

**TFG**

---

**PROYECTO DE CORTOMETRAJE  
DE ANIMACIÓN**

**Presentado por Irene Martín Sanz**

**Tutora: María Carmen Lorenzo Hernández**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**

**Grado en Bellas Artes**

**Curso 2018-2019**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



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

## RESUMEN

Este trabajo de fin de grado consiste en la realización, dirección y coordinación de un cortometraje de animación 2D, pasando por todas las fases necesarias para su concepción: desde la preproducción, con el desarrollo de la idea, guion, diseño de personajes y fondos, concept art y storyboard, y explicando detalladamente toda su producción y posterior postproducción. También se hará referencia a diferentes influencias, analizando el papel de la animación y los cortometrajes animados.

Palabras clave: Animación, animación tradicional, cortometraje, 2D, coloreado digital

## ABSTRACT

This end of degree project consisted in making and directing a 2D animation short film, going through all the required stages to its conception: starting from the preproduction, with the development of the idea, script, character and background designs, concept art and storyboard, and explaining in full detail its production and later postproduction. All the different influences received will be referenced, analysing the role played by animation and animated short films.

Key words: Animation, traditional animation, short film, 2D, digital coloring

## AGRADECIMIENTOS

Quiero dar las gracias, en primer lugar, a todas las personas que han formado parte de este cortometraje, y a las cuales nombro también a lo largo del trabajo, pues no merecen menos: Irene, Sofía, David, Aitana, María, Miriam y Paula. También a todo el equipo docente entregado a la animación, que me hacen agradecer cada día el haber elegido Valencia para irme a estudiar, un lugar donde se tiene en tan alta estima este arte; en especial a María Lorenzo, de la que siempre es un placer recibir un consejo y con la que siempre se aprende algo nuevo. Finalmente, a todas las personas que me han acompañado a nivel personal: a Jose, por aguantarme durante 4 años de carrera (y espero que más), a Patricia, por ser el mayor apoyo que tengo en todo, y a mis padres, que siempre están ahí para las cosas importantes.

Gracias a todos.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	5
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.</b>	6
2.1. OBJETIVOS GENERALES.	6
2.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.	6
2.2. METODOLOGÍA.	7
<b>3. MARCO TEÓRICO.</b>	8
3.1. ¿POR QUÉ ANIMACIÓN?	8
3.2. LOS CORTOMETRAJES ANIMADOS.	10
3.2.1. El cortometraje animado profesional.	10
3.2.2. El cortometraje animado de estudiante.	12
3.3. REFERENTES.	13
3.3.1. Respecto a la estética general.	13
3.3.2. Respecto al diseño de personajes.	14
3.3.3. Respecto a la animación.	15
<b>4. DESARROLLO DEL CORTOMETRAJE.</b>	18
4.1. PRE-PRODUCCIÓN.	18
4.1.1. Historia.	18
4.1.2. Guion.	19
4.1.3. Diseño de personajes.	20
4.1.4. Diseño de fondos.	21
4.1.5. Story board y color script.	22
4.1.6. Animática.	22
4.1.7. Biblia de producción.	23
4.2. PRODUCCIÓN.	23
4.2.1. Layout o puesta en escena.	23
4.2.2. Animación.	24
4.2.3. Clean-up y color.	26
4.3. POSTPRODUCCIÓN.	27
4.3.1. Edición, composición y FX.	27
4.3.2. Música y sonido.	27
4.4. DISTRIBUCIÓN.	28
<b>5. CONCLUSIONES.</b>	30
<b>6. BIBLIOGRAFÍA.</b>	32
6.1. MONOGRAFÍAS.	32
6.2. ARTÍCULOS.	32
6.3. WEBGRAFÍA.	33
6.4. FILMOGRAFÍA.	34
<b>7. ÍNDICE DE IMÁGENES.</b>	35
<b>8. ANEXO.</b>	37



# 1. INTRODUCCIÓN

La memoria de este trabajo de fin de grado se compone de todo el proceso de realización de un cortometraje animado, titulado *Paseando a Fifi*. Por ello, se hará referencia a las fases de preproducción, producción y postproducción del mismo, analizando todo el desarrollo y lo aprendido con él. Actualmente, a fecha de entrega de la memoria, el proceso de animación se encuentra avanzado, con el objetivo de estar casi finalizado para la fecha de la defensa.



Fig. 1: Concept art de *Paseando a Fifi* realizado por Irene López y coloreado por Aitana Pérez.

Desde un primer momento tuve claro que quería realizar un proyecto de animación, dado que era una unión perfecta de todos mis intereses y todo lo aprendido en la carrera en cuanto a dibujo, diseño, creatividad, audiovisuales y, sobre todo, animación. Para ello, decidí que la forma más correcta de poner en práctica todas aquellas inclinaciones sería con la realización de un cortometraje animado. Comencé planteándome este trabajo en solitario, pensando relatos y personajes que pudieran sintetizarse en un breve cortometraje que pudiera llegar a animar de principio a fin. Sin embargo, y a través de la experiencia de trabajar en equipo en asignaturas como Producción de animación I, asumí un planteamiento más realista y decidí realizarlo en grupo; lo cual además nos permitiría acercarnos a un modelo de producción más profesional.

A partir de ese momento, y con un proyecto que surgió en esa misma asignatura, comenzamos a desarrollar el cortometraje del cual se va a hablar en esta memoria. Se concederá un mayor énfasis a las partes de las cuales me tocó encargarme directamente, como el guion, storyboard y animática en la fase de preproducción; las escenas que animé en la fase de producción; y, por último, las partes de composición, montaje y efectos especiales de la postproducción. Sin embargo, como también ejercí la función de directora y coordinadora del proceso, es ineludible hacer referencia a todas las decisiones tomadas a lo largo del proceso, así como con el fin de ofrecer una mayor información y, con ella, comprensión, hacia el propio corto.

Finalmente, hacer mención al equipo, que contaba con 5 integrantes en la fase de preproducción: Sofía Llobregat (concept y diseño de personajes), Irene López (concept y diseño de personajes), Aitana Pérez (color, color script), David Sancho (concept art, fondos y color) y yo misma (dirección, guion, storyboard). Para la fase de producción contamos con tres miembros más: María López, Miriam Toledo y Paula Sánchez.

El cortometraje podrá verse en el siguiente enlace:  
<https://vimeo.com/348322560> (contraseña: fifi)

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.

### 2.1. OBJETIVOS GENERALES.

A lo largo de la carrera, con el fin de introducirnos en el complejo aprendizaje del arte de la animación, se realizan diferentes ejercicios de escasos segundos de duración. La función de ello era entrenar tanto la vista (comprendiendo cómo funciona el movimiento) como la mano (cómo plasmarlo gráficamente). Por ello, mi principal objetivo con este trabajo era tomar todo lo aprendido y tratar de realizar algo más complejo y de mayor calidad, como suponía realizar un cortometraje. A su vez, la realización de un proyecto de estas características me permitiría conocer a fondo todas las diferentes fases necesarias para un proyecto animado y, con ello, adquirir experiencia que me sería útil a la hora de tratar de formar parte del ámbito profesional de la animación en un futuro.

### 2.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

Por ello, sintetizando todos los objetivos, tendríamos por un lado los referentes a la propia elaboración del cortometraje y, por otro, qué esperamos que transmita el propio cortometraje.

Estos primeros serían, en una primera instancia, aprender a lo largo de todo el proceso de animación, consiguiendo pasar por todas las fases de la preproducción, producción y postproducción. Además, como mi labor ha sido la de ejercer de directora, otro objetivo sería saber organizar a un grupo de personas, dividiendo de forma correcta y equitativa las diferentes tareas, buscando asemejarnos lo máximo posible al modo de trabajo profesional. A su vez, e íntimamente ligado a esto último, conseguir trabajar en equipo, ofrecer “feedback” al resto de personas y aceptar críticas, con el fin de conseguir el mejor resultado posible. Finalmente, realizar el cortometraje en su totalidad, de modo que nos sirva como carta de presentación a la hora de adentrarnos en el mundo profesional de la animación, así como para poder presentarlo a festivales.

Por otro lado, respecto a la historia, buscábamos generar un relato que fuera sencillo y de una duración que nos permitiera completarlo en su totalidad. Para ello, además, buscábamos crear unos personajes que resultaran carismáticos a la hora de ser animados, y que ayudaran a guiar tanto la historia como la atención del público. Finalmente, conseguir que esta historia resultara entretenida, conclusiva, y que hiciera reír al espectador en ese breve espacio de tiempo.

## 2.2. METODOLOGÍA.

Al tratarse de una producción audiovisual, la metodología a seguir viene pautada por las tres fases que todo proyecto de esta índole acostumbra a seguir, que son preproducción, producción y postproducción. Éstas, a su vez, se encuentran divididas en tareas específicas, que se desarrollan en función de las necesidades del propio cortometraje. A pesar de ello, es necesario hacer mención a la fase previa a todo este proceso, la de documentación, en la cual se visionaron un amplio número de cortometrajes animados, tanto profesionales como provenientes de otras escuelas de animación.

En cada una de las principales fases se generó un calendario con fechas para cada parte que, a su vez, se basó en las fechas de fijadas en las asignaturas de Producción de animación I y II; todo ello variando ligeramente el calendario establecido y adaptándolo a las necesidades de nuestro proyecto. Como yo me encargaba de la dirección, también asumí el papel de organizar la producción y el calendario. En la fase de preproducción se comenzó con la historia y la escaleta, continuando con el guion literario y técnico, el concept art, diseño de personajes, diseño de fondos, storyboard y animática, todo ello recogido en una biblia de producción. En la fase de producción se comenzó con los layout, y se continuó con la realización de la animación en rough y su posterior clean-up y color. Finalmente, en la fase de postproducción, se realizó el compositing, etalonaje, los efectos especiales, el montaje y la edición de sonido.

Posteriormente, en cada una de las fases, el método de trabajo, tanto propio como del equipo, ha sido a base de prueba y error. De observar qué funcionaba y qué no, de recibir “feedback” tanto de docentes como de compañeros, y de ir solventando problemas a la par que se iban avanzando otras partes. Siendo todavía novatos, y aprovechando el espacio de trabajo que nos generaba la clase, era impensable no aprovechar la oportunidad de ir aprendiendo a través del trabajo y de comentar éste con el resto de personas que teníamos alrededor.

## 3. MARCO TEÓRICO.

### 3.1. ¿POR QUÉ ANIMACIÓN?

Empiezo este apartado de la memoria con una pregunta planteada durante la asignatura de Producción de animación I, la cual me hizo reflexionar: ¿por qué contar una historia con animación?

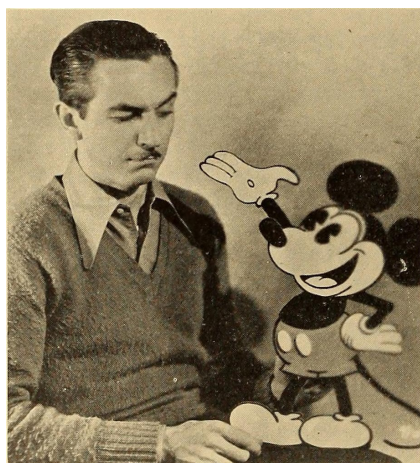


Fig. 2: Fotografía de Walt Disney.

Sin tratar de caer en generalidades, una película de acción real –siempre que no tenga una gran cantidad de elementos generados por ordenador o efectos especiales<sup>1</sup>– acostumbra a salir más rentable que una realizada en animación. En ambas se necesita un amplio equipo de personas gestando todo lo necesario para materializar la historia, pero la diferencia recae en el tiempo de producción; mientras una película de acción real tarda una media de 3 meses y medio de grabación, una película animada necesita un equipo de animadores dando vida a los personajes frame a frame durante aproximadamente 6-8 meses.

Entonces, ¿por qué contar una historia utilizando animación si va a necesitar más tiempo para realizarse, e incluso un presupuesto mayor? Puede que hace décadas la respuesta fuera tan sencilla como la imposibilidad de materializar esas tramas, personajes o sucesos en acción real, puesto que no existían medios todavía para ello. A través de la animación podían generar todo aquello que desearan. En palabras del propio Walt Disney, *“la animación puede explicar todo aquello que la mente del hombre pueda crear”*. Sin embargo, hoy en día contamos con grandes avances en CGI<sup>2</sup> y efectos especiales, lo que anularía ese lejano planteamiento.



Fig. 3: Los Nine Old Men de Disney.

Otra de las razones que alguien podría dejar caer en respuesta a por qué realizar algo con animación, sería que el contenido va a ser para niños. Esta serie de argumentos parecen tener su origen en el hecho de que la industria siempre haya reconocido la existencia y valía de la animación en su ámbito más comercial, *“reservándole un destino aparentemente privilegiado, que se convertiría en su prisión más severa: el público infantil y familiar”*<sup>3</sup>. Sin embargo, de forma paralela al lado más reconocido e identificable del cine de animación, siempre ha existido una vertiente experimental, artística y adulta, todo ello junto o por separado. Ejemplo de ello serían Oskar Fischinger, Lotte Reiniger, Ladislav Starewicz o Norman McLaren. Ambos mundos permane-

1 Realmente, si buscamos una lista de las diez películas más caras de la historia, únicamente una de ellas es de animación, *Enredados*. Sin embargo, todas ellas, a pesar de ser de acción real, cuentan con elementos generados por ordenador y diversos efectos especiales, que es una de las causas de ese desorbitado coste final.

