

TFG

CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN

Presentado por Nicolás Petelski

Tutora: María Carmen Lorenzo Hernández

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2016-2017



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

Este trabajo final de grado ha consistido en la realización de un cortometraje animado, pasando por todas sus fases (escritura del guion, diseño de personajes y fondos, storyboard, animáticas, pruebas de color, animación, edición, montaje y doblado) durante el transcurso de 6 meses (Diciembre-Mayo). En las siguientes páginas se habla más en detalle del proceso de realización del film, además de las obras, tanto pictóricas como cinematográficas, que han servido de inspiración.

Palabras Clave: Animación, Cortometraje, Film, Digital

ABSTRACT

This graduation project consisted in making an animated short film, going through all its different stages (Scripwriting, character and background design, storyboard, animatic, color testing, animation, FX, editing and foley) during the course of 6 months (December - May). The next pages depict in a more detailed way the filmmaking's process, as well as the cinematic and plastic pieces that served as an inspiration

Key words: Animation, Short film, Film, Digital

AGRADECIMIENTOS

A la clase de Máster en Animación de la *Estonian Academy of Arts*, en especial a sus profesores Priit y Olga Pärn.

A María Lorenzo, quien ha sabido mantener mi motivación en la animación durante todo este tiempo.

Y a todos aquellos que manifestaron sus ansias de ver el corto terminado, sin su apoyo este trabajo habría sido abandonado a la semana de empezar.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVO Y METODOLOGÍA	6
3. REFERENTES	7
3.1. CINE Y CORTOMETRAJE	7
3.1.1. EUROPA DEL ESTE	7
3.1.2. RESTO DE EUROPA / RUSIA	8
3.1.3. USA	9
3.2. ARTE GRÁFICO	10
4. DESARROLLO	13
4.1. PRE-PRODUCCIÓN	13
4.1.1. GUION	13
4.1.2. LA HISTORIA	14
4.1.3. DISEÑO DE PERSONAJES	14
4.1.4. PUESTA EN ESCENA	15
4.1.5. STORYBOARDS	15
4.2. PRODUCCIÓN	16
4.3. POST-PRODUCCIÓN	18
4.3.1. EDICIÓN Y FX	18
4.3.2. SONIDO	18
5. CONCLUSIONES	19
6. BIBLIOGRAFÍA	20
6.1. LIBROS	20
6.2. ARTÍCULOS	20
6.3. WEB	20
6.3. FILMOGRAFÍA	21
7. ANEXOS	22
7.1. ANEXO A: FICHA TÉCNICA	22
7.2. ANEXO B: GUION LITERARIO	23
7.3. ANEXO C: CONCEPT Y PRUEBAS DE COLOR	27

1.INTRODUCCIÓN

En esta memoria se compilan las diferentes fases del proceso de creación de un cortometraje animado, tales como la escritura del guion, la producción, edición y sonido.

A *Table Game*¹ trata el tema de la paciencia como virtud, pero también cómo ésta no siempre se ve recompensada, todo esto con un toque de humor absurdo y una cierta intención de crear incomodidad en el espectador. En ningún momento sentí la necesidad de contar una historia profunda, más bien tenía la intención de crear algo casi contemplativo, empleando planos fijos de larga duración, que se desenvuelven lentamente sin una banda sonora.

El cortometraje está disponible para ser visionado en la siguiente plataforma: <https://vimeo.com/217050996> (contraseña: *patatamovil*).

¹ Véase anexo A, pág 23.

2. OBJETIVO Y METODOLOGÍA

Ya habiendo realizado otros cortometrajes anteriormente, todos de bastante menor duración, había decidido para mi proyecto final dedicar bastante más tiempo no sólo a la animación sino también al guion, para obtener así una obra más extensa y una historia más trabajada.

Tuve la suerte de ser aceptado en la *Estonian Academy of Arts* (EKA) como estudiante Erasmus para cursar un máster en animación impartido por el internacionalmente conocido Priit Pärn, por quien empecé a sentir un gran interés desde que éste formara parte de la 3era edición del festival *Prime the Animation*, realizado cada año en la UPV. Una vez allí empezaría a adquirir nuevas técnicas y formas de abarcar mis proyectos en perspectivas totalmente diferentes, además de aprender a desarrollar guiones, narrativa secuencial, estudios fílmicos y caricatura entre otros, herramientas cruciales a la hora de realizar un film.

Cabe destacar que, siendo un cortometraje animado un proyecto que consta de sucesivas fases, y una división de tareas, decidí adoptar todos los distintos roles y trabajar solo. Por una parte, el trabajar sin un equipo hace que el proceso de crear un corto sea lento, y a menudo estresante, pero el lado positivo es que uno puede conservar sus propias ideas y estilo sin que éstos se vean alterados.

3. REFERENTES

Nunca he sido un fanático de historias complejas, cuentos de fantasía o personajes que sólo van de A a B porque así lo dice el guion. Me gusta centrarme en los pequeños detalles, sacar historias de temas mundanos y cotidianos, pero sin caer en la simplicidad.

Films tales como *Au Bout du monde* (En el fin del mundo), de Konstantin Bronzit, *It's Such a Beautiful Day*, de Don Hertzfeldt o *The Killing of an Egg*, de Paul Driessen, son obras que siempre me han fascinado por su simplicidad y su acertada elección de recursos. Menos es más, y estos grandes directores han sabido aplicar este concepto perfectamente en sus films, no hay movimientos complejos de cámara, ni un gran elenco de personajes, muchas veces no hay ni diálogos, y aún así consiguen contar una historia y transmitir ideas mejor que cualquier *blockbuster* hollywoodiense.

Sería complicado enumerar todos los autores, movimientos artísticos y medios que me han servido de base para este proyecto, así que intentaré agruparlos de la siguiente manera:

3.1 CINE Y CORTOMETRAJE

3.1.1 Europa del este

Algo que siempre me ha parecido admirable son las temáticas e historias propias de la animación y el cine de Europa de este. Historias tétricas basadas en relatos folklóricos, estética apagada, abstracción, absurdismo... Pocas cosas representan lo salvaje en el ser humano tan bien como estos films.

En lo referente a artistas y obras, cabría destacar al maestro del *stopmotion*, Jan Švankmajer, por quien he sentido siempre una gran admiración, y en quien me he basado en bastantes cortos de stop motion anteriormente realizados. Obras como *Alice* (Alícia), *Dimensions of Dialogue* (Dimensiones del diálogo), o *Darkness Light Darkness* (Oscuridad, luz, oscuridad) serán siempre una base fundamental a la hora de representar lo absurdo, las relaciones entre personajes, o entrar en un ámbito más introspectivo. También hay que destacar al marionetero y *filmmaker* Jirí Trnka, y su obra *Ruka* (La mano), la cual me enseñó que no hacen falta múltiples escenarios y personajes para contar una historia con detalle y profundidad.

