

TFG

LA SOMBRA I

DESARROLLO DEL RELATO Y DISEÑO DE ENTORNOS PARA
UN TRÁILER DE ANIMACIÓN.

Presentado por Manuel Jesús Martínez Padilla

Tutor: M. del Carmen Lloret Ferrándiz

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

En el proyecto que se presenta expongo mi trabajo final de grado de tipología práctica, consistiendo en la preproducción, producción y postproducción de un cortometraje de animación hasta su primer tráiler. Tratando de enfocarse en temas específicos como el movimiento o la animación experimental y surrealista. El trabajo consiste en la elaboración de la preproducción del proyecto, el diseño de los escenarios y el montaje de la animación. Este proyecto se ha llevado a cabo en conjunto con Marta de Paz García como diseñadora y animadora de personajes.

Todo ello elaborado con el aprendizaje otorgado por las asignaturas que se han ido realizando a lo largo de los últimos cursos. El proceso del trabajo consta de tres fases diferenciadas: documentación y narrativa en la preproducción, producción de la animación y postproducción del tráiler final.

El resultado se refleja en todos los documentos resultantes del proceso y en el tráiler final del cortometraje de animación titulado "La Sombra". Cortometraje que se enmarca entre los géneros de horror y surrealismo pertenecientes a la literatura gótica del siglo XIX.

Palabras clave: Naturaleza humana, muerte, preproducción, diseño de entornos, guion, movimiento.

ABSTRACT

In the project that is presented I expose my final grade work of practical typology, consisting of the preproduction, production and postproduction for an animated short film until its first tráiler. Trying to focus on specific topics such as movement or experimental and surrealist animation. My work consists in the preparation of the preproduction of the project, the environment design and the experimental animation of the natural effects of the environment. This project has been carried out with Marta de Paz García as a designer and character animator.

All this elaborated with the learning by the subjects that have been carried out along the last courses. The work process consists of three distinct phases: documentation and narrative in the pre-production, production of the animation and post-production of the final tráiler.

The result is reflected in all the documents resulting from the process and in the final tráiler of the animated short film titled "La Sombra". Short film that is framed between the genres of horror and surrealism belonging to 19th century Gothic literature.

Keywords: Human nature, death, preproduction , enviroment design, script, movement.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	7
2.1. OBJETIVOS.....	7
2.2. METODOLOGÍA.....	8
3. REFERENTES.....	10
3.1. LITERARIOS.....	10
3.2. FÍLMICOS.....	11
3.2.1. <i>Akira Kurosawa</i>	11
3.2.2. <i>Dudok de wit</i>	11
3.3. ESTÉTICOS.....	13
4. PREPRODUCCIÓN.....	14
4.1. DESARROLLO DEL RELATO.....	14
4.1.1. <i>Construcción del relato</i>	15
4.1.2. <i>La sinopsis de la historia</i>	15
4.2. PERSONAJES.....	16
4.2.1. <i>Desarrollo de los personajes</i>	16
4.2.2. <i>Ficha de personaje</i>	18
4.3. EL GUION.....	20
4.3.1. <i>Escaleta del guion</i>	20
4.3.2. <i>Línea de tiempo</i>	21
4.3.3. <i>El guion literario</i>	22
4.3.4. <i>Aciertos y errores del guion</i>	23
4.3.5. <i>El guion técnico</i>	24
4.4. EL STORYBOARD Y LA ANIMÁTICA.....	25
4.4.6. <i>Storyboard del tráiler</i>	26
4.4.7. <i>Animática del tráiler</i>	27
4.5. COLORSCRIPT.....	27
5. PRODUCCIÓN.....	28
5.1 DISEÑO DE ESCENARIOS.....	28
5.1.1. <i>Mar</i>	29
5.1.2. <i>Desierto</i>	30
5.1.3. <i>Orilla</i>	31
5.1.4. <i>Pueblo</i>	32
5.2. ANIMACIÓN DEL TRÁILER.....	33
5.2.1. <i>Color</i>	33

6. POSTPRODUCCIÓN.....	34
6.4. SONIDO.....	34
6.5. MONTAJE.....	34
7. CONCLUSIONES.....	36
8. FUENTES REFERENCIALES.....	37
9. ÍNDICE DE FIGURAS.....	39
10. ANEXOS.....	40

1. INTRODUCCIÓN

La idea inicial de este proyecto es realizar con minuciosidad la elaboración de la preproducción para un tráiler de animación y a la vez crear, en grupo, la producción de dicho tráiler.

Durante mi paso por el grado de bellas artes he aprendido infinidad de técnicas gracias a la diversidad de las asignaturas que se ofertan. El enfoque final ha sido siempre el cine y en especial la elaboración de guiones o historias, dando paso al concept art basados en estos. Con esto quiero decir que este no es más que otro paso para lograr un objetivo primordial en mi carrera profesional: Realizar una preproducción de gran nivel que de paso a un desarrollo fiel de esta.

Es importante para un artista saber dónde flojea para así buscar a otros artistas con los que crear lazos y realizar proyectos más ambiciosos o difíciles de llevar a cabo para una sola persona. En mi caso, me he agrupado con Marta de Paz García. El hecho de haber formado un grupo con esta artista es porque ella fortalece mis debilidades artísticas como es el caso de la animación o el diseño de personajes. Mientras yo género un trabajo más profesional de guion o diseño de escenarios. El hecho de estar en grupo fortalece a ambos para poder desarrollar mejor aquello que deseamos ser fuera de la universidad.

El proyecto se compone de varias partes, empezando por un análisis previo de los referentes que me han inspirado para llevar a cabo este trabajo. Los referentes mencionados son muy importantes para partir con una cierta base de documentación.

Tras la búsqueda de los referentes y la documentación, todo el proyecto se realiza en base a la metodología común, realizada para el desarrollo de un proyecto audiovisual. Primero se adentra en la preproducción con la elaboración de un guion literario entrando antes en la búsqueda del relato y análisis de los personajes. Después de la elaboración de la preproducción hasta la animática, empiezo con la producción junto con Marta de Paz García. Yo realizando los paisajes oportunos y el color del cortometraje, mientras ella realiza todo lo referente a la animación.

Por último, se sigue con el montaje de un tráiler que sirva de referencia y una todo el trabajo elaborado hasta la fecha. Es la mejor manera de mostrar el trabajo realizado y una carta de presentación excelente para futuros festivales o productoras audiovisuales.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

Los objetivos de este proyecto son:

- Desarrollar un producto audiovisual de una calidad óptima.
- Idear y realizar una preproducción y posteriormente una producción específica para un tráiler que sirva de presentación para futuros festivales o productoras audiovisuales.
- Crear, en grupo, un proyecto donde podamos mostrar todas nuestras habilidades y nos sirva, a la vez, para aprender todo lo que conlleva trabajar con personas de diferentes cualidades y aptitudes.
- Realizar un guion que ahonde en el tema de la pérdida de uno mismo y la soledad.
- Transmitir, a través del diseño, grandes espacios, solitarios e infinitos alejados de la mano del hombre.
- Mostrar a través de un tráiler, el movimiento de los personajes junto con la personalidad de cada uno y sus sensaciones, según la escena que acontece.

2.2. METODOLOGÍA

La metodología es la empleada en un proyecto audiovisual de pequeña escala. Es decir, se ha dividido todo el trabajo entre dos personas. Cada uno se ha centrado en su campo, abordando el proyecto, en sus diferentes etapas, como si se tratara de una producción profesional.

En mi caso fui el encargado de la realización de la historia, el guion, el análisis de los personajes, el storyboard, la animática¹ y el colorscrip² en la preproducción, mientras que mi compañera Marta de Paz García, ha realizado el diseño de cada uno de los personajes.

En la producción, mientras mi compañera realizaba las primeras animaciones, mi trabajo consistía en diseñar los escenarios donde se situarían los personajes. Una vez acabadas las animaciones realizaba el clean up y el color de cada una de las escenas.

En la postproducción me encargue del montaje de todo el tráiler, así como la

1 Animática: Es el primer acercamiento a como se narrará visualmente nuestra historia.

2 Colorscrip: Guion de color donde se se esmera el cuidado estético y la carga emocional de los colores que se utilizaran posteriormente para el coloreado de la animación.

utilización de los efectos necesarios y su exportación final.

En la siguiente imagen se puede observar la metodología empleada para nuestro proyecto, hemos realizado este esquema con el fin de que se observe con mayor facilidad todo el proceso.

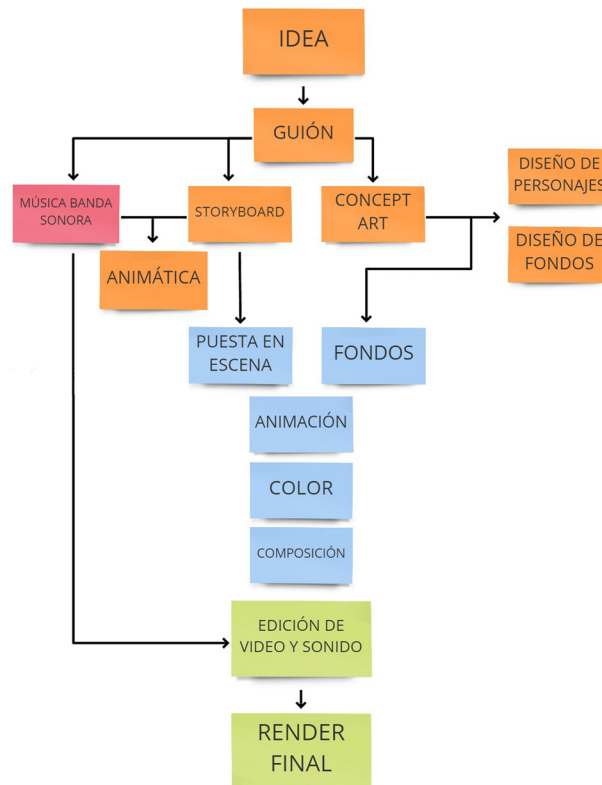


Fig.1: Mapa mental del proceso realizado en el proyecto.

Antes de todo, lo primero que se hizo fue buscar la idea a través de un brainstorming (Tormenta de ideas). De este sacamos unas 100 palabras que nos sirvió para buscar una primera idea. Partiendo de esa primera idea, realizamos toda una investigación de referentes y análisis de relatos y contextos semejantes a dicha idea que al final acabaría siendo un pequeño relato.

En la fase de preproducción nos dispusimos a buscar la sinopsis de la historia, junto con una escaleta, donde pudiéramos diferenciar todas las etapas de esta. Una vez realizada dicha escaleta empezamos con la realización del guion. En esta fase encontramos muchos de los fallos que puede tener la historia o la escaleta desarrollada con anterioridad. Esta fase fue una de las más largas dado que queríamos una historia cerrada y de un acabado profesional.

Teniendo un primer guion cerrado, nos dispusimos a realizar el guion literario

y técnico a la vez que se realizó los primeros bocetos y concepts de la historia. Anteriormente a estos concepts o bocetos se elaboraron una detallada serie de moodboards³ donde se reflejara perfectamente el concepto a seguir.

Acabado el guion técnico e ideado gran parte de los planos, seguimos con la realización del storyboard para el tráiler. En esta fase encontramos todas las posibilidades que teníamos de mostrar al espectador la misma historia. Se buscó el orden que queríamos para hacer llegar nuestro proyecto y elegimos una serie de planos que podía contar dicha historia con exactitud.

