

TFG

COMPARTIR:

PREPRODUCCIÓN PARA UN CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN DE RECORTES.

Presentado por Mónica Ballester Blasco

Tutor: M^º Carmen Poveda Coscollá

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2014-2015



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

En el siguiente trabajo se relatan los aspectos relacionados con la elaboración del proceso de preproducción de un corto de animación por recortes (un cortometraje de animación utilizando la técnica de recortes o cutout), con intencionalidad reflexiva.

En él, se presentan los pasos a seguir para una buena preproducción. En primer lugar, la elaboración de un estudio exhaustivo sobre animadores, series o cortos de animación. Sobre estos se han de seleccionar aquellos que actuaran como referentes y servirán como guía para la focalización de dicho trabajo. En segundo lugar se muestra el proceso de abocetado, cuando solo es una idea y seguidamente el diseño de fondos y personajes junto con el storyboard, el guión literario y todo lo previo a la producción.

Como complemento se añade también una pequeña escena de lo que sería el corto para, de esa forma, poder hacerse una idea de cuál sería el resultado si este se llevase a cabo.

Palabras clave: preproducción, animación, recortes, diseño y reflexión.

SUMMARY

During this paper, the aspects related to the process elaboration of the preproduction of a cutout animation are described (an animated short film using cut-up techniques or cutout) with a reflective purpose.

In this document it is explained step by step how to do proper preproduction. First of all the elaboration of an exhaustive study about animators, short films or animation shorts. Among these aspects, it's necessary to choose those which will act as models and guides for the study focalization. Secondly, it will be described the process of sketching when it's an idea, and immediately the background design and caracteres along with the storyboard, the literary script and everything previous to the production.

As a complement, it's also added a small scene of what would be the cutout, so that we can make an idea of what would be the result if it is carried out.

Keywords: preproduction, animation, cutout , design and reflection.

ÍNDICE

1. Introducción	5
2. Objetivos y Metodología	6
2.1 Objetivos	6
2.2 Metodología	7
3. La técnica de los recortes en la animación artística	8
3.1 Norman McLaren como precursor de la animación	9
3.2 La animación Cutout	11
3.2.1 Yuri Norstein	12
3.2.2 Lotte Reiniger	13
3.2.3 Michel Ocelot	14
4. Preproducción	15
4.1 Referentes	16
4.1.1 Por contenido	16
4.1.1.1 Equipo Ockty	16
4.1.1.2 Sinna Mann	17
4.1.2 Por construcción	17
4.1.2.1 South Park	17
4.1.2.2 Angela Anaconda	18
4.1.2.3 Terry Gilliam en los Monty Phyton	18
4.2 Idea	19
4.3 Tema	19
4.4 Guión literario	21
4.5 Storyboard	22
4.6 Diseño	24
4.6.1 Personajes	24
4.6.1.1 Principales	25
4.6.1.2 Secundarios	27
4.6.1.3 Proceso de elaboración	28
4.6.1.4 Carta de gestos	30
4.6.1.5 Ejemplo de movimiento	31
4.6.2 Fondos	31
4.7 Concept art	33
4.8 Sonido	34

5. Conclusiones	35
6. Bibliografía general	37
7. Índice de imágenes	39
8. Glosario de términos	40
9. Anexos	41

1-INTRODUCCIÓN

El origen de este Trabajo Final de Grado surgió con motivo de las prácticas realizadas a lo largo de la carrera en las asignaturas de animación. En ellas se descubrió una nueva forma de contar una historia, una manera divertida y agradable dotada de movimiento y con personalidad propia.

Desde pequeña me había sentido atraída por este mundo, aunque de forma inconsciente. Se generaba en mí el interés por saber cómo objetos inertes que no existen en la vida real, podían ir caminando por la pantalla del televisor o incluso pronunciar palabras y emitir sonidos.

Dentro del diverso y amplio entorno del mundo animado me decidí, pues, por una animación de recortes con intencionalidad reflexiva, que hiciera pensar sobre uno de los problemas que siempre ha existido, pero que cada vez se hace más evidente, el egoísmo. Lo que llevó a la elección de esta técnica animada por encima de otras fue su reducido presupuesto. Al crear animaciones bajo la técnica de cutout¹ no se necesita gran cantidad de material, ya que el que se emplea es escaso y de bajo coste. Además, la animación por recortes es muy agradecida para los cortometrajes mudos, por lo que al final esta elección fue todo un acierto.

Cuando ya tuve claro el ámbito en el que deseaba trabajar, decidí enfocarlo exclusivamente a la preproducción y todo lo que ello conlleva.

En este trabajo, se hablará en primer lugar de la animación artística, para focalizar más concretamente la técnica de la animación por recortes, técnica en la que se basa este proyecto.

A continuación se pasará a hablar de la preproducción y se desarrollarán cada una de las partes de la que esta consta. Se citarán los referentes que hayan servido de ayuda previa para el proyecto, tanto los que hayan ayudado a la aparición de una idea, como los que hayan servido para la elaboración de los diseños.

Se explicará la idea y el tema del corto de una manera clara y correcta, y se presentará el guión literario del mismo, donde se narra la historia paso por paso, contando lo que va a suceder en cada una de las escenas. Se mostrará también el storyboard, algo fundamental en toda animación, donde tienen lugar las imágenes de las escenas, para que sirvan de orientación una vez el corto empiece a grabarse.

¹ Término desarrollado en la p.11 de este documento.

Para completar definitivamente el proceso de preproducción se expondrán los diseños de fondos y personajes, así como las cartas de gestos y movimiento, donde se mostrará a los personajes en todo tipo de actitudes, para poder visualizar cómo actuarían estos ante una situación u otra.

Como último elemento de la preproducción se hablará del sonido, parte elemental de todo corto animado.

2- OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

Este corto va dirigido a toda clase de público, puesto que a pesar de estar tratado con dibujos realizados mediante cutout, la idea va enfocada tanto a personas adultas, para que tomen conciencia de la sociedad en la que vivimos, como a los niños, para que adquieran ya desde su infancia el valor de las cosas y observen que con una actitud egoísta se puede sembrar dolor en muchas personas.

Por tanto, los objetivos que se plantean con la realización de esta animación son:

En primer lugar, la toma de conciencia sobre dicha actitud. El ver nuestros actos reflejados a través de unos dibujos animados, puede provocar cierta ternura y empatía hacia los personajes y puede hacer reflexionar sobre esta situación, algo que hoy en día se ha vuelto bastante habitual.

En segundo lugar, y en relación al diseño tanto de fondos como de personajes, el objetivo que se plantea es la búsqueda de un diseño simplificado, donde los personajes posean formas simples y texturizadas, pero con fuerza, que llamen la atención pero sin distraernos a la vez del mensaje principal.

En tercer y último lugar, aplicar los conocimientos de la preproducción (como temario que se da en las asignaturas de grado) en un trabajo personal e inédito, como es este cortometraje de animación.

2.2. METODOLOGÍA

En este apartado se exponen los pasos seguidos para la realización del trabajo sobre preproducción para un cortometraje de animación por recortes.

Para este trabajo, la metodología empleada ha sido la siguiente:

En primer lugar se llevó a cabo la elaboración de la idea, lo que previamente había sido un proceso mental y que posteriormente se materializó y se llevó al papel. Una vez clara la idea sobre la cual se deseaba trabajar, tuvo lugar la búsqueda exhaustiva de referentes. Estos debían servir de ayuda en el camino para lograr crear un estilo propio. No debían ser una copia, sino que tenían que servir de ejemplo para extraer de cada uno de ellos las ideas y los conceptos que más interesasen y más se adecuasen a las necesidades del trabajo. Los referentes escogidos podían ser variados, no tenían por qué seguir todos la misma línea de trabajo, ni el mismo patrón de ejecución, sino que de cada uno de ellos interesó un aspecto diferente, es decir, se pueden tener referentes de contenido o algunos de los que solo interese su construcción. También referentes que aporten ideas para las formas de los personajes u otros que ofrezcan información sobre las texturas, otros que ayuden en los fondos y otros que lo hagan simplemente en el movimiento.

Una vez claros los referentes para el trabajo se empezó con la fase de creación, elaborando una serie de bocetos para probar, rechazar y seleccionar hasta llegar al diseño más adecuado. En este momento tuvo lugar también la creación y materialización del storyboard, para el cual se realizaron varias pruebas hasta llegar al resultado definitivo, el que ha de servir de guía en la producción del corto.

El siguiente paso fue pasar los bocetos definitivos sobre papel al formato digital. En este punto se tuvo que tener en cuenta las particularidades de los personajes, así como su personalidad, para poder otorgarles un acabado final u otro.

A la hora del diseño de fondos y personajes, se llevaron a cabo dos caminos de ejecución diferenciados. En lo referente a los personajes, su diseño se llevó a cabo mediante la vectorización digital de cada una de las partes del cuerpo por separado, y una vez finalizado este proceso, se escogieron las texturas que más se adaptaban a las características de estos.

