

TFG

FISHY.

REALIZACIÓN DE UN CORTO DE ANIMACIÓN

Presentado por Ana M^a Tamarit Ballester

Tutor: M^a Ángeles López Izquierdo

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

Realización de un cortometraje de animación

Making an animated short film

Resumen

Este proyecto tiene como tema principal la elaboración de un cortometraje de animación de carácter cómico. En esta memoria escrita se describe paso a paso el proceso de creación de dicho trabajo así como aquellos artistas y obras que han servido de referencia durante la elaboración del proyecto. A lo largo del texto se explican términos relacionados con la animación que es posible no todo el mundo pueda conocer.

El proceso utilizado para la elaboración del cortometraje se describe a lo largo de la memoria. Se divide en tres fases que son preproducción, producción y postproducción. La preproducción es la etapa más creativa, donde se diseñan los personajes y la historia a animar. En la producción hablamos sobre el proceso de animación propiamente dicho y se explica el proceso paso a paso de creación del movimiento o acción en el personaje. La parte de postproducción es donde las animaciones son editadas y maquetadas para crear el cortometraje definitivo, durante la memoria se explica el programa utilizado.

Una vez explicado todo el proceso de creación de la obra se exponen los problemas que han surgido durante la elaboración y las soluciones aplicadas para conseguir un buen resultado. Asimismo se realiza una auto crítica acerca del resultado final del cortometraje y las soluciones a algunos fallos vistos tras la finalización.

The project's theme is the development of an animated short film, with comic character. In this written report describes step by step the process of creating this work as well as those artists and works that have served as a reference for the development of the project. throughout this text are terms related to the short film and animation that possibly there are people who do not understand.

The process used for the production of the film is described along memory. It is divided into three phases that are pre production, production and post production. Pre-production is the most creative stage where the characters and the story are designed. In production talk about the animation process itself and the step by step creation of movement or action on the character process is explained. The post is part of where the animations are edited and to create the final layouts created short film. In this memory I explain the programs used to finish this animated short film.

Having explained the whole process of creating, the work problems that have arisen during the development and the solutions used to achieve a good result are discussed. Self-criticism on the final outcome of the film and the solutions to some failures seen after completion is also performed.

Agradecimientos

Desde estas pocas líneas quiero agradecer a muchos su apoyo y paciencia conmigo.

Gracias Cristina, por tu gran ayuda, por tus agobios para que todo saliera bien y por ayudarme en todo y más.

M^a Ángeles, gracias por tu paciencia, tu comprensión y tus animos.

No puedo dejar de agradecer a Miguel Vidal su apoyo con este trabajo, gracias por creer en estos peces tan locos.

1. Introducción

La finalidad de este proyecto fue crear un corto de animación de género cómico donde los protagonistas fuesen dos peces en una pecera a los que les encantaba el cine. La realización de dicho corto está dividida en tres grandes partes: pre-producción, producción y post-producción. Cada una de las partes estará más adelante definida y explicada de forma que se vea la división del trabajo.

Se partió de la idea de que en el corto aparecerían dos peces locos por el cine los cuales se pasaban las mañanas aburridos dando vueltas en su pequeño acuario pero al caer la tarde la pecera sería iluminada por la luz de la televisión comenzando así su hora de diversión. Los peces debían imitar escenas de películas conocidas, reconocidas por el público. Fueron descartadas algunas como Indiana Jones, El rey león, Cantando bajo la lluvia o Harry Potter debido a que los planos a utilizar para que fuesen reconocidas resultaban incomprensibles en una pecera contando también con el poco espacio de esta misma. Teniendo la idea concretada se realizó el guión y el storyboard de la animación comenzando así con la preproducción del corto. Al mismo tiempo que se comenzó a realizar el storyboard se realizó trabajo de Concept Art para buscar la idea definitiva y el diseño final de los peces. Se buscó el acting de los personajes para definir el carácter de ambos al igual que la interacción entre los dos peces. Para el diseño de personajes se realizó una humanización relativa y no excesiva ya que los peces debían imitar lo mejor posible los movimientos humanos de las películas que estaban viendo e imitando desde dentro de la pecera pero sin dejar de ser peces comunes de agua dulce.

Una vez concebida la ida definitiva del corto y sabiendo las películas que aparecerían en la televisión se editó la duración de cada una eligiendo los fragmentos a imitar por los peces de cada una simulando un zapping y se grabó a tiempo real en el salón con una pecera realizando los planos necesarios. Una vez grabada la imagen real comenzó el momento de animar a los peces a mano, “frame¹ a frame”, mediante la técnica tradicional sobre mesa de luz. Teniendo todo animado y comprobado en la prueba a lápiz que la animación era correcta y fluida se pasó a vectorizar y pintar las escenas en Toon Boom. Con las escenas pintadas y exportadas en formato .png, sin fondo, se pasó a la unión en Premiere de ambas partes, la imagen a tiempo real y las animaciones de los peces. El proyecto estuvo compuesto en Premiere por varias capas. La capa inferior contuvo el archivo de video y en las superiores estuvieron las capas superpuestas con las animaciones de los peces y el agua de la pecera.

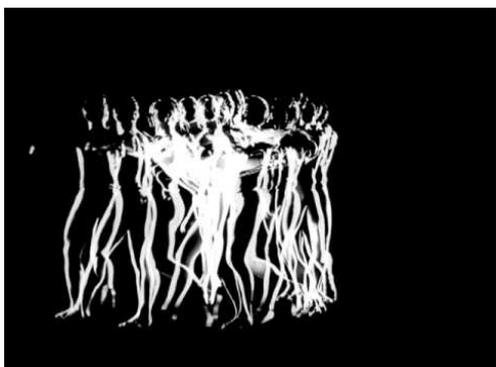
1 Es una imagen en particular dentro de la sucesión de imágenes que componen una animación. También se le llama fotograma o cuadro.

2. Objetivos y metodologías

Al comienzo de este proyecto la idea principal era realizar la preproducción de un corto de animación debido a que, por falta de tiempo, no iba a ser posible realizar la animación del corto. El estilo de animación no estaba claro y a causa de eso se buscó más de una posibilidad, dependiendo del tipo de animación a realizar el trabajo previo sería de una forma o de otra. A causa de la falta de estilo se buscaron referentes muy variados con la finalidad de encontrar un estilo adecuado con el que resolver la animación pensada hasta el momento.

2.1. Algunos referentes para la búsqueda de estilo

Norman McLaren fue un animador y director reconocido por sus trabajos en el National Film Board of Canada. Se dedicó a explorar nuevas vías en la animación, promoviendo la abstracción y la animación sin utilización de cámaras, pintando directamente sobre el celuloide, la película. A pesar de su amplia producción cada uno de sus cortos es un experimento único, un atisbo de nuevas posibilidades y explotación de las mismas hasta sus límites. McLaren utiliza en sus animaciones la abstracción acompañada de música, aunque en ocasiones utiliza personas y objetos reales para sus obras. La conocida como su primera obra, “Love on the Wing”² (1938), fue realizada para publicitar el correo aéreo, es decir, fue un encargo. Lleno de surrealismo, la animación de un virtuoso dibujo a mano, en blanco, se superponen sobre fondos de color tomados con ayuda de una cámara multiplano para conseguir el efecto de profundidad (técnica que utilizará años más tarde en otras de sus obras). En los fondos vemos vistas de edificios reconocibles, como la oficina de correos, hasta paisajes extraños de carácter surrealista. En esta animación, al igual que en “Spook Sport”³ (1940) donde vemos figuras abstractas moverse al ritmo de la música simulando el danzar de bailarines, se crea la animación dibujando directamente sobre película de 35mm, con pluma y tinta, en el primer caso. Otras obras de este artista son “Chairy Tale”⁴ (1940) y “Neighbours”⁵ (1952), en ellas se utiliza la pixilación⁶ para realizar la animación con personas y objetos reales. El mensaje, importante en estas obras, es que la cooperación es el mejor medio para resolver conflictos. En “Pas de Deux”⁷ (1967) a partir del baile rodado por métodos normales, se



Capturas de imagen de algunos trabajos de Norman McLaren. La primera pertenece a “Love on the wing”, la segunda a “Neighbours” y la tercera a “Pas de Deux”

2 MCLAREN, N. Love on the Wing. En: You Tube [vídeo], 2009-07-11

3 MCLAREN, N. Spook sport. En: You Tube [vídeo], 2007-02-20

4 MCLAREN, N. Chairy Tale. En: You Tube [vídeo], 2009-07-17

5 MCLAREN, N. Neighbours. En: You Tube [vídeo], 2011-11-05

6 Es un estilo de animación stop-motion realizada con personas en vez de con objetos.

7 MCLAREN, N. Pas de Deux. En: You Tube [vídeo], 2011-10-07

utiliza la copiadora óptica para que cada fotograma recoja la superposición de diferentes posiciones del mismo movimiento.

Jan Svankmajer es un artista gráfico, escultor, diseñador y poeta surrealista, además de un importante cineasta que ha influido en otros grandes cineastas como Tim Burton, Terry Gilliam o los Hermanos Quay, entre muchos otros. Svankmajer realiza sus animaciones mediante la técnica del stop-motion empleada de formas diferentes dependiendo del film. En "El último truco del Sr. Schwarcewalde y del Sr. Edgar" (1964) la animación la realiza mediante marionetas. Trata de dos magos que rivalizan sobre un escenario tratando de determinar cual de ellos es más hábil, con una duración de 12 minutos aproximadamente esta comedia surrealista, aunque no lo parezca, esta animada con stop-motion. Aunque Svankmajer suele trabajar con muñecos también utiliza actores reales, máquinas (algunas creadas por él mismo), figuras de arcilla, muñecas antiguas, esqueletos de animales, objetos cotidianos y otras muchas cosas. En "Jabberworky"⁸ (1971) utiliza objetos cotidianos y muñecas antiguas. Este film esta basado en un poema sin sentido del escritor británico Lewis Carroll, incluido en "Alicia a través del espejo". La animación tampoco posee un gran sentido, al igual que el texto del que parte. En obras como "Dimensiones/posibilidades del dialogo"⁹ (1982) o "Oscuridad/Luz/Oscuridad"¹⁰ (1989) Svankmajer utiliza la arcilla para crear personajes que animará, como no, con stop-motion. En el primer film no parte de la arcilla, en el comienzo aparecen objetos cotidianos y alimentos que poco a poco evolucionan en figuras de arcilla. En la segunda obra si que parte de la arcilla formando dos manos un tanto surrealista ya que poseen ojos, por ejemplo. Al igual que en el comienzo del film "Dimensiones/Posibilidades del diálogo" en el cortometraje llamado "Meat Love"¹¹ la animación se realiza con alimentos, en este caso dos cortadas de carne "enamoradas". En este corto, como en muchos de sus trabajos, deja entrever su visión triste de este mundo, no deja lugar a la esperanza.

Michel Ocelot es un conocido animador francés. Se hizo famoso con su largometraje "Kirikú y la bruja"¹² (1998), cuenta la historia de un niño pequeño, de tamaño, que se enfrenta a una bruja la cual tiene a su tribu dominada. Tras el éxito realizó la segunda parte en el 2005, "Kirikú y las bestias salvajes"¹³. Sin embargo Ocelot realiza otros trabajos antes que esos pero con menos reconocimiento, como "Les contes de la nuit"¹⁴ (1992) de la cual realizó otra versión en 2011 llamada del mismo modo. El trabajo de este



Captural del corto "Meat Love" de Jan Svankmajer.



Captural de la película "Kirikú y la bruja" de Michel Ocelot.

