

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

TFG

DE LA DISTOPÍA A LA UTOPIÍA

UN PROYECTO DE CONCEPT ART PARA
ANIMACIÓN

PRESENTADO POR VICTOR ANTONIO RUZ GIRONES
TUTOR: FRANCISCO GINER MARTÍNEZ

FACULTAT DE BELLES ARTS DE SAN CARLES
GRADO EN BELLAS ARTES
CURSO 2015-2016



RESUMEN

En esta memoria expongo el desarrollo de mi proyecto final de grado cuya tipología es práctica y consiste en la creación de concept Art para un corto de animación limitada ¹ o ilustración flash, cuyo objetivo es sentar las bases para representar el primer capítulo de una historia más extensa.

Nos centraremos principalmente en la evolución de un estilo propio a la hora de ilustrar, dando forma en el proceso a un universo propio del cual surge la historia que buscamos narrar. Es por eso que haremos especial hincapié en el desarrollo del “concepto” artístico o concept art (personajes, entornos, historia y guion, Storyboard...)

Para poder llevarlo a cabo, nos basamos en cortos como **Los señores de la guerra**² o **las cargas de Shaohao**³ de la saga *The world of warcraft*⁴, en los cuales se mezcla la ilustración digital con tableta, utilizando programas como *Photoshop* y el montaje por capas de *After Effects*⁵ o por *alfa* en *Maya*⁶, para crear efectos de movimiento en imágenes estáticas.

Por ende, siguiendo esa misma línea, desarrollaré una dinámica propia de trabajo sin dejar de lado los dos referentes principales citados anteriormente.

Palabras clave: Ilustración, Pintura Digital, Ciberpunk, Futurismo, Animación.

ABSTRACT

¹ Animación limitada es un proceso de producción de dibujos animados que simplifica los movimientos, descomponiéndolos en varios niveles. Este sistema permite acortar los tiempos y costos de producción de una serie animada.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_limitada> [Consultado: 26/07/2016]

² “The world of warcraft. Los señores de la Guerra. <https://www.youtube.com/watch?v=svBuOdKUyE&list=PLD1OzE4FLO-9hwSr1l_8qNc77391Wk1_4> [Consultado 27/07/2016]

³ “The world of warcraft. Las cargas de Shaohao. <<https://www.youtube.com/watch?v=hQk8FEC88x4&list=PLD1OzE4FLO-w8vnOiRFJDgc6voczPacy>> [Consultado 27/07/2016]

⁴ World of Warcraft (WoW) es un videojuego de rol multijugador masivo en línea desarrollado por Blizzard Entertainment. < https://eu.battle.net/shop/es/product/world-of-warcraft?utm_term=%2Bworld%20of%20%2Bwarcraft&utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_content=9485450145&utm_campaign=MEC_198353865&gclid=CNj3jvbTlc4CFckW0wodGGYMcQ> [Consultado 27/07/2016]

⁵ After Effects: Programa de adobe especializado en el montaje de video por capas y efectos especiales.

⁶ Autodesk Maya (también conocido como Maya) es un programa informático dedicado al desarrollo de gráficos 3D por ordenador, efectos especiales y animación <https://es.wikipedia.org/wiki/Autodesk_Maya> [Consultado 27/07/2016]

Herein I present my last Development Project whose type is practical degree and consists of bath Creation concept art for a limited short flash animation or illustration, which aims to lay the foundation to represent the first chapter in a larger story.

We will focus mainly on the evolution of a style when shown, shaping in the process to their own universe which we seek to narrate the story emerges. That's why we emphasis on the development of the art "concept" or concept art (characters, setting, story and screenplay, Storyboard ...)

In order to do this, we rely on short as The warlords or loads Shaohao of the series The World of Warcraft in which the digital illustration mixed with tablet, using programs such as Photoshop and editing layers in After Effects or Maya alpha to create motion effects on static images.

Therefore, following the same line, I will develop its own dynamic work without neglecting the two main references cited above.

AGRADECIMIENTOS

Este proyecto, no habría sido posible sin la paciencia y la inconmensurable ayuda de Francisco Giner.

También he de agradecer la ayuda de mi pareja por su apoyo constante e incondicional. Son sus propuestas las que en más de una ocasión me permiten contemplar mi trabajo desde otra perspectiva, dándole el ángulo correcto para seguir avanzando.

Por último y no por ello menos importante, gracias a mi padre, sin cuyo apoyo seguramente hoy no estaría escribiendo estas líneas.

Índice

1. Introducción	05
2. Objetivos.....	07
3. Metodología.....	08
4. Workflow	09
5 Referentes.....	10
6 Preproducción.....	13
6.1 Guión	13
6.1.1. Literario.....	14
6.1.2. Técnico.....	16
6.2 Concept Art.....	16
6.2.1. Técnicas	
6.2.2. Diseño de personajes.....	18
6.2.3 Diseño de entornos.....	22
6.3 Storyboard	25
6.4 Layout.....	26
6.5 Animática.....	27
7. Desarrollo de ilustraciones finales.....	28
8. Desarrollo de animaciones en 3D.....	29
9. Conclusiones.....	32
10. Bibliografía.....	34
10.1 Libros	
10.2 Artículos	
11. Webgrafía.....	34
11.1 Material online	
11.2 Audiovisual	
11.3 Artículos	
11.4 Libros	
12. Índice de imágenes.....	36
13 Anexos.....	38

1. Introducción

La animación es probablemente uno de los sectores que más ha evolucionado y transformado nuestra percepción del mundo en los últimos años.

Desde su origen allá en el año 1906 con animaciones tales como *Humorous phases of funny face*⁷ o *Fantasmagoría*⁸ la animación ha avanzado a pasos agigantados, hasta dividirse en dos ramas claramente diferenciadas que coloquialmente conocemos como 2D y 3D y de las cuales se sirven tanto la nueva industria del videojuego como la de la animación. Esta constante evolución y cambio en las industrias se debe en gran medida a la accesibilidad y pluralización de las mismas, lo cual ha provocado que algunos críticos y periodistas⁹ identifiquen el siglo XXI como la edad dorada de la animación y los videojuegos.

En la actualidad debido al auge de las nuevas tecnologías, la animación 3D se ha establecido como la técnica más utilizada en las producciones, relegando así su oponente 2D a un segundo plano. Sin embargo, a día de hoy, el 2D está volviendo a resurgir a manos de la industria del videojuego. Este renacimiento no es casual, ya que esa misma industria que actualmente se encuentra en el mejor momento de su historia, necesita explorar nuevos caminos y reinventarse constantemente, utilizando muchas veces antiguos referentes y/o conceptos viejos, en tiempos modernos facilitando un cambio radical en su concepción y target, pasando de ser entendido como un objeto de consumo y entretenimiento solo para niños, a ser disfrutada por todos los públicos y en todos los ámbitos. Dando lugar a una evolución cuasi simbiótica entre aquellos niños que hace 30 años disfrutaban de los primeros juegos/series de animación y que hoy lo hacen junto a sus hijos.

Por ende, la evolución tecnológica ha conducido, no solo a la creación de grandes industrias, si no a la popularización de la misma, permitiendo que cualquier persona, con las herramientas adecuadas, pueda crear sus propios cortos, este movimiento ajeno a las grandes empresas se conoce como el

⁷ *Humorous Phases of Funny Faces* es un cortometraje mudo estadounidense de 1906 basado en una popular obra de vodevil y dirigido por J. Stuart Blackton.<
https://es.wikipedia.org/wiki/Humorous_Phases_of_Funny_Faces >[consultado el: 26/02/2015]

⁸ Youtube. "*Fantasmagorie* 1908" de Émilie Cohl 1908.
<<https://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE>> [consultado el: 26/02/ 2015]

⁹ Ángel Peña '*Ilion Goes To Hollywood*': La Edad De Oro De La Animación Española
<<http://www.expansion.com/actualidadeconomica/analisis/2016/07/18/57836b6d22601d144f8b45e9.html>>. [consultado el :18/07/2016]

movimiento Indie¹⁰ cuya filosofía es el DIY¹¹ y que ha propiciado proyectos tan interesantes como *Saturday morning watchmen*¹² parodia de los cómics de *Alan Moore* que actualmente tiene más de seis millones de visitas en YouTube.

Por otro lado al amparo de esta gran popularización, ciertas empresas como **Blizzard Entertainment**¹³, que actualmente es una de las mayores y más reconocidas de la industria de los triple A¹⁴ del mundo, se sirven de la animación tanto para publicitar el lanzamiento de sus nuevos proyectos creando lo que se conoce como *Hype*¹⁵ como para dar vida a un universo propio que actualmente tiene más de 100 millones de seguidores por todo el mundo y que es el perfecto nexo de unión entre el videojuego y la historia.

De esta forma, nuestro proyecto busca relacionar ambas cosas, la animación con los videojuegos y la imagen 2D con los programas 3D, dando lugar a un proyecto experimental en el que intentemos desarrollar una técnica mixta entre la ilustración digital y la animación 3D. Es por esto que, a lo largo de este proyecto, desarrollaremos un estilo propio de estética ciberpunk,¹⁶ trabajando los diferentes aspectos de la animación, partiendo tanto de un Guión técnico como literario, hasta llegar al desarrollo final de dos escenas totalmente terminas, que nos ayudaran a hacernos una idea del desarrollo total de proyecto.

Para ello trabajaremos uno por uno, todos los aspectos de la reproducción de un proyecto de animación, hablaremos del concept art (tanto de entornos como de personajes), también hablaremos del storyboard de donde seleccionaremos dos escenas (visualmente atractivas) para desarrollar una pequeña animática. Estas nos servirán como referencia para realizar las dos escenas definitivas.

¹⁰ Los videojuegos independientes (comúnmente conocidos como *indie games*) son videojuegos creados por individuos o pequeños grupos, sin apoyo financiero de distribuidores. Los videojuegos independientes a menudo se centran en la innovación y se basan en la distribución digital. Los juegos indie han visto un aumento en los últimos años, principalmente debido a los nuevos métodos de distribución en línea y herramientas de desarrollo <https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_independiente> [21/07/2016]

¹¹ Do it Yourself. Es la práctica de la fabricación o reparación de cosas por uno mismo. <https://es.wikipedia.org/wiki/H%C3%A1galo_usted_mismo> [Consultado:21/07/2016]

¹² Saturday morning watchmen. Harry Partridge. <<https://www.youtube.com/watch?v=YDDHrt6l4w>> [consultado el 21/07/2016]

¹³ Blizzard Entertainment. Industria de los videojuegos / <http://www.blizzard.de/>

¹⁴ La industria de los videojuegos es el sector económico involucrado en el desarrollo, la distribución, la mercadotecnia, la venta de videojuegos y del hardware asociado. Engloba a docenas de disciplinas de trabajo y emplea a miles de personas alrededor del mundo. <https://es.wikipedia.org/wiki/Industria_de_los_videojuegos> [21/07/2016]

¹⁵ Hype consiste en una excesiva publicidad con el objetivo de originar en el individuo una imagen o idea sobre el producto < <http://www.significados.com/hype/>> [27/07/2016]

¹⁶ Ciberpunk. Subgénero de ciencia ficción, conocido por su enfoque futurista de alta tecnología y bajo nivel de vida. <https://es.wikipedia.org/wiki/Ciberpunk>. > [consulta23/07/2016]

El apartado técnico, está dividido en tres partes: gráficos, animación y montaje, para los cuales utilizaremos diversas herramientas digitales. Durante el desarrollo del apartado gráfico, que va desde el story board hasta el desarrollo de las imágenes definitivas, trabajaremos con Photoshop. Una vez concluida esta fase, desmontaremos las imágenes en formato PNG y las trasladaremos a Maya donde las animaremos e iluminaremos creando planos que más tarde serán exportados a Adobe Premiere, donde montaremos las escenas plano a plano

El proyecto ha sido realizado en Valencia durante los meses de enero a septiembre de 2016.

2. Objetivos

En este proyecto, buscamos mediante un proceso empírico de carácter experimental, desarrollar un modo de propio de animar. De esta forma llevaremos a cabo una investigación descriptiva por la cual determinamos una realidad alternativa basada en una concepción correlacional, entre conceptos como la utopía y la distopía, en busca de un conflicto socio-cultural entre dos estamentos de una misma sociedad de base antiutópica.

A su vez, mediante un proceso de investigación aplicada, buscamos resolver la hipótesis de la **emancipación**¹⁷, basándonos en conceptos como la ventana de **oportunidad**¹⁸ y la guerra relámpago o **blitzkrieg**¹⁹, para, mediante otro proceso de investigación por acción, generar la posibilidad de crear una realidad alternativa en capítulos posteriores.

