

TFG

**PROCESO DE UN CORTOMETRAJE
ANIMADO: TEASER DE *DESENMARCADA*
DESARROLLO PRÁCTICO**

**Presentado por Davinia Maciá Durá
Tutor: M^a Ángeles López Izquierdo**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2016-2017**

Resumen y palabras clave

El siguiente trabajo consiste en la realización de el teaser de un cortometraje de animación, abarcando todas las etapas o fases correspondientes: preproducción, producción y posproducción del mismo.

La pretensión de este trabajo es abarcar todo el proceso que hay detrás de un corto animado, pasando por todas sus etapas de forma individual. Además de la exploración en la emocionalidad del arte, tema al cual va estrechamente ligada parte importante de la obra. El teaser cuenta con aproximadamente 1'30" de duración. Ha sido realizado íntegramente en formato digital. La animación se ha realizado también en 2D digital mediante softwares especializados.

Su sinopsis se resume en: Mada es una niña que fue pintada con un rostro de enorme tristeza, día a día ve como los visitantes de su galería la observan con una sonrisa en sus rostros. Al no entender este sentimiento, decide salir de su cuadro para descubrirlo por ella misma.



Imagen 1. Primeros diseños de *Desenmarcada*

This project consists about the making off of an animation short film teaser, passing through all the phases: preproduction, production and posproduction of it.

The point of this work is cover the whole process behind an animated short film through all the stages but individually. In addition, the exploration of the emotion of art, that it's an important part of the work. The teaser duration it's about 1'30". It has been made entirely in digital format and also made in 2D digital animation with specialized softwares.

The plot of the history is: Mada is a little girl that was painted with a really sad face, day by day she see how the visitors of her art gallery watch her with a big smile on their faces. She doesn't understand that feel, so she decide to go out from her frame to discover it for herself.

Palabras clave: Animación, 2D, digital, producción, preproducción, posproducción, cortometraje, teaser.

Keywords: 2D Animation, digital, production, preproduction, postproduction, short film, teaser.

Agradecimientos

Agradecer a todos los implicados de alguna forma en la realización o cuyo aporte a este trabajo ha resultado parte importante.

A Sara Álvarez por la ayuda en la fase de preproducción y guion. A David Heras por ayudarme con la narrativa. A Miguel Vidal por los consejos en la fase de animación. Y por supuesto a mi tutora M^a Ángeles López, por su apoyo e implicación en cada una de nuestras charlas.

A mis compañeros con los que he compartido tardes de trabajo, malos y buenos momentos y que me han ayudado en mis ratos bajos. De ellos he aprendido muchísimo durante los meses de trabajo.

También a mis compañeras de piso que han aguantado mis desvelos y en general horario de trabajo nocturno durante las últimas semanas, también me han brindado su ayuda y punto de vista.

Y por último a mi familia por apoyarme siempre a escoger la carrera que era y es mi vocación y animarme a nunca tirar la toalla.

Muchas gracias.

Índice

1 Introducción

2. Objetivos

3. Metodología

4. Fuentes y referentes

4.1 Tomm Moore

4.2 Claire Keane y Brittney Lee

4.3 *Gravity Falls* y *Over the garden wall*

5. Proceso de *Desenmarcada*

5.1 Preproducción

5.1.1 Idea, tema y guion

5.1.2 Trabajo de campo

-Escenografía

-Cuadros clásicos

5.1.3 Diseño de personaje: Mada

5.1.4 Diseño de personaje: Secundarios

5.1.5 Storyboard y animática

5.1.6 Layout

5.1.7 Fondos y ambientación

5.2 Producción

5.2.1 Rough sketch

5.2.2 Clean up

5.2.3 Color

5.3 Posproducción

6. Conclusiones

7. Bibliografía

8. Índice de imágenes

9 Anexos

9.1 Guion

9.2 Storyboard

9.3 Diseños

9.4 Layout

9.5 Calendario de trabajo

9.6 Teaser

1. Introducción

El proyecto de *Desenmarcada* pretende ser una primera aproximación personal al mundo de la animación, para ello el trabajo abarca todas las fases que forman parte de la metodología de trabajo de un equipo de forma profesional, sin embargo uno de los objetivos era experimentar todas estas partes de forma individual. Se pretendía investigar una a una dichas etapas para así explorarlas al máximo.

La exposición del trabajo se llevará a cabo mencionando las tres fases de preproducción, producción y posproducción, de forma ordenada y siguiendo el propio sistema empleado. Todo ello lo veremos en el cuerpo de la memoria.

Todo el proyecto ha sido realizado con herramientas digitales, desde sus primeras fases hasta el acabado final. La decisión de que fuera de esta forma fue por varios motivos; El primero de ellos, como se ha mencionado anteriormente, este ha sido un primer contacto con la animación, por tanto ese era un trabajo añadido. Por otra parte y el motivo esencial, es el manejo de softwares digitales y una tableta gráfica, que resulta una economía de medios y de tiempo a la hora de realizar un proyecto animado, dependiendo de cada caso particular.

La planificación del tiempo y el ritmo de cada una de las fases de trabajo han sido esenciales, compaginadas con algunas de las asignaturas del cuarto año. El proceso ha abarcado prácticamente todo el curso académico, después veremos en profundidad este reparto de tiempo (anexo 9.5)

¿Cómo pasó de ser un cortometraje a un teaser?

A pesar de que el ritmo de trabajo que se estaba siguiendo con la planificación era bueno y se ajustaba a los plazos de entrega, la calidad de la animación no era la mejor. Los personajes eran demasiado hieráticos y sus movimientos resultaban bastante robóticos. La explicación de esto es sencilla: la inexperiencia.

Tras esa revisión se decidió que lo mejor sería reducir la cantidad de escenas y centrarse en realizar algunas de la forma más eficaz posible, optar por calidad en lugar de cantidad. Los objetivos no variaban con esta decisión, se seguía trabajando cada una de las fases de realización de un cortometraje aunque este no quedase finalizado al cien por cien. A pesar de esto, las escenas descartadas que estaban ya en fase de clean up superaban el minuto de animación. Se repitieron algunas de ellas, aquellas que se creyeron



Imagen 2. Primeros diseños de *Desenmarcada*

convenientes y que aparecen en el teaser, con un total de treinta segundos animados.

Aunque el cortometraje no esté finalizado sí que lo están los objetivos principales a la hora de realizarlo. La producción se podría retomar en futuro cercano para poder concluirlo en las mejores condiciones. Con este teaser se muestra gran parte de las capacidades artísticas dentro de los diferentes ámbitos de la animación, las cuales se pretende seguir desarrollando.

2. Objetivos

Al inicio de este proyecto se han propuesto una serie de objetivos que se citarán a continuación. A su vez están divididos en dos apartados:

2.1 Objetivos generales:

- Realizar un proyecto de animación pasando por todas sus fases de desarrollo tal y como se hace en un estudio o productora, pero de manera individual.
- Aprender los fundamentos básicos de la animación tradicional y trasladarlos a la animación digital 2D.
- Aplicar los múltiples conocimientos adquiridos durante los años del grado en un trabajo que englobe el máximo potencial a la hora de desempeñar un proyecto artístico.
- Organizar y manejar un calendario y horarios de trabajo eficaces para garantizar la economía de medios y de tiempo durante las distintas etapas de producción.
- Concluir el trabajo habiendo realizado una obra con el mejor resultado posible y que sirva se convierta antesala a futuros proyectos de animación.

2.2 Objetivos específicos:

- Aprender a manejar herramientas o softwares especializados en animación y mejorar las habilidades con otros programas.
- Desarrollar una historia breve que logre entenderse con la mayor brevedad posible y sin demasiados adornos.

-Crear personajes que logren empatizar con el público y que este logre entender el mensaje que trata de transmitir la obra en general.

-Aprender a valorar y tomar las mejores decisiones ante distintas dificultades.

3. Metodología

Para concluir con los aspectos técnicos antes de adentrarnos de lleno a la producción del cortometraje, hablaremos acerca de la metodología empleada. Una metodología se define como un conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica, un estudio o una exposición doctrinal.

En pocas palabras, el sistema u organización empleados en un proyecto. En este caso, ya que trataba de seguir la metodología que se emplea a nivel profesional se ha trabajado de forma ceñida a ella, teniendo en cuenta las limitaciones posibles al ser un trabajo en solitario. En una producción profesional cada persona desempeña un papel diferente y se encarga de una única parte e incluso un equipo completo trabaja en una única fase. Así se tuvo que organizar toda una planificación para poder realizar todo este trabajo en solitario. Las asignaturas del cuarto año del grado de BBAA fueron parte fundamental de dicha planificación.

Durante el primer semestre se cursó la asignatura de *Producción de animación I*, que se ceñía a todo el apartado de la preproducción y diseño, así pues esta fase se amoldó a su calendario de trabajo.

En las primeras semanas del curso se estuvo trabajando en la parte de la idea, sinopsis y tema entre otros. Ahí se logró obtener una idea de lo que se quería realizar y cómo se quería hacer. Ya entrado el mes de octubre siguió el guion, con el que se estuvo teniendo varios problemas hasta entrado el mes de enero. En esos meses no se dejó de hacer cambios en la historia e incluso después de ello se siguió haciendo algunos, pero a día de hoy se puede observar que han resultado bastante acertados. Una vez realizado el guion llegó el turno del storyboard y la animática durante los últimos meses del año. Hubo bastantes cambios con estos desde la primera versión que se presentó en la asignatura. En total hubo cinco versiones diferentes del storyboard y dos animáticas.

Al haber pasado de un cortometraje completo a un teaser, estos también se vieron afectados, pero cuentan con los mismos planos que en los de la última versión presentada solo que modificados y mejorados.



Img 3. Primeros bocetos de Mada

Finalmente durante los meses de diciembre y enero se llevó a cabo todo el diseño de personajes, props y en general toda la biblia de producción del proyecto. Todo este proceso se resume en casi cinco meses de trabajo.

Con el nuevo semestre comenzó la asignatura de *Producción de animación II*, que continuaba con la planificación de la anterior. En ella se culminaba la parte de preproducción con la realización de los fondos a los que se le dedicaron las primeras sesiones.

Durante el primer mes, es decir enero y parte de febrero, fue el turno del layout y del diseño de las poses claves. Antes de la entrada de marzo ya comenzó la primera fase de la animación, el rough sketch o lo que es lo mismo, el boceto de la animación. Se continuó con la fase del clean up, con el que se ocupó los meses de abril y mediados de mayo. Y finalmente, las últimas semanas de mayo y las primeras del mes de junio estaban dirigidas al color y sombreado. Además de a la posproducción del proyecto en el que ya se añadirían todos los efectos.

Parte del trabajo se ha realizado en las aulas e instalaciones del departamento de animación de la UPV con la supervisión del profesorado de dicho departamento. El resto se ha realizado fuera de las aulas con un equipo propio de trabajo, motivo fundamental por el que se escogió realizar el proyecto de forma digital, ya que así no era necesario contar con las herramientas de las aulas. Era factible el poder trabajar de forma independiente y en cualquier momento con una tableta gráfica y los softwares de Adobe Photoshop y Toon Boom Harmony.

