

TFG

PREPRODUCCIÓN DE UN CORTO DE ANIMACIÓN

TÍTULO: CASSIE

Presentado por **María Ainhoa Cañaveras Pastor**

Tutor: **María del Carmen Poveda Coscolla**

Facultat de Belles Arts de San Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2013-2014



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

1. Resumen y palabras clave

Mi trabajo consiste en el desarrollo de un corto de animación tradicional (es decir, de animación 2D), desde el nacimiento de la idea hasta el fin de la preproducción.

En dicho trabajo, he procurado dedicar tiempo a cada aspecto primordial de esta preproducción: guion, *storyboard*, diseño de personajes y fondos, así como *Concept Art*.

La historia es un homenaje a películas de animación que marcaron mi infancia, a pesar de que la protagonista principal, Cassie, es ajena a ellas, ya que no está inspirada en ninguno de estos largometrajes, en su mayoría (o prácticamente en su totalidad) pertenecientes a la productora de Disney.

El trabajo se centra más en la preproducción del cortometraje que en la verdadera producción, ya que más adelante tuve la oportunidad de realizar un pequeño tráiler de mi corto, así como un modelado del personaje principal en 3D.

El resultado final, tanto del corto como del personaje principal, está muy ligado a la idea con la que partió. Esta idea fue la de un corto de recortables con siluetas en negro y con la utilización de la técnica de *Stop Motion*.

Pero, poco a poco, la fui descartando y sustituyendo por la de una animación en 2D. Esta evolución también se podrá apreciar en el proceso de trabajo, ya que algunas ideas y bases de esta idea inicial antes comentada perduran en el corto.

2. Agradecimientos

A mi familia, en especial a mis padres y a mi hermano por su apoyo y paciencia.

A mi primo Jesús por revisar cada letra de este trabajo y asegurarse de que quedara lo mejor posible.

A mis amigos, tanto a los que me apoyaron para que siguiera como a los que me ayudaron a que me tranquilizara después de tanto trabajo.

A Patricia Sarrión por sus buenos consejos en los métodos de trabajo en los últimos momentos.

A mis camopiseras por ser mi familia y mis amigas durante mi estancia en Valencia, y lo seguirán siendo.

A mis profesores de animación por su ayuda y enseñanza y a mi tutora M^a Carmen Poveda

A Felipe Cuenca por creer en mí desde el principio.

3. Índice

1. Resumen y palabras clave	1
2. Agradecimientos	2
3. Índice	3
4. Introducción	4
5. Objetivos y metodología	6
6 .Cuerpo de la memoria	9
6.1. Evolución de la idea	9
6.2. Guion literario	9
6.3. Diseño de personajes	14
6.3.1. Cassie	14
6.3.2. Personajes secundarios	21
6.3.3. Referentes	23
6.4. <i>Concept Art</i>	25
6.4.1. Referentes	30
6.4.2. Reflexiones sobre el <i>Concept Art</i>	31
6.5. <i>Storyboard Cassie</i>	32
6.6. Producción del tráiler de animación	34
6.6.1. <i>Layouts</i>	34
6.6.2. Animando el tráiler	35
6.6.3. Capturas del tráiler	36
6.6.4. Modelado de Cassie en 3D	37
7. Conclusión	38
8. Bibliografía	40

4. Introducción

El Trabajo de Final de Grado que he desarrollado está basado en una idea clave, que ha ido evolucionando y desarrollándose durante su realización.

Ésta idea clave fue la de un corto *Stop Motion* realizada con recortables de siluetas en negro pero con un fondo muy colorido.

La construcción de esta animación sería mediante el uso de una base, función que en este caso es ejercida por una mesa de luz, sobre la cual estaría la primera capa de fondo; y encima de este fondo habría un primer nivel de cristal donde se colocarían diferentes elementos del paisaje, que más tarde se animarían.

Sobre este cristal habría un tercer nivel creado con otro cristal. La razón de estos cristales es la de la creación de profundidad en la escena. En este tercer nivel de cristal es donde moveríamos los elementos principales del fondo, así como los propios personajes (que serían siluetas negras recortadas). Más adelante pondré ejemplos gráficos referenciales pertenecientes a la autoría de la animadora Lotte Reiniger.

Pues bien, esta idea (más adelante descartada) de *Stop Motion* nació a partir de la introducción de la película *Oz un mundo de Fantasía*. Este *film* comienza con una elipsis cromática, donde la ausencia de color distingue el mundo “normal” –por así decirlo– del mundo fantástico de Oz.

Esto hizo nacer en mí la idea de realizar en dos dimensiones a mi trabajo: la primera dimensión, en la que mi personaje vive en un mundo gris y triste estaría realizada con *Stop Motion* también, pero en este caso un *Stop Motion* con un fondo de maquetas y personajes modelados manualmente (como en películas de Tim Burton tales como *Pesadilla antes de Navidad*); y la segunda dimensión, la de los recortables –que he explicado anteriormente–, donde predominan el color de fondo y la luz.

La idea de las dimensiones la descarté más adelante, debido a que en un principio pensaba llevar a cabo la animación, y el tiempo no me lo habría permitido; y menos aun estando yo sola para llevarlo a término.

Este es el germen de toda la animación que luego se originó. La evolución fue constante hasta que se quedó en lo que se verá más adelante.

Todo empezó con un diseño del personaje, sencillo pero con características muy marcadas, para que luego se distinguiese su silueta sin confusiones. Pero mientras lo desarrollaba, caí en la cuenta de que no era elocuente que un personaje tan dulce fuera más adelante reducido a negro.

Los fondos, comencé realizándolos también por partes recortadas (pensando en los niveles de cristales); pero luego empecé a hacerlos sin niveles, solo dejándome llevar por un único nivel pictórico, sin los impedimentos de tener que verme obligada a parar el trabajo o interrumpirlo para “diseccionarlo” en trozos.

Así pues, este trabajo de preproducción es un recorrido desde la idea, pasando por todo el proceso de guion, diseño de personajes y fondos, *storyboard*, así como *Concept Art*; aunque he incluido un pequeño tráiler del resultado esperado.

Durante este curso fui preparando y trabajando cada parte por separado, pero a la vez pensando en el conjunto.

Los lectores podrán conocer a Cassie, mi protagonista, así como el universo elaborado a su alrededor.

Este universo está inspirado en algunas películas de animación de mi infancia. Observando sus fondos, estudiándolos y aplicándoles la estética que quería que tuviera el corto (de colores vivos y saturados), gracias a este estudio he podido apreciar más el trabajo de esas películas, y fijarme en detalles en los que no habría reparado de no ser por él.

También se puede dar a entender que el “juego escondido” –por así decirlo– de este trabajo sería el de identificar a los personajes de estas películas de animación a través de su silueta: son los protagonistas reales de las películas, que se cruzarán con Cassie en su camino hacia nuevas aventuras.

Esta idea del viaje por los mundos está inspirada en el videojuego de *Kingdom Hearts*, donde su personaje principal también recorre los mundos de las películas de animación que los autores seleccionan, las cuales son siempre pertenecientes a Disney en este caso.

Los mundos elegidos son: *El Rey León*, *Pesadilla antes de Navidad*, *Alicia en el País de las Maravillas* (de esta, solamente un pequeño guiño), *La Sirenita* y *Peter Pan*.

He disfrutado mucho con las ilustraciones dedicadas a estas películas, tal y como, en nuestra infancia, todos hemos dibujado a nuestros héroes; o como hemos dibujado escenas de películas y a los protagonistas de las mismas, a los cuales admirábamos (cada cual según su personalidad).

Espero que Cassie nos revoque a todos a nuestra infancia, aunque sea durante corto período de tiempo.

5. Objetivos y metodología.

El objetivo que me planteé cuando me propuse hacer este trabajo fue, en primer lugar, el de afianzar mis conocimientos sobre el proceso de creación de una animación.

Primero enfoqué el resultado final del corto como una animación tradicional hecha con recortables, en el que los personajes serían siluetas en negro y el fondo, al contrario, sería con colores.

