

TFG

SOVIET FANTASY

PRE-PRODUCCIÓN DE UN EPISODIO PILOTO DE ANIMACIÓN

Presentado por: Alex Navarro Tolosa
TUTOR: Raul G. Monaj

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

SOVIET FANTASY

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado teórico y práctico trata de abarcar las diferentes fases de la pre-producción para un episodio piloto de animación 2D, desde la concepción de la idea hasta la realización de la misma, culminando en la pre-producción.

Este proyecto está enfocado hacia el ámbito profesional de la industria de la animación, buscando ser un trabajo que pueda formar parte del portfolio personal del artista y más adelante ser concluido como piloto para una futura serie de animación. La serie será de ciencia ficción, con elementos de la guerra fría y de leyendas urbanas, ambientada en una URSS futurista alternativa.

Palabras clave: piloto, producción, diseño de personajes, *concept-art*, ilustración, leyenda urbana, animación 2D, ucronía.

ABSTRACT

This final year theoretical and practical report consists of the realization of a 2D animated pilot episode, starting with the conception of the idea and finishing with the pre-production.

This project is focused on the animation industry and its workplace with the objective of being part of the artist's personal portfolio and, in the future, be concluded as an independent pilot episode for a future animated serie. The series will be science fiction, with elements of the cold war and urban legends, set in an alternative futuristic USSR.

Keywords: pilot, production, character desing, concept-art, illustration, urban legend, 2D animation, uchronia.

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

Este Trabajo Fin de Grado ha sido realizado íntegramente por el alumno Alex Navarro Tolosa de los Ángeles. Este es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2019/2020 del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas de la Universidad Politécnica de Valencia. El presente documento es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alex N.T.', followed by a long horizontal line extending to the right.

Fecha: 30-06-2020

AGRADECIMIENTOS

A mi tutor, el Dr. Raúl González Monaj por su profesionalidad, actitud, consejos y comprensión en lo que abarca el desarrollo de toda la obra.

A Sandra Sanz y Daniel Polo por trabajar conmigo en la producción del *teaser*.

A Miguel Vidal e Ignacio Meneu por sus lecciones de animación.

A mi familia, por mostrar siempre su apoyo y nunca rendirse en los peores momentos de este año.

A mis amigos, por siempre estar ahí para motivarme y creer en mis habilidades más de lo que yo nunca creeré.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7
3. DESARROLLO DE LA IDEA	8
4. REFERENTES	9
4.1. <i>ENCYCLOPEDIA OF RUSSIAN AND SLAVIC MYTH AND LEGEND</i>	10
4.2. <i>BATMAN THE ANIMATED SERIES</i>	10
4.3. <i>RICK & MORTY</i>	11
5. PREPRODUCCIÓN	12
5.1. GUIÓN	13
5.2. <i>CONCEPT ART</i>	14
5.3. PERSONAJES	15
5.3.1.) Tachanka Sputnik Jr	
5.3.2.) Kalinka	
5.3.4.) Sputnik Jr	
5.3.5.) Espía Británico	
5.3.6) Cyber-Oso	
5.4. <i>STORYBOARD Y ANIMÁTICA</i>	20
5.5. FONDOS	21
5.6. <i>PROPS</i>	22
6. CONCLUSIONES	23
7. BIBLIOGRAFÍA	24
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	26
9. ANEXOS	27
9.1. BIBLIA	
9.2. <i>TEASER</i>	

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto final de grado está relacionado con proyectos de animación 2D, cuyo propósito no es solo disfrutar y aprender en el proceso creativo, sino también consolidar todo lo que he aprendido en la carrera.

La idea base del proyecto surge de unos personajes inspirados en la mitología eslava que recopilé en un compendio de ilustraciones e introduje en una ucronía futurista soviética. Decidí convertirlo en objeto de desarrollo para mi TFG después de observar la buena acogida que tuvieron esas ilustraciones entre mis compañeros y su interés por las historias, tan poco conocidas.

Este trabajo pretende ser una presentación de los protagonistas de la historia, en la que el cortometraje es básicamente un episodio piloto, una visión de lo que estos personajes pueden expresar y un primer acercamiento a una historia más amplia que me gustaría continuar en el futuro.

Estos referentes de la mitología rusa han surgido de un exhaustivo estudio de esta cultura para crear un mundo que la represente mejor. La investigación requirió una ardua tarea debido a la mala conservación de las fuentes. Como consecuencia de ello algunas figuras mitológicas fueron reinterpretadas en algunos aspectos.

El proceso de creación de este proyecto está centrado en la pre-producción. Todo el proceso de pre-producción lo he realizado en solitario ya que partía de una idea personal y quería dar mi visión de estos mitos. En cambio, fue posible un proceso de producción debido a un trabajo de clase donde formé un equipo con dos compañeros, Sandra Sanz y Daniel Polo (en la asignatura Producción de Animación 2), para poder realizar un *teaser*.

En cuanto a aspectos técnicos, todo se ha realizado empleando disciplinas mixtas; el *concept art* fue en su mayor parte tradicional, la biblia y el pase de animación son completamente digitales. El programa utilizado fue *Adobe Animate*.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo principal de este trabajo es explorar el proceso de pre-producción de cortometrajes animados. Trabajar en todas las etapas involucradas en la animación, crear los mejores productos en cada etapa y en un futuro realizar un excelente episodio piloto. Así podré adaptarme a las condiciones del oficio al que me quiero dedicar.

El otro gran objetivo de este proyecto ha sido producir un teaser de animación con una premisa original. Ya era capaz de plasmar una historia en cómic, pero necesitaba emplear la animación y lograr que el espectador mostrase interés y disfrutara con ello.

Desde un primer momento el trabajo se ha tratado de forma profesional, emulando el proceso que se daría en un estudio de animación. La diferencia más evidente con una pre-producción al uso, ha sido la irrupción de la pandemia global del Covid-19, lo que ha dificultado gran parte de la producción pese a que el proyecto (la pre-producción) ha sido totalmente personal. No ha sido posible trabajar como si de un estudio se tratase, solo con revisiones online a profesores saturados de trabajo, sin poder ayudar de forma presencial a compañeros del grupo para conseguir un producto de calidad. Todo esto sin alterar el incesante ritmo de trabajo hasta cumplir las fechas límite impuestas.

Igualmente, quería desarrollar la visión personal del mundo ficticio que yo me estaba imaginando, inspirado no solo en mitos y leyendas, sino también en el mundo ideal que planteaban Marx y Engels en su manifiesto y su reproducción en una URRS ucrónica. Puede sonar un tanto polémico, pero en este proyecto no pretendo crear propaganda ni hablar de política.

