

TFG

JANA

REALIZACIÓN DE UN CORTO DE ANIMACIÓN 2D

Presentado por **Lucía Sancho Calzada**

Tutor: **María Susana García Rams**

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 Y PALABRAS CLAVE

En Jana se recoge el proceso de creación de un corto de animación 2D, desde la idea original a la postproducción. El corto Jana está inspirado en la mitología cántabra interpretándola con un enfoque juvenil y sencillo, a la vez que misterioso y enigmático. El objetivo final de este trabajo es explorar el proceso de producción de un cortometraje de animación y con ello conseguir un buen material para poder presentar en una *demo reel*.

Palabras clave: Animación, cortometraje, mitología

SUMMARY AND KEYWORDS

Jana is about the entire process of creation of a traditional animation shortfilm, starting with the original idea till the postproduction. The shortfilm Jana is inspired by the cantabric mythology with a young and simple view, but also mysterious and enigmatic. The final goal of this project is to explore the process of making an animated shortfilm and thus to obtain great animation material to show on a demo reel.

Keywords: Animation, shortfilm, mythology

AGRADECIMIENTOS

A mis dos compañeros Jose Luis Belmonte y Sara Gómez por su gran ayuda y trabajo en el proceso de producción, pero sobre todo, por sus críticas y observaciones durante todo el proyecto.

A mi hermano Eduardo por componer la música original para el cortometraje y modificarla tantas veces a pesar de estar tan ocupado.

A Susana García por toda su atención y ayuda en conseguir un buen cortometraje.

A Miguel Vidal por toda su ayuda y apoyo para conseguir una buena animación.

A David Heras por sus anotaciones y consejos en cuanto a la narrativa de la historia.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
3. DESARROLLO DE LA IDEA	8
4. REFERENTES	9
4.1. MITOS, DUENDES Y SERES FANTÁSTICOS DE LA MITOLOGÍA CÁNTABRA	9
4.2. SAMURAI JACK	9
4.3. GRAVITY FALLS Y OVER THE GARDEN WALL	10
5. PREPRODUCCIÓN	12
5.1. GUIÓN LITERARIO	12
5.2. CONCEPT ART	14
5.3. PERSONAJES	15
5.3.1. JANA	
5.3.2. OJÁNCANO	
5.3.3. FAUNA SALVAJE - LOBO Y CUERVO	
5.4. STORYBOARD Y ANIMÁTICA	20
5.5. COLORSCRIPT	21
5.6. FONDOS	22
5.7. DISEÑO DE "MARCA"	23
6. PRODUCCIÓN	25
6.1. LAYOUT - PUESTA EN ESCENA	25
6.2. ANIMACIÓN	26
6.3. CLEAN-UP	29
7. POSTPRODUCCIÓN	32
8. CONCLUSIONES	33
9. BIBLIOGRAFÍA	34
10. ÍNDICE DE IMÁGENES	36
11. ANEXOS	38

1. INTRODUCCIÓN

El trabajo de fin de grado desarrollado trata de un proyecto de animación tradicional con la intención, no solo, de disfrutar y aprender en el proceso de creación, sino también de consolidar todo lo aprendido estos años.

La idea base del proyecto surge de unos personajes inspirados en un libro de cuentos sobre mitología cántabra que me leía mi padre de pequeña. Estos personajes eran una heroína y un monstruo, la Anjana y el Ojáncano, seres mitológicos directamente tomados de la mitología cántabra donde representan el bien y el mal respectivamente.

En cuanto a la historia se trata de una presentación de estos personajes, siendo el cortometraje básicamente un *teaser*, una visión de lo que estos personajes pueden dar de sí, un primer acercamiento a una historia mayor que pretendo continuar en el futuro.

Estas raíces de mitología cántabra han derivado en una pequeña investigación por toda esta cultura para así poder crear un mundo que la representara. Se ha investigado en torno a estos dos personajes emblemáticos para poder representarlos de la mejor forma posible.

El proceso de creación de este proyecto está dividido en dos grandes bloques: preproducción y producción, seguidos por una breve fase de postproducción. Todo el proceso de preproducción lo he realizado en solitario ya que partía de una idea personal y quería dar mi visión de estos mitos. En cambio en la producción formé un equipo con dos compañeros Jose Luis Belmonte y Sara Gómez (en la asignatura Producción de Animación 2) para poder acabar el cortometraje pues para mi sola era demasiado trabajo.

En cuanto a los aspectos más técnicos, todo se ha realizado de manera digital, desde el *concept art* hasta el primer pase de animación. Entre los programas utilizados resaltan *Photoshop*, utilizado para prácticamente toda la preproducción, y *ToonBoom Harmony Premium* utilizado para toda la animación y el *clean-up*.

La estructura de la memoria recoge todo el proceso llevado a cabo en la realización de este *teaser* incluyendo el desarrollo de la idea, los referentes y las tres fases de realización: preproducción, producción y postproducción.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo principal de este trabajo ha sido explorar el proceso de producción de un cortometraje animado. Trabajar todas las etapas que conlleva la animación sacando el mejor producto en cada una de ellas, para finalmente acabar con un buen cortometraje. De este modo personalmente he podido ver que roles profesionales dentro de la animación me son más afines y en que me gustaría especializarme.

El otro gran objetivo de este proyecto ha sido producir un cortometraje de animación con una historia original. Aprender a crear una historia y a contarla de forma efectiva para que el espectador muestre interés y disfrute con ello.

Desde un primer momento el trabajo se ha tratado de forma profesional, emulando el proceso que se daría en un estudio de animación. La diferencia más evidente con una producción al uso, ha sido el número de implicados, pues la mitad del proyecto ha sido totalmente personal, pero aun así se ha actuado como si de un estudio se tratase, con fechas límites autoimpuestas y pidiendo revisiones a profesores o compañeros para conseguir un buen producto. Además, para poder saber con más certeza cual es este proceso profesional, cada etapa de esta preproducción la he realizado junto a un curso *online*, donde profesionales en el medio enseñan como trabajan en una gran producción, de manera que tenía el ejemplo claro de cual es el método de trabajo.

La decisión de abordar la preproducción en solitario se debe a que partía de una experiencia personal y quería mostrar mi visión, quería desarrollar el mundo que yo me estaba imaginando cuando mi padre me contaba de pequeña las leyendas sobre las anjanas y el Ojáncano.

En cuanto a la producción como prácticamente todo el desarrollo visual estaba ya acabado y realmente aun trabajando en grupo es una gran cantidad de trabajo, consideré que era el momento perfecto para aumentar el equipo, así que dos compañeros (Jose Luis Belmonte Gil y Sara Gómez Tirado) se unieron al grupo de trabajo. Asumiendo el rol de directora de este pequeño equipo realizamos conjuntamente toda la producción. Con planificaciones de producción, fechas límites y revisiones entre nosotros hemos sido lo más profesionales que hemos podido al enfrentarnos a este trabajo, pues aunque el proceso es importante, acabar con un buen producto que poder mostrar en el futuro es primordial.

Brevemente el proceso empleado ha sido el siguiente: Se escogió el tema de la mitología cántabra, se investigó el tema, lo que se podía llegar a hacer

y se realizó un guión literario. Se investigaron las posibilidades visuales que daba el guión en una fase de *concept art*. Se hizo un guión técnico como guía para la posterior realización de un *storyboard* del cual se realizó una animática, tras revisar todo lo anterior múltiples veces y finalmente conseguir un buen resultado se realizó un *colorscript*, se definieron los diseños de personajes y se prepararon los fondos que aparecerían en el cortometraje.

Una vez acabada la preproducción se realizó el *layout* a partir del *storyboard*, donde se ajustó de nuevo la duración de cada escena. Con todo este trabajo se empezó a animar, con un mínimo de dos pases de animación por cada escena hasta conseguir una buena animación. Tras esto se hizo el *cleanup* y posteriormente se coloreó todo el trabajo. Tras tener todo el material se exportó por capas con transparencia de manera que en la postproducción se tuvo plena libertad para realizar cambios y mejorar el producto final.



3. DESARROLLO DE LA IDEA

Desde primer curso sabía que mi trabajo final de grado iba a ser un cortometraje de animación, pues mi objetivo siempre ha sido trabajar en la industria de la animación. Pero claro, qué es un cortometraje sin una historia, pues al fin y al cabo, la finalidad de la animación es contar, transmitir algo a un público.

Buscando pues un tema, una idea de la que partir, me remití a mitos y leyendas, ya que es un vasto universo de fantasía y maravillas donde parecen haber historias interesantes allá donde mires. Y como apasionada de la mitología que soy conozco leyendas y criaturas de mitología griega, nórdica, japonesa, etc. que han inspirado a grandes filmes y series, pero uno de mis mundos favoritos, apenas es conocido más allá de nuestro país, he incluso aquí se conoce muy poco, este mundo del que hablo es la mitología cántabra.

La mitología cántabra es un misterioso lugar de bosques frondosos donde apenas pasan los rayos de Sol, es un mundo de magia y criaturas extrañas que engañan y ayudan a los aldeanos extraviados.

Este mundo lo conozco gracias a un libro de mitos y leyendas que compraron mis padres para leerlos por la noche a mi hermano y a mí. Estos mitos son de lo más variopintos, y pese a que en un principio el libro me aterrizzaba al punto de llegar a esconderlo por la casa para que mi padre no nos contara las desventuras del Ojáncano, al final del día siempre lo volvía a sacar para leer historias cortas sobre duendes, ninfas y los misterios que esconden los bosques de Cantabria.

Dentro de esta mitología hay dos criaturas, dos seres emblemáticos, que la representan. Son la Anjana y el Ojáncano, el bien y el mal, la bondad y el odio. La Anjana es una criatura que protege los bosques y el Ojáncano es un gigante que vive por el placer de destruir. Estos dos opuestos son la idea de la que parte todo el cortometraje, el punto de partida para la creación de este mundo y esta historia.

Pero puesto que no solo quería desarrollar una historia, sino que quería que esta fuera original decidí darle un giro a todo este mundo, o más bien una actualización. Todos estos mitos y leyendas están ambientados en una España feudal, donde los aldeanos se refugian en los castillos cuando les atacan y los audaces viajeros se pierden en los bosques. Mi intención es pues, ver qué ocurre con toda esta fauna mitológica cuando el Ojáncano ya no tiene aldeas que destruir, cuando los humanos ya no tienen contacto con todo este tipo de criaturas y cuando el bosque parece estar desapareciendo.