En consecuencia, a todo esto, nuestros objetivos son:

- Crear una narrativa eficaz que introduzca al espectador en la historia.
- Realizar ilustraciones, buscando un estilo gráfico propio y adaptable a la animación limitada
- Mostrar el desarrollo en el estilo gráfico desde las primeras aproximaciones hasta las fases definitivas.
- Mostrar el proceso de trabajo de una forma eficaz.

¹⁷ La emancipación se refiere a toda aquella acción que permite a una persona o a un grupo de personas acceder a un estado de autonomía por cese de la sujeción a alguna autoridad </ <https://es.wikipedia.org/wiki/Emancipaci%C3%B3n>> [Consultado /23/07/2016]

¹⁸ La ventana de oportunidad es una situación ventajosa durante un breve periodo de tiempo. < http://wikideporte.com/wiki/Ventana_de_oportunidad> [23/07/2016]

¹⁹ Blitzkrieg o guerra relámpago. Es el nombre popular que recibe una táctica militar de ataque a toda velocidad y por sorpresa para impedir que el enemigo pueda llevar a cabo una defensa coherente. <<https://es.wikipedia.org/wiki/Emancipaci%C3%B3n>> [Actualizado 23/07/2016]

- Procurar que este proyecto sirva para nuestro portafolio para promocionar nuestras habilidades en el sector de la animación y/o videojuegos

3. Metodología

Cuando decidimos que metodología usar a la hora de desarrollar este proyecto, surgieron ciertas dudas. Si bien el trabajo se fundamentaba en la realización de imágenes cuya estructura permitiese ser desmontada para posteriormente ser reconstruida y animada, el llegar a este último punto nos procuró una serie de problemas.

Es cierto que la lógica de todo grafista dicta que el *Affter Effects* es la mejor forma de animar imágenes de este tipo, puesto que te permite usar un gran abanico de herramientas para este fin, sin embargo, con las primeras pruebas, empezaron a surgir ciertas dudas, pero de todas ellas una nos hizo plantearnos si este programa era el adecuado: ¿no era posible dejar estáticas todas las capas y solo mover la cámara un poco?

Con esta pregunta rondándonos por la cabeza comenzamos a investigar al respecto y la solución acabo llegando de otro proyecto para el que necesitábamos usar imágenes con *alfa* en un programa 3D para crear el entorno de un juego 2D. Aquel descubrimiento nos dio la respuesta que tanto estábamos buscando. Por ello aprovechando la “imagen cobaya”, comenzamos a hacer pruebas en programas 3D y el resultado fue el adecuado una vez resuelta la incógnita y con el método de trabajo claro, podemos decir que el proceso metodológico de este proyecto se divide en idea, desarrollo escrito, conceptualización, despiece, montaje, animación.

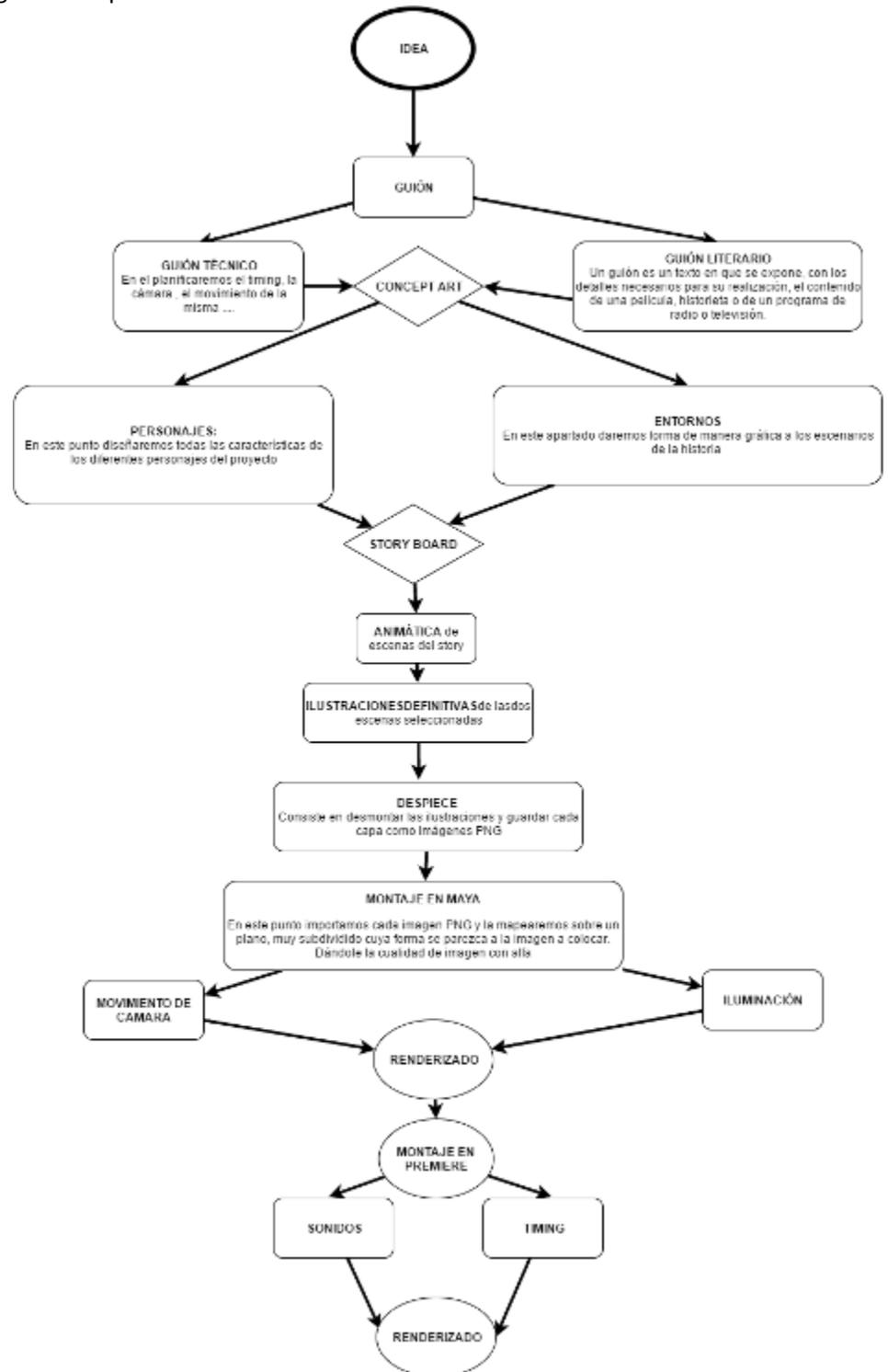
Por ello la mejor forma de explicar cómo evolucionó el trabajo es hablando del *workflow*.

4. Workflow

El flujo de trabajo o ***workflow***²⁰, es el estudio de los métodos de trabajo sobre una actividad. Por ello, cuando hablamos de ***workflow***, hablamos de cómo se estructuran las tareas, cómo se realizan, cuál es su orden correlativo. Para poder explicar de forma más eficaz lo que fue nuestro

²⁰ Workflow es el estudio de los aspectos operacionales de una actividad de trabajo: cómo se estructuran las tareas, cómo se realizan, cuál es su orden correlativo, cómo se sincronizan, cómo fluye la información que soporta las tareas y cómo se le hace seguimiento al cumplimiento de las tareas. Generalmente los problemas de flujo de trabajo se modelan con redes de Petri. < https://es.wikipedia.org/wiki/Flujo_de_trabajo > [27/0/2016]

workflow desarrollaremos un diagrama el cual desglosaré por puntos en los siguientes apartados.



5.1.1 Referentes

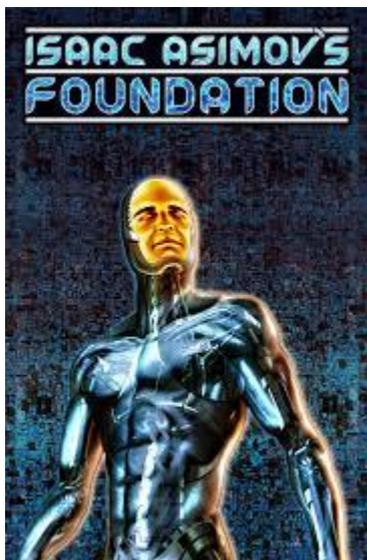


Ilustración 1 Isaac Asimov. Portada trilogía de la fundación

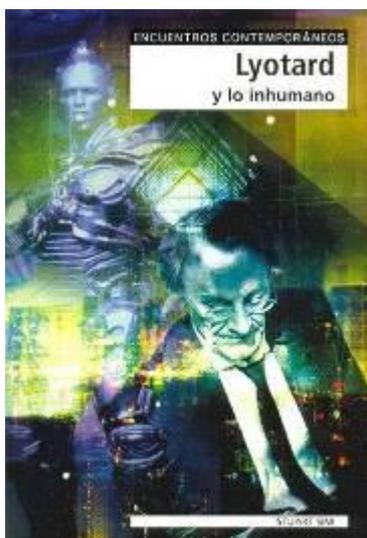


Ilustración 2 Lyotard. Lo inhumano.

En el ámbito de ficción en el que nos adentraremos para conformar la creación del mundo distópico, hemos tenido en cuenta la obra de autores de ciencia ficción como **Isaac Asimov**²¹ (con *la trilogía de la fundación*²²) u **Orson Scott Card**²³ (con *El juego de Ender*²⁴) y en concreto del ciberpunk, revisando autores como **Bruce Sterling**²⁵, el cual nos habla de conceptos tan complejos como el Post-humanismo en las sociedades futuristas: “hace 60 años fui una mujer [...] ahora soy una persona Postsexual, soy una persona postfemenina. Soy una tecno”, o **Lyotard**²⁶ con su in-humanismo: el cual se basa en borrar los límites entre humanos y máquinas.

El ciberpunk²⁷ es un subgénero de la ciencia ficción, en cuyo enfoque de carácter distópico todos los elementos son altamente tecnológicos, pero a su vez la gente carece de un buen nivel de vida. Por lo general, en este género las tramas se centran muy a menudo en el conflicto entre hombre y mega corporaciones.

Por ende, nos serviremos de estos arquetipos clásicos para ir en su contra. Partiremos del ciberpunk en estado puro, pero conforme avance la historia, estos conceptos irán quedando a un lado para dirigirse en busca del concepto de utopía.

En nuestro trabajo de documentación con obras de ciencia ficción encontramos conceptos como la *elipsis temporal*²⁸ (usado por *Isaac Asimov* para el desarrollo de las civilizaciones en la trilogía de *la Fundación*) Este concepto será uno de los pilares en el desarrollo de futuros capítulos.

²¹ Asimov Isaac. escritor y bioquímico soviético, nacionalizado en estados unidos.

²² Asimov Isaac. trilogía de la fundación. publicada de forma póstuma en 1993 Es la segunda de las precuelas del Ciclo de Trántor escrita en el mismo estilo que la novela original Fundación, debido a que es una novela formada por capítulos con largos intervalos entre ellas. Ambos libros fueron publicados primero como historias cortas independientes en revistas de ciencia ficción.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Hacia_la_Fundaci%C3%B3n> [consultado 27/07/2016]

²³ Orson Scott Card escritor estadounidense de ciencia ficción y otros géneros literarios.

²⁴ El Juego de Ender, publicada en 1977 en Analog Science Fiction and Fact.,1 ofrece una pequeña vista de las experiencias de Ender en la Escuela de Batalla y la Escuela de Comandantes: la novela la completa con escenas de la vida de Ender antes, durante y después de la guerra, y también contiene algunos capítulos que describen la situación política altamente explosiva en la que se encuentra inmersa La Tierra a su regreso<https://es.wikipedia.org/wiki/El_juego_de_Ender> [27/07/2016]

²⁵ Bruce Sterling. Fuego Sagrado/ Holy Fire, 1996, EEUU: Ediciones B. 1998]

²⁶ Lyotard. Lo inhumano: charlas sobre el tiempo. Francia, Manantial 1999

²⁷ Ídem. Pág.. 6

²⁸ En lenguaje cinematográfico, una elipsis es un salto en el tiempo o en el espacio. El espectador no pierde la continuidad de la secuencia, aunque se han eliminado los pasos intermedios. < [https://es.wikipedia.org/wiki/Elipsis_\(cine\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Elipsis_(cine)) > [consultado el 27/07/2016]



Ilustración 3 Laurel D. Austin. escena los señores de la guerra capítulo 1



Ilustración 4 Laurel D. Austin. Escena los señores de la guerra capítulo 1



Ilustración 5. Wlop. Paisaje



Ilustración 6. Wlop. Invierno

De la misma forma leyendo a Orson Scott, recupero la sensación de tensión expresada en la novela corta “*El juego de Ender*” tras el regreso a la tierra del protagonista, *Ender*, reflejando la insostenibilidad de un sistema clasista y opresor.