Seguido a este proceso realizamos el colorsript, donde podíamos ver el color de cada uno de los planos y cómo estos iban cambiando según el entorno o la situación que está viviendo el personaje.

En la fase de producción a la vez que el color, se crearon los primeros layouts⁴ y se dieron los primeros pasos para animar el tráiler. Mientras que de la animación inicial se encargaba Marta de Paz García, yo me encargaba del Clean up⁵ y color de algunas escenas, así como de la elaboración de los paisajes por donde se desplazarían los personajes.

Una vez terminada la fase de producción y animado gran parte de los planos, entramos a la fase de postproducción. Buscamos un sonido acorde para el tráiler y montamos cada uno de los planos en un montaje paralelo donde se unía, la caída del personaje hacia el fondo del mar, con su travesía por los diferentes escenarios que existen en el cortometraje.

Por último se realiza un exportado final donde vemos que todo está correctamente y en el formato deseado para su visualización.

Para nosotros, ha sido muy importante la organización desde el principio. Sobre todo por el hecho de que queríamos llegar a obtener un resultado final que fuese bastante profesional. Hemos intentado compaginar nuestras labores diarias con el TFG con el fin de llegar a todos los objetivos que teníamos planteados y expuestos anteriormente.

En la siguiente página, se puede observar un cronograma mostrando la organización que hemos seguido para la elaboración de dicho proyecto. En este se puede ver todas las fases divididas en preproducción, producción y postproducción, así como, más específicamente, las tareas a realizar.

3 Moodboard: A través de un tablero lleno de imágenes. Se trata de, gráfica y visualmente, exponer y aterrizar un concepto, una idea o definir una línea gráfica sobre la que trabajar.

4 Layout: Boceto previo a la animación de una escena. Este sirve como guía para colocar todos los elementos que se van a animar y aquellos que permanecerán estáticos dentro de la misma escena.

5 Clean Up: Es una fase de la producción de animación donde se trata de limpiar los trazos que el animador ha hecho para reproducir un movimiento y reducirlos a una única línea.

FASE	AÑO	MES	DESCRIPCIÓN
Preproducción	2018	Octubre	Tormenta de ideas
Preproducción	2018	Noviembre Diciembre	Primera versión del guion Diseño de personajes
Preproducción	2019	Enero Febrero Marzo	Última versión del guion Concept Art Storyboard del tráiler
Preproducción	2019	Abril	Animática del tráiler Colorscript del tráiler
Producción	2019	Abril Mayo	Layout del tráiler Animación de los personajes Escenarios finales
Producción	2019	Junio Julio	Animación de los personajes Clean Up Color
Postproducción	2019	Julio	Montaje y búsqueda de la BSO para el tráiler.
Postproducción	2019	Julio	Exportación final

Fig. 2: Cronograma de todas las fases del proyecto *La Sombra*.

3. REFERENTES

La búsqueda de los referentes y su análisis fue una de las fases más importantes de este proyecto. Hemos dividido los referentes en generales y específicos:

Los generales son aquellos que más nos han influenciado a la hora de elaborar el proyecto. Ejemplos de estos podrían ser el tema o género que se ha desarrollado entorno al proyecto, la estética desarrollada en gran parte de la animación o la forma de abordar distintos planos.

Los específicos son todos aquellos que nos han influenciado en partes pequeñas del proyecto, como por ejemplo, el diseño de un solo personaje o el plano de una secuencia.

3.1. REFERENTES LITERARIOS

Los referentes literarios son todos aquellos que hemos usado o tenido en cuenta para la realización de la historia o el análisis y diseño de los personajes. La realización de la historia y el guion es la base de todo nuestro proyecto, por ello hemos ahondado en la búsqueda de estos referentes y sobre las diferentes cuestiones que plantea nuestro relato.

3.1.1. Franz Kafka

Franz Kafka (1883 - 1924) nacido en Praga, es un escritor de cuentos y relatos cortos. Su obra está marcada por el oscurantismo de la novela gótica del siglo XX. Normalmente relata historias con protagonistas de clase media que sufren terribles consecuencias a través de un entorno o situaciones fantásticas a la par de horribles. Obras destacadas son *La Condena* (1913), *La metamorfosis* (1915), *Un médico rural* (1919) o *La muralla china* (1931), este último publicado tras su muerte.

Nuestro proyecto habla sobre un protagonista que vive bajo una terrible depresión y este se suicida al ver que no puede mantener su cordura. Tras el suicidio, se encuentra con un entorno oscuro y metafórico, donde tendrá que huir de su propia sombra. Leer y analizar a Franz Kafka nos ha ayudado a confeccionar nuestro relato, nos hemos fijado sobre todo en su manera de narrar y la fantasía que suele cubrir todos sus cuentos.

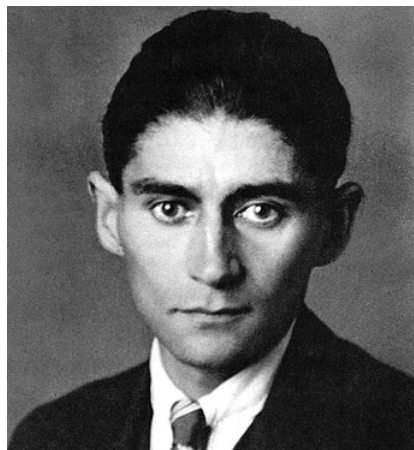


Fig.3: Retrato de Franz Kafka.



Fig.4: Portada del libro *La metamorfosis* por Franz Kafka.

3.1.2. Carl Jung: La Sombra



Fig.5: Retrato de Carl Jung.

Carl Gustav Jung (1875-1961) fue un psiquiatra, psicólogo y ensayista suizo, fue una figura clave en las primeras etapas del psicoanálisis y posteriormente fundador de la escuela de la psicología analítica. Entre sus trabajos más importantes, se encuentra su análisis de la psique, que él define como la totalidad de los procesos psicológicos, tanto conscientes como inconscientes.

Jung va a dividir la psique en 3 estratos: el ego, el inconsciente personal y el inconsciente colectivo, quizás siendo este último uno de los más característicos. Esta nueva dimensión de la psique, conocida como inconsciente colectivo, se diferencia del inconsciente personal, que se adquiere a través de experiencias personales de carga afectiva, en que es común a todos los seres humanos, desde el inicio de los tiempos e independiente de nuestra vida y experiencias individuales. Esta parte de la psique está formada por arquetipos, que son ideas o formas universales que dan forma a contenidos psíquicos.⁶

De estos arquetipos, uno de los que más interesó a Jung y uno de los que tienen más relevancia en nuestro proyecto, debido a que aparece como uno de los personajes principales, es el arquetipo de la sombra.

La sombra según Jung está compuesta por todos los aspectos no deseables que reprimimos o desconocemos, al no ser compatibles con nuestra personalidad consciente o con las normas sociales, y que nos negamos a reconocer como propias.⁷ Aunque estas características suelen ser potencialmente negativas, es posible que aspectos positivos aparezcan, pero que sean igualmente reprimidos en la sombra al encontrar una incompatibilidad entre lo que la persona o su entorno considera aceptable y normal.

La sombra aparece generalmente en mitos y relatos, en forma de un antagonista, generalmente contrario a la figura del héroe.

Jung explica como todos los seres humanos tenemos una sombra, que se vuelve más peligrosa y destructiva cuanto más luchamos por reprimirla, proyectándola en los demás en muchos casos.

Dicho esto, para llegar a ser un yo completo, es necesaria la integración armónica de todos los elementos de la personalidad. Este proceso es muy complicado, ya que supone encontrarse con la sombra, y por lo tanto equilibrar partes que son contrarias entre sí.

3.2. REFERENTES FÍLMICOS

Los referentes fílmicos son todos aquellos que hemos visionado con la finalidad de encontrar una filosofía de trabajo adecuada para nuestro proyecto, a la vez, de cineastas que toquen los mismos temas que estamos tratando e incluso utilicen planos muy similares a lo que queremos utilizar para nuestro cortometraje, ya que estos ayudan a transmitir lo que deseamos relatar.

6 Jung model of the psique .Disponible en: <https://www.thesap.org.uk/resources/articles-on-jungian-psychology-2/carl-gustav-jung/jungs-model-psyche/> [Acceso: 5 Julio 20129].

7 Shadow, Disponible en: <https://www.carl-jung.net/shadow.html> [Acceso: 21 Junio 2019].

3.2.1. Akira Kurosawa

Akira Kurosawa (1910 - 1998) nacido en Tokio, es un cineasta japonés que es conocido a nivel internacional. Su obra contempla películas de una variedad de géneros muy extensa, desde batallas samuráis con *Los siete samuráis* (1954) o *Barbarroja* (1965) hasta *Ikiru* (1952), que cuenta la vida de un hombre de clase media en sus últimos días de vida.

Este cineasta representa a través de sus películas aquello que queremos transmitir nosotros en cada uno de los planos que utilizamos. En nuestro proyecto se ha estudiado exhaustivamente cada uno de los planos que queremos utilizar con un storyboard junto al guion técnico. Es muy importante para nosotros que cada plano cuente y sea importante para el espectador. Akira Kurosawa nos transmite lo que queremos llegar a lograr. Un cortometraje con planos que hablen por si solos.

También, nos ha ayudado a la hora de confeccionar información para el desarrollo de los personajes. Akira Kurosawa trabaja detalladamente en cada uno de ellos. En sus películas podemos observar como cada personaje tiene su personalidad, su forma de hablar o de gestualizar. Tienen un acting muy marcado y ayudan al espectador a entender cada uno de los sentimientos o sensaciones de estos.

3.2.2. Michaël Dudok de Wit

Michaël Dudok de Wit es un director, guionista y animador, nacido en Abcoude, Holanda (1953). Entre sus trabajos más conocidos se encuentran sus cortometrajes como *El monje y el pez* (1995) o el corto ganador de un oscar *Father and Daughter* (2001).

Su estilo artístico se caracteriza por una animación 2D tradicional minimalista, con fondos resueltos con manchas de tintas, y personajes dibujados con finas líneas de tinta.

Sus cortometrajes suelen carecer de diálogos, usando la expresión corporal de los personajes y los aspectos visuales como única herramienta narrativa. Estas características, tanto estilísticas como este tipo de narración, eran similares a lo que buscábamos para nuestro proyecto, lo que nos llevó a la referencia y análisis de la obra de Dudok de Wit. Entre ellas, probablemente la más relevante fue su primer largometraje titulado *La tortuga roja*.

Esta película, que narra la historia de un naufragio sin nombre, es su primer trabajo a gran escala, que sin embargo mantiene las características esenciales de su trabajo, combinándolo con un estilo inspirado en el cómic belga, principalmente en la obra de Hergé, analizada en los siguientes capítulos de esta memoria.

Por otra parte, aunque el argumento es muy diferente, hay ciertos momentos que sirven de referencia para la puesta en escena y el acting de los personajes, como los efectos del agua, sobre todo la lucha del hombre por no ahogarse en



Fig.6: Retrato de Akira Kurosawa.



Fig.7: Retrato de Dudok de Wit.

un mar tormentoso, o la situación de los personajes, que son náufragos en una tierra desconocida.

3.3. REFERENTES ESTÉTICOS

Los referentes estéticos que vamos a tratar aquí, son aquellos que nos han permitido obtener una guía visual para la estética del corto, tanto en el dibujado como en el color. La estética es otra clave para cualquier cortometraje tanto de animación como de ficción. Es por ello, que hemos decidido buscar una serie de referentes que se acercan a aquella estética que nos gustaría transmitir. Una estética simple y funcional, muy cercana a los cómics de los años 80.



