

# TFG

---

## YO MÁS.

REALIZACIÓN DE UN TRÁILER DE ANIMACIÓN

Presentado por Ariadna Parra Asunción

Tutor: María Carmen Lorenzo Hernández

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2016-2017



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este trabajo trata sobre la dirección y elaboración de un tráiler a línea de lo que más adelante se convertiría en un corto de animación. En esta memoria se recoge el procedimiento que se ha llevado a cabo, así como los referentes que se han tenido en cuenta a la hora de la elaboración y a la recogida de información.

Veremos el proceso que se lleva a cabo para realizar una animación, la cual se divide en tres fases: Pre-producción: donde se recoge todo aquello que se necesita para tener clara la animación ( Guión, *storyboard*, *layout*, Etc.) La segunda: la producción, donde se hablará sobre la animación realizada y sobre la metodología que se le ha aplicado; y por último, en la tercera fase, correspondiente a la post-producción, trataremos el tema del montaje del video y de los posibles añadidos finales.

*This project is about the direction and elaboration of a trailer on line of what would later become a short animation. This report describes the procedure that has been carried out, as well as the references that have been taken into account when preparing and collecting information.*

*We will see the process that is carried about to make an animation, which is divided into three phases: pre-production: where everything is collected to be clear to the animation (Script, storyboard, layout etc.) The second phase will ne the production phase where we will talk about the animation made and the methodology that has been applied and finally, in the third phase, corresponging to the post production, we discuss the issue of video editing and possible final additions.*

**PALABRAS CLAVE:** Animación, digital, 2D, tribus, *Concept-Art*, Soberbia.

## AGRADECIMIENTOS.

Por todos aquellos que creyeron en mí y me animaron a estudiar lo que realmente amaba. Gracias a Carla y a Rocío por aguantarme y por su *feedback* en cada momento. A Gonzalo por apoyarme y hacer que me supere día a día.

# ÍNDICE

	PÁG.
<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.</b>	
2.1. OBJETIVOS.....	6
2.2. METODOLOGÍA.....	6
<b>3. CUERPO DE LA MEMORIA.....</b>	<b>9</b>
<b>3.1 REFERENTES.</b>	
3.1.1. REFERENTES VISUALES.....	9
3.1.2. REFERENTES CULTURALES.....	11
3.1.3. REFERENTES TÉCNICOS.....	13
<b>3.2. PRE-PRODUCCIÓN.</b>	
3.2.1. DESARROLLO DE LA HISTORIA.....	17
3.2.2. PERSONAJES.....	18
3.2.2.1. NAGI.....	18
3.2.2.2. CORAX.....	20
3.2.2.3. ANAM.....	21
3.2.2.4. HABILIS.....	22
3.2.3. FONDOS.....	23
3.2.4. GUIÓN.....	24
3.2.5. STORYBOARD.....	25
3.2.6. COLOR SCRIPT.....	26
3.2.7. LAYOUT.....	27
<b>3.3. PRODUCCIÓN.</b>	
3.3.1. ANIMACIÓN PASO A PASO.....	27
<b>3.4. POST-PRODUCCIÓN.</b>	
3.4.1. COMPLEMENTOS SONOROS.....	29
3.4.2. MONTAJE Y EFECTOS.....	29
<b>4. CONCLUSIONES.....</b>	<b>30</b>
<b>5. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>31</b>
<b>6. ÍNDICE DE IMÁGENES.....</b>	<b>32</b>
<b>7. ANEXOS.</b>	
7.1. VISTAS.....	33
7.2. CARTAS DE EXPRESIÓN.....	34
7.3. BOCETOS A MANO.....	35
7.4. LAYOUT DEFINITIVO.....	38
7.5. ARTES FINALES.....	40



# 1. INTRODUCCIÓN

La finalidad de este proyecto fue la de crear un corto de animación digital bastante ambicioso, apoyado en el género de fantasía y aventuras. El nombre del proyecto era “Yo más.”, No obstante, se cambiaría a “Nagi”, el nombre de la protagonista. Ella es una joven indígena, cuyo único propósito es ser más fuerte que su padre. Partiendo de esta idea, se va a desarrollar una animación. La realización de esta se parte en tres fases: Pre-producción, producción y finalmente, post-producción.

La historia cuenta como Habis, el padre de Nagi, el guerrero más fuerte de la tribu, perturbaba la paz del Dios Corax, adentrándose en sus tierras. Al poblado vuelve uno de sus amigos, contándole a Nagi que el Dios los ha matado a todos, por lo que ella decide ir a plantarle cara.

Teniendo en cuenta esta idea, se empezó con la pre-producción del proyecto: realicé un guión y un *storyboard*, donde llevé a cabo un estudio de *Concept-Art*<sup>1</sup> para dar con el diseño final de los personajes y los paisajes que iban a aparecer. Una vez todas las ideas estuvieron concretadas, realicé un estudio de lectura del corto. Para ello creé una cinemática con imágenes del *storyboard* teniendo en cuenta el ritmo del corto y se le incluirían los sonidos y la música pertenecientes. Esto ayudaría para la producción de un *layout*, donde mediante diferentes recursos que quedarán explicados más adelante, quedaron claros los movimientos de cámara y las acciones de cada personaje. Con todo esto, empecé a animar *frame a frame* con un programa llamado *Mischief*.

Debido a un problema de tiempo, decidí reducir el tiempo del corto todo lo posible, ya que constaba con muchas partes de diálogo y escenas. Se decidió reducir el proyecto a un tráiler animado que rondase los cuarenta segundos, donde se le diese más importancia a la animación en sí que a algo más extenso, pero pobre de movimiento. Por esto se buscó un nuevo ritmo para el tráiler, donde se desordenaron las escenas que ya habían e hice otras nuevas, para darle el dramatismo que un tráiler requiere. Las escenas se juntaron en *Adobe Premiere*, junto a la música, los efectos de sonido y el título correspondiente.

<sup>1</sup> Consultar los apartados del anexo 7.1, 7.2 y 7.3.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.

### 2.1. OBJETIVOS.

El objetivo principal de este proyecto era realizar una historia concienciadora sobre la soberbia y lo que ello conlleva y tratar de plasmarlo en una animación mediante la técnica digital.

Tras tener en cuenta este punto, decidí partir de la creación de un mundo totalmente imaginario, donde la cultura o la religión distasen mucho de la sociedad establecida en la actualidad. Una vez claras las características del mundo, creé los personajes en base a este, con el objetivo de ser fieles al hábitat proporcionado y al mismo tiempo, que las personas que viesen la animación se sintiesen identificados con ellos.

Después de cumplir tales objetivos, recogidos en el trabajo de Pre-producción, el siguiente punto sería realizar una animación digital a línea, donde se pudiese ver reflejado el universo creado. Por otra parte, en la post-producción, me propuse como objetivo dar un ritmo a la animación, siguiendo el orden establecido por el previo *storyboard* y otorgándole una música favorecedora.

### 2.2. METODOLOGÍA.

La metodología seguida en este proyecto se rige de la aprendida de las asignaturas correspondientes a animación y a la propuesta por los diferentes referentes técnicos, de los cuales hablaré en el apartado de referentes.

Abordé la animación teniendo en cuenta el público a la que irá dirigida, el género, el tema a tratar, la duración y el estilo. En el caso de este proyecto, se trata de una historia que habla sobre la soberbia. En un intento de descontextualizar una palabra tan actual del entorno del espectador, decidí encaminar el tráiler apoyándome del género fantasía, aunque también podemos ver en él varios subgéneros, como acción y aventuras.

En el caso del estilo, personalmente siempre he tenido una gran influencia del manga y el anime. No obstante, traté de otorgarle a este trabajo mi propio estilo. Además, he elegido este tipo de estilo ya que hoy en día el anime y el manga es una de las mayores referencias visuales, con géneros para todos los pú-

blicos. Por otra parte, tratando el tema del tiempo, mencionar que, aunque el corto estaba previsto que tuviese una duración de aproximadamente tres minutos, quedó reducido a cuarenta segundos. Estos segundos no son elegidos al azar, ya que los tráiler tienen como característica durar mucho menos que el cortometraje o largometraje en cuestión.

Una vez todos estos puntos están claros, realicé una investigación de referentes para proceder más tarde con la creación artística. Busqué referentes tanto como para encontrar inspiración estilística para tener más claro el estilo, como para reunir información sobre las diferentes culturas del mundo y sus características, para poder formar una tribu original, aunque con algunos aspectos reales.

Una vez realizado esto, empecé a elaborar la historia, escribiendo un breve resumen sobre esta, que sirva para realizar un posterior guión narrativo. En esta fase también entraría la elaboración del *Concept-Art*, donde quedan recogidas las evoluciones de los personajes tanto físicas como psicológicas y , además, los fondos: diferentes escenarios que aparecerán a lo largo de la animación.

Más tarde, una vez los personajes están claros, escribí el guión narrativo apoyándome del resumen. Una vez el guión narrativo está terminado, pasé a escribir el guión técnico para tener más presente cuestiones como: El enfoque de la cámara, la duración de las escenas, el movimiento o la acción que realiza el personaje y los sonidos complementarios que puedan aparecer. Una vez este guión está terminado, se empiezan a dibujar las escenas en forma de *storyboard*, donde los dibujos se complementan con anotaciones que ayudan a la comprensión de las acciones que se llevan a cabo en cada escena. Este paso va ligado al *color script*, el este consiste en concretar el ritmo del *storyboard* final, mediante la psicología de colores.

Siguiendo el ritmo aportado por el *color script*, elaboré una animática del *storyboard*, donde se tienen que ver plasmados los movimientos de los personajes de forma breve y se tiene que diferenciar cada escena y cada plano, para buscarle una continuidad. Cuando este paso queda finalizado, hice el *layout* con la animática abocetada, pero concretando los movimientos de los elementos y de la cámara.

Una vez la fase de Pre-producción quedó concluida, empecé con la animación digital. En este momento el proyecto optó por una línea de tráiler, dejando de lado la idea de corto. Aunque surgieron varias dudas, al final desarrollé la animación mediante la técnica digital, usando el programa *Mischief*. Tuve en cuenta las nuevas características de las que contaba ahora el proyecto por lo que elegí las escenas que mejor representarían el corto, además de tratar de aportar algunas nuevas con un poco más de acción para hacer el tráiler ameno y expectante. En este momento busqué música nueva que se adaptase al nuevo ritmo.

Finalmente, la post-producción la realicé mediante el programa de montaje audio visual *Adobe Premiere*, en este programa monté las escenas y añadí la música y los efectos. La mayor parte de los tráiler de este género se caracterizan por tener un ritmo lento, donde se contextualiza al espectador. A medida que el tráiler avanza, el ritmo aumenta.



1. Mel Gibson: *Apocalypto*, 2006.

## 3. CUERPO DE LA MEMORIA.

### 3.1. REFERENTES.

Como ayuda para iniciar este proyecto, llevé a cabo la búsqueda de referentes, la cual consistió en recopilar información sobre obras y autores de diferentes ámbitos, que pudiesen aportar algo al proyecto. Para este trabajo, se han realizado búsquedas de referencia a nivel cultural, literario y visual.

#### 3.1.1. Referentes visuales.

Nombrar gran referente visual para este proyecto, la película estadounidense *Apocalypto* (2006). Dirigida y producida por Mel Gibson. Esta película cuenta una historia ambientada en la cultura maya de México, antes de la llegada de Colón a América. La historia cuenta las vivencias de un indígena capturado por una tribu rival para ser sacrificado en ritual.

Esta producción fue de gran ayuda a la hora de decidir las culturas en las que se basaría la tribu de donde es originaria Nagi. Fue de gran ayuda en cuanto al trato que los mayas dan a los dioses y la capacidad que tiene el protagonista de sobrevivir en el bosque y adaptarse al terreno. También sirve como referente para la creación de *Concept-Art*, sobretodo en el ámbito armamentístico: como arcos, hachas y lanzas. Además de accesorios y ornamentaciones que aparecen a lo largo de la película.



2. Studio Ghibli: *La princesa Mononoke*, 1997.

Hayao Miyazaki (Bunkyō, Tokio, Japón, 5 de enero de 1941) es un director y productor de cine de animación, a parte de ser ilustrador y productor de animes y mangas. Según el crítico cinematográfico:

EBERT, Robert, 2002 . “Estamos hablando de uno de los mejores creadores de películas de animación, ya que se ha convertido en un icono y en una eminencia dentro del ámbito”.

