

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDÍA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCUELA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDÍA

“Producción de un *teaser* de animación 2D: Wanda”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autora:

Cristina Burgos Cuervo-Arango

Tutor:

Raúl González Monaj

GANDÍA, 2017

Agradecimientos

En primer lugar quisiera agradecer, a mi tutor, Raúl Monaj, su guía y consejo en un proyecto tan largo y complicado, y por toda la atención y el tiempo que ha invertido en este trabajo.

Igualmente agradezco a mi profesor Peter Vitko, su capacidad de enseñar tanto en un periodo de tiempo tan breve, sin él, el resultado de este *teaser* habría sido completamente diferente.

Gracias también a mis compañeros; Saray Cerro Estepa, por saber empatizar con el personaje y darle vida a través de su voz, y a Rubén Segovia Cobo, por la genialidad de la composición musical realizada y por su creatividad, que nunca deja de sorprenderme.

Por último, a mi madre, por tratar de ser crítica y objetiva con mi trabajo, siempre dándome grandes dosis de apoyo y confianza.

Resumen

El trabajo planteado consiste en la producción del *teaser* de un cortometraje original de ficción usando la técnica de animación 2D. La trama del mismo gira en torno a un trastorno conocido como “parálisis del sueño”, cuya sintomatología trataremos de mostrar a través de su protagonista, “Wanda”.

Para esta producción, usaremos todos los recursos audiovisuales y animados posibles para que el espectador empatice con las emociones del que sufre este trastorno.

La aportación principal y el reto de este trabajo es transmitir esa angustia a través del lenguaje animado, un medio que ha sido tradicionalmente utilizado para producciones de entretenimiento.

Palabras Clave

Animación 2D | Preproducción | *Teaser* | Parálisis del sueño | Parasomnia |

Abstract

This work consists of the production of an original short film *teaser* using the 2D animation technique. The plot is about a disorder known as “sleep paralysis”, whose effects will be shown through the main character, “Wanda”.

For this production, we will use all the possible audio-visual and animated resources to make the viewer empathize with the emotions of those who suffer this disorder.

The main contribution and challenge of this work are to convey that distress through animated language, a media which has traditionally been used for entertainment.

Keywords

2D Animation | Pre-production | *Teaser* | Sleep paralysis | Parasomnia

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	7
1.1	Objetivos	7
1.2	Metodología	8
1.3	Documentación de la parálisis del sueño y justificación de la temática	8
1.3.1	Entrevistas y resultados	9
1.3.1.1	Cuando el trastorno se repite con frecuencia	10
1.3.1.2	Cuando el trastorno se desarrolla como episodio aislado	10
1.3.1.3	Conclusiones.....	10
1.3.2	La parálisis del sueño históricamente	11
1.4	Referencias visuales.....	13
1.4.1	Referencias visuales de Wanda	13
1.4.2	Referencias visuales de la Sombra.....	15
1.4.3	Referencias visuales del Kraken.....	16
1.4.4	Referencias visuales de Simba.....	17
2.	PREPRODUCCIÓN DE UN TEASER DE ANIMACIÓN 2D	18
2.1	<i>Target</i> e influencias.....	18
2.2	Plan de trabajo	20
2.3	Guión Literario del <i>teaser</i>	20
2.4	<i>Storyboard</i>	23
2.5	Ficha Técnica	24
2.6	Biblia	25
2.6.1	Diseño de personajes.....	25
2.6.2	Comparativa de tamaños	28
2.6.3	Diseño de fondos y texturas.....	30
2.6.4	Diseño de <i>props</i>	32
2.7	Creación del estilo definitivo	32
2.7.1	Paleta de color y diseño de vestuario	32
3.	PRODUCCIÓN	34
3.1	Descripción del proceso	34
3.2	Efectos especiales.....	37
4	POSTPRODUCCIÓN	38
4.1	Movimientos de cámara	38
4.2	Sonorización	39
4.2.1	Locución	39
4.2.2	Ambientación sonora.....	40
4.2.3	Música.....	40

4.3	Montaje final	41
4.4	Subtítulos	42
4.5	Póster y título	43
5.	CONCLUSIONES	44
6.	BIBLIOGRAFÍA	46
7.	ANEXOS	49
7.1	Guión Literario	49
7.2	Biblia	49
7.3	<i>Storyboard</i>	49
7.4	Música	49
7.5	Subtítulos	49
7.6	Póster	49
7.7	<i>Teaser</i>	49

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Figura 1. Representación de Mara intentando tentar a Siddhartha Gotoma	11
Figura 2. Óleo, “La pesadilla” de Füssli (1781)	12
Figura 3. Segunda versión de “La pesadilla” por Füssli (1790-1791)	12
Figura 4. “La pesadilla” por Nicolaj Abraham Abildgaard (1800)	13
Figura 5. Fotograma extraído de la escena de animación de la película “Kill Bil: Volumen 1” (2003), secuencia dirigida por Katsuji Morishita.	14
Figura 6. Anna, personaje principal de la película “Frozen” del estudio Disney, dirigida por Chris Buck en 2013.	14
Figura 7. Tank Girl, del cómic ilustrado por Jamie Hewlett.	14
Figura 8. “Paprika”, <i>anime</i> dirigido por Satoshi Kon en 2006.	14
Figura 9. Frank, personaje de la película “Donnie Darko”, dirigida por Richard Kelly en 2001. ..	15
Figura 10. Ryuk, personaje ficticio de la serie de <i>anime</i> titulada “Death note”, creada por Tsugumu Ohba y Takeshi Obata	15
Figura 11. Carátula del film “Holy motors”, dirigida por Leos Carax en 2012.	15
Figura 12. Dibujo de autoría anónima encontrado en Google retratando la experiencia.	15
Figura 13. Escena de la película “Piratas del Caribe: el cofre del hombre muerto” (2006), dirigida por Gore Verbinski.	16
Figura 14. Anónimo encontrado en Pinterest.	16
Figura 15. Ilustración de Lars Grant-West para el juego de mesa “Blue Moon”	16
Figura 16. Ilustración “Octopus” por Tyler Champion.	16
Figura 17. Gato de la película “Nicky, la aprendiz de bruja”, dirigida por Hayao Miyazaki en 1989.	17
Figura 18. Ilustración creada por Heather Nesheim, encontrada en su Tumblr dailycatdrawings,	17
Figura 19. Ilustración creada por Heather Nesheim, encontrada en su Tumblr dailycatdrawings,	17
Figura 20. Gatitos siameses de la película “La dama y el vagabundo”, dirigida por Clyde Geronimi en 1995,	17
Figura 21. “Persepolis”, novela gráfica por Marjane Satrapi.	19
Figura 22. “Arrugas”, novela gráfica por Paco Roca	19
Figura 23. Captura de pantalla del plan de trabajo del <i>teaser</i> “Wanda” elaborado con el programa Excel	20
Figura 24. Versión del <i>storyboard</i> “Wanda” elaborado para la memoria.....	23
Figura 25. <i>Model sheet</i> del personaje “Wanda”, creado con Adobe Photoshop	25
Figura 26. <i>Model sheet</i> del personaje Simba, creado con Adobe Photoshop	26
Figura 27. <i>Model sheet</i> del personaje Sombra, creado con Adobe Photoshop	27
Figura 28. Comparación del primer diseño y el definitivo del personaje del Kraken	28
Figura 29. Comparativa de tamaños de los personajes del <i>teaser</i> “Wanda”	29
Figura 30. Vistas del personaje Bella de la película “La Bella y la Bestia” de Walt Disney, dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise en 1991	30
Figura 31. Fotograma extraído de la película “El castillo ambulante”, del estudio de animación Studio Ghibli, dirigida en 2004 por Hayao Miyazaki	30
Figura 32. Plano 2 definitivo de la primera secuencia. Ilustración elaborada con el programa Adobe Photoshop	31

Figura 33. Plano 2 definitivo de la segunda secuencia. Ilustración elaborada con el programa Adobe Photoshop	31
Figura 34. Ilustración de la paleta de color y el diseño de vestuario de día del personaje “Wanda”, todo ello creado con el programa Adobe Photoshop	33
Figura 35. Ilustración de la paleta de color y el diseño de vestuario de noche del personaje “Wanda”, todo ello creado con el programa Adobe Photoshop	34
Figura 36. Animación del pelo de “Wanda” mediante <i>pins</i>	35
Figura 37. Captura de pantalla del programa After Effects mostrando la doble vista, la posibilidad de crear 3D en After Effects y algunas de las vistas que se pueden habilitar (<i>top</i> y cámara activa)	36
Figura 38. Walt Disney mostrando y explicando el funcionamiento de la cámara multiplano...36	
Figura 39. Captura de pantalla que muestra el barrido de cámara que conecta ambos planos en el <i>teaser</i> “Wanda”	38
Figura 40. Unión de dos planos en el <i>teaser</i> mediante el <i>zoom in</i> de movimiento	39
Figura 41. Cartel elaborado para el estreno del <i>teaser</i>	43

1. INTRODUCCIÓN. Génesis del proyecto

La idea de hacer un cortometraje de animación independiente nace del deseo de controlar todas las decisiones a nivel creativo y de probarnos como creadores de todo el contenido audiovisual de una pequeña producción, así como de abordar el funcionamiento de cada una de sus etapas. Un banco de pruebas donde volcar todos los conocimientos e intereses adquiridos a lo largo de una carrera 100% audiovisual donde, además, se disfruta de una mayor libertad procedimental fuera de las normas precisas de las prácticas que han jalonado mis estudios. Entendiendo *a priori* que el único límite a la creatividad será la imaginación. Y en ese sentido, aunando reto e imaginación, se ha encontrado una temática perfecta: la parálisis del sueño, un trastorno del sueño. La elección de esta materia tan alejada del lenguaje animado suponía una excusa para adentrarse en un terreno poco explorado como es el de las patologías retratadas desde la animación.

Con esta base, se ha decidido abordar el TFG pero, como la realización de un cortometraje excede con mucho el objetivo y los tiempos de un TFG, decidimos junto con mi tutor centrarnos en la resolución de la preproducción y en la realización de un *teaser*. Éste último, es un formato más accesible que nos permitiera testar uno de los objetivos secundarios del proyecto, es decir; conseguir la transmisión de los síntomas de la parálisis del sueño a través de imágenes animadas.

El trabajo que sigue será una explicación detallada de todo el proceso llevado a cabo para poder abordar con garantías de funcionalidad la producción de carácter independiente “Wanda”.

1.1 Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es la creación de la preproducción a nivel profesional de un cortometraje de animación. Esto incluye la planificación de todas las fases del mismo, la asunción de decisiones a todos los niveles y la creación de una estética visual propia, dejando todo preparado para los eslabones posteriores de la cadena: producción y posproducción.

En cuanto a los objetivos secundarios estos serían:

- Lograr la transmisión de los síntomas de la parálisis del sueño a través de la imagen animada valiéndonos de un *teaser*.
- Adquirir experiencia en el campo de la animación, mejorando habilidades tanto en ilustración como en animación.
- Profundizar en las herramientas digitales más idóneas; *Flash* y *After Effects*.
- Ser autocrítica con el propio trabajo y las ideas.

1.2 Metodología

El abordaje de un tema novedoso y desde un medio tan alejado de éste como la animación ha exigido primeramente una documentación exhaustiva sobre la materia “la parálisis del sueño”. En ese proceso, se han incluido entrevistas a varias fuentes cercanas por su experiencia vital en el trastorno, así como la búsqueda de información a través de Internet, películas y libros de psicología que han tratado sobre este peculiar trastorno del sueño.

En un segundo momento, se ha llevado a cabo un plan de trabajo que, a través de un calendario, ha posibilitado que se organice el tiempo y que el proyecto pueda ser dividido en fases y tareas.

Una vez teníamos el tema y los tiempos de ejecución, hemos comenzado a trabajar siguiendo el *planning* habitual en cualquier producción audiovisual estándar. Empezando por las primeras fases de la preproducción, se ha de creado una biblia que determinara una estética global adecuada para la intención del proyecto: personajes, poses, escenarios, tamaños, utilizaría...

Tras ella, hemos continuado con el *storyboard*. Por último, las fases de más trabajo y esfuerzo: la producción del *teaser*, que ha conllevado la creación de la animación. Y para finalizar, se ha llevado a cabo la postproducción con el montaje, sus efectos especiales y la sonorización, además de haberse aplicado algunas texturas sobre los fondos y los personajes.

1.3 Documentación de la parálisis del sueño y justificación de la temática

El origen de todo surge de la respuesta a una pregunta: ¿Qué es la parálisis del sueño? El periodista Adrián Triglia lo explica en su blog “Psicología y Mente” (Triglia 2016: 1)

El nombre de la parálisis del sueño es bastante descriptivo: es un trastorno del sueño en el que la persona es incapaz de realizar cualquier movimiento voluntario. Esto significa que, por un breve periodo de tiempo, alguien que experimente parálisis del sueño pasará por un estado de consciencia entre el sueño y la vigilia y sólo será capaz de ver lo que ocurre a su alrededor, sin poder realizar prácticamente ninguna acción física. Podrá percibir lo que ocurre a su alrededor en el lugar donde se ha puesto a descansar, pero no será capaz de moverse ni pedir ayuda.

Por supuesto, la parálisis del sueño no afecta a las funciones vitales como la respiración y el latido del corazón, ya que estos movimientos son involuntarios. Sin embargo, eso no quita que sea una sensación muy desagradable y generadora de ansiedad. Además, es frecuente tener la sensación de asfixia o de tener dificultades para respirar, pero se trata sólo de una consecuencia de no poder controlar conscientemente los músculos y no hay riesgo de ahogarse.

