

TFG

BEYOND.

**PREPRODUCCIÓN Y TEASER DE UN CORTOMETRAJE DE
ANIMACIÓN**

**Presentado por Laura Giner Moreno/Alejandro Ibáñez
Pastor**

Tutor: María Ángeles López Izquierdo

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

Beyond es un cortometraje de animación 2D que hemos producido a lo largo del curso. Para nuestro Trabajo de Final de Grado, nos hemos centrado en el proceso que hemos seguido para su elaboración en las fases de preproducción, producción y en la creación de un teaser promocional.

En nuestro corto, contamos la historia de Zoid; un fantasma asustadizo que, tras regresar del trabajo, descubre que una fantasmagórica anciana ronda por su casa. Zoid deberá buscar una solución al problema y deshacerse de la mujer de cualquier manera.

Es un cortometraje dirigido a todos los públicos, en clave de humor, que tiene como meta entretener al espectador y promocionar nuestro trabajo como animadores.

PALABRAS CLAVE

Cortometraje, animación, 2D, *Beyond*, producción, teaser.

SUMMARY

Beyond is a 2D animated short film that we have produced throughout the course. For our Final Grade Work, we have decided to focus on the process that we have followed for its elaboration in the pre-production, production and creation phases, to finally make a promotional teaser.

In our short, we tell the story of Zoid; a scary ghost who, after returning from work, discovers that a ghostly old woman walks around his house. Zoid should seek a solution to the problem and get rid of the woman in any way.

It is a short film aimed at all audiences, in a humorous way, which aims to entertain the viewer and promote our work as animators.

KEYWORDS

Short film, animation, 2D, *Beyond*, preproduction, teaser.

AGRADECIMIENTOS

Nos gustaría agradecer a María Ángeles López por acceder a ser nuestra tutora y atendernos durante todo el curso.

A Gema García y Alexandre Estela, por colaborar en el cortometraje y facilitarnos el trabajo.

A Miguel Vidal, Susana García y Sara Álvarez, profesores del departamento que se han involucrado en el proyecto, y a David Heras por ayudarnos en las fases de preproducción, en su asignatura de Narrativa secuencial: Cómic.

A familia y amigos, por creer en nuestro proyecto y apoyarnos durante todo momento.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

3. FASES DEL PROYECTO

3.1. PLANTEAMIENTO

3.2. REFERENTES

3.2.1. Moodboard

3.3. PREPRODUCCIÓN

3.3.1. El Guión

3.3.2. Storyboard

3.3.3. Concept Art

3.3.4. Diseño de personajes

3.3.5. Diseño de fondos

3.3.6. Diseño de props

3.3.7. Colorsript

3.3.8. Animática

3.3.9. Biblia de producción

3.3.10. Calendario de trabajo

3.4. PRODUCCIÓN

3.4.1. Layout

3.4.2. Animación

3.4.3. Clean-Up

3.4.4. Color

3.5. TEASER TRAILER

4. CONCLUSIONES

5. BIBLIOGRAFÍA

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

7. ANEXOS

1. INTRODUCCIÓN

Para comprender el motivo por el que este trabajo está enfocado a la realización de un cortometraje de animación, queremos explicar cuáles han sido los principales factores que nos han llevado a ello.

Cuando comenzamos a plantearnos las propuestas para realizar el Trabajo de Final de Grado, ambos queríamos dedicarlo a la animación. Compartíamos las asignaturas de animación básicas, que se centraban en la preproducción y producción de cortometrajes, paso por paso y adaptándonos a las pautas que seguiría un estudio de animación al realizar una película.

Sabíamos que individualmente podíamos trabajar en diferentes proyectos, pero el objetivo que teníamos en mente era el de realizar una animación con la mayor calidad posible. El hecho es que dentro del mismo grado tenemos una formación diferente ya que hemos estudiado ramas distintas, pero que a su vez son complementarias para un proyecto de esta categoría, que abarca desde la narrativa audiovisual, al modelado 3D, el diseño, la animación o la postproducción.

Por ello, decidimos colaborar en un mismo proyecto y combinar nuestras distintas habilidades para realizar un trabajo de mayores dimensiones, aprovechando estas asignaturas en común. Del mismo modo, nuestros compañeros Alexandre Estela y Gema García colaboraron en todo el proceso de animación, al cual Gema García dedica su TFG: *Beyond: Concept y producción de un cortometraje de animación*.

Así, este cortometraje no solo se enfoca al TFG, sino que una vez finalizado, tenemos la intención de poder presentarlo a distintos festivales y eventos dentro del ámbito de la animación, como ya hicimos en el festival Animac. En este festival de animación, tuvimos la oportunidad de realizar una presentación de la preproducción del corto en forma de “pitching”.

A lo largo de esta memoria enumeramos las referencias que tomamos a la hora de diseñar la historia, los personajes y las acciones; además de los pasos que hemos seguido y las técnicas empleadas para la elaboración del cortometraje.

Dado que es un proyecto al que nos gustaría dedicarle más tiempo para postproducción, nos hemos centrado en la preproducción y producción, presentando un teaser trailer que sirva como adelanto promocional del corto.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Nos planteamos los siguientes objetivos al inicio del proyecto:

Como objetivo principal, nos propusimos realizar el teaser de un cortometraje de animación que atravesase todas las fases de producción de una película de carácter profesional, con el que aprender a resolver cada uno de estos pasos para futuros trabajos similares.

En este trabajo, queremos mostrar toda la dedicación y esfuerzo que hemos empleado en la producción del cortometraje, la metodología que hemos llevado a cabo en cada paso que hemos recorrido y explicar el porqué de las decisiones que vamos tomando a lo largo del proceso.

Otros objetivos que nos propusimos fueron: contar una historia divertida y original, dentro de un género muy conocido y explotado como lo son las historias de terror. La historia debe ser sencilla pero con un trasfondo más complejo, divertida, coherente y dirigida al máximo público posible.

Por lo tanto, el guión y el apartado visual han de ser atractivos para el público, por lo que el teaser que hemos realizado debe despertar interés en el espectador. Con el teaser buscamos aproximarnos al resultado final.

Pretendemos que una vez terminado el cortometraje tenga la calidad suficiente como para poder presentarse a los distintos eventos relacionados con la animación y consiga promocionarse.

Como último objetivo, colaborar en equipo, aprendiendo a resolver problemas y a organizarnos, delegando las tareas a los miembros del grupo.

La metodología se ha visto afectada por las asignaturas relacionadas con el trabajo, las cuales nos establecían unas pautas que debíamos seguir a lo largo del curso, con entregas y evaluaciones. Empezando por la creación de la historia, pasando por los diseños, el estilo visual, y acabando con la animación, recorreremos los pasos fundamentales para la realización del corto. En cada evaluación se decidieron cuáles eran las soluciones que mejor se adaptaban al proyecto, y a partir de ahí trabajábamos conjuntamente.

Aunque ambos hemos trabajado a partes iguales en las fases del proyecto, cada uno ha llevado la iniciativa en cada una de ellas, siendo Alejandro el encargado de la dirección del guión, el storyboard, el diseño de personajes y los fondos exteriores, mientras que Laura se hizo cargo de las fases de diseño de interiores, props, animación, clean-up y el apartado del color.

3. FASES DEL PROYECTO

3.1. PLANTEAMIENTO

El proyecto comienza con un “brainstorming”. Una lluvia de ideas con todas las historias, personajes, referencias y estilos desde los que podemos partir. En este primer punto, se acepta cualquier sugerencia, sin ningún tipo de filtro, ya que es un momento en el que se busca la creatividad.

Una vez se da por cerrado este paso, decidimos la temática, el formato y el estilo en base a las mejores propuestas. Dado el tiempo y los medios de los que disponíamos para realizar el trabajo, optamos por un corto de entre tres y cuatro minutos de duración; suficientes para contar una historia sencilla. Al tratarse de un trabajo en conjunto, era una duración viable para trabajar durante el curso. Además, ambos tenemos un estilo de dibujo similar, sencillo para animar y sin entrar en detalles que fue el que decidimos llevar a la pantalla.

Tras barajar todas las opciones, escogimos una historia de humor, simple, que parodia el género de terror. No conocemos muchos casos de fantasmas en el cine de animación, por lo que la originalidad es algo que tuvimos en cuenta.

De este modo, surge *Beyond*.

The image shows the title 'beyond' in a dark green, rounded, cursive font. The letters are thick and have a soft, bubbly appearance. The 'y' and 'o' are particularly prominent, with the 'y' having a long, curved tail that loops back. The 'o' is a simple circle with a small dot in the center. The 'n' and 'd' are also rounded and have a similar bubbly quality. The overall style is playful and whimsical.

Fig.1. *Beyond*. Título.

Beyond, que en inglés significa “Más allá”, es el título que decidimos para nuestra historia, ya que es la base de todo el universo de estos personajes. El hecho de que vivan en dos mundos paralelos, aunque similares, donde la muerte es la barrera que los separa.

Escogimos la técnica de animación 2D, por varias razones. Además de ser la técnica con la que más medios y conocimientos contamos; el resultado final que puede ofrecer el dibujo siguiendo el método de animación tradicional nos parece más adecuado de cara al tipo de relato que vamos a contar.

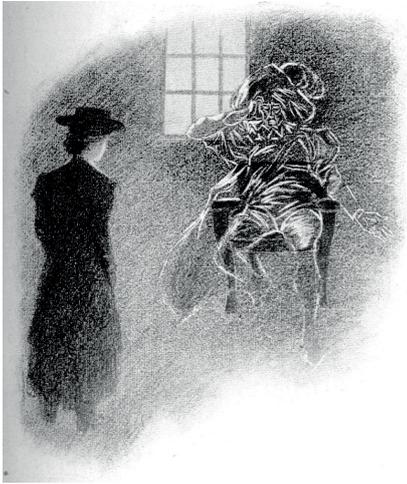


Fig.2. *The Canterville Ghost*. Ilustración de Wallace Goldsmith.

3.2. REFERENTES

Establecimos muy pronto el rumbo que queríamos tomar como referencia tanto a la hora de escribir la historia, como del estilo que llevaríamos a los diseños.

Tratamos de contar una historia de fantasmas, donde el fantasma no ejerce como una amenaza, sino que es la víctima de la persona que vive en su casa. Si partimos de literatura, *The Canterville Ghost*¹ (fig 2) es la principal referencia. En este cuento, Oscar Wilde trata sobre el fracaso de un fantasma que no logra asustar a la familia que habita en su castillo, la cual se muestra indiferente ante su presencia e incluso es objeto de bromas por parte de esta familia.

Este hecho de llevar una historia desde un punto de vista distinto al habitual, es también muy característico del cine de Pixar Animation Studios. Cada película de Pixar nos hace ver el mundo desde una perspectiva distinta; como la de los juguetes, los insectos, los coches, etc. y a todos ellos los dota de personalidad y sentimientos, humanizando a sus personajes. Estas películas nos han servido muy bien como base porque en ocasiones también sitúan a estos personajes en un mundo en el que ellos son los protagonistas, y eso era algo que buscábamos con nuestra historia.



Fig.3. *Monsters INC*. Fotograma de la película.

Uno de los mejores ejemplos lo encontramos en *Monsters INC*². (fig 3), donde los monstruos habitan en su propio universo, paralelo al nuestro, y en el que el ser humano es su fuente de energía, y una amenaza al mismo tiempo. Esta idea de una sociedad de monstruos, con sus propias ciudades, leyes, medios de comunicación, etc. la trasladamos a *Beyond* de manera similar. Así nació el concepto de Necrópolis, la ciudad habitada por los muertos. Un concepto que aunque era mucho más visible en los primeros bocetos de la historia, se ha mantenido hasta el guión definitivo, de una manera más sutil.

Otra película que tuvimos en cuenta fue *Los Otros*³, en la que la trama se enfoca en la misma “frontera” entre el mundo de los vivos y los muertos. La forma con la que se relacionan estas dos dimensiones es la principal referencia que tomamos de esta película.



Fig.4. *Nightmare before Christmas*. Fotograma de la película.

Por otra parte, el cine también nos da referentes estéticos, como pueden ser las obras de Tim Burton, en su vertiente más oscura de películas como *Nightmare before Christmas*⁴ (fig 4) o *Vincent*⁵, dada su oscuridad o

1. WILDE, Oscar. *The Canterville Ghost*. 1887.

2. DOCTER, Pete; UNKRICH, Lee; SILVERMAN, David. *Monsters Inc*. 2001.

3. AMENÁBAR, Alejandro. *Los Otros*. 2001.

4. SELICK, Henry. *Nightmare before Christmas*. 1993.

5. BURTON, Tim. *Vincent*. 1982.



Fig.5. *Casper*. Fotograma de la película.

sus téticos y pálidos personajes, la mayor parte de ellos diseñados por Carlos Grangel. Grangel, diseñador de personajes que ha colaborado con Burton, además de trabajar en muchas de las películas de Dreamworks. Crea sus personajes teniendo en cuenta las características de cada uno y los desarrolla a partir de formas geométricas básicas.

En cuanto al diseño de los personajes, los fantasmas de las películas animadas de *Casper*⁶ (fig 5) también han sido tomados como referencia, por el tipo de personaje que habíamos escogido como protagonista de la historia.

También han sido referentes algunos videojuegos como *Limbo*⁷ o *Inside*⁸ (fig 6), del estudio Playdead, donde la oscuridad se combina con la sencillez y el estilo infantil de los dibujos, creando unas ambientaciones muy simples y vacías, donde con muy poca complejidad se cuenta mucho sobre el lugar en el que se desarrolla la historia.



Fig.6. *Inside*. Captura del videojuego.

Partiendo de estos referentes estéticos, elaboramos un “moodboard” (fig 7). El “moodboard” es una búsqueda de imágenes que en conjunto dan una visión general de la estética a la que nos tratamos de aproximar. Evitamos escoger imágenes que hicieran referencia a películas animadas o cómics, intentando recrear el ambiente sin tener en cuenta el diseño. Para ello, realizamos una búsqueda de imágenes en internet sobre temas relacionados con la temática de la historia, como fotografías, dibujos, pinturas... Con estas imágenes elaboramos un collage, que hemos mantenido como referente y principal fuente de inspiración dentro de la fase del diseño y concept art.



Fig.7. *Beyond*. “Moodboard”.

6. KNEYTEL, Seymour; SPARBER, Izzy. *Casper: Boo Moon*. 1954.

7. JENSEN, Arnt. *Limbo*. 2010.

8. JENSEN, Arnt. *Inside*. 2016.

3.3. PREPRODUCCIÓN

La preproducción es todo el trabajo previo a la animación del corto. La elección de la temática, el formato, la duración del proyecto y la creación de la historia, los personajes y su entorno. Dividimos el trabajo en preproducción y producción, dedicando un cuatrimestre a cada uno.

3.3.1. El guión

La preproducción del corto se inició con el guión (*fig 8*). El guión es el texto en el que se narra todo el contenido de lo que se va a exponer en una película o cualquier otro medio audiovisual.

Al comenzar a redactar la sinopsis, fuimos superando distintas fases; comenzando por un guión puramente literario, en el que contábamos de forma narrativa la historia que queríamos adaptar.

Escribimos una gran historia con multitud de personajes, espacios y acciones, en las que los personajes dialogaban continuamente. Pronto nos dimos cuenta del tiempo disponible y la dificultad que esto llevaba y decidimos simplificar muchos aspectos.

La idea era que por mucho que simplificáramos el guión, si hiciéramos la clásica pregunta: ¿De qué va la historia?, la respuesta fuera siempre la misma. Para ello, dibujamos un esquema con los distintos personajes, sus objetivos y su recorrido a lo largo del relato. Después, todo aquello que no fuera estrictamente necesario para que la historia funcionase fue eliminado o modificado. Había personajes que únicamente estaban por rellenar y momentos que no afectaban en general al global de la historia. Además, este primer borrador era un conjunto de situaciones que, aunque guardaban relación entre ellas, daba la sensación que intentaba contar muchas cosas en muy poco tiempo, y desde el principio buscábamos algo mucho más simple.

Entendimos que en el cine se pueden contar buenas historias simplemente a base de acciones y sin el uso de palabras. El cine mudo es entendible sin importar el idioma del espectador. Además se necesita un buen actor de doblaje para cada personaje y un casting es algo que lleva demasiado tiempo para el tipo de proyecto que queremos llevar a cabo.

La duración del cortometraje es reducida; por lo que un gran número de personajes no suele funcionar, ya que cada personaje cuenta con distintas características y necesita un tiempo para desarrollarse a lo largo de la historia, donde se muestre su carácter, evolución y motivaciones.

Por ello, la limitación que nos impusimos fue contar una historia que

EXT. JARDÍN-(DÍA LLUVIOSO)

SONIDO LLUVIA

Zoid llega a casa después de un día de trabajo.

Zoid atraviesa la puerta y el maletín se queda fuera.

INT. SALÓN-(DÍA)

SONIDO LLUVIA EXTERIOR. SONIDO TV

Zoid sentado en el sofá viendo la televisión y bebiendo cerveza.

Zoid deja la botella en la mesa.

Ve la televisión hasta quedarse dormido.

Una vieja entra en el salón y pasa por delante de él. La vieja solo ve que el televisor está encendido. (No hay nadie en la habitación) la vieja apaga la televisión.

La vieja coge la botella y se va mientras bebe.

Zoid se despierta confundido buscando la botella.

INT. CUARTO DE BAÑO-(DÍA)

SONIDO DUCHA

Zoid se está duchando y una sombra se mueve tras la cortina. Zoid escucha un sonido y se asoma.

Al asomar la cabeza, Zoid ve a la vieja maquillándose en el lavabo, de espaldas a él.

Zoid busca un escondite con la mirada.