Por otro lado, las referencias a conceptos distópicos, nos conducen a polarizar de la clave socio-político, exagerando la situación en la que se encuentran, lo que me conduce hasta el concepto de ciberpunk, en el que tanto Bruce Sterling como Lyotard, nos hablan de sociedades tecnificadas y complejas en relación a la cosificación del ser humano o in-humanismo. En este aspecto, nos adentraremos en esa relación simbiótica que acaban desarrollando estas sociedades con las maquinas, difuminando los conceptos puros de hombre y máquina.

Por otro lado, alejándonos del proceso teórico, encontramos ilustradores sin cuyas obras, nuestro proyecto no sería el mismo.

Laurel D. Austin²⁹. Posiblemente una de las mejores *concept* artistas de la plantilla de Blizzard Entertainment. Al contemplar sus trabajos queda claro su control de la anatomía y la pincelada sobre la imagen. Por lo que es posiblemente su frescura lo que más nos llama la atención y es que, a día de hoy, seguimos encontrando matices nuevos en obras que posiblemente hemos observado miles de veces. Por otro lado, de ella buscamos sin duda la pincelada con la que construye cada imagen, dejando de lado los fundidos para dar volumen mediante la pincelada constructiva, jugando con la superposición de capas a modo de veladuras, dotando así de ambientación y movimiento a sus conceptos.

Otro artista que, sin duda, marca nuestro trabajo es **Wlop**³⁰. Este ilustrador *freelance*, cuya temática es medieval, mezcla los fundidos clásicos de la ilustración digital con pinceladas expresivas derivadas de la pintura tradicional. Wlop emplea los fundidos en el rostro de los personajes o en aquellos elementos que busca resaltar en la imagen, mientras que, se sirve de una pincelada más constructiva y suelta para esbozar formas, jugando con los gradientes. En sus obras buscamos un tinte más hiperrealista, centrando el foco de atención en el personaje. Por ello, este artista prima el instante, narrando el momento más dramático o épico posible, y empleando para ello mujeres en cuya mirada suele residir el culmen de la escena.

²⁹ Laurel D. Austin. Ilustradora Sénior de El yunque (Blizzard Entertainment). Pág.ina oficial: <http://www.laureldAustinart.com/>

³⁰ Robert Mckee: McKee es el autor del libro El Guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones publicado en España por la editorial Alba. < https://es.wikipedia.org/wiki/Robert_McKee> [1/08/2016]



Ilustración 7. Wlop. Elfa llorando



Ilustración 8. Richard Anderson

Ilustración 9. Richard Anderson.
Mercado

Richard Anderson³¹, alias “Flaptraps” es posiblemente otro de esos ilustradores que marcan tendencia. Como ilustrador principal en la saga de **Guild wars**³², sus trabajos no dejan indiferente a nadie. Este artista se sirve de la “evanescencia” de la imagen digital, jugando con las transparencias, la forma y la contraforma creando escenas de alta carga expresiva en base a figuras desdibujadas. De él extraemos sus colores y su forma de construir la imagen, puesto que en sus obras la pincelada es algo superfluo, ya que se pierde entre la marejada de superposición de capas. En sus trabajos se aprecia que se sirve del *matte painting*³³ para darle un mayor realismo rompiendo cada imagen y reconstruyéndola a su antojo.

6.Preproduccion

La preproducción es una de las fases más importantes en cualquier proyecto audiovisual, ya que es aquí donde concreta todos los aspectos de las fases posteriores. Esta consiste en la materialización del proyecto a raíz de la idea y se divide en este caso en: Guión (técnico y literario), Concept art (diseño de personajes y entornos), Storyboard, Layout y animática.

6.1.1 Guion

El Guion es un escrito que contiene los diálogos y las indicaciones técnicas necesarias para la realización de una película, obra de teatro, programa de radio o televisión. Según las palabras de **Robert Mckee**³⁴ “una historia no es sólo lo que se cuenta, sino también la forma de contarlo”. Es por esto que tras habernos planteado el argumento inicial y la situación que da lugar a la historia, redactamos un primer guion en forma de escaleta de eventos³⁵. Una lista

³¹ matte painting La composición digital es la técnica utilizada en postproducción de efectos visuales y efectos especiales para la creación de imágenes complejas o en movimiento, combinando imágenes de orígenes diferentes

³² Guild Wars es una serie de juegos online de rol libre de cuotas y totalmente traducido al castellano, englobado en el género de los videojuegos de rol en línea competitivos. Está desarrollado por ArenaNet, subsidiaria de la coreana NCsoft <[https://es.wikipedia.org/wiki/Guild_Wars_\(serie\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Guild_Wars_(serie))> [1/08/201]

³³ La composición digital es la técnica utilizada en postproducción de efectos visuales y efectos especiales para la creación de imágenes complejas o en movimiento, combinando imágenes de orígenes diferentes; como video digital rodado, película escaneada, imágenes sintéticas en 3D, animaciones en 2D, fondos pintados, fotografías fijas digitales y texto. <https://es.wikipedia.org/wiki/Composici%C3%B3n_digital> [01/08/2016]

³⁴ Robert Mckee: es el autor del libro El Guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones publicado en España por la editorial Alba. <https://es.wikipedia.org/wiki/Robert_McKee> [1/08/2016]

³⁵ La escaleta es como el guión de un “director de orquesta”, para el organizador de eventos. Los datos que encabezan una escaleta, son el día y hora exactos, así como el lugar o zona donde ocurre cada parte del evento. <http://www.eventisimo.es/blog/escaleta-en-eventos/> [5/8/2016]

ordenada de las acciones que describe en líneas generales lo que ocurre en las escenas. Un ejemplo podría ser:

- Secuencia 1 (Voz en *off*. Conversación en la taberna)

Escena 1

Aparece un hombre mayor y un chico joven hablando.

Da un sorbo de cerveza y respira hondo tirando su cabeza hacia atrás.

Baja la cabeza y mira fijamente al chico.

Plano detalle de sus ojos.

En el Guión técnico, describiremos la versión definitiva de lo escrito anteriormente. Por ello dividiremos el apartado del Guión en dos puntos, por un lado, el literario en el que narraremos la historia y por otro el técnico en el que mostraremos la estructura interna del corto. A continuación, ambos:

6.1.2 Literario

Para llevar a cabo el Guión tuvimos en cuenta 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*³⁶, 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.**

Incidente incitante

En este punto aparece el escenario, una taberna anacrónica, con retados de tecnología avanzada. Esta está ocupada por muchas personas bebiendo y hablando, pero de todas ellas, solo tienen relevancia para nosotros, dos. Un anciano y un joven que hablan en un lado de la misma. Esto nos muestra que estamos presenciando una historia que ya ha empezado, pero que aún no comprendemos.

Es aquí donde al contemplar al anciano, inconscientemente entendemos que busca contar algo al joven que tiene delante, lo cual dará comienzo a la narración en *off*.

Complicaciones Progresivas

A lo largo de su conversación, el anciano comienza a evocar un recuerdo, que tuvo hace décadas. En él, podemos observar cómo avanza por diferentes

³⁶ Robert Mckee. *The Story, Substance, structure, Style and the principles of Screenwriting*. Editorial Harper Collins. 1999

escenarios, observando la realidad en la que vive, desde otros ángulos, lo que le hace entender las realidades que se esconden tras la perspectiva sesgada de una persona en una situación normal.

Crisis

En el instante que comprende la realidad del universo en el que vive, todo cambia, y se ve a sí mismo, en mitad de una batalla de la cual, él no es más que un mero observador, inmerso en la locura del momento.

Clímax

Entre el caos, se contempla a sí mismo en un futuro, junto a una gran leona que lo acompaña, y comienza a perseguirlos gritándoles en pos de respuestas, pero como el resto del mundo que le rodea, le ignoran.

Resolución

En un instante, su él futuro y el animal, se detienen frente a un gran transporte, en cuya proa se puede observar el símbolo del león carmesí, marca de la familia de sus amos. Al observar con detalle la nave, comprende lo que está ocurriendo, y es en ese instante, en el que la leona, tras un rugido, lo hace despertar.

A si pues, para poder situarnos a nivel de contexto en referencia al guión literario, hemos realizado un pequeño resumen en el que se explica la situación en la que se encuentra envuelta esta sociedad.

Como en toda historia ciberpunk, el origen de la historia es siempre un conflicto de clases, en ocasiones son grandes corporaciones, bandos enfrentados, ricos contra pobres..., pero la esencia es siempre la misma lucha de clases. Por ello cuando hablamos de ciberpunk entendemos que vamos a hablar sobre un universo distópico en cuyo seno existe un fuerte conflicto que tarde o temprano explotará.

El mundo en el que transcurre la historia se divide en 3 grandes estamentos o clases sociales. Por un lado, tenemos la oligarquía o los amos. Este grupo de personas está en torno al 1% de la población y ejercen con mano de hierro su poder sobre la sociedad. Su función en este mundo no es otra más que la gestión. Ellos lo controlan todo.

En el lado opuesto tenemos a la gente de la suburbia o los esclavos. Esta gran masa no tiene nada, solo aquello que pueden construirse a raíz de los desperdicios que los amos tiran por los conductos de desechos metálicos. En

este inhóspito lugar, el único medio para poder alimentarse es mediante la cartilla de racionamiento que gestionan los amos con mano de hierro.

Por último tenemos a los funcionarios, esclavos convertidos en soldados por los amos, cuyos únicos objetivos son defender a los amos y a los millares de estructuras que conectan ambos mundos. Estas macro estructuras son conocidas como los “mega ascensores”.

Pequeño fragmento introductorio:

Ha pasado una eternidad desde que escapamos de aquel infierno y, sin embargo, parece que fue ayer. Cada vez que revivo aquel momento, siento aquella embriagadora emoción que nos dio el ímpetu para seguir hacia delante y sobrevivir, dando pasos en pos de una lucha cuyo objetivo me fue mostrado en un sueño. Ser libres.

Recuerdo que aquella noche tuve un sueño, posiblemente fue el sueño más real que he tenido nunca.

Al principio todo era silencio y oscuridad, me vi avanzando hacia la nada, en un vacío infinito, que no duraría demasiado. A mi alrededor comenzaron a dibujarse colosales siluetas, difuminadas por una espesa niebla cuyo olor no era otro que una amarga mezcla entre humedad y metal oxidado.

Ante mi asombro, una fría gota de lluvia ácida, que cayó desde lo alto de una cornisa hasta mi frente, me hizo reaccionar. Estaba en casa, la *Suburbia*, la mayor chatarrería jamás construida por el hombre. A mi alrededor comenzaron a aparecer cientos de personas, cabizbajas, cubiertas por harapos y semidescalzas, en cuyos llantos se reflejaba la injusticia con la que convivían día tras día en aquel mundo. Pude sentir su dolor. El dolor que la esclavitud provocaba en aquella gente, mi gente.

En mi intento por reprimir la ansiedad que aquella imagen me provocaba, tomé una profunda bocanada de aquel aire contaminado, el cual, al contacto con mi garganta me provocó una intensa punzada en el pecho. Nunca había sentido nada parecido, aquel sueño era tan real... dolía tanto.

En aquel instante recuerdo cerrar los ojos y al abrirlos de nuevo, la oscuridad fue sustituida por intensa luz.

6.1.2 Guión Técnico

EL guión técnico es posiblemente el elemento más importante a la hora de comenzar la preproducción, ya que te permite conocer los tiempos de cada escena y plasmar con detalle de forma escrita aquello que tenemos en mente

para cada plano, convirtiéndose en una estupenda guía a la hora de realizar el storyboard.

Para llevar a cabo mi guión técnico, creamos una tabla en *Word* y la dividimos en 7 apartados: número de plano, tiempo de la escena, qué veremos en la escena, tipo de plano, el punto de vista, cómo se mueve la cámara, y que se escuchará en cada escena.

Para que el apartado de “tiempo de la escena” fuera coherente, y una vez realizada la animática, no tuviese ningún tipo de fallo en el *timing*, grabamos, uno por uno, los párrafos del guión literario, y ajustando cada plano al tiempo correspondiente dentro de su secuencia.

Por otro lado, para el apartado ¿qué veremos en la escena?, guión en mano fuimos imaginando uno a uno los diferentes momentos que narramos en él y redactando cada instante según creímos correcto, pensando de antemano cómo sería el movimiento de la cámara, el tipo de plano que utilizaría y que punto de vista tendría.

