

TFG

DOWNWELL

TEASER DE ANIMACIÓN 2D, CONCEPT ART Y DISEÑO DE PERSONAJES.

Presentado por Francisco Javier Rubio Carpena
Tutora: María del Carmen Poveda Coscollá

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El objetivo de este proyecto es realizar, junto a mis compañeros, un teaser de animación 2D sobre una serie de animación titulada "DOWN THE WELL" O DOWNWELL, La Voz del Pozo.

En esta memoria se van a recoger todos los datos del proyecto tanto de la preproducción, en la que se incluyen desarrollo de personajes, escenarios, etc, hasta la postproducción y animación final.

Vamos a centrarnos específicamente en mi parte del proyecto que es el arte final y el diseño y la creación de personajes.

SUMMARY

The objective of this project is carried out together with my colleagues, a 2D animation teaser about an animation series entitled "DOWN THE WELL" OR DOWNWELL. The Voice of the Well

This report will collect all the project data from both pre-production, which includes character development, settings, etc., to post-production and final animation.

We are going to focus specifically on my part of the project which is the final art and character design and creation.

PALABRAS CLAVE:

Teaser, Animación 2D, Misterio, Diseño de personajes, Arte conceptual, Clean-up.

KEYWORDS:

Teaser, 2D Animation, Mystery, Character Design, Concept-art, Clean-Up

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecerles principalmente a mis padres el apoyo que me han brindado en los momentos más duros y en aquellos en los que dudaba de mí mismo. Ellos me han servido, me han servido como apoyo y me han dado las fuerzas cuando pensaba que ya no podía seguir con esto y me han impulsado para seguir hasta el final.

También quiero agradecer a mis compañeros Alba Calatayud, por su inmensurable paciencia, Carlos Soler, por aportar esa chispa al grupo y Álvaro Cruceira, por lo gran trabajador y compañero que ha sido.

A nuestra tutora M.^a Carmen, darle las gracias porque ha tenido mucha ilusión por este proyecto desde el inicio, al igual que nosotros, y nos ha sabido guiar y aconsejar para que pudiéramos avanzar en este proyecto con unas bases claras y mucha positividad y compañerismo para poder dar el 100% de nosotros mismos.

Para finalizar quiero darle las gracias a mi hermana Esther, quién siempre ha confiado en mí y ha aguantado todas y cada una de mis rabietas. Un gran abrazo.

ÍNDICE

PÁGINA

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	6
2.1 OBJETIVOS GENERALES.....	6
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	6
2.3 METODOLOGÍA.....	7
2.3.1 METODOLOGÍA GRUPAL.....	7
2.3.2 METODOLOGÍA ESPECÍFICA DEL ALUMNO.....	8
3. REFERENTES.....	9
3.1 JO RIOUX.....	10
3.2 NACHO YAGÜE.....	10
3.3 ENRICO CASAROSA.....	11
3.4 JAMES BAXTER.....	12
3.5 AARON BLAISE.....	12
4. DOWNWELL.....	13
4.1 CARACTERÍSTICAS GENERALES DE DOWNWELL.....	14
4.2 ¿QUÉ ES UN TEASER?.....	15
4.3 LA ANIMACIÓN 2D.....	15
4.3.1 PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN.....	16
4.3.2 FASES DE LA ANIMACIÓN.....	16
4.4 ¿QUÉ ES EL CONCEPT-ART Y DISEÑO DE PERSONAJES?.....	17
4.5 PREPRODUCCIÓN.....	18
4.5.1 DISEÑO DE PERSONAJES.....	18
4.5.1.1 MARA.....	18
4.5.1.2 NICO.....	21
4.5.1.3 MARCOS.....	24
4.5.1.4 DEBORAH.....	26
4.5.1.5 NORA.....	29
4.5.1.6 RUI.....	32
4.5.2 ARTES FINALES.....	35
4.6 PRODUCCIÓN.....	36
4.6.1 CLEAN UP.....	36
5. CONCLUSIONES.....	37
6. BIBLIOGRAFÍA.....	38
7.ÍNDICE DE IMÁGENES.....	40
8. ANEXOS.....	42

1. INTRODUCCIÓN

Downwell es un proyecto audiovisual ideado entre Alba Calatayud, Álvaro Cruceira, Carlos Soler y Francisco Javier Rubio, que consta de una serie de animación en 2D. El proyecto fue ideado como una serie para alguna plataforma online como YouTube o Netflix. Constaría de ocho capítulos cortos que encajarían en el género de misterio y terror y dirigido a un público adolescente y joven adulto. No obstante, la estética de la animación y del dibujo puede incluso atraer a un público más joven. Downwell se originó en el 2020 en la mente de la compañera y directora Alba. A este proyecto se le unió posteriormente Carlos y al inicio del 4º curso se le unieron Álvaro y Javier.

En un principio la historia solo tenía el guion de algunos capítulos e ideas vagas de los personajes, junto con algunas imágenes que sirvieron de inspiración para crearlos. Además, se optó por realizar un teaser publicitario para atraer al público y poder publicitar la serie, si consigue tener éxito se comenzarían a animar los capítulos.

Se ha trabajado con animación 2D en formato digital, utilizando partes más experimentales para momentos subjetivos o elementos fantásticos dentro de la historia.

Esta memoria del proyecto se centrará en las pautas y procesos a seguir para la creación de personajes únicos y diferentes, así como los moodboards¹, las descripciones, los bocetos y el diseño final. Podremos ver el resultado de una dedicación para dotar a nuestros protagonistas de carisma y un trasfondo que les da vida.

Además, veremos los objetivos y la metodología aplicada para que este proyecto pueda realizarse siguiendo un orden específico.

También, veremos concept art finales de escenas y una parte del clean-up² de la animación final, además del teaser completamente animado en limpio.

¹ moodboards: Son los estudios previos basados en una recopilación de imágenes de otros artistas.

² Clean-up: Fase de la producción en la que se realiza una limpieza de la línea y corrección de proporciones.

2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

En este apartado de la memoria se plasmarán los objetivos generales y específicos que son la base de este proyecto y que han sido desarrollados en cada una de las diferentes fases de realización del teaser animado de DOWNWELL.

“Una persona debe fijar sus objetivos cuanto antes y dedicar toda su energía y talento a ellos.” (Walt Disney)

2.1. OBJETIVOS GENERALES

- Realizar un tráiler animado que incluya todas las fases del desarrollo profesional.
- Desarrollar una animación digital 2D aplicando los conocimientos aprendidos.
- Organizar un calendario de trabajo eficaz para garantizar y asegurar los tiempos en las diferentes etapas de la producción.
- Utilizar un lenguaje audiovisual claro, sencillo y de fácil comprensión para que el espectador pueda entender lo que se desarrolla en la acción y poder transmitir un mensaje claro.
- Conseguir presentar una animación fiel a las ideas propuestas.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar visualmente los personajes principales de la serie otorgándoles características únicas en cuanto a su fisionomía y personalidad.
- Pulir los diseños finales y preparar los personajes para poder pasarlos a la animación 2D.
- Manejar herramientas o softwares especializados en animación y mejorar las habilidades con otros programas.

2.3 METODOLOGÍA

En este apartado expondremos la metodología de trabajo del alumno tanto en el ámbito de trabajo grupal como en el ámbito de trabajo personal. También se explicará el proceso de trabajo paso a paso en cada uno de los ámbitos.

2.3.1 METODOLOGÍA GENERAL GRUPAL

Este proyecto de animación ha pasado por numerosas fases y correcciones desde sus inicios, por lo que se tuvieron que asignar las tareas específicas que tendría que realizar cada integrante del grupo, los plazos para cada sección y los objetivos que se deberían cumplir.

Comenzando con la preproducción, primero se empezó con la idea de nuestra directora quien escribió una breve descripción de los personajes, de la trama de la serie y el guion literario de los capítulos de los que constaría la serie en cuestión. Mientras el grupo decidía cómo serían los personajes, comenzaría, a su vez, una búsqueda de un estilo artístico único y atractivo para la serie, para el cual se realizarían una serie de moodboards con distintos referentes para la serie.

Tras tener la idea de cómo serían los personajes se comenzó con el diseño de los bocetos de cada uno de los protagonistas de la historia: sus características, las poses que tendrían, la vestimenta, la actitud, el peinado etc.