La parálisis del sueño puede presentarse con otros factores de naturaleza subjetiva, como alucinaciones o la sensación de tener cerca presencias extrañas o amenazantes que acechan a la persona paralizada.

En el *teaser*, la presencia amenazante mencionada en la cita previa, se ha reflejado en el personaje de la Sombra que observa y asfixia a la protagonista. Hemos elegido esta representación porque es uno de los elementos más comunes descritos por las víctimas de la parálisis.

La motivación que ha conseguido que este proyecto se materialice ha nacido de una inmensa curiosidad por el tema, provocada por la gran cantidad de personas sin relación alguna que han sufrido las

consecuencias de este trastorno. Se experimenta y recuerda de formas completamente diferentes: mientras que unos lo sienten como una experiencia vital inolvidable, otros aguardan con terror a que este acontecimiento, del que no pueden escapar, se repita en sus vidas.

La temática era capaz de dar mucho juego para la creación de una historia, porque podía generar intriga en un periodo breve de tiempo y porque las características del trastorno no exigían de grandes movimientos en el campo de la animación. De cualquier modo, ha supuesto un reto llevar a este campo unas historias y unas sensaciones tan evocadoras a la vez que inquietantes.

Por otro lado, al estar la temática relacionada con el mundo de los sueños, facilitaba la creatividad y la fantasía. Podríamos remontarnos a algunos grandes ejemplos fílmicos que expresan la temática de los sueños de manera muy creativa, como podrían ser “Waking life”¹ o “Inception”².

En un primer momento, mucha gente lo asocia erróneamente a episodios paranormales, aunque lo que realmente la provoca son factores de carácter fisiológico o psicológico. Puede deberse a fatiga, estrés, falta de sueño, o incluso enfermedades como la bipolaridad o la depresión (cuando se repite de forma habitual).

Ha sido interesante investigar en Internet y hacer entrevistas a varias personas que describían sus pensamientos, sensaciones y emociones para que comprendiéramos como podían llegar a sentirse y pudiésemos profundizar más en el tema.

1.3.1 Entrevistas y resultados

Para la investigación previa a la guionización del *teaser*, han sido realizadas cuatro entrevistas informales a tres hombres y una mujer, con una edad media de 20 años. El *target* seleccionado ha sido éste porque era el que mejor encajaba con la perspectiva del personaje que se pretendía crear, ya que éste iba a tener una edad similar y es más fácil crear un personaje ficticio con emociones similares a las de los entrevistados.

Las entrevistas a conocidos y amigos se han convertido en la herramienta más eficaz para profundizar en el tema, llegando a ser más útiles incluso que la lectura de libros, porque han sido más directas y al mismo tiempo subjetivas (en este caso mucho mejor que una descripción, técnica y objetiva) y han facilitado profundizar en cuestiones de carácter confuso relacionadas con el tema. Al no haber experimentado nunca esta experiencia personalmente, ha sido necesario conocer todos los detalles para poder comunicarla de forma eficaz y de la manera más verosímil posible.

En cuanto a los resultados de las entrevistas, lo más importante ha sido comprender la causa que provocaba el trastorno y las diferentes reacciones de los sujetos, influidas también por su situación personal.

Los resultados de las entrevistas se han clasificado en dos grupos según la frecuencia, se han relacionado los factores comunes dentro de ambos grupos y se han elaborado unas conclusiones a modo resumen.

¹ “Waking Life” (2001) es una película estadounidense de animación, dirigida por Richard Linklater. En el film, un anónimo protagonista mantiene conversaciones con personas distintas que parecen entrar y salir de su vida arbitrariamente.

² “Inception” (2010) es un film estadounidense de ciencia ficción, escrito, producido y dirigido por Christopher Nolan. En él, Dom Cobb (DiCaprio) es un experto en el arte de apropiarse, durante el sueño, de los secretos del subconsciente ajeno.

1.3.1.1 Cuando el trastorno se repite con frecuencia

De los entrevistados, tan sólo uno de ellos ha padecido el trastorno de manera crónica. El sujeto sufre bipolaridad, siendo éste un dato importante, ya que los médicos han asociado en varios artículos esta enfermedad (entre otras) con una cualidad que favorece el padecimiento del trastorno de forma repetida.

El sujeto, tras haber vivido la experiencia en repetidas ocasiones, ha sido capaz de reconocerlo como parálisis del sueño en el momento en que se estaba produciendo, aunque sin ser capaz de controlar su pánico ni los efectos que ésta causaba sobre él.

También ha comprobado que, al escuchar sonidos reales del exterior, como coches o personas dialogando, los ha integrado automáticamente en la alucinación.

Factores como el día, la noche y la cantidad de luz que haya en la habitación no han influido en el hecho de poder visualizar esta sombra o presencia amenazante, que comentábamos previamente.

Además, la ha asociado de alguna manera a una experiencia religiosa o similar al coma, por el pánico que le produce. Unarov ha hecho la siguiente afirmación (2016): *«I am not a religious person, but when you have sleeping paralysis you feel a really strong fear that you can't control, it is like having a panic attack and you feel afraid to not wake up never, like you were in a coma»*.

1.3.1.2 Cuando el trastorno se desarrolla como episodio aislado

El resto de los entrevistados han sufrido la experiencia en momentos puntuales de su existencia, con factores comunes de estrés, fatiga, falta de sueño o situaciones familiares y académicas complicadas, que les han llevado a reducir las horas de sueño. Las reacciones más habituales a esta experiencia han sido el miedo a contarla y ser tachados de desequilibrados.

Los sujetos lo han percibido de diferente manera, desde aterradora hasta extraña y curiosa. Por ejemplo, uno de los implicados ha afirmado que es más sencillo que esta experiencia se desarrolle habiendo luz, de manera que posibilite crear el contraluz de esta Sombra.

1.3.1.3 Conclusiones

A lo largo de estas entrevistas, hemos encontrado diversos factores comunes entre ambos grupos: todos ellos han experimentado insomnio previamente a sufrir el trastorno, cuando, no sin esfuerzo, conciliaban el sueño, las pesadillas eran un factor que ocurría con frecuencia. En las alucinaciones que padecían durante el desorden, todos ellos han visualizado una sombra que se acercaba a ellos lentamente o que los observaba en silencio desde un rincón de la habitación. En las situaciones más drásticas, esta silueta o sombra incluso se sentaba sobre el pecho del afectado, ejerciendo una presión que impedía respirar de forma natural y que creaba en ellos la ilusión de las asfixia. Además, todos han coincidido en sentir la necesidad de gritar, moverse y encender la luz en caso de estar apagada.

Como conclusión, hay situaciones y factores que han propiciado este trastorno y que deben tratar de evitarse en la medida de lo posible para intentar que no se produzca este desagradable episodio. En general, esta situación ha provocado un miedo descontrolado y difícil de describir para los sujetos;

además, todos ellos han recordado con todo lujo de detalles la experiencia, incluso habiéndola vivido una única vez y años atrás.

A excepción de estas entrevistas, la fuente de información más importante ha sido un cortometraje de imagen real de nacionalidad española titulado “Pesanta”³, que trata la misma temática. Entre los documentos a los que da acceso en su página web, se pueden encontrar varios audios con testimonios de diferentes personas que han sido víctimas de la parálisis del sueño.

1.3.2 La parálisis del sueño históricamente

Tanto nuestros ancestros como diferentes civilizaciones antiguas han intentado dar sentido y explicar el fenómeno de la parálisis del sueño. Como era habitual en el pasado, recurrieron a los dioses y demonios para intentar comprender lo que sucedía y crear historias para que el resto de la población también pudiera comprenderlo.

Este fenómeno ha sido representado en diversas culturas a través de diferentes formas y nombres. Así, en la cultura anglosajona, se ha llamado Mara. Mara era un espíritu maligno que se posaba sobre el pecho de sus víctimas, transformando sus sueños en pesadillas.

Mientras, en la cultura Croata, también ha existido una “Mara”, aunque en esta ocasión, en vez de un espíritu maligno, se ha tratado de una hermosa mujer que, durante el sueño, tortura y succiona la fuerza de los hombres. Y en la cultura Germana han denominado a un sujeto similar “Alp”.

Curiosamente, el mismo nombre de Mara también ha aparecido en la religión budista para describir a un demonio que intentó seducir a Siddhartha Gotoma. Más adelante, este personaje se ha convertido en la representación del deseo. Un mito con un trasfondo similar a la historia del pecado de Adán y Eva⁴ en la religión cristiana.



Figura 1. Representación de Mara intentando tentar a Siddhartha Gotoma

También se han encontrado algunas referencias pictóricas de los siglos XVIII y XIX relacionadas con este fenómeno. De la misma manera que en las anteriores, se recurría a los demonios para explicar este tipo

³ <http://www.pesantaelcortometraje.com/>

⁴ Historia del “Antiguo Testamento” en la que Eva, única mujer y compañera de Adán, persuadida por la serpiente (el Mal), induce a Adán a probar el único fruto prohibido del jardín del Edén, desobedeciendo así la única norma que Dios les ha impuesto.

de parálisis. El autor ha sabido plasmar los efectos del trastorno de manera magistral; la presión sobre el pecho, la silueta o sombra negra, la sensación de ser observado, la inmovilidad...



Figura 2. Óleo, "La pesadilla" de Füssli (1781)



Figura 3. Segunda versión de "La pesadilla" por Füssli (1790-1791)

El pintor Abilgaard (Copenhague 1743 - 1809) también ha sabido representar el concepto, aunque se cree que ésta es una copia de la obra mostrada con anterioridad.



Figura 4. "La pesadilla" por Nicolaj Abraham Abildgaard (1800)

1.4 Referencias visuales

1.4.1 Referencias visuales de Wanda



Figura 5. Fotograma extraído de la escena de animación de la película “Kill Bill: Volumen 1” (2003), secuencia dirigida por Katsuji Morishita.

Figura 6. Anna, personaje principal de la película “Frozen” del estudio Disney, dirigida por Chris Buck en 2013.

Figura 7. Tank Girl, del cómic ilustrado por Jamie Hewlett.

Figura 8. “Paprika”, *anime* dirigido por Satoshi Kon en 2006.

En cuanto al diseño de “Wanda”, la protagonista, los referentes han estado basados en algunos personajes y películas. Por una parte se ha inspirado en el estilo del *anime*⁵ y, por otra, en el clásico estudio de animaciones Disney.

En cuanto al *anime*, hemos querido especificarlo con mayor profundidad, ya que se trata de una referencia demasiado general en sí misma. Las principales animaciones en las que nos hemos basado han sido la secuencia de animación que aparece en la película de “Kill Bill: Volumen 1”, en la que se desarrolla el origen de uno de los personajes, O’ren ishii, y, en segundo lugar, “Paprika” dirigida por Satoshi Kon.

El motivo por el que hemos escogido la secuencia de “Kill Bill” es su estilo rápido y espontáneo, lleno de líneas que se entrecruzan unas con otras y que casi parecen conectadas de manera aleatoria aunque, al mismo tiempo, en su visión global, dan un aspecto limpio y muy profesional. La temática es un poco siniestra, característica que pretendíamos reflejar en el *teaser* de la tesis.

Por supuesto, tampoco podía faltar “Paprika”, una película de culto en la historia del *anime*. La temática de “Paprika” son los sueños y su protagonista es, como la de nuestro *teaser*, una chica joven y dulce que trata de afrontar los problemas y sobreponerse a ellos.

La segunda referencia ha sido Disney⁶, con un diseño que se ha centrado en las princesas de sus últimas generaciones, como podría ser Anna de “Frozen”. Como nuestra intención era la de crear un personaje delicado, también deseábamos añadir algunos rasgos (como los ojos) que recordasen a estos personajes.

Ambos estilos, a pesar de ser muy diferentes, tienen en común su atractiva y compleja estética, que en mi opinión motiva más el interés del espectador, aunque simplemente sea a nivel visual, que no narrativo.

Por último *Character Design References*⁷ ha sido una herramienta de valor incalculable en la búsqueda de un estilo propio, ya que se trata de una web orientada al diseño de personajes y con bibliotecas de imágenes que sirven de inspiración para la ilustración, además de dar visibilidad a una gran variedad de talentosos artistas contemporáneos.

⁵ El *anime* es una palabra de origen francés que significa “animado” o “vivo”, y que los japoneses adoptaron en su lenguaje desde el año 1985 para referirse a los dibujos animados en la televisión (“*dessin animé*” en francés), por lo que esta palabra se refiere a la animación de origen japonés.

⁶ The Walt Disney Company es el nombre completo de esta compañía de animación que es la segunda más grande del mundo de los medios de comunicación y el entretenimiento. Fue fundada en 1923 por Walt Disney y Ub Iwerks. El estudio comenzó a ser competitivo en relación con otros estudios del momento gracias a su trabajo “Silly Symphonies” y, en 1930, comenzaron la producción de “Blancanieves”, que fue el largometraje que les propulsó hacia el reconocimiento y la fama mundial de los que gozan actualmente.

⁷ <https://characterdesignreferences.com/>

1.4.2 Referencias visuales de la Sombra



Figura 9. Frank, personaje de la película "Donnie Darko", dirigida por Richard Kelly en 2001.

Figura 10. Ryuk, personaje ficticio de la serie de *anime* titulada "Death note", creada por Tsugumu Ohba y Takeshi Obata

Figura 11. Carátula del film "Holy motors", dirigida por Leos Carax en 2012.

Figura 12. Dibujo de autoría anónima encontrado en Google retratando la experiencia.