Miyazaki enfoca la mayor parte de su obra a niños y adolescentes. Su obra se caracteriza por aportar mensajes concienciadores sobre el efecto del hombre en el planeta, aunque también es común encontrar en sus personajes el progreso de la maduración individual. Este último hecho se conoce como el “viaje iniciático del samurai”, del cual hablaremos más adelante en los referentes culturales. En sus obras también aparecen referencias al feminismo, ya que en la mayoría de sus trabajos aparecen



3. Rumiko Takahashi: *Inuyasha* (anime), 1998.

protagonistas femeninas capaces de superar por su cuenta los obstáculos a los que se le somete, sin descartar la ayuda de un coprotagonista masculino. Aunque este autor tiene una infinidad de trabajos increíbles, la obra que más ha servido como referente ha sido *La princesa Mononoke*.

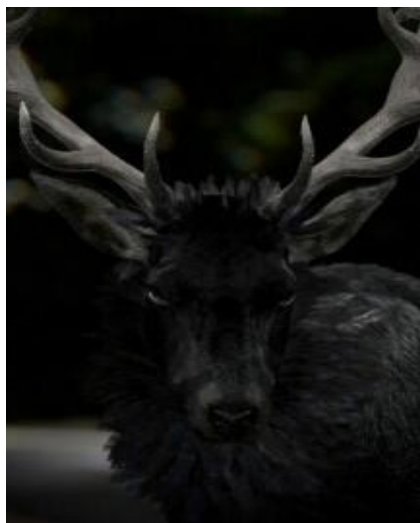
Gracias a las obras de Miyazaki, se decidió tratar temas como el feminismo en el proyecto, aportando una protagonista mujer, fuerte e independiente, que fuese capaz de resolver los problemas propuestos. También se tubo en cuenta para la creación de la historia y del universo de Nagi, la interacción del ser humano con los dioses. En cuanto a la estética, debido a que la mayor parte de la acción del proyecto transcurre en un bosque, esta película fue una gran fuente de inspiración a la hora de su diseño.

Otro de los referentes visuales que se tienen en cuenta es la famosa mangaka Rumiko Takahashi. (Niigata, 10 de octubre de 1957). Rumiko es conocida por la producción de mangas de gran éxito. Se ha tomado como referencia su obra escrita a mediados de los 90's: *Inuyasha*.

*Inuyasha* (1996-2008) es un manga de aventuras y fantasía basado en el folclore japonés. La protagonista es Kagome Higurashi, una muchacha que vive en un templo. Un día buscando a su gato, resbala y cae en el pozo, con la sorpresa de que aparece en otra época. Una vez allí, descubre que es la reencarnación de una antigua sacerdotisa de la época. Es un gran referente estilístico, ya que cuenta con una estética propia del anime: línea negra a vector, coloreada con colores planos y solo una capa de sombra. Aunque más tarde se decidió realizar una animación solo de línea, en un principio se iba a seguir esta estética en el proyecto. También se usa como referente tanto como en cuanto a fondos como en personajes: Los hechos transcurren en bosques y en poblados, con toques fantásticos, como por ejemplo: fauna y flora gigantes.

Resulta importante nombrar la película de acción real *La Gran muralla (The Great Wall)* (2017) Una historia de fantasía sobre los misterios que esconde la Gran muralla china. La historia en sí, es irrelevante para el proyecto, no obstante el personaje principal resulta ser un diestro con el arco, por lo que sirvió al proyecto como estudio de poses a la hora del uso de cierta arma.





4. Bryan Fuller: Hannibal. *Wendingo*. 2015

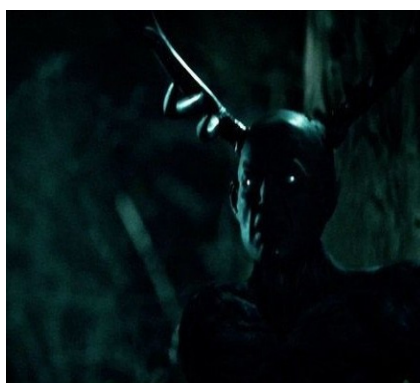
Thomas Harris, (Jackson, Tennessee, Estados Unidos, 11 de abril de 1940) es un escritor especializado en novelas de suspense y mundialmente conocido por ser el creador del personaje Hannibal Lecter. Este escritor basa sus personajes en gente que conoce, procura entenderlos y usar su perfil psicológico para elaborar situaciones y tratar de averiguar como diferentes personas pueden salir de los problemas propuestos. Este aspecto se tuvo en cuenta en la creación de personajes para este proyecto. Mencionar también en el trabajo de imagen que realizaron en la serie de televisión *Hannibal* (2013), donde el protagonista Will Graham sufre demencia y alucinaciones. En estas escenas desorientadoras se respira un ambiente frío e intimidante, las cuales me sirvieron de inspiración para crear la morada del Dios Corax. Además, en esta serie, se puede ver como dicho protagonista sueña con un ser superior, un ciervo negro.

FULLER, Bryan. 2015. “*Es un animal que simboliza la conexión entre el protagonista y Hannibal. Hannibal es el psicólogo de Will Graham, por lo que aprovecha para influenciarlo hasta el punto de volverlo demente.*”, en *Postmortem*, AXN.

Este recurso sirvió como inspiración para crear la relación protagonista-antagonista del proyecto, ya que al principio el Dios se muestra como una criatura y termina siendo un hombre. Interpretando la forma animal como buena y apacible y la figura del hombre como corrupción y maldad. Referente al aspecto, también se ha basado en las alucinaciones de Will Graham para crear al personaje. Sin embargo, se decidió darle otros acabados y en el caso del Dios creado, es un cuervo y no un ciervo.

### 3.1.2. Referentes culturales.

A continuación, hablaré sobre los referentes que he tenido en cuenta a la hora de concretar las características de la tribu inventada y de la historia que envuelve al Dios Corax.



5. Bryan Fuller: Hannibal. *Wendingo* humano. 2015

Anteriormente, nombré al director de la serie *Hannibal*, Bryan Fuller (n. 27 de julio de 1969) especializado en televisión y en la producción y dirección de series de ciencia ficción y adaptaciones de novelas. También hablé de la aparición de un ciervo humanizado en la serie *Hannibal*, como símbolo de conexión entre protagonista- antagonista. Este ser tiene como nombre *Wendingo*, se trata de una criatura mitológica procedente de la cultura nativo americana, también muy presente en la religión de Canadá. Se caracteriza por ser un demonio caníbal con cuernos

de ciervo y cuerpo humano. Los nativos de la época sufrían un trastorno mental por culpa de dicha criatura, llamada *La Psicosis del Wendingo*, donde el enfermo piensa que él mismo se está convirtiendo en dicho ser. Esta enfermedad, proviene de las tribus, Cree, Innu, Ojibwa y Saulteaux, procedentes de Canadá y Alaska. En el proyecto no se trata el hecho del canibalismo. No obstante, durante la historia, Nagi llega a creer que ella misma es el propio Dios.

Una de las leyendas que envuelve al *Wendingo*, cuenta como este ser comía a los guerreros que se aventuraban en su territorio y se perdían. Por otra parte, otra de ellas habla del origen de este, como un hombre traicionado por su amada, el cual reclama venganza y se come su corazón. Este hecho provoca la congelación de su propio corazón, por lo que se transforma en una bestia que come corazones. Estas dos leyendas en concreto, me resultaron bastante interesantes para la elaboración del trasfondo del antagonista. Por lo que decidí introducir en la historia el hecho de los personajes perdidos en el bosque y hacer de *Corax* un Dios vengativo.

Siguiendo con la cultura de las tribus de América y Canadá Otra tribu que se ha usado como referencia, es la conocida tribu de los Apaches. Se decidió usar a esta tribu como referencia, ya que los Apaches, aunque cuidaban los unos de los otros y se comportaban como un grupo, en muchas ocasiones la búsqueda de alimentación la hacían en solitario, por lo que se le daba mucha importancia a la individualidad. Esto se ve reflejado en la historia, cuando Nagi abandona el poblado, decidiendo renunciar a su rito de iniciación, por ir a buscar a su padre. Toda la tribu está en contra, sin embargo respetan su decisión.

Aunque el ritual en sí, no tiene mucha importancia dentro de la historia de Nagi, el hecho de ver la importancia de la caza en las comunidades, tanto por el hecho de aportar alimento como por considerarse algo sagrado, se decidió representar en la animación. Por otra parte, en cualquier cultura que he buscado, la mujer se queda rezagada a lo cotidiano y casi todas los ritos de iniciación que se les propone tienen que ver con la sexualidad. Por esto, decidí que Nagi fuese un personaje femenino diferente. Ella se siente mujer y está contenta de serlo y, aunque tiene metas propias de los hombres, su tribu las respeta. Nagi decide tomar las riendas de su vida.



Por otra parte, el viaje que lleva a cabo hasta el nido del Dios *Corax*, se convierte en la transición de la protagonista de su niñez a la madurez. Esto se conoce como *El viaje iniciático*. *El viaje iniciático* tiene su origen en el Japón del Período Edo (1603-1868), donde podemos ver a los samurai tal y como se conocen hoy en día.

SALA, Marcos (2016) “Según sus prácticas y sus creencias, para llegar a ser un verdadero samurai, se debía partir a un viaje de conocimiento interior, donde el samurai debería enfrentarse a situaciones hostiles para hacer que su personalidad cambie, con fin de llegar a ser mejor persona.” - Conferencia: Imagen del samurai y el ninja a través del anime. Valencia (2016).

El viaje iniciático es un recurso muy usado en películas y novelas, como por ejemplo en las obras de Miyazaki, también podemos encontrarlo en la literatura como en *El Quijote*, o en las obras de Tolkien.

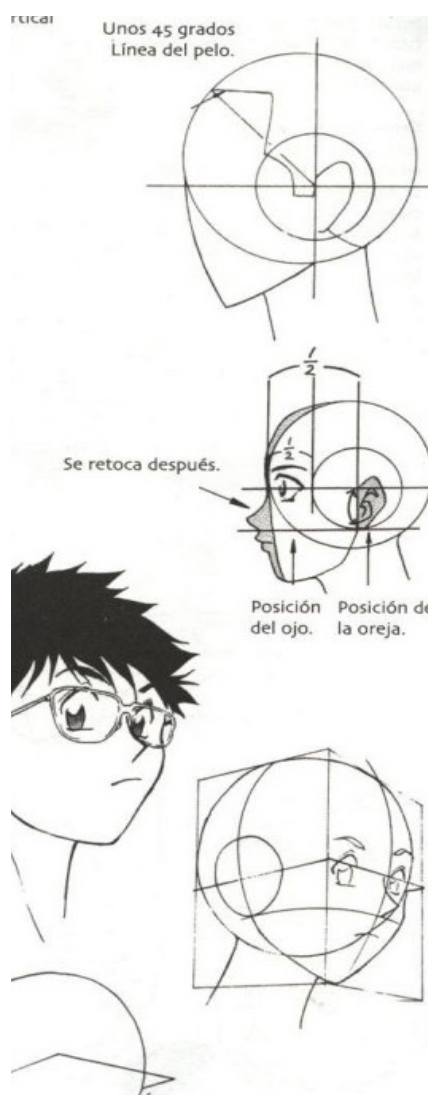
### **3.1.3. Referentes técnicos.**

En este apartado hablaré sobre los diferentes referentes que han servido, tanto como para elaborar el estilo de mi proyecto, como para tener clara la metodología a seguir para elaboración de los personajes.

El primer referente sobre el que hablaré es *Escuela de Manga. Volumen 1: creación de personajes*. Escrito por Rio Yagizawa, también conocida como *Go Office*. Habla de como recoge en ese libro de primeros pasos hacia el manga, sus costumbres dibujísticas y sus técnicas.

En su trabajo, Yagizawa le da gran importancia a la realización de bocetos a lápiz hasta haber conseguido el resultado deseado, para más tarde proceder con el entintado. Aunque la mayor parte de la metodología que sigue la autora, está enfocada en la realización de cómics manga, el proceso de abocetado ha sido crucial para llegar a entender los volúmenes y el desarrollo de los personajes del proyecto:

“Los garabatos que uno hace despreocupadamente en cualquier momento sobre algo que se tenga a mano son el punto de partida del manga.” en *Escuela de manga* (vol.1), pag 2, Norma Editorial (ed.), 2007.