En cuanto al diseño de fondos, el proceso seguido no fue el mismo, ya que estos se realizaron mediante el collage de fotografías retocadas para darles un aspecto pictórico, todo ello de manera digital.

Una vez finalizado el proceso de preproducción y todo lo que este conlleva, se pasó a la grabación de parte del corto, a modo de complemento de este trabajo, para de ese modo, hacernos una idea de cuál sería su resultado si este se llevase a cabo.

3- LA TÉCNICA DE LOS RECORTES EN LA ANIMACIÓN ARTÍSTICA

La animación es un proceso empleado por los animadores para generar sensación de movimiento a través de imágenes, dibujos u objetos estáticos, inanimados. La animación es, por tanto, una ilusión de movimiento. Esta puede ser entendida como una ilusión óptica, ya que ante los ojos humanos parece ser una realidad, que no es más, que la aplicación repetida de una serie de imágenes, lo que le da la condición de movilidad y dinamismo. Cada una de estas imágenes presenta una ligera variación de la anterior, lo que hará que una vez reproducidas todas ellas una de tras de otra, genere esa sensación de movimiento que haga que parezca que las imágenes posean vida propia.

Según el animador norteamericano Gene Deitch: la animación cinematográfica es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona.

La animación artística presenta por tanto una nueva manera de entender el arte. A diferencia de las artes tradicionales como la pintura, el dibujo o la escultura, que son presentadas en las galerías o salas de exposición como objetos estáticos, con la animación, las formas toman movimiento y rompen de ese modo con el estatismo que ha caracterizado durante muchos años el mundo artístico. Un factor de vital importancia en la animación es el tiempo, y es que de los tiempos que se le otorguen a cada movimiento dependerá en gran parte el resultado final del trabajo. Cada fotograma² realizado puede durar el tiempo que se desee.

Las acciones deben ocurrir en un tiempo y en un lugar determinado, y estos han de ser claros y precisos para que de esa manera puedan ser entendidos por el espectador.

² Consultar Glosario de términos p.40 de este documento.

Hoy en día, la animación empieza a ocupar un puesto importante entre los medios y soportes empleados en la creación artística contemporánea. Existen, pues, varios tipos de animación, como son:

- Stop Motion
- Pixilacion
- Rotoscopia
- Animación con acetatos
- Animación 2D Y 3D
- Animacion por recortes o Cutout

Cada uno de estos presenta claras variaciones con respecto a los demás. Estas variaciones se encuentran principalmente en los materiales empleados y en la manera de ejecutarlos.

Esta última técnica citada, Animación por recortes, es la empleada en la realización de este trabajo. Por ello se explicará detenidamente más adelante.

3.1. NORMAN MCLAREN COMO UNO DE LOS PRECURSOR DE LA ANIMACIÓN



Norman McLaren trabajando en su película *Begone Dull Care*, 1949.

Normal McLaren es uno de los padres de la animación experimental ya que muchos de los trucos y efectos que conocemos hoy en día tanto del mundo televisivo como en el cine, son obra de largos periodos de experimentación e investigación, lo que le llevo a ser uno de los primeros en explorar la técnica de animación directa sobre celuloide³. Este experimentaba con la imagen y el sonido, al dibujar directamente sobre la película, incluso la banda sonora, o raspando el celuloide obteniendo con ello, nuevos sonidos ópticos. McLaren forjó, por tanto, una obra desenfadada e inocente donde las formas, los colores y la animación sencilla de los personajes esquemáticos se movían al ritmo de la música. Es un artista bastante individual y peculiar, considerado por él mismo, como un investigador de las técnicas cinematográficas.

La técnica aplicada en sus películas ha sido objeto de numerosos artículos y halagos. McLaren tuvo la suerte de encontrar numerosos apoyos que le sirvieron de ayuda para llevar a cabo su trabajo de experimentación e investigación, base de todas sus creaciones.

³ Consultar glosario de términos p. 40 de este documento.



Norman McLaren durante la grabación de su corto *Rythmetic*, 1956.

Cuando a Norman McLaren le preguntaban sobre cómo realizaba la elección de los temas para sus películas, contestaba que no había un método único, sino que estos le surgían a través de varios caminos. Algunos eran simplemente el resultado de ciertas investigaciones llevadas a cabo por el propio McLaren, como por ejemplo su película, *Dots y Loops*, elaborada sin ningún tipo de cámara y con sonido sintético realizado a mano.

Otros temas para sus películas le surgían como resultado de acoplar un trabajo específico a un tipo concreto de música. Este es el caso de su película, *Begone Dull Care*, una filmación de carácter abstracto también sin cámara, coloreada a mano sobre la tira de celuloide.

En otras ocasiones se sirvió de algunas canciones canadienses de tipo popular como es el caso de *C'est l'Aviron*, en la cual experimentó con la técnica convencional de animación, pero introduciendo al mismo tiempo la técnica del "zoom".

Por último, otros de sus temas le surgían de instrucciones propagandísticas, como en el caso de *Hen Hop*.

A pesar de ello McLaren reconoció que para él, el sonido era casi siempre el punto de partida para la imagen. Sin embargo en una de sus películas más conocidas e importantes, *Neighbours*, la pista sonora fue incorporada una vez concluida ya la imagen.

Esta película, *Neighbours* de 1992, fue realizada empleando para ello la técnica de Pixiliación⁴, la cual da animación mediante fotogramas a los actores reales. Este corto no solo es famoso por la calidad de su acabado, sino también por su mensaje. La película trata sobre dos vecinos que llevan una vida común, ordenada y tranquila hasta que nace una flor en medio de ambos terrenos. A raíz de esto se desatará una guerra para ver quién se queda con la planta y para ello acabaran destruyendo todo lo que lograron crear a lo largo de sus vidas. El corto tiene un profundo mensaje social, con una fuerte crítica a la sociedad contra la avaricia, la violencia y la guerra.

Esta película de McLaren invita por tanto, a la reflexión, al igual que el corto presentado, por lo que sirvió de guía para este proyecto.

Normal McLaren trabajó también con la técnica de animación cutout, en la realización de sus cortometrajes *Rythmetic* de 1956 y *Le Merle* de 1958. El primero de estos se llevó a cabo mediante recortes de números, presentando así evidentes tintes numéricos y matemáticos. En cambio, en el segundo, *Le Merle* utiliza también las matemáticas pero mezclándolas con las emociones, consiguiendo así un equilibrio perfecto. Fusiona una canción infantil con un juego geométrico.

⁴ Consultar glosario de términos p.40 de este documento.

A continuación se va a hablar de la técnica de animación escogida para la elaboración de este trabajo. Se explicará en qué consiste, cómo se realiza y cuales son algunos de sus animadores más importantes, por su forma de trabajar y por sus resultados finales

3.2. ANIMACIÓN CUTOUT

Esta técnica también es conocida como *cutout animation*. Es una variante de la técnica de Stop Motion⁵ y en ella se utilizan figuras planas recortadas, ya sean de papel, cartón, tela o incluso fotografías, las cuales se colocan de forma horizontal sobre una superficie plana y son fotografiadas desde arriba gracias a una mesa de reproducción fotográfica⁶. Al igual que los personajes, los fondos y decorados de la animación, también suelen estar hechos con papel, tela, fotografías o cualquier tipo de material que pueda quedar representado en una superficie plana.

Para llevar a cabo la animación de un personaje por recortes, primero se diseña el personaje, posteriormente se recortan sus extremidades y finalmente se unen con un material que permita su movilidad, aunque si se desea, también pueden quedar sueltas para mover cada parte por separado. Las figuras, al ser planas, solo pueden mostrarse desde una perspectiva, de modo que si han de ser representadas desde otros ángulos tendrán que ser dibujadas y recortadas nuevamente.

Este tipo de animación es una de las técnicas más antiguas y más simple. Se remonta a 1917, año en el que tuvo lugar el primer largometraje *El Apóstol*, realizado por el animador argentino Quirino Cristiani, y del cual, lamentablemente en este momento no se conserva ninguna copia.

Dentro de esta técnica también existen algunas variantes como, por ejemplo, la animación con siluetas, la cual es llevada a su máxima expresión artística gracias a la animadora alemana Lotte Reiniger.

Hoy en día la animación por recortes se realiza a menudo con el uso de los ordenadores y con imágenes escaneadas. La serie *South Park* es un ejemplo notable de esta técnica y uno de los referentes principales para el diseño de personajes en este trabajo, puesto que los primeros episodios fueron realizados con recortes reales de papel.



Imagen de uno de los personajes creados por Quirino Cristiani, para su película, *El Apóstol*, 1917.

⁵ Consultar glosario de términos p.40 de este documento.

⁶ Consultar glosario de términos p.40 de este documento.