4. Referentes

Centrándonos ahora en el tema de los referentes y distintas influencias, son muchos los nombres de ilustradores, animadores, diseñadores y en general artistas que se podría mencionar aquí. Aun así nos centraremos especialmente en estos ya que son los más claros o los que más aportan a la animación de *Desenmarcada*

4.1 Tomm Moore y Cartoon Saloon

Una de las principales fuentes de las que bebe este trabajo es la figura de Tomm Moore y en general de la productora Cartoon Saloon. Tomm Moore es animador, ilustrador y diseñador, además de co-fundador de dicho estudio de animación junto con Paul Young. A pesar de su corta vida (1999-) la productora ha creado títulos como *El secreto del libro de Kells*¹ (2009) o *La canción del mar*² (2014) ambas nominadas al Oscar a mejor película animada del año, además de que las dos ocupan otros muchos galardones y nominaciones en otros tantos festivales de gran importancia como puedan ser: *Annecy International Animated Film Festival*, *Annie Awards* o *Anima Mundi Animation Festival*.

Con tan solo observar estos dos films podemos ver que desprenden un toque único que hace que Cartoon Saloon sea lo que es, una productora que cuida la estética y el detalle de sus obras por encima de todas las cosas. Es evidente lo mucho que destaca el carácter de ilustración de sus fondos, con cientos de motivos y texturas como si cada una de ellas se tratara de un libro ilustrado en movimiento.

Además de ello, el diseño de los personajes también está sumamente cuidado, tanto su aspecto como su personalidad, el trasfondo que posee cada uno de ellos los hace únicos e inconfundibles.

Para el proyecto de *Desenmarcada*, resulta clara la influencia a la hora del diseño de fondos y también de la animación. La obra pretende ser calmada, en un sentido en el que no vemos grandes movimientos ni de cámara ni de los personajes, que resultan bastante hieráticos con el pretexto de que se encuentran en una galería y muchos de ellos son literalmente los propios cuadros del lugar. Las películas de Cartoon Saloon destacan por esos planos generales bien abiertos y mostrando todas esos fondos ilustrados, también sin demasiados movimientos de cámara y con un ritmo pausado pero que no deja de mantener en vilo al espectador por su trama bien elaborada.

1.Young. P, Brunner. D, Van Fleteren. V (productores) Moree. T (director). (2009). *The secret of Kells* [Cinta cinematográfica]. Irlanda.: Cartoon Saloon, Celluloid Dreams, Digital +.
2.Toksvig Kjaer. C, Young. P, Moree. T (productores) Moree. T (director). (2014). *The song of the sea* [Cinta cinematográfica]. Irlanda.: Cartoon Saloon, Digital Graphics.



Imagen 4.
Tomm Moore



Img 5. Cartel promocional
de *La canción del mar*

4.2 Concept Artists: Claire Keane y Brittney Lee

Como siguiente referente se han escogido dos concept artist, ambas son mujeres que han trabajado para películas de productoras como Disney Studios. A su vez trabajan en su propia producción como ilustradoras. El motivo de su elección es la sencillez y expresividad casi a partes iguales que desprenden sus trabajos que al mismo tiempo resultan muy opuestos entre sí.

Claire Keane es una ilustradora y concept artist que ha trabajado en films como: *Enredados*³, *Rompe Ralph*⁴ o *Frozen*⁵. Es hija del animador Glen Keane, además gran parte de su familia se dedica al mundo del arte y la animación.

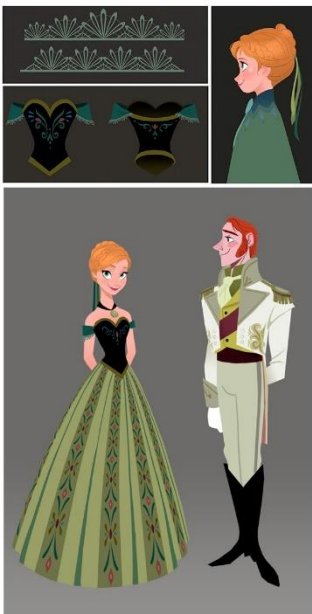
El trabajo de Keane atrae por la sencillez que posee. Sus ilustraciones son simples pero logra resultados magistrales. Sus bocetos a lápiz son de lo más expresivos y cargados con muchos detalles. Además de sus estudios de color y creación de decorados que dan parte de la magia a los films que se han mencionado anteriormente.

En cuanto a Britney Lee, ha trabajado en *Paperman*⁶, *Romperalph* y *Frozen*, prácticamente ha participado en las mismas producciones que Claire Keane, pero esta artista se ha encargado del diseño de personajes, el cual se toma de referencia en el proyecto del teaser de *Desenmarcada*. Brittney trabaja el diseño de personajes con colores planos y prácticamente como si se trataran de recortables, de hecho parte de su producción personal actual se centra en este aspecto. Sus obras son muy vivas, con mucho colorido y detalles ornamentales.

Ambas comparten trabajo en varios títulos de la productora de animación, aun habiendo trabajado en un mismo largometraje es sencillo diferenciar el estilo de cada uno de ellas ya que resulta ser una firma muy personal.



Img 6. Claire Keane



Img 7. Concept Art de *Frozen* de Brittney Lee

4.3 Cartoons: *Gravity Falls* y *Over the garden wall*

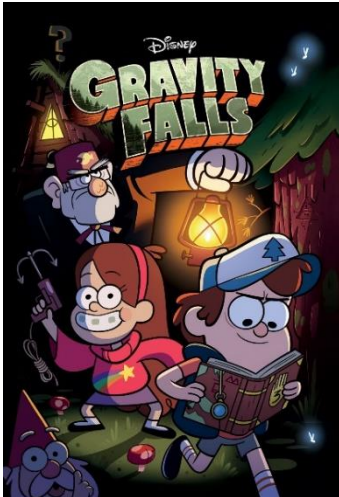
Durante los últimos años ha destacado la producción de nuevas series animadas que han revolucionado el panorama televisivo. Estas han sido capaces de atraer al público infantil y a uno no tan infantil. Son varios los títulos que se han ganado al público joven-adulto, pero destacaremos especialmente estas dos.

3. *Tangled (Enredados)*. Dir. Nathan Greno, Byron Howard) Walt Disney Animation Studios. 2010

4. *Wreck-It Ralph (¡Rompe Ralph!*). Dir. Rich Moore. Walt Disney Animation Studios. 2012

5. *Frozen* (Dir. Chris Buck, Jennifer Lee) Walt Disney Animation Studios. 2013

6. *Paperman* (Dir. John Kahrs) Walt Disney Animation Studios. 2012



Img 8. Imagen promocional de *Gravity Falls*

Bajo la mano de Alex Hirsch, director, escritor, guionista gráfico y actor de voz, nace la serie animada de *Gravity Falls*⁷. Esta cuenta con unos cuarenta episodios en la que se nos cuenta la historia de Dipper y Mabel Pines, dos gemelos que van a pasar el verano junto con su tío abuelo Stan a la misteriosa ciudad de Gravity Falls. Allí Dipper encontrará un diario con el que irá descubriendo toda una serie de extrañas criaturas y grandes misterios que allí se ocultan.

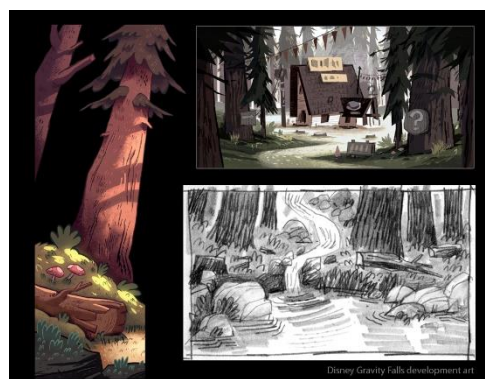
Su tono humorístico es parte clave del éxito de esta serie, aunque a medida que avanza nos encontramos con una trama bastante más complicada que la que se nos introduce en una primera instancia.

Parte del porqué ha sido seleccionada como referencia, son los estudios de los fondos y en general el concept art que posee. Los fondos de la serie son una auténtica maravilla y dan gran riqueza al conjunto visual aportando esa aura misteriosa e inquietante. Al contrario que en este teaser, la mayoría de los escenarios del show pertenecen al bosque y otros parajes exteriores, aun así el estudio de luz y color que poseen son justamente lo que se busca realizar en el estudio de escenografía para el proyecto de *Desenmarcada*.

Por otro lado tenemos la serie de *Over the garden Wall*⁸ o *Más allá del jardín* creada por Patrick McHale y retransmitida después en Cartoon Network. En este caso se trata de una mini-serie autoconclusiva de unos 12 capítulos. Wirt y Greg son dos hermanos que se han perdido en un extraño bosque y juntos deberán encontrar la forma de volver a casa. Por el camino se encontrarán con los distintos habitantes del bosque al que llaman “lo desconocido”.

Al igual que ocurría en el caso anterior, la ambientación de la serie es fantástica, sus decorados están cuidados al detalle. Se escogieron estas dos series por su similitud a la hora de desarrollar los escenarios y a la vez porque los resultados de cada una de ellas son muy diferentes. La primera goza de un gran colorido, mientras que esta es mucho más apagada y lúgubre, acorde con la trama que se nos pretende contar.

Img 9. Concept art de *Gravity Falls*



Img 10. Concept art de *Más allá del jardín*



7. *Gravity Falls* (Temporada 1 y 2) Disney Television Animation. 2012

8. *Over the garden Wall* (*Más allá del jardín*. Temporada 1) Cartoon Network Studios. 2014

También el diseño de personajes, bastante redonditos, con unos ojos grandes y expresivos. Resultan bastante más atractivos que los de *Gravity Falls*, al menos con lo que se buscaba para el diseño de Mada.

Como se ha mencionado antes, son muchas las influencias artísticas que se dejan en el tintero, pero estas son principalmente las que más han influenciado al diseño y el acabado de la animación de *Desenmarcada*.

5. Proceso de *Desenmarcada*

A continuación pasamos a la parte más extensa en la se recopilan todos los meses de trabajo detrás de *Desenmarcada*, desde las primeras etapas como una vaga idea, hasta convertirse en algo real y palpable como lo es hoy en día.

Ya se ha mencionado antes que hemos seguido los pasos que se suelen seguir en el proceso de realización de una metraje animado, por tanto dividiremos esta parte de la memoria en todos estos procesos analizándolos uno por uno y haciendo hincapié en las partes en las que sea oportuno. También aclararemos y definiremos aquellos términos específicos de la animación que puede que no resulten tan claros.

5.1 Preproducción

La preproducción es el proceso de fijación de algunos de los elementos que intervienen en una película, obra u otra presentación. Termina cuando finaliza la planificación y comienza a ser producido.

Este proyecto ha sido realizado en conjunto con algunas de las asignaturas del cuarto año, entre ellas *Producción de animación I*, en la que se llevó a cabo la mayor parte de la preproducción del mismo. También en la asignatura de *Narrativa secuencial: Cómic*, de la que se obtuvo gran ayuda con el tema del guion y también del storyboard.