Este objetivo cambió conforme fui desarrollando la idea. El personaje principal funcionaba mejor sin ser una silueta; y el aspecto del corto era más interesante si era en 2D que si era en *Stop Motion* con recortables, y tan disgregado en partes y niveles.

A pesar de esto, seguí con la idea de que los protagonistas de las otras películas sí que fueran siluetas.

Lotte Reiniger es una de las referencias que usé al principio como modelo, por su trabajo con las siluetas recortadas sobre fondo (en ocasiones este fondo también de color). Al final, como he dicho anteriormente, únicamente me ayudé de su manejo de las siluetas oscuras para mi trabajo.

Siguiendo con el objetivo principal de mi Trabajo Final de Grado, fui explorando cada aspecto de la preproducción, y aproveché además la ayuda que estaba aportando para esto la asignatura de Producción de animación 1, donde trabajamos cada apartado durante el primer cuatrimestre. Gracias a esta asignatura (impartida por Sara Álvarez), obtuve más conocimientos, tales como los términos *props* o *model sheet*, que anteriormente desconocía. Dichos conceptos los desarrollaré más adelante junto con sus respectivas imágenes.

Así es como decidí dedicarme únicamente a la preproducción en vez de a la producción final de este corto. Comprendí que era tan extenso el trabajo de preproducción que necesitaba un corto de animación (y más este, con el guion tan extenso que había escrito), que me llevaría un tiempo bastante amplio realizarlo sola, así me centré solo en los puntos de preproducción.

A pesar de eso, en la asignatura de Producción de animación 2 (impartida por Miguel Vidal) pude trabajar en un pequeño trozo del guion para mostrar un tráiler de lo que sería el resultado y el aspecto en el que acabé enfocando la preproducción, con lo cual el objetivo resultante de todo fue la realización de la preproducción de un corto de animación; aunque incluiré también anexos de este pequeño tráiler.

Respecto a la metodología utilizada, esta partió sin duda del hecho de contar con la información requerida y necesaria, tanto escrita como visual principalmente.

Cultura visual, después de cuatro años de carrera y una vida de embobamientos con cada película de animación y cada serie puesta en una pantalla, tenía bastante.

Aun así, la visión con la que observo ahora los largometrajes animados es diferente, ya que se entienden mejor, y me fijo mucho más y aprecio la técnica que han utilizado los productores de la película.

En un trabajo de preproducción, examiné las películas elegidas para la recreación de los mundos que Cassie (mi protagonista) va a recorrer, como las películas o series de mis referentes.

En primer lugar se establece un guion donde relatas la historia a animar. El mío es bastante extenso, y tuve muchos problemas para enlazar los mundos entre sí y que encajaran. Costó cerrar el círculo de la historia pero al final cuajó bien.

Mientras lo relatas vislumbras en tu imaginación el aspecto que te gustaría que tomase el corto. Eso te lleva a recordar ejemplos y referentes que son afines a esa idea.

Con lo cual, una vez escrito el guion, hay que darle forma visual a todo. Para este fin, la búsqueda de información es importante. Aquí el *Concept Art* toma un papel protagonista, ya que con él comienzas a explorar la atmósfera y aspecto visual de tu corto.

En este apartado de *Concept Art* aboceté y pinte bastantes escenas, y cuantas más realizaba, más claro tenía como me gustaría que quedara todo al final.

A la vez que desarrollaba este *Concept Art*, por otro lado, Cassie iba tomando mejor forma: el diseño de mi personaje iba tomando vida y quedaba cada vez más claro. Tan claro que tomé la determinación de dejar de ocultarla bajo la sombra de una silueta negra y dotarla de color, con más detalle y más sonrisas; aunque conservando su aspecto sencillo y de formas marcadas en el pelo y zapatos, con las que la concebí en su nacimiento en forma de silueta.

El diseño de los personajes secundarios (es decir, los protagonistas reales de esas películas) tenía menos importancia, y aunque traté de rediseñarlos a mi propio estilo, realmente no era lo esencial, ya que iban a estar suficientemente “enmascarados” bajo la silueta negra (y así continúa el juego visual que se le propone al espectador, consistente en adivinar qué personaje y qué mundo se les está mostrando a lo largo del viaje de Cassie, en cada una de sus etapas).

Con la estructura de los mundos clara, así como el aspecto del personaje, me dispuse a llevar a cabo la realización del *storyboard*, es decir, el guion llevado al dibujo, donde se aprecie el tipo de plano que capturará la cámara en cada caso y la explicación de la acción que se está sucediendo en esa escena junto con dicho plano.

En función del mundo que se ilustre en cada momento, predominan unos planos u otros. Por ejemplo, el *Rey León* es un mundo más paisajístico y horizontal, sobre todo en las tomas primeras, donde la sabana se muestra en todo su esplendor; con lo cual en este caso usaríamos un plano general de la escena.

Debo señalar que en una producción de animación a la cual se esté dedicando todo un equipo, el siguiente paso sería la realización de una animática. La animática muestra este *story* más desarrollado si cabe, y calculando y fijando el tiempo que durará cada escena (incluyendo sonido, por supuesto). Sería uno de los últimos pasos antes de la producción final.

Mi tutora me aconsejó que desarrollara muy bien los otros puntos, ya que la animática requiere una precisión y un tiempo del que yo carecía con vistas a la fecha final de entrega de este trabajo.

Igualmente, en la asignatura de Producción de animación 1 , realicé con mis compañeras un proyecto en el que tuve la oportunidad de experimentar lo que es este apartado de animática.

El último paso que hay que seguir, y que yo puse en práctica para mi tráiler en Producción de animación 2, es la creación de los *Layouts* o “puesta en escena”.

Aquí especificas exhaustivamente cada acción y pose clave de tu personaje en ese punto de la animación. Es decir, muestras la escena en su plano, y describes la acción del personaje, así como sus movimientos importantes (lo mostraré gráficamente más adelante), que luego el animador “moverá” –y dicho sea de paso: animará–. También especificas el tiempo que esa escena ocupará.

Tras este paso solo quedaría ponerse a animar: con papel, lápiz, regleta, mesa de luz... y mucha paciencia, trabajo y fuerza de voluntad.

6. Cuerpo de la memoria.

6.1. Evolución de la idea

Como he comentado anteriormente, la raíz de la animación era una idea basada en una animación tradicional de siluetas de recortables. El fondo sería a colores vivos y pictóricos, aunque sintéticos. La base estaría constituida por una mesa de luz que iluminaría el fondo; y sobre este fondo habría dos niveles de cristales sobre los que colocaríamos elementos del propio fondo (así, al estar sobre cristales, se crearía la sensación de profundidad).

En el nivel más superior irían, además de algunos elementos del fondo que moveríamos también con la técnica de *Stop Motion*, el personaje principal.

La idea fue evolucionando al diseñar a mi personaje, Cassie, ya que a pesar de que intenté hacer los diseños lo más sencillos posible y destinados al siluetado en color negro, fue tomando forma de personaje detallado, y finalmente acabé concibiendo la idea de la posibilidad de hacer más nítida su cara, su ropa y su pelo.

Esto hizo que poco a poco fuera necesitando dejar de lado a Cassie como silueta y mostrarla en color.

Los fondos los empecé a desarrollar por capas recortadas, para adaptarlos a la profundidad del cristal; pero luego, al dedicarme al *Concept Art*, los pinté en una sola capa sin subdivisiones.

Fue lo que me hizo decidirme por completo a tratar la animación con otro objetivo: animación tradicional 2D, con influencias de la animación de siluetas en negro del *Stop Motion*.

6.2. Guion literario.

Esta es la historia de Cassie. En ella se narran sus aventuras de principio a fin, que para la niña supondrán la conquista de una nueva visión de su día a día, con la que adquirirá una sonrisa propia de una niña de nuevo. Los mundos que recorre son familiares para todos pero desconocidos para ella. Está claro que para un niño todo es nuevo y desconocido, mientras que para el adulto es más que familiar.

Más adelante ilustraré cada momento con imágenes y se podrá vislumbrar con más claridad la historia.

De momento la imaginación y los conocimientos de cada uno le darán forma.

