con poco énfasis en la dirección artística tal como se concibe hoy. No obstante, durante este período, Disney y su equipo comenzaron a incorporar elementos artísticos más sofisticados en sus cortometrajes, estableciendo los cimientos para el desarrollo del departamento artístico (Canemaker, 1966).

La edad de oro de la animación, comprendida entre 1940 y 1960, presenció una evolución significativa en el papel del director artístico, enfocándose en la creación de mundos visuales coherentes y estilizados. Mary Blair, colaboradora de Disney, desempeñó un papel crucial en la definición del estilo visual de películas como “Peter Pan” (1953) y “Alicia en el país de las maravillas” (1951) (ver Figura 1). Su uso innovador del color y el diseño tuvo una influencia perdurable en la dirección artística de las producciones de Disney (Canemaker, 2003). Paralelamente, la emergencia de la televisión como nuevo medio para la animación exigió que los directores artísticos adaptaran sus técnicas a presupuestos más ajustados y cronogramas más cortos (Furniss, 2008).



Figura 1. Fotograma extraído de Alicia en el país de las maravillas (1951). Obtenida a través de Google Imágenes.

La aparición de nuevas tecnologías, en particular la animación digital, también impactó significativamente la dirección de arte. Los directores artísticos comenzaron a explorar

las posibilidades de los gráficos generados por ordenador, enfrentando el desafío de mantener la coherencia visual y artística. Paik (2007) señala la contribución pionera de John Lasseter de Pixar en el uso del CGI, siendo “Toy Story” (1995) un ejemplo paradigmático de la evolución de la dirección artística en sinergia con la tecnología.

En la animación contemporánea, el papel del director artístico abarca una amplia variedad de estilos visuales, técnicas híbridas, y la creación de experiencias inmersivas. Un ejemplo destacado es Laika Studios, conocida por su combinación innovadora de stop-motion y CGI en películas como “Coraline” (2009) (ver Figura 2) y “Kubo y las dos cuerdas mágicas” (2016). En estas producciones, la dirección artística es fundamental para fusionar estas técnicas y generar mundos visualmente coherentes.



Figura 2. Fotograma extraído de Los mundos de Coraline (2009). Obtenida a través de Google Imágenes.

La evolución del papel del director artístico en la animación refleja los cambios tecnológicos y culturales del medio. Desde los primeros experimentos hasta la sofisticada integración actual de CGI y técnicas tradicionales, los directores artísticos han sido fundamentales en definir la estética de la animación, influyendo en generaciones de artistas y cineastas. Wells (2002) destaca que “la innovación tecnológica no solo amplía las posibilidades creativas, sino que también redefine el papel del director artístico, permitiéndole explorar nuevas formas de expresión visual y narrativa”.

2.2 Técnicas de animación

2.2.1 *Stop-motion*

2.2.1.1 *Historia y evolución*

El stop motion es una técnica de animación que crea la ilusión de movimiento mediante la manipulación física de objetos y su fotografía secuencial. Tiene sus raíces en los comienzos del cine, con pioneros como Georges Méliès experimentando con esta técnica a principios del siglo XX, sentando las bases para su desarrollo posterior. Sin embargo, fue el trabajo de Willis O'Brien en "King Kong" (1933) (ver Figura 3) el que marcó un hito significativo, demostrando el potencial del stop-motion para crear criaturas fantásticas convincentes (Harryhausen, 2008).



Figura 3. Fotograma extraído de King Kong (1933). Obtenida a través de Google Imágenes.

La evolución del stop-motion ha sido impulsada por innovadores como Ray Harryhausen, cuyo trabajo en películas como "Jasón y los argonautas" (1963) (ver Figura 4) elevó la técnica a nuevas alturas artísticas. En las últimas décadas, estudios como Aardman Animations y Laika han continuado innovando, combinando técnicas tradicionales con tecnología moderna para crear obras visualmente impactantes y narrativamente complejas.



Figura 4. Fotograma extraído de *Jasón y los argonautas* (1963). Obtenida a través de Google Imágenes.

2.2.1.2 Proceso de producción

El proceso de producción en stop-motion es meticuloso y requiere una planificación exhaustiva. Según Shaw (2017), las etapas clave incluyen:

1. Diseño y construcción de personajes y sets: Implica la creación de marionetas articuladas y escenarios detallados.
2. Iluminación y configuración de cámara: Crucial para mantener la consistencia visual a lo largo de la producción.
3. Animación: Los animadores manipulan físicamente los personajes y objetos, capturando cada movimiento cuadro por cuadro.
4. Captura de imágenes: Utilizando cámaras especializadas y software de control de movimiento para garantizar precisión.
5. Postproducción: Incluye la edición, corrección de color y adición de efectos visuales complementarios.

Priebe (2011) enfatiza la importancia de la precisión en cada etapa, ya que incluso pequeñas inconsistencias pueden ser notables en el producto final.

2.2.1.3 Ventajas y desventajas

El stop-motion ofrece ventajas únicas en el mundo de la animación. Su calidad táctil y textura física proporcionan una estética distintiva que muchos consideran más cálida y atractiva que la animación puramente digital (Furniss, 2017). Además, la tangibilidad de los personajes y sets puede facilitar una conexión emocional más fuerte con la audiencia.

Sin embargo, la técnica también presenta desafíos significativos. Es notablemente laboriosa y consume mucho tiempo, con producciones que a menudo avanzan a un ritmo de solo segundos de metraje por día. La necesidad de mantener la consistencia en la iluminación y el movimiento durante períodos prolongados puede ser muy desafiante.

Además, el stop-motion tiene limitaciones en términos de fluidez de movimiento y escala, especialmente en comparación con la animación CGI. Sin embargo, muchos creadores ven estas limitaciones como parte del encanto único del medio, abrazando la estética “imperfecta” que confiere al trabajo final (Furniss, 2017).

2.2.2 CGI (Computer-Generated Imagery)

2.2.2.1 Desarrollo y uso en la industria

El CGI (Computer-Generated Imagery) ha revolucionado la industria de la animación y los efectos visuales desde su introducción en la década de 1970. Aunque los primeros experimentos se remontan a mediados de los 70, Paik (2007) destaca que fue el lanzamiento de “Toy Story” en 1995 (ver Figura 5) lo que marcó un hito crucial, siendo el primer largometraje animado completamente con CGI.



Figura 5. Fotograma extraído de Toy Story (1995). Obtenida a través de Google Imágenes.

Desde entonces, la evolución del CGI ha sido vertiginosa, impulsada por avances en hardware y software que han permitido crear imágenes cada vez más realistas y complejas. Furniss (2017) señala que esta evolución ha transformado no solo la estética de la animación, sino también los procesos de producción y las posibilidades narrativas.

2.2.2.2 Proceso de producción

El proceso de creación de CGI típicamente involucra las siguientes etapas:

1. Modelado 3D: Creación de objetos y personajes tridimensionales.
2. Texturizado: Aplicación de colores y texturas a los modelos.
3. Rigging y skinning: Creación de un "esqueleto" digital para la animación.
4. Animación: Generación de movimiento para los modelos.
5. Iluminación: Simulación de fuentes de luz para crear atmósfera y profundidad.
6. Renderizado: Procesamiento final de las imágenes.

Paik (2007) y Price (2008) detallan cómo estudios pioneros como Pixar han perfeccionado estos procesos, desarrollando tecnologías y técnicas que han establecido nuevos estándares en la industria.

2.2.2.3 Impacto en la narrativa visual

El CGI ha transformado la manera en la que se cuentan historias en la animación. No solo ha permitido la creación de efectos visuales impresionantes y personajes complejos, sino que también ha expandido las fronteras de la creatividad y la expresión artística. Wells (2002) argumenta que el CGI ha otorgado a los creadores una herramienta poderosa para realizar creaciones más audaces, llevando la narrativa visual a nuevas alturas. La integración del CGI en la animación ha resultado en una mayor inmersión del espectador, con mundos más ricos y detallados que antes solo podían existir en la imaginación.

