

TFG

CONCEPT ARTBOOK IMAGINE: DISEÑO DE ENTORNOS. DESARROLLO PRÁCTICO

Presentado por Tamar Cerdá Calero
Tutor: Carlos Plasencia Climent

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 Y PALABRAS CLAVE

Este trabajo ha consistido en la creación de un libro recopilatorio del *concept art* para la pre-producción de *Imagine*, un proyecto de animación 2D.

Mi parte se enfoca en el diseño de ambientaciones, escenarios y entornos en el que se desarrollan la historia y se desenvuelven los personajes. Para ello realicé un pequeño estudio acerca del pensamiento convergente y divergente y de los hemisferios del cerebro, tema central en la trama principal de la historia. Además, me he encargado de la creación de los *props* así como de la realización del *storyboard* y el *colorscript*.

PALABRAS CLAVE

Animación, diseño, escenarios, entornos, *concept art*

SUMMARY

This work consisted on the creation of a book to compile the *concept art* for the pre-production of *Imagine*, a 2D animation project.

My job is focused on the design of the ambientation, sceneries and environments in which the history develops and the characters get on. Therefore, I made a little study about convergent and divergent thinking and the cerebral hemispheres, central theme on the main plot of the story. In addition, I was in charge of the creation of the *props* just as the realization of the *storyboard* and the *colorscripts*.

KEY WORDS

Animation, design, scenery, environments, *concept art*

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero agradecer este proyecto a mi compañera por toda su ayuda y esfuerzo a lo largo de este tiempo. Sin ella esto no habría sido posible. Le doy las gracias por toda su paciencia y por todo su trabajo aportado.

En segundo lugar, le quiero agradecer a mi tutor Carlos Plasencia, quien nos ha ayudado a sacar este proyecto adelante.

También agradecer a mis profesores de animación Miguel Vidal, Sara Álvarez, M^a Susana García, M^a Carmen Poveda, M^a Ángeles y María Lorenzo, por introducirnos en este arte y ayudarnos a comprender todas las posibilidades que nos ofrece.

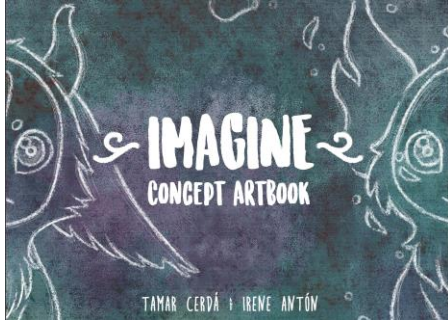
Para finalizar, quiero dar las gracias a todos aquellos que han estado ahí, ya sean amigos, compañeros, familiares y demás seres queridos.

Gracias por estar ahí en todos esos momentos.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	05
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	06
2.1. OBJETIVOS	06
2.2. METODOLOGÍA	07
3. PRE-PRODUCCIÓN DE <i>IMAGINE</i>	07
3.1. EQUIPO	07
3.2. ORIGEN DE LA IDEA	08
3.3. DOCUMENTACIÓN	09
3.4. REFERENTES	13
3.5. HISTORIA	18
3.5.1. <i>Guion Literario</i>	18
3.5.2. <i>Guion Técnico</i>	20
3.6. ESCENARIOS	22
3.6.1. <i>Habitación</i>	22
3.6.1.1. Color	24
3.6.1.2. Ambientación-Illuminación	24
3.6.1.3. Props	25
3.6.2. <i>Cueva</i>	26
3.6.2.1. Color	28
3.6.2.2. Ambientación-Illuminación	29
3.6.2.3. Props	30
3.7. STORYBOARD	30
3.8. COLORSCRIPT	31
3.9. CORTO EXPERIMENTAL	33
4. CONCLUSIONES	33
5. BIBLIOGRAFÍA	35
6. ÍNDICE DE IMÁGENES	37
7. ANEXOS	39

1. INTRODUCCIÓN



1. ARTBOOK IMAGINE. Portada del libro.

*Concept Artbook*¹ *Imagine* (figura 1) ha consistido en una pre-producción ideada por Irene Antón Tello y Tamar Cerdá Calero, cuyo desarrollo se extendió entre finales del 2015 y mediados del 2016.

Este proyecto comenzó como trabajo de la asignatura *Animación 1*, en la cual teníamos que desarrollar la pre-producción de un corto de animación. Durante este periodo de tiempo nacieron las primeras ideas para este cortometraje como, por ejemplo, los dos personajes principales, *Kor* y *Edri*, y los primeros bocetos de los personajes secundarios. Por otro lado, también se comenzó el desarrollo del hilo argumental y el desarrollo de los primeros escenarios.

Nuestra historia presenta a dos personajes, *Kor* y *Edri*, los cuales representan el pensamiento convergente y divergente. Para poder crear estos personajes tuvimos que documentarnos sobre el funcionamiento de los hemisferios izquierdo y derecho del cerebro y el proceso creativo, facilitándonos la tarea representar todo esto en la historia y los personajes.

Posteriormente, y preparándonos para la asignatura *Animación 2*, llevamos a cabo una revisión de todo el trabajo realizado para este proyecto, a raíz de la cual fueron modificados todos los diseños iniciales. Además de esto, retocamos la historia y la interacción y actitud de los personajes, pero sin perder de vista la esencia de nuestra idea original, pues en el tiempo que llevábamos trabajando habíamos adquirido una visión más clara de nuestra meta para este proyecto.

Como parte de la asignatura de *Animación 2*, realizamos la primera versión del corto en la cual se muestran los personajes principales. Sin embargo, al estar inacabado no aparecen algunos de los personajes secundarios. Asimismo, tampoco se mostraron todos los escenarios ideados.

Con el fin de poder acabar este proyecto, decidimos basar nuestro trabajo de final de grado en esta historia y así continuar desarrollando todo lo que conlleva la pre-producción para en un futuro terminarla.

Este proyecto es el conjunto del *Artbook* donde se recopila el *concept art*, recogiendo de forma ordenada todo el trabajo realizado para la creación de *Imagine* y la primera prueba de nuestra animación del corto. Mi trabajo se centró en el proceso del diseño de entornos y escenarios, así como de los *props*² y el *storyboard*³. Aun así, hubo muchas partes del trabajo que tuvimos que hacer conjuntamente entre todos los integrantes del equipo.

¹ *Artbook*: libro de arte que recopila las ilustraciones de una obra.

² *Props*: todos aquellos elementos que interactúan con los personajes de la historia, ya sean parte de los accesorios, estenografía o vestuario.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

Mi objetivo principal en este proyecto fue poner en práctica y llevar a cabo todas las fases de la producción de un cortometraje, desde la pre-producción hasta la post-producción, así como ir mejorando mis habilidades tanto en animación y dibujo como la capacidad para producir un corto.

Además, quería poner en práctica mis habilidades de trabajo en equipo, el reparto de tareas, valorar los distintos puntos de vista y adaptarse al estilo de trabajo de los compañeros. Incluso practicar y mejorar el dominio de los programas como *Toon Boom Harmony*, *Adobe Premiere* y *Adobe Photoshop*, a lo largo del proceso. Intentando siempre hacer el trabajo con la mayor rigurosidad posible, y poniendo en práctica todas las técnicas aprendidas sobre animación y producción.

Tras la división de tareas, mis objetivos específicos fueron:

1. Crear los entornos donde se desarrollaría la historia e interactuarían los personajes, crearlos de manera que el espectador pueda relacionarlos y ver el paralelismo entre ambos, así como los simbolismos presentes.
2. Definir la planta de cada escenario de tal manera que los dibujos sean proporcionales entre si y estos no se vea deformados.
3. Dar una estética concreta a los fondos acorde con los personajes.
4. Diseñar los *props* básicos de cada uno de los espacios diseñados para crear escenarios más personalizados y concretos.
5. Producir un *storyboard* que muestre las acciones principales de los personajes y de cámara, para entender la historia y poder desarrollarla en un futuro.
6. Experimentar la creación de *colorscripts*⁴, para saber cómo sería la iluminación, el tono y el color de distintas escenas del corto.

³ *Storyboard*: conjunto de ilustraciones en secuencia que sirven de guía para entender una historia y pre-visualizar una animación o película antes de realizarse o filmarse.

⁴ *Colorscript*: pequeñas ilustraciones, sin mucho detalle, realizadas para tener una idea clara del color, la iluminación y la composición.

2.2. METODOLOGÍA

Lo primero que hicimos fue buscar un tema sobre el que hablar en nuestro corto. Tras decidir que trataría sobre el funcionamiento del proceso creativo, tuvimos que documentarnos acerca de cómo se generan las ideas y como trata la información nuestro cerebro.

A raíz de esto, tuvimos que profundizar en los hemisferios cerebrales y cómo se relacionan, lo que nos llevó a una intensa búsqueda de documentación. Principalmente, tuvimos que recurrir a libros y documentos de texto, algunos documentales sobre los procesos creativos y diversos videos explicativos que se pueden encontrar en la red. También buscamos referentes en otras obras inspiradas en temas parecidos como, por ejemplo, *Inside Out* (Peter Docter, 2015), un reciente largometraje de Pixar.

El siguiente paso fue valorar el estilo gráfico que se buscaba, para ello fue necesario visionar varios cortometrajes, libros de *concept art* de otras producciones, fotografías de ambientes para inspirar los entornos de los personajes y algunas páginas de artistas conceptuales profesionales.

Esto marcó un amplio abanico de ejemplos en los que inspirarse, a partir del cual se valoró los aspectos más interesantes y se concretó la idea para comenzar a realizar los esbozos que más adelante definirían el trabajo final.

Una vez terminado todo el proceso de preparación realizamos el reparto de tareas y la planificación de los tiempos de trabajo, gracias a todos los bocetos previos que teníamos hicimos las imágenes finales para nuestro *artbook*.

3. PRE-PRODUCCIÓN DE *IMAGINE*

3.1. EQUIPO

Este proyecto lo realicé junto con mi compañera Irene Antón Tello. Formamos el equipo en septiembre del 2015, cuando decidimos unirnos para llevar a cabo este proyecto.

Ambas queríamos realizar un trabajo el cual nos permitiera experimentar el mundo de la animación y que a su vez pudiéramos continuarlo más adelante.

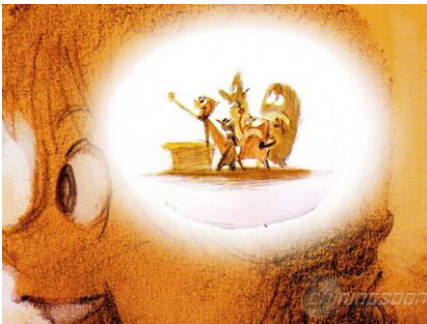
En un inicio, cada una se encargó de un personaje e investigamos el funcionamiento del proceso creativo a nivel cerebral. A medida que el proyecto avanzaba y veíamos en qué áreas del trabajo nos defendíamos mejor, nos repartimos el trabajo de la siguiente manera.