Uno de los animadores más famosos que aún utiliza la animación de recorte hoy en día es Yuri Norstein,

A mi parecer, todas las técnicas poseen ciertas ventajas y también algunos inconvenientes que hacen que estas presenten un carácter limitado. De este modo, la animación cutout no es una excepción y también presenta las suyas.

En cuanto a las ventajas que ofrece la animación por recortes, una de las principales, especialmente para aquellos animadores que trabajan en solitario, es la reducción del trabajo de dibujo, es decir, con un solo dibujo, se pueden representar multitud de movimientos, ya que las piezas presentan diferentes maneras de moverse y pueden ser adaptadas al gusto del animador. En cuanto a las expresiones faciales, no es necesario repetir el personaje cada vez que se quiera representar una expresión nueva en el rostro, sino que este se crea sin ningún tipo de expresiones. Estas son creadas aparte, de manera que puedan irse añadiendo e intercambiando en el rostro conforme se quiera. Sin embargo, con otras técnicas como, por ejemplo, la animación 2D⁷ no basta con un dibujo, sino que para que exista el movimiento, se debe realizar un dibujo por cada nueva postura.

Respecto a los inconvenientes, encontramos el hecho de que al ser formas bidimensionales que se desplazan sobre un fondo plano, los movimientos fluidos y suaves son más difíciles de lograr y requieren de más minuciosidad en su desplazamiento, puesto que al ser formas recortadas se limitan bastante sus movimientos.

Este tipo de animación se suele utilizar principalmente para realizar historias mudas de una duración aproximada de entre cinco minutos o menos, puesto que no funciona del todo bien con acercamientos faciales ya que es muy difícil conseguir que el movimiento de los labios este sincronizado con las voces previamente grabadas.

Dejando a un lado las desventajas que pueda presentar esta técnica, existen animadores que la llevan a su máximo esplendor, como es el caso de Yuri Norstein, Lotte Reiniger y Michel Ocelot.

3.2.1. Yuri Norstein

Yuri Norstein es un artista que no ha sucumbido a ninguna de las técnicas modernas de la animación actual. En sus obras, convierte la supuesta imperfección de sus dibujos artesanales en algo verdaderamente maravilloso, historias llenas de belleza, sutileza y matices únicos. Norstein compone sus dibujos sobre láminas de cristal con la técnica del recorte, las imágenes se



Escenas de la película de Yuri Norstein, *Skazka Skazok*, 1979.

⁷ Consultar glosario de términos p.40 de este documento.

superponen mientras una cámara realiza las fotografías desde arriba, logrando con ello esa sensación de profundidad, con efectos visuales plagados de texturas, ya que Norstein es un maravilloso pintor que dedica gran parte del tiempo a observar la huella que dejan los objetos a lo largo del tiempo.

La estética de sus obras es profundamente evocadora, al igual que posee un exquisito gusto para elegir la música que más se adecua a sus animaciones, cautivando así con la fuerza mística de Bach y las composiciones originales de Michael Meverovich. Este entrega en cada historia su alma y todo su talento. Todo ello hace de Norstein un creador excepcional, un artista que trabaja con el corazón, despertando en el espectador reflexiones y emociones profundas.

Él es un artista solitario al que no le gusta exhibirse en entrevistas ni apariciones escénicas, capaz de trabajar durante 30 años en una versión de *El Abrigo* de Gogol del que solo se conocen 25 minutos, pero no hacen falta más para quedar deslumbrados por su manera de trabajar. Ningún animador ha podido alcanzar tanta sutileza a la hora de trabajar el rostro humano como alcanzó Yuri Norstein.

Una de sus grandes animaciones es *Cuento de los Cuentos (Skazka Skazok)* de 1979, la cual ha sido considerada como la mejor película de animación de todos los tiempos.

3.2.2. Lotte Reiniger

Lotte Reiniger fue cineasta y musa de la vanguardia alemana de los años veinte. En ella recae también el origen del mundo del cine animado, del que se enamoró en su adolescencia. A la hora de realizar sus largometrajes, Reiniger colocaba sus recortes articulados sobre una pantalla iluminada (con distintos fondos para ambientar cada una de las escenas) y los filmaba fotograma a fotograma, añadiendo en cada uno de ellos pequeños cambios. Eran 24 imágenes por segundo y con un resultado de siluetas negras que discurrían con ilusión de movimiento, es decir, la técnica del stop motion aplicada a siluetas que dejan al espectador rienda suelta a su imaginación.

Lotte Reiniger ponía un gran empeño en el estudio del esqueleto humano y el ritmo de las especies para, de esa forma, poder dar las proporciones adecuadas a las articulaciones y transmitir así un movimiento fluido y natural, sirviéndose para ello únicamente de tijeras, luces y sombras. Una de sus películas más emblemáticas es *Las Aventuras del Príncipe Achmed*, 1926.

Según Reiniger, una película de siluetas es una película de figuras negras de contornos claramente definidos, una película de recortes a tijera. De inspiración en el teatro de sombras chinas, las películas de siluetas tienen una técnica muy precisa, sólo son necesarias unas tijeras, cartón negro, papel de calcar, hilo o alambre, algo de plomo, una cámara, bombillas, una placa de vidrio, madera para construir una mesa de fotografía y... mucha paciencia.



Lotte Reiniger durante la grabación de la película, *Las Aventuras del Príncipe Achmed*, 1926.



Escenas de la película de Lotte Reiniger, *Las Aventuras del Príncipe Achmed*.

«Las figuras se ponen sobre una placa de cristal iluminada desde abajo, se sujeta la cámara sobre la placa y se graba, avanzando un poquito imagen por imagen para realizar una toma cada vez. Es imperativo tomar 24 imágenes individuales por segundo transcurrido».

(Lotte Reiniger)

Escena de la Película de Michel Ocelot, *Príncipes y Princesas*, 2000.



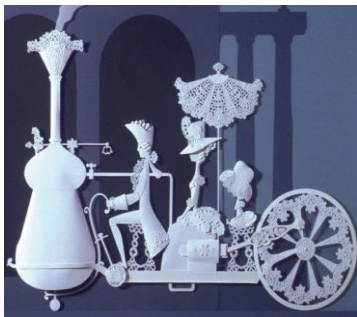
3.2.3. Michel Ocelot

Michel Ocelot es un escritor y director de cine francés, el cual se dio a conocer gracias a sus películas de animación, tales como *Kirikú y la bruja* de 1998 o *Azur & Asmar* de 2006, además sus obras consiguieron varios premios entre los que se encuentran uno a la mejor película, premio que le fue otorgado en el Chicago Internacional Children Film Festival por *Kirikú y las bestias salvajes* y otro que le otorgaron en el Festival de Sitges por *les Contes de la nuit* en 2011.

Ocelot se comenzó a interesar en el cine de animación como amateur, realizando durante las vacaciones y junto a un grupo de amigos, algunos cortometrajes en donde cada miembro empleaba la técnica que más le interesaba, lo que dio como resultado creaciones muy variadas utilizando técnicas de lo más simples. Este decidió utilizar entonces papel recortado, técnica que empleará más tarde para realizar su serie Ciné Si *Princes et Princesses*.

Uno de los rasgos que hace destacar a Michel Ocelot es su manera impecable de trabajar, siempre desde la máxima simplicidad y pulcritud, pero con unos resultados brillantes e impecables.

A pesar de que Ocelot destacara por las animaciones citadas anteriormente,



Escenas de la Película de Michel Ocelot, *Los tres inventores*, 1980.

a mi parecer, la más fascinante y grandiosa es su película *Los tres Inventores* de 1980, donde consigue una realización impecable. En ella, se muestra la vida de una familia de inventores que construyen máquinas fascinantes y de gran uso, pero que sin embargo, son incomprendidos por los demás. En esta película, se mezcla la alegría de la creatividad y la naturaleza destructiva provocada por el miedo.

Los recortes que emplea Michel Ocelot para esta película poseen una complejidad y un detalle inusual y único, llegando a asemejarse a los bajorrelieves y convertirse pues en esculturas animadas poseedoras de un enorme trabajo manual, suplementado por su posterior dedicación a la animación. Sus figuras de papel recortado aparecen sobre una cartulina neutra por la cual se deslizan, mostrando así su bidimensionalidad, pero que al mismo tiempo también buscan crear ese efecto tridimensional acentuado por la esculturalidad e incrementado por las sombras que proyectan sobre el fondo.

A pesar de ello, Michel Ocelot es totalmente consciente de las limitaciones, pero también virtudes, del material tan delicado con el que trabaja, y le sabe sacar el máximo partido, creando paradojas visuales. Por ejemplo, en una de las escenas de la película, se muestra a la madre-inventora creando los engranajes de su máquina recortándola o también en el momento en el que las máquinas son destruidas, expresa la acción arrugando y rasgando el papel del que están formadas.