2.2.3 Integración de stop-motion y CGI

2.2.3.1 Técnicas de combinación

La integración de stop-motion y CGI representa una fusión innovadora de técnicas tradicionales y digitales en la animación. Esta combinación permite a los creadores aprovechar las fortalezas de ambos métodos para producir obras visualmente impactantes y únicas.

Según Priebe (2011), algunas de las técnicas más comunes para combinar stop-motion y CGI incluyen:

1. Composición digital: Se utilizan fondos o elementos generados por ordenador para complementar los personajes y objetos creados mediante stop-motion.

2. Efectos visuales digitales: Se aplican efectos CGI a las secuencias de stop-motion para añadir elementos que serían difíciles o imposibles de crear físicamente.
3. Animación facial digital: Se emplean técnicas de CGI para animar expresiones faciales complejas en personajes de stop-motion.
4. Eliminación digital: Se utiliza CGI para eliminar elementos no deseados de las tomas de stop-motion, como los soportes de los personajes.

Un ejemplo destacado de producción exitosa que combina estas técnicas es “Kubo y las dos cuerdas mágicas” (2016) de Laika Studios. Esta película integra personajes de stop-motion con fondos y efectos visuales generados por ordenador para crear un mundo visualmente rico y detallado (Furniss, 2017).

2.2.3.2 Ventajas y desventajas

La integración del stop-motion y el CGI presenta varios desafíos técnicos y artísticos, pero también ofrece beneficios creativos significativos. Harryhausen y Dalton (2008) destacan algunos de los principales problemas y sus soluciones.

La coincidencia de iluminación es un desafío, ya que lograr que la iluminación de los elementos CGI coincida con la de los objetos físicos puede ser complicado. La solución implica un cuidadoso estudio de la iluminación del set y la recreación precisa en el entorno 3D. En cuanto a la integración visual, hacer que los elementos CGI se mezclen perfectamente con los objetos físicos requiere una atención al detalle en texturas y movimientos. El uso de técnicas de renderizado avanzadas y la adaptación de los modelos 3D a la estética del stop-motion pueden ayudar a superar este desafío.

El flujo de trabajo es otro obstáculo, ya que coordinar los procesos de stop-motion y CGI puede ser complejo. La planificación detallada y comunicación constante entre los equipos de animación tradicional y digital son fundamentales. Además, existe el riesgo de que el CGI domine visualmente, perdiendo el encanto característico del stop-motion. La solución radica en utilizar el CGI de manera sutil y complementaria, manteniendo el enfoque en los elementos físicos.

Por otro lado, la combinación de estas técnicas ofrece numerosos beneficios creativos. Shaw (2017) señalan que la integración permite la ampliación de posibilidades narrativas, permitiendo contar historias más complejas y ambiciosas que serían difíciles de realizar solo con stop-motion o CGI. La creación de mundo más ricos es otra ventaja, ya que la

combinación de técnicas permite añadir niveles de detalle y complejidad a los escenarios y personajes, resultando en mundo más inmersivos.

La flexibilidad creativa es otro beneficio, ya que los animadores pueden aprovechar las fortalezas de cada técnica según las necesidades específicas de cada escena o personaje. Además, la eficiencia en la producción se ve mejorada, ya que algunas tareas que serían extremadamente laboriosas en stop-motion puro pueden realizarse más eficientemente con CGI, permitiendo a los creadores centrarse en los aspectos más expresivos de la animación física. Finalmente, la combinación de estas técnicas permite la innovación estética, permitiendo a los artistas explorar nuevos estilos visuales y efectos únicos que no serían posibles con una sola técnica.

En conclusión, la integración de stop-motion y CGI representa una evolución emocionante en el campo de la animación, ofreciendo a los creadores nuevas herramientas para expresar su visión artística y contar historias de maneras innovadoras y visualmente impactantes.

2.3 Estudios de caso y referencias

La combinación de stop-motion y CGI ha sido ejemplificada de manera notable en varias producciones de Laika Studios. “Coraline” (2009) (ver Figura 6) es una película que destaca por su innovador uso de CGI para complementar la animación en stop-motion, permitiendo crear efectos visuales complejos y transiciones fluidas que no habrían sido posibles únicamente con técnicas tradicionales (Furniss, 2017). “Kubo y las dos cuerdas mágicas” (2016) lleva esta integración aún más lejos, combinando elaboradas marionetas de stop-motion con paisajes y personajes generados por ordenador para crear un mundo visualmente impactante y narrativamente cohesivo.



Figura 6. Fotograma extraído de Coraline (2009). Obtenida a través de Google Imágenes.

De estos estudios de caso se pueden extraer varias lecciones aplicables a nuevos proyectos. En primer lugar, la planificación detallada y la coordinación entre los equipos de stop-motion y CGI son cruciales para asegurar una integración fluida de ambas técnicas. "Coraline" demostró que la utilización de CGI para tareas específicas, como la manipulación de elementos que serían complejos o imposibles de animar manualmente, puede mejorar significativamente la calidad visual sin comprometer la esencia del stop-motion (Furniss, 2017).

En "Kubo y las dos cuerdas mágicas" (ver Figura 7), la clave del éxito fue el uso de CGI para expandir el alcance visual y narrativo, creando escenarios de gran escala y complejidad que enriquecen la historia. Este enfoque sugiere que una cuidadosa deliberación sobre cuándo y cómo implementar CGI puede maximizar los beneficios creativos y mantener el encanto artesanal del stop-motion (. Además, ambas producciones subrayan la importancia de mantener la coherencia estética, utilizando el CGI para complementar y no sobrepasar la animación tradicional, asegurando que ambas técnicas se integren armoniosamente.



Figura 7. Fotograma extraído de Kubo y las dos cuerdas mágicas (2016). Obtenida a través de Google Imágenes.

Capítulo 3. Evaluación y redefinición de la dirección artística

3.1 Enfoque artístico inicial

El cortometraje “El proceso creativo” inicialmente buscaba emular una estética inspirada en Tim Burton, caracterizada por su atmósfera oscura y tétrica. La intención original era realizar todo el cortometraje en stop-motion, con sets complejos que reflejaran un mundo de fantasía estilizado. Los personajes, inspirado en películas como “La novia cadáver”, tenían mejillas hundidas, proporciones delgadas y cabezas proporcionadas al cuerpo, un diseño que evocaba una sensación de melancolía, como se muestra en la Figura 8 y la Figura 9. Este enfoque ambicioso estableció altas expectativas, tanto visuales como narrativas.

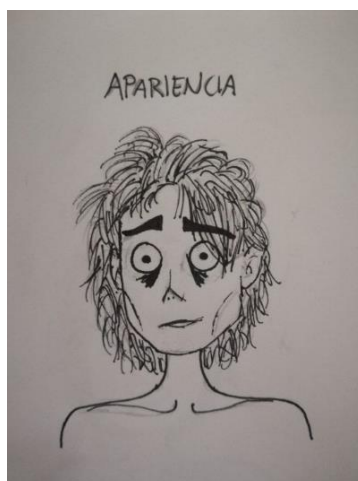


Figura 8. Diseño inicial de la cara de José Luis según la imagen proporcionada por la directora artística anterior (2024).

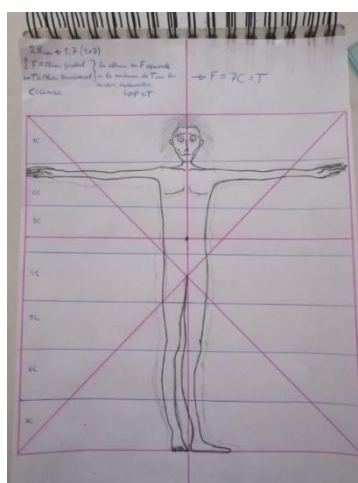


Figura 9. Diseño inicial del cuerpo de José Luis según la imagen proporcionada por la directora artística anterior (2024).