Se trata la parte más larga y tediosa ya que cada una de las etapas deben finalizarse de forma clara antes de pasar a la siguiente para que todo sea correcto y así seguir avanzando. Sin embargo se tocan distintos campos del ámbito de la animación y es la que ofrece más variedad en este aspecto.

Descripciones / Cámara / Tipo de plano / Animado o estático / Repetición escena
1. Aparece el hall principal de la galería de arte, los visitantes deambulan por el lugar mientras observan los cuadros. Hay un movimiento de cámara descendente de techo al suelo. Sin animación, sólo movimiento de cámara. P. Panorámico
2. Los visitantes miran cada una de las obras con una sonrisa en sus rostros, algunos niños giran corriendo también. La cámara está a una altura media de los personajes, creando un plano medio o americano. Los niños corren hacia la cámara hasta salir de campo. El resto de los personajes sonríen y se mueven mínimamente.
3. Cambiando de situación, nos acercamos al cuadro donde se encuentra la protagonista. Algunas personas pasan por delante de este. Hay un enfoque enfocado y desenfocado, primero se enfoca a los visitantes y después a Mada. Plano medio de los personajes y plano general en el que aparecen estos junto con el cuadro. Los visitantes pasan por delante del cuadro.
4. Nos acercamos más al cuadro de Mada. La cámara no se mueve y permanece mostrando un plano medio de ella. No hay animación ni ningún tipo de movimiento.
5. Ahora tenemos un contraplan, nos encontramos en el lugar de Mada, mientras esta observa a su vez como los visitantes deambulan por delante de su cuadro. El ambiente cambia por completo, es más oscuro, el sonido es como de eco, además de que todo tiene un tono más sombrío. La cámara se sitúa, justo detrás de Mada, creando entrever un poco su labio y su flor. Plano medio. Las personas pasando por delante de Mada.
6. Repetición de la escena 2 (sin los niños). El resto de visitantes de la galería se va desvaneciendo al mismo tiempo que acontece y el labio desaparece. Cámara estática. Plano general. « Escena 2 »
7. De nuevo nos acercamos al cuadro de Mada. Hay un pequeño zoom in sin acercarse demasiado al cuadro, se ve el pastel y se diferencia la silueta de la niña. Sin animación, sólo un movimiento de cámara. Plano general.
8. De nuevo repetición de la escena 4. Davio que en esta ocasión Mada se mueve por primera vez, abriendo y cerrando los ojos o haciendo alguna mueca de tristeza. Mismo que en la escena 4. El resto, la boca o los ojos.
9. De arriba de su asiento y se acerca lentamente a la pared que da a la galería, quedando pegada a lo que sería una especie de cristal que la separa de esta. La cámara está tras ella, mostrando algunos elementos de la situación del cuadro. Plano medio. Mada acercándose a este "objet".
10. Se pega al cristal. Ahora la cámara está en frente suya. Primer plano. Las manos acercándose en el cristal.
11. Aquí Mada mueve la cabeza de izquierda a derecha, supuestamente pegada al cristal y sin poder ver demasiado del pastel. Vemos lo que alcanza a ver Mada desde su cuadro. Movimiento de cámara de izquierda a derecha. Plano panorámico.

Img. 11 Guion del cortometraje *Desenmarcada*

5.1.1 Idea, tema y guion

El primer paso a realizar era encontrar una idea, tema, sinopsis y en definitiva todas aquellas cosas que darían lugar después a la creación del primer guion del cortometraje animado. La historia de Mada empezó a tomar forma meses antes del inicio del curso y tras un par de vueltas de tuerca, cogió una estructura que se ha mantenido fiel a la idea principal, pero que ha evolucionado con los meses de trabajo con algunos cambios significativos.

También la elección de un título para el cortometraje. Su elección fue más o menos sencilla. *Desenmarcada* hace referencia al momento en el que la niña deja su cuadro para salir a deambular por la galería, abandona el marco. A su vez se refiere al hecho de que se abandona un marco en el que parece estar encasillada, como en el caso de una persona que parezca que está determinada de alguna forma a ser o hacer algo ya sea por condiciones de su entorno o por nacimiento. Mada fue pintada como un rostro de tristeza, pero no por ello está determinada o enmarcada a quedarse de esta forma. Por estos motivos se decidió que este fuera su título.

Una vez zanjada la primera idea, dejando claros los objetivos del mismo; Transmitir cierta emocionalidad al espectador al sentir empatía con el personaje principal. También el target, dirigido principalmente a un público joven-adulto, ya que podría despertar en ellos un interés por el arte y las galerías. Un cortometraje animado sería una forma de poder llegar a ellos de forma más sencilla y atrayente para desarrollar este gusto por un ámbito tan olvidado y poco apreciado como es el arte, al menos entre el sector más joven.

La realización del guion fue una tarea ardua que se extendió desde mediados del primer semestre hasta inicios del segundo. (Lo podremos ver con más profundidad en el anexo 9.1). La trama del corto pretendía abarcar desde el momento en el que Mada se encuentra dentro de su cuadro observando a los visitantes, tal y como hacía cada día. Al caer la noche la niña escapa del cuadro y se dirige a una sala redonda llena de cuadros enormes. Prácticamente todas las versiones del guion seguían esta premisa pero se diferenciaban en el final. En las primeras versiones del guion Mada se toparía con los cuadros y cansada de deambular sin rumbo se sentaría abatida. De las obras se desprenderían unas luces que iluminarían la sala y serían las que harían sonreír a la pequeña. Tras varias conversaciones con los profesores y compañeros se desechó esta idea, principalmente porque la mayoría de ellos no comprendían la acción de lo que estaba ocurriendo.

Finalmente y gracias a una fructífera conversación con el profesor David Heras, se optó por cambiar este tercer acto. Serían los propios cuadros, con



Img 12. Concept art de Mada

personajes dentro de estos, los que harían sonreír a Mada. Todos ellos se encontraban primero en el recorrido de la niña hacia la sala redonda y una vez llegara al lugar ya habría sido capaz de sonreír. La idea no terminó de cuajar y tras otros tantos cambios no tan significantes, los cuadros se encontrarían en la sala redonda. Allí la niña los observaría uno a uno y se iría contagiando de las diferentes acciones que iban realizando cada uno de estos personajes.

En el guion para el teaser, ya que se tuvo que acortar el guion final para adaptarlo a este formato, se decidió prescindir de las escenas dónde se encontrarían los cuadros más grandes. Mada aparecería en un primer momento en su cuadro, mientras llora. Los visitantes que estarían en la galería desaparecerían al caer la noche y con la calma Mada saldría de su cuadro para visitar alguna de las estancias del lugar. Finalmente llegaría ante el cuadro de la dama, que será el único que aparezca en esta versión final y allí concluiría. Más adelante conoceremos a los personajes, los que finalmente aparecen en el teaser y los que estaban programados para el cortometraje, junto con su diseño y función en la obra.

5.1.2 Búsqueda de información

Antes de dar el siguiente paso con el diseño de personajes, cabe mencionar la recerca de información y búsqueda de material a la hora de pasar a la producción de los personajes y de los fondos del cortometraje.

La escenografía

La acción de la obra transcurre en el interior de lo que podría ser una galería de arte o museo de la misma índole. Por tanto, se necesitaban ciertas referencias a la hora de recrear este espacio. Para ello se realizó investigación de campo a varios lugares por la ciudad de Valencia, no sólo analizando el espacio, sino tomando referencias y haciendo varios bocetos de los visitantes que había en ese momento. Se visitó varios de ellos; Desde el Museo Pío V, el instituto valenciano de arte moderno (*IVAM*), El Museu del Carmen entre otro tipo de galerías y espacios de exposición diferentes en las zonas de Ruzafa y el Carmen, principalmente. De ellas se tomaron algunas fotografías y realizaron diferentes estudios.



Img 13. Interior del MNAC

Tras varias búsquedas sin demasiado éxito, se optó por realizar un viaje a Barcelona para visitar de nuevo el museo Picasso y en especial el Museu



Img 14. Ala del modernismo
MNAC

Nacional d'Art de Catalunya, ya que su arquitectura y exposiciones concordaban bastante con el estilo que se estaba buscando para el diseño. De nuevo se realizaron varios estudios de dibujos y tomaron diversas fotografías de las estancias, además de coger algunas ideas para las distintas obras de arte que figurarían en las paredes del mi museo ilustrado en el teaser.

Sus alas son laberínticas, con cientos de pasillos plagados de diferentes obras, aprovechando al máximo el espacio de exposición. La mayoría están iluminadas de forma tenue y en ellas reina la calma.

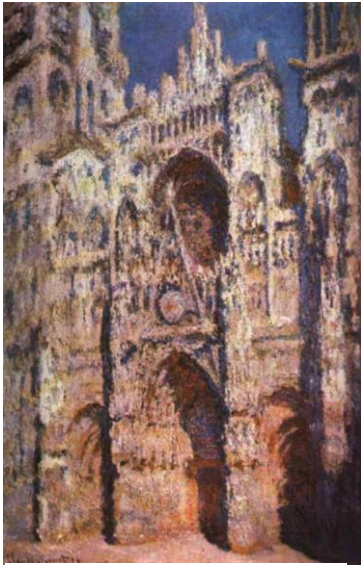
Las colecciones permanentes de este van desde el arte románico hasta el modernismo, es decir recoge la producción artística desde el siglo XI hasta prácticamente el siglo XX. El estudio se centró en explorar esta última etapa, dividida en dos partes abarcando todo el recorrido del movimiento artístico. A pesar de ello se decidió que los cuadros que aparecieran en el cortometraje pertenecerían al movimiento impresionista y también al simbolista. Básicamente esta elección se tomó porque son aquellos que mejor se adaptarían a las necesidades y objetivos del proyecto. El impresionismo trata de plasmar la atmosfera retratada, la impresión de lo que se está pintando sobre el lienzo, es una corriente que depende de la mirada del que pinta y de la mirada del que lo observa, el cual verá un sinfín de manchas a las que dará su forma final. No por nada se dice que los cuadros de este movimiento están inacabados, es el espectador el que finaliza la obra, es decir, es parte de ella. Este aspecto resulta de lo más interesante y es por ello que parte fundamental de las obras escogidas figuran en las paredes de la galería de *Desenmarcada*.

En cuanto al simbolismo, es Gustave Klimt el que ocupa también algunas de las obras. Como veremos después, Mada está inspirada en una de sus pinturas. Su trabajo está lleno de sentimiento, resulta muy expresivo, no sólo por los colores y ese característico dorado que aparece en gran parte de su producción, también los escorzos y demás figuras retorcidas, todas ellas gozan de un carácter expresivo apabullante. Los rostros están llenos de vida y también transmiten emoción. Se trata de una obra emocional además de que, como el impresionismo, el simbolismo trata de exteriorizar una idea o emoción a aquel que lo contempla.

Sin duda muchos movimientos y artistas se adaptan a las necesidades que se buscaban en esta investigación, pero desde luego estas dos corrientes resultan ser las más acertadas o las que más se aproximan al resultado que se busca.

De los cuadros clásicos

Al igual que con el tema de la escenografía y, como hemos visto anteriormente en más profundidad, se decidió basar algunas de las obras que aparecen en la galería en obras pictóricas reales, tomando referentes de pintores de diferentes movimientos artísticos. Para ello nos centraremos en aquellos que con su obra transmitían esta emocionalidad que forma parte fundamental en este trabajo.