Fig. 8: Ilustración del cómic *Las aventuras de Tintín: La isla negra* (1986) por George Remi.

3.3.1. Cómic franco-belga

Conocemos como cómic franco-belga a las historietas producidas en países de habla francesa como Bélgica, Francia y Suiza, que son conocidas por el nombre de Bandes dessinées.

Junto con el cómic americano y japonés, es una de las corrientes de cómic más importantes, así como la que más relevancia ha tenido en Europa. En estos países tienen muy buena reputación y han servido de inspiración para artistas de otros países.

3.3.2. George Remi, *Las aventuras de Tintín*

Las Aventuras de tintín es una serie de historietas protagonizadas por el joven reportero Tintín, que viajaba por todo el mundo junto con su perro Milú. Un total de 24 álbumes fueron creados entre 1930 y 1976 por el autor belga George Remi (1907-1983), que escribía bajo el seudónimo de Hergé, siendo uno de los cómics europeos más influyentes del siglo XX.

La estética de nuestro cortometraje, ha estado fuertemente influenciado por el estilo que Hergé utiliza en su trabajo, que se conoce como Línea clara.

La línea clara es la seña de identidad de la Escuela de Bruselas, a la que pertenecían numerosos autores de la historieta belga.⁸ Se caracteriza por eliminar todos los efectos de luz y sombra, las texturas y las graduaciones de color, dando prioridad a los colores planos. El trazo es uniforme, utilizando un grosor idéntico en todos los elementos que aparecen en el dibujo, tanto personajes como fondos.



Fig.9: Retrato de George Remi.

⁸ Historieta franco-belga, Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_franco-belga [consulta: 6 de Julio].



Fig.10: Retrato de Moebius.

Este tipo de estilo no tiene una finalidad simplemente estética, sino que utiliza la claridad visual como una herramienta para facilitar a lector la comprensión de la historia.

Los personajes están a medio camino entre el realismo y la caricatura.

3.3.3. Jean Giraud "MOEBIUS"

Jean Giraud (1938 - 2012) es un historietista e ilustrador francés, que se dio a conocer a principios de los 80 con el seudónimo Moebius. Obras que podemos encontrar de este artista son *El garaje hermético* (1976 - 1979) o *El Incal* (1980). Su trabajo esta dentro del género de la ciencia ficción y toda su obra presenta un dibujo bastante suelto junto con a unos colores muy sutiles y degradados.

Moebius ha sido de gran inspiración para nuestro proyecto, nos hemos inspirado en él, sobre todo, en la utilización de los degradados en el color. Mayormente observamos y analizamos sus paisajes, ya que son simples pero muy funcionales y queríamos esto para nuestro cortometraje.



Fig. 11: Ilustración realizada por Moebius para el cómic *El Incal*.

4. PREPRODUCCIÓN

La preproducción ha sido una de las labores más arduas y realizadas con detallismo de este proyecto. Las diferentes labores de la preproducción se han dividido entre los dos, claramente, cada uno ha realizado la parte o sección que más le interesa o es más experto. Así pues, Marta de Paz García ha realizado el diseño de los personajes mientras yo realizaba todos los guiones y el storyboard. Esta primera etapa es, para mí, la más importante ya que es donde he realizado gran parte del trabajo y porque la preproducción es la base de todo proyecto.

4.1. DESARROLLO DEL RELATO

Para el desarrollo del relato tuve en cuenta la estructura que debía seguir para lo que después sería el guion literario. Dicha estructura es la descrita por el filósofo Aristóteles donde habla de un primer acto o planteamiento, un segundo acto o nudo y un tercer acto donde se sitúa el desenlace. Otros expertos del guion hablan sobre la estructura de estos tres actos y como se han desarrollado y evolucionado a lo largo del tiempo. Uno de estos expertos es Syd Field, donde en su libro *Fundamentos de la escritura de guiones*, nos habla sobre la estructura dramática del guion y como sigue siempre el mismo modelo pero con algunas pequeños puntos que se deben tener en cuenta.⁹

Dado a que este tipo de estructura es bastante reconocida a nivel mundial y utilizada en la mayoría de los proyectos audiovisuales, la cogí como referencia y me puse manos a la obra para elaborar lo que sería el relato de mi cortometraje.

Cuando hablo de relato, es porque decidí desde un primer instante realizar primero un pequeño relato que acabaría adaptando a un guion literario. Esto es debido a que después de realizar varios guiones en diferentes asignaturas del grado en Bellas Artes, me di cuenta de que me era más fácil escribir un relato con todo aquello que quería contar y de este, coger las ideas más importantes y adaptarlas a un guion literarios, que seguramente, no se parece al relato inicial, pero si obtiene el mismo tema, género y muchas de las ideas.

Claramente, para el desarrollo de este relato he necesitado de varias referencias, entre ellas están los diferentes relatos de Franz Kafka, Poe o Sonia Grenee y también descripciones de paisajes acuáticos como podemos encontrar en *El viejo y el mar* de Ernest Hemingway.¹⁰ Sobre todo me he basado en la escritura gótica del siglo XX. Esta me ha permitido crear un personaje más interesante, ya que normalmente en este tipo de relatos todo gira en torno a las sensaciones y sentimiento de un solo personaje. En cuanto al entorno, la escritura gótica suele tratarse en mansiones, castillos o entornos cerrados. Yo he

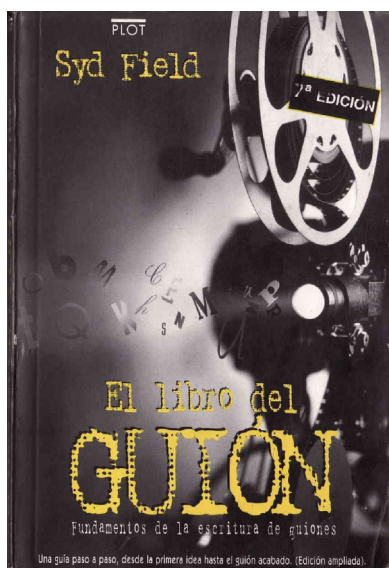


Fig.12: Portada del libro *El libro del guion* por Syd Field.

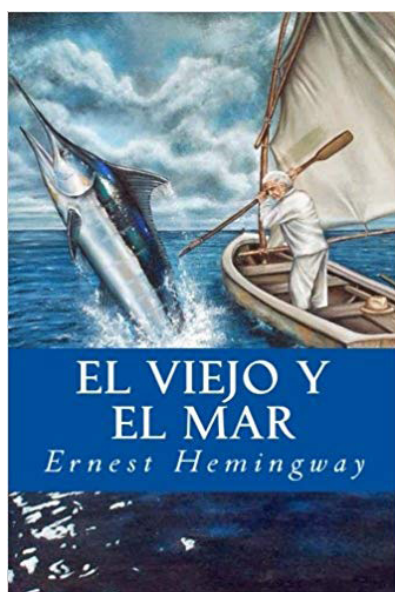


Fig.13: Portada del libro *El viejo y el mar* por Ernest Hemingway.

⁹ FIELD, S. *El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones*.

¹⁰ HEMINGWAY, E. *El viejo y el mar*.

querido utiliza un entorno abierto, ya que me transmitía mayores sensaciones de soledad, y la naturaleza me ayudaba a manifestar ciertos sentimientos del personaje.

4.1.1. Construcción del relato

El relato de *La Sombra* consta de tres páginas y contiene la idea inicial del proyecto. En este relato se narra la historia de un hombre que perturbado por su siniestra sombra castiga a sus seres queridos más cercanos con el fin de apaciguar su odio. Al final del relato, cuando el hombre consigue calmarse, mientras se hunde en un frío mar, se da cuenta de que no ha dejado vida alguna y que el tampoco volverá a ver la luz del día.



Fig.14: Busto del filósofo Aristóteles.

Si se lee el relato con detenimiento se puede observar que está dividido en tres partes diferenciadas siguiendo la estructura de Aristóteles. Una primera donde el hombre está sentado junto a su perro en una barca, una segunda donde el hombre se enfada hasta sacar todo su odio y destrozarse todo aquello que le rodea y una tercera donde el hombre se ve envuelto en medio de un rabioso mar y acaba hundiéndose en el fondo de este.

4.1.2. La sinopsis de la historia

Una vez realizado el relato, me dispuse a pensar sobre la adaptación del guion.

Para se revisó el relato y realizó una elección de los detalles más importantes de cara al guion. Una vez tenía todo aquello que quería contar, se tuvo que pensar cuidadosamente la sinopsis de la historia. Esto es debido a que es la base sobre la que se escribirá la escaleta y el guion. Si la sinopsis contiene errores, todo lo demás sigue dichos errores.

La sinopsis final con la que empecé a trabajar y elaborar todo el proyecto fue la siguiente:

Un hombre que le tiene miedo a su sombra se suicida. El hombre aparece en un submundo junto a ella y este realiza todo un viaje intentando escapar de la sombra. Al final descubre que escapar de su sombra es algo imposible.

Esta sinopsis es la resultante de todo el relato y sobre la que se comenzó a trabajar. A partir de aquí seguí con la creación de los personajes donde Marta de Paz García se encargó de diseñarlo después de que yo realizara las fichas de los personajes, explicando su psicología, su pasado, vestimenta y todos los detalles que forman a cada uno de los personajes.

Se puede encontrar el relato en el Anexo 1: El relato de *La Sombra*.

4.2.1. Desarrollo de los personajes

El desarrollo de los personajes es una fase fundamental que viene antes de la realización del guion. Sobre todo, porque hay que tener en cuenta cada una de las características de estos para poder elaborar una buena escritura y desarrollar diálogos afines al diseño de los personajes.

Como relata Josep Prosper Ribes en su libro *Elementos constitutivos del relato cinematográfico*:

Los personajes son elementos fundamentales en la construcción del relato y, especialmente en el relato clásico de ficción, son los principales agentes casuales. La correcta definición de los personajes en el relato es uno de los aspectos claves para configurar la historia.¹¹

Por ello, fue fundamental para nosotros, realizar unos personajes que fuesen afines al relato que se estaba contando, ya que estos, a través de sus acciones son los que nos contarán la historia.

Para desarrollar las características y la psicología de estos personajes se realizó un visionado de películas cercanas al tema de nuestro cortometraje. En estas se pueden observar la depresión, la soledad y el terror y las características que le acompañan.

Algunos ejemplos de películas son: *El pianista* de Roman Polanski, *El viejo y el mar* de Alexander Petrov o *La tortuga roja* de Dudok de Wit.

Una vez visionado varios ejemplos se describió cada uno de los personajes. El cortometraje se compone de tres personajes:

- Luis, el protagonista principal, un hombre solitario que lleva consigo la carga de ser perseguido por su sombra.
- Aristóteles, el perro de Luis, joven, alegre y juguetón. Esta siempre siguiendo a Luis y buscando su compañía. Es el único ser querido de Luis.
- La sombra, es la sombra de Luis, un ser que persigue constantemente al personaje principal y que cuando Luis contiene odio y rabia, esta crece.

Esta es una pequeña descripción de cada uno. Estos personajes se trabajaron y analizaron a través de una serie de fichas ideadas para después ser entregadas al diseñador y para tenerlas de guía para la elaboración del guion.

El cortometraje consta tan solo de tres personajes, porque queríamos una historia que se contara sin necesidad de diálogos y, para aquello que se quería contar, no hacía falta nada más.



Fig.15: Fotograma de la película *El pianista* por Roman Polanski.