2 Computer generated imagery.

3 PALACIOS, J. en CUETO, R., *ANIMATOPIA: Los nuevos caminos del cine de animación.*, p. 87.

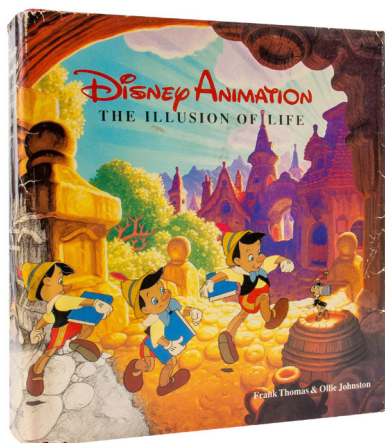


Fig. 4: Portada de *The Illusion of Life*.

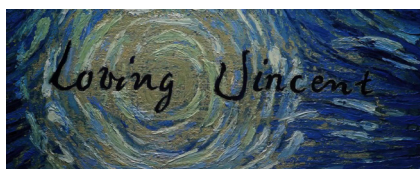


Fig. 5: Fotograma de *Loving Vincent*.



Fig. 6: Fotograma de *Loving Vincent*.



Fig. 7: Fotograma de *Anomalisa*.



Fig. 8: Fotograma de *Valse with Bashir*.

cieron ajenos el uno del otro, de modo que este último únicamente fue percibido por expertos, especialistas y un público minoritario. Por lo tanto, nunca sería correcto categorizar la animación como un género obligado a responder a una serie de características, ya que su verdadero papel es el de ser un medio más con el que narrar y transmitir.

Por lo tanto, tras analizar que la función de la animación no es responder a unas tramas e historias determinadas, y que su único papel tampoco es el de representar cosas de otro modo imposibles, ¿por qué realizar películas o cortometrajes con animación? Para comenzar con esta respuesta, empezaré por hacer referencia a una muy bella reflexión que aparece en el libro *The Illusion of Life*<sup>4</sup>, en la que se relata el constante intento del ser humano por encontrar la forma de representar el mundo que le rodea capturando la viveza de todo ello. En ella narran cómo siempre ha habido artistas buscándolo a través de pinturas, dibujos o esculturas, consiguiendo, algunos de ellos, muy buenos resultados. Sin embargo, otros encontraron el modo de expresión que transmitía esa pizca de vida gracias a un nuevo invento que llegó a finales del siglo XIX: la animación. Ésta era una técnica donde podían dar vida, exagerar, ridiculizar, y, no sólo generar acciones y movimientos, sino también sentimientos. Era una forma de expresión libre, un tipo de lenguaje con el cual transmitir emociones y que éstas llegaran a la audiencia.

Pero la animación también va más allá de expresar, es una técnica donde se empieza con una hoja en blanco y se ha de desarrollar todo —y nunca se deja nada al azar. Se crea un mundo desde cero, y cada uno de esos detalles tiene un por qué, una razón de ser. Por ejemplo, con *Loving Vincent*<sup>5</sup> se grabó primero a actores, extrayendo posteriormente los fotogramas y recreando cada frame como si de una pintura del propio artista se tratara. En *Anomalisa*<sup>6</sup>, realizada en stop-motion, la utilización de puppets permitía que todos los personajes a excepción de dos tuvieran el mismo rostro, elevando la propia trama del filme. En *Valse con Bashir*<sup>7</sup>, la animación sirve para representar una realidad de la que no existen registros, o en la que los existentes están vacíos de sentido a causa de una sobreexposición mediática o manipulación propagandística. La lista de ejemplos podría continuar y continuar, pero la conclusión es clara: la animación está ahí porque, en ocasiones, es el medio más adecuado para plasmar o transmitir algo.

*“Una vez que un artista observa su dibujo tomar vida en una pantalla, nunca terminará de estar completamente satisfecho con ninguna otra forma de expresión<sup>8</sup>.”*

4 THOMAS, F.; JOHNSTON, O., New York: Hyperion, 1995.

5 KOBIELA, D.; WELCHMAN, H. (dir.), 2017.

6 KAUFMAN, C. (dir.), 2015.

7 FOLMAN, A. (dir.), 2008.

8 “Once an artist sees his drawing come to life on the screen, he will never again be quite sa-



## 3.2. LOS CORTOMETRAJES ANIMADOS.

Un cortometraje es, por definición, una pieza audiovisual cuya duración no supera los 30 minutos. Una de las ventajas que esto conlleva es un menor presupuesto, lo que permite la posibilidad de tratar temas menos convencionales o tener una mayor libertad creativa. Sin embargo, está la otra cara de la moneda, que es el menor recorrido que estos tendrán una vez finalizados, generando menos beneficios que un largometraje con posibilidad de ser visto en la gran pantalla. La causa de esto fue la entrada en vigor de una normativa europea que eliminó la obligatoriedad de proyectar cortometrajes españoles en salas de cine en el año 1986, lo que genera que el lugar de difusión de los cortometrajes sean los festivales y, en menor medida, la televisión.

En relación a todo esto, el productor Yoshiaki Nishimura opina que *“realizar un cortometraje nunca es económicamente racional –que es precisamente la razón por la que los hacemos. Si fuera racional, no supondría ningún desafío... Únicamente dos tipos de compañías son capaces de realizar cortos: las grandes que pueden permitirse perder dinero, como Dreamworks o Pixar, y las pequeñas como nosotros, que buscan hacer buenos cortometrajes incluso cuando no hay dinero que conseguir.”*<sup>9</sup>

Por ello, parece que la rentabilidad de realizar un cortometraje también es objeto de debate. Para continuar analizando esta situación voy a realizar una división entre cortometrajes profesionales, hablando de aquellos de grandes estudios y de los más independientes, y los cortometrajes de estudiantes cuyo fin es el aprendizaje.

### 3.2.1. El cortometraje animado profesional.

Comenzando tomando como ejemplo los cortometrajes realizados por grandes estudios, podríamos hablar del caso de Pixar. Desde su segundo largometraje, *Bichos: Una aventura en miniatura*<sup>10</sup>, todas sus películas han contado con un cortometraje previo a la proyección de la película (a excepción de *Coco*<sup>11</sup> y *Toy Story 4*<sup>12</sup>). También ha realizado otra serie de cortometrajes, los cuales tenían el fin de mostrar sus habilidades tecnológicas o por encargos de clientes. De forma más reciente, tiene un programa llamado *Pixar*

---

tified with any other type of expression”

9 *“Making short films isn’t economically rational – which is why we make them. If it was rational, there would be no challenge... Only two kinds of companies are able to make shorts: big ones that can afford to lose money, like Dreamworks or Pixar, and small ones like us, who seek to make good films even when there’s no money to be earned.”*

10 STANTON, A.; LASSETER, J. (dir.), 1998.

11 UNKRICH, L. (dir.), 2017.

12 COOLEY, J. (dir.), 2019.

*SparkShorts*, una serie de cortometrajes de animación realizados por algunos de sus trabajadores, los cuales tienen 6 meses y un presupuesto limitado para generarlos. De momento hemos podido disfrutar de tres: *Purl*, *Smash and Grab*, y *Kitbull*, los cuales una vez finalizados se colgaron en la red. El objetivo que Pixar pretende conseguir con esto es dar voz a nuevos creadores, nuevas historias y nuevas formas de trabajo, así como ofrecer un medio para experimentar a algunos de los artistas trabajando allí.

Al formar parte de un estudio, existe una rentabilidad y una profesionalización segura de ese trabajo. Sin embargo, no sucede lo mismo a la hora de realizar cortometrajes de forma más independiente. Este sería un modelo de menor presupuesto, el cual podría encontrar parte de esa rentabilidad a partir de subvenciones públicas, negociación de venta a televisiones y difusión en certámenes. En el siglo actual se hace más sencillo gracias a las nuevas tecnologías, que permiten abaratar su producción y generan la posibilidad de una difusión en redes.

En el caso concreto de España, no es sencillo pararse a analizar en detalle el contexto del cortometraje animado, ya que no existe un registro exacto de todos los cortos producidos cada año. Pueden revisarse los números de aquellos presentados a festivales, pero se presentan trabajos de diferentes lugares del mundo y, en la mayoría de ocasiones, las categorías no realizan ninguna distinción en cuanto al país de procedencia.

*“En la 18ª Semana del Cortometraje de la Comunicación de Madrid de 2016, la Coordinadora del Cortometraje analizó las diferentes problemáticas de la producción de cortometrajes en España. Allí se destacó la dificultad por recopilar cifras concretas sobre la producción de estas obras, estimando que únicamente el 10% se registra en el ICAA, siendo el 90% restante una producción ilegal.”<sup>13</sup>*

Sin embargo, aunque no pueda realizarse un análisis por falta de un registro específico, sí puede afirmarse que a pesar de las dificultades para dedicarse a la producción de cortometrajes, las producciones aumentan cada año. La causa de ello sería una serie de factores como el cambio tecnológico al digital, la proliferación de festivales especializados y el prestigio otorgado a sus premiados, ayudas regionales de fomento al cortometraje, implicación de canales en la compra de derechos de emisión, y el surgimiento de nuevos agentes como distribuidoras, “crowdfunding”, más escuelas de animación y

---

13 NAVARRO ÁLVAREZ, A. *La profesionalización del cortometraje de animación en España* en Con A de Animación Nº 9, p. 161.

asociaciones del cortometraje<sup>14</sup>.

Puede que en ocasiones se infravalore el valor de un cortometraje, y que su visibilidad no llegue a un público tan amplio, pero es innegable el valor de estos, y su valor a la hora de abrir nuevos caminos y experimentar, especialmente en el campo de la animación.

### **3.2.2. El cortometraje animado de estudiante.**

La realización de cortometrajes animados constituye una consolidación de lo aprendido para todo estudiante de animación, así como un modo de hacer frente a lo que supone formar parte de un proyecto animado y todas las diferentes fases necesarias para ello. Es por eso una práctica común como culminación de los estudios en muchas famosas escuelas de animación.

*“La mayoría empieza haciendo cortometrajes porque no disponen del equipo necesario ni cuentan con la experiencia requerida, como en los orígenes del cine<sup>15</sup>.”*

Por otro lado, representa también un acercamiento al tren de trabajo profesional, resaltando la importancia de dividirse por roles, organizarse y saber trabajar en equipo. De hecho, en escuelas de animación o universidades con esta especialidad, este camino a la profesionalización puede impulsarse a través de realizaciones de “pitching”, la imposición de controles de producción con seguimiento tutorizado y la facilitación de herramientas y espacios donde los alumnos realicen estas obras.

A pesar de ello, un cortometraje de animación de estudiante, exceptuando aquellos procedentes de estudios avanzados de animación, como másters, generalmente tienen un formato demasiado breve, y su calidad no puede alcanzar la de un trabajo profesional. No hay que olvidar que el principal objetivo de realizarlos es el aprendizaje, son un ejercicio preparatorio dentro de un entorno pedagógico. De hecho, en algunos festivales de animación ya se realiza esta diferenciación, creando categorías para estudiantes –como Animac, Animakom, Anima’t o Cortoons Gandía–, e incluso existen certámenes únicamente para estudiantes, como Prime The Animation!. En éste último, además, se realiza una distinción entre las óperas primas de animadores que hayan acabado sus estudios en los últimos cinco años y las realizadas dentro del programa de estudios.

---

<sup>14</sup> Ídem.

<sup>15</sup> PATMORE, Chris, *Debutar en el cortometraje*, p. 8.



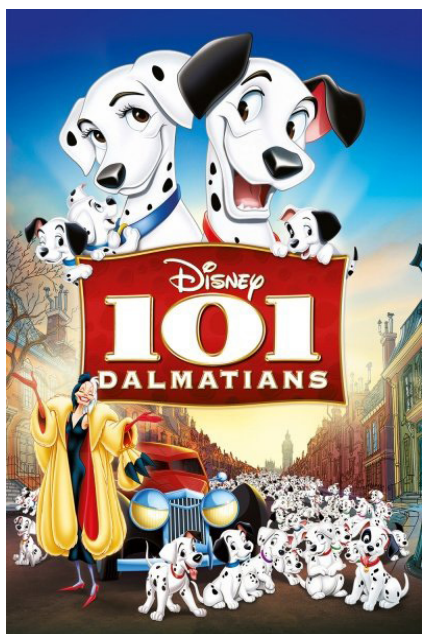


Fig. 9: Cartel promocional de 101 Dálmatas.

### 3.3. REFERENTES.

A la hora de explicar las diferentes influencias y referentes que nos han ayudado a la concepción y el desarrollo de *Paseando a Fifi* se va a realizar una división en cuanto a tres diferentes cuestiones: la estética general, el diseño de personajes y la animación.

#### 3.3.1. Respecto a la estética general.

Una de las influencias presentes desde el inicio de este proyecto fue *101 Dálmatas*<sup>16</sup>, el decimoséptimo largometraje animado de Walt Disney Pictures. Esta película no fue fácil de realizar, ya que durante esos años el estudio atravesaba una profunda crisis generada por la costosa producción de *La bella durmiente*<sup>17</sup>, la cual no habían conseguido recuperar lo esperado en taquilla. Toda esa serie de problemas económicos desencadenó un recorte en la plantilla, donde se redujo ampliamente el número de trabajadores de 551 a apenas 75<sup>18</sup>. Por suerte, durante aquellos años llegó la tecnología Xerox, un avance que permitía pasar directamente los dibujos realizados por la mano del animador a una célula de acetato, reduciendo a la mitad los costes que todo ese proceso generaba. Antes de aquello, los animadores dibujaban con lápiz y papel, los entintadores pasaban el dibujo con tinta sobre acetato, y posteriormente lo coloreaban, un proceso que costaba gran cantidad de tiempo y dinero.