Una vez que tuvimos los diseños iniciales y la estética general de la serie, el grupo procedió a pensar las escenas que se querían representar en este teaser, qué elementos o acciones concretas mostrar y qué sensación generar, en este caso, misterio e intriga. Luego se comenzó con un guion técnico en la cual figurarían las escenas, los planos, el tipo de plano, la descripción de la acción, la duración exacta de cada plano, el escenario, la cámara y el sonido.

Para el sonido se pensaron varias opciones, una música de fondo y mientras un monólogo de la protagonista contando algo sobre la historia o añadir las conversaciones, al final se optó por utilizar una canción que serviría para marcar el tempo del teaser y en base al cuál se animaría posteriormente. Las opciones de utilizar algún tipo de sonido extra o voz quedaron descartadas. Posteriormente se hizo un Storyboard en blanco y negro con todas las escenas ordenadas y numeradas por planos.

Después del storyboard fue necesario establecer los diseños finales de los personajes y la paleta cromática, además de colocarlos en un line-up³ para que pudieran verse las personalidades de cada uno en una pose sencilla, además de hacer las hojas modelo de los personajes que servirían de guía en el momento de animar las escenas.

Tras haber finalizado toda la etapa de preproducción dio comienzo la de producción. En esta etapa se empezaron a realizar los layouts⁴ de las escenas, en ellos veíamos como se desarrollaba la acción en una sola imagen. Más tarde, una vez corregidos los layouts y las acciones, se comenzaría a animar en rough, en el programa digital TOONBOOM. El equipo se repartió las escenas según sus conocimientos.

Tras tener la animación en rough, los encargados del clean-up comenzarían a pasar a limpio cada una de las escenas y a prepararlas para el montaje del teaser final. Sin embargo, debido al límite de tiempo, la animación carece de color excepto una escena de prueba, todas las demás tienen un color blanco de base para que se puedan apreciar las acciones.

Tras terminar con la producción, se inició la postproducción. La persona encargada de la postproducción montó todas las escenas, ajustando manualmente cada fotograma y posteriormente la música, utilizando el programa Adobe Premier.

2.3.2 METODOLOGÍA ESPECÍFICA DEL ALUMNO

En este apartado se va a hablar de la metodología específica realizada por mí.

Cuando me incorporé al proyecto, empecé a trabajar, junto con Alba, en la preproducción del diseño de los personajes principales, aportando ideas sobre el aspecto visual o la forma de comportarse, intercambiando ideas y viendo cuales encajaban mejor en la premisa inicial concebida de cada uno de los protagonistas, revisando moodboards y recogiendo información de distintas fuentes y referentes.

También, ayudó aportando ideas en el brainstorming⁵ común que se realizó durante varios días sobre las escenas que aparecerían posteriormente en el teaser final y que se plasmaron en el guion técnico.

³ line-up: Imagen en la que se muestra en fila a todos los personajes de la animación haciendo una pose específica.

⁴ layouts: Un layout es una imagen en la cual se determina la posición de los personajes, se planifica la puesta en escena, los tiempos, la posición de la cámara, etc.

⁵ brainstorming: Aportación de ideas que varias personas ponen en común como punto de partida para un proyecto.

Mientras se planteaban la idea del storyboard, Javier se dedicó a realizar los bocetos iniciales de los personajes, probando con diferentes ideas y conceptos mientras seguía las indicaciones de la directora y sobre lo que se buscaba en el corto, realizando múltiples cambios y ajustes a los diseños hasta dar finalmente con el aspecto final que se vería en el teaser.

Además, realizó un par de artes conceptuales finales de dos escenas de la película, en la que se podría ver el color, la línea y la iluminación que tendría el resultado final del proyecto. Y ya en la producción, Javier se encargó de realizar layouts de las escenas junto a sus compañeros. Posteriormente ayudó a animar un par de escenas, pero la parte en la que más trabajó fue en la parte del clean-up, en la cual se encargó de limpiar, redibujar, detallar y rectificar las proporciones de la animación de la mitad de las escenas, además de prepararlas con una capa de color base blanco para su posterior montaje en postproducción.

3.REFERENTES

Los referentes visuales que han servido de inspiración son las series y las películas con las que nos hemos criado, como por ejemplo *Atlantis: El imperio perdido* (2001), *La Sirenita* (1989), *Psiconáutas: Los niños perdidos* (2015) o las series juveniles como *Gravity Falls* (2012) y *Avatar The Last Airbender* (2005), o la serie adulta televisiva *Siren* (2018) de HBO.

La estética Urban⁶ e Indie⁷ alternativa nos inspiraron para crear la ambientación y estilismo de los personajes.

Las siguientes personas son los artistas y autores referentes que, me han servido de inspiración, tanto por sus obras como por su forma de ver la animación y sobre todo el concept art como parte fundamental de la creación de un mundo de ficción. Ellos han influido en la forma de trabajar y en la decisión de un aspecto visual concreto para la serie.

⁶ Urban: Es un término utilizado en los Estados Unidos para referirse en general a la música negra y latinoamericana popular.

⁷ Indie: Se conoce como indie a la abreviación del término en inglés “independent” que en español significa “independiente”

3.1 Jo Rioux

Jo Rioux es una autora y artista canadiense que trabaja principalmente como ilustradora para cómics, libros y novelas gráficas infantiles como

The Golden twine o *Las hijas de Ys*. Se graduó en el Sheridan Colleege en ilustración, su medio preferido y que le apasiona es el comic. Su obra estrella y debut fue *The Cat's Cradle* gracias a la cual ganó un premio Jose Shuster al mejor cuento para niños en 2012. La editorial de novelas gráficas First Second Books eligió *The Cat's Cradle* para su relanzamiento, además le permitieron ilustrar la leyenda bretona del autor M.T.Anderson, *The Daughters of Ys*, lanzada en Agosto del 2020.

El estilo de Jo Rioux goza de un grafismo a lápiz muy rico en detalles y en personalidad. Sus ilustraciones son de un estilo muy característico y llamativo para todos los públicos, en especial el infantil al cual enamora con sus ilustraciones sobre reinos fantásticos que te trasportan a un cuento de hadas.



Fig.1 *Daughters of Ys* (2020). Jo Rioux.

La aportación de esta autora al proyecto fue su estilo gráfico y los trazos sueltos y tradicionales que emplea en su línea para la estética de la serie, así como la ambientación de cuento de hadas en algunos de sus paneles, sin embargo, conforme la producción avanzaba tuvimos que deshacernos de gran parte del grafismo ya que para animar sería mucho más complicado hacer tanto detalle y el tiempo del que se disponía era muy limitado.

3.2 Nacho Yagüe:

Nacho Yague es un artista y director de Arte especializado en el concept art, específicamente en el diseño de fondos y de personajes. Tiene a sus espaldas 18 años de experiencia en la industria de los videojuegos y el entretenimiento. Después de trabajar años en Tragnarion Studios, Yagüe comenzó a trabajar para GRIN, un desarrollador de videojuegos sueco.

Más tarde, Nacho se mudó a Bulgaria para trabajar en *Assassin's Creed III: Liberation* (2012) durante un año, después de lo cual se mudó nuevamente a Toronto. En Ubisoft Toronto, creó el arte conceptual para: *Splinter Cell: Blacklist* (2013), *Assassin's Creed: Unity* (2014), *Watch dogs 2* (2016) y *Watch dogs Legion* (2020).

Después de trabajar como director de Arte de estudio de Gameloft Barcelona durante 4 años ha comenzado su carrera freelance trabajando para diferentes medios.



Fig.2 Concept de *Watch dogs Legion* (2020). Nacho Yagüe.



Fig.3, *Assassin's creed unity. General Marcout* (2014). Nacho Yagüe.

Yagüe se caracteriza por ser un artista conceptual muy trabajador, además de ser muy resuelto a la hora de solucionar problemas en el desarrollo de un proyecto. La mayoría de su obra son el diseño de escenarios y ambientación, sin embargo, el diseño de sus personajes es muy característico, ya que siempre está lleno de investigaciones previas y bien fundamentadas, dotando a sus creaciones de un nivel de realismo muy elevado.

Nacho es profesor en la plataforma digital DOMÉSTIKA, donde se imparten cursos sobre cientos de temas artísticos. Sus cursos, orientados hacia el concept art y diseño de personajes han sido una gran herramienta de aprendizaje para asentar las bases del concept art de nuestro proyecto, también sus explicaciones y consejos nos han ayudado a poder resolver las dudas y los problemas que han aparecido en el desarrollo de los personajes.