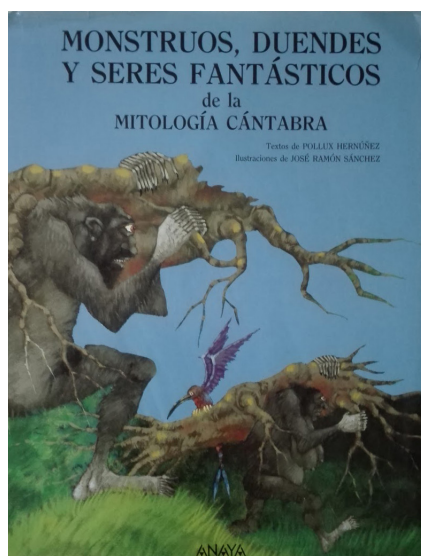


fig. 1

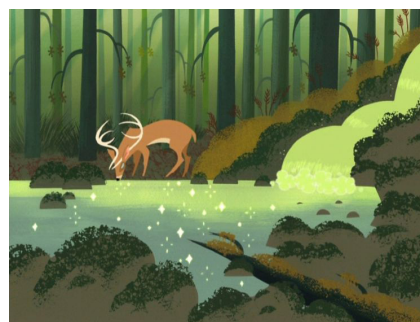


fig. 2

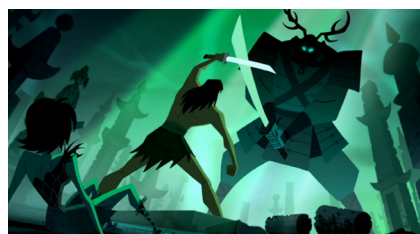


fig. 3

fig. 1. HERNÚÑEZ, P; SÁNCHEZ, J. *Monstruos, duendes y seres fantásticos de la mitología cántabra*.

fig. 2. WILLIS, S. *fondo para Samurai Jack*.

fig. 3. *Fotograma de Samurai Jack, episodio 6, temporada 5*.

4. REFERENTES

Para el desarrollo de este proyecto han habido numerosos referentes, tanto en la historia como en el estilo visual, los aquí comentados son una selección de los más influyentes a nivel de historia y estética, más adelante se irán mencionando otros en áreas más específicas.

4.1. MITOS, DUENDES Y SERES FANTÁSTICOS DE LA MITOLOGÍA CÁNTABRA

Este referente es el libro que he comentado anteriormente que ha sido el desencadenante de toda la idea, ha sido la raíz de este trabajo.

En este libro hay una gran colección de leyendas y cuentos, así como descripciones de gran parte de esta mitología. Se hace un gran hincapié en la figura del Ojáncano el cual aparece en una gran cantidad de cuentos e incluso tiene los suyos propios. Las descripciones de este libro han sido también la base para el desarrollo visual pues son el modo en que llegué a conocer este mundo en un primer momento.

Por otra parte las ilustraciones de libro apenas han servido de referente pues tienen un carácter tenebroso y retorcido que no se adecua a la visión que yo quería dar. En general todo el libro tiene un carácter siniestro, las historias (sobre todo en las que aparece el Ojáncano) son cuentos trágicos, de terror, y mi intención no es mostrar este mundo como un bosque insólito y terrorífico, sino un bosque lleno de vida, donde cualquier cosa puede pasar.

Pero quizá esta tendencia atemorizante de estos mitos es lo que me ha llevado a no realizar un cuento feliz e infantil, sino que me ha llevado por algo más realista. Pues al fin y al cabo he querido hacer personajes vivos, que sobreviven a peligros en su realidad. Que no es todo felicidad.

4.2. SAMURAI JACK

*Samurai Jack*¹, ha sido el mayor referente estilístico en la realización de este cortometraje por varias razones, ya no solo por gusto personal pues es un estilo que me parece muy atractivo, sino porque me parece que es un estilo que funciona muy bien con escenas de acción, siendo relativamente simple.

Se trata pues de un estilo sin línea de contorno basado en formas básicas

¹ *Samurai Jack* es una serie animada creada por el animador Genndy Tartakovsky y emitida por Cartoon Network entre los años 2001 y 2004.

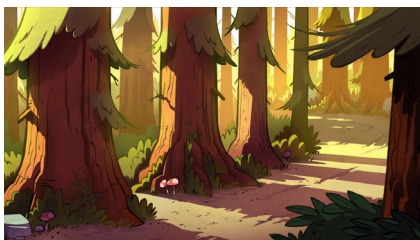


fig. 4



fig. 5

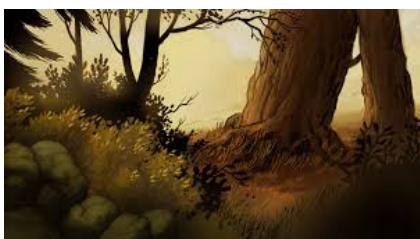


fig. 6



fig. 7

fig. 4. WORREL, I; MICHALKA, E. Fondo para Gravity Falls.

fig. 5. Fondo para Gravity Falls.

fig. 6. CROSS, N. Fondo para Over the garden wall.

fig. 7. Fondo para Over the garden wall.

simples, así como en los grandes contrastes de rectas y curvas. El resultado final es muy gráfico y limpio, destaca allá donde se vea.

Dejando de lado la gran influencia estética que ha tenido *Samurai Jack* también ha influido en otros aspectos. *Samurai Jack* es una serie de acción donde normalmente la historia se lleva, en su gran mayoría, visualmente, hay capítulos enteros en los que Jack (el protagonista) solo dice una palabra. De este modo la serie tiene un aire solemne y adulto que he querido mostrar en el cortometraje.

Otra faceta de esta serie, que me ha influenciado para algunos picos dramáticos del cortometraje, ha sido la composición de las escenas de acción. *Samurai Jack* es una serie que sigue una estética de cómic mezclada con ilustración japonesa (no es una estética *manga* o *anime*, sino una interpretación occidental de esto), por este motivo cuando hay escenas de gran dramatismo las composiciones son muy atrevidas, las perspectivas exageradas, se enfatizan los ángulos, fuertes contrastes, etc. Mi cortometraje no sigue tal estética, pero en ciertas escenas que suponen grandes giros dramáticos o se representa un gran peligro, *Samurai Jack* ha sido de gran ayuda para ver que como transmitir ese sentimiento con la composición.

4.3. GRAVITY FALLS Y OVER THE GARDEN WALL

Pensando en historias cortas sobre bosques con criaturas extrañas es raro no pensar en *Gravity Falls*² u *Over the Garden Wall*³, dos series recientes que tratan de hermanos que exploran un bosque misterioso.

Al ser series tan conocidas he hecho lo posible por no referenciarlas demasiado, pues no quería que me influyeran tanto que mi cortometraje acabara siendo una mala copia. De modo que donde más han influido ha sido en los fondos, la forma de representar el bosque, las composiciones de color, en pocas palabras todo lo relacionado con los escenarios del cortometraje.

La razón principal por la que decidí tomar los fondos de estas dos series como referencia no fue el estilo, sino el carácter de ambas. Se tratan de series dirigidas a un público adolescente en busca de aventuras y peligros, por esta razón los bosques representados en ambas series no son bosques inocentes y felices donde se vive en paz y armonía, sino que son bosques que pueden resultar agradables o peligrosos depende de donde te adentres, son bosques llenos de criaturas extrañas y sorprendentes aventuras. Este sentimiento de

¹ *Gravity Falls* es una serie de televisión animada creada por Alex Hirsch inicialmente para Disney Channel y más adelante para Disney XD.

² *Over the Garden Wall* es una miniserie animada estadounidense de 10 episodios, creada por Patrick McHale, y transmitida en Cartoon Network.

incertidumbre que presentan estos bosques es lo que quería transmitir en el mundo de *Jana*, no es el bosque terrorífico del libro anterior, sino un bosque que puede ser agradable y peligroso al mismo tiempo, un bosque lleno de misterios a la espera de ser descubiertos.



5. PREPRODUCCIÓN

Como he mencionado anteriormente la preproducción ha sido una gran parte del trabajo que he decido realizar por mi misma de modo que me obligaba a dar lo mejor de mi, pues nadie más iba a hacer el trabajo. Esta decisión de enfrentarme sola también es debida a que no tenía nada seguro, habían ciertas cosas que quería incluir en el cortometraje, ciertos estilos que me parecía que podían funcionar, pero que en esta aun temprana etapa del trabajo solo eran ideas. Trabajando sola he podido dedicar el tiempo necesario para explorar cada una de esas ideas hasta finalmente conseguir un producto que funciona.

Tampoco es que no haya pedido consejo a nadie y haya realizado toda la preproducción aislada del mundo exterior, ni mucho menos. Ciertos profesores como Susana García, David Heras y Sara Álvarez han sido de gran ayuda en esta etapa pues han revisado el trabajo mientras se estaba desarrollando y gracias a sus observaciones se han conseguido resultados que no creo que se hubieran conseguido de otra manera. De este modo la preproducción ha evolucionado enormemente, todo material que se creaba se lo enseñaba ya bien a compañeros, familiares o profesores para ver que se podía mejorar, ninguna crítica por mínima que fuera se ha tomado a la ligera, pues ante todo se busca un resultado que el público vaya a disfrutar.

Además, para sacar el máximo partido a esta etapa y teniendo en cuenta que uno de los grandes objetivos de este trabajo es explorar todo el proceso de creación, he acompañado cada fase con un curso impartido por algún experto en la materia, de manera que además de lo aprendido en clase y los conocimientos que ya tenía, he tenido en todo momento consejos y ejemplos de un maestro en el ámbito que conoce perfectamente el mundo profesional.

5.1. GUIÓN LITERARIO

Para realizar el guión tenía dos premisas muy claras, quería realizar un corto de acción (de manera que tendría escenas interesantes para animar) y debía de ser una historia lo suficientemente sencilla para poder contarse en no más de dos minutos.

Era imposible contar una gran historia sobre las anjanas o interpretar algún cuento del Ojancano pues nada de eso iba a contarse bien en poco tiempo. Tampoco quería acabar haciendo un trailer pues aun por mínima que fuera quería una breve historia. De acuerdo con todos estos pensamientos vi que una buena opción era presentar este mundo, enseñar este bosque y los personajes en él.

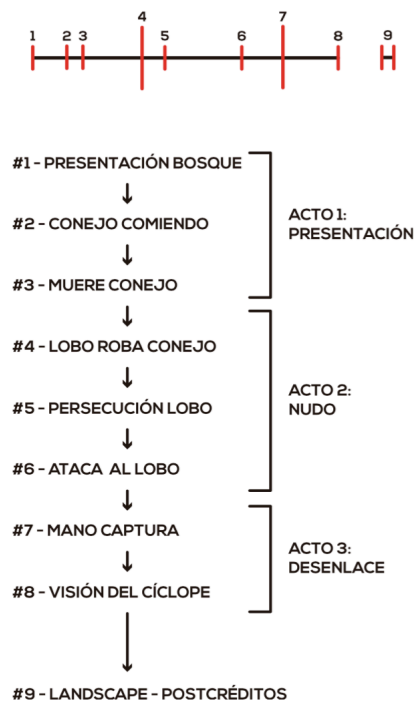


fig. 8

Siguiendo todas estas directrices vi que una buena solución era hacer una persecución, así había acción, se enseñaba gran parte del bosque, se conocían los personajes y sus necesidades, y además, se podía contar con relativa facilidad en dos minutos.

La protagonista iba a ser una anjana que se había vuelto salvaje, que ha olvidado la historia de su pueblo y simplemente se refiere a si misma como Jana. El antagonista no podía ser otro que el Ojáncano, el gran gigante del bosque que disfruta con la destrucción. Pero originalmente estos seres viven en diferentes partes del bosque por lo que una persecución entre ambos no es una opción. Un nuevo personaje es necesario, un segundo antagonista que lleve a Jana a donde mora el Ojáncano, y no solo es necesario este tercer personaje, sino que también hace falta un motivo, pues algo debe ser el elemento detonador de la historia, algo debe hacer que Jana comience a perseguir a este tercer personaje.

Con estas ideas realicé la siguiente sinopsis: En un bosque misterioso, cuyos límites son desconocidos, Jana lucha día a día por su supervivencia. Una tarde un lobo le roba comida, lo que deriva en una persecución que le hará adentrarse en las entrañas del bosque, lugar plagado de peligros y monstruos, lugar donde habita el Ojáncano.