Las tareas de mi compañera Irene se han centrado principalmente en el diseño y posterior desarrollo de los personajes que intervienen en la historia, abarcando todos los aspectos que ello conlleva, desde su morfología y psicología hasta las distintas formas de expresar las emociones y su simbología. También se encargó de la creación de la historia, el guión y el montaje del *artbook* recopilatorio donde se muestra ordenadamente todo el trabajo realizado.

Por mi parte, enfoqué mi trabajo en el diseño de entornos y escenarios incluyendo los *props* de los mismos. También me encargué de la realización del *storyboard* y el *colorscript*.

3.2. ORIGEN DE LA IDEA

La idea inicial proviene de un momento de bloqueo creativo en el cual éramos incapaces de crear ninguna historia. Precisamente esto fue lo que nos hizo detenernos y pensar en cómo surgen las ideas y qué proceso creativo seguimos a la hora de crear cualquier cosa. Comenzamos a darle vueltas a esa idea e imaginarnos los dos polos opuestos: por una parte, lo positivo, lo que nos impulsa a intentar las cosas; y, por otra parte, lo negativo, nuestros fallos y aquello que nos hace dejar las cosas de lado. Como resultado obtenemos un aprendizaje general cuyos factores nos hacen avanzar. A partir de esta idea comenzamos a desarrollar nuestra historia y personajes.



2. INSIDE OUT. Concept art. Pixar, 2015.

Tuvo una clara influencia la reciente película de Pixar, *Inside Out* (fig. 2), ya que tomamos prestada la idea de que los personajes estuvieran dentro del protagonista. Es decir, contar la historia representando de manera figurativa el proceso abstracto de nuestra mente.

Así es como nacen *Kor* y *Edri*, que representan los dos hemisferios del cerebro: el lado creativo, que corresponde al personaje de *Edri* (situado a la derecha en el corto) y el lado racional o lógico, que corresponde al personaje de *Kor* (situado a la izquierda). Las bolitas creadas representan las ideas, algunas de ellas son desechadas durante el proceso de creación, hasta finalmente llegar a una idea nueva y mejor, creada a raíz de otras ideas anteriores y mezclándolas entre ellas. Solo cuando ambos se ponen a trabajar juntos logran dar vida a la idea final.

3.3. DOCUMENTACIÓN

Tras decidir de qué iría nuestro corto, pasamos al proceso de documentación. En primer lugar, investigamos el funcionamiento del proceso creativo en la mente humana.

Para poder hablar sobre el proceso creativo, debíamos definir que es la creatividad. Después de investigar e informarnos sobre el tema, definimos la creatividad como una característica inherente al ser humano, la cual es capaz de generar nuevas ideas o conceptos o de relacionarlos de maneras nuevas entre sí. La creatividad es sinónimo del *pensamiento divergente* o el *pensamiento creativo*, y es un proceso mental que nace de la imaginación.

La creatividad debe ser considerada como un talento específico. Para explicarlo de un modo más sencillo, se ha aceptado la distinción de cuatro componentes: la persona creativa, el proceso creativo, el ambiente y el producto o resultado.

Una vez definida la creatividad pasamos a investigar el proceso que sigue el cerebro a la hora de crear nuevas ideas. Para estudiar este proceso hay que tener en cuenta que el cerebro está dividido en dos hemisferios (*fig. 3*):

El hemisferio izquierdo procesa la información analítica de forma lógica y lineal. Este hemisferio analiza, abstrae, cuenta, mide el tiempo, planea procedimientos, verbaliza, piensa en palabras y en números. Es decir, contiene la capacidad para las mates, leer y escribir. El hemisferio izquierdo emplea un estilo de pensamiento convergente, obteniendo nueva información al usar datos ya disponibles, formando nuevas ideas. Aprende rápidamente detalles, hechos y reglas, analizando la información paso a paso. Éste pensamiento se mueve en una única dirección buscando una respuesta determinada o convencional. Encuentra una única solución a los problemas que suelen ser conocidos. Se le llama *pensamiento lógico* o racional. Reproduce las enseñanzas recibidas, avanza en el sentido que impone la lógica tradicional.

El hemisferio derecho se encarga de la percepción global, sintetizando la información que le llega. Las partes se combinan para formar un todo, se entienden las metáforas, se sueña, se crean nuevas combinaciones de ideas. Procesa la información de manera global partiendo del todo para entender las distintas partes. Es intuitivo, piensa en imágenes, símbolos y sentimientos; tiene capacidad imaginativa y fantástica. Este hemisferio se interesa por las relaciones, se encarga de aquellas tareas que requieren que la mente construya una sensación del todo al percibir una pauta en estímulos visuales y auditivos. Emplea un estilo de *pensamiento divergente*. El cual consiste en la búsqueda de alternativas o posibilidades creativas diferentes para la resolución de un problema. Supone un motor de cambio personal y social, ya que rompe paradigmas aportando nuevas respuestas a problemas conocidos.

Principales Características de ambos hemisferios	
Hemisferio Izquierdo	Hemisferio Derecho
Lógico, analítico y explicativo, detallista	Holístico e intuitivo y descriptivo, global
Abstracto, teórico	Concreto, operativo
Secuencial	Global, múltiple, creativo
Lineal, racional	Aleatorio
Realista, formal	Fantástico, lúdico
Verbal	No verbal
Temporal, diferencial	Atemporal, existencial
Literal	Simbólico
Cuantitativo	Cualitativo
Lógico	Analógico, metafórico
Objetivo	Subjetivo
Intelectual	Sentimental
Deduca	Imagina
Explícito	Implícito, tácito.
Convergente, continuo	Divergente, discontinuo
Pensamiento vertical	Pensamiento horizontal
Sucesivo	Simultáneo
Intelecto	Intuición
Secuencial	Múltiple

3. HEMISFERIOS DEL CEREBRO. Características.

El proceso creativo es un conjunto de etapas ordenadas, las cuales, mediante el ejercicio de cada una de ellas, podremos desarrollar el pensamiento creativo. A lo largo del estudio de la creatividad, diversos autores han estudiado la forma en que el cerebro genera ideas, sin embargo, la creatividad puede solucionar problemas dependiendo de la dedicación y esfuerzo que se tenga en el problema.

Desde la antigüedad, la creatividad ha sido un tema tratado por distintos filósofos y pensadores. Este tema ha resultado una gran incógnita para muchos de ellos y también uno de los focos de estudio para algunos psicólogos durante años. Hay diversas teorías acerca del funcionamiento del proceso creativo y la forma en que se originan las ideas, muchas de ellas coinciden en algunos aspectos.

Según el modelo de Wilbur Marshall Urban (1873-1952), la creatividad es el resultado de la acción conjunta de tres componentes cognitivos (Pensamiento divergente, conocimiento general base y conocimiento específico) y tres componentes de la personalidad (compromiso con la tarea, motivación y tolerancia a la ambigüedad). Urban explica que para la creación de una respuesta creativa es necesario la participación del pensamiento divergente y de una serie de características de la personalidad. Según este autor, el sujeto podrá alcanzar un nivel más alto de procesamiento y aplicación de la información dependiendo de la motivación que posea.

Según Robert J. Sternberg (1949), no es posible generar ideas novedosas en un ámbito que no se conozca, ya que se necesita un cierto conocimiento que oriente al sujeto. La base de la creatividad es el conocimiento.

Joy Paul Guilford (1897-1987) diferencia dos tipos de pensamientos: el convergente y el divergente. Afirma que la creatividad es la clave de la educación, así como la solución a los problemas de la humanidad.

Uno de los primeros en modelizar el proceso creativo fue Graham Wallas (1858-1932), en su obra *The art of thought* (1926). En su estudio define este proceso en cuatro fases (fig. 4):

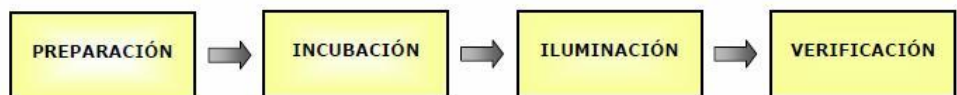
- Preparación: en esta fase se identifica el problema o necesidad a resolver y comienza a recogerse la información que pueda ser útil para la solución. El estado anímico con el que se relaciona es la tensión.

- Incubación: comienzan a generarse posibles soluciones tentativas al problema. Es una fase que en su momento se la consideró inconsciente, aludiendo a que las soluciones propuestas son inaccesibles a la consciencia del sujeto. Implica apartarse del problema y liberar a la mente de una búsqueda consciente de la solución, lo cual puede durar desde segundos hasta años. En esta etapa se suele dar la frustración.

- Iluminación: Es lo que otros autores han denominado la experiencia ¡aha! o ¡eureka! Es una fase vertiginosa de intuiciones que conduce a la solución y suele durar segundos o como máximo, horas. En la iluminación prevalece la alegría.

- Verificación: Es la última etapa que permite comprobar que la idea que se presentó es la que soluciona al problema. En caso de que no lo haga, el proceso vuelve a iniciarse con la preparación. No obstante, muchas veces la iluminación es más rápida porque el cerebro ya pensó el problema y seguramente permanece una segunda o tercera alternativa para solucionar la problemática propuesta. Esta etapa es regida por la concentración.

4. WALLAS. Fases del proceso creativo.



El modelo de Wallas es el que ha influido la mayoría de modelos sobre el proceso creativo que se han ido produciendo a lo largo del tiempo hasta nuestros días. Por ello es el modelo que más peso ha tenido para nosotras, sin embargo, no ha sido el único, pues también nos influyeron Mihály Csíkszentmihályi (1934) y Teresa Amabile (1950).

Tanto Mihály como Amabile, dividieron el proceso de creatividad en 5 puntos basados en la teoría de Wallas:

- Preparación: Es la fase en la que se producen las primeras sensaciones. Es cuando se produce la toma de contacto con los problemas que pueden suscitar interés o curiosidad. Esto puede suceder de forma consciente o inconsciente.

Es la fase en la que se identifica el problema, o se descubren nuevos problemas a resolver.

Intervienen varias acciones combinadas, como delimitar y definir el problema, vagabundear con la imaginación, marchar a ciegas o buscar información. Se plantea la necesidad de decidir qué buscar y dónde. Es una fase en la que se acumula información que no sabemos con certeza si será útil.

En esta primera fase puede producirse una fuerte tensión emocional ante lo desconocido. Es importante gestionar la frustración y el desánimo que puede producirse para no llegar a bloquear la capacidad de acción.