8 SVANKMAJER, J. Jabberworky. En: You Tube [vídeo], 2014-01-31

9 SVANKMAJER, J. Dimensiones/posibilidades de diálogo. En: You Tube [vídeo], 2010-03-02

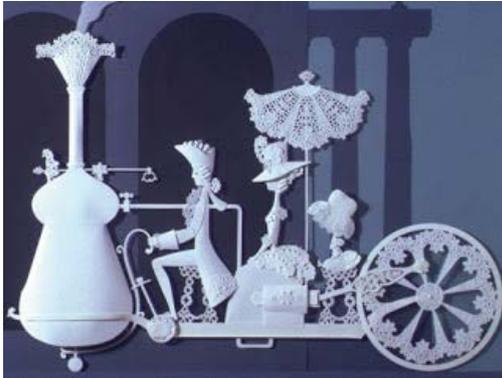
10 SVANKMAJER, J. Oscuridad/luz/oscuridad. En: You Tube [vídeo], 2009-02-06

11 SVANKMAJER, J. Meat Love. En: You Tube [vídeo], 2009-09-18

12 OCELOT, M. Kirikú y la bruja [DVD-vídeo]. Francia, 1998

13 OCELOT, M. Kirikú y las bestias salvajes [DVD-vídeo]. Francia, 2005

14 OCELOT, M. Le contes de la nuit. En: You Tube [vídeo], 2011-04-19



Captural del corto "Le trois inventeurs"

animador es interesante debido a la técnica que utiliza y lo bien que la trabaja. Mediante animación directa bajo cámara, con recortes a contraluz la mayoría de veces, realiza unas animaciones maravillosas. Un ejemplo de su estilo de animación es "Príncipes y princesas"¹⁵ (2000) donde vemos ese juego con los recortes en negro sobre un fondo iluminado formando así una sensación de sombras similar a las sombras chinas. Aunque el trabajo de Ocelot sea siempre mediante recortes no quiere decir que su obra sea siempre igual, idéntica. En otros filmes, como en "La princesse insensible"¹⁶ (1986), utiliza animación de recortes pero estos tienen color y no son sombras como los nombrados más arriba. Algo también diferente de esta última obra es que no es un cortometraje ni un largometraje es una serie de metrajes emitidos en una cadena de televisión francesa compuesta por trece capítulos. Como he dicho antes, que trabaje con recortes siempre no quiere decir que todo sea igual, en su cortometraje "Les trois inventeurs"¹⁷ (1979), Ocelot realiza sus recortes con los manteles de papel blancos que van debajo de las tartas. Al igual que en sus otros trabajos crea unos personajes esbeltos que a la hora de animarlos recrean fantásticamente los movimientos reales de una persona real.

Joanna Quinn despliega en sus filmes todo su conocimiento del arte del dibujo, posee un aprendizaje basado en la experiencia cotidiana del dibujo del natural, con práctica diaria capturando instantes que reinventa mediante su estilo de dibujo. Posee un estilo muy definido a la hora de dibujar y se nota en grandes cantidades en sus animaciones ya que siendo animación mediante cartoon y no con animación directa da la sensación de ser lo segundo puesto que deja rastro del movimiento anterior al igual que pasa en animación bajo cámara con pintura, por ejemplo. Esto sucede debido a que no borra las líneas que va realizando mientras realiza los dibujos buscando la posición correcta o el movimiento adecuado para dar importancia a lo que quiere en ese momento. Joanna Quinn dio la vuelta a todos los estereotipos establecidos en la narrativa de Hollywood sobre la manera de mirar a las mujeres y lo hizo parodiando dichas ideas, mirando a los hombres a través de los ojos de Beryl, una mujer de mediana edad mientras está pasándolo en grande desnudando a un stripper como podemos ver en su film "Body Beautiful"¹⁸ (1990). En este film Beryl derrota al machista, Vince, y acalla a sus compañeros de trabajo que critican su cuerpo, entrenándose y ganando el premio de culto al cuerpo de la empresa. Mediante su dibujo Quinn incide en el modo en que la gente juzga a los demás por su apariencia física, en ocasiones debido a la edad o a expectativas creadas. Joanna Quinn tiene un estilo propio, sus personajes son reconocibles por su estética y con femeninos que han recuperado su verdadero poder, actúan desde la igualdad. Les otorga otra forma de estar en



Captural de "Body Beautiful" trabajo de Joanna Quinn.

15 OCELOT, M. Principes y princesas. En: You Tube [vídeo], 2014-05-29

16 OCELOT, M. La princesse insensible. En: You Tube [vídeo], 2010-09-29

17 OCELOT, M. Le trois inventeurs. En: You Tube [vídeo], 2013-02-06

18 QUINN, J. Body Beautiful. En: You Tube [vídeo], 2009-09-01



Capturas del trabajo de Isabel Herguera, "Ámár".

el mundo; nuevas formas de desenvolverse ellas mismas a la vez que muestra a sus protagonistas sin prejuicios frente al espectador.

Isabel Herguera es licenciada en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco (Bilbao). En 1997 montó junto con Satinder Singh su propio estudio de animación, Loko Pictures. Ha dado clases y dirigido talleres de animación. Ha trabajado con todo tipo de técnicas: arena, pintura, recortable, tiza, etc. Hay que destacar producciones como: "Spain loves you"¹⁹ (1988), "Safari" (1989), "Cante de ida y vuelta" (1989), "Los muertitos" (1993) y "La gallina ciega"²⁰ (2005) que fue nominada a los premios Goya en 2006. Sus animaciones son bastante abstractas, aunque aparezca en ellas figuras humanas son un poco abstractas, no son realistas. Además utiliza mucho el juego con la sombra entre personajes y fondo, o el personaje es una sombra y el fondo posee colores o es al revés y el fondo es oscuro y entonces son los personajes los que poseen color, no siempre todos puesto que en algunas de sus animaciones solo utiliza tonos de un mismo color. Algunos de los cortos de Isabel Herguera están relacionados con la India, como "Bajo la almohada" (2012) que es un documental de animación sobre niños de la india realizado con dibujos de niños de allí con los que trabajó Isabel creando así un cortometraje de animación con aquello que los niños habían dibujado. Otro film que también tiene lugar en la India es "Ámár"²¹ (2011), este cortometraje cuenta el recuerdo de una niña, Inés, que va a visitar a su amigo, Ámár, que vive desde hace años en un internado sanatorio mental en la India. Inés recuerda los últimos días que pasaron juntos y su promesa de regresar. La técnica de animación de Isabel Herguera parece un poco de collage ya que los fondos parecen estar hechos con recortes de diferentes papeles o telas y los personajes pintados encima.

2.2. Objetivos

Tras haber investigado y encontrado los referentes anteriores comencé a plantearme ideas y posibilidades acerca del corto. La única idea clara que tenía antes de empezar el proyecto era que quería realizar un corto de animación pero no sabía que técnica sería mejor para realizarlo aunque mi preferencia era la animación en volumen. A dicha animación se la conoce también con los términos "animación fotograma por fotograma", "animación cuadro por cuadro", "parada de imagen", "paso de manivela" o "animación foto a foto". En los últimos años también se ha popularizado su nombre en inglés: stop motion. En ella no se animan dibujos o imágenes planas sino objetos estáticos e inmóviles colocados delante de una cámara. Consiste en aparentar el movimiento de dichos objetos capturando fotogramas: en cada fotograma se ha movido ligeramente el objeto y en cada nuevo cambio de

19 HERGUERA, I. Spain love you. En: You Tube [vídeo], 2013-02-11

20 HERGUERA, I. La gallina ciega. En: You Tube [vídeo], 2008-06-12

21 HERGUERA, I. Ámár. En: You Tube [vídeo], 2012-03-28

posición debe haberse siempre orientado el objeto en una cierta dirección en relación al cambio de posición y fotograma anteriores, guardando, en la medida de lo posible, la mayor continuidad lógica del movimiento que se quiere imitar. Más tarde, al reproducir los fotogramas uno detrás de otro, como se hace de hecho con cualquier proyección cinematográfica obtenida mediante filmación real, la proyección en pantalla crea la ilusión óptica de que el objeto se mueve por sí mismo. Se puede animar de este modo cualquier objeto tridimensional pero en general se animan muñecos, marionetas, figuras de plastelina u otros materiales. También suelen animarse maquetas de modelos a escala como los gigantescos vehículos cuadrúpedos AT-AT de “El imperio contraataca” que, en realidad, fueron realizados mediante modelos a escala. Teniendo los referentes y habiendo visto algunas de sus obras empecé a distanciarme de dicha técnica y comencé a plantearme la idea de realizar mi trabajo mediante animación clásica, frame a frame. En los cuatro años estudiando bellas artes jamás pude utilizar animación tradicional y es algo que quería aprender, así que tras darle vueltas decidí que el corto se realizaría mediante animación clásica. Las metas en este proyecto empezaban por conseguir hacer un cortometraje, teniendo claro que sería con animación tradicional otra meta importante era aprender y llevar a cabo los conceptos de dicha técnica. Además de aprender la técnica clásica de animación quería llegar a conocer las tecnologías de animación actuales y tras ver trabajos de Isabel Herguera, donde junta técnicas jugando con los fondos en collage y los personajes animados encima, pensé en hacer una animación un poco diferente mezclando la imagen real en el fondo y los personajes animados encima mediante la técnica clásica. Al plantear dicho estilo de animación surgió otra meta a lograr, aprender los fundamentos de la combinación de imágenes reales con escenas animadas para que la unión entre ambas fuese lo mejor posible.

2.3. Metodología

Para el tema sobre el cual trataría el corto me decanté por una animación cómica donde los personajes protagonistas fueran dos peces locos por el cine. Partiendo de esa idea comencé a trabajar. La idea se fue desarrollando, los peces no estarían dentro de la pecera nadando únicamente, imitarían aquello que vieran en la televisión. Para desarrollar correctamente el proyecto dividí el trabajo en tres fases: preproducción, producción y postproducción. La primera fase comienza con la aparición de la idea y el desarrollo de la misma como he comentado un poco más arriba ya. Continuando con esta parte del trabajo seguí con el siguiente punto que fue realizar un guión donde se describía de forma detallada la producción de la animación, es decir, se explicaba todo aquello que iba a pasar en el corto describiendo las escenas con todos los detalles, debía aparecer hasta los sonidos o diálogos

de iban a haber en cada momento de la animación. Teniendo el guión bien definido pasé a realizar el storyboard. En este se dibujan las secuencias de las escenas o tomas y en cada una de ellas se aporta información acerca de cómo serán animadas. Mediante el storyboard, en las grandes producciones, los animadores saben perfectamente como comenzar a realizar las animaciones puesto que el director les ha definido con mucha claridad como debe ser animada cada escena. Se incluyen anotaciones sobre la aparición de sonidos, cambios de plano y tipo de los mismos, la forma de mover al personaje, por donde y como debe moverse en el plano, la interacción entre los mismos así como también la duración aproximada de cada uno de las escenas. El siguiente paso en esta fase del proyecto fue el diseño de aquellos elementos de la animación. Aunque el fondo iba a ser grabado de la realidad debía existir un diseño previo de la colocación de elementos en el espacio al igual que la forma en la que la luz debía incidir en los objetos que aparecerían, debido a esto se realizaron diseños de la estancia donde aparecerían los peces al igual que de su pecera donde aparecerían nadando. Los personajes debían diseñarse para tener así una base asentada para poder comenzar a animar sin deformarlos por falta de tener un modelo previo que tomar como referencia. Se realizaron hojas modelo de ambos personajes donde se podían ver en un giro de 360 grados que sería muy útil al comienzo de la animación evitando el desdibujo. También se hicieron pruebas de color buscando el más indicado para cada personaje, debían tener colores que los identificaran con rapidez pero que entre ellos no se quitaran importancia una vez juntos dentro de un plano. Continuando con esta fase del proyecto se realizó la animática. Se animó, por así decirlo, el storyboard para ver como sería la idea una vez animada y si esta se entendería con claridad o necesitaría cambios de algún tipo para poder entenderse mejor. A partir de aquí entramos en la fase de producción. Comenzamos esta fase realizando los layouts de escena, en algunas animaciones los hay de fondo también pero en mi caso no fueron necesarios puesto que eran imagen real. El layout es un dibujo donde se muestran los cambios visuales de una escena o toma. Se indican los movimientos de los personajes dentro de cada plano al igual que los encuadres a realizar en cada momento de la escena. En mi caso los layouts estaban divididos en acciones de los personajes, cada movimiento era un layout diferente puesto que había que saber muy bien como iba a ser la acción a realizar por cada pez en cada momento para evitar colisiones entre ellos debido al espacio reducido donde se movían, una pecera. Como he explicado más arriba yo no realicé layouts de fondo pero sí que se realizaron, antes de grabar la imagen real, pruebas en pintura digital y collage digital para tener una idea de como debía ser el espacio. Para continuar con esta fase del proyecto era necesario grabar la imagen real. Se buscó la casa adecuada y, teniendo las imágenes a emitir a tiempo real en la televisión montadas, se procedió a la grabación de los planos necesarios para la animación. Teniendo montada la grabación de la imagen real se pudo controlar el timing que debían seguir los personajes animados,

de esta forma la imitación de las acciones sería fiel a la realidad y no irían ni por delante ni por detrás de la acción real que aparecía en la televisión. El *timing*, en animación, es el tiempo que tarda un personaje en realizar una acción o el efecto que nos ayuda a entender que tipo de emoción se está manejando y la intención que lleva un personaje, es decir, dependiendo de la emoción o el estado de ánimo del personaje que se pretenda representar el *timing* de la acción sufrirá variaciones aunque el movimiento a realizar sea el mismo y lo único que sea diferente sea el estado de ánimo a representar.