6. Tatsuhiro Ozaki: *Cómo dibujar manga* (vól.1): Personajes. 2007.

Para elaborar personajes manga, el proceso recogido este libro, muestra la metodología estándar para llevarlos a cabo. Este se basa en la elaboración de un croquis, donde se le da una forma aproximada a la pose que se desea. Para el desarrollo de la pose, se usan como referencia las líneas de movimiento del personaje. Para elaborar el cráneo, se usa un círculo con una cruz que lo atraviesa. Para resolver el torso, Yagizawa usa un triángulo invertido para los hombres y un óvalo para las mujeres. No obstante, en la elaboración de personajes para el tráiler, pueden verse cuerpos que siguen diferentes formas geométricas. Una vez está aclarada la pose, se pasa a dar volumen a la figura y a la ropa que esta va a llegar. La autora deja para el final elementos como el pelo y la cara. Añadir que la autora realiza el pelo a partir del remolino del cráneo. Este punto de vista sobre la realización del cabello ha sido realmente útil en la elaboración de sus peinados. Se puede ver claramente cómo el pelo mohicano de Nagi respeta el remolino que tiene en la parte inferior del occipital de su cráneo.

“El pelo crece en el punto de origen del remolino. Al dibujar la caída del pelo desde un poco más atrás de la coronilla, se obtiene profundidad y tridimensionalidad”. en *Escuela de manga* (vol.1), pag 61, Norma Editorial (ed.), 2007.

Por otra parte, para ayudar al proceso de creación de los personajes, he usado como referencia el libro *Cómo dibujar Manga: Personajes*. Escrito e ilustrado por *La sociedad para el estudio de las técnicas del manga*, compuesto por: Hideki Matsuoka, Tatsuhiro Ozaki y Takehiko Matsumoto. Este libro habla sobre el tratamiento que debe darse a los personajes teniendo en cuenta su personalidad, la elaboración de buenas historias a partir de los personajes y como el aspecto puede ayudar a acentuar su carácter.

Para llevar esto a cabo, hay que tener en cuenta que cada personaje tiene unas características, las cuales tienen que tenerse en cuenta durante la elaboración de la carta de expresiones. También mencionar que dependiendo del carácter del personaje, sus reacciones frente a un problema pueden variar. Este tomo, habla de ocho tipos diferentes de personajes: los personajes con carácter fuerte, los frios y calculadores, los desenfadados, los simpáticos y graciosos, los amables, los tímidos, los ambiciosos y egoístas y, finalmente, los malos. Para desarrollar estos tipos de personaje, los autores describen algunas de las características

que definen a estas personalidades. He usado esas definiciones a la hora de crear mis personajes.

“Cuando se consigue plasmar una expresión concreta en el rostro de un personaje, el dibujo cobra mucha más fuerza. Las emociones se traducen desde el corazón al rostro a través de los músculos faciales, que cambian de posición, dando así a la cara una expresión u otra. “, en *Cómo dibujar manga 1: Personajes*, pag 42, Norma Editorial (ed.), (2002).

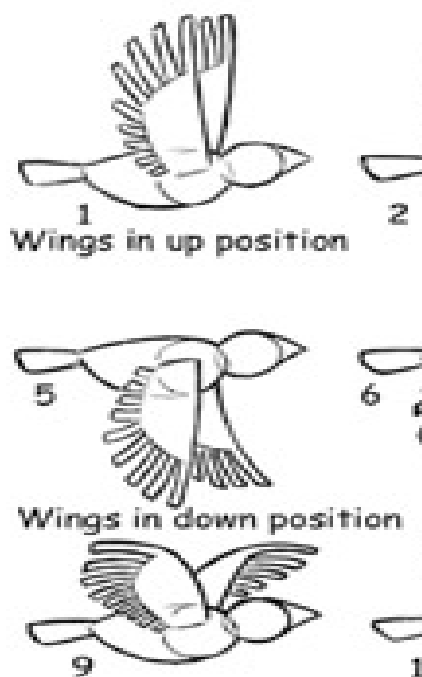
Por otra parte, haciendo referencia a la creación de buenas historias, en esta metodología se hablan de tres elementos principales: el tema, el argumento y el protagonista. En mi proyecto decidí crear a los personajes a partir de una historia ya establecida. No obstante, durante el argumento tuve en cuenta la personalidad de los personajes.

Los autores desglosan la parte argumentística de la historia en: introducción, desarrollo, clímax y desenlace. La introducción serviría para situar al lector en el mundo creado y para empezar a narrar la historia. En el desarrollo, quedaría plasmado el problema. En el clímax, el protagonista trataría de buscar una solución y será en el desenlace donde se expondrán los resultados de dicha solución. Este esquema ha sido de gran ayuda en el proyecto a la hora de ayudar a elaborar la historia y organizarla en escenas.

Se hace hincapié en una buena elaboración del personaje principal, insistiendo en que debe ser un protagonista fuerte, que viva la historia intensamente, para que lo que prevalezca en la memoria del lector o espectador, aunque se olvide la historia, sea el carácter de dicho personaje. Esto se da sobretodo en el género de acción, al contrastar al protagonista con el antagonista.

“Un ejemplo básico es el enfrentamiento entre un héroe apasionado y un rival frío. El carácter de cada uno revelará y amplificará el del otro.” en *Cómo dibujar manga 1: Personajes*, pag 42, Norma Editorial (ed.), (2002).

Por otra parte, para la elaboración de escenas de combate, se ha tenido como referencia los libros: *Cómo dibujar manga: Ilustrar combates* y *Cómo dibujar manga: Artes marciales*, ambos libros escritos por Hikaru Hayashi. En ellos quedan recogidos una serie de técnicas y elementos a tener en cuenta a la hora de elaborar una batalla o una pelea. En el primer libro, puede verse la reacción del cuerpo y el efecto de la gravedad en este, depen-



7. Chris Webster: *Animation: The Mechanics of Motion*. Vuelo del pájaro. 2005.

diendo de la parte del cuerpo que ha sido golpeada y con qué ha sido golpeada. En el libro *Cómo dibujar manga: Artes marciales*, se habla sobre diferentes estilos de lucha y ayuda a representar, tanto como varios movimientos característicos de diferentes modalidades, como las costumbres y elementos característicos que ayudan a la creación de *Concept-Art*.

Tuve en cuenta para la realización de la animación *Animación digital*, escrito por Andrew Chong, donde se habla de la historia de la animación, a sí como de sus conceptos básicos, mostrando el desarrollo y crecimiento de sus propios proyectos y defiende el uso de la animación digital tanto dentro como fuera del cine.

Dentro del mundo de la animación uno de los mayores referentes que puede encontrarse es el autor Richard Williams, conocido por ser el director de la animación de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* Este autor recoge en su famoso libro *The Animator's survival kit*, sus técnicas y aspectos teóricos aplicados en su animación. Este libro ha sido muy útil en la elaboración de la animación, debido a sus conceptos aplicados como la deformación y los intercalados. Además es un referente a tener en cuenta si la animación en la que se está trabajando es humanizada.

Otro libro fundamental para la animación en este proyecto, ha sido *Animation: The Mechanics of Motion*, escrito por Chris Webster. Me sirvió de ayuda para realizar las escenas de *timing*. Han sido de gran ayuda los capítulos referentes a la animación de animales a la hora de animar al antagonista debido a su forma de cuervo.

Para la animación de los diferentes efectos naturales que aparecen en la animación, como el agua o la niebla, me han servido de ayuda los desglosamientos aportados por Joseph Gilland en su libro *Elemental Magic Volume II*, donde pueden encontrarse explicaciones muy claras sobre el comportamiento y la física de los elementos. Como sus capítulos : *The Wave* y *The Splash*.

## 3.2. PRE-PRODUCCIÓN

### 3.2.1. Desarrollo de la historia.

En el desarrollo de la historia, hablaré sobre la aplicación de los diferentes referentes que he tomado y como en base a ellos, realicé la historia. Las ideas recogidas en los referentes aplicables a la historia, son: La imagen de una protagonista fuerte, la interacción entre humanos y dioses y el recurso llamado “viaje iniciático”, por lo tanto a partir de estas ideas realicé el siguiente resumen:

*Nagi es una niña indígena cuyo sueño es ser una gran guerrera como lo es su padre. No obstante, por culpa del Dios Corax, este muere. Después de esto Nagi solo puede pensar en vengarse.*

La historia está ambientada en un mundo fantástico basado en los bosques de la época maya, donde Habis, el padre de Nagi, fuese el líder de una tribu. En esta tribu llamada Crocuta, solo puede ser su líder aquel que demuestre ser el más fuerte tras la prueba de valentía que se realiza todos los años. Habis habría logrado ganarla durante más de diez años, por lo que era una persona admirada y querida por todos. Por esta razón, Nagi quiere ser como él.

Se decidió que Nagi sería un personaje sin madre, por lo que recibiría grandes influencias masculinas a lo largo de su vida. Ya que la gran vía de sustento para esta población sería la caza, la historia empezaría tras una dura jornada. En esta parte de la historia entraría la referencia a las leyendas del *Wendingo*, donde unos humanos se meten en un bosque y se pierden, por lo que los devora. No obstante, en este caso serían devorados debido a la soberbia de Habis y el poco respeto que le muestra al Dios. De algún modo esto debería llegar a oídos de Nagi, por lo que se decidió añadir a otro personaje: Anam. Este personaje estaría durante la caza y sería una de las personas que advertiría a Habis. Sería el único superviviente del ataque e iría al poblado a contar lo ocurrido. Así, se suspendería la prueba debido al fallecimiento del jefe. Nagi estaría tremendamente afectada por la pérdida de su padre y sus amigos, por lo que a la mañana siguiente llevaría a cabo el inicio de su viaje iniciático, dando paso al desarrollo de la historia. El viaje terminaría encontrando el territorio del Dios y enfrentándose a él, descubriendo que el propio Dios fue un humano soberbio y vengativo y cuya única forma de salvarle

es perdonándolo. La historia seguía el modelo de planificación : Introducción, desarrollo y desenlace, con un posible final abierto en el que la protagonista aprendiese la moraleja de la vivencia.

En el desarrollo de la historia he tenido en cuenta un esquema previo, donde se ven representados los momentos más importantes de la trama. Mencionar que aunque esta historia era la que estaba prevista representar en el corto, la he seguido para producir el tráiler. Como característica del formato tráiler, la historia no solo debe verse resumida, sin desvelar ningún acontecimiento importante, si no que además debe dar la sensación de querer conocer más sobre el proyecto. Añadir que para acortar tiempo decidí que en el tráiler solo aparecerían Corax y Nagi, prescindiendo de Anam y Habis.

### **3.2.2. Personajes.**

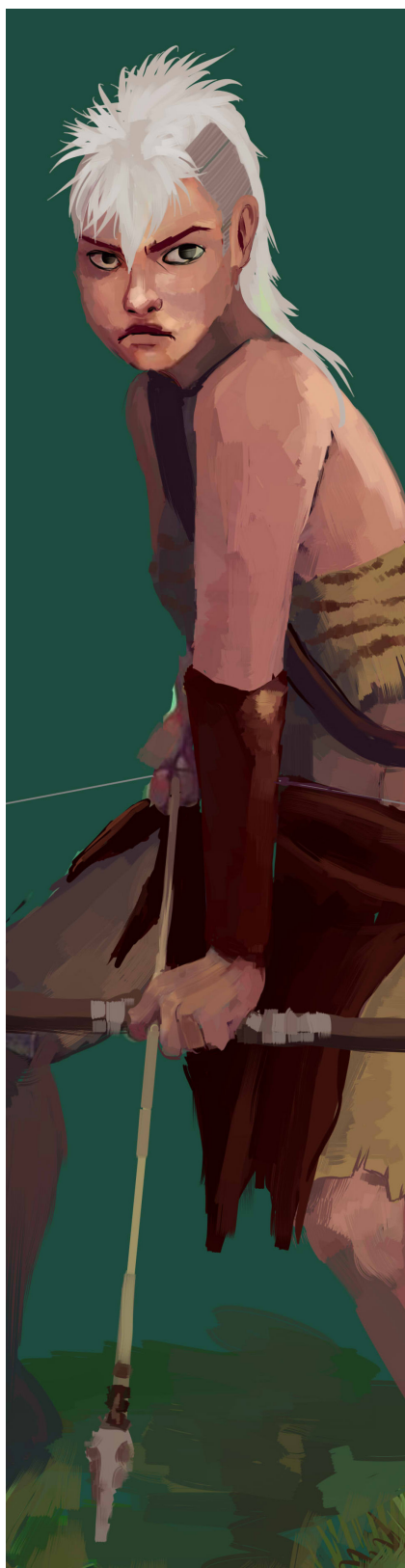
En el apartado “personajes”, explicaré cómo han sido creados los personajes, tanto física, como psicológicamente. Además en cada apartado correspondiente a cada uno de ellos, hablaré de su historia y de los elementos que los caracterizan. También haré referencia a los ocho tipos de personalidades propuestos en el libro “Cómo dibujar manga. 1: Personajes.”

