

**TFG**

---

**LA HISTORIA DE JIM**  
**CORTOMETRAJE ANIMADO**

**Presentado por Jose Manuel Lafuente Ballester**  
**Tutor: Adolfo Muñoz García**

**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**

## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, dar gracias a mi tutor Adolfo Muñoz por su paciencia y aceptación de cambios en mi TFG, a la par de enseñarme el mundo 2.5D.

A Ana por su inestimable ayuda en la redacción de la memoria y hacer posible la exportación del proyecto. Sin ella esto no sería posible.

A Sergy por prestar su genial voz y talento para narrar mi historia.

Finalmente agradecer a toda la gente que me ha ayudado prestándome equipo o resolviendo dudas y aconsejándome. A toda la gente que me ha echado una mano de forma totalmente desinteresada o de alguna forma me han ayudado en el proyecto. Mil gracias por vuestra ayuda y paciencia.

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Es un pequeño cortometraje animado basado en una historia propia que reescribí para éste trabajo, en el cual intento transmitir conceptos humanos ligados a los pecados que todos llevamos dentro combinados con mi técnica y estilo de dibujo, lo que lleva a un resultado atmosférico bastante acertado.

Por una parte, expongo la vida y las acciones del protagonista, Jim quien básicamente es una representación de una persona egoísta y despreocupada que nunca ha mirado por los demás, y por otra parte, dejo que mediante el estilo de escritura lírica en el que se narra y el tipo de historia, el espectador pueda hacer sus propias interpretaciones a la par de reflexionar sobre los conceptos oscuros de la vida, como la soledad y la muerte.

Palabras clave: **Cortometraje, ilustración, 2.5D, pecado y muerte.**

Jim's Story is a small animated short based on an own story that I rewrote for this work. I try to convey human concepts concerning the sins of all of us combined with my technique and drawing style, leading to a fairly successful atmospheric result.

On the one hand, I expose the life and actions of the main character, Jim who is basically a representation of a selfish and carefree person who has never looked for each other.

Moreover, trough the lyric writing style of the story, the viewer can make their own interpretations, and reflect on the dark concepts of life, such as loneliness and death.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	PAG 7
<b>1.1. CONTENIDO DE LA MEMORIA</b>	PAG 7
<b>1.2. OBJETIVOS</b>	PAG 8
<b>2. METODOLOGÍA Y PROCESO</b>	PAG 9
<b>2.1. BÚSQUEDA DE ESTILO</b>	PAG 9
<b>2.2. DESARROLLO DE PROYECTO</b>	PAG 9
<b>2.2.1. Resolución y pixelación</b>	PAG 10
<b>2.2.2. Capas vacías</b>	PAG 10
<b>2.3. MONTAJE</b>	PAG 10
<b>2.4. CONCEPTUALIZACIÓN Y     DESARROLLO DE LA IDEA</b>	PAG 11
<b>2.5. REFLEXIÓN SOBRE EL PECADO HUMANO</b>	PAG 11
<b>2.6. ACERCA DEL 2.5D</b>	PAG 12
<b>2.6.1. El 2.5D</b>	PAG 12
<b>2.6.2. 2.5D y 3D: Ventajas y desventajas.</b>	PAG 13
<b>2.6.3. 2.5D y la ilustración</b>	PAG 13
<b>2.7. REFERENTES</b>	PAG 14
<b>2.7.1. Oliver Contreras</b>	PAG 14
<b>2.7.2. Betteo</b>	PAG 15
<b>2.7.3. Maria Herreros</b>	PAG 16

2.7.4. <i>Pablo Picasso</i>	PAG 16
2.7.5. <i>Jim Capobianco</i>	PAG 16
<b>3. DESARROLLO DEL PROYECTO</b>	PAG 19
3.1. SÍNTESIS DE LA HISTORIA	PAG 19
3.2. DESARROLLO DEL GUIÓN	PAG 19
3.2.1. <i>Guión La Historia de Jim</i>	PAG 20
3.3. DIVISIÓN Y SELECCIÓN DE ESCENAS	PAG 21
3.3.1. <i>Storyboard</i>	PAG 22
3.3.1. <i>Escenas finales</i>	PAG 24
3.4. BOCETOS Y ANIMÁTICA	PAG 24
3.4.1. <i>Bocetos y Jim</i>	PAG 24
3.4.2. <i>La Muerte</i>	PAG 24
3.4.3. <i>Esposa de Jim</i>	PAG 25
3.4.4. <i>Animática</i>	PAG 25
3.4. DIBUJOS FINALES	PAG 25
3.4.1. <i>Entintado</i>	PAG 25
3.4.2. <i>Coloreado por capas</i>	PAG 26
3.4.3. <i>Texturizado</i>	PAG 26
3.5. COMPOSICIÓN EN 2.5D EN AFTER EFFECTS	PAG 26
3.5.1. <i>Cámaras Virtuales</i>	PAG 27

<b>3.6. MONTAJE FINAL</b>	PAG 27
<b>3.6.1. Grabación de voz narradora</b>	PAG 27
<b>3.6.2. Montaje final</b>	PAG 28
<b>3.6.3. Retoques finales</b>	PAG 28
<b>4. CONCLUSIONES</b>	PAG 29
<b>5. BIBLIOGRAFÍA</b>	PAG 30



# 1. INTRODUCCIÓN

Ésta memoria se presenta como el dossier de mi **Trabajo de Fin de Grado** de Bellas Artes. Dicho trabajo ha consistido en la realización de un proyecto **audiovisual**, basándome en la técnica gráfico-visual de **2.5D**<sup>1</sup>, por lo que su realización ha recorrido desde la concepción y escritura del guión de la historia, pasando por el desarrollo de los dibujos que conformarían cada una de las escenas, hasta llegar finalmente a su conversión a 2.5D mediante el programa **Adobe After Effects**<sup>2</sup>. La principal característica de éste proyecto es dotar de profundidad a las ilustraciones emulando un falso **3D** y aprovechar esa sensación de vida de las ilustraciones para contar una historia.

El cortometraje fué subido a la plataforma Vimeo y puede ser visto en el siguiente enlace: <https://vimeo.com/139378514>

## 1.1. CONTENIDO DE LA MEMORIA

La motivación para la realización de este proyecto reside en investigar y avanzar en cuanto a las múltiples posibilidades que abarca ésta técnica, no sólo aplicable al simple género audiovisual usando como base fotografías o dibujos. Su aplicación más popular se encuentra en la industria de los videojuegos gracias a su sencillez acompañada de posibilidades visuales, como la de poder dotar de profundidad a secuencias de planos 2D mediante técnicas 2.5D como la axonometría y proyección oblicua o el parallax scrolling<sup>3</sup>.

La temática de la obra se centra en el pasado de una persona que se encuentra en el lecho de muerte y cómo han afectado sus decisiones a lo largo de su vida. Personalmente, me parece muy atractiva la temática de la profundidad y naturaleza **pecadora** del ser humano, factor reflejado de forma personal en la obra de María Herreros y Oliver Contreras<sup>4</sup>, dos de mis mayores influencias artísticas. Por ello haré uso de mi forma de dibujar más personal e íntima, la cual le dará una mayor expresión que encajará perfectamente con la temática de la historia. Debido a que la memoria recoge todo el proceso de conceptualización, metodología y desarrollo del proyecto, éste documento comprende toda la realización el cortometraje final desde las primeras etapas de concepción de la historia, hasta el desarrollo visual de la obra.

En primer lugar he llevado a cabo un estudio previo al desarrollo de la **obra**, en el que se analizará la historia del 2.5D, junto con una comparación

<sup>1</sup> Técnica visual que crea el efecto de falso 3D mediante imágenes bidimensionales. Explicado más detalladamente en la página 12

<sup>2</sup> es un software de postproducción de video digital cuyas composiciones se trabajan a partir de la superposición de capas, perteneciente a la familia Adobe

<sup>3</sup> Tipos de proyección paralela pertenecientes al 2.5D desarrollados en el apartado "Acerca de 2.5D", pag 12

<sup>4</sup> : Artistas pertenecientes al ámbito de la ilustración y el cómic. Expuestos en el apartado de Referentes. Pag 14, 15 y 16

con la **ilustración manual** y el 3D, lo cual me ha permitido ampliar mis conocimientos de dicha técnica para tener una mayor comprensión de las posibilidades gráficas que conlleva. A continuación repasé los **referentes visuales** que han llevado a la formación de mi estilo personal reflejado en éste proyecto.

Posteriormente expliqué el desarrollo la idea del **cortometraje** en cuanto a **guión** convirtiéndolo en el dialogo final que aparecerá en el trabajo acabado. De ahí expuse el desarrollo completo del apartado **visual** que compone el proyecto desde el **storyboard** y la selección de escenas hasta la etapa de producción en el que se realizan las ilustraciones (pasando todas sus fases desde el dibujo manual hasta su entintado y coloreado digital).