-Incubación: es una fase de distanciamiento del problema. De manera inconsciente se realizan conexiones y relaciones relevantes. Cuando pensamos de forma consciente se realizan conexiones lógicas, pero cuando la atención se relaja las asociaciones libres pueden llegar a generar combinaciones inesperadas. Pueden conectarse ideas ya conocidas con nuevos datos. La mente aparentemente inactiva integra información conectándola con las inquietudes iniciales del problema a solucionar, cualquier elemento por azaroso o anecdótico que parezca puede ser útil si se producen las conexiones adecuadas. Emocionalmente es una etapa en la que no hay desgaste, es un tiempo aparentemente de ocio o en que nos centramos en otra actividad.

-Intuición, iluminación o *insight*⁵: es el momento que, de forma súbita, la persona toma conciencia de la idea o solución y se conectan los elementos que parecían inconexos. Es el momento en que encontramos un camino al problema. En el proceso real pueden darse varias pequeñas intuiciones entremezcladas con todas las otras fases.

-Evaluación o verificación: es la fase en la que se decide si la intuición es valiosa o merece la pena. Es la fase emocional más difícil, cuando uno se siente más inseguro. Es un periodo de autocritica y examen introspectivo. Se trata de comprobar la utilidad de la idea.

-Elaboración: es la fase que más tiempo lleva y supone. Consiste en dar forma a la idea para poder comunicarla a los demás de forma comprensible. Es un proceso regulable en el que la verificación es constante. Deben activarse entonces todas las habilidades y destrezas que uno tiene en su campo. Conviene trabajar con una mentalidad abierta, ya que constantemente puede verse interrumpida por las otras fases del proceso. Surgen constantemente nuevas intuiciones, incubaciones y pequeñas iluminaciones. El número de interacciones entre las fases está relacionado con la complejidad, profunda y amplitud del problema a resolver.

Tras estudiar todas las fases de la creatividad también estuvimos investigando sobre los “bloqueos a la creatividad”, representados en el corto

⁵ *Insight*: es una clave que nos permite encontrar la solución a un problema, un camino, un dato que nos sugiere como resolver un problema.

en el personaje de *Kor*, cuyo concepto lo desarrolló el norteamericano Alvin L. Simberg, y los podemos clasificar en tres tipos dependiendo de su origen o causa:

- Bloqueos cognoscitivos: hacen referencia a las dificultades en alguna aptitud intelectual que influyen negativamente en la capacidad para descubrir soluciones nuevas cuando nos enfrentamos a un problema.

- Bloqueos emocionales: en general, miedo a hacer el ridículo o a equivocarnos, y está relacionado con una autocrítica personal negativa. Inseguridades, falta de confianza en las propias capacidades exagerada necesidad de seguridad y certidumbre.

- Bloqueos culturales: los bloqueos culturales se refieren a las limitaciones a la creatividad provocados por la educación. Estos bloqueos también suelen ser causa de frustración y la frustración puede ser causada por motivos internos o externos.

Basándonos en toda esta información desarrollamos nuestro cortometraje, dividiendo las escenas según las distintas fases del proceso creativo.

A demás de estudiar el proceso creativo y el funcionamiento de nuestra mente, también nos documentamos sobre la mitología griega, de donde nos inspiramos para los nombres de nuestros personajes y alguna de sus características físicas. El nombre de *Kor* es una abreviación de *Kore*, diosa que se caracterizaba por su curiosidad y búsqueda de conocimiento; mientras que el nombre de *Edri* proviene de *Edrielle*, diosa de la creatividad y la inspiración. La mitología cuenta que solía tener una apariencia no corpórea, motivo por el que *Edri* tiene aspecto semi-etéreo. Esta diosa también se le asociaba con las mariposas, detalle integrado en los escenarios.

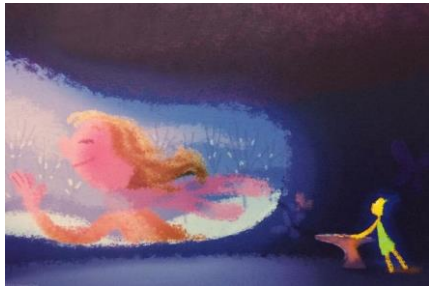
3.4. REFERENTES

Tuvo una clara influencia la reciente película de Pixar, *Inside Out* (fig. 5). Nos ofreció un punto de vista muy interesante de cómo procesamos la información.

Un punto de semejanza con *Inside Out* es que mientras en esta película los personajes principales almacenan recuerdos en la memoria a largo plazo, en *Imagine* nuestros protagonistas acumulan las ideas en tarros, que se pueden apreciar en el escenario repartidos por la estantería.

Otro parecido con *Inside Out*, es que, aunque los personajes principales parezcan muy diferentes, en realidad unos dependen de otros para desarrollar la historia. En *Inside Out* sus personajes principales son las emociones y todas tienen que cooperar entre sí para llegar a comprender a Riley, la niña protagonista. Paralelamente, en nuestro corto *Kor y Edri* también tienen que trabajar juntos para poder desarrollar la idea final.

También tomamos como inspiración la idea de que los personajes estuvieran dentro del protagonista. Es decir, queríamos contar la historia



5. INSIDE OUT. Imágenes concept art. Pixar, 2015.

6. DAM KEEPER. Referencia visual.



representando de manera figurativa el proceso creativo en el interior de nuestra mente.

En nuestro corto, a diferencia del largometraje, no se muestra el personaje de *Korie* hasta el final, donde se descubre que la cueva ha sido en todo momento la mente de la niña. Por otra parte, en *Inside Out* las escenas de la niña protagonista y las de su mente donde están los personajes de sus emociones, se alternan durante todo el desarrollo de la historia, dejando claro desde un principio la relación entre ellos.

Para definir cómo íbamos a hacer el estilo tuvimos que ver distintos cortometrajes que encajaran con lo que queríamos representar.

En cuanto a estilo visual, buscábamos algo parecido al del cortometraje *The Dam Keeper* (Daisuke Tsutsumi y Robert Kondo, 2014) (fig. 6). Queríamos un aspecto agradable y algo infantil con un trazo suelto. Cosa que en el cortometraje de *Imagine* no fue posible reproducir, ya que nuestros conocimientos en cuanto al programa de animación eran escasos. También nos planteamos algo parecido al estilo que tanto caracteriza a Pixar, con un acabado más bien digital. Ambas posibilidades nos atraían bastante. En cuanto a personajes y *acting*⁶(fig. 7), tomamos como referencia el arte de Karl Hadrika. Se trata de un animador que ha realizado varios trabajos, especialmente nos interesamos en el cortometraje *Roadkill Redemption*, donde aparece un mapache bastante carismático que nos ayudó a concebir el aspecto de nuestros protagonistas.

Para la realización de escenarios, primero llevamos a cabo un boceto previo sin buscar ningún referente. Después de tener una idea más o menos clara de lo que buscábamos en cuanto a escenario, estilo visual y decidir que me encargaría de los escenarios, tuve que buscar referentes para acabar de moldear nuestra idea.

Estos referentes los dividí en dos tipos, realistas y conceptuales. Por una parte, los realistas como, por ejemplo, habitaciones reales de adolescentes, me



7. KARL HADRIKA. Referencia para personajes. 2013.

⁶ *Acting*: La actuación de los personajes.



8. GRAVITY FALLS. Referente de escenario.

ayudaron a realizar unos escenarios cuyas proporciones de los elementos fueran verosímiles. Por otra parte, busqué imágenes conceptuales que me ayudaran a crear un espacio más personal para la habitación y una ambientación de fantasía para la cueva.

Los referentes más importantes a la hora de dibujar los escenarios fueron tomados de distintas series de animación como por ejemplo *Rick & Morty* (Justin Roiland y Dan Harmon, 2013), *Gravity Falls* (Alex Hirsch, 2012) (fig. 8) y *Hora de Aventuras* (Pendleton Ward, 2010). Además de estas series, también sirvieron de inspiración el *concept art* de películas como *Big Hero 6* (Don Hall, 2014), *Monstruos University* (Dan Scanlon, 2013), *Toy Story* (John Lasseter, 1995) y *Gru, mi villano favorito* (Pierre Coffin, 2010), los cuales me ayudaron a terminar de darle forma a la habitación y a la cueva. También me sirvieron de ejemplo imágenes de autores anónimos que encontré durante la búsqueda de referentes.

La película de *Big Hero 6* me resulto sumamente útil a la hora de tomar ejemplos de habitaciones, debido a la gran cantidad de modelos realizados para el diseño de los dormitorios y el nivel de detalle en cada uno de ellos. (fig. 9)



9. BIG HERO, Diseños del concept art para la película.

El aspecto dulce e infantil junto con las distintas tonalidades rosadas para el cuarto de la habitación de las niñas de *Gru, mi villano favorito*, me sirvieron de inspiración a la hora de dar color al cuarto de *Korie* (fig. 10).

Por otra parte, la serie de *Gravity Falls* me inspiró a la hora de realizar escenarios de carácter más fantástico y acogedor. Captó mi atención desde el primer momento debido a su estilo tan personal, ya que se acercaba mucho al



estilo que buscaba. Al mismo tiempo esta serie me servía de inspiración para ambos escenarios (fig. 11).

A la hora de acabar de diseñar la cueva, también tuve de referente los diseños para la reciente película del *Libro de la Selva* (Jon Favreau, 2016), especialmente la cueva de *Baloo* (fig. 12).



10. GRU, MI VILLANO FAVORITO.
Concepts de la habitación.



11. GRAVITY FALLS. Referente cueva.



12. EL LIBRO DE LA SELVA.
Concept de la cueva de Baloo.

En cuanto a la ambientación me fue de gran ayuda el excelente trabajo realizado por el equipo de Pixar en las distintas iluminaciones naturales para el *concept art* de la película *Monstruos University*, que nos muestra las distintas etapas del año trabajando únicamente un escenario y los distintos cambios de iluminación dependiendo del momento del día (fig. 13).



13. MONSTRUOS UNIVERSITY. Referentes de ambientación e iluminación.

Además, también me apoye en otras producciones de Pixar, como *Buscando a Nemo* (Andrew Stanton, 2003) para el *colorscrip*t y *Toy Story* para la ambientación. (fig. 14).

El *storyboard* del largometraje de *Up* (Pete Docter y Bob Peterson, 2009), *Pocahontas* (Eric Golberg, 1995), *El Rey León* (Roger Allers, 1994) y *Alicia en el país de las maravillas* (Clyde Geronimi, 1951), me sirvieron como referentes a la hora de la realización del *storyboard* para nuestro proyecto.



14. TOY STORY. Concepts de la película. Referentes para ambientación.

3.5. HISTORIA

La historia narrada en el corto ha ido variando a lo largo de su realización, tanto en aspecto como en contenido. *Imagine* trata sobre el proceso creativo, buscando representar el modo en que nacen las ideas y las fases por las que pasan antes de llegar a su forma final.