Han sido creados siguiendo los esquemas propios del estilo manga y anime propuestos por Rio Yagizawa en *Escuela de manga. Volumen 1: Creación de personajes*. No obstante, en el *Concept-Art* añadí más detalles, como color o iluminación, a sí como algunos artes finales<sup>2</sup>. Estos dibujos los he realizado tanto a mano como con la tableta digitalizadora mediante los programas *PaintToolSai* y *Adobe Photoshop CS6*.

#### 3.2.2.1. Nagi.

Nagi es la protagonista que da nombre a esta historia. Es una muchacha de complexión fuerte y rasgos duros, mide poco mas de 1’70 cm y pesa al rededor de 60 Kg. Debido a que ella quiere ser como su padre, tenía sentido elaborar un personaje físicamente entrenado. Su tono de piel es oscuro, propio de los nativos americano. Por lo referente a su peinado, realicé varias pruebas para concretar cual sería el adecuado, ya que pretendía que fuese un peinado con personalidad. Para ello opté por





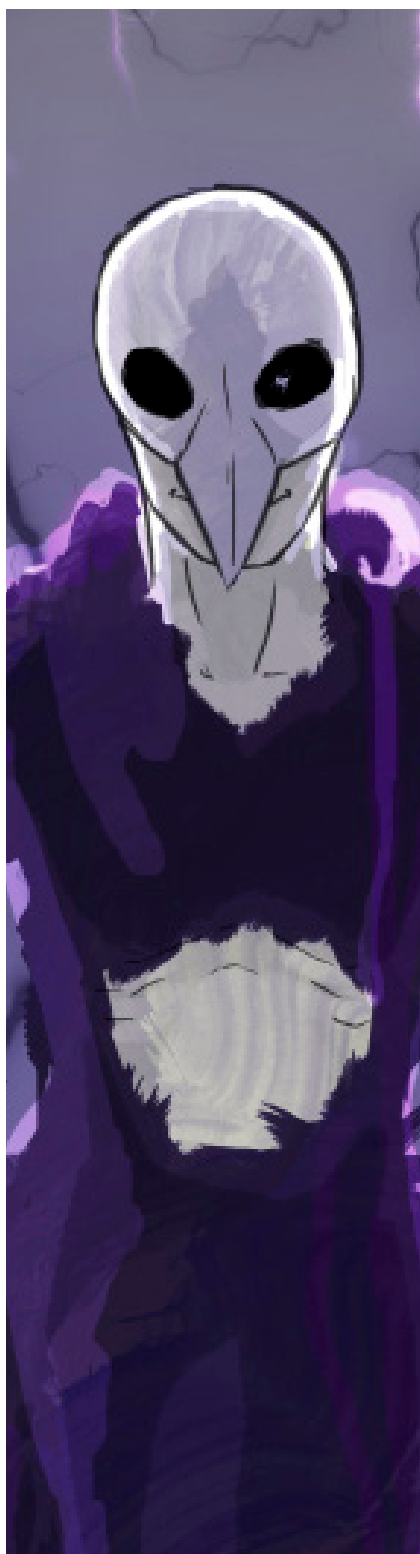
8. Concept-Art de Nagi.

el *Mohicano*, que aunque en un principio iba a ser rosa, su color de pelo terminó siendo blanco hueso. Viste ropas color tierra hechas de pieles de animales. También lleva como accesorio, dos muñequeras de cuero y un carcaj con flechas y un arco, cargados a la espalda.

En el diseño final, se ve como Nagi lleva pantalones, ya que al moverse cabría la posibilidad de que enseñase más de la cuenta. No obstante, en la animación descarté la idea. Además, va descalza.

Psicológicamente, Nagi es una persona carismática, alegre y con un temperamento fuerte. No obstante, no le gusta llamar la atención y además es bastante despreocupada. Ha heredado la soberbia de su padre, por lo que se lo tiene algo creído. Después de la noticia de la muerte de su padre, se vuelve una persona algo más sombría. Dentro de las ocho personalidades descritas por *La sociedad para el estudio de las técnicas manga*, Nagi entraría dentro de la personalidad “Desenfadada”, caracterizada por presentar un aire masculino y no mostrar interés por su apariencia o temas triviales, se muestran con complejiones robustas y son la personalidad opuesta a el tipo frío y calculador. Por lo que refiere a sus habilidad, Nagi es toda una guerrera, experta en el tiro en arco.

A niveles técnicos, el personaje de Nagi está construido a partir de triángulos, uno de ellos en la cabeza, teniendo como base su cara parcialmente robusta y, como pico, el pelo. Su cuerpo está comprendido en dos triángulos, formando un cuerpo con forma de “reloj de arena”. Esta forma me pareció la más cómoda para la elaboración del personaje ya que buscaba la fortaleza, y al mismo tiempo feminidad, por lo que aporta al personaje hombros robustos y caderas anchas, dentro de su fisionomía atlética. Por otra parte mencionar que el nombre de Nagi fue tomado de la cultura japonesa y significa “Calma”, se le otorgó este nombre debido a la calma que es capaz de encontrar al final de la historia.



9. Concept- Art de Corax

### 3.2.2.2. Corax.

Corax es el antagonista de esta historia, es decir, el villano. Es un Dios que anteriormente era un humano. Cuando todavía era un humano, él pertenecía a una familia de cazadores.

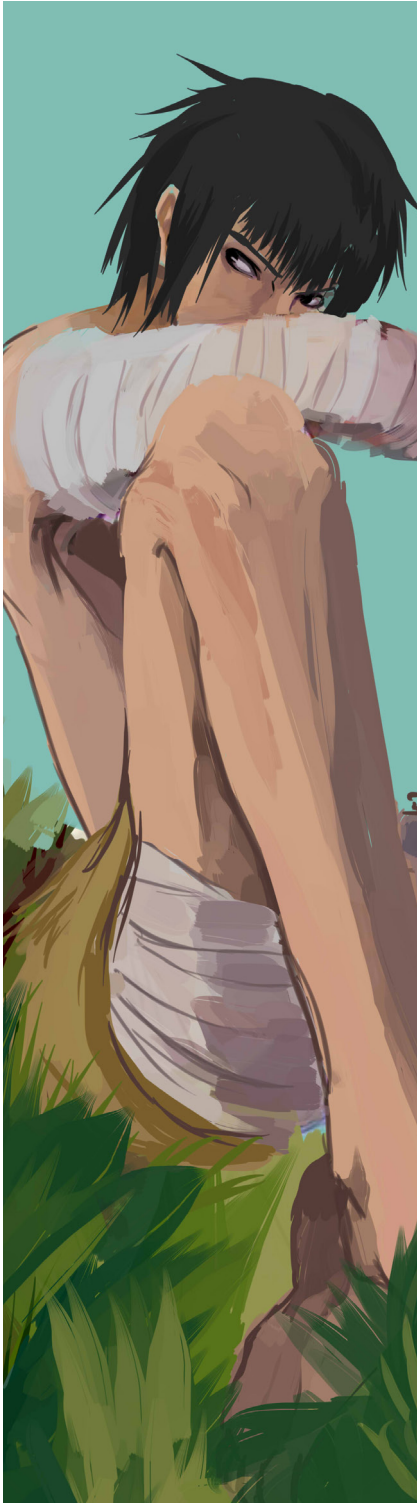
Un día, cazó el jabalí más grande que había visto. No obstante, su hermano mayor engañó a sus padres haciéndoles creer que había sido él quien había cazado tales piezas. Esto hizo enfurecer mucho a Corax, hasta el punto de querer planear una venganza para su hermano, la cual una vez realizada le obligó a abandonar la tribu. A partir de ese momento, no recuerda como llegó a convertirse en Dios.

El aspecto de Corax, recuerda al de un cuervo, gigante de aproximadamente tres metros de altura. Su cabeza es literalmente un cráneo compuesto por un pico enorme y puntiagudo y las cuencas donde supuestamente tendría sus ojos. Su cuerpo está totalmente cubierto de plumas y de una sustancia viscosa de color negro. Esto le hace parecer un personaje lento y pesado. Tiene dos alas con las cuales puede volar y dos patas con grandes garras,

Aunque no puede ver, debido al hedor que desprende su cuerpo por culpa de la sustancia viscosa, es capaz de adivinar donde están los diferentes obstáculos y enemigos, esto se debe al cambio de densidad en el aire que estos producen. Por otra parte, aunque al principio se muestra con una forma completa de cuervo, conforme transcurre la historia y el tráiler, puede verse como adopta una figura mucho más humanizada, la cual pasa a medir unos 1'80 cm.

En esta forma humanizada, su cuerpo se estiliza. La cabeza huesuda, termina por convertirse en un yelmo donde se esconde el rostro de *Corax*, aunque nunca se llega a ver. Las plumas que tenía como parte de él, se transforman en una especie de capa, aún viscosa. En la apertura de esta capa y debido a que el yelmo solo le cubre la parte superior de la cara, podemos ver como *Corax* tiene una piel humana pálida y verdosa, similar a la de un cadáver. También comentar que la sustancia viscosa le permite crear cuervos, los cuales se encargan de vigilar todo el bosque, a sí como de crear armas para atacar a Nagi, como puede verse a lo largo del tráiler.





10. Concept- Art de Anam.

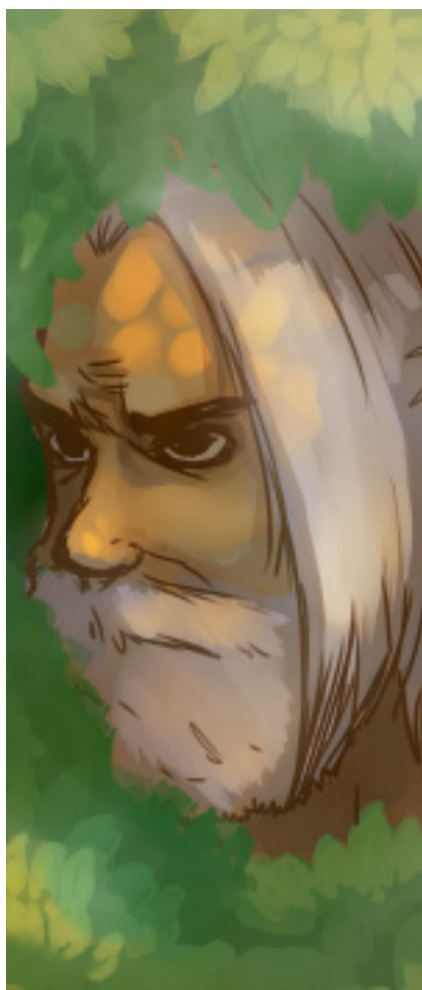
Psicológicamente, *Corax* es un ser malvado y corrupto, le encanta mentir y enredar a sus víctimas para que se peleen entre ellos. En su forma animal, resulta bastante charlatán y ameno, como un niño pequeño, pero cuando su cuerpo se humaniza, recibe un carácter mucho más serio y retorcido, hasta el punto de poder parecer sádico. Aunque *La sociedad para el estudio de las técnicas manga* calificaría a *Corax* como un personaje con personalidad “malo”, se ha decidido que encajaría más en el tipo “ambicioso y egoísta”, los cuales se caracterizan por ser tremendamente orgullosos y mimados. Este personaje sigue como guía el ser de la mitología nativa americana: *Wendingo*.

La forma de este personaje está basada en la forma del círculo, ya que tiene que dar la sensación de que es un personaje grande y al mismo tiempo, al estar combinado del color negro, lleva a formarse una figura misteriosa, la cual no se sabe muy bien qué tiene en su interior. Las plumas le dan un toque elegante, pero al mismo tiempo debido a su forma puntiaguda y a la forma puntiaguda de su pico, dan a entender peligro. Su parte humanizada pretende seguir por esa línea, la cabeza sigue siendo un triángulo invertido, con un pico amenazante. Por otra parte, el círculo desaparece, dando paso a un rectángulo, que aunque robusto, da sensación de ser más ligero.