Fig.16: Diseño del personaje de Luis para *La Sombra*, realizado por Marta de Paz García.

11 PROSPER RIBES, J. *Elementos Constructivos del relato cinematográfico*. p. 13

4.2.2. Ficha de personaje

Antes de diseñar cada uno de los personajes, elaboramos una ficha donde se describe detalladamente todas sus características. Esta ficha nos sirvió de guía tanto para realizar el guion como para diseñar con exactitud el personaje que se presentaba por escrito.

Aquí se puede observar un ejemplo de una de las fichas que elaboramos para los personajes:

★ PERSONALIDAD: Descuidado Introverso Cansado
 Paciente Nostálgico Inteligente

EN UNA PALABRA: Tranquilo

Ausente

★ BIOGRAFÍA:
 Luis es una persona seria y solitaria, algo callado. Tiene una situación difícil en su vida, se encuentra bloqueado y solo, a causa de esto, ha entrado en una profunda depresión. Se debate suicidarse y acabar con su vida o seguir adelante. No duerme casi nada y siempre que sale a la calle va mal vestido, no le importa nada su estética y cuidado. A su lado siempre va Aristóteles, un perro jovencito y alegre que adoptó cuando aún vivía su mujer.

★ METAS:
 Eliminar su sombra, su parte mala.

♥ LE GUSTA:
 La compañía que le presta Aristóteles.
 Los paseos en la orilla.
 El mar.

★ NO LE GUSTA:
 Su sombra.
 La gente.
 A sí mismo.

★ RELACIONES:
 La única relación que tiene es con su perro Aristóteles.

★ DEFECTOS ★

 Su mal genio.
 Descuidado.
 Su miedo.
 No respetarse.

★ VIRTUDES/HABILIDADES ★

 Inteligente.
 Sabio.
 Resistente.
 Valora la amistad.

★ PONYS ★

 Odio interno que hace alejar a los demás.

★ NOMBRE ★: Luis

★ EDAD ★: 57 años

★ RAZA ★: Caucásico

★ PROFESIÓN ★: Marinero

TAGS

Complexión: Delgada
Pelo: Un poco largo y despeinado
Barba: Medio larga y despeinada
Color de pelo: Moreno, con algunas canas.

Tamaño de ojos: Normal
Nariz: Un poco alargada y mediana
Ropa: Abrigo largo de color marrón oscuro, por encima de las rodillas. Zapatos negros. Pantalones grises. Camisa blanca medio por fuera del pantalón.



FICHA DE PERSONAJE




Fig.17: Ficha del personaje de Luis para *La Sombra*.

En el Anexo 2: Fichas de personajes para *La Sombra*, se puede visualizar la de todos los personajes del corto.

4.3. EL GUIÓN

El guion es la base de cualquier creación audiovisual. Normalmente es lo primero que se realiza. Se podría decir que es la historia contada en imágenes. A partir del guion se empiezan a dividir el proyecto en diferentes etapas y secciones. Por lo cual, el guion debe de estar prácticamente cerrado y perfectamente realizado para que no haya ningún problema en la producción y postproducción, un problema de guion puede generar fallos en muchas de las fases de la realización de cualquier proyecto audiovisual.

Una vez realizada la ficha de cada uno de los personajes e ideada la sinopsis de la historia. Nos dispusimos a realizar lo que sería la escaleta del guion.

4.3.1. Escaleta del guion

Para la escaleta¹² del guion tuve de referencia la sinopsis de la historia y el relato. Dividí todo lo escrito en tres fases: Inicio, desarrollo y desenlace. Una vez tenía esas tres partes en mente, comencé con la realización de la escaleta, poniéndole título a cada una de las escenas.

Un ejemplo de la escaleta realizada es:

Fig.18: El inicio de la escaleta de *La Sombra*.

<p>ACTO 1</p> <p>1. La orilla. Inicio</p> <p>Luis observa su sombra proyectada en la arena mientras su perro Aristóteles corretea por una orilla. Luis se mete en una barca mientras Aristóteles intenta jugar con él.</p> <p>2. El suicidio. Giro dramático.</p> <p>Cuando Luis llega a mar abierto se asoma al agua, este ve su rostro deformado por una sombra. Luis se ata una cuerda en el tobillo y se suicida hundiéndose en el fondo del mar.</p>
--

En el Anexo 3: Escaleta de *La Sombra* se puede visionar la totalidad de la esta.

¹² Escaleta: Consiste en un resumen de mayor extensión que la sinopsis en el que el argumento aparece ya con un cierto nivel de detalle y dividido en bloques de información que luego podremos convertir en los capítulos o escenas de la obra.

4.3.2. Línea de tiempo

Una vez realizada la escaleta, vi interesante realizar una línea de tiempo donde poner que sucedía en cada espacio y a la vez marcar el ritmo cinético que tendría cada escena. Todo esto dividido por la estructura que describió Aristóteles para la narración de toda historia.

Para ver si las diferentes historias y guiones que se iban realizando estaban bien narrados en el espacio de tiempo. Observaba, a través de un boceto de la línea de tiempo, la estructura del guion o historia y así encontraba ciertos errores que podían llevar bastante tiempo si se llevasen a la etapa de producción. Gracias a ello, con este pequeño sistema, encontré una gran facilidad para visionar toda la película en un simple boceto.

En la siguiente imagen se puede observar la línea de tiempo que se realizó tras tener la última versión del guion literario:

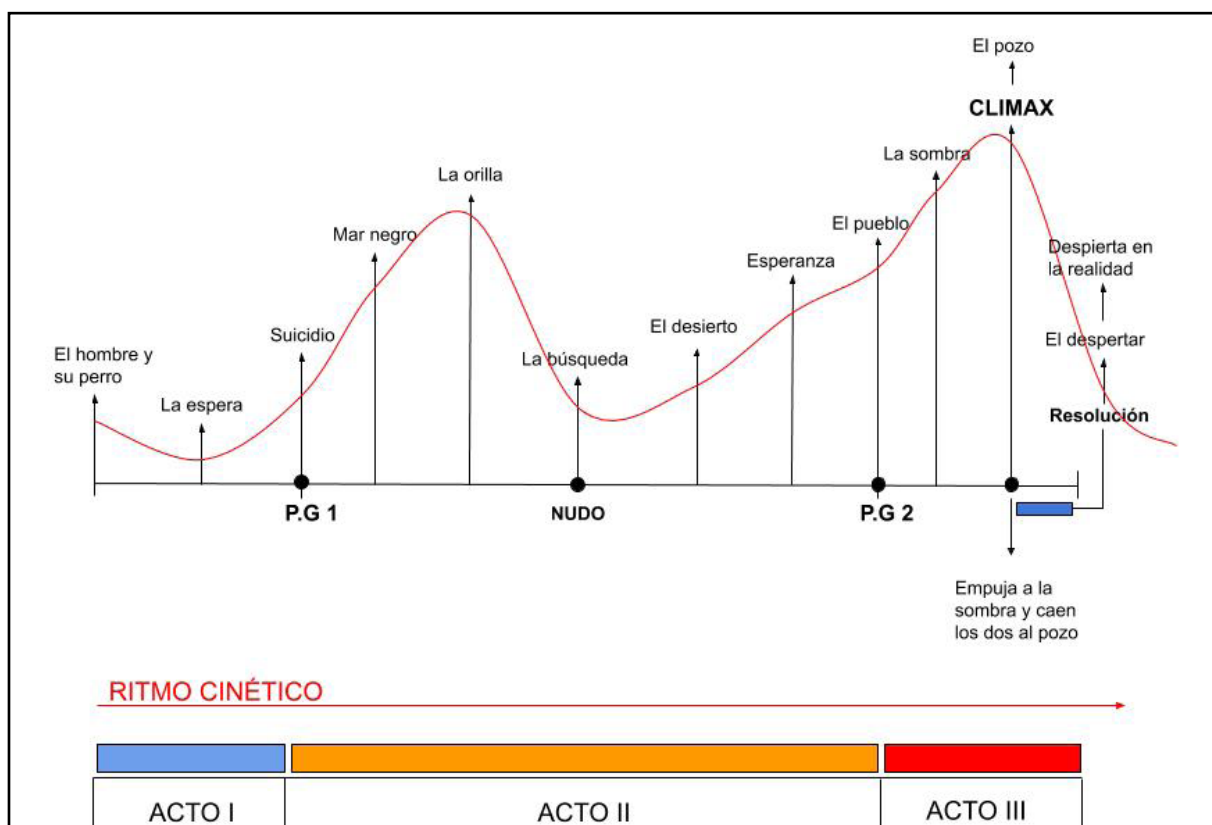


Fig. 19: Línea de tiempo del cortometraje *La Sombra*.

ACTO I

PLANTEAMIENTO

4.3.3. El guion literario

Realizada la escaleta, la línea de tiempo y asentadas las primeras bases para la creación de las primeras versiones del guion, comenzamos con el desarrollo de las escenas junto a sus diálogos en el guion literario.¹³ Esta etapa es primordial para el desarrollo de todo el proyecto, su buena realización necesita de toda la documentación previa y de una lectura cuidadosa sobre aquello de lo que se desea hablar a través de las imágenes.

Una vez documentado y con los esquemas o análisis previos delante, me dispuse a escribir el guion. Para ello conté con la misma estructura que he venido haciendo desde el relato. Ahora se hablará de cada una de las partes que se tratarán y su desarrollo:

ACTO II

CONFRONTACIÓN

Primero realicé el inicio o presentación de los personajes, aquí mostré cual era el conflicto del protagonista de manera sutil, mostrando, como este observaba continuamente a su sombra que era inmensa. A la vez que enseñe al público la relación que había entre la mascota y su amo.

Después continué con el primer punto de giro, en esta fase quise hablar de como el protagonista se sentía ahogado por su propio reflejo y no veía más salvación tanto para él, como para lo suyos, que la muerte.

Tras el primer punto de giro sigo con el desarrollo donde nuestro protagonista se encuentra totalmente perdido en una tierra solitaria, aquí el hombre tendrá que huir continuamente de su sombra hasta llegar al segundo punto de giro.

ACTO III

RESOLUCIÓN

En el segundo punto de giro, el hombre se encuentra con el collar de su perro y tras unos segundos observa que su sombra tiene retenido a su perro y lo quiere tirar a un pozo.

El clímax, aquí quise mostrar como el hombre rompe sus ataduras y acepta vivir con su sombra con tal de salvar a su perro. Este se tira al pozo y acaba salvando a su perro pero la sombra vuelve a estar con él.

Y por último, la resolución, en este último punto observamos como nuestro protagonista despierta de nuevo en la realidad, está tumbado en la orilla y su perro le esta lamiendo. Vemos como se levanta, se sacude y observa el basto mar. Tras unos instantes, acaricia a su perro y se marcha junto a su sombra, que se mantiene unida, pero no es tan voluminosa.

El guion literario de *La Sombra* se encuentra en el Anexo 4.

¹³ Guion literario: Es un documento que contiene una narración que ha sido pensada para ser filmada. En él se especifican las acciones y diálogos de los personajes, se da información sobre los escenarios y se incluyen acotaciones para los actores.

Fig.20: Estructura del relato ideada por el filósofo Aristóteles.

4.3.4. Aciertos y errores del guion

La realización del guion literario de *La Sombra* necesitó de varias versiones, para la búsqueda de un guion que no diera ciertos fallos en la producción, se necesitó de realizar diferentes líneas de tiempo y ver si los puntos de giro y el clímax se compenetraban bien en los diferentes espacios de tiempo.

El guion literario paso por diferentes fases y versiones. La primera historia que se realizó para el proyecto tenía muchas diferencias con la historia con la que se trabajo al final. Estas diferencias causaban que el relato no funcionara bien y sobre todo, el mayor problema que encontré, fue llegar al clímax y que este se entendiese. Otros errores, fueron las escenas que no contaban nada al espectador, estas fueron eliminándose o acortándose hasta coger lo imprescindible.

Me encontré con una dificultad bastante grande al hablar de *La Sombra*, es decir, el monstruo que persigue a nuestro personaje. Este personaje desde un principio es invisible, solo puede ser visto por el personaje principal.

Como dice Alejandro Montiel en su libro *El desfile y la quietud*:

En la literatura, la presencia de un yo narrador amenazado por el monstruo, hizo que la fábula fuera pródiga en amenazas invisibles y hasta inexistentes. El cine ha simplificado esta conciencia de los personajes hasta convertirlos en simples víctimas. No sólo eso: también ha reducido la conciencia del monstruo a mera apariencia y su voz a un gruñido animal.¹⁴

Me tuve que enfrentar pues al problema de hablar de un monstruo inexistente en la primera parte de la película y que hacia el final se va evidenciando. Este ser, terrorífico para nuestro personaje y una simple sombra para el espectador, debía de activar todas las alarmas de alguna manera desde el inicio del relato. Resolví este problema, con un plano contra plano al inicio de toda la película, donde el personaje, observa serio y detenidamente a su inmensa sombra.

Fui rehaciendo el guion cada cierto tiempo con el fin de obtener un guion apropiado para el proyecto y sin errores que pudiera obstaculizar la producción o la postproducción. Muchos de estos errores se fueron corrigiendo a través de esquemas de línea de tiempo o analizando cuidadosamente la escaleta. Al final se dio con aciertos y soluciones que llevaron el proyecto a salir de esta etapa.

Aciertos que pude encontrar a la hora de realizar el guion, fue la realización de las diferentes líneas temporales, este tipo de esquemas, me ayudaron mucho a ver de un vistazo la funcionalidad y el recorrido de todo el cortometraje. Otro fue el llegar a obtener una historia donde se entendiera todo su recorrido de principio a fin, sin llegar a distorsionar el tema principal. Y sobre todo, aprender a realizar escenas más dinámicas, acortándolas o eliminando las que no dicen nada al espectador.

14 MONTIEL, A. *El desfile y la quietud*. p.66

4.3.5. El guion técnico

Teniendo ya la totalidad del guion literario terminado, comenzamos con la elaboración del guion técnico¹⁵ y a trabajar con el desarrollo del tráiler, ya que es a donde queríamos llegar en un principio. Para desarrollar el guion técnico del tráiler se tuvo que tener en mente una serie de referentes visuales que elegimos a través de una búsqueda de documentación de diferentes planos utilizados en películas y que estos eran afines al guion literario anteriormente descrito.

El guion técnico tiene como base mostrar por escrito lo que será la imagen final del corto, citando cada uno de los planos, su tiempo, los personajes en escena y el lugar donde se desarrolla, citando también los efectos de sonido o banda sonora empleada en cada plano.

Dicho esto, nos preocupamos por que cada plano contara aquello que queríamos decir. Dado que estábamos haciendo el guion técnico de un tráiler, decidimos contar a través de las imágenes aquello de lo que trataba el cortometraje pero sin entrar en ningún momento en detalles. Realizando un montaje paralelo entre la secuencia del suicidio del personaje principal y aquello que aconteció antes o que estaba por suceder. Mezclando así la línea de tiempo argumental, con el fin de no dar al espectador una imagen clara, pero si mostrar el tema tratado.

Un pequeño ejemplo del guion técnico realizado para *La Sombra* es:







DURACIÓN		ESQ. PLANO	VISUALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN PLANO	LOCUCIÓN/ SONIDO	LOCALIZACIÓN	PERSONAJES	ACCIONES
10"	2			Plano general	Agua Caída Ambiente Música	MAR	LUIS	LUIS cae al mar.
4"	2			Plano general	Ambiente Música	MAR	LUIS	LUIS se hunde lentamente.
4"	1			Plano contrapicado	Ambiente Música	ORILLA	LUIS	LUIS observa su sombra.
4"	1			Plano picado Panorámica vertical	Ambiente Ladridos Música	ORILLA	SOMBRA	La sombra de LUIS se proyecta en el suelo.
3"	1			Plano general Panorámica vertical	Ambiente Ladridos Música	ORILLA	ARISTÓTELES	ARISTÓTELES juega junto a la orilla.
4"	2			Plano general	Ambiente Música	MAR	LUIS	LUIS se hunde lentamente.

Fig.21: Inicio del guion técnico de *La Sombra*

Se puede observar el archivo completo en el Anexo 5: Guion técnico de *La Sombra*.

15 Guion técnico: Es un documento de productos que contiene la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos que la obra audiovisual requiere.

4.4. EL STORYBOARD Y LA ANIMÁTICA

Con el guion técnico del tráiler ya finalizado, nos embarcamos en la realización del storyboard¹⁶. En esta fase quisimos realizar un storyboard que nos sirviera para la producción del tráiler y donde ya se viese el tipo de montaje que se quería realizar. La elaboración de este fue muy meticulosa, ya que se trataba del documento de donde partiríamos para la realización de toda la producción. Por ello, antes de entrar en su realización, se necesitó de elaborar un buen guion tanto técnico como literario.

La animática se realizó tras tener el storyboard del tráiler. En ella medimos el tiempo de los planos y realizamos una aproximación a lo que sería el trabajo final. Era para nosotros muy importante obtener una animática lo más cercana al tráiler. Sobre todo para saber de donde partir de cara a la animación y los layouts previos.

4.4.6. Storyboard del tráiler

Previo a la producción, necesitamos de un storyboard donde pudiéramos observar todos los planos que queríamos realizar, así como sus características para el tráiler final del proyecto. Este storyboard se ideó a través del desarrollo del guion técnico. En este guion, ya quisimos establecer aquellos planos necesarios con los que se podía contar la historia y buscamos que fuesen visualmente atractivos para el espectador.

Con el storyboard quisimos llevar ese guion técnico a un primer boceto visual de lo que sería el tráiler del proyecto. A través de esta fase fuimos buscando que los planos se acentuaran más a aquello que queríamos decir a través de las imágenes. Eliminamos ciertos planos que no contaban nada y ajustamos algunos de ellos para que transmitieran más a nivel visual.

La búsqueda de las diferentes imágenes que componen el storyboard de *La Sombra*, fue un arduo trabajo, donde en alguna ocasión tuvimos que buscar las imágenes a través de referentes de películas donde contaban lo mismo o parecido a aquello que queríamos transmitir. Hubo una mezcla entre los referentes fílmicos que teníamos y a la vez nuestra creatividad.

Esta herramienta nos facilitó el trabajo de cara a la producción del tráiler. Sobre todo, a definir las características de los diferentes planos de los que se componen el tráiler.

¹⁶ Storyboard: También llamado guion gráfico, es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia.

En la siguiente imagen se puede observar un ejemplo del storyboard de *La Sombra*:

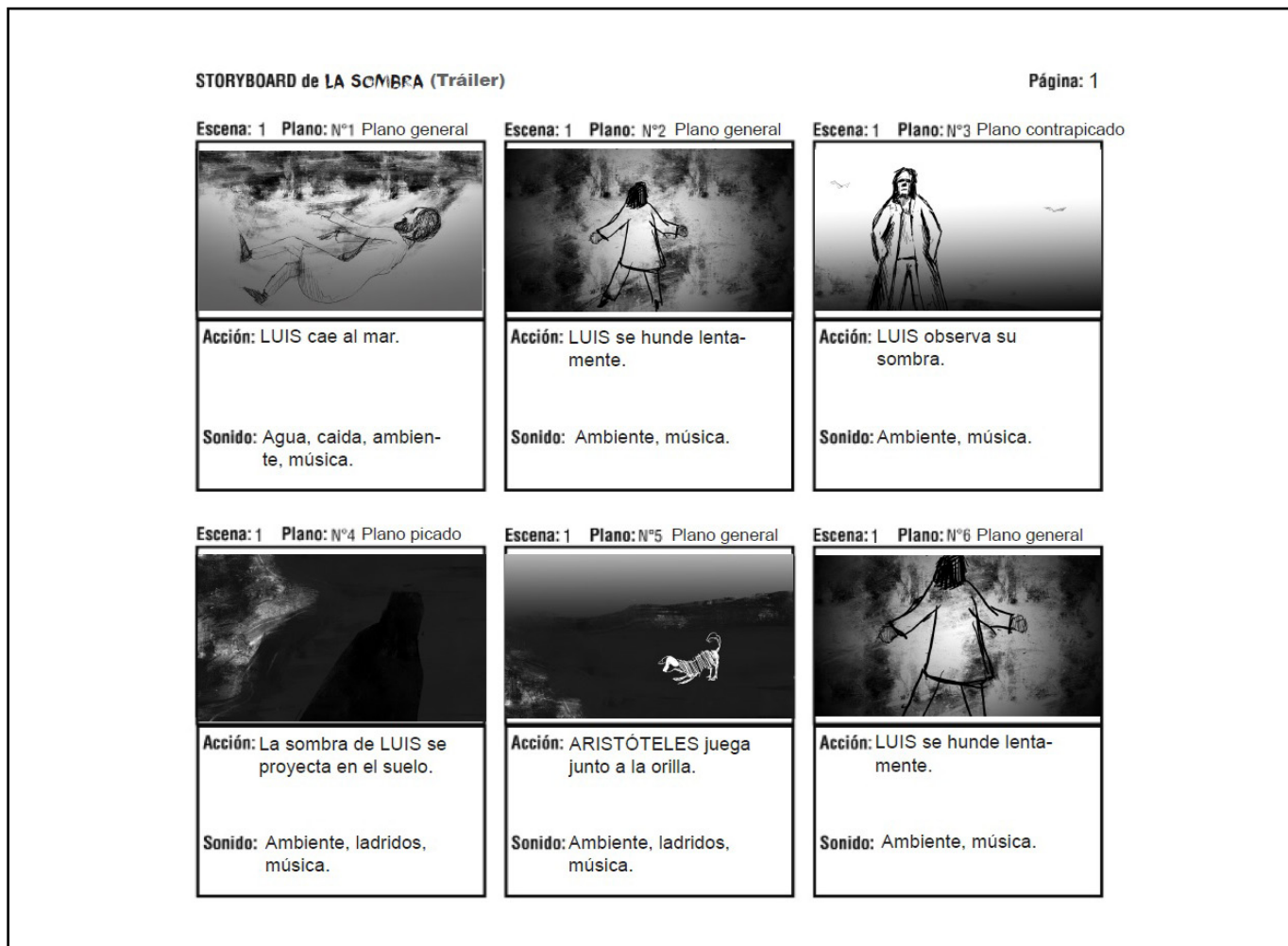


Fig.22: Inicio del storyboard de *La Sombra*.

En el Anexo 6: Storyboard de *La Sombra*, se puede observar el storyboard completo de este proyecto.

4.4.7. Animática del tráiler

Una vez teníamos todo el storyboard desarrollado, nos dedicamos a realizar el montaje de la animática. Para elaborarla utilizamos todas las imágenes del storyboard con el fin de crear un montaje atractivo para el espectador. En esta fase quisimos marcar todos los tiempos del tráiler. Así, en la producción de este, tendríamos una guía visual a la que acudir donde se viera el tiempo de cada plano, su imagen en movimiento y las características de cada plano.

Después de la realización del primer montaje de la animática se corrigieron ciertos fallos de raccord, el ritmo del tráiler y se fue cambiando la banda sonora con el fin de encontrar una acorde al género del cortometraje.

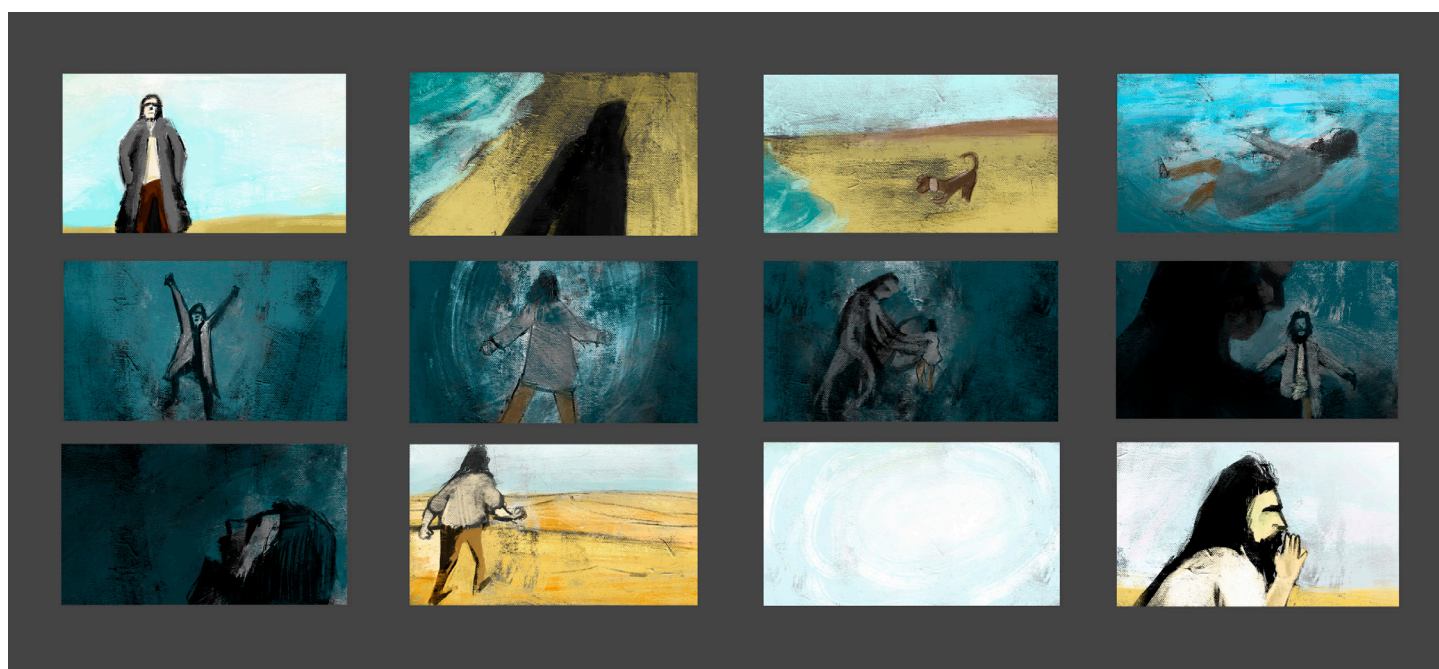
La animática se puede encontrar en el Anexo 7: Animática de *La Sombra*.

4.5. COLORSCRIPT

En el colorscript tratamos la primera planificación de lo que sería todo el color del cortometraje. En este podemos encontrar una guía visual para saber el color que se va a usar según las diferentes escenas del cortometraje. En él, también podemos observar, a través de la psicología del color, los diferentes estados de ánimo que se pretenden transmitir, así como la iluminación de las diferentes escenas que acontecen. Es una forma sencilla de estudiar el color previo a la animación y coloreado del cortometraje.

En esta imagen podemos ver el colorscript que se realizó para el cortometraje de *La Sombra*:

Fig.23: Colorscrip de *La Sombra*.



5 . PRODUCCIÓN

Una vez realizada toda la preproducción, entramos en la fase de producción. Aquí dividimos el trabajo de nuevo, mi compañera Marta de Paz García se dedicó a la realización de los layouts y la animación del tráiler. Mientras tanto, mi trabajo fue el de realizar el diseño de fondos y el color de las escenas finalizadas.

Para la animación de todos los planos que se registraron en el storyboard, se buscó una serie de referentes que nos ayudaron a observar más detenidamente el movimiento que se quería realizar en la animación.

En el Anexo 8: Referentes para el tráiler de *La Sombra*, se puede observar un video montado con la finalidad de tener referencias visuales para animar ciertas escenas del tráiler.

5.1. DISEÑO DE ESCENARIOS

El diseño de escenarios fue una de las partes más fundamentales para elaborar lo que sería la estética final del corto, así como la paleta de colores que se quería emplear. Documentándonos previamente de los referentes estéticos que establecimos para nuestro proyecto, como eran Moebius y la estética del cómic Franco-Belga. Nos decidimos por realizar unos fondos parecidos a los que podemos encontrar en los cómics de estos referentes.

Fondos con una paleta de color acorde a según que escena y donde se encontraban ciertos degradados para dar forma a los diferentes componentes del los paisajes.

Para observar si el diseño se estaba realizando con acierto, decidimos ir mezclando la animación finalizada con dichos paisajes. Así pudimos ver que tanto el diseño de los personajes como el diseño de los fondos tenían aquella estética que queríamos obtener desde el principio.

También tuvimos que tener en cuenta los tamaños de según que fondo para escenas donde la cámara estaba en movimiento, ya sea por panorámicas verticales u horizontales. Estos fondos se tuvieron que ir ajustando según el movimiento de los personajes y la cámara.

Los paisajes que se realizaron para este proyecto fueron diseñados con el programa Adobe Photoshop CC 2019.

Todos esto fondos se pueden encontrar en el Anexo 9: Fondos del cortometraje *La Sombra*.



Fig.24: Ilustración realizada por Moebius para el cómic *Arzach*.



Fig.25: Logo de Adobe Photoshop

5.1.1. Mar

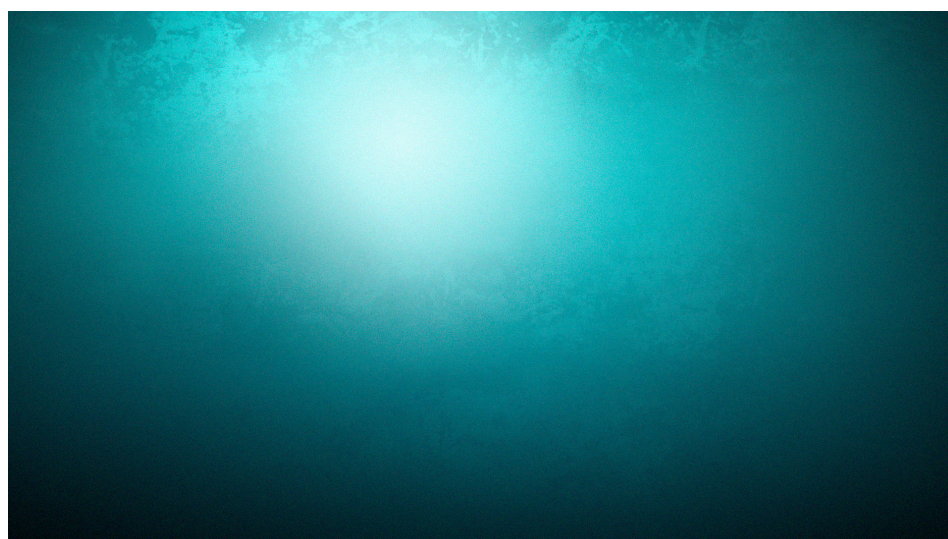
El fondo del mar fue uno de los más complicados, ya que necesitábamos que la paleta de colores fuesen cercanos a fondo marino y se pudiera vislumbrar la luz exterior. También por el hecho de que se trataba de algo abstracto y había que realizarlo directamente con el color sin utilización de línea.

Este fondo se encuentra en la escena donde el personaje principal se suicida tirándose al agua. Es la primera escena que podemos encontrar en el tráiler. Para la elaboración de este fondo usamos una paleta de azules marinos a turquesa.

Para mostrar esa sensación de luz exterior y a la vez de la oscuridad que se encuentra en el fondo marino, se hizo uso de ciertos degradados con diferentes opacidades. Se elaboró diferentes fondos del mar dado que sale en varias escenas y había que ajustar estos según el plano que acontecía.

En la siguiente imagen se pueden observar diferentes fondos del mar:

Fig.26 y 27: Fondos del mar para *La Sombra*.



5.1.2. *Desierto*

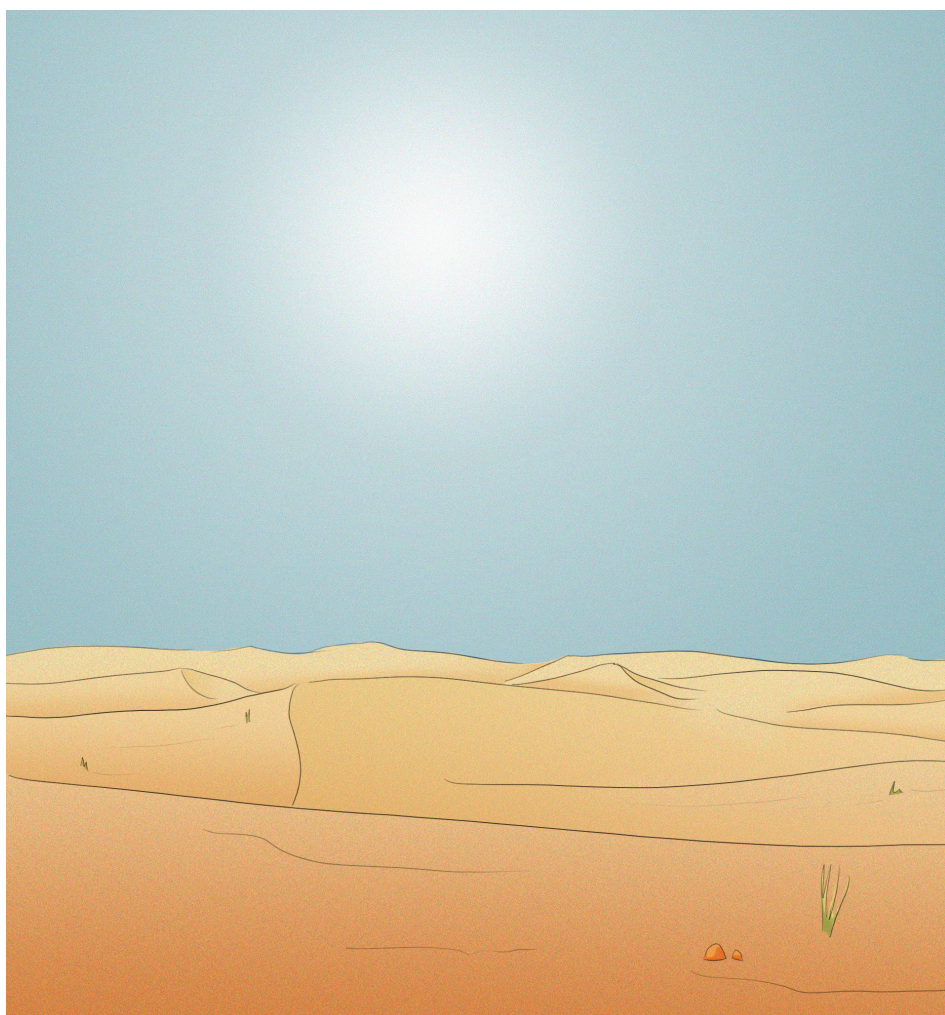
El desierto es otro de los fondos que podemos encontrar en el tráiler de La Sombra. Las características principales de este fondo son las líneas que lo conforman y sus diferentes degradados anaranjados.