Para finalizar expliqué de forma detallada el proceso de conversión de una ilustración a 2.5D mediante Adobe After Effects y el resto de ajustes realizados mediante dicho software. Finalmente se explicará la realización del apartado sonoro del proyecto conformado por la música y voz narradora y su integración en el proyecto para la realización del montaje final que será el producto finalizado.

## 1.2. OBJETIVOS

El principal objetivo del proyecto consiste en la finalización de un cortometraje de **animación** mediante la técnica de 2.5D, con una voz narradora en off contando la historia. Para ello habrá que realizar una **metodología** de estudio previo en el que se tendrán en cuenta distintos factores, como los referentes visuales tanto del terreno de la ilustración como de vídeo de modo que sean coherentes con la temática y estética de mi propuesta. Finalmente se utilizarán los conocimientos adquiridos durante éste curso acerca de la técnica de 2.5D a nivel teórico y el uso de herramientas que me permitirán dicha labor de post producción mediante el programa Adobe After Effects junto con **Adobe Photoshop**. El formato de video que utilizaré será .mov utilizando el códec H264<sup>5</sup>. La obra está dirigida a un **target** joven/adulto, ya que la historia contiene ciertos conceptos ligados a un punto de vista más adulto con lo cual ésto influirá significativamente en la **estilística** de la obra.

Como objetivo secundario se encuentran otros formatos artísticos para el proyecto, como podría ser el álbum ilustrado, ya que es un soporte estrechamente relacionado con la técnica de 2.5D, debido a que ambos parten de la base de la ilustración y en el que tendrían cabido la mayor parte de conceptos utilizados para éste soporte, incluyendo el mismo guión **narrativo**. Derivado de éste tipo de formato también se podría contemplar el formato de libro ilustrado **digital** en algún tipo de espacio web, un medio cada vez más popular sobre todo en el terreno de los webcómic.

---

5 Estándar de compresión de video digital de alta definición también conocido como MPEG-4 Part 10, que permite reducir el tamaño de videos HD, permitiendo así el uso por ejemplo de alta definición en plataformas como Youtube.



## 2. METODOLOGÍA Y PROCESO

### 2.1. BÚSQUEDA DE ESTILO

Para poder realizar el trabajo con éxito es necesario tener en cuenta los diversos factores que afectan a las características de la obra, con la intención de la búsqueda de un estilo acorde a nuestra propuesta, lo que nos lleva un estudio previo de referentes:

- Las referentes a la idea y la **historia**, debido a que es un punto necesario tener claro antes del desarrollo del proyecto, tanto para la escritura del guión definitivo como para la realización de las ilustraciones que formarán parte del video.

- **Documentación** sobre distintos tipos de cortometrajes, técnicas de animación y usos de la técnica de 2.5D además de sus posibilidades. Esto ha sido un aspecto fundamental para el posterior desarrollo del trabajo, debido a que te permite ver las posibilidades que ofrece tanto la técnica como el **soporte** y **formato** elegidos. Así mismo se ha hecho un pequeño repaso sobre los autores de ilustración y similar que han permitido ampliar los horizontes en cuanto a influencias se refiere para mi trabajo.

### 2.2. DESARROLLO DE PROYECTO

Una vez decididas las características de la obra, procederemos a la redacción y finalización del guión final que formará parte de la historia. La fase de desarrollo visual comenzará partiendo de un planning que permitirá una correcta planificación y organización del mismo en distintas fases, desde los bocetos iniciales, hasta su finalización en Adobe Photoshop en cuanto acabado estético (**entintado**, **color** y **texturizado**) y su **exportación** en Adobe After Effects para separar las distintas capas del archivo. El hecho de no utilizar dibujos manuales originales para su uso en la técnica de 2.5D viene por dos

motivos principales: La resolución y las capas del proyecto.

### 2.2.1. Resolución y pixelación

Al componer los dibujos finales desde un archivo de Photoshop desde un primer momento, te permite establecer el tamaño y la **resolución** que contendrá el documento, lo cual es genial en éste tipo de trabajo, ya que las imágenes deben ser lo suficientemente grandes para que se pueda hacer zoom en ellas sin perder calidad, algo que sería difícil en un formato manual a no ser que se trabajara en un soporte de grandes dimensiones. Por ello los archivos que utilicé en Photoshop contienen resoluciones y tamaños de imagen bastante altos, llegando a los 6000 **píxeles**.

### 2.2.2. Capas vacías

Cuando trabajas una ilustración en un formato manual, obviamente estaríamos hablando de una única **capa** al pasarlo al formato digital (ya sea mediante escaneado o fotografiado), lo cual tiene el inconveniente de que cada vez que recortáramos un elemento para crear una nueva capa con él que nos permitiera el efecto de 2.5D, quedaría un hueco vacío en la capa original que habría que completar de alguna forma parcial o totalmente mediante algún tipo de herramienta como “tampón de clonar” o similar. Al contrario, cuando trabajas directamente en un formato digital, tienes la ventaja de que creas cada capa al completo desde el principio, ya que estás usando distintas capas para los distintos objetos que quieras que estén a distancia en el video final, por lo que se rellenan huecos que quizás finalmente no se vean en el resultado final de video, pero que sin embargo te dan mayor libertad a la hora de mover la cámara virtual.

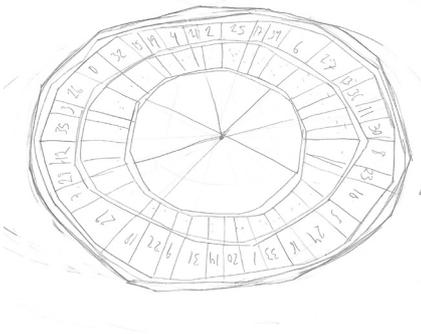
A éstos motivos habría que sumarles las distintas herramientas y amplias posibilidades en cuanto a acabado que brinda trabajar con **software artístico** como Adobe Photoshop. Ello nos permitirá posteriormente poder usar la herramienta de **cámara virtual**<sup>6</sup> para conseguir el efecto de 2.5D y componer las escenas que compondrán el montaje final del cortometraje, teniendo en cuenta la unión entre sí de distintas escenas. Para finalizar esta fase se hará una corrección de color de las escenas mediante la herramienta Color Finesse.

## 2.3. MONTAJE

Como fase final antes del montaje definitivo, se hará un previo de la duración aproximada de cada **escena** y grabaremos la voz narrativa sobre la cual estableceremos la duración definitiva del montaje final, adaptando las escenas y el ritmo de movimiento de la cámara a dicha duración.

---

6 La herramienta de cámara virtual permite la exploración de objetos tridimensionales imitando los movimientos y parámetros de una cámara física.



La Historia de Jim: Bocetos Escena 3. 2015

## 2.4. CONCEPTUALIZACIÓN Y DESARROLLO DE LA IDEA

La elección del desarrollo de un proyecto audiovisual basándome en la técnica de 2.5D como TFG deriva de mi propio interés por las combinaciones de distintos tipos de expresión que contiene y más concretamente el guión narrativo, el video y la propia ilustración, a la par de que este tipo de trabajos tienen una estrecha relación con el concepto del **cómic**, tanto tradicional como los últimos modelos más experimentales que han surgido en los últimos años, en los que las fronteras entre cómic, libro ilustrado o novela gráfica son cada vez más estrechas. Esta relación se basa en la utilización de ilustraciones como imagen base y un guión narrativo con estructuras similares, sin embargo la técnica de 2.5D permite dar un paso más allá en cuanto a tipo de **expresión**.

El concepto está fundamentado en cumplir su función narrativa y enriquecedora en cuanto al interés por parte del público, para lo cual es necesaria una fase previa de investigación que permitirá la toma de varias posibilidades y toma de decisiones.

## 2.5. REFLEXIÓN SOBRE EL PECADO HUMANO

La temática está centrada en los últimos momentos de vida de un personaje anciano, **Jim**, que se encuentra en su lecho de **muerte** y comienza a tener una especie de estado de **regresión** recordando distintas etapas de su vida, dándose cuenta ahora que la muerte está cerca, de que extrañamente siempre ha parecido estar a su alrededor en distintas formas de desgracia, desvelándose en el último momento, que Jim ha creado su propia muerte, la cual es un concepto que cada ser humano va creando a lo largo de su **vida**, siendo la **metáfora** de que somos nuestra propia perdición. La muerte le ha quitado todo lo que ha querido, a cambio de cada mala decisión, hasta terminar acabando con él. Su muerte está formada por sus propios errores, que han terminado siendo su propia perdición. El concepto de muerte es distinto para cada persona, según su camino en la vida, por lo que no todos tienen miedo a la muerte.

La historia juega con la reflexión sobre los **pecados** humanos y los vicios que pueden llegar a corromper realmente a una persona, por lo que me parece una temática que bien trabajada, puede resultar en una historia con un argumento realmente interesante. El aspecto visual de la obra pues, estará adaptado a una **atmósfera** que se ajuste bien a los parámetros de guión que dicta la historia por lo que principalmente se suprimirán los colores alegres, siendo predominantes colores apagados con tonos grises y azules.