Título: Cassie**PLANTEAMIENTO****01. CALLE EXTERIOR/DÍA**

Amanece un nuevo día, un día como otro cualquiera en la ciudad... Nuestra protagonista se dispone a caminar hacia su destino de siempre, el de todos los días. Si sus pensamientos, encapotados por el madrugón y la desilusión, pudieran transformarse en música, tan solo podría sonar una triste marcha fúnebre o una melancólica melodía que pareciera no dejar terminar de amanecer el día.

Camina por la ciudad, bosteza, arrastra los pies y no mira a su alrededor. Lo hace automáticamente como cada día.

El resto de gente parecen sombras sin cara o con máscaras que esconden a las buenas y malas personas.

Por culpa de su ensimismamiento choca contra una farola, se resbala y cae dentro de un agujero de alcantarillado (a pesar de que este estaba correctamente señalizado con pivotes).

DESARROLLO**02. ÁFRICA EXT/DÍA**

La caída sirve para despertarla, y aunque al principio solo se ve negro, de pronto ve la luz de un amanecer en la sabana: despierta en un mundo nuevo y salvaje. Le rodea la vida de miles de animales.

A lo lejos, una roca alta y majestuosa. Intenta ver lo que sucede en ella. Cassie se queda anonadada con la escena y no repara en que la levanta del suelo una jirafa, y ella se agarra al cuernecillo de esta para no caerse de las alturas.

La jirafa la acerca hacia la roca que queda a lo lejos de donde están. Allí observa la escena. Un simio de físico estilizado (un babuino) levanta a un cachorro de león.

Tras contemplar la escena Cassie desciende por el cuello de la jirafa como si de un tobogán se tratase y aterriza en un nuevo escenario.

03. SELVA SALVAJE EXT/DÍA

Ahora el paisaje ha cambiado a una naturaleza más tropical. Hay tres personajes: un jabalí, un suricato, y el cachorro de león (más crecido); que cantan felices y le indican que se una a ellos.

Cassie lo hace y empieza a reír. Tras esto los sigue por un tronco, que sirve de puente en la selva salvaje, y camina con ellos dando zancadas, más animada aún.

04. PRADO EXT/NOCHE

Una brisa nos transporta a un prado donde el cachorro de león ya es mayor y mira al cielo. Allí, habla con el espíritu de un león más sabio y viejo que hace años desapareció del mundo mortal. Las nubes lo cubren todo y nos impiden seguir observando la escena, al igual que se lo impiden a Cassie, que había estado apreciándolo todo desde lejos.

05. CIUDAD DE HALLOWEEN EXT/NOCHE

Todo se vuelve cada vez más oscuro. De pronto en todo el fondo negro se ilumina un circulito amarillo, como una pequeña luz, que cada vez se hace más grande; hasta que al final se vuelve de un tamaño mayor y descubrimos que es la luna, que ilumina un montículo que acaba en punta de espiral, donde un personaje camina en soledad y con aire melancólico. Este es seguido de una especie de perrito volador. Cassie, mientras tanto, está escondida detrás de uno de los elementos del paisaje, una lápida de las muchas que rodean este escenario lúgubre. (Plano Cassie y contraplano Jack)

06. CIUDAD DE LA NAVIDAD EXT/DÍA

Un copo de nieve cae sobre ella y tras este empieza a nevar más y más hasta el punto de volverse todo blanco. El blanco opaco se retira y nos deja entrever un paisaje también blanco a causa de la nevada, y un trenecito que rodea una montaña nevada. El personaje que antes se encontraba en el montículo, ahora está montando en uno de los vagones de ese tren. Vemos una cabecita que asoma por un vagón más alejado y descubrimos que es Cassie.

El personaje del primer vagón se lanza del mismo y salta a la colina nevada, como esquiando sobre ella. Cassie mira hacia abajo y lo sigue, saltando con él pero deslizándose como si bajara por un tobogán.

07. TÚNEL INT

Nuestra protagonista se desliza y se desliza hasta que el fondo cambia a su alrededor, y se encuentra cayendo hacia el vacío. Múltiples elementos flotan a su alrededor, como móviles, televisiones, libros, hojas de papel, etc. Son cosas de su vida cotidiana, que no le parecen nada especiales, hasta que ve una botellita donde hay una etiqueta en la que se puede leer: “Bébeme”.

Cassie se bebe el contenido y se hace pequeña. Rápidamente se agarra a un barquito de papel flotante y se mete dentro.

El barquito aterriza en el agua que había al fondo del túnel por el que Cassie estaba cayendo., pero al ser de papel no aguanta a flote y se hunde en el mar.

08. FONDO DEL MAR EXT

Aún no vemos a Cassie, solo unos corales meciéndose gracias al movimiento del mar. Entonces, ella cae dentro del agua, provocando multitud de burbujas. Va nadando y se cruza con unas medusas que también nadan tranquilamente. Llega a la Antártida y su cara muestra fascinación. Ve sirenas y tritones nadando hacia este castillo marino elegantemente y empieza a nadar detrás de ellos hasta q oye un ruido, y al darse la vuelta ve una cueva que acaba de cerrarse. Le llama la atención y se acerca. Como sigue siendo de tamaño diminuto se mete por un pequeño hueco y se cuela dentro.

09. CUEVA DE SIRENA INT

En la cueva, una sirenita joven canta soñadora e ilusionada. Su melena pelirroja se mueve con el agua y recorre la cueva nadando a la vez que canta su canción. La rodea lo que parece ser su amigo pez, una criaturilla redondita y que la observa con cariño. La sirenita sale de la cueva y Cassie la sigue.

10. ARRECIFE EXT/DÍA

Cassie sale de la cueva y la rodea un espacio repleto de peces y otras criaturas marinas bailando sin cesar, y que parecen dirigidos por un cangrejo que se comporta cual director de orquesta.

Un pez se acerca a ella y la anima a bailar y, mientras Cassie se anima a hacerlo y echa unos cuantos bailoteos marinos, un anzuelo que ha venido del exterior aparece. Es más grande que ella y a Cassie no le queda otro remedio que agarrarse a él, de manera que es “pescada”.

11. BARCO PIRATA EXT/NOCHE

Ahora vemos a la niña en el suelo de madera de un barco y se nos muestra, tras esto, un barco pirata recubierto de un baño dorado, volando por encima del paisaje.

Ahora volvemos a ver a Cassie en el suelo del barco, de pie y llega volando hasta su lado una pequeña hadita que le lanza un polvillo dorado (polvo de hadas). Con esta magia la niña se vuelve a hacer grande, recobrando así su tamaño normal y empezando a elevarse en el aire.

Mira a su alrededor y un niño a lo lejos le hace una indicación para que vaya con ellos (al primer niño le rodean otros dos niños más y una niña, los 3 tres vestidos con ropa de dormir).

12. LONDRES EXT/NOCHE

En el rostro de Cassie se dibuja una sonrisa, y el escenario cambia al Londres nocturno. Los 4 niños y el hada vuelan por encima de las casas y otros edificios de la ciudad. Van recorriendo el espacio hasta que se posan en lo alto de una torre que reconocemos como el representativo Big Ben de Londres.

Se encuentran en las agujas del reloj del Big Ben. Cassie sonrío y los mira. A su cabecita se acerca campanilla que le sopla dulcemente polvo de hadas de nuevo. Cassie desaparece.

DESENLACE**13. CALLE EXT/DÍA**

Cassie despierta en la calle, boca arriba, y tiene un chichón en la cabeza aunque realmente no se ha caído por el agujero de alcantarilla. Cassie se incorpora extrañada pero continúa su camino con un andar totalmente diferente al del principio, al de antes de su viaje. Animada, con ojos felices y con una sonrisa en los labios se aleja a saltitos.

6.3. Diseño de personajes

6.3.1. Cassie

Cassie nació a partir de formas sencillas, pero como se pretendía que fuera una silueta, necesitaba que fuera muy particular. Tan particular que nada más observarla a contraluz, el espectador la identificara sin problemas.

Le diseñé un pelo alborotado, con muchos picos sobresalientes hacia arriba, y unos zapatos redondos e infantiles. Me vi muy influenciada por una imagen basada en una de mis referencias más fuertes para este trabajo, una ilustración de un admirador del juego *Kingdom Hearts*.