Acompañando a José Luis está su gato, un personaje secundario que simboliza tanto la compañía como la indiferencia del entorno. Este personaje se diseñó siguiendo la misma línea estética, inspirado en el realismo mágico, con una apariencia que combina lo entrañable con lo inquietante, reforzando la atmósfera sombría y melancólica del cortometraje. La inspiración en Tim Burton proporcionaba una base sólida y distintiva, conocida por su estilo oscuro y siniestro, tomando influencias desde el goticismo romántico hasta el arte expresionista. Este enfoque garantizaba una dirección artística con un fuerte carácter visual y una estética definida, capaz de atraer a una audiencia que aprecia el estilo característico de Burton. Además, el uso de stop-motion para reflejar tanto la vida como la imaginación de José Luis ofrecía una manera tangible y auténtica de representar su lucha interna.

No obstante, a pesar de sus fortalezas, esta propuesta presentaba limitaciones prácticas y presupuestarias significativas. La creación de todos los sets necesarios, especialmente aquellos que representan el mundo de las ideas de José Luis, resultó inviable en términos de tiempo y presupuesto. La marioneta de José Luis, inicialmente construida con un esqueleto de un solo alambre de aluminio, se rompió al intentar vestirla, mostrando la fragilidad del diseño (ver Figura 10). Asimismo, la marioneta del gato estaba desproporcionada en relación con José Luis, siendo significativamente más grande (ver Figura 11. Comparación de tamaño entre las marionetas de José Luis y el gato (2024). Figura 11). Los sets estaban en un estado muy preliminar de desarrollo, con solo tres paredes inacabadas, y un suelo estilo parqué en proceso, al cual le faltaba completar la textura y aplicar el color (ver Figura 12). Esta situación de los elementos escenográficos requería una reevaluación del proyecto.



Figura 10. Marioneta inicial de José Luis con el brazo roto (2024).



Figura 11. Comparación de tamaño entre las marionetas de José Luis y el gato (2024).



Figura 12. Estado preliminar de desarrollo del suelo del set (2024).

La nueva propuesta artística surge como una respuesta a las limitaciones del enfoque inicial. Mientras que este se centra exclusivamente en una estética inspirada en Tim Burton, la nueva propuesta combina técnicas del stop-motion y CGI para crear un contraste visual entre el mundo real y el mundo de las ideas. Este cambio no solo aborda las limitaciones prácticas, sino que también permite una mayor experimentación y flexibilidad creativa.

La nueva propuesta mantiene la esencia narrativa y visual del proyecto, pero introduce una estética “handmade” que enfatiza lo artesanal y lo realista con imperfecciones intencionales. La integración del stop-motion para el mundo real y CGI para el mundo de las ideas crea un contraste visual y narrativo que enriquece la experiencia del espectador,

haciendo más tangible la dualidad entre el bloqueo creativo de José Luis y las ilimitadas posibilidades de su imaginación.

El nuevo planteamiento no solo resuelve los problemas prácticos de producción, sino que también refuerza la autenticidad y la profundidad de la narrativa visual del cortometraje. En resumen, la transición del ambicioso, pero poco práctico enfoque inicial a una propuesta más manejable y creativa demuestra cómo la adaptabilidad puede mantener y enriquecer la visión original del proyecto.

3.2 Nueva propuesta de dirección artística

Con la reevaluación del proyecto, se decidió adoptar un enfoque híbrido, donde el mundo real se representaría en stop-motion y el mundo de las ideas en CGI. Esta estrategia no solo permite una gestión más eficiente de los recursos, sino que también aporta un contraste visual enriquecedor a la narrativa, diferenciando claramente los dos mundos que habita José Luis. Este enfoque dual permite una exploración más profunda de los temas centrales del cortometraje: la creatividad, el bloqueo artístico y la lucha interna del artista.

3.2.1 Estética y ambiente del mundo real

En la nueva propuesta, la representación del mundo real de José Luis ha optado por una estética “handmade”, alejándose deliberadamente de las influencias góticas de Burton. Esta decisión no solo responde a las limitaciones presupuestarias, sino que también aporta una autenticidad y calidez que resuenan con la historia del protagonista.

La casa de José Luis es sencilla y refleja su precaria situación económica. Consta de una sola habitación, que está dividida en la zona de la cama y la mesita de noche, y la zona del escritorio, donde el protagonista pasa la mayor parte del tiempo. El área del escritorio es notablemente más caótica, llena de papeles desordenados, tazas de café vacías, montañas de libros por el suelo y cajas de mudanza a medio desembalar. El espacio está diseñado para ser claustrofóbico y acogedor al mismo tiempo, reflejando la dualidad en el estado mental del protagonista. Esta aparente contradicción visual sirve como metáfora de la situación de José Luis: atrapado en su rutina, pero encontrando confort en su espacio creativo.

Las paredes del set, terminadas en un estilo que imita el hormigón, muestran una mezcla de grises (ver Figura 13). Este acabado aporta un toque industrial pero accesible, creando un telón de fondo que complementa la narrativa sin dominarla. La textura de las paredes,

con sus imperfecciones y variaciones sutiles, como humedades y grietas, añade profundidad y realismo a la escena, invitando al espectador a sumergirse en el mundo de José Luis.



Figura 13. Pared con acabado de hormigón, humedades y grietas (2024).

El suelo de parqué está diseñado con imperfecciones intencionales y líneas trazadas a mano. Las variaciones en el color y el desgaste sugieren años de uso, reflejando la historia del espacio, y por extensión, de aquel que lo habita (ver Figura 14). Este nivel de detalle no solo enfatiza el carácter artesanal del entorno, sino que también aporta una autenticidad tangible al espacio, permitiendo que el público conecte de manera más profunda con el mundo de José Luis.



Figura 14. Suelo con acabado estilo parqué (2024).

3.2.2 *Rediseño de los personajes*

José Luis, el protagonista, ha experimentado una transformación significativa desde la concepción inicial del proyecto. En lugar de un personaje de aspecto sombrío y delgado, se ha optado por una estética más caricaturesca, sin perder la profundidad emocional necesaria para la narrativa. José Luis ahora tiene la cabeza ligeramente desproporcionada en relación con su cuerpo, una decisión de diseño añade un toque de dibujo animado y lo hace más cercano y simpático para el público, sin perder su aire de artista introvertido.

La expresividad de su rostro se ha trabajado minuciosamente para transmitir la complejidad emocional del personaje. Para lograr una gama efectiva de emociones, se crearon múltiples recambios para elementos clave del rostro (ver Figura 15 y Figura 16). En concreto, se diseñaron varios juegos de párpados, pupilas, cejas y bocas intercambiables. Esta técnica de animación por sustitución permite una variedad casi ilimitada de expresiones. Esta atención a los detalles faciales permite una actuación más emotiva, fundamental para transmitir al espectador la lucha interna de José Luis.

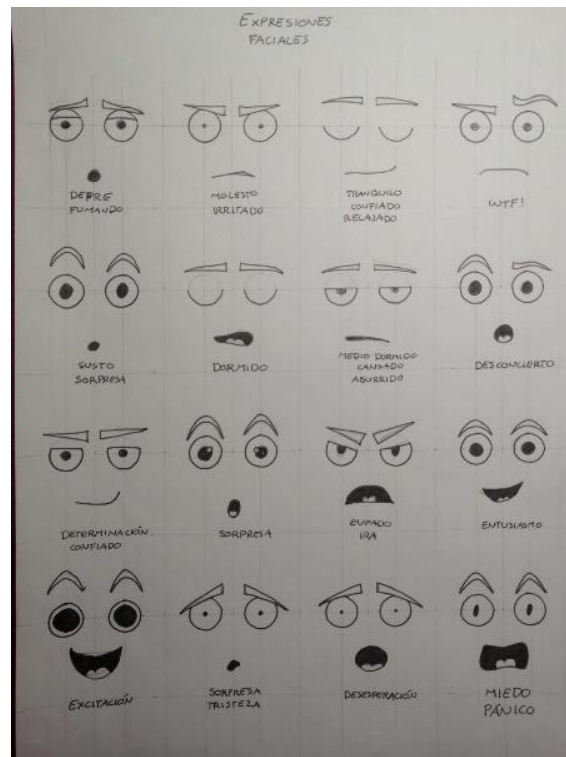


Figura 15. Expresiones faciales (2024).