*Tombi!*, Sony Computer Entertainment, 1997.

*Tombi!* contaba con gráficos 2.5D utilizando la proyección paralela.

## 2.6. ACERCA DEL 2.5D

### 2.6.1. El 2.5D

El término 2.5D o perspectiva  $\frac{3}{4}$  se refiere a la técnica que hace que un conjunto de proyecciones gráficas en 2D e imágenes parezcan ser tridimensionales cuando en realidad no es así. También se usa en el ámbito de los videojuegos cuando los gráficos poligonales<sup>7</sup> se encuentran en un entorno tridimensional y se limitan a un plano de dos dimensiones. Esta limitación en la jugabilidad permite a los diseñadores del juego tener control sobre las características técnicas y estéticas que el jugador verá en el producto final, ya que éste último no suele tener el control directo sobre la cámara en ese espacio 3D.

El nombre viene del ámbito del retrato y el reconocimiento facial, donde el término  $\frac{3}{4}$  se usa para describir una perspectiva en la que la visión de la cara de una persona se encuentra en un punto entre la vista frontal y la vista lateral.

En las formas de **proyección paralela**<sup>8</sup> más comunes, la proyección axonométrica y la proyección oblicua, el punto de vista de la cámara virtual se gira levemente para revelar otras partes de las imágenes que conforman el conjunto gráfico, que únicamente son visibles desde una perspectiva de arriba hacia abajo o vista lateral, produciendo de esta manera un efecto de tridimensionalidad. En la técnica de billboarding<sup>9</sup>, los objetos son representados por un único polígono perpendicular a la línea de visión al que se le han aplicado imágenes bidimensionales.

Mediante el Parallax Scrolling, una colección de objetos bidimensionales (habiéndoles aplicado o no una técnica de billboarding) están creados para moverse de forma independiente entre ellos incluyendo el fondo, por lo que al mover la cámara se crea un efecto de profundidad marcado por el principio de la paralaje, en el que los objetos lejanos parecen moverse más lento que los objetos cercanos, por lo que a cuanto más distancia del punto de visión se encuentre el objeto, la paralaje es menor.

Sin embargo, la técnica de escala a lo largo de eje Z<sup>10</sup>, produce la ilusión de movimiento a lo largo del eje Z, es decir, hacia adelante, con lo cual, el efecto de profundidad como si el espectador avanzara por dentro de los objetos bidimensionales como en un espacio tridimensional, es mayor.

Otras formas de 2.5D incluyen los gráficos vectoriales e isométricos, el

<sup>7</sup> Secuencia de gráficos construidos a partir de diferentes formas poligonales utilizada en la creación de gráficos 2D y 3D.

<sup>8</sup> Sistema de representación gráfica para trasponer un objeto tridimensional a un plano bidimensional llamado plano de proyección.

<sup>9</sup> El nombre se refiere al hecho de que los objetos se ven como si estuvieran dibujados en una valla publicitaria poligonal

<sup>10</sup> En un espacio tridimensional, las coordenadas cartesianas (en honor a Descartes) se designa en tres puntos o ejes X, Y y Z, lo que viene a ser Largo, Ancho y Alto.

Modo 7 (que permite rotación y escala y por lo tanto un efecto en movimiento 3D en cualquier dirección) o el mapeado, que consiste en aplicar texturas sobre un plano bidimensional para simular golpes o arrugas sin necesidad de usar más polígonos, obteniendo así una profundidad y realismo más evidentes. Éste último efecto también lo encontramos comúnmente en el ámbito del diseño gráfico mediante el sombreado falso y reflexiones que emulan una fuente de luz sobre imágenes bidimensionales, creando una ligera ilusión de 3D.

### **2.6.2. 2.5D y 3D: Ventajas y desventajas.**

Según la cultura popular el término 2.5D parece ser inferior al 3D, sin embargo para ciertos tipos de trabajo, el 2.5D puede ser una mejor opción, como en el caso de un desplazamiento lateral de cámara. Por lo tanto hay muchas ocasiones en las que compensa más realizar el resultado mediante técnica 2.5D, ya sea por el hecho de que no es necesario observar todas las caras de un objeto como en un juego con entorno 3D y una cámara que permite múltiples ángulos. Con ello se ahorra dinero de presupuesto a la hora de la realización del producto, ya sea audiovisual como películas y cortometrajes o videojuego, siendo además una ventaja para este último al no necesitar una tarjeta gráfica o videoconsola de gama alta.

Debido a éstas características, la técnica de 2.5D se ha ido abriendo paso en el mundo de la animación, siendo popular en su uso para la realización de animáticas en las que se puede hacer una demo como idea del aspecto del producto final, e incluso su uso como técnica principal en animaciones completas, destacando su uso en fondos y múltiples efectos visuales. En ocasiones, éste tipo de animaciones son las que luego se usan incorporadas a entornos 3D en animación, dando lugar a una estética muy característica.

### **2.6.3. 2.5D y la ilustración**

La ilustración estática<sup>11</sup>, tiene la ventaja de que permite su visualización en distintos soportes, desde el **formato físico** como puede ser un libro ilustrado, camisetas, posters y todo tipo de merchandising, hasta el formato digital, como pueden ser blogs, redes sociales, portafolios digitales o **webcómic**s, por lo que la misma ilustración que compone una obra final acabada, es la base para todo tipo de producto que deriva de ésta. Por ello, el 2.5D es una técnica muy provechosa que utiliza esta misma ilustración de base que bien utilizada puede usarse para “dar vida” al dibujo original, dando lugar a productos audiovisuales que utilizan todo tipo de imágenes estáticas del mismo modo: **fotografías**, paisajes, cuadros, dibujos, etc...La desventaja que tendría frente a la **ilustración tradicional** sería el soporte, ya que sería exclusivamente digital y que al estar en movimiento, no permitiría una contemplación tan

---

11 Con ello quiero hacer referencia a todo tipo de ilustración no animada independientemente de su soporte y formato



*Ratatouille: Tittle Sequence.* Disney/Pixar Studios, 2007  
Diseño: Teddy Newton



pausada y exhaustiva de la obra, lo cual es clave en un libro ilustrado por ejemplo, donde el dibujo tiene un papel fundamental frente al texto, que más bien acompaña a las imágenes. En cambio en el formato audiovisual, la imagen se combina con otros elementos que conforman el producto como es la música o las voces.

Al utilizar una obra como base para la realización del 2.5D también perdemos información al adelantar capas que tapan elementos de fondo más lejanos tras las cuales además queda un hueco vacío, pero una solución a esto es el uso de herramientas que permitan rellenar los huecos vacíos que quedan al recortar capas y permitir una mayor **exploración visual** de la obra a distintos niveles frente a la ilustración meramente estática.

## 2.7. REFERENTES

Expongo a continuación los principales referentes estilísticos tanto del mundo de la ilustración como del vídeo, que han sido unas influencias bastante significativas en el desarrollo de mi propio **estilo** de dibujo y una de las bases para idea estética general del proyecto.

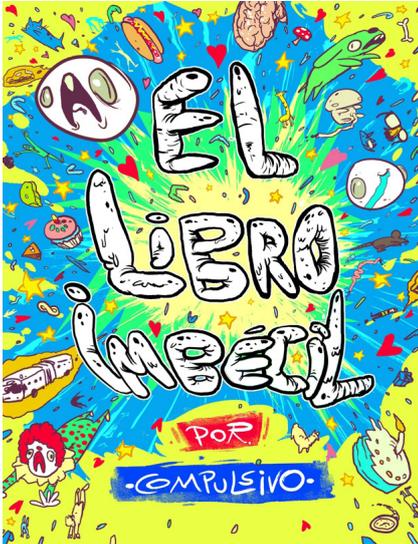
### 2.7.1. Oliver Contreras

Oliver Contreras (1988) , también conocido como Compulsivo es un ilustrador chileno procedente de Rancagua . Sus primeros comics estuvieron muy influenciados por los dibujos animados de los 90, temática reflejada en muchas de sus obras personales de ilustración, siendo la ilustración de un juego de cartas de Salo su primer trabajo profesional antes de entrar en el año 2007 a estudiar Ilustración en la Escuela de comunicaciones ALPES.

La obra de Oliver se compone de un humor absurdo y grotesco que en muchas ocasiones denotan una crítica social ya sea en formato de ilustración o cómic, como se refleja en su webcómic *La Wea Imbécil*, obras que posteriormente se recopilarían en el libro titulado *El Libro Imbécil*. Paralelamente ha ido haciendo otro tipo de publicaciones independientes a la par de su carrera como ilustrador freelance haciendo encargos como ilustraciones, carátulas y cómics. Posteriormente ha desarrollado una pequeña carrera musical como solista con un trabajo ecléctico cuyo estilo totalmen-



Oliver Contreras: *Oh*, 2007  
Personaje Compulsive.