Por último, destacar que esta obra no solo transmite belleza sino que también posee un fuerte mensaje oculto tras ella. Este corto que rebosa tanta imaginación e inventiva visual, intenta contar como estos tres inventores de la película, en la vida real son perseguidos y despreciados por los mediocres, aquellos que quieren mantener su dominio y poder a toda costa sobre los demás, o también hace reflexionar, sobre cómo la fealdad es capaz de devorar la belleza y la miseria de la felicidad.

4- PREPRODUCCIÓN

En el proceso de producción de una película de animación existe un primer estadio de preparación y un segundo estadio de realización. Este proyecto se va a centrar en el primero de ellos.

4.1. REFERENTES

Todo trabajo ha de tener una serie de referentes clave, que ayuden a la focalización de las ideas y a la materialización de estas.

Estos referentes se van a dividir por contenido y construcción. En contenido aparecerán aquellos que hayan servido como guía para la representación final de la idea del corto, mientras que los de construcción habrán ayudado y actuado como modelo para la elaboración del proceso de diseño.

4.1.1. *Por contenido*

4.1.1.1. Equipo OckTy

La creación de la historia está basada en un video, a través del cual unos jóvenes decidieron realizar un experimento social (equipo OckTv) para tratar de ver cómo era la humanidad de las personas hoy en día y su generosidad. En dicho video aparece un joven pidiendo un trozo de comida a gente que se encuentra por la calle, alegando que está hambriento. Lo intenta varias veces pero ninguna de estas personas es capaz de compartir ni si quiera un minúsculo trozo de su comida. Este mismo joven compra una pizza y se la ofrece a un mendigo que está sentado en el suelo de la calle y sin mediar palabra se marcha. A los pocos minutos otro joven, el cual también participa de este experimento, se acerca al mendigo y le pregunta si puede darle un trozo de pizza porque no ha comido en todo el día. En ese momento esta persona que posiblemente tenga en sus manos lo único que va a comer en las próximas veinticuatro horas, no se lo piensa dos veces y decide ofrecerle un trozo de la pizza que generosamente le habían regalado anteriormente. El joven acepta la pizza y justo antes de marcharse le da las gracias y le ofrece una buena cantidad de dinero.

El hombre reacciona llorando de alegría. Para él, lo que le ha pasado en ese momento es algo maravilloso y verdaderamente lo necesitaba. Este video me pareció increíble cuando lo vi por primera vez y supe que deseaba trabajar sobre ello, sobre la humildad, la generosidad y la humanidad o el egoísmo de las personas, pero llevado al terreno de la animación.

En este caso no es un joven el que va pidiendo sino el propio mendigo. Este irá implorando un poco de comida a jóvenes o a gente con posibles, pero en ambos casos le será negada. Será el propio mendigo quien luego consiga comer gracias al encuentro fortuito de una moneda que aparecerá en su camino, la cual le permitirá comprarse un bocadillo. Posteriormente se encontrará con un niño pequeño, llorando y muerto de hambre y decidirá ofrecerle parte de su comida.



Escena de la Película de la Película de Anita Kili, *Sinna Mann*, 2009.

4.1.1.2. Sinna Mann

Sinna Mann es una película realizada por el director noruego Anita Kili y trata el tema de la violencia doméstica. En ella se exploran las ramas que conducen a la violencia doméstica y arroja una luz ante una situación que a menudo aparece oculta tras las paredes del hogar.

Este es un cortometraje de animación extraordinario, presenta una gran calidad en la técnica del recorte y destaca por la delicadeza que posee a la hora de contar una historia del duro maltrato familiar, visto a través de los ojos inocentes de un niño pequeño.

Al igual que la historia del corto de este proyecto, te lleva a reflexionar sobre una dura realidad que a menudo no queremos ver y la ocultamos tras las paredes de cinismo. Se ha de destacar también de la producción de esta película animada, el diseño de sus personajes y sus fondos, ambos fascinantes, así como la delicadeza de sus movimientos.

4.1.2. Por construcción

4.1.2.1. South Park

South Park es una serie estadounidense creada por Trey Parker, FimV y Matt Stone. Su origen se encuentra en un corto animado titulado *Jesus vs Frosty* de 1991 creado por los mismos Parker y Stone, por aquel entonces estudiantes de cine en la Universidad de Colorado. La película fue realizada con técnicas de lo más rudimentarias y presentando ya los prototipos de los personajes de South Park.

En 1995, el ejecutivo Brian Graden decidió contratar a Parker y Stone para realizar un segundo corto animado que enviaría a algunos amigos a modo de tarjeta navideña. Este corto ya se parecía mucho más al estilo empleado más tarde en la serie.

Este segundo corto tuvo una gran difusión tanto en copias de video como por internet, un internet cada vez más creciente. Los ejecutivos de la cadena Fox vieron la producción y decidieron llevar a cabo un proyecto más ambicioso sobre esta. Más tarde, de Fox pasaría a Comedy Central, donde se convertiría en un auténtico record de animación con más de 5.000.000 de espectadores. La serie fue estrenada por primera vez en 1997.

En primera instancia, sus episodios iban enfocados a una gran crueldad, pero poco a poco fueron más orientados a la burla de la sociedad actual.

De South Park no se ha tomado su argumento, puesto que es una serie que satiriza con humor negro la sociedad, la actualidad y la cultura estadounidense a través de situaciones ilógicas y surrealistas, y la historia de este trabajo va radicalmente por otro camino.

Lo que se ha tomado como referencia de esta producción, han sido sus formas simples y un tanto geométricas así como sus texturas. A pesar de que



Serie *South Park*, con sus cuatro personajes principales: Kenny, Cartman, Stan y Kyle.

muchos de sus personajes posean colores planos, también presentan algunas texturas de base y ello ha sido lo que ha servido de ayuda a la hora de la elaboración de la vestimenta de los personajes para este proyecto.



Escena de la serie *Angela Anaconda*.

4.1.2.2. Angela Anaconda

Esta es una serie de animación canadiense que también emplea la técnica del recorte. Durante varios años esta producción fue emitida por televisión en los canales de Teletoon y ABC Family. En ella nos muestra la historia de una chica llamada Ángela. Esta serie la pude visualizar durante mi infancia, ya que fue emitida hasta el año 2002. Cuando era pequeña me resultaba de lo más extraña, no entendía como sus personajes podía ser dibujos en su vestimenta, pero con rostros de personas reales al mismo tiempo. Por ello, por aquel entonces me creaba cierto reparo, no me era del todo agradable. Sin embargo ahora, con el paso de los años y con los conocimientos adquiridos me parece formidable.

Esta serie es otro de los ejemplos tomados como referente en cuanto a texturas en los cuerpos de los personajes.

4.1.2.3. Terry Gilliam en los Monty Python



Escena de uno de los personajes creados por Terry Gilliam para los Monty Python.

Escena de dos personajes interactuando, creados por Terry Gilliam para los Monty Python.



Los Monty Python fueron un grupo británico de humoristas caracterizados por un estilo de humor propio, basado en el surrealismo y lo absurdo. Estos crearon un programa llamado Monty Python's Flying Circus que se emitió en la BBC durante apenas unos años pero, sin embargo, a pesar del corto recorrido de este, quedó grabado en la mente de muchas personas, que lo recuerdan como uno de los mejores programas de humor de la historia.

Este programa estaba basado en una serie de sketches de corta duración que lanzaban desde el terreno de lo más absurdo, un golpe a la sociedad británica de principios de los años sesenta.

El creador de estas animaciones surrealistas de gran ingenio fue Terry Gilliam. Estas eran realizadas a través de collages de imágenes, fotografías, dibujos y diseños de creación propia, que posteriormente organizaba y construía de forma manual, ya que por aquel entonces no se tenían los medios de producción que existen hoy en día.

Terry Gilliam, cada vez que dotaba de un movimiento nuevo a los personajes recortados, bajaba una plancha de acetato grueso para que de esa forma los muñecos no se movieran al realizar las fotografías. Esto lo repetía con cada nuevo movimiento.

Lo que resulta fascinante de la obra de Gilliam en este programa surrealista, son las texturas empleadas en la elaboración de sus personajes. A pesar de ser recortables totalmente planos, parecen tener volumen y sus fondos, profundidad.

Una vez han quedado analizados todos los referentes previos a la elaboración del trabajo, se ha de tener ya un camino a seguir hasta la focalización de la idea propia, llevando a buen término todas las pretensiones contempladas con anterioridad.

4.2. IDEA

La idea de este corto, consiste en la necesidad de hacer ver al mundo el egoísmo del que es partícipe a través de una situación que por desgracia es bastante habitual hoy en día.

4.3. TEMA

En este corto se trata el tema del egoísmo, el hecho de que en numerosas ocasiones los seres humanos tendemos a pensar solo en nosotros mismos, sin importarnos los demás, y ello nos lleva a una conducta egoísta.