Img 15. *Catedral de Rouen*
1894, Claude Monet

En primer lugar los impresionistas. Claude Monet, al que se le atribuye la creación de dicho movimiento con su obra *Impresión, sol naciente* (1872) y con razón, esta describe a la perfección las bases en las que se cimentaría el impresionismo. Entre las obras que se escogieron de este autor están *La catedral de Rouen*, una serie de obras en las que hacía un estudio acerca de la luz de dicha catedral que datan de (1892-1894). También *Tiempo de primavera* (1872) en el que como veremos después, está basado uno de los personajes secundarios. Y también *Casas del Parlamento* (1904) y *Crepúsculo en Venecia* (1912). Todas estas son obras muy distintas entre sí y tampoco resultan las más características del artista, pero resultan interesantes por su trato del color y de la ambientación en general.

Édouard Manet, influenciado e influyente al mismo tiempo en la etapa del impresionismo, aunque no se definía a sí mismo como pintor dicho movimiento, aportó una serie de claves cruciales a este. Se escogió la obra del *El ferrocarril* (1873) también por la ambientación y el espacio que se crea. En esta obra Manet incorpora algo muy interesante y es el vapor que contribuye a crear profundidad y ambientación al mismo tiempo, hay un espacio entre las figuras del primer plano y la estación en el fondo, además de las miradas de los personajes de la obra, uno de ellos se encuentra totalmente de espaldas al espectador. La valla crea una división en el cuadro al igual que el humo o el vapor, aspectos que Manet incorpora a sus obras e influenciarían al movimiento impresionista. Algo así ocurre también en la obra de *“El balcón”* (1869) con esa verja que divide el espacio entre el espectador y la obra separándolos. Sin duda, aunque el artista no se considerara parte del movimiento impresionista realizó grandes aportaciones a este y a su propia obra, las que le dan ese aire tan característico.



Img 16. *Baile en el Moulin de la Galette,*
1876, Pierre-Auguste Renoir

La artista impresionista Berthe Morisot era uno de los claros referentes que añadir a la colección del museo. La mujer posee un papel fundamental en este trabajo, de hecho son los pilares centrales de la animación, así que era necesario añadir parte de su obra como por ejemplo *El espejo psíquico* (1872). La delicadeza de los trazos, de los colores y en general de la artista en todas sus obras es magistral. Una escena tan cotidiana como pueda ser una mujer vistiéndose ante un espejo goza de una enorme belleza captada en un lienzo.



Img 17. *El columpio*. 1767
Jean-Honore Fragonard

Sin duda uno de los más emblemáticos y reconocidos cuadros de la galería pertenece a la figura de Pierre Auguste Renoir y ese es *Baile en el Moulin de la Galette* (1876) un cuadro con cientos de detalles. Al contrario que con Monet se decidió añadir la pintura más emblemática de este autor ya que representa al completo las características del movimiento tratando de imitar la fotografía, la luz y el ambiente de una escena.

Otro de los artistas que aparece por el museo es Toulouse Lautrec, con sus obras retratando la vida nocturna parisina alrededor del emblemático Mouline Rouge (1892). Lautrec pertenece ya al postimpresionismo, pero no deja de tener este carácter desdibujado y vaporoso tan atrayente.

El postimpresionista por excelencia, Vincent Van Gogh aparece en los primeros segundos del metraje con dos de sus obras: *Lirios* (1889) y *Campo de trigo con cipreses* (1889), estas obras son de las menos características sin contar con ese trazo tan distintivo, como podría ser *La noche estrellada* (1889) o *El dormitorio en Arlésn*(1890). Se vio acertado no incorporar sus obras más conocidas ya que tienen mucha fuerza visual y podrían capturar demasiado la atención del espectador. A su vez son obras que muestran la naturaleza.

Abandonando ya el impresionismo y postimpresionismo tenemos a Jean-Honore Fragonard con *El columpio* (1767) perteneciente al rococó y anterior a los artistas que hemos estado viendo hasta ahora. Su carácter recargado y romántico hace que sea una obra perfecta para añadir a la colección. Otro de los personajes secundarios está basado en parte en esta obra. A su vez ocupa un lugar bastante importante, es el único cuadro que se ve casi al completo y además con mayores dimensiones que el resto. Su paleta y ambientación hacen que case perfectamente con el resto de las obras escogidas y que pertenecen a un movimiento posterior.



Img 18. *Retrato de Elisabeth Bachfen Echt*. 1915
Gustav Klimt

Finalmente tenemos a la figura de Gustav Klimt, simbolista austriaco. Tiene también un papel importante como hemos visto antes, es por ello que además de Monet, sea el que posee un mayor número de obras en el cortometraje de *Desenmarcada*. Algunos de ellos son *La joven* (1913) *Country garden with sunflowers* (1906) *Retrato de Elisabeth Bachhofen Echt* (1915), se han escogido aquellos más florales dejando de lado los cuadros con detalles dorados de lado, ya que no concuerdan demasiado con la estética general o la línea que pretendía seguir.

En conclusión, esta selección de pinturas se basa en la búsqueda de aquellas obras cuyo simbolismo y aspecto casara mejor con lo que se pretendía plasmar ya en el teaser. La ambientación, luces y colores homogéneos y desdibujados a su vez. Hay un sinfín de obras que cumplen con estos requisitos pero no se

pretendía hacer una selección demasiado extensa, era más acertado poseer una unidad y esta se he encontrado con las obras que aquí se muestran.

5.1.3 Diseño de personaje: Mada

Ahora nos centraremos en Mada, protagonista y pilar central de este proyecto. Desde casi el primer momento era bastante claro cómo sería el aspecto físico y la personalidad de Mada. Se tomaron sus primeros bocetos en septiembre del pasado año y tras varios cambios en octubre su diseño no se alteró demasiado.

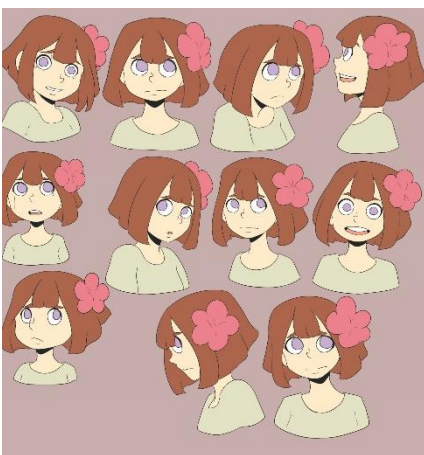
Mada está basada en la pintura de *El retrato de Mada Primavesi* (1912), de Gustav Klimt y del que toma su nombre, a pesar de ello es muy distinta a la original. Mada Primavesi denota cierto aire de soberbia y seguridad en su propio cuadro. Sus colores son muy dulces y sus trazos desdibujados y vaporosos le dan una esencia y sensación de calma y tranquilidad a quién lo observa. Son tonalidades muy homogéneas, con una paleta de tonos pastel que van desde ocre hasta toda una gama de rosados que quedan interrumpidos por unos toques de una paleta verdosa que rompe este conjunto pero que no desentona en ningún momento.

Por otra parte tenemos a Mada, nuestro personaje principal. Básicamente se decidió que luciera de forma totalmente opuesta al cuadro de Klimt. Para empezar, fue pintada con un rostro de gran tristeza por su pintor. En las primeras versiones de la creación de la historia, el pintor aparecería en algunos pequeños flashbacks únicamente como una silueta o viejo recuerdo, siendo una persona desdichada y deprimida que habría volcado su frustración y tristeza en el cuadro de la pequeña y por ello la niña portaría esta expresión. Centrándonos de nuevo en la niña, uno de sus rasgos más característicos son los ojos, redondos y grandes basados en algunos cuadros de la artista Margaret Keane⁹, en los que exageraba este rasgo facial. Estos le darían protagonismo a la mirada de Mada. Su ropa es bastante simple, lleva un vestido con vuelo de color crema a juego con sus zapatos. Ya que en el teaser sólo aparece cuando está de noche, su color es violeta, al igual que la paleta general del personaje en esta franja horaria.

Es el único personaje en el que se muestra una evolución y el único con un gran trasfondo. Al principio se nos muestra tal cual es; Una niña que se encuentra triste, al mismo tiempo es insegura y miedosa. Poco después vemos que también es curiosa y siente la necesidad de averiguar más cosas de las que ve desde de propio lugar. A pesar de estar atemorizada, el ansia de conocer más acerca de porqué los demás pueden sonreír, le hace aventurarse en lo más profundo de la galería. Cuando llega a la última sala empezamos a notar



Img 19. Estudio del personaje de Mada



Img 20. Estudio de expresiones de Mada

9. *Big eyes* (Dir. Tim Burton). Silverwood Films. 2014

de nuevo un cambio en su actitud, ya no siente temor, sino que aumenta sus ansias de conocer y se sorprende por aquello que está ocurriendo mientras observa los cuadros que la rodean uno con uno e interactúa con ellos. Finalmente estos logran transmitirle alegría y así es capaz de sonreír.

Este trabajo parte de las emociones, la idea de que Mada pueda salir de su obra es que se trata de una emoción en el estado más puro, es capaz de transmitir tristeza y después alegría, al igual que las obras artísticas. Aunque existan muchas más emociones, en este trabajo nos centraremos en las más básicas.

Lleva una gran flor púrpura o violeta en su cabeza. En el lenguaje de las flores este color suele simbolizar la tristeza. No es más que un sutil detalle para acrecentar aún más el estado en el que se encuentra la protagonista. Por otro lado hay flores que simbolizan la alegría, muchas de ellas además, por ello el personaje en contraposición, que en este caso es la Dama, porta flores blancas en el sombrero. Estas son gardenias y transmiten alegría, al igual que lo hace ella. No es más que un detalle como ya se he mencionado, pero aportan un toque más a su diseño que puede no apreciarse a simple vista.

Centrándonos en la animación Mada, al igual que el resto de cuadros que cobra vida, posee una línea temblorosa que ayuda así a dar un efecto más gráfico y pictórico para diferenciarla del resto de personajes. Tanto la línea como el color y la sombra tienen este efecto. Cada frame está dibujado de forma individual, es decir no hay una repetición de un mismo dibujo o una traslación. Para conseguir este efecto cada dibujo es único, separando la línea del dibujo anterior para crear dicho movimiento. Esto lo veremos mejor en el apartado de clean up.



Img 21. Diseños finales del personaje de Mada



Img 22. Concept art finales de *Desenmarcada*



Img 23. Concept art final de *Desenmarcada*

Visitantes:

Los visitantes son el conjunto de personajes que merodean por las estancias de la galería. Ya que pasan observando las obras y a su vez sonríen, son los que provocan la reacción de Mada para abandonar su cuadro. Aparecen durante el día y su paleta de color no tiene esa tonalidad violácea como la del resto de personajes. Su diseño también ha ido variando desde los primeros bocetos, hasta pasar al actual. Son personajes bastante simples y que a simple vista no aportan demasiado a la trama, al menos por separado, ya que se trata de un personaje conjunto.