Para el diseño de esta creación, nos hemos basado en personajes tanto de películas de animación como de imagen real, intentando inspirarnos en sujetos que tuvieran una silueta peculiar y que recreasen la oscuridad y el terror, transmitiendo una sensación de miedo e inseguridad. Por lo general, estos personajes carecían de rostro en su diseño. Por supuesto, también han sido importantes las referencias pictóricas o esbozos que ilustran la situación, en su mayoría creados por víctimas del trastorno, en un intento de dar explicación a lo que para ellos no la tenía.

A modo inspiración, han sido importantes tanto Ryuk (uno de los personajes principales de "Death note") como el siniestro conejo (Frank) que aparece en el film titulado "Donnie Darko". Ambos son personajes demoníacos que sólo son visibles a los ojos de sus respectivos protagonistas. La diferencia es que Ryuk no es imaginario, mientras que Frank es simplemente una creación de la imaginación de Donnie, que de alguna manera serían también alucinaciones creadas por la mente.

1.4.3 Referencias visuales del Kraken



Figura 13. Escena de la película "Piratas del Caribe: el cofre del hombre muerto" (2006), dirigida por Gore Verbinski.

Figura 14. Anónimo encontrado en Pinterest.

Figura 15. Ilustración de Lars Grant-West para el juego de mesa "Blue Moon".

Figura 16. Ilustración "Octopus" por Tyler Champion.

La Creación del Kraken⁸ no ha supuesto ninguna complicación, ya que existen muchas referencias y todas tienen un patrón bastante similar al tratarse de un animal mitológico. Lo más importante en el diseño de este personaje ha consistido en simplificar sus formas, ya que está lleno de detalles y esto puede llegar a dificultar el proceso durante la animación.

Escogimos evocar este personaje a través de una pesadilla inspirándonos en las situaciones propensas a crear fobias comunes. Una de las fobias que se repetía en varias personas de manera frecuente era el pánico al océano y a los animales que en él habitan.

⁸ El Kraken es una criatura marina y mitológica de origen escandinavo. El Kraken era un monstruo que destruía barcos y devoraba a la tripulación que navegaba en ellos. Hay muchas posibilidades de que esta leyenda tenga su origen en los calamares gigantes, que son reales y pueden tener unos 15 m de longitud.

1.4.4 Referencias visuales de Simba



Figura 17. Gato de la película “Nicky, la aprendiz de bruja”, dirigida por Hayao Miyazaki en 1989.

Figura 18. Ilustración creada por Heather Nesheim, encontrada en su Tumblr [dailycatdrawings](http://dailycatdrawings.com/)⁹,

Figura 19. Ilustración creada por Heather Nesheim, encontrada en su Tumblr [dailycatdrawings](http://dailycatdrawings.com/),

Figura 20. Gatitos siameses de la película “La dama y el vagabundo”, dirigida por Clyde Geronimi en 1995,

Simba es uno de los personajes que no aparece en el *teaser*, aunque su nombre sí que lo hace en el guión literario. El motivo es que este *teaser* es simplemente un breve avance de lo que podría ser en un futuro un cortometraje de animación pero, en lo que refiere a la creación de la biblia o a la posibilidad de producir un cortometraje más adelante, era importante añadir algún personaje adicional.

El personaje que hemos creado es el de un gato asustadizo y vago, porque hemos considerado que este tipo de personaje podría encajar muy bien con perfil de la protagonista. Siendo así, Simba es la única compañía con la que “Wanda” habita y, al mismo tiempo, está muy lejos de protegerla de ningún peligro o de ser al menos una garantía de seguridad.

⁹ <http://dailycatdrawings.tumblr.com/>

2. PREPRODUCCIÓN DE UN *TEASER* DE ANIMACIÓN 2D

2.1 *Target* e influencias

El *target* al que hemos dirigido este *teaser* ha sido un público adolescente o adulto. No hemos escogido el público infantil, que es el más común cuando hablamos de animación, porque la naturaleza de la temática propia, en este caso, es más sencilla de comprender desde la madurez y experiencia de los años. Es un público similar al que podrían tener las novelas gráficas o de temática social como “Persepolis” (2000-2003), obra autobiográfica que narra las consecuencias del régimen fundamentalista islámico y la lucha de la protagonista, tras mudarse a Europa, por integrarse en una cultura diferente, donde es víctima en diversos episodios de la marginación social, los prejuicios y el racismo. Esta novela, fue llevada al cine en formato de animación en el año 2007, siendo dirigida por la misma autora y por Vincent Paronnaud.

En segundo lugar, y más importante en cuanto a la influencia que ha ejercido sobre este proyecto, está “Arrugas”, que toma su nombre de la novela gráfica creada por Paco Roca y publicada en 2007. Esta obra aborda la enfermedad del Alzheimer con cariño y algún que otro toque de humor, aunque sin dejar de lado una realidad triste y amarga que afecta a un gran porcentaje de la población perteneciente a la tercera edad. “Arrugas” no sólo relata el trastorno y sus consecuencias, sino también toda la realidad que lo envuelve a nivel social, centrándose, entre otros aspectos, en el ámbito familiar. Es una novela honesta que narra de forma cruda y crítica algunas actitudes de los que no son capaces de comprender o empatizar con esta patología. Dirigida por Ignacio Ferreras, también fue llevada al cine en 2011 con el género de la animación.

Así pues, “Arrugas” sería la principal referencia en cuanto al tratamiento de la enfermedad en la animación, algo muy poco común en este género, ya que, como consecuencia del *target* habitual, se suele centrar en temáticas más banales o supuestamente más fáciles de comprender para los más pequeños.

No es algo común que esta técnica trate temas serios, aunque cada vez es más frecuente encontrar series de animación que estén orientadas a un público adulto como, por ejemplo “Los Simpson”, “Padre de familia” o “South Park”. Por lo general, estas series son muy críticas con la sociedad, aunque abordan una temática distinta a la que estamos orientando este proyecto.

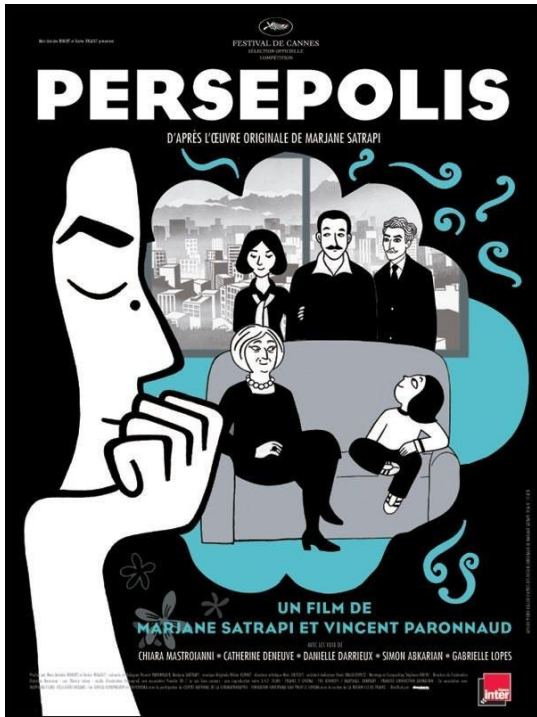


Figura 21. "Persepolis", novela gráfica por Marjane Satrapi.

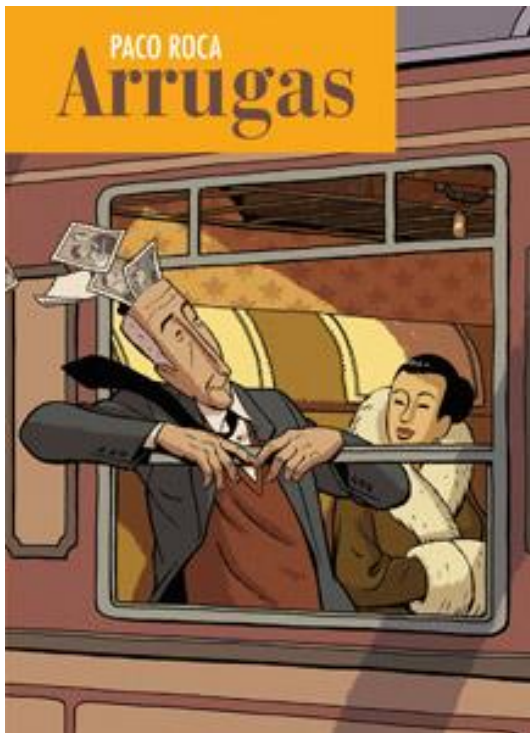


Figura 22. "Arrugas", novela gráfica por Paco Roca

2.2 Plan de trabajo

Para la división de las diferentes tareas que englobaban el *teaser*, hemos elaborado este plan de trabajo con la ayuda del programa Excel. El objetivo era poder organizar los diferentes procesos y el tiempo disponible de manera acertada, según la dificultad y la magnitud de cada uno de estos procesos de cara al resultado final del proyecto. La creación del plan de trabajo ha sido muy útil ya que uno de los elementos más importantes en toda producción es el tiempo, que generalmente tiene una relación proporcional a la de los gastos que ésta conlleva.

Estas tareas, por supuesto, están englobadas dentro de sus respectivas fases del proyecto: preproducción, producción y postproducción. Por último, queríamos destacar el hecho de la importancia de dedicar suficiente tiempo al proceso de preproducción para poder ahorrar la mayor cantidad de tiempo y esfuerzo posible en la producción, que es una de las fases más complicadas y en la que es más sencillo que se produzcan problemas de difícil corrección.



Figura 23. Captura de pantalla del plan de trabajo del *teaser* "Wanda" elaborado con el programa Excel

2.3 Guión Literario del *teaser*

GUIÓN LITERARIO: "WANDA"

SEC 1. EXT. OCEANO. DIA.

Unas gaviotas sobrevuelan el océano mientras WANDA (19), flota sobre la superficie de éste. Wanda disfruta del sol y del agua pero, de repente, una sombra que se mueve a gran velocidad se acerca a ella. La figura se vuelve reconocible y se aprecia como un KRAKEN la sumerge hasta lo más profundo del océano. Lo último que se ve es el rostro angustiado de Wanda mientras se ahoga en el océano.

SEC 2. INT. HABITACIÓN WANDA. NOCHE.

La alarma del DESPERTADOR suena. Vemos el despertador con la luz parpadeando sobre la mesita de noche, junto a la cama.

WANDA (V.O.)

(Abre los ojos)

Puf, otra vez no... es escalofriante. Es la tercera vez esta semana que tengo esta pesadilla, no soporto el mar y ese bicho brrr...

Menos mal que ha sonado la alarma, aunque sigue siendo el peor sonido del mundo, debería apagarla.

Wanda intenta apagarla pero se da cuenta de que esto es imposible porque está paralizada.

WANDA (V.O.)

(Asustada)

¡No me puedo mover, estoy paralizada!

¿Qué está pasando?

¿Por qué no consigo hacer que mi cuerpo reaccione?
¿Sigo durmiendo o estoy despierta?

Necesito pedir ayuda, pero también soy incapaz de hablar.

Vamos tranquilízate, eso es cuenta hasta tres y respira profundamente: 1, 2, 3.

Se oye un ruido en la habitación, cuando Wanda mira en la dirección de la que el sonido proviene, ve una SOMBRA cruzar ésta a gran velocidad. Wanda parpadea una par de veces.

WANDA (V.O.)

¿Qué ha sido eso? ¿Simba?

SOMBRA (O.S.)

(Se ríe de forma maligna)

La PUERTA se abre lentamente con un sonido chirriante y se reconoce una Sombra negra que entra por la puerta. La Sombra comienza a andar hacia el lugar en el que Wanda yace paralizada.

WANDA (V.O.)

Está en la puerta, me está observando. Mierda, quiero que se vaya, necesito gritar, pero sigo paralizada.

Si pudiera encender la luz...

Se oye una risa maligna acompañada de un pitido intenso.

WANDA (V.O.)

(Con un hilo de voz)

¡No puedo respirar, me estoy asfixiando!

La Sombra se acerca hasta que está frente a la cara de Wanda.

WANDA (V.O.)

(Grita)

¡Déjame sola, vete!

En el momento en el que su boca consigue articular la palabra "VETE", Wanda despierta y se incorpora rápidamente sobre la cama. La Sombra ha desaparecido. Wanda está sudando y su cara expresa terror y confusión.

WANDA (V.O.)

(Respira de manera sofocada)

Sólo ha sido una pesadilla, era tan real ¿han sido minutos o tan solo unos segundos esta vez?