En cuanto a la producción, casi todo el trabajo de desarrollo visual estaba completo, así que cuando el profesor de animación ordenó la tarea final de producción de animación vi una oportunidad para formar un equipo, por lo que los dos colegas (Sandra Sanz y Daniel Polo) se unieron al grupo de trabajo. Asumiendo el papel de director de este pequeño equipo, trabajamos juntos en toda la producción. Con nuestros planes de producción, plazos y revisiones, hemos sido lo más profesionales posible cuando nos enfrentamos a este trabajo, porque aunque el proceso es importante, es vital completar productos de calidad que puedan mostrarse en el futuro.

En resumen, el proceso utilizado es el siguiente: Elegí el tema de la mitología eslava e investigué lo que se podía llegar a hacer. Luego hice un guión.

Junto con el equipo de clase de producción se estudiaron las posibilidades visuales dadas por los guiones y el arte conceptual existente. Se dibujó un *storyboard* del cual se realizó una animática.

Tras revisar todo lo anterior múltiples veces y conseguir finalmente un buen resultado, se prepararon los fondos que aparecerían en el cortometraje. Después de completar todas estas tareas, se comenzó a animar. Cada escena debe someterse al menos a dos procesos de animación hasta que se obtenga un buen efecto. Después de esto, se realizó el *clean-up* y luego todo el trabajo fue pasado a color. Todos los materiales se exportaron en capas transparentes, por lo que en la post-producción, se pudo cambiar y mejorar el producto final.

3. DESARROLLO DE LA IDEA

Desde antes de entrar en la Universidad sabía que mi trabajo final de grado iba a ser una animación, ya que quería llegar a ser director de animación y crear mis propias series. Tenía muchas opciones para elegir a la hora de hacer una historia, pues llevaba preparándome para este momento desde hacía mucho.

Una de las opciones trataba sobre un proyecto de clase anterior, El Trío Explosivo. Pero la popularidad de los personajes de mi más reciente creación, Soviet Fantasy, estaba en auge. Era una compilación de seres de la mitología eslava, un amplio submundo extraño, de relatos desconocidos y antiguos, que con algunos ajustes y una atmósfera más atrevida, me brindaría un nuevo universo de historias fascinantes.

Pero yo no quería desarrollar una historia ya existente, sino que quería que esta fuera original, así que decidí darle un giro a ese mundo, o más bien una actualización. Decidí que estos mitos y leyendas estuvieran ambientados en una Unión Soviética que no solo no se disolvió, sino que se expandió por todo el continente euroasiático, donde los habitantes conviven con robots y otros miles de avances tecnológicos. La mitología eslava es original de las gélidas tundras, imponentes instalaciones soviéticas abandonadas, bosques oscuros donde la vida pasa casi inadvertida, es un abismo de criaturas mágicas y extrañas que pueden engañar o destruir a todo aquel que les plante cara. La simple idea de que estos seres entrasen en contacto con una Unión Soviética indisoluble en Guerra Fría permanente deja un panorama de absoluto misterio e intriga constante, y ese era el plan.

En esta historia hay dos científicas del ejército rojo que investigan y montan guardia acechadas por implacables fuerzas sobrenaturales que escapan al raciocinio, oscuros secretos del pasado, espías del este y bajo la incesante amenaza de una posible guerra nuclear entre las potencias mundiales. Sus nombres en clave son Kalinka y Tachanka, la primera bajita e ingeniera, proveniente de una estación espacial; y la segunda, alta como un ciprés, bióloga y experta en rarezas, ambas acompañadas por su fiel dron, Sputnik Jr.

4. REFERENTES

Para el desarrollo del proyecto, he recopilado una selección de referencias para la historia y estética, pese a que han habido numerosas influencias.

4.1. *Encyclopedia of Russian and Slavic Myth and Legend*

Este volumen ofrece una guía completa en inglés sobre el mito y la leyenda del Imperio ruso y otros países y pueblos eslavos. Hay pocas historias más conmovedoras que las de la antigua Rusia.

Las creencias rusas y otras eslavas tejen un rico tapiz en el que elementos del mundo real coexisten con los de la fantasía, como dragones, monstruos y lobos que cambian de forma. Aunque Rusia adoptó el cristianismo como la religión del estado en el año 988 d. C., el paganismo siguió siendo popular hasta finales del siglo XIX.

En el mito y la leyenda rusos, los temas cristianos se entrelazan con ideas paganas: los dragones luchan contra los sacerdotes, los santos se encuentran con las ninfas y las brujas entran en el reino de los cielos. La Enciclopedia de mitos y leyendas rusos y eslavos incluye un amplio historial histórico, geográfico y biográfico para profundizar la comprensión del lector sobre el mito y la leyenda.

Se incluyen numerosas ilustraciones en este fascinante volumen, que es de gran interés para estudiantes, académicos y todos los que desean explorar el patrimonio cultural de la antigua Rusia.

4.2. *BATMAN THE ANIMATED SERIES*

*Batman The Animated Series*¹ fue la referencia estilística más importante en la creación de este proyecto por muchas razones, a parte de que personalmente me parece un estilo muy atractivo, porque sus diseños de personajes son memorables, una combinación de formas bien definidas y colores brillantes que se destaca como el mejor trabajo de DC.

Al crear el estilo visual del personaje, se combinaron varias teorías de diseño diferentes. El estilo angular y exagerado de "La bella durmiente" de Disney (1959) junto con los diseños Alex Toth similares a los dibujos animados de Hanna-Barbera en la década de 1960, combinando elegancia y sencillez.

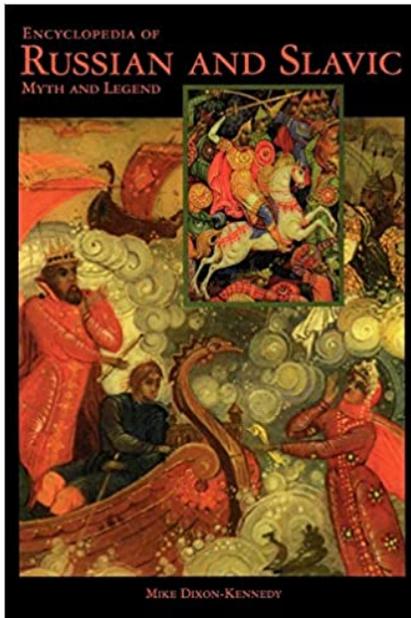


fig. 1



fig. 2



fig. 3

fig. 1. DIXON-KENNEDY, MIKE.
Encyclopedia of Russian and Slavic Myth and Legend.

fig. 2. Fotografía de *Batman The Animated Series.*

fig.3. Fondo de *Batman The Animated Series.*

¹ *Batman The Animated Series* es una serie animada desarrollada por Bruce Timm y Eric Radomski y emitida por Fox Kids entre los años 1992 y 1995.



fig. 4

Y en cuanto a los escenarios, originalmente se tenía la intención de ser un poco más elegante, por lo que prefirieron el estilo *art déco* de Nueva York en la década de 1940. Esto causó esa sensación intemporal que le caracteriza donde se sintió muy auténtico en un escenario de los años 40, pero que contaba historias contemporáneas. Se podían ver mafiosos y vehículos y dirigibles de los años 40, y sin embargo, Batman tenía una tecnología que iba mucho más allá de ese período de tiempo. Así se evolucionó a lo que se denominó "*Dark Deco*".