De este modo, la historia tomó forma siguiendo la clásica estructura de tres actos. En el primer acto se presenta el bosque a través de sus animales, un cuervo que vuela y un conejo que come hierba plácidamente, la súbita muerte del conejo a manos de Jana supone el final de este acto. En el segundo acto aparece Jana que confiada le da la espalda a su caza mientras limpia su lanza, un lobo aprovecha y le roba el recién cazado conejo lo que da pie a una persecución por todo el bosque. En su persecución entran por una cueva que da a otra parte del bosque y tras avanzar un poco más el lobo se para en seco asustado, Jana lanza al lobo su arma, pero este la desvía a un árbol cercano provocando un grito atronador, esto que supone el final del segundo acto. En el tercer acto una gigantesca mano baja de las alturas y captura a Jana, que se pierde entre las copas de los árboles para mostrar más tarde que es presa del Ojáncano.

Esta estructura, este esqueleto de la historia se puede ver claramente en la imagen que aparece a la izquierda de esta página, en la escaleta de acciones de la historia.

fig. 8. Escaleta del guión y timing de la historia.



fig. 9



fig. 10



fig. 11

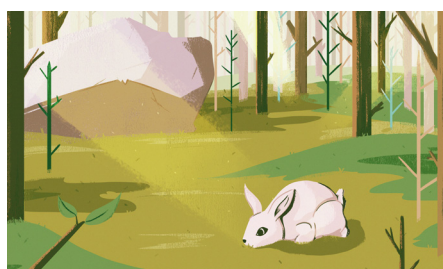


fig. 12

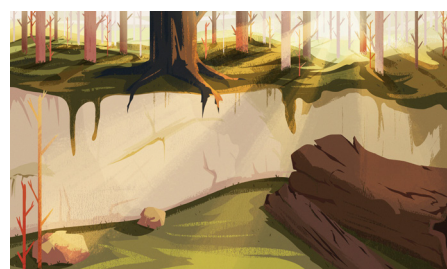


fig. 13

5.2. CONCEPT ART

En la fase de *concept art*, se decide un estilo visual para el cortometraje, se exploran ideas y se crea el mundo de la historia.

Esta fase ha sido una de las más complejas, pues al principio del proyecto no tenía ninguna preferencia estilística. Quería un estilo sencillo que se pudiera animar bien, pero a partir de ahí estaba muy perdida. Después de probar diferentes ideas tuve un momento de revelación, mi historia era un cuento, no era más que el cuento que me contaba mi padre antes de dormir, por lo que un estilo simulando la ilustración para un cuento no solo se adecuaría perfectamente a la historia, sino que también podía ser único e interesante.

Teniendo ya claro un punto de partida seguí explorando ideas y en este momento es cuando empecé a ver fondos y fotogramas sueltos de *Samurai Jack*, era un estilo simple perfectamente posible de animar (pues ya es una serie de animación), pero ante todo era muy gráfico y original, justo los elementos que quería incorporar en mi cortometraje. Obviamente no iba a copiar el estilo pues como he dicho anteriormente quería crear algo personal, pero fue otro punto de partida, de hecho a partir de *Samurai Jack* decidí no usar líneas externas de contorno.

fig. 9. Ilustración de la primera versión de Jana.

fig. 10 Ilustración de la primera versión del Ojáncano.

fig. 11. Ideas para la fauna del bosque.

fig. 12. Concept para el comienzo de cortometraje, explorando el paisaje y los colores.

fig. 13. Concept de fondo, explorando luces.

Teniendo ya un estilo más decidido comencé a crear a los personajes y a la fauna del bosque. Simplemente probar ideas y sacar lo que tenía en mente para más tarde en el diseño de personajes tener algo de lo que partir. En este proceso decidí dividir esta fauna en dos clases donde habrían sutiles variaciones en el diseño, estas dos clases eran los animales inteligentes (como el lobo) y los animales comunes (como el conejo). Esta distinción hace que la historia tenga más sentido pues en la mitología las anjanas pueden comunicarse con ciertos animales, haciendo esta diferenciación se puede saber con cierta facilidad cuales son estos. Los animales comunes tendrían un diseño menos elaborado y más cercano al real, por otro lado los animales inteligentes tendrían un diseño más estilizado y colores irreal.

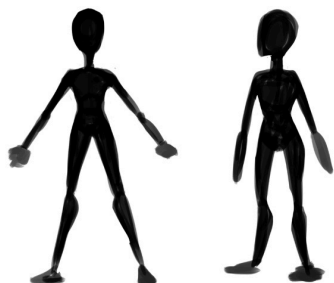


fig. 14



fig. 15



fig. 16



fig. 17

fig. 14. Siluetas para Jana.

fig. 15. Ideas para Jana a partir de las siluetas.

fig 16. Ideas para el traje de Jana.

fig. 17. Boceto final de Jana.

5.3. PERSONAJES

Para el diseño de personajes seguí el método empleado en el libro *The skillfull huntsman*, libro de arte creado como proyecto por varios alumnos de *Art Center College of Design*.

En este libro los alumnos comienzan con pequeñas siluetas negras, de modo que se centran solo en las formas básicas del personaje, enfatizando los ángulos o las curvas, probando poses rápidamente y jugando con el espacio negativo, utilizar siluetas es sobre todo un gran método para experimentar con las proporciones del personaje. Esto permite probar distintas ideas con mayor facilidad y rapidez pues no se están realizando dibujos complejos, sino simples siluetas negras. Cuando ya se ha probado todo se escogen las mejores siluetas y se dibuja sobre ellas un dibujo un poco más elaborado donde se experimentan ya cosas más específicas como el traje o el pelo. A partir de estos dibujos se realiza un dibujo final escogiendo lo mejor de cada uno y en este dibujo final ya se definen los detalles llegando a un diseño final para el personaje. Después se prueban diferentes paletas de color hasta encontrar la definitiva y con todo esto se crea un diseño final del personaje.

5.3.1. Jana

Para realizar el diseño de Jana realicé una investigación sobre el mito de la anjana, a partir de mi libro de mitos cántabros y diversas páginas webs sobre mitología ibérica, fui recopilando información. De toda esta información vi donde se coincidía más y lo que era más interesante para el personaje quedando con lo siguiente.

El origen de las anjanas se desconoce, pues varía según la historia, pero normalmente se dice que son los espíritus de los árboles a los que se le ha encargado cuidar de los bosques. Siempre se dice que la anjana es un ser bueno, pero en algunas leyendas se habla de anjanas malvadas que son neutralizadas por las anjanas bondadosas.

Las anjanas pasan el día andando por las sendas del bosque, sentándose a descansar en las orillas de las fuentes, los arroyos parecen cobrar vida a su paso. Allí, en las fuentes, conversan con las aguas. Conocen el lenguaje de los pájaros y las flores.

Cuidan la entrada de su mundo, regando flores silvestres que nacen en la boca de una gruta encantada. Durante las noches, en algunas ocasiones, se pasean por los pueblos esparciendo flores por los caminos y haciendo regalos a quienes han hecho buenas obras.



fig. 18



fig. 19

En cuanto a su aspecto se les representa con largas trenzas adornadas de flores silvestres. Visten una túnica blanca que cubren con una capa azul y llevan una vara de fresno, espino o una pica dorada con la que golpean la tierra, el agua u otros objetos para hacer sus encantamientos, en esta vara se apoyan también para caminar. Tienen una piel pálida y poseen el don de la metamorfosis.

Hay una leyenda de una anjana que se encontró a un ojáncano un frío día de invierno, cuando la nieve caía sin parar. Atacado por los lobos, consiguió espantarlos, pero le habían dañado su ojo, por lo que vagaba perdido en medio de la ventisca, asustado y ciego. La anjana se acercó a él, le tomó de la mano y se lo llevó a vivir con ella. Desde entonces, fueron amigos y permanecieron unidos, sacándole la anjana a pasear los días soleados.

Teniendo ya los puntos del mito original claros comencé a desarrollar la personalidad de Jana y su historia. Como he mencionado anteriormente en el proyecto se están actualizando estos mitos, de forma que Jana no va a ser una anjana clásica. La primera decisión para mostrar este cambio es en el nombre, Jana, pues es el nombre que se le da a las anjanas en la Edad Media, cuando aun se consideraban brujas salvajes. De modo que Jana es una anjana que con el paso del tiempo se ha vuelto a salvaje, primitiva, una Jana.

Jana es una cazadora certera, una superviviente que hace lo que sea necesario para poder tener algo que llevarse a la boca al final del día. Vive en la parte más habitada del bosque donde hay presas fáciles y brilla el Sol. Es rápida de movimientos y sorprendentemente ágil, de estatura baja, siempre lleva su lanza consigo, así como un trapo de piel que cuelga de la cinta que le sujeta la falda.

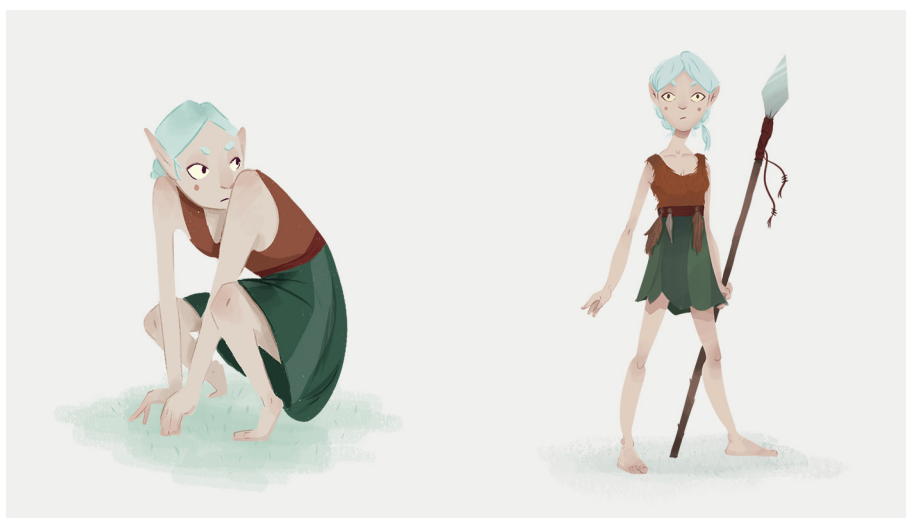


fig. 18. Diferentes expresiones de Jana.

fig. 19. Hoja modelo del diseño de la lanza de Jana.

fig. 20. Diseño final de Jana en pose.

fig. 21. Diseño final de Jana.

fig. 20

fig. 21

5.3.2. Ojáncano

El Ojáncano es la figura más característica de la mitología cántabra (aun más que las anjanas), por lo que la selección de información no ha sido fácil ya que hay numerosos mitos y la gran mayoría se contradicen. Los puntos comunes y las conclusiones a las que he llegado con las siguientes.

Entre las maldades que se le atribuyen al Ojáncano está derribar árboles, cegar fuentes, robar ovejas, raptar a jóvenes pastores, matar animales e incluso robar imágenes en las iglesias. Existen versiones que cuentan de ojáncanos bondadosos, nacido uno cada cien años, a los que se les podía incluso acariciar y ellos agradecidos avisaban la llegada de ojáncanos malvados.