La siguiente parte del trabajo a realizar pueden determinarse como animación puramente dicha, la realización de los *keyframes*. Para poder hacer una animación con más facilidad, teniendo poca práctica animando, se realizan las poses iniciales y finales en una secuencia de cada uno de los personajes, las poses clave o *keyframes*. Teniendo esto hecho en cada una de las escenas se realiza el intercalado. Entre una pose clave y otra se realizan los dibujos intermedios que es lo que hace que el personaje se mueva con soltura al realizar una acción. En una gran producción habrían animadores dedicándose únicamente a realizar esta tarea. Al terminar el intercalado entre una pose clave y otra se procede a realizar una prueba, se escanean o fotografían los dibujos en el orden correspondiente para reproducirlos en el ordenador para ver si la animación es fluida, de no serlo se realizan más dibujos intermedios o se modifica alguno ya existente, depende de la animación. Una vez están todas las escenas correctas en cuanto a la animación se procede a la limpieza de la línea. Es habitual que al realizar los dibujos intermedios estos queden con líneas demasiado gruesas o peludas. En esta fase del proyecto se redibujan las animaciones con línea limpia y clara, del mismo grosor en toda la animación. En este proyecto se hizo uso de un programa llamado *toonboom* que realizaba automáticamente la vectorización de la línea generando así trazos vectoriales sin necesidad de volver a limpiar los dibujos de nuevo en el ordenador para poderlos pintar. En este mismo programa se pintaron todas las animaciones de forma rápida y sencilla, una vez sabes como usar el programa. Una vez se tenían las escenas pintadas digitalmente en *toonboom* se exportaban en tamaño 1920 por 1080 en imágenes individuales con formato *.png*. Para después poderlas montar en *Premiere* sobre la imagen real el formato de la imagen no debía poseer fondo, por eso el formato elegido de exportación era *.png* y no *.jpg*.

Teniendo las animaciones hechas y exportadas pasamos a la siguiente y última fase del proyecto, la *postproducción*. Para el montaje del cortometraje se utilizó *Premiere* debido a que ya se poseían conocimientos acerca del programa. Antes de comenzar a editar la animación se comenzó buscando aquellos sonidos que iban a ser necesarios para el corto. Tras esto, en el caso de este proyecto, se realizó en *Photoshop* una capa azul semitransparente que sería el agua de la pecera, no una imagen fija sino varias que formarían un pequeño ciclo dando la sensación de movimiento dentro de la pecera. Una vez teníamos todo esto se comenzó con el trabajo en *Premiere*. Dicho

programa funciona por capas de forma que la capa más baja, en este proyecto, era la imagen real y sobre ella iban las demás capas de vídeo. Las animaciones iban en capas diferentes, es decir, la animación del agua de la pecera iba entre la capa de imagen real y la de las animaciones de los peces. En algunas escenas las animaciones de los personajes no iban en la misma capa puesto que llevaban ritmos diferentes o las acciones eran más lentas o más rápidas, no tenían el mismo número de fotogramas. Para no cargar en exceso el archivo de Premiere los créditos fueron montados en un proyecto diferente del mismo programa y exportados en formato AVI para poderlos unir posteriormente en el proyecto original de la animación sin necesidad de añadir más capas que provocarían el mal funcionamiento del programa.

Realizando este proceso para la creación del proyecto finalmente se pudo llegar a realizar el cortometraje. Lo único que no se llevó a cabo fue la difusión del trabajo realizado por problemas con el copyright de las películas que aparecen de fondo en dicha animación, de acuerdo con la ley únicamente se puede mostrar en ámbito académico y no puede participar en ningún concurso con ánimo de lucro.

3. Cuerpo de la memoria

Al comienzo de mi trabajo final de grado no tenía nada claro salvo que quería realizar un corto de animación puesto que es aquello que me gusta y a lo que algún día, si es posible, quisiera dedicarme. En el curso 2013-2014, por segunda vez en mis años de carrera, pude matricularme de asignaturas relacionadas con la animación. En dichas asignaturas comencé a descubrir las partes de la animación, no únicamente el momento de animar sino todo el trabajo previo a la realización de un cortometraje al igual que su trabajo posterior. Como tema para mi trabajo final de grado tenía claro que quería realizar un cortometraje de animación pero al darme cuenta de todo el trabajo que suponía fui consciente de que una persona sola era muy difícil que pudiera acabar un trabajo tan grande. Por esto, mi primera idea fue realizar todo el trabajo de preproducción del corto dejándolo preparado para poder comenzar con la producción de dicho corto en algún futuro no muy lejano con ayuda o en solitario con tiempo para realizarlo correctamente. Sin embargo, en una de las asignaturas en las que me matriculé mi último año de carrera proponían realizar un corto de animación, solos o en grupos pequeños. Tras hablar con mi compañera, Cristina Ortega, llegamos a la idea de realizar juntas el cortometraje de forma que pudiéramos finalizarlo con éxito aunque ella no lo utilizara como trabajo final de grado puesto que su proyecto giraba entorno al modelado 3D.

Partiendo de la idea de realizar el corto empezamos a desarrollar ideas sobre lo que trataría el corto, personajes, historia, etc. Viendo la realidad que nos rodea, donde los problemas no cesan sino que aumentan y cada día hay más gente que lo pasa mal en su día a día, quisimos hacer un corto de carácter cómico donde la meta era conseguir sacar una sonrisa a aquel que lo viera. Elegimos como protagonistas a dos peces muy normales es apariencia pero que escondían un secreto, eran unos locos por el cine. Los peces son animales que, en aspecto, no hacen nada más que nadar dentro de sus peceras pero nosotras quisimos que esta ocasión demostrarán que saben hacer más cosas. Al igual que en la película "Toy Story", donde los muñecos cobraban vida cuando nadie los miraba, estos peces actuarían como personas al ver las películas que aparecerían en la pantalla de la televisión imitando aquello que vieran. Teniendo claro el hilo de la historia comenzamos a buscar películas reconocibles para todos y que, seguro, la mayoría hemos intentado imitar en algún momento de nuestras vidas. Quisimos, además de mostrar los peces, realizar un pequeño recorrido por el cine partiendo de películas en blanco y negro hasta llegar a películas que nos hablan del futuro o que ponen en entredicho aquello que creemos real. En un primer momento quisimos introducir muchas películas tanto de imagen real como animadas pero fuimos conscientes del tiempo que teníamos y de que si era demasiado largo la gente no se divertiría sino que acabarían aburriéndose. Algunas películas como "Indiana Jones y el arca perdida" o "El rey León", entre otras, fueron descartadas.

Antes de comenzar con la animación realicé una investigación acerca de los posibles estilos de animación buscando el mejor para el tipo de corto que íbamos a realizar. Durante mi búsqueda encontré algunos artistas que me fueron de ayuda para mi corto, fueron mis referentes. Norman McLaren fue uno de los primeros artistas que investigué, este artista trabaja de muchas formas distintas y, aunque es conocido por su corto "Neighbours", en el mundo de la animación es apreciado por sus trabajos de animación directa sobre película de 35mm y sus trabajos con el movimiento y el sonido. Para el cortometraje sirvió de referencia sus trabajos animando formas abstractas ya que les daba un carácter humano de la misma forma que nosotras queríamos hacer con los peces. Otro gran artista que sirvió de ayuda fue Jan Svankmajer. En un primer momento quisimos realizar la animación mediante stop motion pero la idea quedó descartada tras ver las limitaciones que teníamos puesto que los peces debían moverse al igual que en la película emitida a tiempo real y no podían apoyarse en ningún sitio debido a que estaban dentro de una pecera. Aunque Svankmajer trabaja con animación stop motion la forma que tiene para dar actitudes humanas a los objetos, como a los dos trozos de carne cruda en "Meat Love", sirvió en mi trabajo para dar esa apariencia a los peces. Durante mi investigación pensé que una buena opción para animar sería mediante la técnica de animación por recortes más conocida en inglés como cutout animation, en esta técnica se usan figuras recortadas. Los cuerpos de

los personajes están contruidos por partes mediante los recortes de forma que moviendo o reemplazando las partes se obtienen diversas poses dando así vida a los personajes. Michel Ocelot es uno de los mejores animadores con esta técnica. Viendo el trabajo de este artista nos dimos cuenta de que nuestra animación no era posible mediante la animación por recortes ya que en el fondo debían aparecer las escenas de las películas a imitar por los peces a tiempo real y la única forma de juntarlos era mediante la utilización del croma el cual, en otra ocasión, ya ocasionó problemas a causa de la luz. Después de esto decidimos que lo mejor sería animar mediante la técnica clásica de animación, dibujando frame a frame los movimientos de los peces. Encontré dos artistas excepcionales en este campo, Joanna Quinn e Isabel Herguera. En este proyecto la forma de trabajar de Joanna Quinn fue de gran ayuda, la forma de trabajar los volúmenes es algo que debíamos aprender nosotras para que los peces no quedaran fuera de lugar con el fondo real. Por otro lado Isabel Herguera mezcla, en muchas de sus animaciones, la técnica clásica de animación con fondos de collage que es algo similar a lo que nosotras queríamos hacer, sus trabajos nos sirvieron para buscar un equilibrio adecuado en nuestro corto entre fondo.

Ya que la animación, finalmente, íbamos a realizarla juntando animación tradicional con imágenes reales en movimiento buscamos referentes en este campo y encontramos un par de largometrajes que nos fueron de ayuda. En la película “¿Quién engañó a Roger Rabbit?”²² vemos que aparecen en escena personajes reales y de animación a la vez, hay momentos de la película que están en el mundo real pero hay dibujos animados pero también hay momentos en los que el fondo es de animación y los personajes no son todos animados también hay reales. Anteriormente a esta película podemos ver “Mary Poppins”²³ en la que igualmente aparecen fondos y personajes animados al mismo tiempo que personajes de carne y hueso. Sin embargo, en esta última no vemos a los personajes animados aparecer en fondos reales como sí pasa en la primera. Para rodar “¿Quién engañó a Roger Rabbit?”, se utilizaron diferentes tipos de película y sensibilidad según la secuencia. Se construyó una nueva cámara de fibra de vidrio (Visaflex) e innumerables maquetas para solucionar los problemas de densidad, color, textura, grano, etc. Todos los dibujos de la película están pintados a mano sin animación por ordenador. Asimismo se añadieron efectos para lograr las sombras de los dibujos e iluminarlos para darles un aspecto tridimensional más realista. Esta es la única película en la que aparecen mezclados personajes animados de productoras de animación muy diferentes, podemos ver juntos por primera vez a Mickey Mouse y Bugs Bunny pero no son los únicos, también aparecen

22 ZEMECKIS, R. *Quién engañó a Roger Rabbit* [VDV-vídeo]. USA: Walt Disney, 1988

23 *Mary Poppins* [DVD - vídeo]. USA: Walt Disney, 1964

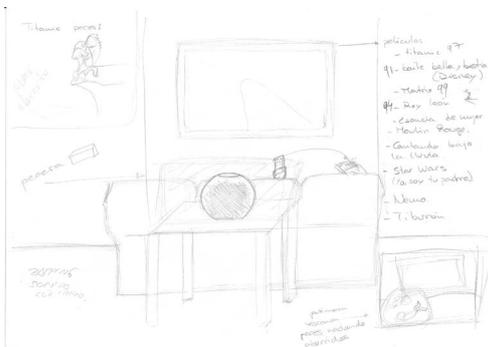
dibujos animados de MGM, Paramount, Walter Lantz²⁴ o Patrick Sullivan²⁵. Unos años después se entrenó “Space Jam”, en este largometraje tenemos como protagonista al jugador de baloncesto Michael Jordan que comparte pantalla con los personajes animados de la compañía Warner Bros. En la película también aparecen dibujos animados sobre fondo real y actores reales sobre fondo animado. Viendo estos largometrajes nos dimos cuenta de que el color en los peces debíamos tratarlo con cuidado para que se incorporaran bien con el fondo y que, en especial, la línea de los dibujos no debía verse demasiado puesto que generaría una ruptura visual con el fondo debido a que en la realidad no existen líneas delimitadoras.

Me planteé, junto a mi compañera, llevar a cabo el trabajo como si fuera una gran producción, es decir, siguiendo las mismas pautas que en una de ellas. Dividimos los procesos de animación en tres grandes partes: pre-producción, producción y post-producción.