4.3 RICK Y MORTY

Es sencillo imaginar que una serie animada con temática de ficción va a estar dirigida a un público infantil, pero este no era el caso. Así que de entre tantas series de animación para adultos, lo más aproximado a una referencia era Rick & Morty¹.

Aunque la estética de esta serie diste mucho de mi proyecto, lo que me interesaba era como estaba escrito y ambientado al público, puesto que es ampliamente elogiada por su originalidad, creatividad y sentido del humor.

La fórmula general en Rick y Morty consiste en la yuxtaposición de dos escenarios que confluyen. Por un lado se muestran las aventuras que vive un abuelo exageradamente egoísta y alcohólico, por lo desconocido del espacio intergaláctico e interdimensional, arrastrando a su nieto con él.

Estas historias de aventuras se insertan en cada trama, acompañadas de dramas familiares.

La intención de los creadores es que la serie sobrepase la continuidad tradicional en la televisión, optando así por *storylines* discontinuas. Siguen una estructura de guión bastante interesante, en la cual el protagonista (que puede ser un distinto personaje en cada episodio) sufre un pequeño problema que le lleva a tomar una decisión importante que provoca cambios satisfactorios, pero con consecuencias que deben ser neutralizadas. Luego, el protagonista debe admitir la futilidad del cambio.

fig. 4. Fotograma de Rick y Morty

¹ Rick y Morty es una serie de televisión estadounidense de animación para adultos creada por Justin Roiland y Dan Harmon y emitida en Adult Swim en 2013.

5. PRE-PRODUCCIÓN

Como mencioné al principio, este proyecto ha sido realizado en solitario a falta de compañeros voluntarios. Bajo la supervisión de mi tutor, Raúl G. Monaj, realicé todo el trabajo necesario para completar la biblia de animación que constaba de una serie de fases:

PERSONAJES:

Principales

- 1 Hoja pose $\frac{3}{4}$ frontal a color+ descripción psicológica
- 1 Hoja giro
- 1 Hoja giro construcción
- 1 Hoja Expresiones (5): ira, llanto, alegría, miedo, tristeza (plano medio, incluidas las manos)
- 1 Hoja poses (4): (cuerpo entero, la pose estándar no cuenta)
- 1 Hoja de bocas: (con la cabeza incluida)

Secundarios

- 1 Hoja pose $\frac{3}{4}$ frontal a color
- 1 Hoja giro
- 1 Hoja giro construcción
- 1 Hoja Expresiones (3 a elegir): ira, llanto, alegría, miedo, tristeza (plano medio, incluidas las manos)
- 1 Hoja poses (3): (cuerpo entero, la pose estándar no cuenta)

Extras

- 1 Hoja con 3 personajes en $\frac{3}{4}$
- 1 Hoja comparativa de tamaños de principales y secundarios

ESCENARIOS

(se puede intercambiar el número) Exteriores x2

- 1 Vista general de la ciudad, selva, etc.. (no distinguimos a los personajes)
- 1 Vista más cercana (podemos identificar a los personajes) Interiores x1
- 1 Vista
- 1 Contracampo de la vista anterior

PROPS

- 1 Hoja con 5 props

5.1. GUIÓN LITERARIO

La biblia de animación estaba destinada a servir para un episodio piloto, que suele durar un periodo de tiempo limitado.

Era imposible contar una gran historia sobre los mitos y leyendas rusos, ya que ninguno de ellos sería contado bien en poco tiempo. Recientemente hice un cómic con los personajes del proyecto. Sabiendo esto, decidí usar esta acción para el script, aunque cambié algunas cosas.

Con todas estas pautas, vi que una buena solución era una búsqueda, lo que supondría acción, se mostraría al público el mundo donde se desarrolla la historia, se conocerían a los personajes y sus roles y resultaría fácil contar en cuestión de minutos.

Las protagonistas son Kalinka y Tachanka, las guardianas del bunker secreto de Ukronia, acompañadas por un dron supervisor, Sputnik Jr. Las camaradas Kalinka y Tachanka no parecen llevarse demasiado bien ni resultan competentes como soldados en guardia, pues son científicas en plena investigación y aisladas del resto del mundo. Habría un antagonista, el Espía Británico o Spy, que intentaría huir o acceder a las instalaciones del bunker, burlón y astuto como un zorro pero con un ego inflado. Pero una historia entre personajes que se buscan el uno al otro resulta demasiado fácil y previsible.

Se me ocurrió añadir a otro de mis personajes, el Cyber-Oso, que provocaría ese inesperado giro de tornas. Solo me faltaba darle un motivo a este personaje para existir.

Con todos estos elementos creé el guión: En la tundra de Ukronia, un espía británico intenta huir de las fuerzas del orden soviético con un maletín repleto de información confidencial, pero se cruza con las protagonistas, Kalinka, Tachanka y Sputnik Jr, que también van tras él, lo que deriva en una búsqueda que les hará adentrarse en los peligrosos bosques de Ukronia, donde habitan criaturas desconocidas y monstruos terribles como el Cyber Oso.

Así que tome la estructura de los tres actos:

1er acto: Se nos muestra el Espía huyendo de los soviéticos en un furgón, donde podemos apreciar como va cambiando el entorno urbano por uno mas natural (la tundra) a lo largo del trayecto. El furgón estrellándose en la cuneta, obligando al Espía a continuar su éxodo a pie por la tundra supondrá el final del acto.

2o acto: Se nos presenta a Tachanka y Kalinka, que están descargando en el bunker especímenes de seres extraños, en especial el violento Cyber Oso. Se puede apreciar el modo de vida de las protagonistas, sus peleas y su personalidad hasta que la Sargento, por medio de la Telepantalla, les emite el mensaje del Espía forajido y las ordenes de atraparlo, que resulta ser una misión opcional. Kalinka acepta cumplir con la hazaña, ignorando la opinión de Tachanka. La Sargento les otorga un Sputnik Jr, un dron que les ayudará en caso de complicaciones. Las protagonistas parten en busca del Espía, pero se dejan solo al Oso Cyborg, que con su brazo mecánico comienza a romper las barras de su jaula. Mientras, las protagonistas acaban atrapadas por una fuerte ventisca en mitad de la Tundra, separándose accidentalmente. Tachanka se queda sola con Sputnik, mientras que Kalinka es noqueada por el huidizo espía, que después acaba por toparse con Tachanka, a la que logra engañar pese a que el Sputnik lo detecta como un potencial sospechoso. Los gritos de Kalinka alertan a Tachanka, pero ya es tarde, el Espía ha logrado escapar adentrándose en el bosque y finalizando así el segundo acto.



fig. 5

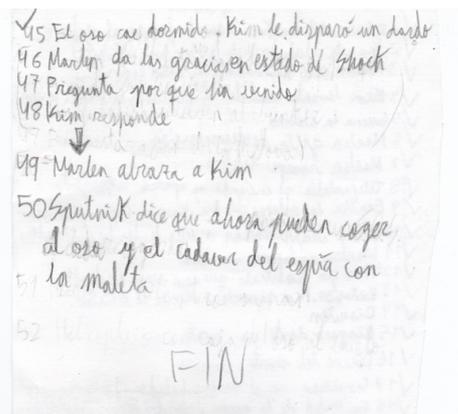


fig. 6

3er acto: En este acto las protagonistas continúan la búsqueda del espía, pero han perdido el rastro. El Sputnik avista algo, pero resulta ser una liebre. De pronto, Tachanka ve un reflejo proveniente del bosque y la cabeza de la liebre estalla. Se dan cuenta de que el Espía les está disparando en modo de francotirador y huyen para refugiarse. Montan una tienda de campaña, pero en mitad de la noche escuchan el sonido de unos vidrios. Al salir a investigar, algo se estrella en la tienda y esta se envuelve en llamas. Se trata de otra de las estrategias del Espía. Tachanka, viendo que las provisiones y la munición se consumen en el fuego exige a Kalinka una retirada estratégica, pero esta se niega, terminando por disolver el grupo en una ardiente discusión. Mientras Tachanka y Sputnik parten de nuevo al Bunker, Kalinka se queda sola con la tienda en llamas. Al día siguiente, unos disparos alertan a Kalinka, que había encontrado cobijo dentro de un tocón. Ella saca su arma y dispara, pero es incapaz de ver de donde provienen los disparos hasta que una ráfaga de balas destruye su tocón. Kalinka se aproxima y protegida por una roca, descubre la gruta que servía de guarida para el Espía. Con su arma intenta avistar la cabeza del enemigo para asestar el disparo final, pero al asomarse recibe un tiro en el hombro quedándose inconsciente y fuera de la protección de la roca. Al despertar, solo es capaz de oír chasquidos provenientes de la cueva. Al asomarse, descubre que los ruidos son de una torreta automática que se quedó sin munición después de alcanzar a Kalinka. Ésta encuentra en las profundidades de la caverna el maltrecho cadáver del espía con el maletín, pero antes de poder preguntarse que había ocurrido, un gran golpe la tumba al suelo. Se trata del Cyber-Oso, que comienza a atacarle. Kalinka se prepara a recibir el último golpe del engendro cuando un fuerte disparo corta los rugidos del ser, que cae rendido a sus pies. Detrás del oso, en la obertura de la cueva, puede apreciarse la silueta de Tachanka apuntando con un rifle y acompañada por Sputnik.

El guion fue originalmente escrito a base de frases, un método conocido como "phrasing". Como se puede comprobar a la izquierda de esta página se trata de una escaleta de acciones de la historia.

fig. 5 y 6. Escaletas del guión



fig. 7



fig. 8



fig.10



fig. 9

fig. 7. Ilustración de la primera versión de Kalinka, Tachanka y Sputnik Jr. fig. 8 Ilustración de la primera versión del Espía.
 fig. 9. Integrantes de la "fauna" de Ukronia.
 fig. 10. Concept de un fondo panorámico.

5.2. CONCEPT ART

El arte conceptual es una disciplina en el mundo de la animación, que diseña conceptos e ideas a través de ilustraciones. Su aplicación se traduce en la etapa de visualización de ciertos proyectos. Desde el diseño de personajes hasta objetos animados (*props*).

Esta etapa es una de las más complicadas, porque aunque existe una preferencia de estilo al comienzo del proyecto, el diseño debe simplificarse para poder realizar animaciones en el futuro. Se requería un estilo sencillo que se pudiera animar bien. Por suerte contaba con la ayuda y supervisión de Raúl, mi tutor, que daba el visto bueno de los diseños.

En total he diseñado 133 concepts de personajes para esta serie, de los cuales en su mayoría se tratan de criaturas fantásticas eslavas.

5.3. PERSONAJES



fig. 11

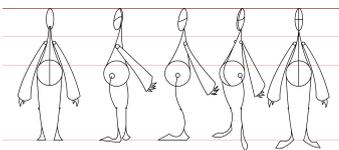


fig. 12



fig. 13

Para el diseño de personajes seguí los métodos empleados en el libro *Cartoon Animation*, de Preston Blair. La idea de que las protagonistas fueran mujeres fue algo que ha sido cuestionado en varias ocasiones durante el desarrollo de mi proyecto por terceras personas. El hecho de que sean mujeres es relevante ya que en la cultura popular a los rusos se les representa como un musculoso varón en un constante rol de antagonismo. Cabe destacar que la figura de la mujer en la URSS fue esencial, siendo pioneras en la igualdad de género en todos los ámbitos más que en el bloque capitalista, donde sus roles no sobresaldrían de las tareas del hogar. Por eso elegí a las mujeres soviéticas como protagonistas.

5.3.1. Tachanka

Para realizar el diseño de Tachanka me basé en el uniforme de los soldados del ejército rojo, que con sus picudos sombreros *budiónovka* adquirirían un aspecto alargado que me pareció en su momento acertado, pues quería hacer que los personajes tuvieran una estatura y silueta muy diferente. La elección del curioso nombre del personaje se debe a que a los que investigan en Ukronia se les otorga un nombre clave para proteger su identidad ante la amenaza de los espías. Su origen proviene del título de una canción popular del Ejército Rojo durante la Guerra Civil Rusa, que narra las hazañas bélicas de los carruajes armados o *tachankas*. Tachanka es una bióloga experta en la criptozoología¹ y médica cirujana que ha sido enviada al área secreta de Ukronia a investigar anomalías que escapan a la lógica del resto del planeta.

Lo que a Tachanka le falta de habilidades sociales y respeto hacia la dignidad humana lo compensa de sobra con un torrente inagotable de descubrimientos para el Estado y un enfermizo entusiasmo por diseccionar todo lo que examina. Criada en Stalingrado, URSS, considera los avances de su investigación un acto reflejo de satisfacer su morbosa curiosidad.

