

TFG

EPIC OF AWESOME ANIMÀTICA DE UN EPISODI PILOTO

Presentado por Llorenç Andreu Peiró Timoner
Tutor: Carmen Lloret Ferrándiz

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Epic of Awesome es un proyecto de pre-producción de un corto animado en 2D producido con un software especializado en elaboración de story-boards. El trabajo incluye todas las etapas previas a la fase de animación final que se dan en la pre-producción de narrativas audiovisuales: idea, documentación, guion, diseño, story-board inicial, story-board final, *layout*, doblaje, música y efectos, animática, *clean-up* (Limpieza) y la edición final del montaje. La historia, contada en un tono cómico con la intención de entretener y narrar una aventura fantástica, es principalmente un ejercicio narrativo del story-board y de la animática en la pre-producción de animación.

PALABRAS CLAVE:

Pre-producción, Story-board, Animática, Parodia, Mitología.

ABSTRACT

Epic of Awesome is a pre-production project for an animated short in 2D, produced entirely using specialized software for story-board creation. The project includes every phase prior to the final animation stage needed for the production of audiovisual narratives: idea, research, script, designs, initial story-board, final story-board, layout, voice acting, music and effects, animatics, clean-up and the final edition of the animated short. The story, exposed in a comedic tone with the intention to entertain and tell a fantastic adventure, is primarily a narrative exercise of the story-board and animatic in the pre-production for animation.

KEY WORDS:

Pre-production, Story-board, Animatic, Parody, Mythology.

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer a toda la gente que me apoyó y que hicieron este proyecto posible: a mis padres y mi hermana por animarme a seguir con mis estudios y por el apoyo que me han brindado para poder terminar este trabajo, y a los compañeros de clase y profesores por hacer que la animación me interesase tanto como para considerarla como una carrera profesional. Por último, quiero dar las gracias a mi tutora Carmen Lloret por su labor y por animarme a completar el proyecto.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	4
2.1. Objetivos.....	4
2.2. Referentes	5
2.3. Metodología	8
3. EL PROYECTO	9
3.1. Pre-producción de la animática.....	9
3.1.1. Idea inicial	9
3.1.3. Documentación	10
3.1.4. Diseño	13
3.1.5. Guion	17
3.1.6. Story-board Inicial	21
3.2. Producción de la animática	21
3.2.1. Story-board final	22
3.2.2. <i>Layout</i>	22
3.2.3. Sonido	24
3.2.4. Animática	25
3.2.5. <i>Clean-Up</i>	26
3.3. Post-producción de la animática	27
3.3.1. Edición y montaje.....	27
4. FICHA TÉCNICA Y ENLACE AL CORTO	28
5. CONCLUSIONES	28
6. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFIA	30
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	32
8. ANEXOS.....	37

1. INTRODUCCIÓN

En la animática se aprecia mi interés en el desarrollo de argumentos con el énfasis en la representación visual de la historia, ya sean diálogos o acción pura. El guion, los temas y los diseños, a pesar de ser centrales en la carrera de animación, se subordinan, en este trabajo, al aspecto que más me atrae de la animación profesional y que constituye la idea principal del proyecto: la representación y dirección visual de narrativas por medio del ejercicio del *story-board* animado.

En la historia, situada en un universo basado en distintas tradiciones mitológicas existentes y también en la especulación histórica, unos personajes fantásticos se encuentran por casualidad mientras tratan de llegar a un mismo objetivo. La premisa es que aunque no se soportan tienen que trabajar unidos. Decidí utilizar y parodiar estos temas por el interés popular que despiertan y porque de ellos emergió una idea interesante para escribir el guion y por extensión producir la animática.

Una de las razones por las que este trabajo es solo una pre-producción y no una animación finalizada es que mi interés se centra en la composición, dirección e información de las escenas y en la manera en que estas serán mostradas al espectador, así como en las decisiones que se tienen en cuenta en esta fase de la producción de cortos y series animadas. En resumen, mi interés se centra más en *cómo* se cuenta la historia que en *qué* se cuenta en la historia. La otra razón para la realización de una pre-producción es que considero que esta es una fase híbrida entre la narrativa secuencial (cómic, novela gráfica) y la cinematografía, y dominarla sería de gran interés para mi futuro profesional en la industria del entretenimiento audiovisual.

Esta memoria desarrolla la manera en que se adaptaron las fases de pre-producción, producción y post-producción para una animática (pre-producción) de unos 8 minutos de duración.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

- Aprovechar el potencial creativo y la formación cultural obtenida en el proceso de documentación para elaborar una pre-producción de un episodio piloto para una serie original que parodie una epopeya protagonizada por personajes fantásticos.

- Escribir un guion narrativo y pre-producir el corto de este.

- Adquirir la capacidad narrativa para contar una historia con claridad visual, puesto que es uno de los elementos más importantes en la cinematografía, sobre todo en el género de acción/aventuras.



1. Pendleton Ward, *Adventure Time*, (2009). Título de créditos del intro.



2. "J.G." Quintel, *Regular Show*, (2010). Cartel promocional.



3. Justin Royland, Dan Harmon, *Rick & Morty*, (2013). Portada del Blu-Ray.

- Aprender a dominar la herramienta del story-board así como la de la animática con el fin de empezar a desarrollar un futuro profesional en el campo de la animación.

- Dar una dimensión de entretenimiento humorístico a las personalidades y actitudes de los personajes.

- Adquirir la experiencia necesaria en el desarrollo y dirección de series animadas para trabajar en estudios profesionales.

- Completar un portafolio para promocionar mis habilidades en la producción de series animadas.

2.2. REFERENTES

2.2.1. Series de animación

Entre los referentes que han inspirado la creación de este trabajo se encuentran series de animación contemporáneas como las siguientes:

Adventure Time (2010-actual), no solo por su estética simple y dinámica, sino porque posee la capacidad de subvertir y/o de-construir los elementos característicos de la fantasía y sus personajes. En lugar de un caballero con brillante armadura que es infalible, el protagonista es un joven adolescente idealista. En lugar de un escudero fiel y leal con principios de honor, el compañero de aventuras es un perro mágico parlante dotado de una clara y notable ambigüedad moral. Se trata, en definitiva, de una parodia del género de la fantasía con una buena dosis humor absurdo, en la que el escenario donde transcurre la historia sufre transformaciones interesantes: poco a poco este se va revelando no como un mundo de fantástico en otro universo sino como un mundo futuro pos-apocalíptico situado mil años después de una guerra atómica.

Regular Show (2010-actual) es otro ejemplo de la subversión de las expectativas tradicionales de una serie anecdótica. La serie gira entorno a los personajes de dos jóvenes de veintitrés años con pocas aspiraciones vitales los cuales trabajan en el mantenimiento de un parque público. Lo que en un primer momento podría ser un planteamiento convencional resulta subversivo porque la premisa es que en cada capítulo, por las razones menos esperadas, los protagonistas acaban siendo responsables de que el destino del mundo esté en juego. Otro elemento que intensifica la sensación del absurdo en esta serie es que, a pesar de que su mundo es el nuestro y es habitado por humanos contemporáneos, los protagonistas son un pájaro antropomórfico y un mapache.



4. Trey Parker, Matt Stone, *South Park*, (1998). Título de créditos del intro.

***Rick & Morty* (2013-actual)** es una serie que, por su tono cínico de comedia negra adulta, las premisas de historia de aventuras, ciencia ficción y fantasía se convierten en temas secundarios respecto a la trama principal: las relaciones personales que se dan entre los personajes y los conflictos que emergen de estas. El protagonista es un científico sociópata que solo piensa en sí mismo y en sus experimentos, los cuales suelen requerir actividades como, por ejemplo, el viaje entre dimensiones con el fin robar artefactos cósmicos, siempre acompañado por su nieto adolescente el cual duda constantemente de la moralidad de sus acciones. Gran parte del humor de la serie emerge de la relación disfuncional entre abuelo y nieto, y de cómo el personaje del nieto se ve envuelto en situaciones tan surrealistas y traumáticas que su visión del mundo cambia constantemente. Cabe señalar como apunte final que el concepto del show nace de la idea de realizar una parodia de las películas de *Regreso al Futuro*.

***South Park* (1997-actual)**. Inspiradora de este proyecto gracias a su capacidad de satirizar ideas políticas y reflejar los problemas sociales e hipocresías del mundo occidental usando como herramienta principal la experiencia vital y el comentario de cuatro niños de primaria. Se trata de una de las series más alabadas y al mismo tiempo más criticada por su voluntad de ir más allá y romper los límites tradicionalmente aceptados en la comedia y el comentario social. La serie ha sido considerada como la más polémica serie de animación para adultos de todos los tiempos durante más de veinte años, y todo ello gracias al hecho de que los creadores originales son los mismos que escriben, producen y dirigen cada escena de la serie sin delegar estos trabajos en otros artistas. El resultado siempre es, por tanto, un reflejo de sus peculiares sensibilidades humorísticas, hecho que los hace únicos en la industria del entretenimiento.



5. Blizzard Entertainment, *World of Warcraft*, (2004). Captura de pantalla de inicio del juego, donde se crea el personaje.

Ejemplo de RPG online donde se puede decidir entre razas y clases y asociarse con otros jugadores con diferentes habilidades para completar misiones.

2.2.2. Videojuegos RPG.

La idea para el corto producido en este trabajo consistente en presentar cuatro clases diferentes de personajes con una serie de habilidades y recursos diferentes, los cuales trabajan y pelean en el contexto de una determinada búsqueda, proviene de los juegos de mesa de recreación de aventuras como por ejemplo *Dragones y Mazmorras*. Esta forma de entretenimiento adaptada posteriormente en videojuegos está inspirada por los diferentes arquetipos que se encuentran en obras de fantasía épica como *El Señor de los Anillos* de J.R.R Tolkien. A su vez, los relatos de Tolkien se inspiran en sagas de mitología nórdica, germánica, teología católica, celta, eslava, persa y griega. Los videojuegos que utilizan este sistema de arquetipos, denominados “clases”, son conocidos como RPG (*Rol Playing Game*). Estas clases definen las habilidades de las que el jugador puede



6. Relieve Sumerio (S. 20 AC).
Mostrando la supuesta diferencia de tamaño entre los dioses y los seres humanos.

beneficiarse a lo largo de la partida, y en algunos casos pueden definir también su origen, su especie y otras diversas especificaciones.

En el corto hago uso de las formaciones clásicas de Guerrero, Mago, Pícaro y Combatiente, pero adaptadas al mundo y a los personajes que en él se representan:

- DAN: el pícaro ladrón, rápido y ágil.
- ONGERBONE: el combatiente “cuerpo a cuerpo” o “berserker”.
- TESCA: la maga que ataca a distancia con fuego.
- KAMALA: la guerrera experta en espadas.

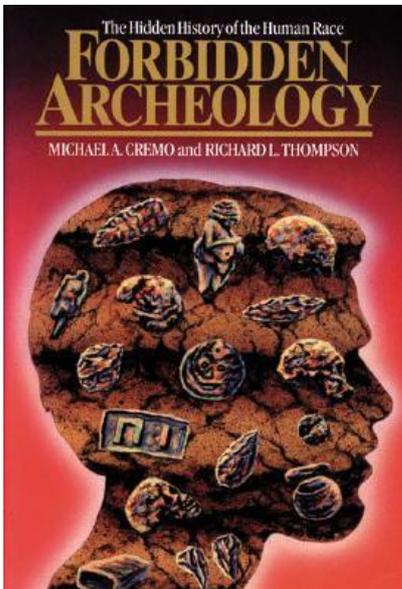
2.2.3. Mitología, especulación y ciencia ficción

Uno de los referentes más utilizados para explorar el universo del corto es la famosa hipótesis propuesta en el siglo pasado conocida como la *Teoría de los Astronautas Ancestrales*. En líneas generales, trata de explicar que la mitología y religión no son alegorías, sino descripciones malinterpretadas de eventos reales acontecidos en un pasado remoto.

Autores como Erich Von Däniken o Michael Cremo proponen teorías basadas en la mitología comparativa y pruebas arqueológicas con el fin de explicar, entre otras cosas, el origen de la vida y de la civilización humana o las construcciones monumentales atribuidas a civilizaciones primitivas.

Estas hipótesis, aun careciendo de valor científico reconocido oficialmente, han inspirado numerosos escritores de ficción para explorar las realidades plasmadas en sus relatos, al igual que fueron la inspiración para el argumento de este corto.