Ken Anderson fue el director de arte de este filme y, por tanto, el que tuvo que responder ante esa decisión creativa, ya que generaba un cambio en la estética meticulosamente cuidada de todos los largometrajes del estudio hasta la fecha. Sin embargo, a pesar de que el propio Walt Disney consideró toda esa serie de cambios como un declive en cuanto a la calidad, es ineludible echar la vista atrás y observar todas las películas de este periodo con otros ojos. Su expresividad, la vitalidad en los trazos —directamente de la mano de los animadores—, todo ello configura un resultado con líneas más expresivas y enérgicas, que también pueden apreciarse en los cortometrajes que siguieron a *101 Dálmatas*, como *Merlín en encantador*<sup>19</sup>, *El libro de la selva*<sup>20</sup>, *Los Aristogatos*<sup>21</sup> o *Robin Hood*<sup>22</sup>.



Fig. 10: Concept art de 101 Dálmatas realizado por Ken Anderson.

La estética en conjunto de este filme era algo que nos atraía a todos los integrantes del grupo, por toda esa frescura y expresividad mencionada an-

16 REITHERMAN, W., LUSKE, H., GERONIMI, C. (dir.), 1961.

17 GERONIMI, C. (dir.), 1959.

18 Datos extraídos de: <http://collider.com/how-101-dalmatians-saved-disney-animation/>

19 REITHERMAN, W. (dir.), 1963.

20 REITHERMAN, W. (dir.), 1967.

21 REITHERMAN, W. (dir.), 1970.

22 REITHERMAN, W. (dir.), 1973.

teriormente. Todo ello, sumado a sus tonalidades de un Londres gris y azul y a sus fondos, también con esas líneas sueltas de dibujo, han sido una inspiración y referencia clave en nuestro proyecto, como puede apreciarse en el moodboard general de nuestro cortometraje.



Fig. 11: Moodboard general del cortometraje.

### 3.3.2. Respecto al diseño de personajes.

A la hora de buscar los personajes, como se explicará de forma más detallada en su correspondiente apartado, hubo cierto desacuerdo al inicio. Sin embargo, una vez encontramos el estilo que más encajaba para este corto, las películas de Cartoon Saloon fueron una referencia clave.



Fig. 12: Fotograma extraído de *La canción del mar*.



Fig. 13: Fotograma extraído de *La canción del mar*.

Cartoon Saloon es un estudio de animación ubicado en Kilkenny, Irlanda, que fue fundado por Paul Young, Nora Twomey y Tomm Moore en 1999. Desde entonces se ha encontrado en constante crecimiento, gracias a sus galardonadas películas de animación –*El secreto del libro de Kells*<sup>23</sup>, *La canción del mar*<sup>24</sup> y *El pan de la guerra*<sup>25</sup>, las tres nominadas como Mejor película de animación en los Oscar– y sus cortometrajes –el año pasado uno de ellos, *Late Afternoon*<sup>26</sup>, también obtuvo una nominación en los Oscar.

Concretamente, *La canción del mar* fue la mayor influencia para nosotros de entre todos sus trabajos. Los protagonistas son dos hermanos, Ben y Saoirse, que, acompañados por Cú, un perro de la misma raza que la perrita que aparece en nuestro cortometraje, se ven envueltos en una trama fantástica mientras buscan la forma de regresar a casa.

23 MOORE, T.; TWOMEY, N. (dir.), 2009.

24 MOORE, T. (dir.), 2014.

25 TWOMEY, N. (dir.), 2017.

26 BAGNALL, L. (dir.), 2017.

Las dos cuestiones de mayor influencia para nosotros fueron, por un lado, la forma en la que los personajes, de colores planos y vectorizados, se insertaban sobre fondos llenos de color y texturas. En *El secreto del libro de Kells* puede observarse esta misma interacción, ya que los escenarios llenos de manchas de acuarela, líneas rugosas e infinidad de texturas son prácticamente un sello del estudio, y una de las razones por las que sus películas tienen acabados tan visualmente bellos.

Por otro lado, fijarnos en cómo estaba construido *Cú* nos ayudó a sintetizar el diseño inicial de *Runa*, ya que su complejidad nos dio problemas a la hora de adentrarnos en la fase de producción.



Fig. 14: Fotograma extraído de *Dreams and desires*.



Fig. 15: Fotograma extraído de *Dreams and desires*.



Fig. 16: Fotograma extraído de *Dreams and desires*.

### 3.3.3. Respecto a la animación.

Animar no consiste en copiar la realidad, sino en saber interpretarla. Y todo ello requiere un periodo de aprendizaje y de observación, algo que una vez acabada la carrera es necesario continuar. Por ello, un primer acercamiento a esta práctica fue a través de diversas asignaturas como Fundamentos de la animación, Historia de la animación, Animación 3D y Producción de animación I y II.

Pero todo ello debía complementarse con la adquisición de cierto bagaje visual, así como el análisis de trabajos de diferentes animadores. Dado que el cortometraje está realizado en 2D digital, el visionado de ejemplos de animación tradicional fue un importante punto de estudio. Por un lado, encontraríamos libros como el mencionado anteriormente, *The Illusion of Life*, donde se narran los 12 principios de la animación, o otros como *The animator's survival kit* de Richard Williams o *Cartoon Animation* de Preston Blair, manuales de renombre imprescindibles en la biblioteca de cualquiera que se interese por aprender esta técnica. Sin embargo, hoy en día contamos con la suerte de poder localizar ejemplos y trabajos de animadores en la red, y visionar estos en formato de vídeo. A continuación haré referencia a algunos de ellos.

- **Joanna Quinn** es una animadora y directora inglesa, cuyos trabajos han sido galardonados en numerosas ocasiones. Es conocida principalmente por la imponente expresividad de sus animaciones, tanto en lo referente al movimiento como a sus grafismos. Destaca también la visión subjetiva que utiliza en algunos trabajos, como *Dreams and Desires: Family ties*, o los fluidos movimientos de cámara que genera.



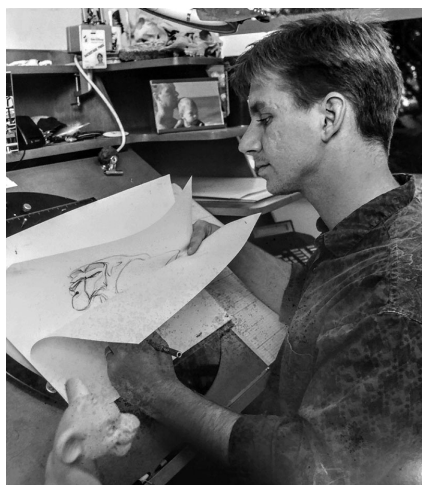


Fig. 17: Fotografía de Aaron Blaise.



Fig. 18: Fotograma de una animación de Aaron Blaise.



Fig. 19: Fotografía de Victor Navone.

Sin embargo, el rasgo de sus animaciones en el que más nos hemos fijado ha sido en los personajes, por su personalidad y el gran acting que Quinn consigue que tengan. Exagerando, con un control impresionante del dibujo y de todas sus formas, y generando que el espectador quede embelesado ante la capacidad expresiva que les infiere.

- **Aaron Blaise** es un animador, director y concept artist estadounidense. Trabajó durante 21 años para Disney, periodo en los que el estudio generó algunas de sus mejores películas. Trabajó como animador y director de animación en películas como *La bella y la bestia*<sup>27</sup>, *Aladdín*<sup>28</sup>, *Pocahontas*<sup>29</sup>, *El rey león*<sup>30</sup> y *Mulán*<sup>31</sup>. Años más tarde, en 2003, sería codirector de *Hermano Oso*, la cual obtendría una nominación en los Oscar como Mejor película de animación. Sin embargo, tiempo después decidió abandonar Disney con el fin de realizar otros proyectos en su ciudad natal, Florida.

Actualmente, aunque siga inmerso en otros proyectos de animación, cuenta con un amplio número de cursos y vídeos para ayudar a comprender la animación. Es precisamente toda esa biblioteca videográfica que tiene colgada en redes la que ha sido objeto de estudio y análisis; en especial, todas aquellas en las que anima diferentes animales, ya que tiene un gran dominio de ello.

- **Victor Navone** es un animador que estudió Bellas Artes y aprendió animación de forma autodidacta, y que trabaja en Pixar desde el año 2000. Cuenta con un blog online en el que habla de diversas cuestiones útiles para todo estudiante de animación, de las cuales voy a destacar las dos que nos han resultado más útiles, aunque todas ellas tienen un gran componente de información que va más allá de los 12 fundamentos.

En primer lugar, la entrada donde explica las tres velocidades<sup>32</sup> y que ejemplifica con una escena de *101 Dálmatas*. Empieza relatando como algo que tuvo presente desde sus inicios en el aprendizaje de la animación era que cada toma debía tener tres velocidades distintas, con el fin de aportar al plano una textura interesante. Es decir, movimientos rápidos, moderados y lentos, los cuales pueden ocurrir incluso simultáneamente. Añade que todo ello aporta un mayor contraste que generará que la acción sea más entretenida de observar.

27 TROUSDALE, G.; WISE, K. (dir.), 1991.

28 MUSKER, J.; CLEMENTS, R (dir.), 1992.

29 GABRIEL, M.; GOLDBERG, E (dir.), 1995.

30 MINKOFF, R.; ALLERS, R. (dir.), 1994.

31 COOK, B.; BANCROFT, T. (dir.), 1998.

32 Disponible en: <http://blog.navone.org/2007/09/3-speeds.html>



Fig. 20: Imagen extraída del blog de Victor Navone.

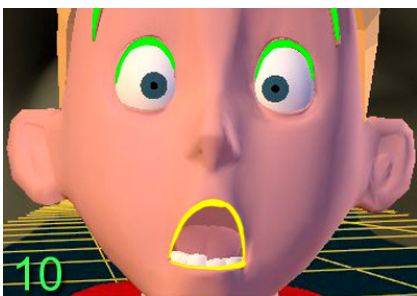


Fig. 21: Imagen extraída del blog de Victor Navone.

La segunda sería en la que explica cómo animar un “facial take”<sup>33</sup>, es decir, una expresión de sorpresa, que ejemplifica con Dash de *Los Increíbles*<sup>34</sup>. En ella relata la importancia de comprender el rostro humano como algo que debe funcionar en tándem a la par que parecer controlado por diferentes grupos musculares. El desglose frame a frame de la acción, acompañado de un detallado análisis, permite comprender toda la serie de detalles que han de tenerse en cuenta para conseguir un cambio de expresión realista: la asimetría, exageración, squash y stretch para dar un mayor énfasis, y la jerarquía de movimiento dentro de ese cambio a una expresión de sorpresa, donde primero van las cejas, luego los ojos y, por último, la boca. Este exhaustivo y detallado análisis resultó especialmente útil a la hora de animar la escena de Fifi en el aire.

33 Disponible en: [http://www.navone.org/HTML/Tutorial\\_DashTake.htm](http://www.navone.org/HTML/Tutorial_DashTake.htm)

34 BIRD, B. (dir.), 2004.

## 4. DESARROLLO DEL CORTOMETRAJE.

La realización de *Paseando a Fifi* comenzó en el mes de noviembre y actualmente continúa en fase de producción y postproducción, esperando estar prácticamente completada en el mes de septiembre.



Fig. 22: Concept art de *Paseando a Fifi*, realizado por Irene López.

El primer paso del desarrollo de este cortometraje consistió en repartir los diferentes roles y tareas. Tras haber trabajado anteriormente en la planificación de la preproducción de un proyecto de menos de un minuto, ya contábamos con algo de experiencia a la hora de dividirnos en diferentes roles. Por ello, teniendo en mente esa experiencia, fue más fácil realizar la distribución más favorable, teniendo en consideración los puntos fuertes y motivaciones de cada integrante. En cada apartado se especificará quién se encargaba de cada parte, aunque es importante destacar que tratamos de que hubiera una buena comunicación en todo momento, opinando y ayudándonos en todo momento, con el fin de que el trabajo saliera adelante lo mejor posible.

### 4.1. PRE-PRODUCCIÓN.

#### 4.1.1. Historia.

El origen del relato surgió a partir de un “brainstorming” entre todos los integrantes del grupo, en el cual se originó la siguiente premisa: una niña muy pequeña, tan pequeña que el viento hace que se eleve en el aire como si de una cometa se tratara. A partir de ella, todo el equipo fuimos aportando diversos caminos e ideando diferentes situaciones y personajes, conformando poco a poco la que sería la historia final. Buscábamos algo sencillo, divertido, entrañable, fácil de seguir y que no ocupara más de un minuto y medio de duración, para que diera pie a ser animado completamente más adelante.



Fig. 23: Imagen de presentación de los personajes, realizada por Irene López.