Como es habitual en la URSS, realizó el servicio militar obligatorio, algo a lo que no le vio practicidad hasta que llegó a Ukronia.



fig. 14

fig. 11. Esbozos de Kalinka y Tachanka.

fig. 12. Giros de Construcción de Tachanka.

fig. 13. Referencias para el uniforme de Tachanka.

fig. 14. Diseño final de Tachanka junto a una versión con bata de laboratorio y desprovista de sombrero

¹ La criptozoología es una pseudociencia que intenta demostrar la existencia de animales extintos, mitológicos o folklóricos. Las entidades de interés criptozoológico se denominan "críptidos", un término acuñado en 1983 por John Wall.

5.3.2. Kalinka

Para diseñar a Kalinka sencillamente me basé en las formas cuadradas del *shapka-ushanka* o *ushanka*, el popular sombrero ruso con orejas plegables.

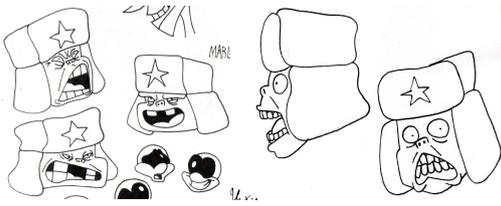


fig. 15

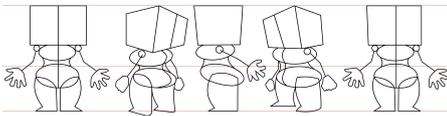


fig. 16



fig. 17



fig. 18

Su uniforme, salvo por el sombrero, tiene exactamente el mismo diseño que el de Tachanka. Al contrario que su camarada, Kalinka es mas bajita, favoreciendo la diversidad de siluetas en los personajes.

El seudónimo de Kalinka, al igual que en el caso de Tachanka, es un nombre clave sacado de una canción popular rusa homónima, que hace referencia a las bayas de nieve, en ruso *kalina*, pero en la canción usan cariñosamente el diminutivo *kalinka*.

Kalinka es ingeniera aeroespacial y física, original de la Colonia Lunar Soviética. Es muy temperamental y se enoja muy rápido. Ha sido enviada a investigar las anomalías de Ukronia en colaboración con la camarada Tachanka. Su reducida estatura se debe a la adaptación de su cuerpo a las condiciones de vida en el espacio, donde están acostumbrados a utilizar exoesqueletos y armaduras.

Esta gruñona soviética de voz tosca, fanática de las armas, nació en la estación espacial MIR. Su curiosidad, más de diez años de viajes espaciales y su experiencia en ingeniería armamentística y robótica le sirvieron para diseñar, ensamblar y fabricar gran cantidad de máquinas futuristas.

Al igual que Tachanka, Kalinka realizó el servicio militar obligatorio, pero las armas terrestres le parecen obsoletas comparadas con lo que usan en el espacio.

fig. 15. Esbozos de Kalinka.

fig. 16. Giros de Construcción de Kalinka.

fig. 17. Referencias para el sombrero ushanka de Kalinka.

fig 18. Diseño final de Kalinka junto a una versión sin uniforme



fig. 19

5.3.3. Sputnik

Sputnik Jr está claramente inspirado en el *Sputnik 1*, un satélite soviético enviado al espacio en 1957 (y el primero en la historia de la humanidad) con un cuerpo esférico y cuatro largas púas (Sputnik Jr los denomina "telsons") que le sirven de brazos. También posee una boca y un único receptor ocular tras una lente ahumada, formando lo más parecido a un rostro.

Sputnik Jr es un dron asistente flotante capaz de sentir emociones o al menos emularlas, de carácter entusiasta, energético, simpático y extremadamente hiperactivo.

Su memoria está diseñada para aprender constantemente de su entorno, haciendo que los periodos en los que está operativo desarrolle más facetas de personalidad. Esto le otorga como resultado una capacidad para leer rostros y tener propensión a la risa patológica, de la cual se excusará aquejándose de un *glitch*.

Rompe la cuarta pared con frecuencia.

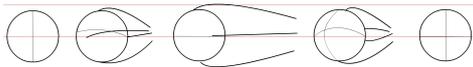


fig. 20

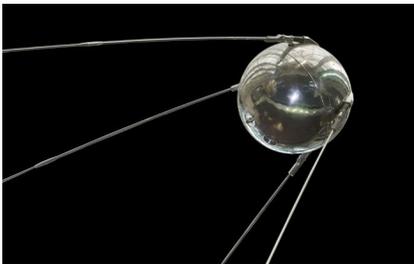


fig. 21

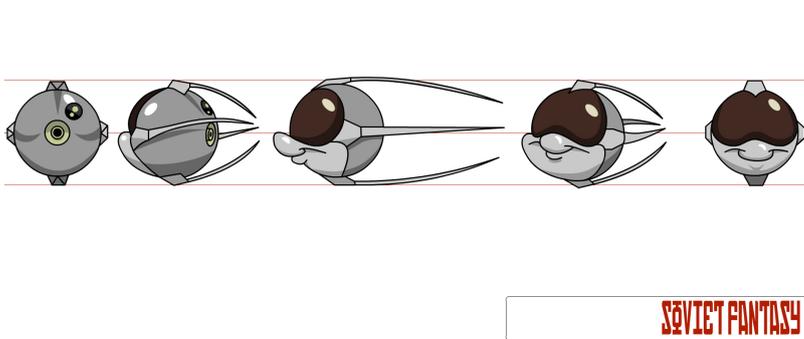


fig. 22

fig. 19. Diseños alternativos.

fig. 20. Giros de Construcción de Sputnik Jr.

fig. 21. Referencias para Sputnik Jr.

fig. 22. Model Sheet de Sputnik



fig. 23



fig. 24



fig. 25

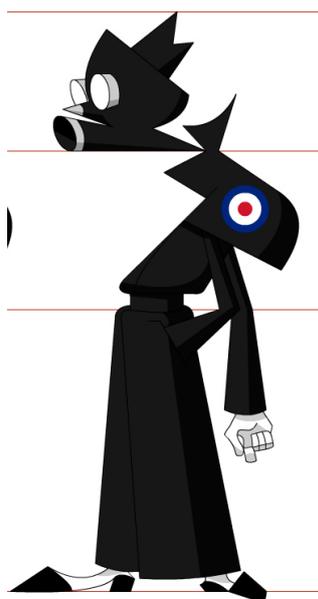


fig. 26

- fig. 23. Primer concept del Espía Británico.
 fig. 24. Diseño del Espía sin máscara.
 fig. 25. Referencias para el uniforme del Espía Británico.
 fig. 26. Diseño final del Espía Británico

5.3.4. Espía Británico

El diseño del Espía es el que menos cambios ha necesitado, que permanece inalterable con su uniforme de látex negro, máscara anti-gas *Zelinsky Kumant* y su tacita de té.