A menudo cuesta compartir lo que tenemos y cuanto más tenemos más queremos y más egoístas nos volvemos. Es curioso ver como aquellos que menos tienen son los que más comparten. Comparten lo poco que poseen porque saben empatizar, ponerse en la situación del otro y apreciar el valor que tienen las cosas.

Hoy en día vivimos en una sociedad egoísta, en la cual una reducida parte de la población antepondría el bien común al propio. Cerramos los ojos ante aquello que no nos gusta o no nos resulta agradable, o simplemente supone un esfuerzo que consideramos innecesario. En muchas ocasiones, el ser humano se centra exclusivamente en satisfacer sus necesidades físicas, pero se suele olvidar de sus necesidades interiores. Pensando exclusivamente en uno mismo la persona se corroe por dentro, y una sociedad corroída y destruida interiormente, no puede salir adelante.

Uno de los grandes problemas que existen hoy en día y al que no prestamos casi atención es el hambre. Sabemos que millones de personas en el mundo mueren por no tener nada que llevarse a la boca, pero preferimos meternos en nuestra burbuja y dejar de ver y escuchar. En los medios aparecen imágenes de gente muriendo de hambre en los países tercermundistas, pero lo vemos tan lejano y tan ajeno a nuestra sociedad que apenas nos paramos a pensar en ello. Lo cierto es que cada vez este problema nos toca más de cerca y ya no es tan lejano como lo parecía hace unos años. Pero si bien antes no le prestábamos atención por considerarlo ajeno a nuestra sociedad, ahora seguimos sin hacerlo por considerarlo ajeno a nuestra persona. Cuando vemos a una persona sin hogar que no tiene nada que llevarse a la boca, nuestro yo egoísta sale e intenta hacernos ver que sigue sin afectarnos, algo habrá hecho mal para llegar ahí, o simplemente decidimos pensar que lo que le ofrezcamos a esa persona sin hogar, será algo de lo que nosotros mismos tendremos que privarnos, y pasamos a vernos automáticamente como alguien igual de necesitado que ellos, a pesar de que nosotros si tenemos un techo donde cobijarnos o comida con la que alimentarnos.

Las personas cometemos continuamente el error de juzgar sin saber. Juzgamos cuál es la historia que hay detrás de cada situación y de cada persona, o nos la imaginamos adaptándola a nuestros intereses, para de ese modo sentirnos mejores personas.

Por todo ello, este cortometraje va a reflejar dicha situación de la sociedad actual a través de la animación por recortes, en la que serán aquellos que aparentemente tengan una vida acomodada los que no sean capaces de compartir un poco de lo mucho que tienen, ni ofrecer ayuda, mostrando así una actitud egoísta, mientras que aquel más necesitado dejará el egoísmo a un lado y se mostrará como ejemplo de empatía, humanidad y altruismo, puesto que son los que menos tienen los que más saben apreciar el valor de las cosas.

4.4. EL GUIÓN LITERARIO

El guión literario es una parte fundamental de todo cortometraje animado, puesto que por mucho que exista una buena animación, si el guión no está a la altura, la película probablemente, sea todo un fracaso.

John Lasser, dijo que existen tres aspectos importantes en una película: el guión, el guión y el guión.⁸

El elaborado y redactado para este cortometraje de animación es el siguiente:

DURACIÓN: 5 minutos aproximadamente.

PERSONAJES: abuelo, niño, secundario 1, secundario 2.

ESCENAS:

Las escenas van a aparecer divididas en tres tipos de escenarios. En el primero de ellos, el protagonista interactuará con el primer personaje, Juan Carlos; en el segundo, lo hará con Julián Clavijo, otro personaje secundario; en el tercero y último, tendrá lugar el desenlace donde aparecerá el niño que será uno de los protagonistas del corto.

HISTORIA:

Esta breve historia se desarrolla en las calles de Madrid, y comienza con Pedro, un hombre de 70 años que actualmente vive en la calle y que, por circunstancias de la vida, no tiene para comer, ni un techo donde cobijarse. Como cada día, Pedro intenta conseguir algún tipo de alimento que llevarse a la boca o alguna moneda para poder comprarse algo que le ayude a pasar el día. Esta mañana Pedro se levanta de su cartón “cama” donde ha pasado la noche y empieza a deambular por las calles intentando encontrar un golpe de suerte.

Primero, se acerca a un hombre de aspecto pudiente, que se encuentra sentado en un banco comiendo un bocadillo, posiblemente sea su almuerzo, y le pide de forma educada si sería tan amable de darle un trozo de su comida, solo un pequeño trozo que llevarse a la boca. Este se niega en rotundo, es su comida y la quiere toda para él, no está dispuesto a compartirla con nadie y mucho menos con un desconocido con malas pintas. Pedro decepcionado y triste agacha la cabeza y se marcha.

⁸ John Lasser, citado por Chris Webser en *Técnicas de Animación*. Madrid. Anaya, 2006. P.129.

De nuevo decide probar suerte y se acerca a un muchacho que se encuentra de pie, comiendo un enorme cruasán. Le pide por favor un trozo, aunque sea pequeño, pero necesita comer algo. El muchacho no quiere darle ni un trozo, es su comida, no la quiere compartir tampoco, a pesar de que el podrá volver a comer en unas horas, se niega en rotundo. De nuevo Pedro se marcha triste y hambriento. Tras pasearse un buen rato por las frías calles de la ciudad, por fin, tiene un golpe de suerte y se encuentra con una moneda. Este, entusiasmado, se agacha a recogerla. Por fin va a poder comer algo.

Una vez consigue la comida, se retira a su cartón para poder disfrutar de su bocadillo tranquilo. En ese mismo instante, se escuchan los sollozos de un niño pequeño. Aparentemente nadie le acompaña. Está solo y hambriento y decide sentarse a su lado. El niño no dice nada, simplemente mira el bocadillo. Pedro sabe lo mal que se pasa cuando no tienes que comer, así que, a pesar de que es posiblemente lo único que vaya a comer en todo el día, decide compartirlo con aquel niño sin conocerlo absolutamente de nada.

Esto, es una muestra de empatía, altruismo y solidaridad, a pesar de que el mismo está necesitado, no duda en compartir.

Este corto está pensado para ser mudo, los personajes han de expresarlo todo a través de los gestos y la mirada acompañados de una base musical.

4.5. STORYBOARD

Todo cortometraje o largometraje de animación debe ir acompañado de un storyboard⁹.

Este consiste en contar la historia a través de unas pocas imágenes por secuencia. La historia no es completa, sino que tan solo es una guía que ha de servir para la realización de la película, para indicar cuáles van a ser los pasos a seguir durante el proceso de grabación. Este es fundamental puesto que ha de ayudar a la previsualización de la animación, de una forma esquemática antes de su realización. El Storyboard podrá ir variando a gusto del animador, pero una vez dé comienzo la grabación debe intentar seguirse lo más fielmente posible para, de ese modo, evitar imprevistos o complicaciones de última hora.

Existen varias formas de llevar a cabo un storyboard, pero normalmente se deben incluir los planos, los personajes que aparecen en ellos, la duración del rodaje, un breve recuento de lo que está sucediendo en cada toma y si se desea se pueden acoplar ciertas anotaciones que sirvan de ayuda para el

⁹ Consultar Anexo I p.26 para mejor visualización.

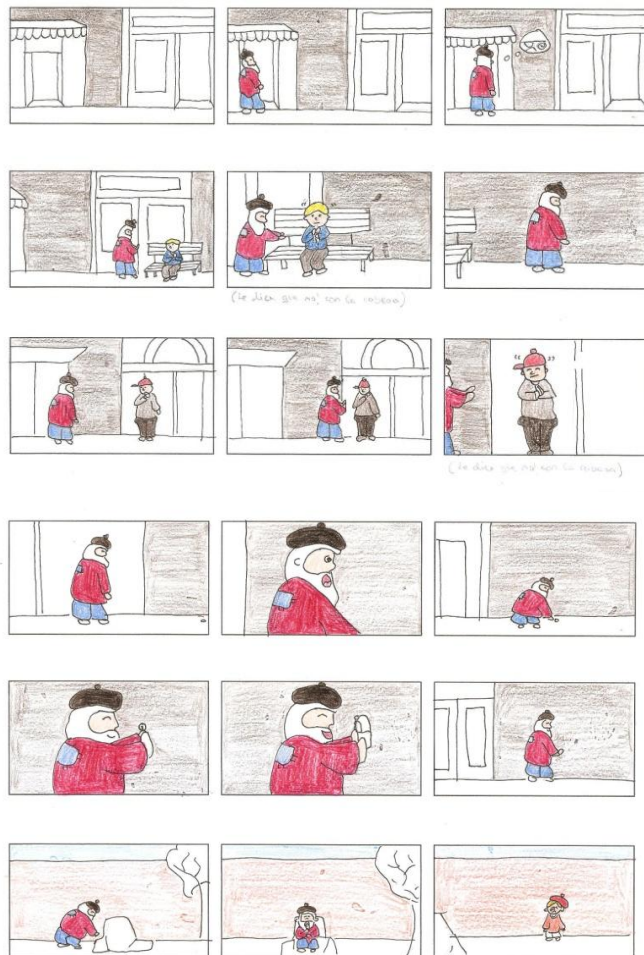
proceso de filmación. En cada cuadro de este se deben dejar plasmados los movimientos principales que sucederán en la escena.