A su vez, si nos centramos en la animación, la línea de estos personajes es estática, también su color. Lo que ayuda a diferenciarlos de Mada en especial, ya que ella también sale de su cuadro y merodea por el lugar.

Visitantes



Los visitantes son un personaje grupal que aparece al principio y al final del corto. Su función es la de merodear por la galería observando los distintos cuadros.

Img 24. Diseño de personaje: Visitantes

Cuadros de la sala redonda:

En un principio, la sala redonda iba a estar repleta de cuadros enormes en el que en cada cuadro habría un personaje. Cada uno de estos personajes desarrollaría una acción que haría sonreír a Mada. El hilo conductor es en este caso, el cuadro de la dama que se ha mantenido en el teaser. Al llegar a la sala Mada se forzaría a sonreír y sería la dama la que le corregiría indicando que la sonrisa no es algo que se pueda forzar. Así señalaría al siguiente cuadro y empezaría la sucesión.

El cuadro de la dama está inspirado en algunas obras de Monet, como *Tiempo de primavera* (indicado en el apartado 5.1.2) que aparece en la primera sala en la que se encuentra Mada.

El siguiente es el cuadro de una niña columpiándose en un balancín, basado en los cuadros románticos o en el mismo cuadro de *El columpio* (apartado 5.1.2). Uno de los cuadros con los que Mada podría identificarse más. La pareja de amantes, los cuales se abrazan y simbolizan el amor pasional. El guitarrista, basado en el cuadro de Picasso de *El viejo guitarrista ciego* (1904) y que simboliza la pasión en el desempeño de algo. Y finalmente una madre calmando a su bebé el cual aporta el amor y cariño maternal.

Todos estos personajes tratan de transmitir emociones positivas para provocar que la niña pueda sonreír de forma sincera.

Aunque en el teaser no aparecen todos ellos, sí que se llevó a cabo su diseño en la fase de preproducción.

Personajes de los cuadros

Los personajes de los cuadros forman un personaje grupal que ayuda a la protagonista a alcanzar su objetivo: comprender qué es la alegría y logran transmitírsela de formas distintas.



Img 25. Diseño de personaje:
Personajes de los cuadros

5.1.5 Storyboard y animática

Entramos en la fase del storyboard y la animática. Estos dos procesos resultan una parte clave del proceso de una animación, ya que un fallo en estos puede conducir el trabajo final al desastre, es por ello que se debe trabajar con detalle y cuidado cada uno de estos procesos.

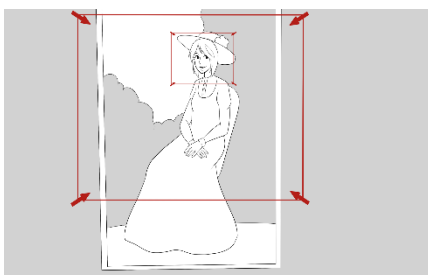
El storyboard o guion gráfico es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse. Este conjunto de imágenes se realizan para hacernos una idea de los tipos de plano, dónde se situarán los personajes o cómo aparecerán en escena. En resumidas cuentas cada uno de los hechos que aparecen en el guion pero de forma gráfica. Se usan unas plantillas especializadas para realizarlo en las que se hace el dibujo, se añade el tipo de plano, se indican las directrices a llevar a cabo en dicha escena y además se añade la duración aproximada de la escena.



Img 26. Storyboard de *Desenmarcada*

La animática se utiliza para probar ideas de storyboard, para anuncios de acción en vivo, antes de la producción de una película o un video. Los dibujos realizados en el storyboard empezaran a tener los primeros movimientos rudimentarios para probar si funcionan en la animación. Algunas animáticas ni siquiera cuentan con movimiento de personajes, sino con algunos zooms o desplazamientos de cámara. Esta sirve para comprobar principalmente el tiempo y controlar que el conjunto de la animación funcione antes de realizarla.

Ambos trabajos fueron realizados de forma digital con dibujos bastante simples únicamente para hacernos una idea de cómo resultaría en el acabado final y para la posterior etapa.



Img 27. Escena del layout de *Desenmarcada*

5.1.6 Layout

El layout hace referencia a la disposición, diseño y planificación, en el campo de la animación hace referencia a las poses clave también nombrados key frames. Esto corresponde a las poses más importantes y las cuales deben intercalarse unas a otras por el resto de frames. Un frame es un dibujo, hablamos de que una animación está realizada en full animation cuando cada segundo cuenta con 24 frames o dibujos, en este caso la animación del teaser está realizada half animation, por lo tanto un segundo está compuesto de 12 frames.

En el layout se busca también la composición, como ocurría en el story y la animática y precisamente estos son los referentes a seguir a la hora de realizar esta fase. El layout servirá de base para después comenzar con la animación.

5.1.7 Fondos y ambientación

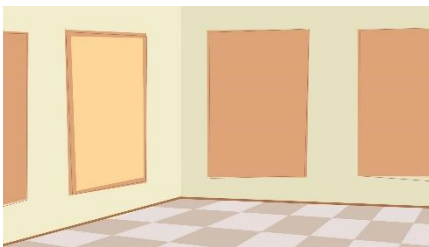
Antes de iniciar la etapa de la animación hubo un inciso con la creación de los fondos y la escenografía. Ya hemos visto en anteriores apartados algunos de los aspectos más importantes de los fondos. Se tomaron como referencias escenarios reales así como obras pictóricas de celebres artistas de las etapas del impresionismo especialmente. Aun así encontrar un estilo que se adaptase a lo que se buscaba de forma gráfica no fue una tarea sencilla.

Se realizaron al menos tres versiones distintas de la escenografía, haciendo cada uno de los fondos de las escenas, pero estas no terminaban de ser convincentes. Se apostaba por dibujos algo desdibujados e imperfectos, con el color fuera de los márgenes, pero esto no acababa de casar. Las paletas de color también variaron con cada uno de estos cambios.

Tras muchos intentos y pruebas de estilos se optó por unos más encaminados a un estilo más similar a la ilustración, sin ser tampoco demasiado planos, dándoles algo de sombra y con bastantes detalles sin ser sobrecargado. Las paredes están texturizadas de forma sutil por unas sombras un tono más oscuro que el general. También hay unos pequeños detalles brillantes que en un primer vistazo pasan desapercibidos pero acaban de darle un aire distinto al acabado final. En esta parte se notan claramente las influencias de los referentes (apartado 4)

Ya que el cortometraje pasó a ser un teaser, en la mayor parte de este se pueden ver las estancias cuando es de noche, por tanto en la mayoría de escenas vemos una paleta en su mayoría violácea, sin embargo por el día los colores adquieren una gama ocre, la cual se puede apreciar en una de las escenas.

Sin duda los fondos finales tienen un acabado con mayor calidad y que se corresponde más al aspecto gráfico que se pretendía conseguir en un principio.



Img 28 – Img 29. Pruebas de fondos descartados



Img 30. Fondo de noche de la sala de Mada



Img 31. Fondo de día de la sala redonda

5.2 Producción

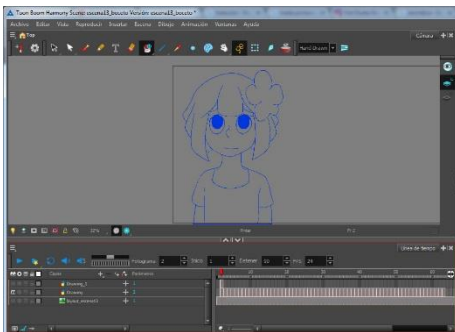
La fase de producción de una animación recoge las partes realizadas durante la preproducción y las aplica en la creación del mismo. Aquí es cuando empezamos de lleno a trabajar en el proceso de crear el movimiento.

Imgs. 32, 33, 34 Dibujos clave de *Desenmarcada*



5.2.1 Rough Sketch

La primera fase dentro de la animación se llama rough sketch o el bosquejo, es decir el boceto de la animación, tal cual como se hace a la hora de dibujar o ilustrar. Siguiendo los dibujos realizados en la fase de layout, se empiezan a captar los primeros movimientos de una pose clave a otra pero de manera muy simple, atendiendo a las formas básicas de los personajes pero centrándonos principalmente en el movimiento.



Img 35. Proceso del rough sketch

Este proceso se realizó ya en el software de Toon Boom Harmony, el cual resulta extremadamente útil como herramienta de animación ya que reúne una serie de propiedades similares a las de la animación tradicional, como puede ser el papel cebolla. El papel cebolla es un papel traslucido que deja ver de forma tenue lo que se encuentra bajo de él si además le añadimos la mesa de luz podemos ver de forma clara la figura que se encuentra bajo para poder seguir trabajando sobre ella. En el programa es igual, los frames anteriores y posteriores poseen un color distinto al frame sobre el que se está trabajando para poder apreciar así mejor los movimientos. Además tiene toda una serie de funciones que nos permiten ahorrar tiempo y medios.

El programa permite también la creación de cámaras y entornos 3D, colocar huesos para conseguir otro tipo de animación y una serie de bibliotecas con las que añadir efectos en la fase de posproducción.

5.2.2 Clean Up

Tal y como se intuye de la propia palabra, el clean up es la fase en la que se pasa a limpio el boceto o rough sketch, la línea peluda de los trazos pasa a ser una línea limpia y vectorial.



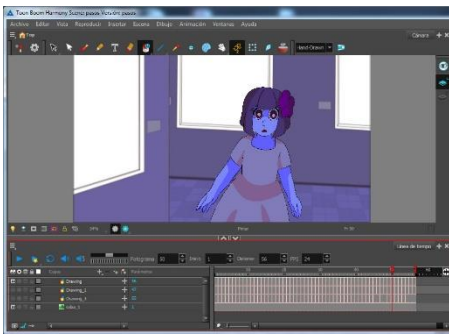
Img 36. Proceso del clean up

El software de Toon Boom cuenta con una gran variedad y funciones para los pinceles, lo cual permite una mejor corrección del trazo y un resultado más limpio.

Ya que se pretendía crear un temblor en la línea de Mada y los personajes que hay en los cuadros, se debía dibujar cada frame uno a uno sin realizar repetir ninguno de estos dibujos. Ya que el rough sketch de este proyecto tiene un acabado bastante limpio de por sí, el clean up resultó aún más sencillo, ya que solo se debía repasar las anteriores líneas.

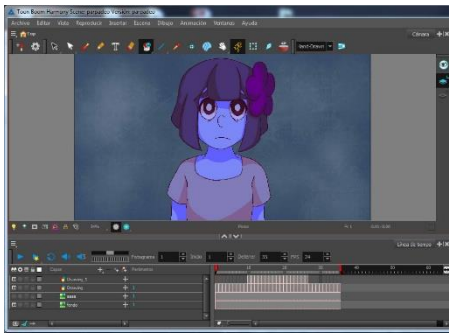
Esta ha sido una de las fases más agilizada por el manejo previo de softwares digitales y de la tableta gráfica.

5.2.3 Color



La aplicación de color también se realizó en Toon Boom, fue algo costoso el familiarizarse al uso de las herramientas de coloreado en un primer momento lo cual hizo que se demorara la producción al tener que repetir algunos de los coloreados de las escenas. Sin embargo después de aprender el uso de las herramientas básicas el coloreado se vuelve algo sencillo y rápido.