El Espía no es un personaje como tal, sino que en cada episodio en el que aparece se trata de otra persona con el mismo uniforme, de manera que se caricaturiza a un determinado tipo de funcionario, en todo idéntico a sus colegas. Esto se debe a que un gag recurrente del Espía es que en todos los episodios en los que se involucra acaba muriendo de diversas formas demostrando que es reemplazable.

Este personaje, patológicamente adicto a la teína, es procedente de una región indeterminada de Reino Unido, entusiasta de los zapatos elegantes y las puñaladas traperas. No ha probado un bocado decente en su vida y su única esperanza de dejar la prisión en su país después de un largo historial de crímenes era someterse al programa voluntario de espías del MI6, donde a cambio de sus "dotes criminales" se le gratificaría con pensión y sueldo vitalicio y el borrado de sus antecedentes penales.

Posee un gran conocimiento en armas de todo calibre y rango, combinado con una puntería casi infalible.

Sueña despierto con codearse entre los burgueses a los que robaba y puede que con alguna ocurrencia degenerada que jamás podrá cumplir.

Tiende a subestimar todo lo que le rodea allá donde va, porque para él no hay nada más supremo que la tierra británica que antaño saqueaba.



fig. 27

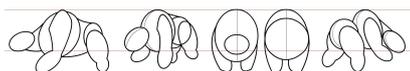


fig. 28



fig. 29

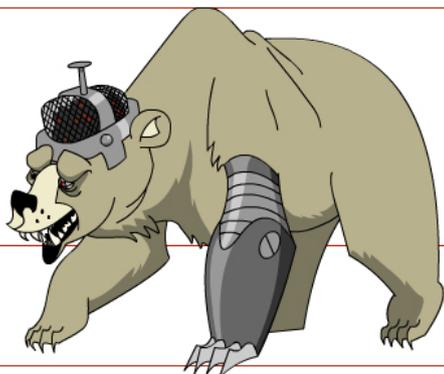


fig. 30

fig. 27. Primer diseño del Cyber-Oso.

fig. 28. Giro de Construcción de Cyber-Oso.

fig. 29. Referencia para el implante cerebral

fig. 30. Diseño final del Cyber-Oso

5.3.5. Cyber-Oso

El oso es un símbolo extendido de Rusia, generalmente un oso pardo europeo, que se utilizó en dibujos animados, artículos y piezas dramáticas desde el siglo XVI y está igualmente relacionado con la Rusia zarista, la Unión Soviética y la Federación Rusa actual. En Rusia, las asociaciones con la imagen del oso han recibido reacciones relativamente mixtas. Por un lado, los rusos valoran al oso en sí mismo por su fuerza bruta y astucia, y los osos se usan muy a menudo como mascotas o como parte de un diseño de logotipo. Por otro lado, el uso excesivo de la imagen del oso por parte de extranjeros que visitaron Rusia antes del siglo XX hizo de la imagen del oso una especie de broma interna. Por este motivo pensé que sería una buena idea que el primer críptido al que se enfrentasen las protagonistas fuera esta suerte de "símbolo patrio".

El diseño del *cyborg* estaba inspirado en los experimentos con animales relacionados con el control de la conducta. Su primera versión caminaba sobre dos patas y tenía implantado un dispositivo de control cerebral defectuoso creado por Tachanka, pero no era algo que destacase demasiado en la inmensidad del personaje. Al final opté por añadirle un ojo y una garra biónicos y una pose de cuadrúpedo. Así resultaría más bestial a ojos del público.

El Cyber-Oso era un oso clonado para experimentar en los laboratorios. Cuando creció lo suficiente, fue asignado a Tachanka para un estudio de la conducta animal y cómo manipularla. El dispositivo de su implante cerebral le permite incrementar temporalmente su intelecto. Como consecuencia, se vuelve violento y tiende a agotarse.

Ocasionalmente sufre de convulsiones provocadas por un *glitch* en su placa base. Cuando esto ocurre, su implante es capaz de expresar sus molestias por medio del habla como si fuera una distorsionada voz humana.

Con su garra puede destruir objetos duros como el acero y su ojo *cyborg* le permite acceder a una visión infrarroja.

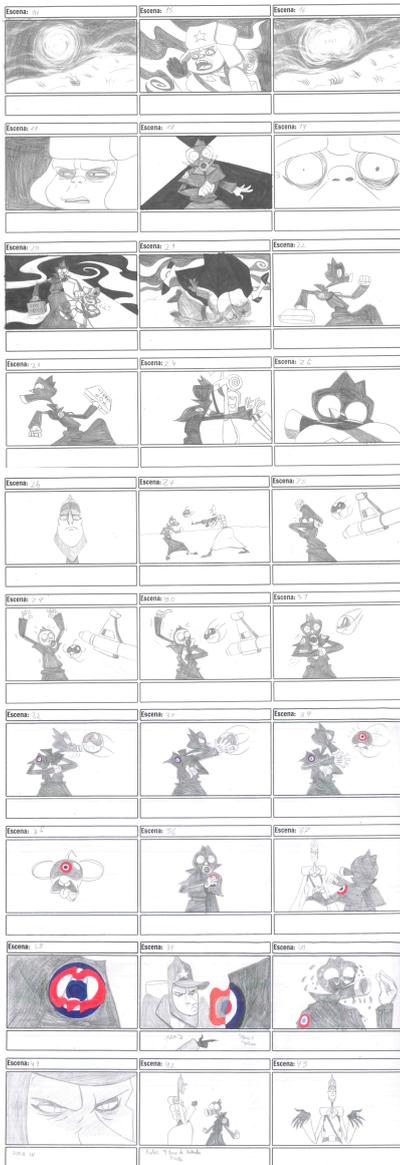


fig. 31

5.4. STORYBOARD Y ANIMÁTICA

La historia se forma en el guión gráfico o *storyboard*, donde se decide cómo se cuenta, cómo el espectador experimentará esta historia. Por lo tanto, es un proceso esencial del que depende el cortometraje.

En mi caso, el *storyboard* partía ya de la idea de un cómic previo realizado en la asignatura de Ilustración Narrativa, donde se presentaba ya la historia completa, aunque realicé algunos cambios.

Una vez terminado, con el *storyboard* realicé la animática con el programa *After Effects* de *Adobe* a la que añadí los sonidos necesarios usando *Adobe Audition*.

fig. 31. Storyboard.



fig. 32



fig. 33



fig. 34

5.5. FONDOS

El estilo del fondo se determina en la etapa del arte conceptual: es simple y sin contornos, de forma que fueron realizados con la aplicación *Adobe Animate*.

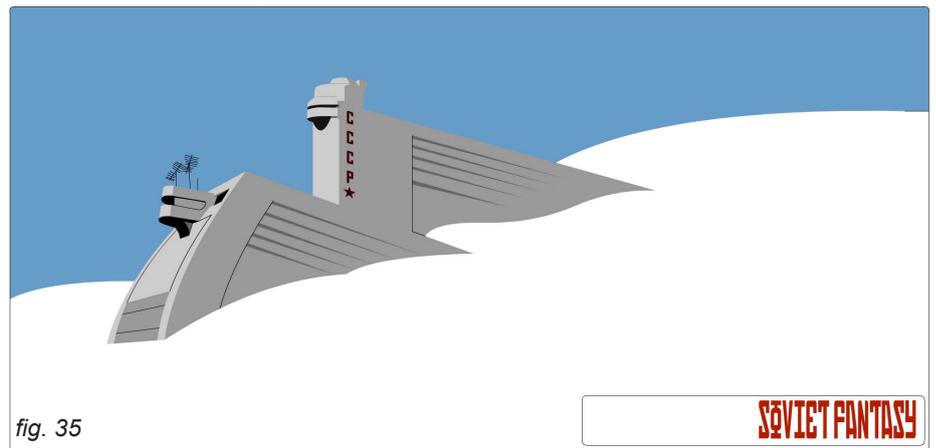
Los diseños están inspirados en el brutalismo, un estilo arquitectónico conocido por su uso del acero y cemento reforzado funcional, elementos modulares y sensación utilitaria.

Aunque podría pensarse que el término brutalista proviene del efecto imponente de sus construcciones, en realidad proviene del nombre en francés del material del que están hechos, hormigón crudo o *béton brut*.

La arquitectura brutalista se usó principalmente para edificios institucionales de países socialistas, aunque actualmente la corriente artística ha llegado a influir de forma global.

Imponentes y geométricos, los edificios brutalistas tienen una calidad gráfica que es parte de lo que los hace tan atractivos para este proyecto.

FONDOS: BUNKER



- fig. 32. Fondo del Cubil Nazi.
 fig. 33. Campo de pruebas de bombas atómicas
 fig. 34 Hotel brutalista
 fig. 35. Fondo del Bunker de Ukronia



fig. 36

5.6. PROPS

Los *props* son objetos o accesorios utilizados por los personajes y actores en una escena de teatro, cine, televisión o videojuegos. Abarca todo objeto móvil o portátil exceptuando actores, escenario y vestuario.

¿Y de dónde viene el término '*prop*'?

Durante el Renacimiento en Europa, las pequeñas compañías de teatro creaban los accesorios, armas, muebles y demás objetos necesarios para la dramatización de la obra. Por tanto, fueron considerados 'propiedad de la cooperativa'.

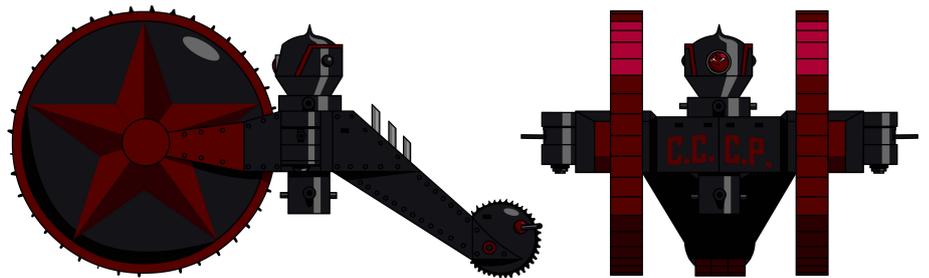
Después, pasarían a ser 'propiedad eventual de quien lo usaba en el escenario'. En cualquier caso, del término propiedad deriva la abreviatura '*prop*'.

Los props mejoran la autenticidad de una escena y ayudan a los actores o personajes a entrar más en su papel. Se convierte así en una parte vital de la producción.

En este proyecto, algunos props son adaptaciones futuristas de objetos ya existentes, como es el caso de armas y vehículos.



fig. 37



Los diseños fueron realizados con la aplicación *Adobe Animate*.

fig. 36. Comparativa entre AK-47000 y su referente, el Avtomat Kalashnikoff.
fig. 37. 'Tanque Netopyr', referencia del Monitor de Moscú

6. CONCLUSIONES

Este proyecto tenía como objetivo realizar el proceso de pre-producción de un proyecto de animación profesional, y además se ha logrado emplear este proyecto para crear un teaser. Considero dicho objetivo cumplido y por ello no podría estar más satisfecho.

Como mencioné al principio de esta memoria, el motivo principal para comenzar este proyecto fue explorar el proceso de pre-producción de animación. Después de haber trabajado en todas las etapas he visto que disfruto muchísimo con el *concept art*, he de confesar que al comienzo del proyecto tenía un conflicto interno entre desarrollo visual y animación, pues sobre todo el diseño de personajes siempre me ha atraído.

Todo el proyecto ha sido un proceso largo que ha llevado mucho tiempo para elaborar, pero el objetivo era conseguir un producto profesional, una buena pre-producción que demostrara todo lo aprendido, y para conseguir algo de calidad hay que dedicarle todo el esfuerzo necesario. Cada fase se ha trabajado lo mejor que se ha podido y creo que sale a relucir en el resultado final. Ahora que el proyecto está acabado el aspecto que más me enorgullece es todo lo que he aprendido. El escribir un guión literario, diseñar personajes siguiendo un método claro y efectivo, diseñar y finalizar fondos (cosa totalmente inusual para mí), he aprendido a realizar un storyboard y qué técnicas emplear para que sea efectivo, he consolidado mis conocimientos de animación y los he enriquecido enormemente, he puesto en práctica mis habilidades con *Adobe Animate*, ¡Hasta ha sido posible emplear todo mi trabajo para la producción de un teaser! Gracias a este proyecto acabo este grado con una buena biblia de animación y un teaser en mi portfolio, los conocimientos necesarios para comenzar a realizar nuevos proyectos más ambiciosos y un objetivo claro a seguir, especializarme en animación para acabar dirigiendo en un gran estudio.

7. BIBLIOGRAFÍA

DIXON-KENNEDY, MIKE(1998). Encyclopedia of Russian and Slavic Myth and Legend.

WILLIAMS, R(2001). The animator's survival kit. Nueva York: Farrar, Straus and Giroux.