RÓTULO: Un *teaser* basado en la parálisis del sueño

2.4 Storyboard

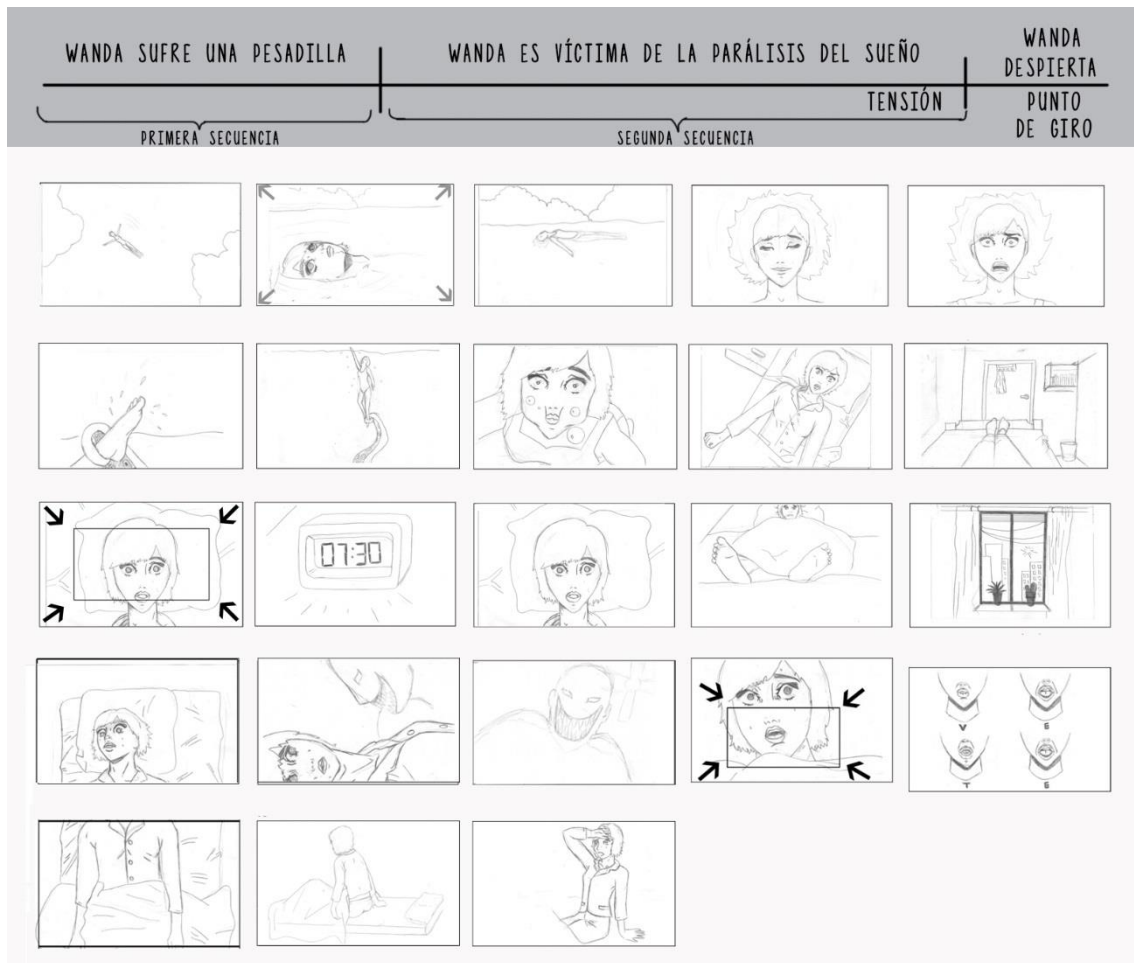


Figura 24. Versión del *storyboard* "Wanda" elaborado para la memoria

Para la elaboración del *storyboard*, hemos creado (siguiendo las indicaciones del guión literario) dos escenarios, ya que esto aportaba mayor riqueza visual al proyecto. Además, al tratarse de un breve *teaser*, no requería de más espacios, aunque ampliaba la variedad significativamente dentro del propio proyecto sin llegar a aumentar de manera considerable la cantidad de trabajo que esto conlleva. Asimismo, esto creaba una separación de forma organizada, dividiendo las localizaciones en diferentes momentos y situaciones: día/noche e interior/exterior.

También se debe tener en cuenta que en este proyecto de animación no hay demasiados movimientos en sus personajes, ya que la protagonista pasa la mayor parte del *teaser* paralizada, esto nos ha permitido realizar un estilo más elaborado, al invertir menos tiempo en la animación. Este tipo de animación recuerda al *anime* que, por lo general, suele tener movimientos más lentos en sus planos (cuando no se trata de escenas de acción) y de una duración superior. Un tempo que también podemos

encontrar en otros cines europeos o semi-europeos como “Las aventuras de Corto Maltés”¹⁰ o “La tortuga roja”¹¹.

Este tipo de tempo ha influido directamente en el número de planos total del *storyboard*, que es bastante reducido, estando compuesto por siete en la primera secuencia y por dieciséis en la segunda, dando un total de veintitrés planos.

El *storyboard* ha sido ejecutado tras la creación de la biblia. Esto se ha llevado a cabo así por un motivo principal y es nuestro deseo de tener una visión clara y concisa de cómo iba a ser el personaje, sus diferentes vistas, vestuario, escenario, etc. El objetivo era obtener como resultado un *storyboard* decente, que más adelante pudiera ser usado como *layout* para hacer las ilustraciones digitales de lo que serían los planos definitivos.

Para la creación de algunos planos con perspectivas complejas, hemos recurrido a la toma de nuestras propias fotografías, para poder usarlas como referencia.

Adjuntada en el anexo, encontramos una versión más detallada del *storyboard* en la que, además, aparecen la locución, movimientos de cámara y otras indicaciones que han servido de utilidad en este proyecto.

2.5 Ficha Técnica

Título Original: “Wanda”

Año: 2017

Duración: 2 min.

País: España

Directora: Cristina Burgos Cuervo-Arango

Guión: Cristina Burgos Cuervo-Arango

Música: Rubén Segovia Cobo

Doblaje: Saray Cerro Estepa

Género: Animación. Suspense. Terror

Sinopsis: Wanda, una joven adolescente que siente un terror desmedido por el océano, sufre una pesadilla en la que un monstruo la arrastra hasta las profundidades. Al despertar, su cuerpo está completamente paralizado. Pero eso no es todo: una presencia amenazante la observa desde la lejanía de su habitación. Ésta es una historia basada en la parálisis del sueño, que pretende mostrar los efectos de este trastorno.

¹⁰ “Corto Maltés”, película dirigida en 2002 por Pascal Morelli. Este largometraje está basado en la historieta “Corto Maltés en Siberia”.

¹¹ “La tortuga roja”, un largometraje dirigido por Michael Dudok de Wit en 2016, es la historia de un naufrago perdido en una isla, en la cual aprende a convivir con la naturaleza y fauna que la habitan. Se trata de una coproducción francesa con el famoso estudio de animación Ghibli.

2.6 Biblia

En la industria de la animación, la biblia es el documento más importante durante toda la producción. Éste permite tener una idea clara o parcial de los personajes, las expresiones, las distintas vistas y perspectivas, los tamaños, los fondos, los *props* y la utilería.

La biblia es un documento esencial porque, cuanto más completa sea, más sencilla nos resultará el proceso de producción. Sirve también para tener clara la construcción del personaje. Es muy importante invertir las horas necesarias para desarrollarla adecuadamente, ya ahorra tiempo y dinero en las producciones. Además, cuando hay varias personas trabajando en una producción, sirve para tener un modelo estético claro que pueda guiar a todo el equipo de animadores.

La biblia de esta producción aparece adjunta en el anexo 7.2. Sus diferentes secciones se explican en los siguientes apartados, así como los cambios realizados en este documento.

2.6.1 Diseño de personajes

A continuación, explicamos el proceso de creación de cada uno de los personajes, a pesar de haberse hecho ya una breve introducción en el capítulo de referencias. Igualmente, describiremos varios de los cambios realizados en cada uno de los personajes por motivos únicamente estéticos o, en su mayor parte, para facilitar el proceso de animación.



Figura 25. *Model sheet* del personaje "Wanda", creado con Adobe Photoshop

“Wanda” es una adolescente de 19 años, la protagonista del *teaser*, al que también da nombre. Este personaje sufre problemas de insomnio y pesadillas frecuentes. Hemos pretendido crear un personaje joven, vulnerable y frágil.

En cuanto al aspecto físico del personaje, éste tiene una mirada clara, con ojos color mar. Es esbelta y de estatura media. Su pelo es oscuro, en contraste con su blanca piel, lo que le da un aspecto ligeramente enfermizo.

Su personalidad y psicología han sido creadas sobre la base de personas de nuestro entorno.

Han sido necesarias realizar diversas correcciones, muchas de ellas básicas. La razón ha sido la falta de experiencia en el campo de la animación, por lo que muchos aspectos esenciales del diseño de personajes se habían dejado de lado. Gracias a la experiencia y consejos de mi tutor, modificamos algunos de estos errores básicos. El personaje, en su creación inicial, tenía demasiadas pestañas, el pelo con demasiadas puntas y un pijama a rayas. En el diseño que apreciamos en la figura 25, todos estos problemas ya han sido modificados, tratándose así del diseño definitivo.

En la figura podemos encontrar el personaje en sus diferentes fases del proceso de creación: la primera, simplemente con las líneas; en la segunda, le añadimos el color; y en la tercera, la más elaborada, ya aparecen las sombras.



Figura 26. *Model sheet* del personaje Simba, creado con Adobe Photoshop

Simba es la mascota de “Wanda” y se ha concebido como un posible personaje secundario. Es un gato asustadizo y despistado. Es de pelo negro y tiene los ojos redondos y amarillos. Su cola es larga y se ensancha al final. Es un gato de estatura mediana entrado en carnes.

El propio nombre del personaje es en sí una ironía, ya que procede de Simba, el león valiente y aventurero de Disney.

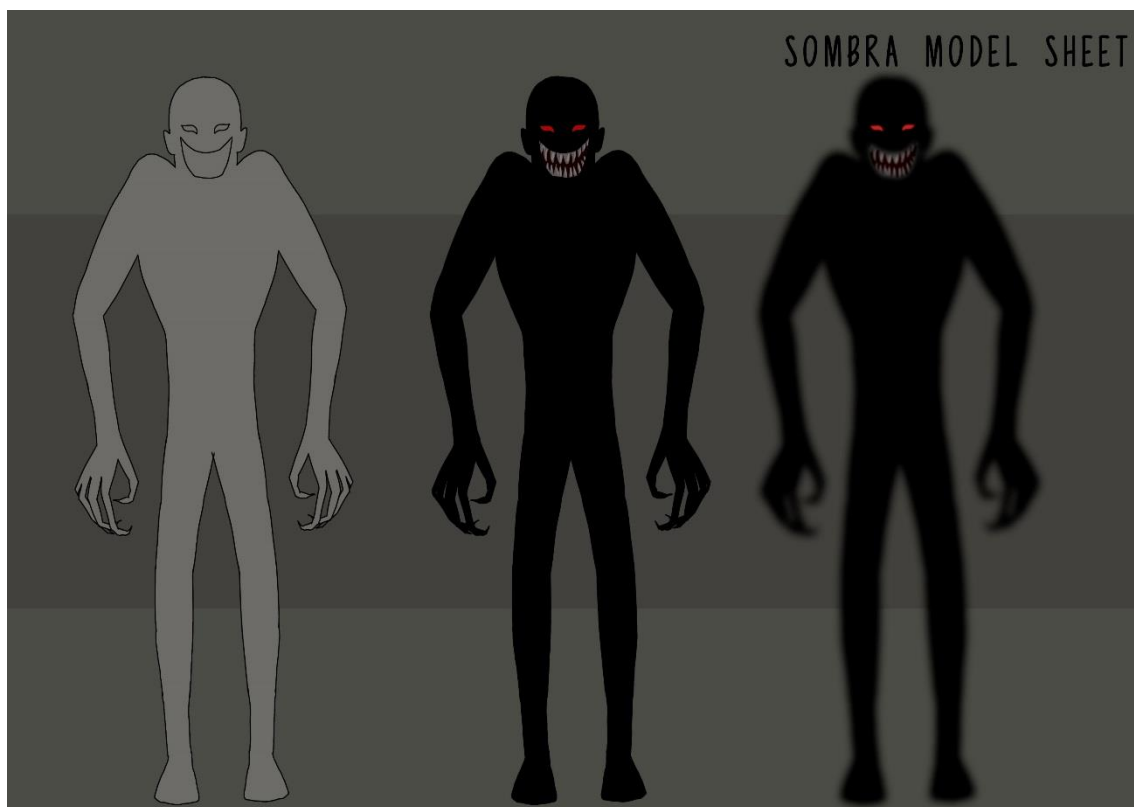


Figura 27. *Model sheet* del personaje Sombra, creado con Adobe Photoshop

El personaje Sombra pretende representar la encarnación del mal: un demonio sin rostro. Es el reflejo de todas aquellas cosas que nos aterran sin motivo aparente.

En la figura 27, aparece sonriendo de forma malévola. Sus ojos emiten una luz roja de color intenso. Es un personaje alto y delgado, con uñas y dedos largos y que adopta una postura rígida.

La creación de este personaje ha sido la más sencilla, ya que simplemente se trataba de una silueta. Tuvimos algunas dudas con respecto a simplificar aún más el personaje, en esta ocasión, no por motivos relacionados con la animación, sino por ser más fieles a la descripción que habían dado de esta figura las víctimas del trastorno. A pesar de que en algunos artículos y testimonios han descrito al sujeto con ojos rojos brillantes, por lo general, éste carecía de rostro en el resto de descripciones. Finalmente, hemos optado por mostrarlo en el *teaser* con su forma más simplificada, para ser más fieles a la descripción original.