De esa manera acabamos con el personaje de la pequeña niña, que posteriormente recibiría el nombre de Fifi, a la cual acompañaría su opuesto, Runa, una perrita grande, fuerte y responsable. Además de ser físicamente contrarias, también sus personalidades lo eran, lo cual desencadenaba el tinte de humor del cortometraje. La sinopsis sería la siguiente:

*“Fifi, una niña un tanto traviesa y despreocupada, tiene que ir a comprar el pan y sacar a pasear a su perrita. En el camino de vuelta los roles se intercambian, y será la perrita la que tenga que llevar a la pequeña Fifi de vuelta hasta casa.”*

En todo momento tratamos de tener en mente que el punto más importante de toda historia es captar la atención del público, y nosotros queríamos

que todo ello se consiguiera a través de los personajes, tanto por su diseño como por la personalidad que queríamos aportarles a través de la animación. Por ello, aunque esta historia narre un suceso común, rozando lo trivial, como es una niña sacando a pasear a su perrita y yendo hasta la panadería a comprar el pan, buscábamos que con el intercambio de roles y las respuestas de cada una de ellas ante esa particular situación se mantuviera un interés constante hasta el final. También decidimos que el lugar de inicio y final de la historia fuera el mismo, la casa de Fifí, tratando de que con ello la historia ofreciera la sensación de un principio y un final, una trama circular.

**4.1.2. Guion.**

El primer paso en cuanto al trabajo narrativo fue la elaboración de una escaleta<sup>35</sup> donde ir anotando y organizando todo el camino que queríamos que Runa y Fifí recorrieran. También se anotaron diversas situaciones cómicas, de las cuales, posteriormente, se hizo una selección de aquellas que podían incluirse de forma coherente en la historia.

ESCENA	PLANO	TIPO	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO CÁMARA	TRANSICIÓN	DURACIÓN (aprox.)
1	1	Plano general	Se sitúa la acción, mostrando una calle típica local. Runa, con algunos otros residentes.	Normal	Corte	3"
1	2	Plano general	Se muestra uno de los casas, con Fifí esperando Runa, en el marco de la puerta.	Normal	Corte	3"
1	3	Plano general	Fifí está esperando, esperando. Unos minutos, sin pánico, lo dice una mamá y la mamá del perro.	Algo elevado	Corte	5"
2	1	Plano general	Fifí y el perro pasean por la calle, de camino a la panadería.	Normal	Corte	3"
3	1	Plano general	Fifí entra a la panadería y el perro se queda esperando Runa. Espera a Runa. El perro mira hacia arriba cuando se dice una mamá y la mamá del perro. Fifí sale y cuando los galletas se agotan, dice su propósito.	Normal	Corte	7"
4	1	Plano general	Fifí y el perro pasean por la calle. Runa a poco, la mamá se ve más, cuando Fifí se eleva en el aire por su propósito abierto.	Normal	Corte	6"
4	2	Plano general	Fifí continúa subiendo. Cuando se ve al perro más y más pequeño.	Fleada	Corte	3"
4	3	Plano general	El perro se eleva más en el cielo. Miro a igualarlo y después, finalmente, al final lo divido en el aire.	Contrapicado	Corte	6"

Fig. 24: fragmento del guion técnico, realizado por Irene Martín.

A partir de ella se realizó un guion literario. Éste consiste en un documento que debe cumplir con las normas establecidas por la industria, tanto por su forma y diseño como por su contenido, en el cual se indican las diferentes ubicaciones de espacio y tiempo, lo que realiza o dice cada personaje y otra serie de especificaciones como, por ejemplo, de sonido. En el caso de nuestro cortometraje, la historia se organiza en cuatro escenas –Fifí en la puerta de casa, recibiendo de manos de sus padres un monedero y una correa para pasear a Runa; la escena en la cual llegan a la panadería; el arduo camino de regreso a casa; y, finalmente, cuando se encuentran de nuevo en la puerta de casa de Fifí–, lo que da un total de 23 planos.

Finalmente, una vez este guion literario fue revisado y aprobado, pasó a realizarse el guion técnico. Éste consiste en realizar una transcripción del guion literario en planos cinematográficos, incluyendo detalles como el tipo de encuadre, los movimientos de cámara, efectos de sonido, etc.

**Nota:** La escaleta, guion literario y guion técnico podrán encontrarse al completo en los anexos III, IV y V.

<sup>35</sup> Texto, generalmente estructurado como una lista, donde organizar y visualizar la estructura de una historia.

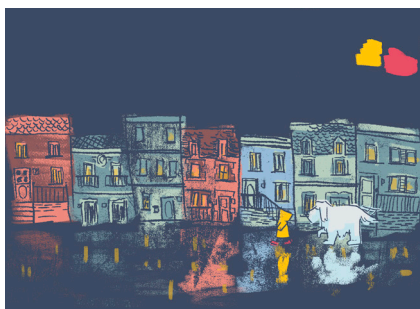


Fig. 25: Concept art realizado por David Sancho.



Fig. 26: Primeros diseños de Fifi, por Irene López.



Fig. 27: Primeros diseños de Fifi y Runa, por Sofía Llobregat.

#### 4.1.3. Diseño de personajes.

En este cortometraje hay un total de seis personajes: Fifi, Runa, una señora, un chihuahua y los padres de Fifi (de los cuales sólo vemos las manos). Las encargadas de esta fase de la producción fueron Sofía Llobregat e Irene López.

Se le dio mucha importancia a la fase inicial, la de concept art, de modo que se encontrara la representación visual más acertada para cada personaje. Se realizaron diversas pruebas, desde más sencillas, donde los personajes prácticamente eran manchas de color sobre el fondo, hasta más detalladas y complejas. Finalmente, se optó por combinar ambos estilos, encontrando un diseño que, además, era el que mejor funcionaba con los fondos. Como puede esperarse, el mayor peso recayó en el diseño de las protagonistas de la historia.

Fifi es una niña de unos siete años, pequeña (demasiado para su edad), traviesa, aunque dulce y sin malas intenciones, y debía transmitir todo ello desde el primer vistazo. Su diseño experimentó muchísimos cambios a lo largo de toda esta fase, descartándose diseños donde iba demasiado arreglada o donde su cabello aparecía recogido, ya que contradecían esa aire de inmadurez y ganas de hacer travesuras. De forma paralela se fue buscando también el diseño de Runa, que de igual forma también se encontró sujeto a diversos cambios. En los primeros dibujos de concept su tamaño era mucho mayor, contrastando todavía más con Fifi, algo que decidimos reducir a causa de la escena con la señora y el chihuahua, donde la relación de tamaños quedaba demasiado disparatada.



Fig. 28: line up de los personajes, realizado por Irene López.



Una vez se aprobaron esos dos diseños, se pasó a realizar los demás. La señora fue más sencilla de encontrar, pues cae más bajo los estereotipos de una señora altiva y arreglada a la que nada se le pone por delante. Es alta y tiene una pose digna y distinguida a la hora de andar, con su cabello arreglado y enlacado y un elegante abrigo. En comparación con ella, el chihuahua es diminuto, generando un contraste de tamaño entre ellos similar al de Runa y Fifi. El pequeño perrito mantiene la misma expresión neutra en todos los planos en los que aparece.

Cabe mencionar que, en momentos previos a la fase de producción, se decidió cambiar ligeramente el diseño de Runa, dado que su complejidad, sobre todo por el pelaje, podía resultar en complicaciones a la hora de animar. Por ello, se le encargó a Irene López que realizara un nuevo diseño algo más sencillo, en el que además también se decidió que se le vieran los ojos, con el fin de que pudiera tener una mayor expresividad.



Fig. 29: Uno de los primeros diseños de la calle, por David Sancho.

#### 4.1.4. Diseño de fondos.

Una de las primeras decisiones que tomamos respecto a la historia fue la ubicación: un barrio residencial de Londres. La causa de ello es que nos gustaba la estética de este tipo de residencias, de casas unifamiliares con jardines y calles más tranquilas. Además, decidimos que fuera Londres por la gama cromática del lugar, así como por su clima, en el cual es frecuente que llueva o haya tormentas. A raíz de esta decisión, no pudimos evitar tomar *101 Dálmatas* como una de nuestras referencias, tal y como se ha mencionado anteriormente.



Fig. 30: primer fondo de la panadería, con la primera gama de color, realizado por David Sancho.

Al igual que con la búsqueda de los personajes, se empezó por la fase de concept art. En un primer momento buscábamos un resultado más minimalista, con pocos detalles, pero pensamos que no encajaría del todo si los personajes no seguían esa misma línea. Los escenarios necesarios para la historia eran la puerta de casa de Fifi, la panadería y tramos de la calle para el camino de vuelta a casa. Para ir diseñándolos, se trabajaba a la par con los encuadres y planos decididos en el storyboard.



Fig. 31: fondo definitivo de la panadería, con el cambio de color, realizado por David Sancho.

Es importante hacer mención a que, a pesar de dar por finalizada la fase de preproducción al inicio de Producción de animación II, muchos de los fondos estaban diseñados pero no todos estaban finalizados. Por ello, David Sancho, el encargado de esta tarea, fue realizando todos los fondos mientras el resto del equipo comenzaba a animar. También se decidió hacer una síntesis

cromática en los fondos, al ver que de esa manera funcionaban mejor con los personajes, algo que tuvo que cambiarse en aquellos fondos inicialmente dados por acabados.

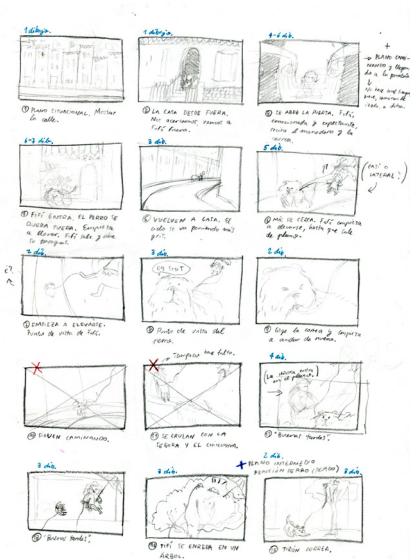


Fig. 32: Fragmento del primer storyboard a papel, realizado por Irene Martín.

#### 4.1.5. Story board y color script.

El storyboard es uno de los pasos más importantes de la preproducción, ya que su finalidad es narrar de forma visual los planos y encuadres de los que dispondrá la historia. Tras haber realizado los guiones, decidí encargarme también de esta labor. Aitana Pérez se encargó del color script, el cual tiene una estructura similar al storyboard, pero su finalidad es mostrar qué tono y gama cromática va a tener cada escena.

En total se realizaron tres storyboards. El primero de ellos fue realizado en papel, con encuadres muy pequeños (thumbnails), pensando en cómo podría verse cada plano en rasgos muy generales. La razón de ello era trabajar a la par que la persona encargada de diseñar los fondos, porque así era más fácil que tuviera una idea global de lo que iba a verse en escena y sería necesario diseñar. Posteriormente, Aitana Pérez realizó el segundo storyboard, esta vez en digital, trasladando toda esa serie de dibujos del primer story a un formato de vídeo, de forma que pudiéramos comprobar si la narración funcionaba o era necesario realizar cambios. Finalmente, tras decidir qué era lo que la historia necesitaba visualmente para comprenderse, realicé el storyboard final, también en formato digital, con el fin de ser montado en formato de vídeo. Este storyboard no cuenta con un alto nivel de detalle, ya que todavía estaba pendiente de cambios y revisiones. La narración visual definitiva, y la cual seguimos a la hora de entrar en la fase de producción, sería la animática.

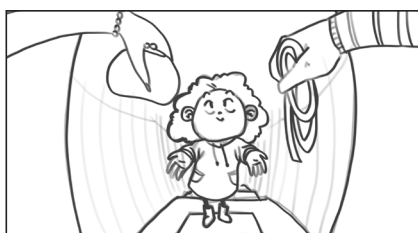


Fig. 33: Fotograma extraído del primer storyboard, por Irene Martín.



Fig. 34: Color script definitivo, realizado por Aitana Pérez.

Por otro lado, seleccionando los “story beats”, que son momentos importantes dentro de una historia, se realizó el color script. También hubo varias pruebas y cambios, ya que en un principio eran tonos demasiado saturados, o se inclinaban más hacia tonalidades ocre y cálidas. Finalmente, se decidió que las gamas azules y grises ayudaban a generar el ambiente nublado de la ciudad, así como a hacer destacar más a los personajes.

#### 4.1.6. Animática.

Una animática consiste en un vídeo que reproduce los paneles del storyboard, programando éstos con la medida temporal necesaria para cada acción y así visionar el ritmo final del filme. En nuestro caso, fue necesario añadir más dibujos para que cada acción pudiera comprenderse sin problemas,



Fig. 35: Fotograma extraído de la animática, realizado por Irene Martín.

y decidimos incluir también sonidos y una música provisional. Se dibujaron entre todos los miembros del equipo, con el fin de entregar la pieza a tiempo consiguiendo un nivel de detalle mayor.

Por norma general, añadir más o menos detalle no es una de las finalidades de la animática, pero queríamos acercarnos lo máximo posible a un resultado final con el fin de tener que realizar el menor número de cambios posibles en la fase de layout.

**Nota:** El storyboard y la animática podrán encontrarse al completo en el anexo VI, y un enlace a su versión en vídeo en el anexo VIII.

#### 4.1.7. Biblia de producción.

La biblia de producción es un documento que recoge todo lo desarrollado durante la fase de preproducción; todo el material narrativo y gráfico, y todo lo necesario para poder comenzar la fase de producción. Sirve también de documento de consulta para los animadores, con el fin de entender el funcionamiento de cada personaje, incluyendo fichas como los turn around, line up, expresiones faciales, etc.

En el caso de nuestro cortometraje, los miembros del equipo que habíamos generado la fase de preproducción no habríamos necesitado consultar este documento con tanta frecuencia, pero un ambiente profesional no es así. Esta información llega a los animadores y éstos han de ser capaces de dar vida a los personajes con ella, de modo que exista coherencia en los resultados en todo momento.