3.3 Enrico Casarosa:

Enrico Casarosa, de ascendencia italiana, es un artista de storyboard y director de animación italiano que trabaja en el cine animado. Se mudó a Nueva York siendo veinteañero para estudiar animación en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York.

Casarosa trabajó como diseñador y artista de guiones gráficos en varias series de televisión de Disney Channel. También trabajó como artista de storyboard en Blue Sky Studios en *Ice Age* y *Robots*. En 2002, Casarosa se unió a Pixar, donde trabajó como dibujante de historias en *Cars* (2006), *Ratatouille* (2007), *Up* (2009) y *Cars 2* (2011). En 2012, fue nominado a un Oscar por el cortometraje de animación *La Luna* (2011).

Entre todas sus obras, la más reciente y la cual ha servido de inspiración para este teaser de animación, es *LUCA* (2021), una película para todos los públicos que nos transporta a un verano en la costa italiana en la que los protagonistas son monstruos marinos y que nos enseña que el ser diferente a los demás no tiene por qué significar algo malo, sino algo que nos hace verdaderamente únicos.



Fig.4 Cartel publicitario de *LUCA* (2021) Enrico Casarosa.



3.4 James Baxter

James Baxter (nacido el 19 de mayo de 1967) es un animador de personajes británico. Primero fue conocido por su trabajo en varias películas

de Walt Disney Animation Studios, como *La bella y la bestia* (1991) y *El jorobado de Notre Dame* (1996), entre otras. Baxter se trasladó a DreamWorks Animation, donde trabajó en películas como *El príncipe de Egipto* (1998), *El camino hacia El Dorado* (2000), *Spirit* (2002), *Shrek 2* (2004) y *Madagascar* (2005). A principios de 2005, Baxter dejó DreamWorks y se lanzó por su cuenta como animador independiente. Se convirtió en el director de su propio estudio, James Baxter Animation, donde dirigió la animación de la película *Enchanted* (2007) y los créditos de apertura de *Kung Fu Panda* de DreamWorks, por la que recibió un premio Annie.



Fig.6 Diseño de *Spirit* (2002). James Baxter.

Después del lanzamiento de *Kung Fu Panda* (2008), Baxter cerró su estudio y DreamWorks, Baxter trabajó en películas como *Monstruos contra Alienígenas* (2009), *Como entrenar a tu dragón* (2010) y *Los Croods* (2013). En 2017, Baxter dejó DreamWorks una vez más y se fue a trabajar para Netflix.

Baxter tiene la capacidad de dar una fluidez muy natural a la animación y a la forma en la que sus personajes se mueven, dando mucha vida a las expresiones que a su vez no son exageradas y tienen gran delicadeza, es por esto por lo que Baxter es considerado uno de los mejores animadores de personajes contemporáneo.

Baxter sirvió como referente a la hora de animar, dar vida y personalidad a los personajes ya que con DOWNWELL lo que se pretendía era crear una animación realista y delicada que a su vez no desentonara con la estética de dibujos animados juveniles y que pudiera disfrutarse por todo tipo de públicos, especialmente el adolescente.

3.5 Aaron Blaise

Aaron Blaise (nacido el 17 de febrero de 1968) es un pintor, animador y director de cine estadounidense. Es conocido por su trabajo en *Hermano Oso* (2003), *Aladdin* (1992) y *la Bella y la Bestia* (1991). Fue nominado al Premio de la Academia al Mejor Largometraje de Animación por *Hermano Oso*. Aaron Blaise nació el 17 de febrero de 1968 en Burlington, Vermont. Completó su graduación de Ringling College of Art and Design en 1989 como ilustrador. En 1989 comenzó a trabajar como animador y supervisor de animación en Walt Disney Animation Studios.

Tras la muerte de su esposa se marchó de Disney y siguió realizando proyectos en varios estudios como Paramount Pictures o Tradition Studios.

Aaron Blaise hace tutoriales sobre animación en Youtube y otras plataformas que son de gran ayuda a la hora de dibujar tanto anatomía, como el uso del color y las proporciones, especialmente si los personajes son animales o se comportan como tal.



Fig.7 Bocetos de *Bestia* de *La Bella y la Bestia* (1991). Aaron Blaise.

4. DOWNWELL



Fig.8 Rótulo de Downwell (2021). Carlos Soler.

En este apartado de la memoria hablaremos de Downwell, de sus características principales y su sinopsis. También plantearemos y explicaremos tres conceptos del marco teórico que son importantes y que a su vez constituyen las bases de este TFG. Los conceptos son los siguientes:

- ¿Qué es un teaser?
- La Animación 2D.
- El Concept Art y diseño de personajes.

Después entraremos a fondo en la parte práctica que ha realizado el alumno y explicaremos cada uno de los apartados de la preproducción y la producción de los cuales se ha encargado, que son los siguientes:

Referente a la preproducción:

- Concept y diseño de los personajes principales.
- Artes finales.

Referente a la producción:

- Clean-up de la animación.

A continuación, se inserta el enlace a la plataforma Vimeo para la visualización del teaser acabado en clean up de DOWNWELL.

4.1 CARACTERÍSTICAS GENERALES DE DOWNWELL

DOWNWELL es el teaser de una serie homónima en estilo de animación 2D del género de aventuras, suspense y misterio. El formato es televisivo, con una resolución 1920 x 1080 y el estilo de animación que posee DOWNWELL es semi realista y figurativo.

El público al que va dirigido es un público adolescente en la franja de edad de los 10 a los 16 años, ya que la serie toca ciertos temas de la adolescencia y los problemas psicológicos que enfrentan actualmente muchos jóvenes de esa edad.

Los medios de emisión principales para los que está pensado DOWNWELL son vía web, Youtube, Vimeo, Netflix, etc y la televisión.

A continuación, veremos la premisa principal de la serie y la sinopsis argumental.

La premisa de la serie:

“Un grupo de amigos que se mete en líos, una criatura marina atrapada en el fondo de un pozo abandonado y oscuros secretos escondidos en un laboratorio oculto. ¿Puedes aguantar el suspense?”

(Alba Calatayud 2021)

La sinopsis argumental:

“En las vacaciones de verano Mara pierde a su abuela y su hermana mayor, Nora, vuelve al pueblo para hacerse cargo de ella. Ambas no se llevan del todo bien y esta situación exaspera a Mara. Por suerte cuenta con el apoyo de Marcos y Nico, sus mejores amigos. Una noche, el trío de amigos descubre unas misteriosas luces que los guiarán a través del bosque hacia una casa abandonada. Se cruzará en su camino Deborah, una chica nueva en el pueblo que ante la inmensa curiosidad también ha seguido las luces. Juntos descubrirán, en el fondo de un pozo en el sótano de una vieja casa, una criatura marina que solo puede comunicarse por lenguaje de signos. A partir de este encontronazo los protagonistas tendrán que superar varios retos, como huir de los temidos monstruosos rastreadores, esconder a la criatura de cualquier otra persona y descubrir de dónde ha venido.”

(Alba Calatayud 2021)

4.2 ¿QUÉ ES UN TEASER?

Técnicamente podríamos definir teaser como un formato publicitario de prelanzamiento, actualmente muy utilizado en medios como la televisión o el cine. Normalmente se utiliza como un anticipo o avance, en el caso de este proyecto, de una serie de animación en cuestión. No debe confundirse con un

trailer ya que en éste se muestra más información y representa un resumen, una sinopsis o preview (avance).

Se muestra la mínima información posible para poder jugar con las emociones y la mente de todo aquel que lo ve, para crear una gran expectación.

Para que un teaser sea eficiente, el mensaje, en este caso visual y sonoro, tiene que ser lo suficientemente atractivo para llamar la atención, a su vez hay mostrar pistas y un poco de información para generar una expectación, pero sin desvelar los detalles importantes, si no que estos se reservan para el producto final.

Se deben utilizar los canales difusores adecuados, por ello hay que determinar el público al que va enfocado, en este caso, el público juvenil y el medio en el que se emite, en este caso internet.

La duración debe ser breve, entre 30 y 60 segundos aproximadamente.