Al final terminaron saliendo 17 secuencias, con sus correspondientes planos cada una, a continuación, dejo un pequeño fragmento, la totalidad de los mismos se pueden ver en el anexo

		IMAGEN				AUDIO
Nº PLANO	TIEMPO APROX	¿QUE SE VERÁ?	PLANO	PUNTO DE VISTA	CÁMARA	SONIDO AMBIENTE Y MUSICA O DIALOGOS DONDE INDIQUE
	19 seg	Secuencia 1				
1	5 seg	fundido a negro - vemos una taberna llena de gente	Travelling de presentación progresiva	normal	En movimiento de arriba a abajo	Ruido de taberna y una leve música
2	5 seg	La cámara pasa entre las personas de la taberna	Plano general	normal	De atrás hacia delante	Voz en off y ruido de taberna
3	4 seg	Observamos a un anciano de frente hablando con un joven de espaldas	Plano americano	normal	Cámara se mueve de forma lateral	Voz en off y ruido de taberna.
4	3 seg	Observamos de frente la cara del hombre hablando mientras da una calada a un cigarro	Primer plano	Normal	Movimiento lateral	Voz en off y ruido de taberna.

5	3 seg	El hombre tira la cabeza hacia detrás y expulsa humo por la boca	Primer plano	Normal	Movimiento lateral	Voz en off y ruido de taberna
	7 seg	Secuencia 2				
1	3seg	El hombre vuelve a mirar de frente	Primer plano	Normal	Movimiento hacia delante	Voz en off y ruido de taberna
2	4 seg	la cara del hombre pasa de ser anciana a joven	Primer plano	Normal	Movimiento circular	Voz en off
	19 seg	Secuencia 3				
	4 seg	Observamos al hombre de pie mirando hacia ambos lados sin entender que está pasando	plano medio	Normal	Movimiento circular	Voz en off

6.2 Concept Art

El *concept art* es la fase en la que se trasladan los aspectos descriptivos del guión a imágenes. En él trabajaremos desde el diseño de personajes hasta el diseño de un entorno, buscando siempre una aproximación relativa a aquello que queremos mostrar. Otra de las características principales de esta fase, es la experimentación a nivel gráfico, en cierto modo, es un todo vale, ya que los conceptos van desde la acuarela hasta el fotomontaje, en busca del estilo que se empleará durante el proyecto.

Esta fase la dividiremos en tres apartados: **técnicas** (aquí explicaremos cual ha sido el método de trabajo, haciendo especial hincapié en las técnicas gráficas utilizadas). **Diseño de personajes** (en este punto hablaremos de todos los aspectos de los diferentes personajes, pasando por los primeros diseños hasta llegar a los definitivos). Por último, hablaremos del diseño de **entornos**, en esta fase hablaremos del universo en el que nos adentraremos y sus características.

6.2.1 Técnicas

Para poder llevar a cabo este trabajo, empleamos diversas técnicas según la fase en la que nos encontramos. Tanto el *storyboard* como los primeros diseños de personajes y entornos, se realizan en *Photoshop*, pero según la fase, el proceso de trabajo cambia. El *storyboard*, es todo línea y algo de mancha, marcando los puntos más interesantes de cada imagen. Mientras que en fases más tardías como el *concept art* o las ilustraciones finales, las imágenes son una mezcla de pintura y *matte painting* ³⁷.

Puesto que este proyecto, se basa en la realización de dos escenas a raíz de ilustraciones, el trabajo que teníamos por delante era digital. En él, tanto los conceptos como las ilustraciones, deben representar todo el contenido de la escena por sí mismas, ya que, cada una de ellas debe contener desde el ángulo de la cámara hasta la iluminación, para, una vez concluidas, poder ser trabajadas en otros programas como en este caso es *Maya* y posteriormente *Premiere*.

En esta deriva, en la que intentamos trabajar la imagen de diferentes formas, entendimos que los medios convencionales como por ejemplo sería el trabajar las escenas con *After Effects* eran una perspectiva errónea puesto que, este programa nos obligaba hasta cierto punto a mover todas las capas de una forma muy mecánica, y nosotros no buscábamos eso. Lo que necesitábamos era lograr distancias visuales a raíz de la superposición de imágenes, las cuales al moverse provocasen un efecto visual de 3D.

De esta forma, comenzamos a investigar con programas 3D y descubrimos que superponiendo imágenes con *alfa* en programas como *maya* o *Blender* podíamos conseguir el efecto que buscábamos.

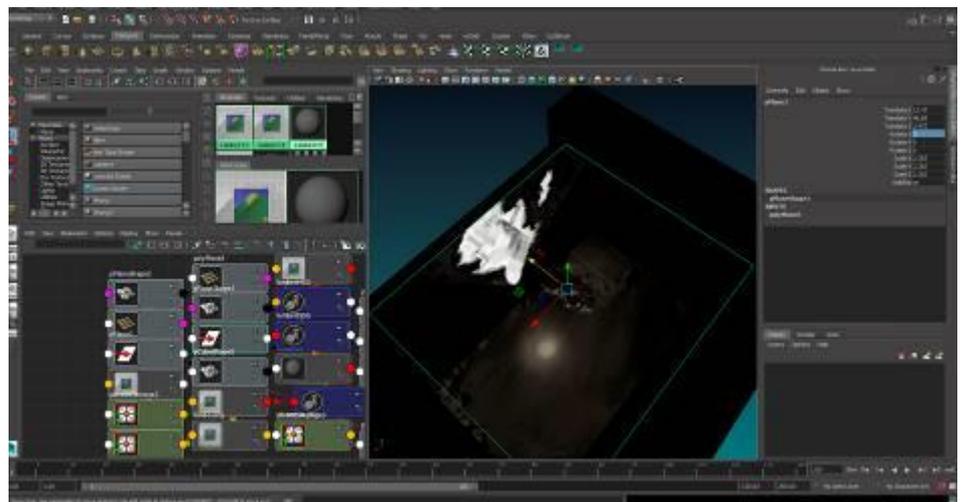


Ilustración 10 ejemplo de superposición de imágenes 2D con alfa en un programa 3D

³⁷ Ídem. pág. 12

6.2.2 Diseño de personajes

Los Amos

Para llevar a cabo los diseños de este selecto grupo, nos basamos en el concepto del pos humanismo, esta gente, aparentemente humanos, han logrado grandes avances en bioingeniería, dejando de ser, en ocasiones, humanos, para parecerse más a las máquinas. Por otro lado, a la hora de elegir un estilo de vestir, nos decidimos por una estética más *Steampunk* en busca de una mayor excentricidad.



Ilustración 11. Amos Concept Art

Los Esclavos

Puesto que carecen de recursos, y trabajan durante todo el día fuera de sus poblados, suelen estar sucios y malolientes, sus ropas, las más de las veces, son harapos, los cuales se sostienen casi de milagro.

Los funcionarios

Esclavos convertidos en soldados, se encuentran en un escalafón intermedio. Desde niños comienzan un proceso de transformación biomecánica los que lo convierte en un híbrido entre lo humano y la máquina.

FUNCIONARIOS:



Ilustración 12 funcionarios. Ilustración digital con Photoshop

Protagonistas

Cuando reflexionábamos sobre la historia que queríamos contar, nos planteamos muy seriamente el papel de los personajes en ésta, y la realidad es que, en un primer momento, no queríamos centrar el foco de atención en ningún protagonista, puesto que nuestro objetivo era hablar de acontecimientos y no de personas, por lo que éstos tendrían un papel secundario.

Sin embargo, a la vez que la historia iba cobrando forma, ciertos personajes comenzaron a ganar cierta relevancia. Esto nos llevó a dejar de lado la idea de prescindir de protagonistas terminado por darle énfasis a dos personajes. Quizás fue en esa deriva, en la que se nos ocurrió la forma de impersonalizar a los protagonistas, esta fue, no darles nombres o por lo menos no dárselo a uno de ellos. De esta forma al obviar el nombre de uno de los dos personajes principales hacemos hincapié en la idea del instante por encima del individuo.

Por otro lado, era necesario reforzar el concepto de “antagonismo” que reside en toda historia de carácter ciberpunk, de esta forma, si uno de los personajes principales no debía tener nombre, el otro si, si uno era hombre, el otro debía de ser mujer, si uno era mayor el otro joven... Esto que a priori parece algo superfluo, provoca a efectos visuales un cierto punto de tensión, el cual sumado a los entornos y a la situación en la que se encuentran, da lugar a un habiente oscuro y extraño.

A continuación, mostraremos las cartas de personajes y la evolución que han ido sufriendo desde los primeros bocetos al personaje final.

1º protagonista

Ela comenzó siendo un personaje más, en principio su papel no era más que el de la hija rebelde de un gran señor. Pero conforme fuimos avanzando el proyecto, nos dimos cuenta que este personaje podía dar muchísimo más de sí:



Ilustración 13 Ela.

Con el tiempo, Ela pasó de ser un personaje más a ser el centro de nuestro proyecto, tenía fuerza, tenía carisma y estaba ahí. Era como diría Mckee, el incidente incitante personificado y es que pocos personajes simbolizarían la revolución tan bien como lo hace ella.

Ela nace en una familia rica, como hija de uno de los mayores señores de su mundo, durante su infancia su madre muere, provocando que su padre se centre en ella. Quizás por estas dos cosas, ella nunca encajó en su entorno, siempre se sintió diferente al resto.

Con los años, su amor por la lectura, la llevo a la filosofía, desde donde derivó en política. Esto último comenzó a provocar las primeras confrontaciones con su padre, sus dos mentalidades totalmente opuestas, eran como un constante choque de trenes. Según su progenitor, ella debía de ser una dirigente de gran poder y autoridad, dominar con mano de hierro. Mientras que ella observaba el mundo en el que vivía con gran pesar, soñando con cambiarlo en busca de uno más justo e igualitario.



Ilustración 14 Modelado 3D. Ela

2º protagonista

Como dijimos anteriormente bajo la idea del antagonista este personaje no tendrá nombre por lo que simplemente procederé a contar su historia. Nació en la suburbia, el barrio antiutópica de Skypiea situado en el subsuelo de la misma. Desde niño trabajó como mayordomo de la familia de Ela y cuando ésta nació, pasó a encargarse de ella. Este personaje es el punto de partida de nuestra historia, él tiene el sueño, él es el caballero que parte en pos de la batalla, sin embargo, en su rostro, se aprecia el cansancio que la esclavitud marca en todo ser.



Ilustración 15 primera aproximación al segundo protagonista

En las primeras aproximaciones, buscábamos alguien más joven, de una edad similar a Ela, pero poco a poco fuimos descartando esa idea. Necesitábamos alguien con experiencia, que hubiese vivido lo suficiente como para ser un buen consejero o incluso un segundo padre, por lo que el personaje envejeció de golpe unos 30 años mostrando todos esos rasgos que mencionábamos antes.

6.2.3 Diseño de entorno

Bajo la premisa de dar forma a un universo distópico y con una fuerte base antagonica, el concepto de arriba y abajo era algo que creíamos muy necesario, por lo que enfatizar y desarrollar este aspecto, se convirtió en uno de nuestros objetivos principales. Por ello, a la hora de dar forma a esta sociedad antiutópica, nos servimos de *concepts* ya existentes, como los de *Blade Runner* o *Matrix*.

Skypiea

Es una gran metrópolis situada en la cima de la gran infraestructura que es la ciudad. Esta gran ciudad aérea, no es una si no cenares de ciudades flotantes, plataformas aéreas cuyo único nexo de unión con la tierra, son las gigantescas columnas metálicas que sirven por un lado Guía para los mega ascensores y por otro como ducto de desechos.

Esta, a diferencia de la suburbia se caracteriza por sus colosales edificios y jardines flotantes, que se extienden hasta donde alcanza la vista.

Los ascensores

Estos, son el único nexo de unión entre ambos mundos. Enormes estructuras de metal guiadas por railes que suben y bajan sin cesar por las colosales atalayas de la ciudad. Cada ascensor tiene una capacidad de unos 500 pasajeros y puestos que existes miles de ascensores a lo largo de toda la metrópolis, la cantidad de gente y material que transportan diariamente es abrumadora.

Una vez dicho todo esto, queda claro que la ciudad se caracteriza por dos cosas. En primer lugar, grandes torres por las que se deslizan los ascensor y grandes plataformas aéreas en las que viven los oligarcas.

Por otro lado, tenemos la suburbia, el inframundo de la ciudad donde vive la gran mayoría de las personas. Es un lugar oscuro, húmedo y mal oliente. Cubierto por la chatarra que las empresas de Skypiea sueltan por unos conductos situados en las grandes torres por las que también fluyen los ascensores por ello también se le conoce como la gran chatarrería.

En este lugar no existen las condiciones climáticas, siempre es de noche, siempre está húmedo, siempre hace frio y siempre hay una fétida niebla que lo cubre. Esto se debe a que Skypiea flota por encima de este lugar bloqueando cualquier accidente climatológico. Por lo que, no existen las estaciones, solo existe la fría noche eterna.