Cada persona tiene su propia manera de construir y diseñar su story. Es posible encontrar algunos llenos de color y otros, por el contrario en blanco y negro; unos con los detalles más minuciosos y otros que sean simplemente garabatos. También pueden ser realizados manualmente o de forma digital.

En este caso se presenta un Storyboard a 16/9 realizado manualmente y a color, en el se muestra el avance de la historia y los planos más singulares de cada escena. Representa los cambios de expresiones más significativos de los personajes y los cambios de planos.

Hasta llegar al storyboard definitivo se realizaron algunas variaciones, sobre todo en lo que a cambios de plano se refiere, para evitar que la historia fuera muy monótona visualmente hablando.

En él se pueden añadir también si se desea, algunas anotaciones que sean consideradas de gran interés para la posterior producción del corto.





4.6. DISEÑO

Durante todo el proceso de preproducción es inevitable irse haciendo una idea sobre cuál queremos que sea el resultado final de los fondos o el aspecto que tengan los personajes. Todo ello incluso antes de la realización de los bocetos, ya que cuando se comienza con la elaboración de los primeros esbozos, se ha de ir con una idea previa, interiorizada en la cabeza, que posteriormente se intentará plasmar y llevar a cabo de manera física.

Un buen diseño es la clave de todo producto de éxito y la animación también es uno de ellos. Una película no puede existir si no se concibe previamente. Todo elemento se ha de planificar y diseñar, y cuanto más elaborada resulte la película, más meticulosos y minuciosos habrán sido los aspectos previos al proceso de animado.

Diseñar para una animación, por tanto, lleva implícito el diseño de personajes, fondos, accesorios, guiones, sonido etc. Cada una de estos ámbitos contribuye claramente al resultado global de la filmación. Por ello, la creación de una película animada de éxito no necesita de una gran animación bella y naturalista, sino que se pueden realizar películas con un mínimo de animación si se tiene un buen guión y unos buenos diseños.

4.6.1. Diseño de personajes

En este punto se ha de ver cómo dotar de carácter y personalidad propia a la animación, algo que ha de lograrse través de sus personajes. La caracterización de estos no empieza en la apariencia física que posean, sino

que empieza en su interior. Es cierto que unos buenos dibujos y unos buenos diseños harán llamar la atención del espectador y serán una parte fundamental de la animación, pero lo que verdaderamente hará que el espectador se sienta parte de ellos será su historia, su vida y el porqué de sus actuaciones. Por ello, es necesario dar a conocer lo interno de estos, sus raíces y el porqué de su situación actual. Por tanto, un diseño bien pensado ha de incluir un buen diseño físico, pero un mejor diseño psicológico.

Para un resultado óptimo, el diseñador ha de conocer y creer en sus propios personajes y el animador ha de conectar con ellos. Si esto no ocurre, la audiencia no tendrá ninguna oportunidad y el personaje no será convincente, y sin convicción, no habrá empatía. Pero, como ya se ha dicho, para que exista empatía por parte del espectador hacia los personajes, la primera persona que ha de mostrarla hacia ellos es el propio diseñador. Quién mejor que este para conocer a sus propios personajes, a los que ha dotado de vida, entenderlos y saber cómo piensan y qué les lleva a actuar de una manera determinada u otra.

Esta animación consta de cuatro personajes, dos principales y dos secundarios.

4.6.1.1. Principales

Abuelo:

-Descripción física: es un hombre de edad avanzada, estatura media y una figura bastante corpulenta para su edad. Lleva una larga barba blanca fruto de la indigencia y sus ojos son negros y grandes.

-Descripción psicológica: su nombre es Pedro Hidalgo, tiene 70 años y lleva 20 de ellos viviendo en la calle. Pedro estaba casado y tenía dos hijos. Su matrimonio se rompió cuando este tenía 38 años. Su mujer decidió irse a vivir fuera de España y se llevó a sus hijos con ella, dejando a este totalmente solo. A sus 50 años perdió su empleo a causa de los recortes; al principio podía pagar el piso, pero las deudas se le fueron apoderando poco a poco y tuvo que abandonar su hogar. Desde entonces había sobrevivido gracias a la caridad de las personas, pero no todo el mundo era tan bondadoso.

Pedro siempre ha sido una persona agradable, simpática y con buen corazón y a pesar de los golpes que le ha dado la vida siempre tiene gestos amables para el mundo que tanto daño le ha hecho.

Muestra de las cuatro vistas de uno de los personajes principales, el abuelo.



Niño:

-Descripción física: es un niño pequeño que apenas supera el metro de altura. Su constitución es delgada como consecuencia de la falta de comida y su color de pelo es dorado.

-Descripción psicológica: su nombre es Lucas Blasco y tiene 5 años; no tiene padre y su madre se dedica a la venta de chatarra. Ambos duermen en las casas de caridad y suelen comer ahí, aunque no siempre tienen platos para todos. Su madre no puede prestarle atención todo el tiempo así que, mientras esta está buscando algo que vender por los contenedores, Lucas va deambulando por los alrededores, aunque no suele alejarse mucho para no perderla de vista. Lucas es un niño bastante espabilado para su edad y muy educado.

Muestra de las cuatro vistas de uno de los personajes principales, el niño.



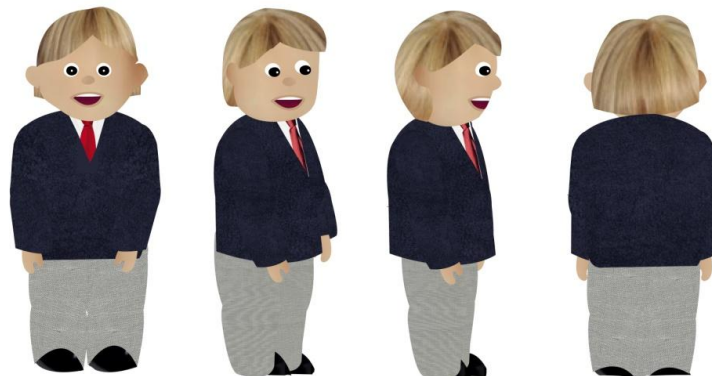
4.6.1.2. Secundarios

Secundario 1:

-Descripción física: es un hombre adulto que presenta una constitución bastante normal. Su cara es redonda y su pelo rubio platino un tanto largo para tratarse de un hombre.

-Descripción psicológica: su nombre es Juan Carlos Martínez, tiene 39 años y se dedica a la venta inmobiliaria. Está casado y tiene un hijo de 15 años de edad. Gana un buen sueldo y vive en una casa acomodada a la cual no le falta ningún tipo de detalle. Este es feliz en su matrimonio y tiene una buena relación con su hijo. A pesar de ello es una persona bastante insaciable, egoísta y arrogante, siempre quiere más y más; no le basta con lo que tiene y para conseguir sus objetivos le da igual a quién se lleve por delante. No es una persona empática sino más bien todo lo contrario, y no suele caracterizarse por su generosidad.

Muestra de las cuatro vistas del primer personaje secundario.



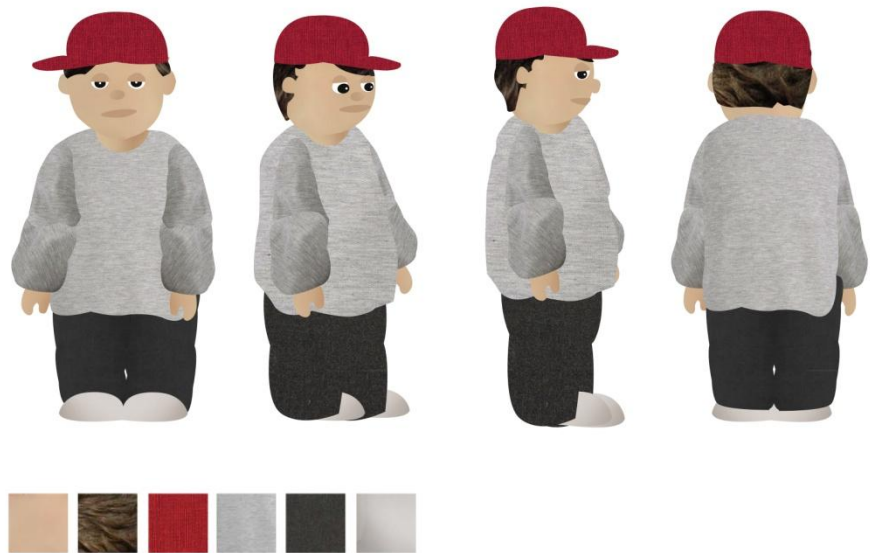
Secundario 2:

-Descripción física: es un joven de constitución atlética y estatura que supera el metro ochenta. Su pelo es ondulado de color marrón y suele llevarlo casi siempre oculto tras una gorra roja.