Sus protagonistas, *Edri* y *Kor*, son los encargados de dar vida a las ideas. Cada uno de ellos simboliza los hemisferios del cerebro que toman parte en este proceso. *Edri* (hemisferio derecho) posee la creatividad necesaria para concebir ideas abstractas y originales, mientras que *Kor* (hemisferio izquierdo) se encarga de dar lógica a esas ideas, buscando una vía para que sea posible llevarlas a cabo en la realidad. Entre ambos crean, construyen y diseñan cosas asombrosas.

Durante gran parte del corto *Edri* va creando unas bolitas, representativas de las ideas generadas por el pensamiento creativo, que muestra a su compañero *Kor*, el cual es el pensamiento lógico y es difícil de contentar, hasta que finalmente una de las bolitas creadas logra captar la atención de dicho personaje. Juntos se ponen a estirar, deformar y modelar la bolita hasta conseguir darle la forma de un cervatillo.

El corto termina con una escena final post-créditos donde vemos cómo la cueva de los personajes pasa a ser, mediante un fundido, el cuarto de *Korie*, una niña de 12 años. Vemos cómo la pequeña está pintando algo en la pared. Al enfocar, se ve un dibujo del ciervo pintado.

Esta historia, más allá de parecer una simple fantasía, representa el proceso de creación de las ideas, en el cual se pueden apreciar distintas etapas diseñadas para adaptarse a las distintas escenas del cortometraje:

- 1-Planteamiento.
- 2-Documentación/Generación.
- 3-Incubación (incluye la frustración/bloqueo).
- 4-Illuminación. Surgimiento espontáneo de las ideas.
- 5-Evaluación.
- 6-Elaboración/Cambios y mejoras.
- 7-Resultado.

3.5.1. GUIÓN LITERARIO

Una de las fases de la producción de un corto de animación es la creación de un guion literario, el cual consiste en un texto que especifique las acciones y diálogos de los personajes, donde también se da información sobre los escenarios. El texto explica la historia de manera que al lector le resulte visible y audible, pero sin dar indicaciones técnicas para la realización del corto ni sobre los planos de las escenas.

Para nuestro proyecto realizamos el siguiente guion literario:

INT-CUEVA

El ambiente es calmado, la estancia es algo oscura. La única fuente de luz es la que emiten unas pequeñas bolitas que flotan cerca de los personajes.

Edri y *Kor* están sentados en el suelo. *Kor* está algo aburrido, mientras que *Edri* está ocupado pensando nuevas ideas. Cada vez que fabrica una nueva aparece otra bolita flotante que la representa.

Observa con interés una de sus últimas ideas y se la entrega a *Kor* esperando su aprobación. Sin embargo, *Kor* no parece muy entusiasmado y lanza la idea a un lado. Sin perder el ánimo, *Edri* coge otra de sus ideas y se la vuelve a dar, y una vez más *Kor* la tira sin pensárselo. *Edri* no se da por vencido y continúa dándole más ideas con la esperanza de que alguna le guste a su compañero, no obstante, nada parece contentarle.

Se detiene a pensar un poco más y, tras unos segundos, crea una nueva idea. Extiende su mano a su compañero y espera ver su reacción. *Kor* observa la bolita sin mucho entusiasmo, la toma y comienza a darle forma con las manos. Pero no logra alcanzar el resultado que busca, la idea acaba deformándose y *Kor* la lanza contra el suelo frustrado.

Se queda callado y algo enfurruñado, y *Edri* se acerca para intentar animarle.

Le pregunta qué le ocurre, pero *Kor* se encoje de hombros. Mediante señas le explica a *Edri* que tenía unas expectativas muy distintas al resultado obtenido y que está triste por no poder alcanzarlas.

Entonces *Edri*, una vez más crea otra idea, pero esta vez mucho más grande que las anteriores. *Kor* parece asombrado. Al poco hace una mueca indicando que algo no le gusta, lo cual *Edri* modifica para que esté a su gusto.

Acto seguido, *Kor* comienza a darle forma con la ayuda de *Edri*, rectificando todo aquello que consideran oportuno. Ambos parecen divertirse mientras trabajan con la idea.

Unas horas más tarde el trabajo ha concluido, la idea ya está lista y acabada. Los dos están realmente satisfechos con el resultado, un fantástico cervatillo fruto de la imaginación y el esfuerzo. La idea, ya acabada, cobra vida propia, pues se ha convertido en algo real al pasar de ser un concepto abstracto a algo físico y con una forma definida. Es el ciclo del proceso creativo.

POST-CRÉDITOS

Es una habitación infantil. Por la decoración debe de tratarse de la de una preadolescente. El suelo está cubierto con un plástico, hay botes de pintura y pinceles esparcidos por todas partes. Frente a la pared está *Korie*, observando alegre el dibujo que acaba de pintar: un precioso ciervo alado.

3.5.2 GUIÓN TÉCNICO

Otro de los puntos a realizar es el guion técnico, donde se explican las descripciones de las acciones de los personajes y también se dan las instrucciones necesarias para poder realizar el proyecto más adelante.

Como ya se ha dicho, la narrativa de la historia ha ido evolucionando conforme íbamos avanzando el proyecto, y por ello tuvimos que realizar varios guiones tanto literarios como técnicos hasta hacer los definitivos.

Pudimos retocarlo y ponerlo en práctica a la hora de hacer la prueba del corto en la asignatura de *Animación 2* con la ayuda de nuestros profesores.

SEC. 1 INICIO DEL CORTO

Imagen en negro, se escucha la música de la introducción. Aparece el título del corto: *Imagine*. El punto de la primera *i* es una bolita parecida a un fuego fatuo (es una *idea*). La bolita borra el título y va descendiendo. La cámara la sigue hasta llegar a los personajes. Da pie al inicio del corto.

SEC. 2 CUEVA INTERIOR

La música desciende y se deja oír sutilmente de fondo.

Zoom out⁷ hasta incorporar a los dos personajes junto con el escenario (plano general).

Se ve el interior de un lugar semejante a una cueva, algo desordenada, con estantes al fondo sobre los cuales hay botes que contienen papeles, bolitas, imágenes e ideas. Hay dibujos en las paredes, adornos que cuelgan del techo y esculturas a mitad de hacer esparcidas por la cueva (manualidades varias). Van desde cosas infantiles a o tras más complejas, reflejando la creatividad en distintos momentos y edades, y dependiendo de su utilidad. La iluminación es muy suave, los únicos focos de luz son el destello de las '*ideas*'.

En el centro de la cueva, sentados en el suelo, están los protagonistas *Edri* y *Kor*.

SEC. 3 CUEVA INTERIOR

Primer plano de *Edri* con la idea en la mano. Ambos personajes se comunican con ruiditos, gruñidos y signos.

Cambio a plano general de los dos pasándole la idea a *Kor*.

Primer plano de *Kor* observando la idea. Después la lanza.

Primer plano de *Edri* mostrándole una nueva idea.

Plano general de ambos, *Kor* sigue desechando ideas.

Primer plano de las ideas apagadas en el suelo, mientras cae una más.

SEC. 4 CUEVA INTERIOR

Plano general con ambos personajes, *Kor* está enfurruñado y *Edri* le observa preocupado.

Primer plano de *Edri* creando otra idea.

Primer plano de *Kor*, se ve la mano de *Edri* acercando la idea al rostro de *Kor*. Éste levanta la vista y coge la idea y empieza a modelarla. Acaba deformándose, *Kor* se desespera y la lanza.

⁷ *Zoom Out*: Ampliar la imagen con la cámara

SEC. 5 CUEVA INTERIOR

Plano general de los personajes, *Edri* trata de animar a *Kor* y le pregunta qué ocurre mediante gestos. *Kor* le explica sus expectativas y le dice que el resultado no es el que esperaba.

Primer plano de *Edri* creando una idea mucho más grande que las anteriores.

Plano general de ambos. *Kor* observa la nueva idea asombrado.

SEC. 6 CUEVA INTERIOR

Plano general de ambos. Juntos van modelando y dando forma a la idea (la idea permanece flotando en el aire mientras la modelan). Primer plano de *Edri* disfrutando mientras trabajan. La cámara se desplaza a la izquierda hasta enfocar un primer plano de *Kor*. La cámara se desplaza hacia arriba. Fundido a negro (elipsis de tiempo).

SEC. 7 CUEVA INTERIOR

Arranca la cámara desde el suelo enfocando los pies de los personajes y comienza a subir hasta que les vemos las caras.

Plano general de los personajes desde atrás, de modo que podemos ver lo que están observando. La idea ya está acabada. Ha cobrado vida y se mueve (zoom muy lento hacia la idea moviéndose mientras sube sutilmente el volumen de la música). Fundido a negro y créditos.

SEC. 8 CRÉDITOS

La música se detiene al final de los créditos.

SEC. 9 ESCENA POST-CRÉDITOS. HABITACIÓN INTERIOR

Suena una melodía que enlaza con el inicio de la historia para dar paso a la escena post-créditos. Pantalla en negro, fundido inverso (a imagen). Paneo⁸ de cámara por la habitación. En ella podemos apreciar algunos elementos en común con los que había en la cueva (proyectos, dibujos, manualidades, etc.). Comienza a la izquierda, pasando del escritorio a la cama y luego desciende hasta los cubos de pintura del suelo.

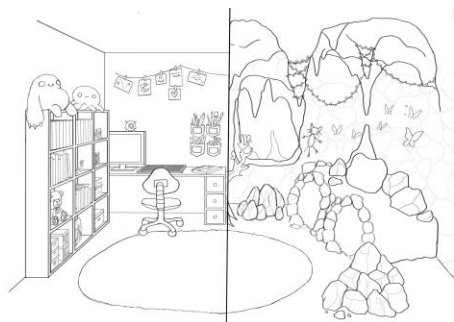
Primer plano de los pies de *Korie*. La cámara asciende hasta que le vemos la cara.

Plano general de *Korie* de espaldas a la cámara mirando la pared. Tras ella vemos el ciervo alado pintado en la pared. Fundido a negro.

SEC. 10 FINAL

Aparecen las letras de 'Fin' del mismo modo que en el título. La bolita se lanza hacia cámara creando un destello blanco-azulado. Fundido a negro.

⁸ *Paneo*: Movimiento de cámara sobre su eje vertical u horizontal.