Un ejemplo de principios de siglo es el escritor H.P Lovecraft, quien, en muchos de sus relatos, presenta a una especie alienígena monstruosa la cual colonizó la tierra hace billones de años, iniciando así la vida en el planeta, y se ocultó posteriormente en sus profundidades. Otro ejemplo es la serie de televisión *StarTrek: Voyager*, donde se muestran casos como el de una civilización avanzada de reptiles antropomórficos la cual descubre que su planeta de origen es la Tierra. De una manera similar, todo el universo de la franquicia *Stargate* gira en torno a la idea de la existencia de alienígenas ancestrales responsables de manipular varias formas de vida en distintos planetas, dejando tras ellos pruebas de su tecnología avanzada, la cual es redescubierta en el presente por los seres humanos.



7. Michael Cremo y Richard Thompson.
Forbidden Archeology - The Hidden History of the Human Race, (1993). Portada.

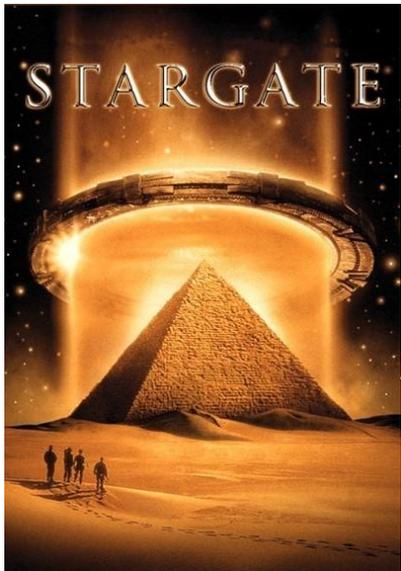


8. Joe Menosky y Brannon Braga,
StarTrek: Voyager, (1995)

Fragmento del episodio “*Distant Origins*” donde los “Voth” descubren sus orígenes en la Tierra.



9. Douzen (Deviantart), *Cthulhu*, (2012). Ilustración de la criatura de los relatos de Lovecraft



10. Roland Emmerich, *Stargate*, (1994). Poster promocional del

A partir de ideas extraídas de ejemplos como estos, se forma el planteamiento principal del corto que se desarrolla en este trabajo y parte de su argumento. En primer lugar, decidimos que los personajes serían cuatro criaturas con orígenes y naturalezas diferentes, siendo ninguna de ellas remotamente humanas e inspiradas directa o indirectamente por el imaginario de diversas mitologías existentes. Específicamente, los cuatro poseen características que derivan de la iconografía de mitos de Europa (Dan), África y Oceanía (Ongerbone), Asia (Kamala) y América (Tesca). De esta manera, intentamos subvertir el tópico de que los héroes tienen que ser humanos o tener rasgos humanos con los que el espectador se puede identificar, y con ello intentamos diferenciarnos de la mayoría de relatos existentes.

En segundo lugar, establecimos que los sucesos del corto deberían ocurrir en un pasado remoto prehistórico, basándonos en la creencia de que lo que llamamos mitos fueron en realidad eventos reales, y que estas criaturas no humanas protagonistas de tales mitos y de este corto cohabitaron con especies ya desaparecidas en los extraños entornos y en la atmósfera casi alienígena de una Tierra antigua. Queríamos que el universo de la serie fuese una mezcla singular de las teorías ya señaladas, consideradas comúnmente como meras especulaciones, y que al mismo tiempo estuviese inspirado en leyendas, puesto que es un tema bastante comentado en los medios actuales, y además muy utilizado en la ciencia ficción.

2.3. METODOLOGÍA

Como cualquier obra de narrativa audiovisual, incluso en el caso de la animática, el proyecto debe pasar por una serie de etapas clave:

- **Pre-producción:** En esta fase se establece la idea inicial alrededor de la cual gira todo el proyecto de la animática. Aun así, esta podría variar durante esta fase hasta concretarse la idea final. Tras un periodo de documentación, se escribió el guion y se elaboraron los diseños de los personajes y del mundo que habitan. Finalmente se elaboró la primera versión simple del *story-board*.

- **Producción:** En esta fase se realizó el trabajo de composición, duración y dibujo final de las escenas. Tras corregir el "*story*" inicial se dibujaron las escenas claves definitivas y se compuso el *layout*, utilizando para ello un software para creación de *story-boards* y animáticas. En esta fase se determinaron los movimientos de cámara, así como los "*frames*" intermedios que suavizan las acciones de cada plano, convirtiendo la serie de dibujos en una secuencia animática real. Posteriormente, la serie se exportó a formato de video en doce secuencias para, a continuación, registrar las voces de los

personajes y buscar y añadir diferentes efectos de sonido, así como una serie de piezas musicales que acompañarían las escenas. Finalmente, se limpiaron las secuencias finales y se les añadieron detalles y texturas.

- **Post-producción:** Cuando las secuencias se completaron, fueron importadas a otro software de edición de videos para sincronizarse con los diálogos, efectos y música de fondo. Finalmente, se exportó en el formato adecuado de video para completar el proyecto.

3. EL PROYECTO

3.1. PRE-PRODUCCIÓN DE LA ANIMÁTICA

En esta fase de planificación previa se decidieron todos los aspectos del proyecto: se elaboraron y descartaron las ideas de las que este participaría y se reflexionó sobre el porqué del trabajo, sus puntos fuertes y el objetivo que este pretende conseguir.

En cualquier serie de animación siempre se parte de una idea inicial que describe el argumento. Sin embargo, al ser un proyecto de pre-producción, la estética final no tiene la misma importancia que el desarrollo de los eventos a través del ejercicio de *story-board* animado.

Tras elaborar el argumento y decidir el tono de la serie, nos documentamos con referentes para escribir el guion, crear el mundo que habitarían los personajes y diseñar su forma. Con esto, finalmente se elaboró la versión inicial del *story-board* y se completó la preproducción de la animática.

3.1.1 Idea inicial

La idea inicial fue pre-producir una serie, o, más bien, un episodio piloto para una serie de animación, como trabajo para una asignatura. Tras terminar el trabajo se decidió utilizar la misma idea para desarrollar el proyecto de final de grado.

En la producción de series animadas, la idea de la serie suele sintetizar el **argumento** de la historia. En este caso: “Cuatro seres fantásticos cruzarán sus caminos en una búsqueda, y aunque no se soportan, unirán sus habilidades por su objetivo común y su interés egoísta”.

La **idea dramática** del corto es la historia de cuatro personajes mágicos con actitudes vitales diferentes, los cuales son forzados a trabajar unidos en la búsqueda de un mundo subterráneo donde supuestamente se encuentra una reliquia que otorga la inmortalidad. Así, la historia es una aventura épica que participa de elementos fantásticos y súper-naturales.



11. Nepal, *Indra* (Estatua de bronce), (S.XVI.) Líder de los *Devas* según la mitología Hindú.

En el hinduismo los *Devas* o *Asuras*, son considerados seres súper-naturales no humanos, sin embargo no tienen la categoría de un Dios. Al igual que los ángeles y demonios, en la teología cristiana, representan dos facciones de una misma especie.



12. Neil Dalrymple, *Gilgamesh Project*, (2015). Relieve de arcilla diseñado con un estilo basado en el babilónico.

Tras hallar la planta de la vida en el fondo del océano *Gilgamesh* descansa sin saber que una serpiente se la estaba comiendo condenándole una vida

Por otra parte, la **idea temática**, o intención principal de esta historia es la de subvertir cómicamente los clichés de las mitologías donde los héroes ayudan altruistamente a la gente que se encuentran. En este caso, los héroes buscan ser inmortales por sentirse superiores, con lo que se demuestra su egoísmo y su falta de humildad y humanidad. Con esto tratamos de desvirtuar a la noción de ciertas narrativas clásicas que describen a héroes y dioses como benefactores idealizados y proponemos, en cambio, que estos seres son tan imperfectos como los humanos. Así, vemos que esta historia está evidente y abiertamente dotada de un tono cínico y de comedia negra.

Fue difícil concretar el **tema** de la historia: en un primer momento iba a tratarse de un relato cómico sobre personajes que no se soportan entre ellos, pero más tarde se añadió la idea de hacer un relato de aventuras y de conflictos relacionados con el mundo exterior. Más adelante, surgió la idea de la búsqueda de la inmortalidad, la cual le dio un tono más dramático o épico a la historia. Al final, decidí unir los temas para así parodiar una épica con personajes fantásticos basados en mitologías de alrededor del mundo.

El nombre del corto, *Epic of (the) Awesome*, se traduciría en español como *La épica de lo asombroso*, aunque en realidad esta expresión no tiene sentido real en inglés encaja con la intención paródica del trabajo, porque el corto consiste en una épica, por estar fundada en un mito, y a su vez trata sobre algo tan increíble como terrorífico, algo “asombroso” o “awesome”. Darle este título me pareció interesante para dotar el corto de un tono cómico, ya que la serie es una exageración, una historia grandilocuente que cuenta una anécdota muy simple: unos monstruos que pretenden robar a los dioses por interés propio.

3.1.2. Documentación

Tras concebir el argumento y los temas del corto llega la fase de documentación. Este estadio es importante para hallar ideas y conceptos originales en otros medios con el fin de completar aspectos del universo de la serie. Basándonos en referentes ideológicos personales, encontramos elementos de mitología comparativa y pseudo-ciencia con los que explorar aspectos como la naturaleza y personalidad de los protagonistas, su misión y el mundo que habitan.

3.1.2.1. Naturaleza de los personajes

En la mayoría de mitologías y religiones, siempre se describen dioses y espíritus secundarios que ayudan al héroe o, por el contrario, son su enemigo. Sin embargo, estos seres no suelen ser los protagonistas. Así, nos plantemos crear a nuestros protagonistas basándonos en rasgos de seres y espíritus poco conocidos o poco explorados en ficción. En griego, el término *Ctónico* o, ‘perteneciente a la tierra’, designa o hace referencia a los dioses o espíritus del inframundo, por oposición a las deidades celestes. El término



13. México, (Aztecas) *Calendario Solar*
Descubierto en 1790, (fecha de creación desconocida)

Según el mito los dioses ya habían creado y destruido cuatro mundos antes que el nuestro, cada uno asociado con un Sol diferente. Cada Sol es representado como un cuadrado rodeando la deidad del centro.



14. India (Nagaland) Tribu *Angami Naga*, festival *Hornbill*

La leyenda de esta tribu dice que sus ancestros emergieron de una tierra subterránea.

Demon (o *daimon*) es definido por Platón en *El banquete* como un ser intermedio entre los mortales e inmortales, encargado de transmitir los asuntos humanos a los dioses y los asuntos divinos a los hombres - algo parecido al concepto de *Jinn* (*Djinn*, o *Genio* en occidente) de la mitología y religión pre-islámica. Basándonos en estas concepciones de deidad, diseñamos unos personajes con habilidades sobrenaturales pero con ciertas limitaciones, de las cuales surgiría el conflicto y parte del argumento: los protagonistas aspiran a ser dioses, y para ello necesitan encontrar la clave de la inmortalidad.

3.1.2.2. La búsqueda

Pensamos que la clásica historia de la búsqueda de un tesoro sería apropiada para concretar el argumento. Decidimos además que esta reliquia otorgaría la inmortalidad, otro hecho recurrente en muchos mitos. Un ejemplo es la *Epopéya de Gilgamesh* (Babilonia - 2.500-2.000 a.C) o la búsqueda del Santo Grial del rey Arturo. Para distanciarnos de estos relatos, haríamos que los protagonistas buscasen esta reliquia no por altruismo o porque un dios se lo encomendara, sino al contrario: porque ellos pretenden estar por encima de las restricciones mortales. Sus motivaciones, pues, son más bien anti-heroicas. Por último, determinamos que el nombre de la reliquia en la historia sería "Gaal" como referencia al Grial artúrico.

3.1.2.3. Escenario

Tiempo

Decidimos que la historia ocurriría en un pasado remoto inspirado en las edades de la mitología griega (Edades del hombre), hindú (Yugas) o la azteca (Cinco soles), todas ellas habitadas por versiones anteriores de la humanidad, las cuales convivían entre dioses y demonios. Estos temas suelen estar ligados a acontecimientos de destrucción y creación, donde los dioses deciden acabar con esta humanidad para volver a empezar otra de nuevo. En el corto aquí presentado, un personaje hace referencia a la leyenda de una edad dorada donde los dioses gigantes facilitaban la vida de sus creaciones hasta que decidieron destruirlo todo.