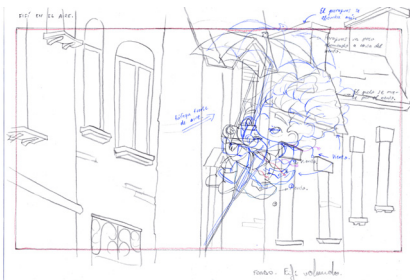


Fig. 36: Layout, por Irene Martín.

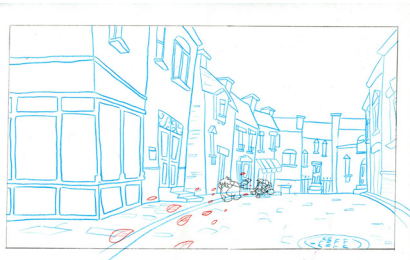


Fig. 37: Layout, por Irene López.

## 4.2. PRODUCCIÓN.

A continuación se encuentra toda la explicación respecto a las fases de layout o puesta en escena, animación, clean-up, color, sonido y fx. Se explicará en qué consiste cada fase, y todo lo referente a procesos, ideas, problemas y soluciones.

### 4.2.1. Layout o puesta en escena.

A pesar de que en fases anteriores, como el storyboard o la animática, se determinen tipos de plano, movimientos de cámara, y qué acciones va a realizar cada personaje, existe una fase en la cual se termina de precisar todo ello, conocida como layout o puesta en escena. Es importante que se delimi-





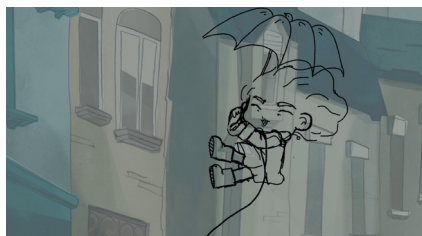


Fig. 41: Fotograma del pencil test, por Irene Martín.

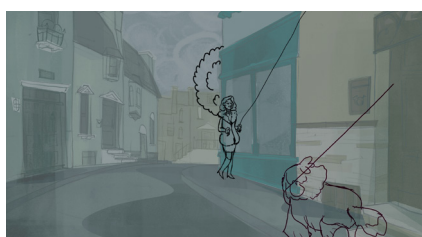


Fig. 42: Fotograma del pencil test, por Irene Martín.



Fig. 43: Fotograma del pencil test, por Irene Martín.



Fig. 44: Fotograma del pencil test, por Irene López e Irene Martín.



Fig. 45: Fotograma del pencil test, por Irene Martín.

vez que Fifi queda atrapada en un árbol (esc. 3, pl. 17). En los anexos puede encontrarse el storyboard, con las indicaciones de cada uno de estos planos. El proceso de animación a seguir fue el clásico, realizando primero las poses claves e intercalando. Sin embargo, para animaciones secundarias como el movimiento del pelo a causa del viento, se hizo “straight ahead”, buscando ese desorden que generan unas fuertes ráfagas de viento. Para esto último, fue importante la búsqueda de referencias de vídeo, para analizar todo ello en detalle.

En el plano de Fifi en el aire era importante tanto darle movimiento y cierto “appealing”, como que tuviera un acting que ayudara a entender mejor la parte traviesa del personaje de Fifi. En el layout el movimiento iba a ser más sencillo, un balanceo menos exagerado. Sin embargo, finalmente se decidió exagerarlo y que tuviera un desplazamiento mayor. En los planos anteriores, cuando Fifi se eleva en el aire, tiene cierta expresión de perplejidad, que puede interpretarse como susto o miedo; sin embargo, en éste observamos que ella está completamente tranquila a pesar de estar a varios metros sobre el suelo; incluso se divierte. Era importante que este rasgo del personaje quedara claro para generar ese contraste con la otra protagonista de la historia, Runa, cuya reacción es completamente opuesta: susto, miedo y preocupación.

Por otro lado, respecto a los dos planos donde aparece la señora, decidí encargarme de realizar ambos porque eran los únicos en los que aparecía este personaje, de modo que hubiera el menor número de variaciones posibles entre uno y otro. En el plano de perfil realicé un ciclo para el caminado, testando qué rango de frames plasmaba mejor su personalidad –si 8, 10 o 12–. Finalmente, decidí que 10 frames por cada paso era lo que mejor quedaba. Para Runa seguí el mismo método, realicé un ciclo y busqué la cantidad de frames que mejor encajaba, que resultó ser 8. También es necesario comentar respecto a los caminados, que tanto Fifi como la señora caminan a doses<sup>37</sup> y Runa lo hace a treses<sup>38</sup>, dado que es más robusta y pesada.

El plano cenital fue uno de los más complicados, y el que tuve que repetir un mayor número de veces. El personaje de Runa no fue complicado de plasmar, pues su única acción era seguir caminando hacia delante a un ritmo constante. Sin embargo, la acción de Fifi es más compleja, se está elevando más y más en el aire. Mis primeros intentos fallaron por hacer esta acción demasiado suave, casi imperceptible; otros, por problemas respecto a la proporción del personaje, pues no daba la sensación de que se elevara del suelo. Finalmente, tras consultar el problema, pedí ayuda a Irene López, que había sido una de las encargadas del diseño de personajes. Al tener más control

37 Un dibujo ocupa 2 fotogramas.

38 Un dibujo ocupa 3 fotogramas.



Fig. 46: Fotograma del pencil test, por Irene Martín.



Fig. 47: Fotograma del pencil test, por Irene Martín.



Fig. 49: Fotograma extraído del cortometraje.



Fig. 50: Fotograma extraído del cortometraje.

sobre la estructura de Fifí, marcó unas nuevas poses clave, con las cuales fue posible completar la animación de la escena.

Finalmente, quedarían por comentar los primeros planos de Runa y Fifí en el árbol, que aparecen acercándonos al final del cortometraje. Lo importante en ellos fue que encajaran correctamente con los anteriores, los cuales habían sido animados por Miriam Toledo. Tras un análisis a todos ellos, realicé las poses clave e intercalé, añadiendo posteriormente un bucle para movimientos como el pelo de Runa a causa del viento o la copa del árbol.

#### 4.2.3. Clean-up y color.

Con el fin de continuar avanzando al mejor ritmo posible, y con la idea de continuar un modelo de trabajo asignando diferentes roles a cada miembro del grupo, algunas personas continuaron animando y otras pasaron a realizar el clean-up y colorear. El clean-up consiste en realizar una limpieza de línea, ya que la línea empleada en la animación tiende a ser gestual y expresiva con el fin de captar más rápido cada movimiento.

Por otro lado, esta fase tenía un punto más de importancia en nuestro cortometraje, ya que al haber contado con tantas manos animando, y debido a nuestra falta de experiencia, en ocasiones los personajes variaban ligeramente su diseño o proporciones. Es decir, esta fase tenía también la misión de unificar todo el cortometraje. Se realizó en Clip Studio Paint EX, un programa que originalmente había sido creado para realizar cómics e ilustraciones, pero que hoy en día cuenta con una versión más completa que permite animar.

Respecto a la fase de color, como éstos ya fueron asignados durante la fase de preproducción, lo único que había que hacer era ir pacientemente asignando cada uno a donde correspondía, añadiendo pequeñas texturas a detalles como el resto de Fifí o las copas de los árboles.



Fig. 48: Fotograma extraído del clean-up, por Miriam Toledo.

## 4.3. POSTPRODUCCIÓN.

### 4.3.1. Edición, composición y FX.



Fig. 51: Fotograma extraído del cortometraje.

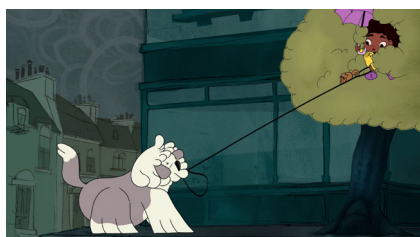


Fig. 52: Fotograma extraído del cortometraje.

A pesar de formar parte del proceso de postproducción, es importante hablar también de la importancia que tuvo el proceso de montaje y edición a lo largo de toda la fase de su producción; en concreto, en la parte de la animación. Debido a la falta de experiencia realizando trabajos de este tipo, muchas veces no éramos capaces de saber, viendo un único plano, si éste encajaría de forma correcta en todo el conjunto. Es decir, si su duración sería la adecuada o por el contrario necesitaba más o menos segundos, si la acción enlazaba correctamente con la siguiente, etc. Por ello, cada pequeño fragmento de animación en rough se iba montando con su correspondiente fondo en un archivo de Adobe Premiere Pro. El hecho de poder visualizar los planos de esta forma nos ayudó mucho a lo largo de todo el proceso de animación.

Posteriormente, se utilizó ese mismo archivo de Premiere para ir realizando la composición final, con los personajes animados con una línea limpia y coloreados. También, para escenas más complejas donde era necesario mover alguno de sus elementos de forma más precisa o realizar movimientos de cámara, se empleó Adobe After Effects. El hecho de que no fuera necesario utilizar este programa con todas ellas es gracias al acercamiento que hay entre ambos softwares con cada nueva versión, aproximando muchas de las funciones de After Effects a Premiere.

El montaje final incluyendo música y sonidos se realizó con Adobe Premiere Pro. También fue en este montaje final donde se realizaron los ajustes de etalonaje, generando el cambio a colores más fríos cuando llega la tormenta. Finalmente, respecto a los efectos especiales o fx, contábamos con varios: lluvia, viento y el rayo del plano final, que fueron animados posteriormente e incluídos en una capa superpuesta sobre el resto de la animación.

### 4.3.2. Música y sonido.

Una vez está montada la composición final del cortometraje, se deben añadir sonidos que acompañen y se sincronicen con cada acción, completándolo. Esta es una parte de gran importancia, ya que el sonido constituye la otra mitad de un recurso audiovisual. En nuestro caso, buscamos sonidos que no tuvieran derechos, como en el *Banco de imágenes y sonidos*<sup>39</sup> o *Freesound*<sup>40</sup>. Se debe realizar siempre una búsqueda exhaustiva, revisando

39 Puede verse en: <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

40 Puede verse en: <https://freesound.org/>

que la calidad del sonido sea la adecuada y que sea el que mejor encaje con el resto de audios del proyecto. También, al igual que con las imágenes, se requiere una revisión a su saturación, ajustándola de ser necesario.

Respecto a la música, contamos con una pequeña pieza compuesta por una integrante del grupo, Aitana Pérez, que usamos como música temporal en la animática. Nos gustaría que este cortometraje pudiera contar con una pieza musical original compuesta por un músico, pero a fecha actual todavía no contamos con ella.

#### 4.4. DISTRIBUCIÓN.

Una vez se finaliza un cortometraje, ese no es verdaderamente el final, ya que si tiene cierto nivel de calidad, dura más de 1 minuto y tiene música y sonidos libres de derechos, tiene posibilidades de ser presentado a festivales. Para ello, es necesario tener una serie de cuestiones en cuenta. En primer lugar, toda la serie de materiales promocionales que será necesario generar; en segundo, realizar un análisis de qué festivales serían los más idóneos para el cortometraje; y, finalmente, qué plataformas existen a la hora de mandar cortos a festivales.

Respecto a lo primero, sería necesario escribir una sinopsis (en castellano y en inglés), una breve biofilmografía del director/a (también en castellano e inglés), extraer una serie de fotogramas de calidad de la película, una foto del director/a, una lista de todo el personal que colaboró en el corto, un cartel de la película, el presskit<sup>41</sup> y un tráiler. También sería importante tener el cortometraje subido en una página como Vimeo (protegido por una contraseña) y un lugar donde pueda descargarse, como Google Drive.

Respecto a los otros dos puntos, hay una serie de webs y buscadores, como el listado de 3D Wire o las webs Animation Festivals y No entry fee festivals, donde se pueden encontrar distintos listados de todos los festivales a los cuales sería posible mandar el cortometraje. A partir de ellos, sería necesario analizar y decidir cuáles serían los más adecuados –personalmente, opino que lo más adecuado para nuestro cortometraje sería optar por festivales destinados a estudiantes. Posteriormente, respecto a plataformas especializadas para mandar cortometrajes a festivales, algunas serían Movibeta, ClickForFestivals, Festhome, Shortfilmdepot, Reelport y Filmfreeway.



Fig. 53: Logotipo del festival Prime the Animation!

<sup>41</sup> Es un material que no piden en todos los festivales, únicamente en los de más renombre, y que consiste en la unión del resto de materiales mencionados anteriormente. Lo más práctico es tener todo ello realizado y subido a alguna plataforma donde pueda visualizarse y descargarse, como Drive o Dropbox.



Un cortometraje suele tener dos años de vida útil para poder moverse en festivales, y si éste merece la pena, es importante tratar de explotar ese trabajo lo mejor posible durante ese periodo de tiempo.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Información extraída de LORENZO HERNÁNDEZ, M. *Guía práctica para distribuir un cortometraje de animación en festivales*.

## 5. CONCLUSIONES.

En primer lugar, el principal de mis objetivos era realizar un proyecto de animación que entablara un mayor nivel de complejidad y que superara la calidad de mis ejercicios de animación previos. Además, que a través de todo ese proceso pudiera pasar por todas las fases de un proyecto de animación, y aprender de ellas. Considero que he logrado alcanzar ambos, y que aunque la calidad final obtenida pueda considerarse mejor o peor –no dejamos de ser personas que tan sólo llevan aprendiendo animación un par de años y a las que les queda un largo camino todavía por recorrer–, todos hemos aprendido con la realización de este proyecto. Opino también que es importante apreciar qué cosas mejorarías respecto a un trabajo que acabas de finalizar, pues eso significa que has logrado extraer algo de todo el proceso y que los trabajos que hagas en el futuro serán mejores gracias a ello.