15. Diseño. Comparativa escenarios.

3.6. ESCENARIOS:

La historia se desarrolla únicamente en dos escenarios, la habitación de *Korie* y la cueva de *Kor* y *Edri*. En las primeras escenas, la acción sucede en la cueva donde se desarrolla gran parte de la historia. Mientras que el escenario de la habitación únicamente aparece en la escena post-créditos para dar sentido a la historia haciendo que el espectador comprenda el mensaje transmitido (fig. 15)

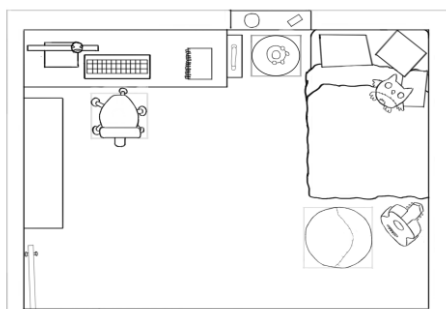
Ambos escenarios requirieron mucho esfuerzo para definirlos bien pues los diseñé para que guardaran una relación muy estrecha, puesto que la cueva es una representación de la habitación de *Korie* en su mente, con la intención de representar de manera simbólica el modo en que está dividida nuestra mente.

Trabajé minuciosamente todos los detalles de ambos escenarios para conseguir una similitud directa. Comparten elementos comunes como, por ejemplo, detalles de la pared, la distribución de los muebles y algunos objetos personales. No todos los objetos son iguales en ambos escenarios, pero se intuye la semejanza que los une.

Los relacioné con la intención de ayudar al espectador a comprender la historia y asociar los personajes a sus roles representativos de los procesos mentales de forma sencilla.

3.6.1. HABITACIÓN

Comencé abocetando distintos modelos de habitaciones, hasta que finalmente encontré una que representara mis expectativas, y a continuación me centré en diseñar un espacio que fuera acorde con la personalidad de la niña.

16. Diseño. Planta de la habitación de *Korie*.

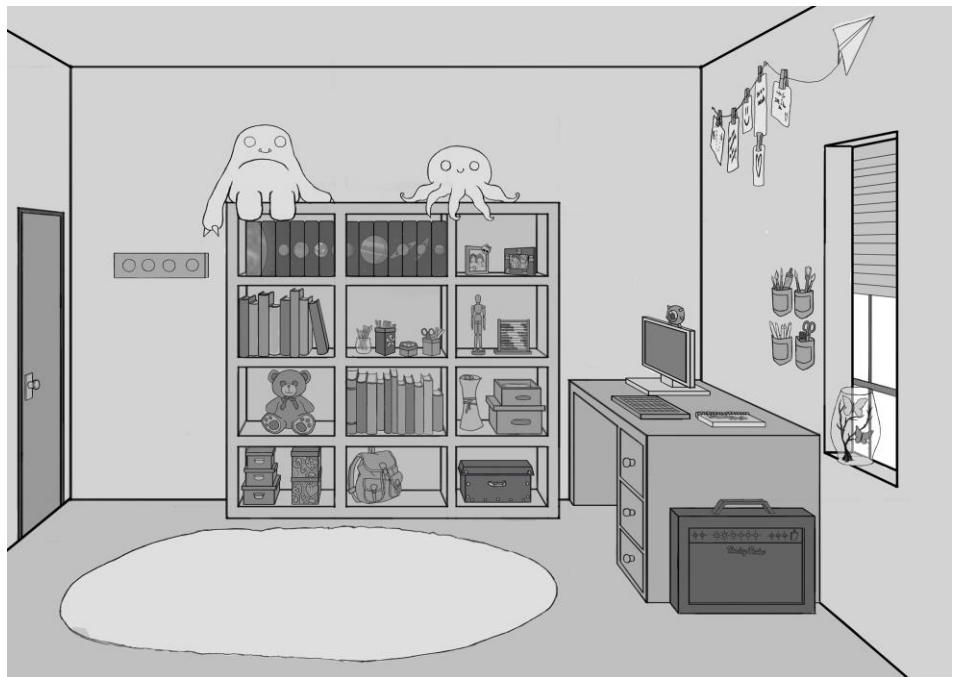
A raíz de esto, comencé a distribuir los elementos de la habitación teniendo en cuenta la relación que tendrían más tarde con los personajes de la cueva, diseñando así la planta del escenario (fig. 16).

Este escenario nos presenta la habitación de *Korie*, una niña de 13 años, la cual posee una gran imaginación, le encanta realizar manualidades, dibujar y todo tipo de actividad artística. Es una niña muy optimista y de carácter alegre, aunque algo desordenada, suele olvidar sus utensilios de pintura esparcidos por la habitación.

Por ello quise representar su alta creatividad y energía mediante diferentes objetos, como manualidades que decoran la habitación y distintos utensilios de trabajo artístico (fig. 17 y 18).

La habitación de la niña guarda una relación directa con la cueva donde habitan los personajes, pues el diseño de la habitación fue la base a partir del cual se realizó la distribución de la cueva. La cama corresponde con las

madrigueras de los personajes principales, la ventana está representada en la cueva como un orificio con estalactitas; el escritorio corresponde al trozo de madera que les sirve como mesa de trabajo a *Edri* y *Kor* junto el tocón que emplean como sustituto de la silla. La estantería se puede apreciar claramente en ambos escenarios, y por último el puff corresponde con una roca de igual tamaño. Además de los muebles de la habitación, también se aprecian similitudes en algunos detalles presentes en los dos escenarios.



17. Diseño. Detalle estantería *Korie*.



18. Habitación *Korie*, diseño final.

3.6.1.1. Color

Después de varias pruebas de color se decidió que los colores de la habitación son en tonos más rosados e infantiles, más brillantes y llamativos lo que resalta la personalidad de la niña y su entorno.



19. Color de la habitación de *Korie*.

3.6.1.2. Ambientación-Iluminación

Principalmente la iluminación es natural, proveniente de la luz que entra por la ventana, en este escenario he experimentado con los diferentes ambientes en los distintos momentos del día. Siendo en la escena nocturna en la única en que se añaden algunos elementos de luz artificial como, por ejemplo, las luces, la lámpara y la pantalla del ordenador (fig. 20).



20. Iluminación habitación, *Korie*.

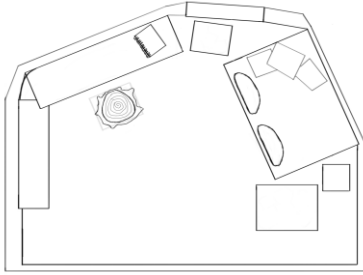
3.6.1.3. Props

En este escenario diseñé gran cantidad de *props*, para poder representar el carácter creativo de la niña. Entre ellos podemos distinguir distintos tipos de objetos. Por una parte, manualidades como el búho de la cama hecho a base de recortes de tela, el tarro de cristal que contiene dos mariposas artificiales, el adorno del avión de la pared donde cuelga alguno de sus dibujos y los portalápices hechos con tela de pantalones vaqueros. También consta de herramientas de estudio y de trabajo como, por ejemplo, el ordenador, los libros que suele consultar, una gran cantidad de cajas que contienen herramientas para sus trabajos artísticos y distintos lapiceros y pinceles. Por último, podemos observar varios peluches en la estantería que nos da una idea de la edad de *Korie*.

Todos estos objetos en comparación a los *props* de la cueva mantienen mejor las proporciones y tienen un aspecto más realista, lo que nos marca la diferencia entre el mundo mental de *Korie* y el real.

3.6.2. CUEVA

Este escenario debía representar de forma simbólica el interior de nuestra mente y al mismo tiempo sería el hogar de nuestros personajes, por lo que debía de ser un espacio habitable, teniendo en cuenta que también debía relacionarse con el escenario de la habitación (fig. 21)



21. Diseño planta cueva, Edri y Kor.

Al pensar el modo de representarlo, concebía la mente como un lugar cerrado donde tiene lugar las ideas y eso en cierto modo me recordaba a la imagen de una cueva, de ahí el motivo de darle ese aspecto.

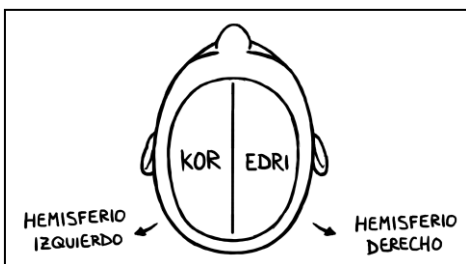
Los primeros bocetos que hice me basé en imágenes de cuevas reales. Conforme íbamos desarrollando la idea quise darle más complejidad, proporcionándole cohesión a la historia y una relación directa con los personajes. Finalmente, el diseño final de la cueva fue realizado a partir del diseño definitivo que escogí de la habitación para conseguir relacionar ambos escenarios.

Para relacionar la cueva con la mente de la niña, situé la cueva de forma que la ventana correspondiera a la posición de los ojos (fig. 22).

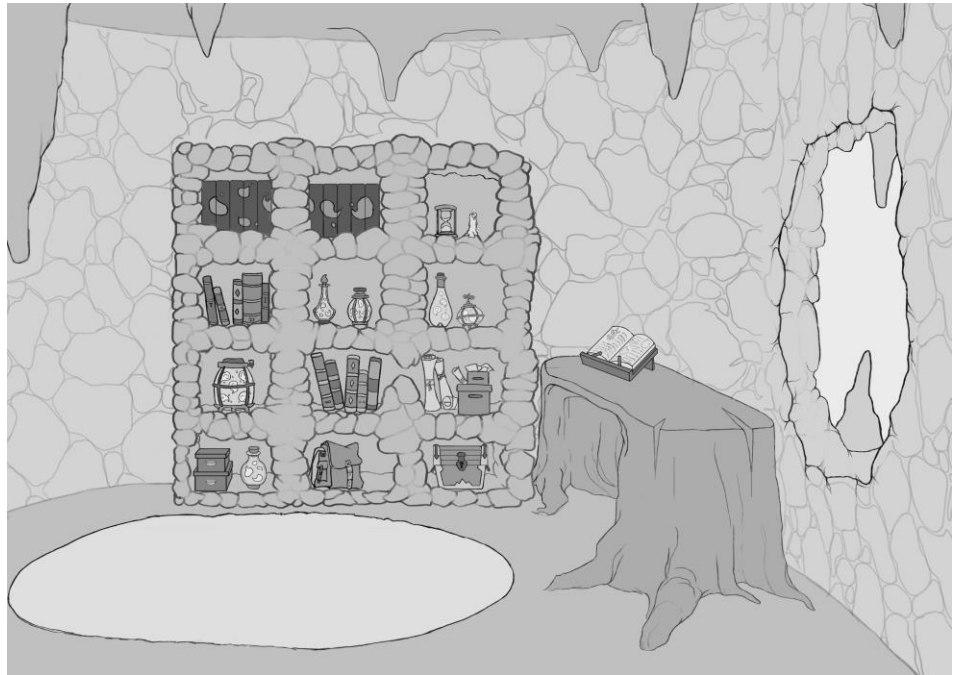
Del mismo modo que la cueva representa nuestra mente, los personajes representan las partes analítica y creativa del cerebro. Por ello, decidí dividir el escenario en los dos hemisferios que corresponden a dichas funciones y así relacionarlos directamente con nuestros personajes.