Figura 28. Comparación del primer diseño y el definitivo del personaje del Kraken

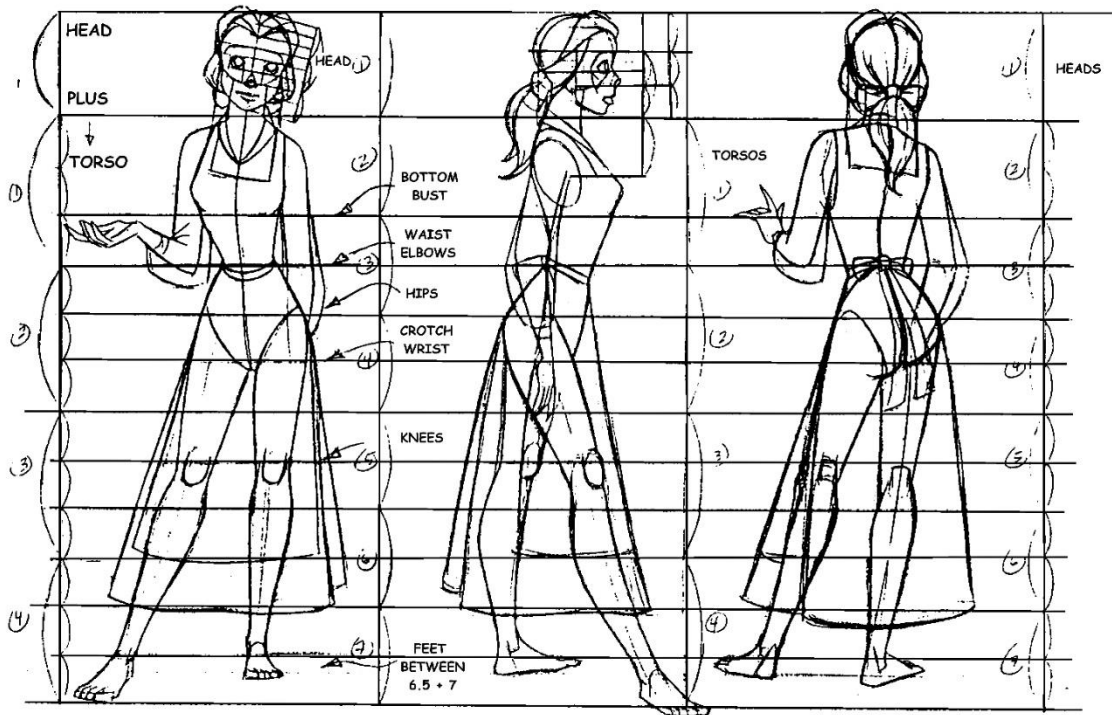
Con respecto al personaje del Kraken, no ha sido diseñado el documento *model sheet* debido a la escasez de planos en los que aparecía (tan solo uno), aunque sí que se han realizado varios cambios con respecto al original, que se pueden advertir en la figura 28 y que vamos a comentar. En primer lugar, en el diseño original aparecía el Kraken completo, pero en el *teaser* decidimos obviarlo, mostrando únicamente los tentáculos. En el primer diseño, añadimos muchos detalles, texturas y colores que en el diseño definitivo eliminamos, estando compuesto únicamente por dos colores. Los tentáculos de este personaje han sido uno de los elementos que más preocupaciones han creado de cara a la animación, porque consideramos que tenían un movimiento complejo y muy característico.

2.6.2 Comparativa de tamaños

La comparativa de tamaños es otro documento muy importante que, como su propio nombre indica, muestra las diferentes alturas de los personajes, comparándolos y mostrando la variación de altura y tamaño entre ellos. El objetivo es el de mantener una escala proporcional, siguiendo la ya establecida en este documento a lo largo de la animación. De esta manera, las alturas se mantienen entre los personajes entre plano y plano. Por ejemplo, el personaje de “Wanda” tiene una cabeza de diferencia con respecto al de la Sombra, y esta proporción se debe mantener en los diferentes planos del *teaser*. Pero también hay que tener en cuenta el factor perspectiva y distancia como es lógico, por lo que, dependiendo de lo cerca que estén los personajes del primer plano o los planos más cercanos, aparecerán con un tamaño superior y viceversa.



Figura 29. Comparativa de tamaños de los personajes del teaser "Wanda"



Disney's *Beauty AND THE BEAST* 2 BELLE

Figura 30. Vistas del personaje Bella de la película “La Bella y la Bestia” de Walt Disney, dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise en 1991

Es muy común que la altura de cada personaje se mida en relación con su propia cabeza, de esta manera se cuentan la cantidad de cabezas que conformarían la totalidad del cuerpo del personaje en cuestión.

Las princesas de las antiguas películas de Disney (tomando como referencia los films previos a la fusión de Disney y Pixar) tenían normalmente 6 cabezas y media, prácticamente la misma proporción que la de nuestro personaje principal. Estas seis cabezas y media suelen ser la medida más común en personajes femeninos realistas de animación.

2.6.3 Diseño de fondos y texturas



Figura 31. Fotograma extraído de la película “El castillo ambulante”, del estudio de animación Studio Ghibli, dirigida en 2004 por Hayao Miyazaki

El diseño de los fondos es uno de los apartados que requiere de mayor tiempo y esfuerzo, básicamente porque, como es lógico, en la creación de los fondos se debe tener en cuenta la perspectiva, que combinada con la gama de colores adecuada consigue crear profundidad en las ilustraciones.

Los fondos han sido elaborados con el programa Adobe Photoshop, por la gran variedad de pinceles y colores que ofrece en comparación con otros, como Flash.

Para ser capaces de obtener fondos con un acabado más conseguido, hemos recurrido al uso de pinceles especiales (como el caso de las nubes). Igualmente, se han usado muchas texturas, combinando y cambiando el modo de capa para así poder integrarlo de forma más eficaz en la ilustración.

Como en el diseño de personajes se había recurrido al uso de detalles y una estética compleja, los fondos debían tener un estilo similar, para poder crear una sensación de uniformidad y equilibrio.

Éste ha sido el resultado de algunos de los fondos acabados.



Figura 32. Plano 2 definitivo de la primera secuencia. Ilustración elaborada con el programa Adobe Photoshop



Figura 33. Plano 2 definitivo de la segunda secuencia. Ilustración elaborada con el programa Adobe Photoshop

Como es lógico, la paleta de color y su iluminación tenían que encajar con la gama de colores de la protagonista y del vestuario escogido específicamente para ésta y, por supuesto, con las condiciones atmosféricas seleccionadas; en el caso de la figura 32, la de un día soleado que perfectamente podría ser veraniego. Como contraposición, tenemos la figura 33 con una paleta de color en tonos azulados, que ya comentaremos detalladamente más adelante, y una localización interior, la habitación de “Wanda”.

Estos contrastes entre escenarios y gamas no son una mera casualidad: queríamos transmitir emociones positivas en la primera parte de la primera secuencia y, por el contrario, angustia y miedo en el resto del *teaser*.

2.6.4 Diseño de *props*

Los *props* en las producciones audiovisuales son los objetos de utilería o atrezzo que interactúan con los personajes.

En el *teaser* que yo propongo, por motivos de guión, el personaje no interactúa en demasiadas ocasiones con la utilería ni con el atrezzo, tan solo en una, al pasar el personaje Sombra rápidamente cerca de la cortina causando su movimiento. Asimismo, encontramos animación en el ventilador, pero su movimiento no es causado por ningún otro personaje.

A pesar de ello, como este trabajo es simplemente un *teaser* de testeo de cara a la posible creación de un cortometraje en el futuro, hemos adjuntado en el anexo ilustraciones de los *props* que podrían aparecer en éste.

2.7 Creación del estilo definitivo

2.7.1 Paleta de color y diseño de vestuario

El color fue uno de los aspectos más importantes de esta producción, ya que no se trata simplemente de un mero elemento estético. Su importancia radica en todo lo que este supone a nivel histórico y comunicativo.

En primer lugar, hay que destacar que, desde la creación de la primera animación a color, éste ha sido esencial y que, al mismo tiempo, ha ido evolucionando simultáneamente con nuestra cultura y manera de entender su significado. En la actualidad, tiene un fuerte componente expresivo y psicológico, ya que gracias a él transmitimos una gran parte de la información que queremos que llegue a nuestro público.

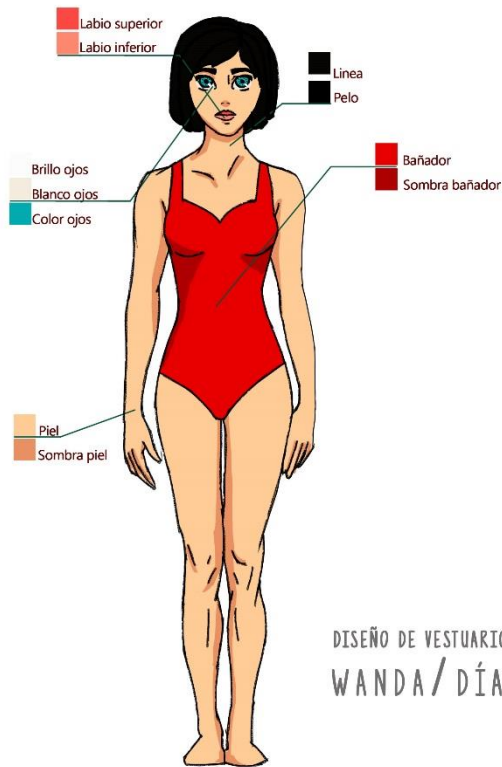


Figura 34. Ilustración de la paleta de color y el diseño de vestuario de día del personaje “Wanda”, todo ello creado con el programa Adobe Photoshop

En cuanto al color del personaje principal en el diseño del vestuario de día, “Wanda” lleva un bañador color rojo. El rojo es el color perfecto para llamar nuestra atención, puesto que contrasta con el color de su escenario (el océano) y los demás elementos que le rodean. Hemos escogido colores brillantes y alegres acordes con el momento de la historia, queremos reflejar; la tranquilidad, la calma, el sol y la felicidad.

En el segundo diseño de vestuario (ver figura 35), hemos optado por un sencillo pijama de color azul. Los colores son oscuros y con poca variación de tonalidad entre ellos, porque la escena se desarrolla de noche. En este segundo diseño hemos buscado una paleta de color basándonos en el tono azul, para así poder recrear la noche de la forma más creíble posible. Para la creación de esta paleta de color, hemos jugado variando la saturación y la luminosidad. Las diferencias entre los distintos tonos en la versión nocturna son bastante pequeñas, llegando a parecer muchos de estos colores similares, pero funcionando bien en su conjunto combinados con el fondo adecuado.

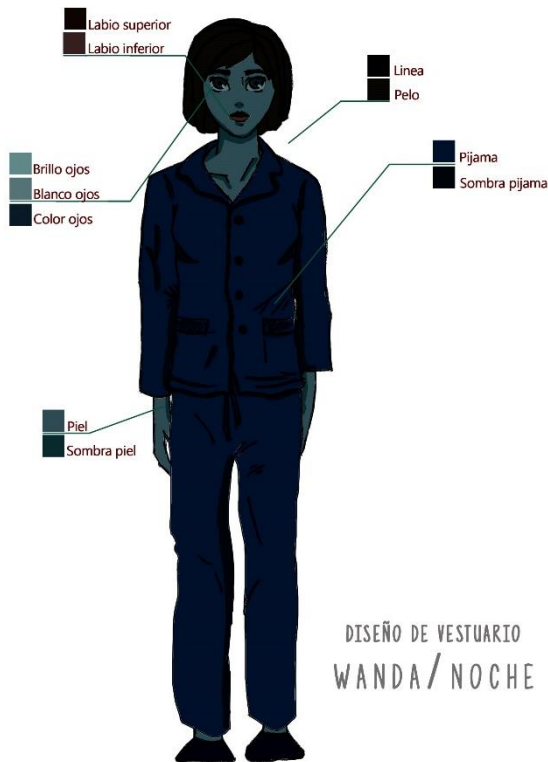


Figura 35. Ilustración de la paleta de color y el diseño de vestuario de noche del personaje “Wanda”, todo ello creado con el programa Adobe Photoshop

Hemos elaborado estas ilustraciones para tener una referencia clara tanto de los colores como del vestuario, y para poder seleccionar estos colores rápidamente con la herramienta del tampón para aplicarlos a los dibujos que están en proceso de coloración.

Para la elaboración de la paleta de color, se ha utilizado el programa Adobe Kuler, también accesible a través de un sitio web dónde el usuario puede crear sus propias paletas de color. Además, al contar con una comunidad activa, existe la posibilidad de editar y crear distintas paletas de colores, que pasan a formar parte de una biblioteca con distintas gamas de referencia.

3. PRODUCCIÓN

3.1 Descripción del proceso

Para la creación de esta animación, no se ha seguido en todo momento el proceso convencional.

En primer lugar, porque no se ha recurrido al uso de la animática, que suele ser uno de los elementos clave en la producción de toda animación. A pesar de esto, sí que ha sido elaborado el minutado, para poder tener una consciencia mínima de la duración de cada plano.

En segundo lugar, porque previamente a la animación del *teaser* hemos desarrollado todas las ilustraciones con la estética final y acabada (líneas, color, sombras y texturas) de cada uno de los planos que forman parte del *teaser*.

Para la ejecución de la animación, se han empleado tres de los programas de Adobe: Photoshop, Flash y After Effects.

Curiosamente, a pesar de que el programa Adobe Flash es el más relacionado con el campo de la animación, únicamente se ha usado para animar pequeños detalles, especialmente en la primera secuencia, como el movimiento de las olas o los reflejos en el mar. El motivo es que este programa no contiene una gran variedad de pinceles y el acabado que se ha buscado no se podía conseguir con este programa.

Muchas de las animaciones *frame by frame* se han producido con el programa Photoshop, jugando con la opacidad de las capas, simulando lo que sería el papel cebolla en Flash. A pesar de no ser el programa más idóneo para la animación, ha facilitado mucho el trabajo, al estar muy habituada a utilizarlo y conocer muy bien las opciones que ofrece.

Por último, en todos los planos hemos recurrido al uso del programa After Effects, empleando principalmente dos de sus herramientas, la animación con *pins* y 3D, que a continuación vamos a comentar con más detalle.

En la animación con *pins*, éstos se posicionan en las extremidades y puntos de anclaje, permitiendo mover al personaje mediante la rotación como si de una marioneta se tratase. Según el tipo de animación o personaje a animar, puede funcionar con mucho éxito, como con los tentáculos del kraken, donde se ha ahorrado mucho tiempo y trabajo aunque, lógicamente, en otras situaciones se ha tenido que recurrir a la animación tradicional 2D porque, de otro modo, el resultado habría sido pobre y plano.