La vieja se da la vuelta (lleva una mascarilla y pepinos) y Zoid ha desaparecido.

La vieja abre la tapa del váter y se sienta sobre la mirada asustada de Zoid. La vieja se esfuerza y suelta un pedo.

SONIDO PEDO. SONIDO CISTERNA

INT. HABITACIÓN-(DÍA)

Zoid llega arrastrándose nauseabundo hasta la estantería.

Desesperado, Zoid busca un libro, tirando los demás libros al suelo, en una gran pila.

Fig.8. *Beyond*. Fragmento del guión.

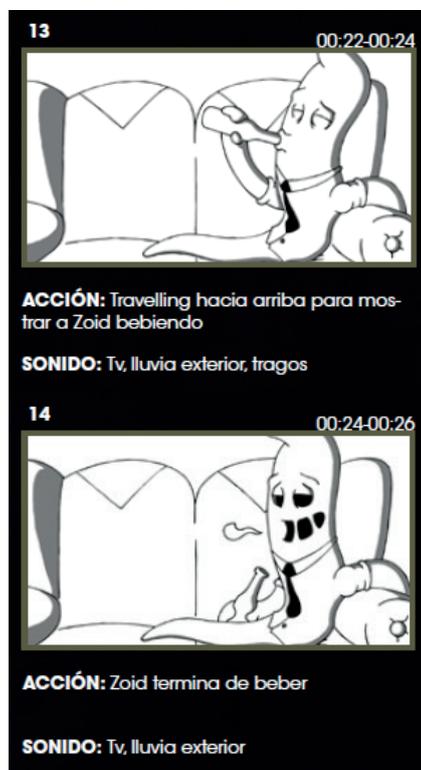


Fig.9. Beyond. Fragmento del storyboard.

tuviera lugar en un mismo espacio (una casa), donde dos personajes se relacionaran entre sí por medio de acciones.

El guión literario avanzaba poco a poco hacia el guión técnico. Este guión ya tenía en cuenta lo que se iba a ver y oír en pantalla y lo que no, mediante el uso de acotaciones que indicaban los movimientos de los personajes, el espacio por el que se mueven, su actitud o los sonidos que emiten. En este guión, también se marcaba el tipo de plano desde el que se tomaría cada acción. Durante todo este proceso la historia también evolucionó para quedar bien cerrada hasta dar con el guión definitivo, donde contamos la historia de Zoid.

Zoid es un fantasma que vive en una dimensión en la que los muertos viven su día a día, al igual que lo hacían en vida. Pero al igual que nosotros, los vivos, ignoramos si hay vida después de la muerte, los muertos ignoran si la hubo antes. Por este motivo, Zoid se asusta al regresar del trabajo y descubrir que una anciana ronda por su casa. El asustadizo fantasma trata de deshacerse de una señora que es totalmente pasiva a sus ataques, ya que ni siquiera puede verle. Pero al recordar finalmente quién es en realidad la anciana, Zoid cambia su punto de vista, cambiando su actitud hacia ella.

3.3.2. Storyboard

El siguiente paso nos lleva al storyboard (*fig 9*). El storyboard desglosa las acciones del guión en planos, los cuales se establecen en páginas con bocetos ilustrando lo que se verá en pantalla.

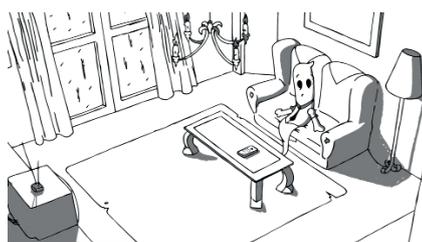


Fig.10. Beyond. Plano para storyboard.

Se trata de dibujos rápidos, pero sencillos de entender, que sitúen a los personajes en la escena de la manera en la que mejor se entienda y siguiendo algunas reglas ya establecidas, como los tipos de plano o los movimientos de cámara.

Existen distintos tipos de plano según el encuadre, pudiendo enfocarse desde un detalle hasta un espacio en general, más amplio, y también cada plano tiene un ángulo, desde el que vemos a los personajes por encima o por debajo nuestro. Usar bien estos recursos permite crear un lenguaje con muchos significados, que subconscientemente llegan al espectador.



Fig.11. Beyond. Plano para storyboard.

Por ejemplo, si mostramos al fantasma desde arriba y en un plano picado general (*fig 10*), le vemos indefenso, porque es un personaje pequeño, al que observamos desde un punto más alto como a alguien inferior, quien está solo en un plano abierto, grande y vacío. En cambio, si enfocamos a la anciana desde un primer plano contrapicado (visto desde abajo) (*fig 11*), este personaje nos impone, al tenerlo tan cerca, en un plano muy cerrado



Fig.12. *Beyond*. Arte conceptual.

y desde un punto de vista inferior.

Al ser el storyboard una etapa que se realiza a partir de bocetos, es un proceso en el que se pueden probar varias opciones con distintos planos y experimentar con ellos para visualizar cuales son los que mejor explican la historia, haciendo que se descarten muchos planos innecesarios o se añadan aquellos que se necesiten.

En el storyboard, además, deben indicarse los sonidos que existen en cada plano (al igual que en el guión), los movimientos que siguen los personajes dentro del plano, y los movimientos que la cámara realiza, como zooms o travellings. Después, también es conveniente anotar el tiempo aproximado de duración de cada plano, para ajustarse al tiempo total que se establece al inicio de la preproducción. Estos tiempos podrán variar conforme se vaya avanzando en el proceso de animación, donde tendremos una mejor concepción de la duración de cada acción, y del ritmo que cada escena necesita. Las acciones necesitan pausas, para que el espectador pueda entender lo que sucede mientras los personajes descansan.

3.3.3. Concept Art

Paralelamente al storyboard, nos dedicamos al arte conceptual (*fig 12*). En este apartado, nuestra compañera Gema García se ofreció a realizar las ilustraciones, tal y como explica en su TFG.

El concept art recoge los primeros dibujos de lo que se espera alcanzar con los diseños de la película. Un paso que va antes que el diseño, y donde se realizan pruebas generales de color y estilo de las escenas.

3.3.4. Diseño de personajes

A partir del concept art, nos dedicamos al diseño de personajes. Llegado este momento, comenzamos a dibujar las posibles apariencias de los personajes, realizando varios bocetos para cada uno de ellos. Una vez teníamos los bocetos suficientes, seleccionábamos aquellos que mejor plasmaban la idea que teníamos sobre el personaje, o combinábamos elementos de varios de los diseños que podían funcionar en el definitivo. De esta manera, mientras que Zoid (*fig 13*) fue un diseño que prácticamente se diseñó de manera íntegra, la anciana ha sido una combinación de diferentes diseños del personaje, con distintas alturas, anchuras, formas y peinados.

Queríamos que cada personaje se diferenciara del otro tanto como fuera posible, dentro del mismo estilo. Diseñamos varios tipos de personajes, en sus versiones humanas y fantasmas, con distintos tamaños y apariencias.

Nos gustaba el clásico fantasma flotante hecho de tela blanca, translú-

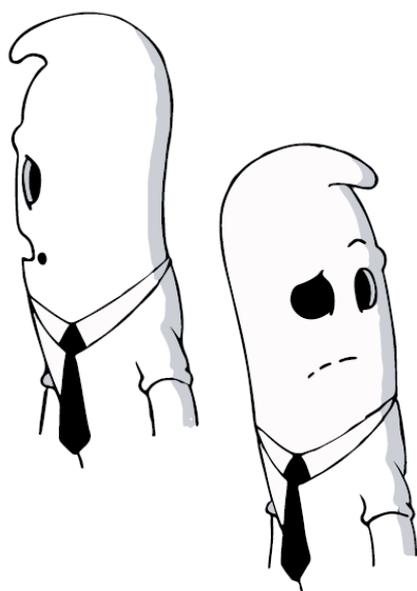


Fig.13. *Beyond*. Diseños de Zoid.



Fig.14. Beyond. Diseño de personaje.

cido y capaz de atravesar objetos, por lo que tomamos esa dirección con los diseños. Para estos diseños, cada fantasma tenía una prolongación en la cabeza que sustituía al pelo en su forma humana. En el diseño final de Zoid, esta prolongación recuerda a un flequillo, y lo empleamos para acompañar el movimiento de la cabeza e indicar el estado emocional que tiene en cada momento, dependiendo de si el flequillo apunta hacia arriba (sobresalto, agitación) o hacia abajo (miedo, tristeza). Las piernas también se sustituyeron por una cola que ondula haciendo que el personaje flote (figuras 14 y 15).



Fig.15. Beyond. Diseños de personaje.

Los personajes tenían que reflejar su personalidad desde la apariencia física. Ya que en una historia convencional sería el fantasma la figura amenazante y terrorífica, mientras que la anciana sería el personaje frágil y sensible, aquí se le da la vuelta a los roles de los personajes; lo que hace que el diseño se enfoque a estas personalidades.

Por ello nos basamos en tres formas geométricas básicas para realizar los diseños: el círculo, el cuadrado y el triángulo.

En diseño, cada una de estas formas tiene un significado diferente. El cuadrado transmite seriedad, resistencia, rectitud, fuerza o estabilidad. Los personajes con estas características suelen tener su diseño fundamentado en los cuadrados para reforzarlas. El triángulo puede indicar poder, amenaza o inestabilidad, esto se debe a la forma del triángulo en sí, con ángulos muy pronunciados. Por otro lado, el círculo representa la suavidad, equilibrio, racionalidad... Los personajes redondos y curvados son por lo general más amistosos de cara al público. En la historia de la animación se han utilizado este tipo de personajes con más frecuencia debido a su cercanía



Fig.16. Beyond. Diseño de personaje.

con el espectador y a la sencillez del personaje cuyo diseño se fundamenta en esta forma geométrica.

Zoid (*fig 16*), el fantasma, es el protagonista que lleva el peso de la historia. Es un personaje con el que queremos que el público se identifique, ya que su forma de ver la historia sigue el mismo recorrido que el nuestro como espectadores. Por este motivo, y para hacerlo lo más simpático posible, el diseño del fantasma es redondeado y suave. Los ojos, la boca, las manos, etc. parten de círculos. Los movimientos de este personaje son ondulados y fluidos, en contraste con los de la anciana.

Cuanto más simple es un personaje tiene mayor iconicidad. Esto quiere decir que con un personaje con muchos detalles o muy definido es más difícil identificarse, mientras que con algo sencillo ocurre todo lo contrario. Por ello, creamos un personaje que con lo mínimo dijera lo máximo.

La anciana (*fig 17*), en cambio, se basa en formas triangulares y cuadradas. Tras variaciones en el diseño de este personaje, nos fijamos en que cuanto más delgada, estirada y esquelética era, mayor sensación de desconfianza y fragilidad transmitía. El aspecto es el de una mujer de avanzada edad, encorvada y de movimientos limitados; algo que se refleja más adelante en la animación. Por esto, le añadimos un andador como punto de apoyo, para reforzar este estado.

Esta mujer vive sola y se dedica a las tareas del hogar, pasiva completamente a las acciones del fantasma. Su rostro no cambia en prácticamente toda la historia, reaccionando en contadas ocasiones y sus ojos se ocultan tras el reflejo de las gafas. Estos detalles deshumanizan al personaje, haciendo que su figura sea mucho más siniestra.

En cuanto al vestuario, la anciana viste con ropa de andar por casa, con colores discretos y fríos como el violeta y el negro, que juntos representan lo misterioso y el duelo. El fantasma viste con camisa y corbata de un color verde apagado, asociado con lo desagradable. La idea es que Zoid lleva la misma ropa que vestía en el momento de su muerte. Además, decidimos que el fantasma debía llevar ropa para humanizarlo y definir mejor la personalidad de este personaje.

3.3.5. Diseño de fondos

Partiendo de los ambientes encontrados en el “moodboard” profundizamos un poco más en los fondos oscuros y terroríficos, buscando ambientaciones de películas, ilustraciones, o cómics que tenían esa estética que nosotros queríamos imitar.



Fig.17. Beyond. Diseño de personaje.

Una vez hecha la investigación inicial comenzamos a esbozar las primeras ideas, teniendo en cuenta el estilo que queríamos darle al corto. Queríamos contrastar el tipo de historia con el dibujo, por ese motivo los diseños finales obtuvieron un aspecto mucho más redondeado y simple, haciendo este contraste posible.

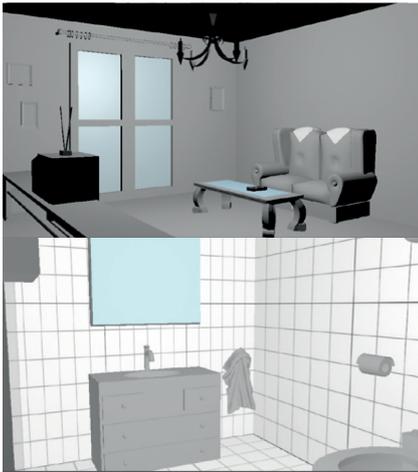


Fig.18. Beyond. Diseño de interiores.

Cuando los fondos definitivos ya estuvieron listos, modelamos los espacios interiores de la casa con Autodesk Maya 2017 (fig 18). Realizando este modelado en tres dimensiones pudimos entender el espacio de los distintos ambientes con mayor precisión. El modelado de los espacios nos ayudó a crear perspectivas con mayor realismo y exactitud. Modelamos con la mayor precisión posible los objetos a pesar de utilizar la técnica de “low poly”, que consiste en un modelado con poca cantidad de polígonos para evitar crear un archivo demasiado grande. Para crear objetos en “low poly” normalmente se parte de un cuerpo geométrico simple (un cubo, una esfera, una pirámide o un cilindro) el cual se va transformando a placer, añadiendo divisiones al objeto, modificando sus caras, ejes, vértices, uniendo distintos objetos, etc. Creamos cámaras dentro del programa enfocando el espacio que cada plano necesitaba.

Autodesk Maya 2017 es un software especializado en animación 3D. Lo escogimos frente a otros programas que se enfocan al modelado 3D, como Autodesk 3DS Max o Zbrush, ya que éste fue el software utilizado en la asignatura de animación 3D la cual Laura Giner cursó. Es un programa muy complejo pero a la vez completo, que además ofrece 3 años gratuitos a los estudiantes, teniendo así tiempo suficiente para modelar los espacios e ir aprendiendo a utilizar el programa poco a poco.

Por otro lado, queríamos que la estructura de la casa fuera realista, a la par que sencilla; por lo que para el exterior del edificio utilizamos un programa diferente, llamado SketchUp (fig 19). Este software se emplea en proyectos de arquitectura para modelar en 3D espacios de la manera más sencilla y exacta posible. De esta manera, tomando como referencia edificios reales como mansiones de la época victoriana, diseñamos una maqueta desde la que tomamos todos los planos exteriores necesarios para la historia.



Fig.19. Beyond. Diseño de exteriores.

Una vez renderizados los distintos planos, repasamos las imágenes, importadas al programa Adobe Illustrator, utilizando la herramienta pluma. Con este proceso, rectificamos errores y le dimos más redondez a los dibujos.

Decidimos emplear el 3D como técnica para tomar todas las perspectivas necesarias y como guía para dibujar los fondos posteriormente. Sin



Fig.20. *Beyond*. Diseño de props.

embargo, el entorno 3D finalmente no se aprecia en el resultado final, tras el proceso de rotoscopia, mediante el cual se calca el entorno 3D, convirtiéndolo en una imagen en dos dimensiones. Otro motivo que nos llevó a emplear esta técnica fue la dificultad en la integración de los personajes, quienes están animados en 2D, en un entorno 3D. Aunque esto era viable, en el resultado final los personajes no se adaptan de la misma manera que en un entorno realizado en 2D, desentonando y contrastando con el fondo, cuando lo que buscamos es la máxima integración posible.

En las imágenes 2D existen dos categorías principales, el mapa de bits y la imagen vectorial. Nosotros trabajamos con la imagen vectorial porque con ella la resolución no es un problema, ya que este tipo de imágenes nunca se pierde calidad al modificar la escala. Para trabajar con este tipo de imágenes utilizamos Adobe Illustrator CC 2015, un programa especializado en la creación de imágenes vectoriales.

3.3.6. Diseño de props

La casa donde se desarrolla la historia pertenece a una mujer mayor, que vive sola en un lugar apartado de la ciudad. Por ese motivo los objetos o props del cortometraje son en su mayoría muy antiguos. Nos inspiramos en objetos propios de los años 50-70, los cuales en la actualidad son considerados vintage. Los objetos más tecnológicos, como electrodomésticos (el televisor, la lavadora, la plancha...) han sido diseñados basándonos en los modelos más clásicos que hemos encontrado, o las primeras versiones de estos objetos que se podían encontrar con normalidad en una vivienda.

Observamos que algunas personas mayores suelen continuar conservando los objetos que a lo largo de su vida utilizaban, por mucho que estos se vayan modernizando. Los muebles, los electrodomésticos y los utensilios del día a día. De modo que pensamos que la ambientación del hogar en el que se desarrolla la historia funcionaría mejor con ese aire nostálgico y reforzaría el hecho de que en la casa han sucedido cosas previas a lo ocurrido en el corto. La casa ha sido habitada durante mucho tiempo, en ella hay recuerdos y vivencias donde los objetos son pruebas físicas de ellos.

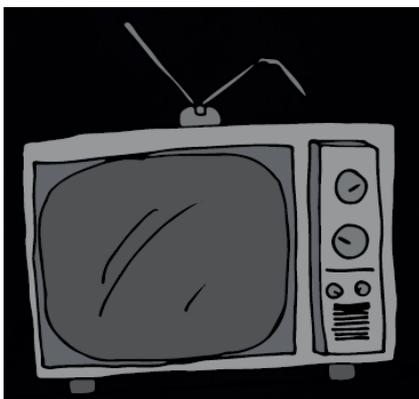


Fig.21. *Beyond*. Diseño de Props.