Este juego, como he comentado antes brevemente, también se basa en viajes a través de mundos, que a su vez son totalmente fieles a las películas que representan. En *Kingdom Hearts* la identidad de los protagonistas no es en ningún caso un secreto o juego de adivinar, al contrario que en mi trabajo.



Imagen que me inspiró para realizar una silueta fuerte y característica

Ahora como algo anecdótico, mostraré unas imágenes del proyecto Cassie como silueta que realicé más seriamente para la asignatura de Producción de animación 1. La técnica utilizada es cartulina negra que más adelante retoqué con el programa Adobe Photoshop CS6 y a las que le apliqué un fondo para que la niña interactuara, también lo realicé gracias a este programa de Adobe.



Cassie en silueta con burbujas rosas



Cassie en silueta con burbujas azules

Como se ha observado, estaba desarrollando un diseño y un grado de detalle que se iba a perder al pasar el personaje a negro. De ahí que empezase a barajar la posibilidad de que fuera en color y, más tarde, de que fuera en 2D.

Así fue como empecé a estudiar el diseño de Cassie como un personaje bastante más desarrollado, con una cara definida, así como con colores de ropa y aspecto físico.

En los bocetos a lápiz había llegado a dar con su vestimenta. También con su aspecto físico, con lo cual faltaba la viveza del color.

Aquí dejo una pequeña muestra de los muchos diseños que realicé y las diversas apariencias por las que Cassie pasó antes de convertirse a cómo es ahora.



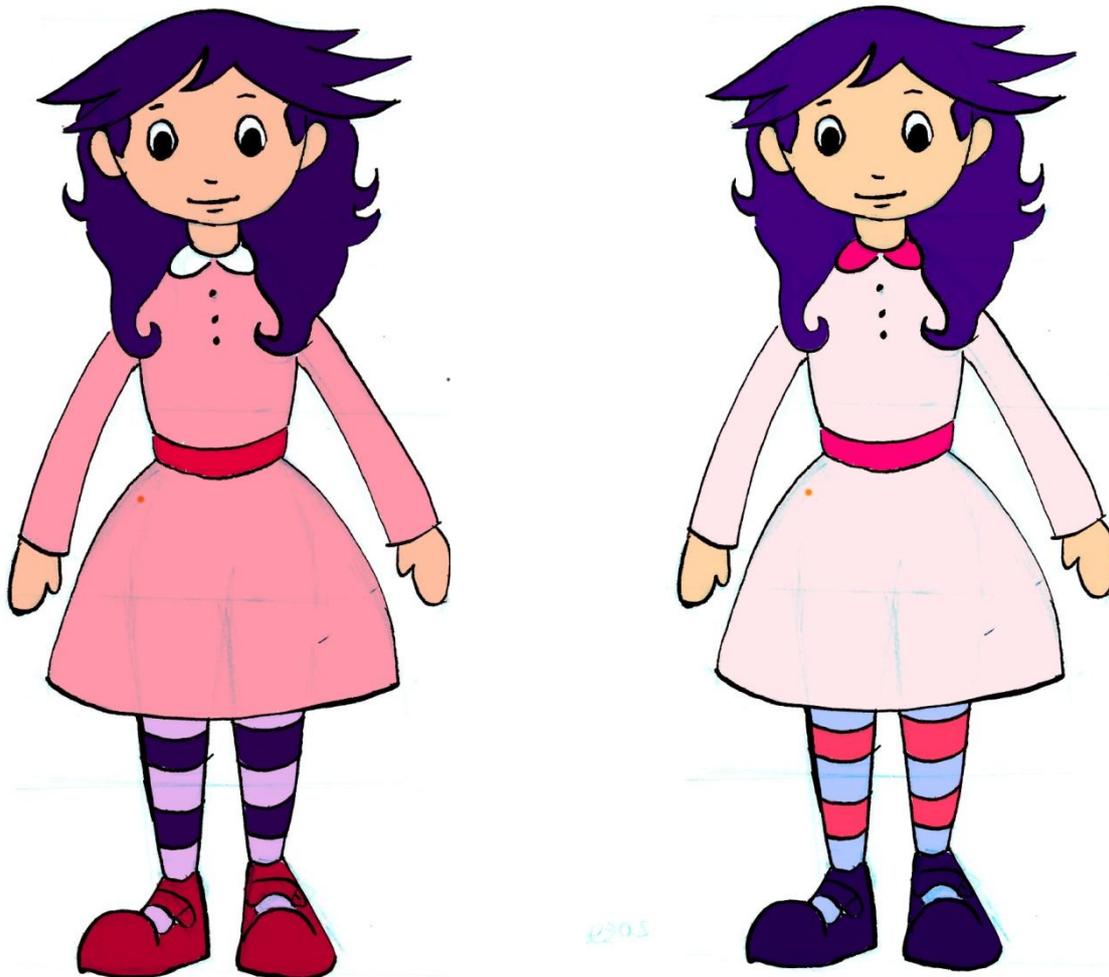
203



13



203



Esto es solo una muestra de los muchos colores que probé, sobre todo porque al principio el pelo lo concebí de color azul y evolucionó a morado.

Además, las medias se convirtieron en un problema difícil de resolver. Obviamente este problema no lo había previsto al iniciar el diseño en lápiz.

Al final, lo resolví con la opción de no recargarlos de color; y los zapatos los combiné con el color del pelo.

La línea de dibujo está hecha a tinta china negra. Este dibujo lo escaneé y tras eso lo coloreé en Adobe Photoshop CS6, donde es más rápido ir cambiando y a su vez probando colores.

Este es el diseño definitivo de Cassie. Las cuatro vistas principales. Es lo que llamamos el *model sheet* del personaje.

Los piquitos de los mechones deben aparecer en todas las perspectivas para que no pierda personalidad, así como la redondez y el tamaño de sus zapatos.



Model sheet de Cassie



Concept Art de Cassie



Nombre: Cassie

Edad: 11 años

Es sonriente y se lo pasa genial jugando con sus juguetes aunque últimamente entre el colegio y tanta actividad extraescolar no tiene tiempo de ser "una niña".

Disfruta mucho escuchando las historias que su abuelo le cuenta y ella le cuenta sus propias historias a su pez naranja.

A veces llega tan exhausta del colegio que se pasa un largo rato tirada en el sofá y da la sensación de ser muy perezosa, pero en realidad es muy activa.

Su madre quiere que aprenda lo máximo posible (por eso la apunta a tantas cosas fuera de clase) pero se está dando cuenta de que a su hija le pasa algo... ya que Cassie pasa más tiempo delante de la tele que otra cosa, y necesita un cambio para volver a sonreír como antes.

El cambio viene cuando Cassie pasa a una dimensión que la transforma por dentro y por fuera.



6.3.2. Personajes secundarios.

Los personajes secundarios, los cuales pertenecen todos a largometrajes de la factoría Disney, los seguía visualizando como siluetas en negro (que más tarde se observarán en el apartado de *Concept Art*), para que el espectador “juegue” a adivinar quiénes son.

Aún así, investigué varias maneras de representarlos, pero siempre buscando esa simplificación.



Bocetos basados en Campanilla

La técnica utilizada es tradicional: lápiz y tinta china. También algo de acuarela y lápices acuarelables, así como gouache de color blanco. Las pinceladas son directas y sin usar agua. Así me obligaba a mí misma a rediseñar a los personajes de la manera más simple posible. Sin embargo, a veces probaba ese relleno en negro imitando una silueta, pero no me convencía el resultado, ya que sin darme cuenta complicaba demasiado el diseño y se perdía la idea de una “sombra” muy oscura (más bien silueta en negro), donde adivinar que personaje es el que está apareciendo en ese instante.



Bocetos basados en *Peter Pan*



Bocetos basados en *La Sirenita*

6.3.3. Referentes.

Los referentes que he utilizado está relacionados con el mundo de la animación, es decir, estudiando o poniendo mucha atención a las *model sheet* u “hojas de diseño” de los personajes protagonistas de las películas elegidas que rediseñé para mi corto.