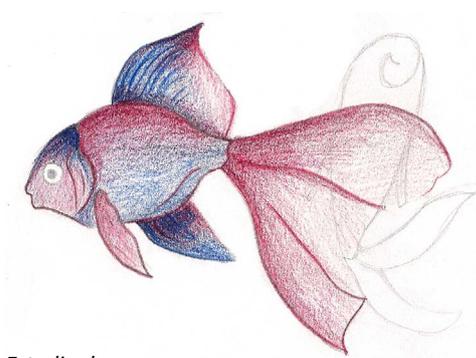
3.1. Fases de animación

3.1.1. Pre-producción

En esta primera etapa, teniendo ya la idea desarrollada, comenzamos con la elaboración de un guión donde apareciera detallada la descripción de la animación a realizar. Habiendo seleccionado las escenas de las películas a imitar por los peces buscamos los encuadres más adecuados, los cuales aparecerían descritos en el guión, para que los peces pasarán a formar parte de la película en algunos momentos y en otros parecieran ser los protagonistas. En la escena de la película “Titanic” los peces tapan a los actores reales pasando a ser ellos los actores principales mientras que en “Buscando a Nemo” forman parte de la película asustándose con el tiburón que quiere comérselos y que, realmente, sólo es parte de la película. Para poder ver con claridad todas las escenas realizamos el storyboard donde dibujamos todas las secuencias divididas por tomas o planos añadiendo información acerca de como serían animadas más adelante. El primer Storyboard que realizamos eran dibujos sin definir, únicamente formas que parecían peces para tener consciencia del espacio de trabajo y de como desarrollar las escenas. Para poder seguir con el proceso debíamos definir el diseño de los peces de forma que realizamos trabajo de concept art buscando los que serían definitivos. Para que las animaciones no quedaran irreales sobre el fondo real los peces no debían dejar de ser peces, con sus limitaciones. Buscando referentes de humanización de peces encontramos películas que nos ayudaron para darnos cuenta de hasta que



Boceto de la primera idea a realizar.



Estudio de pez.

24 Walter Lantz fue un caricaturista y animador estadounidense conocido por crear el “Pájaro Loco” aunque este no fue su única creación.

25 Patrick Sullivan fue un productor australiano conocido por producir los primeros cortos mudos de “El gato Felix”.



Acuarela, prueba de humanización de peces.

punto podíamos humanizarlos. En el largometraje “Espantatiburones”²⁶ los peces se mueven y actúan como personas, tienen boca, cuello flexible como los humanos y los ojos centrado no en los lados como los peces. En este caso la humanización era excesiva para lo que queríamos hacer nosotras así que averiguamos lo que no teníamos que hacer. Otra película en la que se humanizan peces y que tomamos como referente fue “Movida bajo el mar”²⁷. En este caso los peces se movían como peces, nadando no andando como las personas, pero seguían estando demasiado humanizados ya que también tenían labios y los ojos en el frente no en los lados como peces de verdad. Este largometraje fue otro referente para saber que no queríamos hacer. También vimos una serie de televisión llamada “Pecezuelos”²⁸ pero en este caso las animaciones eran demasiado caricaturizadas de modo que ese estilo tampoco nos servía, hubiera destacado demasiado sobre el fondo real. Realizamos muchos dibujos buscando el equilibrio entre el pez y lo humano hasta llegar al diseño definitivo. Hicimos dos peces, uno chico y otro chica, esta última tenía la aleta dorsal ondulada simulando un cabello rizado de mujer y la cola de una sola pieza simulando una falda. Sin embargo, el pez chico tenía la cola dividida en dos de forma que, en ocasiones, son piernas y su aleta dorsal es puntiaguda simulando el pelo con tupé de un hombre. Para los fondos realizamos unos cuantos bocetos y collages digitales para tener una idea de como queríamos que fuera el lugar además de tener claro los tipos de plano que íbamos a realizar. Para comprobar si la historia era comprensible realizamos la animática del corto, animamos el storyboard de forma que pudimos observar los fallos de comprensión que podían surgir en algunas escenas de trabajo y decidimos cambiarlas para hacerlas más entendibles.

3.1.2. Producción

Una vez realizado el storyboard con todas sus anotaciones y correcciones, probado mediante la animática y corregido errores, con el guión definitivo y el diseño final de los peces hecho comenzamos con la parte de la producción del corto. Para que la animación resultara un poco más sencilla realizamos los layouts de escena. Dividimos el corto en escenas o movimientos de los peces y realizamos las poses clave de los peces en cada una de sus acciones. Para el momento en el que los peces imitan el baile de Fred Astaire y Ginger Rogers sacamos las poses claves de ellos durante el baile y colocamos a los peces en las suyas teniendo como referencia a los personajes reales. Principalmente dividimos la escena del baile en tres, en el primer layout definimos como tenían que comenzar a bailar, en el segundo vimos como tenían que bailar

Production Name: Zapping fish

Page No: 2



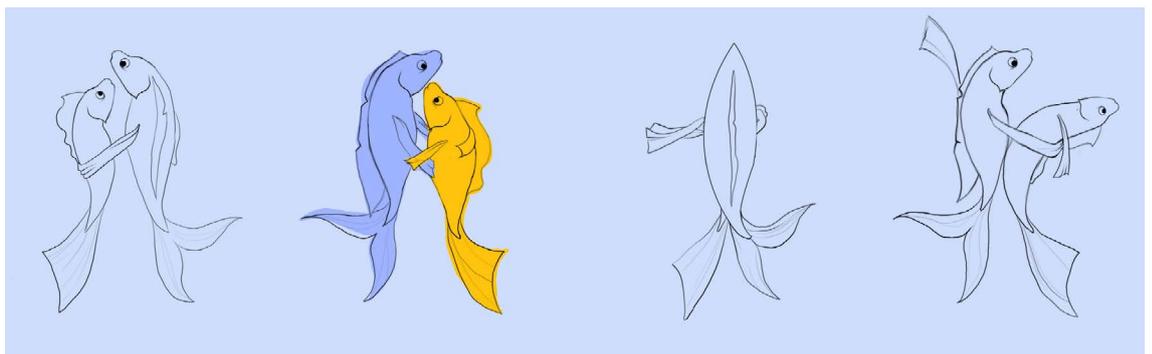
Fragmento de Storyboard.

26 Espanta Tiburones [DVD - vídeo]. USA: DreamWorks, 2004

27 Movida bajo el mar [DVD-vídeo]. USA: Coproducción USA-Corea del sur, 2006

28 Pecezuelos [temporada 1, capítulo 1]. [serie TV]. USA: Disney Channel, 2010-09-03

para imitar bien los pasos de los actores y en el tercero está marcado como deben acabar para que realicen la misma acción que los bailarines reales. Todas las escenas están divididas por movimientos de forma que pudimos analizar la mejor forma de moverlos antes de empezar a mover a ninguno de los dos peces. Los layouts de fondo no fueron necesarios debido a que iban a ser grabados de la realidad. Teniendo claras las escenas que iban a imitar y la duración de cada una se editaron en Premiere para unir las y simular así un zapping de televisión. Mi compañera Cristina se encargó de grabar la imagen real en su casa ya que era la adecuada para realizar las tomas. Con la tele emitiendo el zapping editado por nosotras se grabaron los planos decididos con anterioridad de forma que únicamente faltaban los peces animados en las escenas. Para poder comenzar con la animación de los peces realizamos antes los keyframes o poses clave de todas las escenas. Para realizar un trabajo correcto tuvimos en cuenta cosas como el stretch o el squash que debían realizar para conseguir que los movimientos fueran creíbles. Las anticipaciones también fueron algo a tener muy en cuenta ya que cualquier acción necesita un mínimo de anticipación para que el movimiento realizado resulte creíble y no parezca algo totalmente falso. Cuando los peces se acercan a la pecera esperando escuchar el final de la película realizan una anticipación bastante grande mediante la utilización de stretch y squash. Para hacer más sencillo el proceso de animación hicimos para cada escena la pose inicial y final de los peces. El baile es la escena con más poses clave hechas debido a que tuvimos que dividirlo en movimientos, cada paso de baile era una escena debido a que no había principio y final.



Algunas poses clave del baile de los peces.

Con las poses clave de todas las escenas hechas comenzamos a realizar el intercalado entre ellas, comenzamos con los dibujos que producirían el movimiento de los peces con fluidez. El proceso de intercalado fue el más largo en la animación debido a que habían muchas escenas que animar y pocas manos. Durante este proceso tuvimos que estar pendientes en todo momento del timing. Para comprobar si las animaciones estaban o no correctas hacíamos pruebas de línea, fotografiábamos los dibujos y los reproducíamos uno detrás de otro para comprobar así si la animación era fluida o no. En más de una ocasión las imágenes del intercalado no eran suficientes y tuvimos

que hacer más para crear un movimiento fluido y suave. En otras ocasiones el planteamiento de la animación no resultaba ser el más adecuado y nos tocaba repetirlo entero o modificar poses clave para que no quedara una animación a golpes, mal realizada. Cuando todas las animaciones estuvieron hechas, probadas y corregidas pudimos continuar con el proceso. Para poder utilizar las animaciones con el fondo real debíamos pasar los dibujos a mano al ordenador y crear archivos digitales, en clase se nos presentó la oportunidad de trabajar con Toon Boom que es un programa hecho para animación. Este programa se ocupa de vectorizar las líneas, creando una línea digital, de forma que nos ahorra trabajo. Sin embargo, para que el programa no generara errores las líneas debían ser limpias, con un grosor uniforme. Debido a esto tuvimos que pasar a limpio todas las animaciones una a una haciendo las líneas nítidas. Una vez tuvimos todas limpias procedimos a escanear todas las escenas e ir abriéndolas con el Toon Boom para que vectorizara las líneas pero, aún y estando limpias, más de una tuvimos que limpiarlas a mano en el ordenador debido a que la interpretación que realizaba no siempre era correcta. Una vez abiertos los dibujos en Toon Boom y con la línea vectorizada correctamente comenzamos a pintar en el mismo programa. Creamos para cada uno de los peces una paleta de colores, la del pez chico era de la gama de azules y la del pez chica en naranjas. Cada pez tenía tres tonalidades del color, una para el cuerpo, otra para las aletas y la última para la línea, esto sin contar los colores compartidos como el negro y el blanco roto para los ojos. A la hora de decidir el tipo de color que le íbamos a aplicar tomamos como referencia el corto de animación “Vía Tango” debido a que la utilización del color plano mezclado con la línea, diferenciando rápidamente gracias a los colores los personajes importantes y su género, nos pareció algo fantástico y que debíamos aplicar en nuestro trabajo.

Como última parte de esta etapa de animación procedimos a exportar desde el Toon Boom las animaciones como imágenes individuales en formato .png, elegimos este formato y no otro debido a que para que se pudieran ver las imágenes reales de fondo las animaciones no debían poseer fondo propio, de ser así hubieran tapado lo grabado. Desde el programa escalamos las animaciones al tamaño correcto para que no se salieran de la pecera una vez colocados sobre la imagen real. Antes de pasar a la siguiente etapa revisamos muy atentamente cada animación, imagen por imagen, para asegurarnos de que no les faltaba color a ninguna y que estaban todas coloreadas correctamente.

3.1.3. Post-producción

Para esta etapa del trabajo utilizamos en Adobe Premiere debido a que era el programa que nos permitía montar las imágenes dibujadas y la grabación de la realidad. Antes de comenzar con la edición buscamos los sonidos que nos hacían falta para poder realizar el trabajo como burbujas, el cambiar de canal o las voces de los peces para el final del corto que las conseguimos modificando nuestras voces con un programa del teléfono móvil que deforma la voz haciéndola muy aguda. También fue necesario realizar en Adobe Photoshop una capa de color azul semitransparente que sería el agua de la pecera, para que no fuera una imagen quieta se hizo un bucle de animaciones con esta capa simulando que el agua se movía ya que por la parte superior las ondas que forma varían.

Una vez tuvimos todo preparado abrimos el proyecto de Premiere. Primero de todo colocamos la imagen grabada de la realidad en una capa, la más baja, y sobre ella fuimos añadiendo capas. En las capas superiores colocamos las animaciones de los peces, en algunas ocasiones los movimientos de ambos peces no iban unidos, es decir, cada pez estaba animado por una parte así que en esos casos cada pez estaba en una capa diferente. Además de los peces había que poner las animaciones de unas burbujas que salen en ciertos momentos del cortometraje, tenían una capa diferente a las otras animaciones. Las animaciones de los peces había que cuadrarlas correctamente con la imagen real y, dado que la imagen real se movía mucho más rápido, tuvimos algún problema al montarlo que se resolvió gracias a la experiencia con el Premiere de mi compañera Cristina. Para no sobrecargar el programa de edición con más capas de las necesarias los créditos de inicio y final se editaron en un proyecto diferente de Premiere, también por capas, y una vez exportado en formato AVI se incorporó en el proyecto principal. Una vez todo maquetado correctamente procedimos a la exportación del cortometraje en formato AVI.