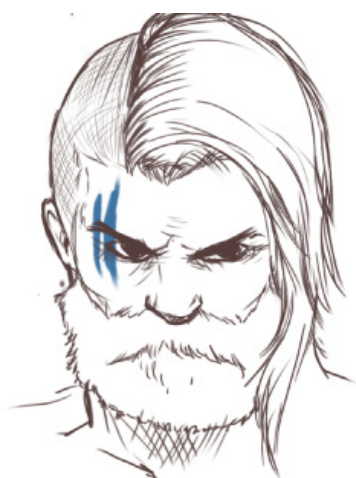
### 3.2.2.3. Anam.

Anam es uno de los dos personajes secundarios que aparecen en el proyecto. Este personaje junto con el padre de Nagi, son los únicos que aunque producidos y diseñados, no aparecen en el tráiler final. En su primer diseño, Anam iba a ser un amigo del padre de Nagi, no obstante en su diseño final sería un muchacho huérfano de la tribu Crocuta, adoptado por unos ancianos que le enseñaron el arte de la fabricación de armas. Después del fallecimiento de los ancianos, Anam decidiría aprender a luchar, no obstante era un negado. De este modo conoció a Habis, quien se ofreció a entrenarlo, convirtiéndose este en su figura paterna. Con el tiempo sería el mejor amigo de Nagi.

Es un personaje que tiene los pies en el suelo y muchas veces tiene que parar a Nagi para que no cometa ninguna estupidez. Es un muchacho serio y algo retraído a socializar con el resto de la tribu. Esto lo convierte en un personaje calmado, silencioso y algo aguafiestas. Anam estaría comprendido en la personalidad



11. Concept- Art de Habis.



12. Concept- Art de Habis, detalle de la cabeza.

“fría y calculadora”. En esta categoría se distinguen tres matices: el artístico, el delicado y el orgulloso. Posiblemente Anam sea más representado como el tipo “delicado” debido a su desarrollo de la capacidad intelectual sobre la física.

Físicamente, Anam es un muchacho alto y algo escuálido, aunque a lo largo de su entrenamiento ha ido formando su capa muscular. Es un muchacho moreno con ojos marrones, lleva el pelo largo casi rozándole los hombros. Tiene un rostro alargado y fino y su piel es oscura como característica de su tribu. Mide 1'74 cm y pesa alrededor de 60 kilos. Viste con pieles peludas a modo de taparrabos y lleva los brazos cubiertos de tiras de lino viejo. La figura de Anam se construyó a partir de la figura geométrica del rectángulo, ya que su cuerpo es largo y no tiene mucha musculatura, por lo que sus hombros no son muy prominentes. El pelo está caído hacia abajo y las puntas no son puntiagudas, si no que se dirigen hacia él mismo, como un intento de mostrar su introversión.

#### 3.2.2.4. Habis.

Como bien he mencionado antes, tanto Anam como Habis, son personajes que han tenido un desarrollo en la Pre-producción, pero no han aparecido en el tráiler final. Sin embargo, el papel de Habis es más importante para el desarrollo de la historia, ya que es el personaje que detona el inicio del problema. Habis el líder más longevo que ha conocido la tribu. Todo el mundo le respeta y le quiere, siendo un modelo a seguir hasta para su propia hija, lo cual le enorgullece. Habis crió solo a Nagi, por eso ambos comparten una relación muy estrecha y además, son de caracteres parecidos. Por otra parte, Habis ha criado también como su propio hijo a Anam, dándole todo lo que necesitaba.

Físicamente, Habis es un hombre tremendamente corpulento. Este personaje ha sufrido muchas variable debido a la búsqueda de edad, se buscaba un hombre con aspecto envejecido a la par que curtido. Esto lleva a crear un hombre de casi dos metros de altura y 80 kilos. Su rostro es mucho más anguloso y robusto que el de Nagi, teniendo como característica principal una barba, la cual le pronuncia todavía más el mentón. Su rostro muestra arrugas, las cuales se forman principalmente en las patas de gallo y en la frente.

Para hacer que se pareciese más físicamente a Nagi, se optó por darle el mismo color de pelo: blanco hueso. Además de un corte de pelo original: media cabeza rapada y otra media larga.

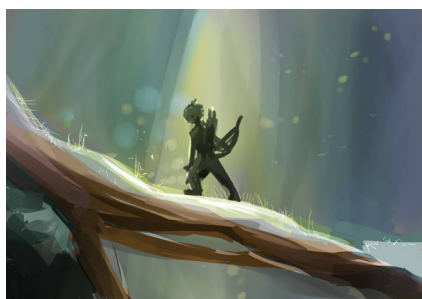
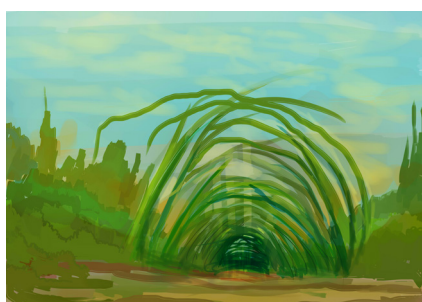
Por otra parte, Habis es un hombre con dos facetas: Una de ellas es su faceta como padre y amigo. Habis es un hombre risueño y gracioso con sus más allegados, además es una persona que siempre se preocupa por el bienestar de todo el mundo, tanto como de su propia familia, como de la tribu. No obstante cuando este personaje se pone serio, tiene la capacidad de imponer a sus enemigos y de causarles temor ya que puede llegar a ser el más despiadado con tal de proteger lo que le importa. Por otra parte, ser tan temido y respetado solo ha hecho que aumentar su soberbia a lo largo de los años. Aunque Habis podría entrar perfectamente en el tipo de personaje comprendido como “desenfadado”, debido a su apariencia, también tenemos que tener presente la personalidad “carácter fuerte”, el carácter representativo de los personajes con gran fuerza de voluntad. Por esto, la figura de Habis está construida a partir de un triángulo invertido, para resaltar su corpulencia. Sin embargo, la barba redondeada y su peinado le dan un aspecto de buena persona.

### **3.2.3. Fondos.**

Los escenarios empleados en el proyectos, recogen toda la ambientación del mundo creado. Aunque en el *Concept-Art* quedan recogidos muchos entornos diferentes, para la elaboración del tráiler solo seleccioné cuatro diferentes solamente a línea.

El primer fondo que aparece en el tráiler es el perteneciente a la escena general de presentación, la cual sitúa al espectador en el lugar en el que se va a desarrollar la historia. En este fondo puede verse un plano panorámico de un valle rodeado de montañas y árboles gigantescos. En las profundidades de este valle, se situaría el poblado Crocuta. En este escenario también puede verse un árbol milenario, del cual no se logra ver la cima. Este es el lugar donde Nagi encontrará al Dios Corax. En la segunda escena, encontraríamos un plano detalle de un camino, con los elementos característicos del bosque nombrado anteriormente.

El tercer escenario estaría repartido en dos enfoques diferentes: El primero, un plano entero donde puede verse a Nagi, escalando por unas rocas, y el segundo, un plano general y contra-



13. *Concept-Art* del poblado Crocuta.

14. *Concept-Art* de un sendero.

15. *Concept-Art* de Nagi en el bosque.

picado donde la cámara se aleja y se puede ver como en realidad está escalando un árbol gigantesco. Este sería el árbol milenario que se presenta en el primer fondo. El resto del trailer transcurre en lo alto del árbol. Este entorno se caracteriza por tener superficies lisas y rocosas desde las cuales puede verse el exterior y rincones oscuros, llenos de ramas y otros árboles. En el tráiler pueden verse ambos a medida que pasan las escenas, aunque en muchas ocasiones solo se vería el cielo como único fondo.

Los fondos están elaborados tanto por parte de mi imaginario, como de la ayuda de fotografías encontradas por la red. Se caracterizan por ser fondos que pretenden mostrar la fantasía del lugar por medio de elementos que estén fuera de lo común y por estar cargados de detalles. Están realizados mediante el programa *Mischief*.

#### 3.2.4. *Guión.*

Un guión es un escrito, el cual proporciona los diálogos y las indicaciones técnicas necesarias para la realización de una película, entre otros ámbitos. Hablaré de los dos tipos de guión que he utilizado: Por una parte, el guión narrativo: Recoge los actos que suceden en la historia. Este lo desarrollé mediante escenas, describiendo los lugares donde transcurría la acción, además de los posibles diálogos que apareciesen para ayudar a la comprensión del relato. Decidí que en las primeras escenas se presentasen a los personajes Habis y Anam y su suceso en el territorio del Dios Corax.

Más tarde, Anam acudiría a Crocuta a avisar a Nagi, presentándola como personaje principal. Teniendo esto como introducción, a partir de este hecho elaboré el desarrollo de la historia hasta el clímax, donde Nagi se enfrentaría con Corax, seguido del desenlace. Después, seleccioné las escenas que aparecerían en el tráiler y las ordené de modo que el ritmo del tráiler fuese ascendente. Por otra parte, escribí el guión técnico, donde desglosé el guión anterior en secuencias y planos, ajustando la puesta en escena y añadiendo indicaciones técnicas más precisas: Como el encuadre, los posibles sonidos, los efectos especiales que aparecen, etc.

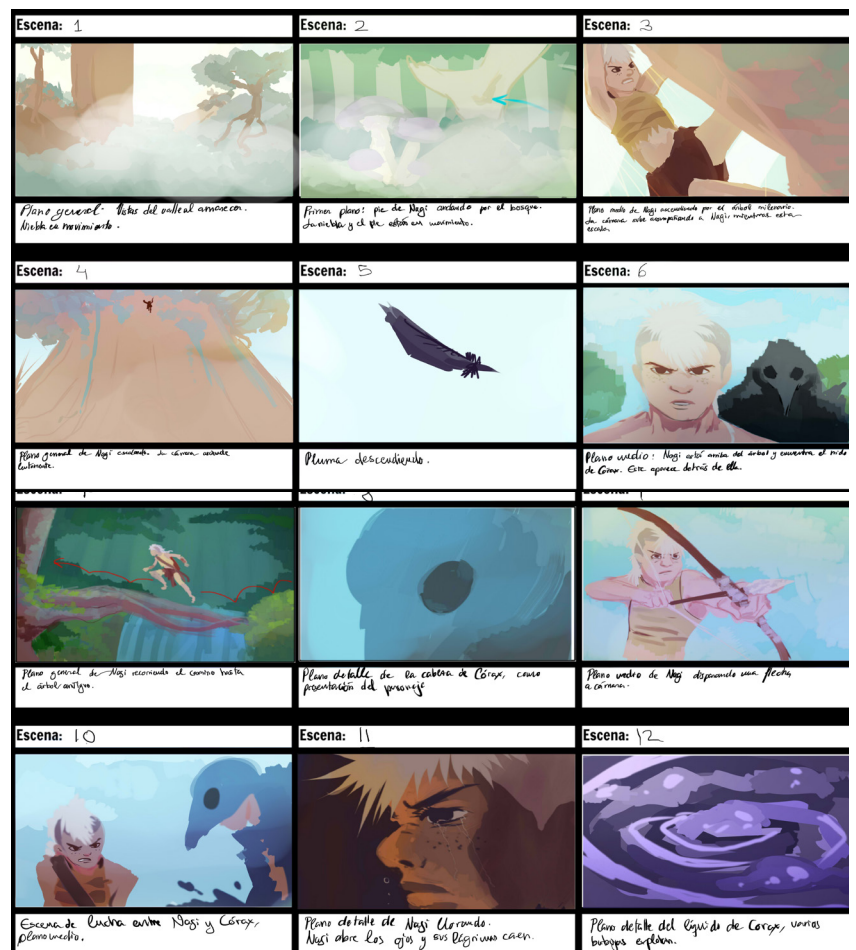
En este enlace a Google Drive se puede visualizar un PDF con el guión narrativo, completo: <https://drive.google.com/file/d/0B9UKD7vWMrfpQ2txYnphR0ZBwDA/view?usp=sharing>



**3.2.5. Storyboard.**

El *storyboard* es un recurso metodológico, el cual sirve para representar, mediante imágenes correlativas, una historia. En el caso de este proyecto, se usa para visualizar la narratividad de la animación que va a tener lugar. Al tratarse de un tráiler, no se puede visualizar tan claramente la correlatividad de la historia. No obstante, al estar realizado el *storyboard* del corto con anterioridad, fue mucho más fácil elaborar uno nuevo, adoptando las características del formato tráiler.

Al tratarse de un tráiler de acción, la mayor parte de las escenas que aparecen, son escenas con mucho dinamismo. Además, añadir el hecho de que muchas escenas mostradas en el tráiler aparecen en el *storyboard* del corto. Sin embargo, las escenas de acción han sido añadidas posteriormente debido a un mayor estudio de estas. Una vez el *storyboard* estuviese concretado, monté una animática en base a este, donde añadí pequeños movimientos a los personajes, para ayudar entender el movimiento completo y servir de guía para el posterior *color script* y *Layout*.