Figura 16. Recambios faciales de José Luis durante el secado de la pintura (2024).

El vestuario de José Luis se ha seleccionado cuidadosamente para complementar su personalidad y entorno. Se ha optado por tonos de gris y azul, colores que no son excesivamente vibrantes, pero sí distintivos como para que el personaje destaque del fondo sin parecer fuera de lugar (ver Figura 17). Esta elección cromática en su vestimenta refleja su estado de ánimo melancólico y su situación vital, al tiempo que asegura que José Luis sea siempre el foco visual en las escenas.



Figura 17. Paleta de colores para el personaje de José Luis en stop-motion, creada en Coolers (2024).

La estructura de la marioneta de José Luis se ha reforzado, utilizando múltiples alambres de cobre enrollados en su esqueleto interno (ver Figura 18). Esta mejora técnica proporciona mayor resistencia y facilita una manipulación más precisa durante la animación, permitiendo movimientos más fluidos y naturales. Este detalle técnico, aunque invisible para el espectador, es fundamental para lograr una actuación convincente del personaje.



Figura 18. Esqueleto reforzado para la marioneta de José Luis (2024).

Además, se ha prestado especial atención a los detalles que reflejan la personalidad y circunstancias de José Luis. Su peinado ligeramente despeinado, las pequeñas arrugas en su ropa, y la postura general del personaje se han diseñado para transmitir visualmente su estado de bloqueo creativo y su lucha interna. Estos elementos sutiles contribuyen a crear un personaje tridimensional y creíble, capaz de transmitir emociones complejas a través de su presencia en pantalla.

El gato, fiel compañero de José Luis, mantuvo su diseño original debido a las limitaciones de tiempo. Sin embargo, surgió un desafío significativo: la marioneta del gato resultó ser desproporcionadamente grande en relación con José Luis. Para solucionar este problema de escala, se recurrió a implementar el uso de un croma para integrar al gato en el espacio de manera coherente (ver Figura 19), lo que requirió una estrecha coordinación con los equipos de fotografía y montaje.



Figura 19. Marioneta del gato con el rig y el croma (2024).

Esta solución permitió mantener el diseño original del gato mientras se aseguraba su correcta integración con José Luis y el resto del entorno. El proceso implicó grabar al gato por separado contra un fondo de croma y luego integrarlo digitalmente en las escenas con José Luis, ajustando su tamaño para mantener una proporción realista. Esta técnica no solo resolvió el problema de escala, sino que también ofreció mayor flexibilidad en la animación y el posicionamiento del gato en diversas escenas.

En cuanto a su construcción, el gato se compone de un esqueleto interno de alambre (ver Figura 20) recubierto de esponja, que proporciona la forma básica del personaje. Sobre esta estructura, se aplica la técnica de *needle felting* o fieltrado con aguja, que hace uso de unas agujas especiales que tienen unas pequeñas púas para entrelazar las fibras de la lana para crear la cobertura exterior. Esta técnica, utilizada en producciones como “The House” (2022) de Netflix, permite una textura realista y maleable del pelaje.



Figura 20. Esqueleto interno de la marioneta del gato (2024).

La atención al detalle en la construcción del gato es evidente en varios aspectos. La boca se diseñó con un mecanismo de alambre sujeto a la estructura interna de la cabeza, permitiendo simular maullidos con diferentes grados de apertura (ver Figura 21). Las orejas también se diseñaron para ser animables, y se crearon recambios de párpados y pupilas, añadiendo otro nivel de expresividad al personaje. Un detalle técnico es la inclusión de un *winder* en la parte posterior, para insertar un *rig*, un soporte de sujeción que trabaja como grúa, sujetando la marioneta para mayor control durante la animación.



Figura 21. Marioneta acabada del gato (2024).

Aunque el gato no haya experimentado un rediseño conceptual, la atención a los detalles técnicos y la solución para su integración aseguran que pueda interactuar de manera

convinciente con José Luis y su entorno, manteniendo la coherencia estética y narrativa del cortometraje. Este enfoque híbrido de animación tradicional y efectos digitales ejemplifica la innovación necesaria en la producción de stop-motion contemporánea.

3.2.3 *Color, texturas y formas*

La paleta de colores del escenario principal, la habitación de José Luis, se centra en tonos neutros y terrosos que dominan el entorno, creando un ambiente cálido, pero ligeramente apagado, reflejando el estado emocional del protagonista (ver Figura 22). Esta elección cromática no solo establece el tono emocional de las escenas, sino que también permite que los elementos más vibrantes destaquen de manera efectiva.

El color rojo se introduce como un elemento simbólico, representando la creatividad e inspiración. Su uso está estratégicamente limitado a objetos clave como la máquina de escribir y el reloj de pared. Estos puntos de color rojo crean puntos focales en la composición, y sirven como recordatorios constantes del potencial creativo de José Luis, contrastando con la monotonía de su entorno inmediato.



Figura 22. Paleta de color del espacio en stop-motion, creada en Coolors (2024).

Las texturas juegan un papel crucial, con superficies rugosas y detalles meticulosos que aportan realismo y profundidad al escenario. Las superficies rugosas de las paredes, la madera envejecida de los muebles, y los tejidos desgastados del vestuario y la ropa de cama de José Luis añaden una riqueza visual que invita a la exploración. Las formas son predominantemente rectas, pero imperfectas, lo que contribuye a la sensación de un entorno vivo y en constante uso.

3.2.4 *Inspiraciones y estilo visual*

La estética general del cortometraje se inspira en una mezcla de estilos que van desde el realismo sucio, que refleja la vida cotidiana de una persona con recursos limitados, hasta elementos del estilo DIY (hazlo tú mismo), que subrayan la creatividad y la resiliencia tanto del protagonista como del equipo durante la producción.

El uso de materiales accesibles como madera, cartón y pinturas acrílicas en la construcción y decoración del set no es solo una necesidad práctica, sino una decisión estética deliberada. Estos materiales añaden autenticidad y textura al entorno, contribuyendo a la cohesión estilística del proyecto. Este enfoque artesanal en la producción refleja metafóricamente la lucha creativa de José Luis, estableciendo un paralelismo entre el proceso de creación del cortometraje y la historia que se cuenta.

Las influencias visuales incluyen obras de artistas contemporáneos que exploran temas de soledad y creatividad en entornos urbanos, como Edward Hopper, así como la estética de películas independientes de animación stop-motion como “Mary and Max” (2009) de Adam Elliot (ver Figura 23). Estas referencias se han adaptado y reinterpretado para crear un estilo visual único que es a la vez familiar y novedoso.



Figura 23. Fotograma extraído de *Mary and Max* (2009). Obtenida a través de Pinterest.

3.2.5 *Utilería y elementos escenográficos*

La utilería está cuidadosamente seleccionada para reflejar el carácter y las circunstancias de José Luis. Cada objeto en la habitación tiene un propósito y una historia. La máquina de escribir, central en la vida de José Luis, se ha construido con una atención meticulosa al detalle (ver Figura 24). Cada tecla, cada mecanismo, ha sido diseñado y fabricado para ser funcional en la animación, permitiendo escenas detalladas de José Luis escribiendo.



Figura 24. Vista aérea del escritorio de José Luis (2024).