4. Bibliografía

HERGUERA, I. Spain love you. En: You Tube [vídeo], 2013-02-11. [consulta: 2014-06-13]

Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=dnEOlyXIsp8>>

HERGUERA, I. La gallina ciega. En: You Tube [vídeo], 2008-06-12. [consulta: 2014-06-13]

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=dOMd_3yZFas>

HERGUERA, I. Ámár. En: You Tube [vídeo], 2012-03-28. [consulta: 2014-06-13]

Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=DGJMdNJhAKw>>

MCLAREN, N. Love on the Wing. En: You Tube [vídeo], 2009-07-11. [consulta: 2014-09-01]

Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=SxvCNhLEDeA>>

MCLAREN, N. Spook sport. En: You Tube [vídeo], 2007-02-20. [consulta: 2014-09-01]

Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZnLJqJBVCT4>>

MCLAREN, N. Chairy Tale. En: You Tube [vídeo], 2009-07-17. [consulta: 2014-09-01]

Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=5XliWOuDuxc>>

MCLAREN, N. Neighbours. En: You Tube [vídeo], 2011-11-05. [consulta: 2014-09-01]

Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=4YAYGi8rQag>>

MCLAREN, N. Pas de Deux. En: You Tube [vídeo], 2011-10-07. [consulta: 2014-09-01]

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=9bXWWz5Tv_I>

OCELOT, M. *Kirikú y la bruja* [DVD-vídeo]. Francia, Les Armateurs, 1998.

OCELOT, M. *Kirikú y las bestias salvajes* [DVD-vídeo]. Francia: Les Armateurs, 2005

OCELOT, M. Le contes de la nuit. En: You Tube [vídeo], 2011-04-19. [consulta: 2013-12-08]

Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=wIJS8MFiqEw>>

OCELOT, M. Principes y princesas. En: You Tube [vídeo], 2014-05-29. [consulta: 2013-12-08]

Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=uFqgzshPj3g>>

OCELOT, M. La princesse insensible. En: You Tube [vídeo], 2010-09-29. [consulta: 2013-12-08]

Disponible en: < <https://www.youtube.com/watch?v=X7rZJcnPWaA> >

OCELOT, M. Le trois inventeurs. En: You Tube [vídeo], 2013-02-06. [consulta: 2013-12-08]

Disponible en:< <https://www.youtube.com/watch?v=BbP4m0qXh3w> >

QUINN, J. Body Beautiful. En: You Tube [vídeo], 2009-09-01. [consulta: 2014-09-08]

Disponible en: < <https://www.youtube.com/watch?v=SHtbXa2Bttk> >

SVANKMAJER, J. Jabberworky. En: You Tube [vídeo], 2014-01-31. [consulta: 2014-03-10]

Disponible en: < <https://www.youtube.com/watch?v=GrHDK6GZQHQ> >

SVANKMAJER, J. Dimensiones/posibilidades de diálogo. En: You Tube [vídeo], 2010-03-02. [consulta: 2014-03-10]

Disponible en: < <https://www.youtube.com/watch?v=MxaNkkIWBVk&list=PlyOyRcMRhOucwbGskuFn3SBvQ5C-D5bif> >

SVANKMAJER, J. Oscuridad/luz/oscuridad. En: You Tube [vídeo], 2009-02-06. [consulta: 2014-03-10]

Disponible en: < <https://www.youtube.com/watch?v=XL-w2BhVEn8> >

SVANKMAJER, J. Meat Love. En: You Tube [vídeo], 2009-09-18. [consulta: 2014-03-10]

Disponible en: < <https://www.youtube.com/watch?v=TBnK3JgzkHA> >

ZEMECKIS, R. *Quién engañó a Roger Rabbit* [DVD-vídeo]. USA: Walt Disney, 1988

Mary Poppins [DVD-vídeo]. USA: Waly Disney, 1964

Space Jam [DVD-vídeo]. USA: Warner Bros, 1996

Espanta Tiburones [DVD-vídeo]. USA: DreamWorks, 2004

Movida bajo el mar [DVD-vídeo]. USA: Coproducción USA - Corea del sur, 2006

Pecezuelos [temporada 1, capítulo 1] [serie TV]. USA: Disney Channel, 2010-09-03

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALÉNCIA. Joanna Quinn, arts vs. animació [catálogo]. València: Editorial de la UPV, 2010

THOMAS, F; JOHNSTON, O. The illusion of life, disney animation. USA: Disney editions, 1995

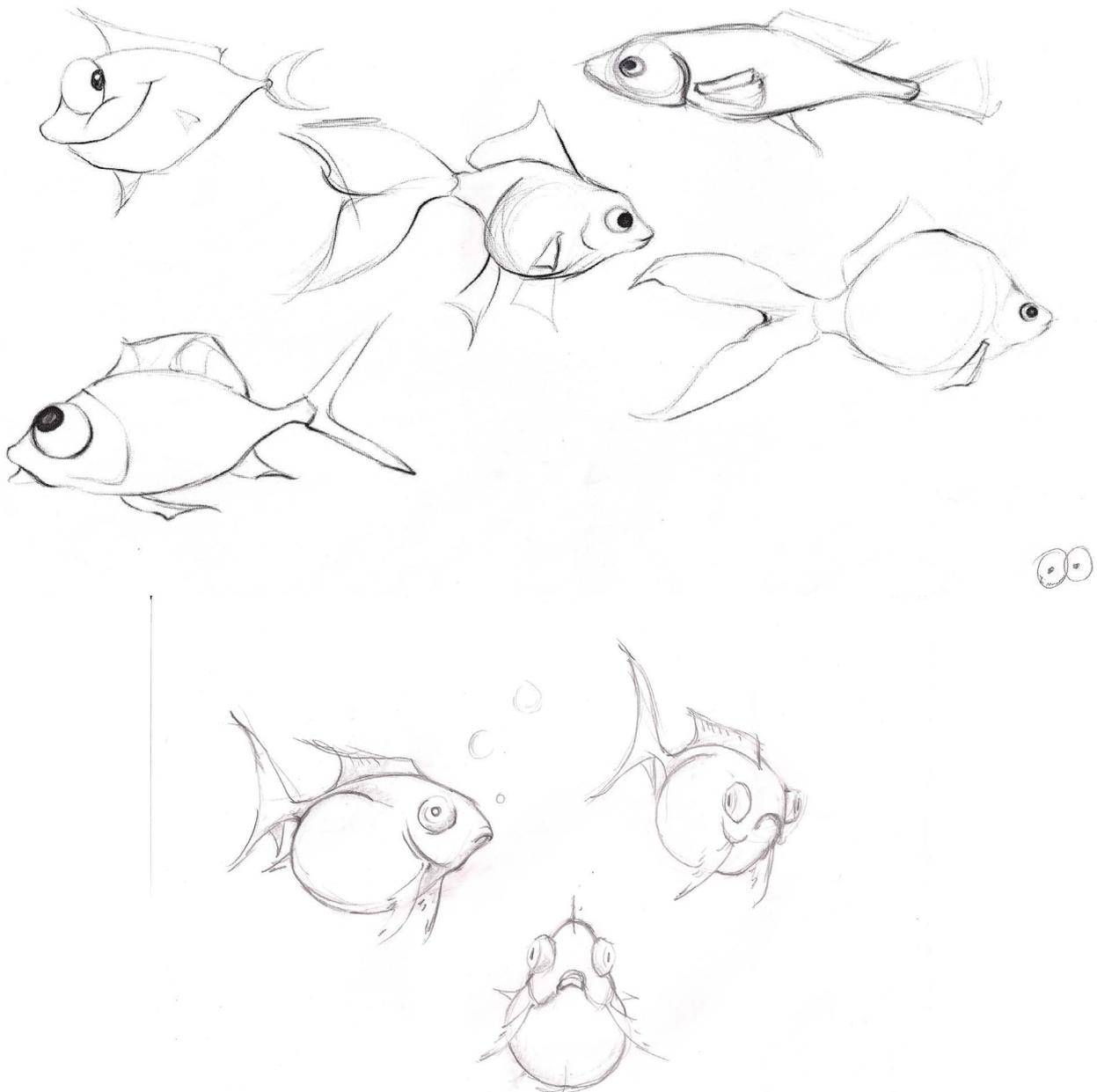
ANIMA MUNDI. Animation now!. Ed. Julius Wiedemann, 2004

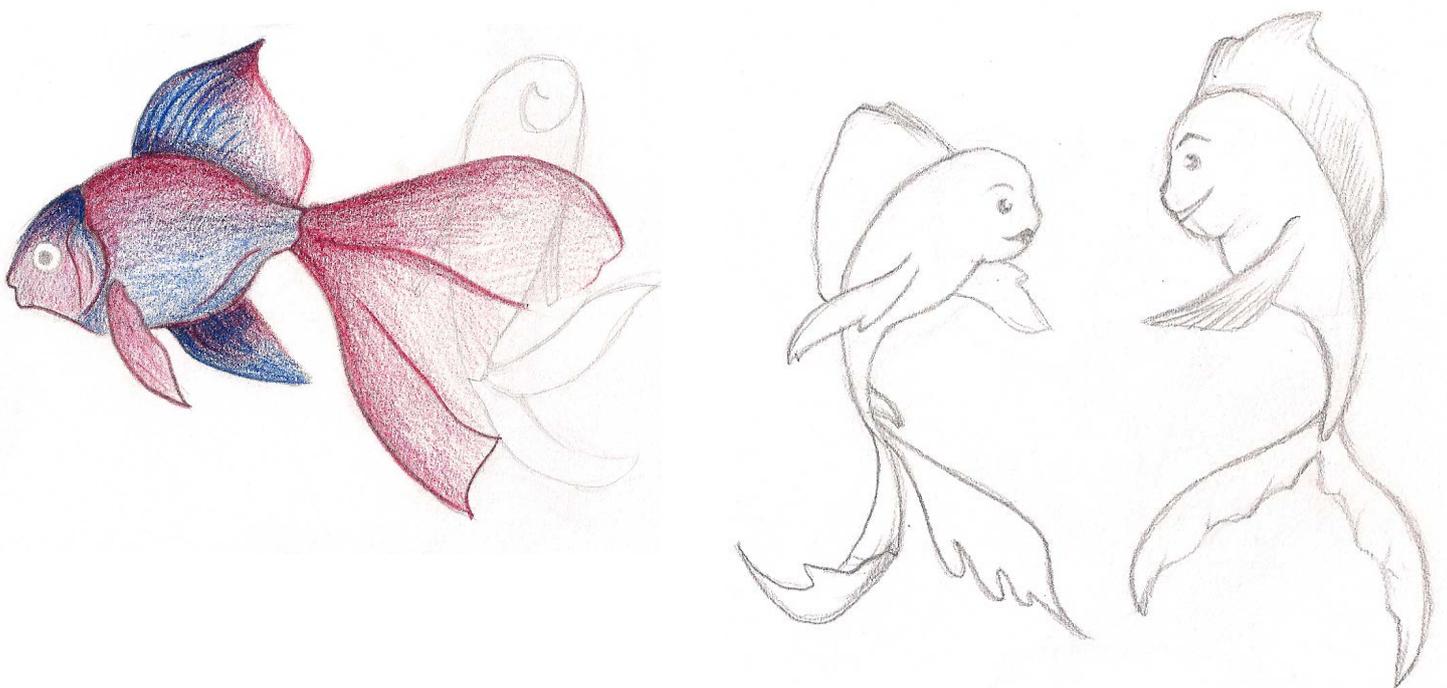
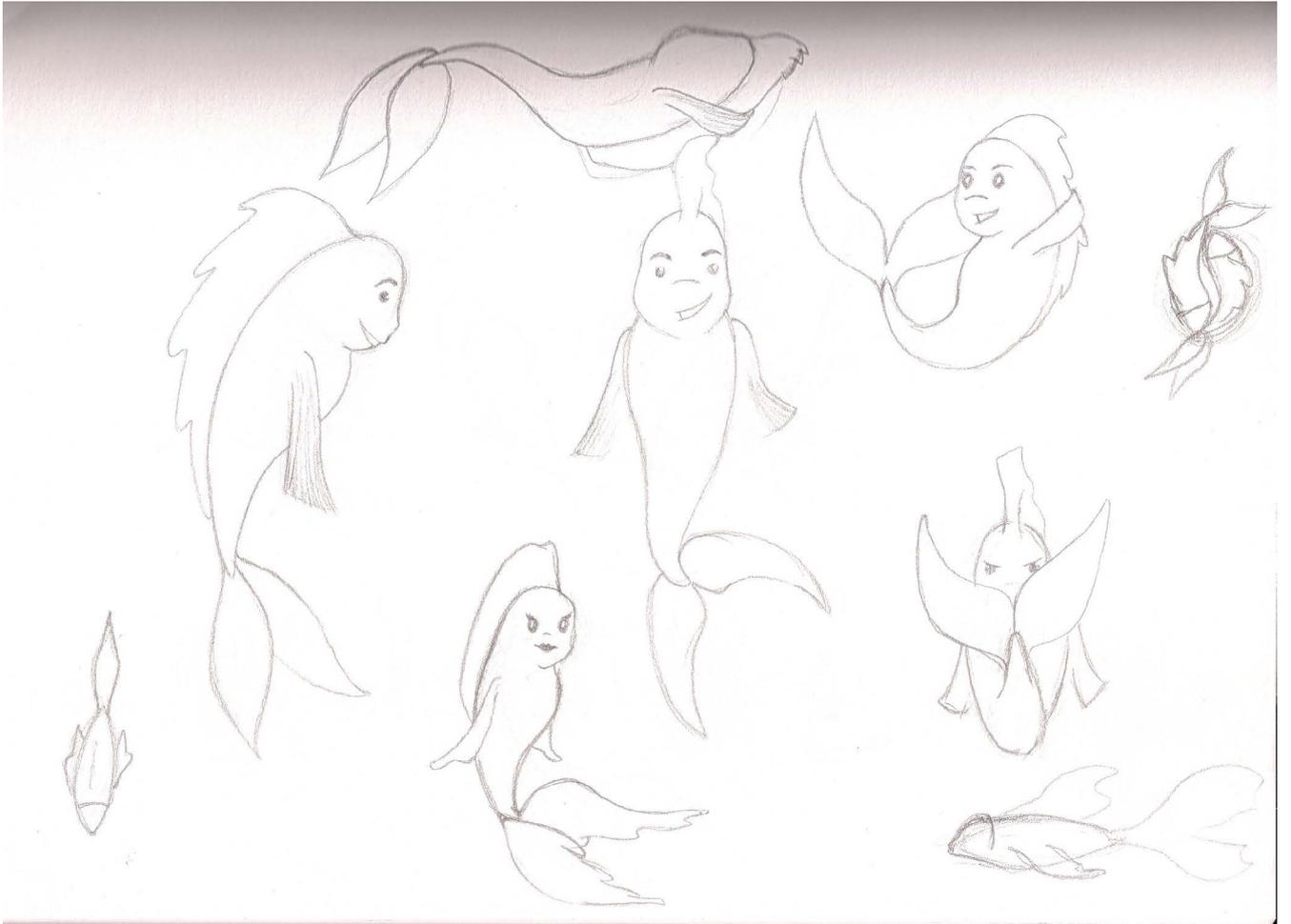
5. Anexos