PRESTON BLAIR(1994). Cartoon Animation. Colector's Series

RICHARD WILLIAMS(2009). Kit de Supervivencia del Animador. Faber and Faber

REBECCA SUGAR(2019). Steven Universe Art & Origins. Abrams

BRUCE TIMM, PAUL DINI y MITCH BRIAN(2009). Batman: The Animated Series. Warner Bros

ENRIQUE CABEZA MOGOLLO(2019).The Art of Blasphemous. The Game Kitchen

LINDA J. IVANITS(1989).Russian Folk Belief. Routledge

FALI RUIZ-DÁVILA(2018). Manual Para Guionistas De Cómic. Apache Libros

PÁGINAS WEB

<https://archive.org/details/pdfy-hJCUau7KTHC-pnd2/page/n18/mode/1up>

Russia Beyond The Headlines(2007). <https://es.rbth.com/>

AUDIOVISUALES

TIMM, B y RADOMSKI, E. *Batman: The Animated Series*. EEUU: Fox Kids, 1992.

ROILAND, J y HARMON, D. *Rick y Morty*. EEUU: Adult Swim, 2013.

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

<i>fig. 1. DIXON-KENNEDY, MIKE. Encyclopedia of Russian and Slavic Myth and Legend.</i>	10
<i>fig. 2. Fotograma de Batman The Animated Series.</i>	10
<i>fig. 3. Fondo de Batman The Animated Series.</i>	10
<i>fig. 4. Fotograma de Rick y Morty.</i>	11
<i>fig. 5. Escaleta del guión.</i>	14
<i>fig. 6. Escaleta del guión.</i>	14
<i>fig. 7. Ilustración de la primera versión de Kalinka, Tachanka y Sputnik Jr.</i>	15
<i>fig. 8. Ilustración de la primera versión del Espía.</i>	15
<i>fig. 9. Integrantes de la "fauna" de Ukronia.</i>	15
<i>fig. 10. Concept de un fondo panorámico.</i>	15
<i>fig. 11. Esbozos de Kalinka y Tachanka.</i>	16
<i>fig. 12. Giros de Construcción de Tachanka.</i>	16
<i>fig. 13. Referencias para el uniforme de Tachanka.</i>	16
<i>fig. 14. Diseño final de Tachanka junto a una versión con bata de laboratorio y desprovista de sombrero.</i>	16
<i>fig. 15. Esbozos de Kalinka.</i>	17
<i>fig. 16. Giros de Construcción de Kalinka.</i>	17
<i>fig. 17. Referencias para el sombrero ushanka de Kalinka.</i>	17
<i>fig. 18. Diseño final de Kalinka junto a una versión sin uniforme.</i>	17
<i>fig. 19. Diseños alternativos de Sputnik Jr.</i>	18
<i>fig. 20. Giros de Construcción de Sputnik Jr</i>	18
<i>fig. 21. Referencias para Sputnik Jr.</i>	18
<i>fig. 22. Model Sheet de Sputnik</i>	19
<i>fig. 23. Primer concept del Espía Británico</i>	19
<i>fig. 24. Diseño del Espía sin mascara.</i>	19
<i>fig. 25. Referencias para el uniforme del Espía Británico.</i>	19
<i>fig. 26. Diseño final del Espía Británico</i>	19
<i>fig. 27. Primer diseño del Cyber-Oso.</i>	20
<i>fig. 28. Giro de Construcción de Cyber-Oso.</i>	20
<i>fig. 29. Referencia para el implante cerebral.</i>	20
<i>fig. 30. Diseño final del Cyber-Oso.</i>	20
<i>fig. 31. Storyboard.</i>	21
<i>fig. 32. Fondo del Cubil Nazi.</i>	22
<i>fig. 33. Campo de pruebas de bombas atómicas</i>	22
<i>fig. 34. Hotel brutalista</i>	22
<i>fig. 35. Fondo del Bunker de Ukronia</i>	22
<i>fig. 36. Comparativa entre AK-47000 y su referente, el Avtomat Kalashnikoff.</i>	23
<i>fig. 37. Tanque Netopyr' , referencia del Monitor de Moscú</i>	23

9. ANEXOS

9.1. BIBLIA DE ANIMACIÓN

9.2. TEASER

Link: <https://antlich98b47f.myportfolio.com/soviet-fantasy-the-teaser>

9.3. CONCEPT ART

Link: <https://antlich98b47f.myportfolio.com/soviet-fantasy-the-concept-art>

AMBIENTACIÓN

Ukronia, URSS. Año 2917.

El gélido aire nocturno azota las noches en la tundra ukroniana. La escasa luz atraviesa el frío crepúsculo. Estructuras de hormigón y estatuas desguazadas de viejos líderes dejan un ambiente retorcido y aterrador. Al viento le siguen sonidos de aves nocturnas, cristales rotos, el chisporroteo de algún mecanismo decadente abandonado, voces que ululan misteriosas y gritos de megafonía de origen desconocido. Los habitantes de Ukronia huyeron hace siglos debido a las anomalías. No es un lugar seguro. Siempre soledad, radiación, nieve y ventiscas.

Lo único que ha mantenido sus bizarras rarezas lejos de la civilización durante tanto tiempo es una brigada de investigación secreta de la incombustible Unión Soviética, formada por dos miembros, las camaradas Kalinka y Tachanka acompañadas por un dron, Sputnik Jr.

CONCEPTOS GENERALES DE LA SERIE

Soviet Fantasy incorporará muchos elementos diferentes de la mitología rusa y sus leyendas urbanas. Tendrá un aspecto y un tono oscuro mayoritariamente, con humor negro. Con un guiño a las películas y novelas distópicas, combinaremos lo folclórico y lo futurista en este diseño visual "Soviet Punk" creando una nueva ucronía.

PAUTAS DEL HUMOR

El humor en *Soviet Fantasy* debería surgir naturalmente de los personajes. Las observaciones y comentarios ocasionales sobre la extravagancia del aspecto de los villanos están ciertamente dentro del contexto realista de nuestra visión de *Soviet Fantasy*. El humor oscuro y el diálogo inteligente son geniales, siempre que parezca reflejar de manera realista el ingenio del personaje, en oposición al escritor. No todos deberían sonar con el acento estereotípico ruso, y se alienta a los escritores a encontrar voces distintivas para todos sus personajes. Por supuesto, como nota adicional, queremos mantenernos alejados de la "cultura pop". Las referencias y tendencias culturales en la línea de las encarnaciones cómicas más recientes están bien, pero deben mantenerse al mínimo. Después de todo, esto es *Soviet Fantasy*, no una comedia americana. Recuerden que queremos que el humor se mantenga en diez o veinte años, por lo que nos gustaría mantenernos alejados de referencias específicas que no serán relevantes en el futuro.