Por otro lado, he de decir que fue un acierto el hecho de afrontar la realización del cortometraje en equipo, a pesar de los desafíos que esto ha supuesto también. El modelo de producción ha sido más similar a cómo se trabaja profesionalmente la animación, con diferentes roles y funciones, y esto nos ha permitido ir ayudándonos los unos a los otros. Esto último me hizo recordar los inicios del estudio Disney, en los que lograron descubrir los secretos de una buena animación gracias a trabajar en equipo e ir compartiendo lo que iban averiguando.

Respecto a la parte organizativa, en la que yo era la responsable, he de reconocer que hubo fases donde fue más sencillo y otras donde podría haberlo hecho mejor. En la fase de preproducción me resultó sencillo, veníamos con la reciente experiencia de haber realizado una tarea de preproducción juntos y sabía de qué forma organizar todo con el fin de que se realizara de la mejor forma posible. Sin embargo, en la fase de producción, donde además había nuevos miembros en nuestro equipo, no resultó tan sencillo. Sobre todo, donde reconozco que no se delimitaron de forma tan clara las fechas de entrega fue durante la parte final de la fase de animación, ya que algunas escenas llevaron más tiempo de lo planeado y era complicado organizar y reorganizar las fechas. Probablemente, de tener que hacerlo de nuevo, no caería en los mismos fallos y la organización sería mejor.

Respecto a la parte de la animación, también he de comentar los pequeños desafíos que esto ha supuesto para todos. Al no contar con prácticamente experiencia a la hora de animar, era normal que surgieran pequeños problemas como que el personaje variara ligeramente su diseño o proporciones. O incluso pequeñas variaciones en el acting, donde el personaje podía pa-

recer más o menos enérgico al pasar de un plano al siguiente. Era necesario ir revisando todo, y tratar de ir solventándolo o realizando un registro para posteriormente unificarlo todo en la fase de clean-up.

Finalmente, considero importante comentar que cuando empecé la carrera de Bellas Artes no tenía claro cuál iba a ser mi camino al terminarla. Tenía intereses variados, desde el dibujo y la pintura al mundo más tecnológico de los audiovisuales y la fotografía. Y, al parecer, la forma de unificar todos mis intereses ha resultado ser la animación, de la cual quiero seguir aprendiendo.

## 6. BIBLIOGRAFÍA.

### 6.1. MONOGRAFÍAS.

BENDAZZI, G. *Cartoons, one hundred years of cinema animation*. Londres: John Libbey, 1994.

BLAIR, P. *Cartoon animation*. Laguna Hills: Walter Foster Publishing, 1994.

CÁMARA, S. *El dibujo animado*. Barcelona: Parramón, D.L. 2004.

CUETO, R. (Ed.) *ANIMATOPIA: Los nuevos caminos del cine de animación*. Donostia-San Sebastián: Donostia Zinemaldia, Festival de San Sebastián, 2013.

HOOKS, E. *Acting for animators*. Londres: Routledge, 2011.

MCDONNELL, C. *Steven Universe, Art & Origins*. EEUU: Abrams, 2017.

PATMORE, C. *Debutar en el cortometraje : principios, práctica y técnicas : una guía estimulante para el aspirante a director*. Barcelona: Acanto, cop. 2007.

THOMAS, F.; JOHNSTON, O. *The illusion of life: Disney animation*. Nueva York: Hyperion, 1995.

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

### 6.2. ARTÍCULOS.

BENAVENT, R. *Los cambios de rol en los festivales de cine de animación. Crónica desde Animafest-Zagreb*. en UPV, *Con A de Animación*, Nº 8, Valencia: Universitat Politècnica de València, 2018.

DUDOK DE WIT, A. *Studio Ponoc's Yoshiaki Nishimura Speaks About New Olympic-Inspired Short And The Studio's Goals & Growth – Annecy*. [consulta: 2019/06/10] Disponible en: <<https://www.cartoonbrew.com/interviews/studio-ponocs-yoshiaki-nishimura-speaks-about-new-olympic-inspired-short-and-the-studios-goals-growth-annecy-175332.html>>

LORENZO HERNÁNDEZ, M. *Guía práctica para distribuir un cortometraje de animación en festivales*. [consulta: 2019/06/24] Disponible en: <<https://riunet.upv.es/handle/10251/121879>>

MANERO MURO, M. *Patchwork, remendando ideas y técnicas en un novedoso proyecto de animación*. en UPV, *Con A de Animación*, Nº 8, Valencia: Universitat Politècnica de València, 2018.

NAVARRO ÁLVAREZ, A. *La profesionalización del cortometraje de animación en España* en en UPV, *Con A de Animación*, Nº 9, Valencia: Universitat Politècnica de València, 2019.

### 6.3. WEBGRAFÍA.

*Animation Tutorial: The Wave Principle*. Youtube, 2016. [consulta: 2019/03/25]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=kLPqW3g9yPs>>

*Beryl Productions International Ltd*. [consulta: 2019/03/25]. Disponible en: <<http://www.berylproductions.co.uk/company/joanna-quinn/>>

*De Rubens al Rubius: Diseño y Composición de Imágenes, TER*. Youtube, 2018. [consulta: 2019/06/24] Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=2SLWktEO-Ul>>

*How '101 Dalmatians' Saved Disney Animation*. [consulta: 2019/06/21] Disponible en: <<http://collider.com/how-101-dalmatians-saved-disney-animation/>>

*Janeane's Walk Cycle*. Vimeo, 2010 [consulta: 2019/03/25]. Disponible en: <<https://vimeo.com/12176778>>

*Joanna Quinn: How I Animate*. YouTube, 2010 [consulta: 2018/09/30]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=rWfVEdbvdoE>>

*Mary - Annecy 2015 - Making of*. Vimeo, 2015. [consulta: 2018/09/30]. Disponible en: <<https://vimeo.com/131518098>>

*Pixar's Secret Formula For Making Perfect Films*. Youtube, 2019 [consulta: 2019/06/22]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=Y34eshkxE5o>>

*Pixar SparkShorts*. [consulta: 2019/06/12]. Disponible en: <<https://www.pixar.com/sparkshorts>>

*Should Your Film Be Animated or Live Action?* [consulta: 2019/02/12]. Disponible en: <<https://www.blopanimation.com/should-your-film-be-animated-or-live-action/>>

*Song of the Sea storyboard - transformation sequence*. Vimeo, 2015 [consulta: 2018/11/05]. Disponible en: <<https://vimeo.com/117263093>>

*Sylvain Chomet Animating*. YouTube, 2011 [consulta: 2018/09/30]. Disponible en: <[https://www.youtube.com/watch?v=VTIQK0E\\_4KM](https://www.youtube.com/watch?v=VTIQK0E_4KM)>

*The art of Aaron Blaise*. [consulta: 2018/09/21]. Disponible en: <<https://creatureartteacher.com/>>

*The Beginner's Guide to Toon Boom*. [consulta: 2019/03/21]. Disponible en: <<https://design.tutsplus.com/tutorials/the-beginners-guide-to-toon-boom--cms-30668>>

*VNOG Blog, a weblog for Victor Navone's Online Gallery. Notes and tutorials*. [consulta: 2019/02/12]. Disponible en: <<http://blog.navone.org/p/notes-and-tutorials.html>>

#### 6.4. FILMOGRAFÍA.

AUSSEL, J.; BOYER, E.; DEMESSANT, M.; LEE, D.; MOING, L.; MOJABI, G.; BOTHMAN, A., *DUO* [cortometraje]. Francia: Gobelins, 2014.

BISSONNET, A.; DESOUBRIES BINET, A.; HAN JIN KUANG, S.; LAURENT, J.; MARKATATOS, S.; *In Between* [cortometraje]. Francia: Gobelins, 2012.

CHAYÉ, R. (dir.) *Long way north* [película]. Francia, Dinamarca: Sacrebleu Productions, Maybe Movies, France 3 Cinéma, 2015.

CHOMET, S. (dir.) *Les triplettes de Belleville* [película]. Francia: France 3 Cinéma, Canal +, Telefilm Canada, 2003.

CHOMET, S. (dir.) *L'illusionniste* [película]. Francia, Reino Unido: Pathé, Warner Bros., 2010.

LOEBEL, R. (dir.) *WIND* [cortometraje]. Hamburg Department Design, 2013.

METLUKH, N. (dir.) *Fears* [cortometraje]. Vancouver Film School, 2015.

MOORE, T.; TWOMEY, N. (dir.) *El secreto del libro de Kells* [película]. Irlanda: Cartoon Saloon, 2009.

MOORE, T. (dir.) *La canción del mar* [película]. Irlanda: Cartoon Saloon, 2014.

OSBORNE, P. (dir.) *Feast* [cortometraje]. EEUU: Walt Disney Animation Studios, 2014.

QUINN, J. (dir.) *Britannia* [cortometraje]. Reino Unido: Beryl Productions International Ltd., 1993.

QUINN, J. (dir.) *Dreams and desires: Family Ties* [cortometraje]. Reino Unido: Beryl Productions International Ltd., 2006.

REITHERMAN, W., LUSKE, H., GERONIMI, C. (dir.), *101 Dálmatas* [película]. EEUU: Walt Disney Productions, 1961

SULLIVAN, R. (dir.), *Kitbull* [cortometraje]. EEUU: Pixar SparkShorts, 2018.

TWOMEY, N (dir.) *El pan de la guerra* [película]. Irlanda: Cartoon Saloon, 2017.

VOITOVA, I. (dir.) *Le nuage* [cortometraje]. Francia: La Poudrière, 2017.

## 7. ÍNDICE DE IMÁGENES.

Fig. 1: Concept art por Irene López y coloreado por Aitana Pérez.	5
Fig. 2: Fotografía de Walt Disney.	8
Fig. 3: Los Nine Old Men de Disney.	8
Fig. 4: Portada de The Illusion of Life.	9
Fig. 5: Fotograma de Loving Vincent.	9
Fig. 6: Fotograma de Loving Vincent.	10
Fig. 7: Fotograma de Anomalisa.	10
Fig. 8: Fotograma de Vals con Bashir.	10
Fig. 9: Cartel promocional de 101 Dálmatas.	14
Fig. 10: Concept art de 101 Dálmatas realizado por Ken Anderson.	14
Fig. 12: Fotograma extraído de La canción del mar.	15
Fig. 13: Fotograma extraído de La canción del mar.	15
Fig. 11: Moodboard general del cortometraje.	15
Fig. 14: Fotograma extraído de Dreams and desires.	16
Fig. 15: Fotograma extraído de Dreams and desires.	16
Fig. 16: Fotograma extraído de Dreams and desires.	16
Fig. 17: Fotografía de Aaron Blaise.	17
Fig. 18: Fotograma de una animación de Aaron Blaise.	17
Fig. 19: Fotografía de Victor Navone.	17
Fig. 20: Imagen extraída del blog de Victor Navone.	18
Fig. 21: Imagen extraída del blog de Victor Navone.	18
Fig. 22: Concept art de Paseando a Fifi, realizado por Irene López.	18
Fig. 23: Presentación de los personajes, realizada por Irene López.	19
Fig. 24: fragmento del guion técnico, realizado por Irene Martín.	20
Fig. 25: Concept art realizado por David Sancho.	20
Fig. 26: Primeros diseños de Fifi, por Irene López.	21
Fig. 27: Primeros diseños de Fifi y Runa, por Sofía Llobregat.	21
Fig. 29: Uno de los primeros diseños de la calle, por David Sancho.	21
Fig. 28: line up de los personajes, realizado por Irene López.	21
Fig. 30: Primer fondo de la panadería, realizado por David Sancho.	22
Fig. 31: Fondo definitivo de la panadería, por David Sancho.	22
Fig. 32: Primer storyboard a papel, realizado por Irene Martín.	22
Fig. 33: Fotograma extraído del primer storyboard, por Irene Martín.	23
Fig. 34: Color script definitivo, realizado por Aitana Pérez.	23
Fig. 35: Fotograma extraído de la animática, realizado por Irene Martín.	23
Fig. 36: Layout, por Irene Martín.	24
Fig. 37: Layout, por Irene López.	24
Fig. 38: Cómo camina Runa, por Irene Martín.	24
Fig. 39: Nuevo diseño de Runa, por Irene López.	25
Fig. 40: Cómo simplificar la forma de Fifi para animar, por Irene Martín.	25
Fig. 41: Fotograma del pencil test, por Irene Martín.	25

Fig. 42: Fotograma del pencil test, por Irene Martín.	25
Fig. 43: Fotograma del pencil test, por Irene Martín.	25
Fig. 44: Fotograma del pencil test, por Irene López e Irene Martín.	26
Fig. 45: Fotograma del pencil test, por Irene López e Irene Martín.	26
Fig. 46: Fotograma del pencil test, por Irene López e Irene Martín.	26
Fig. 47: Fotograma del pencil test, por Irene López e Irene Martín.	26
Fig. 49: Fotograma extraído del cortometraje.	27
Fig. 50: Fotograma extraído del cortometraje.	27
Fig. 48: Fotograma extraído del clean-up, por Miriam Toledo.	27
Fig. 51: Fotograma extraído del cortometraje.	28
Fig. 52: Fotograma extraído del cortometraje.	28
Fig. 53: Logotipo del festival Prime the Animation!	29



## 8. ANEXO.

### 8.1. ANEXO I: FICHA TÉCNICA.

Tipo: Cortometraje de ficción

Título: *Paseando a Fifi*

Año: 2019

Duración: 1' 40" (sin créditos finales)

Técnica de animación: 2D digital

Sinopsis: Fifi, una niña un tanto traviesa y despreocupada, tiene que ir a comprar el pan y sacar a pasear a su perrita. En el camino de vuelta los roles se intercambian, y será la perrita la que tenga que llevar a la pequeña Fifi hasta casa.