La mitad izquierda del escenario hace alusión al hemisferio izquierdo, por lo que debía ir acorde con el personaje de *Kor*. No sólo se trataba de representar dicho hemisferio, sino también reflejar la personalidad del protagonista. Por ello debía tener en cuenta el carácter de *Kor* para diseñar un lugar de acuerdo a sus necesidades.

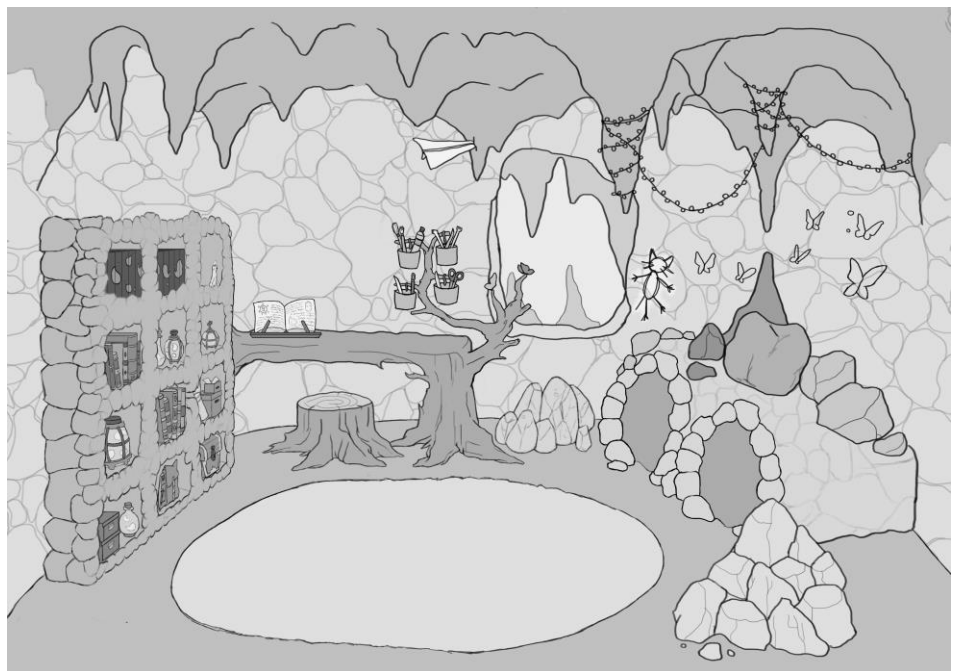
Su carácter intelectual y estudioso hace que tenga una gran cantidad de información almacenada en muchos libros y pergaminos, los cuales guarda en la estantería de forma ordenada, para poder acceder a la información cuando lo necesite. Su mitad siempre tiene un aspecto ordenado y algunos de los rincones guardan ideas desechadas debido al rechazo de *Kor* en situaciones de bloqueo. También observamos distintos frascos de varias formas y tamaños donde almacena todas aquellas ideas que considera que podrían serles útiles en el futuro. Además de libros y frascos, posee un arsenal de pinceles y utensilios que utiliza para trabajar. Al fondo de la cueva podemos observar un escritorio, que es el lugar donde *Kor* se pasa las horas estudiando y analizando las ideas con el fin de ver qué aspectos modificar en ellas. Su mitad correspondiente representa el conocimiento, la experiencia y el pensamiento analítico, cualidades propias del hemisferio izquierda (fig. 23 y 24).



22. ESQUEMA. Representación de la ubicación de los personajes.



23. Detalle estantería cueva.



24. Vista frente, cueva *Edri* y *Kor*.

Por otra parte, la mitad derecha de la cueva hace referencia al hemisferio derecho del cerebro, por lo que está ligado al personaje de *Edri*. Debido a su carácter soñador decidí colocar en la parte derecha las madrigueras donde duermen nuestros personajes. Su mitad correspondiente tiene más espacio libre de elementos, permitiéndole corretear de un espacio a otro y expresando su carácter inquieto. También podemos observar pintadas en las paredes, así como algunos garabatos y dibujos que expresan el carácter creativo de *Edri* y además de algunas mariposas dibujadas por la estancia en referencia a la diosa que le da nombre a este personaje.

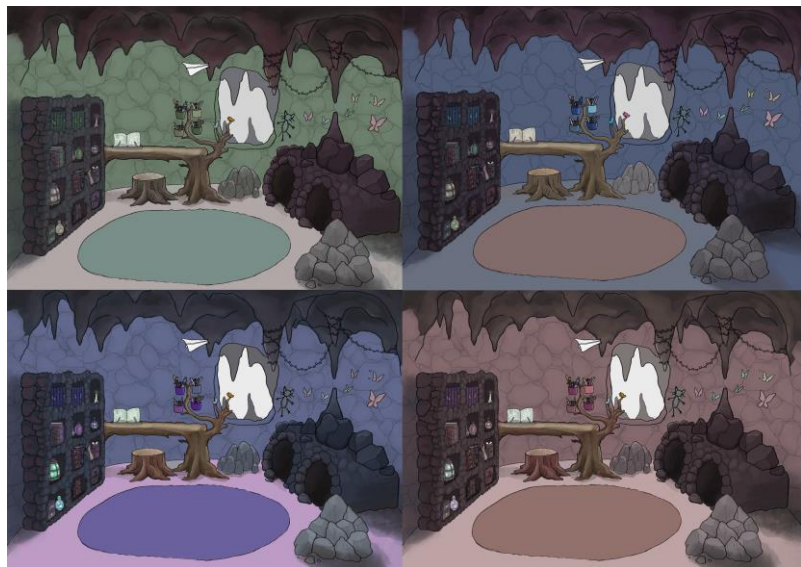
Por otra parte, la ausencia de utensilios y elementos similares en el espacio correspondiente a *Edri* se debe a que no necesita de ellos para llevar a cabo su trabajo puesto que su carácter impulsivo y creativo le ayuda a crear gran cantidad de ideas de manera espontánea, únicamente sirviéndose de su imaginación. Esta parte del escenario representa los sueños, la imaginación y la conciencia artística.

En la escena post-créditos podemos observar como todos los elementos de la cueva tienen sus correspondientes objetos en la habitación de la niña, uniendo ambos mundos. Sin embargo, en comparación con la habitación, las ilustraciones de la cueva se pueden apreciar un estilo menos realista, respetando menos la proporción y dándole un estilo más *cartoon*⁹.

3.6.2.1. Color

El contraste del color entre la cueva y la habitación se creó para diferenciar claramente el mundo real del interior de la mente de *Korie*. Por ello los colores de la cueva son colores más oscuros y apagados que inducen a pensar en un plano más abstracto, para resaltar la función de los protagonistas y la importancia de las ideas, resaltándolos con colores más llamativos.

Hice varias pruebas con diferentes colores para encontrar el contraste óptimo entre los personajes, las ideas y el escenario.



25. Pruebas color cueva, *Edri* y *Kor*.

⁹ Cartoon: Estilo característico de los dibujos animados.

Finalmente escogí tonalidades moradas, ya que este color se asocia a la sensación de misterio y espiritualidad (fig. 26).



26. Colores finales de la cueva.

3.6.2.2. Ambientación-Illuminación

Principalmente la luz que entra por el habitáculo proviene de dos focos, uno es la luz natural que proviene de la ventana, y el otro foco es la luz artificial emitida por las ideas que deambulan por la cueva.

En la mayoría de las ilustraciones, la cueva se representa en penumbra destacando las ideas.

Dependiendo de dónde estén situadas las ideas, la iluminación y las sombras tomarán diferentes direcciones, aprovechando esta característica para experimentar distintos ángulos de iluminación.

3.6.2.3. Props

El escenario de la cueva cuenta con menos cantidad de *props* ya que se trata de un espacio más primitivo y con objetos más sencillos. La mayor cantidad de *props* se encuentran en la zona correspondiente a Kor, ya que es quien más se sirve de utensilios a la hora de trabajar.

A pesar de la relación entre los objetos de ambos escenarios, los de la cueva muestran un aspecto más fantástico, dando lugar a objetos no comunes (fig. 27).



27. Props cueva.

3.7. STORYBOARD

Podríamos decir que el *storyboard* es una versión más visual del guion técnico donde se muestran claramente los planos y los movimientos de los personajes.

Ya habíamos creado varios *storyboard* a lo largo del proceso, y pudimos observar su evolución (Fig. 28). Uno de los cambios más significativos ha sido el rediseño de los personajes y la definición más concreta de los escenarios. Se acopló el *storyboard* para que cada escena correspondiera con las etapas del proceso creativo, profundizando en el *acting*¹⁰ y la expresividad de los personajes.

Una vez clara la narrativa y los puntos que queríamos contar para expresar lo mejor posible la creación de ideas creamos el *storyboard* definitivo, a partir del cual realizamos el cortometraje.



28. IMAGINE. Comparativa de Storyboards.

3.8. COLORSCRIPT

Ha sido muy útil para la visión global de las escenas. En la primera hoja del *colorscript* predominan los colores oscuros por tener lugar en un escenario cerrado y los tonos fríos. Conforme avanza la historia las escenas son más luminosas, ya que los personajes comienzan a crear ideas cada vez mayores, iluminando más las escenas. En las escenas del final donde aparece el escenario de la habitación predominan los tonos cálidos y vivos, junto con una iluminación ambiental, creando un entorno más acogedor.

¹⁰ *Acting*: la actuación de los personajes.

3.9. CORTO EXPERIMENTAL

El corto de *Imagine* fue realizado durante las clases de producción de animación. Durante el proceso contamos con las indicaciones de nuestros profesores de animación. Gracias a esto pudimos ir mejorando las escenas que no funcionaban bien y lograr un mejor resultado. Comenzamos la animación de manera tradicional, realizando los *layouts*¹¹ (fig. 29) y las primeras escenas; No obstante, comprobamos que nos era más cómodo y rápido animarlo de manera digital, por lo que finalmente se realizó mediante *Toon Boom Harmony*. Para el montaje de las escenas y el audio se utilizó *Adobe Premiere* (fig. 30).

SEC. ②

ENC 2



ACCIÓN: EDRY Y KOR APARECEN PENSATIVOS

29. LAYOUT. Escena 7 poses clave de *Imagine*, 2016.

Previamente a la producción del corto, se realizó una animática siguiendo el antiguo *storyboard*. En ella podemos apreciar los cambios más significativos que ha sufrido el corto durante el proceso. El más notable es el diseño de los personajes. También varió el tono de la historia, el cual en un principio pretendía ser más tranquilo e intrigante, pero finalmente se le dio un tono más alegre con una música que invitaba a meterte en la historia y disfrutar junto con los personajes.