16. Storyboard. Página 1.

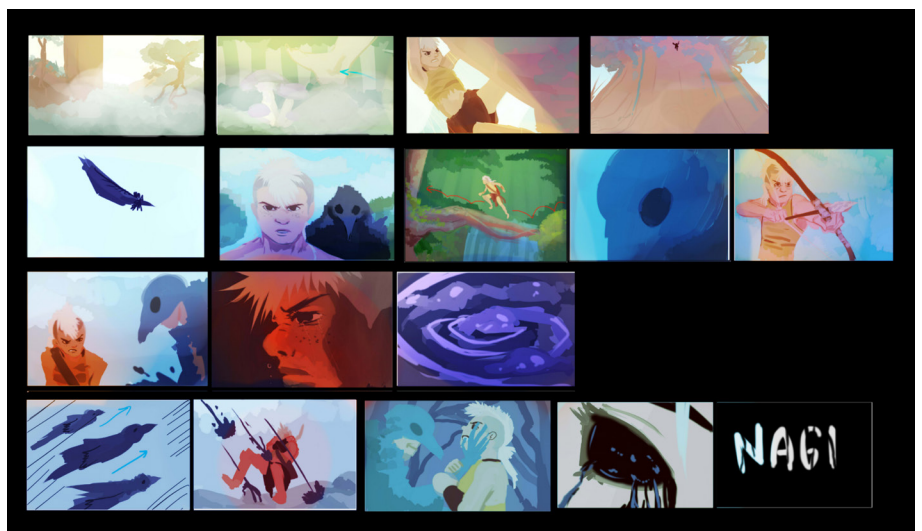
17. Storyboard. Página 2.

18. Storyboard. Página 3.



### 3.2.6. Color script.

El *color script*, analiza el contenido realizado en el *storyboard* y ayuda a generar un ritmo a la animación mediante colores. El tráiler empieza con escenas introductorias y suaves, para ello, lo he representado mediante colores amarillos y cálidos, mientras que las escenas de acción están representados por tonos más fríos, para causar tensión, acompañadas de tonos rojos muy fuertes. Ha sido facil realizar el *color script* a partir de un *storyboard* coloreado, aunque posteriormente la animación esté desprevista de color.



19. Color script.

### 3.2.7. *Layout.*

Se entiende como *layout*, la fase del proyecto que se encarga de trasladar el *storyboard* a una visión mucho más técnica. Para ello he separado los personajes del fondo mediante capas. En el *layout* lo he dibujado usando el programa PaintToolSai

En el *layout* también se puede encontrar representados los objetos (fondo o personajes), que posteriormente tendrán movimiento. Para ello se usan *frames* clave, para ayudar a entender el movimiento. Dichos objetos animados están representados de otro color, en este caso, azul.

Por otra parte, en esta fase es importante dejar claras otras cuestiones de movimiento, como el enfoque de la cámara. Para ello usé el color rojo para hacer un marco simulando el enfoque de la cámara, acompañados de flechas indicativas de la dirección de la cámara o de los posibles *zoom in* y *zoom out* que aparecen a lo largo del tráiler. Tras la realización del *layout*, realicé una primera animación con los claves que había dibujado.<sup>3</sup>

## 3.3. PRODUCCIÓN.

### 3.3.1. *Animación paso a paso.*

Para animar este proyecto usé el programa *Mischief*. Este *software* no es más que un programa de abocetado digital simple a la vez que rudimentario. Para poder realizar la animación, en *Mischief* es necesario abrir un documento por dibujo, por lo que para poder ver el dibujo que tienes debajo, tienes que modular la opacidad de cada documento, lo cual crea un falso “papel cebolla”. Es un método similar a la mesa de luz, usada en la animación tradicional.

Animé el tráiler a 12 *fps* (fotogramas o *frames*, por segundo), por lo que cada segundo contiene 12 dibujos. Por otra parte, para la elaboración del movimiento, tanto de los personajes, como de los diferentes objetos o fondos, primero he dibujado los fotogramas clave. Estos fotogramas son los que dan a entender la acción o el movimiento, para más tarde añadir los fotogramas intercalados, es decir, los dibujos que hacen que la acción pase de un fotograma clave a otro. Todo esto además, teniendo en cuenta el *timing* de cada acción. El *timing* es el tiempo que tarda un elemento en realizar la acción, aunque también puede ayudarnos

---

3

Consultar el apartado del anexo 7.4. Layout definitivo.

20. *Frame* definitivo de Corax 1.21. *Frame* definitivo de Corax 2.22. *Frame* definitivo de Corax 3.

a anticipar movimientos. Dentro del *timing* hay un factor clave a tener en cuenta: cuantos más fotogramas, más lento será la animación, mientras que cuantos menos fotogramas, la acción es más rápida. Esto puede verse en el tráiler en la escena cuando los cuervos atacan a Nagi, donde puede verse como poco a poco van hacia ella, sin embargo la reacción de la protagonista es rápida, por lo que se han necesitado menos dibujos.

Mencionar la aplicación de los doce principios de la animación. Doce criterios a tener en cuenta a la hora de animar cualquier elemento. No obstante, para ayudar a entender los movimientos propuestos, me ha servido como orientación el desglosamiento en *frames* de algunos archivos de video o *.GIF*, realizados por mí, que representasen el movimiento de forma aproximada. Este proceso de desglosamiento, se ha llevado a cabo a partir del programa de visualización de imágenes *HoneyView*.

El uso de este programa ha sido muy útil en escenas como: El escalado, el primer plano donde Nagi sube por el árbol milenario y en la escena donde los cuervos atacan a Nagi, para ayudar con la perspectiva de estos. Por último, pasé a aplicar el *Clean Up* a la animación, este paso no es más que la limpieza de cada dibujo, donde se procura que todas las líneas se entiendan y se borran las impurezas. Como ya expliqué, la animación está hecha a línea, no obstante, el *Clean Up* que he realizado, me permite poder colorear los *frames* en un futuro.

23. *Frame* definitivo: Escena 16.



### 3.4. POST-PRODUCCIÓN.

#### 3.4.1. Elementos sonoros.

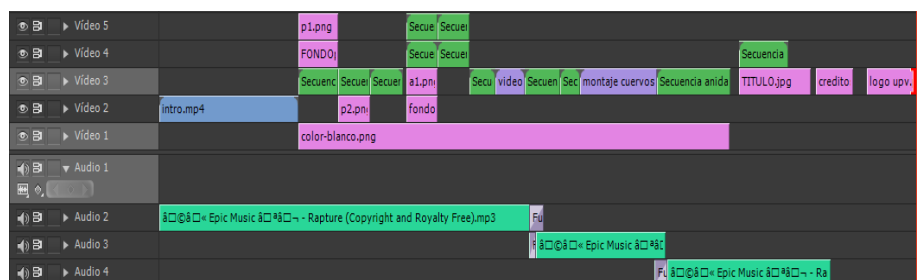
El proyecto cuenta con elementos sonoros que ayudan a la comprensión y a la dramatización de la animación. He usado un archivo *.MP3* modificado por mí, extraído de bibliotecas de sonidos sin derechos de autor. En concreto seleccioné una canción que acompaña toda la animación, la cual la conseguí por la mano de Ross Bugden, un compositor que realiza piezas en su canal de Youtube, sin *Copyright* y *Royaltyfree*.

#### 3.4.2. Montaje y efectos.

El montaje se trata de la unión de los elementos que van a formar la animación. Para ello reuní todos los dibujos organizados en carpetas y los junté en el programa *Adobe Premiere CS6*. El montaje se comprende en tres niveles. El primero, el nivel en el que aparece el color del fondo, en este caso el blanco. En el nivel superior aparecerían los fondos a línea, y en el superior a este, el nivel donde aparecen los personajes. Añadir que tanto el nivel de fondo como el de personaje están ordenados por escenas.

Las escenas están compuestas por todos los fotogramas dibujados, los cuales anidé para que formaran un único archivo y los ajusté al formato 16:9, además, modifiqué la duración del archivo, para que tuviese su *timing* correspondiente. Hablar también de los efectos que aparecen en las escenas 1 y 2, donde aparece el elemento de la niebla. Para este efecto he usado una imagen (creada en *Mischief* con un pincel translucido blanco) y la he animado para que fuese de un lado a otro, usando *Premiere*.

24. Composición del montaje en *Adobe Premiere CS6*.



## 4. CONCLUSIONES.

La elaboración de este proyecto ha sido un reto para mí. Al principio hablaba sobre los objetivos que me proponía para llevar adelante este proyecto: Realizar un mundo desde cero y recoger este, en una animación digital en 2D. Han sido varios meses de duro trabajo, sin embargo, todo esfuerzo ha dado sus frutos. Me he sorprendido a mí misma con la animación resultante, ya que nunca había utilizado Mischief, no obstante ya contaba con bastante práctica con el uso de la tableta digital. Por otro lado, he aprendido mucho obligándome a animar para sacar este proyecto adelante.

En lo referente a la pre-producción, me hubiese gustado contar de más tiempo para elaborar más dibujos sobre los personajes e interacción entre ellos. No obstante, estoy contenta con su diseño final y creo que he cumplido con el objetivo de crear una protagonista mujer, que no dejase indiferente.

Como pega, comentar que, aunque en un futuro, mi intención es seguir con la elaboración del corto, me hubiese gustado presentar la animación a color. Aun y así estoy satisfecha y no descarto la opción de hacerlo en un futuro.

En este link dejo el trabajo resultante: <https://vimeo.com/227080680>

## 5. BIBLIOGRAFÍA.

- FULLER, Bryan, (2013). *Hannibal* (serie). Estados Unidos: Gaumont International Television.
- GIBSON, Mel (2006). *Apocalypto*. Estados Unidos: Icon Productions
- GILLAD, Joshep. (2012). *Elemental Magic (volume II)*. Reino Unido: Focal Press.
- HAYASHI, Hikaru. (2005). *Cómo dibujar manga 18: Artes marciales*. España: Norma Editorial.
- HAYASHI, Hikaru. (2004). *Cómo dibujar manga 15: Ilustrar combates*. España: Norma Editorial.
- MIYAZAKI, Hayao. (1997). *La princesa Mononoke*. Japón: Studio Ghibli.
- OZAKI, Tatsuhiro. (2005). *Cómo dibujar manga 1: Personajes*. España: Norma Editorial.
- PÉREZ, Pau. (2004). *Psicología y psiquiatría transcultural*. España: Desclée de Brouwer.
- RT. (2013). *“Hannibal Lecter se quita la máscara.”* (<https://actualidad.rt.com/cultura/view/101561-hannibal-lecter-mascara-creador>) [Julio, 2017].
- TAKAHASHI, Rumiko (1998). *Inuyasha*. España: Glenat.
- WEBSTER, Chris. (2005). *Animation: The Mechanics of Motion*. Reino Unido: Focal Press.
- WILLIAM, Richard.(2001). *The Animator’s survival kit*. Reino Unido: Faber and Faber.
- YAGIZAWA ,Rio. (2007). *Escuela de manga (volumen 1): Creación de personajes*. España: Norma Editorial.