## 8.2. ANEXO II: EQUIPO.

Dirección: Irene Martín Sanz.

Guion: Irene Martín Sanz.

Dirección de arte: Irene López Hernández, Sofía Llobregat García, David Sancho Novellón.

Diseño de personajes: Irene López Hernández, Sofía Llobregat García.

Diseño de fondos: David Sancho Novellón.

Color script: Aitana Pérez Cortés.

Storyboard: Irene Martín Sanz.

Layout: Irene López Hernández, Sofía Llobregat García, David Sancho Novellón, Aitana Pérez Cortés, Irene Martín Sanz, María López Tomás, Paula Sánchez Cortés, Miriam Toledo Cucarella.

Animación: Irene López Hernández, Sofía Llobregat García, David Sancho Novellón, Aitana Pérez Cortés, Irene Martín Sanz, María López Tomás, Paula Sánchez Cortés, Miriam Toledo Cucarella.

Clean up y color: Miriam Toledo Cucarella, Sofía Llobregat García, David Sancho Novellón, Aitana Pérez Cortés, Irene Martín Sanz.

Edición: Irene Martín Sanz, David Sancho Novellón.

### 8.3. ANEXO III: ESCALETA.

1. La niña, Fifi, está en la puerta de su casa. Sus padres le dan unas monedas y la correa de su perrita. Se ve a ésta en el fondo.
2. Ya en la panadería. Fifi entra y la perrita se queda esperando fuera.
3. Empieza a llover. Fifi sale y abre su paraguas.
4. Empiezan a regresar hacia casa, mientras la tormenta empeora. Fifi camina feliz y despreocupada, al contrario que el perro.
5. La fuerte ventisca hace que Fifi empiece a elevarse. El perro la busca, y ve que está volando a causa del paraguas.
6. Siguen caminando, con el perro tirando de Fifi (cambio de roles). Se cruzan con una señora que pasea un diminuto chihuahua.
7. Fifi se enreda en el árbol. El perro tira y estira, haciendo un gran esfuerzo, hasta que la suelta. Continúa caminando, más relajada, cuando Fifi se queda enredada de nuevo.
8. (Llegan a casa). Se abre la puerta y se ve sólo a la perrita, empapada y agotada. Se escucha un rayo y Fifi cae del cielo, con el paraguas chamuscado y sonriente.

**\*Situaciones graciosas en paralelo\***

- Señora con abrigo y chihuahua.
- La niña se enreda en los árboles.
- La barra de pan, alimento de ardillas.
- Niña con el charco.

## 8.4. ANEXO IV: GUION LITERARIO.

### ESC. 1. EXT. PUERTA DE CASA DE FIFÍ - DÍA

FIFÍ mira expectante hacia arriba. Unas manos de adulto le dan unas monedas y la correa del perro.

SONIDO DE PÁJAROS CANTANDO. COMIENZA LA MELODÍA DEL CORTO.

### ESC. 2. EXT. PANADERÍA - DÍA

FIFÍ entra y el perro se queda esperando fuera.  
Empieza a llover; el perro mira hacia el cielo.  
FIFÍ sale y abre su paraguas.

SONIDO DE LLUVIA. SIGUE LA MELODÍA DEL CORTO.

### ESC. 3. EXT. CALLE - DÍA

FIFÍ y el perro caminan por la acera (*de camino a casa*), mientras la tormenta va a más.  
FIFÍ empieza a elevarse, a causa de las ráfagas de viento y su enorme paraguas abierto.  
El perro la busca, hasta que la divisa en el aire. (*Ahora le toca a ella llevarla hasta casa*). Tira de su dueña.  
Se cruzan con una SEÑORA que pasea a un diminuto chihuahua, también arrastrado por la fuerte ventisca.  
La SEÑORA saluda al perro.  
FIFÍ se queda enredada en un árbol.  
El perro tira y tira hasta que consigue liberarla, se relaja y queda pensativa.  
FIFÍ se queda enredada en el siguiente árbol.

SONIDO DE LLUVIA Y VENTISCA. SIGUE LA MELODÍA DEL CORTO.

### ESC. 4. EXT. PUERTA DE CASA DE FIFÍ - DÍA

Se abre la puerta y se ve al perro empapado y agotado con la correa en la boca.  
Se ve un rayo y FIFÍ cae del cielo, con el paraguas chamuscado y sonriendo.  
FIN.

SONIDO DE RAYO. LA MELODÍA REPITE LAS NOTAS DEL INICIO Y TERMINA.

### 8.5. ANEXO V: GUION TÉCNICO.

ESCENA	PLANO	TIPO	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO CÁMARA	TRANSICIÓN	DURACIÓN (aprox.)
1	1	Plano general	Se sitúa la acción, mostrando una calle típica londinense, con diversas casas residenciales.	Normal	Corte	3''
1	2	Plano general	Se muestra una de las casas, con Fifi esperando fuera, en el marco de la puerta.	Normal	Corte	3''
1	3	Plano general	Fifi está esperando, expectante. Unas manos, sus padres, le dan unas monedas y la correa del perro.	Algo picado	Corte	5''
2	1	Plano general	Fifi y el perro pasean por la calle, de camino a la panadería.	Normal	Corte	3''
3	1	Plano general	Fifi entra a la panadería y el perro se queda esperando fuera. Empieza a llover. El perro mira hacia arriba cuando le cae una gota en el hocico. Fifi sale y, viendo las gotas de agua, abre su paraguas.	Normal	Corte	7''
4	1	Plano general	Fifi y el perro pasean por la acera. Poco a poco, la tormenta va a más, causando que Fifi se eleve en el aire por su paraguas abierto.	Normal	Corte	6''
4	2	Plano general	Fifi continúa subiendo. Cada vez se ve al perro más y más pequeño.	Picado	Corte	3''
4	3	Plano general	El perro se gira y no ve a su dueña. Mira a izquierda y derecha, buscándola. Al final la divisa en el aire.	Contrapicado	Corte	4''

4	4	Plano medio	El perro empieza a tirar de la correa, ya que ahora le toca a él llevar a Fifi hasta casa.	Normal	Corte	3''
4	5	Plano general	Aparece una señora con un enorme abrigo paseando a su chihuahua, que también se ve arrastrado por el viento. Saluda al perro.	Travelling	Blur hacia arriba	4''
4	6	Plano general	En el aire, Fifi saluda al chihuahua. Éste sale de plano y Fifi continúa moviéndose, hasta chocarse con un árbol.	Travelling	Corte	5''
4	7	Primer plano	El perro se alarma ante el tirón de la correa. Se gira y ve a su dueña en la copa del árbol.	Normal	Corte	3''
4	8	Plano general	El perro tira y tira, tratando de liberarla. Finalmente, lo consigue.	Normal	Corte	4''
4	9	Plano medio	El perro resopla aliviado, pensando que lo peor ha pasado. De repente, la correa da otro tirón.	Normal	Corte	4''
4	10	Plano general	Fifi se ha quedado enredada en la copa del siguiente árbol.	Normal	Fundido a negro	3''
5	1	Plano general	Se abre la puerta de casa y se ve al perro, empapado y agotado. Todavía sujeta la correa, que se eleva en el aire, saliendo de plano. De repente, cae un rayo y Fifi cae del cielo con el paraguas chamuscado y sonriendo. Fin.	Algo picado	/	8''

## 8.6. ANEXO VI: STORYBOARD.

### 8.6.1. Primer storyboard.

**1 dibujo.**  
 ① PLANO SITUACIONAL. MOSTRAR la calle.

**1 dibujo.**  
 ② LA CATA DEDEBE FUERA. No vamos, vamos a Fifi. Ahora.

**4 dibujos.**  
 ③ SE ABRE LA PUERTA. Fifi, vamos a casa y espéctate, te va a gustar el manuscrito y la comida.  
 + PLANO CAMINANDO y llegando a la puerta. Se ve que Fifi tiene un poco de miedo, entonces se abre a correr.

**1-2 dibujos.**  
 ④ FIFI ENTRA. EL PERRO SE QUEDA FUERA. Empieza a llorar. Fifi sale y sigue llorando.

**3 dibujos.**  
 ⑤ VUELVEN A CATA. Se oído se va poniendo más gris.

**5 dibujos.**  
 ⑥ MÍ SE CEDA. Fifi empieza a llorar, hasta que sale de plano.  
 (CASI O LATERAL?)

**2 dibujos.**  
 ⑦ EMPieza a ELEVARSE. Punto de vista de Fifi.

**3 dibujos.**  
 ⑧ Punto de vista del perro.

**2 dibujos.**  
 ⑨ Grita la casa y empieza a cambiar de escena.

**4 dibujos.**  
 ⑩ "Buenos tardes".  
 (La señora entra con el perro.)  
 + BUENOS TARDÉS.

**3 dibujos.**  
 ⑪ SE CRUZAN CON LA SEÑORA Y EL CHILINDRO.  
 + TAMPoco me falta.

**2 dibujos.**  
 ⑫ BUENOS TARDÉS.

**3 dibujos.**  
 ⑬ FIFI SE ENREDA EN UN ÁRBOL.  
 + PLANO INTERMEDIO  
 RENCIÓN NEGRO (NEGRO) 2 dibujos

**2 dibujos.**  
 ⑭ TIENEN CORREA.

**2 dibujos.**  
 ⑮ TRES MUCHOS SEÑORES LA LIBERA. Recupla al perro.

**3 dibujos.**  
 ⑯ FIFI SE ENREDA EN EL SIGUIENTE.

**2 dibujos.**  
 ⑰ SOBRETA + AGOTAMIENTO del perro.

**2 dibujos.**  
 ⑱ VUELVEMOS AL PLANO DEL PRINCIPIO. Se perro está agotado.

**1 dibujo.**  
 ⑲ CAE UN RAYO.

**2 dibujos.**  
 ⑳ FIFI EN EL SUELO, con el paraguas chamuscado y roto.  
 ㉑ FIN.

**SONIDOS**

- LLUVA.
- PUERTA.
- CAMPANITA SANABERÍA.
- VOSES FONDO.
- RAYO - con el ruido.
- TAPONES SEÑORA.
- ALGO DE AIRE.
- CHOQUE ÁRBOL.
- TIRÓN CORREA.

+ PLANO FIFI EN EL ÁRBOL.  
 2 dibujos (o 3)



8.6.2. Siguiete storyboard.



**8.6.3. Animática (storyboard definitivo).**



**ESC. 1, PLANO 1.**  
Plano general, encuadre normal.  
Se sitúa la acción, mostrando una calle típica londinense, con diversas casas residenciales.



**ESC. 1, PLANO 2.**  
Plano general, encuadre normal.  
Se sitúa la acción, mostrando una calle típica londinense, con diversas casas residenciales.



**ESC. 1, PLANO 3.**  
Plano general, algo picado.  
Fifi está esperando, expectante.



**ESC. 1, PLANO 3.**  
Plano general, algo picado.  
Unas manos, sus padres, le dan un monedero y la correa del perro.

12"



**ESC. 1, PLANO 3.**  
Plano general, algo picado.  
Fifi coge los objetos. Aparece Runa.

4"



**ESC. 2, PLANO 1.**  
Plano general, encuadre normal.  
Fifi y Runa llegan hasta la panadería.



**ESC. 2, PLANO 1.**  
Plano general, encuadre normal.  
Fifi entra y Runa se queda esperando fuera; pausada y formal.



**ESC. 2, PLANO 1.**  
Plano general, encuadre normal.  
Empieza a llover; Runa mira hacia el cielo.



**ESC. 2, PLANO 1.**  
Plano general, encuadre normal.  
Fifi sale de la panadería y mira fascinada a su alrededor.



**ESC. 2, PLANO 1.**  
Plano general, encuadre normal.  
Fifi salta en los charcos que se han formado.



**ESC. 2, PLANO 1.**  
Plano general, encuadre normal.  
Ante la mirada de Runa, siempre responsable, Fifi deja de jugar y recoge sus cosas.



**ESC. 2, PLANO 1.**  
Plano general, encuadre normal.  
Fifi abre su paraguas.

14"



**ESC. 3, PLANO 1.**  
Plano general, encuadre normal.  
Fifi y Runa comienzan a regresar hacia casa, paseando por la acera.

3"



**ESC. 3, PLANO 2.**  
Plano general, encuadre normal.  
Se empieza a levantar un fuerte viento, que causa que el pan salga volando.



**ESC. 3, PLANO 2.**  
Plano general, encuadre normal.  
Fifi también empieza a salir volando por los aires.

5"



**ESC. 3, PLANO 3.**  
Plano general, picado.  
Fifi se eleva en el aire. Cada vez se ve a Runa más pequeña.

2.5"



**ESC. 3, PLANO 4.**  
Plano medio, encuadre normal.  
Runa siente un fuerte tirón en la correa.



**ESC. 3, PLANO 4.**  
Plano medio, encuadre normal.  
Alza la cabeza para ver qué sucede.



**ESC. 3, PLANO 5.**  
Plano general, encuadre normal.  
Fifi está en el aire, riéndose y pasándose genial.



**ESC. 3, PLANO 6.**  
Plano medio, encuadre normal.  
Cuando ve a Fifi en el aire, se alarma enormemente.



**ESC. 3, PLANO 6.**  
Plano medio, encuadre normal.  
Coge la correa con la boca. Ahora le toca a ella llevar a su pequeña dueña a casa.