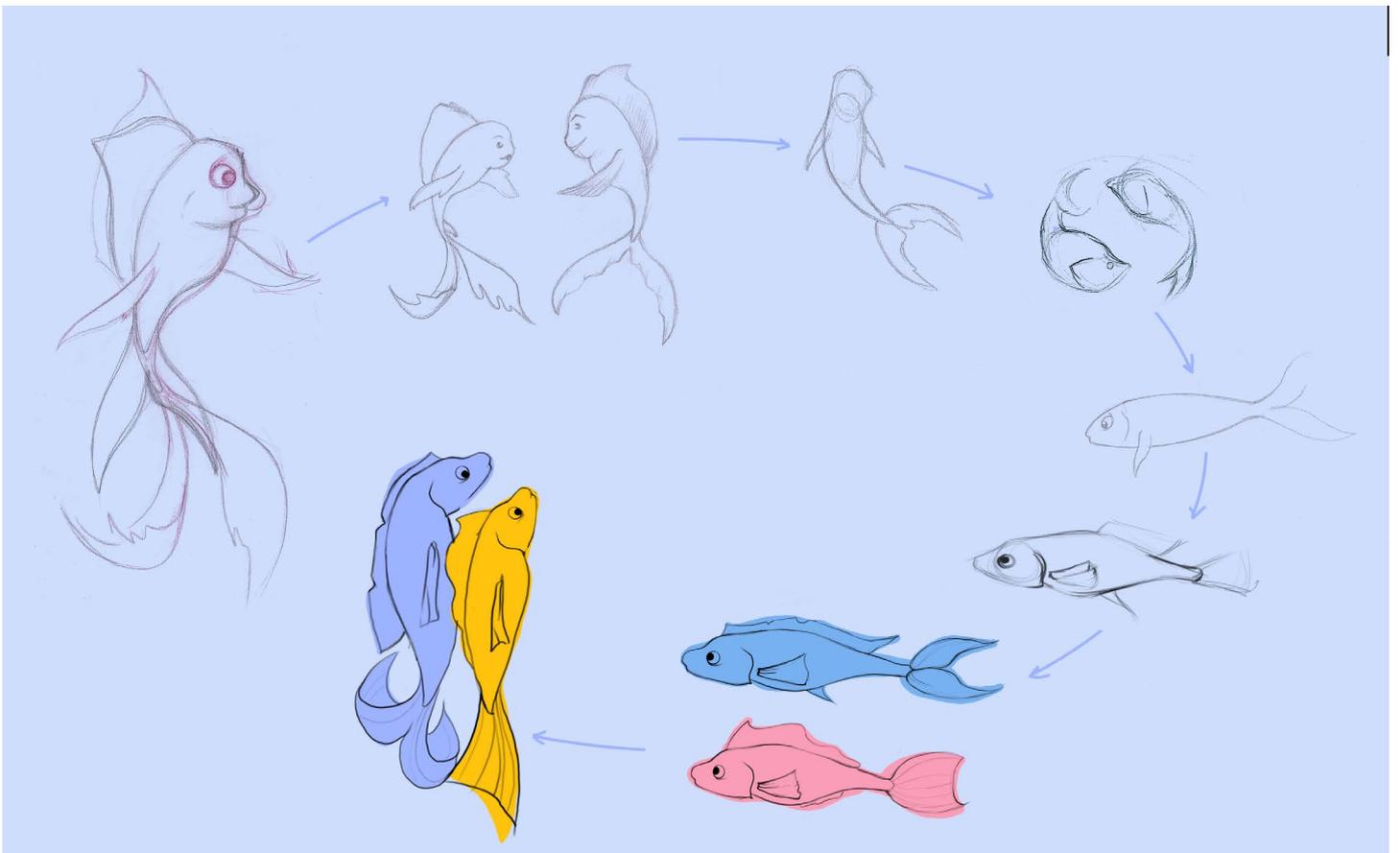
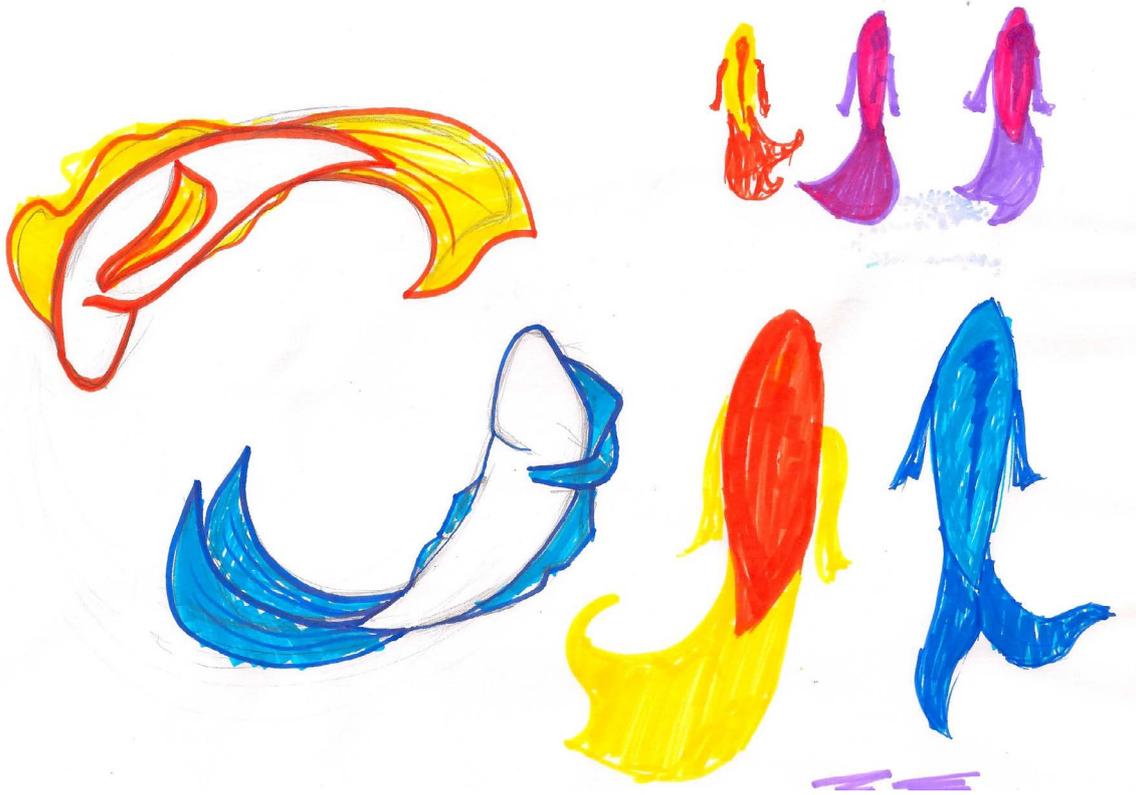
En el siguiente punto están incrustadas las imágenes necesarias para comprender mejor el trabajo realizado. Los vídeos se encuentran en el CD grabado para poder visionarlos de forma correcta.

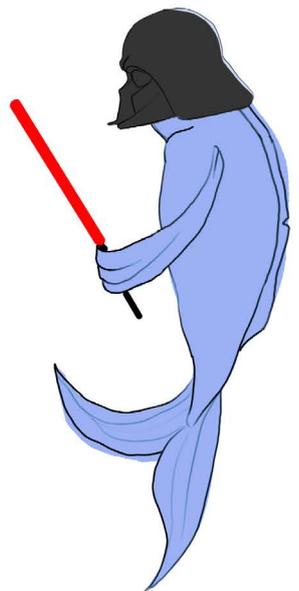
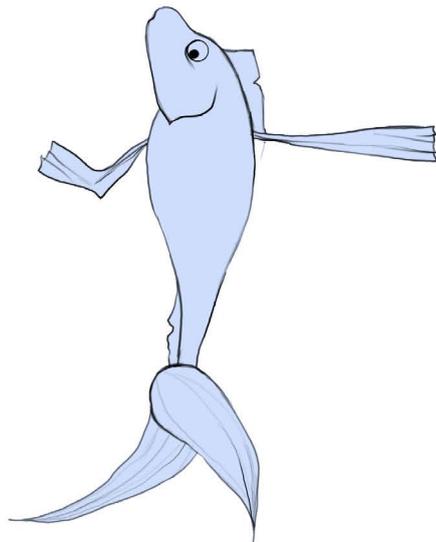
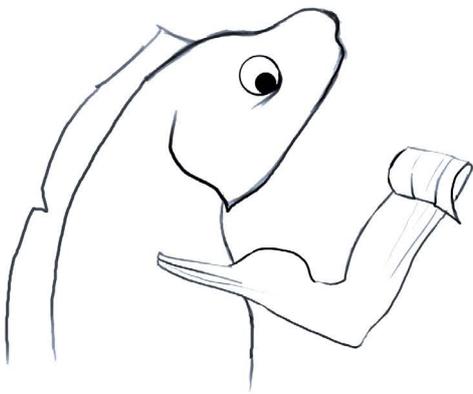
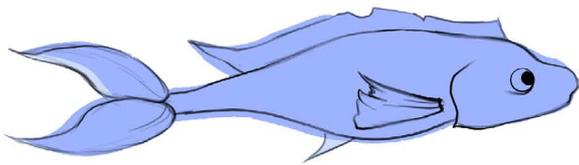
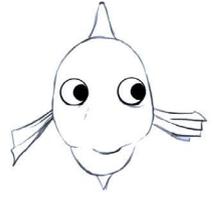
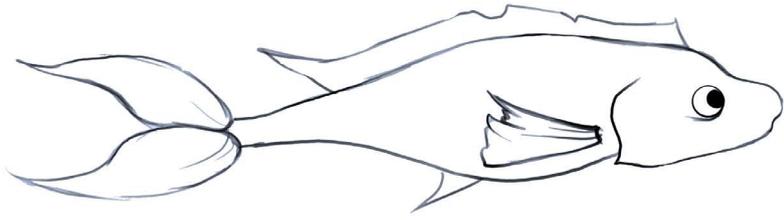
A continuación están imágenes que muestran el proceso de trabajo.