Para el diseño de estos elementos (*figuras 20 y 21*) tuvimos en cuenta las necesidades de la anciana, qué objetos tendría y dónde. Por eso excluimos aquellos que nos parecían modernos o actualizaciones de ellos mismos, evitamos ordenadores o televisiones planas, teléfonos inalámbricos, etc.

Como hemos dicho antes, muchos de los objetos se modelaron dentro del programa Maya 2017 con la técnica de “low poly”, mientras que otros han sido dibujados posteriormente, directamente en el proceso del rediseño de fondos en 2D.

3.3.7. Colorsript

El colorsript son una selección de planos de la animática, colocados en filas, los cuales coloreamos para hacernos una idea general del ritmo cromático que tendrá el corto terminado. Este ritmo lo debemos estudiar previamente para poder comprobar el impacto del color sobre las emociones del espectador y si concuerdan con las acciones que están siendo contadas en cada momento del cortometraje.

Para el diseño del colorsript tratamos de imitar los trabajos de Pixar Animation Studios mostrados en su libro titulado: *The Art of Pixar: The complete colorscripts and select art from 25 years of animation*⁹. En el libro se muestran los diferentes colorscripts utilizados por la compañía en sus diferentes películas y cortometrajes, realizados mediante diferentes técnicas dependiendo de la película.

Escogimos los planos que aparecen en el colorsript teniendo en cuenta los cambios del color en cada escena para ver cómo se relacionaban con el resto de planos, para ver si funcionaban bien juntos o desentonaban demasiado unos con otros, intentando crear armonía entre ellos (fig 22).

La selección de colores fue estudiada minuciosamente gracias a la lectura del libro titulado *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*¹⁰. El sitio web llamado *Psicología del color*¹¹ tiene una gran selección de colores con su significado basado en el libro antes mencionado, la cual también utilizamos.

Ya comentamos el contraste entre el tipo de historia que contamos y el diseño redondeado del cortometraje, con los colores queríamos conseguir acentuar ese contraste. Escogimos colores poco saturados y fríos, con combinaciones que sugieren sentimientos de rechazo como el asco, el desasosiego, la enfermedad, etc. Los colores con poca saturación y quebrados son el resultado de mezclar estos colores con negro, el cual representa el final o la muerte. La predominancia de los violetas y los verdes son un buen ejemplo del efecto del color en las emociones. El verde es un color que por sí mismo transmite emociones positivas, es un color muy relacionado con la naturaleza y lo saludable, aun así el verde también representa lo venenoso, lo demoníaco y lo horripilante cuando aparece o se mezcla con otros colores como el violeta, el amarillo y el negro. El violeta en cambio es un color ambivalente, se le relaciona con la magia y la fantasía, es un color



Fig.22. Beyond. Colorsript.

9. AMIDI, Amid. *The Art of Pixar: The complete colorscript and select art from 25 years of animation*. 2011.

10. HELLER, Eva. *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. 2004.

11. *Psicología del color*. [consulta: 16-1-2017] <http://www.psicologiadelcolor.es/colores-psicologicos/>

que guarda mucha relación con la temática de nuestro corto. Juntos, estos colores crean un sentimiento de desagrado y rechazo que estábamos buscando. El amarillo también es utilizado con este fin, ya que junto al verde crea un sentimiento de enfermedad, a pesar de ser un color positivo y con mucha energía. El amarillo que usamos no es un amarillo puro, siempre está ensuciado con algo de verde, intentando recordar al azufre o a la bilis. Esta tonalidad de amarillo recuerda a la envidia, los celos, el ácido y la avaricia. Utilizamos el marrón como un color sucio, repelente, antiguo, un color oscuro, sin luminosidad. El marrón representa lo feo, lo desagradable, lo áspero y lo amargo. Estos son los colores que más utilizamos junto a los grises, los cuales son colores sucios, que recuerdan a la vejez y lo conformista. Todos ellos con esas combinaciones son colores oscuros y muy desagradables. En general todos los colores se han elegido siguiendo esta regla, buscando siempre el rechazo en el espectador.

3.3.8. Animática

La animática es un vídeo creado a partir del storyboard. En él se juntan todos los planos dibujados en el story respetando el tiempo que se le ha dado a cada uno de ellos y sincronizando el sonido que se va a utilizar, aunque éste no es necesario que sea el definitivo.

Para crear esta animática utilizamos Adobe Premiere Pro CC 2015, un software empleado en edición de vídeo. Escaneamos y vectorializamos en Adobe Illustrator CC los planos uno a uno para después juntarlos con Premiere, ya que este programa soporta imágenes vectoriales. Cada plano dura el tiempo establecido en el storyboard, creando así una animática que dura 3 minutos 16 segundos.

Los sonidos los conseguimos a través de una página web llamada FreeSound¹², en ella hay infinidad de efectos de sonido gratuitos al alcance de todo el mundo. Sincronizamos estos sonidos con el video en Adobe Premiere. El sonido en nuestro corto es fundamental para entender la historia. Al ser un corto mudo, los efectos de sonido son los que narran la trama, sin ellos el cortometraje perdería ritmo y no se llegaría a entender.

Una vez hecha la animática corregimos los tiempos que habíamos establecido en el storyboard, ya que en el video final vimos algunos fallos en el ritmo narrativo y tuvimos que arreglarlos.

Gracias a la animática pudimos ver por primera vez un avance estima-



Fig.23. Beyond. Planos de la animática.

12. Freesound. [consulta: 6-2-2017] <https://freesound.org/>

do de la duración y ritmo del corto completamente terminado, que personas ajenas al proyecto pudieran entender, de una manera audiovisual muy próxima al resultado final, comentando aquello que funcionaba, aquello que se podía mejorar o era difícil de entender, y dándonos ánimos para seguir adelante. La animática también nos ayudó en la animación, ya que gracias a ella establecimos lo que debía durar cada animación y así nos organizamos las acciones con los fotogramas que debía durar cada plano.

3.3.9. Biblia de producción

La biblia de producción es un documento que recoge todo el trabajo previo a la animación del corto. Una guía, dirigida al equipo de animación, con todos los pasos que hemos seguido y las pautas de diseño para tener en cuenta a la hora de animar. Puesto que el equipo de animadores se amplía, al igual que en un proyecto real, y funciona como una cadena de montaje en la que los diseños llegan a los animadores para ayudarles a comprender la morfología del personaje, sus movimientos, sus características, etc. De esta manera, tanto nosotros como los nuevos integrantes del equipo tomamos como referencia este documento para todo el trabajo posterior.

La biblia de cada producción suele llevar un diseño similar al del tipo de trabajo que muestra, por lo que nuestra biblia tomó como referencia el un estilo de libro desgastado y antiguo, con aspecto oscuro y siniestro. Diseñamos una tipografía para el título del corto, que recuerda a los fantasmas, y que más adelante se muestra en el corto. El diseño y la maquetación de esta biblia es un punto importante, ya que nos sirve como base para elaborar todas las presentaciones que hacemos sobre el proyecto.

Dentro de la biblia se encuentran todos los puntos imprescindibles para entender el proyecto. La biblia comienza con la ficha técnica que recoge los datos generales del proyecto y el equipo de trabajo. Le sigue el guión, el storyboard y el moodboard antes de llegar al diseño final de los personajes, con hojas modelo que ayudan a pasar a diseño a los personajes en la fase de animación, los fondos, los props, el colorscript y la animática. La biblia termina con varios artes finales, que son ejemplos de cómo el proyecto debería ser una vez finalizado. En la biblia, aparte de mostrar estas partes de la preproducción, suelen ir acompañados de anotaciones explicativas.

3.3.10. Calendario de trabajo

En el siguiente calendario mostramos la planificación que hemos llevado a cabo para la realización del proyecto.

MARZO-SEPTIEMBRE

Definición del proyecto de TFG. Formato y duración aproximada del corto.
Brainstorming de historia, personajes y ambientación.
Primeras investigaciones sobre la historia.
Posibles guiones.

SEPTIEMBRE

Definición del target
Estudio comparativo de guiones de cortometrajes
Guión definitivo

OCTUBRE

Moodboard
Concept Art
Diseño de personajes

NOVIEMBRE

Diseño de personajes
Storyboard
Animática
Diseño de fondos
Diseño de props

DICIEMBRE

Diseño de personajes
Revisión de la animática
Desarrollo de fondos 3D

ENERO

Biblia
Revisión de la animática

FEBRERO

Layout

MARZO-MAYO

Animación a lápiz

JUNIO

Clean up y color
Postproducción

3.4. PRODUCCIÓN

Una vez cerrado el proceso de preproducción, se inicia la fase de producción, dedicada a la animación de los planos. En esta fase, el grupo de animadores se amplió con la colaboración de Alexandre Estela y Gema García.

Dado que hemos enfocado esta memoria a la preproducción, enumeramos las fases de la producción brevemente. Gema García, en su memoria titulada *Beyond: Concept y producción de un cortometraje de animación*, profundiza en estos pasos explicando todo el proceso detalladamente.

Durante el proceso de producción, hemos tomado decisiones que hacen que el resultado final tenga pequeñas variaciones a lo que se podía ver en el guión, el storyboard y la animática.



Fig.24. *Beyond*. Layout.

3.4.1. Layout

El layout es el puente entre el storyboard y el arte final del cortometraje. Es la planificación de las diferentes escenas y planos del corto. En él se estudia la puesta en escena, la interpretación y los movimientos de cámara.

El layout está dividido en varias capas para poder diferenciar los diferentes niveles que tiene el fondo o las poses claves de la interpretación de los personajes.

El fondo está dividido, si es necesario, en subfondos cuando por ejemplo un personaje pasa por detrás de una parte del fondo o tienen alguna animación estos niveles. En nuestro proyecto los objetos suelen formar parte de estos subfondos. Esta división se conserva en la animación final, para facilitar la integración de los distintos elementos.

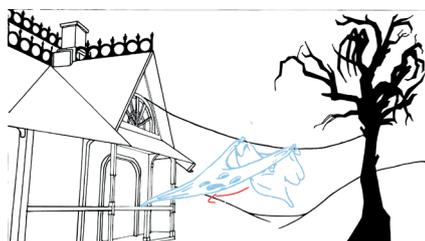


Fig.25. *Beyond*. Layout.

La interpretación de los personajes dentro del layout está dividida en poses para describir la acción que hace cada uno. Estas poses suelen transformarse en fotogramas claves en la animación final. El layout suele servir de base para la animación final, ya que los dibujos del layout terminado pueden formar parte de los fotogramas finales del cortometraje.

El área de la cámara siempre está señalado en el layout. El movimiento de la cámara también está desglosado, si la cámara tiene algún movimiento estará señalado marcando el área que abarca en cada momento.

Todos los movimientos suelen estar acompañados de flechas o indicadores con alguna explicación de cómo será ese movimiento o acción, para ayudar a quien lo anime a ser fiel a la idea inicial (figuras 24 y 25).

3.4.2. Animación

Después de este largo proceso que ha ocupado gran parte del tiempo dedicado a este proyecto, comenzamos con la animación.

La animación es una sucesión de imágenes que a determinada velocidad crean la ilusión de movimiento.

“El lenguaje de la animación se caracteriza por ser el arte de lo imposible: cualquier cosa imaginable es factible”¹³.

Antes de comenzar a animar nos aconsejaron grabar vídeos de referencia. En un vídeo de referencia se interpretan las acciones que en el corto van a suceder. Para ello nos grabamos a nosotros mismos realizando cada una de las acciones de los personajes. En estos vídeos, que en la industria de la animación son normalmente realizados por actores, se procura interpretar de manera que se muestre la personalidad y el estado de ánimo de los personajes en cada situación. Para ello, el actor se sirve del guión y la biblia de producción (donde viene explicado cada personaje con sus objetivos y motivaciones), para entender cómo estos personajes se mueven y actúan. Estos vídeos se estudian antes de animar, analizando cada movimiento y sirviendonos de él como base para la animación. Para analizar movimientos y aplicarlos a la animación siempre nos recomendaron observar lo que nos rodea en el mundo real, en lugar de estudiar otras animaciones ya hechas. Haciendo esto se evita copiar el trabajo de otros animadores y se aprende a mover a los personajes con un estilo más propio.

En *Beyond* tenemos a dos personajes principales, que son muy opuestos a la hora de moverse.

Por un lado tenemos a un fantasma. Y un fantasma es una figura que flota y ondula en el aire, como un ser inmaterial. No pesa, es capaz de atravesar la materia y su forma puede adaptarse a distintos espacios, como si estuviera en un estado gaseoso. Con estas características en mente, se ha animado a Zoid, tratando de mover a este personaje de una manera fluida y suave, con ondulaciones y sin articular al personaje, dotándolo de mayor flexibilidad y elasticidad. Este personaje se puede mover de un lugar a otro rápidamente y sin gran esfuerzo, con un simple movimiento de su cola.

En el extremo opuesto tenemos a la anciana. Para caracterizar a este personaje era necesario que en cada movimiento se notara esfuerzo y lentitud.

13. WELLS, Paul. *Fundamentos de la animación*. 2006.



Fig.26. *Beyond*. "Keyframes" del personaje en movimiento.

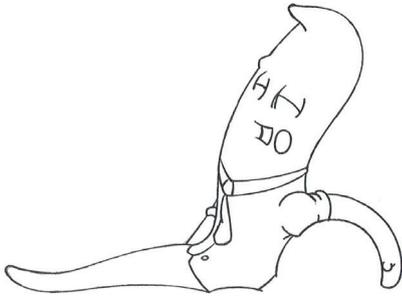
Sus movimientos no son tan orgánicos como los de Zoid, sino que son rectos y pesados. Si la anciana levanta el andador, necesita una pausa más larga para recuperarse, mucha fuerza para volverlo a levantar, y arrastra poco a poco los pies para avanzar.

Nuestra animación está hecha en "half-animation", esto quiere decir que la cantidad de fotogramas por segundo de película es 12. Esta técnica ahorra mucho tiempo en la producción, ya que si fuera "full-animation" el número de fotogramas por segundo sería 24, duplicando el trabajo en esta fase. La calidad resultante al utilizar esta técnica se parece a la utilizada en series de televisión o cortometrajes de escuela. "Full-animation" es generalmente utilizada en películas o cortometrajes con mayor presupuesto.

Animamos de manera tradicional todo el cortometraje antes de digitalizar el trabajo. En la animación tradicional se dibujan todos los fotogramas en hojas de papel de poco gramaje, las cuales se perforan con tres agujeros con el estándar de acme para luego ser alineadas y sujetadas con el uso de una regleta. La mesa de luz nos ayuda a poder ver distintos fotogramas a la vez y así poder dibujar en la posición correcta cada fotograma.

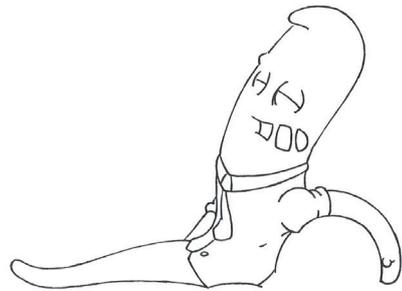
La animación se hace en base a las instrucciones dadas en el layout, siguiendo los pasos y las posiciones claves establecidas en él. Para animar este cortometraje primero se dibujaban las poses claves o "keyframes" (fig 26). Los "keyframes" son las posiciones más importantes o con cambios significantes en la acción, donde se suelen ubicar el inicio y el final de cada acción. Una vez establecidas las poses clave, se intermedian mediante los "breakdowns", que son los dibujos que unen las poses claves o "keyframes". Después se añaden los extremos (que son las poses con alguna distorsión, ya que en el lenguaje de la animación exagerar poses al contrario de lo que se pueda creer da más realismo al movimiento, creando diferente sensación de movimiento) y finalmente los "in-between", que son los dibujos intermedios, entre los anteriores mencionados, que completan la animación y consiguen una mejor fluidez. No existe una manera fácil de animar un movimiento. Cada fotograma de una película animada está dibujado y trabajado individualmente, teniendo en cuenta la velocidad y características del movimiento que se pretende realizar.

Para poder saber si la animación va a funcionar sin la necesidad de dibujar todos los fotogramas, primero se testean los "keyframes". En nuestro caso hemos utilizado dos programas de software distintos para testar: Stop Motion Pro 7 y Dragonframe. Estos programas están especializados en animación stop-motion, pero gracias a ellos podíamos visualizar la animación de manera rápida y sencilla, tomando instantáneas de los dibujos y reproduciéndolas a la velocidad deseada.



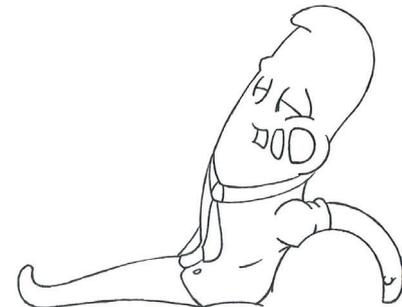
Después de testar los dibujos y comprobar que estaban correctamente animados, dibujamos el resto de fotogramas. Nos ayudamos de los “timing charts”; líneas donde colocamos los fotogramas y la distancia entre ellos con otras líneas distintas, perpendiculares y más cortas, sobre esa línea más larga, cuanto mayor es la distancia que hay entre ellas, más rápido es el movimiento y cuanto menor es la distancia, menor es la velocidad de movimiento. La distancia en el “timing chart” se traduce en la distancia del dibujo entre fotogramas. Por ejemplo, si vamos a animar la caída de una pelota y las líneas están muy juntas los dibujos de la pelota estarán muy juntos, dando la sensación de que la pelota va muy despacio, y lo mismo pasará al contrario.