4.3 LA ANIMACIÓN 2D

Se podría decir que la animación 2d es la sucesión de imágenes (fotogramas) no animadas a una velocidad capaz de crear la ilusión de movimiento de un elemento, ya sea un personaje, un objeto o un fondo en un espacio bidimensional en una superficie plana, es uno de los medios artísticos más usado mundialmente para la creación de dibujos animados, películas, así como también videojuegos hasta anuncios publicitarios.

El objetivo de la animación es transmitir un mensaje o contar una historia, involucrando a la audiencia y creando una experiencia para ellos.

“Creo en el poder de una historia. Creo que las historias tienen un papel importante que cumplir en la formación de los seres humanos; que pueden estimular, asombrar e inspirar a quienes las escuchan.” (Hayao Miyazaki)

4.3.1 LOS PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN

La animación se caracteriza por tener unos principios básicos que el animador Richard Williams comenta en su libro *Animator's survival kit*, en *DONWELL* los más presentes son: Squasch y stretch (da peso y volumen a los personajes cuando se mueven), La Anticipación (Informa al público sobre una

acción importante que va a suceder), Animación directa (Se dibujan las posturas clave y luego se agregan las posturas de transición), Acción complementaria y Acción superpuesta (Algunas partes del personaje se mueven más rápido que otras durante el movimiento y cuando el personaje se detiene, algunas partes del cuerpo siguen moviéndose), Aceleración y deceleración (Hace que las acciones sean más realistas, dibujando más fotogramas al principio y al final de la acción y menos fotogramas en el medio), Ritmo o Timing (Se ajusta el tiempo de las escenas haciéndolas más lentas o rápidas), Atractivo (Crear personajes atractivos para que el público esté interesado en verlos).

4.3.2 LAS FASES DE LA ANIMACIÓN

La animación es un proceso largo cuyo desarrollo cuenta con tres fases muy importantes a tener en cuenta, que son las siguientes

-La preproducción:

El proceso de preproducción es la primera etapa de creación de animaciones y la parte más extensa. Durante esta etapa, el equipo de animación desarrolla la historia y escribe el guion literario de la animación, se diseñan los personajes, se crea un guion gráfico o storyboard, se elige las paletas de colores, se prepara los fondos y se graba la voz en off (en el caso de que la haya). Esta es una etapa de preparación muy importante, por lo que debe realizarse correctamente.

Un guion literario bien hecho debe implicar todas las acciones visuales y la historia. El guion gráfico o storyboard se basa en el guion literario, por lo que representa visualmente la secuencia de acciones y eventos al mostrar cómo están organizados.

El siguiente paso es crear los personajes, los fondos y preparar otros elementos visuales de la animación. Se debe comenzar a partir de bocetos simples y que posteriormente se convertirán en diseños e imágenes detallados. Luego, es hora de decidir las paletas de colores de la animación, incluidos los colores de varios objetos e iluminación.

-La Producción:

La producción es el proceso de crear la animación reuniendo todos los materiales de la preproducción. Esto incluye pintar los fondos, hacer la animación base, realizar posteriormente los intermedios, limpiar la animación

y colorear y pintar los fotogramas dependiendo del tipo de animación, ya sea en digital o en físico.

Para unir todo, los animadores crean una hoja de exposición, también llamada Layout que incluye todas las instrucciones de cómo hacer cada escena, las acciones, el tiempo y el movimiento de los diferentes elementos de la escena. Posteriormente se crea la animación base o Rough, en la que se dibujan los fotogramas clave de la acción. Luego se añade la animación de intermedios, que se utiliza para hacer una animación suave, agregando dibujos adicionales entre los fotogramas. Una vez que creada la animación debe limpiarse y pulirse, este proceso se llama clean-up y se puede hacer de dos maneras: En una nueva capa o directamente sobre la misma capa con diferentes colores.

-La postproducción:

La postproducción es el proceso de edición final de la animación 2D. Se recogen los fotogramas y se montan en un software de edición. Durante esta fase, la animación se mejora con efectos de sonido, dialogo o música, que aumentan el impacto emocional de la animación. Una vez que la versión final está lista, se procesa y exporta a diferentes formatos.

4.4 ¿QUÉ ES EL CONCEPT ART Y EL DISEÑO DE PERSONAJES?

El Concept Art es una rama de la ilustración que tiene como objetivo principal representar una idea o concepto y es la responsable de convertir las palabras en imágenes y crear una guía visual para facilitar el trabajo dentro del proyecto a todo el equipo. En su trabajo se unen elementos puramente artísticos, como la búsqueda de resultados estéticos, con otros aspectos más cercanos al diseño, puesto que también busca la funcionalidad o la presentación final del producto.

El diseño de personaje es un apartado que se puede incluir dentro del concept art, está destinado al cómic, a la animación tradicional o 3D, al cine o incluso a los videojuegos. Por ello, es un apartado muy importante del desarrollo de un proyecto, en este caso animado, por lo que es necesario desarrollar con todo detalle al personaje, para que pueda utilizarse de forma coherente. Se debe incluir diferentes conceptos, tales como la poses y los movimientos, el diseño del aspecto físico, los vestuarios, los gestos y muecas.

4.5 PREPRODUCCIÓN

Como hemos comentado anteriormente la preproducción de la animación es la primera de las tres fases y la más extensa y la más importante de la creación de una animación. En ella se trabajan todas las piezas de la animación necesarias como el guion, el diseño de los personajes y fondos, entre otros, para crear posteriormente las secuencias animadas. Esta fase debe de tomarse muy en cuenta ya que nos establece las bases sobre las cuales se trabajará toda la producción y en la cual se invierte muchas horas de trabajo.

En este apartado vamos a revisar a fondo la parte de preproducción realizada por el alumno Javier y la cual consta de dos apartados:

- El diseño de los seis personajes principales.
- Artes conceptuales finales.

4.5.1 DISEÑO DE PERSONAJES

En este apartado abarcaremos el diseño de los seis personajes principales, que a su vez ha seguido una serie de pasos principales que son los siguientes: Lluvia de ideas, Moodboard, Bocetos, Diseño Final y Line-up.

También hablaremos de la personalidad de cada uno, la relación con los demás personajes y una breve descripción física.

4.5.1.1 MARA

Mara es la protagonista de la serie, es una joven adolescente de personalidad un poco pesimista ya que siente que todo en su vida le viene demasiado grande. Es el personaje más reflexivo de la serie y a medida que avanzan los capítulos podemos observar un fuerte cambio en su estado mental.

CARACTERÍSTICA FÍSICAS:

Mara tiene 15 años y se caracteriza por su larga melena pelirroja, rizada y despeinada además de su cara llena de pecas. Sus cejas son muy pobladas y su expresión seria e indiferente suelen confundirse normalmente con un mal humor permanente. Viste con una vieja camisa verde, ancha y desgastada de su padre, un top negro, unos vaqueros rotos y unas deportivas. Lleva siempre a mano su skate y al cuello porta un preciado colgante que le regaló su abuela antes de fallecer.

OBJETIVOS DEL PERSONAJE

Mara Solo quiere averiguar cuál es la relación entre su pasado y la criatura del pozo ya que, de una forma extraña, ambas están relacionadas. Tras descubrir a Rui, la criatura, lo más urgente para nuestra protagonista es esconderla de su hermana Nora, quien aparentemente la está buscando y obtener finalmente las respuestas que está buscando.

Poco a poco podremos ver como sus motivaciones irán cambiando a medida que su grupo de amigos tiene objetivos diferentes al suyo. Esto la conducirá inevitablemente a una transformación interna y externa.

DESARROLLO

Mara fue el primer personaje que nuestra guionista y directora Alba ideó. También nos mostró una leve descripción de su personalidad y unos moodboards que reflejaban su aspecto. Ya que Mara era el personaje cuya apariencia estaba más desarrollada, se decidió hacer el menor número de cambios y permitir solo aquellos que ayudaran a la claridad visual.

Javier realizó un moodboard sencillo que complementarían junto a los de Alba. En el podemos ver las referencias a la vestimenta, los complementos y el aspecto físico.