Aquí se demuestra la calidad que ha tenido el clean up, ya que si una de las líneas o trazos no está completamente cerrado no resulta posible aplicar el color sobre este y eso retrasa el ritmo de trabajo.



Este programa cuenta con varias opciones interesantes, como por ejemplo aplicar color sobre múltiples fotogramas similares, empleando la herramienta de cubo la cual pinta un área cerrada, puede colorear casi todos los frames de una misma escena con un único click.

También para cerrar esas zonas de línea que no han sido cerradas en el clean up hay una herramienta que permite corregir esos pequeños fallos y cerrarlos de forma automática sin ningún problema.

Img 37 – Img 38 Proceso de coloreado

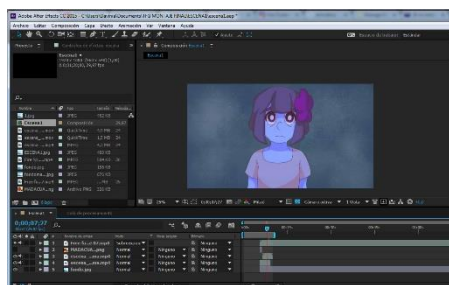
Seguidamente después de aplicar el color también se aplicaría un sombreado bastante sencillo. Al igual que la línea, se añadieron las sombras una a una sobre los frames, creando este efecto de movimiento o temblor.

Con esto se da por concluida la fase de producción y en sí de la animación per se.

5.3 Posproducción

Para concluir ya con el cuerpo de la memoria y en general con el proceso de la animación, llegamos a la etapa de la posproducción. La posproducción es la manipulación de material audiovisual una vez finalizada su producción. En este caso se trata de añadir los efectos y transiciones de los vídeos una vez exportados, la corrección del color, añadir el audio y los posibles efectos de sonido además de los créditos y títulos pertinentes.

La fase de posproducción se ha llevado a cabo en los softwares de Toon Boom Harmony y también en Adobe After Effects mayormente.

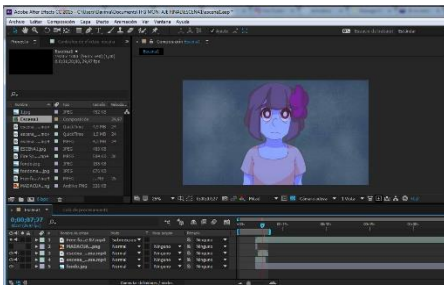


Img 39. Posproducción en Adobe After Effects

Lo primero fue exportar cada una de las animaciones de forma individual desde Toon Boom Harmony. Ya que algunas iban a tener un fondo animado, se

exportó la animación con el fondo por separado y otras con ambas partes unidas. La exportación se hace de forma automática con un fondo negro, por ello las exporté con un alpha mate, esto hace que los vídeos tengan el fondo transparente para poder seguir trabajando con ellos en el programa de edición.

Cada una de las escenas se montó de forma individual en diferentes composiciones para facilitar así la edición. Una composición es como un apartado distinto dentro de un mismo archivo. En ese mismo archivo puedes contar con diferentes composiciones y trabajar en ellas de forma individual para después unir todas ellas en un único vídeo. Esto ayuda a evitar cualquier problema con el montaje y hace que sea bastante más sencillo.



Img 40. Montaje final en Adobe Premiere

Una vez todas las escenas quedan juntas es momento de realizar una corrección leve del color con el efecto de Color Finess que viene incorporado en el programa, este permite corregir los colores y adaptarlos al resultado deseado.

Los títulos de crédito y el título, fueron hechos como motion graphics, animados también con el mismo programa usando algunas de sus funciones como el trip path y también con los alphas.

La música que se añadió se titula *Sad Day* y está compuesta por Bensound. Es una pieza simple pero llena de emocionalidad que casa perfectamente con la animación y la complementa.

Y por último todos estos archivos o composiciones que hemos mencionado se exportaron como un único archivo en calidad H264 en formato mp4 con las medidas 1920x1080 píxeles, para que tenga una buena resolución y garantizar el buen resultado.

Concluye así el proceso de la realización del teaser de *Desenmarcada*, cuyo resultado se puede ver en la plataforma online de vimeo (apartado 9.4)

6. Conclusiones

En cuanto a las conclusiones que se pueden extraer sobre la realización de este trabajo son que, por una parte, se ha conseguido llevar a cabo un proyecto animado habiendo pasado por todas las fases que lo forman de manera individual.

Se han aprendido los fundamentos básicos de la animación tanto tradicional como digital 2D.

En él se han aplicado múltiples conocimientos que se han adquirido durante el transcurso de la carrera y también se han aprendido otros tantos.

El trabajo se ha concluido dentro del plazo de tiempo estipulado y en buenas condiciones, lo cual resulta positivo y gratificante.

La realización de un horario de trabajo ha resultado clave y fundamental a la hora de desempeñar cada una de las fases de un proyecto de tal magnitud.

Se han mejorado las habilidades con herramientas digitales y otros softwares de la misma índole.

También ha habido mejoría en la fluidez y creación de guiones y en general en el tema de la narrativa. Además de la creación y diseño de personajes, han sido ámbitos en los que se ha obtenido una gran evolución.

Se ha aprendido a saber manejar distintas situaciones en las que se debía tomar una decisión que resultara clave para el trabajo. Han surgido múltiples problemas durante la realización de este proyecto, tales como la pérdida parcial de la documentación y recursos gráficos, pero que finalmente se han logrado resolver.

Finalmente podemos concluir diciendo que, un proyecto de animación no es trabajo para una única persona sino de un equipo especializado que se encarga de cada una de sus diferentes fases de desarrollo. Sin embargo, el hecho de realizar un proyecto así en solitario ha hecho que se puedan experimentar cada una de estas fases de forma completa, ahondando más en cada una de ellas y no de manera superficial. Ha resultado muy gratificante llegar a un resultado final cumpliendo con los objetivos marcados.

El mundo de la animación es apasionante y a la vez sacrificado. Es un trabajo que requiere de una gran dedicación y tiempo pero sin duda su resultado es gratificante. Me gustaría seguir desarrollando proyectos dentro de este campo.

7. Bibliografía

Referencias bibliográficas

Bensound. Página de música de licencia gratuita. Disponible en: <
<http://www.bensound.com/>>

CARTOON SALOON. Página oficial del estudio de animación *Cartoon Saloon*. [consulta: 2017-06-03]. Disponible en: <
<http://t.co/VjXH4j1KYR>>

GOOGLE. Google Imágenes [todas las imágenes, excepto las de la producción del trabajo pertenecen a Google Images].
Disponible en: <
<https://images.google.com/>>

KEANE, C. Página oficial de la artista Claire Keane [consulta: 2017- 06- 10].
Disponible en: <<http://www.claireonacloud.com/>>

KEANE, M. Página oficial de la artista Margaret Keane [2016- 12-13]. Disponible en: <
<https://www.keane-eyes.com/>>

LORENZO, M. *Con A de animación*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. [consulta: 2017-06-01]. Disponible en: <
<http://conadeanimacion.blogs.upv.es/>>

LEE, B. Página oficial de la artista Brittney Lee [consulta: 2017- 06-10].
Disponible en: <[http:// http://britsketch.blogspot.com.es/](http://britsketch.blogspot.com.es/)>

PADBERG, M. 2009 *El impresionismo*, [S.I.] Ed.Ullman.
VALERO, A. *Skimo. Corto de animación 2D* [Trabajo Fin de Grado] Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2014.

Pinterest. Página oficial de Pinterest [para extraer diferentes referentes de diseños de personajes]. Disponible en: <<https://es.pinterest.com/>>

RICO, R. *Smooth Tea Lyceum: Diseño de personajes* [Trabajo Fin de Grado] Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2015.

Toon Boom Tutorials. Página oficial del software Toon Boom [consulta: 2017-03-15]. Disponible en: <
<https://www.toonboom.com/learn>>

Wikipedia. Página de la Wikipedia en español . Disponible en: <
<https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>>

Williams,R. *The animator's survival kit*. Estados Unidos, Faber and Faber [libro online] Disponible en:

http://www.floobynooby.com/pdfs/The_Animators_Survival_Kit.pdf

Referencias videográficas

HIRSCH, A. *Gravity Falls* [serie TV]. USA: Disnet Channel, [consulta: 2017-06-03]. Disponible en: <<http://www.disney.es/disney-channel/series/gravity-falls>>.

Más allá del jardín. Página oficial en español [consulta:2017 -06 -03] Disponible en: <<http://www.cartoonnetwork.es/show/mas-alla-del-jardin>>.

Glorennec. A, Jacquot .E (productores) Laguione, J.F (director). (2011). *Le tableau* [Cinta cinematográfica]. Francia.: B-FILMS, Blue Spirit Animation, uFilm.

Toksvig Kjaer. C, Young. P, Moree. T (productores) Moree. T (director). (2014). *The song of the sea* [Cinta cinematográfica]. Irlanda.: Cartoon Saloon, Digital Graphics.

Young. P, Brunner. D, Van Fleteren. V (productores) Moree. T (director). (2009). *The secret of Kells* [Cinta cinematográfica]. Irlanda.: Cartoon Saloon, Celluloid Dreams, Digital +.

Alexander. S, Burton. T, Howell. L , Karaszewski. L (productores) Burton. T (director). (2014). *Big Eyes* [Cinta cinematográfica]. EEUU.: Silverwood films.

8. Índice de imágenes

Img1. *DESENMARCADA*. Diseño de imagen promocional. 2016

Img2. *DESENMARCADA*. Diseños y concept art. 2016

Img3. *DESENMARCADA*. Diseños y concept art. 2016

Img4. TOMM MOREE. Fotografía del director y artista Tomm Moree.

Img5. TOMM MOREE. Cartel promocional de *The song of the sea*. 2014

Img6. CLAIRE KEANE. Fotografía de la artista y algunos concept art. 2011

Img7. BRITTNEY LEE. Concept del film *Frozen*. 2012

Img8. ALEX HIRSCH. Cartel promocional de la serie animada *Gravity Falls*. 2012

Img9. ALEX HIRSCH. Concept art de la serie *Gravity Falls*. 2012

Img10. PATRICK MCHALE. Concept art de la serie *Over the garden wall*. 2013

Img11. *DESENMARCADA*. Primer guion del proyecto.