El periódico “Pionero digital”, con el titular “La inteligencia artificial supera la creatividad humana”, no es solo un elemento de atrezzo, sino un recordatorio de los miedos y ansiedades de José Luis como artista en la era digital. Este objeto sirve como un punto de tensión narrativa, visualmente presente y emocionalmente pesado.



Figura 25. Fotograma de "El proceso creativo" en el que se muestra el periódico “Pionero digital” (2024).

Los elementos secundarios, como las cajas de cartón medio desempaquetadas y las pilas de libros desordenados, añaden capas de realismo y contexto. Estos detalles sugieren la vida de José Luis más allá de lo que se muestra directamente en pantalla: su reciente mudanza, quizás forzada por circunstancias económicas, y sus diversos intereses e influencias literarias. Cada libro ha sido seleccionado con intención. Los títulos, aunque no siempre legibles en pantalla, han sido elegidos para reflejar los intereses y la formación

de José Luis, añadiendo profundidad a su caracterización incluso en estos detalles (ver Figura 26).

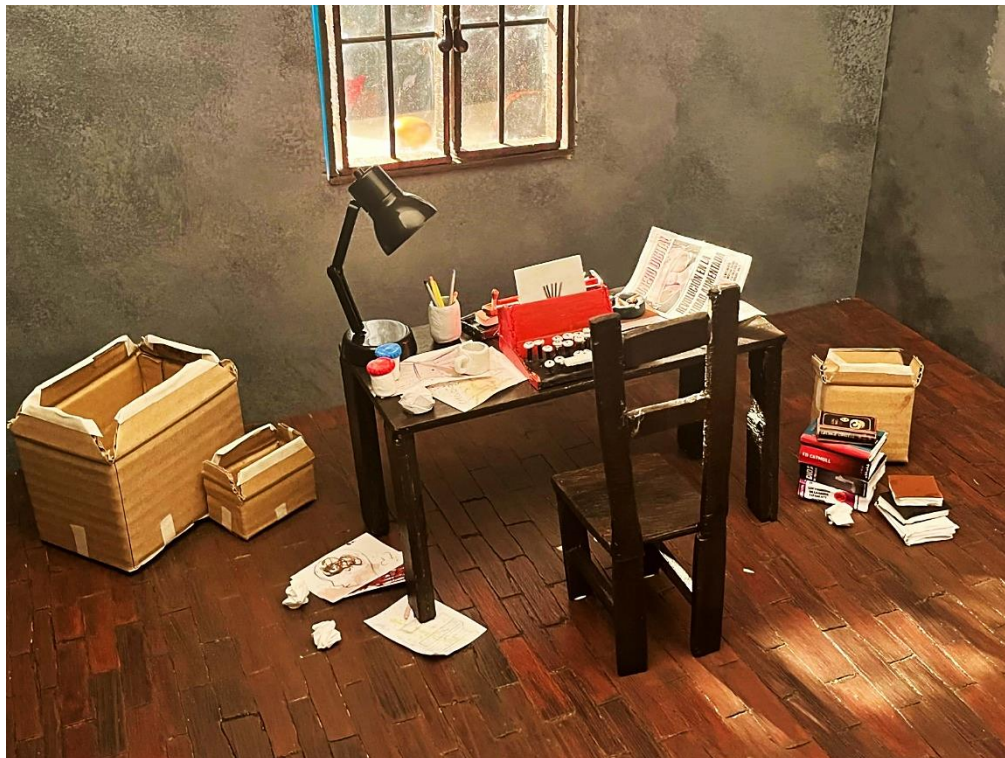


Figura 26. Set acabado de la habitación de José Luis (2024).

3.2.6 Integración con el mundo CGI

Aunque el foco de esta sección es el mundo real en stop-motion, es importante mencionar cómo se ha planificado la integración con el mundo de las ideas en CGI. Esta dualidad visual no solo resuelve desafíos técnicos y presupuestarios, sino que también enriquece significativamente la narrativa, creando un poderoso contraste entre la realidad tangible de José Luis y su imaginación ilimitada.

3.2.6.1 Transición entre mundos

La transición entre el mundo real y el mundo de las ideas se realiza mediante un match-cut poderoso: la cara de José Luis. Esta elección estilística crea una transición impactante entre los dos mundos, manteniendo la coherencia narrativa a pesar del cambio dramático en el estilo visual. En este match-cut, la cámara se enfoca en el rostro del protagonista en el mundo de stop-motion (ver Figura 27), plano que se empareja perfectamente con un primer plano del rostro de José Luis en el mundo CGI, manteniendo la misma expresión, pero transformando completamente su entorno y estilo visual.



Figura 27. Fotogramas de transición entre el mundo de stop-motion y CGI en “El proceso creativo”. Creado por Joan Corman (2024).

Esta técnica proporciona una transición visualmente satisfactoria, a la vez que refuerza la continuidad de la conciencia de José Luis entre estos dos mundos. Sugiere que, aunque el entorno cambie de forma dramática, la esencia del personaje permanece. Esto sirve como un ancla para el espectador, proporcionando un punto de referencia familiar mientras se sumergen en el nuevo mundo visual.

Además, este enfoque en la cara de José Luis subraya la naturaleza personal y subjetiva del viaje entre la realidad y la imaginación. Estamos experimentando esta transición a través de los ojos del protagonista. El contraste entre la textura tangible del stop-motion y la fluidez del modelo CGI sirve para acentuar el paso de lo concreto a lo abstracto, de lo limitado a lo ilimitado en la mente creativa de José Luis.

3.2.6.2 Estética del mundo CGI

En contraste con el mundo real, el universo CGI de José Luis se caracteriza por su intensidad, dinamismo, y una sensación de posibilidades infinitas. Este mundo digital es una manifestación visual de la imaginación desatada del protagonista, libre de las restricciones físicas y logísticas del mundo real.

La paleta de colores aquí es mucho más viva y variada que la del mundo real. Se emplean colores saturados y luminosos que contrastan con los tonos apagados del espacio de stop-motion. Esta explosión de color simboliza la riqueza de la imaginación de José Luis. Se utilizan tonos brillantes de azul eléctrico, verde esmeralda, púrpura y dorado resplandeciente, creando un ambiente estimulante y casi onírico (ver Figura 29).

Las formas de este mundo digital son más abstractas y dinámicas. Se abandona la rigidez y las limitaciones físicas del stop-motion en favor de formas fluidas, orgánicas y en

constante evolución, reflejando la naturaleza cambiante y fluida de las ideas creativas. Estructuras imposibles flotan en el espacio, desafiando la gravedad y la lógica.

En contraste con las texturas tangibles y ásperas del mundo stop-motion, el CGI permite experimentar con materiales que eran imposibles de utilizar en stop-motion debido a las limitaciones técnicas y de presupuesto. Por ejemplo, texturas de oro, cristal, y superficies reflectantes pueden ser integradas con un nivel de detalle y realismo que no sería factible en un entorno físico en miniatura. Este uso de texturas y materiales sofisticados ayuda a comunicar que el mundo de las ideas está lleno de posibilidades fantásticas.

3.2.6.3 Escenarios y ambientes

Los ambientes y escenarios del CGI se caracterizan por su inmensidad y naturaleza onírica, reflejando de nuevo la amplitud de la imaginación de José Luis. Estos espacios evolucionan y se transforman de manera fluida, creando una experiencia visual dinámica y sorprendente.

La pared de las ideas es un elemento central. Se presenta como una superficie infinita cubierta de imágenes, notas y bocetos que flotan y se mueven suavemente. Estas imágenes varían en estilo, desde fotografías realistas hasta dibujos abstractos, reflejando la diversidad de la mente creativa del protagonista. El hilo rojo que conecta algunas de estas imágenes crea un patrón similar a una red neuronal, simbolizando las conexiones entre ideas.