Otras fuentes de inspiración fueron documentales como *Walking with monsters* de la BBC y *Life after people* de Discovery Channel, los cuales muestran versiones pasadas y futuras de la Tierra sin humanos en ella.

Lugar

En cuanto al espacio donde ocurren los eventos del corto, los escenarios mostrados son tres: El **reino interior**, inspirado por el folclore y las leyendas asociadas con la idea del inframundo griego, nórdico e incluso el infierno cristiano, así como por algunas leyendas hindús y nativo-americanas donde los ancestros de diferentes tribus hablan de cómo estos surgieron del



15. Anónimo, *Matsya Avatar de Vishnu*, (1870).

Diluvio hindú según el *Shatapatha Brahman*. (Textos védicos)



16. Alessandro Masnago, *Cameo with Noah's Ark*, (S.XVI.)

Diluvio cristiano según el antiguo testamento. (Textos hebreos).

El mito del diluvio universal, y sus paralelos en otras culturas, son una muestra de la destrucción de una era por parte de los dioses con el propósito de empezar de nuevo.

subsuelo junto con demonios y espíritus. En su novela de 1864, *Viaje al centro de la Tierra*, Jules Verne relata la exploración del interior del planeta para alcanzar el centro, el cual se encuentra habitado por animales prehistóricos. Este relato de ficción fue una de los que me inspiraron para la creación del escenario del corto. Finalmente, el nombre del reino del interior que presento, “Hiperbórea” (“más allá del norte”), es descrito por el poeta Píndaro como una tierra perfecta, hogar de los dioses, donde la noche, la enfermedad o la vejez no existen.

El **polo norte** se eligió como lugar donde situar la acción porque, aparte de ser un lugar único, remoto y homogéneo (y, por ello, fácil de representar), éste se asocia a menudo con la entrada a este mundo interior al que nos referíamos. Esta teoría fue tan famosa¹ a principios del siglo XIX que el presidente de los EEUU, John Quincy Adams, pretendió hacer una expedición al polo norte pues creía que había una entrada a un mundo interior habitado por hombres topo. Este hecho es tan hilarante que nos pareció divertido apropiarnos de este y plasmarlo en el corto.

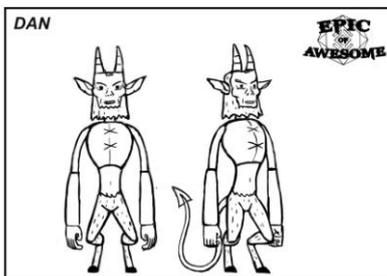
Por último, el **escenario** que Dan describe en la escena del **Flashback** está basado en la idea comentada anteriormente sobre cómo es recurrente en la mitología el hecho de que los dioses creen y luego destruyan su civilización: se trata de la “edad dorada” que fue destruida y luego abandonada. En nuestro corto, la leyenda cuenta que los dioses destruyen el mundo y parten hacia otro lugar para crear su nueva utopía (Hiperbórea) en el mundo interior.

3.1.2.4. Caracterización

Para la caracterización de los personajes se hizo uso de la teoría de los 4 humores o temperamentos, una teoría pseudocientífica conocida desde las civilizaciones griegas y romanas, la cual describe que existen cuatro fluidos corporales que juntos determinan, en sus diferentes proporciones, cuatro tipos de personalidad; sangre (sanguíneo, DAN), bilis (colérico, ONGERBORE), bilis negra (melancólico, TESCA) y flema (flemático, KAMALA). A pesar de que la medicina moderna ha rechazado esta teoría por completo, se utiliza a menudo en la caracterización de grupos de personajes de ficción (*Las tortugas ninja, los vengadores, los cuatro fantásticos...*). Por esta misma razón, se utilizó este sistema “simplista” y más especulativo que científico para darles personalidades complementarias a los personajes de *Epic of Awesome*, es decir, para predecir su curso de acción, lo cual es de gran ayuda en la elaboración del guion.

¹CRACKED. *The De-Textbook: The Stuff You Didn't Know About the Stuff You Thought You Knew*, 2013 p. 125-126.

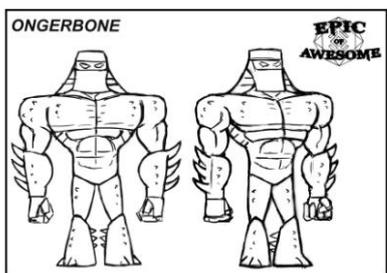
17. Cuadro de equivalencias entre la tipología clásica de los cuatro humores y las tipologías factoriales de Eysenck. Diagrama con los rasgos de personalidad asociados a cada temperamento.



18. Epic of Awesome, Hoja modelo de DAN, (2015).



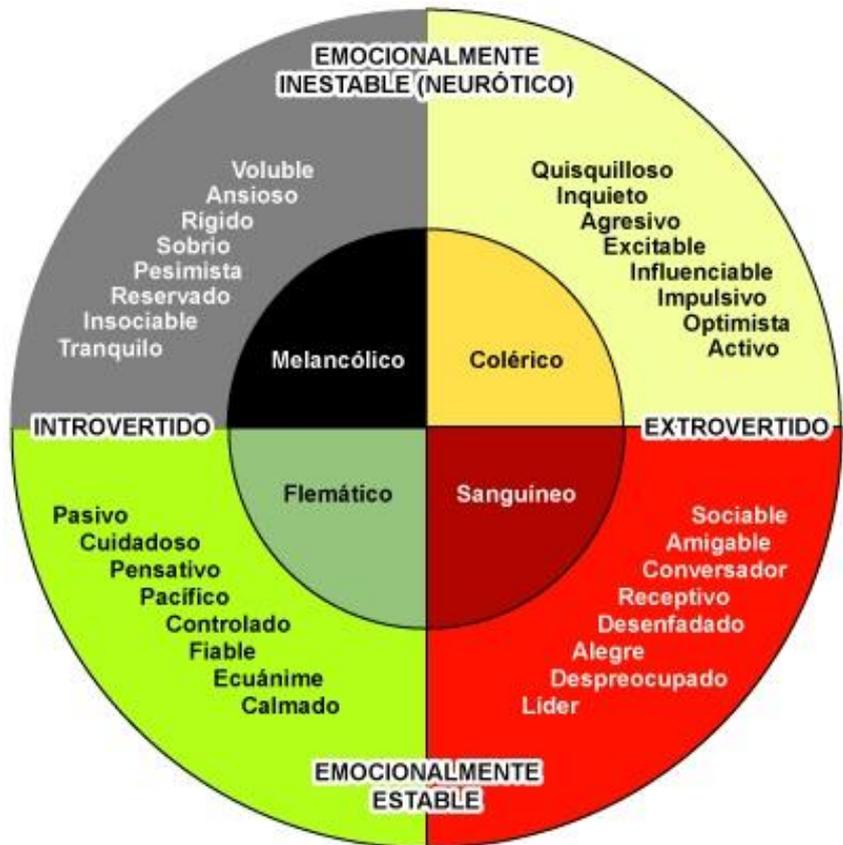
19. John Duncan, *The Fomorians* (1912). El equivalente Irlandés a los Titanes de la mitología griega.



20. Epic of Awesome, Hoja modelo de ONGERBONE, (2015).



21. Mantis religiosa. SU morfología inspiró el aspecto de ONGERBONE

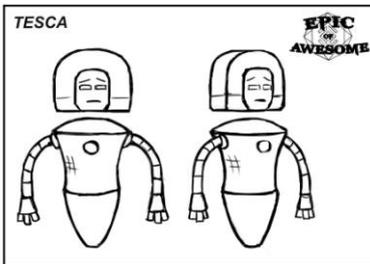


3.1.4. Diseño

A partir de las ideas extraídas de los referentes y de la documentación previa, diseñamos los personajes para que albergasen rasgos de criaturas secundarias de leyendas y ficción, dotadas de habilidades únicas y personalidades complementarias, con el fin de que sus relaciones en el contexto de la misión fuesen disfuncionales y cómicas, y por ello más interesantes. Utilizamos iconografía de cuatro áreas culturales (determinadas de una manera generalista) del planeta, simplificándola a su vez para darles a los personajes un estilo “cartoon” y poco realista, como el de las series que son sus referentes, el cual ayudase a no complicar las acciones en la representación de las escenas y a recalcar además el tono humorístico de la historia.

3.1.4.1 DAN

El personaje de Dan está basado en iconografía de mitos de Europa y Eurasia. Su arquetipo es el del *Pícaro*: ágil, sigiloso, impredecible, manipulador... y su temperamento sanguíneo le convierte en el líder optimista del grupo. Estas características se encuentran en figuras como el



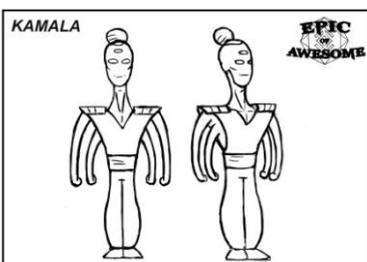
22. *Epic of Awesome*, Hoja modelo de TESCA, (2015).



23. *Inti*. Estatuilla de oro del Dios solar Inca,



24. Petroglifos de los *Anu Sinom*, espíritus protectores de la tribu *Hopi* en el norte de Arizona



25. *Epic of Awesome*, Hoja modelo de KAMALA, (2015)

dios griego *Pan* y su homólogo celta *Cernunnos*, asociados con la naturaleza y la seducción y dotados de características animales, y ambos posteriormente asociados en el neo-paganismo con Satán (el adversario de dios). Asimismo, Dan está inspirado en los *Tuatha Dé Danann* y los *Fomorians*, dos razas antagónicas de dioses Irlandeses pre-cristianos, los primeros representando la civilización y los segundos el caos y el poder destructivo de la naturaleza. Su habilidad de transformarse en animal proviene del dios tramposo y de moralidad ambigua de la mitología nórdica *Loki*. Su arma es, por una parte, el cayado del pastor, símbolo de liderazgo, y, por otra parte, la lanza, como la de *Cuchulainn* u *Odín*, un artillugio versátil y flexible que complementa sus habilidades y su personalidad.

3.1.4.2 ONGERBONE

Ongerbone está basado en iconografía de mitos de África y Oceanía. Su arquetipo es el *bruto*, el combatiente cuerpo a cuerpo: fuerte, resistente, agresivo e impulsivo. Su temperamento colérico le convierte en el personaje más volátil y violento del grupo. Nos inspiramos en la figura de *Cagn*, dios de la tribu africana *San*, el cual toma forma de mantis religiosa. Le dotamos de un aspecto de artrópodo humanoide, con un exoesqueleto que es a su vez su defensa y su arma. Un ejemplo de ello son sus antebrazos de filos salientes que recuerdan a los de este animal. En las leyendas, *Cagn* suele tener un carácter agresivo que es también asociado con la serpiente, animal que tanto en África y Oceanía, *Warnayarra* (Serpiente Arcoíris), es adorado como un dios creador del universo. Este carácter de reptil fue utilizado para dar otro aspecto a su temperamento: el de salvaje y frío depredador, desconectado emocionalmente del grupo. Su cara está tapada como la de un nómada del desierto porque su orificio bucal con fauces y otros apéndices es bastante perturbador, además de ser la única parte blanda vulnerable de su cuerpo, la cual no quiere mostrar.

3.1.4.3 TESCA

Tesca está inspirada en iconografía de las leyendas de los nativos americanos. Su arquetipo de la “maga” (aunque en realidad se trate de un organismo cibernético), con sus proyectiles, explosiones, levitación y temperamento melancólico, la convierten en el personaje irritante que suele a menudo sufrir por su arrogancia el ser “el chiste” de la serie. Su forma está inspirada en los petroglifos de los *Anu Sinom* (Gente hormiga), espíritus protectores de la tribu *Hopi* en el norte de Arizona. Su forma de androide recuerda a la de un OVNI o sonda espacial levitando, y su acabado es dorado por la asociación del oro con la divinidad en las culturas Nativo-americanas. Además, su cabeza recuerda a las de estatuillas incas del dios *Inti* (dios del Sol), lo cual es conveniente porque su habilidad principal que es la de lanzar formas de energía. El hecho de que se crea mejor que los otros personajes



26. Estatua *Ashura Kofuku-ji*
Periodo Nara (S. VIII) Equivalente
Japonés a los *Asuras* hindús.

refuerza el objetivo de la serie de parodiar clichés mitológicos: se trata del dios arrogante que es castigado por su supuesta superioridad natural.