Estos dibujos se hicieron a lápiz y se fueron testeando conforme se iban acabando y modificando al mismo tiempo que el trabajo avanzaba hasta conseguir terminar las animaciones.



3.4.3. Clean-Up

Aunque la animación en sí ya estaba hecha, era necesario repasar todos los dibujos en hojas a parte con un estilógrafo, teniendo cuidado de utilizar todo el equipo el mismo grosor (fig 27).

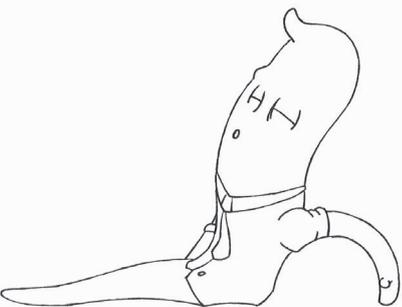


En esto consiste el clean-up. Se trata de “limpiar” los dibujos para que la línea quede lo más definida y cerrada posible. Este paso es fundamental para poder escanear los dibujos con la mayor calidad posible, debido a que una mayor definición y contraste de la línea, equivale a un escaneo de mejor calidad, que se traduce en una digitalización más sencilla.

Los escaneos, de 300ppp, los exportamos a Toon Boom Harmony 14, un software especializado en la animación digital 2D el cual vectorializa los escaneos de forma automática y los coloca en la posición correcta alineando las perforaciones en el papel. La automatización reduce en gran medida el tiempo empleado en vectorializar los dibujos, que manualmente sería una tarea doblemente costosa.

3.4.4. Color

Escogimos Toon Boom Harmony 14 frente a otros softwares por su especialización en la animación 2D. Sus herramientas están enfocadas a la animación y tiene una interfaz relativamente sencilla y fácil de usar.



Exportamos los fondos y las animaciones al programa para colorearlos. La paleta de color utilizada en el colorscrip estaba en la librería de Illustrator, así que la tarea consistía en copiar los colores uno a uno para crear las distintas paletas de color en Toon Boom.

Fig.27. Beyond. Personaje en movimiento tras clean-up.

Para poder aplicar el color con este programa, las líneas de los dibujos

deben estar cerradas completamente. Cerrarlas nos llevó bastante tiempo, ya que se debe revisar fotograma a fotograma para evitar la pérdida de color en los elementos de cada plano.

Aunque colorear distintos fotogramas a la vez es posible dentro de Toon Boom, no siempre es posible aplicar el color de una manera sencilla y como uno desea. Por este motivo decidimos pintar la animación fotograma a fotograma, normalmente eligiendo un solo color y aplicándolo a la misma superficie. De esta forma se colorea más rápidamente a pesar de tener que pasar varias veces por la misma animación repitiendo el proceso.



Fig.28. *Beyond*. Fotograma a color.

En un futuro, nuestra intención es eliminar las líneas del fondo y colorear el contorno de los personajes. Queremos con este paso darle un estilo más acabado y simple. También un salto de calidad sería dibujar y animar las luces y sombras, para darle mayor profundidad a la imagen, y una mejor ambientación del cortometraje.

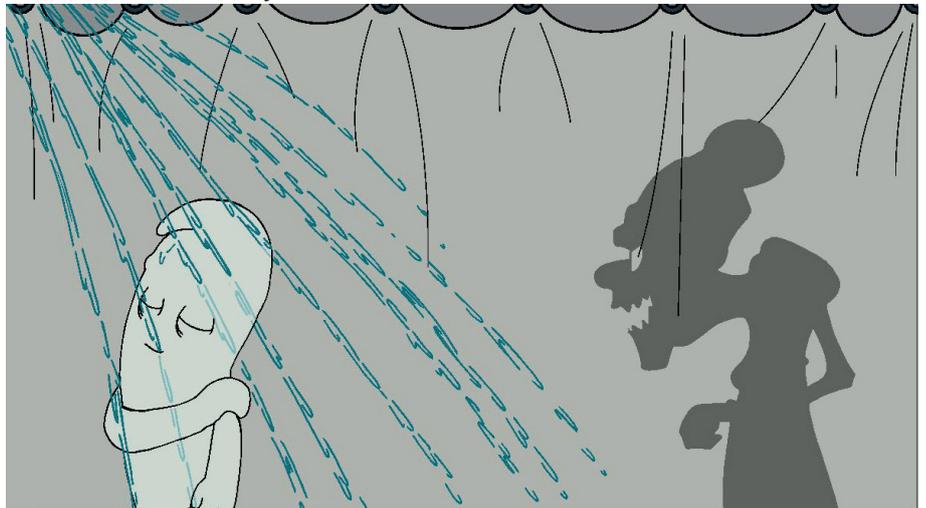


Fig.29. *Beyond*. Fotograma a color.

3.5. TEASER TRAILER

El teaser es un adelanto del corto, previo a su estreno. Un teaser tiene por lo general una duración más reducida que el trailer, y normalmente se publica con anterioridad. Su función es la de generar intriga para llamar la atención, sin necesidad de contar la sinopsis del cortometraje. En nuestro caso, lo que decidimos es presentar las dos primeras escenas del corto, de tal manera que se promoció antes de estar finalizado completamente.

En el cine de hoy en día, toda producción llega junto a una campaña publicitaria, que en ocasiones es la que se lleva el mérito del éxito de la producción.

Actualmente, la influencia de las nuevas tecnologías, junto con el uso de las redes sociales permiten que el producto pueda venderse con mayor velocidad y en mayor escala que hace un tiempo. Por lo que el uso de avances, tanto de vídeos como de imágenes promocionales que vayamos diseñando, afectará a la difusión del corto y nos permitirá alcanzar a más público.



Fig.30. *Beyond*. Fotograma extraído del teaser.

4. CONCLUSIONES

Dedicar un Trabajo de Final de Grado a realizar un corto de animación es una difícil tarea. Puesto que hemos ido adquiriendo los conocimientos básicos de la animación al mismo tiempo que trabajábamos en el corto, en ocasiones no avanzábamos en el proceso tan rápido como deseábamos.

Desde un principio, sabíamos que llegar a presentar a fecha de hoy un cortometraje de animación terminado y de calidad, era un objetivo inalcanzable, por lo que establecimos el teaser como objetivo principal.

Realizar un corto requiere de muchas habilidades distintas. Desde conocer el lenguaje cinematográfico, saber diseñar personajes carismáticos, entornos, entender el movimiento de los personajes y lo que les rodea, saber como realizar esos movimientos, el uso del color... Por eso si uno decide plantearse trabajar en el mundo de la animación, con la producción total de un cortometraje puede descubrir cual sería su perfil dentro de un estudio de animación y cuales son sus puntos fuertes y sus puntos débiles.

Por este motivo, el hecho de haber trabajado en equipo nos ha ayudado mucho en la resolución de problemas y en el reparto de tareas, ya que nos equilibramos muy bien entre las habilidades de cada uno. El trabajo en equipo es algo fundamental en el sector de la animación, donde lo habitual es entrar a formar parte de un gran equipo donde cada uno tiene una función específica dentro del mismo proyecto. En nuestro caso, uno de los aspectos más favorables ha sido la organización y compenetración en las distintas tareas que se han completado hasta el día de hoy.

En el período que hemos trabajado en el proyecto, hemos aprendido sobre todo a tomar decisiones respecto a qué era lo mejor para cada aspecto, en relación con el tiempo que tenemos. Al haber sido un trabajo dividido en muchas evaluaciones a lo largo del año, has de tomar decisiones para llegar a las fechas de entrega propuestas. Esto es algo que te lleva a simplificar algunos aspectos, recortar otros y en ocasiones tomas decisiones que perjudican el proyecto por entregar a tiempo el trabajo que se pide.

Un ejemplo es el layout. Un paso que nos llevó mucha dedicación, por cambios que se pedían, cuando era algo que queríamos pasar rápidamente, para comenzar a animar lo antes posible.

Creemos que se ha desarrollado una historia de una manera sencilla y atractiva, con personajes carismáticos, que evolucionan a lo largo de la trama y que se desarrolla en un entorno característico del género de terror,

del cual partimos como principal referente.

Desde el inicio, se plantea que el trabajo tenga en el futuro una proyección, más allá de un trabajo académico. Por ello, el teaser y la preproducción del cortometraje es la parte enfocada al TFG, para más tarde, poder finalizar el corto con todos los conocimientos adquiridos y que pueda promocionar fuera de la universidad, muestre cual es nuestra dedicación y nos abra puertas dentro del mundo laboral.

Los festivales de animación son nuestro objetivo real, el pasado mes de marzo este proyecto fue seleccionado para hacer un “pitching” delante de algunos de los grandes productores españoles de cine de animación. Tras enseñar el trabajo de preproducción, recibimos “feedback” por parte de los profesionales y el público asistente. Esto nos motivó para, una vez acabado el cortometraje, presentarlo a concurso en diferentes festivales internacionales. La Filmoteca de Valencia celebra cada enero un concurso llamado Curts, en el que selecciona los diez mejores cortometrajes valencianos y ayuda a su distribución, por este motivo queremos presentarlo a la edición de Curts del año que viene y así, si nuestro corto resulta elegido, conseguir que el mayor número de personas lo vea y participar en concursos internacionales.

Consideramos haber alcanzado los objetivos propuestos al comienzo del trabajo. En definitiva, estamos satisfechos con el producto final. Un teaser que puede servirnos como promoción de nuestro trabajo y que nos abra la posibilidad de obtener ayudas o establecer contacto con productoras interesadas en el cortometraje.

5. BIBLIOGRAFÍA

AMENÁBAR, A. (dir.) *Los Otros* [película]. España; Estados Unidos: Cruise-Wagner Productions; Sogecine; Lucky Red; Canal+; Sogepaq; Dimension Films; Las Producciones del Escorpión; Miramax, 2001.

AMIDI, A. *The Art of Pixar: The Complete Colorscripts and Select Art from 25 Years of Animation*. Estados Unidos: Chronicle Books, 2011.

BENDAZZI, G. *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Italia: Ocho y Medio, 1988.

BLAIR, P. *Cartoon Animation*. Estados Unidos: Collectors S. 1980.

BURTON, T. (dir.) *Vincent* [cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Productions; Buena Vista Distribution Company, 1982.

DOKER, P; UNKRICH, L; SILVERMAN, D. (dir.) *Monsters Inc.* [película]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 2001.

DUFFER, M; DUFFER, R. (crea.) *Stranger Things* [serie de televisión]. USA: Netflix; 21 Laps Entertainment, 2016.

The monster [temporada 1, episodio 6] En: *Stranger Things* [serie de televisión]. USA: Netflix; 21 Laps Entertainment, 2016-07-15.

The Upside Down [temporada 1, episodio 8] En: *Stranger Things* [serie de televisión]. USA: Netflix; 21 Laps Entertainment, 2016-07-15.

GRANGEL STUDIO. *Grangel Studio* | . [consulta: 2016-10-05]. Disponible en: <<http://www.grangelstudio.com/>>

HELLER, E. *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Alemania: Gustavo Gili, 2004.

HOOKS, E. *Acting for Animators*. Estados Unidos: Routledge. 2000.

ILLUSION STUDIO S.L. . *Colores Psicológicos - Psicología del Color*. [consulta: 2017-01-16]. Disponible en: <<http://www.psicologiadelcolor.es/colores-psicologicos/>>

MIYAZAKI, H. *Sen to Chihiro no Kamikakushi Ekonte*. Japón: Tokuma Shoten, 2001.

SELBY, A. *La animación*. Reino Unido: Blume, 2013.

SELICK, H. (dir.) *Nightmare Before Christmas* [película]. Estados Unidos: Touchstone Pictures; Skellington Productions; Tim Burton Productions, 1993.

SPARBER, I. (dir.) *The Friendly Ghost* [película]. Estados Unidos: Famous Studios; Paramount Pictures, 1945.

SPARBER, I; KNEITEL, S. (dir.) *Casper: Boo Moon* [película] Estados Unidos: Famous Studios; Paramount Pictures, 1954.

THOMAS, F. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Estados Unidos: Hyperion. 1981.

WELLS, P. *Fundamentos de la animación*. Reino Unido: Parramón, 2006.

WHITAKER, H. *Timing for Animation*. Reino Unido: Focal Press. 1981.

WHITE, T. *Animación del lápiz al píxel. Técnicas clásicas para animadores digitales*. Estados Unidos: Omega, 2006.

WILDE, O. *The Canterville Ghost*. Reino Unido: Branden Books, 1887.

WILLIAMS, R. *The Animator's Survival Kit: A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators*. Reino Unido: Faber & Faber, 2001.

ZAHED, R. *The Art of Dreamworks Animation*. Estados Unidos: Abrams, 2014.

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig.1. *Beyond*. Título.
- Fig.2. *The Canterville Ghost*. Ilustración de Wallace Goldsmith.
- Fig.3. *Monsters INC*. Fotograma de la película.
- Fig.4. *Nightmare before Christmas*. Fotograma de la película.
- Fig.5. *Casper*. Fotograma de la película.
- Fig.6. *Inside*. Captura del videojuego.
- Fig.7. *Beyond*. "Moodboard".
- Fig.8. *Beyond*. Fragmento del guión.
- Fig.9. *Beyond*. Fragmento del storyboard.
- Fig.10. *Beyond*. Plano para storyboard.
- Fig.11. *Beyond*. Plano para storyboard.
- Fig.12. *Beyond*. Arte conceptual.
- Fig.13. *Beyond*. Diseños de Zoid.
- Fig.14. *Beyond*. Diseño de personaje.
- Fig.15. *Beyond*. Diseños de personaje.
- Fig.16. *Beyond*. Diseño de personaje.
- Fig.17. *Beyond*. Diseño de personaje.
- Fig.18. *Beyond*. Diseño de interiores.
- Fig.19. *Beyond*. Diseño de exteriores.
- Fig.20. *Beyond*. Diseño de props.
- Fig.21. *Beyond*. Diseño de props.
- Fig.22. *Beyond*. Colorsript.
- Fig.23. *Beyond*. Planos de la animática.
- Fig.24. *Beyond*. Layout.
- Fig.25. *Beyond*. Layout.
- Fig.26. *Beyond*. "Keyframes" del personaje en movimiento.
- Fig.27. *Beyond*. Personaje en movimiento tras clean-up.
- Fig.28. *Beyond*. Fotograma a color.
- Fig.29. *Beyond*. Fotograma a color.
- Fig.30. *Beyond*. Fotograma extraído del teaser.

7. ANEXOS

A continuación incluimos imágenes y enlaces a los archivos referentes al trabajo que hemos realizado.

GUIÓN

EXT. JARDÍN- (DÍA LLUVIOSO)

SONIDO LLUVIA

Zoid llega a casa después de un día de trabajo.

Zoid atraviesa la puerta y el maletín se queda fuera.

INT. SALÓN- (DÍA)

SONIDO LLUVIA EXTERIOR. SONIDO TV

Zoid sentado en el sofá viendo la televisión y bebiendo cerveza.

Zoid deja la botella en la mesa.

Ve la televisión hasta quedarse dormido.

Una vieja entra en el salón y pasa por delante de él. La vieja solo ve que el televisor está encendido. (No hay nadie en la habitación) la vieja apaga la televisión.

La vieja coge la botella y se va mientras bebe.

Zoid se despierta confundido buscando la botella.

INT. CUARTO DE BAÑO- (DÍA)

SONIDO DUCHA

Zoid se está duchando y una sombra se mueve tras la cortina. Zoid escucha un sonido y se asoma.

Al asomar la cabeza, Zoid ve a la vieja maquillándose en el lavabo, de espaldas a él.

Zoid busca un escondite con la mirada.

La vieja se da la vuelta (lleva una mascarilla y pepinos) y Zoid ha desaparecido.

La vieja abre la tapa del váter y se sienta sobre la mirada asustada de Zoid. La vieja se esfuerza y suelta un pedo.

SONIDO PEDO. SONIDO CISTERNA

INT. HABITACIÓN- (DÍA)

Zoid llega arrastrándose nauseabundo hasta la estantería.

Desesperado, Zoid busca un libro, tirando los demás libros al suelo, en una gran pila.

La vieja entra aspirando el suelo.

SONIDO ASPIRADORA

Zoid encuentra el libro "How to rest in peace"

El libro muestra con dibujos cómo deshacerse de la vieja asustándola hasta que huya de la casa.

Zoid es aspirado por la vieja.

SONIDO ASPIRADORA.

INT. DESVÁN- (DÍA)

La vieja enciende la lavadora en el desván.

Una araña se desliza por su telaraña.

Del techo gotea agua en un charco.

SONIDO GOTEO

La bombilla parpadea

SONIDO BOMBILLA PARPADEANDO.

Una sombra pasa rápidamente tras la vieja.

La vieja observa la oscuridad, parece haber visto algo.

La bombilla parpadea rápidamente y vemos a Zoid. La luz se enciende y en lugar de Zoid hay trastos.

Zoid se oculta como una sábana entre la cesta de la ropa mientras la

anciana observa los trastos.

La vieja, indiferente, mete la cesta de la ropa en la lavadora y echa detergente rosa por un agujero.

La vieja enciende la lavadora y se va, dejando a Zoid dar vueltas dentro.

EXT. JARDÍN-(DÍA)

Zoid de color rosa tendido con pinzas en una cuerda junto a la ventana.

La vieja tira de Zoid desde la ventana, mientras el día vuelve a oscurecerse.

Zoid entra en la ventana, arañando el marco y tiñéndolo de rosa.

SONIDO GRITOS.SONIDO ARAÑAZOS

INT. HABITACIÓN-(DÍA)

La vieja se pone a planchar a Zoid.