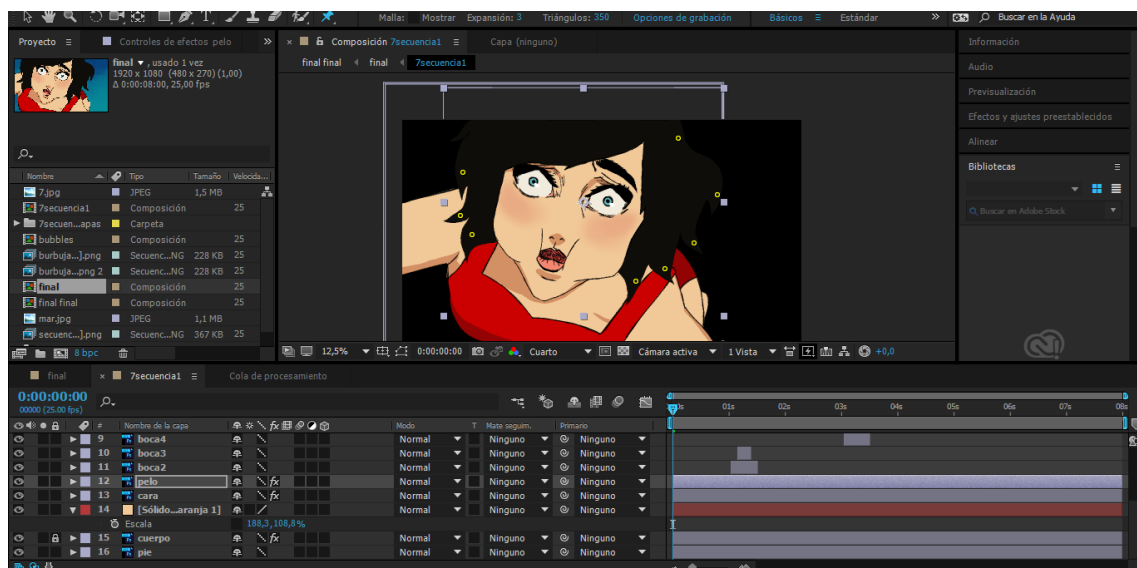


Figura 36. Animación del pelo de “Wanda” mediante *pins*

El programa After Effects también cuenta con una opción **3D**, que ha sido empleada en la escena inicial en la que, además, se introducía el título del cortometraje.

Esta opción 3D permite situar las capas 2D a diferentes niveles. Tras esto, se procede a la creación de una cámara (virtual) que permite acercarse, alejarse e incluso atravesar las diferentes capas. La distancia entre estas capas crea un efecto visual que ante nuestros ojos genera una diferencia de velocidad en función de la lejanía a la que se encuentren de la cámara. Jugando con estas distancias y velocidades, se consiguen mayor volumen y realismo en las animaciones. Funciona de un modo similar (en su versión virtual) a cómo funcionaba la cámara multiplano de Walt Disney que, a diferencia del sistema que hemos empleado, usaba una cámara real y apoyaba los distintos acetatos e ilustraciones a diferentes distancias sobre baldas de cristal. Cuando la cámara hacía *zoom*, se movían a diferentes velocidades las distintas capas del mismo modo que hemos explicado anteriormente.

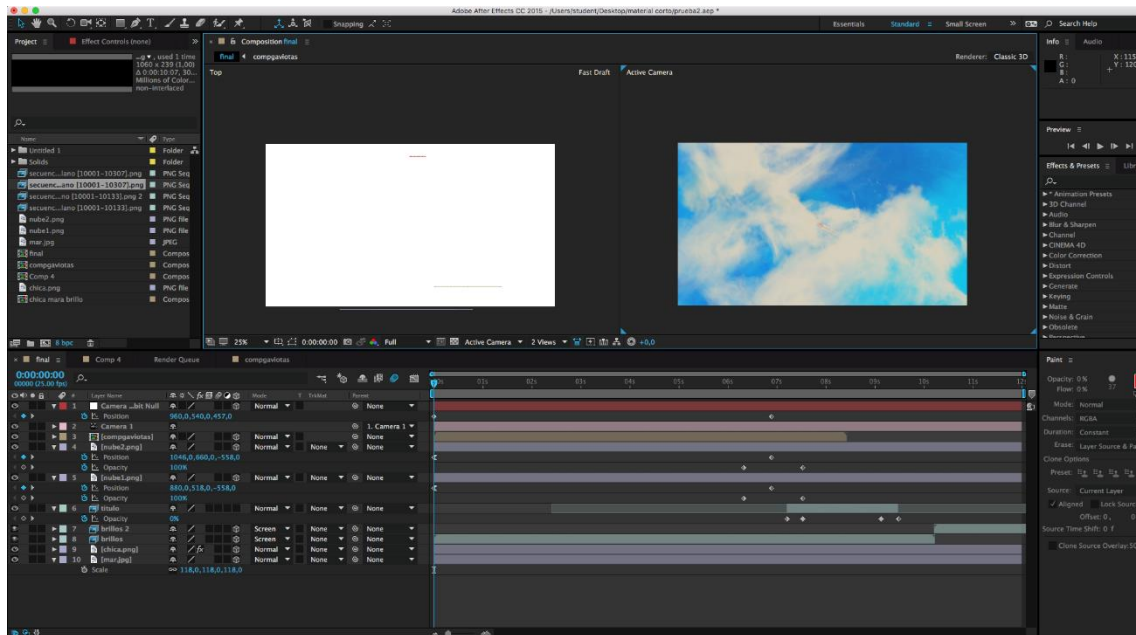


Figura 37. Captura de pantalla del programa After Effects mostrando la doble vista, la posibilidad de crear 3D en After Effects y algunas de las vistas que se pueden habilitar (top y cámara activa)

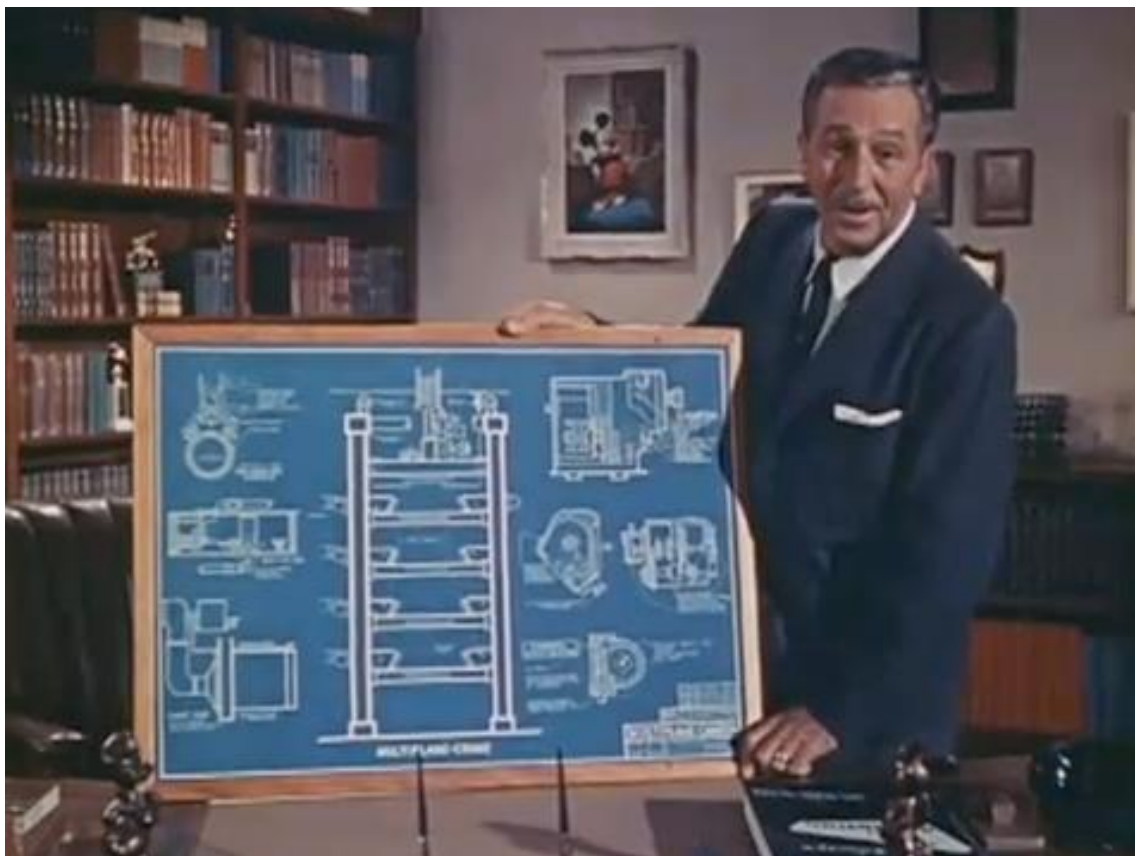


Figura 38. Walt Disney mostrando y explicando el funcionamiento de la cámara multiplano

Richard Williams¹² explicaba en su libro “The animators survival Kit” tres técnicas de animación que empleaba en sus producciones. Del mismo modo, nosotros vamos a describir las tres que se han usado para el desarrollo de esta producción.

En primer lugar, la animación tradicional, es decir *frame by frame*. Tanto en Photoshop como en Flash se han creado proyectos a 24 fps, pese a suponer mayor trabajo frente a los 12 fps que se emplean en algunas animaciones. Éstos primeros han dotado al proyecto de mayor fluidez. También se ha recurrido a duplicar *frames* y variar pequeños detalles en las líneas o en las sombras para crear una sensación “vibrante” en los dibujos, aportando algo de movimiento incluso a las escenas estáticas.

En segundo lugar, también se ha recurrido a la animación tradicional, aunque con la variación de la rotoscopia como, por ejemplo, en el plano de la mano que se hunde en el agua o los planos en los que la Sombra avanza. Para la rotoscopia, hemos buscado en la plataforma Tumblr, porque sus gifs pesan poco y son sencillos de exportar a Flash, siendo el mismo programa el que crea los fotogramas clave, que *a posteriori* hemos rotoscopiado dotándolo de nuestro propio estilo. La otra fuente en la que hemos hallado los archivos a rotoscopiar ha sido en la web “Mixamo”. Esta página ofrece diferentes personajes en 3D dando la opción de añadir diferentes movimientos en los que incluso se pueden variar ajustes como la velocidad.

Y finalmente, a pesar de que la animación con *pins* no es considerada como un tipo de animación, en este caso vamos a considerarla por la importancia que ha tenido sobre este proyecto. La misma ha sido empleada en diversas ocasiones, como por ejemplo en la animación del cabello cuando la protagonista se encuentra en el océano.

Con todo esto, lo que quiero subrayar es que no se ha seguido el orden tradicional en el proceso de animación, que suele ser: preparación del *layout*, animación, limpiado de los *keyframes*, coloreado y texturas, sino que he ido optimizando y adecuando el proceso a mis necesidades.

3.2 Efectos especiales

Por una parte, hemos usado el efecto de Blur, que ha sido de gran utilidad en diversas ocasiones, ya que el programa se encarga de crear automáticamente lo que sería el desenfoque producido por el movimiento en objetos o personajes, creando así un efecto de velocidad. El programa aplica automáticamente la cantidad de desenfoque en función de la velocidad, aunque también es modificable. De este modo, por ejemplo, si deseamos mover la Sombra a gran velocidad mientras atraviesa la habitación, con la aplicación del efecto Blur haremos que se visualice de forma borrosa, incrementando la sensación de misterio.

Por otra parte, “Lens flare”, que en español significa “destello de lente”, sirve para generar el efecto óptico del sol y los reflejos que éste produce sobre la lente de una cámara. Además, ambos ofrecen la posibilidad de ser animados, aportando un movimiento más real e interesante.

¹² Richard Edmund Williams es un animador, director y productor canadiense. Es conocido por haber trabajado como director de animación en las películas “¿Quién engañó a Roger Rabbit?” (1988) y por haber realizado en dos ocasiones la animación de los créditos de la película “La pantera rosa”.

4 POSTPRODUCCIÓN

4.1 Movimientos de cámara

Algunos de los movimientos de cámara se debían crear con los planos ya exportados. Apoyándonos en las directrices establecidas previamente en el *storyboard*, elaboramos estos movimientos, que han sido básicamente los siguientes:

En primer lugar, el básico *zoom in* y *zoom out*, al cual hemos añadido el efecto *easy ease* de After Effects para que el *zoom in* se iniciase y terminase de forma lenta, dotando al movimiento de mayor suavidad.

En segundo lugar, encontramos el barrido o *Whip pan* en su versión inglesa (más frecuente), que significa literalmente “panorámica de látigo” y que consiste precisamente en hacer una panorámica de cámara muy rápida cambiando el encuadre en apenas unas décimas de segundo. Este barrido por supuesto tiene una función narrativa, porque es capaz de relacionar dos hechos que ocurren en el mismo momento aunque en diferentes lugares, o también puede actuar conectando dos escenas, incrementando la tensión y el dinamismo de estas escenas.

En el *teaser*, lo hemos empleado en un par de escenas por ambas razones. En la figura 39 se puede apreciar el efecto óptico y de distorsión que genera este movimiento de cámara, y que hemos añadido con el programa After Effects.

Este movimiento de cámara es muy interesante porque, a pesar de no ser excesivamente común, ha sido empleado prácticamente desde los comienzos del cine, en grandes films como por ejemplo “Ciudadano Kane”, dirigido por Orson Welles. Recordamos la famosa escena en la que el protagonista que da nombre a esta película desayuna con su mujer y vemos cómo la relación entre ambos va decayendo poco a poco.