Los ojáncanos son tan fuertes que no hay peso imposible de levantar para ellos. Muchos de los árboles caídos a orillas de los ríos cuando hay vendaval los ha tirado algún ojáncano, cuando hay viento se les enredan los árboles en la barba y estos enfurecidos descargan su ira con todo lo que pillan a mano. Del mismo modo la mitología recoge la creencia de que los desfiladeros y los barrancos los crea el Ojáncano.

Se alimentan de bellotas, de las hojas de los acebos, de los animales y de panojos de maíz que roba. También come murciélagos y aves como las golondrinas y suele robar a los pescadores truchas y anguilas.

Le tiene mucho miedo a los sapos voladores y a las lechuzas. Sus únicos amigos son el *cuegle* (otro monstruo de la mitología cántabra) y los cuervos. Su principal enemigo son las ajanas, en las leyendas las perseguía al encontrarlas en su camino, pero éstas se transformaban o se hacían invisibles y conseguían escapar siempre.

En cuanto a su aspecto todas las leyendas coinciden en señalar que el rostro es completamente redondo, de color amarillento, con unas barbas largas, rojizas como una llama. Su único ojo, en mitad de la frente, brilla al rojo vivo en la noche, y está rodeado de unas arrugas pálidas con unos puntitos azules. Es fuerte y de largos brazos, su voz es como trueno y a la puesta de sol muge y echa espuma por la boca.

Tiene diez dedos en cada mano y cada pie. Es alto y delgado, en algunas versiones se cubre con una zamarra de color pardo; en otras, va prácticamente desnudo y se tapa con sus barbas y su larga melena.



fig. 22



fig. 23



fig. 24



fig. 25

fig. 23. Expresiones del Ojancano.

fig. 24. Hoja modelo de vistas del Ojancano.

fig. 25. Diseño final del Ojancano en pose.

Se le puede matar arrancándole un pelo blanco de la roja barba, o dándole con una piedra en un hoyo que tiene en el centro de la frente. Según la tradición, cuando envejece lo suficiente, son otros ojáncanos jóvenes quienes lo matan, le abren el vientre y reparten lo que lleva dentro enterrándolo junto a un roble. Del cadáver del ojáncano, al cabo de nueve meses, surgen unos enormes gusanos que la Ojáncana amamanta con la sangre de sus pechos hasta que al cumplir tres años cuando se transforman en ojáncanos y ojáncanas para comenzar otra vez con sus maldades.

La actualización del Ojancano no ha supuesto un cambio tan grande en el mito como lo ha sido en Jana, pues el Ojancano siempre ha sido una criatura salvaje, pero aun así he realizado algunos cambios.

Del mismo modo que las ajanas se han vuelto salvajes, los ojáncanos también han dejado de ir a los poblados por miedo a los humanos y se han recluido en el bosque. Ante la cada vez mayor amenaza humana el Ojancano ya no es tan destructivo como lo era antaño, sino que ha optado más por esconderse en su guarida en la montaña y salir cuando lo necesite, bien para comer o bien para fortificar su escondite.

De este modo el Ojancano ya no mira tanto por causar mal ajeno sino que se ha vuelto más encerrado en sí mismo, ahora su supervivencia es lo primordial. No ha dejado de ser malvado, pero sobrevivir y tener una guarida segura es más importante para él que ir a robar ganado a un pueblo.

El Ojancano de esta historia es bruto y destructivo pero también cauteloso y reservado. No sale de la zona más antigua del bosque a no ser que sea absolutamente necesario, de este modo ya no solo está aislado del mundo exterior, sino también del propio bosque, razón por la cual los animales que viven por la periferia del bosque se han olvidado de su existencia.

En cuanto a su aspecto es más grande que el mayor árbol del bosque, su piel azul grisácea como una roca y está llena de cicatrices asemejándose a la corteza de un árbol. Tiene un solo ojo en la cara y una larga barba roja en cuyo centro hay un solitario mechón blanco. Tiene diez dedos en cada mano y pie y lleva una especie de falda ocre como único atuendo.

5.3.3. Fauna salvaje - Lobo y cuervo

La fauna salvaje de este mundo la componen animales propios de los bosques españoles: jabalíes, ciervos, conejos, etc. Pero entre estos animales hay algunos que según la mitología cántabra son especiales, ya sea por su inteligencia, por su capacidad de comunicación o por ser fieles amigos de otros seres fantásticos.



fig. 26

Entre estos animales especiales destacan los lobos y los cuervos.

La figura del lobo en la mitología ibérica está muy presente como criatura agresiva e incluso malvada. Se asocian con el inframundo, llegando a considerarse (en algunas leyendas) seres que acompañan a los recién fallecidos al más allá. Más comúnmente se les considera protectores de los bosques, las montañas, la vida salvaje y son estandarte de los guerreros.

En esta historia el lobo es un animal astuto y pícaro que al igual que Jana vive en el bosque y ha aprendido a hacer lo que sea por comida. Es inteligente, ágil y veloz. Su pelaje es de un color verde azulado que lo hace distinguirse del resto de fauna común.



fig. 27

El cuervo en la mitología ibérica se considera un animal inteligente y solitario que le gusta entrometerse en los asuntos de los demás. También son considerados ingratos y malvados, son los únicos amigos del Ojáncano.

En esta historia los cuervos sirven de enlace entre Jana y el Ojáncano, pues son los únicos animales que se comunican con ambos. El color de estos cuervos es azulado, tienen un largo y puntiagudo pico con una mancha negra por la parte superior.



fig. 28



fig. 29

fig. 26. Diseño original del lobo.

fig. 27. Diseño final del lobo, simplificado para facilitar la animación.

fig. 28. Expresiones del lobo.

fig. 29. Diseño de los cuervos.

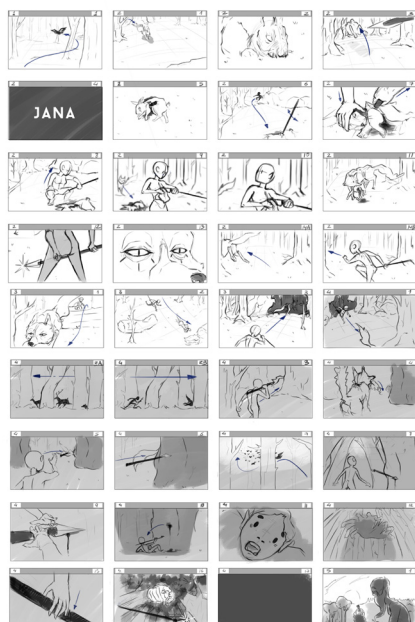


fig. 30

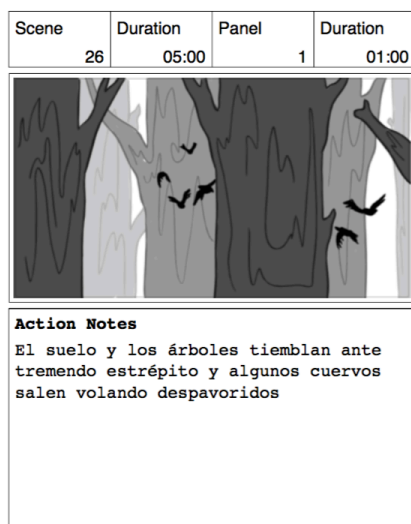


fig. 31

5.4. STORYBOARD Y ANIMÁTICA

En el *storyboard* se le da forma a la historia, se decide como se va a contar, como el espectador va a experimentar esta historia. Es pues un proceso fundamental que no se debe tomar a la ligera, ya que a partir de él se va a realizar todo el cortometraje.

El *storyboard* ha sido una de las fases en las que más evolución ha habido en todo el proceso de creación. El *storyboard* lo realicé junto con un curso de *Schoolism* llamado *Storyboarding with Kris Pearn*, este curso me ayudó enormemente, no solo con ideas de planos o con como agilizar la narrativa, sino también con cosas tan simples como dibujar una malla de perspectiva en el suelo de cada escena de manera que luego componer la escena resulta mucho más sencillo. Además de este curso, David Heras, en la asignatura de Narrativa secuencial, me ayudó también enormemente, ya no solo avisándome de todos los fallos de *raccord* sino sobre todo en temas de narrativa, aconsejándome como hacer más impactantes ciertas escenas y como agilizar la historia quitando escenas que no eran necesarias. Uno de los mayores consejos fue la idea de incluir un gran plano general del bosque al comienzo de la persecución de forma que el espectador se puede situar y se hace a la idea de las dimensiones de este mundo.

Antes de saltar a realizar el *storyboard*, redacté un guión técnico para tener ya una idea general de la cantidad de escenas, los planos, las acciones y los movimientos de cámara. A partir de este guión técnico realicé un *plot*, un esbozo, del *storyboard* (fig. 30).

A partir de este *plot* comencé a realizar el *Storyboard* en *Storyboard Pro*, la ventaja de emplear este programa es que está preparado para realizar una animática a partir del *storyboard* acabado. Con herramientas como línea de tiempo, cámara virtual y *onion skin* se hace muy sencillo todo el proceso.

Comenzando con 47 escenas y acabando con 35 el *Story* ha estado en constante evolución, pues toda escena que no fuera absolutamente necesaria se debía eliminar, la narrativa debía de ser fluida y clara pues este *Story* al fin y al cabo es principalmente un *Storyboard* de acción, lo que significa que van a haber muchas acciones rápidas que se tienen que entender, el espectador tiene que saber que está ocurriendo en todo momento.

Hay ciertos aspectos que tuve muy encuentra a la hora de elaborar las escenas. La anticipación es uno de ellos, crear expectativas y suspense, hay ciertos planos en este corto cuyo único objetivo es ese, anticipar lo que va a pasar. Por ejemplo, nada más Jana falla en lanzamiento, y la lanza acaba clavándose en el pie del Ojancano, pasamos a un plano estático de cuervos

fig. 30. Plot del Storyboard.

fig. 31. Ejemplo de panel del Storyboard.

huyendo en bandada entre los árboles, la finalidad de este plano es mostrar que algo ha ocurrido, la lanza no se ha clavado en un simple árbol pues todos los cuervos están huyendo. Este mismo plano tiene otra función que también es muy importante, es una pausa, un momento de distensión que permite al espectador reflexionar sobre todo lo que acaba de ver.

Otro aspecto en el que Kris Pearn hace énfasis en el curso, es que en ocasiones es más efectivo mostrar la parte por el todo, de forma que el espectador entienda qué está pasando pero a la vez no ve la imagen general, este recurso bien empleado puede aumentar la tensión en puntos clave. Por ejemplo, en la siguiente escena a la que baja la mano del Ojáncano en vez de mostrar claramente como Jana es capturada simplemente aparece la mano de Jana dejando caer su lanza, para más tarde ver como desaparece entre los árboles junto con el Ojáncano. De este modo se sabe qué ha pasado pero se ha contado de una forma más impactante dando pie a la imaginación.

Una vez el *Story* funcionaba bien, en el mismo *Storyboard Pro* le di un *timing* a las escenas y realicé los paneles que hacían falta para que se entendieran las acciones en la animática sin necesidad de leer o explicar nada. Y directamente del *Storyboard Pro* se exportó la animática ya como video para en *Pemiere* añadirle los efectos de sonido necesarios.



fig. 32

5.5. COLORSCRIPT

El *colorscript* es en pocas palabras la composición de color del conjunto del cortometraje, a partir del color y la luz se tratan los puntos de tensión y distensión de la historia. De este modo se seleccionan las escenas clave del *Storyboard* y se pintan abocetadamente viendo como queda la imagen gene-

fig. 32. Ejemplo de dos escenas del Storyboard.



fig. 33

ral y las variaciones de color entre las escenas.