3.2.6.4 Personajes en el mundo CGI

La representación de los personajes en el mundo de CGI de “El proceso creativo” constituye un elemento fundamental, sirviendo como vehículo para la exploración de los estados mentales y procesos creativos del protagonista. Este análisis se centrará en la transformación del personaje principal, José Luis, y en las manifestaciones secundarias que pueblan su paisaje mental.

3.2.6.4.1 Metamorfosis del protagonista

La transición de José Luis desde el mundo tangible, representado en stop-motion, hasta el mundo de las ideas en CGI, encapsula visualmente la dicotomía entre la realidad física y el espacio mental del artista. Esta transformación se manifiesta a través de varios elementos clave:

1. **Morfología:** En el mundo real, sus proporciones son ligeramente caricaturescas, con rasgos exagerados. En el mundo de las ideas, sus proporciones están más estilizadas, manteniendo rasgos identificables como el pelo y las gafas (ver Figura 28).
2. **Expresividad:** El José Luis de stop-motion presenta expresiones faciales limitadas, predominan el cansancio y la preocupación. En CGI, el protagonista tiene una amplia gama de expresiones que permiten una mayor profundidad en sus estados emocionales.
3. **Vestuario:** En la realidad, el vestuario está compuesto por un pijama desgastado, reflejando su estado anímico abatido. En su imaginación, viste un traje elegante, de colores vivos y texturas brillantes, simbolizando su aspiración y potencial creativo.
4. **Paleta cromática:** En el mundo físico, la paleta de colores es apagada y neutra, mientras que, en el mundo imaginario, predominan los colores vibrantes y saturados (ver Figura 29).
5. **Cinética:** En stop-motion, los movimientos de José Luis están limitados por las restricciones del medio; en CGI, el personaje está libre de limitaciones físicas y sus movimientos son más fluidos y dinámicos.

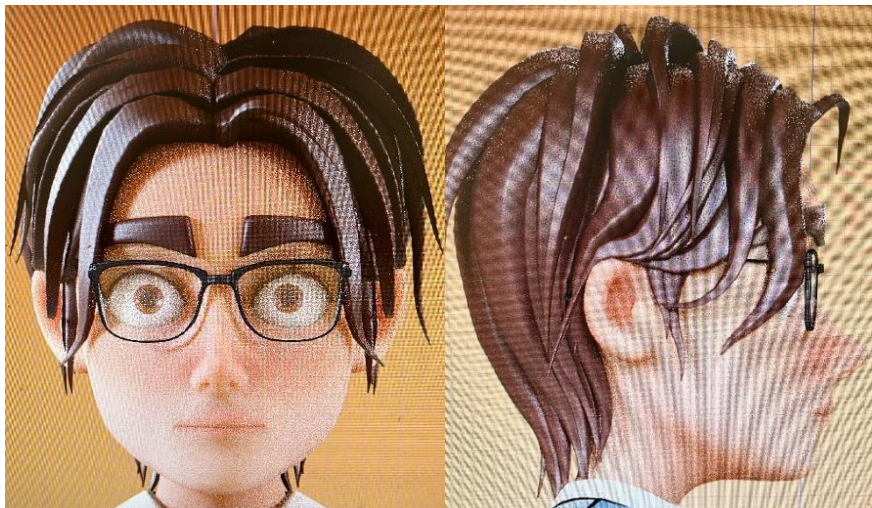


Figura 28. Modelo de la cara de José Luis en CGI. Creado por Joan Corman (2024).



Figura 29. Paleta de colores de José Luis en CGI, creada en Colors (2024).

3.2.6.4.2 Personajes secundarios

El mundo de CGI se puebla de personajes que representan diversos aspectos de la psique de José Luis, cada uno con su propia simbología y características visuales distintivas:

3.2.6.4.2.1 *La musa*

La musa es una encarnación de la inspiración elusiva, su diseño fusiona elementos barrocos con una estética contemporánea. Su vestimenta es una amalgama de estilos barrocos y modernos, con transparencias que sugieren su naturaleza efímera. Lleva un velo que le tapa parte de la cara, lo cual simboliza la inaccesibilidad de la inspiración perfecta. En cuanto a su animación, se mueve de manera grácil y etérea, contrastando con la rigidez del mundo físico.

3.2.6.4.2.2 *J.L.*

J.L. es el alter ego de José Luis, una representación idealizada del personaje, que manifiesta sus aspiraciones y potencial no realizado. Su apariencia es similar a la de José Luis, pero con un porte más seguro. Su indumentaria consiste en un traje negro elegante y gafas de sol, evocando confianza y misterio. Sus movimientos son seguros y fluidos, en contraposición al José Luis del mundo real. J.L. también cuenta con un compañero felino, representado por un maneki-neko japonés, una figura del gato de la suerte.

En conclusión, esta nueva dirección artística no solo resuelve los desafíos prácticos del proyecto original, sino que también enriquece la narrativa visual del cortometraje. Al crear un mundo tangible y detallado para José Luis, se establece un contraste poderoso con el mundo abstracto de las ideas que se explorará a través del CGI. Este enfoque híbrido promete ofrecer una experiencia visual rica y significativa que complementa y amplifica la historia del proceso creativo de José Luis.

Capítulo 4. Proceso de producción

El cortometraje “El proceso creativo” narra la historia de José Luis, un escritor que lucha contra su bloqueo creativo, representado a través de una combinación de técnicas de stop-motion y animación CGI. La dirección artística juega un papel crucial en esta producción, ya que es fundamental para crear una atmósfera que refleje el viaje emocional y psicológico del protagonista. La fusión de estas técnicas no solo aporta un valor estético, sino que también ayuda a distinguir entre los diferentes planos de la realidad en la narrativa, enfatizando el conflicto interno del personaje principal.

La dirección artística de “El proceso creativo” se propone varios objetivos. En primer lugar, busca establecer un contraste visual claro entre el mundo interno de José Luis y su entorno externo, utilizando el stop-motion para representar la realidad tangible y el CGI para ilustrar los elementos más oníricos y subjetivos de su imaginación. Además, pretende crear una paleta de colores y un estilo visual que apoyen la narrativa y resalten los temas principales de la lucha creativa y la búsqueda de inspiración.

4.1 Preproducción

4.1.1 Planificación y cronograma

Al incorporarme al proyecto, se llevó a cabo un reconocimiento exhaustivo del progreso alcanzado, incluyendo elementos como la fachada y la marioneta del gato. En colaboración con la jefa de props y el director, se desarrolló un cronograma¹ meticuloso para la creación de props y la construcción del set, el cual fue comunicado al equipo para comenzar a trabajar de inmediato.

Mi integración en el proyecto se produjo a finales de marzo, estableciéndose dos períodos de rodaje: uno a finales de abril en el que se grabaría la escena 3 y el plano 7 de la escena 1, y otro a principios de junio para completar las escenas 1 y 8. Se estableció un plazo de tres semanas para la creación de las marionetas y los props necesarios para el primer rodaje, y entre cuatro y cinco semanas adicionales para finalizar el resto.

La escena 3 requería elementos mínimos, como una vela, una libreta y un lápiz, dado que el mobiliario principal estaba próximo a completarse. Las escenas 1 y 8, ambientadas en

¹ Se incluye una copia del cronograma en el anexo.

la zona del escritorio y representativas del desorden mental y artístico de José Luis, contaban ya con la mayoría de los props necesarios.

4.1.2 *Equipo y roles*

El departamento artístico se estructuró de la siguiente manera:

- Marionetas: Nerea y Laura
- Vestuario: Carmen y Marc
- Jefa de props: Marta
- Creación de mobiliario y props: Sofia, Valeria, María, Marc, Carmen y Paula
- Construcción de decorados: Adriana Ortolá

La coordinación del equipo se realizó principalmente a través de grupos de WhatsApp y el uso de Google Drive para compartir recursos e información relevante. Un desafío significativo fue la gestión de retrasos acumulados desde el inicio del proyecto en septiembre de 2023, lo que resultó en la reducción de la disponibilidad de algunos miembros del equipo e incluso en algunas bajas. Esto exigió una organización minuciosa para cumplir con los plazos establecidos.