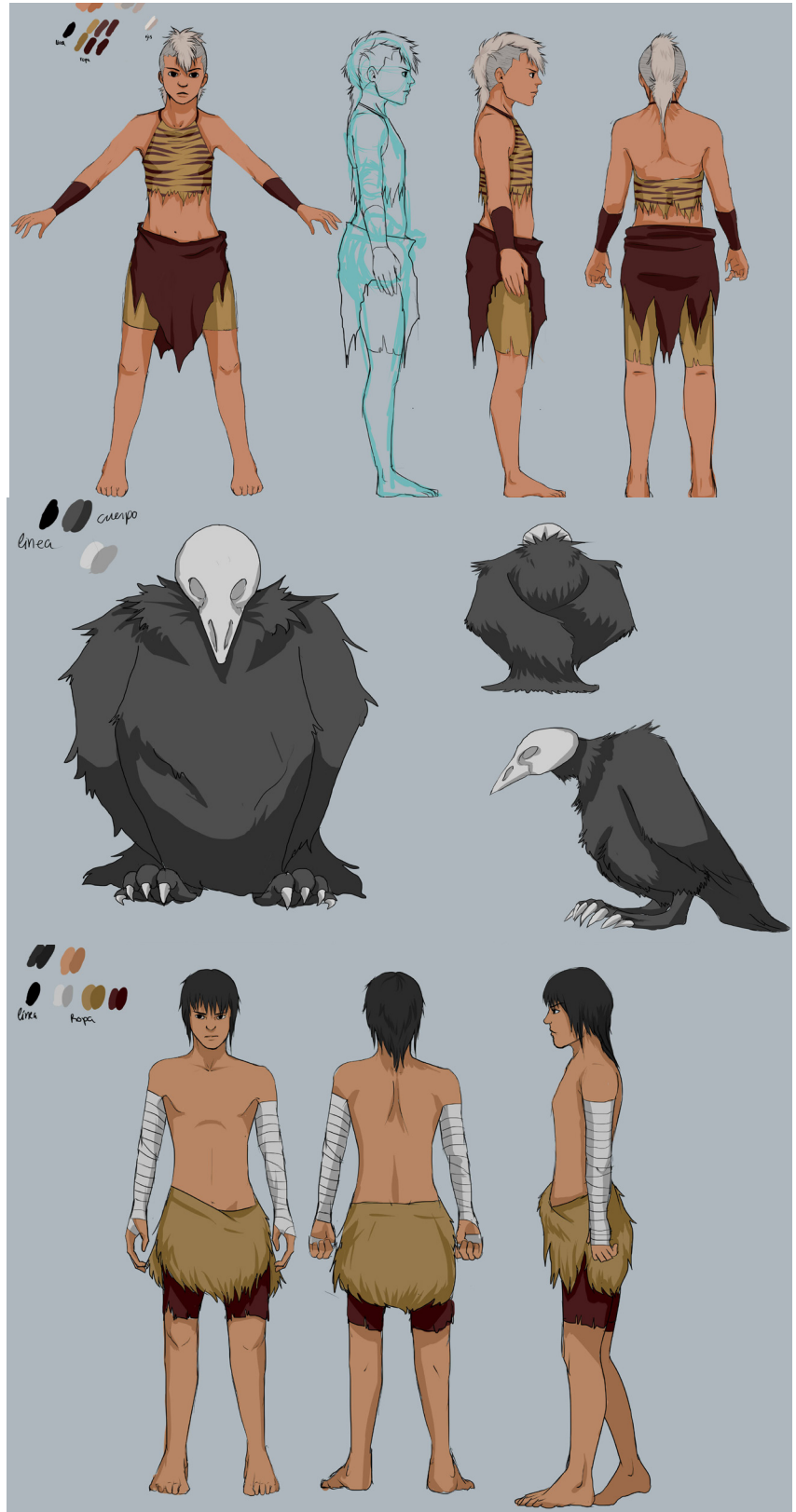
## 6. ÍNDICE DE IMÁGENES.

Pág.

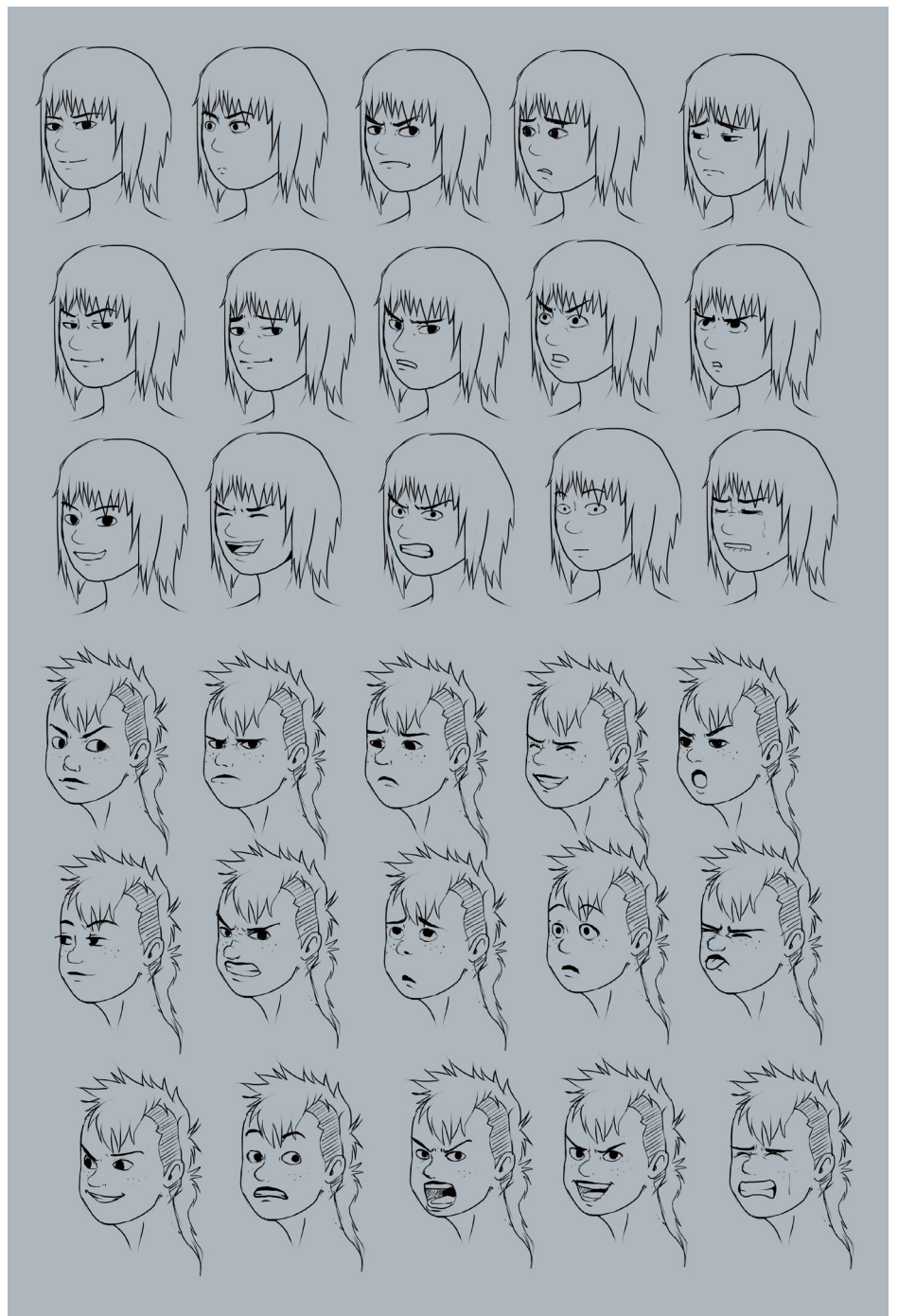
Fig. 1. Mel Gibson: <i>Apocalypto</i> . 2006.....	9
Fig. 2. Studio Ghibli: <i>La princesa Mononoke</i> . 1997.....	9
Fig. 3. Rumiko Takahashi: <i>Inuyasha</i> (anime). 1998.....	10
Fig. 4,5. Bryan Fuller: <i>Hannibal. Wendingo</i> . 2015. ....	11
Fig. 6. Tatsuhiro Ozaki: <i>Cómo dibujar manga: Personajes</i> . 2006...14	
Fig. 7. Chris Webster: <i>Animation: The Mechanics of Motion</i> (Vuelo del pájaro). 2005.....	16
Fig. 8. Ariadna Parra: <i>Concept-Art de Nagi</i> .....	19
Fig. 9. Ariadna Parra: <i>Concept-Art de Corax</i> .....	20
Fig. 10. Ariadna Parra: <i>Concept-Art de Anam</i> .....	21
Fig. 11,12. Ariadna Parra: <i>Concept-Art de Habis</i> .....	22
Fig. 13. Ariadna Parra: <i>Concept-Art del poblado Crocuta</i> .....	24
Fig. 14. Ariadna Parra: <i>Concept-Art de un sendero</i> .....	24
Fig.15. Ariadna Parra: de Nagi en el bosque.....	24
Fig. 16, 17. Ariadna Parra: <i>Storyboard 1,2</i> .....	25
Fig. 18. Ariadna Parra: <i>Storyboard 3</i> .....	26
Fig. 19. Ariadna Parra: <i>Color script</i> .....	26
Fig. 20,21,22. Ariadna Parra: <i>Frame definitivo de Corax</i> .....	28
Fig. 23. Ariadna Parra: <i>Frame definitivo. Escena 16</i> .....	28
Fig. 24. Ariadna Parra: Composición del montaje en <i>Adobe Premier Cs6</i> .....	26

## 7. ANEXO DE IMÁGENES.

### 7.1 VISTAS.

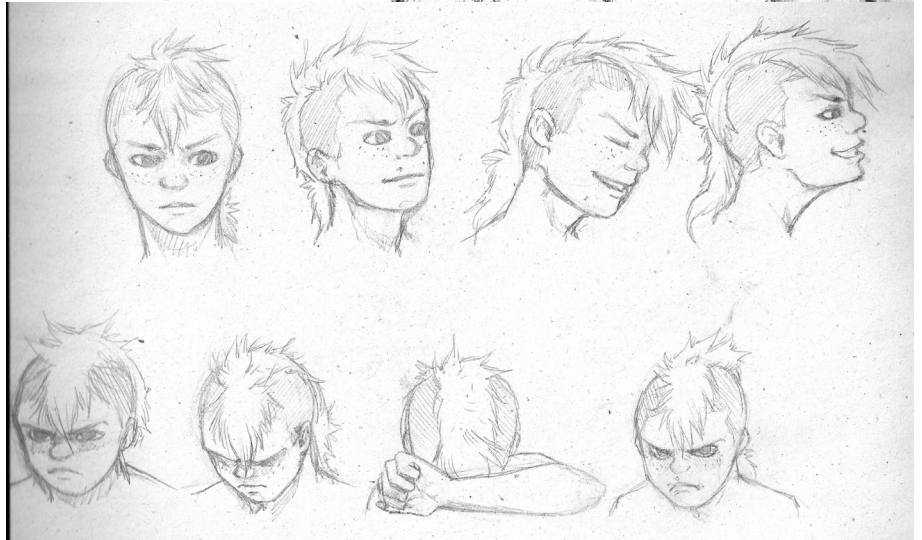
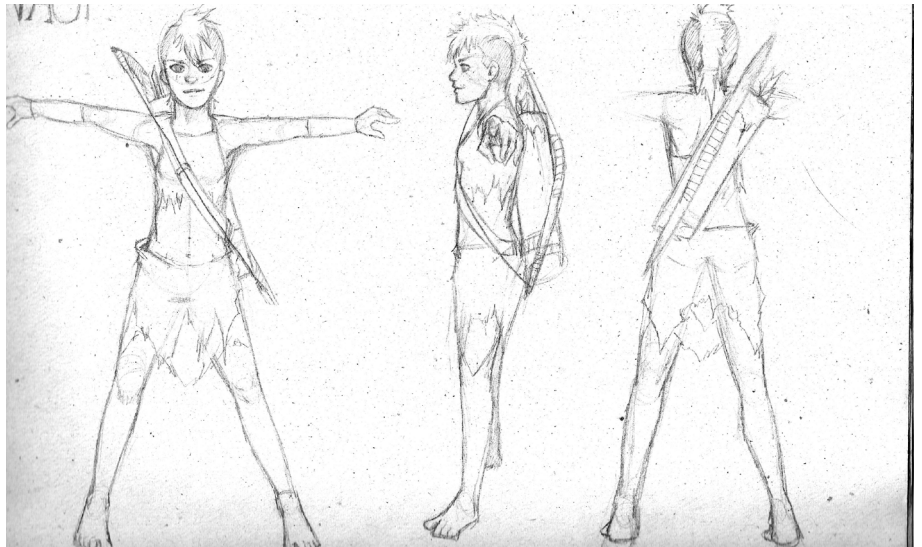