-Descripción psicológica: su nombre es Julián Clavijo y es un chaval de 17 años que vive con su madre, su padre y su hermana pequeña, a la cual adora con locura. No se caracteriza precisamente por sus buenas notas en el instituto, sino más bien todo lo contrario. En cuanto a su personalidad, es un chico insolidario y desconoce totalmente el significado de la palabra altruista, no hace nada sin pedir nada a cambio; a pesar de ello no es mala persona. Sus

aficiones son el skate y el rap y le gustaría dedicarse profesionalmente a esta última en el futuro.

Muestra de las cuatro vistas del segundo personaje secundario.



4.6.1.3. Proceso de elaboración del diseño

El proceso de elaboración de los personajes se ha realizado en un primer momento a lápiz sobre papel, para posteriormente pasarlo a formato digital y desde allí vectorizar cada parte del cuerpo y rellenarla con las texturas más adecuadas. Todas las partes de las figuras han sido elaboradas por separado, para que una vez recortadas y unidas, puedan tener la movilidad deseada. Hasta las pupilas de los ojos han sido hechas de forma individual, puesto que el movimiento de estas durante el proceso de grabado otorga a los personajes un lado más vivo, más humano y más cercano al espectador. Todo ello ha ido acompañado de un trabajo previo de abocetado sobre papel hasta llegar al resultado que se ha considerado más óptimo para el trabajo. En primera instancia pensé en colorear los personajes digitalmente pero su resultado no me terminaba de convencer, así que decidí probar con las texturas. El rellenado de estas hizo que el diseño de los personajes ganara fuerza; no era ni un dibujo propiamente dicho con sus trazos y sus líneas ni una imagen real; ese resultado me convencía y decidí darlo por bueno. Cada personaje presenta las texturas más adecuadas para su papel en el corto:

Abuelo: este, al ser una persona sin hogar, su vestimenta será de baja calidad: una boina, un jersey de lana y unos pantalones vaqueros básicos con trozos desgastados por el tiempo, puesto que no se puede permitir el lujo de tener varias prendas, así que en su ropa, se debe mostrar el desgaste producido por el uso continuo de esta. Como calzado, unos zapatos básicos.

Niño: al igual que el protagonista anterior, el abuelo, presenta una vestimenta elemental, también con lana desgastada y unos pantalones de pana viejos. Sobre su cabeza un gorro de lana roja y en sus pies unas zapatillas viejas y desgastadas.

Secundario 1: este, debido a que posee un alto nivel adquisitivo, su vestimenta debe estar acorde; por ello lleva una camisa con corbata y una chaqueta de tela azul junto con unos pantalones de tela grisácea y unos zapatos de charol.

Secundario 2: su vestimenta consta de una gorra roja, una sudadera gris, unos pantalones de chándal y unas zapatillas, todo ello en perfectas condiciones.

Desde un primer momento se descartó que el diseño fuera a ser manual, puesto que personalmente prefiero los acabados digitales en cuanto a animación se refiere, ya que, desde mi punto de vista, su resultado es más pulcro y estético. Además, pretendía que los personajes estuvieran formados por planos perfectamente delimitados en todas sus extremidades.

Una vez los personajes han sido creados, se han de realizar una serie de pruebas de impresión sobre papeles de distintas texturas y grosores diversos, para ver cuál de estos es el más adecuado para su movimiento y fotografiado en cámara.

El tipo de vida que se va a conseguir con estas figuras, es una vida artificial y propia, pero dentro de su artificialidad se va a intentar conseguir la máxima naturalidad y expresión humanizada. Se crea con ello un mundo especial y único lleno de decorados a través de los cuales, las figuras se desplazan libremente pero dentro de un orden y unos sencillos límites establecidos.

4.6.1.4. Carta de gestos

A continuación se presenta la carta de gestos¹⁰ de cada uno de los personajes. En ella se aprecian las actitudes faciales que tomarían cada uno de ellos ante una situación u otra, para que de ese modo se pueda hacer una idea de cómo serían estos personajes si expresaran este tipo de emociones.

La carta de gestos, es algo imprescindible en el proceso de toda preproducción de animación, sea cual sea la técnica empleada en ella.

¹⁰ Consultar Anexo I p.18 para mejor visualización.





4.6.1.5. Ejemplo de movimiento

Para observar cómo actuarían los personajes a la hora de la grabación, se realizaron algunas pruebas ficticias de movimiento sobre un soporte digital, puesto que cuando se diseña un personaje, no se hace solo para que sea agradable a la vista, sino que este ha de poder realizar también los movimientos adecuadamente.



4.6.2. Diseño de fondos

En lo que al diseño de fondos se refiere, el camino seguido ha sido distinto al llevado a cabo en la creación de los personajes. Para la elaboración de estos, ha tenido lugar el desarrollo previo de una serie de bocetos a modo de idea, pero que posteriormente no han actuado como base en el formato digital, sino que simplemente han servido como modelo para indicar el camino a seguir.

Son tres los fondos que han sido diseñados para este corto. En ellos se presentan paisajes urbanos, calles y fachadas propias de una ciudad, para que, de ese modo, los escenarios resulten más cercanos al espectador que los visualiza. Estos, han sido realizados con fotografías manipuladas digitalmente a modo de collage e intervenidas para otorgarles un carácter más pictórico, pero sin alejarse de su verdadero origen. De este modo, los personajes destacan

sobre los fondos, pero al mismo tiempo que conviven en armonía. Se produce así, una sintonía cromática y visual.

Como ya se ha dicho, el corto consta de 3 fondos, el primero de ellos, donde tiene lugar la primera escena, en el que el abuelo camina hasta el lugar donde se encuentra el primer personaje secundario e interactúa con él para pedirle un poco de comida. El segundo de ellos donde aparece el segundo personaje secundario al que también suplicará comida, pero de nuevo sin éxito alguno. En este también tendrá lugar la escena en la que el protagonista, el abuelo, visualiza una moneda en el suelo que pondrá un punto y aparte en la historia. Finalmente el último de los escenarios, donde el abuelo se sentará a degustar el bocadillo que ha podido comprarse gracias a la moneda encontrada. En este momento, por tanto, tendrá lugar el desenlace donde aparecerá el niño llorando, con el cual decidirá compartir su comida.

A continuación se muestran los fondos¹¹ en el orden mismo en el que aparecerían en el corto.

Cada uno de ellos presenta un tamaño de 61 x 38 cm.



¹¹ Consultar Anexo I p.23 para mejor visualización.



4.7. CONCEPT ART

El concept art se basa en ilustrar un diseño. Desde la creación de los personajes y fondos hasta la materialización final de las escenas de la producción, donde se mostrará la personalidad, las acciones y actitudes de los personajes. En este caso para un corto de animación.

Aquí se muestran tres fotogramas terminados¹²:



¹² Consultar Anexo I p.29 para mejor visualización.



4.8. SONIDO

Por último hablar del sonido, algo fundamental en toda animación. Tanto el sonido como la música que vaya a presentar la animación una vez filmada también es un aspecto fundamental no solo de la producción, sino de la preproducción. Se ha de tener claro a medida que se va construyendo la historia, como esta ha de sonar y que se quiere transmitir a través de su melodía.

En este caso, la música se ha de tener clara desde el principio puesto que al ser un corto mudo, esta será la encargada de generar en el espectador la mayor parte de los sentimientos que no puedan expresar los personajes con palabras.

A menudo no es necesario hablar para contar una historia de una manera clara y eficiente, sino que con una buena elección musical la historia habla por sí sola y transmite todo aquello que se halla oculto en el interior de los personajes.

Para este corto, por tanto, se ha seleccionado una pieza musical de un solo de piano, que acentúa la tristeza de la historia, incrementando así la reflexión del espectador.

«Para mí el sonido es casi siempre el punto de partida para la imagen».¹³
(Norman McLaren)

5- CONCLUSIONES

El proyecto realizado para el trabajo de fin de grado, a mi parecer ha cumplido exitosamente con lo planificado y establecido en un primer momento: la preproducción para una animación de recortes con intencionalidad reflexiva. Todo lo necesario para una buena preproducción, ha sido elaborado previamente de forma práctica y redactado posteriormente en esta memoria.

El exhaustivo estudio sobre animadores y series de animación, ha sido primordial para la creación de las propias ideas, así como la manera de trabajar y de llevar a cabo el proceso creativo.