4.1.3 *Desarrollo del concepto visual*

El desarrollo del concepto visual comienza con una interpretación del guion desde una perspectiva artística. El análisis del guion de “El proceso creativo” revela varios temas clave y motivos recurrentes. Como tema principal, la dualidad entre los dos mundos de José Luis, que se traduce en la elección de técnicas de animación y en la diferenciación estilística entre escenas.

Un paso inicial en este proceso fue el desglose de guion, que implica una descomposición básica de cada escena para identificar sus espacios, personajes, y acciones. Aunque este desglose no es minucioso, proporciona una visión general de las necesidades de cada escena, facilitando una planificación inicial del concepto visual.

El verdadero detalle se encuentra en el desglose de arte por escenarios², una parte crucial para una buena organización en la dirección artística. Este desglose abarca la identificación detallada de personajes, vestuario, decoración, ambientación, efectos

² Se incluye una copia de ambos desgloses en el anexo.

especiales, atrezo y atrezo de acción para cada espacio. Este nivel de detalle permite una organización precisa y asegura que cada elemento visual esté alineado con la narrativa y los temas del cortometraje.

El uso del stop-motion para escenas que representan la vida cotidiana del protagonista añade una textura y una calidad tangible que subraya la monotonía y la lucha física del proceso creativo. El caos y la desesperación de José Luis se reflejan en la desorganización de su entorno, lo que se logra mediante un diseño de set detallado.

La creación de moodboards y la recopilación de referencias visuales son pasos esenciales para definir el estilo artístico del cortometraje. Los moodboards sirven como una herramienta visual que reúne imágenes, colores, texturas y estilos que encapsulan la atmósfera deseada. En el caso de “El proceso creativo”, se crearon moodboards durante la confección de la primera propuesta artística para todos los espacios del cortometraje.

Estos moodboards iniciales fueron fundamentales como punto de partida para la nueva dirección artística, especialmente dado el límite de tiempo que impedía rediseñar todos los espacios desde cero. Aunque se mantuvo gran parte de la propuesta original, se realizaron ajustes significativos en los sets de CGI. Estos cambios fueron necesarios ya que los moodboards iniciales no contemplaban la evolución estilística y técnica que se implementó posteriormente.

Al revisar los moodboards originales, se identificaron elementos que debían ser adaptados para alinearse con la nueva visión artística. La paleta de colores, las texturas y las formas en el mundo CGI se ajustaron para reflejar mejor la vitalidad y el dinamismo que se quería transmitir. Por ejemplo, se integraron materiales que eran imposibles de utilizar en el stop-motion, como las superficies de oro y cristal, que enriquecieron visualmente el universo de las ideas de José Luis.

4.1.4 Diseño de personajes

El diseño de los personajes de “El proceso creativo” comenzó con la creación de bocetos para definir su apariencia. Este boceto es fundamental para establecer las bases visuales del proyecto. En el caso de José Luis, su diseño sufrió modificaciones significativas a lo largo del proyecto. Inicialmente tenía un aspecto más sombrío y delgado, pero se optó por una estética más caricaturesca. Esta decisión de diseño añadió un toque de dibujo animado, haciéndolo más accesible para el público.

La marioneta del gato, en cambio, ya había sido construida cuando me incorporé al proyecto, lo que limitó la posibilidad de rediseñarlo. La desproporción de tamaño entre la marioneta del gato y la de José Luis representó un desafío técnico que se resolvió mediante el uso de croma para integrar al gato en el espacio de manera coherente.

La creación de la marioneta de José Luis involucró técnicas detalladas de esculpido y modelado. El esqueleto interno de la marioneta se construyó con varios alambres de cobre enrollados, bicarbonato de sodio y pegamento para unir las piezas, seguido de la aplicación de masilla en los músculos del personaje. Para añadir volumen al cuerpo, se utilizó una cinta de espuma de poliuretano.



Figura 30. Esqueleto de José Luis durante el proceso de construcción (2024).

El proceso de esculpido empleó una variedad de herramientas de modelado, permitiendo una precisión fina en los detalles. La cabeza y los recambios faciales, como ojos, párpados y bocas, se modelaron con masilla epóxica y herramientas para los detalles más finos. Para transmitir la complejidad emocional de José Luis, se desarrollaron múltiples recambios faciales intercambiables, que permitió una variedad casi ilimitada de expresiones. Esta técnica de animación por sustitución fue crucial para lograr una actuación emotiva y convincente.

El vestuario de José Luis se diseñó y confeccionó cuidadosamente para complementar su personalidad y entorno. Utilizando telas recicladas de una camisa, se crearon patrones a medida que fueron cortados y cosidos a mano. El pijama de José Luis era bastante holgado, lo que no solo reflejaba su situación vital, sino que también facilitaba la animación al permitir una mayor movilidad.

La sujeción de la marioneta de José Luis presentó desafíos técnicos adicionales que requirieron soluciones creativas. Para mantener la marioneta estable durante la filmación, se diseñó un sistema de anclaje que variaba según la posición del personaje. Cuando la marioneta estaba de pie, se fijaba al suelo con tornillos, lo que implicó la necesidad de hacer agujeros en el set. Para las escenas en las que el personaje aparecía sentado, se utilizaron bridas para asegurarlo a la silla. Este método de fijación exigió un trabajo de precisión para garantizar que los puntos de anclaje quedaran ocultos en cámara.

Además, para facilitar que los tornillos encajaran correctamente, se desarrolló un ingenioso sistema de elevación utilizando trozos de madera y cajas de cerillas. Esta solución permitió elevar el set y la marioneta sobre la mesa de trabajo, proporcionando el espacio necesario para los mecanismos de sujeción y permitiendo una animación fluida y estable.

4.1.5 Diseño de sets y props

El proceso de diseño y construcción de escenarios comenzó con la creación de planos detallados. Estos planos eran esenciales para visualizar cómo se verían los sets finales. La casa de José Luis y su fachada fueron los dos escenarios principales. La fachada, aunque ya construida previa mi incorporación al proyecto, requirió reparaciones en elementos como ladrillos sueltos y una contraventana despegada. Adicionalmente, se diseñó y construyó una ventana que se utilizó tanto en la fachada como en el interior de la casa. Esta ventana fue construida para ser animable, con clavos que facilitaban el movimiento de las puertas y metacrilato para simular el cristal.

Para dar vida a los escenarios, se emplearon diversas técnicas de pintura y texturizado. Por ejemplo, las paredes y el suelo se pintaron con pintura acrílica utilizando técnicas como la dilución en alcohol para crear efectos realistas de envejecimiento y desgaste. Se usaron esponjas para simular texturas de hormigón, aportando un toque auténtico y detallado al ambiente.

La utilería desempeñó un papel crucial en la ambientación del set, aportando detalles que enriquecen la narrativa visual. Entre los elementos clave, destaca la máquina de escribir por su complejidad y detalle en la construcción.

La máquina de escribir fue un desafío técnico que requirió precisión y atención a los detalles. Se comenzó con la estructura externa, hecha de palitos de polo cortados con cúter

y pegados con cola para madera. Esta estructura proporcionó una base sólida sobre la que se montaron los demás componentes.

Las teclas de la máquina de escribir se fabricaron con cerillas y masilla. Las cerillas se usaron como soportes, cortadas a la medida adecuada y pintadas de negro. Las mismas teclas se modelaron con pequeños círculos de masilla, pintados de blanco, y las teclas se añadieron con un permanente negro fino. Algunas teclas se construyeron con soportes de diferentes alturas para permitir la animación por sustitución, donde las teclas podían moverse de manera independiente, añadiendo realismo a la animación.