Cada vez que pasa la plancha por la sábana se oye un quejido.

SONIDO VAPOR.SONIDO QUEJIDO
SONIDO TELÉFONO

La vieja deja la plancha al oír los cuervos. Zoid se prende fuego en segundo plano.

La vieja abre la puerta y espanta a los cuervos, que salen volando.

EXT. JARDÍN-(NOCHE LLUVIOSA)

Zoid coge un paraguas y se acerca por detrás de la vieja.

La vieja aguanta una foto de Zoid vivo mientras llora sentada junto al porche.

Zoid cambia de expresión al ver la fotografía.

El fantasma se sienta junto a la vieja y observa la fotografía, en ella aparecen vivos abrazándose.

FLASHBACK-EXT. PORCHE-(DÍA)

Zoid se va a trabajar.

La madre le llama y le coloca la corbata que había olvidado

FLASHBACK-OFICINA

Zoid, dormido es tragado por la guillotina de papel al engancharse la corbata.

EXT. JARDÍN-(NOCHE LLUVIOSA)

Zoid mira a la vieja e intenta abrazarla, pero se da cuenta de que no puede.

(Comienza a llover).

SONIDO LLUVIA

Triste, Zoid se aleja, dejando el paraguas abierto junto a la vieja.

A espaldas de Zoid cae un rayo que le hace girarse.

SONIDO TRUENO

La vieja ya no está. En su lugar solo quedan restos.

INT. SALÓN- NOCHE

Zoid, triste, entra en el salón

Se sienta en el sofá, con una cerveza.

Mientras la bebe, una mano se la quita de la boca.

Zoid se gira para ver quien ha sido.

La vieja fantasma, sentada a su lado termina de beber y eructa.

SONIDO ERUCTO

Zoid de la sorpresa escupe la cerveza.

Storyboard

beyond

PÁG. 1

1 EXT. JARDÍN-DÍA 00:00-00:03

ACCIÓN: Zoom-in hacia la casa

SONIDO: Lluvia

2 00:03-00:04

ACCIÓN: Una figura se acerca a la puerta

SONIDO: Lluvia

3 00:04-00:05

ACCIÓN: La sombra va cubriendo las escaleras

SONIDO: Lluvia

4 00:05-00:06

ACCIÓN: Una silueta aparece a la altura del porche

SONIDO: Lluvia

5 00:06-00:08

ACCIÓN: La silueta se va acercando y aumentando de tamaño

SONIDO: Lluvia

6 00:08-00:09

ACCIÓN: Zold se acerca a la puerta para atravesarla

SONIDO: Lluvia

Storyboard

beyond

PÁG. 2

7 00:09-00:10

ACCIÓN: El malefín no atraviesa la puerta y cae al suelo

SONIDO: Lluvia, malefín cayendo

8 INT. SALÓN-DÍA 00:10-00:14

ACCIÓN: Título

9 00:14-00:15

ACCIÓN: Cambio de canal

SONIDO: TV

10 00:15-00:17

ACCIÓN: Plató de noticias. Los presentadores debaten sobre la vida y la muerte

SONIDO: Música, voces

11 00:17-00:21

ACCIÓN: Zoom-out desde la tv

SONIDO: Tv, lluvia exterior

12 00:21-00:22

ACCIÓN: Zold abre una cerveza

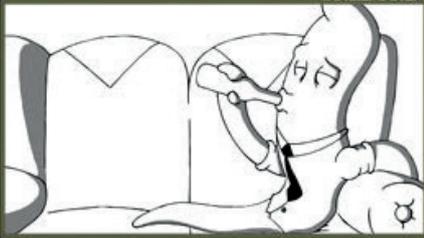
SONIDO: Tv, lluvia exterior, botella

STORYBOARD

beyond

PÁG.3

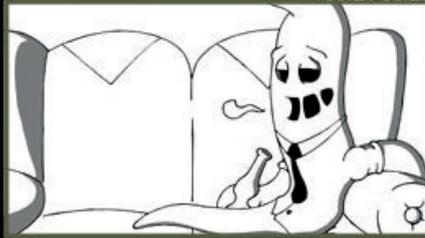
13 00:22-00:24



ACCIÓN: Travelling hacia arriba para mostrar a Zoid bebiendo

SONIDO: Tv, lluvia exterior, tragos

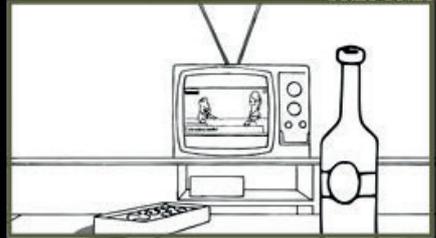
14 00:24-00:26



ACCIÓN: Zoid termina de beber

SONIDO: Tv, lluvia exterior

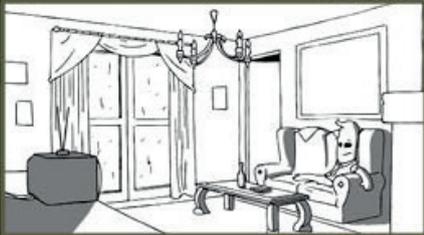
15 00:26-00:28



ACCIÓN: Zoid deja la botella en la mesa

SONIDO: Tv, lluvia exterior, botella

16 00:28-00:31



ACCIÓN: Plano general del salón

SONIDO: Tv, lluvia exterior

17 00:31-00:33



ACCIÓN: Zoid aparenta cansancio

SONIDO: Tv, lluvia exterior

18 00:33-00:35



ACCIÓN: Plano detalle de la cara de Zoid, que va cerrando los ojos

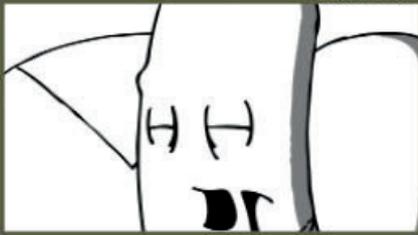
SONIDO: Tv, lluvia exterior

STORYBOARD

beyond

PÁG.4

19 00:35-00:37



ACCIÓN: Zoid queda profundamente dormido

SONIDO: Tv, lluvia exterior

20 00:37-00:40



ACCIÓN: Una figura aparece junto a la ventana

SONIDO: Tv, lluvia exterior

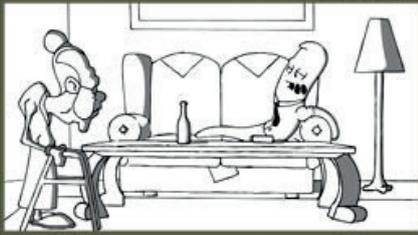
21 00:40-00:41



ACCIÓN: Un relámpago saca del contraluz a la anciana por un momento

SONIDO: Trueno, lluvia exterior

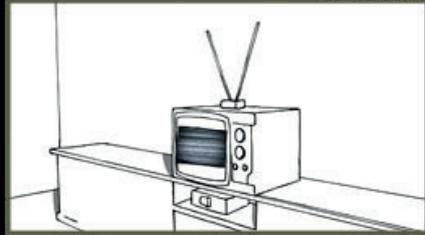
22 00:41-00:48



ACCIÓN: La anciana se acerca lentamente a la mesa

SONIDO: Lluvia exterior, ronquidos

23 00:48-00:49



ACCIÓN: Plano subjetivo. La anciana observa la tv

SONIDO: Tv, lluvia exterior

24 00:49-00:50



ACCIÓN: Panorámica horizontal hasta el sofá, vacío

SONIDO: Lluvia exterior

STORYBOARD

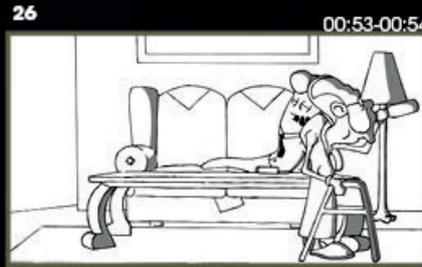
beyond

PÁG. 5



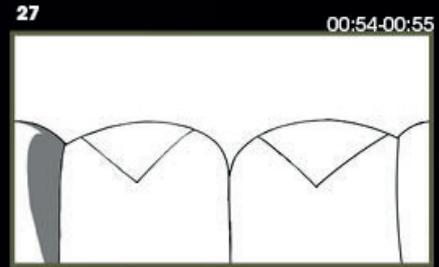
ACCIÓN: La vieja coge la cerveza de la mesa

SONIDO: Lluvia exterior, botella



ACCIÓN: La anciana sale del salón lentamente mientras bebe

SONIDO: Lluvia exterior, tragos ronquidos



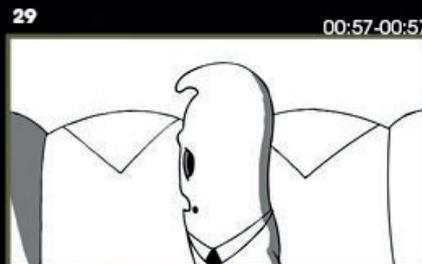
ACCIÓN: Cae otro rayo

SONIDO: Lluvia exterior, trueno, tv



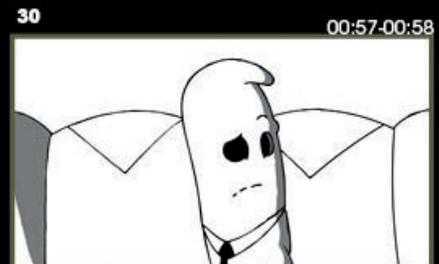
ACCIÓN: Zoid despierta sobresaltado

SONIDO: Lluvia exterior, voz, tv



ACCIÓN: Zoid observa extrañado el salón, pero no hay nadie

SONIDO: Lluvia exterior, tv



ACCIÓN: Zoid observa extrañado el salón, pero no hay nadie

SONIDO: Lluvia exterior, tv

STORYBOARD

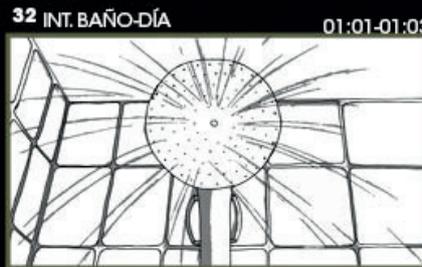
beyond

PÁG. 6



ACCIÓN: Plano general de Zoid, solo en el salón

SONIDO: Tv, lluvia exterior y ducha



ACCIÓN: Detalle de la ducha, Zoid silva una canción

SONIDO: Ducha, silbido



ACCIÓN: Zoid se ducha mientras silva. Una silueta amenazante aparece tras la cortina

SONIDO: Ducha, silbido



ACCIÓN: Zoid corta el grifo y nota la presencia de la vieja

SONIDO: Psicho



ACCIÓN: Zoid asoma la cabeza y grita de terror

SONIDO: Psicho, grito



ACCIÓN: Zoid observa a la vieja de espaldas, maquillándose

SONIDO: Psicho

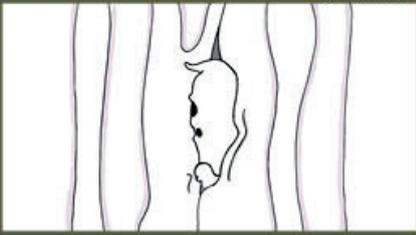
STORYBOARD

beyond

PÁG.7

37

01:09-01:09

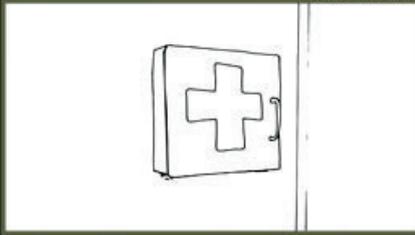


ACCIÓN: Zold busca rápidamente un escondite

SONIDO: Psicho

38

01:09-01:10



ACCIÓN: Detalle del botiquín

SONIDO: Psicho

39

01:10-01:10

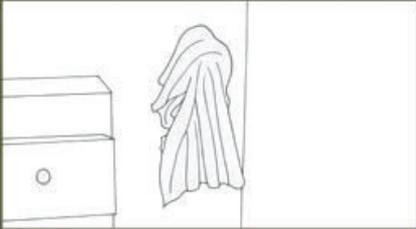


ACCIÓN: Zold busca rápidamente un escondite

SONIDO: Psicho

40

01:10-01:12

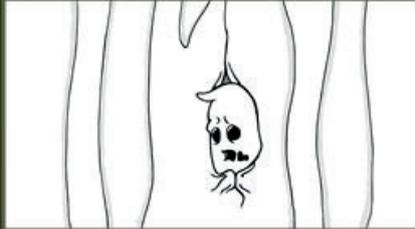


ACCIÓN: Detalle de la toalla

SONIDO: Psicho

41

01:12-01:12



ACCIÓN: Zold busca rápidamente un escondite

SONIDO: Psicho

42

01:12-01:13



ACCIÓN: Detalle del retrete

SONIDO: Psicho

STORYBOARD

beyond

PÁG.8

43

01:13-01:15



ACCIÓN: La vieja se da la vuelta y se dirige al retrete, que se acaba de cerrar

SONIDO: Tapa del retrete

44

01:15-01:18

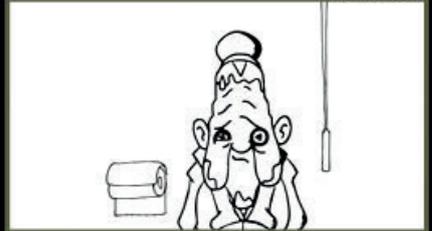


ACCIÓN: Se abre la tapa y Zold grita en el interior

SONIDO: Grito

45

01:18-01:20



ACCIÓN: La vieja se sienta y expresa esfuerzo

SONIDO: Voz

46

01:20-01:21



ACCIÓN: La vieja se tira un pedo y se dispone a tirar de la cadena

SONIDO: Pedo

47 EXT. JARDÍN-DÍA

01:21-01:24

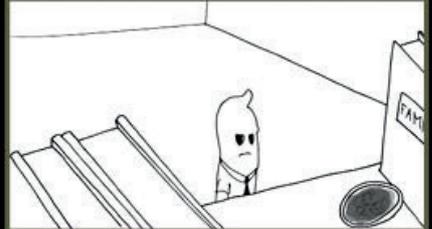


ACCIÓN: Plano general de la casa.