También, para el diseño de Cassie, busqué en internet imágenes de vestuario infantil, así como otros ilustradores que diseñan figuras infantiles.

Otra de las referencias fue la película *Coraline*, ya que Coraline, la niña protagonista, tiene también una estética parecida a mi personaje principal, con el pelo de un color “antinatural”, en este caso azul.

Vestuario:



Ilustraciones de la marca Gorjuss:



Coraline:



6.4. Concept Art

Gracias al *Concept Art* pude cambiar la idea de fondos recortados que tenía. Esto nos lleva a la primera idea de escenario *Stop Motion* con recortables, en el que el fondo iba por piezas y repartido por diferentes niveles de cristales.

Por ello los primeros fondos que mostraré tienen los elementos vegetales (entre otros) superpuestos, y los que les siguen ya son un fondo de una pieza única.

El estilo que usé fue evolucionando, de más sintético a más pictórico. Para no dejarme llevar por algo demasiado pictórico y elaborado que contrastara demasiado con la sencillez de los personajes usé pintura acrílica, así pues, todos los fondos están realizados con acrílico únicamente.

Ya que la referencia al largometraje *Alicia en el País de las Maravillas* era un pequeño guiño sin importancia apenas ni profundización en los fondos, el *Concept Art* a mostrar será mi versión y adaptación de los increíbles fondos realizados a mano de las películas de animación *El Rey León*, *Pesadilla antes de Navidad*, *La Sirenita* y *Peter Pan*.



La Selva en África

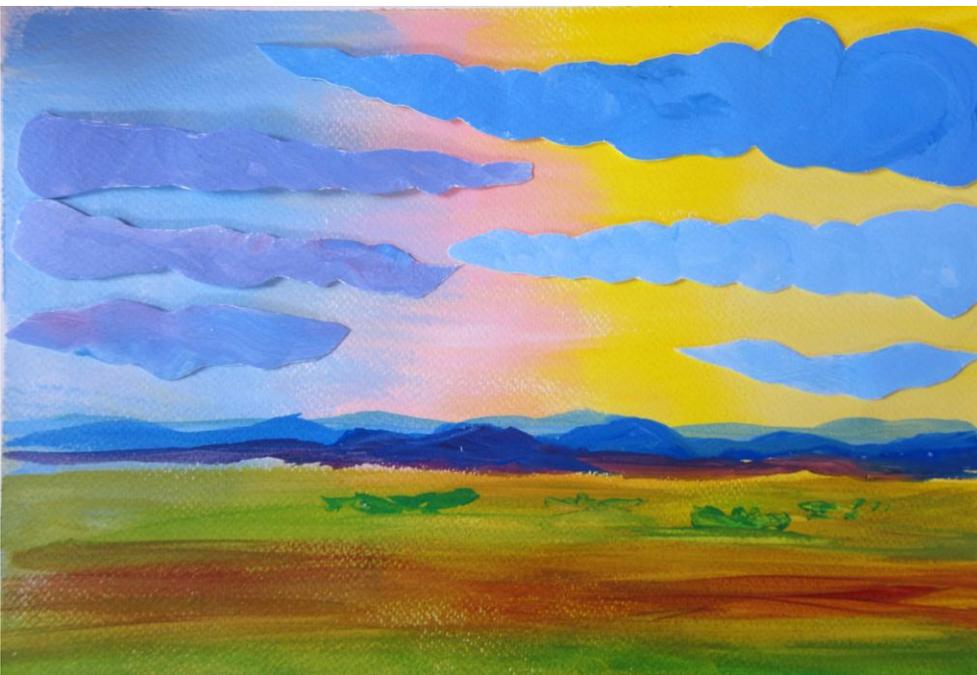
Los fondos referentes a la película de animación *El Rey León* están la mayoría realizados por partes.



Amanecer en la Sabana



La Roca del Rey



La Sabana Africana



Amanecer en África (Concept Art sin dividir en piezas)

Jack y Cassie en el País de la Navidad



Con la idea ya cambiada, el *Concept Art* evolucionó a una manera de realización destinada a una animación 2D, en vez de a una de *Stop Motion*.

En las imágenes siguientes, muestro un ejemplo de fondo integrado con personajes, como me imagino yo que sería una representación muy aproximada del resultado que busco.



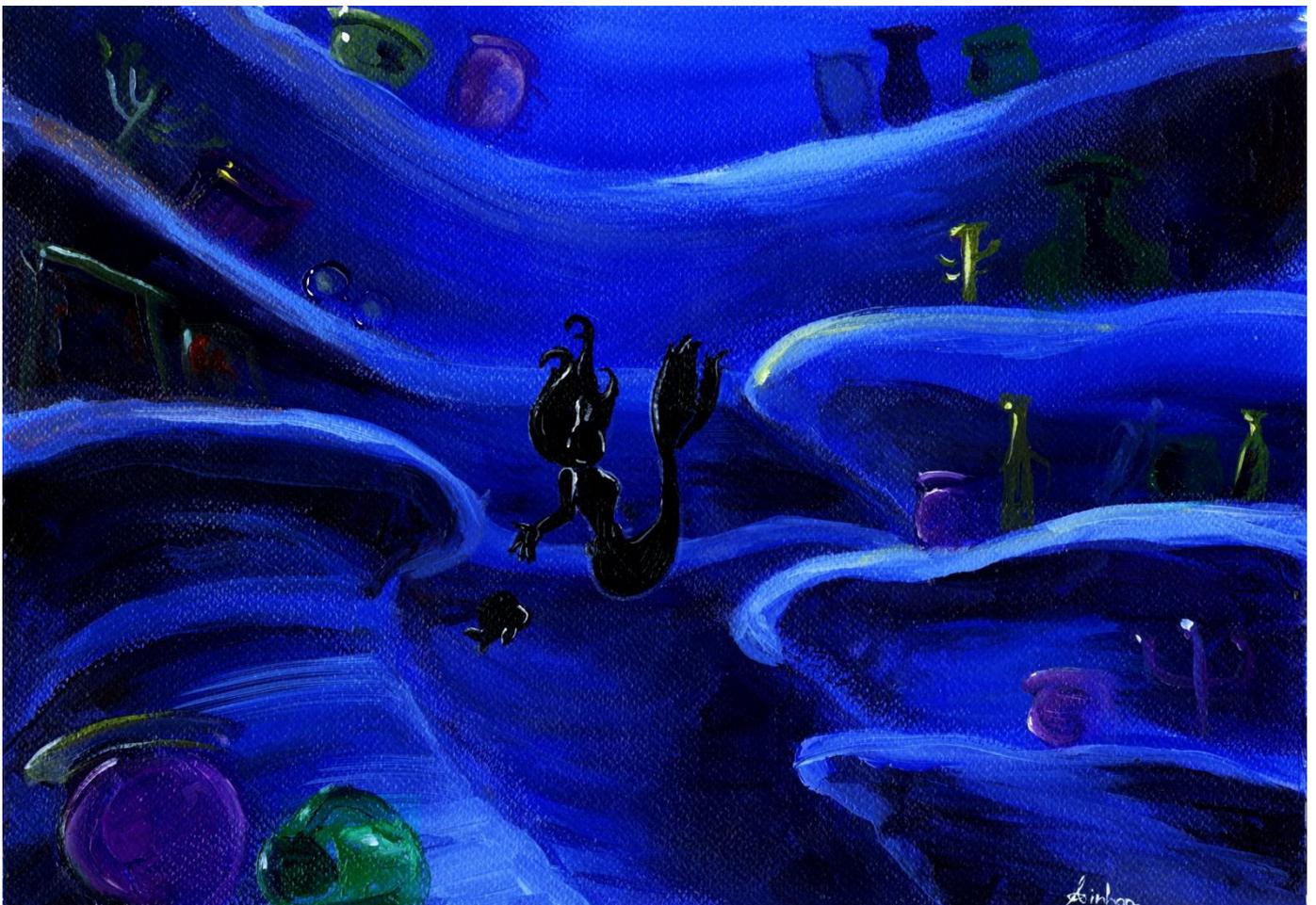
Montaña de la Ciudad de Halloween



Londres, Cassie, Peter Pan y Campanilla.



Cassie escondida en la cueva de Ariel.