A parte del stopmotion y los cortometrajes, también hay largometrajes que han marcado un hito en mi aprendizaje filmico, de los cuales siempre intento aprender cómo mirar el día a día desde distintos puntos de vista y encontrar lo absurdo e insólito de cada situación.



Fig 1: Fotograma del cortometraje *Au bout du monde*, de Konstantin Bronzit.

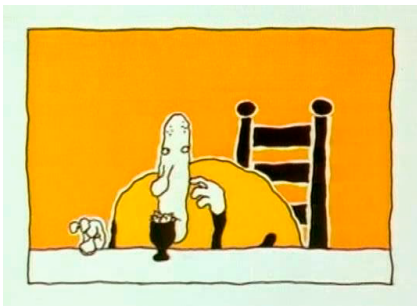


Fig 2: Fotograma del cortometraje *The Killing of an Egg*, de Paul Driessen.



Fig 3: Fotograma del cortometraje *Darkness, Light, Darkness*, de Jan Švankmajer.



Fig 4: Fotograma de la película *Gato negro, gato blanco*, de Emir Kusturica.

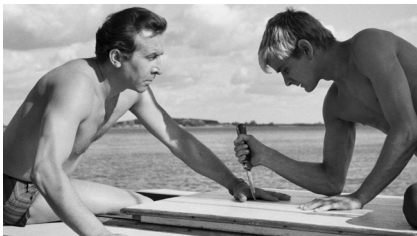


Fig 5: Fotograma de la película *El cuchillo en el agua*, de Roman Polanski.



Fig 6: Fotograma de la película *Playtime*, de Jaques Tati.



Fig 7: Helenco del grupo humorístico Monty Python.

Gato negro, gato blanco, Emir Kusturica. Posiblemente una de mis películas favoritas. Anteriormente he comentado no soy muy fanático de los extensos elencos de personajes, pero en este caso las relaciones están tan bien hiladas que es imposible no fascinarse por ellos. *Gato negro, gato blanco* está plagada de momentos en los que uno piensa estar mirando las vidas de gente de otro mundo, gente de costumbres que para nosotros son inexplicables, y es por eso que este tipo de elementos de sorpresa (para aquellos ajenos a la cultura del este de Europa) son de gran inspiración para mí, al intentar recrearlos en mis cortometrajes y crear así un universo totalmente distinto.

El cuchillo en el agua (Nóż w wodzie), de Roman Polanski. Director por el que siento una gran admiración, sobre todo por su forma de representar las relaciones humanas y sacar la parte más visceral e instintiva de sus personajes. El film en cuestión se desarrolla en su mayoría en un barco, un escenario reducido, donde vemos como poco a poco empiezan a surgir las disputas e incomodidades entre los personajes. Pese a estar viendo el mismo escenario una y otra vez, no nos sentimos aburridos, no hay sensación de que la trama no avance. En su lugar Polanski consigue mantener la atención del espectador de una manera admirable, algo que me hizo entender que no hacen falta mil situaciones ocurriendo a la vez para mantener a la audiencia en su asiento, sólo un buen guion.

3.1.2 Resto de Europa / Rusia

En lo que respecta al resto de Europa, cabe destacar al actor y director Jaques Tati, por su uso de gags visuales mediante un acting bastante teatral propio de la mímica y la pantomima. Obras como *Playtime*, o *Mon Oncle* (Mi tío) emplean sonido de forma surrealista para crear una reacción humorística e inesperada, lo cual me fue de inspiración ciertos momentos de mi cortometraje, cómo cuando los personajes abren sus bocas y suenan cómo puertas.

Uno de mis referentes del humor absurdo por excelencia es el grupo humorístico británico Monty Python. Conocidos por su serie de sketches *The Monty Python's Flying Circus* y por películas como *Life of Brian* (La vida de Brian) o *The Meaning of Life* (El significado de la vida), su humor se basa en lo incoherente y políticamente incorrecto, sintetizando en clave de humor la idiosincrasia británica de los años 60-70.

Otros animadores merecedores de mención serían el danés, Paul Driessen, y su peculiar forma de contar historias; el animador francés Sylvain Chomet, y acertado uso de la caricatura, y el estudio británico *Aardman Animations*, cuyos trabajos se caracterizan por la ausencia de diálogos y un acting bastante expresivo. Referentes como estos han sido de gran ayuda durante mi periodo de aprendizaje; siempre que necesito



Fig 8: Fotograma del cortometraje *La noche de las zanahorias*, de Priit Pärn.



Fig 9: Fotograma del cortometraje *Velodrool*, de Sander Joon.

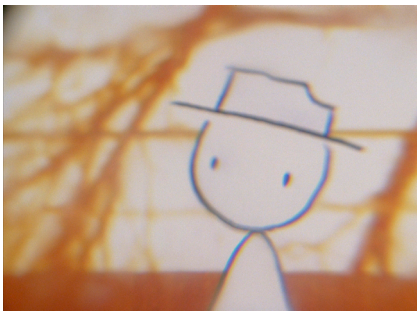


Fig 10: Fotograma del cortometraje *It's Such a Beautiful Day*, de Don Hertzfeldt.



Fig 11: Fotograma de la serie *Agallas, el perro cobarde*, de los estudios Cartoon Network.

inspiración o ideas, intento analizar atentamente los trabajos de estos artistas.

Cabe destacar a los estonios Rein Raamat, por su animación tétrica y curiosa representación del folklore báltico; y Priit Pärn, anteriormente nombrado, por el uso del absurdo, su dibujo expresivo, naïve e inquietante, y también por haber sido mi tutor durante mi estancia en la EKA. El humor negro y lo surreal es algo bastante común y típico de este país, habiendo repercutido claramente en mi forma de escribir y realizar mis historias, como se puede apreciar en escenas como el hombre pájaro tirándose del árbol para coger una pelota o la mano gigante que recoge la vasija rota. Otro estonio que me gustaría nombrar es Sander Joon, antiguo alumno de la EKA, cuyo cortometraje *Velodrool* causó tal impresión en mí, que fue uno de los motivos principales por los que decidí realizar mi intercambio en Estonia. *A Table Game* está en buena parte inspirado en esta obra, que contiene elementos como deportistas intentando realizar una acción mientras superan ciertos obstáculos, un estadio y espectadores.

Por último, el animador ruso Konstantin Bronzit, y sus cortometrajes *Au Bout du Monde* y *Lavatory Lovestory*, los cuales se caracterizan por representar escenas cómicas e inesperadas, a menudo usando un sólo plano fijo y no muchos escenarios. No suele emplear el diálogo, lo cual da más juego a la hora de representar emociones mediante el acting de los personajes.

3.1.2 USA

Uno de los cortos que más me han impactado y hecho reflexionar es también uno de los más simples en cuanto a técnicas que he visto nunca, pero cuya historia es tan interesante y bien lograda que sigue sorprendiéndome cada vez que lo vuelvo a ver. El corto en cuestión es el nominado al Oscar, *It's Such a Beautiful Day*, de Don Hertzfeldt, el cual narra la historia de un hombre con Alzheimer mientras se replantea su propia existencia. Fue realizado durante el transcurso de varios años de forma individual y completamente amateur, lo cual hizo replantearme la idea de crear un cortometraje por mi cuenta, y así lo hice. Nada más acabar de ver ese corto empecé a desarrollar lo que sería mi primer cortometraje animado, *Sofaholic*, la historia de un hombre que decide no levantarse nunca más de su sofá y muere de hambre por ello, recreando varias de las técnicas que Herzfeld empleaba. Gracias a este cortometraje comprendí que una sola persona puede llevar a cabo grandes proyectos cinematográficos si realmente lo desea. En cuanto a inspiraciones estilísticas, me he basado en los fondos de la serie animada *Courage The Cowardly Dog* (Agallas, el perro cobarde), de los estudios Cartoon Network, para realizar el plano general del edificio y el estadio al final del corto, y en varios trabajos producidos por el estudio *United Productions of America*



Fig 12: Viñeta del dibujante de cómic Mawil.



Fig 13: Viñeta del dibujante de cómic Brendan Leach.

(UPA) como *Rooty Toot Toot*, o *The Unicorn in the Garden*, los cuales siempre me han llamado la atención por la sencillez y síntesis con la que realizaban los escenarios y personajes.

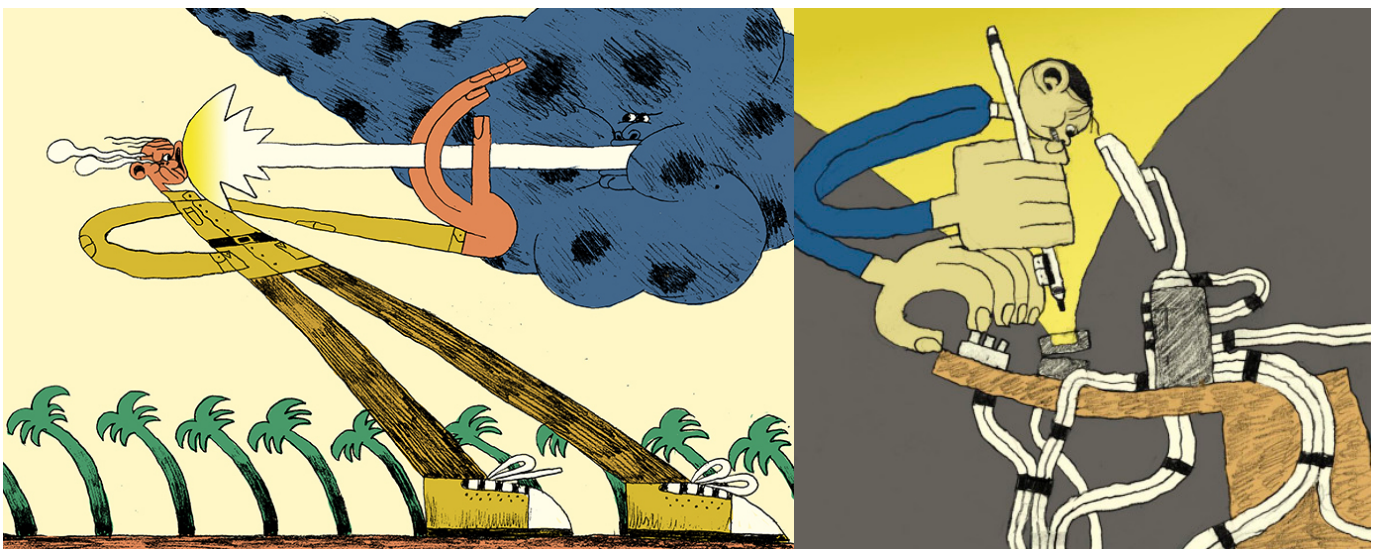
3.2 ARTE GRÁFICO

Ciertos artistas de novelas gráficas han sido una gran inspiración para mí por la simpleza y a la vez expresividad con la que realizan sus obras. Este uso de la síntesis de la forma fue crucial a la hora de realizar mis personajes, teniendo en cuenta que debería animarlos luego, y un personaje con mucho detalle tomaría demasiado esfuerzo y tiempo. Me gustaría nombrar en primer lugar al dibujante de cómic alemán Mawil, cuyos trabajos han sido siempre un referente para mí. Sus historias son cotidianas, llenas de anécdotas personales y nostalgia, y su forma de dibujar es suelta, ágil y bastante concisa. Con un estilo más oscuro y un trazo impreciso, Brendan Leach es un ilustrador y novelista gráfico Norteamericano, conocido por obras como *Iron Bound*, o *Pterodactyl Hunters*. Su forma de dibujar es enérgica pero acertada, cada imperfección esta exactamente donde debería estar.

Gracias a la aplicación para móvil *Instagram*, he podido conocer ilustradores bastante interesantes y que me han servido de referencia no sólo para la realización del cortometraje, sino también para mejorar mis técnicas plásticas y descubrir las últimas novedades en la escena de la ilustración actual.

Los artistas que más me han influido serían los siguientes:

Max Litvinov



Erhardt Domonkos



Yann Kebbi



Alvin Fai



Matthew Houston



4. DESARROLLO

Aquí entro más en detalle en lo que respecta a la producción y el proceso creativo.

4.1 PRE-PRODUCCIÓN

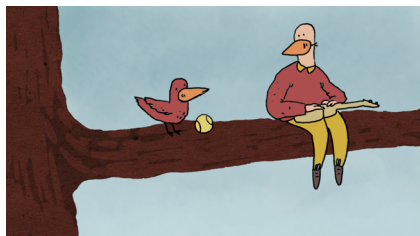
4.1.1 Guion²

En bastantes trabajos anteriores he empezado a producir sin tener un guion realmente acabado. Normalmente lo escribiría a medida que iba animando o rodando, tomando la parte de escritura simplemente como algo sin mucha importancia, pese a ser en realidad la base fundamental todo film. Fue mi sorpresa tras llegar a la Estonian Academy of Arts para estudiar animación de la mano del anteriormente nombrado Pritt Pärn, y encontrarme con clases sobre escritura de guion, narrativa secuencial, cine, pero nada de animación. Los ejercicios diarios consistían en realizar diferentes historias bajo unas premisas previamente establecidas, presentarlas en clase y luego debatir sobre cómo podrían mejorarse o ser continuadas. Es en este momento en el que descubrí que una buena historia puede salvar una animación que flojea, pero levantar una historia mediocre es complicado hasta para el animador más experimentado. A partir de este momento pasaría los meses de mi estancia Erasmus redactando varios storyboards a la semana, y pese a no haber hecho prácticamente ninguna animación, poco a poco sentía que mi habilidad para desarrollar cortos iba mejorando.

La idea para *A table Game* surgió durante un ejercicio de clase. Éste consistía en realizar un storyboard para un corto en el que dos personajes jugaran un juego de mesa, cada uno realizando una acción por turnos, con un final inesperado. Tras presentar esta idea en clase, prácticamente me olvidé de ella, seguí redactado otras historias y buscando una que llamara mi atención. Meses después mientras ordenaba mi escritorio, volvería a encontrar el storyboard del juego de mesa, y no pude evitar soltar una pequeña risa al volver a leerlo. Decidí pues descartar todas las ideas previas que tenía para mi trabajo final y centrarme en desarrollar ésta.

He de agradecer a Pritt y Olga Pärn por su inmensa labor a la hora de dirigirme y mostrarme qué puntos podría mejorar en mi guion, y también su insistencia en que experimentara un poco, y que añadiera ese toque absurdo y abstracto que tanto abunda en la animación Estonia.

² Véase anexo B, pág 23.

Fig 14: Fotografía de *A Table Game*.

4.1.2 La historia

Dos personajes juegan a un peculiar juego. Sentados a una mesa, mirándose de frente y por turnos, cada uno intenta rebotar una pelota y meterla en la boca abierta del otro. No es tarea fácil, pues no paran de fallar una y otra vez. Mientras tanto, en otro lugar, vemos una multitud en silencio que parece estar esperando algo. No parece inquieta, esperan como si no les quedara otra opción. El tiempo pasa, los jugadores siguen fallando y la gente esperando, hasta que por fin llega el tiro certero, la pelota entra en la boca de uno de nuestros protagonistas, éste se levanta, va hacia la ventana y escupe la pelota al público. Es aquí cuando descubrimos que era un partido de tenis que esperaba recibir una de las pelotas para poder continuar el juego, aunque tras unos segundos de partido ésta sale fuera del estadio y todo el proceso ha de repetirse otra vez.

La temática de la historia es el humor absurdo y negro, una mis favoritas y la cual intento preservar en casi todos mis trabajos. Puesto que el medio de la animación permite realizar cualquier cosa imaginable, se pueden aprovechar estas libertades para alterar la realidad todo lo que queramos. Si bien al empezar la historia con una situación surrealista como es el juego de mesa, el espectador poco a poco se acostumbra y asume este universo donde se desarrolla la acción como viable, hasta que todo el sin sentido parece encajar de alguna manera. Muchas escenas se dejan sin explicar para que sea el público quien saque sus propias conclusiones, de forma que cierta interacción entre el público y la obra sea necesaria.

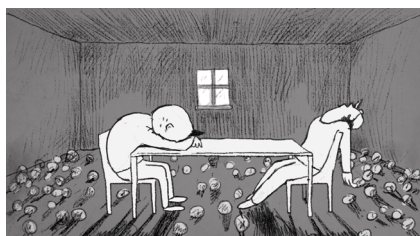


Fig 15 y 16: Primeros bocetos de los personajes.

4.1.3 Diseño de personajes

En cuanto al diseño de personajes³, la idea principal era crear dos figuras antagónicas, de proporciones y facciones diferentes. Estos tenían ciertos detalles que serían incómodos a la hora de animar, y teniendo en cuenta el tiempo del que disponía no podía permitirme el lujo de crear personajes muy detallados. Finalmente y tras varias simplificaciones, llegué a la conclusión de que ambos deberían tener el mismo aspecto, y sólo diferenciarse por pequeños detalles, como los colores invertidos en su ropa. Un círculo para la cabeza, dos puntos para los ojos, una nariz simple y una línea para la boca sería lo único que necesitaría para dar vida a estos extraños seres. En cuanto al acting, no parecen diferir mucho el uno del otro. Ambos se mueven y comportan del mismo modo. Movimientos robóticos, expresión vacía, y un comportamiento que no se llega a comprender hacen que estas figuras queden casi deshumanizadas. El resto de personajes, como el público, presentador, la familia o el hombre pájaro tampoco van más allá. Si bien en ellos el acting

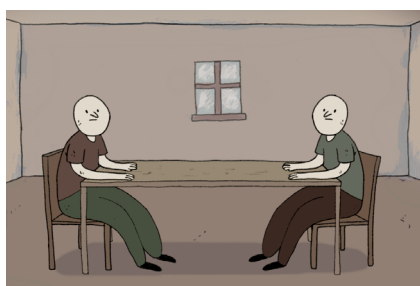
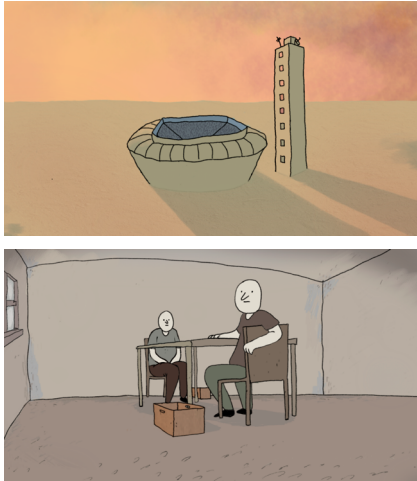


Fig 17: Diseño final y puesta en escena.

³ Véase anexo C, pág 27.

es un poco más humano, vemos que tampoco parecen comportarse cómo lo esperaríamos, mientras fijan la mirada en el horizonte con aspecto de no pensar en nada. Esto ayuda a mantener el estilo pausado y relajado de los momentos de espera.



4.1.4 Puesta en escena

Los escenarios⁴ son austeros, simples, con poco más que lo esencial, una habitación vacía, unas gradas llenas de gente quieta y en silencio, una explanada sin nada más que un estadio y un edificio, etc. La cámara es fija y raramente hace algún movimiento, los planos no enseñan mucho pero tampoco ocultan gran parte de la información. Lo que el espectador ha de ver está ahí, lo que está oculto se intuye fácilmente.

4.1.5 Storyboards⁵

Fig 18 y 19: Fotogramas del corto donde se aprecia la simplicidad del fondo.

Estos son los storyboards que hice para el cortometraje. Algunas de las escenas que aparecen fueron descartadas o cambiadas al final, pero aun así fue una herramienta fundamental para mantener el trabajo organizado.



⁴ Véase anexo C, pág 27.

⁵ La ausencia de storyboards más acabados se debe a la manera de trabajar, no solo de Priit Pärn, sino de la EKA en sí; contrastando la animación inmediatamente con animáticas y en movimiento.

4.2 PRODUCCIÓN

Tras realizar una pequeña animática a modo de borrador y recibir el visto bueno, me puse directamente a animar. Para ello utilizaría la tableta gráfica *Cintiq 13hd* y el programa *Photoshop*, con el cual he animado todo el cortometraje. Si bien hay programas específicos para animación como *Adobe Animate*, *Toon Boom* o *TvPaint*, que son más apropiados para este tipo de trabajos, he querido utilizar *Photoshop* por ser una de las herramientas digitales en las que más control y experiencia tengo (Además de unos pinceles personalizados que sería una pena no usarlos).

Las primeras semanas fueron caóticas y decidir por donde comenzar fue complicado. Me gusta empezar por las partes que más me llaman la atención del corto (el primer plano animado fue el hombre pájaro, mi parte favorita) y luego ir viendo por qué escena continuo. Nunca suelo trabajar en orden cronológico, más bien suelo hacer juntas las escenas que se desarrollan en un mismo sitio o contexto, para evitar luego errores de *racord* (romper la continuidad entre plano y plano) y cosas que no encajen.

Tras darme cuenta del desorden y la falta de organización a la hora de trabajar, hice una lista de toda las escenas y el orden en que deberían ser realizadas, y seguí esta lista a rajatabla desde entonces hasta acabar el corto. Algunas escenas se descartaron, otras se animaron enteras para luego no ser usadas y otras se extendieron, pero siempre intentando llevar un registro del proceso y de lo que faltaba por hacer.

El proceso de animar una escena sería el siguiente: En mi sketchbook realizo pequeños dibujos, los cuales son representaciones aproximadas de lo que luego se verá en escena. Al ser de tamaño reducido me es más fácil controlar la composición y evitar pensar demasiado en los detalles. Estos pequeños dibujos o miniaturas suelen recibir el nombre de *thumbnails*.

Cuando veo que los *thumbnails* cumplen su propósito y están bien realizados, los escaneo, abro en *Photoshop* y empiezo de proceso de meter los dibujos en diseño, que consiste en “pasar a limpio” estos dibujos, que por el momento tiene un aspecto más de boceto que de trabajo terminado. Se dibujan los personajes como deberían aparecer al final, se corrigen desproporciones, etc.

El *layout* es uno de los últimos procesos que se realizan antes de ponerse a animar definitivamente, en éste se lleva a la escala real los esquemas realizados en el storyboard, desglosando en capas sus contenidos. Después de esto se empiezan a hacer los fotogramas más importantes de la animación,

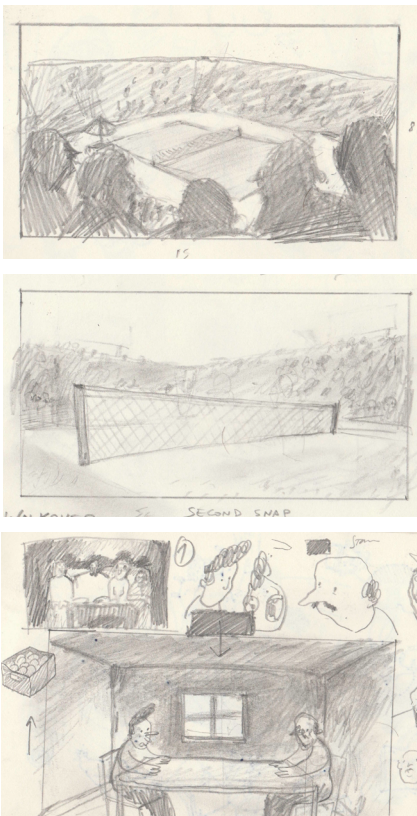


Fig 20, 21 y 22: *Thumbnail*s



Fig 23 y 24: Layout y escena terminada.

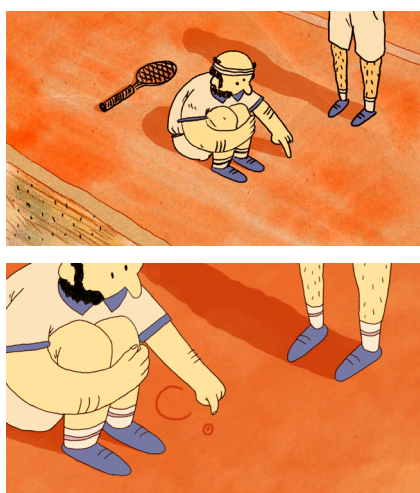


Fig 25 y 26: Boceto y escena terminada.

aquellos que marcan el ritmo y la base del movimiento, éstos se llaman fotogramas clave. Tras realizar los claves se pasa a intermediar, es decir, realizar todos los dibujos que se encuentran en medio de esos fotogramas principales, para dar así más fluidez a la animación.

Una vez hechos todos los fotogramas, se realiza un *clean-up*, donde se pasa a limpio y con una línea uniforme todos los dibujos para dar coherencia. Como último paso añadido color digitalmente con la herramienta bote de pintura, pintando cada color de la escena de forma individual y secuenciada, puesto que es más fácil pintar todos los objetos que comparten el mismo color a lo largo de la secuencia, que pintar todos los distintos colores de un fotograma y pasar luego al siguiente. Normalmente no dejaba ninguna escena a medias, hasta que no acababa todas las fases no pasaba a la siguiente.

Toda la animación ha sido realizada a 12 fotogramas por segundo. Haberlo hecho a 24, como muchos estudios suelen animar, habría consumido bastante tiempo y aportado bastante poco comparado con el esfuerzo que eso conllevaría.

Cabe destacar un efecto que suelo emplear a menudo y que vi por primera vez en la serie animada *Ed, Edd y Eddy*, y es que cuando un personaje se queda quieto, dejar el mismo fotograma durante el tiempo que dura su inmovilidad puede dar a parecer que la imagen se ha parado y a veces no queda bien estéticamente. Una forma muy común de solucionar esto es calcar el mismo dibujo en otros 2 fotogramas, obteniendo así 3 dibujos iguales pero con ligeras diferencias, puesto que al calcar nunca realizamos el mismo trazo, siempre hay líneas que difieren, aunque sea sutilmente. Con estos 3 dibujos podemos crear un bucle en el que podemos ver a nuestro personaje quieto, pero la línea que lo compone da la sensación de vibrar, quitando así esa impresión de estar viendo una imagen congelada.

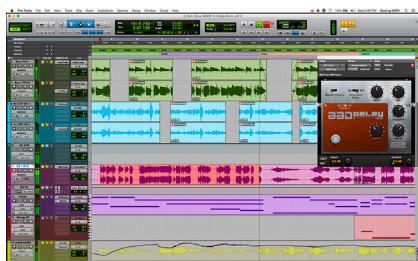
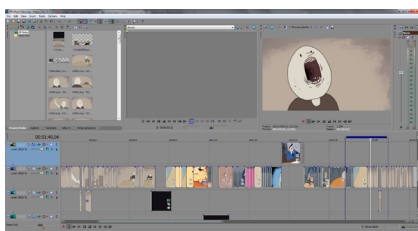


Fig 27: Programa de edición de vídeo *Sony Vegas*.

Fig 28: Programa de edición de vídeo y efectos especiales *After Effects*.

Fig 29: Programa de edición de audio *Pro Tools*.



Fig 30: Artista del *foley* grabando sonidos en un estudio.

4.3 POST-PRODUCCIÓN

4.3.1 Edición y FX

Una vez animadas todas las escenas del corto, las exporto como secuencia *png* (cada fotograma como imagen individual), y las importo en un programa de edición de vídeo (en mi caso, *Sony Vegas*). Esta edición estaba planeada para ser realizada en Estonia, teniendo yo que volver a la academia donde había realizado mi estancia Erasmus, pero por falta de fondos y tiempo he acabado editando solo, con la supervisión de mi tutora de TFG María Lorenzo.

Para realizar ciertos efectos como movimientos de cámara, retoque de color, o el efecto de cinta *VHS* que vemos durante el plano del presentador, he utilizado el programa *After Effects*.

4.3.2 Sonido

En cuanto al sonido, tuve la suerte de contar con la ayuda de Sergio Lecuona, estudiante también de Bellas Artes, especializado en arte sonoro. Utilizamos la técnica del *foley*, utilizada ampliamente tanto en estudios hollywoodienses como en producciones pequeñas. Esta técnica consiste en grabar individualmente los distintos sonidos que deberían aparecer en escena. Esto se puede grabar a tiempo real con varios micrófonos, una sala llena de objetos y un ordenador reproduciendo el video.

Primero se prepara la sala, a poder ser sin mucho eco, pues siempre se es posible añadir eco a un sonido, pero no quitarlo. En nuestro caso elegimos su estudio de pintura, al estar en un barrio tranquilo y sin mucho ruido de calle, y tener una gran variedad de objetos a nuestra disposición.

Luego se seleccionan los objetos a utilizar durante el *foley*. En nuestro caso una amplia variedad de listones de madera, una silla plegable que crujía bastante, pelotas de tenis, cajas de cartón, trapos, camisas, plástico de burbujas, cristal y piezas de cerámica entre otros. El programa para grabar los sonidos fue *Pro Tools*, el cual a pesar de ser un software para editar audio, también tiene la posibilidad de añadir pistas de vídeo para previsualizarlas mientras se graba.

El resto fue ir reproduciendo el corto mientras se grababan los distintos sonidos, intentando ir de lo general a lo particular. Algunos sonidos de ambiente como el sonido del viento o pájaros, fueron descargados directamente de bancos de sonido y videos de *YouTube*. El hecho de tener ayuda a la hora de grabar fue fundamental, al haber escenas donde era bastante complicado reproducir ciertos sonidos siendo uno sólo.

5. CONCLUSIONES

Finalizar el corto fue un trabajo arduo y laborioso, llegando a haber días en que animaría incluso hasta 8 horas seguidas. Todo este proceso me ha servido para probarme a mí mismo en una situación profesional, y también para aprender a organizar el tiempo en un proyecto a largo plazo. Después de este proyecto siento que estoy más capacitado para trabajar en un estudio de animación.

Tras mirar el resultado final he de admitir que estoy bastante satisfecho con el y las horas que he invertido. Pienso seguir desarrollando proyectos similares en el futuro y ampliando mis recursos tanto plásticos como cinematográficos.

A Table Game comenzó a distribuirse el 2 de Mayo, y desde entonces ha sido seleccionado para formar parte de la selección oficial de los siguientes festivales:

Seoul International Cartoon & Animation Festival, Seúl, Corea del Sur.
ANNY: Animation Nights in New York, Nueva York, Estados Unidos.
LaSemo Festival, Enghien, Bruselas.

6. BIBLIOGRAFÍA

6.1 LIBROS

FIELD, S. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. California: Random House Usa, 2005.

HELLER, S; VIENNE, V. *100 Ideas that changed Graphic Design*. Londres: Laurence King, 2012.

HELLER, S. *Arte del cómic*. Barcelona: Lunwerg, 2012.

LEACH, B. *Iron Bound*. Nueva York: Secret Acres, 2013.

MAWIL. *Home and away*. Londres: Blank Slate Books, 2011.

MAWIL. *The Band*. Londres: Blank Slate Books, 2011.

WILLIAMS, R. *The Animator's Survival Kit*. Londres: Faber & Faber, 2002.

6.2 ARTÍCULOS

KELLY, S. Animation Tips & Tricks Volume 1, en *Content.animationmentor.com*. California: 2014 [Consulta 03/2017]. Disponible en: <http://content.animationmentor.com/pdfs/TipsAndTricks_Volume1.pdf>

6.3 WEB

2D Drawn Animation Tutorial - How to Animate Characters with Solid Form & Volume. En: *YouTube*, 2016 [Consulta 01/2017]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=fy_L3iHRNYU>

Aaron's Art Tips 1 - Avoiding "evenness" in your work. En: *YouTube*, 2014 [Consulta 01/2017]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=oUmV_gfAbxQ>

How to Draw - Animate Characters in perspective - 2D animation. En: *YouTube*, 2015 [Consulta 01/2017]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=skW-AZYYZ9g>>

Joanna Quinn: How I Animate. En: *YouTube*, 2010 [Consulta 02/2017]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=rWfVEdbvdoE>>

Photoshop Animation Techniques (Redux, Creative Cloud). En: *Vimeo*, 2013 [Consulta 12/2016]. Disponible en: <<https://vimeo.com/80851591>>

Red Giant's VHS Look NO PLUGGIN Tutorial [After Effects] - Free Stock Footage. En: *YouTube*, 2015 [Consulta 04/2017]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=z0Jva59ovy8&t=1s>>

Sylvain Chomet Animating. En: *YouTube*, 2011 [Consulta 12/2016]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=VTIQK0E_4KM>

Making of 'The Simpsons couch gag'. En: *YouTube*, 2014 [Consulta 12/2016]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=5CgxoNo9_qU>

6.4 FILMOGRAFÍA

- ANDERSON, R. (dir.) *Canciones del segundo piso*. Suecia: Danmarks Radio, Easy Film, Nordisk Film- & TV-Fond, Norsk Rikskringkasting, Roy Andersson, Filmproduktion SVT Dram, & Svenska Filminstitutet, 2000.
- BRONZIT, K (dir.) *Au bout du monde*, Francia: Folimage Valence Production, 1999.
- BRONZIT, K (dir.) *Lavatory Lovestory*, Rusia: Melnitsa Animation Studio, 2007.
- BRONZIT, K (dir.) *Switchcraft*, Rusia: ZIS Production, 1994.
- CHOMET, S. (dir.) *Les triplettes de Belleville*. Francia: France 3, Canal +, Telefilm Canada, 2003.
- CHOMET, S. (dir.) *L'illusionniste*. Francia: Django Films, 2011.
- DRIESSEN, P. (dir.) *Le monde animé de Paul Driessen*. Francia: Les films du paradox, 2005.
- HERTZFELDT, D. (dir.) *It's Such a Beautiful Day*, EEUU: Bitter Films, 2012.
- HERTZFELDT, D. (dir.) *World of Tomorrow*, EEUU: Bitter Films, 2015.
- KUSTURICA, E. (dir.) *Gato negro, Gato blanco*, Yugoslavia: CiBy 2000, Pandora Filmproduktion, Komuna, Bayerischer Rundfunk (BR), Canal+, Filmförderung Hamburg, France 2 Cinéma, October Films, Stefi S.A, Österreichischer Rundfunk, 1998.
- LANTHIMOS, Y. (dir.) *Canino*, Grecia: Boo Productions, Greek Film Center, Horsefly Productions, 2009.
- LANTHIMOS, Y. (dir.) *Langosta*, Grecia: A Film4, Irish Film Board, Eurimages, Netherlands Film Fund, Greek Film Center, British Film Institute, Element Pictures, Scarlet Films, Faliro House, Haut et Court, Lemming Film, Protagonist, 2015.
- PÄRN, P; PÄRN, O. (dir.) *El regreso de los aviadores*, Estonia: Eesti Joonisfilm, National Film Board of Canada, 2014.
- PÄRN, P. (dir.) *Night of the Carrots*, Estonia: Eesti Joonisfilm, 1998.
- PÄRN, P. (dir.) *Switch Off the Lights*, URSS: Eesti Joonisfilm, 1988.
- PÄRN, P. (dir.) *Time Out*, URSS: Tallinfilim, 1985.
- POLANSKI, R. (dir.) *Knife in the water*, Polonia: Kamera-Film, 1962.
- RAAMAT, R. (dir.) *Kilplased*, URSS: Tallinfilim, 1974
- RAAMAT, R. (dir.) *Põrgu*, URSS: Tallinfilim, 1983.
- RAAMAT, R. (dir.) *Suur Tõll*, URSS: Tallinfilim, 1980.
- ŠVANKMAJER, J. (dir.) *Alice*, Checoslovaquia: Condor Films, Hessischer Rundfunk, Channel Four Films, 1988.
- ŠVANKMAJER, J. (dir.) *Comida*, República Checa: Jaromír Kallista, 1993.
- ŠVANKMAJER, J. (dir.) *Dimensiones del diálogo*, Checoslovaquia: Krátký Film Praha, 1982.
- ŠVANKMAJER, J. (dir.) *Oscuridad, luz, oscuridad*, Checoslovaquia: Ceskoslovenský Filmexport, 1989.
- TRNKA, J. (dir.) *Ruka*, Checoslovaquia: Krátký Film Praha, Jirí Trnka Studio, 1964.

7. ANEXOS

7.1 ANEXO A: FICHA TÉCNICA

Tipo de film: Animación, cortometraje

Géneros: Absurdo, experimental, abstracto, humor negro

Duración: 3:53 min

Fecha de finalización: 2 de mayo, 2017

Presupuesto: 400 €

País de origen: España

Países de realización: España, Estonia

Idioma: Sin diálogos

Formato: Digital

Relación de aspecto: 16:9

Color del film: A color

Opera prima: No

Proyecto estudiantil: Si

Disponible en: <https://vimeo.com/217050996> (contraseña: *patatamovil*)

7.2 ANEXO B: GUIÓN LITERARIO

INT. HABITACIÓN - DÍA - SONIDO DE LUCES FLUORESCENTES

Nos encontramos en una habitación vacía, solo una mesa y dos personajes (A y B) sentados en cada extremo. Se miran fijamente. El personaje de la derecha (A) se aparta para recoger algo que está a los pies de la mesa, fuera de cámara. Cambio de plano, está rebuscando en una caja, pero el contenido permanece oculto. Vuelve a colocarse en su asiento con algo que ha recogido de la caja, alza la mano, un plano detalle no deja ver lo que está sujetando. Cambio de plano, su compañero (B) lo mira fijamente, abre la boca, pero se oye como una puerta chirriando. El plano detalle de quien sujeta algo se abre, dejando ver que es una pelota de tenis. (A) lanza la pelota contra la mesa, rebotando y dirigiéndose a la boca de abierta de su compañero, pero fallando y cayendo al suelo. (B) cierra la boca, se gira a ver la pelota inmóvil en el suelo, luego mira a (A), quien ha abierto la boca, haciendo el mismo sonido. (B) lanza la pelota, pero falla también. Fundido a negro.

EXT. GRADAS - DÍA - SONIDO DE NATURALEZA

Fundido a un plano de una ventana. Plano detalle de un hombre (C) mirándola. (C) se gira, mirando a (D), quien está dibujando en el suelo de tierra. Ambos tienen cara de estar matando el rato mientras esperan algo. Vuelta al plano detalle de (C). Fundido a Negro.

Fundido a un plano detalle de una cara cuyos ojos van de izquierda a derecha al ritmo del sonido de un golpe seco. Cambio de plano, un hombre sentado en lo que parece ser una grada, dando palmadas en sus rodillas al ritmo del sonido previamente oído. Plano de las piernas de un hombre dando golpes de forma impaciente con su pie en el suelo (se observa más gente en el plano, todos sentados quietos). Plano detalle de una boca, gesto y sonido de aclararse la garganta. Sonido de una mosca, un personaje sentado mira al frente, al oír la mosca acercarse gira la cabeza, buscándola.

INT. HABITACIÓN A OSCURAS - DÍA

Una habitación con una familia sentada en un sofá mirando la televisión. Se escucha la estática de la TV y una banda sonora indicando que un programa está por empezar

INT. HABITACIÓN - DÍA

Acaba la banda sonora que indica el comienzo de algún tipo de noticias. El reportero mira en silencio a cámara, luego tras la cámara, como intentando establecer contacto visual con algún miembro del programa, luego mira a la pantalla y se encoge de hombros, dejando entrever que no sabe qué es lo que sucede.

EXT. GRADAS - DÍA - SONIDO DE NATURALEZA

Tres personajes sentados en una grada realizan tics nerviosos, haciendo explícita su impaciencia por algo. Plano del hombre que busca la mosca con la mirada. Plano de un hombre rascándose la barba. Sonido de reloj de pared, plano de un personaje mirando su reloj de pulsera. Vuelta al plano del hombre buscando la mosca. Plano de la ventana anteriormente vista. Zoom in.

INT. HABITACIÓN - DÍA - SONIDO DE LUCES FLUORESCENTES

Plano detalle de (B) con la boca abierta. (A) lanza una pelota, rebota en la mesa, luego en el techo y acaba golpeando a (B) en el hombro. (A) abre la boca, (B) lanza la pelota, que rebota en varias paredes y acaba desapareciendo del plano. Sonido de cerámica rota. (A) y (B) giran las cabezas para ver qué ha pasado. Plano de una vasija rota en el suelo, una repisa y una puerta. La puerta se abre y una mano gigante recoge los trozos de la vasija rota, colocando en la repisa una vasija nueva y cerrando la puerta tras de sí. (A) y (B) vuelven a mirarse entre ellos. Secuencia de planos rápidos de pelotas volando y rebotando por las paredes y el techo, (A) y (B) con las bocas abiertas mientras varias pelotas pasan cerca de su cara pero ninguna entra.

EXT. FACHADA DE UN EDIFICIO - DÍA

Vemos la ventana de antes. Una pelota rompe la ventana desde dentro y sale precipitada al vacío.

EXT. CIELO - DÍA

Plano detalle de la pelota cayendo en picado a gran velocidad. Sonido de viento.

EXT. GRADAS - DÍA

Personajes de las gradas, levantados y señalando con emoción y euforia al cielo. Sonido de multitud.

EXT. CIELO - DÍA

Plano detalle de la pelota cayendo en picado a gran velocidad. Sonido de viento.

EXT. GRADAS - DÍA

Personajes de las gradas, levantados y señalando con emoción y euforia al cielo. Sonido de multitud.

EXT. CIELO - DÍA

Plano detalle de la pelota cayendo en picado a gran velocidad. Sonido de viento.

EXT. GRADAS - DÍA

Personajes de las gradas, levantados y señalando con emoción y euforia al cielo. Sonido de multitud.

EXT. CIELO - DÍA

Plano detalle de la pelota cayendo en picado a gran velocidad. Sonido de viento. Un pájaro aparece y caza la pelota con su pico, desaparece del plano.

EXT. RAMA DE UN ÁRBOL - DÍA

Un personaje (E) con un pico de pájaro falso toca una guitarra sentado en una rama. Se oye el sonido del viento bastante fuerte, por lo que se intuye que está a una gran altura. Llega el pájaro con la pelota en el pico, se posa en la rama y deja la pelota cerca de (E). (E) deja de tocar, mira la pelota e intenta cogerla, pero el pájaro la golpea con la cola y (E) la mira mientras cae al infinito. Tras unos segundos, (E) se tira de la rama. Corte a negro.

INT. HABITACIÓN - TARDE - SONIDO DE LUCES FLUORESCENTES

Fundido a un plano de la habitación donde (A) y (B) tiraban las pelotas. Ahora se encuentran exhaustos y el suelo está lleno de pelotas por todas partes. (B), tras recuperar conseguir abrir la boca a duras penas, trata de incitar a (A) a tirar una última vez. Éste se gira para ver la caja que está a los pies de la mesa. Plano subjetivo del interior de la caja, (A) mirando el fondo. Plano de la mano de (A) tanteando qué pelota de las dos que quedan coger. Recoge una. Plano subjetivo del interior de la boca de (B), se escucha el sonido ambiente de una cueva. (A) tira la pelota y cae rendido en su silla, sonido seco, (A) se incorpora y mira sorprendido a (B). Plano de (B) con la pelota de tenis en la boca. Se levanta y camina fuera de cámara. Contraplano de (A) siguiéndole

con la mirada.

EXT. FACHADA DE UN EDIFICIO - TARDE - SONIDO DE VIENTO

(B) abre la ventana que antes hemos visto, saca la cabeza y escupe la pelota.

EXT. CAMPO DE TENIS - TARDE - SONIDO DE NATURALEZA

Plano de la pelota cayendo y rebotando hasta llegar a los pies de (C), el cual la recoge, se abre el plano y se revela que (C) es un jugador de tenis. Plano general del estadio de tenis. La gente de las gradas corea como si fueran *hooligans*. (D) mira a (C) y se apresura a coger su raqueta.

Plano general de estadio, (C) y (D) comienzan el partido.

EXT. EXPLANADA - TARDE

Plano amplio de una explanada, se ve el estadio y un edificio justo al lado. Todavía se puede escuchar al público y los golpes de raqueta. Finalmente se ve como la pelota sale fuera del estadio tras un mal golpe, el público abuchea, luego solo se escucha el viento. Créditos sobre el plano fijo de la explanada y fundido a negro.

7.1 ANEXO C: CONCEPT Y PRUEBAS DE COLOR