SONIDO: Lluvia, cisterna

48 INT. HABIT.-DÍA

01:24-01:27



ACCIÓN: Zold llega exhausto a la habitación y observa la estantería

SONIDO: Voz

STORYBOARD



49 01:27-01:30



ACCIÓN: Zoid comienza a buscar libros tirando los que va cogiendo

SONIDO: Libros cayendo

50 01:30-01:32



ACCIÓN: Travelling que muestra a la vieja aspirando en la misma habitación

SONIDO: Aspiradora

51 01:32-01:33



ACCIÓN: Zoid encuentra el libro que buscaba

SONIDO: Voz, aspiradora

52 01:33-01:35



ACCIÓN: Se muestra la portada del libro

SONIDO: Aspirador de fondo

53 01:35-01:37



ACCIÓN: Se abre el libro, que explica cómo deshacerse de humanos

SONIDO: Páginas, aspirador de fondo

54 01:37-01:39



ACCIÓN: Pasa de página

SONIDO: Páginas, aspirador de fondo

STORYBOARD



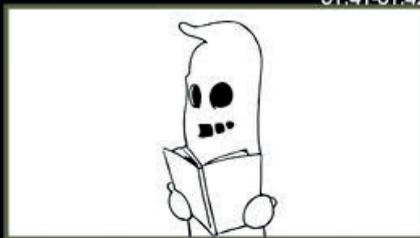
55 01:39-01:41



ACCIÓN: Pasa de página

SONIDO: Páginas, aspirador de fondo

56 01:41-01:42



ACCIÓN: Zoid alza la vista inspirado

SONIDO: Aspirador de fondo

57 01:42-01:42



ACCIÓN: La vieja aspira a Zoid

SONIDO: Aspirador

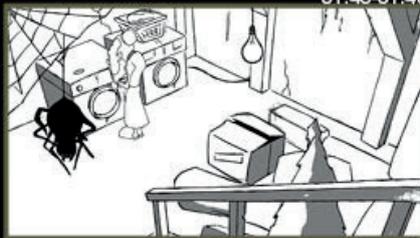
58 EXT. JARDÍN-DÍA 01:42-01:45



ACCIÓN: Plano general de la casa

SONIDO: Lluvia

59 INT. DESVÁN-DÍA 01:45-01:48



ACCIÓN: Travelling por el desván. Una araña se desliza en primer plano

SONIDO: Goteo

60 01:48-01:50



ACCIÓN: La bombilla parpadea

SONIDO: Parpadeo bombilla

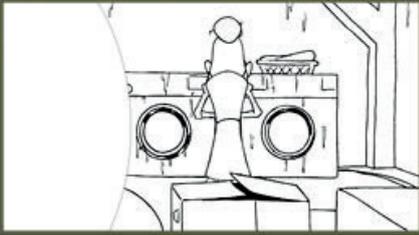
STORYBOARD

beyond

PÁG.11

61

01:50-01:51



ACCIÓN: La vieja pone la lavadora y algo pasa rápidamente tras ella

SONIDO: Zumbido, goteo

62

01:51-01:53



ACCIÓN: La vieja pone la lavadora y algo pasa rápidamente tras ella

SONIDO: Zumbido, goteo

63

01:53-01:54



ACCIÓN: La vieja se gira al notar movimiento y Zoid asoma entre la ropa sucia

SONIDO: Goteo

64

01:54-01:55



ACCIÓN: Zoid se esconde entre la ropa sucia

SONIDO: Goteo

65

01:55-01:57



ACCIÓN: Detalle de Zoid escondido entre la ropa

SONIDO: Goteo

66

01:57-01:59



ACCIÓN: La vieja mete la ropa sucia en la lavadora

SONIDO: Goteo

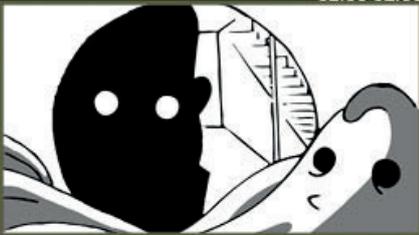
STORYBOARD

beyond

PÁG.12

67

02:00-02:00

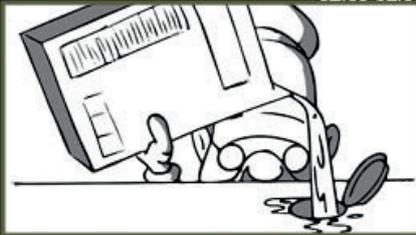


ACCIÓN: La cara de Zoid aparece entre la ropa. La vieja cierra la lavadora

SONIDO: Voz

68

02:00-02:01



ACCIÓN: La vieja echa detergente rosa en la lavadora y la enciende

SONIDO: Lavadora

69

02:01-02:03



ACCIÓN: La vieja se va y Zoid grita mientras da vueltas

SONIDO: Lavadora, voz

70 EXT. JARDÍN-DÍA

02:03-02:06



ACCIÓN: Zoid tendido en el exterior y de color rosa

SONIDO: Pájaros

71

02:06-02:07



ACCIÓN: Zoid es recogido por la vieja

SONIDO: Gritos

72 INT. HABIT.-DÍA

02:07-02:09



ACCIÓN: La vieja plancha a Zoid. Se oye quejarse a Zoid cada vez que se quema

SONIDO: Plancha, quejidos

STORYBOARD

beyond

PÁG.13

73

02:09-02:10

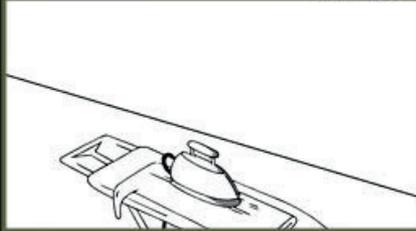


ACCIÓN: Unos cuervos suenan desde el porche. La vieja se detiene

SONIDO: Cuervos, plancha

74

02:10-02:12

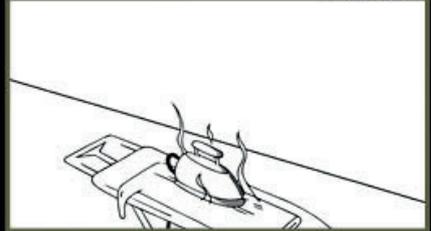


ACCIÓN: La vieja va hacia la puerta

SONIDO: Quejido

75

02:12-02:13



ACCIÓN: Zoid comienza a arder

SONIDO: Quejido

76

02:13-02:14

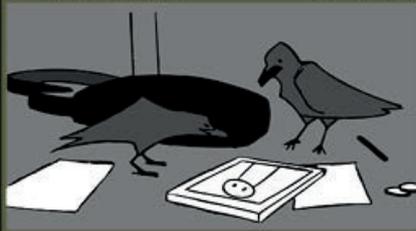


ACCIÓN: La vieja se acerca mientras Zoid arde por detrás

SONIDO: Gritos

77 EXT. JARDÍN-DÍA

02:14-02:17



ACCIÓN: Unos cuervos mordisquean el malletín en la entrada

SONIDO: Cuervos, lluvia

78

02:17-02:19



ACCIÓN: La vieja espanta a los cuervos

SONIDO: Cuervos, voz, lluvia

STORYBOARD

beyond

PÁG.14

79

02:19-02:20



ACCIÓN: La vieja observa algo en el suelo

SONIDO: Lluvia

80

02:20-02:23



ACCIÓN: La vieja se sienta a coger la foto. Empez a llorar

SONIDO: Voz, lluvia

81

02:23-02:24



ACCIÓN: Zoid aparece con un paraguas

SONIDO: Lluvia

82

02:24-02:25



ACCIÓN: Zoid se dispone a atacar por detrás

SONIDO: Lluvia, voz

83

02:25-02:26



ACCIÓN: Zoid observa la foto de la vieja

SONIDO: Lluvia

84

02:26-02:28



ACCIÓN: En la foto aparecen ambos

SONIDO: Lluvia

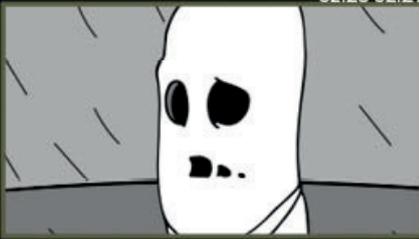
STORYBOARD

beyond

PÁG.15

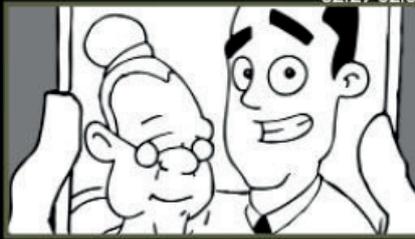
85

02:28-02:29

**ACCIÓN:** Zold cambia de expresión**SONIDO:** Lluvia

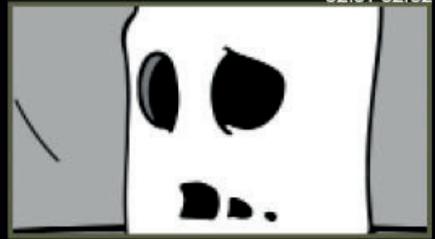
86

02:29-02:31

**ACCIÓN:** Zoom-in hacia la foto**SONIDO:** Lluvia

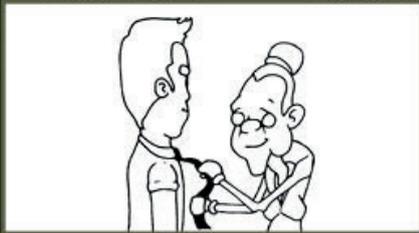
87

02:31-02:32

**ACCIÓN:** Zoom-in hacia Zold**SONIDO:** Lluvia

88 FLASHB.-PORCHE

02:32-02:34

**ACCIÓN:** Flashback en el que la vieja se despide ajustándole la corbata

89 FLASHB.-OFICINA

02:34-02:36

**ACCIÓN:** Flashback en el que Zold destruye papel en la oficina**SONIDO:** Máquina

90

02:36-02:38

**ACCIÓN:** La máquina comienza a tragarse la corbata y Zold se asusta**SONIDO:** Gritos, máquina

STORYBOARD

beyond

PÁG.16

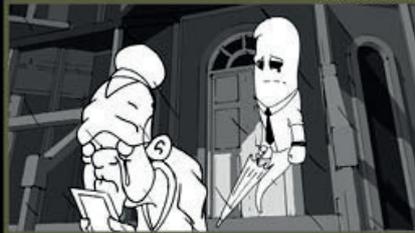
91 FLASHBACK-TUMBA

02:38-02:40

**ACCIÓN:** Tumba de Zold

92 EXT. JARDÍN-NOCHE

02:40-02:42

**ACCIÓN:** Zold vuelve a la realidad y deja el paraguas junto a la vieja**SONIDO:** Lluvia

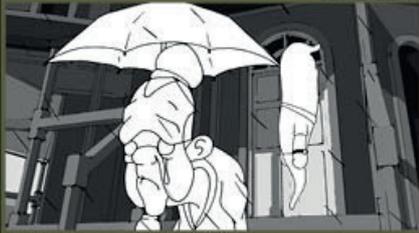
93

02:42-02:43

**ACCIÓN:** Zold se va**SONIDO:** Lluvia

94

02:43-02:45

**ACCIÓN:** La vieja abre el paraguas**SONIDO:** Lluvia

95

02:45-02:45

**ACCIÓN:** Zold se aleja**SONIDO:** Lluvia

96

02:45-02:46

**ACCIÓN:** Un rayo cae e impacta en la vieja**SONIDO:** Trueno

STORYBOARD

beyond

PÁG.17

97

02:46-02:49



ACCIÓN: Zoid se da la vuelta y reacciona ante el rayo

SONIDO: Lluvia, grito

98

02:49-02:52



ACCIÓN: Quedan los restos de la anciana fulminada

SONIDO: Lluvia

99

02:52-02:54



ACCIÓN: Zoid, triste, se mete en casa

SONIDO: Lluvia

100 INT. SALÓN-NOCHE

02:54-02:55



ACCIÓN: Zoid llega triste al salón

101

02:55-02:56



ACCIÓN: Zoid llega triste al salón

SONIDO: Describir

102

02:56-02:58



ACCIÓN: Sentado en el sofá, bebe cerveza

SONIDO: Botella

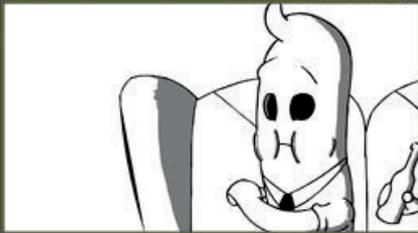
STORYBOARD

beyond

PÁG.18

103

02:58-02:59

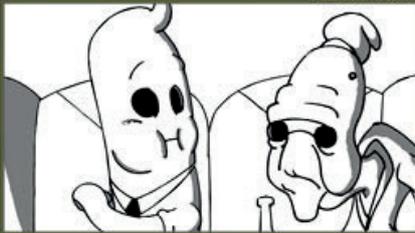


ACCIÓN: Alguien le quita la botella

SONIDO: Voz

104

02:59-03:00

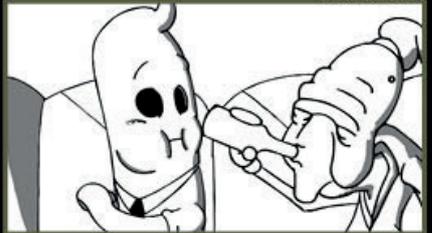


ACCIÓN: La vieja muerta está sentada junto a él. Zoid la mira impresionado

SONIDO: Describir

105

03:00-03:01

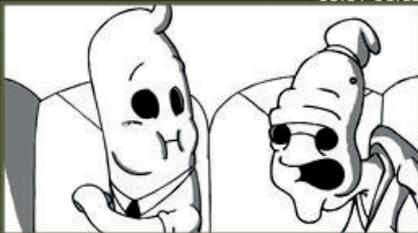


ACCIÓN: La vieja bebe

SONIDO: Tragos

106

03:01-03:02

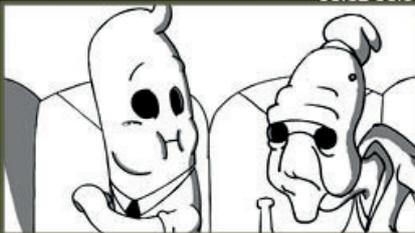


ACCIÓN: La vieja eructa

SONIDO: Eructo

107

03:02-03:03



ACCIÓN: Zoid sigue impresionado y gira la cabeza

108

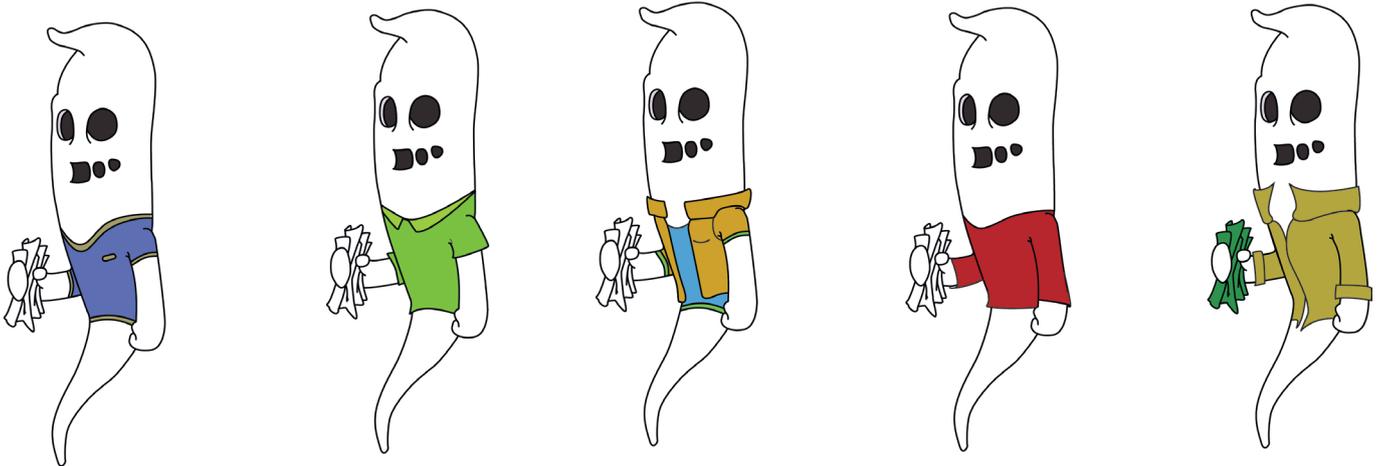
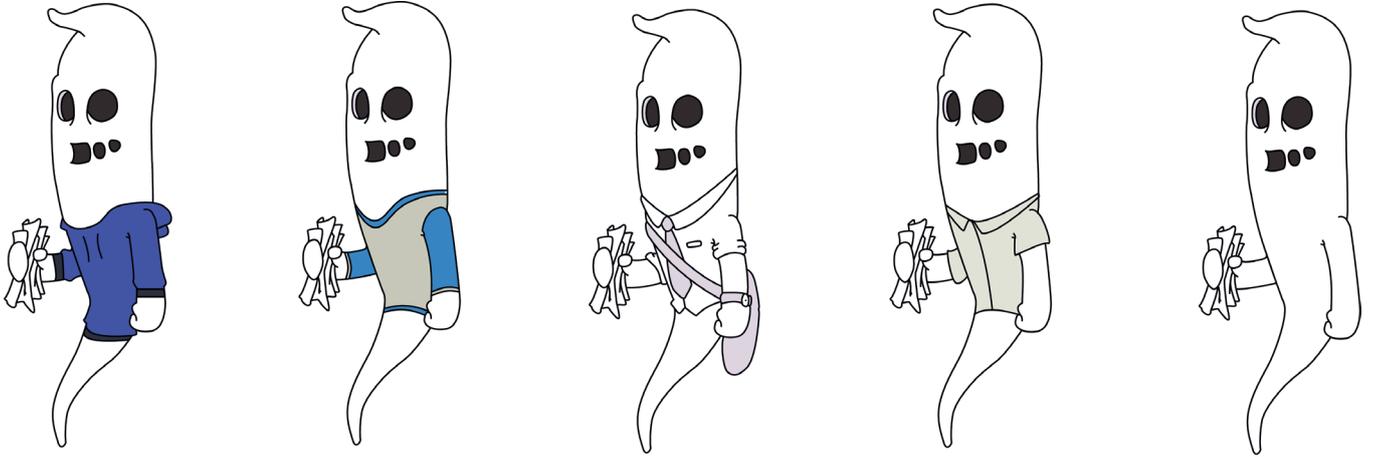
03:03-03:04

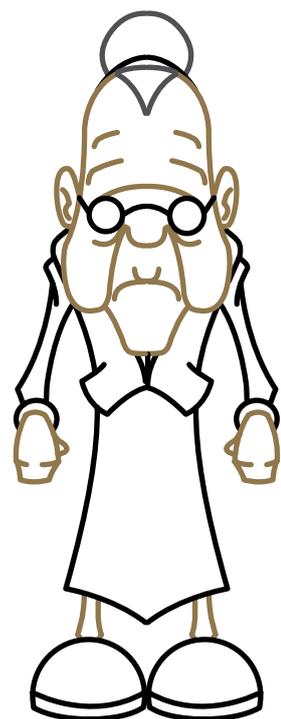
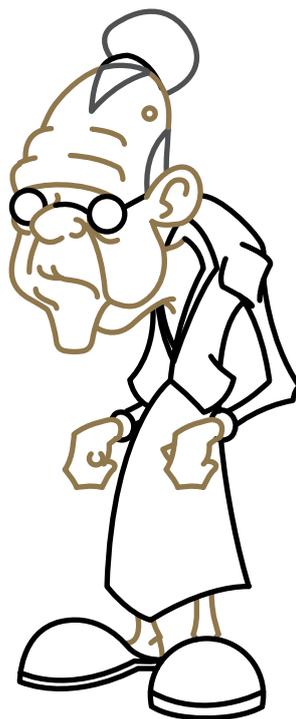
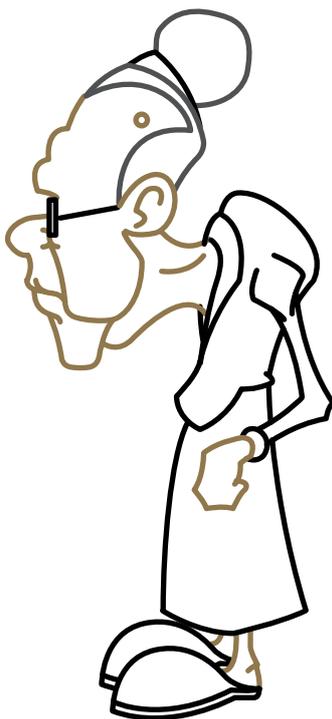
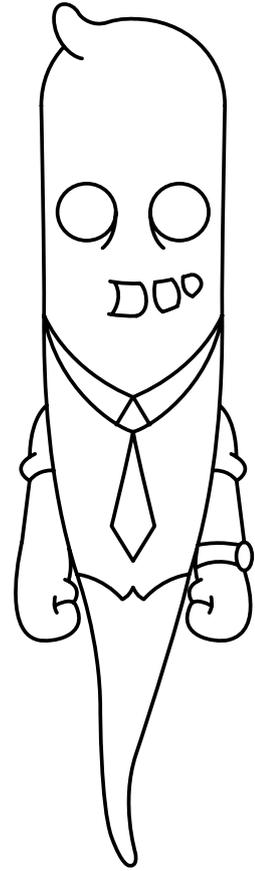
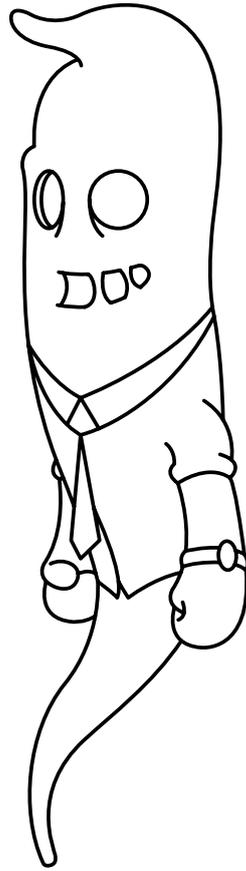
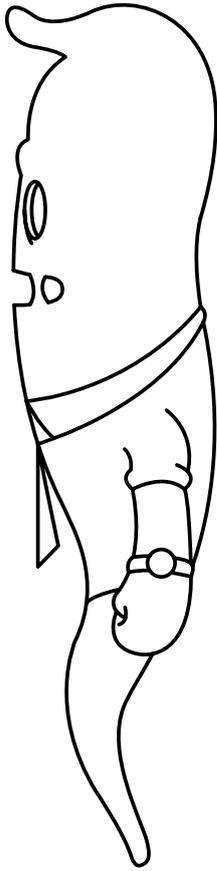