Al tratarse de un cortometraje mudo, los movimientos y las gesticulaciones debían ser lo más expresivos posibles para transmitir la historia correctamente. Ese fue uno de nuestros mayores retos. Por este mismo motivo, la música también era un punto clave, ya que es la única información

¹¹ Layout: boceto que representa las acciones principales que tienen lugar en la escena, incluyendo movimientos de cámara, *props* y personajes, con el fin de dar una idea aproximada al animador.

auditiva que se recibe y debe plasmar lo que sucede mediante sonidos musicales. Dependiendo del tema escogido la impresión que deja en el espectador es muy diferente, por ello decidimos sustituir la melodía de la animática por una más alegre, con el fin de evitar crear un tono serio y un ritmo monótono y darle un ambiente más desenfadado (fig. 31).



30. *IMAGINE*. Fotograma del cortometraje.

Debido a que es una historia tan compleja, y siendo solo dos personas en el equipo, debíamos escoger bien las escenas a realizar, pues era imposible abarcar el proyecto completo tal y como queríamos hacer en un principio. Suprimimos las escenas innecesarias y resumimos muchas otras, con el fin de poder mostrar un corto acabado que narrara la esencia de la historia que queríamos contar.

El corto tiene una duración de 01:05 min., del cual las escenas animadas por cada una de las integrantes son las siguientes:

Tamar Cerdá – 00:00 a 00:17 (bolitas), 00:17 a 00:19, 00:22 a 00:27, 00:29 a 00:32, 00:34 a 00:37 y 00:46 a 00:50

Irene Antón – 00:00 a 00:17 (personajes), 00:19 a 00:21, 00:27 a 00:28, 00:33 a 00:34, 00:38 a 00:45 y 00:51 a 00:53



31. *IMAGINE*. Fotograma del cortometraje experimental, 2016.

4.CONCLUSIONES

Con este trabajo hemos podido alcanzar nuestro objetivo principal que era adquirir experiencia en todas las fases de una producción de animación, desarrollando el *concept art* para la pre-producción y poniendo en práctica los conocimientos de animación adquiridos en clase durante la realización del corto experimental.

También hemos podido poner en práctica lo aprendido en estos cuatro años de grado y avanzar con las técnicas digitales a través de *Adobe Photoshop, Toon Boom Harmony, Adobe Premier o After Effects*.

Otro valor añadido ha sido el trabajar en equipo, pudiendo llevar el trabajo lo más lejos posible y poner en común nuestras ideas para valorarlas conjuntamente. Este punto ha resultado fundamental para nuestro proceso de aprendizaje mutuo.

Todos los objetivos alcanzados se muestran en el resultado del trabajo el cual ha sido la realización de *Imagine Concept Artbook*, donde se aprecian todas las etapas de la pre-producción, para la realización del cortometraje, junto con el cortometraje experimental de *Imagine* el cual nos ha brindado la oportunidad de desarrollar todas las fases de la producción.

En este proyecto hemos podido realizar todas las fases que conlleva una animación, obligándonos a aprender de cada una y haciendo que nos desarrolláramos en un terreno nuevo para nosotras. Gracias también al hacer el trabajo conjunto hemos podido abarcar mucho más el terreno de la animación, y hemos podido aprender la una de la otra.

Por otra parte, nos hubiera gustado haber podido profundizar más en la realización del cortometraje, la cual es poco fluida debido a la falta de experiencia y haber podido mostrar los personajes secundarios, que no llegaron a animarse. Podríamos haberle sacado mucho más partido al programa de animación *Toon Boom Harmony* si hubiéramos dispuesto de más horas para conocer su interfaz y aplicaciones. Además, habría sido idóneo haber tenido tiempo suficiente para añadir la escena final post-créditos que da sentido a la historia para concluir el corto con más coherencia.

Todo el trabajo realizado hasta ahora pretende ser la base para mejorar y seguir desarrollando el proyecto en un futuro. Después de todo el camino recorrido durante estos meses, nos hemos encariñado con nuestra historia y sus personajes. Por eso nos gustaría seguir trabajando en ellos con el fin de ir un paso más allá. Nuestra intención es lograr dar un aspecto totalmente acabado al corto *Imagine*, mejorar en el *timing*¹² y *acting*¹³ de los personajes, pulir todas las escenas que no funcionan y profundizar en la producción.

Finalmente supe crear entornos adecuados a la historia y al estilo de los personajes. Para realizar ambos escenarios guardando cierta similitud me dibujé la planta de cada uno de ellos con el fin de mantener las proporciones en cada ilustración, gracias a ello logré representar con éxito el simbolismo con los distintos hemisferios cerebrales en los escenarios, siendo reconocibles.

En cuanto a los *props*, también fueron diseñados teniendo en cuenta su relación en cuanto al escenario y a los personajes correspondientes.

El storyboard fue llevado a cabo con éxito, a pesar de tener diversas complicaciones y gran cantidad de cambios en el inicio. Me fue muy útil para aprender a narrar visualmente una historia y representar los puntos principales del proceso creativo.

El punto más complicado para mí fue la ambientación y el colorscript en los entornos realizados. Experimenté con diversos acabados lo cual me llevo mucho tiempo hasta lograr mejorar dichas habilidades, me gustaría continuar practicando ya que hay muchas cosas que me gustaría mejorar en este punto.

En conclusión, todo este trabajo ha sido una nueva experiencia para mí que me ha permitido mejorar y aprender todo el esfuerzo y dedicación que supone la creación de una animación y todo lo que ello con lleva. Además del desafío que supone el crear los entornos ya que era algo inexplorado para mí. A pesar de todas las dificultades estoy satisfecha con los resultados y ha sido muy gratificante llevar este trabajo adelante durante todo este año.

¹² Timing: es el tiempo que tarda un personaje en realizar una acción, o las interrupciones y dudas en los movimientos definen la acción.

¹³ Acting: la actuación de los personajes.

5. FUENTES

5.1 BIBLIOGRAFÍA GENERAL:

AMABILLE, T.M. *The Motivation to be Creative*. En: Isaksen, S.G. (Ed.). *Frontiers of Creativity Research: Beyond the Basics*. Buffalo, NY: Nearly, 1987

MUÑOZ, J. *El pensamiento creativo. Desarrollo del "programa Xènius"*. Barcelona: Octaedro, 1994

POLLERT, L.H.; FELDHUSEN, J.F.; VAN MONFRANS, A.P. y TREFFINGER, D.J. *Role of Memory in Divergent Thinking*. Psychological Reports, 1969

MARCO ANTONIO, W.M. *Psicología de la Creatividad. El pensamiento creativo y el pensamiento convergente*, Ed. Trillas, 2010

CORBALÁN BERNÁ, F. *Creatividad como estilo cognitivo*. Investigaciones Psicológicas, 1992

BONO, E. *El pensamiento creativo*. Ed. Paidós. México, 1994

RODRIGUEZ, M. *Psicología de la creatividad*. Ed. Pax-México. México, 1985

BEAUDOT, A. *La creatividad*. Ed. Marcea. España, 1980.

GONZÁLEZ MONAJ, R. *Manual para la realización de Storyboards*. Ed. UPV. España

5.2 PÁGINAS WEB:

BLOGGER. *Realización de creatividad. Métodos de Creatividad*. 2009. [Consulta: 2016-01-12]. Disponible en:
<<http://realizaciondecreatividad.blogspot.com.es/2009/05/metodos-de-creatividad.html>>

CINÉFILA.MX. *La neurociencia detrás de Inside Out*. 2015. [Consulta: 2016-01-23]. Disponible en: <<http://cinefila.mx/2015/06/actualidad/la-neurociencia-detras-de-inside-out/>>

XATAKA. *Del Revés (Inside Out) y cómo son los sentimientos en la realidad*. 2015. [Consulta: 2016-01-23]. Disponible en:
<<http://www.xataka.com/cine-y-tv/del-reves-inside-out-y-como-son-los-sentimientos-en-la-realidad>>

- FRIKIRATOS. *Los colores de Inside Out no son casualidad*. 2015. [Consulta: 2016-01-25]. Disponible en: <<http://www.frikiratos.com/los-colores-de-inside-out-no-son-casualidad/>>
- BLOGSPOT. *Living Lines Library, Collection of animated lines. Toy Story 3 color scripts*. 2013. [Consulta: 2016-04-05]. Disponible en: <<http://livlily.blogspot.com.es/2011/08/toy-story-3-2010-color-scripts.html>>
- CHARACTER DESIGN REFERENCES. *Character Design References*. [Consulta: 2016-04-09]. Disponible en: <<http://characterdesignreferences.com/>>
- DRIBBBLE. *Mikael Gustafsson*. [Consulta: 2016-07-19]. Disponible en: <https://dribbble.com/mikaelgustafsson>
- THECAB. *Novas artes na galería de Gravity Falls, agora por Paul Tuo Tsi* [Consulta: 2016-07-27]. Disponible en: <<http://www.theconceptartblog.com/2016/06/20/novas-artes-na-galeria-de-gravity-falls-agora-por-paul-tuo-tsi/>>
- THECAB. *The Dam Keeper*, de Dice Tsutsumi e Robert Kondo. [Consulta: 2016-07-27]. Disponible en: <<http://www.theconceptartblog.com/2013/08/12/the-dam-keeper-de-dice-tsutsumi-e-robert-kondo/>>

5.3 AUDIOVISUALES:

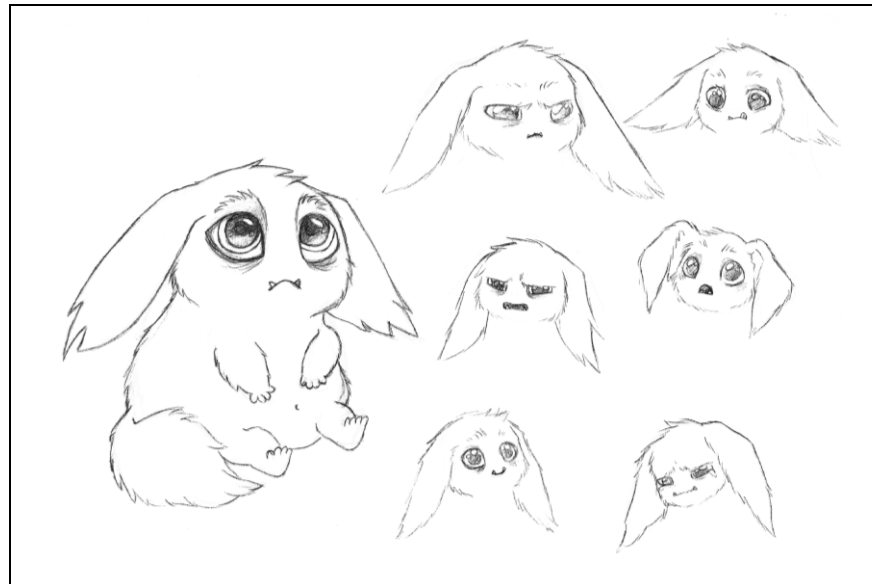
- EDUARD PUNSET. *Redes: La Inteligencia Creativa* [programa TV]. España: Smart Planet, 2012. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=VLYvQ8FgkPY>>
- EDUARD PUNSET. *Redes: Los secretos de la creatividad* [programa TV]. España: Smart Planet, 2011. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=TOHaSdZfwP4>>
- GRUPO IB. *El Proceso Creativo* [canal Youtube]. 2012. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=CBho-_D1yKg>
- FRANCISCO MELO. *El Proceso Creativo: fluidez, flexibilidad y originalidad* [Canal Youtube]. 2012. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=J-7rTIWKWOA>>
- INTUICIÓN EVOLUTIVA. *Hemisferios del Cerebro y Funciones Cerebrales* [Canal Youtube]. 2015. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=eNeUDwOWqaw>>