En la suburbia, las enormes máquinas excavadoras trabajan sin descanso extrayendo los desechos de las colosales montañas metálicas que inundan ese



Ilustración 16 Skypiea “la ciudad en los cielos”

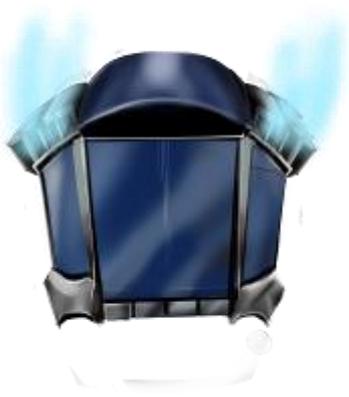


Ilustración 17 Diseño de mega ascensor. Aproximación



Ilustración 18 Concept art Mega ascensor.

basto lugar en busca de todo el material que les pueda ser útil para más tarde reciclarlo y devolverlo arriba donde será reutilizado.



Ilustración 19 "fragmento de la suburbia"

6.3 Storyboard

Los storyboard son herramientas de planificación utilizadas en gran variedad de disciplinas. En animación, especialmente, permite pre-visualizar la historia descrita en el guión dando forma al universo en el que habitan los personajes.

Más allá de la posición de la cámara y de los ángulos, es por ello que se da mucha importancia al *timing* y al *Layout*, los cuales son clave para el correcto desarrollo de la historia. Por ende, es necesario dibujar diversos *storyboards* para una sola toma, lo cual incrementa el número de recuadros requeridos.

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. 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.

STORYBOARD

Título de la producción De la distopía a la Utopía.		
Título de la secuencia TABERNA	Número de secuencia 1	Página 1

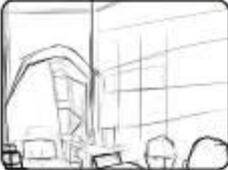
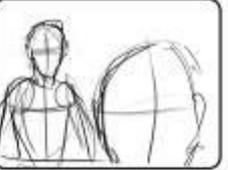
Plano: 1	Tiempo: 5 segs	Plano: 2	Tiempo: 4	Plano: 3	Tiempo: 4
					
observaciones		observaciones		observaciones	
Plano: 4	Tiempo: 3	Plano: 5	Tiempo: 3	Plano: 6	Tiempo: 3
					
observaciones		observaciones		observaciones	
Plano: 7	Tiempo: 4	Plano: 8	Tiempo: 4	Plano: 9	Tiempo: 4
					
observaciones		observaciones		observaciones	

Ilustración 20 Fragmento de storyboard

Por otro lado, la versión definitiva muestra de forma mucho más trabajada el *Storyboard* anterior y es de donde parte la animática.



Ilustración 21 Fragmente de Storyboard definitivo

6.4 Layout

Una vez concluida la fase de *Storyboard*, comenzamos a trabajar sobre el *Layout*.

El *Layout* es ni más ni menos que el diseño de movimiento dentro de la escena. Para ello, se van seleccionando uno a uno los planos del *Storyboard*, y tras haberles dado una calidad gráfica mayor, se marca tanto el movimiento de la cámara como el de los personajes. De esta forma, en fases posteriores, como en la animática, tendremos una guía visual sobre la que trabajar.

Como en este proyecto solo vamos a animar dos escenas, seleccionaremos de entre todas ellas dos que destaquen por ser visualmente atractivas, una de ellas, se centrará en el movimiento del entorno, mientras que la otra se centrará en la historia. De esta forma tendremos dos ejemplos muy claros de cómo funciona el tipo de animación que queremos desarrollar.

La escena que trabajaremos será la secuencia 4. Esta comienza con la animación de una gota de lluvia que choca contra la frente del hombre, tras esto, el hombre, que se encontraba absorto observando la escena, reacciona asustado, tras él, una silueta se mueve a gran velocidad. Al girarse, decenas de personas comienza a aparecer a su alrededor. De la muchedumbre destaca una mujer cubierta por harapos, en cuyo rostro es posible apreciar el dolor de la esclavitud. Tras esto, volvemos a ver al hombre, en cuyos ojos vemos el reflejo de lo que ocurre a su alrededor. Instantes después, cierra los ojos y de estos cae una lagrima.

Esta escena se divide en 9 planos que muestran, cada una de ellas, los diferentes aspectos de la suburbia y su relación con la esclavitud. Apreciaremos claramente el ambiente oscuro y fétido, la pobreza de sus gentes y el dolor en sus ojos.

La segunda escena será en un plano en movimiento de la ciudad Skypiea. en esta secuencia, nos centraremos en el estudio del movimiento del entorno en relación a un personaje. En ella, podremos apreciar el movimiento de las estructuras, personas y objetos que lo rodean.

6.5 Animática

La animática es la siguiente fase en nuestro proyecto. En ella, partiendo de las dos escenas elegidas en las fases anteriores y utilizando de guía el *Layout*, montaremos en *Adobe Premiere* una prueba con la que nos haremos una idea de cómo quedarían a rasgos generales las escenas montadas.

Para ello, exportaremos cada plano de las dos secuencias, previamente convertidos en JPG a *Adobe Premiere* y sobre el *timeline* siguiendo las indicaciones del guión técnico con respecto a timing y el *Layout* montaremos ambas secuencias (por lo que las dos escenas que saldrán de aquí ya estarán ajustadas a los tiempos finales).

7. Desarrollo de ilustraciones finales

Cada ilustración ha sido realizada en tres fases: **Boceto o diseño/ pintura, despiece.**

Boceto: En esta fase, preparo la imagen para el proceso pictórico. Tras colocar el *layout* encima del nuevo lienzo y reducirle la opacidad, comienzo a separar cada objeto en capas. Cada capa con su propio nombre y enumeración, será la guía de las próximas fases.



Ilustración 22 Proceso de ilustración 1

Pintura: En esta fase seguimos el proceso pictórico clásico, de lo general a lo particular, construyendo la imagen con una pincelada constructiva en busca de la iluminación y la base de color correcta, empleando para ello tintas planas, del plano más lejano al más próximo. Conforme avanza en la imagen voy concretando, reduzco la pincelada, difumino y mezclo los colores, resaltando las formas entre los diferentes planos, pero sin detallar nada.



Ilustración 23 Proceso de ilustración 2

Poco a poco, vamos haciendo que la ilustración empieza a cobrar forma, en este punto comenzamos a concretar, difuminando los colores, reajustando las proporciones y dando más énfasis en los detalles,



Ilustración 24 Proceso de ilustración 3

Despiece: Una vez terminada la fase de pintura, puesto que la ilustración ha sido trabajada en muchas capas, fusionamos aquellas que son innecesarias y exportamos las que quedan en formato PNG. Cada una con el nombre que le corresponda según su función

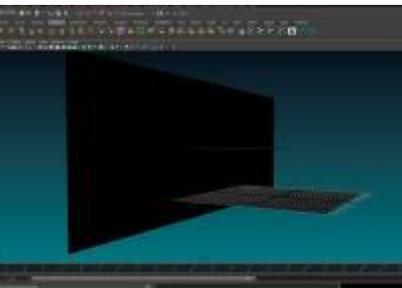
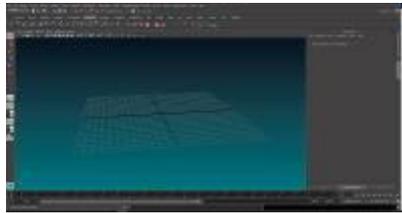


Ilustración 25 ejemplo de despiece es en PNG

8 Desarrollo de animaciones 3D

Posiblemente este sea el proceso más complejo de todo el proyecto. Por ello, decidimos explicar cada paso que dábamos con imágenes para que quedase claro.

En primera instancia con las ilustraciones ya desmontadas accedemos a Maya.

Una vez en el programa, creamos una caja con los laterales abiertos, ya que dentro de cada caja situaremos una escena.

Tras esto creamos diferentes planos sobre los que irán *mapeados* las diferentes imágenes en PNG. Para ello, crearemos diferentes *shaders Lambert*, los cuales serán renombrados con el mismo nombre de la imagen que les corresponde. Una vez hecho en el *attribute Editor*, pulsamos sobre el icono de *color/file* y en el mismo *attribute Editor* nos aparecerá un icono parecido a una carpeta amarilla en cuyo lateral izquierdo pone "*image Name*" si clicamos encima se nos abrirá una nueva ventana desde la que podremos acceder a nuestras imágenes en PNG.

Ilustración 26 desarrollo de escenas 1

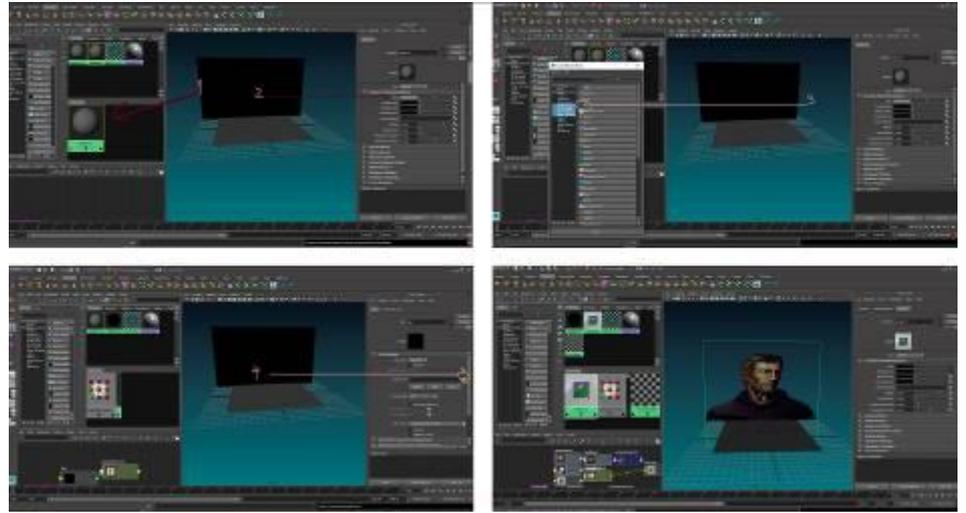


Ilustración 28 desarrollo de escenas 3

A partir de aquí, el proceso consiste en ir creando diferentes planos con formas que se adapten a las imágenes que pretendemos poner. Esto último hará que, si subdividimos esos planos hasta cierto punto, podremos animar secciones de una imagen de forma independiente (como una bufanda o el pelo). Una vez la estructura de la escena está montada, pasamos a la animación

En esta parte, comenzaremos con la animación. Podemos animar los objetos de 3 formas, o tenemos 3 tipos de animación: Animación por movimiento de cámara (es la cámara la que se mueve entre los planos dando un efecto de profundidad), animación por manipulación de malla, (manipulando la malla frame a frame podemos dotar a imágenes 2D de movimiento 3D), y, por último,

Ilustración 27 desarrollo de escenas 2

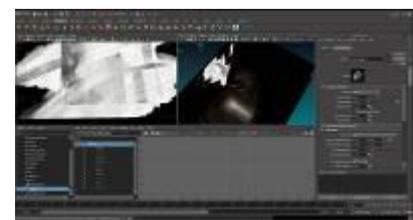


Ilustración 29 Maya: montaje de una escena

animación por superposición de imágenes, (se cambia una imagen, por otra, y da la sensación de cierto movimiento, esto es muy efectivo para cosas muy contundentes, como movimientos de cabeza, o de ojos).



Ilustración 30 animación por sustitución de imágenes (frame a frame)

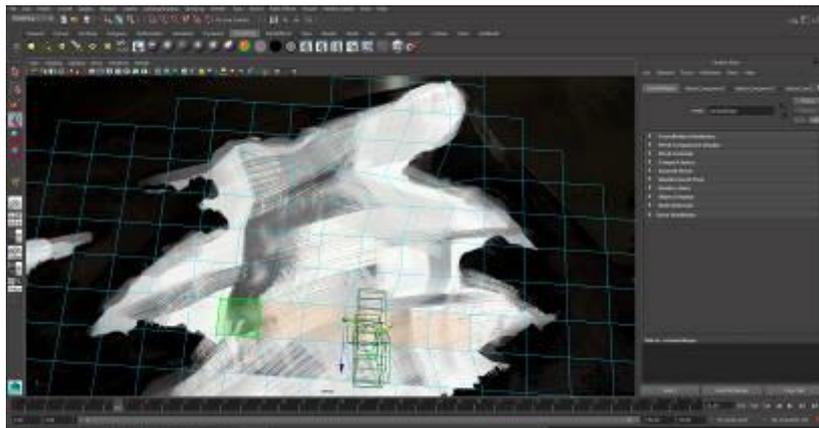


Ilustración 32 animación de imagen 2D a partir de la malla en programa 3D

Por otro lado, introduciremos las cámaras, las partículas y la iluminación. Estos tres aspectos son las claves de que funcione o no la escena. Las cámaras, simplemente se mueven por la escena pasando de un plano a otro, dando el movimiento que deseamos, a su vez, las partículas son otra de las claves, bajo los parámetros adecuados, para que parezcan parte de la ilustración, estas son la parte fluida en la animación, flotando por la escena y creando ambiente, por último, en la iluminación es donde más relevancia cobra haber creado una caja antes de empezar, puesto que al movernos en un entorno 3D, todo lo que se encuentre dentro de esa caja, y no tenga la iluminación adecuada, estará a oscuras. Por lo cual, es este último apartado, la mayor clave para crear el ambiente adecuado para cada escena.