5.1. Bocetos y proceso de diseño hasta llegar al definitivo.

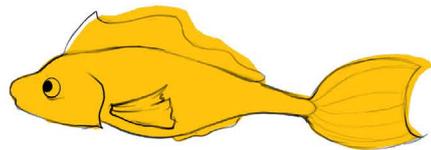
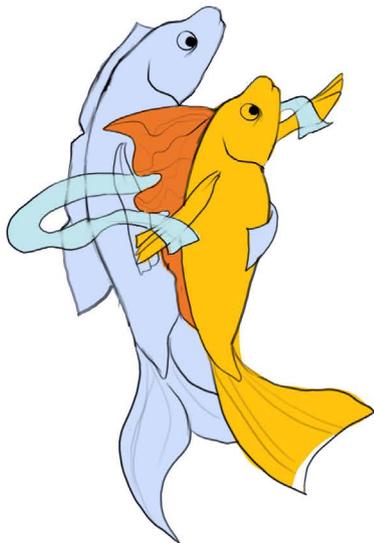
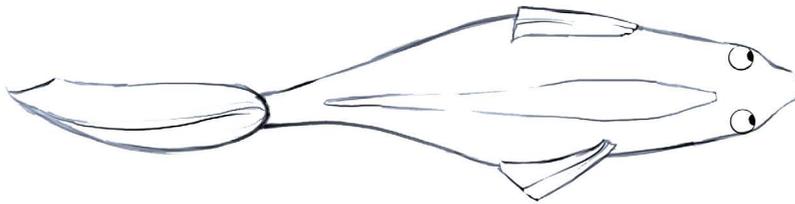
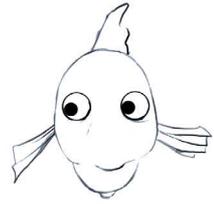
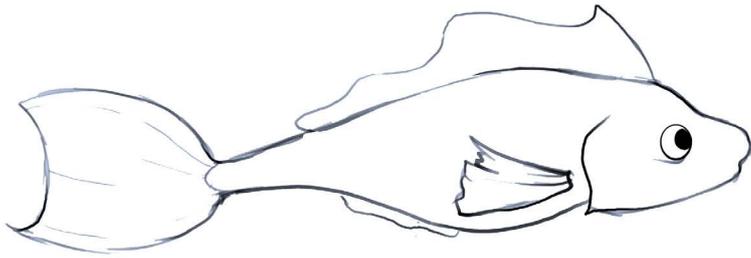








Vistas del pez chico y acting del mismo.



Vistas del pez chica y acting de la misma.

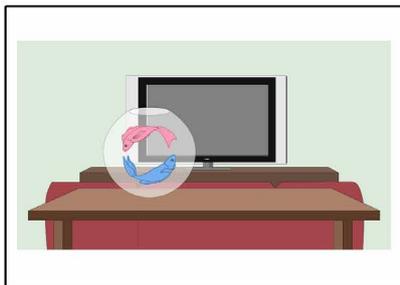
5.2 Storyboard

A continuación está el Storyboard realizado para el corto con las anotaciones necesarias.

En el CD estará también la animática.

Production Name: Zapping fish

Page No: 1



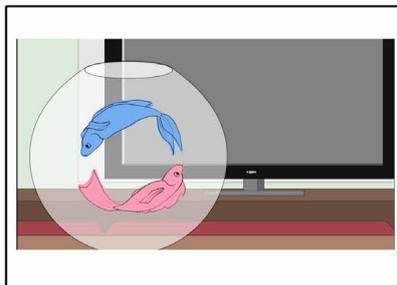
Shot: plano general

Time: 00:00-00:04

Sound: burbujas

Transition: zoom

Action: La cámara se acerca en un zoom a la pecera donde están dos peces nadando.



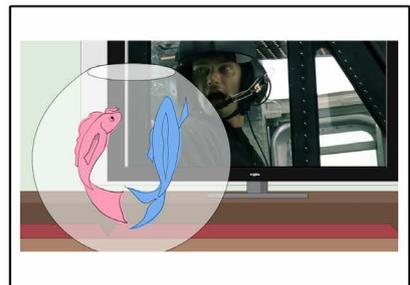
Shot:Entero dentro de la pecera

Time: 00:04-00:05

Sound: burbujas

Transition: zoom

Action: Los peces nadan en la pecera tranquilamente.



Shot:Entero dentro de la pecera

Time: 00:05-00:06

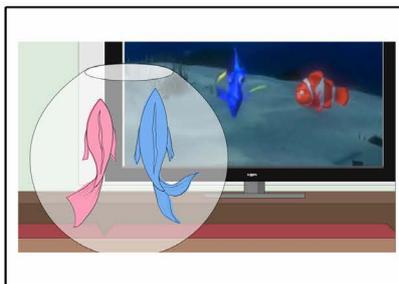
Sound:encendido televisión

Transition: Horizontal

Action: La televisión se enciende y los peces la miran con sorpresa.

Production Name: Zapping fish

Page No: 2



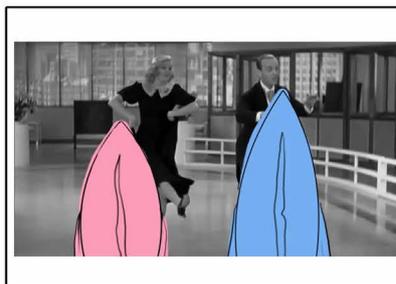
Shot:Entero en la pecera

Time: 00:06-00:09

Sound: zapping en la televisión

Transition: Horizontal

Action: Mientras se hace un zapping en la televisión los peces la miran fijamente sin perder detalle.



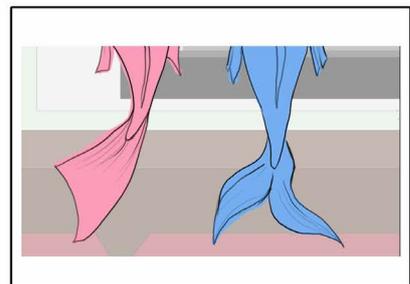
Shot:Medio dentro de la pecera

Time: 00:09-00:13

Sound: Música de la película

Transition: Horizontal

Action:La televisión se para en una película de Fred Astaire y Ginger Rogers. Los peces la observan embobados.



Shot:Medio dentro de la pecera

Time: 00:13-00:15

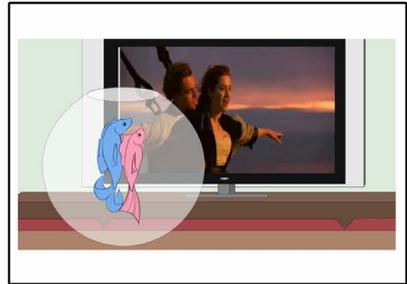
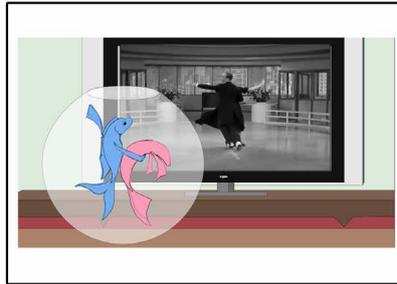
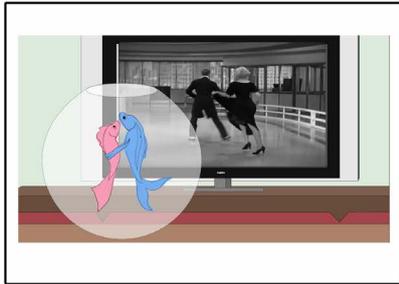
Sound:Música de la película

Transition: Horizontal

Action: El pez azul comienza a bailar con la aleta al ritmo de la película.

Production Name: Zapping fish

Page No: 3



Shot:Entero dentro de la pecera

Shot:Entero dentro de la pecera

Shot:Entero dentro de la pecera

Time: 00:15-00:17

Time: 00:17-00:25

Time: 00:25-00:31

Sound: Música de la película

Sound: Música de la película

Sound: Música de la película

Transition: Horizontal

Transition: Horizontal

Transition: Horizontal

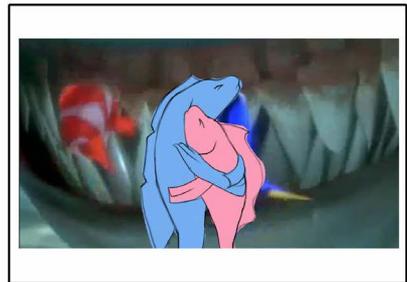
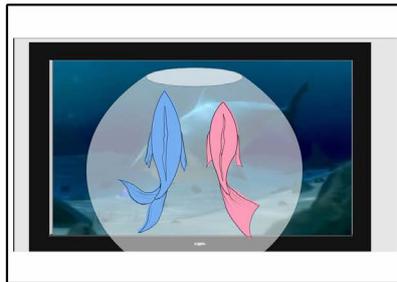
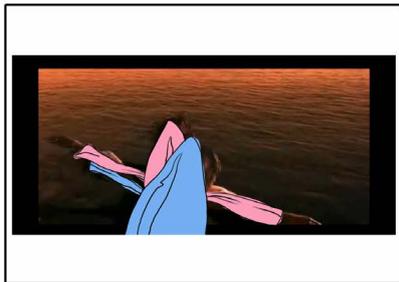
Action: El pez azul agarra a la pez rosa para bailar.

Action: Los dos peces bailan juntos igual que en la película.

Action: La película cambia y los peces se quedan mirandola.

Production Name: Zapping fish

Page No: 4



Shot:Plano medio

Shot: Plano entero en la pecera

Shot: Plano americano

Time: 00:31-00:35

Time: 00:35-00:41

Time: 00:41-00:43

Sound: música de la película

Sound: voces de la película

Sound: voces de la película

Transition: horizontal picado

Transition: horizontal

Transition: horizontal

Action: Los peces imitan la escena de Titanic en la proa.

Action: La película de la televisión cambia y los peces la miran con interés.

Action: En la película el tiburón se tira contra la pantalla a morder y los peces se asustan pensando que se los va a comer.

Production Name: Zapping fish

Page No: 5



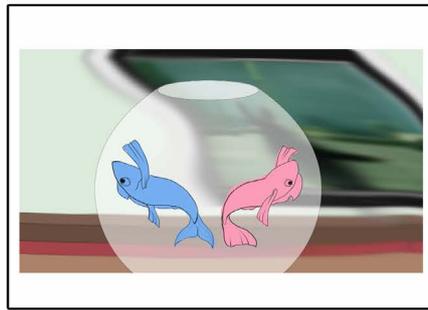
Shot: Plano entero en la pecera

Time: 00:43-00:47

Sound: Disparos de la película

Transition: Picado

Action: La película cambia a Matrix, a la escena del disparo. Los peces la observan.



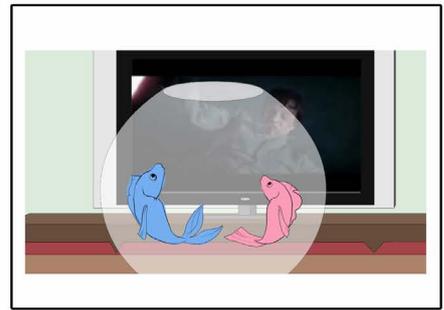
Shot: Plano entero en la pecera

Time: 00:47-00:52

Sound: disparos de la película

Transition: horizontal

Action: Los peces imitan a Neo en la película tirandose para atrás esquivando las balas.



Shot: Plano entero en la pecera

Time: 00:52-00:55

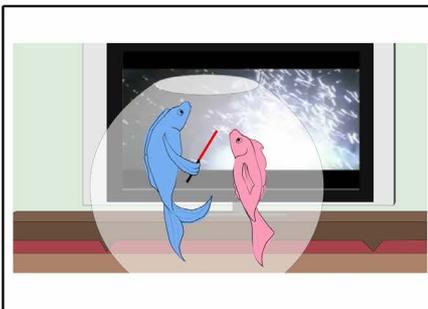
Sound: espadas laser

Transition: horizontal

Action: Los peces caen sentados en la pecera al cambiar la película y miran la pantalla.