En cuanto a la repercusión de este en las personas, no se puede afirmar con certeza su éxito reflexivo, puesto que no es algo que se pueda controlar. A cada persona le llegará de una manera u otra, le hará reflexionar más o menos o le expresará una serie de sentimiento u otros. Todos somos diferentes, por lo tanto, no nos transmitirá a todos lo mismo. Independientemente de esto, en el terreno de la construcción y la práctica, la elaboración ha sido la adecuada, ya que se han seguido los pasos de la forma más fielmente posible.

La elaboración de este trabajo me ha aportado una serie de nuevos conocimientos y nuevos valores.

En primer lugar, la creación de este proyecto ha supuesto una implicación total por mi parte. La creación de los personajes y la elaboración de su historia personal ha hecho que me sienta parte de ellos y me ha permitido empatizar con su situación y llevar a cabo una reflexión propia, previa y posterior a la elaboración del trabajo.

En segundo lugar, he podido aprender la importancia que posee la fase de preproducción que hay tras una película de animación y todo el trabajo que

¹³ Jhon Halas y Roger Manvell, la técnica de los dibujos animados, Barcelona: Ediciones Omega, 1980. P.300.

ella conlleva. No solo el resultado final que se ve, sino el trabajo previo que existe antes de llegar a dicho resultado.

En el terreno de la práctica me ha aportado nuevos conocimientos a la hora de trabajar el diseño de los personajes, puesto que nunca había aplicado las texturas para su creación. Sin embargo esto supuso también un problema, puesto que algunas de las texturas aplicadas no presentaban una buena calidad y a la hora de imprimirlas, esto se hacía más evidente. Ello se resolvió sustituyéndolas, por otras tomadas nuevamente con una mejor resolución.

En cuanto a la unión de las partes de cada uno de los personajes, ha habido una mejora en relación a los ejercicios realizados durante las asignaturas de animación cursadas en la carrera, ya que las piezas esta vez han sido unidas con una pasta especial que permite la movilidad de sus partes, sin que estas se separen.

Por todo ello estoy orgullosa de haber podido cumplir con todos mis objetivos, al igual que el haber logrado un nuevo enriquecimiento personal y profesional, puesto que con cada trabajo se aprende algo nuevo.

6- BIBLIOGRAFÍA GENERAL

BLAIR, P. Dibujos animados: el dibujo de historietas a su alcance. Köln, Alemania: Evergreen. 1999

HALAS, J; MANVELL, R. *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona: Ediciones Omega. 1980

FLÓREZ, D. *Tren de sombras*. 2005

SELBY, A. *La Animación*. Barcelona: Blume. 2013

WEBSTER, C. *Técnicas de Animación*. Madrid: Anaya. 2006

WEB

ACADEMIA EDU. *Imagen en movimiento en la creación artística*. [consulta: 2015-02-05]. Disponible en:

<http://www.academia.edu/2242406/ANIMACION%3%93N_Imagen_en_movimiento_en_la_creacion_art%3%ADstica_Se_Mueve_>

ANIMACIÓN DIGITAL 2D. *Cut Out. (Animación por recortes)*. [consulta: 2015-04-07]. Disponible en:

<<https://animaciondigital2d.wordpress.com/2014/10/27/cut-out-animacion-por-recortes/>>

DEPAUL. *Cutout animation*. [consulta: 2015-04-25]. Disponible en:

<http://facweb.cs.depaul.edu/sgrais/cutout_animation.htm>

EL RINCON DE MONTSE AKANE. *Michel Ocelot: el genio de la animación no convencional*. [consulta: 2015-05-01]. Disponible en:

<<http://elrincondemontseakane.blogspot.com.es/2008/05/michel-ocelot-el-genio-de-la-animacion.html>>

MIRADAS. *Miradas de cine*. [consulta: 2015-06-14]. Disponible en:

<<http://miradas.net/2011/10/estudios/las-aventuras-del-principe-achmed.html>>

NEO PIXEL. *Tips para el diseño de personajes*. [consulta: 2015-06-08].

Disponible en:

<<http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/menu-animacion/497-diseno-d-personajes.html>>

PLAN DE RODAJE. *Yuri Norstein: un gran maestro de la animación*. [consulta: 2015-04-24]. Disponible en:

<<http://planderodaje.com/2012/05/01/la-culpa-la-tienen-los-munequitos-rusos-yuri-norstein-un-gran-maestro-de-la-animacion/>>

PUBLI SPAIN. *South Park*. [consulta: 2015-06-03]. Disponible en:
<<http://www.publispain.com/southpark/historia.htm>>

UHU. *Figuras McLaren*. [consulta: 2015-03-12]. Disponible en:
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/figuras_mcLaren.htm>

UHU. *Lotte Reiniger. Pionera en el cine de animación*. [consulta: 2015-03-12].
Disponible en:
<<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/figuraslottereiniger.htm>>

UPF. *Animación analógica*. [consulta: 2015: 03-12]. Disponible en:
<http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/recursos/ima_dig/_1_/estampes/3_8.htm>

7- ÍNDICE DE IMÁGENES

Norman McLaren trabajando en <i>Begone Dull Care</i> , 1949.	9
McLaren durante la grabación de su corto <i>Rythmetic</i> , 1956.	10
Personaje creado por Quirino Cristiani para <i>El Apostol</i> , 1917.	11
Escenas de la película de Yuri Norstein, <i>Skazka Skazok</i> , 1979.	12
Lotte Reiniger, durante el rodaje de su película.	13
Escena de, <i>Las Aventuras del Príncipe Achmed</i> , 1926.	13
Escena de la Película , <i>Príncipes y Princesas</i> , 2000.	14
Escenas de la Película, <i>Los tres inventores</i> , 1980.	15
Escena de la Película de Anita Kili, <i>Sinna Mann</i> , 2009.	17
Serie <i>South Park</i> , con sus cuatro personajes principales.	17
Escena de la serie <i>Angela Anaconda</i> .	18
Escena de uno de los personajes de Terry Gilliam.	18
Escena de dos personajes de Terry Gilliam.	18
Storyboard.	23
Cuatro vistas abuelo.	26
Cuatro vistas niño.	26
Cuatro vistas secundario 1.	27
Cuatro vistas secundario 2.	28
Carta de gestos abuelo.	30
Carta de gestos niño.	30
Carta de gestos secundario 1.	30
Carta de gestos secundario 2.	31
Movimiento abuelo.	31
Fondo 1.	32
Fondo 2.	32
Fondo 3.	33
Concept Art.	33

8- GLOSARIO DE TÉRMINOS

Animación 2D: esta es la animación tradicional y se caracteriza por ser dibujada a mano fotograma a fotograma (con la ayuda de las nuevas tecnologías en la actualidad).

En este tipo de animación tanto los personajes como los escenarios poseen solo dos dimensiones X y Y, y la sensación de profundidad es creada gracias al color.

Celuloide: el celuloide es un material plástico, muy flexible, empleado en la industria fotográfica y cinematográfica para la fabricación de películas; se obtiene de la mezcla de un derivado de celulosa con alcohol y alcanfor.

Fotograma: se conoce como fotograma a cada una de las imágenes que se suceden una tras otra en una película animada. Cada una de estas imágenes ha de ser tomada con una cámara que posea una óptima resolución y velocidad.

Cuando una determinada secuencia de fotogramas pueda ser visualizada por el espectador con una frecuencia determinada en las imágenes, se podrá apreciar entonces la sensación de movimiento.

En el caso del cine animado los fotogramas deberán ser proyectados con una cadencia de 24 fotogramas por segundo.

Mesa de reproducción fotográfica: las mesas de reproducción constan básicamente de una base con un mástil dotado de un carril sobre el cual se puede colocar la cámara a la altura que se desee, para reproducir documentos, imágenes u otros pequeños objetos en el estudio.

Pixilación: la pixilación es una variante de la animación stopmotion. Esta consiste en fotografiar a personas de carne y hueso junto con objetos, para generar en ambos sensación de movimiento, y convertir al ser humano en un objeto animado más.

StopMotion: es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos inanimados a través de una serie de imágenes que se suceden una tras otra. Se puede emplear para ello cualquier tipo de objeto: un botón, un vaso un lápiz, un tela, plastilina etc.

9- ANEXOS

Como documento de apoyo a esta memoria, se han creado anexos complementarios para ayudar al correcto entendimiento de la misma.

El primero de ellos contiene una serie de imágenes del proceso de elaboración, así como dibujos previos a la ejecución del mismo, ya que la mayoría de fotografías relacionadas con el trabajo no han podido ser incluidos en este documento por superar la extensión permitida del mismo.

El segundo y último es un enlace para acceder al video del corto. No se trata del cortometraje completo, sino de una pequeña parte de este a modo de complemento, para visualizar como sería su resultado en caso de llevarse a cabo.

<https://vimeo.com/132075744>