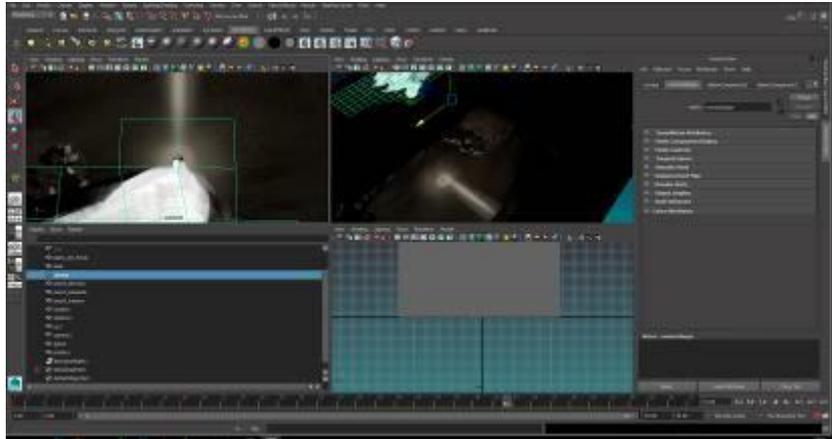


Ilustración 33 vista de cómo queda una imagen en maya

Una vez terminados todos los pasos anteriores renderizaremos el video en formato HD 720, 960X 540 y lo exportamos para poder trabajarlo en Premiere. En él, abriremos de nuevo la animática, e iremos sustituyendo cada plano por los nuevos ya animados. Una vez concluido esto, sólo nos quedará volver a exportar la secuencia a AVI o MP4 para poder reproducirla.

9. Conclusiones

Para terminar, es el momento de hablar de las conclusiones finales. Para ello hablaremos uno por uno de los objetivos.

Con respecto a la narrativa, nos servimos de Mckee para desarrollar de forma correcta el guión basándonos en sus 5 puntos para desarrollar un buen guión (explicados en el apartado de guión). Con ello dimos forma a un texto que introduce al espectador en la escena de una forma muy literal. Como complemento de esto, puesto que nuestro proyecto no es teórico si no práctico, entra en escena el guion técnico, en él concretamos todos los aspectos de cada secuencia, dando lugar a un mapa en el cual podremos observar en detalle cómo se construyó cada imagen. Por ello una vez trabajados estos dos aspectos, podemos decir (siempre desde nuestro punto de vista) que logramos una narrativa eficaz.

Como anunciábamos en el párrafo anterior, nuestro proyecto es práctico y de carácter visual, por lo que era imprescindible trabajar en torno a las imágenes, mostrando como fue el desarrollo de las mismas a lo largo del proyecto. Como consecuencia de esto, encontramos diferentes tipos de ilustraciones, en algunas imágenes podemos observar modelados 3D de personajes, en otras, ilustramos a partir de línea o construcciones a partir

de mancha (acercándonos de forma sustancial al proceso pictórico tradicional).

De esta forma, mediante el conjunto de imágenes que se han incluido a lo largo del texto y las que se incluyen en el anexo, mostramos como ha sido el desarrollo gráfico en busca de un estilo propio y de cómo este ha evolucionado.

Por otro lado, para poder mostrar exactamente nuestro proceso a la hora de ilustrar, decidimos guardar el proceso de trabajo de varias imágenes, desde la base, hasta la imagen terminada, lo cual da una perspectiva muy aproximada de nuestra metodología.

Cabe resaltar que todo proyecto que realicemos sirve para mejorar el porfolio, así pues, las mejores imágenes que hemos realizado (según nuestro criterio) nos servirán para actualizarlo cumpliéndose así el último objetivo.

Por las dos secuencias y los videos de prueba han sido subidas a un repositorio en mega al cual podréis acceder a partir del siguiente enlace:

<https://mega.nz/#!M45VXY4J!8J2GRfWVjV8NOTVMOqjRi3jc9xtqqJtGkYLbJWgizco>

BIBLIOGRAFÍA

11.1 Material online

1 Animación limitada:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_limitada>
[Consultado :26/072016]

2. World of Warcraft. < https://eu.battle.net/shop/es/product/world-of-warcraft?utm_term=%2Bworld%20of%20%2Bwarcraft&utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_content=9485450145&utm_campaign=MEC_198353865&gclid=CNj3jvbTlc4CFckW0wodGGYMcQ> [Consultado 27/07/2016]

3. Autodesk <https://es.wikipedia.org/wiki/Autodesk_Maya> [Consultado 27/07/2016]

4. *indie games* <https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_independiente> [21/07/2016]
5. Do it Yourself <
https://es.wikipedia.org/wiki/H%C3%A1galo_usted_mismo > [Consultado: 21/07/2016]
6. *Blizzard Entertainment. Industria de los videojuegos /*
<http://www.blizzard.de/>
7. *industria de los videojuegos*
<https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_independiente> [21/07/2016]
8. Hype < <http://www.significados.com/hype/> > [27/07/2016]
- 9 Ciberpunk. < <https://es.wikipedia.org/wiki/Ciberpunk>> [consulta 23/07/2016]
La emancipación </ <https://es.wikipedia.org/wiki/Emancipaci%C3%B3n> > [Consultado /23/07/2016]
11. La ventana de oportunidad
<<https://es.wikipedia.org/wiki/Emancipaci%C3%B3n> > [Actualizado 23/07/2016]
12. Workflow. < https://es.wikipedia.org/wiki/Flujo_de_trabajo > [27/0/2016]
13. Asimov Isaac
<https://es.wikipedia.org/wiki/Hacia_la_Fundaci%C3%B3n> [consultado 27/07/2016]
14. El Juego de Ender <https://es.wikipedia.org/wiki/El_juego_de_Ender> [27/07/2016]
15. En lenguaje cinematográfico < [https://es.wikipedia.org/wiki/Elipsis_\(cine\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Elipsis_(cine)) > [consultado el 27/07/2016]
16. Laurel D. Austin Pág. ina oficial: <<http://www.laureldaustinart.com/>>
17. Robert Mckee: < https://es.wikipedia.org/wiki/Robert_McKee> [1/08/2016]
18. Guild Wars < [https://es.wikipedia.org/wiki/Guild_Wars_\(serie\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Guild_Wars_(serie)) > [1/08/2016]
- 19 La composición digital
<https://es.wikipedia.org/wiki/Composici%C3%B3n_digital> [01/08/2016]
- 20 Robert Mckee: < https://es.wikipedia.org/wiki/Robert_McKee> [1/08/2016]
- 21 La escaleta es como el guión. <<http://www.eventisimo.es/blog/escaleta-en-eventos>> [5/8/2016]

11.2 Audiovisual

- 1 *The world of warcraft. Los señores de la Guerra:*
<https://www.youtube.com/watch?v=svBu-OdKUyE&list=PLD1OzE4FLO-9hwSr1l_8qNc77391Wk1_4> [Consultado 27/07/2016]
2. *The world of warcraft. Las cargas de Shaohao.*
<https://www.youtube.com/watch?v=hQk8FEC88x4&list=PLD1OzE4FLO-_w8vnOiRFJDgc6voczPacy> [Consultado 27/07/2016]
3. Humorous Phases of Funny Faces *dirigido por J. Stuart Blackton.*<
https://es.wikipedia.org/wiki/Humorous_Phases_of_Funny_Faces>
[consultado el: 26/02/2015]
4. "Fantasmagorie 1908". Émilie Cohl 1908.
<<https://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE>> [consultado el:
26/02/ 2015]
5. Saturday morning watchmen. Harry
Partridge .<<https://www.youtube.com/watch?v=YDDHHrt6l4w>>
[consultado el 21/07/2016]

11. 3 Artículos

1. Ángel Peña 'Ilion Goes To Hollywood': *La Edad De Oro De La Animación Española*
<<http://www.expansion.com/actualidadeconomica/analisis/2016/07/18/57836b6d22601d144f8b45e9.html>>. [consultado el :18/07/2016]

11.4 Libros

- Asimov Isaac.** trilogía de la fundación Editorial: **DEBOLSILLO.** 2010
- Orson Scott Card.** *El juego de Ender*, EEUU. Editorial **ZETA BOLSILLO,** 2006
- Sterling.** *Fuego Sagrado/ Holy Fire*, 1996, EEUU. Editorial **EDICIONES B.** 1998
- Lyotard.** *Lo inhumano: charlas sobre el tiempo.* Francia, Editorial **MANANTIAL** 1999
- Robert Mckee:** *El Guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* España. Editorial **ALBA.** 2006

12. Índice de imágenes

<i>Ilustración 1 Isaac Asimov. Portada trilogía de la fundación pag10</i>	
<i>Ilustración 2 Lyotard. Lo inhumano.</i>	<i>pag10</i>
<i>Ilustración 3 Laurel D. Austin. escena los señores de la guerra capítulo 1</i>	<i>pág. 11</i>
<i>Ilustración 4 Laurel D. Austin. Escena los señores de la guerra capítulo 1</i>	<i>pág. 11</i>
<i>Ilustración 5. Wlop. Paisaje</i>	<i>pág. 11</i>
<i>Ilustración 6. Wlop. Invierno</i>	<i>pág. 12</i>
<i>Ilustración 7. Wlop. Elfa llorando</i>	<i>pág. 12</i>
<i>Ilustración 8. Richard Anderson</i>	<i>pág. 12</i>
<i>Ilustración 9. Richard Anderson. Mercado</i>	<i>pág. 12</i>
<i>Ilustración 10 ejemplo de superposición de imágenes 2D con alfa en un programa 3D</i>	
<i>pág. 19</i>	
<i>Ilustración 11. Amos Concept Art</i>	<i>pág. 20</i>
<i>Ilustración 12 funcionarios. Ilustración digital con Photoshop</i>	<i>pág. 21</i>
<i>Ilustración 13 Ela.</i>	<i>Pág. 22</i>
<i>Ilustración 14 Modelado 3D. Ela</i>	<i>Pág. 23</i>
<i>Ilustración 15 primera aproximación al segundo protagonista</i>	<i>pág. 23</i>
<i>Ilustración 16 Skypiea "la ciudad en los cielos</i>	<i>pág. 24</i>
<i>Ilustración 17 Diseño de mega ascensor. Aproximación</i>	<i>pág. 24</i>
<i>Ilustración 18 Concept art Mega ascensor.</i>	<i>Pág. 25</i>
<i>Ilustración 19 "fragmento de la suburbia"</i>	<i>Pág. 25</i>
<i>Ilustración 20 Fragmento de storyboard</i>	<i>pág. 26</i>
<i>Ilustración 21 Fragmente de Storyboard definitivo</i>	<i>pág. 27</i>
<i>Ilustración 22 Proceso de ilustración 1</i>	<i>pág. 28</i>
<i>Ilustración 23 Proceso de ilustración 2</i>	<i>pág. 28</i>
<i>Ilustración 24 Proceso de ilustración 3</i>	<i>pág. 30</i>
<i>Ilustración 25 ejemplo de despiece es en PNG</i>	<i>pág. 25</i>
<i>Ilustración 26 desarrollo de escenas 1</i>	<i>pág. 31</i>
<i>Ilustración 27 desarrollo de escenas 2</i>	<i>pág. 31</i>
<i>Ilustración 28 desarrollo de escenas 3</i>	<i>pág. 31</i>
<i>Ilustración 29 Maya: montaje de una escena</i>	<i>pág. 31</i>
<i>Ilustración 30 animación por sustitución de imágenes (frame a frame)</i>	<i>pág. 32</i>
<i>Ilustración 32 animación de imagen 2D a partir de la malla en programa 3D</i>	<i>pág. 32</i>
<i>Ilustración 33 vista de cómo queda una imagen en maya</i>	<i>pág. 33</i>

ANEXOS

IMÁGENES DEL TRABAJO Y PROCESO



PROCESO DE ILUSTRACIÓN A PARTIR DE LÍNEA







CONCEPT DE PERSONAJES













Evolución de fondos





Guión Literario.