Oliver Contreras: *El Libro Imbécil*, 2012



Betteo: *The Day of the Fender Night*, 2012



Betteo: *Untitled*, 2011

te experimental podría ubicarse en el estilo *noise*<sup>12</sup>, en la cual sus dibujos componen el artbook de su música.

Descubrí el trabajo de Oliver contreras gracias a la red social artística Deviant Art y he podido seguir sus trabajo y la evolución de los mismos a lo largo de los años. Sus obras me atrajeron muchísimo desde el principio, compuestas por ideas sencillas en cuanto a dibujo, a las que sin embargo dota de un acabado muy profesional mediante el entintado, color y uso de texturas. Su forma de acabar la línea es una característica de su trabajo que ha influenciado en mi propia forma de dibujar, siendo una de las bases que he utilizado a la hora de desarrollar mi propia *línea*, dotándola de diferentes grosores en partes clave y completar partes de información visual.

### 2.7.2. Betteo

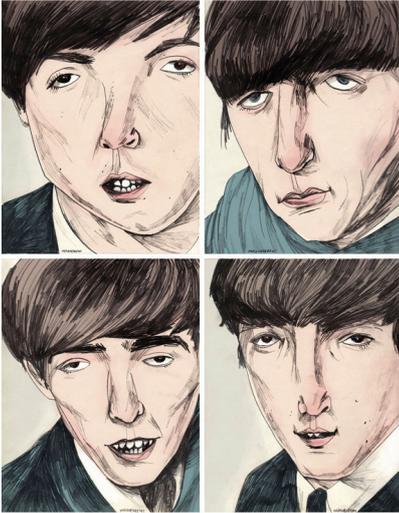
Patricio Betteo Lagomarsino nació en Ciudad de México en 1978 y estudió Diseño Gráfico en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM. A partir de entonces, se ha dedicado a tiempo completo a la historieta y a la ilustración, siendo hoy día uno de los artistas visuales más destacados del país. Por cuatro años consecutivos fue seleccionado en el “Catálogo de Ilustración Infantil y Juvenil” del CONACULTA.

Ha participado con historietas e ilustraciones en más de treinta revistas nacionales, como *Expansión*, *Nexos*, *Conozca Más* o *Revista Nick*, entre otras, junto con otros renombrados autores locales como en el compendio de historietas urbanas publicado en el *Sensacional de Chilangos* (2000). Su faceta como ilustrador en alrededor de diez libros infantiles se encuentra en las más importantes editoriales, como Fondo de Cultura Económica, SM, Alfaguara y Castillo. En 2007, dibujó *Gris: A través de los otoños*, cómic escrito por Tony Sandoval (editorial Caligrama) y su primer libro de Sketches y dibujos “Mirador”.

Su trabajo se puede ver también en las antologías mexicanas *Pulpo Cómics*, *Zig Zag* y *Urban Dreams*, y en los catálogos de las exposiciones *BDMex* (2002) y *Consecuencias* (2005), de París y Madrid respectivamente.

El trabajo de Betteo tanto de cómic como de guión es sublime por lo que ha influenciado una gran parte de mi forma de componer un dibujo, dándole en la mayoría de ocasiones una importancia de mismo peso al personaje como a todos los elementos que aparecen en la misma imagen. Su colorido presenta una variedad de tonos escogidos con una gran profesionalidad, que dotan a sus obras de un estilo único al ser un elemento clave para la realización de distintas atmósferas.

<sup>12</sup> También conocido como ruidismo es un estilo musical experimental caracterizado por el uso expresivo del ruido como aspecto primordial, dentro de un contexto musical.



Maria Herreros: *The Beatles*, 2013



Pablo Picasso: *Las Señoritas de Avignon*, 1907

### 2.7.3. Maria Herreros

La ilustradora freelance y autora de cómic valenciana Maria Herreros realizaba desde pequeña ilustraciones en las que firmaba como Mariasso (mezcla entre María y Picasso) de modo que sus estudios se componen de su Licenciatura en Bellas Artes en la Facultad de San Carlos de Valencia en 2007, además de un Master en Diseño Creativo en la UPV y una titulación como Especialista Profesional en Ilustración por la ESAT.

Después de desarrollar trabajos de ilustración por encargo, pasa a desarrollar su propuesta como ilustradora freelance con fanzines como El Fresquito Fanzine, trabajos de exposición o sus libros ilustrados: *Fenómeno* (que trata los fenómenos humanos como la mujer barbuda o los siameses desde un análisis profundo y artístico) o *Negro Viuda Rojo Puta*. También es miembro del equipo creativo Estudio Periquete.

Su obra está constituida en su mayor parte por retratos en los que se analiza y estudia íntima previamente el personaje para dar posteriormente más libertad al dibujo, lo cual crea su indudable estilo tan distintivo y caótico: deformidad y asimetrías en un personaje mostradas sin embargo, de un modo atractivo y casi desnudos **emocionalmente**. Por lo tanto la belleza que se muestra en su obra es muy particular e **intimista**, con resultados tan humanos e identificables que demuestran el lado estrambótico de todo ser humano.

Este tipo de conceptos me hacen sentirme muy identificado, por lo que en mi estilo se refleja ese tinte de **humanidad**, e intimismo que brota de la obra de María Herreros, a la par de su estilo imperfecto desde un punto de vista anatómico, pero que desde mi punto de vista tiene mucho que transmitir.

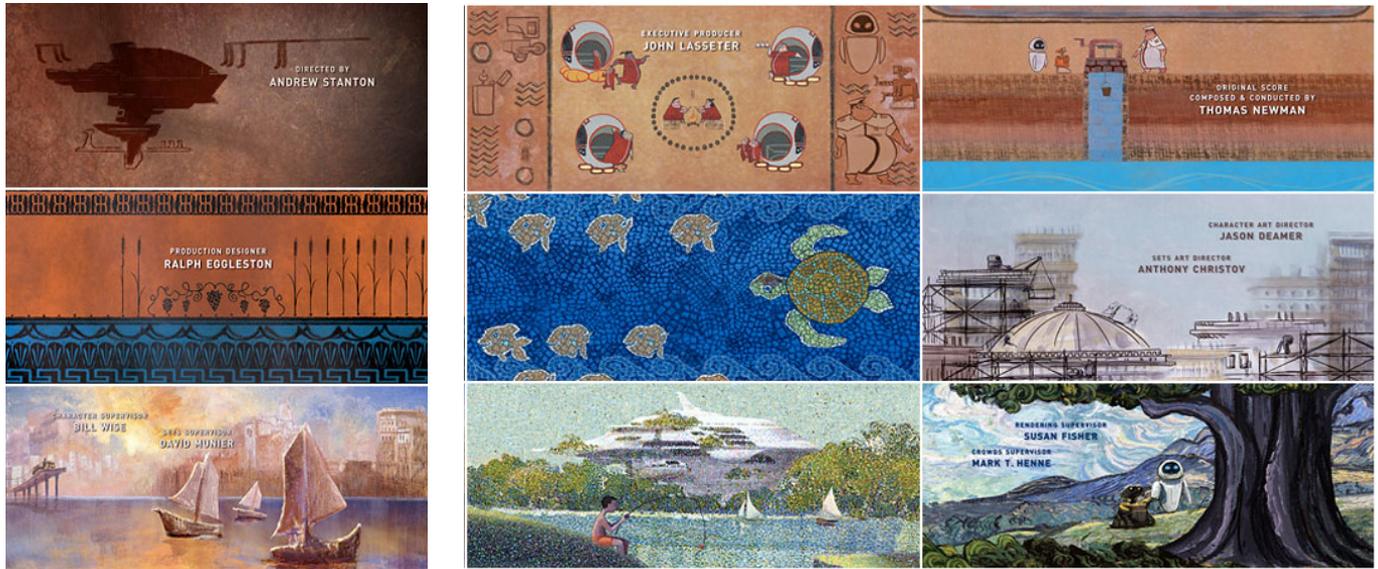
### 2.7.4. Pablo Picasso

A pesar de no pertenecer al ámbito de la ilustración, la obra de Pablo Picasso, concretamente la etapa de comienzos del cubismo<sup>13</sup>, fue para mí una gran influencia en mi estilo de dibujo, ya que pude entender que una representación sencilla pero destacable visualmente y con un buen proceso informativo detrás puede tener mucha más fuerza para transmitir el mensaje de la obra, que una imagen realista y sumamente detallada. Su obra *Las Señoritas de Avignon*, tuvo un fuerte impacto en mí al saber de ella por primera vez, lo cual llevó a mi interés en la obra de esa etapa del pintor español y un cambio radical en el tipo de dibujos que solía hacer.

### 2.7.5. Jim Capobianco

Jim Capobianco (1969, New Jersey) es un escritor, director y storyboard artista estadounidense. Desde 1987 a 1991 estudió en Cal Arts para estudiar animación de personajes, donde Joe Ranft le ayudó a contemplar otros

<sup>13</sup> El cubismo artístico se caracteriza por la utilización de formas geométricas, para la representación de distintas formas y composiciones, Tuvo su origen en Francia entre 1907 y 1914 teniendo a Picasso y Braque como máximos exponentes.



WALL-E: End Credits, Disney Pixar, 2008  
Dirigido por Jim Capobianco

aspectos de la animación, como el mayor énfasis en la historia. Tras ello su trabajo consistió en trabajar en el departamento de storyboard de Disney en varias películas, como *El Rey León*, *El Jorobado de Notre Dame* y *Fantasia 2000*. En 1997 deja Disney para unirse a Pixar donde trabajó también en el departamento de storyboard en películas como *Bichos*, *Toy Story 2* o *Monsters, Inc.*

En 2001, Jim ayudó en la elaboración del guión de *Ratatouille*, el cual fue nominado al Oscar al Mejor Guión Original. Durante la producción de la película, se le ocurrió la idea de hacer un documental de humor llamado *Tu amiga la rata*, la cual se caracterizaba por un estilo de dibujo al estilo de Ward Kimball<sup>14</sup> y que utilizaría la estética de la técnica de 2.5D, animando dibujos 2D como si de un storyboard se tratara. El corto fue realizado con la ayuda de Teddy Newton en el diseño de personajes y Nate Wragg como productor y recibió el Premio Annie<sup>15</sup> en 2008 al Mejor Cortometraje de Animación.

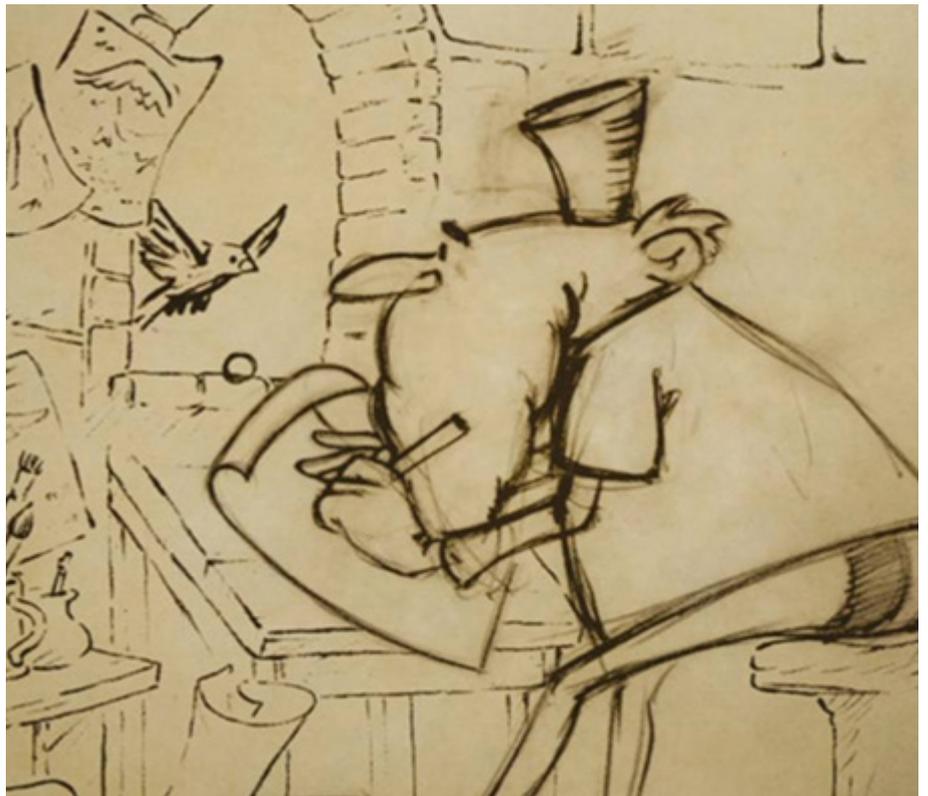
Tras la popularidad de los créditos de *Ratatouille*, Jim fue el encargado de los créditos finales de la película *WALL-E*, los cuales eran necesarios para concluir la historia y lo que ocurre con los personajes. Basándose en la misma técnica de 2.5D que su trabajo predecesor pero con diversos estilos artísticos basados en distintas etapas de la historia de la humanidad, fue considerado una de las joyas de la película a nivel artístico y narración a la par de ser creativo y divertido.

No hay duda de que el trabajo de Jim Capobianco ha sido fundamental

14 Animador de Disney Studios de la década de los años 50, perteneciente al equipo de animadores Los Nueve Ancianos, además de músico de jazz, faceta reflejada en su trabajo como animador.

15 Galardones que entrega la Asociación Internacional de Películas Animadas, afincada en Los Ángeles desde 1972. Originalmente dedicada al terreno de la animación, ha ido expandiéndose hacia otros terrenos como la televisión o los videojuegos.

para dar a conocer a un público más amplio las características y posibilidades que tiene las técnicas de 2D y 2.5D, consiguiendo diversos trabajos notables gracias a su experiencia en el campo del storyboard, como su primer trabajo independiente en 2009, *Leonardo*, totalmente en 2D que se encuentra actualmente en una colección permanente del Museo MoMA de New York.



Jim Capobianco: *Leonardo*, 2013



*La Historia de Jim: Escenas finalizadas en 2.5, 2015*



## 3. DESARROLLO DEL PROYECTO

### 3.1. SÍNTESIS DE LA HISTORIA

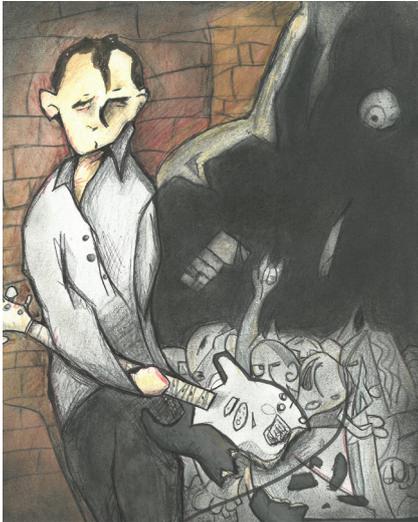
En rasgos generales, la historia gira en torno a la vida del personaje principal, Jim, y sus últimos momentos antes de morir. Originalmente la historia tenía un argumento un tanto más enrevesado en cuanto a complejidad, pero al tratarse de una animación en 2.5D, con la duración que ello suponía y el tiempo del que disponía para desarrollar todo el proyecto, decidí darle un giro a la historia, dándole un argumento menos complejo y más humano, pero con un tinte similar al original, un tanto **oscuro** y **melancólico**. Al igual que el **argumento** original, la historia termina y empieza con el lecho de muerte de Jim y su final respectivamente. La historia final resultante sirve como un sencillo guión que permitirá la exploración de la técnica de 2.5D y la adaptación de mi técnica a dicho tipo de trabajo.

De la misma manera siguen apareciendo varios elementos visuales característicos en algunos de mis trabajos, como la textura de **ajedrez deforme**, los **péndulos**, o el **semáforo**. Todo ello conlleva a la formación de un universo propio gráficamente hablando, en donde se pueden conectar distintos trabajos con personajes u objetos de otras obras propias. Como ejemplo, el diseño del personaje de Jim es físicamente la evolución del protagonista de un dibujo de varios años atrás, que ha sido adaptado a mi estilo actual.

### 3.2. DESARROLLO DEL GUIÓN

Antes de adentrarse en la redacción del guión final, se debe tener claro el argumento total de la pequeña historia y cuáles son los sucesos exactos que aparecerán de principio a fin.

En la versión definitiva, la historia comienza con Jim en el hospital conectado a un respirador y yaciendo en la cama, tras lo cual se procederá a hacer un repaso de las decisiones malas de su vida que lo han llevado a ello



Obra propia: *Out Music*, 2008

El diseño del personaje de Jim está construido a partir del protagonista de esta obra.

a modo de regresión, por lo que volveremos al pasado de Jim y cómo era él entonces. Se hablará de su **adicción** al juego y como ello le llevo a perderse el nacimiento de su primer hijo, acto que demuestra totalmente la personalidad egoísta y despreocupada del protagonista. Tras ello se relatará las causas de su **soledad**, que comienzan con el desprecio de la única mujer que lo amó, es decir, la madre de su hijo con quien contrajo matrimonio y cómo su actitud lo lleva a abandonarla por otra mujer por la que se sintió atraído físicamente debido al atractivo de ésta, la cual abandonará a Jim, ya que su interés en Jim se remontaba a intereses que nada tenían que ver con el amor, por lo que termina abandonándolo y dejándolo sólo.

Pasamos a ver a Jim en un bar solo revelándose su nueva adicción al alcohol, ya que su vida se había vuelto tan solitaria por su culpa que necesitaba mantenerse en un constante estado de **ebriedad**, lo que le lleva a su vida a pasar por un estado cada vez más oscuro en el que va perdiendo lo poco que en la vida, incluida la poca gente que aún no había desaparecido de su lado. Tras estas conclusiones, volvemos a ver a Jim en el mismo estado del principio: solo en la habitación de hospital, yaciendo **desgraciado** y **arrepentido** de cómo ha hecho que se desarrollara su vida.

Finalmente, acabamos la historia con el final de Jim, su paso hacia la muerte, donde descubre que la muerte está formada por los distintos **actos** y **decisiones** que han formado su existencia en éste mundo, por lo que se da a entender que somos nuestra propia perdición según nuestros actos en el mundo. Por lo tanto Jim acepta la muerte de buena gana, ya que él lo que quiere es irse y dejarse a sí mismo atrás.

Teniendo el argumento base bien claro, el proceso de **escritura** del guión definitivo fue bastante rápido, estableciendo un primer **guión/borrador** al que se le hicieron ajustes tanto por cuestiones de expresión como por fonética y que constituyó el guión definitivo que usaría la voz narradora para contar la historia.

### 3.2.1. *Guión La Historia de Jim*

*“Fases. Momentos. Caídas. Errores.*

*Dicen que nunca es tarde para cambiarlos, excepto cuando cada segundo está marcando tu tiempo de descuento...como la vida de Jim. Su anciana vida se encontraba en una antesala a la espera de su siguiente paso. Sin embargo nadie deseaba pedirle una tregua a ese momento. Nadie sujetaba su mano. Nadie le acompañaba. En cuanto a Jim... no había nada en su vida que deseara más que dejar atrás a sí mismo. Los recuerdos de su propia existencia resonaban en su cabeza a cada segundo... recuerdos que arañaban.*

*Jim nunca tuvo un momento para ver en el reflejo a nadie que no fuera él. Un reflejo que nunca le devolvería oportunidades...como la de ver nacer a su hijo mientras él surcaba los mares del juego.*

*Hay trenes que nunca vuelven a pasar. Hay trenes que nunca hay que*



La Historia de Jim: Bocetos animática, 2015

*coger. Jim decidió abandonar el suyo... Ya que los ojos de los hombres se compran fácilmente.*

*Fue tan fácil dejarse seducir a lo largo de unas piernas interminables... como lo fue ser traicionado por el interés de esas curvas.*

*El lastre de la soledad cayó en él. La necesidad de ignorarlo lo llevo a hundirse en un mar embotellado. Podía saborear a cada trago el apagón de su alrededor. La distorsión constante de su realidad lo condujo a desconocer su existencia y la de los que lo rodeaban. Su propia perdición lo llevó a resquebrajar lo poco que aún no se había hundido con él. Aún hoy desearía reconstruir ese rincón olvidado de su memoria marcado por el adiós...*

*Jim cayó en una espiral hasta llegar a un fondo impregnado de culpabilidad que le devolvió su reflejo consumido por su propia mano.*

*Nunca sabemos el aspecto que tendrá nuestro final. Cuánto durará. Cómo nos hará sentir o a dónde nos llevará.*

*El final de Jim tuvo un pesado y lento caminar...pero al llegar tenía un color extrañamente familiar. Sonaba como resonaban los recuerdos en su cabeza. Sabía igual de amargo que su lenta caída.*

*Cuando éste tendió su mano para dar el siguiente paso, no hubo duda en su mirada. Quería volver a sentir el apagón...*

*Y no volver a encenderse."*

El guión está escrito siguiendo un tipo de escritura lírica<sup>16</sup> que deja frases a libre interpretación. Esto es así debido a que mi intención era que el texto por sí sólo no funcionara del todo y necesitara de las imágenes que lo acompañan para rellenar los huecos de información y del mismo modo, las imágenes por si solas no funcionan del todo, necesitan del texto.

La extensión del guión está estrechamente relacionada con la duración escogida por lo que a la hora de escribirlo es uno de los principales factores a tener en cuenta: saber contar la historia casi de forma directa y sin detallar demasiado, para lo cual ya hace su función la imagen.

### 3.3. DIVISIÓN Y SELECCIÓN DE ESCENAS

#### 3.3.1. Storyboard

Tras el establecimiento del guión definitivo que compone la historia, se procedió a la creación de un pequeño storyboard borrador partir del texto, partiéndolo en distintas escenas según la acción o el lugar en donde se desarrolla. El guión muestra una serie de **planos** que conforman lo que se irá mostrando a lo largo del cortometraje, dividiendo las imágenes en 20 escenas pensadas a modo de cortometraje de animación tradicional, por lo que luego deberán ser reducidas gracias a las posibilidades de la técnica de 2.5D

<sup>16</sup> Con este tipo de escritura se expresan sentimientos y pensamientos, predominando la subjetividad del escritor, por lo que suele estar dirigida por simbolismo y figuras retóricas.



La Historia de Jim: Primeros bocetos del rediseño de Jim, 2015

que permite la exploración de distintos elementos en una misma **composición**. Por lo tanto finalmente se pudo resumir en 7 escenas principales que conformarían la historia, las cuales estarían compuestas por 12 dibujos que contendrían distintos puntos de cada escena.

### 3.3.1. Escenas finales

Llegados a éste punto, sabiendo que tipo de acción correspondía a cada escena y los dibujos que contenían cada una, el reparto de las acciones en los dibujos respecto a las escenas es el siguiente:

#### ESCENA 1: JIM EN EL HOSPITAL

Dibujo 1: Vemos en primer plano la lámpara de la habitación del hospital junto al monitor cardíaco que refleja las constantes vitales de Jim, tras lo cual la cámara se aleja hacia atrás para abrir el plano y mostrarnos al protagonista tendido en la cama conectado al respirador agonizando.

Dibujo 2: Se muestra lentamente un plano desde arriba cada vez más abierto en el que se ve a Jim solo en la habitación sin nadie a su lado.

Dibujo 3: La cámara hace un zoom hacia el rostro del personaje respecto al dibujo anterior y muestra el rostro de Jim más de cerca, con su rostro en primer plano.

#### ESCENA 2: REGRESIÓN

Dibujo 4: El rostro de un Jim mucho más joven se ve reflejado en un viejo espejo con una mirada impasible y que cada vez ocupa más lugar en el reflejo.

#### ESCENA 3: NACIMIENTO Y CASINO

Dibujo 5: El plano comienza con la persiana bajada y conforme el plano va abriéndose y disminuyendo el zoom, contemplamos una pequeña cuna transparente y a una mujer en una cama de hospital con un niño recién nacido en brazos. La cámara sigue en dirección hacia arriba y aparece la silueta de una ruleta de blackjack girando en el techo de la habitación. El plano avanza a través de la ruleta hacia adelante y se descubre una mesa de casino en la que Jim aparece jugando situado en el extremo.

#### ESCENA 4: MATRIMONIO

Dibujo 6: La cámara avanza desde la parte de debajo de un cuadro en una pared hacia arriba, mostrando la foto de boda de Jim con su esposa delante de un ventanal con los péndulos arriba de ellos. La silueta de la mujer desaparece, dejando únicamente su silueta en el reflejo del espejo.

Dibujo 7: La escena del matrimonio desaparece del cuadro y en él apare-

cen unas piernas de mujer con medias de rejilla. La cámara vuelve a bajar al pié del cuadro, apareciendo la mirada de Jim, que siguiendo la cámara, hace un repaso de las piernas de abajo hacia arriba.

#### ESCENA 5: ALCOHOL

Dibujo 8: Se muestra a Jim algo más mayor bebiendo en un viejo bar con poca gente, solo y cabizbajo, volviéndose a negro todo a su alrededor conforme se acerca la bebida a los labios. La cámara hace zoom hacia una de las botellas de la barra.

Dibujo 9: Dentro de la botella a la que la cámara ha hecho zoom en el dibujo anterior se encuentra Jim aún más anciano en un rincón de una sala con las manos en la cabeza en el interior de la botella, en la que hay cuadros con escenas de su vida, las cuales van desapareciendo conforme la cámara pasa por delante de ellas.

#### ESCENA 6: AGUJERO/PRESENTE

Dibujo 10: En un primer plano aparece la cabeza de Jim desde atrás mirando hacia adelante, acercándose, mientras se abre un poco el plano, a un agujero en el que se encuentra con una perspectiva distinta de la primera escena con la que empezó la historia: Jim solo yaciendo en el hospital.

#### ESCENA 7: MUERTE

Dibujo 11: El plano comienza de abajo hacia arriba y se muestra una mesa con un Jim representado como un niño frente a la Muerte, que está sentada frente a él señalándole, bajo una lámpara igual que la de la escena del hospital. El fondo es totalmente ambiguo, una panorámica de unos edificios y de arriba comienzan a bajar péndulos que contienen distintos dibujos dentro de las distintas decisiones de la vida de Jim. La cámara se desplaza hacia la izquierda de la composición y moviendo hacia la derecha, vamos viendo cómo van bajando el resto de péndulos, hasta llegar otra vez al plano entre Jim y la Muerte, mientras ésta avanza su mano.

Dibujo 12: Se muestra en un primer plano, la lámpara delante de la Muerte, cuya cara tiene un muñequito de peatón en rojo parpadeando, mientras ésta hace bajar su cordel para apagarla. La escena se queda en negro y aparece un muñequito de peatón en verde en el lugar donde estaba el anterior de la muerte en rojo.

Originalmente, el conjunto de dibujos que conformaban las escenas eran 13, debido a que en un principio, la ESCENA2: REGRESIÓN contenía un dibujo después del tercero perteneciente a la escena anterior, en el que nos adentrábamos en la cabeza de Jim hasta llegar al reflejo en el espejo, pero finalmente decidí suprimirla, debido a que no aportaba demasiado a la historia



La Historia de Jim: Boceto de Jim en el bar, 2015



La Historia de Jim: Boceto de La Muerte, 2015

y en cuanto a **ritmo** de reproducción de escenas, quedaría muy apresurada.

### 3.4. BOCETOS Y ANIMÁTICA

Al comienzo del desarrollo visual establecí un **planning** con las distintas etapas del proceso desde el boceto en sucio hasta el color final y la separación de la distancia entre las capas mediante Adobe After Effects. Este planning permitió el reparto del tiempo del que disponía para la realización de la obra, a la par de darme una idea de la marcha y ritmo de trabajo.

#### 3.4.1. Bocetos y Jim

Los primeros bocetos que realicé para el proyecto, básicamente trataban de buscar la ambientación ideal para la obra en cuanto a estilo completo de dibujo, así como la forma de ciertos entornos y el diseño de personajes. Como ya he comentado antes, el diseño del personaje de Jim estéticamente hablando, parte de un dibujo de hace varios años en el que aparece un personaje con un look muy similar rompiendo una guitarra, por lo que el protagonista que aparece en ésta obra es como un **rediseño** del anterior adaptándose algo más a la estética de este trabajo. Esto lleva a pensar que algunos elementos y personajes unifican varias obras de un mismo artista, algo que siempre me ha parecido interesante, por lo que Jim podría ser el mismo personaje que aparece en dicha obra anterior, como reflejando otra etapa de su vida.

#### 3.4.2. La Muerte

La Muerte partió de la idea de una típica **parca**<sup>17</sup> con capucha y que asomaba la mandíbula de calavera por debajo de la capucha, sin llegar a mostrar del todo el rostro, pero al querer reajustar el diseño de la obra para que fuera más acorde con el estilo de mis otras obras, se hizo un rediseño del personaje. El nuevo diseño sustituía la cara de la Muerte por el icono de silueta roja de persona utilizado en los semáforos para parar a los peatones, que al final de la obra se sustituye por el icono de la silueta en verde que tiene un perfil con un mechón largo de pelo como Jim. Este nuevo ajuste permitía establecer el semáforo como un elemento simbólico, ya que la Muerte es la que impide al persona pasar a mejor vida, hasta que ella se lo permita, y los dos muñecos reflejan esas dos actitudes del personaje. Además se hizo que de la capucha de la muerte sobresaliera una tira de tela que recordara al mechón de Jim, un rasgo muy característico del personaje, dando a entender que esa muerte es obra del propio protagonista, como si fuera personalizada para cada persona diferente.

<sup>17</sup> Se ha seguido unos estándares de la muerte típicos de Occidente en cuanto a concepción visual que se ha ido construyendo en la cultura popular.

LA HISTORIA DE JIM	BOLETO 1 SUCIO	DIBUJO FINAL	ENTINT ADO PHOTOSHOP	SEPARACION CAPAS BLANCO	COLOR		CARAS AFTER
					BASE	TINTA	
1. INTRO	X	X	X	X	X	X	X
2. DESDE ARRIBA	X	X	X	X	X	X	X
2.2. CARA ZOOM	X	X	X	X	X	X	X
3. MUNDO JIM	X	X	X	X	X	X	X
4. ESPEJO	X	X	X	X	X	X	X
5. CASINO HOSTIA	X	X	X	X	X	X	X
6. CASINO CASINO	X	X	X	X	X	X	X
7. MATRIMONIO	X	X	X	X	X	X	X
8. PIERNAS	X	X	X	X	X	X	X
8.2. PIERNAS MIRADA	X	X	X	X	X	X	X
9. JIM BAR	X	X	X	X	X	X	X
10. JIM BOTELLA	X	X	X	X	X	X	X
10.2. WADROS	X	X	X	X	X	X	X
11. AGUSERO	X	X	X	X	X	X	X
12. MUJER APARICION	X	X	X	X	X	X	X
13. FINAL LAMPARA	X	X	X	X	X	X	X

Planning de la fase de desarrollo visual del proyecto La Historia de Jim, 2015



*La Historia de Jim*: Boceto del concepto original de la aparición de La Muerte, 2015

### 3.4.3. Esposa de Jim

El personaje de la mujer de Jim fue diseñado para que pasara desapercibida, sin ningún rasgo demasiado característico, ya que para él, ella era alguien que en el fondo nunca le importó demasiado, por lo que la cara tiene rasgos muy suaves y la figura es muy sencilla, del mismo modo que el bebé de Jim no se llega a ver del todo.

### 3.4.4. Animática

Una vez el diseño de los personajes principales estuvo claro, se procedió a dibujar los **bocetos** en sucio de cada composición que servirían de base para la creación del dibujo final y para la realización de una pequeña **animática**<sup>18</sup>. La animática permitió controlar el funcionamiento o no a nivel narrativo de las imágenes, haciendo una simulación con Adobe After Effects y cámaras virtuales sobre los mismos dibujos en sucio en orden de aparición.

Gracias a esto se llegó a la conclusión de eliminar la escena del interior de la cabeza de Jim al no funcionar ni por tiempo ni a nivel de información que aportara a la historia así como cambiar totalmente el diseño de los dibujos y concepto de la escena de la muerte de Jim, ya que originalmente la muerte aparecía en la misma habitación de Jim y apagaba la lámpara que había allí. Finalmente decidí que sería más interesante y original mostrar el paso previo a la muerte como una conversación con ella en su propia antesala del final en la que se hace un repaso de la vida del personaje, por lo que aparecen en ése **espacio** tan ambiguo. Éste cambio también influyó en el diseño de Jim en ésta escena en la que aparece con forma de niño y abrigado, mostrándolo insignificante ante la muerte.

## 3.4. DIBUJOS FINALES

### 3.4.1. Entintado

Tras tener todos los dibujos finales en sucio de cada escena, se procedió a fotografiarlos para pasarlos a ordenador y comenzar a **entintar**, ya que era la herramienta que más a mano tenía que no fuera un escáner, además de que no importaba demasiado la calidad de la fotografía en éste caso mientras se vieran definidas las líneas de dibujo. Una vez los dibujos en sucio estuvieran digitalizados, se crearon documentos de Photoshop con la fotografía del dibujo en cuestión como base y sobre la cual se trabajaría posteriormente. Para **calcar** el dibujo para hacer la ilustración final, usé la herramienta "Lazo poligonal" para contornear y rellenar las líneas de cada dibujo en negro, separando los elementos en distintas capas.



*La Historia de Jim*: Entintado sin color de la Escena 6, el matrimonio, 2015

18 En el terreno de la animación se trata de una sencilla animación con recortes que se utiliza para mostrar una idea previamente de su etapa de desarrollo final.



La Historia de Jim: Del boceto inicial al acabado en 2.5D, 2015

### 3.4.2. Coloreado por capas

Terminado la etapa de entintado de las ilustraciones y los elementos separados en capas del fondo, procedí a aplicarles color. En primer lugar se dio mediante la herramienta bote de pintura y relleno de color, una primera base de color de **tonalidades apagadas** mayormente, conforme al estilo de la obra, que servirían de base para la posterior aplicación de texturas mediante distintas opciones de fusión como multiplicación, luz suave o superposición respecto a la base de color. Estas texturas fueron extraídas de bancos de imagen gratuitos, donde permiten la descarga y uso de este tipo de imágenes totalmente gratis, por lo que no están sujetas a un copyright.

### 3.4.3. Texturizado

El uso de **texturas** como acabado de la imagen funciona a modo de colash y no solo consigue darle un estilo más personal e interesante a la imagen, sino que actúa como si fuera un mapeado (técnica muy usada en simulaciones de 3D sobre planos bidimensionales) mediante el cual añadiéramos arrugas, grietas, manchas o texturas de paredes viejas que le dan un sutil toque extra de profundidad y realismo a la capa. Esto lleva a que la imagen deje de tener un aspecto excesivamente plano como si de un video Flash se tratase y puedas acercarte a ella sin tener un color plano únicamente como acabado final.

El nivel de detalle y acabado de cada elemento de la composición también estuvo condicionado por su factor de aparición en el video final, es decir, si aparece parcial o completamente y si lo hace completamente, también por el tiempo que dura la aparición y la distancia a la que se encuentra del foco de la cámara y su posterior o no zoom sobre él.

## 3.5. COMPOSICIÓN EN 2.5D EN AFTER EFFECTS

Finalizadas las ilustraciones que conforman el proyecto en cuanto a acabado gráfico y todas los distintos elementos separados en distintas capas de Photoshop, pasé a la creación de cada escena con la técnica de 2.5D. Para ello creé un nuevo proyecto de Adobe After Effects por cada una de las escenas, en las cuales se importaba el archivo correspondiente de Photoshop para comenzar a trabajar.

Importado el proyecto de Photoshop manteniendo sus proporciones de capa editables, creé mediante ese archivo, una nueva composición que mantuviera las proporciones de la ilustración original, lo que me permitió trabajar con su tamaño exacto. Mediante la creación de una capa de cámara, pude activar la propiedad de 3D de cada capa de la ilustración, con lo que pude proceder a la separación de la distancia entre ellas para conseguir distintos niveles de profundidad según el resultado deseado y de qué forma iba a moverse la cámara por la composición. Las distintas capas que conforman un mismo elementos, como por ejemplo un personaje, contienen una distancia menor entre ellas para que sigan estando unificadas



La Historia de Jim: Secuencias de video acabado, 2015

entre ellas y no se muestren separaciones o cortes al mover la cámara, pero aún así le den un cierto aspecto de tridimensionalidad, mientras que he usado una separación significativamente mayor para separar elementos del fondo, con lo que se crea un efecto de profundidad mucho mayor y más evidente al desplazamiento de la cámara. Otro tipo de transformación a la hora de separar las capas y crear la ilusión de tridimensionalidad, a la par de la posición, es el nivel de rotación, es decir, la inclinación de una capa sobre su propio eje hacia arriba o hacia abajo, o hacia los lados o incluso sobre sí mismo, lo cual permite hacer que las capas no sean totalmente paralelas entre sí y aprovechar éste factor para crear la ilusión de que un objeto sale de otro o que su profundidad es aún mayor, jugando con la perspectiva.

### 3.5.1. Cámaras Virtuales

He usado los dos tipos de cámara virtual que me permite el programa de After Effects, de uno o dos nodos, según el efecto de movimiento que necesite y cómo quiera explorar el dibujo, ya que la cámara de un nodo se orienta únicamente alrededor de sí misma y la cámara de dos nodos tiene un punto de interés y por lo tanto se orienta alrededor de él.

Mediante los puntos de **fotogramas clave** en la **línea de tiempo**, pude animar la cámara virtual para que se moviera de un lado a otro cambiando sus propiedades de un punto de tiempo a otro, ya sea la posición, punto de interés, el zoom, etc...Esto permitió la realización del efecto 2.5D, ya que mediante el punto de interés y zoom pude adentrarme hacia el fondo de la composición con la cámara haciendo que las capas se ampliaran y adelantasen creando una mayor imitación de explorar un entorno tridimensional.

Al no tener la voz narrativa aún grabada, sobre la cual se establecería la duración final de cada escena, marqué los puntos de movimiento de cámara y de animación de los elementos necesarios únicamente como guía, ya que posteriormente se desplazarían en su propia línea de tiempo según la duración definitiva.

## 3.6. MONTAJE FINAL

### 3.6.1. Grabación de voz narradora y apartado sonoro

Para completar el proceso de creación del trabajo, creé una **demo** con mi propia voz narrando la historia, que serviría para hacerme una idea de cómo sonaría la voz final al ritmo establecido. Esta demo sirvió de guía el día de la **grabación** de la voz definitiva para que a raíz de ésta pudiéramos concretar el tono y pequeño énfasis que se le daría a cada escena. La grabación definitiva contó con la colaboración de mi amigo Sergy Gil, cuyo tono de voz me pareció adecuado para ser la voz narradora a la vez de poder aplicar sus conocimientos de teatro para enriquecer y dar más color a la narración.



Interfaz del software de edición musical *Cubase*

La **duración** de dicha grabación fue aproximadamente de unas 2 horas y media, mediante el software de edición musical **Cubase** y un micrófono de condensador conectado a una tarjeta de sonido externa, lo que nos permitió obtener mayor calidad de sonido, creando varias pistas de audio en **Cubase** para poder ir grabando cada escena por separado, pudiendo manejar mejor la velocidad y la regrabación para la corrección de pequeñas partes. Las pistas resultantes fueron montadas jugando con la duración adecuada a la narración y duración de cada escena previamente establecidas.

Respecto al apartado sonoro, se utilizaron diversos samplers provenientes de bancos de sonido gratuitos y música sin derechos de autor, lo que me permitió ambientar cada parte del cortometraje con el sonido que es debido mediante audios sutiles por debajo de la voz narradora, en distintas pistas.

### 3.6.2. Montaje final

Finalizado el **montaje** de la voz narrativa, se exportó a formato mp3 y se exportó al proyecto de montaje final de After Effects. Con ello ya se pudo proceder al ajuste de cada escena a su duración correspondiente, adecuándose al ritmo de narración, mediante el ajuste de fotogramas clave de movimiento que previamente dejé preparado para acoplar la acción a distintas duraciones con solamente desplazar dichos fotogramas.

Tras establecer la duración y ritmo final de cada escena, se crearon distintos tipos de transición entre ellas según la relación directa o no. Las escenas que están dentro de otras mismas composiciones refleja que la nueva escena es la **consecuencia** de lo ocurrido en la anterior. Ej: El reflejo en el espejo de Jim cuando se cuenta su tipo de personalidad conecta con la persiana de la ventana del hospital que se cierra ante él, ya que lo que cuenta la escena del hospital con el bebé tiene que ver con la escena del reflejo de Jim y su personalidad. Otros tipos de transición utilizado son el fundido a negro o a blanco y la aparición progresiva del siguiente dibujo mediante la subida de opacidad.

### 3.6.3. Retoques finales y exportación

Como últimos detalles creé ciertos **enfoques/desenfoques** en distintos elementos de cada composición imitando el enfoque de una cámara real mediante la herramienta de Desenfoque Gaussiano, lo que ha ayudado a reforzar la idea de profundidad en las escenas a la par de enriquecerlas gráficamente. También recorté la duración de los archivos y composiciones para que su duración fuera la necesaria para su aparición en el plano, lo que me facilitó la carga de archivos del proyecto a la hora de la exportación.

Debido al peso del proyecto, tuve que utilizar otro ordenador con memoria RAM suficiente que me permitiera exportar el proyecto.



## 4. CONCLUSIONES

Realmente estoy satisfecho con el resultado obtenido en el proyecto tanto gráficamente hablando como con el uso de la técnica de 2.5D. Antes de éste trabajo, únicamente había hecho una pequeña prueba con dibujos manuales combinados con ésta técnica, por lo que ésta obra me ha ofrecido un camino en el que he podido ahondar en diversos aspectos no sólo en cuanto a 2.5D, sino en cuanto a manejo en general de After Effects. Por lo tanto los objetivos principales que me marqué al comenzar el proyecto están cumplidos y de hecho en varios aspectos han superado las expectativas en cuanto al acabado final general y en particular de ciertas escenas que han tenido un acabado bastante mejor del esperado en un principio.

Artísticamente hablando, el proyecto me ha hecho reflexionar sobre los diversos tipos de técnicas manuales que pueden confluir y combinarse con técnicas digitales, por lo que posteriormente seguiré explotando las diversas ventajas de ello.

El mayor inconveniente a la hora de trabajar ha sido el tamaño del proyecto, ya que necesita una memoria muy potente para poder trabajar correctamente y me ha dado diversos retrasos y contratiempos, debido a que el ordenador necesitaba trabajar únicamente en la exportación de vídeo y aún así la memoria RAM no era suficiente, por lo que finalmente tuve que buscar otro ordenador con potencia suficiente para ello. Sin duda, esto será un factor fundamental a la hora de realizar el siguiente proyecto.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.giantbomb.com/25d/3015-660/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/2.5D>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Paralaje>

<http://www.museointernacionaldechile.cl/compulsivo-y-grotesco-el-comic-es-absurdo-porque-el-mundo-es-absurdo/>

<https://hemisferioalterno.wordpress.com/2013/12/01/los-mundos-de-oliver/>

<http://compulsiv3.daportfolio.com/>

<http://www.urbantime.es/cine-alternativo/los-creditos-de-las-peliculas-de-animacion-obras-de-arte-en-si-mismos/>

<http://www.artofthetitle.com/designer/jim-capobianco/>

<http://www.pixartalk.com/pixarians/jim-capobianco/>

[http://www.anormalmag.com/entrevistas/maria-herreros/#\\_](http://www.anormalmag.com/entrevistas/maria-herreros/#_)

<http://www.lahojadearena.com/entrevista-a-patricio-betteo/>

<http://www.palabramalditas.net/portada/literatura/articulos/item/209-entrevista-a-yuri-herrera-y-patricio-betteo>