6.ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig. 1. ARTBOOK IMAGINE. Portada del libro. 2016.
- Fig. 2. INSIDE OUT. *Concept art* del largometraje. Pixar. 2015.
- Fig. 3. DOCUMENTACIÓN. Características de los hemisferios del cerebro.
- Fig. 4. DOCUMENTACIÓN. Fases del proceso creativo según Graham Wallas.
- Fig. 5. REFERENTES. *Concepts arts* de la película *Inside Out*. Pixar. 2015.
- Fig. 6. DAM KEEPER. Referencia visual.
- Fig. 7. KARL HADRIKA. Referencia para personajes. 2013.
- Fig. 8. GRAVITY FALLS. Referente de escenario
- Fig. 9. BIG HERO, Diseños del *concept art* para la película.
- Fig. 10. GRU, MI VILLANO FAVORITO. *Concepts* de la habitación.
- Fig. 11. GRAVITY FALLS. Referente cueva.
- Fig. 12. EL LIBRO DE LA SELVA. *Concept* de la cueva de Baloo.
- Fig. 13. MONSTRUOS UNIVERSITY. Referentes de ambientación e iluminación.
- Fig. 14. TOY STORY. *Concepts* de la película. Referentes para ambientación.
- Fig. 15. Diseño. Comparativa escenarios.
- Fig. 16. Diseño. Planta de la habitación de *Korie*.
- Fig. 17. Diseño. Detalle estantería *Korie*.
- Fig. 18. Habitación *Korie*, diseño final.
- Fig. 19. Color de la habitación de *Korie*.
- Fig. 20. Iluminación habitación, *Korie*.
- Fig. 21. Diseño planta cueva, *Edri* y *Kor*.
- Fig. 22. ESQUEMA. Representación de la ubicación de los personajes.
- Fig. 23. Detalle estantería cueva.
- Fig. 24. Vista frente, cueva *Edri* y *Kor*.
- Fig. 25. Pruebas color cueva, *Edri* y *Kor*.
- Fig. 26. Colores finales de la cueva.
- Fig. 27. *Props* cueva.
- Fig. 28. *IMAGINE*. Comparativa de *Storyboards*.
- Fig. 29. *LAYOUT*. Escena 7 poses clave de *Imagine*, 2016.
- Fig. 30. *IMAGINE*. Fotograma del cortometraje.
- Fig. 31. *IMAGINE*. Fotograma del cortometraje experimental, 2016.

7. ANEXOS

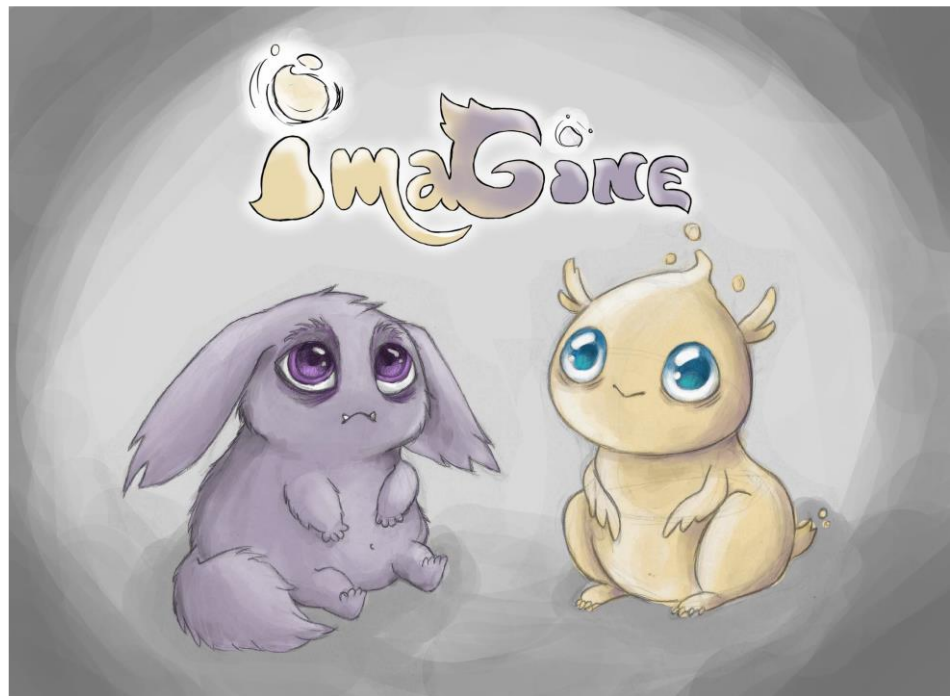
PRIMEROS DISEÑOS DE IMAGINE



STORYBOARD



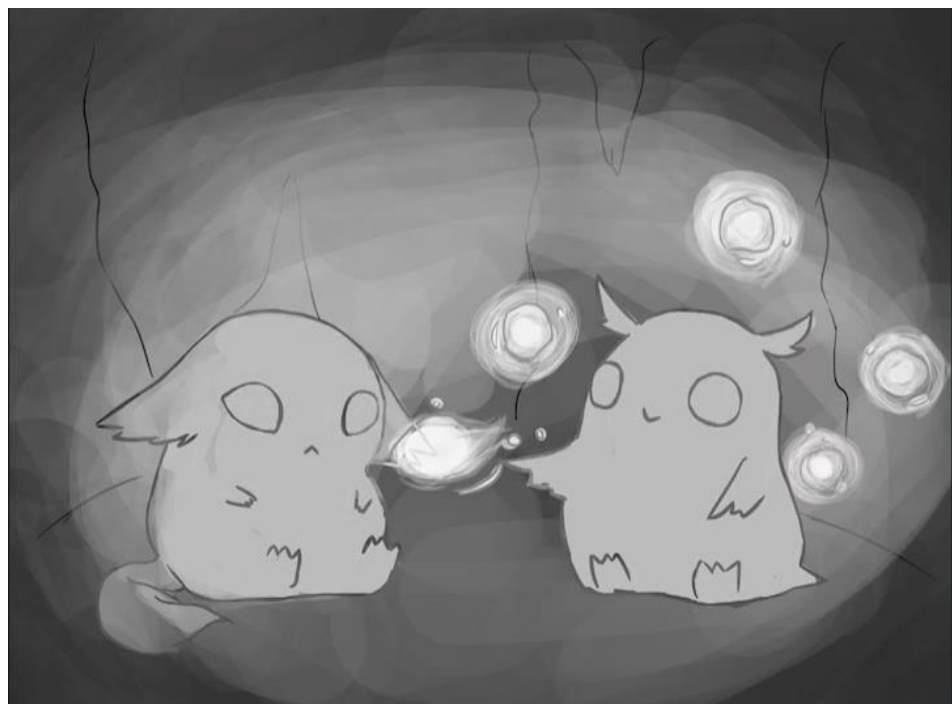




ANIMÁTICA

Enlace al video de la primera animática realizada previamente a la animación de *Imagine*.

Disponible en: < <https://vimeo.com/180660134?ref=fb-share&1>>



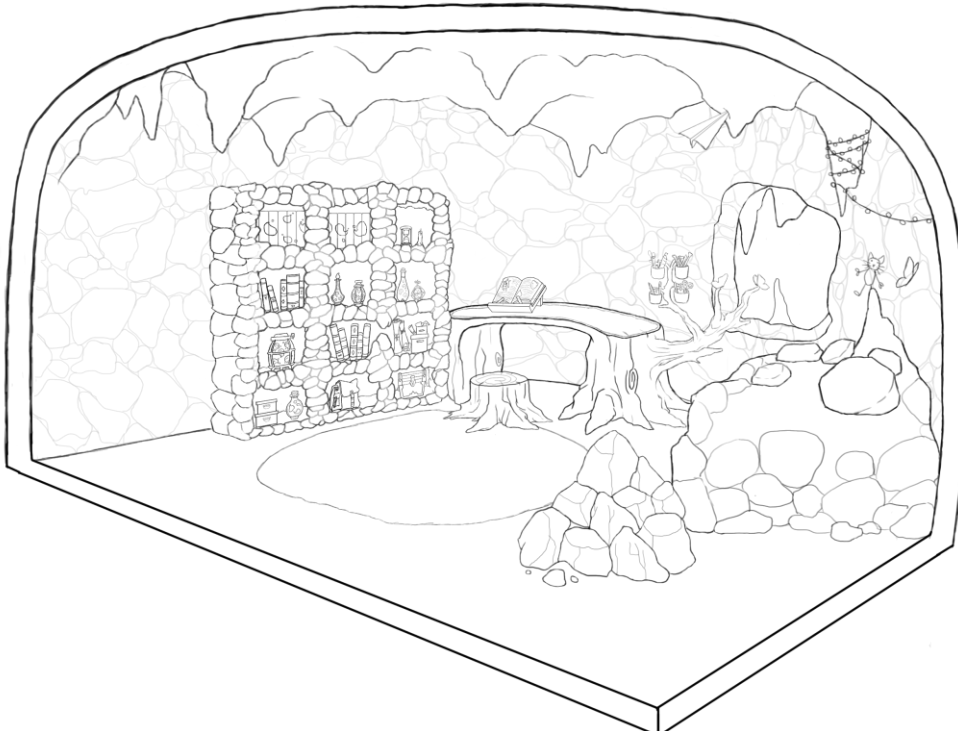
CORTOMETRAJE *IMAGINE*

Enlace al video del corto experimental *Imagine*. Se presentará en la defensa del TFG como parte del trabajo realizado.

Disponible en: <<https://vimeo.com/180660680?ref=fb-share&1>>



DISEÑOS ESCENARIOS





IMAGINE CONCEPT ARTBOOK

Enlace al sitio web donde se encuentran las ilustraciones del libro *Imagine Concept Artbook*.

Disponible en: <<https://500px.com/irantel94>>