Ha pasado una eternidad desde que escapamos de aquel infierno y, sin embargo, parece ayer. Cada vez que revivo aquel momento, siento aquella embriagadora emoción que nos dio el ímpetu para seguir hacia delante y sobrevivir, dando pasos en pos de una lucha cuyo objetivo me fue mostrado en un sueño. Ser libres.

Recuerdo que aquella noche tuve un sueño, posiblemente fue el sueño más real que he tenido nunca.

Al principio todo era silencio y oscuridad, me vi avanzando hacia la nada, en un vacío infinito, que no duraría demasiado. A mi alrededor comenzaron a dibujarse colosales siluetas, difuminadas por una espesa niebla cuyo olor no era otro que una amarga mezcla entre humedad y metal oxidado.

*Ante mi asombro, una fría gota de lluvia ácida que cayó desde lo alto de una cornisa hasta mi frente, me hizo reaccionar. Estaba en casa, **la Suburbia**, la mayor chatarrería jamás construida por el hombre. A mi alrededor comenzaron a aparecer cientos de personas, cabizbajas, cubiertas por harapos y semidescalzas en cuyos llantos se reflejaba la injusticia que convivía día tras día en aquel mundo. Pude sentir su dolor. El dolor que la esclavitud provocaba en aquella gente, mi gente.*

En mi intento por reprimir la ansiedad que aquella imagen me provocaba, tomé una profunda bocanada de aquel aire contaminado, el cual, al contacto con mi garganta me provocó una intensa punzada en pecho. Nunca había sentido nada parecido, aquel sueño era tan real... dolía tanto, en aquel instante recuerdo cerrar los ojos y al abrirlos de nuevo la oscuridad fue sustituida por intensa luz.

De la luz comenzaron a formarse edificios, plantas y personas. Atrás quedó el amargo olor a hierro y humedad dando lugar a un fuerte perfume a tierra húmeda y rocío. Ya no estaba en la suburbia, eso estaba claro, pero... ¿qué era aquello?

A mi alrededor comencé a escuchar risas, pude observar vehículos voladores que rompían la barrera del sonido bailando entre las nubes casi sin esfuerzo, vi infinitos jardines multicolores, los cuales se fundían con el gris metal de las calles formando una extraña espiral de grises cromáticos. Aquella escena me maravilló.

En aquel instante comprendí, aquello era Skypiea la ciudad en los cielos, lugar prohibido para los de mi clase, prácticamente un paraíso en la tierra el cual solo estaba al alcance de unos pocos afortunados.

Pero no todo era tan perfecto como a mí me parecía a simple vista, al observarlos detenidamente, pude entrever una realidad invisible para mí hasta el momento. Al mirarlos pude sentir su envidia a pesar de su opulencia, su avaricia a pesar de su poder, su infelicidad a pesar de su riqueza. No eran mejores que nosotros...

Fue en aquel instante en el que comprendí cómo era su sociedad en realidad y cuando esto ocurrió todo volvió a cambiar. Aquella deslumbrante luz se tornó el gris más intenso, de las risas volvió el silencio y me sentí más solo y perdido que nunca, ¿qué estaba pasando?, ¿de que servía todo aquello?

De la duda, surgió un murmullo a mi alrededor, el cual, tras pestañear, cobró forma. Me vi rodeado por una gran masa de gente. Aquellas personas que en la oscuridad sollozaban ahora me miraban firmemente a los ojos, ya no había dolor, ya no había sufrimiento, solo la convicción propia del que tiene una meta en la vida.

Armados, sentí como su miraba me atravesaba, en un primer instante pensé que me observaban, creí que querían algo de mí, hasta que al girarme la vi. Su brillante cabello purpura truncaba la gris escena. Era Ela, de ojos violetas, Altiva, fuerte como una valquiria lista para la guerra, en aquel instante clavó sus ojos en mí y bajo su mirada la escena, se volvió a transformar.

Me vi inmerso en el centro de una batalla sin cuartel. Grite más y más fuerte, asustado y sorprendido por la intensidad del momento, pero nadie podía escucharme. Confundido comencé a caminar hacia delante, esquivando a las personas y sorteando los cadáveres en busca de respuestas. En un momento dado, entre la marabunta de gente, gritos y muerte vi lo que parecía ser un reflejo de mí, luchando junto a una leona escarlata.

A sí que comencé correr tras ellos, gritándoles, pero no parecían escucharme. hasta que se detuvieron frente a una gran nave espacial. Aquel transporte se distinguía por la insignia del león carmesí esculpida en su casco. Era la nave de mis amos, símbolo del poder y la riqueza de la familia de Ela. Pero... ¿qué hacía ahí?

Absorto por la majestuosa imagen, me detuve junto a la leona y comencé a observar la escena detenidamente, a sus pies, entre el mar de cadáveres, mi gente que segundos antes luchaba, ahora entraban en aquel transporte.

Por fin comprendí porque estaba ahí y que quería aquella leona de mí y al comprender, la leona de violácea mirada se giró hacia mí, me miró fijamente a los ojos, en un extraño gesto parecido a la aprobación, esbozo una leve sonrisa y rugió.

Guión Técnico

		IMAGEN				AUDIO
Nº PLANO	TIEMPO APROX	¿QUE SE VERÁ?	PLANO	PUNTO DE VISTA	CÁMARA	SONIDO AMBIENTE Y MUSICA O DIALOGOS DONDE INDIQUE
	19 seg	Secuencia 1				
1	5 seg	fundido a negro - vemos una taberna llena de gente	Travelling de presentación progresiva	normal	En movimiento de arriba a abajo	Ruido de taberna y una leve música
2	5 seg	La cámara pasa entre las personas de la taberna	Plano general	normal	De atrás hacia delante	Voz en of y ruido de taberna
3	4 seg	Observamos a un anciano de frente hablando con un joven de espaldas	Plano americano	normal	Cámara se mueve de forma lateral	Voz en of y ruido de taberna.
4	3 seg	Observamos de frente la cara del hombre hablando mientras da una calada a un cigarro	Primer plano	Normal	Movimiento lateral	Voz en of y ruido de taberna.
5	3 seg	El hombre tira la cabeza hacia detrás y expulsa humo por la boca	Primer plano	Normal	Movimiento lateral	Voz en of y ruido de taberna
	7 seg	Secuencia 2				

1	3seg	El hombre vuelve a mirar de frente	Primer plano	Normal	Movimiento hacia delante	Voz en of y ruido de taberna
2	4 seg	Observábamos como la cara del hombre pasa de ser anciana a joven	Primer plano	Normal	Movimiento circular	Voz en of
	19 seg	Secuencia 3				
	4 seg	Observamos al hombre de pie mirando hacia ambos lados sin entender que está pasando	plano medio	Normal	Movimiento circular	Voz en of

http://www.solosequenosenada.com/misc/tipos-de-planos-cine/103_plano_conjunto.php

		IMAGEN				AUDIO
Nº PLANO	TIEMPO APROX	¿QUE SE VERÁ?	PLANO	PUNTO DE VISTA	CÁMARA	SONIDO AMBIENTE Y MUSICA O DIALOGOS DONDE INDIQUE
2	4 seg	Movimiento rápido de los ojos	Plano detalle	Normal	Cámara fija	Voz en of
3	4 seg	Vemos el entorno por el que se mueve el personaje	Plano subjetivo	Normal	Cámara giratoria	Voz en of / escuchamos eco
4	7 seg	Observamos como de la nada empiezan a aparecer	Plano general del entorno	Contrapicado	Cámara fija	Voz en of y ruido como de explosiones

		grandes torres semi difuminadas				
	31 seg	Secuencia 4				
1	5 seg	Animación de una gota de lluvia que se desprende de una cornisa hasta chocar con la frente del hombre	Plano detalle	Picado	Cámara de seguimiento	Ruido de agua y voz en of
2	2 seg	Gota choca contra la frente del hombre y este reacciona asustado	Plano medio	Normal	Fija	ruido seco de la gota al chocar contra la frente del hombre y voz en of
3	5 seg	Vemos al hombre de espaldas casi silueteado y un gran plano de la suburbia	Plano general	Contrapicado	Movimiento lateral	Voz en of
4	4 seg	Vemos la cara del hombre y una silueta por detrás	Plano medio	Normal	Movimiento lateral	Voz en of
5	5 seg	Vemos como la cámara retrocede desde la cara del hombre y van apareciendo	Plano de descubrimiento	Normal	Movimiento de adelante para atrás	Voz en of y ruidos ambiente

		personas a su alrededor				
6	3 seg	Vemos al hombre de espaldas difuminado mientras que aparece claramente la cara de una mujer tapada con una capa andrajosa.	Plano medio	Normal	Movimiento hacia delante	Voz en of y ambiente con eco
7	4 seg	Vemos como aparece la cara de la mujer con una expresión de dolor	Plano medio corto	Normal	Estática	Voz en of y ambiente termina con un grito de la mujer.

		IMAGEN				AUDIO
Nº PLANO	TIEMPO APROX	¿QUE SE VERÁ?	PLANO	PUNTO DE VISTA	CÁMARA	SONIDO AMBIENTE Y MUSICA O DIALOGOS DONDE INDIQUE
8	3 seg	Aparecen los ojos del hombre y del reflejo de estos se puede observar como esclavizan a la gente.	Plano detalle	Normal	Fija	Voz en of ambiente
9	2 seg	Cierra los ojos y cae una lagrima	Plano detalle	Normal	Fija	Voz en of y ambiente.
	28 seg	Secuencia 5				
1	2 seg	Vemos los ojos como la imagen vibra	Plano detalle	Normal	Fija	Voz en of y ambiente

2	5 seg	El hombre coloca las manos en las rodillas y tras toser respira hondo	Plano entero	Normal	Fija	Voz en of y ambiente
3	5 seg	Vemos como el hombre se echa las manos al cuello y abre la boca	Plano detalle	Normal	Fija	Voz en of y ambiente
4	7 seg	Vemos desde los ojos del hombre como se observa las manos	Plano detalle	Normal	Fija	Voz en of y ambiente
5	3 seg	Cierra los ojos	Plano detalle	Normal	Fija	Voz en of y ambiente
6	1 seg	Abre los ojos	Plano detalle	Normal	Fija	Voz en of y ambiente
7	5 seg	Solo se ve luz	Plano general	Normal	Fija	Voz en of y ambiente
	17 seg	Secuencia 6				

		IMAGEN				AUDIO
Nº PLANO	TIEMPO APROX	¿QUE SE VERÁ?	PLANO	PUNTO DE VISTA	CÁMARA	SONIDO AMBIENTE Y MUSICA O DIALOGOS DONDE INDIQUE
1	17 seg	Poco a poco de la luz se va surgiendo una ciudad	Plano general	Normal	Movimiento hacia delante	Voz en of y ambiente
	21 seg	Secuencia 7				

1	5 seg	Podemos ver al hombre en mitad de la calle y gente riendo a su alrededor	Plano conjunto	Normal	Movimiento lateral	Voz en of, ambiente y risas
2	5 seg	Vemos la cabeza del hombre de espaldas observando las naves espaciales volando en todas direcciones	Plano general	contrapicado	Fija	Voz en of, ambiente y ruido vehículos
3	9 seg	Vemos la ciudad en todo su esplendor. Sus jardines flotantes, sus coches, la gente... todo	Travelling	Normal	Movimiento lateral	Voz en of y ambiente
4	2 seg	Vemos cómo cambia la expresión del hombre	Primer plano	Normal	Fija	Voz en of y ambiente
	14 seg	Secuencia 8				
1	14 seg	Hombre de espaldas y va apareciendo la ciudad flotante. Van surgiendo edificios voladores conforme la cámara tira para atrás.	Travelling	Normal	Movimiento hacia atrás	Voz en of y ambiente
	24 seg	Secuencia 9				
1	4 seg	Volvemos a ver la cara del hombre y como su	Primer plano	Normal	Fija	Voz en of y ambiente

		expresión cambia de asombrado a seria frunciendo el ceño				
2	6 seg	La cámara empieza a moverse entre la gente deteniéndose en ciertas personas	Plano conjunto	Normal	movimiento	Voz en of y ambiente

		IMAGEN				AUDIO
Nº PLANO	TIEMPO APROX	¿QUE SE VERÁ?	PLANO	PUNTO DE VISTA	CÁMARA	SONIDO AMBIENTE Y MUSICA O DIALOGOS DONDE INDIQUE
3	4 seg	La cámara se detiene en un hombre lleno de joyas que observa a otro con envidia mientras camina	Plano conjunto	Frontal	La cámara se mueve lentamente de forma lateral	Voz en of y ambiente
4	3 seg	La cámara se detiene en una niña y su madre de compras. La niña chilla y grita porque quiere algo teniendo las manos repletas de juguetes.	Plano conjunto	Perfil	La cámara se mueve lentamente de forma lateral	Voz en of, gritos de niña y ambiente