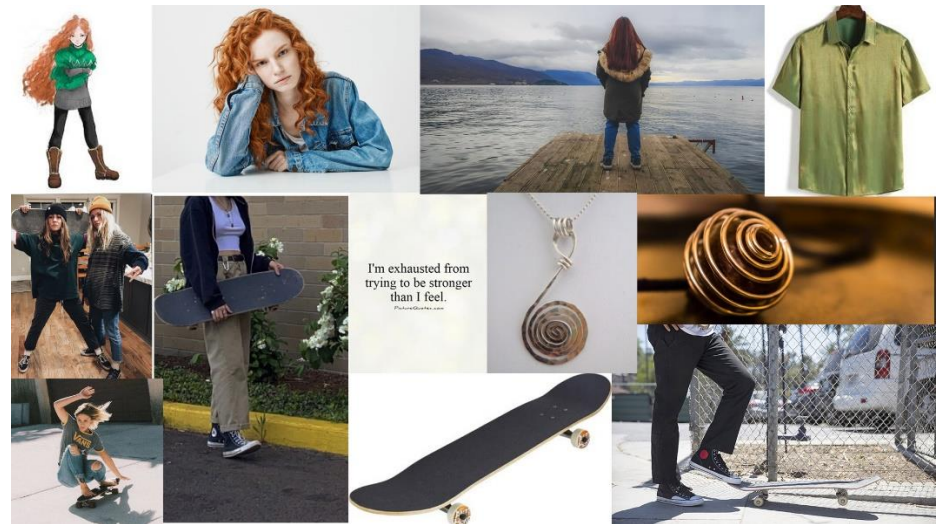


Fig.9 Moodboard Mara. Fco Javier Rubio

Una vez decidida la apariencia gracias a las descripciones y los moodboards, Javier comenzaría con los bocetos iniciales del personaje y que podremos ver a continuación:



Fig.10 Boceto inicial de Mara. Fco Javier Rubio.

Tras el primer boceto que sería expuesto en el line up provisional, el equipo realizó varias reuniones para reajustar los diseños al estilo grafico que había sido decidido, por lo que se volvió a realizar un rediseño del. A continuación, podemos ver el resultado:



Fig.11 Diseño final de Mara sin color. Fco Javier rubio.

Ya terminado el diseño final, se utilizaría una paleta de colores cálidos para el personaje, la cual consta de verdes, naranjas y ocre principalmente.



Fig.12 *Diseño final de Mara con color.* Fco Javier rubio.

4.5.1.2 NICO

Nico es uno de los mejores amigos de Mara y es el hermano pequeño de Marcos. Es un joven muy curioso, despreocupado, revoltoso y lleno de energía. Siempre se encuentra envuelto en diferentes líos y no sabe siquiera porqué.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Nico siempre tiene una sonrisa traviesa que va acompañada de su pelo semi largo y de un color rubio oscuro. Su atuendo está compuesto por una sudadera sin mangas de color ocre, unos pantalones anchos por debajo de las rodillas y unas grandes botas de montaña acompañada de unos calcetines largos.

OBJETIVOS DEL PERSONAJE

Nico siempre arrastra a sus amigos a problemas, pero, por supuesto, se esfuerza en poder resolverlos. El contratiempo más grande en el que ha metido a Mara y a su hermano Marcos es en el descubrimiento de Rui en el pozo. Ahora, Nico, conducido por su insaciable curiosidad y ganas de aventura, ayudará a Mara y Marcos a esconder a la pequeña en el taller y averiguar cuál es su origen.

DESARROLLO

Nico es el más joven de los dos hermanos y el más despreocupado. En su diseño queríamos reflejar una alta autoestima y determinación, al contrario que Mara, por lo que su personalidad debía verse reflejada en su forma de vestir y comportarse.

En la siguiente imagen podemos ver un moodboard realizado por Javier:



Fig.13 Moodboard Nico. Fco Javier Rubio

Con la ayuda del moodboard y las descripciones de la directora se diseñó el primer boceto del personaje, en él ya se podía observar el atuendo casi definitivo de Nico.

Aquí podemos ver Nico vistiendo una sudadera de manga larga, unos pantalones cortos y las botas de montaña.



Fig.14 Primer boceto de Nico. Fco Javier Rubio

Tras las reuniones de estilo, el diseño de Nico se modificó levemente, cambiando un poco la apariencia del pantalón y sustituyendo la sudadera de manga larga por una de manga corta con capucha.



Fig.15 *Diseño final de Nico.* Fco Javier Rubio

En el diseño final podemos ver los colores cálidos, con tonos ocres, verdosos y marrones que caracterizan el estilo de Nico:



Fig.16 *Diseño final de Nico coloreado* Fco Javier Rubio

4.5.1.3 MARCOS

Marcos es uno de los mejores amigos de Mara y el hermano mayor de Nico. Es la voz de la razón y la conciencia del grupo ya que siempre vela por la seguridad de sus amigos y familiares. Su personalidad es afable, empática y tranquila, podríamos decir que es un trocito de pan.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Marcos es un joven de 16 años, alto y esbelto. Siempre lleva puesto un gorro gris azulado en la cabeza que alborota su pelo castaño oscuro. Vistiendo unos vaqueros algo rotos, una camiseta plana y unas deportivas, Marcos consigue lucir un estilo simple y un poco rockero, ya que así es como se siente más cómodo. Sino tiene su guitarra a mano es porque la lleva en sus espaldas mientras va en bici.

OBJETIVOS DEL PERSONAJE

Marcos solo está interesado en tener un verano relajado y tranquilo: trabajar en la cafetería, tocar la guitarra al volver a casa y pasar su tiempo libre con Mara y Nico. Sin embargo, poco le durará la paz cuando se encuentren a la pequeña criatura en el pozo por lo que, aunque le parezca una muy mala idea, ayudara a su mejor amiga y a su hermano a ocultarla de Nora y averiguar de dónde ha venido.

DESARROLLO

El moodboard de Marco cuenta un poco con un estilo indie, pero a su vez rockero, además de tener referencias a su gorro y guitarra eléctrica.



Fig.17 Moodboard Marcos. Fco Javier Rubio

El diseño inicial de Marcos es muy parecido a su diseño final, ya que en el primer boceto ya viste su gorro, los pantalones vaqueros rotos y una camiseta de manga corta simple de color rojizo.



Fig.18 Boceto inicial de Marcos. Fco Javier Rubio

En el diseño final de Marcos simplemente cambió el estilo del dibujo para adecuarlo al de los demás personajes.



Fig.19 Diseño final de Marcos. Fco Javier Rubio

En cuanto al color de su vestimenta, podemos ver el uso de los grises, azules y morados. El color de la camiseta pasa ser un color rojizo a morado.

Gracias a esta paleta de colores fría podemos identificar la esencia de Marcos.



Fig.20 *Diseño final de Marcos coloreado.* Fco Javier Rubio

4.5.1.4 DEBORAH

Deborah es una chica con grandes agallas que ha venido con sus padres al pueblo de Trousdale. Valiente y luchadora, es el nuevo integrante del grupo de amigos, a los cuales conoce cuando, por error, se ve implicada en el marrón.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Deborah llama la atención por ser una joven de 16 años alta y fuerte. Con una ceja partida, una mirada afilada desafiante y su pelo recogido, transmite una imagen imponente. Casi siempre viste con atuendo sport ya que le encanta el deporte, especialmente el boxeo. Va más cómoda con un top deportivo, unos leggins y unas deportivas.

OBJETIVOS DEL PERSONAJE

Deborah es la chica nueva en Trousdale, se acaba de mudar con su familia. Por su apariencia le cuesta hacer amigos, pero, por afortunadamente no tardó en llevarse bien con Marcos y Nico. Sin embargo, con Mara, tiene muchos roces, pero Deborah es paciente comprensiva con ella. Se cruzó por accidente con el trio de amigos cuando entraron en la casa abandonada y juntos descubren a Rui en el pozo. Ahora que está implicada en el meollo, Deborah, con sus habilidades, ayudará a sus nuevos amigos a descubrir más sobre Rui.

DESARROLLO

El diseño de Deborah fue un proceso interesante ya que la premisa del personaje era crear una mujer afroamericana, musculosa y a su vez de aspecto atractivo y con clase, por lo que su ropa, la cual tenía que ser sport, también tendría que reflejar esto.