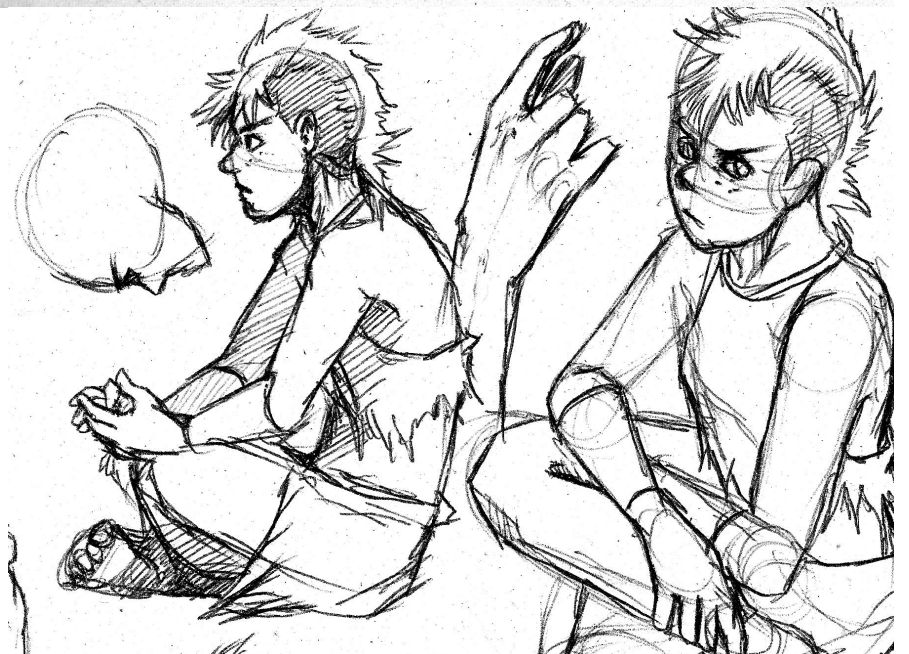
## 7.2. CARTAS DE EXPRESIÓN





### 7.3. BOCETOS A MANO.

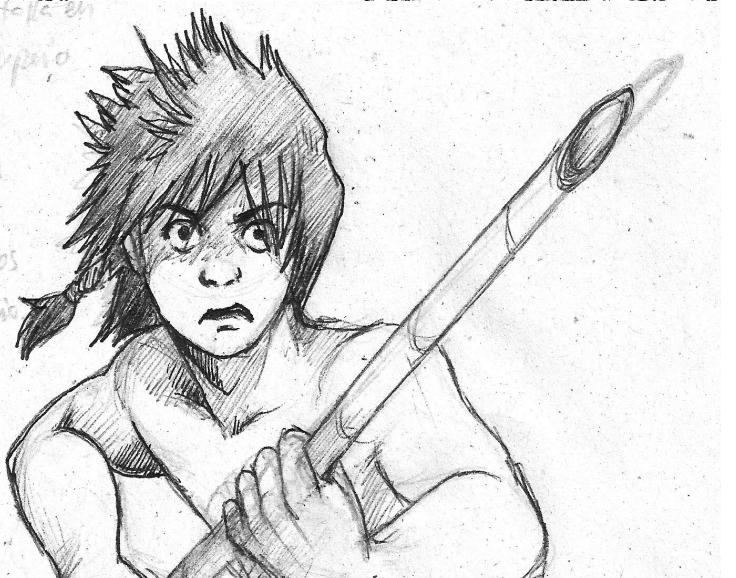




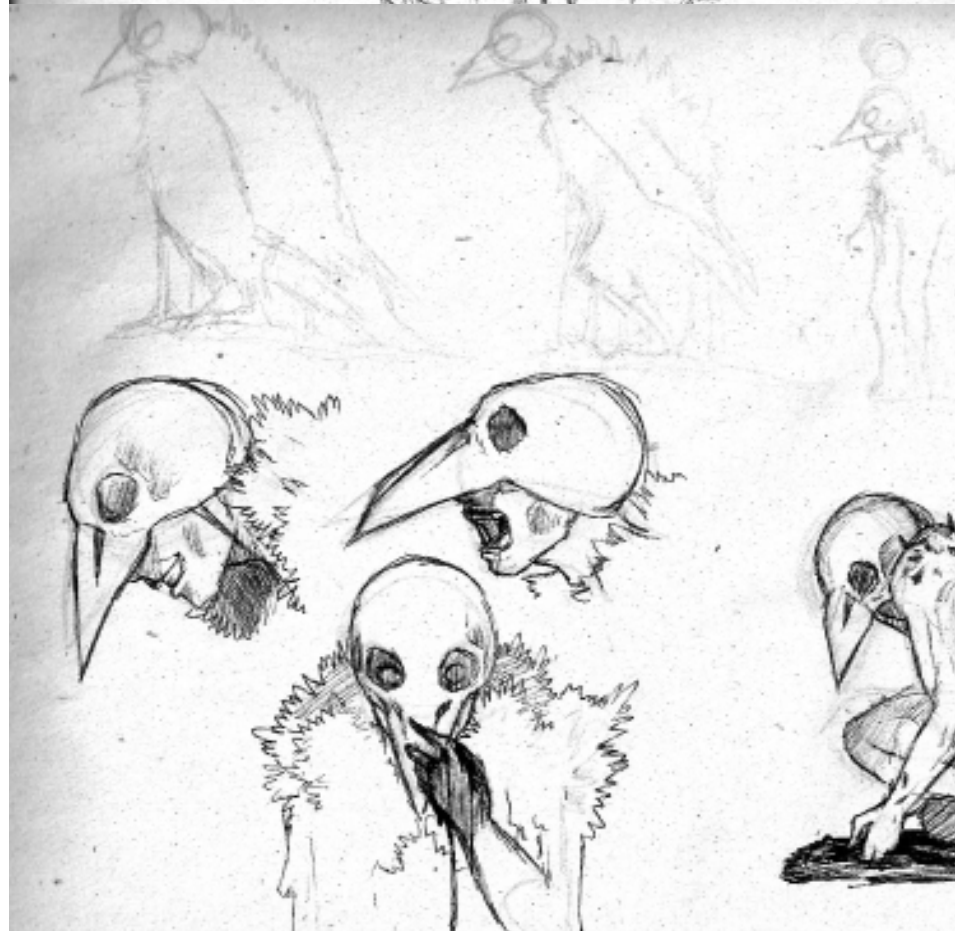
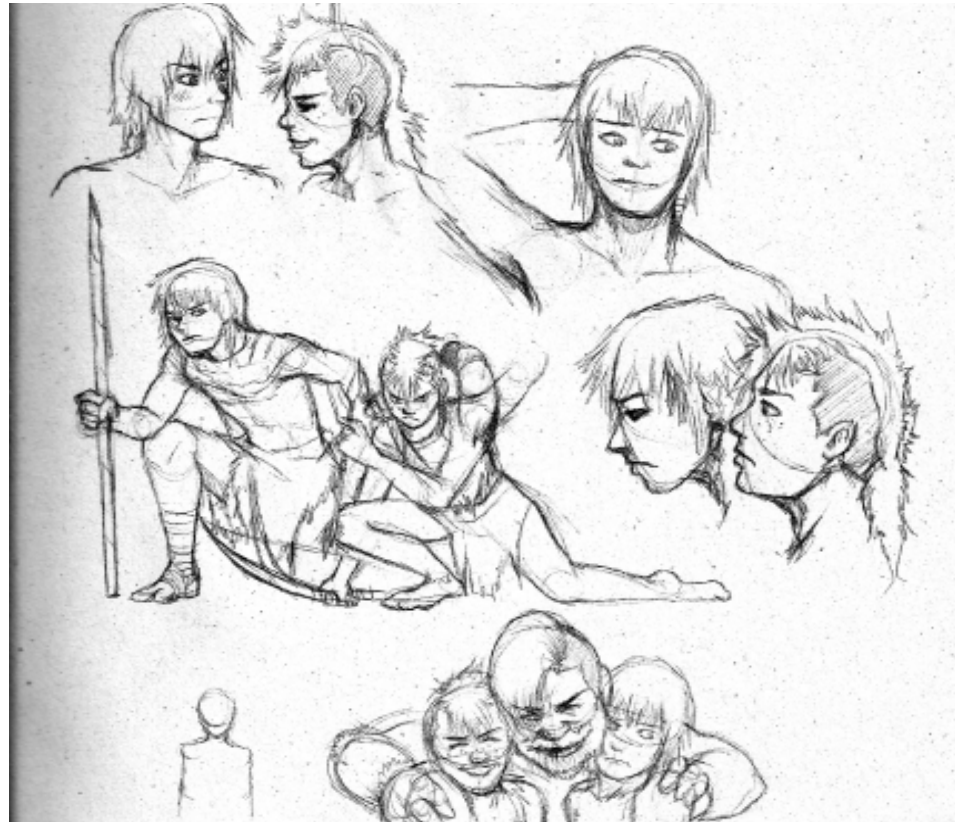
la primera batalla en  
incluyendo lupulo

batallas, los  
los lograron  
fotos de los  
as del lupulo

Drava,  
n'espaci  
n'poder  
para llevar  
el 'plereke

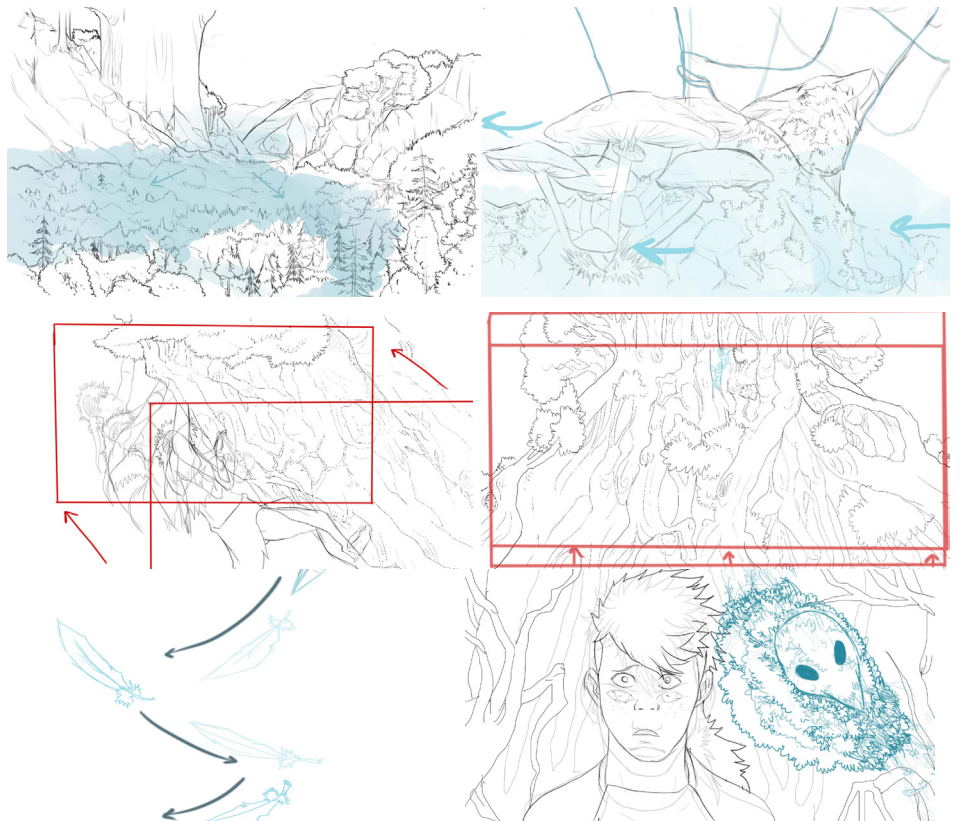


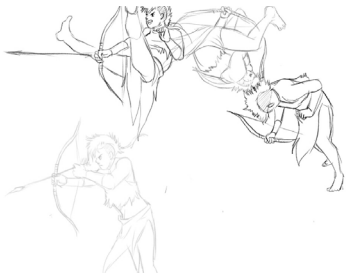
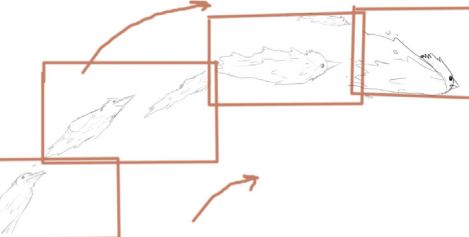
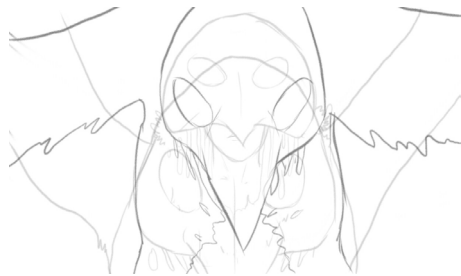
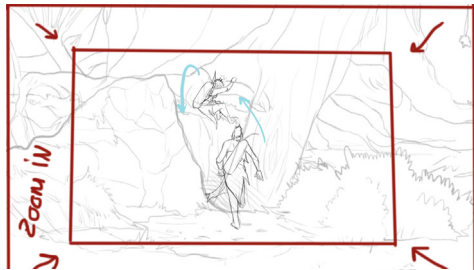






#### 7.4. LAYOUT DEFINITIVO







### 7.5. ARTES FINALES.