Figura 39. Captura de pantalla que muestra el barrido de cámara que conecta ambos planos en el *teaser* “Wanda”

Por último, el *zoom in* de movimiento consiste en un *zoom in* realizado a gran velocidad que genera, al igual que el efecto anterior, una distorsión de movimiento, aunque en esta ocasión parte del punto central o punto escogido, dirigiendo así la mirada del espectador en la dirección deseada. Además, resulta muy práctico para cohesionar dos planos diferentes, creando la sensación de que se trata de un único plano. Este resultado se ha obtenido aplicando el efecto “radial Blur CC”.

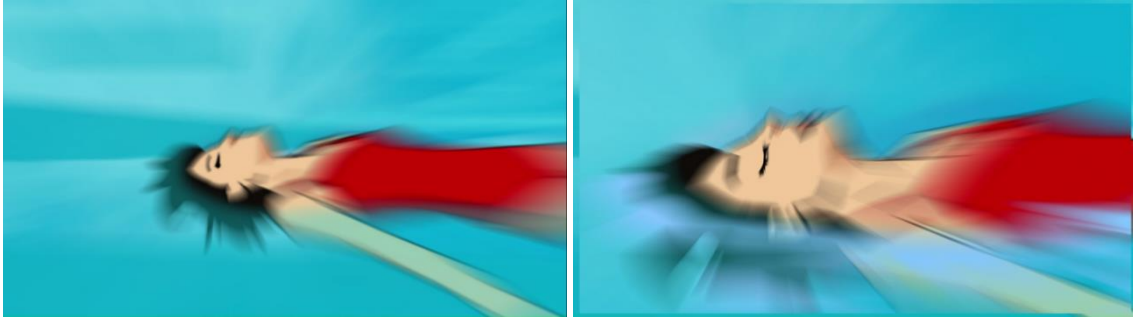


Figura 40.Unión de dos planos en el *teaser* mediante el *zoom in* de movimiento

4.2 Sonorización

4.2.1 Locución

La locución ha tenido un papel esencial en el *teaser* y, además, ha sido el que ha marcado el ritmo del montaje durante la segunda secuencia.

Como yo no era capaz de realizar esta locución, tuve que buscar a alguien que sí lo fuera y que se adaptara al perfil. Necesitábamos a una mujer, que tuviera dotes de interpretación y que supiera adaptarse mínimamente a los tiempos requeridos. Finalmente la locutora ha sido Saray Cerro.

Procederemos a resumir brevemente en qué consistió nuestra comunicación y las directrices que se le dieron a Saray a lo largo del proyecto.

A pesar de que la comunicación haya sido a distancia, esto no ha supuesto un problema gracias a herramientas como Google Drive, que han permitido compartir documentos e información en tiempo real, de forma sencilla y sin reducir la calidad de los archivos.

Desde el comienzo, añadimos en Google Drive; el *storyboard*, el guión literario, el guión técnico y un primer montaje de la animación para que Saray se pudiese basar en ellos, aunque sin la necesidad de ajustarse estrictamente a los tiempos.

Le enviamos un par de referencias sonoras (ya comentadas en el capítulo de introducción) con los testimonios de personas reales que habían sufrido el trastorno, para que pudiera tenerlos en mente de cara a la interpretación.

Una cualidad muy importante en la rutina de trabajo que seguimos ha sido la libertad, con el fin de conseguir un resultado más fluido y natural. Hemos buscado poder gozar de un margen de tiempo amplio en la locución, para que Saray pudiese marcar su propio ritmo en la locución. También le hemos dado la posibilidad de modificar el vocabulario, aunque sin alterar el sentido de las frases, con el mismo objetivo ya comentado. A pesar de que este método puede parecer poco profesional, ha resultado muy eficaz dadas las circunstancias de no depender de ningún tiempo de duración estricto y al ser yo la única integrante en el proceso de la animación y, por lo tanto, única responsable de las variaciones que ocurran tanto en éste, como en el guión.

Tras esto, Saray ha enviado un primer audio con todas las locuciones. Hemos utilizado este audio para hacer un segundo montaje de la segunda secuencia y reajustar tiempos. En base a éste, le hemos dado nuevas indicaciones a Saray, un par de frases que considerábamos que requerían otro tipo de entonación, ya que previamente no se había especificado ninguna con la intención de no intervenir en su interpretación desde un primer momento. El otro problema fue que en algunas de las frases se

escuchaban golpes en el micrófono de solapa y hubo que repetirlas ante la imposibilidad de eliminar este sonido en postproducción.

Tras el primer audio de Saray, hemos modificado parte del guión, eliminando algunas frases porque, tras haberlas escuchado, nos hemos dado cuenta o de que no funcionaban, que resultaban redundantes o incluso que rompían el ritmo de la narración, creando un monólogo interno carente de sentido.

4.2.2 Ambientación sonora

Para la ambientación sonora, ha sido necesario recurrir al desglose de sonido, que se ha dividido en diferentes fases, siguiendo este método:

En primer lugar se ha elaborado un guión técnico en el que se ha relacionado cada plano del *storyboard* con su correspondiente audio, tanto en la locución como en los posibles sonidos de ambientación sonora.

Tras esto se ha procedido a la visualización del *teaser* ya montado, intentando recrear mentalmente el paisaje sonoro. De esta forma ha sido mucho más sencillo añadir sonidos que no se habían tenido en cuenta previamente.

Seguido de lo cual se ha buscado una página web con una biblioteca de sonidos gratuita. Todos los sonidos han sido descargados de la página web de free sound¹³. Ésta ha sido la tercera fase en la búsqueda de sonidos para la ambientación sonora del *teaser*, puesto que, mientras se han buscado los sonidos estrictamente necesarios, se han encontrado otros que no habían sido pensados con anterioridad, pero que han encajado muy bien con el *teaser* y con la idea que se perseguía transmitir, como es, por ejemplo, el sonido de tensión que se escucha al final de la primera secuencia.

La ambientación sonora también ha tenido un tratamiento muy diferente dependiendo de la secuencia.

En la primera secuencia, la ambientación ha tenido una función dramática, además de crear suspense. Asimismo ha tenido mucho protagonismo por el hecho de que la escena se desarrolla en medio de la naturaleza, en el océano, pudiéndose crear así un paisaje sonoro mucho más rico y variado, porque responde a las necesidades de lo que sería éste escenario en el mundo real.

En la segunda secuencia, ha tenido un papel secundario, siendo los pensamientos y la locución lo que más hemos querido resaltar y, por lo tanto, lo que más importancia ha tenido. Por ello, en esta situación, el paisaje sonoro ha tenido que adaptarse a la locución para incrementar la verosimilitud de la escena. El sonido ha ayudado a crear interés especialmente en escenas que resultaban vacías sin él, por el estatismo de la imagen requerido a causa del guión.

Tras su edición, mi compañero Rubén Segovia ha aportado consejos y opiniones muy útiles sobre el resultado de la ambientación sonora, y ha sugerido algunas variaciones que podían mejorar la calidad del producto, como el aumento o disminución del volumen en determinadas partes, o transiciones a las que se les debía añadir el *crossfade* para conectar sonoramente los planos de forma suave.

4.2.3 Música

¹³ <https://www.freesound.org/>

Rubén Segovia Cobo ha sido el encargado de componer la banda sonora del *teaser*, que ha creado expresamente para éste. Para su creación, previamente le han sido enviadas diversas referencias sonoras, con la intención de orientarle sobre lo que se esperaba de su trabajo.

Las referencias han sido las siguientes:

Los cortometrajes de la prestigiosa escuela de animación francesa Goebllins: “Who’s afraid of Mr. Greedy” (<https://www.youtube.com/watch?v=jJ-n72sADsg>) y “Le Royaume” (<https://www.youtube.com/watch?v=y6ZmMjMdrqs&t=2s>).

El tráiler del cortometraje español con la misma temática titulado “Pesanta”, que ya habíamos comentado en capítulos anteriores (<https://www.youtube.com/watch?v=mZl6LbJbPX4>).

Una vez más, “Paprika”, que ha sido la referencia principal a lo largo del trabajo por tratarse también de una experiencia onírica. En la banda sonora de ésta hemos podido encontrar diferentes canciones que han servido de referencia:

Paprika - OST - 03 - Ou Mono

(<https://www.youtube.com/watch?v=HMK7Y2WwvCU&list=PLA1B61AAA6C84B916&index=3>);

Paprika - OST - 08 - Baikai no

(<https://www.youtube.com/watch?v=ehy0HzF5T54&list=PLA1B61AAA6C84B916&index=8>);

Paprika - OST - 11 - Byakko no (Paprika Version)

(<https://www.youtube.com/watch?v=r4xXA6s51wE&list=PLA1B61AAA6C84B916&index=11>).

Lo segundo fue hacer una descripción breve y general de los sentimientos que queríamos transmitir en cada una de las secuencias y qué papel queríamos que tuviese la música en cada una. En base a esto, Rubén creó esquemas musicales.

Previamente a que Rubén compusiese la música, esperamos a tener la voz en off de la protagonista y el montaje definitivo para no tener que hacer trabajo en vano.

4.3 Montaje final

El montaje de este proyecto ha sido realizado con el programa Adobe Premiere. Este proceso no ha resultado excesivamente complejo, a pesar de que no haberse elaborado una herramienta básica e importante para medir tiempos como es la animática. Los motivos han sido las peculiaridades del proyecto en sí mismo. Todo esto ha sido pensado previamente de manera intencionada, siendo consciente de mis capacidades y conocimientos. Esto ha ahorrado tiempo en esta fase del proceso con respecto a otras producciones de animación con características diferentes por los siguientes motivos:

En primer lugar, porque la locución ha tenido más libertad que en otro supuesto doblaje con personajes que articularan las palabras en un preciso momento. En dicha situación, sí que habría sido imprescindible el *timing*.

En segundo lugar, ha sido el ritmo del montaje que, como ya habíamos establecido, debía ser lento, a diferencia de la mayor parte de producciones actuales tanto de imagen real como de animación, en las que los planos suelen tener una duración muy breve. Asimismo volvíamos a tener un margen de tiempo más amplio para cada plano.

Y la tercera es el tipo de ritmo de las mismas acciones. La primera secuencia ha sido dotada de un ritmo rápido, no sólo por el hecho de no tener locución, sino también por el tipo de acciones: rápido al principio de la secuencia y lento al final, para crear drama y tensión. En contraposición, en la segunda secuencia, los movimientos han sido repetitivos al estar la protagonista paralizada. Por ello, si necesitábamos más tiempo en un plano concreto, simplemente debíamos alargar la duración de éste con los mismos movimientos repetidos, aunque sin necesidad de emplear más esfuerzo.

Otro factor que ha ayudado ha sido el hecho de establecer previamente una paleta de color bien diferenciada y clara entre ambas secuencias. Esto ha facilitado conectar los planos de forma cohesionada y ha ahorrado esfuerzo, al no tener la necesidad de aplicar posteriormente ningún filtro de color en After Effects. En este sentido, el tiempo invertido en la preproducción ha agilizado mucho la posproducción.

El mayor inconveniente que hemos encontrado en este proceso ha sido que se han cometido algunos fallos de *raccord* que han exigido modificar algunos de los planos en las primeras versiones del montaje.

4.4 Subtítulos

Se ha realizado la traducción del guión literario al inglés para su posterior subtitulación. De esta manera, se tiene la posibilidad de optar a festivales o concursos de animación en un futuro y, en el caso de decidir no ser presentado a ninguno de éstos y en su lugar ser subido a alguna plataforma como es Vimeo o youtube, continúa siendo una ventaja para el *teaser* al ser accesible a todo el mundo (que hable cualquiera de ambos idiomas).

Los subtítulos se realizaron con un programa de subtitulación gratuito llamado “Aegisub” y fueron exportados en su versión más común (srt).

Los subtítulos aparecen adjuntados en el anexo.

4.5 Póster y título



Figura 41. Cartel elaborado para el estreno del *teaser*

Hemos elaborado este póster para el estreno del *teaser* siguiendo las medidas convencionales que responden al formato A1 (594x841 mm).

Antes de todo queremos comentar los motivos por los que se ha escogido esta imagen para representar el *teaser*. Hemos elegido este plano porque, además de tener una gran fuerza dramática, con él han sido conectadas ambas secuencias del *teaser* y, a su vez, diferentes sentimientos y estados: la pesadilla y la parálisis, el miedo y el horror, el sueño y la alucinación.

Es habitual encontrarnos en los carteles de cine con una breve frase de gancho que capte la atención del espectador y que sea capaz de transmitir información sobre el tipo de producto que vamos a encontrar. Nuestra frase ha sido “Atrapada en el sueño”, que es una frase que crea angustia. La palabra “atrapada” nos hace pensar en la imposibilidad de escapar y esto produce estrés. Por supuesto, la frase también pretende crear expectación e intriga, para que el espectador quiera conocer más de cerca la historia.

En cuanto a las tipografías empleadas, han sido tres, que suele ser lo más habitual en este tipo de carteles. Los colores escogidos han sido el blanco y el gris claro. En esta situación, la elección de estos colores no tiene un motivo psicológico, como suele ser lo habitual en diseño gráfico, sino que son los colores estándar para la creación de carteles. Igualmente son los que dotan a las letras de mayor visibilidad y claridad, un factor clave en esta circunstancia, en la que toda la información básica se debe recibir y comprender en apenas unos segundos.