En este moodboard se pueden apreciar las principales búsquedas de referencias para el estilo de Deborah, tanto su cabello, como su atuendo:

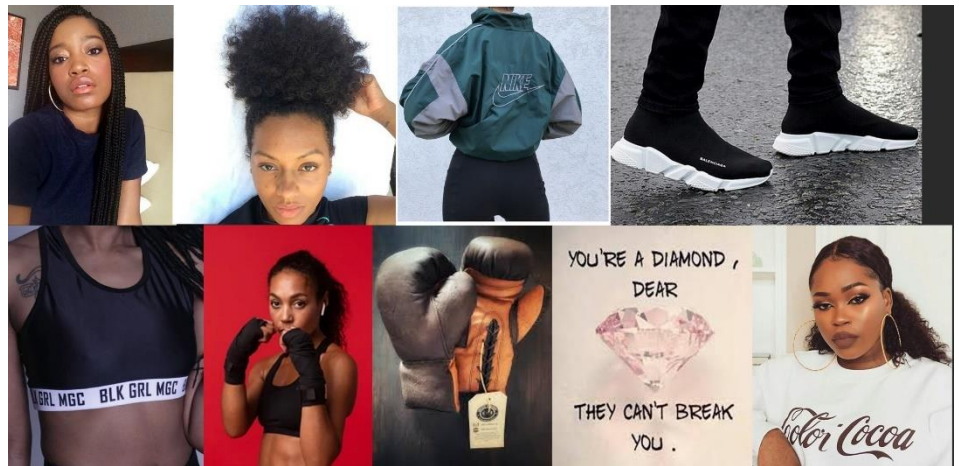


Fig.21 Moodboard Deborah. Fco Javier Rubio

En este primer boceto de Deborah podemos observar cómo su apariencia era algo más adulta que la del resto puesto que en un principio la joven tenía 18 años. El cabello en su inicio estaba compuesto por un montón de rastas y el color del top era distinto.



Fig.22 Primer Boceto de Deborah. Fco Javier Rubio

En el diseño final podemos ver como Deborah tiene una apariencia más juvenil y menos adulta que en diseño inicial, además su cabello ya no estaba compuesto por rastas si no que estaba sujetado por una goma del pelo.



Fig.23 *Diseño Final de Deborah.* Fco Javier Rubio

La paleta de colores de Deborah está compuesta por colores cálidos como el rojo y el marrón, y por colores neutros como el blanco y el negro.



Fig.24 *Diseño final de Deborah coloreado.* Fco Javier Rubio

4.5.1.5 NORA

Nora es la hermana mayor de Mara. Fría y distante, ha vuelto al pueblo a cuidar de su hermana mientras ejerce su nuevo trabajo de investigadora. Su relación con su hermana es problemática ya que Mara la ve como una villana, lo cual hace que nunca puedan entenderse.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Nora es una joven de 22 años. Igual que su hermana tiene pecas por toda la cara, posee una nariz grande, unos ojos azules y una mirada fría como el hielo. Es alta y esbelta, viste su figura con unos pantalones ceñidos, una camisa blanca y una chupa de cuero que lleva puesta siempre que va en su moto.

Para trabajar en el laboratorio lleva puesta su bata blanca. Le gusta calzar elegante, por lo tanto, casi siempre va en unos tacones negros.

OBJETIVOS DEL PERSONAJE

Nora llega al pueblo con el pretexto de convertirse en la tutora legal de su hermana pequeña, tras el recientemente fallecimiento de su abuela. Sin embargo, su verdadera y única intención es aprovechar su estancia en Trousdale para trabajar en el antiguo laboratorio secreto de su madre junto al doctor Tobarra. Nora tiene el deber de continuar la investigación de su madre sobre actividades paranormales en el pueblo. Obviamente esto ocupa casi todo su tiempo y por tanto no presta atención a su hermana pequeña, con la cual no se lleva bien debido a su separación desde muy temprana edad y sus chocantes personalidades.

DESARROLLO

A continuación, se muestra un moodboard sobre Nora en el cual se pueden ver referencias a su atuendo, a su moto, su aspecto físico y personalidad.

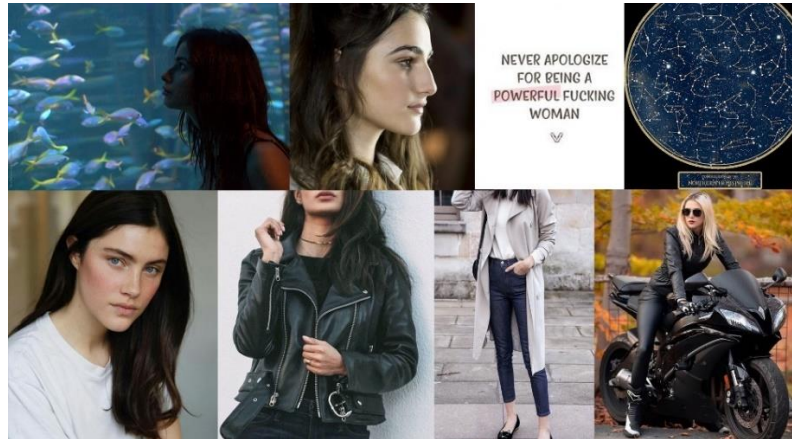


Fig.25 Moodboard Nora. Fco Javier Rubio

El diseño de Nora fue el que más costó, ya que en un principio Javier quería representar a Nora en un día normal de trabajo, en el que vestía una bata, el cabello recogido y los tacones, que a su vez resaltaban su imponente figura, por lo cual hubo bastante indecisión. En este primer boceto podemos observar un poco el atuendo inicial:



Fig.26 Bocetos Iniciales de Nora. Fco Javier Rubio

Para su diseño final, se optó por mostrar la apariencia ruda, pero a su vez perfeccionista, por lo que el atuendo decidido era una chupa de cuero abierta, la camisa de botones, el cabello suelto, unos pantalones largos y las botas de piel. Además de portar consigo el casco de su moto.



Fig.27 *Diseño final Nora.* Fco Javier Rubio

La paleta de colores escogida para Nora está compuesta mayoritariamente por colores neutros como el blanco y el negro, que reflejan la perfección y la pulcritud.



Fig.28 *Diseño final Nora coloreado.* Fco Javier Rubio

4.5.1.6 RUI

El descubrimiento de Rui dentro del pozo es el gran acontecimiento que crea conflicto principal de la historia. Esta niña es una criatura marina que

se comunica por lenguaje de signos, el cual Mara habla sorprendentemente a la perfección.

CARACTERÍSTICAS EXTERNAS

Rui es una criatura marina, de una edad infantil, aproximadamente entre los 5-6 años, con una larga cola de pez y un torso semi humano repleto de escamas. Al ser completamente albina, su aspecto pálido casi fantasmal asustó a nuestros protagonistas el día que la encuentran en el interior del pozo. Está en terribles condiciones: Su pelo está enmarañado, sus aletas están rotas y su cuerpo desnutrido y magullado. La personalidad de Rui es como la de una niña dócil y asustadiza.

OBJETIVOS DEL PERSONAJE

Rui es el personaje más misterioso de la serie, su descubrimiento altera por completo no solo la tranquilidad de las vacaciones de verano de los protagonistas si no el futuro de sus vidas. Lleva atrapada mucho tiempo en el fondo del pozo y una vez es rescatada por el grupo debe recuperar la memoria para poder regresar a su hogar.

DESARROLLO

En el moodboard de Rui se aprecia la influencia de películas y series de animales marinos como La Sirenita y La Forma Del Agua, entre otros, que han servido de inspiración para su aspecto final.

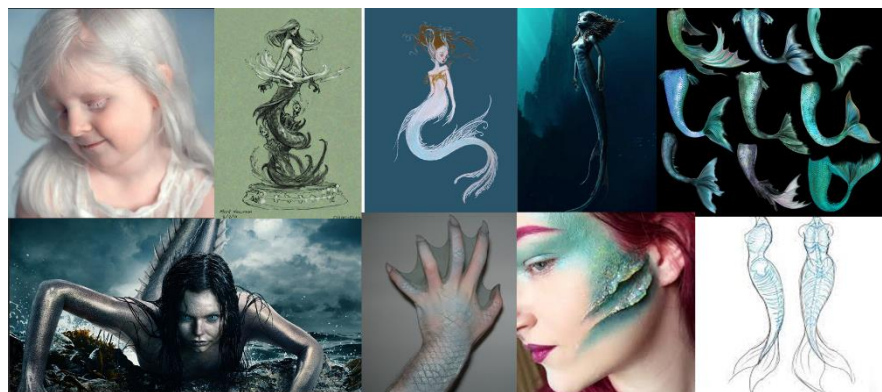


Fig.29 Moodboard Rui. Fco Javier Rubio

En el diseño inicial que se planteó de Rui se intentó mostrar su forma infantil semi humana sin su cola y las aletas, ya que se pretendía que fuera una sorpresa. Sin embargo, esta idea quedó descartada en el diseño final



Fig.30 Bocetos iniciales de Rui. Fco Javier Rubio

En el diseño final de Rui podemos apreciar su forma fantasmal y aterradora de monstruo marino en vez del diseño infantil y dulce que había anteriormente.