Además, se incorporaron otros detalles como un alambre de aluminio para sujetar el papel y alambres más finos para representar los tipos. Estos detalles fueron difíciles de animar por su pequeño tamaño, pero fueron esenciales para la autenticidad del objeto.

Junto a la máquina de escribir, se crearon varios elementos que añadieron riqueza al set, tales como libros, papeles, una taza y material de oficina. Cada elemento se diseñó para mantener la coherencia visual y funcional del entorno. Por ejemplo, los libros se construyeron con cartón pluma y papel, mientras que la taza se modeló con masilla y se pintó con detalles que reflejaban su uso diario.

Durante la construcción de sets y props, se enfrentaron varios desafíos técnicos, como la complejidad de los detalles en miniatura. Estos problemas se abordaron con soluciones creativas, como la implementación de técnicas de modelado precisas para los detalles más pequeños. Estos desafíos y sus soluciones aportaron valiosos aprendizajes para futuros proyectos.

4.2 Producción

4.2.1 Supervisión del arte en el set

El rodaje de la parte de stop-motion de “El proceso creativo” se dividió en dos fases principales. La primera duró tres y la segunda cuatro días. Se realizó en un aula de la universidad, que sirvió de espacio para crear el arte. Esta dualidad del espacio permitió una supervisión continua y directa de los elementos de arte y del rodaje en sí, garantizando la coherencia entre la visión artística y la ejecución práctica.

Durante el rodaje, se prestó especial atención a la supervisión de escenarios y props. La fachada de la casa de José Luis, así como su interior, requerían ajustes y detalles

específicos para cada escena. Por ejemplo, la ventana animable y elementos como la máquina de escribir tuvieron que ser cuidadosamente manipulados y posicionados para mantener consistencia y funcionalidad durante las escenas.

La coordinación del equipo de arte fue crucial para asegurar que todos los elementos estuvieran listos y en su lugar a tiempo. Las encargadas de las marionetas, Nerea y Laura, junto con Carmen y Marc, quienes confeccionaron el vestuario de José Luis, trabajaron estrechamente para sincronizar la animación con el movimiento de los personajes y props. Marta, la jefa de props, supervisó la colocación y el uso de los elementos menores, garantizando que cada detalle contribuyera a la narrativa visual.

4.2.2 Adaptaciones y resolución de problemas en el set

Durante el rodaje, la dirección de arte se enfrentó a diversos desafíos que requirieron soluciones creativas y adaptaciones rápidas. Por ejemplo, al montar el decorado del escritorio de José Luis, nos dimos cuenta de que algunos props, como los libros apilados, proyectaban sombras no deseadas que afectaban a la composición visual. Para solucionar esto, tuvimos que reajustar la disposición de los elementos, manteniendo la sensación de desorden, pero optimizando la estética visual para la cámara.

Otro reto surgió con la máquina de escribir. Aunque se había construido con gran detalle, durante la animación nos percatamos de que algunas teclas no eran lo suficientemente estables para la manipulación frame a frame. Improvisamos un sistema de fijación temporal usando pequeñas cantidades de plastilina no visible para la cámara, lo que permitió mantener una posición más exacta de las teclas entre tomas.

4.2.3 Colaboración interdepartamental

La estrecha colaboración con otros departamentos fue esencial para asegurar que la visión artística se mantuviera intacta durante el rodaje. Se trabajó de cerca con el equipo de animación para asegurar que los movimientos de los personajes y objetos en el set fueran coherentes con la estética general. Esto implicó ajustar la posición de ciertos props o incluso modificar ligeramente el set para facilitar movimientos específicos sin comprometer la visión artística.



Con el departamento de fotografía, se mantuvo un diálogo constante sobre cómo capturar mejor las texturas y colores del set. En ocasiones, esto llevó a realizar ajustes sutiles en la disposición de los elementos para optimizar su apariencia en cámara.

Capítulo 5. Conclusiones

El presente trabajo de fin de grado ha abordado de manera exhaustiva la dirección artística del cortometraje “El proceso creativo”, centrándose en la integración de técnicas híbridas y la implementación de una propuesta visual. Este estudio ha logrado cumplir con éxito los objetivos establecidos en la introducción de la tesis, demostrando la viabilidad y el valor de reevaluar y redefinir enfoques artísticos en proyectos de animación.

En primer lugar, se realizó un análisis crítico del enfoque artístico inicial, identificando sus fortalezas y debilidades. Esta evaluación fue fundamental para sentar las bases de una nueva dirección artística que respeta la esencia del proyecto y aporta una perspectiva enriquecida. La investigación de diversas visiones artísticas y técnicas para la integración del stop-motion y CGI, apoyada en ejemplos y casos de estudio relevantes, proporcionó una sólida base teórica y práctica para el desarrollo de la nueva propuesta.

La elaboración de una nueva propuesta de dirección de arte constituyó el núcleo de este trabajo. Se abordó de manera holística el proceso creativo, desde la conceptualización hasta la producción final, garantizando una coherencia visual y narrativa. Este enfoque integral se materializó en el rediseño de personajes y escenarios, la implementación de una paleta de colores coherente, y la atención meticulosa a los detalles, elemento que en conjunto crearon un ambiente inmersivo que refuerza la narrativa del cortometraje.

La integración de técnicas de animación, específicamente la combinación de stop-motion y CGI, representó un desafío significativo que se superó con éxito. A través de un análisis meticuloso y la investigación de diversas técnicas, se logró desarrollar un enfoque cohesivo que aprovecha las ventajas de ambos métodos, resultando en una obra visualmente atractiva y técnicamente sólida.

La evaluación del impacto de la nueva propuesta en la calidad y coherencia artística del cortometraje reveló mejoras significativas. La nueva dirección artística no solo elevó la calidad visual del proyecto, sino que también fortaleció su coherencia narrativa, contribuyendo a una experiencia más rica y envolvente para el espectador. Este logro demuestra el cumplimiento satisfactorio del último objetivo específico planteado en la introducción.



En conclusión, este trabajo de final de grado ha cumplido con todos los objetivos establecidos inicialmente, ofreciendo una contribución significativa no solo a la producción de “El proceso creativo”, sino también al campo más amplio de la animación híbrida. La investigación y los hallazgos presentados pueden servir como un valioso caso de estudio e inspiración para futuros proyectos, fomentando la exploración de nuevas combinaciones de técnicas y enfoques creativos en el arte de la animación. Este estudio subraya la importancia de la innovación y la adaptabilidad de la dirección artística, demostrando cómo la combinación efectiva de técnicas tradicionales y digitales puede dar lugar a obras visualmente impactantes, contribuyendo así al avance continuo del campo de la animación.



Capítol 6. Bibliografia

- Canemaker, J. (1966). *Before the Animation Begins: The Art and Lives of Disney's Inspirational Sketch Artists*. Hyperion.
- Canemaker, J. (2003). *The Art and Flair of Mary Blair: An Appreciation*. Disney Editions.
- Furniss, M. (2008). *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash*. Thames & Hudson.
- Furniss, M. (2017). *Animation: The Global History*. Thames & Hudson.
- Harryhausen, R. &. (2008). *A Century of Stop Motion Animation: From Méliès to Aardman*. Watson-Guptill.
- Maltin, L. (1980). *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons*. McGraw-Hill.
- Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. Fundación.
- Paik, K. (2007). *To Infinity and Beyond!: The Story of Pixar Animation Studios*. Chronicle Books.
- Pettigrew, N. (2007). *The Stop-Motion Filmography: A Critical Guide to 297 Features Using Puppet Animation*. McFarland.
- Price, D. (2008). *The Pixar Touch: The Making of a Company*. Tantor Media, Inc.
- Priebe, K. (2010). *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. Cengage Learning.
- Shaw, S. (2003). *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation*. Focal Press.
- Wells, P. (2002). *Animation and America*. Rutgers University Press.