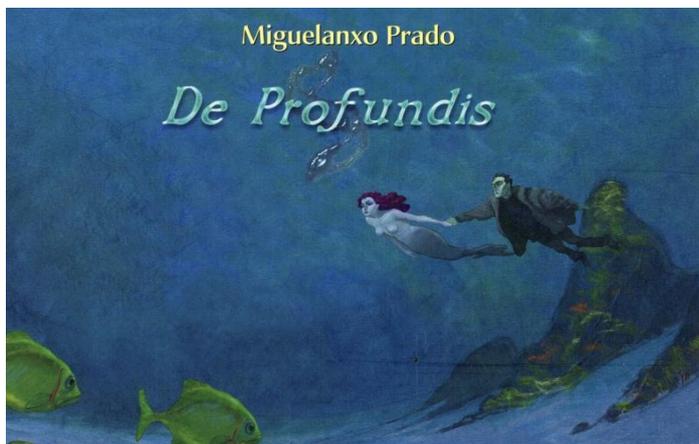
Silueta de Ariel cantando en su cueva secreta.

6.4.1 Referentes.

Como referentes, busqué autores y ejemplos de películas de animación que, entre otras cosas, usaran las técnicas tradicionales para la realización de sus fondos. Así pues, tomé como referencia al estudio Ghibli de animación.



El Castillo Ambulante, Estudio Ghibli



De Profundis, Miguelanxo Prado

El ilustrador español Miguelanxo Prado y su obra *De Profundis*, con una animación coloreada únicamente a modo de ilustración tradicional.



De Profundis, Miguelanxo Prado

Otro referente es el propio trabajo de la factoría Disney, en sus películas de animación 2D respecto al tratamiento de los fondos a mano; y como buscaba colores vistosos y algo sintéticos, me acordé de la serie de animación *Hora de Aventuras*, donde reinan el colorido y la saturación de tonos.



El Rey León



Hora de Aventuras

6.4.2. Reflexiones sobre el *Concept Art*.

Desarrollando este trabajo de *Concept Art* me doy cuenta de que es una manera muy buena de darte cuenta de cuales son el mejor ambiente, colores y atmósfera en los que quedará integrada tanto tu idea como la propia historia, así como los personajes.

Por eso, cuando empecé el trabajo me costaba visualizar el resultado, y estaba algo confundida en cuanto a cómo seguirlo.

Así pues, la realización de todas estas ilustraciones le dieron cuerpo a la idea, y a partir de este cuerpo continúe con la reproducción.



Proceso de Concept Art de Pesadilla Antes de Navidad

Esta es una imagen del proceso de realización de *Concept Art*, concretamente una de las ilustraciones de *Pesadilla Antes de Navidad*.

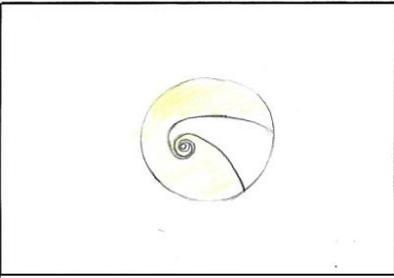
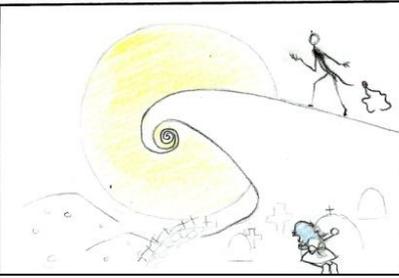
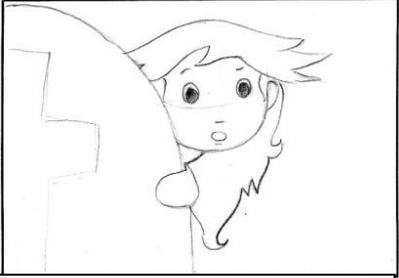
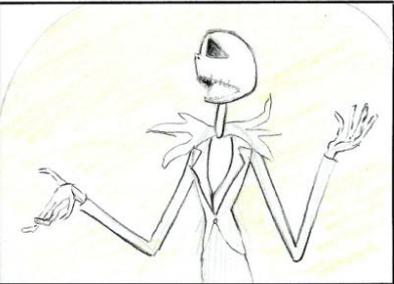
Los materiales usados, como ya he mencionado antes son: respecto al material pictórico, todo acrílico únicamente; y en cuanto al papel, es un papel de acuarela de un grano grueso pero sin ser demasiado rugoso (300 g).

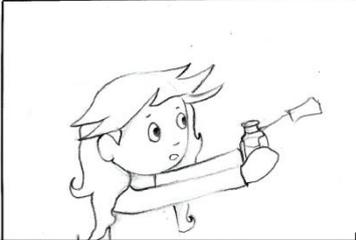
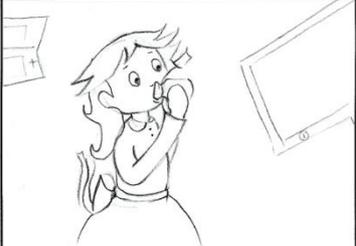
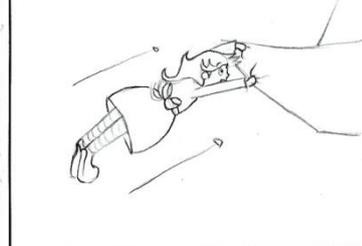
La cinta de carroceros la usaba para sujetar el papel del dibujo a la mesa y así evitar que se arrugara el papel por exceso de humedad.

Este es uno de los fondos despiezados. Por un lado observamos la montaña con la luna amarilla, y por el otro, la base de fondo con las montañas.

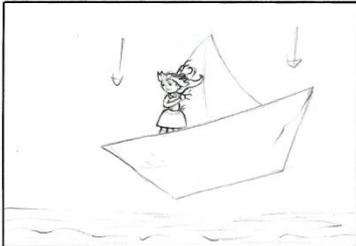
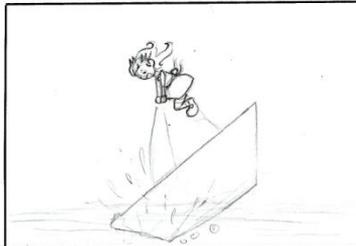
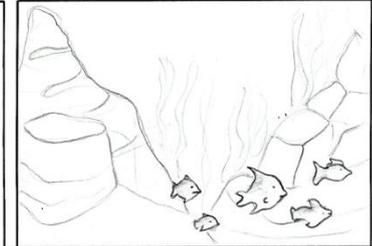
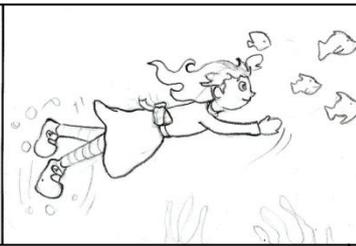
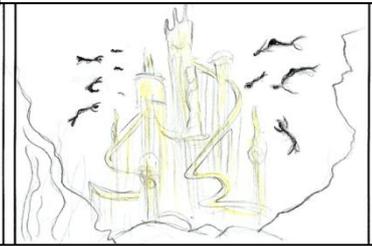
6.5. Storyboard Cassie.

Ahora mostraré algunas páginas del *storyboard*, es decir, la representación gráfica del guión literario que antes he escrito. Cada viñeta muestra la escena, con su respectivo plano (por ejemplo: primer plano o plano general), así como la explicación de la acción que se sucede en ese momento. Adjunto un **ANEXO DONDE SE PODRÁ LEER COMPLETO**.

		
<p>Cassie se desliza por el cuello de la jirafa a modo de tobogán</p>	<p>Se cae de culo al césped.</p>	<p>A Cassie la vemos en un plano americano en el que le vienen notas musicales desde la lejanía</p>
		
<p>Los personajes del Rey León se percatan de la presencia de Cassie Plano General</p>	<p>Simba habla a la protagonista y le anima a acercarse Primer Plano</p>	<p>Cassie se señala como indicando si se refieren a ella. Primer Plano</p>
		
<p>Se empieza a vislumbrar el "nuevo mundo"</p>	<p>Cassie se esconde detrás de una lápida. Jack y Zero (su mascota) entran en escena</p>	<p>Cassie observa anonadada y extrañada la escena</p>
		
<p>Vemos a Jack cantar apenado su canción</p>	<p>Comienza a nevar</p>	<p>Y Cassie se da cuenta</p>

		
De pronto aparece un objeto flotante nuevo que llama su atención	Antes de que desaparezca del todo, Cassie agarra la botella	Leemos la etiqueta del papelito a través de la mirada de Cassie.
		
Cassie se bebe el contenido de la botellita (siguiendo con este guiño a "Alicia en el País de las Maravillas")	Y tal cual ocurre con Alicia, Cassie se vuelve pequeñita. Esto lo observamos en un plano general de la escena.	En un impulso reflejo Cassie salta y se agarra a uno de los objetos nuevos que acaban de aparecer. Un barquito de papel en este caso.

12

		
El barco cae hacia abajo	Salpica contra el agua y Cassie se sube a la parte más alta del barquito	Después de que el barco se hunda vemos un fondo marino
		
Cassie aterriza de pronto y se hunde como el barquito en el agua	Sigue a los pececitos mientras bucea	Cassie se encuentra con la Atlántida

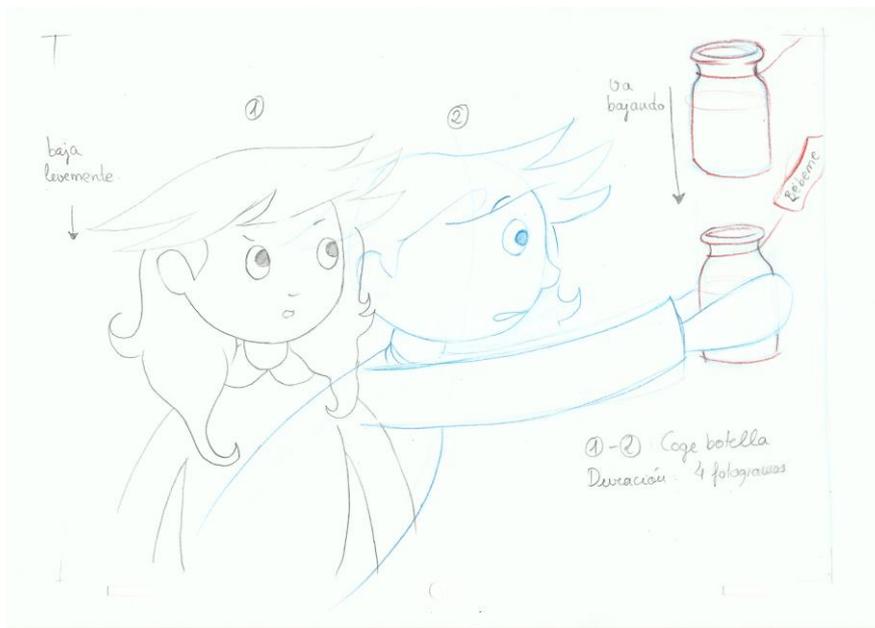
En esta página expongo dos fragmentos de *storyboard* basados en el largometraje de *Alicia en el País de las Maravillas*, en este fragmento y el perteneciente al principio de la historia (en el que Cassie aparece caminando). Los uniré en el tráiler que más tarde mostraré, como pertenecientes a mi trabajo en la asignatura de Producción de animación 2.

6.6. Producción del tráiler de animación.

6.6.1. Layouts.

En los *layouts* o “puesta en escena” encontramos el último paso antes de ponernos a animar definitivamente.

En este paso muy necesario del proceso de animación especificas exhaustivamente cada acción que anteriormente expusiste en el *storyboard*, así como las poses clave de tu personaje en ese punto de la animación. Es decir, muestras la escena en su plano adecuado, y describes la acción de los personajes, así como sus movimientos importantes que luego el animador “moverá” –y dicho sea de paso: animará–. También especificas el tiempo que ocupará esa escena.



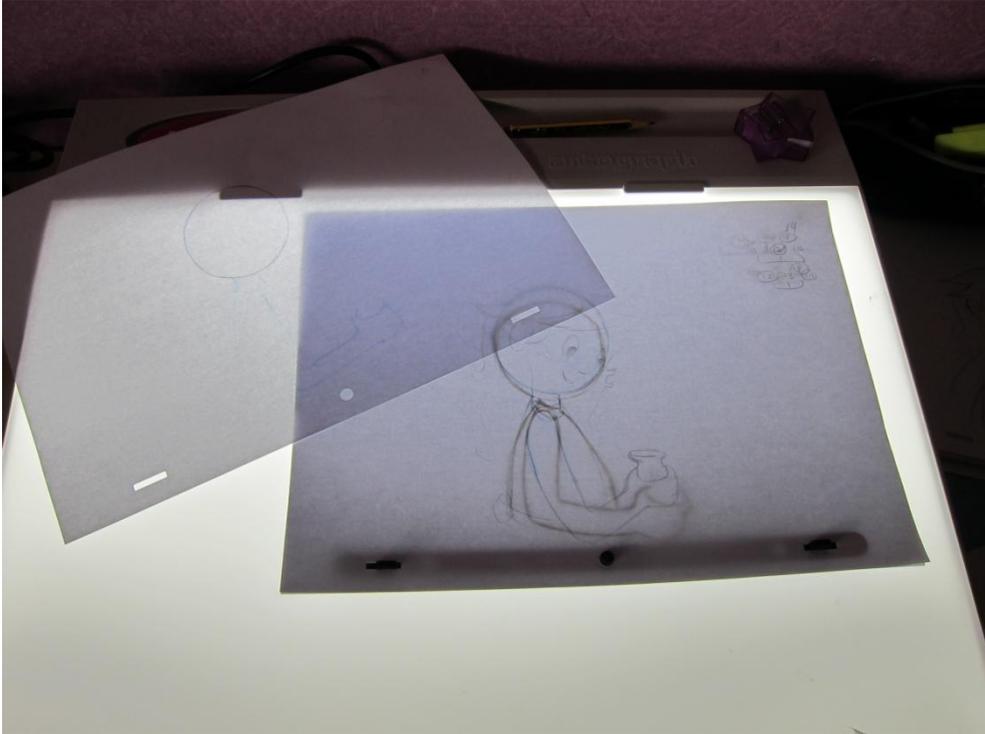
Poses clave del momento en el que Cassie agarra la botella



Poses clave del salto de Cassie al barco

6.6.2. Animando el tráiler.

Tras el *layout* nos disponemos a animar respetando dicho *layout*. Para ello necesitamos las herramientas básicas del animador (aparte de lápices, por supuesto): mesa de luz y regleta (donde pondremos las hojas punchadas, es decir, agujereadas).



Herramientas básicas del animador

No voy a profundizar demasiado en este punto de la animación, ya que no corresponde a la naturaleza de mi Trabajo de Final de Grado, pero me gustaría nombrar los conceptos básicos que hay que controlar para realizar la animación.

La técnica básica a la hora de animar es intercalar los dibujos necesarios entre esas poses clave que hemos especificado en el *layout*. Estos dibujos intermedios han de adaptarse a un *timing* o tiempo determinado, es decir, tener un ritmo y cantidad de dibujos bien posicionados, para así conseguir ese movimiento que queremos de manera correcta.

También hay que atender al *acting* o “actuación del personaje”, y con esto me refiero a su expresión, tanto facial como corporal, y esa forma particular de ser, así como la personalidad que le aportamos, su forma de reaccionar ante lo que le sucede, y de actuar ante los estímulos que le acontecen.

Tanto el *timing* como el *acting* están unidos estrechamente y se fusionan para crear la animación.

6.6.3. Capturas del tráiler.



Estas son dos capturas del tráiler *Cassie* que he desarrollado en Producción de animación 2. El fondo está pintado con el programa Paint Tool Sai. Aunque siempre he mantenido que el corto llevará un fondo hecho a mano, encontré una herramienta de pintura digital como es este programa, cuya característica principal es la de aportar esta textura de lienzo, con esa particularidad de las telas cuando pintamos con óleo en ellas.