Tanto para la elaboración del *colorscript* como para los fondos conté con la guía del curso *Designing with color and light with Nathan Fowkes*, curso *online* en el cual Nathan Fowkes (*concept artist* de *Dreamworks*) explica su proceso de creación de escenas haciendo hincapié en como tratar la luz y el color para transmitir una historia o un sentimiento.

En la realización del *colorscript* me centré en dos aspectos, en el cambio que debía haber al cruzar la cueva, pues se pasaba de la zona común del bosque a la zona más antigua y mágica, este cambio en la atmósfera debía de ser claro en la composición de color. Otro aspecto fundamental era conseguir el mayor dramatismo posible en las últimas escenas, el ambiente de estas escenas tenía que chillar peligro.

Estos problemas se solucionaron en el *colorscript* con ayuda de teoría del color y composición. Comenzando el *colorscript* con escenas de colores vivos donde reina un agradable amarillo hay un súbito cambio a azul al cruzar la cueva, a partir de esta escena hay un cambio gradual a verde amenazador hasta que en las últimas escenas hay un rápido cambio de naranja a rojo con la puesta de sol, quedando en la última escena un fuerte cielo rojo.

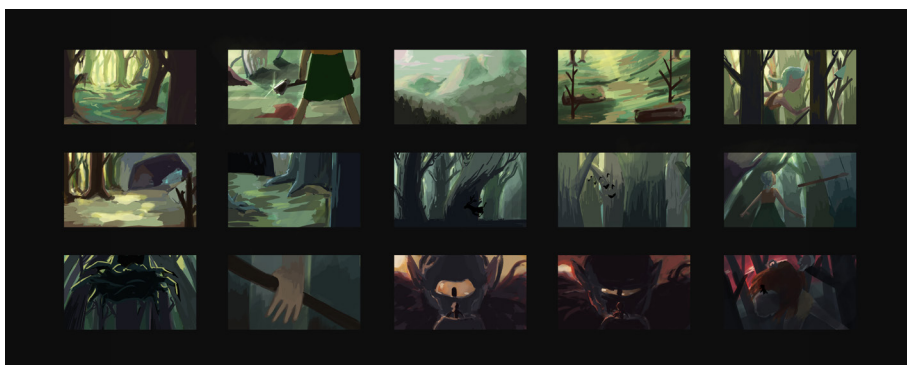


fig. 34

5.6. FONDOS

*Unity with variety*⁴

Esta cita de Nathan Fowkes ha sido el pilar central para la creación de los fondos. En esta simple frase se explican los fundamentos para hacer una escena interesante a nivel de composición. Unidad, debe de haber armonía en la composición pues se está mostrando un mismo espacio, pero con va-

fig. 33. Base del *colorscript*.
fig.34. *Colorscript* del cortometraje.

⁴FOWKES, N. *Designing with color and light with Nathan Fowkes*. Disponible en: <<https://www.schoolism.com/school.php?id=22>>

riedad para que haya interés y no resulte aburrido, para que el ojo tenga un lugar donde mirar. Jugando con estos dos elementos se puede guiar al ojo del espectador a través de la composición de luz y color de un fondo.

Siguiendo este principio he jugado con las tonalidades de los troncos de los árboles, con rocas y con rayos de Sol para dar interés a los fondos del cortometraje.

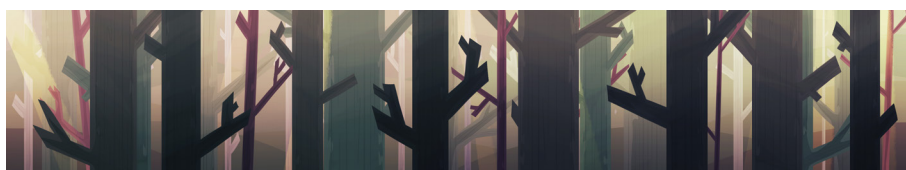


fig. 35

Partiendo de los fondos abocetados del *Storyboard* y las directrices del *Colorscript* se realizaron los fondos finales del cortometraje. Otro de los elementos que se ha tenido muy presente en este proceso es el color de los personajes, pues el fondo no debe competir con los personajes en ningún momento.

El estilo de los fondos es el estilo decidido en la fase de *Concept Art*, sencillo, sin líneas de contorno, con fuertes siluetas y formas simples, pero está más refinado hay gradientes de color, nieblas y más elementos que ayudan a crear atmósfera.

Todos los fondos están realizados con *Photoshop* y están separados ordenadamente por capas, de forma que en postproducción se pudieron editar con total libertad.

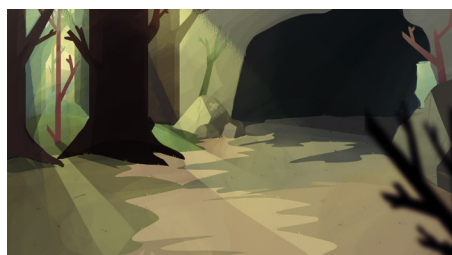


fig. 36

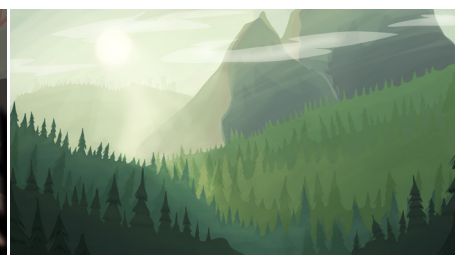


fig. 37

5.7. DISEÑO DE “MARCA”

Esta fase consiste en la creación de elementos gráficos promocionales o representativos para el cortometraje. Con esto me refiero a la elaboración del logotipo para los títulos de crédito y a más elementos gráficos como logotipos individuales de cada personaje con los que se pueden realizar pegatinas

fig. 35. Fondo de la escena 18.

fig. 36. Fondo de la escena 19.

fig. 37. Fondo de la escena 15.



fig. 38

u otro tipo de *merchandising*.

La tipografía escogida para el logotipo es *Kontaner Bold* (tipografía libre de *Fontfabric*), esta tipografía es una sans serif que recuerda en su forma a runas y está llena de diagonales de manera que encaja perfectamente con el espíritu de este proyecto. Para facilitar la lectura de esta tipografía (ya que en un principio resultaba algo confusa) realicé un corte a la “J” y otro a la “N” en las líneas diagonales añadidas, pues originalmente estas líneas diagonales estaban totalmente unidas al resto de la letra.

Además del logotipo que aparece en el cortometraje también he diseñado algunos elementos gráficos para poder usar en documentos, *flyers* promocionales y cuando sea necesario. Cada personaje tiene un logotipo propio que se puede usar por separado o los cuatro juntos siguiendo el orden de la cadena alimenticia, primero el conejo, luego el lobo, luego Jana y finalmente el Ojáncano.

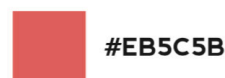
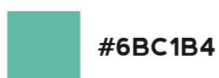


fig. 39

fig. 38. Logotipo para los títulos de crédito.
fig. 39. Elementos gráficos promocionales del cortometraje.

6. PRODUCCIÓN

La producción sin duda ha sido un proceso mucho más largo y difícil que la preproducción, aun con la colaboración de mis dos compañeros José Luis Belmonte y Sara Gómez la cantidad de trabajo era enorme y el tiempo que esta requería lo era también.

Como he mencionado en varias ocasiones al contrario que en la preproducción, en la producción he trabajado en un pequeño equipo de tres integrantes actuando como directora.

Para organizar el trabajo que iba que hacer cada uno realizamos tablas compartidas en cada fase, de modo que se iban modificando conforme se iba avanzando, además de un plan general con fechas límite para cada etapa que se intentó cumplir lo mejor posible.

Al principio se repartió el trabajo equitativamente, pero por diferencias de nivel técnico, por tiempo disponible y otros factores se tuvo que modificar el reparto de trabajo. En el *Layout* trabajamos los tres por igual, en la animación yo realicé el doble de escenas y luego revisé las demás y por último el *clean-up* lo hice yo sola mientras Jose Luis y Sara añadieron todas las sombras sobre la animación.

6.1. LAYOUT - PUESTA EN ESCENA

En el *layout* escena a escena se ajustan los tiempos y se dibujan las poses claves de la acción. Se marcan los movimientos de cámara y se hacen anotaciones sobre lo que se considere necesario. La finalidad de esta etapa es tener un archivo que poder dar a un animador, que este lo vaya a entender perfectamente y pueda comenzar a animar la escena sin problemas.

Para ayudar en la animación se pueden marcar los arcos del movimiento y se pueden añadir flechas para indicar la dirección del mismo. Todo lo que se pueda indicar mejor, pues la finalidad es facilitar la animación.

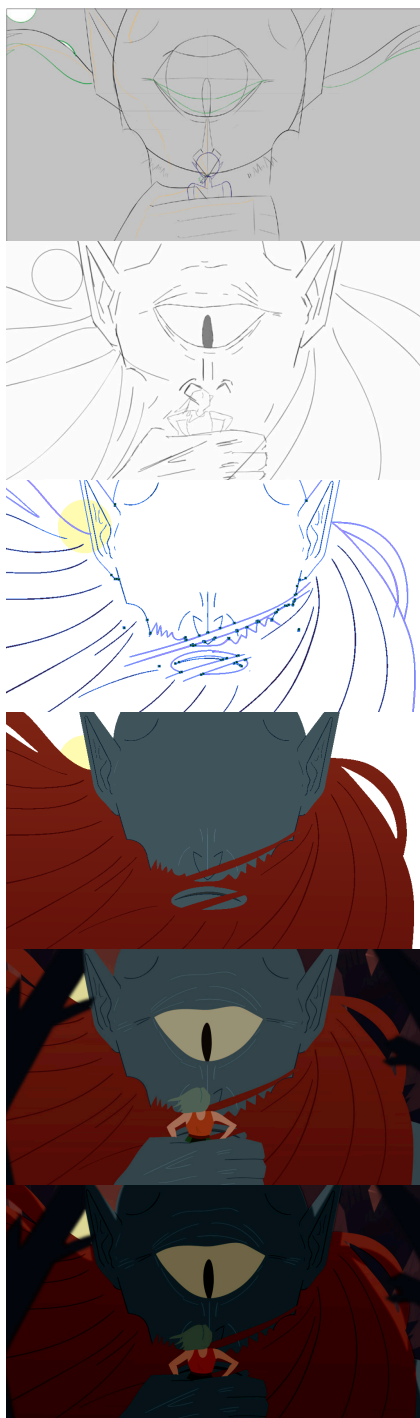
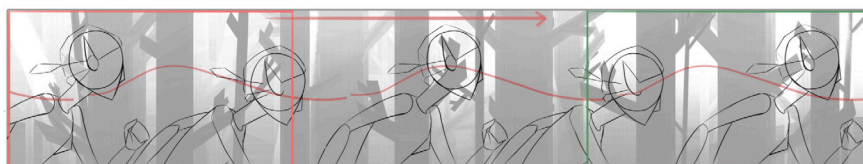


fig. 40

fig. 40. Montaje que muestra todo el proceso de producción de la escena 34.
fig. 41. Layout de la escena 18.



JANA CORRE RÁPIDAMENTE. LA LUZ PASA A TRAVÉS DE LOS ÁRBOLES Y LAS HOJAS PROYECTANDO SOMBRAS EN JANA

fig. 41

6.2. ANIMACIÓN

De todo el trabajo la parte más difícil y delicada ha sido sin la menor duda la animación. Para todo este proceso he tenido dos grandes referentes, Richard Williams, director de *Who Framed Roger Rabbit* y creador del famoso *Animator's survival kit*, y Aaron Blaise, director de *Brother Bear* y profesor online en *Creature Art Teacher* y en su canal de *Youtube*. Podría resumir en lo que han influido cada uno en las siguientes citas.

*Keep It Simple, Stupid!*⁵

*Quality over speed*⁶

En la primera de estas citas Richard Williams habla del proceso de trabajo, ir de menos a más, en hacerlo sencillo, la animación ya es lo suficientemente complicada para que además la compliquemos más. Pero esto lo dice en su estilo claro y desenfadado que hace que al joven animador se le quede grabado en el cerebro.

La segunda de estas citas es de Aaron Blaise y realmente cuando le oí decir esto mi modo de ver el trabajo cambió completamente. Parece algo muy obvio pero cuando llevas 100 dibujos en la misma escena y ves que vas a tener que cambiarlos porque la animación aun no es correcta, las prioridades se pueden confundir. En estos momentos cruciales recordaba esta frase de Aaron Blaise, cada *frame* debe ser un buen dibujo y la animación debe estar bien no importa las veces que se tenga que repetir la escena, pues queremos acabar con un buen producto.

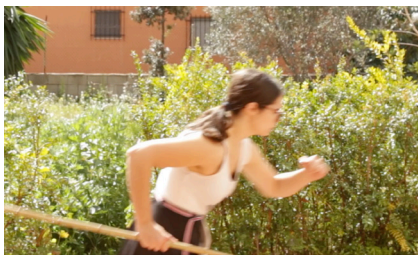


fig. 42

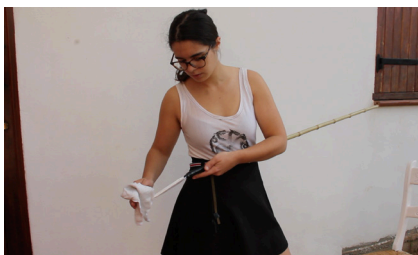


fig. 43

Siguiendo con la idea de facilitar el trabajo, hacer las cosas simples, lo primero antes de ponerse a animar fue grabar referencia para la animación. A partir del *layout* se grabaron videos buscando el movimiento y el ángulo de la cámara. En el caso del lobo y el cuervo, como la posibilidad de grabar referencia no estaba, se buscaron videos, fotografías y libros con los que se recopiló una considerable biblioteca de movimientos.

Toda la animación se realizó desde un principio con el programa *Toon-Boom Harmony Premium*. *ToonBoom* es un programa de animación vectorial que una vez se conoce presenta muchas ventajas ante la clásica animación en papel. El mero hecho de ser vectorial permite seleccionar y modificar trazos por separado, cambiar el grosor y color de los trazos muy fácilmente, entre

fig. 42. Captura del video de referencia para la escena 18.

fig. 43. Captura de uno de los video de referencia para la escena 9.

⁵WILLIAMS, R. *The animator's survival kit*. P.73

⁶BALISE, A. *Live Stream-There Be, Dragons!*. [Disponible en: < https://www.youtube.com/watch?v=_w1nrkZia1g>]

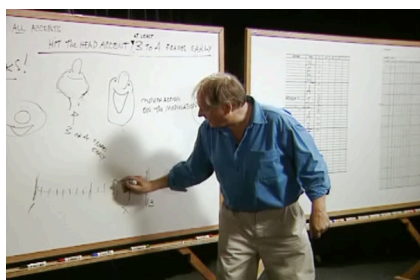


fig. 44



fig. 45

otras cosas. Otra gran ventaja que supuso emplear este programa fue a nivel mental, pues por algún motivo modificar o rehacer *frames* en el ordenador resulta menos problemático, es más fácil eliminar un conjunto de píxeles que tirar un dibujo a la papelera.

Para realizar la animación las clases de Richard Williams en *The animator's survival kit, Animation Masterclass* supusieron una gran ayuda, una revisión sobre los fundamentos de la animación que hizo que los tuviéramos aun más en mente durante todo el proceso. Además, otros temas como la importancia de los *breakdowns* en una acción para darle interés, la necesidad de pausas y de cuantos *frames* hacerlas o incluso como realiza él los sobresaltos fueron puntos que realmente enriquecieron nuestra animación. En particular las lecciones donde trata el andando, los tipos de andados y sus poses clave, así como la comparación con locomoción animal fueron clases que vi prácticamente cada vez que iba a animar una escena donde había una carrera o un andado, pues la forma en que explica la animación aclara las ideas e inspira nuevas, puesto que la animación es algo muy complejo ver como un gran maestro en el ámbito planea una escena sirve de gran ayuda para aprender a organizar y planificar animaciones propias.

Por otro lado los cursos de Aaron Blaise *Animation Scene Approach Course* y *Animation fundamentals* complementaron al de Richard Williams. Al igual que Richard Williams, Aaron Blaise hace un gran hincapié en los fundamentos de la animación, pero también, puesto que Aaron Blaise trabaja directamente en ordenador, explica como se planifica la animación para trabajarla en un programa de animación. De modo que donde el curso de Richard Williams se quedaba atrás los de Aaron Blaise actualizaban los temas. En concreto el curso *Animation Scene Approach Course* tuvo un gran impacto en el proceso de animación que empleamos en este proyecto, pues el curso consiste en realizar una escena de 20 segundos desde cero hasta la animación final. De este modo pudimos ver como un profesional aborda una escena compleja, como dibuja cada clave y les da un *timing*, como en todo momento está dándole a reproducir para comprobar que lo que está haciendo es correcto. En este curso hay una frase que se me quedó grabada en el cerebro y supuso un antes y un después en el proceso de trabajo.

*If it feels right, it is right.*⁷

Pues no hay una forma correcta y específica de animar, si lo que haces parece estar bien y se siente correcto entonces está bien. Llegar a esta conclusión supuso dejar de buscar un método mágico con el cual íbamos a ani-

fig. 44. Fotograma de *The animator's survival kit, Animation Masterclass*.

fig. 45. Fotograma *Animation fundamentals*.

⁷BALISE, A. *Animation Scene Approach Course*. [consulta: 2017-6-15] Disponible en: <<https://creatureartteacher.com/product/animation-scene-approach-course/>>

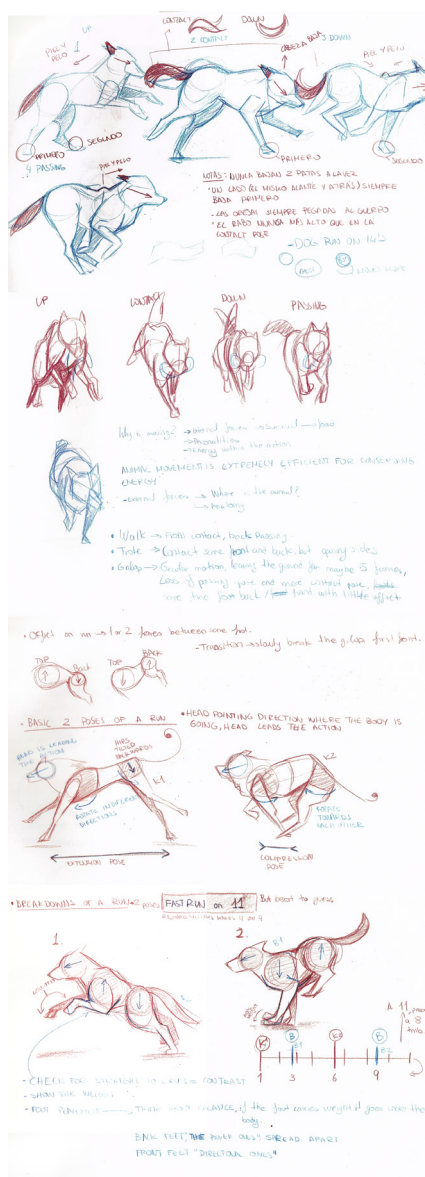


fig. 46

mar perfecto y directamente comenzar a animar, pues animando es como se aprende.

En cuanto a la animación animal (conejo, cuervos y lobo) en un principio fue un todo un reto, pues en mayor o menor medida habíamos animado con anterioridad personajes humanos, pero animales es otro mundo. Otro problema con la animación animal es que no teníamos modo de grabar referencia por lo que tuvimos que buscar por internet, en documentales, libros etc. Entre toda esta biblioteca de referencias que conseguimos recopilar, el libro *Horses and others animals in motion* de Eadward Muybridge realmente fue una gran ayuda para analizar las poses clave del trote del lobo y aplicarlas en diferentes ángulos.

Para comprender mejor el movimiento del lobo, sobre todo el trote, el curso *Understanding creature locomotion* y el curso *Creating Weight in Four-Legged Walks* de *Animation Mentor* así como la clase mencionada anteriormente de Richard Williams sobre andados y carreras fueron realmente esclarecedoras y con todo lo aprendido realicé unas hojas donde ilustraba los puntos clave (fig. 46) que repartí a mis dos compañeros. En estas hojas indiqué las poses extremas del trote (extensión y compresión), los *breakdowns* (salto y caída), el *timing* del trote, así como el movimiento solapante de la cola. Conforme fuimos avanzando con la animación fuimos refinando estos apuntes, pero fueron una gran base sobre la que trabajar.

Para el movimiento del pájaro la clase *The Mechanics of Bird Flight* de Aaron Blaise realmente ayudó a identificar las poses extremas del movimiento, los arcos del movimiento de las alas y como el cuerpo, la cola, las patas y la cabeza no están estáticos sino que tienen sus propios ciclos. Por otro lado para el movimiento del conejo como era relativamente simple (pues son saltos) con la biblioteca de referencias que teníamos ya recopilada no supuso gran problema.

fig. 46. Apuntes sobre el trote del lobo

El proceso empleado para la animación fue primero realizar los fotogramas clave bien dibujados, así como los extremos. Luego los *breakdowns* más esbozados e intermediar estos con dibujos sueltos y rápidos. Reproduciendo en todo momento para ajustar el *timing* e ir arreglando poses sobre la marcha. Cuando la animación se veía bien, se repasaba todo enfocándose en movimientos solapantes y secundarios (en el caso de Jana ahora se animaría bien la falda y el pelo o en el caso del lobo ahora se animarían bien la cola y las orejas), cuando esto se ve bien y es aprobado por el equipo se repasa todo otra vez ahora teniendo muy en cuenta el diseño de los personajes, esta será ya la última versión lista para el *clean-up*. Este proceso no ha sido exactamente el mismo en cada escena, pues hay escenas que simplemente con repasar una vez ya estaban correctas y hay otras que se han tenido que

rehacer enteras hasta tres veces.

Para organizar el proceso de trabajo entre el equipo realizamos una tabla compartida (fig. 47) con todas las escenas, que íbamos modificando conforme se iba avanzando. En esta tabla indicábamos como de avanzada estaba cada escena, el número de escenas hechas y que quedaban por hacer, pero más importante, teníamos un apartado de comentarios donde cada uno indicaba qué le faltaba o veía incorrecto en cada escena y el resto del equipo podía añadir comentarios.

Esclavo	ESCENA	¿Cómo de mal vamos?				DETALLES	DETALLES			
		Sin empezar	A medias	Ultimando	Acabado		Acabadas	A medias	Empezadas	Sin empezar
							16	13	7	0
Sara	1									
Sara	2									
Sara	3									
Sara	4									
Lucia	5									
Lucia	6					Reparar el caminado, marcar más el squash				
Sara	7									
Lucia	8									
Sara	9					Revisar el lobo, arreglar brazos, añadir 0.5 sec más				
Sara	10					Revisar los ultimos frames y orden principio (primero oreja, luego ojos)				
Josefuevicio	11									
Josefuevicio	12					Redibujar				
Sara	13									
Lucia	14					Más anticipación al saltar				
Lucia	15									
Lucia	16					Mover más la cola y la espalda, arreglar cambio de banana				
Lucia	17									
Lucia	18					Añadir conejo				
Lucia	19					Añadir conejo, arreglar a Jana en los ultimos pasos				
Lucia	20									
Josefuevicio	21					Revisar en clase				
Josefuevicio	22					Redibujar (es posible que al final no se use esta escena)				
Josefuevicio	23					Revisar la cola, que baje y suba				
Josefuevicio	24					Anticipar lanzamiento, 1 frame más				
Josefuevicio	25					Revisar en clase				
Sara	26									
Josefuevicio	27					Revisar proporciones brazos, flexionarlos al girar				
Josefuevicio	28					Intermedios sangre				
Lucia	29					Cambiar orden manos				
Lucia	30									
Lucia	31									
Josefuevicio	32					Revisar en clase				
Sara	33					Redibujar, mirar animación Jana y soltarle el pelo				
Lucia	34					Redibujar, animación ojo a unos (más rápido), pelo de Jana suelto				
Lucia	35					Animar a Jana				

fig. 47

6.3. CLEAN-UP

El *clean-up* ha sido el proceso más mecánico del trabajo, pues consiste en repasar la animación arreglando pequeños detalles allá donde sea necesario y teniendo en cuenta en todo momento el diseño de los personajes.

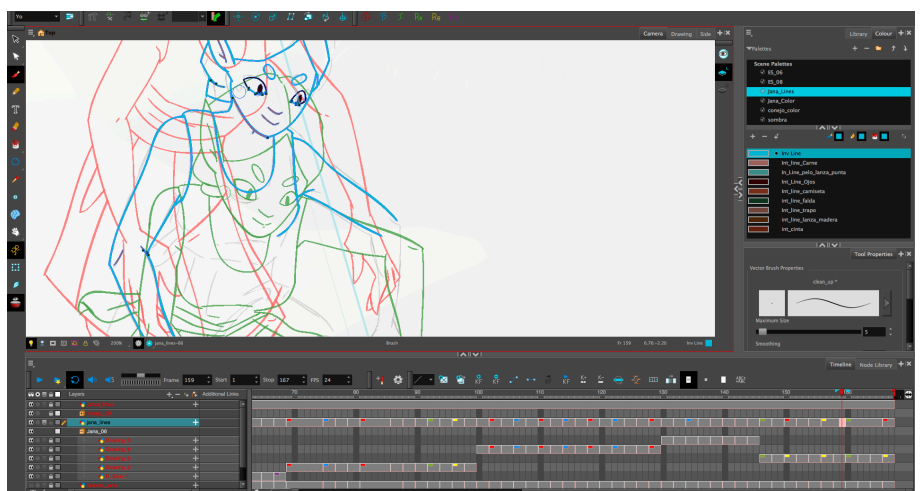


fig. 47. Organización de animación, tabla del avance de las escenas en mitad del proceso.

fig. 48. Proceso de clean-up de la escena 6.

fig. 48

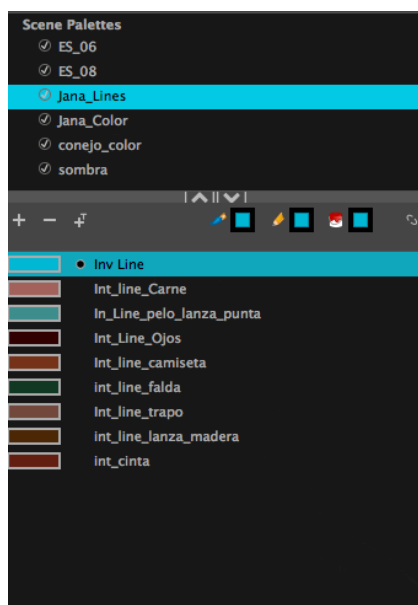


fig. 49

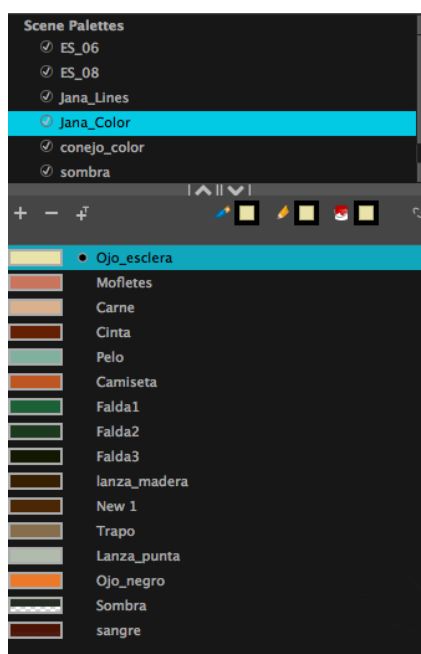


fig. 50

Puesto que el estilo que buscábamos era una animación sin línea de contorno el *clean-up* no consistió en simplemente repasar la animación tal cual con la misma línea, sino que tuvimos que emplear un método algo más creativo. *ToonBoom Harmony* tiene un componente llamado línea de arte, que consiste en crear un trazado invisible, en una capa diferente a donde está la línea, allá donde detecta que hay trazado. De este modo, divide cada *frame* en capa de línea y capa de color. Gracias a esto y a la organización de paletas de color de *ToonBoom*, donde un color se puede modificar en todos los *frames* a la vez, se pueden crear líneas invisibles que actuaran simplemente como delimitadores de manchas de color.

Todo este proceso aunque ha sido mucho más rápido de lo que habría sido con cualquier otro programa no ha dejado de ser bastante complejo, pues también había que tener en cuenta las líneas interiores del personaje, pues dentro del personaje habrían ocasiones donde se necesitara una línea para poder identificar la pose, por ejemplo para marcar la barbilla sobre el cuello, arrugas en la ropa o los dedos de la mano.

Una vez se tenía todo repasado a línea, colorear fue muy sencillo. Se selecciona toda la línea, se le da a que en todos los *frames* cree línea de arte y luego con el bote de pintura *frame a frame* se van pintado las formas.

Sobre esta animación ya limpia y acabada se animaron las sombras necesarias en cada escena para darle profundidad, estas sombras se repasaron también con línea invisible y tras colorearlas se les aplicaron efectos en el propio *ToonBoom* como desenfoque, cambiar el modo de fusión de la capa o hacer máscaras para que la sombra solo afecte al personaje. Todas las capas y los efectos se pueden organizar fácilmente en el *Network* o *Node view* del programa (fig. 51).

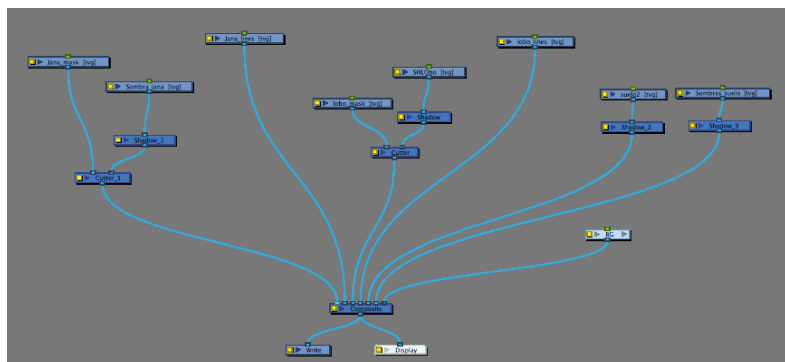


fig. 51

fig. 49. Paleta de color de líneas para Jana.
 fig. 50. Paleta de color de relleno para Jana.
 fig. 51. Network del programa ToonBoom donde se ven las capas de la animación y los efectos aplicados.

Finalmente se exporta la animación por capas con fondo transparente

para poder montar en *After Effects* las escenas teniendo total libertad para editar. El resultado obtenido del *ToonBoom* es el siguiente.



fig. 52



fig. 53

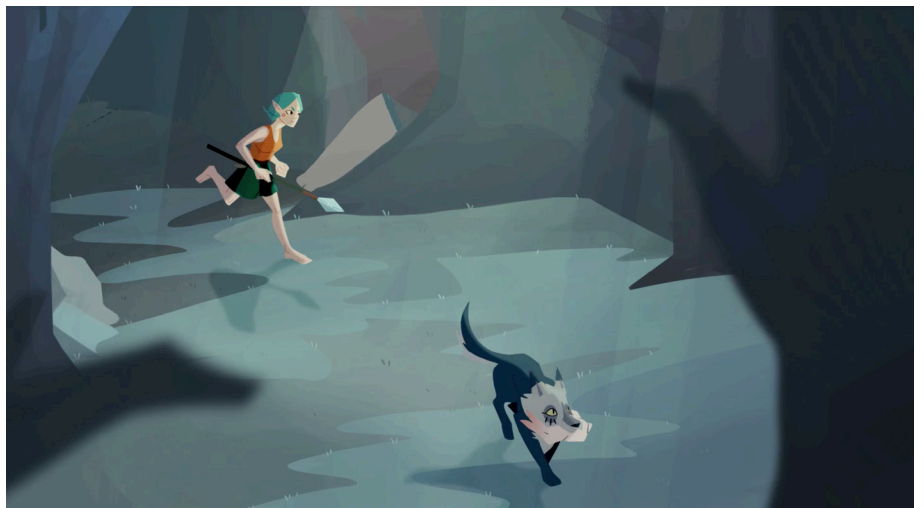


fig. 54

fig. 52. Fotograma de la escena 10.

fig. 53. Fotograma de la escena 18.

fig. 54. Fotograma de la escena 20.

7. POSTPRODUCCIÓN

En la postproducción se recogió todo el material final y se compusieron las escenas en *After Effects*. Se miró que hubiera una unidad en el cortometraje, una misma atmósfera y se aplicaron efectos como desenfoques o correcciones de color a cada escena para que el resultado fuera el mejor posible.



fig. 55



fig. 56

En cuanto a los efectos de sonido, conseguí la gran mayoría de bancos de sonido gratuitos, como el banco de sonidos del ministerio de educación⁸, *Freesound*⁹ o *Youtube Creator Studio*¹⁰, los pocos sonidos que no encontré los manufacturé como pude.

La música la compuso Eduardo Sancho (mi hermano) y desde un principio estuvo evolucionando junto al cortometraje para que estos se complementaran en todo momento.



fig. 55. Antes (izquierda) y después (derecha) de la postproducción. Escena 1.

fig. 56. Antes (izquierda) y después (derecha) de la postproducción. Escena 2.

⁸ BANCO DE SONIDOS E IMÁGENES, MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE Disponible en: <<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>>

⁹FREESOUND. Disponible en: <<https://freesound.org/>>

¹⁰YOUTUBE, CREATOR STUDIO, AUDIO LIBRARY. Disponible en <<https://www.youtube.com/audiolibrary/music>>

8. CONCLUSIONES

Este proyecto tenía dos objetivos claros, aprender cual es el proceso de producción de un proyecto de animación y realizar un cortometraje, ambos objetivos se han cumplido y por ello no podría estar más satisfecha.

Como mencioné al principio de esta memoria, el motivo principal para comenzar este proyecto fue experimentar el proceso de creación de un proyecto de animación y ver qué ámbito me atraía más, ver en qué me gustaría especializarme en un futuro. Después de haber trabajado en todas las etapas he visto que disfruto muchísimo con la animación, he de confesar que al comienzo del proyecto tenía un conflicto interno entre desarrollo visual y animación, pues sobre todo diseño de personajes siempre me ha atraído, pero después de animar la cantidad de escenas que se han animado puedo decir que es lo que más disfruto haciendo. Estudiar las poses, el movimiento, el *timing* y dar vida a un personaje es algo de lo que creo que no me voy a cansar nunca.

Todo el proyecto ha sido un proceso muy largo que ha llevado mucho tiempo para elaborar, pero el otro objetivo que había era conseguir un buen producto, un buen cortometraje que demostrara todo lo aprendido, y para conseguir algo de calidad hay que dedicarle el tiempo necesario. Cada fase se ha trabajado lo mejor que se ha podido y creo que sale a relucir en el resultado final.

Pero más allá de estos objetivos ahora que el proyecto está acabado el aspecto que más me enorgullece es todo lo que he aprendido. He aprendido a escribir un guión literario, a diseñar personajes siguiendo un método claro y efectivo, he aprendido a diseñar y finalizar fondos (cosa totalmente nueva para mi), he aprendido a realizar un *storyboard* y qué técnicas emplear para que sea efectivo, he consolidado mis conocimientos de animación y los he enriquecido enormemente, he aprendido a usar *ToonBoom Harmony* para animar de cero hasta el *clean-up* y por ultimo he aprendido a componer escenas de animación 2D en *After Effects*.

Gracias a este proyecto acabo este grado con un buen cortometraje bajo el brazo, los conocimientos necesarios para comenzar a realizar nuevos proyectos más ambiciosos y un objetivo claro a seguir, especializarme en animación para acabar trabajando como animadora en un gran estudio.

9. BIBLIOGRAFÍA

- HERNÚÑEZ, P; SÁNCHEZ, J. *Monstruos, duendes y seres fantásticos de la mitología cántabra*. Madrid; Anaya, 1994.
- LE, K; YAMADA, M, YOON, F et al. *The skilfull huntsman: visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design*. CA: Design Studio Press, 2005.
- LEREW, L. *The art of Brave*. San Francisco: Chronicle Books LLC, 2012.
- MUYBRIDGE, E. *Horses and others animals in motion*. Nueva York: Dover publications INC, 1985.
- STANCHFIELD, W. *Drawn to life*. UK: Focal Press, 2009.
- STUDIO GHIBLI, *The art of princess Mononoke*. San Francisco: Viz Media, 2014.
- WILLIAMS, R. *The animator's survival kit*. Nueva York: Farrar, Straus and Giroux, 2001.

CURSOS ONLINE

- BLAISE, A. *Animation Scene Aproach Course*. [consulta: 2017-6-15] Disponible en: <<https://creatureartteacher.com/product/animation-scene-approach-course/>>
- BLOOP ANIMATION, *ToonBoom Animation*. [consulta: 2017-6-15] Disponible en: <<https://www.bloopanimation.com/toon-boom-animation/>>
- SCHOOLISM, *Characters for Animated Film with Daniel Arriaga*. [consulta:2017-6-15] Disponible en: <<https://www.schoolism.com/school.php?id=28>>
- SCHOOLISM, *Designing with color and light with Nathan Fowkes*. [consulta:2017-6-15] Disponible en:<<https://www.schoolism.com/school.php?id=22>>
- SCHOOLISM, *Storyboarding with Kris Pearn*. [consulta: 2017-6-15] Disponible en: <<https://www.schoolism.com/school.php?id=9>>
- SUNSHINE ANIMATION STUDIO, *Animación 2D con ToonBoom Harmony*. [consulta: 2017-6-15] Disponible en:<<https://www.domestika.org/es/courses/83-animacion-2d-con-toon-boom-harmony>>
- WILLIAMS, R. *The animator's survival kit, Animation Masterclass*. [consulta: 2017-6-15] Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=nbtbbdA4kUM&list=PL1A1FEDA47ADC18D4&index=1>>

PÁGINAS WEB

FREE SOUND. [consulta: 2017-6-15] Disponible en: <<https://www.freesound.org/home/login/?next=/home/>>

LA HISTORIA CON MAPAS. *Definición del Ojáncano*. [consulta: 2017-6-15] Disponible en: <<http://www.lahistoriaconmapas.com/historia/historia2/definicion-de-ojancano/>>

MITOS Y LEYENDAS. *El Ojáncano*. [consulta: 2017-6-15] Disponible en: <http://mitosyleyendas.idoneos.com/bestiaro_mitologico/ojancano/>

REFERENCE! REFERENCE! FREE DATABASE FOR ANIMATION [consulta: 2017-6-15] Disponible en: <<http://www.referencereference.com/>>

UNIVERSIDAD DE CANTABRÍA, COMPUTER ARCHITECTURE AND TECHNOLOGY. *Mitología de Cantabria: Las anjanas*. [consulta: 2016-11-12] Disponible en: <<http://www.atc.unican.es/~rafa/mitologia.html>>

WIKIA. *Mitología Ibérica: La Anjana* [consulta: 2017-6-15] Disponible en: <<http://es.mitologiaiberica.wikia.com/wiki/Anjana>>

WIKIA. *Mitología Ibérica: El Ojáncano*. [consulta: 2017-6-15] Disponible en: <<http://es.mitologiaiberica.wikia.com/wiki/Oj%C3%A1ncano>>

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Anjana*. [consulta: 2017-6-15] Disponible en: ><https://es.wikipedia.org/wiki/Anjana>>

AUDIOVISUALES

HIRSCH, A. *Gravity Falls*. EEUU: Disney Channel, 2012.

MCHALE, P. *Over the Garden Wall*. EEUU: Cartoon Network, 2014.

TARTAKOVSKY, G. *Samurai Jack*. EEUU: Cartoon Network, 2001.

10. ÍNDICE DE IMÁGENES

<i>fig. 1. HERNÚÑEZ, P; SÁNCHEZ, J. Monstruos, duendes y seres fantásticos de la mitología cántabra. Portada.</i>	9
<i>fig. 2. WILLIS, S. Fondo para Samurai Jack.</i>	9
<i>fig. 3. Fotograma de Samurai Jack, episodio 6, temporada 5.</i>	9
<i>fig. 4. WORREL, I; MICHALKA, E. Fondo para Gravity falls.</i>	10
<i>fig. 5. Fondo para Gravity falls.</i>	10
<i>fig. 6. CROSS, N. Fondo para Over the Garden Wall.</i>	10
<i>fig. 7. Fondo para Over the garden wall.</i>	10
<i>fig. 8. Escaleta del guión y timing de la historia.</i>	13
<i>fig. 9. Ilustración de la primera versión de Jana.</i>	14
<i>fig. 10 Ilustración de la primera versión del Ojáncano.</i>	14
<i>fig. 11 Ilustración de la primera versión del lobo.</i>	14
<i>fig. 12. Concept para el comienzo de cortometraje, explorando el paisaje y los colores.</i>	14
<i>fig. 13. Concept de fondo, explorando luces.</i>	15
<i>fig. 14. Siluetas para Jana.</i>	15
<i>fig. 15. Ideas para Jana a partir de las siluetas.</i>	15
<i>fig. 16. Ideas para el traje de Jana.</i>	15
<i>fig. 17. Boceto final de Jana.</i>	15
<i>fig. 18. Diferentes expresiones de Jana.</i>	16
<i>fig. 19. Hoja modelo del diseño de la lanza de Jana.</i>	16
<i>fig. 20. Diseño final de Jana en pose.</i>	16
<i>fig. 21. Diseño final de Jana.</i>	16
<i>fig. 22. Proceso de diseño del Ojáncano.</i>	17
<i>fig. 23. Expresiones del Ojáncano.</i>	18
<i>fig. 24. Hoja modelo de vistas del Ojáncano.</i>	18
<i>fig. 25. Diseño final del Ojáncano en pose.</i>	18
<i>fig. 26. Diseño original del lobo.</i>	19
<i>fig. 27. Diseño final del lobo, simplificado para facilitar la animación.</i>	19
<i>fig. 28. Expresiones del lobo.</i>	19
<i>fig. 29. Diseño de los cuervos.</i>	19
<i>fig. 30. Plot del Storyboard.</i>	20
<i>fig. 31. Ejemplo de panel del Storyboard.</i>	20
<i>fig. 32. Ejemplo de dos escenas del Storyboard.</i>	21
<i>fig. 33. Base del colorscript.</i>	22
<i>fig. 34. Colorsript del cortometraje.</i>	22
<i>fig. 35. Fondo de la escena 18.</i>	23
<i>fig. 36. Fondo de la escena 19.</i>	23
<i>fig. 37. Fondo de la escena 15.</i>	23
<i>fig. 38. Logotipo para los títulos de crédito.</i>	24
<i>fig. 39. Elementos gráficos promocionales del cortometraje.</i>	24

<i>fig. 40. Montaje que muestra todo el proceso de producción de la escena 34.</i>	25
<i>fig. 41. Layout de la escena 18.</i>	25
<i>fig. 42. Captura del video de referencia para la escena 18.</i>	26
<i>fig. 43. Captura de uno de los video de referencia para la escena 9.</i>	26
<i>fig. 44. Fotograma de The animator's survival kit, Animation Masterclass.</i>	27
<i>fig. 45. Fotograma Animation fundamentals.</i>	27
<i>fig. 46. Apuntes sobre el trote del lobo.</i>	28
<i>fig. 47. Organización de animación, tabla del avance de las escenas en mitad del proceso.</i>	29
<i>fig. 48. Proceso de clean-up de la escena 6.</i>	29
<i>fig. 49. Paleta de color de líneas para Jana.</i>	30
<i>fig. 50. Paleta de color de relleno para Jana.</i>	30
<i>fig. 51. Network del programa ToonBoom donde se ven las capas de la animación y los efectos aplicados.</i>	30
<i>fig. 52. Fotograma de la escena 10.</i>	31
<i>fig. 53. Fotograma de la escena 18.</i>	31
<i>fig. 54. Fotograma de la escena 20.</i>	31
<i>fig. 55. Antes (izquierda) y después (derecha) de la postproducción. Escena 1.</i>	32
<i>fig. 56. Antes (izquierda) y después (derecha) de la postproducción. Escena 2.</i>	32

11. ANEXOS

Los anexos de este proyecto están subidos a Ebron junto con este documento. Estos anexos son:

- El cortometraje en formato .mp4.
- La biblia de producción. Este es un documento que recoge toda la fase de preproducción, es una recopilación de todo el arte ordenado y explicado. Incluye el guión literario y el *storyboard* completo.