Para la elaboración de este fondo me fije sobre todo en la obra de Moebius. Este artista realiza en sus cómics una gran cantidad de lugares desérticos donde podemos encontrar tanto paletas de colores fríos en la noche y cálidos en la mañana.

Dado que el tráiler contaba la historia de un hombre perdido en un mundo donde no caía la noche, tuve que realizar todas estas escenas con una paleta de color cálida. También hubo que tener en cuenta que en esta escena hay una panorámica vertical, por lo cual, el fondo es el doble de largo que el tamaño de la pantalla. En la parte superior del fondo podemos observar el sol y en la inferior el desierto y su indefinido horizonte.

En la siguiente imagen se puede observar el fondo realizado para el desierto:

Fig.28: Fondo del desierto para *La Sombra*.

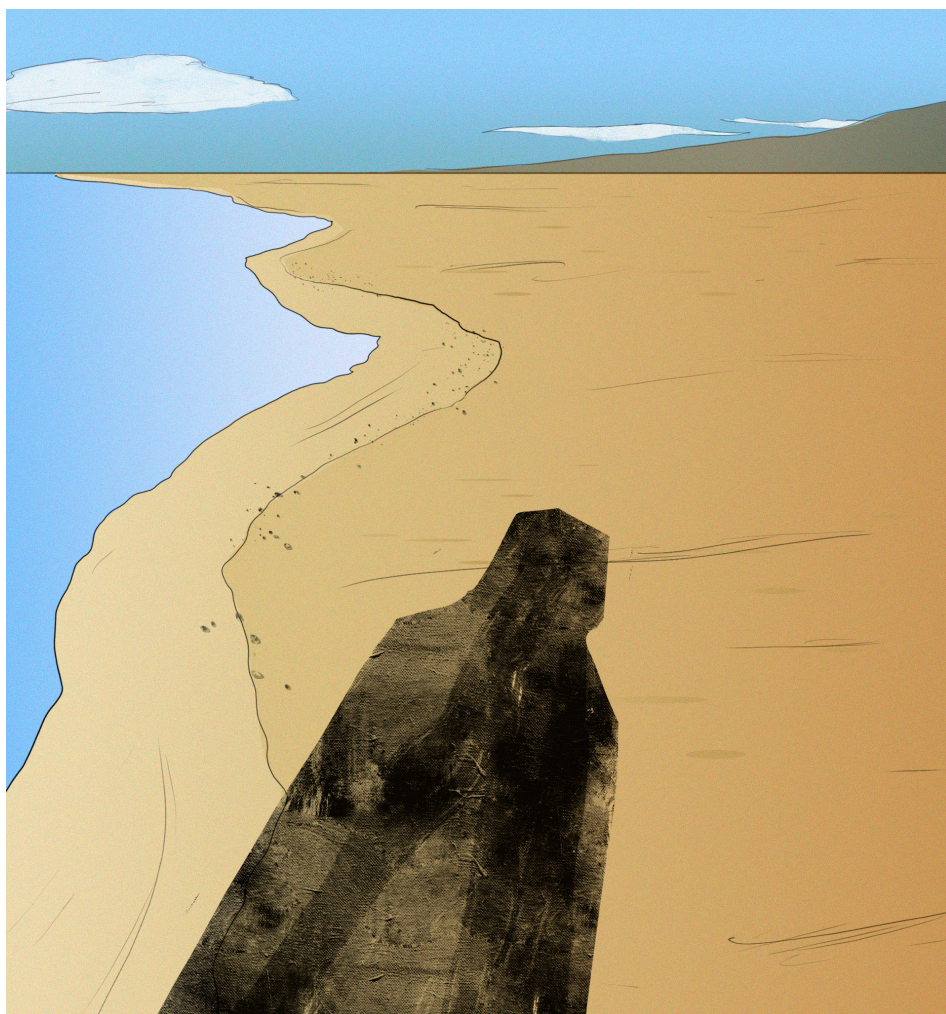


5.1.3. Orilla

La orilla es otra de las escenas que podemos encontrar en el tráiler. Esta escena, como la anterior, contiene una panorámica vertical. Los colores de este fondo son amarillentos y anaranjados, juntos a los azules del cielo y el mar. El mar solo contiene un degradado y sin detalle por el hecho de que va a contener una capa sobre el fondo que estará animada y este no puede contener detalles que interfieran en la animación. En la panorámica encontramos en la parte inferior a la sombra de Luis, nuestro personaje principal, y en la parte superior, se realizará una animación de Aristóteles, su perro, jugando sobre la arena.

En la siguiente imagen se puede ver el fondo realizado para esta escena:

Fig.29: Fondo de la orilla para *La Sombra*.



5.1.4. Pueblo

El pueblo es el último fondo realizado para el tráiler de La Sombra. Este fondo contiene la misma paleta de colores que el desierto. Aquí podemos ver como se intenta utilizar a través de los colores y su degradado, una diferencia entre los diferentes planos por los que esta compuesta la imagen. Así pues, podemos observar como el fondo se va perdiendo hasta llegar al horizonte donde los colores son más suaves y sutiles.

Este fondo, al igual que los demás fondos terrestres, contiene una línea que separa los diferentes planos. Esta línea es usada por el hecho de que en los cómics de los referentes que hemos utilizado, suelen usarla continuamente. Dado a que queríamos acercarnos a los fondos realizados por estos referentes, vimos interesante utilizar la línea y cambiarla de tamaño y forma según las distancias o para marcar algún detalle que diera cierta vida al escenario.

En la siguiente imagen se puede encontrar el fondo realizado para esta escena:



Fig.30: Fondo del pueblo para *La Sombra*.

5.2. ANIMACIÓN DEL TRÁILER

La encargada de la animación del tráiler fue Marta de Paz García. Yo fui quien creó toda la preproducción previa necesaria para la animación, es decir, la realización tanto de los guiones, storyboard o la animática para marcar los diferentes tiempos o escenas. Por ello, en esta fase me dediqué sobre todo a corregir la animación de mi compañera y a analizar junto a ella cada planos que iba realizando.

Cada vez que Marta de Paz García acababa un plano yo me disponía a realizar el Clean up si fuera necesario y sobre todo a aplicar el color de todo el tráiler. Para la elaboración tanto de la animación como del color o clean up del proyecto utilizamos el programa TVPaint Animation 10 Pro, sobre todo, por el hecho de que es el programa que más sabíamos utilizar, ya que anteriormente lo utilizamos para otros proyectos de clase.

Dado a que yo había realizado la mayor parte de la búsqueda del color para el proyecto, tanto en la realización del colorscrip como en los fondos, era el más adecuado para elaborar el color para la animación final.

5.2.1. Color

El color es esencial para cualquier producción audiovisual. A través de este podemos mostrar sentimientos o emociones. Para la realización del color de todas las escenas que estaban animadas, utilicé el colorscrip como guía. Gracias al trabajo de búsqueda realizado en el colorscrip, pude encontrar fácilmente los colores más adecuados para los personajes. Dado que el fondo lo realicé previo a este proceso, tuve mayor agilidad con el programa para añadir el color que se deseaba.

Aquí se puede observar una de las escenas coloreadas con el programa TVPaint Animation 10 Pro:

Fig.31: Fotograma en color de *La Sombra*.





Fig.32: Fotograma en color de *La Sombra*.

6. POSTPRODUCCIÓN

La postproducción es la última fase a la que nos tuvimos que enfrentar para la elaboración de este proyecto. Esta fase no se ha cerrado a día de hoy, ya que aun hay que arreglar ciertos fallos y mejorar algunas escenas del tráiler. Sobre todo, aquí nos encontramos con la búsqueda de un montaje adecuado a aquello que se quiere contar a través del tráiler y la búsqueda de un sonido acorde al tema.

Para la elaboración de la postproducción nos servimos del storyboard y el guion técnico que se realizó al principio de este proyecto. Con estas referencias como guía, realizamos todo el montaje del tráiler y buscamos la banda sonora.

6.4. SONIDO

Cuando se realizó el guion técnico tuvimos la idea de añadirle algún efecto de sonido al tráiler. Esta primera idea se retiró al ver que todo el tráiler funcionaba mejor con tan solo la banda sonora, ya que el cortometraje es mudo. Para encontrar la banda sonora se visitó diferentes webs con la finalidad de encontrar una que fuese libre. Al final de una búsqueda exhaustiva dimos con una pieza que era libre y que editamos con el fin de que se adaptara a la duración y el ritmo del montaje final. La banda sonora utilizada en el corto ha sido realizada por Denys Rybkin y se titula *Dance of the puppets*.

6.5. MONTAJE

El trabajo del montador es uno de los más importantes para cualquier producción audiovisual, aquí es donde la historia acaba por construirse y es el

trabajo previo a lo que el espectador verá en pantalla. Por ello, es imprescindible crear un montaje atractivo y profesional, ya que de este último paso depende todo el trabajo realizado hasta el momento.

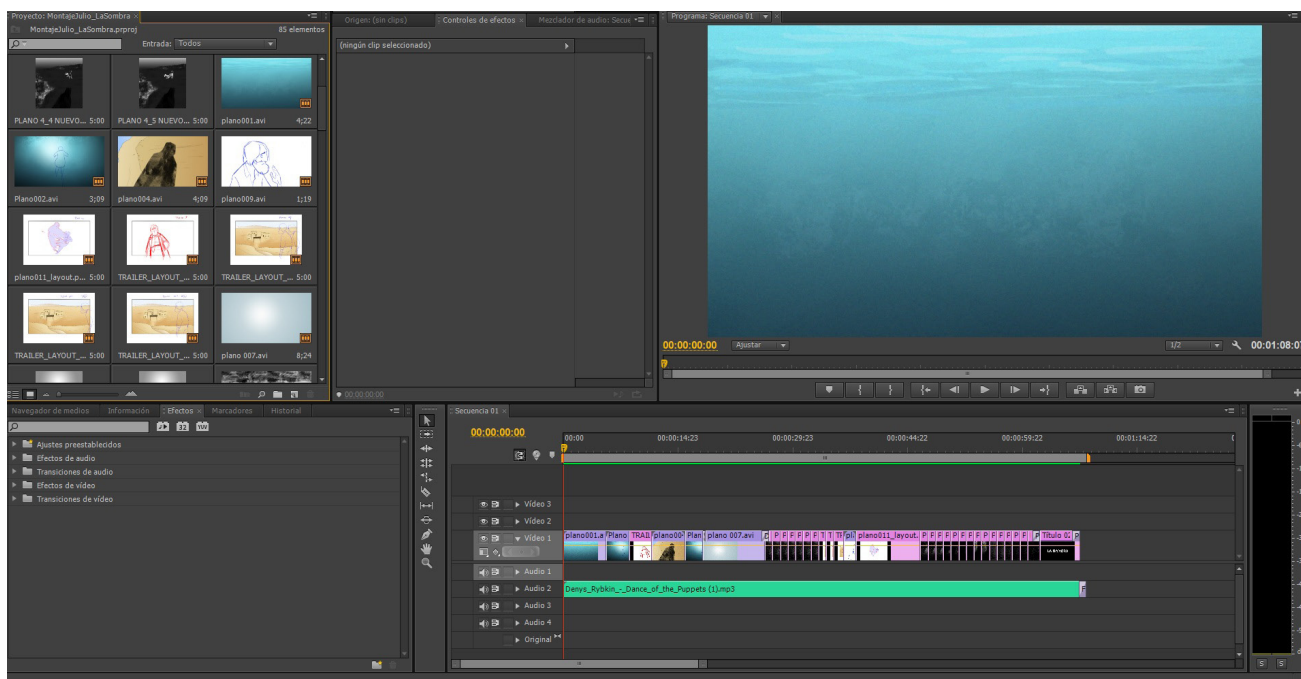
El montaje es lo último que se realizó en la elaboración de todo el proyecto de *La Sombra*. Para hacerlo tuvimos que tomar de referencias el storyboard y el guion técnico realizado con anterioridad. Tuvimos desde un principio realizar un montaje paralelo, donde se observara diferentes situaciones que vive el personaje mientras este se hundía hacia el fondo del mar.

El montaje aún sigue abierto dado que faltan por mejorar escenas y completar el tráiler y sus contenidos, pero hemos intentado que este lo más cerrado y atractivo posible.

Para nuestro proyecto fuimos realizando diferentes pruebas de montaje, ya que teníamos que ir ajustando el tiempo y modificando la banda sonora con el fin de que todo estuviese lo más ajustado posible. Siempre intentamos que la animación fuera unos frames más larga del tiempo real, con el fin de poder ajustar los tiempos si fuese necesario en algún plano y así evitar errores finales. Es en el montaje donde se visualiza todo el trabajo realizado para este proyecto, y que no muestra realmente, el arduo trabajo que hay detrás de cualquier producción audiovisual.

Fig.33: Captura de pantalla del montaje realizado para *La Sombra*.

Aquí se puede observar una imagen del montaje final realizado con el programa Adobe Premiere Pro CS6:



Todo el trabajo de animación realizado hasta la fecha en el Anexo 10: Tráiler de *La Sombra*.

7. CONCLUSIONES

Después de todo el trabajo realizado para este proyecto y visto su acabado final, siento que he alcanzado mis objetivos y mejorado bastante después del paso de todos estos años en el Grado de Bellas Artes. Estoy muy orgulloso tanto de la labor que he realizado como la labor realizada por mi compañera Marta de Paz García. Creo que los dos hemos llegado a un nivel muy alto, dada la complejidad de este proyecto.

Hemos conseguido avanzar adecuadamente durante todas las fases del proyecto y gracias a nuestra labor, tenemos un trabajo que muestra todas nuestras capacidades y habilidades a la hora de trabajar en grupo y de manera individual. Nos hemos dividido muy bien el trabajo y organizado durante todas las etapas del proyecto. Gracias a esta labor, hemos aprendido a organizarnos mejor y a aprovechar el tiempo con el fin de llegar a ciertos objetivos.

Este proyecto nos ha ayudado a mejorar y entender mejor el campo al que nos queremos enfrentar en el mundo laboral.

En cuanto a la elaboración del guion, se ha conseguido llegar al objetivo donde se marcaba el hecho de ahondar en el tema de la pérdida de uno mismo y la soledad. Queda claro a través de la documentación y de la escritura tanto del relato como del guion, esa búsqueda de un personaje, torturado por su propia soledad, por reencontrarse y reafirmar su postura ante la vida.

Es importante comentar que los paisajes han sido trabajados con el fin de mantener una estética igual en todo el corto a la vez que se han elegido desde el principio una serie de referentes donde sus paisajes fueran acordes al tema de nuestro cortometraje. Gracias a la documentación e investigación de este tipo de paisajes hemos podido mostrar esos grandes espacios, solitarios e infinitos que deseamos para nuestro tráiler.

Para finalizar, decir que ha sido un trabajo muy grande para un grupo tan ínfimamente reducido. Hemos llegado a donde queríamos, pero con mucho trabajo y dedicación. Aun así, la experiencia que hemos obtenido elaborando este proyecto nos sirve para nuestro futuro profesional. Deseamos seguir adelante con *La Sombra* y finalizar el proyecto con el fin de poder mostrarlo en diferentes festivales de animación.

8. FUENTES REFERENCIALES

ANDERSON W. S. P. (dir.) *Resident Evil 5: La Venganza* [película]. Alemania: Constantin Film, 2012.

ABRAMS J.J. (dir.) *Star wars: El despertar de la fuerza* [película]. EEUU: Lucasfilm, 2015.

BLOG EL ESPEJO GÓTICO. *Literatura gótica: cuentos y relatos góticos*. Disponible en: <<http://elespejogotico.blogspot.com/2010/03/relatos-goticos-indice.html>> [consulta: Octubre, 2018].

BORDWELL D. THOMPSON K. *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1993.

CREATIVOS ONLINE. *Línea clara, un estilo que cómic que Hergé popularizó con Tintín*. Disponible en: <<https://www.creativosonline.org/blog/linea-clara-un-estilo-que-comic-que-herge-popularizo-con-tintin.html>> [consulta: Febrero, 2019].

DUDOK DE WIT, M. (dir.) *La tortuga roja* [película]. Francia, Bélgica, Japón: Studio Ghibli, Wild Bunch, 2016.

FIELD, S. *El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones*. Madrid: Plot Ediciones, 2001.

GIACCHINO, M. BALFE, L. (dir.) *Piratas del caribe: La venganza de salazar* [película]. EEUU: Disney, 2017.

HEMINGWAY, E. *El viejo y el mar*. Barcelona: Planeta, 1985.

KAFKA, F. *La muralla china*. Madrid: Alianza Editorial, 1999.

KAFKA, F. *La metamorfosis y otros relatos*. Madrid: EL PAIS, 2002.

KOYAMA, S. (dir.) *El perro fiel* [película]. Japón: Shochiku, 1987.

KUROSAWA, A. (dir.) *Ikiru* [película]. Japón: Tōhō, 1952.

LA MENTE ES MARAVILLOSA. *El arquetipo de la sombra: el lado oculto de nuestra psique*. Disponible en: <<https://lamenteesmaravillosa.com/arquetipo-de-la-sombra-lado-oculto/>> [consulta: 2019-04-7].

- LORENZO, M. (dir.) *La noche del oceano* [Cortometraje]. Valencia: Enrique Millán Almenar, 2015.
- LOVECRAFT, P. H. *El Necronomicón*. Barcelona: Plutón Ediciones, 2017.
- MOEBIUS. *El garage hermético*. MÉTAL HURLANT. Francia: Norma Editorial, 2013.
- MOEBIUS. JODOROWSKY, A. *El Incal*. Barcelona: RESERVOIR BOOKS, 2017.
- MONTIEL, A. *El desfile y la quietud*. Valencia: Generalitat Valenciana Conselleria de cultura i edució, 2002.
- MURCH, W. ONDAATJE M. *El arte del montaje*. Madrid: Plot Ediciones, 2007.
- OSBORNE, M. (dir.) *El principito* [película]. Francia: Onyx Films, Orange Studio, On Entertainment, 2015.
- PETROV, A. (dir.) *El viejo y el mar* [película]. Rusia: Bernard Lajoie; Tatsuo Shimamura, 1999.
- POE, A. E. *Narraciones extraordinarias*. Madrid: El Club Diógenes, 2009.
- POLANSKY, R. (dir.) *El pianista* [película]. Polonia: Studio Babelsber, 2002.
- PROSPER RIBES, J. *Elementos Constructivos del relato cinematográfico*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2004.
- SNYDER, B. *¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación de un guión*. Barcelona: Alba Editorial, 2016.
- UNIVERSO MARVEL. *Jean Giraud* Disponible en: <<https://www.universomarvel.com/fichas/autores/giraudjean.html>> [consulta: 2019-06-10].
- VIDAL ESTEVEZ, M. *Akira Kurosawa*. Madrid: Cátedra Signo e imagen / Cineastas, 2000.
- VIDAL ESTEVEZ, M. *Mirando a Kurosawa*. En: Nosferatu Revista de cine. Barcelona: Enero 1993, núm. 11, ISSN: 1131 - 9372.
- WILLIAMS, R. *The Animator's Survival Kit*. Londres: Faber and Faber, 2001.

9. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapa mental del proceso realizado en el proyecto.

Figura 2: Cronograma de todas las fases del proyecto *La Sombra*.

Figura 3: Retrato de Franz Kafka.

Figura 4: Portada del libro *La metamorfosis* por Franz Kafka.

Figura 5: Retrato de Carl Jung.

Figura 6: Retrato de Akira Kurosawa.

Figura 7: Retrato de Dudok de Wit.

Figura 8: Ilustración del cómic *Las aventuras de Tintín: La isla negra* (1986) por George Remi.

Figura 9: Retrato de George Remi.

Figura 10: Retrato de Moebius.

Figura 11: Ilustración realizada por Moebius para el cómic *El Incal*.

Figura 12: Portada del libro *El libro del guion* de Syd Field.

Figura 13: Portada del libro *El viejo y el mar* por Ernest Hemingway.

Figura 14: Busto del filósofo Aristóteles.

Figura 15: Fotograma de la película *El pianista* por Roman Polanski.

Figura 16: Diseño del personaje de Luis para *La Sombra*, realizado por Marta de Paz García.

Figura 17: Ficha del personaje de Luis para *La Sombra*.

Figura 18: El inicio de la escaleta de *La Sombra*.

Figura 19: Línea de tiempo del cortometraje *La Sombra*.

Figura 20: Estructura del relato ideada por el filósofo Aristóteles.

Figura 21: Inicio del guion técnico de *La Sombra*.

Figura 22: Inicio del storyboard de *La Sombra*.

Figura 23: Colorsript de *La Sombra*.

Figura 24: Ilustración realizada por Moebius para el cómic *Arzach*.

Figura 25: Logo de Adobe Photoshop.

Figura 26: Fondos del mar para *La Sombra*.

Figura 27: Fondos del mar para *La Sombra*.

Figura 28: Fondo del desierto para *La Sombra*.

Figura 29: Fondo de la orilla para *La Sombra*.

Figura 30: Fondo del pueblo para *La Sombra*.

Figura 31: Fotograma en color de *La Sombra*.

Figura 32: Fotograma en color de *La Sombra*.

Figura 33: Captura de pantalla del montaje realizado para *La Sombra*.

10. ANEXOS

Se ha creado una serie de diferentes anexos con el fin de poder mostrar en mejor calidad y tamaño todo el trabajo realizado para este proyecto.

En el siguiente enlace se encuentran todos los anexos:

https://drive.google.com/open?id=141efGiRYN0I7bx_QGWdETTqAz5aj24Nz

Anexo 1: El relato de *La Sombra*.

Anexo 2: Fichas de personajes para *La Sombra*.

Anexo 3: *Escaleta de La Sombra*.

Anexo 4: Guion literario de *La Sombra*.

Anexo 5: Guion técnico de *La Sombra*.

Anexo 6: Storyboard de *La Sombra*.

Anexo 7: Animática de *La Sombra*.

Anexo 8: Referentes para el tráiler de *La Sombra*.

Anexo 9: Fondos del cortometraje *La Sombra*.

Anexo 10: Tráiler de *La Sombra*.