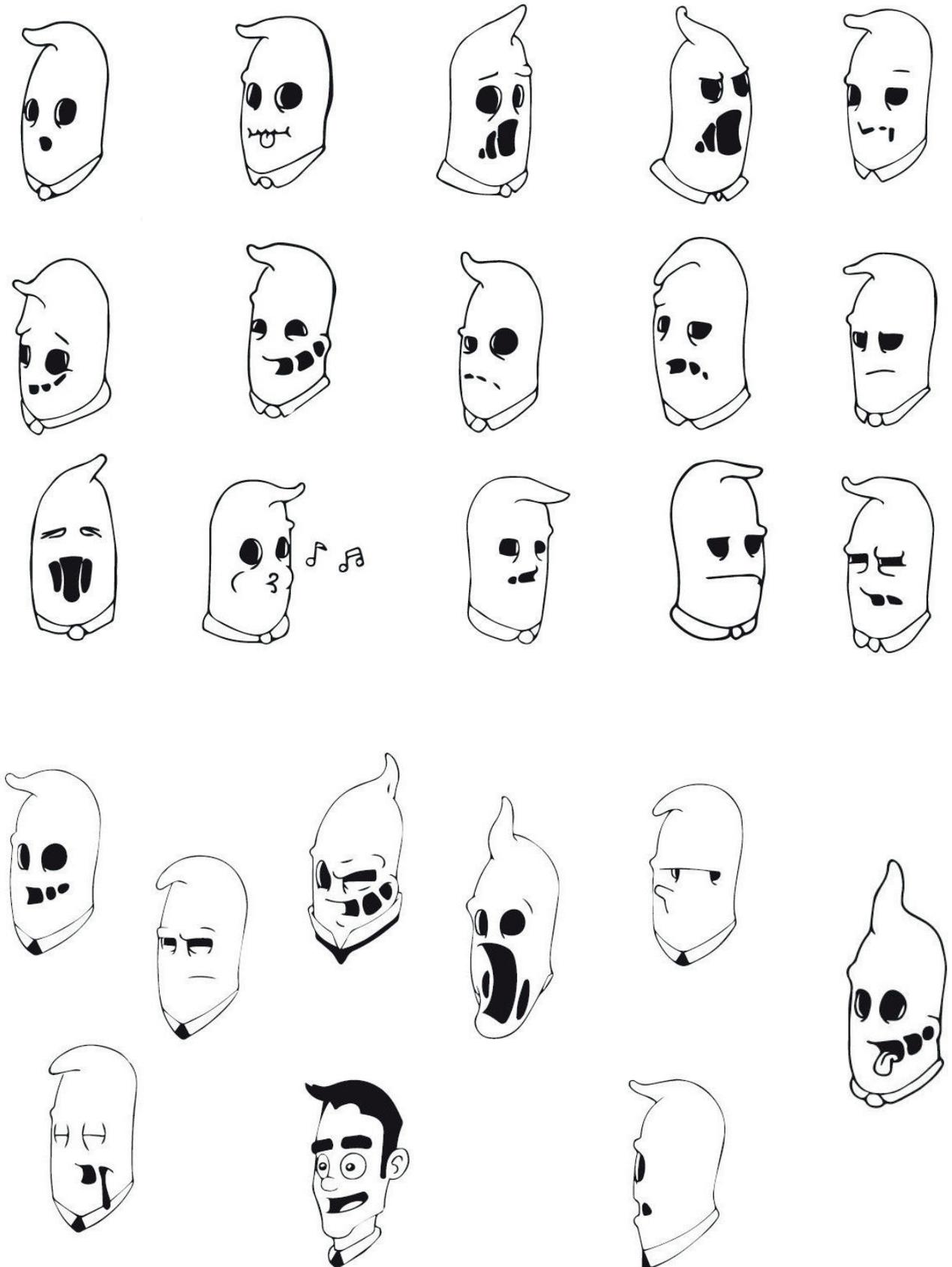
ACCIÓN: Zoid escupe la cerveza a cámara, fundiendo a créditos

SONIDO: Escupir

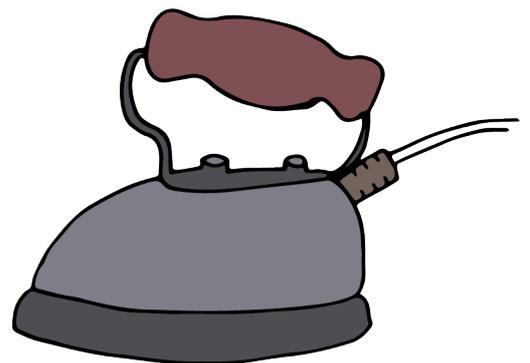
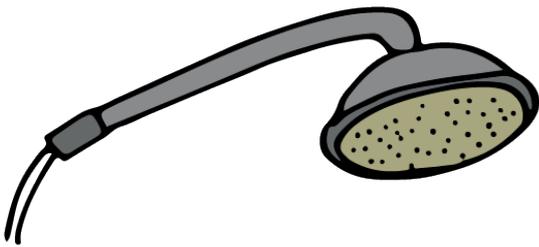
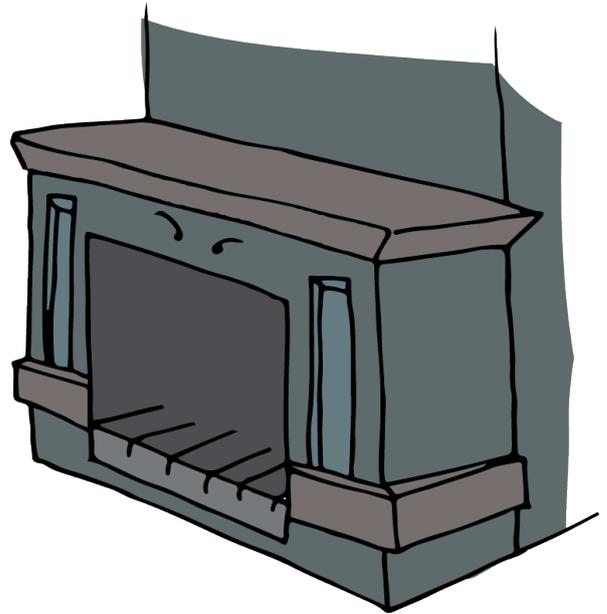
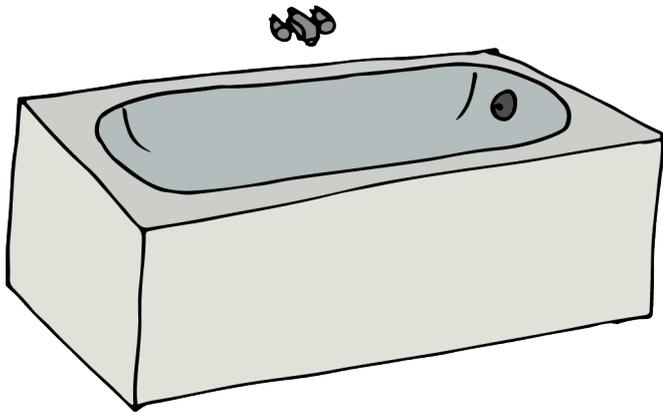


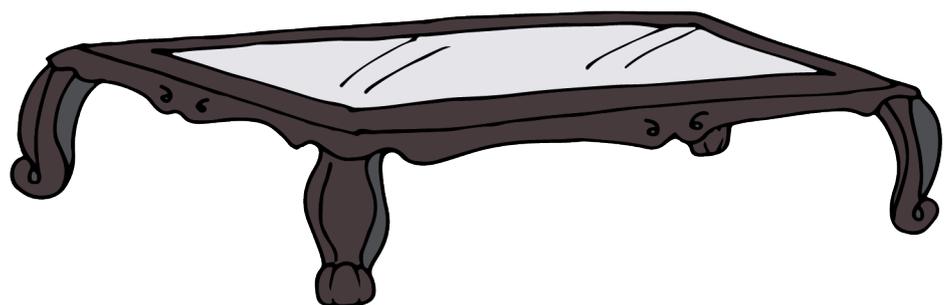
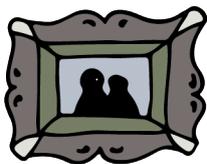
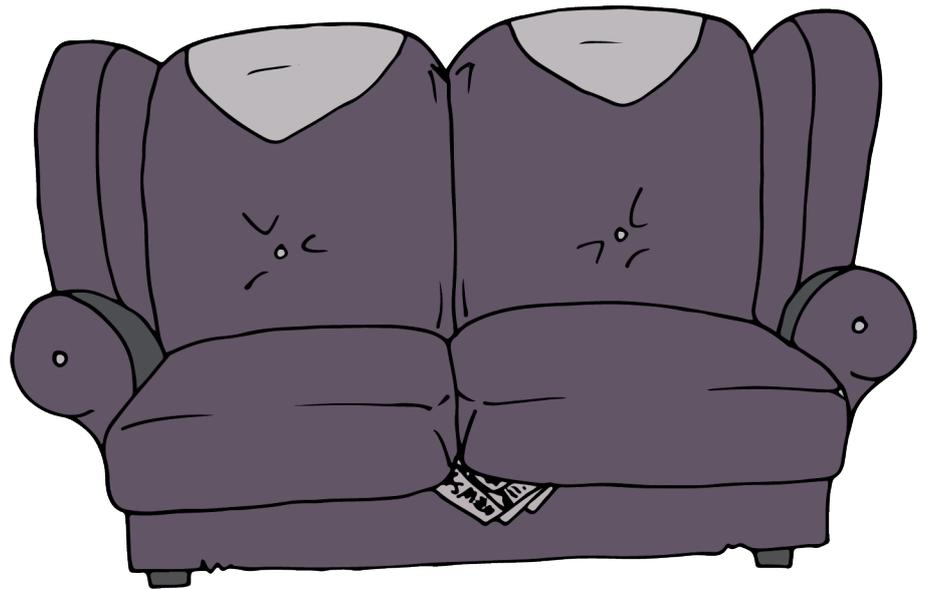
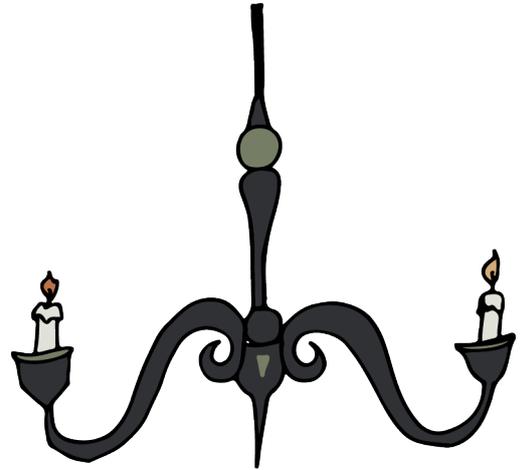
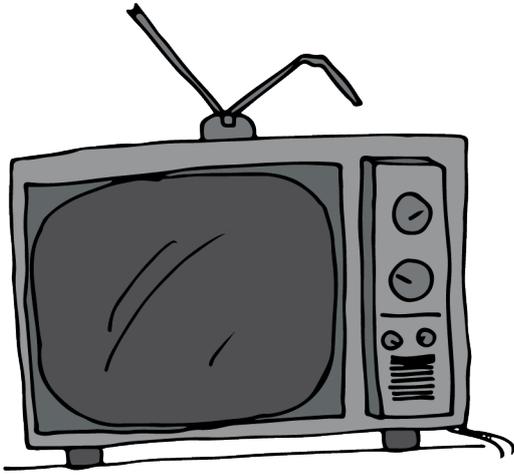