3.1.4.4 KAMALA

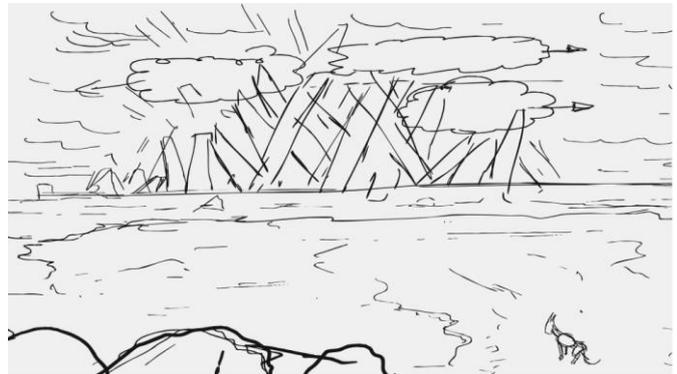
El personaje de Kamala está compuesto de rasgos de seres de distintas culturas de Asia y Oriente Medio. Su arquetipo de guerrera calmada y cuidadosa, junto con su temperamento flemático, la definen como el personaje más responsable y eficaz del grupo. Su diseño está inspirado en características de los *Asuras* o *Devas*, como los cuatro brazos o el color azul representativo de ciertas divinidades hindús. Su tercer ojo proviene de la idea esotérica de los *chacras*. Su ropa y pelo son reminiscentes de las artes marciales orientales, como también lo son las armaduras de placas en sus hombros o la faja de tela. Su arma es una masa amorfa líquida que adopta forma de filo a su voluntad y que actúa de una manera similar al mercurio, utilizado en la alquimia China y considerada una sustancia con propiedades medicinales cuya naturaleza mística contenía grandes poderes.

3.1.4.5 Fondos

Los escenarios mostrados fueron conceptualmente inspirados por los referentes comentados arriba, pero la dimensión visual del escenario del **polo norte** proviene de imágenes tan icónicas como la de la fortaleza de la soledad en *Superman* (1978). A su vez, el **escenario del flashback** está basado en la antigua civilización avanzada mostrada en *Atlántis: The lost empire* (2001) y el **reino interior** está inspirado de la película *Ice Age 3: Dawn of the dinosaurs* (2009).



27. Richard Donner. *Superman*, (1978).
Fragmento de la película.



28. *Epic of Awesome*, Fondos del Polo
Norte, (2015)



29. Gary Trousdale, Kirk Wise, *Atlantis: The lost empire*, (2001) Fragmento de la película.



30. *Epic of Awesome*, Fondos de la Utopía del flashback, (2015).



31. Carlos Saldanha, Mike Thurmeier, *Ice Age 3: Dawn of the dinosaurs*, (2009). Fragmento de la película.



32. *Epic of Awesome*, Fondos del Reino interior, (2015).

3.1.3. Guion

Tras haber planteado el argumento inicial y los elementos de los que participa la historia, se redactó un primer borrador del guion en forma de escaleta de eventos, una lista ordenada de las acciones la cual describe en líneas generales lo que ocurre en las escenas. Un ejemplo de escaleta podría ser:

Secuencia 1 (Primer encuentro)

Escena 1

- Dan camina por un páramo helado
- Divisa a lo lejos el lugar que buscaba
- Se alegra por un momento pero sigue sin saber cómo como cruzará...

Más adelante se escribo la versión definitiva del guion, la cual expone más detalladamente lo que ocurre en cada escena. Debido a la poca experiencia personal en elaboración de relatos, decidí que la estructura debía ser sencilla, centrada en un encuentro y en un desplazamiento desde un punto A a un punto B y completada con escenas de acción y diálogos que caracterizasen a los personajes.

Partiendo de la idea de que el proyecto constituye principalmente un ejercicio de narrativa visual y planificación más que un trabajo basado en la historia y en la resolución armoniosa del conflicto presentado, determinamos que el guion del corto no iba a ser más que otro medio más para facilitar este ejercicio. El resultado es, a nuestro parecer, una narrativa que, aunque carezca de un narrador con mucha experiencia, no cae en los clichés normativos de los que a menudo adolece el trabajo de los escritores principiantes, debido al seguimiento consciente de las estructuras típicas de la narración.

“Las historias tratan de principios, no de normas².”

(Story is about principles, not rules)

En la elaboración del corto se tuvieron en cuenta los cinco puntos o partes que tradicionalmente se dan en la mayoría de relatos. Como señala Mckee en *The Story, Substance, structure, Style and the principles of Screenwriting*, una historia está diseñada en cinco partes, la primera de las cuales es el incidente incitante, primer mayor evento del relato y causa principal de todo lo que sigue, y el cual pone en marcha los otros cuatro elementos: complicaciones progresivas, crisis, clímax y resolución.³

²MCKEE, R. *The Story, Substance, structure, Style and the principles of Screenwriting*, p. 3.

³MCKEE, R. *The Story, Substance, structure, Style and the principles of Screenwriting*, p. 181.

(A story is a design in five parts: The inciting incident, the first major event of the telling, is the primary cause for all that follows, putting into motion the other four elements – Progressive Complications, Crisis, Climax, Resolution.)

Incidente incitante

En la primera parte se presenta el escenario, un mar helado desolado. Este es recorrido por una criatura con forma de cabra la cual por fin, según ella, ha llegado al lugar donde se proponía llegar: los límites del mar congelado donde se encuentra una estructura de cristales. Esto nos demuestra que estamos presenciando una historia ya empezada y que todavía se nos tienen que explicar las razones que han llevado a esta criatura a tan alejado lugar.

En esta parte se pueden advertir, aunque poco especificados, los objetos de deseo del personaje y su objetivo: llegar a este lugar. Esto es lo que le mueve. Su deseo consciente de llegar le lanzará en una búsqueda en la que luchará contra las fuerzas antagónicas que se le presenten.

Complicaciones Progresivas

Antes de poder darse cuenta, el personaje (DAN) es atacado por otro ser (ONGERBONE) que le ha seguido por un tiempo y lugar indefinido. Dan esquiva el ataque, revelando su forma real más antropomórfica, y pregunta a su agresor por su identidad, a lo cual este le responde que él no se comunica con sus presas. En este momento, sin que ellos se percaten, otro ser les sobrevuela (TESCA) y les agrede con proyectiles que destruyen el suelo donde estaban situados, convirtiendo el hielo momentáneamente en agua y dejándoles atrapados a ambos en él. El ser que los ha neutralizado desciende de los cielos preguntando cómo pretendían llegar a la estructura de cristales. Antes de que se dé cuenta, Dan ha escapado dirigiéndose hacia la costa, pero entonces es sorprendido por una criatura anfibia gigantesca. En ese momento, un cuarto personaje (KAMALA) aparece y le salva atacando la cabeza del monstruo. No obstante, cuando pensaban que esta había caído, se levanta otra vez dispuesto a atacar a su agresora, la cual es salvada en el último momento por Dan sin que ella se dé cuenta de ello al mismo tiempo que un proyectil que viene desde fuera de la escena explota en la cara de la bestia.

Cuando el humo se disipa, aparece Tesca de nuevo, puesto que esta ha seguido a Dan. Kamala se muestra defensiva con ella, pero de repente la criatura sale del agua golpeando a Tesca, la cual sale disparada y cae contra el suelo, quedando neutralizada. Dan y Kamala están a merced de la bestia que se dispone a apresarles, pero no lejos de allí Ongerbone, que ha encontrado a Tesca desmayada y quien observa la escena a lo lejos, decide intervenir dando un salto y saliendo del plano justo cuando Dan y Kamala están a punto de entrar en combate. El conflicto termina con Ongerbone

aplastando al monstruo antes de que nadie más entre en combate. Dan y Kamala, quienes se han quedado en shock por su aparición inesperada, no dicen nada, mientras que Tesca aparece de nuevo en escena terminando la secuencia haciendo la pregunta general de “¿Qué está pasando aquí?”.

En esta parte podemos observar el conflicto narrativo extra-personal de los personajes, quienes son amenazados por su entorno. Esto aporta a la historia el tema del “hombre vs naturaleza”. Por otra parte, la cuestión de “¿Qué está pasando aquí?” llega en un momento donde, aunque bien entrados en el corto, todavía no se han explicado las motivaciones de nadie. Este comentario se convierte así no solo en un comentario a la anécdota, sino también además en la oportunidad de dar vida a una escena con un ritmo variado: con diálogos y con la exposición de los motivos de los personajes que lleva al necesario avance de la trama.

Crisis

En este punto de la historia, los personajes se encuentran por fin juntos y deciden presentarse y explicar por qué están ahí. Mediante sus interacciones nos damos cuenta del otro nivel del conflicto, el conflicto personal: no parece que todos ellos se lleven bien o tengan ningún vínculo entre ellos, y además sus orígenes y naturalezas son completamente diferentes.

Ongerbone se mantiene apartado comiéndose los restos del monstruo e ignorando los diálogos, presentaciones y motivos de los demás. Cuando Dan explica que deben colaborar para llegar a su objetivo común (llegar a una entrada en el suelo que les llevará a un reino interior de la Tierra donde encontrarán la supuesta inmortalidad). Tesca se niega en rotundo, y es aquí donde se ve que las motivaciones personales de cada uno deben subyugarse a un objetivo común.

Mientras esto ocurre, Ongerbone lanza los restos del monstruo al mar, donde estos son devorados inmediatamente. Al darse cuenta de que la situación le sobrepasa, decide intervenir por primera vez, avanzando en silencio hacia Dan mientras este trata de convencer a Tesca.

Este punto es importante porque aquí nos damos cuenta de que la situación y el conflicto provienen del exterior y, al mismo tiempo, del propio grupo, el cual debe de cooperar para sobrevivir en su búsqueda aunque no les agrade. Deben aprender que la vida está llena de pequeñas concesiones.

Clímax

Habiendo convencido a Tesca fuera de escena, los personajes sobrevuelan las estructuras de cristal en el océano hasta que divisan la entrada al interior de la tierra en un pequeño islote con una profunda cavidad, la cual empieza a brillar en el momento en el que se acercan. La luz les absorbe y desaparecen, cayendo en el mundo interior.

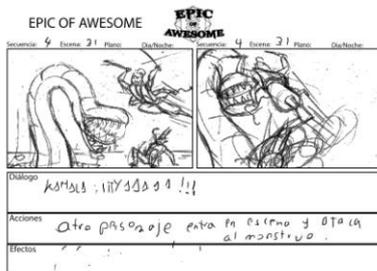
En este momento no saben lo que va a ocurrir: están asustados, la aventura les ha llevado hasta ahí y temen por sus vidas, puesto que ahora van a cruzar el umbral hacia otro mundo y naturalmente les sobrepasa el miedo a lo desconocido.

Resolución y giro final

Tras atravesar el portal, los protagonistas despiertan en un nuevo mundo debajo de la Tierra. Dan está emocionado por lo que ha ocurrido, mientras que los demás se enfadan unos con los otros, culpándolos de la situación, sin darse cuenta de lo que han conseguido uniendo sus fuerzas. Es entonces cuando se reagrupan y deciden ir en la búsqueda de Hiperbórea, el reino donde la gente es inmortal, es decir, su objetivo. De repente, los protagonistas son interrumpidos por un quinto personaje, quien les ha visto aparecer desde arriba y el cual les advierte que el lugar donde han caído no es Hiperbórea, sino que ese reino se encuentra en otro lugar en las profundidades de esta tierra. Así que, sin más contemplaciones, los cuatro se dan la vuelta y emprenden su camino.

No obstante, antes de que se vayan, la criatura les explica que en su reino su gente está siendo amenazada por un mal terrible, y que según su pueblo existe una profecía representada en un monolito la cual describe la llegada de individuos de aspecto exacto al de los protagonistas. La historia da un giro inesperado cuando Dan le explica al personaje que ellos no han venido a ayudar, sino que solo están aquí porque quieren ser inmortales como los dioses y vivir ajenos al resto de seres, y que no van a arriesgarse a ayudar a otros y morir. La escena final muestra a nuestros protagonistas partiendo de este pueblo en la tierra interior mientras este es arrasado, y demostrando así su indiferencia al negarles su ayuda.

Esta es la parte del corto donde se destaca su carácter de comedia negra y de sátira, puesto que, en general, en cualquier otra obra de ficción y aventuras estos seres probablemente hubieran acudido y aceptado la llamada de socorro de este ser, pero en este caso no lo hacen. Estos seres, no humanos, no tienen concepto de bien y mal y su objetivo es egoísta. Así, no podemos llegar a entender sus motivos o su forma de pensar, sino que lo único que podemos hacer es entretenernos con lo que hacen y con las decisiones que toman.



33, 34, 35. *Epic of Awesome*.

Ejemplo de escenas del *story-board* inicial a papel y lápiz maquetados dentro de la plantilla. (2015)

3.1.5. *Story-board* inicial

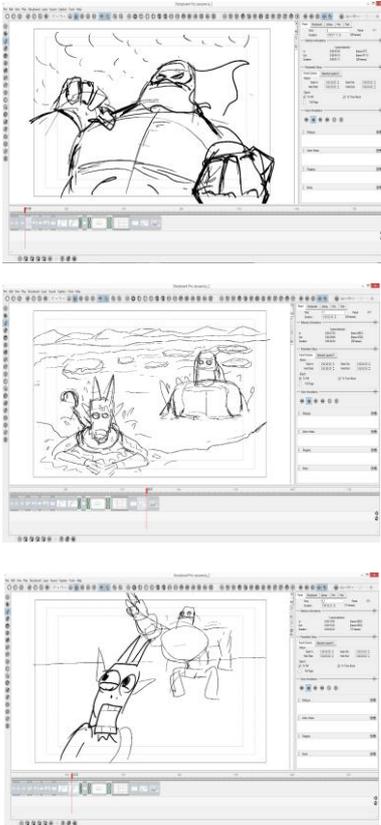
Cuando se completó la fase del guion narrativo y los diseños de los personajes, se empezó a trabajar en un *story-board* inicial. En el mundo profesional, esta fase equivaldría a la de las “miniaturas” o “*Thumbnails*”, el primer esbozo para visualizar las escenas. Debido a que el trabajo final que nos ocupa es en sí un *story-board* animado y que la versión última de este es en lo que consiste el proyecto, obviamente se concibió un primer esbozo de la narración que diese una idea inicial de lo que ocurre en cada escena y de los diálogos de los personajes.

La primera versión que se dibujó fue para el proyecto inicial de clase. Esta se elaboró en físico (a lápiz) y fue posteriormente maquetada en una plantilla personalizada para la serie que debíamos crear para el ejercicio. En aquel momento no se tuvo en cuenta el lenguaje de narrativa audiovisual y cinematográfica que corresponde a la herramienta del *story* y se dejaron pasar lo que normalmente se consideraría como diversos errores en diversos aspectos técnicos y estilísticos.

El resultado fue un primer intento de contar lo que ocurría: poco preciso o concreto pero a la vez necesario para tener material con el que trabajaren la siguiente fase, donde, tras un intenso estudio, se resolvieron la mayoría de problemas principales y otros más específicos.

3.2 PRODUCCIÓN DE LA ANIMÁTICA

Esta etapa del proyecto fue la más extensa, puesto que las decisiones tomadas definirían cómo sería el producto final. Tras tener la pre-producción corregida por medio de la adquisición de los conocimientos necesarios sobre *story-board* y composición, se utilizó un software especializado con el que elaboramos ‘en sucio’ la versión definitiva de las escenas. Con esto, pudimos además corregir rápidamente las claves, ‘testear’ su duración y comprobarla necesidad de dibujos intermedios para planear el *Layout* de cada escena. Una vez terminada la composición de las secuencias ‘en sucio’, se exportaron en formato de video en doce partes. A continuación, se empezaron a registrar los diálogos de los personajes utilizando otro software de registro y edición de audio. Además, se buscaron efectos de sonido para cada acción y también piezas musicales de fondo con el fin de transmitir emotividad o intensidad a la historia cuando fuese necesario. Con el conjunto de todos estos



36, 37, 38. *Epic of Awesome*. Capturas de pantalla de la etapa del story-board final donde se muestra la interfaz del programa. (2015)

elementos, se produjo pues la animática final ‘en limpio’ en doce secuencias, las cuales finalmente fueron exportadas para la fase final del proyecto.

3.2.1. Story-board final

Los *story-boards* son herramientas de planificación utilizadas en gran variedad de disciplinas. En animación, especialmente, permite pre-visualizar la historia descrita en el guion y crear el mundo donde habitan los personajes.

La animación es un trabajo muy exigente para al artista del *story*. Más allá de la posición de la cámara y de los ángulos, se da mucha importancia al *timing* y al *layout* para el desarrollo de la historia y la actuación de los personajes. Por esta razón, es necesario dibujar diversos *storys* para una sola toma, lo cual incrementa el número de paneles requerido.⁴

Utilizando el programa *Story-Board Pro* de la plataforma *Toom Boom*, se empezó a componer en formato digital el *story* final que corregiría los errores del *story-board* inicial (saltos de eje, movimientos de cámara, cortes y transiciones, poses, actuación, significado de los ángulos, cantidad de información por escena...). Todo el *story-board* final acabó siendo elaborado en doce secuencias de entre treinta y ochenta segundos.

La razón para trabajar en formato digital es la eficiencia y la velocidad con la que se puede actuar y corregir errores técnicos, sobre todo en comparación con la primera versión inicial física. El formato digital además permite tomar las decisiones más importantes cuando se considera el proyecto como una producción de video directa. Así, permite predecir, por ejemplo, cuánto durarán las secuencias. Esta versión ‘en sucio’ solo trataba la composición de las escenas y no requería la versión definitiva del dibujo.

3.2.2. Layout

En animación, tradicionalmente, el *layout* es la fase que ‘funde’ fondos, diseños de personajes y *props* con el *story-board* con la finalidad de establecer cómo se desarrollan las secuencias, definir como se moverá la cámara y determinar los planos en función de lo que demande el guion. Una vez realizado esto, se empieza el proceso de animación final en el que se añaden dibujos intermedios a los dibujos claves del *story*.

Esta fase se realizó al mismo tiempo que el *story* puesto que, al tratarse del *layout* inicial para una pre-producción en digital, solamente es necesario componer las escenas con los fondos simplificados, atendiendo a la perspectiva y elementos de cada plano y secuencia.

Con el software utilizado, se planificaron los movimientos de cámara (*pans*, *trucks*, *tilts*...) para crear los efectos necesarios, además de definir

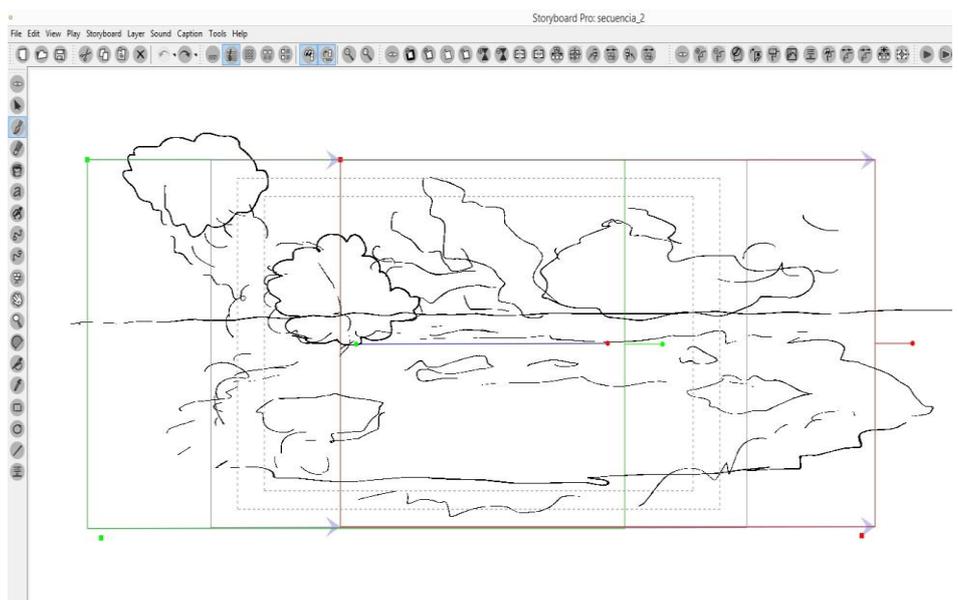
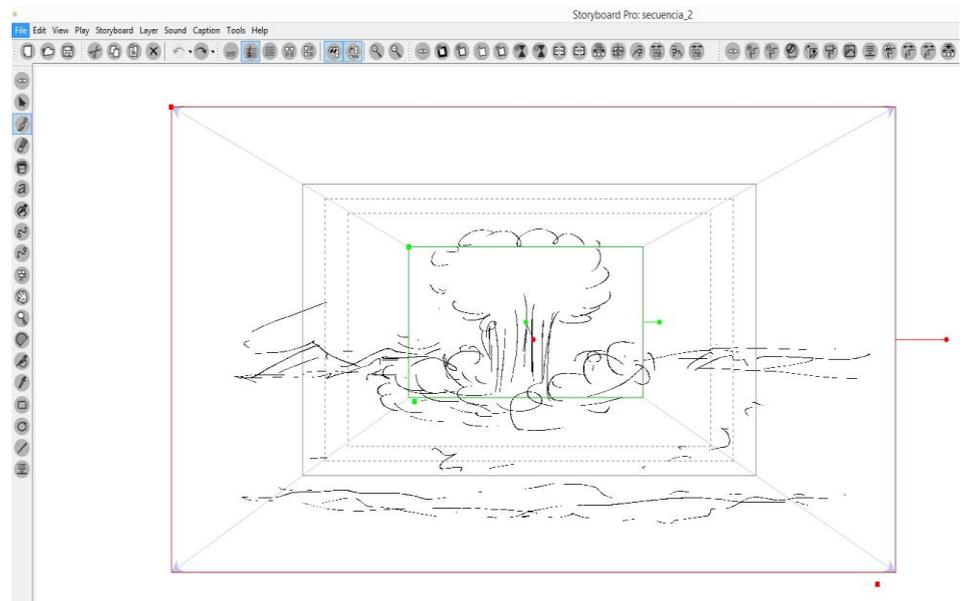
⁴ HARLAND ROUSSEAU, D. y REID PHILLIPS, B. *Story-boarding Essentials*, p.15

otros aspectos como el tamaño relativo de algunas escenas, los cortes, las transiciones y la dirección visual del espectador, todos ellos aspectos fundamentales para que la progresión de tomas en el corto tuviese coherencia y fuese lo más natural posible.

Finalmente, una vez terminadas las fases de *story* y *layout*, se exportaron las doce secuencias en formato de video que constituirían una versión ‘en sucio’ de la animática. Esta versión permitió visualizar la sucesión de acciones y eventos y, a su vez, comprobar la duración de las escenas para la corrección y elaboración definitiva en la animática final.

39, 40. *Epic of Awesome*. *Layout* del story. (2015)

Capturas de pantalla donde se muestran los puntos de origen (verde) y final de la cámara (rojo) en cada plano



3.2.3. Sonido

Una vez obtenida la animática provisional en video, fue posible calcular la duración de las escenas. Esto dio paso a la fase del trabajo en la que se incluyeron los sonidos que darían vida a una simple visualización muda de acciones. Esta fase comprende los diálogos, los efectos y la música.

3.2.3.1. Diálogos

En esta fase se registraron los diálogos de los cuatro personajes principales y de los secundarios con el programa *Adobe Audition*. Este software permitió grabar con claridad los diálogos en varias tomas, corregir los excesos de ruido, editar las tomas definitivas y finalmente exportarlas en múltiples archivos de sonido en formato MP3, los cuales se almacenarían en una carpeta para su uso en la post-producción del proyecto.

Para realizar esta fase se visualizó la animática al mismo tiempo que se interpretó el guion con un micrófono que registrara los diálogos en el software. Como este proyecto es una pre-producción, no se requirió de actores de doblaje adicionales para completar esta parte del corto, pues no era necesaria una actuación profesional. No hay que olvidar que las animáticas son fases beta del producto final donde se representa lo que ocurre en la historia y pueden contener, o no, las versiones finales del doblaje.



41. *Epic of Awesome*. Proceso de registro de los diálogos con la plataforma Adobe Audition. (2015)

3.2.3.2. Efectos

En la pre-producción se incluyen efectos de sonido con el fin dotar de realismo a las acciones y reacciones que corresponden a los eventos de la animática. A partir de la visualización de las secuencias se estudiaron los momentos en los que se requería un efecto sonoro, se anotaron los tiempos y la duración de estos en el guion técnico y se sugirieron los que serían más apropiados para el corto.

Más adelante, se hizo una búsqueda por internet en bases de datos de efectos de sonido para animación y cine. Cuando se encontraron los efectos que se correspondían con las necesidades del corto, estos se descargaron, etiquetaron y almacenaron para su uso en el montaje final.

3.2.3.3 Música

En las animáticas o *story-reels* no suele haber piezas musicales, a no ser que sean de gran importancia para la historia. Normalmente, esto se delega a otros departamentos con directores en el apartado musical, los cuales deciden cuál es la pieza más adecuada en cada caso determinado. No obstante, en la pre-producción se añaden *tracks* provisionales que no suelen acabar en la versión final de la animación, pero que sin embargo ayudan a definir el tono de la escena.

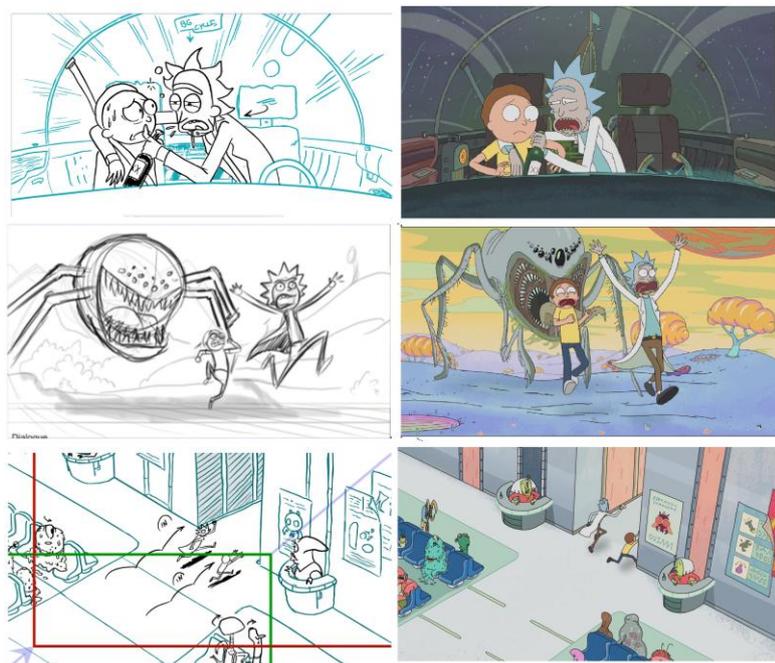
Tras visualizar el corto, se estudiaron qué escenas debían contener música de fondo y qué tono emocional era necesario transmitir en ellas. Así, se empezó una búsqueda por internet en bases de datos de piezas musicales en las que encontramos multitud piezas de bandas sonoras originales de videojuegos y películas. Estas se escucharon en conjunto con las escenas: las que cumplían con el criterio de selección fueron descargadas, etiquetadas y almacenadas para su uso en el montaje final de la animática.

3.2.4. Animática

En animación o cinematografía, la etapa de *story-board* es seguida normalmente por una pre-visualización con una duración y tiempo determinados, la cual da una idea más sofisticada de cómo una escena concreta se visualiza y entiende. Esta extensión del *story*, conocida como animática, se utiliza para planificar, detectar y corregir los aspectos necesarios antes de producir la animación finalizada. Al mismo tiempo, este proceso ayuda a transmitir las decisiones artísticas del director a su equipo de trabajo.

42. Dan Harmond, Justin Royland, *Rick & Morty*, (2013). Episodio piloto.

Ejemplo de varias tomas comparando el story/animática con la versión definitiva de la animación.



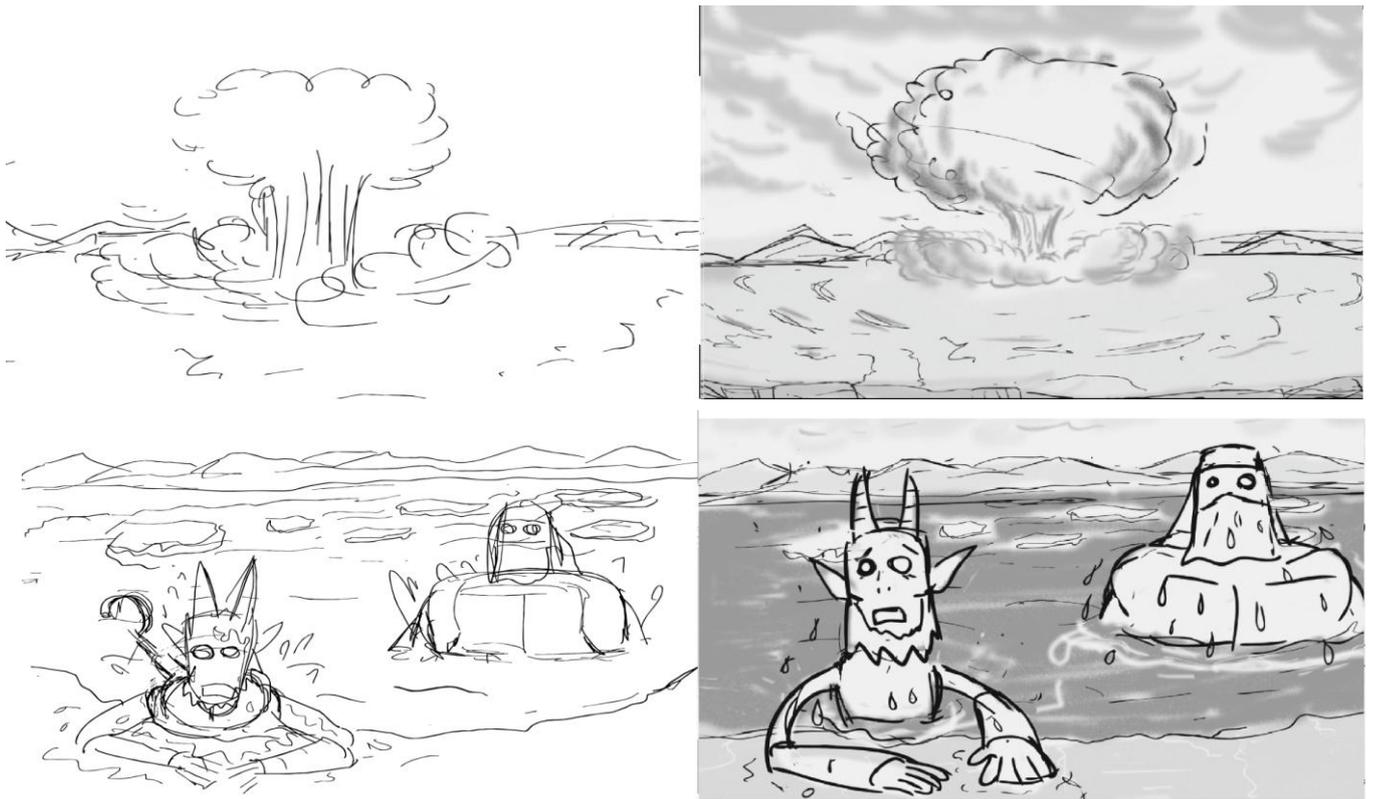
En esta fase, la cual constituye la fase final de la producción del proyecto, se empezó revisando las doce secuencias y redibujando aquellas escenas necesarias para mejorar su comprensión y acabado estilístico. Más adelante, se corrigieron errores de *timing* y de anticipación de movimientos encontrados en la versión anterior. Finalmente, se completaron las secuencias de acción con tomas intermedias que ayudasen a que la acción fuese más fluida y orgánica.

3.2.5. "Clean-up"

43, 44, 45, 46. *Epic of Awesome*
Escenas de la secuencia 3. (2015)

Ejemplos de la diferencia de calidad entre el story-board 'en sucio' (izquierda) y la limpieza de la animática final (derecha).

Al terminar las etapas de composición, corrección, y progresión de las escenas se volvió a hacer una última revisión con el objetivo de limpiar la línea de los dibujos y añadir texturas en escalas de grises y otros colores para diferenciar los escenarios de los personajes además de detallar ciertos aspectos del entorno y darle un acabado más profesional.



Al finalizar esta etapa, fue posible finalmente exportar la versión definitiva de las doce secuencias de video que conformarían la animática en la que consiste el proyecto. Con esto se dio por finalizada la etapa de producción de esta pre-producción (animática).

3.3 POST-PRODUCCIÓN DE LA ANIMÁTICA

Esta etapa es bastante breve de explicar y de realizar, pues básicamente trata de componer con los demás elementos de las etapas anteriores la versión definitiva del proyecto.

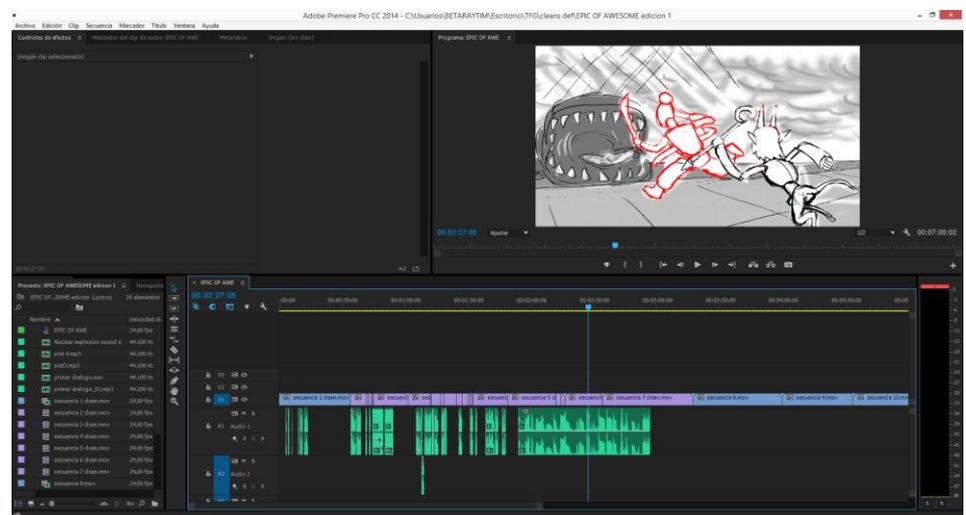
3.3.1. Edición y montaje

En post-producción existen muchas etapas de edición antes de la versión final del montaje de una producción audiovisual. Para una animática de una serie de animación, este montaje es el que se utiliza por artistas de storyboard y guionistas con el fin de vender sus ideas a productoras y estudios.

La parte final del proyecto se empezó creando un archivo de *Premiere*, un programa para edición de video a tiempo real con el que se realizó el montaje de todos los archivos que componen la animática. En primer lugar, se importaron al programa las doce secuencias de video que componen la animática y se colocaron en el orden correspondiente a lo largo de la línea de tiempo.

Más adelante se importaron los diálogos, los efectos y los *tracks* (música de fondo), y se colocaron sincronizados con su escena correspondiente. Uno de los aspectos a tratar en la edición final es el ajuste del tiempo de duración de ciertas escenas para solucionar problemas de ritmo que no se hayan detectado en la visualización anterior y que podrían llevar a la pérdida del ‘momento’ y fluidez que se buscaban en la escena.

Por último, se trató de asegurar que la animática final fuese entendible, haciendo que los cortes y transiciones entre las secuencias estuviesen equilibrados con el fin de conseguir que su visionado en conjunto fuese natural. Tras terminar de componer el montaje final, se añadieron los créditos y se exportó el proyecto a un archivo de video (AVI).



47. *Epic of Awesome*. Etapa de edición final en la plataforma *Adobe Premiere*. (2015).

4. FICHA TÉCNICA Y ENLACE AL CORTO

TÍTULO: EPIC OF AWESOME

CRÉDITOS:

- Elaboración y Dirección de story-boards: Llorenç Andreu Peiró
- Diseños: Llorenç Andreu Peiró
- Guion: Llorenç Andreu Peiró
- Edición: Llorenç Andreu Peiró
- Coordinación: Carmen Lloret Ferrándiz
- Tutora: Carmen Lloret Ferrándiz

Sinopsis: Unos personajes fantásticos cruzaran su camino en una búsqueda épica motivada por los motivos más egoístas.

Técnica: Animática Digital, Pre-producción de series.

Software: Story-Board Pro, Adobe Premier C.C, Adobe Audition C.C

Enlaces:

<https://vimeo.com/156222907>

<https://www.youtube.com/watch?v=-uWqCKAgP5k&feature=youtu.be>

5. CONCLUSIONES

Para concluir, cabe señalar que los resultados obtenidos en relación con los objetivos han sido, en general, satisfactorios. En un primer momento, me propuse desarrollar una pre-producción para una serie original acerca de unos personajes fantásticos. Para ello, fue necesario escribir un guion narrativo y a continuación narrar una historia con claridad visual tras obtener el conocimiento necesario para, por un lado elaborar adecuadamente sus *story-boards* y animáticas y, por el otro, dominar el uso del software que se usó para su composición. Este proceso hizo que comprendiera la gran importancia del aprendizaje de la fase de pre-producción para un posible futuro en el campo de profesional de la animación. Con la animática del episodio además pude conseguir que los personajes y sus eventos descritos en el guion fuesen entretenidos para la audiencia que la visualice.

Todo este trabajo me permitió ampliar enormemente la experiencia en el desarrollo y dirección de series animadas y de narrativa que empecé a adquirir en la carrera, así como otros conocimientos en software de edición digital de video y audio. Al haber desarrollado la totalidad del trabajo en

solitario, tuve que estudiar las diferentes fases sin delegar en nadie, lo cual ha hecho que la experiencia sea enriquecedora y a su vez, tremendamente compleja. Sin embargo, todo el esfuerzo ha valido la pena para conseguir completar un portafolio con el que podré promocionar mis habilidades en el mundo de la animación profesional.

Tras explicar el proceso y los objetivos alcanzados, pasaré a comentar las dificultades y problemas que surgieron elaborando el proyecto. Para empezar, plantear el trabajo fue difícil, puesto que mi interés era desarrollar mis conocimientos en los *story-boards*, pero para hacerlo tenía que contar con una historia y un guion. Aunque tenía una historia inicial para el trabajo original de la clase, este guion, hecho en grupo, no me agradaba del todo, así que decidí reescribirlo para empezar a desarrollar lo que llegaría a convertirse en este proyecto final.

Este guion propio, aunque lo consideré útil en un primer momento para desarrollar un *story*, también se convirtió en una distracción, puesto que lo veía bastante pobre como obra narrativa. No obstante pude llegar a plantear el trabajo como un ejercicio inicial para comenzar a entender todas las fases de pre-producción descritas, tan necesarias en la animación.

Además, como se menciona en la fase de producción, cuando empecé a desarrollar el *story* en digital me di cuenta de mi ignorancia en esta fase del trabajo, y para llevarla a cabo de manera profesional y exhaustiva, dejé de lado el trabajo en sí durante esta fase para dedicarme al estudio de libros y apuntes de autores profesionales que trabajan en este campo, teniendo así que prorrogar la entrega del proyecto. Considero que si mi trabajo era limitarme a hacer una animática que no poseyera ni diseños finales ni efectos (aunque finalmente sí se añadieron), debía de dedicar gran parte del tiempo a componer adecuadamente el guion en las secuencias del *story*, lo cual supuso otra gran prórroga en la entrega.

Sin embargo pude lograr planificar las fases del proyecto y completar el trabajo de la animática en su totalidad. Personalmente, lo más importante era llegar a estar satisfecho con los resultados de mi trabajo, no solo en el *story* y su composición, sino también en el resto de fases de pre-producción que tuve la oportunidad de desarrollar. Con todo esto dicho, debo terminar mencionando que la experiencia estudiantil en la facultad de San Carlos y en especial en la animación ha conseguido despertaren mí la el interés y la voluntad de iniciar un camino de superación personal al otorgarme la información y los conocimientos necesarios para trabajar en un futuro como un profesional del entretenimiento audiovisual. En conjunto, esta experiencia ha resultado tremendamente satisfactoria en todos los niveles.

6. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- CRACKED. *The De-Textbook: The Stuff You Didn't Know About the Stuff You Thought You Knew*. New York: Plume, 2013.
- CREMO, M. A., THOMPSON, R. L. *Forbidden Archeology - The Hidden History of the Human Race*. Los Ángeles: Bhaktivedanta Book Publishing, 1993.
- HARLAND ROUSSEAU, D., REID PHILLIPS, B. *Storyboarding Essentials: SCAD Creative Essentials (How to Translate Your Story to the Screen for Film, TV, and Other Media)*. New York: Watson-Guptill Publications, 2013.
- LITTLETON, C. S. *Mitología, antología ilustrada de mitos y leyendas del mundo*. Barcelona: Blume, 2004.
- LOVECRAFT, H. P. *En las montañas de la locura*. Madrid: Valdemar, 2012.
- MCKEE, R. *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. New York: HarperCollins, 1997.
- VON DANIKEN, E. *Chariots of the Gods*, New York: Berkley, 1999.
- WHITHAKER, H., HALAS, J. *Timing for animation*. Burlington: Focal Press, 1981.
- WILLIAMS, R. *The animator's survival kit*. London: Faber and Faber Limited, 2001.

AUDIOVISUALES

- BRAGA, B. y MENOSKY, J. *StarTrek: Voyager* [serie TV].USA: Paramount Television, 1995-2001
- "*Distant Origin*" [temporada 3, episodio 23]. En: *StarTrek: Voyager* [Serie TV]. USA: Paramount Television, 1997-04-30
- DE VRIES, D. *Life after people* [documental]. USA: Flight 33 Productions, 2008.
- DONNER, R. *Superman* [película].USA: Warner Bros., 1978.
- EMMERICH, R. *Stargate* [película].USA: Metro-Goldwyn-Mayer, 1994.
- LELAND, C., HAINEST. *Walking with monsters* [documental].USA: Impossible Pictures, 2005.

- PARKER, T., STONE, M. *South Park* [serie TV]. USA: Comedy Central, 1997-
- QUINTEL, J. G. *Regular Show* [serie TV]. USA: Cartoon Network Studios, 2010-
- ROILAND, J., HARMON, D. *Rick & Morty* [serie TV]. USA: Adult Swim, 2013-
- SALDANHA, C., THURMEIER, M. *Ice Age 3: Dawn of the dinosaurs* [película].
USA: Twentieth Century Fox Animation, 2009
- TROUSDALE, G., WISE, K. *Atlantis: The lost empire* [película]. USA: Walt Disney
Feature Animation, 2001
- WARD, P. *Adventure Time* [serie TV]. USA: Cartoon Network Studios, 2010-

PAGINAS WEB

- ESCUELA CON CEREBRO. *Eysenck* [consulta: 2014-12-16]. Disponible en: <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/tag/eysenck/>
- TVTROPES. *Ancient Astronauts* [consulta: 2014-12-13]. Disponible en: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AncientAstronauts>
- TVTROPES. *Beneath The Earth* [consulta: 2014-12-16]. Disponible en: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BeneathTheEarth>
- TVTROPES. *Fantasy Character Classes*. [consulta: 2014-12-13]. Disponible en: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FantasyCharacterClasses>
- TVTROPES. *Four Temperament Ensemble* [consulta: 2014-12-16]. Disponible en: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FourTemperamentEnsemble>
- TVTROPES. *Hollow World* [consulta: 2014-12-16]. Disponible en: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HollowWorld>
- WIKIPEDIA. *Ancient astronaut hypothesis*. [consulta: 2014-12-07]. Disponible en: https://en.wikipedia.org/wiki/Ancient_astronaut_hypothesis
- WIKIPEDIA. *Comparative mythology* [consulta: 2014-12-16]. Disponible en: https://en.wikipedia.org/wiki/Comparative_mythology
- WIKIPEDIA. *Ctónico* [consulta: 2015-01-09]. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Ct%C3%B3nico>
- WIKIPEDIA. *Demon* [consulta: 2015-01-09]. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Demon_\(mitolog%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Demon_(mitolog%C3%ADa))

WIKIPEDIA. *Diluvio universal* [consulta: 2015-02-09]. Disponible en:https://es.wikipedia.org/wiki/Diluvio_universal

WIKIPEDIA. *Edades del hombre* [consulta: 2015-03-01]. Disponible en:https://es.wikipedia.org/wiki/Edades_del_hombre

WIKIPEDIA. *Genio* [consulta: 2014-08-16]. Disponible en:<https://es.wikipedia.org/wiki/Genio>

WIKIPEDIA. *Golden Age* [consulta: 2014-12-16]. Disponible en:https://en.wikipedia.org/wiki/Golden_Age

WIKIPEDIA. *Hollow Earth* [consulta: 2015-11-15]. Disponible en:
https://en.wikipedia.org/wiki/Hollow_Earth

WIKIPEDIA. *Hyperborea* [consulta: 2015-12-16]. Disponible en:<https://en.wikipedia.org/wiki/Hyperborea>

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Pendenton Ward, *Adventure Time*, (2009) 5
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/3/37/Adventure_Time_-_Title_card.png
- 2."J.G." Quintel, *Regular Show*, (2010) 5
[http://es.cosasrandom.wikia.com/wiki/Regular_Show_\(Serie\)?file=lbaWIIvpNeayVn.jpg](http://es.cosasrandom.wikia.com/wiki/Regular_Show_(Serie)?file=lbaWIIvpNeayVn.jpg)
3. Justin Royland, Dan Harmon, Rick & Morty, (2013). 5
<http://www.skwigly.co.uk/rick-morty-uk/>
4. Trey Parker, Matt Stone, *South Park*, (1998). 6
http://vignette2.wikia.nocookie.net/southpark/images/9/95/South_Park_14.png/revision/latest?cb=20100403101906
5. Blizzard Entertainment, *World of Warcraft*, (2004) 6
<https://corpserun.files.wordpress.com/2010/01/wowcharactercreation.jpg>
6. Relieve Sumerio (S. 20 AC.) 7
<http://www.wisdomlib.org/uploads/images/babylon-6.jpg>
7. Michael Cremo y Richard Thompson. *Forbidden Archeology - The Hidden History of the Human Race*, (1993) 7

- <http://www.afn.org/~ghi/fa.jpg>
8. Joe Menosky y Brannon Braga, *StarTrek: Voyager*, (1995). 7
 “Distant Origins”
http://www.startrek.com/legacy_media/images/200303/voy-165-voth-scientists-plan-t/320x240.jpg
9. Douzen (Deviantart), *Cthulhu*, (2012) 8
<http://douzen.deviantart.com/art/Cthulhu-332693947>
10. Roland Emmerich, *Stargate*, (1994)..... 8
<http://www.joomla.scifiworld.es/images/galerias/films/Stargate/stargate-1994-00b-g.jpg>
11. Nepal, *Indra* (Estatua de bronce), (S.XVI)..... 10
[https://en.wikipedia.org/wiki/Deva_\(Hinduism\)#/media/File:Indra,_Chief_of_the_Gods_LACMA_M.69.13.4_\(1_of_5\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Deva_(Hinduism)#/media/File:Indra,_Chief_of_the_Gods_LACMA_M.69.13.4_(1_of_5).jpg)
12. Neil Dalrymple, *Gilgamesh Proyect*, (2015) 10
<http://www.neildalrymple.com/ceramic-stoneware-sculptures/gilgamesh/>
13. México, (Aztecas) Calendario Solar Azteca 11
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Aztec_calendar.svg
14. India, (Nagaland) Tribu *Angami Naga*,..... 11
<https://www.flickr.com/photos/sensaos/4175346140>
15. Anónimo, *Matsya*, (1870) 12
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Matsya_Avatar,_ca_1870.jpg
16. Allessandro Masnago, *Cameo with Noah's Ark*, (S.XVI) 12
<http://art.thewalters.org/detail/23266/cameo-with-noahs-ark/>
17. Tipologías factoriales de *Eysenck*..... 13
<https://escuelaconcerebro.wordpress.com/tag/eysenck/>
18. Llorenç Andreu Peiró, *Epic of Awesome*, 13
 Hoja modelo DAN. (2015)
19. John Duncan, *The Fomorians*, (1912)..... 13
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/27/The_Fomorians%2C_Duncan_1912.jpg

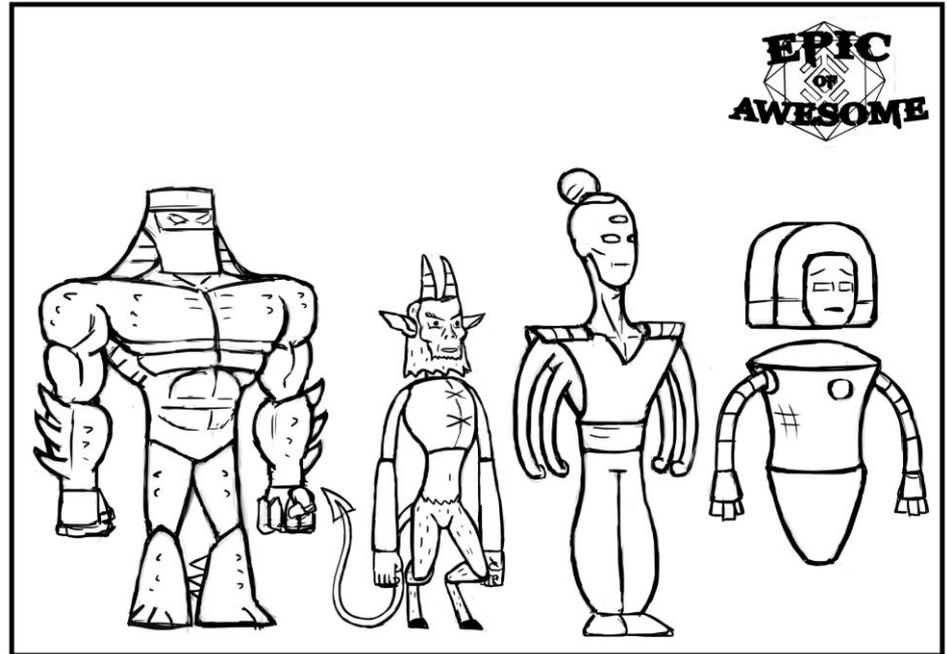
20. Llorenç Andreu Peiró, *Epic of Awesome*, 13
Hoja modelo ONGERBORE. (2015)
21. Mantis religiosa europea 14
<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/45/60/6c/45606c0b5519cd3e0e595cbc786aa077.jpg>
22. Llorenç Andreu Peiró. *Epic of Awesome*, 14
Hoja modelo TESCA. (2015)
23. Estatuilla de *Inti*. Dios solar Inca, 14
<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/80/1d/d9/801dd929e9747c07d7ed5d1721f8f5ff.jpg>
24. Petroglifos de los *Anu Sinom*. Espíritus *Hopi*..... 14
<http://www.enlight-10.com/wp-content/gallery/workshop-group-expeditions/petroglyph-panel-3-southwest-photo-expedition.jpg>
25. Llorenç Andreu Peiró. *Epic of Awesome*, 15
Hoja modelo KAMALA. (2015)
26. *Ashura Kofuku-ji*. Período Nara (S.VIII) 15
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/67/ASURA_Kohfukui.jpg
27. Richard Donner *Superman*, (1978)..... 15
http://vignette4.wikia.nocookie.net/smallville/images/2/28/Superman_Fortress_movies_Fortress-1978.jpg/revision/latest?cb=20120815032758
28. Llorenç Andreu Peiró. *Epic of Awesome*. 15
Fondos Del Polo Norte. (2015)
29. Gary Trousdale, Kirk Wise, *Atlantis: The lost empire*, (2001)..... 16
<http://images6.fanpop.com/image/photos/34200000/Atlantis-The-Lost-Empire-atlantis-the-lost-empire-34260209-1280-544.jpg>
30. Llorenç Andreu Peiró. *Epic of Awesome*. 16
Fondos de la Utopía del flashback. (2015)
31. Carlos Saldanha, Mike Thurmeier,
Ice Age 3: Dawn of the dinosaurs, (2009) 16
32. Llorenç Andreu Peiró. *Epic of Awesome*, 16
Fondos del Reino interior. (2015)

33. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i> ,	21
Escenas del story-board inicial a papel y lápiz. (2015)	
34. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	21
Escena del story-board inicial a papel y lápiz. (2015)	
35. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	21
Escena del story-board inicial a papel y lápiz. (2015)	
36. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	22
Escena del Story-board final, compuesto con programa Story-board Pro. (2015)	
37. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	22
Escena del Story-board final, compuesto con programa Story-board Pro. (2015)	
38. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	22
Escena del Story-board final, compuesto con programa Story-board Pro.(2015)	
39. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	23
Layout de la secuencia 2. Con la trayectoria de la cámara compuesta con el Story-board Pro. (2015)	
40. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	23
Layout de la secuencia 2. Con la trayectoria de la cámara compuesta con el Story-board Pro. (2015)	
41. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	24
Registro de los diálogos en el <i>Adobe Audition</i> . (2015)	
42. Dan Harmond, Justin Royland, <i>Rick & Morty</i> . (2013).	25
Comparación de pre-producción (animática) de la serie junto a la animación final.	
43. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	26
Escena de la secuencia 2 del story-board en <i>sucio</i> . (2015)	
44. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	26
Escena de la secuencia 2 tras el <i>clean-up</i> (2015)	
45. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	26
Escena de la secuencia 2 del story-board en <i>sucio</i> . (2015)	

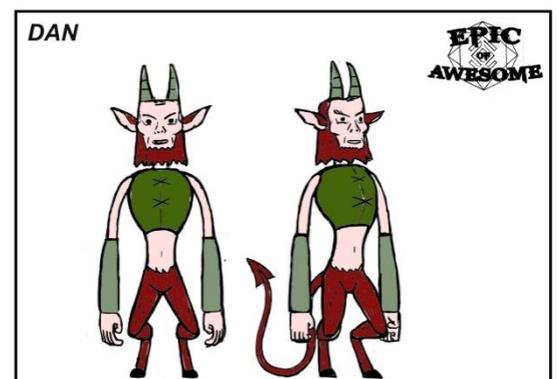
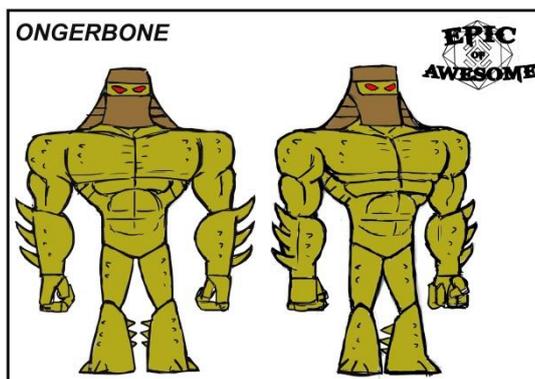
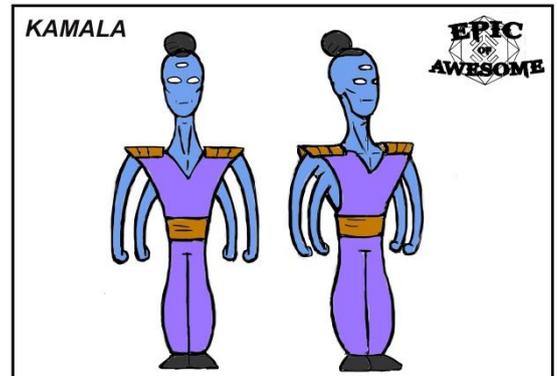
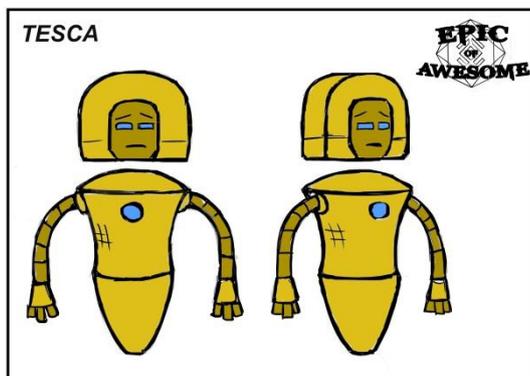
46. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	26
Escena de la secuencia 2 tras el <i>clean-up</i> . (2015)	
47. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	27
Edición final utilizando el programa Adobe Premiere. (2015)	
48. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	37
Anexos, Hoja modelo comparativa de tamaños. (2015)	
49. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	37
Anexos, Hojas modelo con color integrado. Tesca. (2015)	
50. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	37
Anexos, Hojas modelo con color integrado. Kamala. (2015)	
51. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	37
Anexos, Hojas modelo con color integrado. Ongerbore. (2015)	
52. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	37
Anexos, Hojas modelo con color integrado. Dan. (2015)	
53. Llorenç Andreu Peiró. <i>Epic of Awesome</i>	38
Anexos, Story-boards finales. Desglose de escenas de la secuencia 4. (2015)	

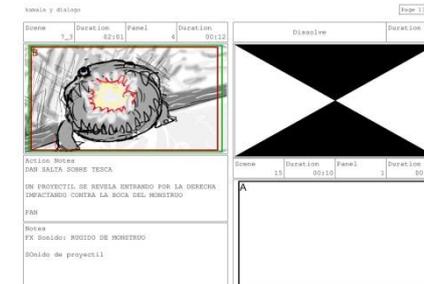
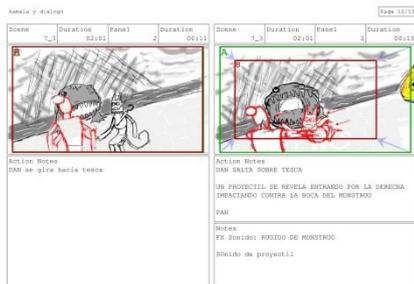
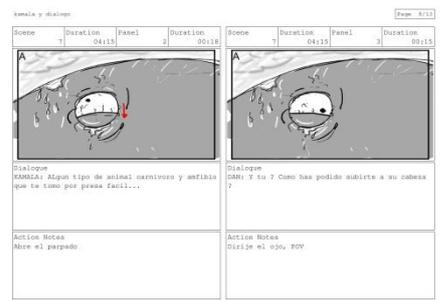
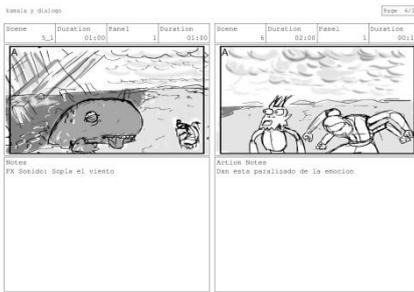
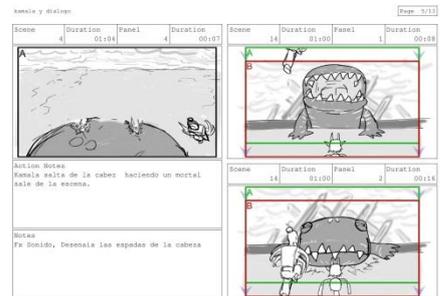
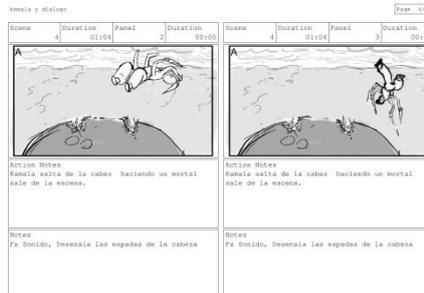
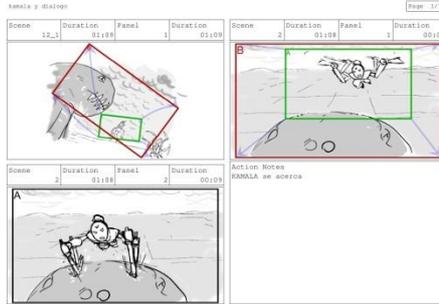
8. ANEXOS

48. *Epic of Awesome*, 2015.
Hoja modelo comparativa de
tamaños.



49, 50, 51, 52. *Epic of Awesome*, 2015.
Hojas modelo con color integrado.





53. Epic of Awesome, 2015. Storyboards. Desglose de escenas de la secuencia 4.