5	3seg	La cámara se vuelve a desplazar deteniéndose en un hombre solitario sentado en un trono en una gran sala	Plano conjunto	contrapicado	La cámara se mueve de forma frontal	Voz en of y ambiente
6	4 seg	Fundido a negro	Fundido a negro	Frontal	estática	Voz en of
	24 seg	Secuencia 10				
1	12 seg	Volvemos a ver al hombre rodeado de luz y como esta se va desvaneciendo hacia un gris	Plano entero	Frontal	Movimiento lateral	Voz en of el sonido ambiente va apagando
2	5 seg	La cámara se aleja del hombre y se puede ver solo en un vacío totalmente gris	Plano general	Picado	Movimiento hacia detrás	Voz en of
3	7 seg	La escena se funde en gris y surgen las preguntas			estática	Voz en of
	20 seg	Secuencia 11				
1	3 seg	Vemos la silueta del hombre difuminada	Plano americano	Frontal	Estática	Voz en of, sonido ambiente y murmullo
2	3seg	Pestañeo	Plano detalle	Perfil	Estática	Voz en of, sonido ambiente y murmullo

		IMAGEN				AUDIO
Nº PLANO	TIEMPO APROX	¿QUE SE VERÁ?	PLANO	PUNTO DE VISTA	CÁMARA	SONIDO AMBIENTE Y MUSICA O DIALOGOS DONDE INDIQUE
3	4 seg	Hombre rodeado de muchas personas	Plano conjunto	Plano cenital	Cámara retrocede	Voz en of, sonido ambiente y murmullo
4	3 seg	Hombre de espaldas difuminado. Frente a él podemos observar a la mujer que antes sollozaba mirándolo fijamente	Plano conjunto	escorzo	Lateral	Voz en of, sonido ambiente y murmullo
5	7 seg	Poco a poco empiezan a aparecer más personas que hacen lo mismo que la mujer	Plano conjunto	Frontal trasero	Estática	Voz en of, sonido ambiente y murmullo
	30 seg	Secuencia 12				
1	10 seg	Empiezan a aparecer personas armadas que siguen mirando hacia la cámara de frente	Plano conjunto	Frontal desde atrás	Movimiento lateral	Voz en of, sonido ambiente y murmullo
2	2 seg	El hombre se gira y la ve a ella	Plano americano	De espaldas a perfil	Movimiento lateral	Voz en of, sonido ambiente y murmullo
3	9 seg	Observamos a Ela con la mirada perdida	Plano americano	Frontal	Movimiento hacia detrás	Voz en of, sonido

						ambiente y murmullo
4	8 seg	Ela pasa de tener la mirada perdida hacia el infinito a mirar a la cámara	Primer plano	Frontal	Estática	Voz en of, sonido ambiente y murmullo
Secuencia 13						
1	3 seg	La cámara avanza hacia los ojos de Ela y todo se vuelve rojo. Observamos al protagonista en mitad de una batalla sin saber que hacer	Plano detalle a general	Frontal	Movimiento lateral	Voz en of, sonido ambiente y gritos
2	7 seg	Vemos como el hombre comienza a gritar esquivando a la gente que lucha sin cuartel.	Plano conjunto	Perfil	Movimiento lateral	Voz en of, sonido ambiente y gritos

		IMAGEN				AUDIO
Nº PLANO	TIEMPO APROX	¿QUE SE VERÁ?	PLANO	PUNTO DE VISTA	CÁMARA	SONIDO AMBIENTE Y MUSICA O DIALOGOS DONDE INDIQUE
3	8 seg	Vemos al hombre caminar entre la sangrienta escena esquivando todo	Travelling de seguimiento	Trasera	Hacia delante	Voz en of, sonido ambiente gritos

		lo que se le pone por medio.				
4	9 seg	Vemos entre la gente como aparecen un doble del hombre de espaldas junto a una leona los cuales luchan en la batalla. En primer plano tenemos al hombre difuminado	Plano general	Trasera	Hacia delante	Voz en of, sonido ambiente gritos
	22 seg	Secuencia 14				
	6 seg	Vemos al hombre corriendo tras su doble.	Travelling de seguimiento	Trasera	Hacia delante	Voz en of, sonido ambiente gritos
	3 seg	Vemos de la muchedumbre comienza a surgir de abajo a arriba una gran nave espacial. frente a ella el doble y la leona se detienen	Travelling de seguimiento	Trasera	Hacia delante	Voz en of, sonido ambiente gritos
	13 seg	La cámara recorre la nave hasta que se encuentra con la insignia del león carmesí	Travelling	Frontal	Movimiento Lateral	Voz en of, sonido ambiente gritos
	16 seg	Secuencia 15				

	6 seg	Vemos como el hombre se aproxima a la leona por la izquierda y se detiene junto a ella observando de fondo la nave espacial (conforme más se aproxima a ella más borrosos están y más claro se ve el fondo)	Plano conjunto	Contrapicado	Frontal	(Voz en of, sonido ambiente gritos que se van apagando)
	9 seg	La cámara enfoca la nave y vemos como la gente en fila va entrando al transporte	Travelling	Frontal	De arriba abajo	Voz en of, sonido ambiente
	21seg	Secuencia 16				Voz en of, sonido ambiente
	10 seg	Vemos la cara del hombre y como esta pasa de embobado a serio	Primer plano	Frontal	Estática	

		IMAGEN				AUDIO
Nº PLANO	TIEMPO APROX	¿QUE SE VERÁ?	PLANO	PUNTO DE VISTA	CÁMARA	SONIDO AMBIENTE Y MUSICA O DIALOGOS DONDE INDIQUE
	2 seg	Vemos al hombre junto a la leona	Plano conjunto	Frontal	Movimiento lateral	Voz en of, sonido ambiente

	2 seg	Vemos como la leona mira directamente a los ojos al hombre	Primer plano	Perfil	Movimiento lateral	Voz en of, sonido ambiente
	3 seg	Vemos como la leona asiente y sonríe	Primer plano	Frontal	Estática	Voz en of, sonido ambiente
	4 seg	Rugido de la leona	Primer plano	Frontal	Estática	Voz en of

Primer Storyboard

STORYBOARD

Título de la producción

De la distopía a la Utopía

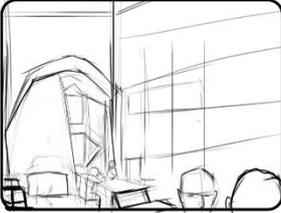
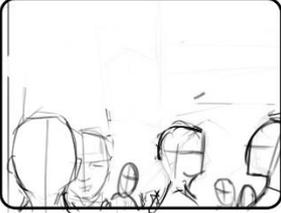
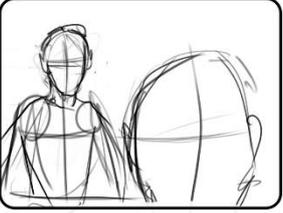
Título de la secuencia

TABERNA

Número de secuencia

1

Página

Plano: 1	Tiempo: 5seg	Plano: 2	Tiempo: 4	Plano: 3	Tiempo: 4
					
observaciones	observaciones	observaciones			
Plano: 4	Tiempo: 3	Plano: 5	Tiempo: 3	Plano: 6	Tiempo: 3
					
observaciones	observaciones	observaciones			
Plano: 7	Tiempo: 4	Plano: 8	Tiempo: 4	Plano: 9	Tiempo: 4
					
observaciones	observaciones	observaciones			

STORYBOARD

Título de la producción
De la distopia a la Utopia

Título de la secuencia
SECUENCIA 3 y 4

Número de secuencia
3 y 4

Página
2

Plano: 1 Tiempo: 4



observaciones

Plano: 2 Tiempo: 2



observaciones

Plano: 3 Tiempo: 5



observaciones

Plano: 4 Tiempo: 2



observaciones

Plano: 5 Tiempo: 5



observaciones

Plano: 6 Tiempo: 4



observaciones

Plano: Tiempo: 5



observaciones

Plano: Tiempo: 3



observaciones

Plano: Tiempo: 4



observaciones

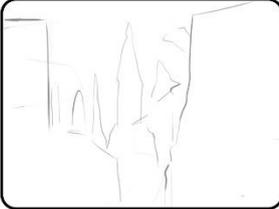
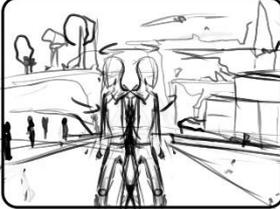
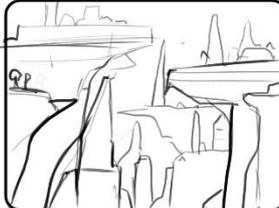
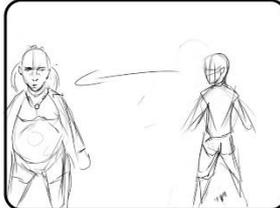
STORYBOARD

Título de la producción
De la distopía a la Utopía

Título de la secuencia

Número de secuencia
C-8

Página
3

Plano: 1 Tiempo: 17	Plano: 1 Tiempo: 5	Plano: 2 Tiempo: 5
		
observaciones	observaciones	observaciones
Plano: 3 Tiempo: 9	Plano: 4 Tiempo: 2	Plano: 1 Tiempo: 14
		
observaciones	observaciones	observaciones
Plano: 1 Tiempo: 11	Plano: 2 Tiempo: 3	Plano: 3 Tiempo: 3
		
observaciones	observaciones	observaciones

STORYBOARD

Título de la producción

De la distopia a la Utopia

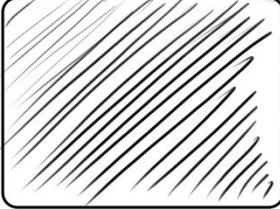
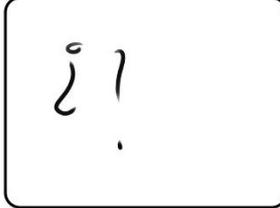
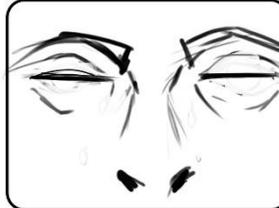
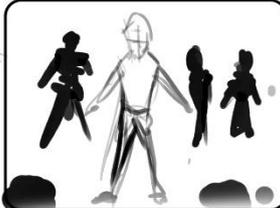
Título de la secuencia

Número de secuencia

9-21

Página

4

Plano: 5 Tiempo: 4	Plano: 6 Tiempo: 4	Plano: 1 Tiempo: 12
		
observaciones Soledad.	observaciones FUNDIDO A NEGRO	observaciones HOMBRE RODEADO DE LUZ
Plano: 2 Tiempo: 6	Plano: 3 Tiempo: 7	Plano: 1 Tiempo: 3
		
observaciones TODO PASA A GRIS	observaciones FUNDIDO A GRIS	observaciones SILUETA DEL HOMBRE
Plano: 2 Tiempo: 3	Plano: 3 Tiempo: 4	Plano: Tiempo:
		
observaciones PESTANEO	observaciones	observaciones APARECE UNA MUJER

STORYBOARD

Título de la producción
De la distopia a la Utopia

Título de la secuencia

Número de secuencia
11 - 13

Página
5

Plano: 5 Tiempo: 7	Plano: 1 Tiempo: 10	Plano: 2 Tiempo: 2
observaciones	observaciones PERSONAS ARMADAS	observaciones
Plano: 3 Tiempo: 9	Plano: 4 Tiempo: 8	Plano: 1 Tiempo: 3
observaciones	observaciones M	observaciones
Plano: 1 Tiempo: 3	Plano: 2 Tiempo: 7	Plano: 3 Tiempo: 8
observaciones PLANO EN ROJO APARECE EN UN BATALLA	observaciones GRITA	observaciones

STORYBOARD

Título de la producción

De la distopia a la Utopia

Título de la secuencia

Número de secuencia

33-16

Página

6

Plano: 4 Tiempo: 9	Plano: 1 Tiempo: 6	Plano: 2 Tiempo: 3
observaciones A LO LEJOS VE A SU DORCE	observaciones CORRE TRAS EL	observaciones
Plano: 3 Tiempo: 13	Plano: 1 Tiempo: 6	Plano: 2 Tiempo: 9
observaciones	observaciones	observaciones
Plano: 1 Tiempo: 2	Plano: 2 Tiempo:	Plano: 3 Tiempo: 7
observaciones	observaciones	observaciones RUGE