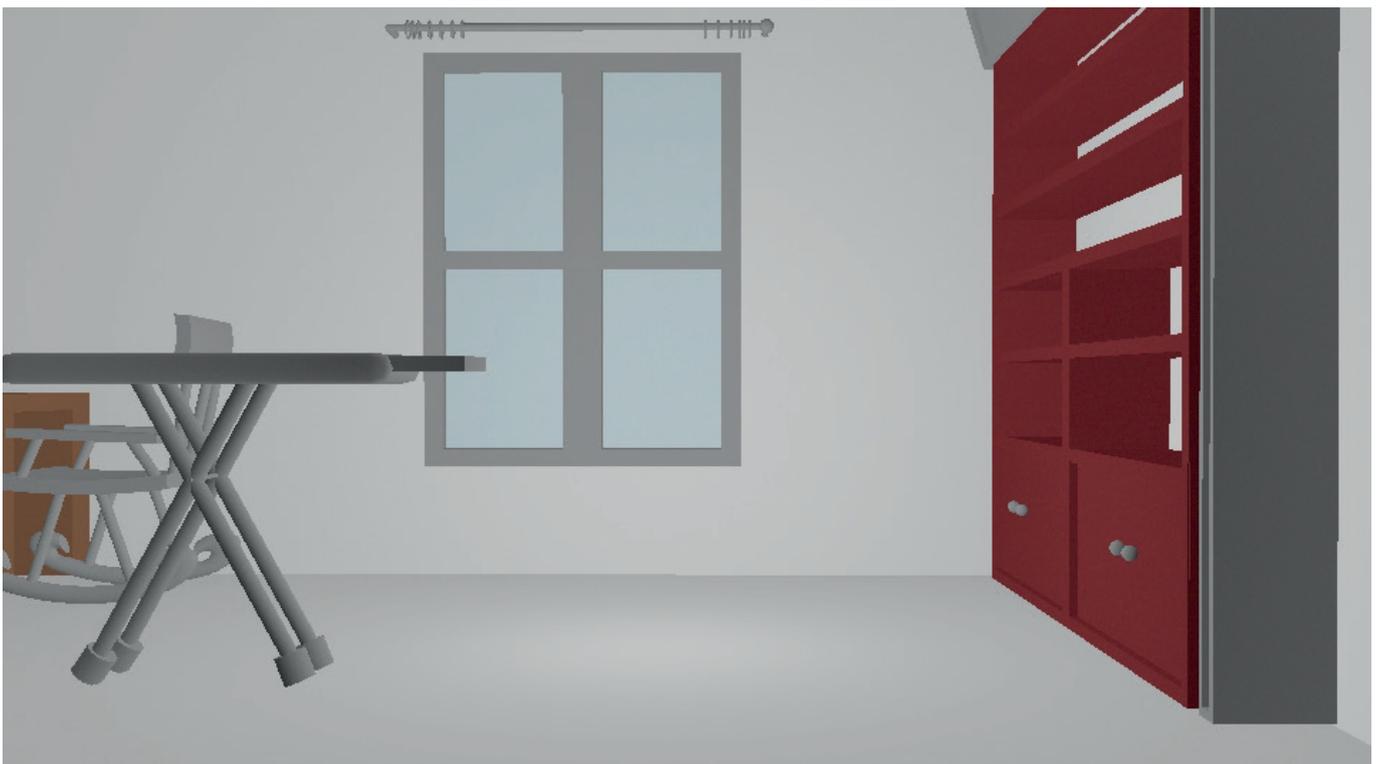


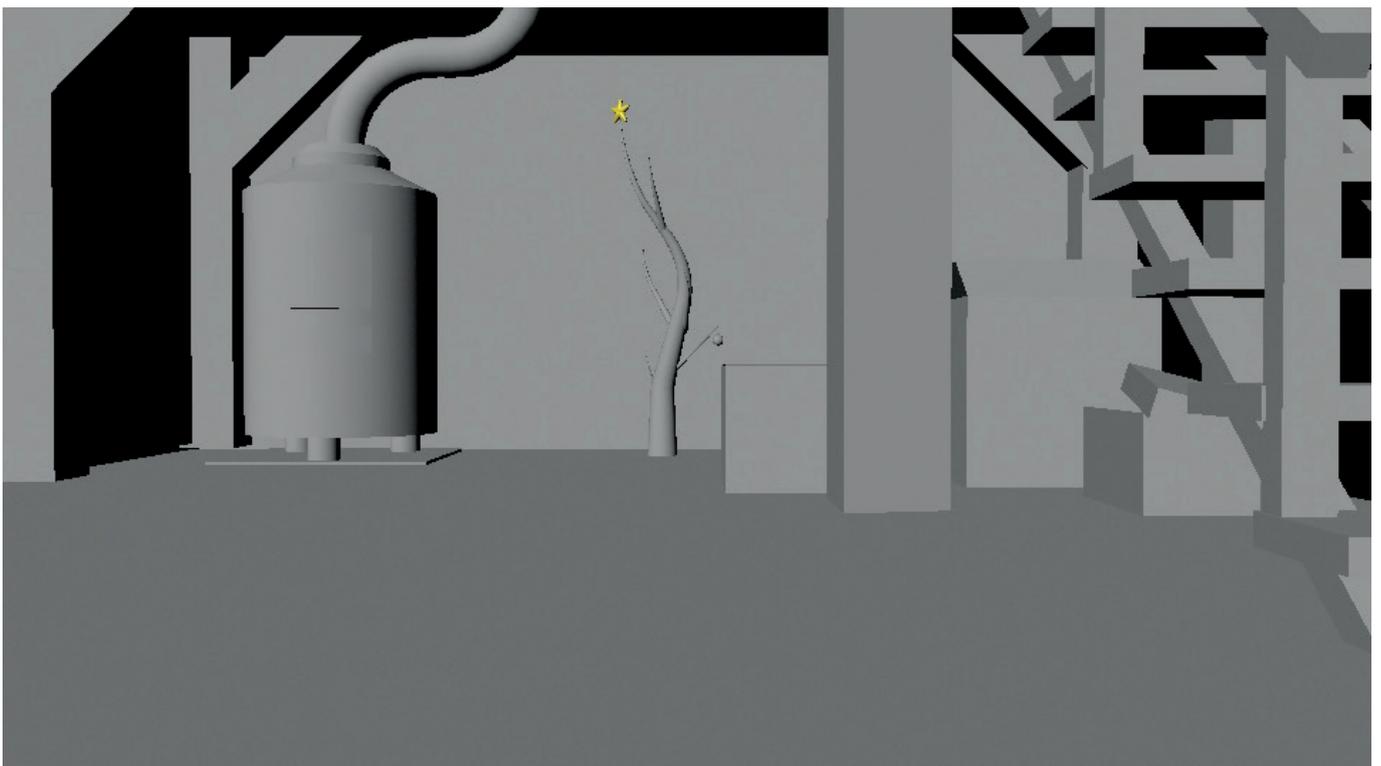
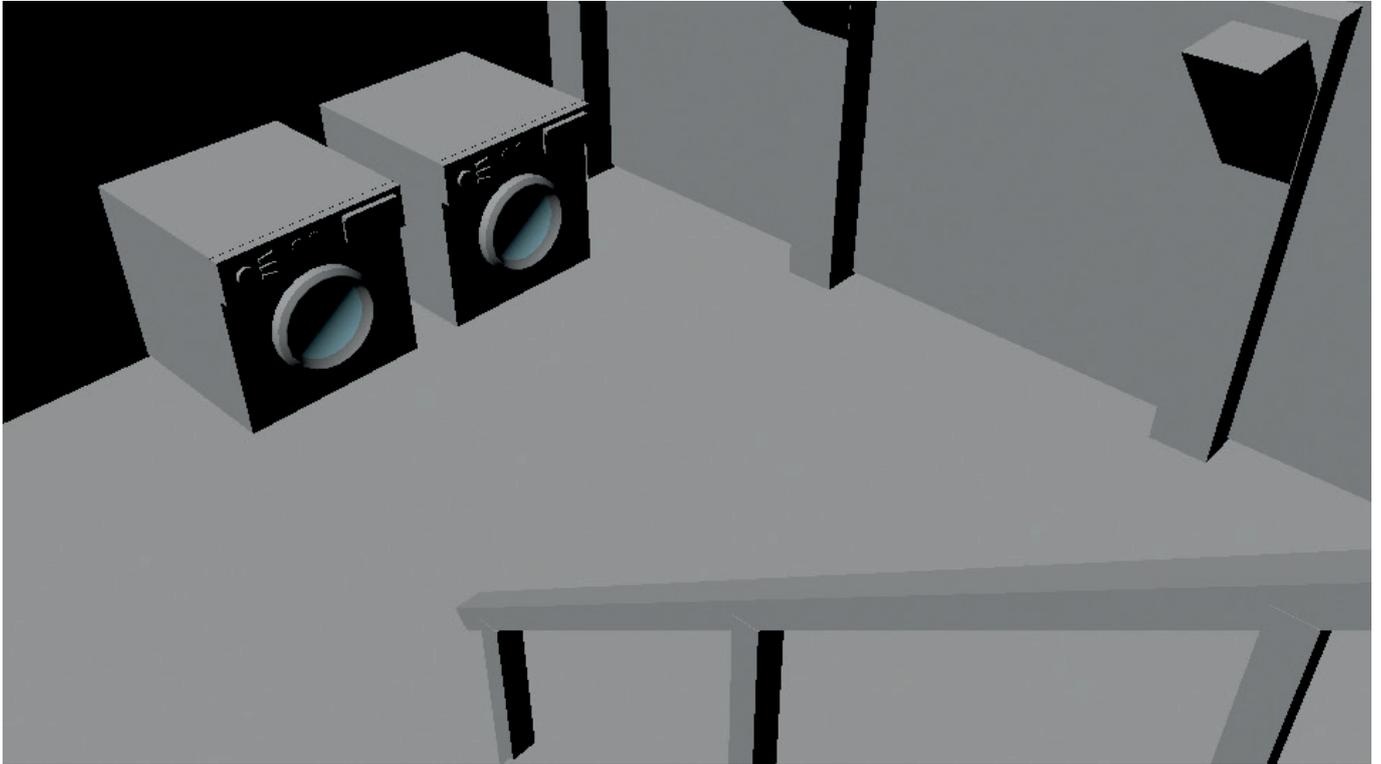
DISEÑO DE PROPS

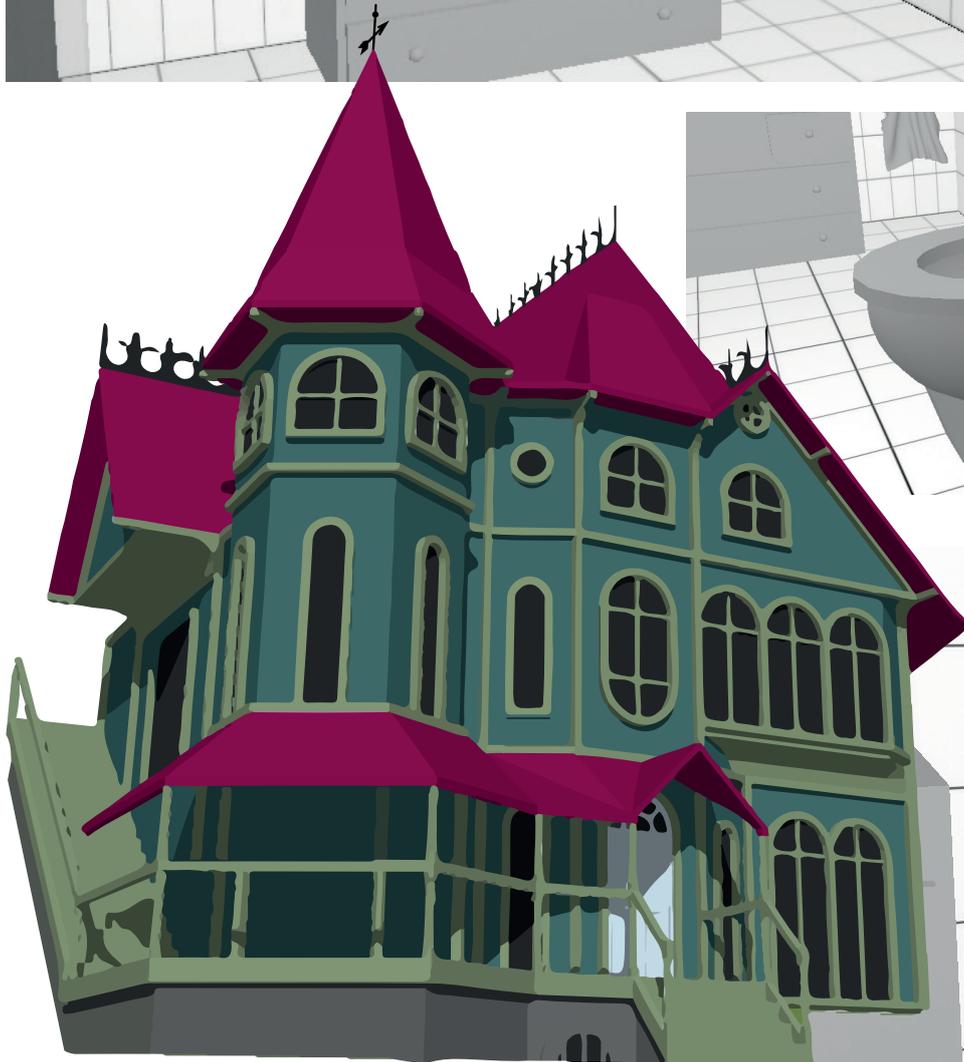


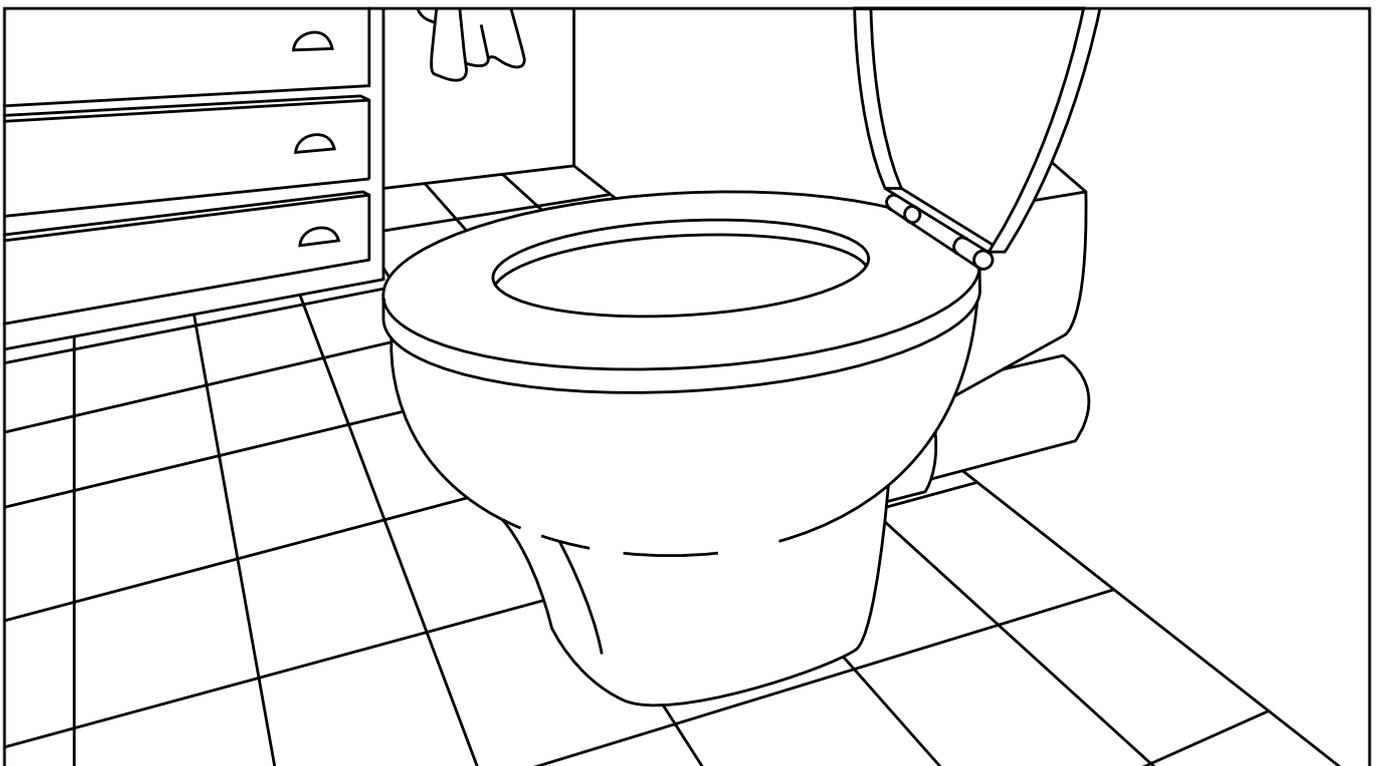
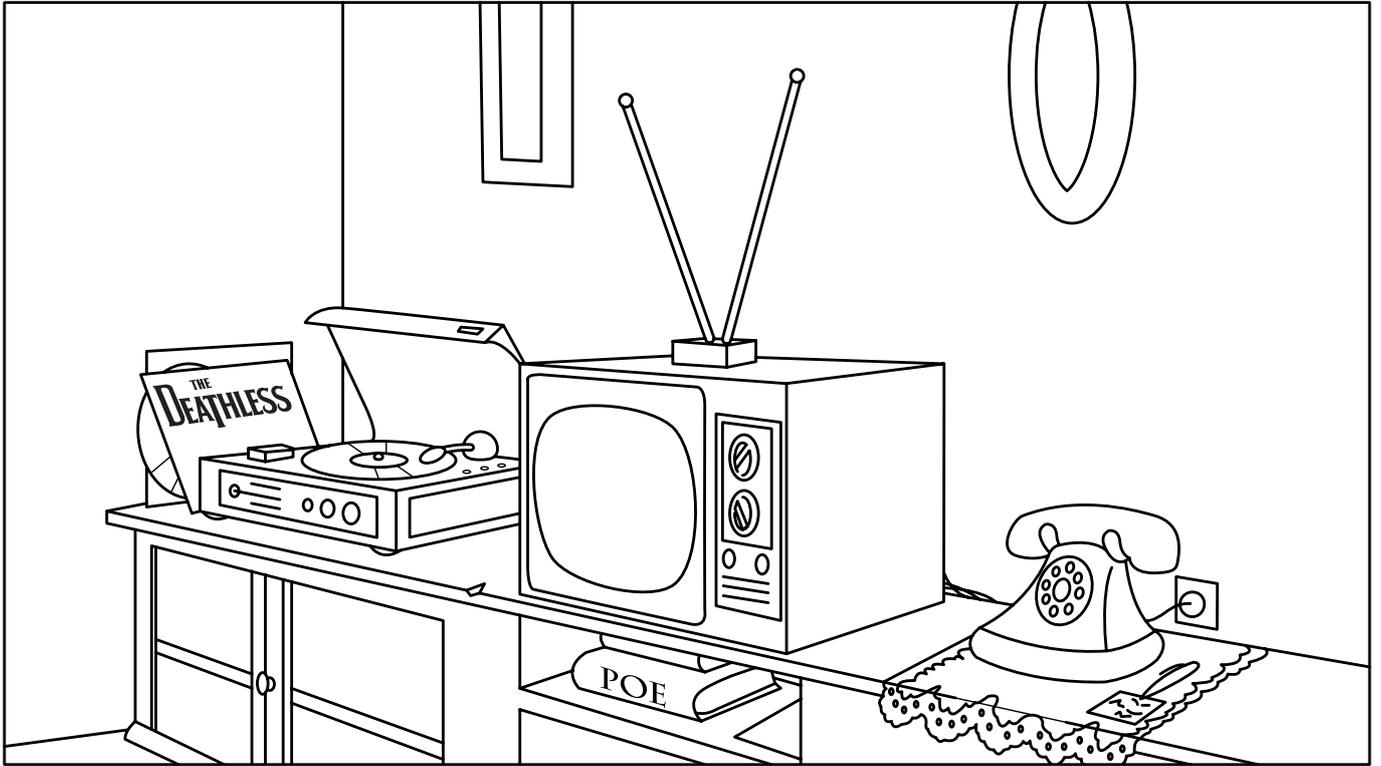


DISEÑO DE FONDOS

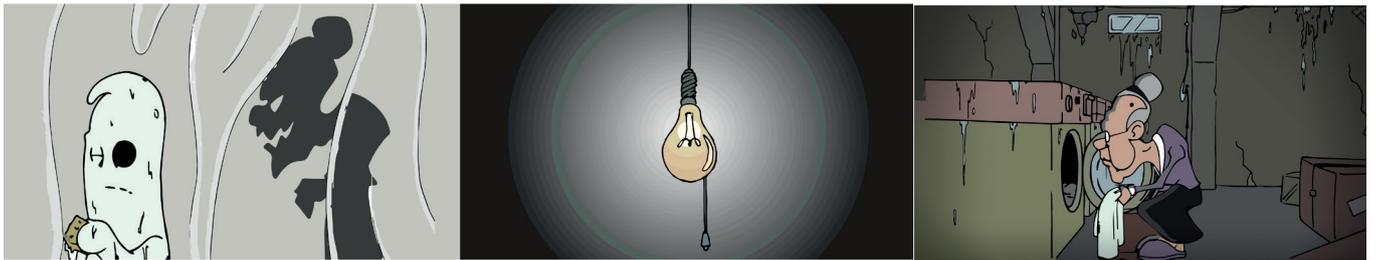








COLORSCRIPT



ENLACES

Enlace a biblia de producción:

<https://goo.gl/hi9h5L>

Enlace a animática:

<https://vimeo.com/199731591>

Enlace a layout:

<https://goo.gl/ByqAKR>

Enlace a vídeos de referencia:

Contraseña: beyond

<https://vimeo.com/223212563>

Enlace a pruebas a lápiz:

Contraseña: beyond

<https://vimeo.com/223212320>