Para el título del *teaser*, hemos optado por la tipografía “Wreak Havok”. Se trata de la misma tipografía que aparece en el plano de introducción del *teaser*. La hemos seleccionado porque producía el efecto de haber sido escrita a mano, lo cual encaja muy bien con el género de la animación, ya que le da un aspecto más orgánico. Además, tiene un aspecto descuidado, como la de un garabato, y, al mismo tiempo, con una gran cantidad de líneas que convergen de manera desordenada, lo que transmite sensación de rabia. No es dulce y armónica sino más bien lo contrario, que es el efecto buscado.

La tipografía “Tw Cen MT Condensed”, utilizada para la frase de gancho, ha roto estéticamente con las otras que aparecen en el cartel. Esto se ha buscado para que, a pesar de tener un tamaño inferior a la del título, también tenga una gran fuerza expresiva y sea capaz de captar la atención requerida. Hemos escogido palo seco porque, por lo general, suele ser más legible que las serifas, y la elección de caja baja se debe a que crea mayor contraste con el título.

Para los créditos, una vez más, hemos preferido lo estándar, “Univers LT Std 39 Thin UltraCn”, que es una de las tipografías más usadas en carteles de cine. El motivo ha sido simplemente el de darle un aspecto en cierto modo convencional. En los créditos aparecen nombrados la Universidad Politécnica de Valencia campus de Gandía, Saray Cerro Estepa, como dobladora, Rubén Segovia Cobo, como encargado de la música y, por último, yo misma como creadora del *teaser*.

5. CONCLUSIONES

Desde que comencé a plantearme este proyecto supe que sería una tarea muy ardua a la que habría que dedicar muchas horas, superando muy probablemente el tiempo que debíamos destinar a este trabajo. Por lo tanto, siempre ha existido el temor a no ser capaz de terminar el trabajo en el tiempo exigido. Otra preocupación han sido las posibles complicaciones inesperadas que pudieran surgir a lo largo del proyecto, dificultando así todavía más esta misión, y dándose con mayor frecuencia cuando la experiencia previa es escasa.

Se debe tener en cuenta que al inicio del proyecto ya había algunos aspectos claros, como el tipo de estética deseada. Pero paradójicamente en aquel momento no tenía conocimientos suficientes para llevar a cabo la animación de dicha estética por su complejidad.

Por una parte con respecto al objetivo principal de este trabajo considero que ha sido cumplido con éxito siendo capaz de crear una preproducción a un nivel profesional con todas sus fases de planificación necesarias.

Por otra parte haciendo referencia a los objetivos secundarios considero que:

En primer lugar todo el tiempo invertido en las entrevistas y en la documentación previa, que se alargó más de lo esperado, fue de gran utilidad para saber plasmar la experiencia de forma eficaz. Esto ha sido comprobado al mostrar el *teaser* a víctimas del suceso y constatando que veían sus propias experiencias reflejadas en el *teaser*.

En segundo lugar, creo que en cierto modo han mejorado también mis habilidades como ilustradora por haber tenido que convertirme en una observadora para ser capaz de analizar y basarme en las referencias visuales elegidas. Esto me ha ayudado a ampliar mis conocimientos en conceptos como la perspectiva y las dimensiones, prestando especial atención a detalles que antes me habrían pasado inadvertidos.

Como ya he comentado en esta memoria, After Effects ha sido una herramienta de valor incalculable a lo largo del proyecto, ya que ha ayudado a conseguir muchos de los objetivos planteados. Al comienzo de mi tesis, no tenía ningún tipo de conocimiento sobre el funcionamiento de este programa, mientras que, a día de hoy, creo disponer de una base sólida que me permite utilizarlo de manera competente. Igualmente, he descubierto nuevas formas de animar y también recursos que ofrecen programas que ya utilizaba previamente al desarrollo de este trabajo como, por ejemplo, Photoshop y Flash.

En cuanto al trabajo individual, a modo resumen, soy consciente de la cantidad de tiempo que habría ahorrado al trabajar con otras personas en el ámbito de la animación y lo importante que es el trabajo en grupo para aprender y crecer como profesional. A pesar de que el tiempo y el esfuerzo invertidos hayan sido superiores a lo estipulado, es un sacrificio que personalmente me ha recompensado por haber podido ser la responsable de las decisiones y única creadora en el campo de la animación, tal y como planteé desde un primer momento. Pero considero de vital importancia el trabajo en grupo para poder dar y recibir críticas que mejoren la calidad final del proyecto, ya que la tarea de ser autocrítico implica ser objetivo dentro de la subjetividad y eso no siempre es fácil.

6. BIBLIOGRAFÍA

Libros

OZAWA, T. (1999) *How to Draw Anime & Game Characters Vol.1 Basics for Beginners and Beyond*. Public Square Books.

OZAWA, T. (1999) *How to Draw Anime & Game Characters Vol.3 Bringig Daily Actions to Life*. Graphic Sha Publishing.

OZAWA, T. (2002) *How to Draw Anime & Game Characters Vol.4 Mastering Battle and Action Moves*. Public Square Books.

OZAWA, T. (2003) *How To Draw Anime & Game Characters Vol.5 Bishoujo Game Characters*. Public Square Books.

WILLIAMS, R. (2001) *The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*. Londres-Nueva York: Faber and Faber.

Trabajos académicos

ARMAND VILLALBA, F. (2016). *Dirección y producción en equipo de un episodio piloto para una serie de animación 2D*. Trabajo Final de Carrera. Gandía: Escuela Politécnica Superior de Gandía.

<<https://riunet.upv.es/handle/10251/75301>> [Consulta: 8 de Junio de 2017]

GARRIDO ROMERO, D. (2014). *Cortometraje de Animación, "Feral"*. *Producción de Animación*. Trabajo Final de Carrera Valencia: Facultad de Bellas Artes de San Carlos.

<<https://riunet.upv.es/handle/10251/49997>> [Consulta: 4 de Junio de 2017]

MORENO REGUEIRA, E. (2016). *Producción de un corto de animación 2D: Un juego peligroso*. Trabajo Final de Carrera. Gandía: Escuela Politécnica Superior de Gandía.

<<https://riunet.upv.es/handle/10251/73422>> [Consulta: 9 de Junio de 2017]

SERRANO SIERRA, A. (2015). *Smooth Tea Lyceum: Dirección y Realización de Tráiler Animado*. Trabajo Final de Carrera. Valencia: Facultad de Bellas Artes de San Carlos.

<<https://riunet.upv.es/handle/10251/57563>> [Consulta: 4 de Junio de 2017]

TÀRREGA HERNÁNDEZ, D. (2014). *Cómo Acabar con los Otis. Diseño y Animación de Personajes Para un Corto de Animación*. Trabajo Final de Carrera. Valencia: Facultad de Bellas Artes de San Carlos.

< <https://riunet.upv.es/handle/10251/50559> > [Consulta: 3 de Junio de 2017]

Página web

Página web oficial de los productores del cortometraje Pesanta. Pesanta.

<<http://www.pesantaelcortometraje.com>> [Consulta: 18 de Noviembre de 2016]

Página web de la comunidad de profesionales creativos españoles. Domestika.

<<https://www.domestika.org/es/courses/68-animacion-digital-en-2D>>[Consulta: 02 de Febrero de 2017]

[Sin autoría reconocida]. *Character Design References*.

<<https://characterdesignreferences.com>> [Consulta: 23 de febrero de 2017]

Página web del programa Mixamo de la compañía Adobe. Mixamo.

<<https://www.mixamo.com>> [Consulta: 05 de junio de 2017]

Artículos de Internet y blogs

MARTÍNEZ, L. (2015) “¿Qué es la parálisis del sueño?” en *Muy interesante*, 5 de Julio.

<<http://www.muyinteresante.es/curiosidades/preguntas-respuestas/que-es-la-paralisis-del-sueno-201400500045>> [Consulta: 3 de Noviembre de 2016]

METLUKH, N. (2015) “Making of Fears” en *tumblr*, 20 de Mayo.

<<http://notofagus.tumblr.com/post/119507547720/making-of-fears>> [Consulta: 20 de Marzo de 2017]

PEÑALVER GARCÍA, R. (2014) “La pesadilla de Füssli” en *Tuitearte Blog de historia del arte*, 4 de Enero.

<<https://tuitearte.es/2014/01/04/pesadilla-fussli>> [Consulta: 24 de febrero de 2017]

SILVA, D. (2014) “Fotógrafo que sufre de parálisis del sueño retrata sus visiones en imágenes” en *La tercera*, 26 de febrero.

<<http://www.latercera.com/noticia/fotografo-que-sufre-de-paralisis-del-sueno-retrata-sus-visiones-en-imagenes>> [Consulta: 15 de Octubre de 2016]

TRIGLIA, A. “Parálisis del sueño: definición, síntomas y causas” en *Psicología y mente*.

<<https://psicologiaymente.net/clinica/paralisis-del-sueno-trastorno#!>> [Consulta: 23 de febrero de 2017]

Videos de Internet

YOUTUBE, “Testimonio de Bea sobre su parálisis del sueño” en *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=wNGfXev5IEg>> [Consulta: 22 de Noviembre de 2016]

YOUTUBE, “Declaración de Inma sobre la parálisis del sueño (Cortometraje Pesanta)” en *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=zUMFzyoSqkk>> [Consulta: 22 de Noviembre de 2016]

YOUTUBE, “NIGHTMARE/SLEEP PARALYSIS/SHADOW PEOPLE” en *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=q5noCy8TrTU&t=559s>> [Consulta: 24 de Noviembre de 2016]

YOUTUBE, “Kill Bill: Vol. 1 (4/12) Movie CLIP - O-Ren's Revenge (2003) HD” en *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=KQM0kIOXck8&t=57s>> [Consulta: 2 de Febrero de 2017]

YOUTUBE, “5 ideas para crear personajes-Andreaga” en *Youtube*

<https://www.youtube.com/watch?v=HupysC7s9_s&index=5&t=73s&list=PLM6j8xYxYmk1kq9QSUYkmpAlj5PUM1add> [Consulta: 14 de Febrero de 2017]

YOUTUBE, “Coda” en *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=MkA3sLyEWdU&index=2&list=PLM6j8xYxYmk1kq9QSUYkmpAlj5PUM1add&t=346s>> [Consulta: 17 de Febrero de 2017]

YOUTUBE, “CGI 2D Animated Short HD: "Fears" - by Nata Metlukh” en *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=w1sHAGAUceE&index=8&list=PLM6j8xYxYmk1kq9QSUYkmpAIj5PUM1add>> [Consulta: 17 de Febrero de 2017]

YOUTUBE, "Song of the Sea Teaser" en *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=t0Ejpl3QFuU&index=11&list=PLM6j8xYxYmk1kq9QSUYkmpAIj5PUM1add>> [Consulta: 17 de Febrero de 2017]

YOUTUBE, "Fever The Ghost - SOURCE (official music video)" en *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=9RHFFeQ2tu4&list=PLM6j8xYxYmk1kq9QSUYkmpAIj5PUM1add&index=12>> [Consulta: 17 de Febrero de 2017]

YOUTUBE, "Le Royaume - Animation Short Film 2010 - GOBELINS" en *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=y6ZmMjMdrqs&list=PLM6j8xYxYmk1kq9QSUYkmpAIj5PUM1add&index=9>> [Consulta: 18 de Febrero de 2017]

YOUTUBE, "Fur - Animation Short Film 2011 - GOBELINS" en *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=mUvk38Lu3l8&t=130s>> [Consulta: 18 de Febrero de 2017]

YOUTUBE, "Pinched - Animated Short" en *Youtube*

<https://www.youtube.com/watch?v=_LIUmhF6Da8&index=6&list=PLM6j8xYxYmk1kq9QSUYkmpAIj5PUM1add> [Consulta: 18 de Febrero de 2017]

YOUTUBE, "DyE - Fantasy - Official Video" en *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=6QFwo57WKwg>> [Consulta: 01 de Junio de 2017]

YOUTUBE, "Efecto de Parpadeo - After Effects Tutorial" en *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=1Kc8gqGgSiY&t=83s&index=13&list=WL>> [Consulta: 03 de Junio de 2017]

YOUTUBE, "Transición movimiento paneo/cámara - Tutorial After Effects" en *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=GDELT5eJfPI&index=14&list=WL>> [Consulta: 04 de Junio de 2017]

YOUTUBE, "Como hacer el efecto Zoom / Zoom Effect | Radial Blur | After Effects | Clase No.15" en *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=CmZHxO2-xhc&index=17&list=WL&t=80s&spfreload=10>> [Consulta: 04 de Junio de 2017]

YOUTUBE, "Paprika - OST - 03 - Ou Mono" en *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=HMK7Y2WwvCU&list=PLA1B61AAA6C84B916&index=3>> [Consulta: 09 de Junio de 2017]

YOUTUBE, "Paprika - OST - 03 - Ou Mono" en *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=HMK7Y2WwvCU&list=PLA1B61AAA6C84B916&index=3>> [Consulta: 09 de Junio de 2017]

YOUTUBE, "Paprika - OST - 08 - Baikai no" en *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=ehy0HzF5T54&list=PLA1B61AAA6C84B916&index=8>> [Consulta: 09 de Junio de 2017]

YOUTUBE, "Paprika - OST - 11 - Byakko no (Paprika Version)" en *Youtube*

<<https://www.youtube.com/watch?v=r4xXA6s51wE&list=PLA1B61AAA6C84B916&index=11>> [Consulta: 09 de Junio de 2017]

YOUTUBE, "Who's afraid of Mr. Greedy" en *Youtube*

< <https://www.youtube.com/watch?v=jJ-n72sADsg> [Consulta: 08 de Junio de 2017]

7. ANEXOS

7.1 Guión Literario

7.2 Biblia

7.3 *Storyboard*

7.4 Música

7.5 Subtítulos

7.6 Póster

7.7 *Teaser*