Production Name: Zapping fish

Page No: 6



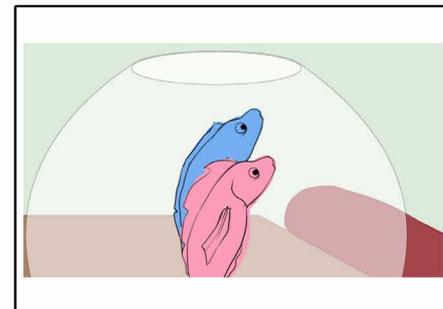
Shot: Plano entero en la pecera

Time: 00:55-00:58

Sound: espadas laser

Transition: horizontal

Action: Los peces se incorporan e imitan la película sacando, el pez azul, una espada laser.



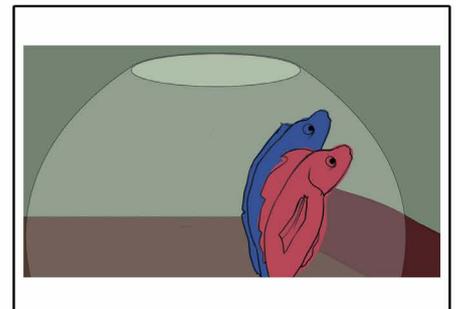
Shot: Plano medio

Time: 00:58-01:01

Sound: conversación película

Transition: horizontal

Action: Los peces miran con gran atención la película esperando ver el final.



Shot: Plano medio

Time: 01:01-01:07

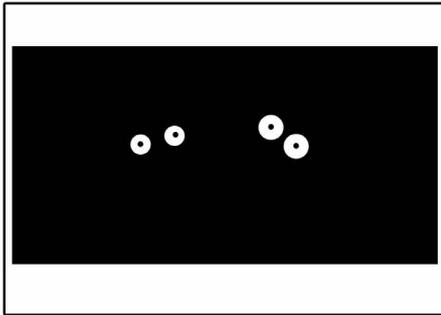
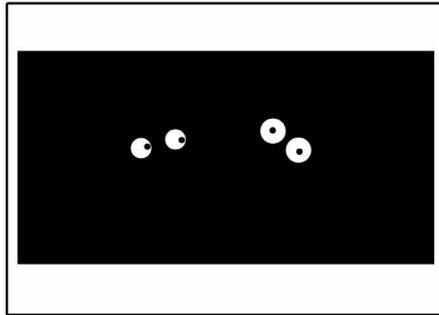
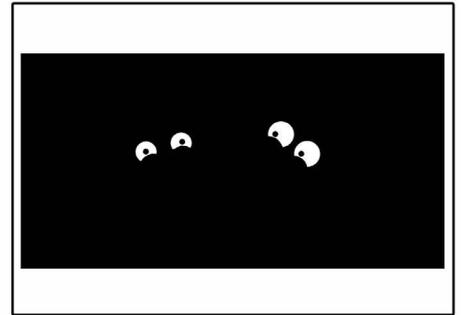
Sound: apagar tele y pasos

Transition: horizontal

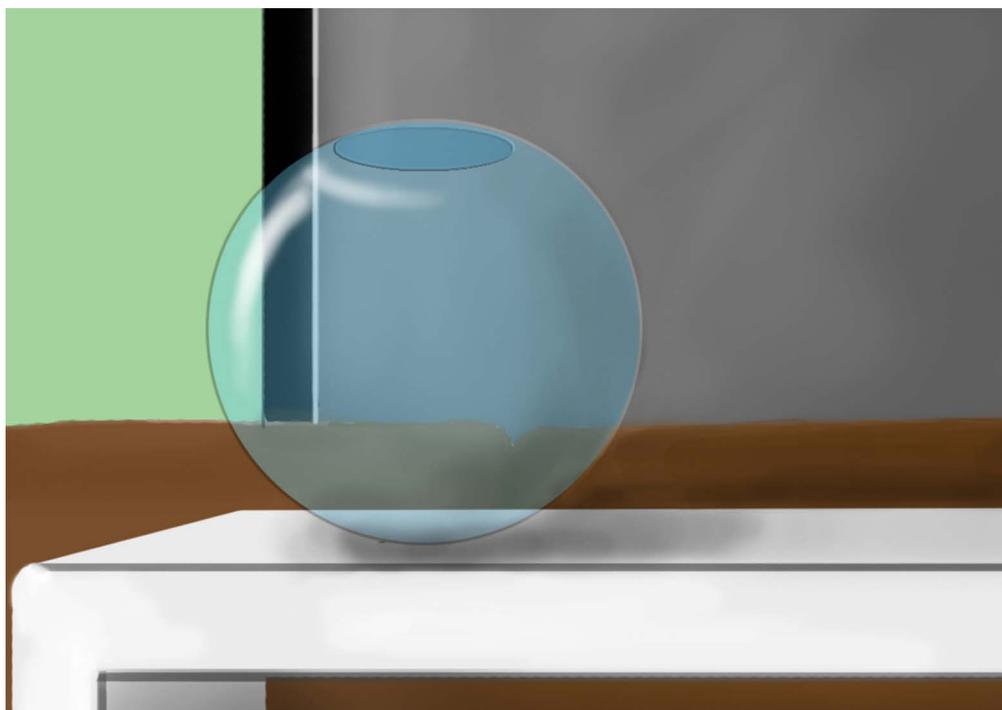
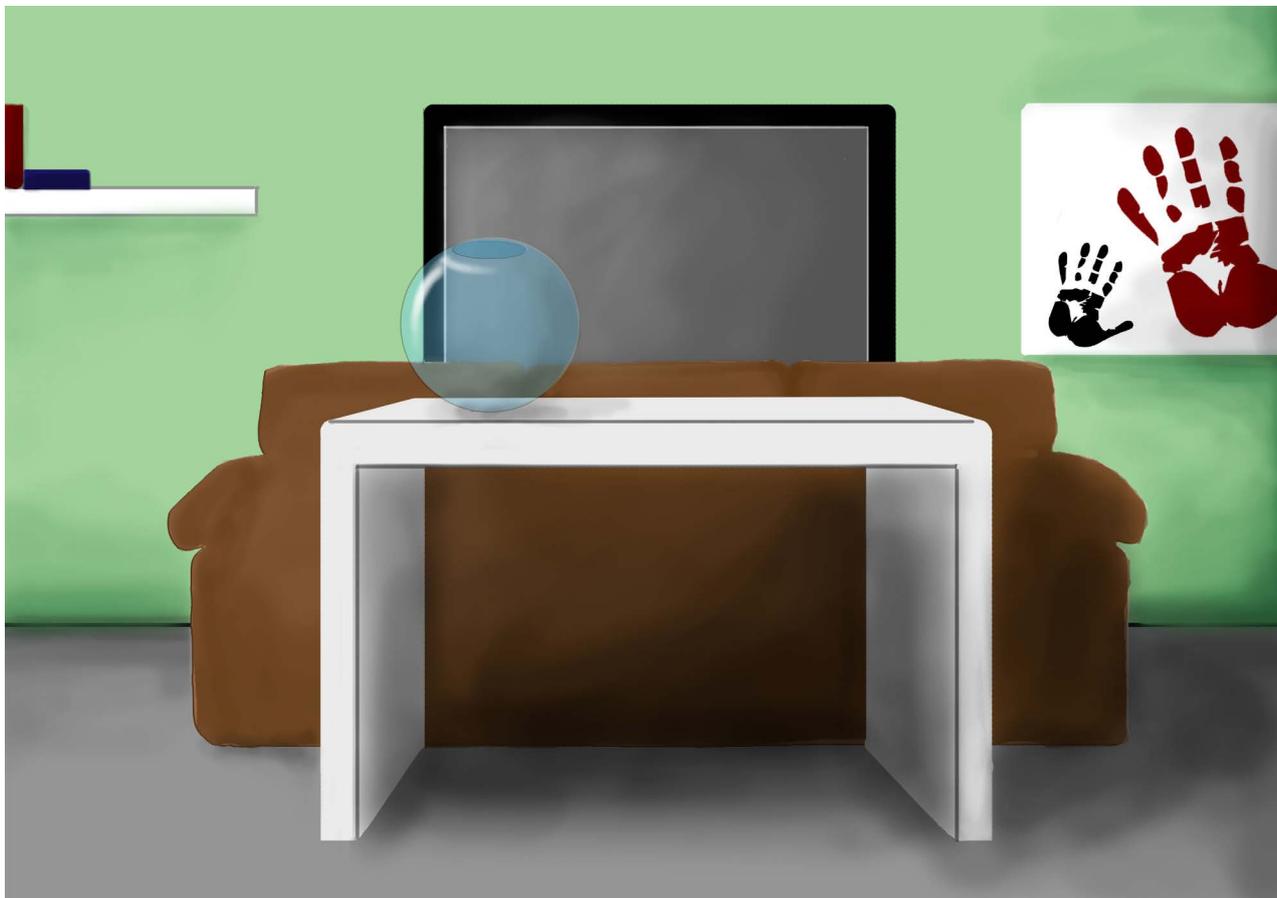
Action: Apagan la tele y los se quedan mirando con atención a la persona que, desde el plano no vemos, se va.

Production Name: Zapping fish

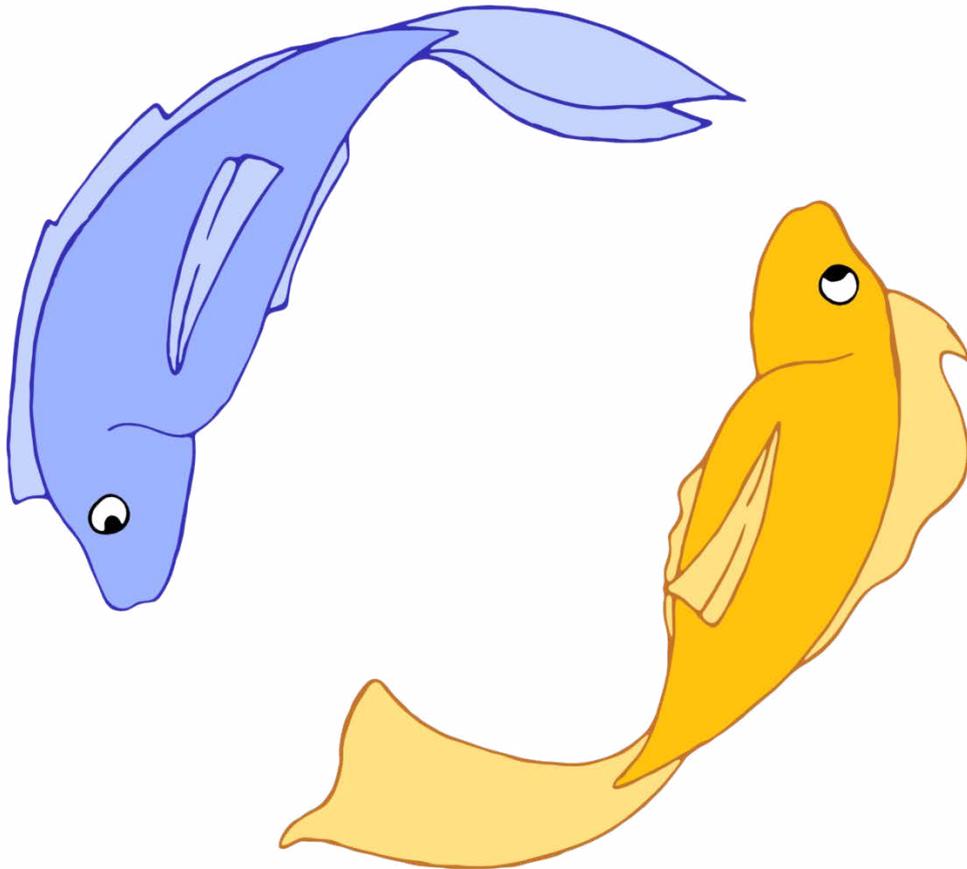
Page No: 7

Shot: Primer planoTime: 01:07-01:11Sound: interruptorTransition: horizontalAction: Se apaga la luz de la habitación y los dos peces pestañean extrañados.Shot: Primer planoTime: 01:11-01:14Sound: "yo soy tu padre"Transition: horizontalAction: Los peces se miran y uno de ellos le dice al otro, imitando a Darth Vader, "yo soy tu padre".Shot: Primer planoTime: 01:14-01:19Sound: risasTransition: horizontalAction: Ambos peces se ríen tras la broma.

5.3 Pruebas de fondo



5.4 Frames finales pintados y exportados



5.4 Estética final y capturas del corto final