Fig.31 Diseño Final de Rui. Fco Javier Rubio

La paleta de colores de Rui es de blancos y azules muy claros para las sombras, ya que este personaje posee albinismo.



Fig.32 *Diseño final de Rui coloreado.* Fco Javier Rubio

LINE-UP

El Line up es una imagen panorámica que nos muestra a todos los personajes ya acabados en fila, para que podamos ver a simple vista sus características físicas y la personalidad en un el estilo homogéneo.



Fig.33 *Line-up Blanco y Negro.* Fco Javier Rubio



Fig.34 *Line-up Color.* Fco Javier Rubio

4.5.2 ARTES FINALES

Para finalizar la fase de preproducción equipo decidió encargar a Javier de realizar dos ilustraciones sobre el acabado final de la serie en las que se pudieran observar el estilo del dibujo, la iluminación y los colores de la serie. Cada una de las escenas muestra un momento distinto de DOWNWELL.

La primera imagen muestra una de las escenas más emblemáticas de nuestra protagonista, en ella, Mara está sentada en el puerto cerca del taller de su padre mientras observa el atardecer.

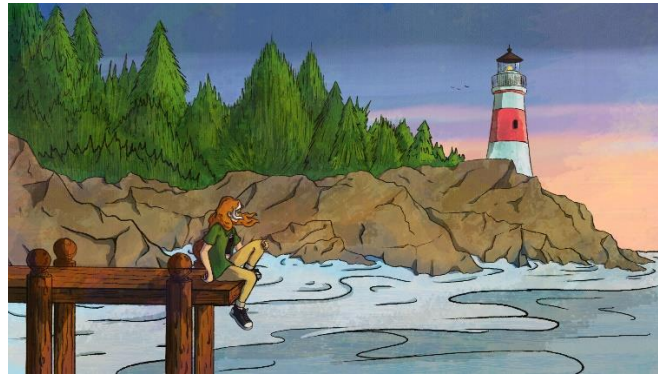


Fig.35 *Concept de Mara en el muelle.* Fco Javier Rubio

Para realizar este concept se tuvo muy en cuenta el uso de los pinceles para dar textura y forma. También la importancia del uso de una paleta de colores mezclando cálidos y fríos para dar una atmósfera de atardecer inmersivo en el que la iluminación juega un papel muy importante y que a su vez dota de profundidad a la escena.

La segunda escena muestra a los protagonistas en la oscuridad del bosque mientras observan una escama brillante. Podemos ver el uso de un plano contrapicado que sirve para dotar a la escena de tensión y misterio que a su vez está muy acentuada por el uso de la iluminación que emana de la escama y las poses de los tres personajes.



Fig.36 *Concept de los chicos en el bosque.* Fco Javier Rubio

4.6 PRODUCCIÓN

En la fase de producción tuvimos que aplicar los conocimientos aprendidos en clase sobre la animación 2D tradicional, empezando por la creación de los layouts que recogen los fotogramas claves de la escena y que sirven de guía para marcar el movimiento que el personaje va a realizar.



Fig.37 Captura del acting de Deborah.

Antes de comenzar a animar el equipo decidió grabar una serie de videos que servirían como referencia para la animación, a estos videos los llamamos acting⁸. La animación se realizó con el programa *Toon-Boom Harmony* y se editó con *Adobe Premiere*. Posteriormente se comenzó a realizar el clean-up de las escenas a manos de Javier Y Alba ya que ambos realizarían la tarea de forma más efectiva y rápida.

4.6.1 CLEAN UP

El clean up se realiza una vez terminada la animación en sucio ya que en él se realiza la limpieza de las líneas creadas por el animador y así poder darle un aspecto más pulcro y acabado a la animación.

En el proceso del clean up es muy importante que se respeten y mantengan todas las claves realizadas por el animador para que la escena no perdiera el movimiento, pero a su vez era necesario que se corrigieran las proporciones y se añadieran los detalles que los animadores en rough no habían añadido.

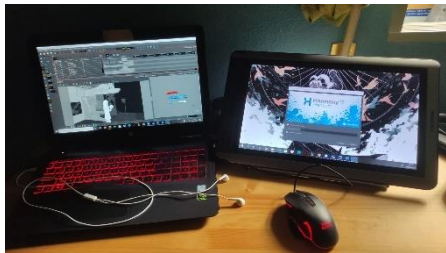


Fig.38 Espacio de trabajo e interfaz Toon Boom.

Para realizar el clean up se creó una capa superior a la de la animación en sucio. En ella se usaron diferentes tipos de líneas, unas más gruesas y otras más delgadas, dependiendo de la forma, el movimiento y la distancia del personaje. Una vez acabada la limpieza de la línea, los alumnos Alba y Javier se dieron cuenta de que la línea se perdía con el fondo ya que estos estaban realizados en escalas de grises, por ello a Alba se le ocurrió la idea de añadirle una capa de color blanco por debajo de la línea usando un pincel grueso así se solucionaría este contratiempo y podría apreciarse perfectamente la animación.

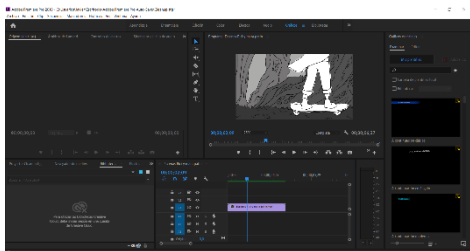


Fig.39 Interfaz Adobe Premiere.

⁸ acting: proceso de interpretación y representación del comportamiento de nuestro personaje en base a su estado emocional y psicológico.

5. CONCLUSIONES

Trabajar en este proyecto ha sido una gran oportunidad para mí, ya que desde siempre he disfrutado de las películas de animación que tantos valores me han enseñado. Por ello acepté encantado cuando Alba nos presentó la oportunidad a Álvaro y a mí.

DOWNWELL ha sido todo un reto, en este proyecto he podido probar mis límites y comprobar mis fortalezas y mis debilidades, además de trabajar de forma coordinada con un grupo de gente maravillosa.

Ha habido altibajos durante el desarrollo, entre ellos discusiones, trabajo que no ha sido utilizado, pero sobre todo el mayor inconveniente ha sido poder trabajar según los plazos estipulados. El compaginar DOWNWELL con otras asignaturas de la carrera ha sido un gran hándicap, pero el esfuerzo y la perseverancia se pueden apreciar en el resultado final del cual estamos gratamente orgullosos tanto mis compañeros como yo. Estoy muy feliz por haber superado las dificultades en el proceso y haber cumplido gratamente todos los objetivos propuestos

Me gustaría decir que realizar este teaser ha requerido de mucho tiempo y estudio, diversas correcciones y muchas pruebas de ensayo y error. He llegado al punto de que, gracias a mis recientemente adquiridos conocimientos, cuando estoy viendo una película animada, inconscientemente analizo las escenas, los personajes, los planos, etc. E intento deducir como han sido creados.

Como comenté en la introducción de esta memoria, si esta serie tenía el suficiente éxito y aceptación, el equipo se plantearía animar completamente la serie y presentarla a diversos certámenes de animación como el Prime the Animation. He de decir que estoy muy satisfecho con todo el trabajo realizado y tanto yo como el equipo estamos abiertos a incorporar a la plantilla a diferentes talentos que tengan tantas ganas y tanta pasión por trabajar en este proyecto como nosotros. Para acabar, esta memoria la he realizado mientras pasaba la enfermedad del Covid-19, por lo que me ha supuesto un gran esfuerzo en el que he estado al límite de mi aguante varias veces, sin embargo, como dijeron Theodore Roosevelt en una de sus citas y Mahatma Gandhi en su sabiduría:

“Es sólo a través del trabajo y del esfuerzo doloroso, por la energía sombría y el valor resuelto, que pasamos a cosas mejores.” (Theodore Roosevelt)

“La satisfacción radica en el esfuerzo, no en el logro. El esfuerzo total es una victoria completa” (Mahatma Gandhi)

6. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

RAÚL GARCÍA (2000) *LA MAGIA DEL DIBUJO ANIMADO: ACTORES DEL LÁPIZ*. ESPAÑA: EDITORIAL EDICIONS DE PONENT. PRIMERA EDICIÓN.