Img12. *DESENMARCADA*. Diseños y concept art. 2016

Img13. FOTOGRAFÍA. Interior del MNAC (Barcelona). 2016

Img14. FOTOGRAFÍA. Interior del MNAC (Barcelona) 2016

Img15. CLAUDE MONET. Pintura impresionista, *La catedral de Rouen*. 1894

Img16. PIERRE-AUGUSTE RENOIR. Pintura impresionista, *El baile en el Moulin de la Galette*. 1876

Img17. JEAN-HONORE FRAGONARD. Pintura del rococó, *El columpio*. 1767

Img18. GUSTAV KLIMT. Pintura simbolista, *Retrato de Elisabeth Bachfen Echt*. 1915

Img19. *DESENMARCADA*. Diseños y concept art. 2016

Img20. *DESENMARCADA*. Diseños y concept art. 2016

Img21. *DESENMARCADA*. Diseños y concept art. 2016

Img22. *DESENMARCADA*. Diseños y concept art. 2016

Img23. *DESENMARCADA*. Diseños y concept art. 2016

Img 24. *DESENMARCADA*. Diseños y concept art. 2016

Img25. *DESENMARCADA*. Diseños y concept art. 2016

Img26. *DESENMARCADA*. Fragmento del storyboard del proyecto. 2016

Img27. *DESENMARCADA*. Fragmento del layout del proyecto. 2017

Img28. *DESENMARCADA*. Diseños y concept art. 2016

Img29. *DESENMARCADA*. Diseños y concept art. 2016

Img30. *DESENMARCADA*. Diseños y concept art. 2017

Img31. *DESENMARCADA*. Diseños y concept art. 2017

Img32. *DESENMARCADA*. Frames clave de la animación final. 2017

Img33. *DESENMARCADA*. Frames clave de la animación final. 2017

Img34. *DESENMARCADA*. Frames clave de la animación final. 2017

Img35. *DESENMARCADA*. Proceso del rough sketch. 2017

Img36. *DESENMARCADA*. Proceso del clean up. 2017

Img37. *DESENMARCADA*. Proceso del coloreado y sombreado. 2017

Img38. *DESENMARCADA*. Proceso del coloreado y sombreado. 2017

Img39. *DESENMARCADA*. Proceso de la posproducción. 2017

Img40. *DESENMARCADA*. Proceso de la posproducción. 2017

9. Anexos

9.1 Guion

Estructura:

Introducción: Se muestra la galería en la que está el personaje principal. Esta siente curiosidad al ver a todos los visitantes disfrutar cada día de lo que ven en la galería. Una noche harta de estar en la inopia, decide salir de su cuadro para tratar de averiguarlo por sí misma.

Desarrollo: Cuando ha logrado salir del cuadro está algo asustadiza y duda de qué hacer, pero finalmente opta por empezar a recorrer las estancias, tratando de imitar las sonrisas de algunas figuras de otros cuadros, también observando otras tantas obras plásticas. Finalmente llega a una enorme sala con grandes cuadros llenos de color que la fascinan por completo.

Conclusión: Amanece de nuevo y la niña vuelve a estar en su cuadro para recibir a los visitantes como cada día, sólo que ya nada es igual que la noche anterior. Al fin siente lo mismo que las personas que la ven cada día y es capaz de comprender dicho sentimiento.

Escaleta:

(breve descripción en la línea de tiempo y los tres actos)

Acto I

- Presentación del escenario
- Aparecen los visitantes y las obras
- Aparece Mada en su cuadro
- Los visitantes sonríen y Mada los observa

Acto II

- Anoche y la galería se queda vacía
- Mada se encuentra inquieta
- Empieza a intentar salir de su cuadro
- PG - Logra salir y cae al suelo del museo
- Merodea de un lado a otro observando
- Llega a una gran sala llena de cuadros
- Se acuesta a observarlos y descubre su belleza

GUIÓN: "DESENMARCADA"

1.- EXT. FACHADA DE UN MUSEO/GALERÍA DE ARTE - DÍA
La gente va entrando a la galería como ocurre cada día.

2.-INT. DENTRO DEL MUSEO/GALERÍA - DÍA
Los visitantes deambulan de un lado a otro observando todas las obras de arte expuestas.

A un lado se encuentra la obra de Mada, que como cada día se encuentra en su cuadro con un semblante muy melancólico y entristecido.

3.INT. DENTRO DEL MUSEO (CUADRO DE MADA) - NOCHE

MADA
(Pensativa)
Empieza a darle vueltas al hecho de que los visitantes sonríen al visitar la galería.

Después de mucho meditar empieza a intentar salir de su cuadro. Tras forcejear bastante con él cae al suelo de la galería.

4.INT. DENTRO DEL MUSEO - NOCHE

Hace el amago de intentar volver a su cuadro por puro temor, pero finalmente se decide a merodear por las estancias de la galería.

5.INT. DENTRO DEL MUSEO (GRAN SALA) -NOCHE

Mada llega a una gran sala llena de cuadros enormes. Después de haber paseado por todas las estancias se encuentra exhausta y se sienta en los butacones que hay en el centro de esta.

Es entonces cuando logra ver toda la belleza que esconde la galería y sin apenas notarlo una sonrisa se dibuja en su rostro.

6.INT. DENTRO DEL MUSEO - DÍA

Los visitantes vuelven como cada día a la galería. Mada se encuentra en su cuadro. Al contrario que el día anterior, ahora es capaz de entender la alegría y las sonrisas de los que la visitan a diario.

9.2 Storyboard y animática

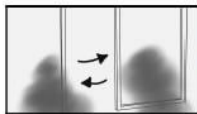
DESENMARCADA: Storyboard



1. La cámara desciende desde el techo al suelo, dejando ver el pasillo de la galería, los cuadros y los visitantes. Cuando baja aparece el título "Desenmarcada" que se funde y desaparece antes de acabar la secuencia.
Hay un movimiento de cámara descendente del techo al suelo. Sin animación, sólo movimiento de cámara. P. Panorámico.



2. Los visitantes miran cada una de las obras con una sonrisa en sus rostros, algunos niños andan corriendo también.
La cámara está a una altura media de los personajes, creando un plano medio o americano. Los niños corren hacia la cámara hasta salir de campo. El resto de los personajes sonríen y se mueven mínimamente.



3. Algunos visitantes pasan por delante de dos cuadros y en ellos se refleja su sombra.
Plano general. Sin animación, solo se mueven las sombras.



4. La niña que jugaba por el hall se detiene sorprendida a mirar un cuadro en concreto, primero con cara dubitativa y después con un rostro de total alegría.
La cámara se sitúa a la altura de la niña. Primer plano. La cara de la niña pasa de estar observando a estar alegre.



5. Contraplano. La niña sigue observando el cuadro, que ahora se puede ver que corresponde al de Mada. Algunas personas pasan también por su lado.
Plano general del pasillo. Los otros visitantes se mueven levemente.



6. Hay un zoom in hacia el cuadro, viendo con más detalle que en él se encuentra Mada, una niña con un rostro de total tristeza.
La cámara se va acercando a Mada. Plano general. Sin animación.



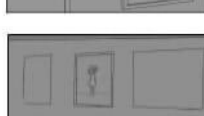
7. El zoom in termina en un primer plano de Mada. Sin animación ni movimientos de cámara.



8. Cuando termina el zoom in vuelve a aparecer lo mismo que en la segunda escena, solo que ahora los visitantes van desapareciendo y todo se oscurece.
Plano general. Zoom out. Sin animación.



9. Igual ocurre con la tercera escena. Las sombras ya no están, ahora todo es penumbra. Plano general. Sin animación.



10. Aparece de nuevo el pasillo en el que la niña observaba a Mada, pero ahora está de noche. Plano general. Sin animación. Hay un zoom in.



11. Se repite también la aparición del cuadro de Mada. La cámara se va acercando a Mada. Plano general. Sin animación.



12. De nuevo el zoom in termina en un primer plano de Mada. Solo que esta vez parpadea y se mueve levemente. Parpadeo y pequeño movimiento.



13. Hay un pequeño flashback. Empieza a recordar las sonrisas de los visitantes mientras se pregunta de qué se trata ese sentimiento. Sin animación, sucesión de imágenes.



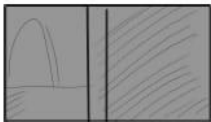
14. Cuando el flashback termina mira hacia el suelo apenas para después volver a mirar al frente. Mueve la cabeza y los ojos. Primer plano.



15. Empieza a caminar hacia el marco muy despacio. Caminado frontal. La cámara sigue a Mada. Plano medio.



16. Se oye un golpe y deja de andar. Su pie ha chocado con la pared. *Primer plano de los pies. Sin animación.*



17. Pegado a la pared está el marco del cuadro de Mada. *Sin mov. de cámara. Sin animación. Plano general del pasillo y detalle del marco.*



18. Mada se asoma con cuidado mirando a todos lados para acabar mirando al suelo. *Primer plano de Mada. Plano general del pasillo y detalle del marco. Animación cabeza de Mada.*



19. Funtido negro. Se oyen los pasos de Mada por el pasillo. Después inicia el segundo acto «Mada».



20. Aparece un pasillo bastante iluminado, por una esquina se aproxima Mada muy lentamente hasta llegar al cruce de ambos pasillos. *Sin mov de cámara. Plano general. Animación de Mada acercándose al cruce de pasillos.*



21. La luz ilumina la cara de Mada que mira sorprendida al foco del que proviene. *Sin mov de cámara. Primer plano. Sin animación.*



22. Hay un contraplano. Mada está de espaldas a la cámara y la luz incide sobre ella. Después hay un fundido en blanco. *Primer plano de Mada de espaldas y plano general de pasillo. Fundido en blanco. Sin animación.*



23. Mada entra por el arco a una sala enorme y circular, con columnas altas y cuadros colosales. *Sin animación. Mov cámara zoom. Plano general.*



24. Mada se adentra en la sala mirando a ambos lados. *Plano medio, sin mov de cámara. Mada gira la cabeza mirando de un lado a otro.*



25. Mada se gira. *Primer plano. Sin mov de cámara. Giro de la cabeza lenta.*



26. Hay un cuadro de una dama sentada con un sombrero que la mira sonriente. *Zoom in. De plano medio a primer plano. Sin animación.*



27. Al ver su sonrisa Mada intenta imitarla colocando sus dedos en las mejillas y tirando de ellas consiguiendo una sonrisa forzada que no dura demasiado. *Plano medio pisado. Sin mov. de cámara. Animación de la sonrisa forzada.*



28. Al no lograr sonreír agacha la cabeza y se entristece aun más. *Plano medio pisado. Sin mov. de cámara. Animación de cabeza baja.*



29. La dama del cuadro se mueve y con el dedo índice hace un gesto de negación. *Plano medio. Sin mov de cámara. Animación de la mano.*



30. La dama del cuadro señala al frente con el mismo dedo. *Plano general. Se ve a ambos. Sin mov de cámara. Animación de la mano de la dama.*



31. Mada se gira en la dirección que le señala la dama y empieza a escuchar unas risas. *Plano medio. Sin mov de cámara. Giro de Mada.*



32. Una niña en un cuadro aparece columpiándose en su columpio. *Plano general. Zoom in. Animación del columpio.*



33. Una pareja de enamorados aparece en su cuadro. *Plano general. Zoom in. Animación de la pareja, sus cabezas.*



34. Un hombre toca su guitarra, también dentro de su cuadro. *Plano general. Zoom in. Animación de la mano mientras toca el instrumento.*



35. El sonido de un tanto alerta a Mada que se gira a ver de dónde procede. *Plano medio. Sin mov. De cámara. Animación del giro de Mada.*



36. El llanto procede de un bebé que llora desconsoado. *Primer plano. Sin mov de cámara. Animación del rostro del bebé.*



37. Su madre, que lo sostiene en brazos empieza a entonar una canción de cuna. *Plano general. Zoom in. Animación de mecer.*



38. El bebé calmado dibuja una sonrisa en su rostro. *Primer plano. Sin mov de cámara. Sin animación.*



39. La dama del cuadro observa la tierra escena y después mira hacia Mada. *Plano medio. Sin mov de cámara. Animación de los ojos.*



40. Mada también estaba observando la escena y además con una enorme sonrisa dibujada en su rostro. *Plano medio. Zoom in. Sin animación.*

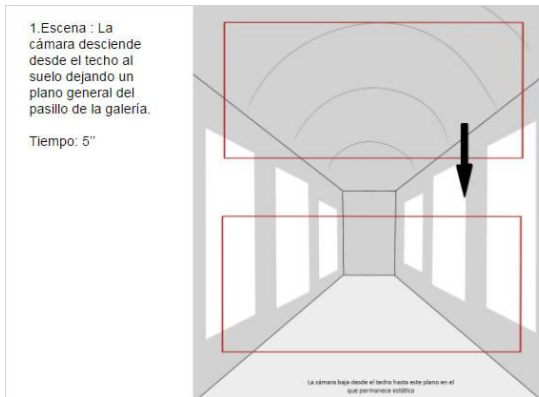


41. De repente y sorprendida, eleva sus manos hasta su cara al notar que esta ha sonreído sin tener que forzarla. *Plano general. Sin mov de cámara. Animación de las manos de Mada.*

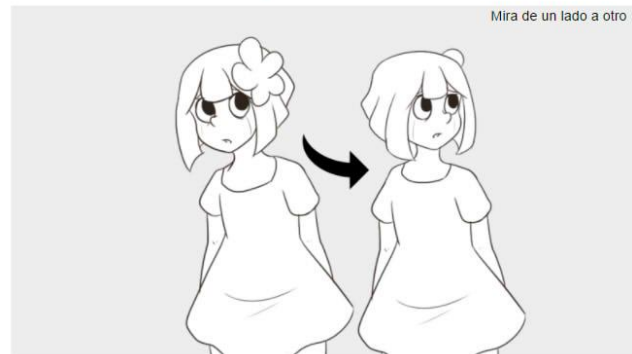


42. Mada empieza a reír sin poder parar. *Fundido en negro. Plano medio. Sin mov de cámara. Animación de la sonrisa.*

9.3 Layout



17. Escena: Mira de izquierda a derecha. Tiempo: 2,5"



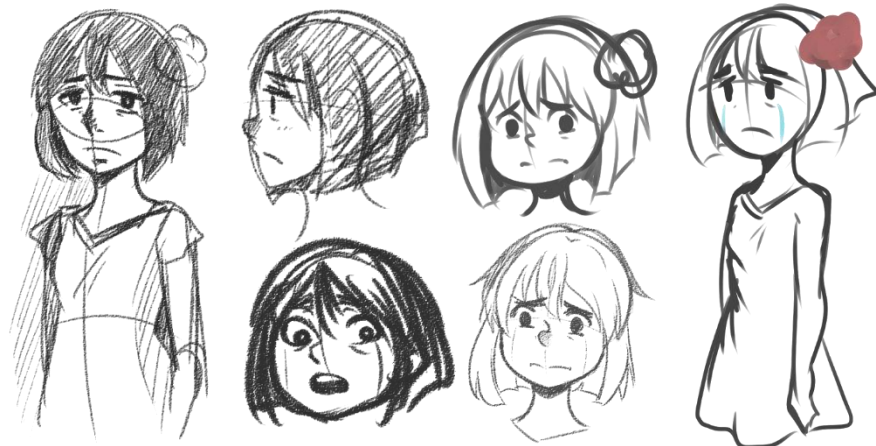
20. Escena: Mada intenta forzarse a sonreír con sus dedos índices. Pero cuando los aparta vuelve a tener el mismo rostro de siempre. Se encoge un poco de hombros y mira al suelo. Tiempo: 4"

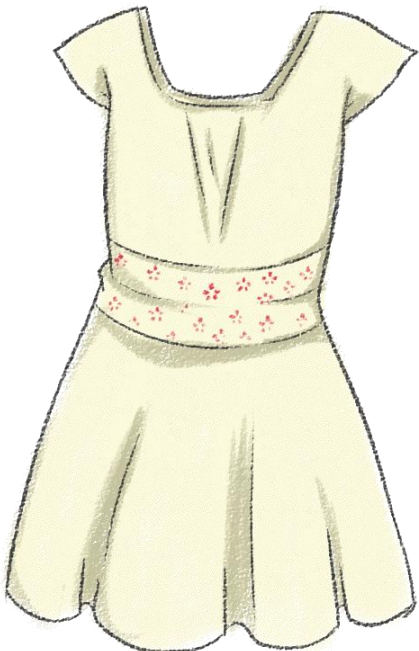
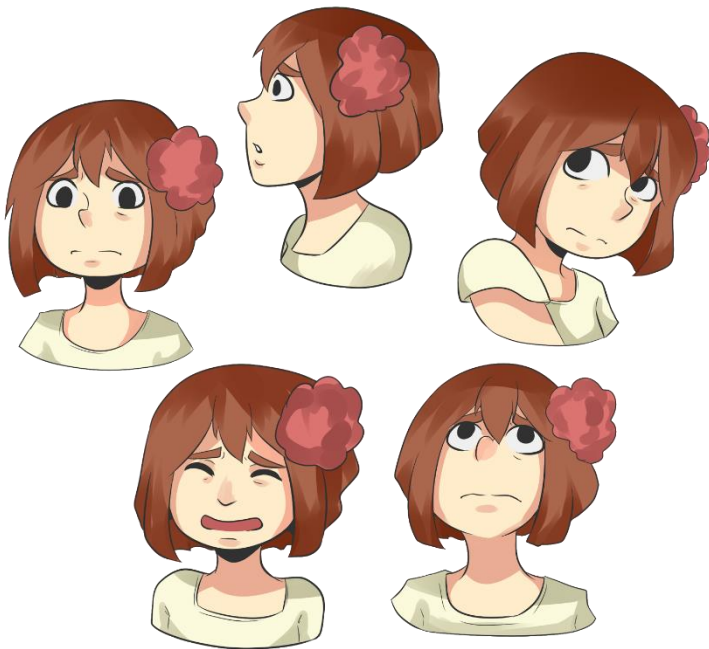


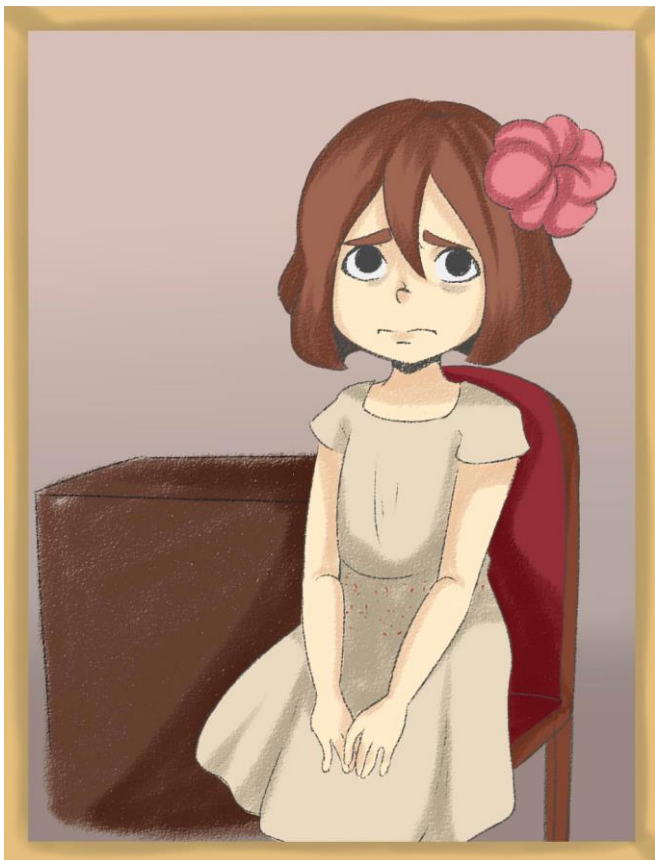
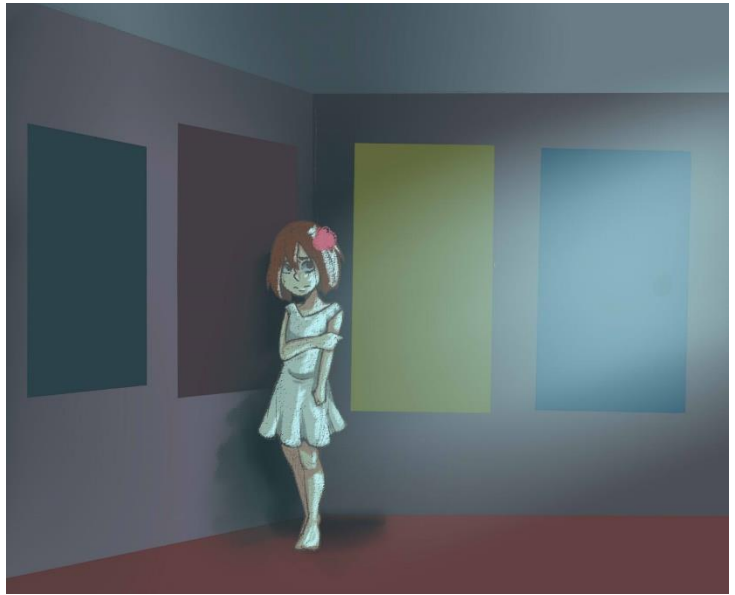
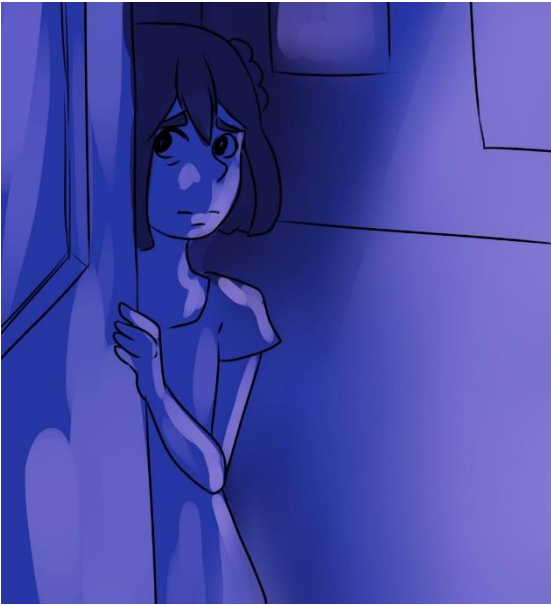
35. Escena: Se agarra con sus manos al pecho y al estómago mientras suelta una pequeña carcajada. Sorprendida las separa rápidamente y se queda mirándolas mientras las acerca un poco a su rostro. Tiempo: 3'5"



9.4 Diseños







9.5 Calendario de trabajo

• 2016 •



- Idea, tema, sinopsis
- Storyboard y animática
- Guion
- Diseños (Biblia de producción)

• 2017 •



- Layout
- Clean up y coloreado
- Rough Sketch
- Posproducción

9.6 Teaser



Enlace: <https://vimeo.com/222233232>

Contraseña: desenmarcada