**ESC. 3, PLANO 7.**  
Plano general, encuadre normal.  
Aparece una señora paseando, que también lleva una correa en la mano.



**ESC. 3, PLANO 8.**  
Plano general, encuadre normal.  
La señora fabulosa y Runa se cruzan.



**ESC. 3, PLANO 9.**  
Plano general, encuadre normal.  
Un movimiento rápido de cámara pasa a mostrarnos lo que está sucediendo sobre ellas. Fifi y el diminuto



**ESC. 3, PLANO 10.**  
Plano detalle, encuadre normal.  
Fifi acaricia al chihuahua.



**ESC. 3, PLANO 11.**  
Plano general, encuadre normal.  
En el aire, Fifi se despide del animalillo.



**ESC. 3, PLANO 11.**  
Plano general, encuadre normal.  
Fifi sigue avanzando, acercándose peligrosamente a la copa de un árbol.



**ESC. 3, PLANO 12.**  
Primer plano, encuadre normal.  
La correa da un fuerte tirón. Runa se gira, alarmada y nerviosa.



**ESC. 3, PLANO 13.**  
Plano general, encuadre normal.  
Fifi ha quedado atrapada en la copa de un árbol.



**ESC. 3, PLANO 14.**  
Plano general, encuadre normal.  
Runa comienza a tirar con fuerza de la correa, tratando de liberar a su dueña.

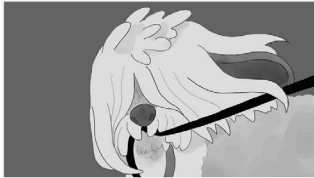


**ESC. 3, PLANO 15.**  
Plano general, encuadre normal.  
Fifi comienza a salir, y sonríe emocionada. Se está divirtiendo.



**ESC. 3, PLANO 15.**  
Plano general, encuadre normal.  
Fifi finalmente sale.

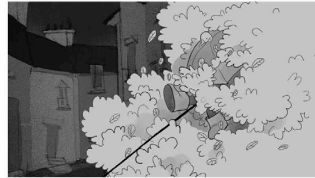




ESC. 3, PLANO 16.  
Primer plano, encuadre normal.  
Runa resopla aliviada y continúa.



ESC. 3, PLANO 16.  
Primer plano, encuadre normal.  
De nuevo, otro tirón en la correa.



ESC. 3, PLANO 17.  
Plano general, encuadre normal.  
Fifi ha quedado atrapada en el siguiente árbol.



ESC. 3, PLANO 18.  
Primer plano, encuadre normal.  
Runa suspira pesadamente.



ESC. 4, PLANO 1.  
Plano general, encuadre normal.  
Llegan a casa. Los padres de Fifi abren la puerta.



ESC. 4, PLANO 1.  
Plano general, encuadre normal.  
Se ve únicamente a Runa, todavía sujetando la correa. Está tirada en el suelo, agotada.



ESC. 4, PLANO 1.  
Plano general, encuadre normal.  
Cae un rayo.



ESC. 4, PLANO 1.  
Plano general, encuadre normal.  
Fifi cae del cielo, con su paraguas chamuscado. Sonríe alegremente, como si nada grave hubiera pasado.

5"

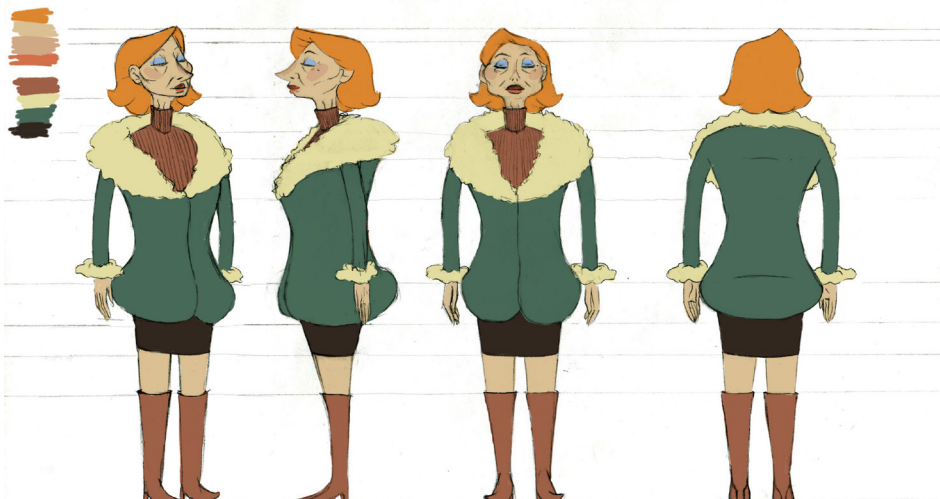
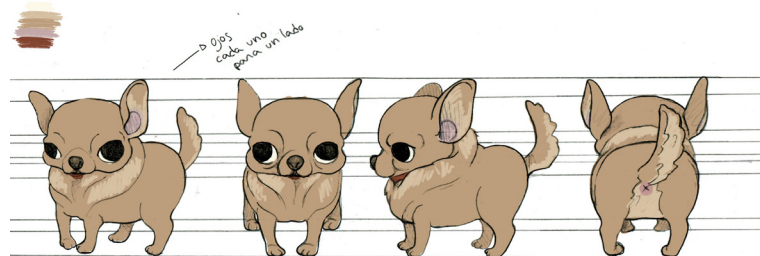
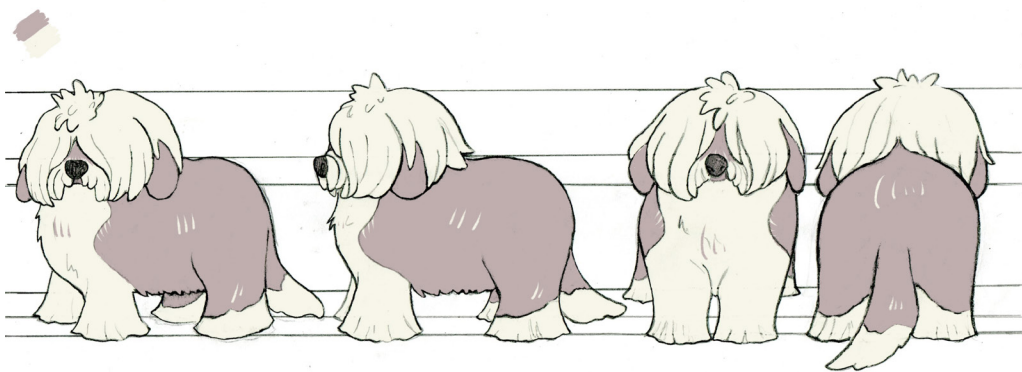
2"

3"

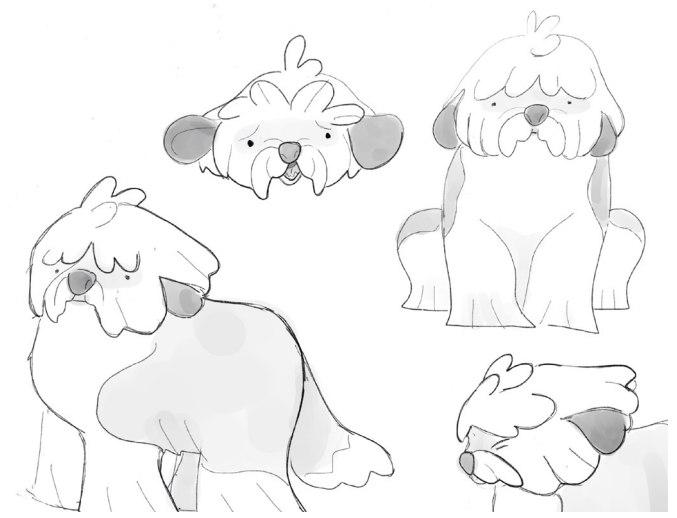
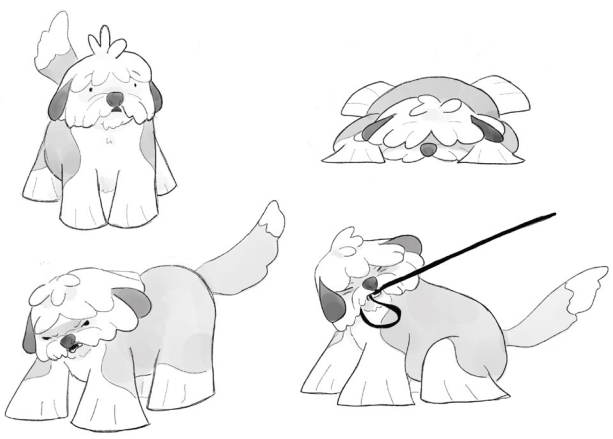
6"

### 8.7. ANEXO VII: PERSONAJES.

Turnarounds realizados por Sofía Llobregat e Irene López, coloreados por Aitana Pérez.

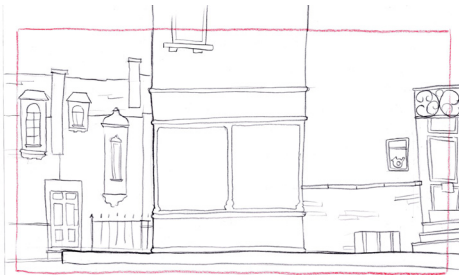


Estudio de expresiones de los personajes, realizados por Irene López.





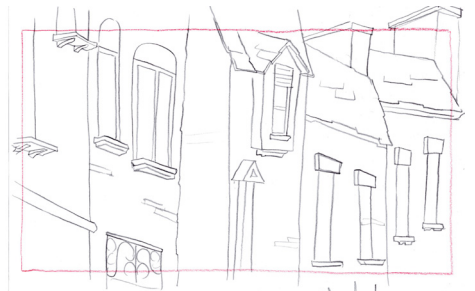
### 8.8. ANEXO VIII: LAYOUTS.



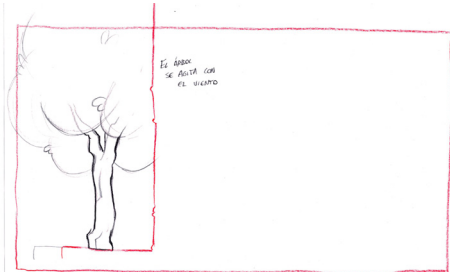
FONDO - ESC. 3, PLANO 6



[DESCRIPCIÓN]



FONDO - ESC. 3, PLANO 6

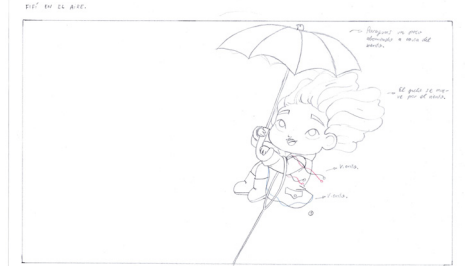


Es como se veía con el viento

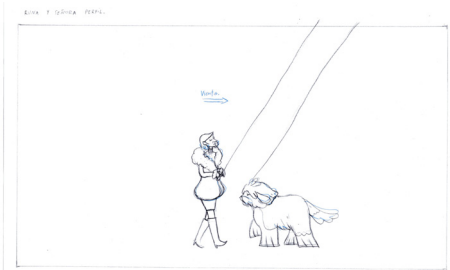
ESC. 3, PLANO 6



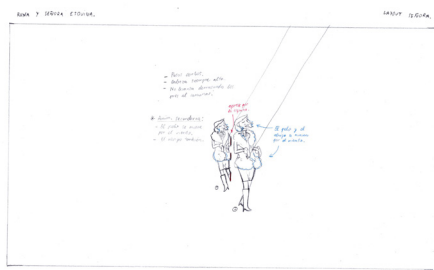
[DESCRIPCIÓN]



ESC. 3, PLANO 6



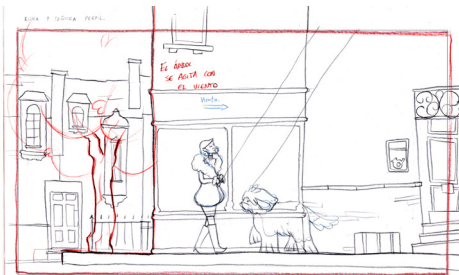
[DESCRIPCIÓN]



[DESCRIPCIÓN]



ESC. 3, PLANO 6



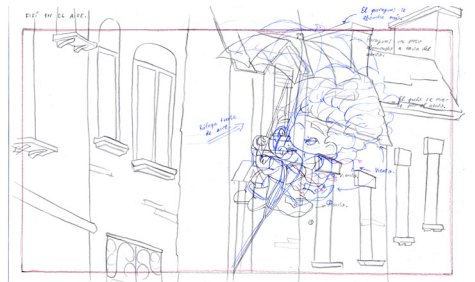
Es como se veía con el viento

[DESCRIPCIÓN]

FONDO - ESC. 3, PLANO 6



[DESCRIPCIÓN]



FONDO - ESC. 3, PLANO 6

## **8.9. ANEXO IX: ENLACES.**

Storyboard en formato de vídeo con sonido:

<https://vimeo.com/348318572> (contraseña: fifi)

Animática con música provisional y sonido:

<https://vimeo.com/312543156> (contraseña: fifi)

Pencil test de mis escenas:

<https://vimeo.com/348320242> (contraseña: fifi)

Cortometraje:

<https://vimeo.com/348322560> (contraseña: fifi)