Cassie observa a la botella venir hacia ella



Cassie se agarra al barco para no caer en el vacío con ese tamaño tan pequeño de su cuerpo

Adjunto un **ANEXO CON EL TRÁILER COMPLETO** para que se pueda apreciar el resultado de este desarrollo.

Es una pequeña muestra de cómo yo visualizo que sería el aspecto más aproximado a todo el trabajo de preproducción.

6.6.4. Modelado de Cassie en 3D.

En el caso de que este corto hubiera sido destinado a una producción en 3D, la propia Cassie habría sufrido una transformación para poder aplicarla a este medio.

Suponiendo esto, modelé a mi protagonista en el programa 3Ds Max, utilizando tutoriales tales como los de Juana de Arco y otros muchos que encontré en internet. El resultado fue bastante satisfactorio, para ser mi primer personaje modelando en este medio.

Para modelarlo te apoyas la mayoría del tiempo de dos vistas dibujadas del personaje que introduces en el programa. Estas vistas serían la de perfil y la vista frontal.

Se comienza desde una forma geométrica sencilla como es un cubo, desde ahí vamos extrayendo todo el resto del cuerpo. La cabeza la realicé aparte, así como el pelo. Para crear la ropa, me ayudé del propio cuerpo que ya estaba hecho, y a partir de ahí le acoplé la ropa. El vestido con esa forma tan volumétrica y acampanada lo hice con la ayuda de la forma geométrica esfera.

Aquí dejo unas capturas del resultado final. Ajunto un **ANEXO DE TODO EL PROCESO COMPLETO.**



Cassie en 3D de cuerpo entero



Cassie de cara en vista frontal

7. Conclusión.

En primer lugar, para concluir esta memoria de mi Trabajo de Final de Grado, me gustaría empezar hablando sobre las ideas que quería transmitir con él, tanto desde un punto de vista más literal, que aparentemente se refleja en un personaje infantil, como desde el punto de vista más metafórico del tema del trabajo.

Así pues, tenemos por un lado la realidad de una niña normal que, aunque antes era activa y alegre, últimamente se ha visto afectada por la sobrecarga de deberes de los niños de hoy en día, que no les deja tiempo ni de respirar (y por supuesto menos de jugar). Esto, unido a las actividades extraescolares que a veces no son siquiera de su agrado y no le dan la oportunidad ser niña el poco tiempo que dura esta etapa de la vida, le amarga y hace rutinario su día a día.

Por esta razón, Cassie camina decaída al principio de la historia. Algo debe de haberle pasado en el colegio para estar así... y como a todos sus amigos, le han cargado de deberes para esa tarde.

Yo recuerdo momentos muy buenos de mi infancia rodeada de juguetes empantanados por la habitación, pero también etapas en las que solo me empantanaban libros, y los que me apetecía leer realmente (libros de ficción y de autores geniales), los aplastaba con mi cara dormida por culpa del cansancio, ya que se me hacían las tantas estudiando después de una tarde trabajando en deberes sin medida que cada profesor ha mandado en su respectiva hora de clase en el colegio.

Obviamente, todos necesitamos prepararnos para un futuro, pero el equilibrio es la clave: más aprovechar para deberes las horas escolares y menos para horas de reencuentro con la familia y amigos en casa o en la calle.

Cassie realiza un viaje que le hace evadirse de todo esto, divertirse, reír y conocer nuevas perspectivas, nuevos colores y nuevas personas.

Cuando la niña despierta de su sueño mágico, solo puede recordar cosas buenas, lo cual la hace levantarse y alejarse caminando a saltitos. Ese sueño le devuelve todos los ratitos de tiempo divertido robados durante la semana de clases.

Por otro lado, en el aspecto menos literal y más metafórico de la idea del trabajo, representa a cualquiera de nosotros, personas que han perdido la ilusión en algún momento de su vida o a las que la rutina les ha consumido de tal manera que necesitan romperla para volver a divertirse con esa pasión que posee un niño, donde cada día es una experiencia nueva y un descubrimiento diferente está al caer.

Una de las cosas que más nos unen a la infancia son las películas de animación, así como las series capituladas, que todos hemos visto y con las que todos nos hemos embozado. Tanto color y tantas canciones que aún hoy seguimos disfrutando, y siempre tendremos en el recuerdo.

En mi trabajo, que constituye al mismo tiempo un homenaje a todas esas películas de mi infancia, y el origen del objetivo de aprender más sobre ellas y como se realiza una película de

animación, puedo afirmar haber afianzado esos conocimientos, así como el descubrimiento y el desarrollo de los que me eran desconocidos.

Puedo afirmar ahora que he redactado todos los pasos del proceso de preproducción, que realmente conozco en más profundidad tanto las películas elegidas como el resto de ellas, incluso sin haber hecho un trabajo sobre ellas, porque el procedimiento lógico y con buenos resultados siempre es el descrito en mi trabajo. Desde el nacimiento de la idea y su redacción en el guion literario, pasando por todas las fases de preproducción y creación artística.

Estas fases deben estar muy claras y ordenadas para que el resultado cuando se pasa a animar sea el mejor posible.

Los impedimentos o dificultades a la hora de llevar a cabo del trabajo han sido, como pasa en muchas ocasiones, el tiempo. Y esa falta de tiempo unida al hecho de estar realizando el trabajo yo sola (cuando lo más correcto y adecuado, y lo que suele proceder en todas las producciones de animación, es contar con un equipo de gente que ayude a agilizar el trabajo de creación y de aportación de ideas) aún retardaba más el logro de mi objetivo de tener una preproducción completa para lo que sería mi corto de animación, además de aprender y conocer todo el proceso lo más ampliamente posible.

En adición, me habría encantado poder haberme dedicado a tiempo completo a este proyecto, ya que he tenido que espaciar su producción mucho, entre fase y fase, e incluso interrumpir durante semanas algún apartado en sí, como el diseño de personaje, para poder dedicarle el tiempo correspondiente a las asignaturas universitarias.

También habría ahorrado mucho trabajo y tiempo para dedicárselo al proyecto definitivo si hubiera pensado desde un principio y con realismo si realmente el proyecto inicial de *Stop Motion* era realizable en 8 meses, ya que necesitaba una preparación de materiales previos y una práctica más amplia, y por supuesto, habría sido perfectamente realizable en mi opinión si hubiera sido un trabajo por equipos.

La indecisión respecto a cómo enfocar a la protagonista, si en silueta negra o en color (como fue al final), también me paró bastante el avance del proceso. Aunque gracias a esta indecisión pude experimentar con muchas pruebas de fondo y color como lo hacen los profesionales del *Concept Art*, comprobando cual era la mejor opción para que funcionara en la animación.

Como conclusión definitiva final he aprendido bastante con este trabajo, pero por falta de tiempo de dedicación enteramente a él, también he dejado en el tintero muchas cosas. Me alegra mucho haber creado un personaje mío propio y que haya podido tomar vida e incluso movimiento con un empujón más de esfuerzo.

Me he dado más cuenta aún que los equipos de animación son muy importantes por el trabajo conjunto que realizan, y más aún si cada grupo perteneciente a un mismo equipo se centra en un apartado concreto, como por ejemplo *storyboard*, *layout* o *Concept Art*.

Y finalmente, quería exponer la idea de que no descarto en un futuro seguir profundizando más en este trabajo o más concretamente en Cassie, y sus vivencias y nuevas aventuras.

8. Bibliografía.

Kaufman J.B. *Blancanieves y los Siete Enanitos 75º Aniversario del Clásico de Walt Disney*: Lunwerg editores, 2012.

Cowan, F. *Dibujar y pintar personajes de fantasía, de la imaginación a la página*: Norma Editorial, 2000.

Nomura,T. *Libro de arte edición limitada* : SQUARE ENIX, 2013.

Andersen,H.C. *Cuatro Cuentos de Andersen*. Barcelona :Timun Mas,1973.

Williams,R. *Kit de Supervivencia del Animador*.Londres: faber and faber,2011.

Blair,P. *Cartoon Animation*. (Libro en formato pdf, carece de editor)

Por supuesto contaba con toda la información aportada por el profesorado durante el curso.