ERIC GOLDBERG (2008) *CHARACTER ANIMATION CRASH COURSE!* ESTADOS UNIDOS: EDITORIAL SILMAN-JAMES PRESS, U.S. EDICIÓN INGLESA

MICHELLE LAURICELLA (2017) *ANATOMÍA ARTÍSTICA 2. ESPAÑA: EDITORIAL GUSTAVO GILI, SL. 1ª EDICIÓN, 4ª TIRADA.*

RICHARD WILLIAMS. (2009) *THE ANIMATOR'S SURVIVAL KIT*. REINO UNIDO: EDITORIAL FABER AND FABER. PRIMERA EDICIÓN.

WEBGRAFÍA

AARON BLAISE:

AARON BLAISE CANAL DE YOUTUBE:

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/CHANNEL/UCOLLEndVLRfOzQRSQ1TQIAW](https://www.youtube.com/channel/UCOLLEndVLRfOzQRSQ1TQIAW)

AARON BLAISE ENLACE WIKIPEDIA:

https://en.wikipedia.org/wiki/Aaron_Blaise

ENRICO CASAROSA:

ENRICO CASAROSA ENLACE WIKIPEDIA:

[HTTPS://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/ENRICO_CASAROSA](https://en.wikipedia.org/wiki/Enrico_Casarosa)

ENRICO CASAROSA TEASER DE LA PELÍCULA LUCA:

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=YdAIBLPVe9S](https://www.youtube.com/watch?v=YdAIBLPVe9S)

JAMES BAXTER:

JAMES BAXTER ENLACE WIKIPEDIA:

[HTTPS://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/JAMES_BAXTER_\(ANIMATOR\)](https://en.wikipedia.org/wiki/James_Baxter_(Animator))

JORIOUX DRAWS:

JORIOUX DRAWS WEB:

[HTTPS://JORIOUX.COM/](https://joriox.com/)

NACHO YAGUE:

NACHO YAGUE ARTSTATION:

[HTTPS://WWW.ARTSTATION.COM/NACHOYAGUE](https://www.artstation.com/nachoyague)

PERFÍL PLATAFORMA DOMÉSTIKA:

[HTTPS://WWW.DOMESTIKA.ORG/ES/NACHOYAGUE](https://www.domestika.org/es/nachoyague)

OTROS ENLACES WEB

[HTTPS://APRENDERCINE.COM/DIFERENCIAS-ENTRE-TEASER-Y-TRAILER/](https://aprendercine.com/diferencias-entre-teaser-y-trailer/)

[HTTPS://WWW.ARTENEO.COM/BLOG/3D-BLOG/CONCEPT-ART-QUE-ES-POR-QUE-ES-IMPORTANTE/](https://www.arteneo.com/blog/3d-blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/)

[HTTPS://WWW.DEFINICIONABC.COM/COMUNICACION/TEASER.PHP](https://www.definicionabc.com/comunicacion/teaser.php)

[HTTPS://WWW.DOMESTIKA.ORG/ES/BLOG/1928-QUE-ES-EL-CONCEPT-ART](https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art)

[HTTPS://WWW.ESTACIONDISEÑO.ES/PORTFOLIO/DISEÑO-DE-PERSONAJE/](https://www.estaciondiseño.es/portfolio/diseño-de-personaje/)

[HTTPS://WWW.ESDIP.COM/BLOG-ESCUELA-DE-ARTE/CONCEPT-ARTIST-CUAL-ES-SU-TRABAJO-Y-COMO-CONVERTIRTE-EN-UNO-DE-ELLOS/](https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/concept-artist-cual-es-su-trabajo-y-como-convertirte-en-uno-de-ellos/)

[HTTPS://WWW.ESDESIGNBARCELONA.COM/ES/EXPERTOS-DISEÑO/ANIMACION-2D-TODO-LO-QUE-DEBES-DE-SABER-SOBRE-ESTA-TECNICA-TRADICIONAL](https://www.esdesignbarcelona.com/es/expertos-diseño/animación-2d-todo-lo-que-debes-de-saber-sobre-esta-tecnica-tradicional)

[HTTPS://HISTORIADELKINE.ES/GLOSARIO-TERMINOS-CINEMATOGRAFICOS/DOCE-PRINCIPIOS-ANIMACION-EJEMPLOS-DISNEY/](https://historiadecine.es/glosario-terminos-cinematograficos/doce-principios-animacion-ejemplos-disney/)

7.ÍNDICE DE IMÁGENES

	PÁGINA
Fig.1 Daughters of Ys (2020). Jo Rioux.....	10
Fig.2 Concept de Watch dogs Legión (2020). Nacho Yagüe.....	10
Fig.3 Assassin's creed unity. General Marcout (2014). Nacho Yagüe.....	11
Fig.4 Cartel publicitario de LUCA (2021) Enrico Casarosa.....	11
Fig.5 Fotograma de El príncipe de Egipto (1998) James Baxter.....	12
Fig.6 Diseño de Spirit (2002). James Baxter.....	12
Fig.7 Bocetos de Bestia de La Bella y la Bestia (1991). Aaron Blaise.....	12
Fig.8 Rótulo de Downwell (2021). Carlos Soler.....	13
Fig.9 Moodboard Mara. Fco Javier Rubio.....	19
Fig.10 Boceto inicial de Mara. Fco Javier Rubio.....	20
Fig.11 Diseño final de Mara sin color. Fco Javier rubio.....	20
Fig.12 Diseño final de Mara con color. Fco Javier rubio.....	21
Fig.13 Moodboard Nico. Fco Javier Rubio.....	22
Fig.14 Primer boceto de Nico. Fco Javier Rubio.....	22
Fig.15 Diseño final de Nico. Fco Javier Rubio.....	23
Fig.16 Diseño final de Nico coloreado Fco Javier Rubio.....	23
Fig.17 Moodboard Marcos. Fco Javier Rubio.....	24
Fig.18 Boceto inicial de Marcos. Fco Javier Rubio.....	25
Fig.19 Diseño final de Marcos. Fco Javier Rubio.....	25
Fig.20 Diseño final de Marcos coloreado. Fco Javier Rubio.....	26
Fig.21 Moodboard Deborah. Fco Javier Rubio.....	27
Fig.22 Primer Boceto de Deborah. Fco Javier Rubio.....	27
Fig.23 Diseño Final de Deborah. Fco Javier Rubio.....	28
Fig.24 Diseño final de Deborah coloreado. Fco Javier Rubio.....	28

Fig.25 Moodboard Nora. Fco Javier Rubio.....	29
Fig.26 Bocetos Iniciales de Nora. Fco Javier Rubio.....	30
Fig.27 Diseño final Nora. Fco Javier Rubio.....	30
Fig.28 Diseño final Nora coloreado. Fco Javier Rubio.....	31
Fig.29 Moodboard Rui. Fco Javier Rubio.....	32
Fig.30 Bocetos iniciales de Rui. Fco Javier Rubio.....	32
Fig.31 Diseño Final de Rui. Fco Javier Rubio.....	33
Fig.32 Diseño final de Rui coloreado. Fco Javier Rubio.....	33
Fig.33 Line-up Blanco y Negro. Fco Javier Rubio.....	34
Fig.34 Line-up Color. Fco Javier Rubio.....	34
Fig.35 Concept de Mara en el muelle. Fco Javier Rubio.....	34
Fig.36 Concept de los chicos en el bosque. Fco Javier Rubio.....	35
Fig.37 Captura del Acting.....	36
Fig.38 Espacio de trabajo e interfaz Toon Boom.....	36
Fig.39 Interfáz Adobe Premiere.....	36

8. ANEXOS

Enlace para visualizar el corto de DOWNWELL en Vimeo:

<https://vimeo.com/577335039>

Enlace para visualizar las escenas realizadas en Clean-Up por el alumno:

<https://vimeo.com/manage/videos/577723528>

Enlace a la Biblia del proyecto que contiene toda la información narrativa:

https://drive.google.com/file/d/1zXw4xi0AafvPEH4udfT8tqQ_nFdMoiMo/view?usp=sharing

Selección de imágenes extra:

