



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

"Calma". Videoclip animado

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: López Mayorga, Blanca

Tutor/a: Vidal Ortega, Miguel

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

# TFG

---

**CALMA**  
VIDEOCLIP ANIMADO

**Presentado por Blanca López Mayorga**  
**Tutor: Miguel Vidal Ortega**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**  
**Grado en Bellas Artes**  
**Curso 2021-2022**



UNIVERSITAT  
POLITÀCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

El documento TFG que se muestra a continuación presenta la realización de un cortometraje de animación, desde la preproducción hasta la animación y edición final.

Este proyecto audiovisual combina la abstracción con la animación de tipo figurativo partiendo de una base musical. Se representa una danza contemporánea que va evolucionando hasta un estilo de animación completamente experimental. Habla de la calma que precede a la tormenta. El personaje vive un proceso de duelo.

### PALABRAS CLAVE

Animación 2D – Abstracción – Danza – Musical - Experimental

## SUMMARY

The TFG document shown below presents the production of an animation short film. Starting with the preproduction process, followed by the animation and final edition.

This audiovisual project combines abstract and figurative animation styles starting from a musical base. *Calma* represents a contemporary dance which evolves into an experimental animation style. It shows the calm before the storm. The main character pass through a mourning process.

### KEY WORDS

2D Animation – Abstract – Dance – Musical – Experimental

## AGRADECIMIENTOS

A mi familia por apoyarme en cada proyecto que emprendo, en especial a mi madre, que me ha ayudado en todo lo que ha podido y me ha enseñado a encontrar mis talentos. A Inés por acompañarme sin dudarle todos estos años y a Laura porque me ha prometido que se va a leer el trabajo.

A Miguel por apoyarme con el corto desde el inicio y por guiarme siempre que lo he necesitado.

Y sobre todo, a todas las personas que han participado en la creación del corto en mayor o menor medida, que han sido las que me han ayudado realmente a poder terminarlo.

<b>ÍNDICE</b>	<b>Pág.</b>
<b>1.INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>6</b>
<b>2.1 OBJETIVOS</b>	<b>6</b>
2.1.1 <i>Objetivos Generales</i>	6
2.1.2 <i>Objetivos Específicos</i>	6
<b>2.2 METODOLOGÍA</b>	<b>6</b>
<b>3. CALMA</b>	<b>8</b>
<b>3.1 MARCO CONCEPTUAL</b>	<b>8</b>
<b>3.2 REFERENTES CONCEPTUALES</b>	<b>11</b>
3.2.1 <i>Norman McLaren</i>	11
3.2.2 <i>Len Lye</i>	12
3.2.3 <i>Hayao Miyazaki</i>	13
3.2.4 <i>Klaus- The Spa Studios</i>	14
<b>3.3 REFERENTES FORMALES</b>	<b>14</b>
3.3.1 <i>Ryan Woodward</i>	14
3.3.2 <i>Glen Keane</i>	16
<b>3.3 PROCESO</b>	<b>16</b>
3.3.1 <i>Preproducción</i>	16
3.3.2 <i>Producción</i>	20
3.3.3 <i>Postproducción</i>	21
3.3.4 <i>Reflexión sobre el proceso de trabajo</i>	22
3.3.5 <i>Presentación y análisis de la obra</i>	23
<b>4. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO</b>	<b>25</b>
<b>5. CONCLUSIONES</b>	<b>27</b>
<b>6. FUENTES REFERENCIALES</b>	<b>28</b>
<b>7. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>31</b>
<b>8. ANEXOS</b>	<b>33</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Esta memoria recoge el Trabajo de Fin de Grado realizado del proyecto de animación “Calma”. En ella se incluyen tanto la temática y referentes como el proceso de elaboración y fases del proyecto realizado. La animación se acompaña de una ‘cover’ de la canción *Achilles Come Down* del grupo *Gang of youths* (2017). La obra está realizada desde el proceso de preproducción hasta finalmente la postproducción de la misma. El corto tiene una duración de 2 minutos y 10 segundos.

El tema del cortometraje es el duelo en psicología. La obra nos muestra las diferentes etapas por las que transita el personaje principal por medio de una danza contemporánea. Esto se refleja mediante las diferentes animaciones y cambios de color e iluminación. La motivación que nos ha llevado a desarrollar el proyecto es la necesidad de exponer las emociones mediante las representaciones artísticas, en este caso la animación. Debemos puntualizar, además, la importancia de la salud mental de cada individuo y de su respectivo tratamiento si se considera necesario, añadiendo que las etapas y fases expuestas no siempre se corresponden a las que sufre cada persona por separado. Las emociones del duelo pueden variar y las etapas se alternan de unas a otras. No es un proceso completamente lineal, aquí lo hemos resumido.

En primer lugar, explicaremos brevemente los objetivos y la metodología que hemos empleado en el trabajo. Tras esto, hablaremos del cuerpo de la memoria, centrándonos en el proceso de elaboración. Aquí explicaremos las tres partes de preproducción, producción y postproducción del cortometraje animado. Expondremos los referentes consultados: *Norman McLaren*, *Len Lye*, *Ryan Woodward*, *Hayao Miyazaki*, entre otros. Más adelante, presentaremos una reflexión sobre el proceso de trabajo.

Para finalizar, estableceremos unas conclusiones sobre el proyecto a lo largo de su ejecución. Las últimas páginas del proyecto servirán para redactar las fuentes referenciales de la información que hemos utilizado.

El cortometraje lo hemos realizado con la finalidad de conocer las diferentes fases en la creación de un proyecto animado. Gracias a las asignaturas de *Fundamentos de la animación*, *Historia de la animación* y *Producción de animación I y II* hemos tenido la motivación para llevar a cabo una obra tan ambiciosa y arriesgada como esta. Ha sido un reto desde el inicio comprender y elaborar las diferentes etapas en un tiempo tan ajustado.

El proyecto ha cambiado a lo largo de los meses durante su realización. Las personas que han ayudado a completarlo han añadido nuevos significados e ideas que se han acabado poniendo en práctica.

El cortometraje se puede ver en el siguiente enlace:

<https://youtu.be/61DX4snDsmE>

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1 OBJETIVOS

#### 2.1.1 *Objetivos Generales*

- Conocer las técnicas necesarias para la elaboración de la animación 2D.
- Apreiciar la visión humana ante aspectos de la psicología de los mismos.

#### 2.1.2 *Objetivos Específicos*

- Poner en práctica y desarrollar todos los procesos necesarios para la elaboración de una producción de animación.
- Elaborar, desde los primeros pasos de preproducción hasta llegar a otorgar al proyecto un acabado profesional.
- Diseñar escenas visualmente sutiles apelando a lo emocional, sin diálogo.
- Hacer de este trabajo una parte significativa del portfolio profesional.
- Desarrollar un lenguaje propio, acorde a nuestras sensibilidades e inquietudes.

### 2.2 METODOLOGÍA

A partir del estudio de otros casos en la producción de animación 2D y teniendo en cuenta cada una de las tres partes y bases metodológicas de un proceso semejante, nuestro análisis se puede dividir en las fases de preproducción, producción y postproducción. Se ha realizado una organización del tiempo de trabajo por semanas desde el mes de septiembre del año 2021 hasta el mes de junio del año 2022.

En primer lugar, la fase de preproducción. En esta parte hemos elaborado un trabajo de investigación a través de la búsqueda de diferentes referentes artísticos dentro de la historia de la animación. Tras esto, hemos continuado la parte de preproducción con los procesos propios de un corto 2D como son la realización de un *Guion Literario*, un *Guion Técnico*, el *Concept Art* de los personajes y su fondo, un *Storyboard* y el *Color Script*. Para completar el proyecto, hemos añadido una serie de tutoriales para la animación de los diferentes personajes según su línea, color y estructura. Esto nos ha dado la facilidad de que otros animadores y colaboradores del proyecto fueran capaces de animar todo tipo de escenas con el fin de terminar el proyecto a tiempo. Todo este proceso ha sido realizado por medio numerosas técnicas en diferentes formatos: lápiz y papel, ilustración digital con el programa *Procreate* y edición de fotografía por medio del programa *Adobe Photoshop*.

En segundo lugar, la fase de producción. Aquí comienza la práctica de animación y de experimentación dentro de las diferentes técnicas. En el caso del personaje de la bailarina, la animación la hemos realizado por medio de la 'rotoscopia' con el objetivo de reducir el tiempo de producción. Las animaciones FX como las explosiones, el líquido o las transformaciones junto a los personajes secundarios, como la mariposa o el pájaro, han sido animadas en 2D mediante programas digitales. Para esta fase hemos utilizado los programas *Adobe After Effects*, *Procreate*, *Adobe Photoshop*, *Toon Boom Harmony Premium*, *Clip Studio Ex*. Tableta gráfica *Gaomon*. Toda esta etapa ha sido realizada en medios digitales.

Para concluir, comentaremos la fase de postproducción. Hemos compuesto la animación por medio de los programas anteriormente mencionados. En esta etapa hemos llevado a cabo el montaje de las escenas junto a su edición de color. También hemos añadido el audio, cambiando los tiempos de las animaciones para respetar la referencia original. Por último, hemos integrado, con el programa *Adobe After Effects*, los créditos de inicio y los créditos finales junto a los logos correspondientes.



## 3. CALMA

### 3.1 MARCO CONCEPTUAL

*No es el arte de los dibujos que se mueven, sino el arte de los movimientos que son dibujados. (MCLAREN, 1977)*

El proyecto *Calma* parte de una base musical. Su concepto se ha realizado a través de un método intuitivo. *Calma* tiene como origen la canción *Achilles Come Down*, del grupo *Gang of Youths* (2017). Desde la primera vez que escuchamos la melodía nos surgió el deseo de realizar un proyecto artístico, debido a la gran cantidad de ideas que nos inspiraba con cada nota. El origen de su conceptualización ha tenido como base la recreación de las imágenes que habían surgido de esta melodía y que han ganado claridad por medio de ilustraciones y bocetos.

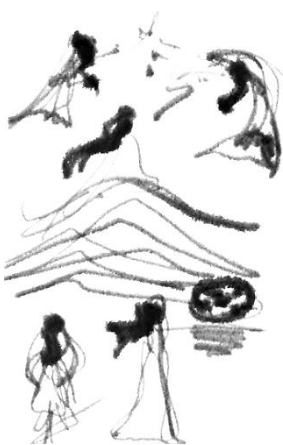


**Fig. 1** Boceto. Estudio de movimiento (I), proyecto *Calma*. Elaboración propia. 2021.

Este trabajo se divide en dos partes diferenciadas según su forma y contenido:

Por un lado, observamos una danza contemporánea realizada con diferentes técnicas de animación 2D. Esta trata de realzar los movimientos del personaje, en este caso femenino, por medio de los diferentes pasos de baile que acompañan a la melodía y ritmo de la canción. Hemos abordado temas tan íntimos como la soledad, el miedo, la angustia y finalmente la calma. La protagonista realiza un recorrido espacio-temporal en la búsqueda hacia el ser. Los sentimientos y emociones que representa son perceptibles en el dinamismo de sus pasos de baile junto al *'acting'*. El personaje, que hemos llamado Calma, está prácticamente desnudo. Su cuerpo, representado de forma sutil por medio de la imitación del lápiz tradicional, se viste del color, las luces y sombras que hemos añadido en la fase de producción.

Por otro lado, hemos tratado de representar una realidad dissociada del personaje y su esencia, que cobra vida a través del movimiento. Estas escenas plantean el deseo de Calma, su angustia y sus pensamientos. Su cuerpo se transforma en luces, formas de color, gotas de agua e incluso en otras formas de vida. Estas escenas sirven como transición de unas emociones a otras, dando a entender las carencias y emociones de la protagonista.



**Fig. 2.** Boceto. Estudio de movimiento (II), proyecto *Calma*. Elaboración propia. 2021.

### 3.2 PROCESO DEL DUELO

*Es necesario cerrar capítulos para empezar otros nuevos y para ello conlleva pasar por un duelo, nos guste o no. (CARTAGENA, 2021)*

El duelo es el proceso psicológico que se produce tras una pérdida, una ausencia, una muerte o un abandono. Es diferente para cada persona. Se pueden sufrir diferentes síntomas emocionales y físicos como ansiedad, miedo, culpa, confusión, negación, depresión, tristeza, shock emocional, etc.



**Fig. 3** Concept Art: Color y forma, proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.

El dolor por la pérdida se puede experimentar no solo por la muerte, sino cada vez que en la vida tenemos una experiencia de interrupción definitiva, de pérdida, de distancia que no podrá ser cubierta. La experiencia emocional de enfrentarse a la pérdida, es lo que llamamos elaboración del duelo, que nos conduce a la necesidad de adaptación a una nueva situación. La sociedad actual no ha aceptado todavía la inevitabilidad de la ausencia e incluso de la propia muerte. El duelo se trata de una herida y, por tanto, requiere de un tiempo para su cicatrización.

En un artículo de Ramón Bayés nos comenta que *'La sensación de amenaza y el sentimiento de impotencia son subjetivos. El sufrimiento, por tanto, también lo será.'* (BAYÉS, pág. 10, 1998) Entendemos con esto que el objetivo del individuo no es erradicar la sensación de ausencia, sino aprender a redirigir sus pensamientos, la parte más subjetiva, hacia un fin concreto para poder aceptarla en uno mismo. Finalmente, somos nuestras experiencias; esto también nos ayuda y nos completa como seres humanos.

*Todos los seres humanos tienen vidas y experiencias distintas, y personas a las que tratar y de las que aprender a lo largo de su vida; y cada encuentro de sus vidas siembra la semilla del mañana. Apenas somos conscientes de la infinidad de posibilidades que la vida nos ofrece.* (KUBLER, pág. 4, 1992)

Según Kübler, a lo largo de la historia, los pensadores y artistas se han expresado por medio de escritos, pinturas y otras manifestaciones agregando una parte de misterio y cierto temor acerca de la ausencia. Este tema, que va de la mano con el de la muerte, se trata por la sociedad de maneras muy diversas, pero, sin duda, al no entenderlo, nos inspira temor.

Cuando un individuo pasa por una crisis necesita poder contar con la ayuda de personas de su entorno, aparte de los profesionales. Otra forma de sanar dentro de la gestión de la persona es el tiempo. El tiempo nos deja tener momentos de reflexión y de aceptación de la pérdida. Sin este la persona no puede recuperarse por completo. Las fases del duelo requieren tiempo, y es algo positivo el permitirse tenerlo: un tiempo de calidad. Se necesita ese espacio para sentir, razonar y vivir las emociones y pensamientos que aparecen en nuestra mente. Un pensamiento común en este proceso autorreflexivo es imaginar las cosas que nunca pasarán. Otra necesidad común en la sociedad actual es la de medicarse a base de calmantes o somníferos, pues bien, no se recomienda utilizar este tipo de fármacos. Es necesario dejar fluir las emociones. Llorar, gritar y manifestar cualquier sentimiento es también parte del proceso. Se ha estudiado que los individuos que son sometidos a un duelo inesperado necesitan recuperarse exteriorizando su angustia y pena en entornos seguros, con seres queridos que los comprendan.

Cuando vivimos un duelo, podemos desarrollar las siguientes fases descritas por la famosa psiquiatra Elisabeth Kübler-Ross en su libro *Sobre la muerte y los moribundos* (1969):



**Fig. 4** Concept Art: *Ira explosiva*, proyecto Calma. Elaboración propia 2021.

### **3.2.1 Fase de negación**

La incredulidad es la primera reacción ante un golpe de la vida. La negación es un escalón inevitable que hay que atravesar y del que finalmente hay que salir para digerir la pérdida. Negar es una manera de decirle a la realidad que espere, que todavía no estamos preparados. El impacto de la noticia es tan fuerte que dejamos de escuchar, de entender, de pensar. Puede suceder que en un primer momento el bloqueo sea tan grande que no podamos ni sentir. La negación tiene la función de darnos una tregua. Hay quien niega la pérdida, pero también hay quien aceptando precipitadamente la crudeza de la realidad lo que en realidad trata es de negar el dolor.

### **3.2.2 Fase de enfado**

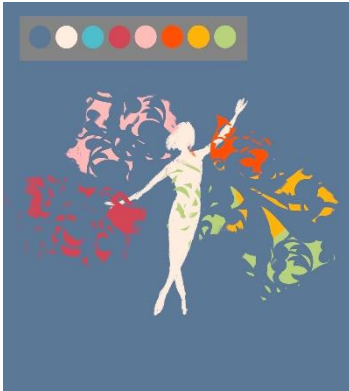
Lo primero que debemos de hacer con la rabia es reconocerla y aceptarla para poder sacarla fuera. La rabia tiene una razón de ser. Es pedir ayuda, nos impulsa a tomar otros caminos, cuando estamos en el fondo del agujero nos hace tomar impulso para salir a flote. Es un arma para la supervivencia. Toda la rabia que se queda dentro, que intentemos negar o esconder nos acabará machacando. En casos extremos, las personas no pueden ir elaborando el duelo porque quedan atrapadas en una reclamación continua que les impide despedirse adecuadamente del objeto o sujeto amado.

### **3.2.3 Fase de negociación**

En la fase de negociación, se comienza a contactar con la realidad de la pérdida al tiempo que se empiezan a explorar qué cosas hacer para revertir la situación. Es el momento en que fantaseamos con la idea de revertir la situación. Se puede llegar a pactar con quien haga falta, hasta incluso con Dios, prometiendo lo que sea necesario. Se buscan formas de hacer que lo inevitable no sea posible. Pero esta etapa es más breve porque estar pensando todo el día en soluciones es realmente agotador.

### **3.2.4 Fase de miedo o depresión**

A medida que avanza el proceso de duelo y se va asumiendo la realidad de la pérdida, se comienza a contactar con lo que implica emocionalmente la ausencia, lo que se manifiesta de diversos modos: pena, nostalgia, tendencia al aislamiento social y pérdida de interés por lo cotidiano. Aunque se denomina a esta fase "depresión", sería más correcto denominarla "pena" o "tristeza", perdiendo así la connotación de que se trata de algo patológico. La persona siente incertidumbre ante el futuro, vacío y un profundo dolor. La persona se siente agotada y cualquier tarea se vuelve complicada. "La vida es una mierda", "no seré feliz nunca", "no encontraré a nadie igual" o "ya no volverá", es lo que suele repetirse cuando la persona se está enfrentando a su dolor. Pero a pesar de que pueda pensar que esto no acabará nunca y que va a durar para siempre, la realidad es que solo desde este punto podrá volver a reconstruirse.



**Fig. 5** *Color Script*, proyecto *Calma*. Judas Castellano, 2021.

### 3.2.5 Fase de aceptación

Supone la llegada de un estado de calma asociado a la comprensión, no sólo racional sino también emocional, de que la muerte y otras pérdidas son fenómenos inherentes a la vida humana.

Es el último paso del duelo. Nunca es fácil aceptar que lo que se perdió se perdió y no hay vuelta atrás. Tenemos la alternativa de no aceptar, pero una vez llegados aquí nos damos cuenta de que si no lo hacemos el precio a pagar es muy alto. Llegar a este punto requiere de un gran trabajo. Se trata de aceptar que las dificultades que vamos encontrando en la vida también forman parte del camino.

El duelo suele llevar consigo aislamiento social, el individuo se centra en su propio dolor. En el momento de aceptación empezamos a ser conscientes de que la pérdida es un aspecto más de la vida, todos pasamos por el proceso de perder juventud, relaciones, lugares o seres queridos. Volvemos a sentir que vivimos en sociedad y verse como parte de esta es una manera de devolver el duelo a su lugar como proceso inevitable del ser humano.

## 3.2 REFERENTES CONCEPTUALES

### 3.2.1 Norman McLaren

Norman McLaren (1914-1987) es un animador escocés que trabajó la mayor parte de su vida para la *National Film Board* de Canadá. Su producción artística se centró en la realización de más de sesenta cortometrajes abstractos. Es uno de los animadores experimentales y abstractos más conocidos. En sus animaciones prima la música. Él entendía la animación como una danza. Para McLaren era más importante lo que ocurre entre fotogramas que cada uno de ellos por separado.

El artista combinó imagen y sonido y experimentó con una nueva técnica revolucionaria: pintar directamente sobre el celuloide. Otras de sus mejoras técnicas fueron la pintura bajo cámara, el sonido sintético y el uso de la impresora óptica. En 1952 ganó el Oscar por su cortometraje, realizado por el proceso de 'pixilación', *Neighbours* (1952). Además de la brillante combinación de imágenes y sonidos, la película tiene un fuerte mensaje social y de crítica contra la violencia y la guerra.

El animador ha realizado obras como *Le Merle* (1958), *A Chairy Tale* (1957) o *Also Animated Motion* (1978), entre otros. El corto de *Le Merle* se basa en la metamorfosis, no en la acción sino en los cambios. Para el autor prima lo conceptual y estético antes que el mensaje en sí.

Uno de los temas que nos interesan del artista es el de la danza. Fue un elemento crucial en su obra. En los últimos años de su vida realizó tres

cortometrajes junto a bailarines: *Pas de deux* (1968), *Adagio* (1972) y *Narciso* (1982). Observamos en las obras la intencionalidad del autor de resaltar los movimientos de los bailarines ralentizando el tiempo y combinando fotogramas. Todo es una forma de danza, tanto los bailarines como las formas más abstractas. No hay diálogo, es un *'intruso, algo extraño al cine'* (MCLAREN, 1980).

En cuanto a sus técnicas, se nutren del cine primitivo como campo de experimentación de la animación. El artista aplicó las vanguardias en la disciplina de la animación. Cabe resaltar el uso del 'sonido sintético'; lo realizó entre los años 30 y 40. Desarrolló una serie de efectos 'musicales' para añadir a sus cortometrajes e inspirarse para sus animaciones. Otra técnica novedosa del animador fue el llamado 'sonido animado', descrita como una forma de sonido visible. Esto consistió en dibujar directamente sobre las pistas de sonido de la película con resultados visuales y sonoros de lo más variado. Siempre estuvo interesado en la abstracción, al igual que en la música, sin referencias a nada exterior más que a sí mismas. El artista consideraba el cine como una nueva forma de arte.



**Fig 6.** *Le merle*. Norman McLaren. Fotograma del cortometraje, (1958).

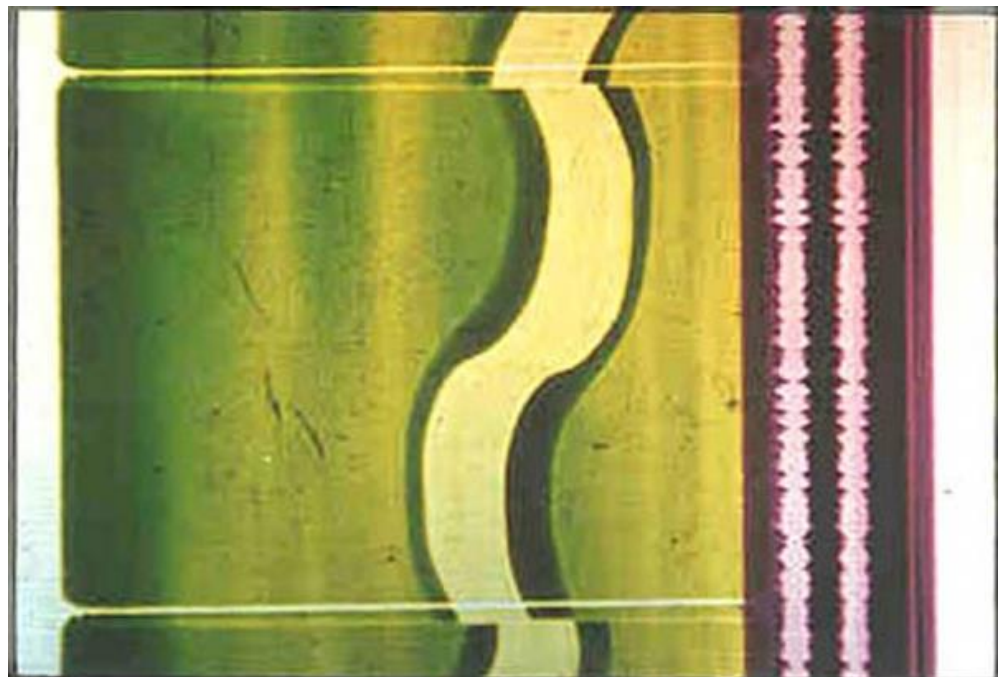
### 3.2.2 Len Lye

Leonard Charles Huia "Len Lye" (1901- 1980), fue un artista y escultor neozelandés conocido por sus películas experimentales y sus esculturas cinéticas. Lye estaba convencido de que el movimiento podía entrar en el lenguaje del arte. Esto le llevó a experimentar en diferentes ámbitos artísticos. Exploró este interés no solo en el cine, sino también en el arte cinético, donde exploró la materialidad, el ritmo y la sonoridad.

El artista se convirtió en uno de los primeros modernistas neozelandeses que se centró en el arte de los maoríes y los aborígenes australianos de las islas del Pacífico. Sin embargo, la obra que le dio el salto a la fama fue *Tusalava* (1929) una obra única en la que combinó su intriga por el arte aborígen y el modernismo.

Su primera película fue *A Colour Box* (1935), con la que ganó numerosos premios y reconocimientos por todo el mundo. Para la animación compuso mediante el movimiento de la misma forma que los músicos componen con el sonido, reveló una nueva forma de expresión por medio de su arte.

Lye pasó gran parte de su carrera artística promoviendo el 'arte del movimiento'. Su propósito fue repercutir física y emocionalmente en el espectador, tenía la idea de crear una obra que se convirtiera en la máxima experiencia corporal. Independientemente del objeto animado, del movimiento o sus colores, su trabajo estimulaba los sentidos y conseguía que fuera inolvidable. El animador fue uno de los pioneros del cine experimental y de las esculturas cinéticas. Dentro de sus obras incluyó la pintura, la poesía y una gran cantidad de recursos visuales.



**Fig 7.** *A colour box*. Len Lye. Fotograma del cortometraje animado, (1935).

### 3.2.4 Hayao Miyazaki

Es un director de cine de animación, animador, ilustrador, 'mangaka' y productor de anime japonés. Junto con *Isao Takahata*, fundó Studio Ghibli. Entre sus filmes de animación más populares encontramos *El viaje de Chihiro* (2001), *La princesa Mononoke* (1997) y *Mi vecino Totoro* (1988), entre otros.





**Fig 8.** *Mi vecino Totoro*. Hayao Miyazaki. Fotograma del cortometraje animado, (1988).

Para comenzar un proyecto no puede estar sentado en su escritorio, debe moverse para encontrar nuevas ideas. No empieza creando un guion, como suele hacerse habitualmente, sino que busca su inspiración en lo visual, cree que esto le da más capacidad creativa. Siempre trata de sobrepasar los límites de la realidad. Utiliza lápices y acuarelas para la mayoría de sus bocetos, si no le gustan los rompe y hace otro nuevo.

Sus historias nunca empiezan de un modo convencional. Dice que lo simple, lo fácil, sacrifica la creatividad. Simplemente sigue su instinto. Para inspirarse viaja a otros lugares, visita museos y ve producciones cinematográficas de toda clase. También suele escuchar música mientras dibuja. Realiza entonces una enorme cantidad de bocetos para perfeccionar su estilo. Utiliza nuevas técnicas, como el pastel para transformar ideas simples en lo que su imaginación le sugiera. Cada dibujo clave tiene su propio título. Cuando tiene la primera parte de su trabajo hecho escribe un 'statement' a su equipo para comenzar el proceso de preproducción.

### 3.2.5 *Klaus* (The Spa Studios, 2019)



**Fig 9.** *Klaus*. The Spa Studios. Fotograma del cortometraje animado, (2019).

*Klaus* (2019), es un largometraje producido mediante una nueva técnica de animación tradicional centrada en la iluminación volumétrica y la texturización, que dota a los personajes y fondos de una sensación tridimensional. Está producida por *The Spa Studios* y dirigida por Sergio Pablos, quien también participó en el guion junto a *Jim Mahoney* y *Zach Lewis*. La música está compuesta por *Alfonso González Aguilar*.

*Klaus* nos cuenta la historia de un estudiante de la academia postal irresponsable y malcriado, que se ve obligado a trabajar en un pueblo sin ley, en el que los habitantes nunca envían cartas. Junto a un anciano juguetero, ambos traen el espíritu navideño regalando juguetes a los niños, enseñándoles el valor de los actos bondadosos.

## 3.3 REFERENTES FORMALES

### 3.3.1 *Ryan Woodward*

Ryan Woodward (1972) es un artista que se dedica a la animación tradicional. Ryan ha trabajado en la industria de animación y de videojuegos en diferentes roles como animador, 'concept artist', 'storyboard artist', etc. Woodward nació en Estados Unidos y empezó su carrera como diseñador y animador en 1995.

Woodward es profesor del programa de animación de la *Brigham Young University*. Allí enseña Storyboard, Diseño de personajes, Desarrollo visual y Animación. Actualmente es miembro de la IATSE y ha trabajado para *Warner Brothers*, *Sony Pictures*, *Cartoon Network*, *Walt Disney Studios*, *Marvel Entertainment* y *Dreamworks*.

Su cortometraje animado *Thought of you* (2010), combina conceptos como la exploración del dibujo de la figura humana basada en la expresión del gesto creativo, animación 2D, danza contemporánea y coreografía.

Como comenta en su video *The making of, Thought of you* (Woodward, 2014), su proceso creativo parte de la urgencia como artista de sacar todo lo que lleva dentro. La trayectoria académica y profesional que ha tenido durante su vida queda reflejada por completo en su corto. Observamos su experiencia como animador de FX y la técnica pulida en 2D. El proyecto lo lleva a cabo a partir de la idea, sus emociones de tristeza y nostalgia al estar tan lejos de sus seres queridos que lo conducen hacia la historia que plantea. El corto se planteó durante su vuelo en avión de regreso a casa. Mientras escuchaba la canción, comenzó a reflexionar sobre cómo el mundo gira y nosotros no podemos girar tan rápido, no vivimos de la misma manera y el tiempo pasa demasiado deprisa.

Finalmente, su corto es una expresión del ser, un método terapéutico. Durante todo este trabajo pide ayuda a personas cercanas que se acaban especializando en tareas que él solo no puede llevar a cabo, como la coreografía de la danza o la grabación de los bailarines. Este proceso es vital para completar el sentido de su obra. Las ideas surgen durante el proceso, no solo en su inicio. El fin último del artista es hacer reflexionar al espectador, emocionar y tratar de hacer que no se sienta solo con sus pensamientos.



**Fig 10.** *Thought of you*. Ryan Woodward. Fotograma del cortometraje animado, (2010).

Este autor nos ha servido de referente, en el proyecto *Calma*, la utilización de los efectos FX y la línea de contorno como base del dibujo. También para interesarnos por los fondos neutros, una forma elegante de mostrar a los personajes sin que nada desvíe la mirada del espectador. Las sombras de los personajes fueron también un efecto que, más adelante, simulamos escogiendo únicamente una línea bajo los pies de la bailarina.



### 3.3.2 Glen Keane

Glen Keane es un animador experimentado de *Walt Disney Feature Animation*. Ha creado numerosos personajes conocidos de Disney como *La Sirenita*(1989), *Aladin*(1992) o *Rapunzel*(2010). En 2012 creó su propia productora llamada *Glen Keane Productions* con el objetivo de desarrollar sus propias animaciones y diseños en películas.

La obra *Nephtali* (2015), partió de la comparación entre el movimiento de un bailarín con el de un ciervo. Más tarde se desarrolló una coreografía que Keane elaboró junto a *Marion Barbeau*. La describen como el viaje de un alma que es dibujada por una fuerza superior, luchan y se resiste hasta que en algunas ocasiones es capaz de liberarse.

*Hay una estrecha relación entre la danza y la animación. Me enseñaron mentores que solían pensar en términos de golden poses, que comunicaban emociones y la personalidad de los personajes. Me di cuenta que en el ballet se utilizan estas mismas golden poses. (KEANE, 2015)*

## 3.3 PROCESO

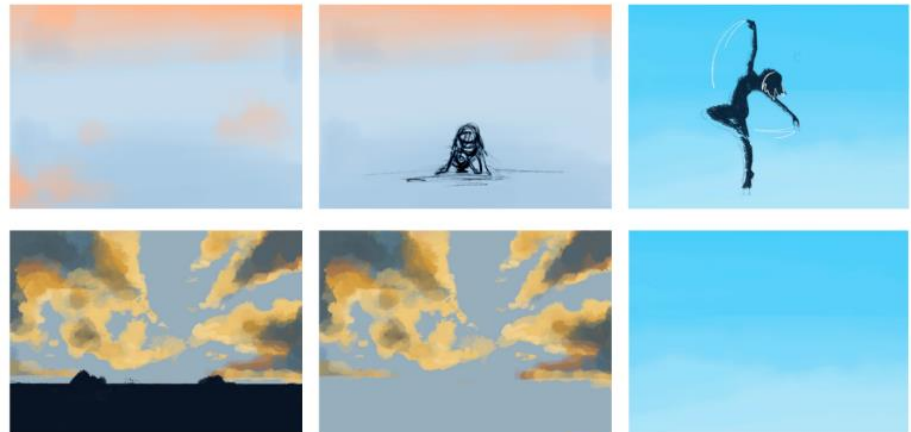
### 3.3.1 Preproducción

El proceso de preproducción ha sido el más largo de los tres. Este ha durado aproximadamente cinco meses y fue realizado en horario de clase y fuera de este. La primera parte del proceso fue concretar la idea. A partir de aquí empezamos a desarrollar un Guion literario que establecía la narrativa del cortometraje. Al mismo tiempo, decidimos buscar referentes artísticos. Creamos una biblioteca de contenido con todos los vídeos e imágenes de referencia y han estado presentes durante todo el proyecto. A partir de este momento la bailarina grabó los vídeos que posteriormente utilizaríamos como referencia.

Tras el Guion Técnico, realizamos varias pruebas de *Storyboard* y creación de personajes junto a todo el *Concept art*. Estas tres partes las hicimos simultáneamente con el objetivo de que se nutrieran unas de otras. El resultado de cada una se recolectó después en la 'biblia'.

La idea se ha gestado a lo largo del año 2019. Partimos de la música junto a algunos de los conceptos clave que después se fueron desarrollando. Hemos pasado de lo más abstracto a una idea concreta a través de un método de investigación. Tras leer diferentes libros y artículos sobre la animación y la danza decidimos comenzar a dibujar los primeros bocetos. Al principio eran líneas negras sobre fondos neutros, más adelante comenzamos a realizar series de bocetos de diferentes bailarines tratando de captar su movimiento. La canción *Achilles Come Down*, del grupo *Gang of Youths* (2017), ha estado presente durante todo este proceso. La parte conceptual la hemos realizado por medio de la reflexión e introspección. La escritura ha sido la base de este trabajo, cada

semana hemos redactado en un diario las emociones y pensamientos que surgían tras experimentar un proceso real de duelo.



**Fig 11.** Serie de Concept Art figura y fondo, proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.

Los conceptos clave e ideas que se han seguido desarrollando han sido: la propuesta de partir de una animación experimental, como son las animaciones que acompañan a la bailarina; la práctica de la técnica de la *rotoscopia*, un método que reduce el tiempo de producción; tratar un tema personal como es la ausencia por medio de la danza contemporánea, una creación colectiva que evoluciona durante su propio proceso; y la utilización de una melodía base con la que comenzar a proyectar ideas, esta debía ser una versión de la canción que elegimos en un comienzo por la falta de adquisición de los derechos de autor de la canción original.

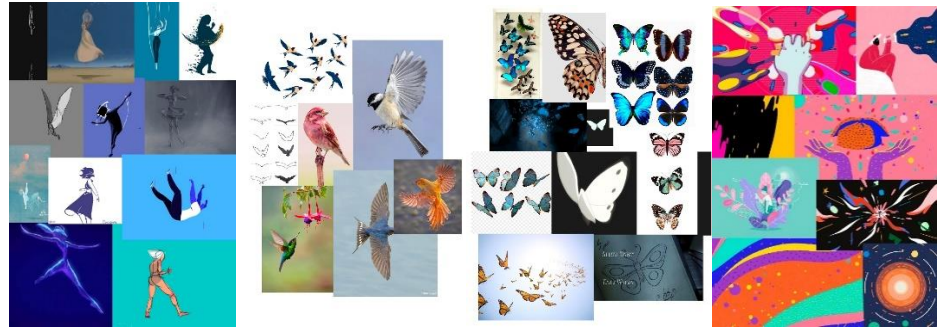
En cuanto a la estética de los Moodboards hemos considerado que los colores azules y naranjas eran los más adecuados para el concepto de nuestro corto. Entendemos la 'calma' con dos interpretaciones, que representan finalmente estos dos colores: la nostalgia y el sentimiento difícil con el color azul; y la calma apacible y el sentimiento fácil, representado con el color naranja. Hemos buscado contrastes de color muy saturado con otros más blanquecinos según cada emoción representada.

Otra rama que hemos buscado en los Moodboards ha sido la conceptual. Planteamos de qué queremos hablar exactamente. Ha habido un proceso de búsqueda a raíz del duelo, de la ausencia. A partir de esto hemos buscado imágenes, formas y color según las diferentes fases. La fase de negación la hemos representado como el vacío, la pérdida y sobre todo la falta de color. La fase de ira ha sido una búsqueda de lo explosivo, formas orgánicas como el fuego, la saturación y colores cálidos como rojos o naranjas. La negociación con las metamorfosis, con otras formas vivas que representan al personaje, que evolucionan. La depresión con el negro, sin color. Debía ser un punto de inflexión en el corto, similar a la curva que se representa en los procesos del duelo. La fase de aceptación debía ser la vuelta a la calma, la búsqueda ha



**Fig. 12** Concept Art: propuestas de personaje, proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.

consistido en el retorno al color, el uso de movimientos más fluidos, colores más saturados y la representación de emociones más amables.



**Fig 13.** Serie de Moodboards proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.

Otro Moodboard que hemos realizado ha sido el de los personajes que aparecen en el corto: la bailarina, el pájaro y la mariposa. El personaje principal debía tener forma de mujer, similar a la bailarina que iba a coreografiar y bailar posteriormente grabada con imágenes de acción real. Sus líneas debían asemejarse a las del estilo tradicional, encontramos figuras con más o menos color en su interior, pero lo que la definía en todo momento era que primaba la línea de contorno. Rechazamos la idea de sexualizar al personaje, sus movimientos y poses debían ser visualmente satisfactorios siguiendo las pautas de la coreógrafa. El personaje del pájaro fue otra investigación que consistió en indagar en diferentes películas y cortos animados buscando una estética similar a la bailarina con la forma de un animal. Debíamos encontrar formas dinámicas y nuestro punto de especial interés residió en las alas. La mariposa, por otro lado, fue similar al pájaro, utilizamos referencias como el diseño de las mariposas en la película *The Corpse Bride* de *Tim Burton* (2005).

En cuanto a la realización del Guion Literario, este lo realizamos al principio para entender perfectamente la narrativa y los diferentes planos, colores y personajes que iban a ser necesarios. A partir de este guion realizamos posteriormente el Guion Técnico. Este se realizó con el objetivo de entender los planos del rodaje y más adelante, cuando terminamos de grabarlo, para añadir los tiempos y las animaciones necesarias en cada plano. Este archivo fue el que utilizamos también para repartir las animaciones a los diferentes colaboradores.

Fondo abstracto. Ext. Día.  
 Cae una gota y la vemos caer al suelo. Sale del agua una explosión dejando ver al personaje principal. Este toca su cara, su pelo y mira a su alrededor. Mueve su cuerpo, sube su brazo y de este aparecen colores brillantes. Calma mira extrañada. Extiende su brazo de nuevo para intentar agarrar los colores pero estos traspasan su mano. Desaparecen lentamente dejando al personaje totalmente vacío, reconocible por una simple línea. Durante unos segundos Calma se queda inmóvil viendo cómo se desvanecen los colores.

Sus movimientos empiezan a ser más rápidos y violentos. Extiende ambos brazos dejando salir de ella un incendio que se extiende por todo el plano. Poco a poco se va desvaneciendo dejando ver de nuevo al personaje que sigue teniendo restos de fuego por su cuerpo y se va convirtiendo en humo. La protagonista vuelve a su danza, crea un movimiento que la transforma en mariposa. La mariposa comienza a revolotear y se vuelve a transformar en un pájaro. Vemos volar al pájaro. De pronto una bala impacta sobre el animal y este cae de forma abrupta al suelo, volviendo a su forma humana y dejando salir del personaje un líquido azul.

Calma toca este líquido y nota que sus manos se tintan del color y que su cuerpo empieza a colorearse. Empieza a tocar su cuerpo pintándose, el azul adquiere nuevos tonos, deja su cuerpo pintado de muchos colores distintos.

Fig 14. Guion Literario proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.

ESCENA	Nº PL	TIPO PLANO	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO CAMARA	FONDO	SONIDO	TIEMPO
4	1	Plano Medio Corto	PMC del personaje con el líquido azul	Picado	Color claro	Música extradiegética	
4	2	Plano Americano	PA personaje con las manos manchadas	Picado	Color claro	Música extradiegética	
4	3	Plano Entero	PE del personaje con color	Normal	Color claro	Música extradiegética	
5	1	Plano general	Créditos	Normal	Color claro	Música extradiegética	

Fig 15. Parte del Guion técnico proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.

La realización del Storyboard fue al mismo tiempo que los guiones ya realizados. Aquí añadimos dibujos de cada plano con las especificaciones correspondientes para su posterior animación. Creamos dos modelos: uno a modo de borrador y finalmente otro en limpio. El objetivo fue recrear el personaje principal en sus diferentes planos junto a los elementos de su alrededor. En el primer borrador, los movimientos y figuras eran más abstractos, ya que no habíamos elegido en este momento los diseños definitivos de los personajes ni las animaciones secundarias que debíamos añadir. El segundo Storyboard está realizado con dos colores: azul y rojo. Aquí están especificados los movimientos del personaje, movimientos y ángulos de cámara, las líneas de acción e incluso algunas pruebas de color del personaje en la parte final.

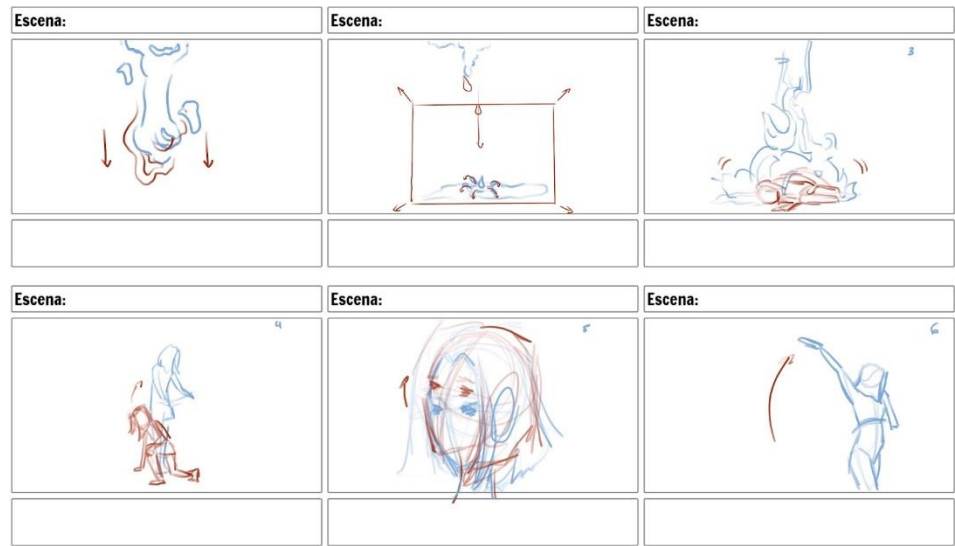


Fig 16. Parte del Storyboard proyecto Calma. Elaboración propia. 2021

El estudio de Concept Art ha estado basado en la recreación de personajes, espacios y, ante todo, emociones. De forma similar a la que trabajan en el estudio *Pixar* como muestran en sus libros del arte de películas como *Inside Out*(2015), en nuestro corto hemos realizado una serie de búsquedas visuales representando las emociones. Mediante diversas técnicas, hemos tratado de representar al personaje y su fondo en diferentes situaciones. Algunas de las decisiones que se tomaron durante esta fase han sido la de la elección del personaje con línea de contorno negra junto a un color y el uso de diferentes fondos partiendo de los Moodboards previos. El personaje debía encajar bien con el fondo por lo que decidimos crear contrastes entre colores complementarios. En esta fase exploramos también las formas de color y los diferentes FX junto a sus respectivos fondos.

*Con el tiempo, los personajes y el mundo de la Mente dejaron de ser simples conceptos confusos y se convirtieron en unos objetos reales que éramos capaces de construir, pintar e iluminar en el ordenador.* (DOCTER, pág. 7, 2019)

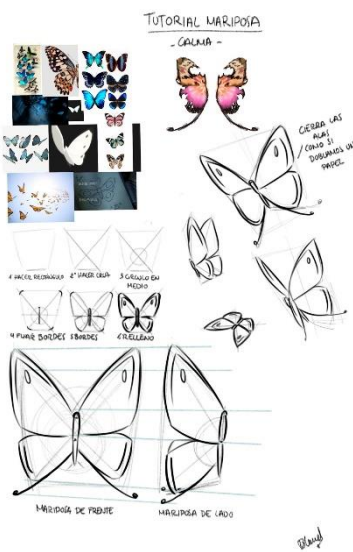


Fig. 17 Tutorial mariposa, proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.

### 3.3.2 Producción

*La animación es el proceso de dibujar y fotografiar un personaje- una persona, un animal, o un objeto inanimado- sucesivamente para crear un movimiento realista.* (BLAIR, pág. 6, 1994)

Durante el proceso de producción la tarea consistió en descargar los fotogramas necesarios para la técnica de la rotoscopia mediante el programa *Adobe Premiere Pro*. Para las partes del proyecto más abstractas utilizamos el programa *Toon Boom Harmony*. Más adelante animamos las diferentes formas y colores por el método experimental, es decir, realizando pruebas y analizando después los resultados, los aciertos y errores de las mismas.

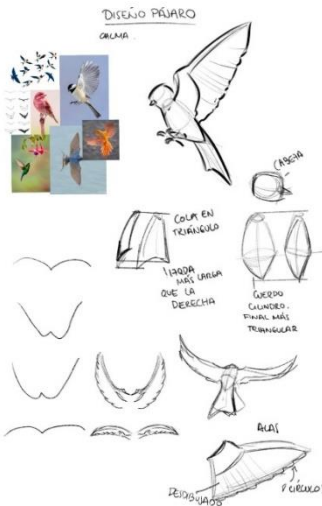


Fig. 18 Tutorial pájaro, proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.

Hablaremos ahora de la técnica utilizada para la animación del personaje principal: la rotoscopia.

La técnica de la rotoscopia se basa en la realización de un dibujo *frame a frame* a partir de una base tomada de una secuencia de imágenes. Las imágenes deben ser de acción real y estar grabadas previamente para obtener un movimiento natural y orgánico.

Además, a los Fleischer se deben algunos avances técnicos visionarios, como la rotoscopia (...). De hecho, la invención de la rotoscopia fue de crucial importancia para la consolidación de la industria. (LORENZO, pág. 52, 2021)

En sus inicios, el rotoscopio estaba compuesto por un caballete y un proyector que utilizaban los animadores para calcar películas de acción real. Los Hermanos Fleischer, pioneros en la utilización de la *rotoscopia*, al comenzar a realizar pruebas con la máquina no tuvieron demasiado éxito. Para hacer frente más adelante a su competencia directa *Walt Disney Studios*, realizaron con este mismo método *Los viajes de Gulliver* (1939) que acabó significando el declive del estudio. Esto se debió a los estilos opuestos que utilizaron en el largometraje, unos personajes muy caricaturizados junto a otros más realistas.

Más adelante, la rotoscopia se comenzó a utilizar para los efectos especiales por medio de capas con el fin de sustituir los fondos, recortar personajes, e incluso cambiar objetos de lugar o eliminarlos de la escena. También se utiliza en los videoclips musicales como por ejemplo el video de la canción *Take on me*, del grupo *A-ha* (1986). También se ha utilizado en los efectos especiales de los lables láser en las películas de *Star Wars* (1977).

### 3.3.3 Postproducción

La edición se ha realizado mediante los programas *Adobe Premiere Pro* y *Adobe After Effects*. Durante esta fase hemos añadido los fondos, retoques de iluminación y las variaciones de color necesarias. Todo el proceso ha sido realizado en el periodo de tiempo de un mes.

Tras añadir el color al personaje y sus FX comenzamos la edición en *Adobe After Effects* con la herramienta 'Keylight'. El primer paso fue descargar la línea de contorno en formato .SWF para obtener el vídeo con alfa sin su fondo. También descargamos vídeos e imágenes que fueran acordes con la estética del corto desde el programa *Pexels*. El reto consistió en unir diferentes colores del croma junto a las líneas de contorno.

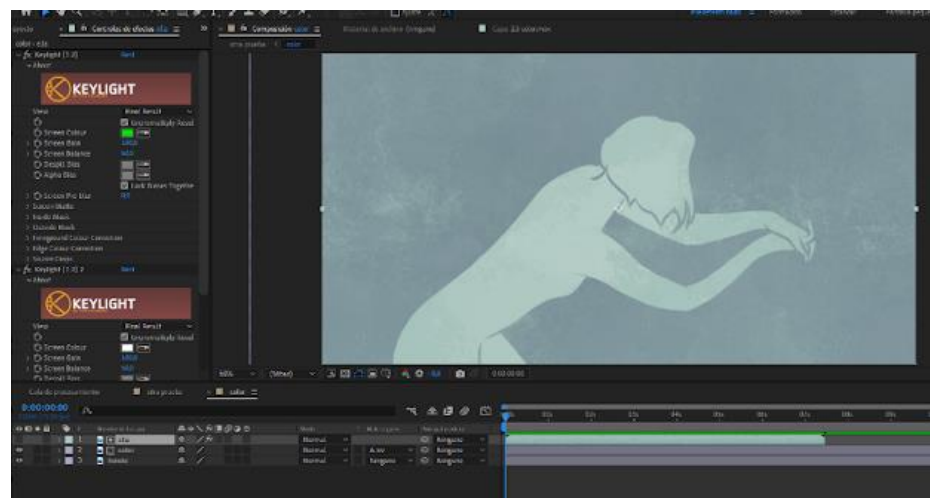
La edición del fondo se elaboró por medio de la herramienta 'Lumetri'. Esta se agregó al video en formato .MOV del fondo. La edición con la herramienta se basó en editar la saturación a 211%, la exposición a 0 '2, el contraste a -105% y las sombras a -119%. Después utilizamos el efecto Viñeta. Este funciona de la siguiente forma: seleccionamos un cuentagotas con el cual debemos escoger un color de fondo, tras esto el programa genera un halo de color que podemos



modificar a nuestro criterio. Debemos añadir también el uso de las texturas y su edición de tiempo. La textura se colocó encima de las demás capas eligiendo el modo de fusión de capa 'multiplicar' y/o el de 'añadir'. El tiempo se modificó según la necesidad de cada plano y la música de fondo.

En cuanto a los créditos de inicio lo primero que exploramos fueron las diversas tipografías que tenía el programa, al no estar conformes con ninguna, añadimos la fuente 'High Spirited'. Para conseguir el efecto de escritura añadimos una máscara de recorte a las letras del título. A esta máscara incorporamos el efecto de Trazo cambiando el color y la opción de 'Revelar imagen original'. En la opción de 'Fin' usamos el cronómetro para determinar la duración de la animación que se iba a generar. Para los créditos finales añadimos los nombres correspondientes con la misma tipografía y determinamos un tiempo exacto para que al espectador le diera tiempo a leerlo.

Los efectos de luz se añadieron con el efecto 'CC Light Rays'. A partir del efecto animamos el centro de los rayos según el movimiento del personaje en el plano y dónde quisiéramos situar la luz. También elegimos el efecto de color 'Destello' para añadir más saturación a los colores del personaje.



**Fig 19.** Captura de pantalla (I) proceso de postproducción en el programa Adobe After Effects del proyecto Calma. Elaboración propia. 2021

### 3.3.4 Reflexión sobre el proceso de trabajo

El proceso de trabajo ha sido similar al de una producción profesional de un proyecto de animación. El trabajo más difícil sin duda ha sido el de planificar de forma adecuada la organización. Esto lo decidimos hacer por semanas de trabajo, de forma que al final de cada una de las semanas propuestas, debíamos tener acabado el trabajo asignado. En el siguiente punto podemos ver un calendario del plan de organización semanal del proceso de trabajo.

Al ser un trabajo individual, la dirección ha sido de la autora de esta memoria. Las elecciones se han tomado teniendo en cuenta las indicaciones del tutor del proyecto, además de las propuestas de los colaboradores del trabajo. La fase de preproducción se ha realizado durante los meses de septiembre, octubre, noviembre y diciembre, de forma simultánea con la asignatura de *Producción de animación I*, impartida por *María Susana García Rams* cuyos conocimientos y aprendizajes se han aplicado en este proyecto. Durante el proceso hemos aprendido las diferentes fases de una preproducción teniendo en cuenta las necesidades individuales del corto.

En cuanto al proceso de producción lo hemos elaborado durante los meses de enero a mayo. Esta ha sido la etapa más intensa debido a la cantidad de trabajo y planos que han sido necesarios. Hemos llegado a la conclusión de que realizar un corto individualmente es viable, pero consideramos que el resultado es más satisfactorio con un equipo de trabajo. Esta fase se ha desarrollado también en diferentes horas de clase prácticas en la asignatura de *Producción de animación II*, impartida por el profesor *Miguel Vidal Ortega*.

Para concluir, el proceso de postproducción ha sido más ágil y rápido gracias a todo el trabajo realizado anteriormente. Las pruebas de color y la edición de créditos se han realizado en el trabajo final de la asignatura *Postproducción y Efectos Especiales*, con el profesor *Adolfo Muñoz García*. Tras finalizar las clases, nos hemos propuesto terminar el corto, su iluminación y edición de color para poder exponerlo completo.

Consideramos que hemos aprendido y aplicado mejor los principios de animación además de las nuevas técnicas y programas utilizados. Ha sido crucial durante el proceso de animación entender el movimiento y seguir los consejos del tutor y el profesorado para entender el ritmo de las animaciones. Algunos principios como el *slow in* y *slow out* han sido de gran relevancia a la hora de trabajar con los animales y las animaciones secundarias del personaje. En el proceso de rotoscopia lo más importante ha sido aplicar las animaciones a 'unos', a 'doses' o a 'treses' dependiendo del movimiento que estaba realizando la bailarina, con el objetivo de que la animación se realizara en menos tiempo con la misma calidad que si se moviera fotograma a fotograma.

### **3.3.5 Presentación y análisis de la obra**

La obra se trata de un cortometraje musical que tiene una duración de 2 minutos y 10 segundos. Tiene un formato de 16:9 y está realizada mediante técnicas digitales en 2D.

La historia nos cuenta como una bailarina aparece en escena y empieza su baile simulando su nacimiento en el mundo. El personaje comienza en estado de confusión. Lentamente se incorpora mientras observa su alrededor, que le produce curiosidad. Progresivamente inicia los pasos de baile más enérgicos y dinámicos.



Durante el desarrollo del corto, el personaje pierde su color, quedando solamente su línea de contorno. Ella trata de volver a pintarlo, pero le es imposible. Su forma de lidiar con esta situación es la de transformarse para salir de la angustia que siente. Tras ello, cae al suelo de forma abrupta, todo se vuelve negro. Aquí volvemos a reconocer la figura del personaje que en este momento está tumbado en el suelo, un charco de color le rodea. La protagonista vuelve a ponerse en pie y, esta vez, utiliza la mancha del charco que queda en sus manos para rellenar de color su cuerpo y aceptarlo en su nueva forma.

El trabajo concluye cuando el personaje se pinta a sí mismo nuevos colores mientras continúa su danza con más energía que nunca y realiza movimientos moldeando las manchas de color que quedan en sus manos.

## 4. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO

Fecha	Trabajo	Concretar trabajo
15/09/2021-30/09/2021	Ideas	-Bocetos con música. -Tutoría para concretar plan de trabajo. -Organización en tabla de trabajo.
01/10/2021-16/10/2021	Guion y reuniones	-Realizar guion literario. -Guion técnico a medias. -Hablar con coreógrafa y grabar cover de la canción.
17/10/2021-31/10/2021	Grabaciones y Concept Art	-Concept de personaje y fondo. -Concept de colores junto a Moodboards. -Grabar coreografía con la bailarina.
01/11/2021-10/11/2021	Tutoría y Storyboard	-Repaso del trabajo -Story con g. técnico y grabaciones. -Grabación de música.
11/11/2021-28/11/2021	Concept Art	-Creación definitiva del personaje. -Elección de fondos.
29/11/2021-12/12/2021	Color Script y calendario de producción	-Colores elegidos en el corto. -Repasar tiempos de producción y organizar horario a partir de enero.
01/01/2022-16/01/2022	Tutoría	-Elección de línea. -Concretar color. -Descargar programa ToonBoom Harmony.
17/01/2022-31/01/2022	Pruebas de Animación	-Asignar planos a los animadores -Pruebas de animación con rotoscopia.
01/02/2022-18/02/2022	Animar Personaje	-Primeros planos animados -Probar personaje con color
19/02/2022-10/04/2022	Animación rotoscopia	-Animar planos. -Tiempo para acabar los planos los colaboradores.

11/04/2022-10/05/2022	Animaciones Secundarias	-A partir de la animación de la bailarina añadir FX. -Planos de animales.
-----------------------	-------------------------	--

11/05/2022- 29/05/2022	Planos en Rough	-Limpiar la línea de todas las animaciones.
30/05/2022- 12/06/2022	Color	-Añadir color en todos los planos. -Animar el color.

**Tabla 1.** *Control de producción proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.*

## 5. CONCLUSIONES

Se ha volcado una parte personal de la autora en el proyecto. Comprendemos que cualquiera puede sentirse identificado con las emociones que describimos. El corto ha variado con el tiempo, ha sufrido numerosos cambios, bien por motivos estéticos, bien por su propia naturaleza conceptual. El videoclip requiere un proceso lento de asimilación que proponemos al espectador. Si bien es cierto que en un primer momento puede dar la sensación de ser una experiencia audiovisual puramente enfocada en su estética, dentro de esta hay muchos más conceptos que cada individuo puede interpretar. Tras una pandemia mundial, la distorsión del mundo y el sufrimiento y quiebre de la vida de tantísimas personas, el planeta se siente hostil. Creemos firmemente en la necesidad de utilizar el arte como método terapéutico de desahogo, e incluso como una forma de evasión.

*Calma* ha sido una biografía del duelo, de la angustia y finalmente de la aceptación del mundo. Hemos tratado la ausencia, el dolor y el crecimiento personal, y queremos dar especial importancia a la idea de que crear es una forma de sanar. El resultado del corto y su interpretación son libres porque nosotros lo hemos sido durante todo su proceso. Hemos aprendido diferentes metodologías para la realización de animaciones. También, interiorizado la idea de que la dirección de arte es un rol importantísimo que conlleva tomar toda clase de decisiones y requiere una confianza que no esperábamos tener en un primer momento. Hay que añadir lo importante que es el trabajo en equipo, la necesidad como seres sociales de colaborar para lograr un fin. Este trabajo no habría tenido la oportunidad de crearse sin la ayuda de todas las personas que han regalado una parte de su tiempo y conocimientos. Una persona puede llevarlo a cabo, pero jamás tendrá la misma repercusión que si es en grupo.

Durante todo el recorrido de su creación hemos experimentado dificultades, pero han servido, sin duda alguna, para hacernos crecer dentro de la animación. Desde el comienzo lo hemos planteado como un reto, como una nueva meta que alcanzar, finalmente ha sido un viaje maravilloso. Sentimos que este proyecto ha conseguido englobar, con las limitaciones que ha conllevado, los conocimientos básicos sobre animación adquiridos en el grado de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia. Se han cumplido positivamente los objetivos y este será el primero de una larga serie de animaciones que continuaremos desarrollando.

El cortometraje se puede ver en el siguiente enlace:

<https://youtu.be/61DX4snDsmE>

## 5. FUENTES REFERENCIALES

ANIMATION WORLD NETWORK. *Hayao Miyazaki – The Interview*. <<https://www.awn.com/animationworld/the-hayao-miyazaki-interview>> [Consulta: 14 de abril de 2022]

BAYÉS, R. (2001). *Psicología del sufrimiento y de la muerte*. Barcelona: Martínez Roca.

BLAIR, P. (2020). *Cartoon Animation with Preston Blair, Revised Edition!: Learn Techniques for Drawing and Animating Cartoon Characters* Estados Unidos: Walter Foster Publishing.

BLAISE, A. About Aaron Blaise / Mission., de Creatureartteacher: <<https://creatureartteacher.com/about-mission/>> [Consulta: 17 de mayo de 2022]

DONDE, E. (2021). *Dirección de arte de Wolfwalkers y Cartoon Saloon*.<<https://www.industriaanimacion.com/2021/03/detras-de-camaras-direccion-de-arte-en-wolfwalkers-y-cartoon-saloon/>> [Consulta: 6 de Mayo de 2022]

FILMAFFINITY, (2021) “Filmaffinity España”, en Filmaffinity. <<https://www.filmaffinity.com/es/main.html>> [Consulta: 4 de abril de 2022]

IMDB (ed.), 2021. IMDb <<https://www.imdb.com/>> [Consulta: 10 junio de 2022]

THE SPA STUDIOS (2020) *KLAUS: Behind the Scenes: Defining the Klaus Style* de Youtube. <[https://www.youtube.com/watch?v=vWbEYXqCHxA&ab\\_channel=TheSPAStudios](https://www.youtube.com/watch?v=vWbEYXqCHxA&ab_channel=TheSPAStudios)> [Consulta: 17 de abril de 2022]

KUBLER, E. (2010) *Sobre la muerte y los moribundos*. Madrid: Debolsillo

LEVY, L. (2017) *To Pixar and Beyond*. Estados Unidos: Houghton Mifflin Harcourt.

LYE, L (2012) *Kaleidoscope. A Colour Box. Colour Flight (highlights mix)* de Youtube. <[https://www.youtube.com/watch?v=-DksmbDMDUU&ab\\_channel=magicalmediamuseum](https://www.youtube.com/watch?v=-DksmbDMDUU&ab_channel=magicalmediamuseum)> [Consulta: 11 de junio de 2022]

LYE, L (2012) *Rainbow Dance (highlights)* de Youtube. <[https://www.youtube.com/watch?v=AHN9IHGQxk8&ab\\_channel=magicalmediamuseum](https://www.youtube.com/watch?v=AHN9IHGQxk8&ab_channel=magicalmediamuseum)> [Consulta: 14 de abril de 2022]

- LORENZO, M. (2021) *La imagen animada. Una historia imprescindible*. Madrid: Diábolo Ediciones SL.
- MCLAREN, N. (1959). "Le Merle" en Youtube, 2010  
<<https://www.youtube.com/watch?v=aos6g!HN3h4>> [Consulta: 13 de mayo de 2022]
- MARTÍNEZ, M. (2017). *Situación de la industria de animación en Europa*. CICE.  
<<https://www.cice.es/noticia/que-situacion-atravesia-la-industria-de-la-animacion-en-europa/>> [Consulta: 17 de mayo de 2022]
- MUNDAY, R. (2014) Hannah Jacobs on capturing the beauty and the magic of Tom Rosenthal's music in animated promo "It's Ok". Directors notes.  
<<https://directorsnotes.com/2014/12/04/hannah-jacobs-tom-roenthal/>> [Consulta: 15 de mayo de 2022]
- NAVARRO, M. (2006). *La muerte y el duelo como experiencia vital: acompañando el proceso de morir: Información psicológica*.
- NFB (1968) Pas de deux de Youtube.  
<[https://www.youtube.com/watch?v=WopqmACy5XI&t=5s&ab\\_channel=NFB](https://www.youtube.com/watch?v=WopqmACy5XI&t=5s&ab_channel=NFB)> [Consulta: 12 de abril de 2022]
- NHK WORLD. (2019). *10 años con Hayao Miyazaki*.  
<<https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/es/ondemand/video/3004569/>> [Consulta : 16 de abril de 2022]
- PRADA, X. (2014). Posiciones o roles en un estudio de efectos visuales.<<http://www.elephantvfx.com/blog/2014/4/27/posiciones-o-roles-en-un-estudio-de-efectos-visuales>> [Consulta: 22 de mayo de 2022]
- PIXAR (2019) *El arte de Del Revés (Inside Out)* Estados Unidos: Disney Pixar.
- ROGER, F. (2020). *Animator's Survival Kit: How to Draw Animation for Beginners, How to Draw Animation Book, How to Draw Animation People, How to Draw People Reference, How to Draw People (English Edition)*. Estados Unidos: FF.
- RYANWOODWARDART (2010) *Thought of You- by Ryan Woodward de Youtube*.  
<[https://www.youtube.com/watch?v=OBk3ynRbtsw&ab\\_channel=RyanWoodwardart](https://www.youtube.com/watch?v=OBk3ynRbtsw&ab_channel=RyanWoodwardart)> [Consulta:16 de abril de 2022]
- RYANWOODWARDART (2014) *Thought of you- Behind the Scenes de Youtube*.  
<[https://www.youtube.com/watch?v=loBVIHRv2tg&ab\\_channel=RyanWoodwardart](https://www.youtube.com/watch?v=loBVIHRv2tg&ab_channel=RyanWoodwardart)> [Consulta: 19 de abril de 2022]
- THE CANADIAN ENCYCLOPEDIA. Frédéric Back. 2007.  
<<https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/frederic-back>> [Consulta: 17 de mayo de 2022]

VELASCO, L. (2020). *Cómo hacer una película de Animación | Documental: 10 años con Hayao Miyazaki*. 2021, mayo 06, de Notodoanimación. <<https://www.notodoanimacion.es/como-hacer-una-pelicula-de-animacion-documental-10-anos-con-hayao-miyazaki/>> [Consulta: 21 de mayo de 2022]

## 6. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1 Boceto. Estudio de movimiento (I), proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.

Fig. 2 Boceto. Estudio de movimiento (II), proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.

Fig. 3 Fotograma de A colour box, dirigida por Len Lye (1935).

LYE, Len, 1935. "A colour box" en Youtube, 29 de

octubre 2020 <[https://www.youtube.com/watch?v=b4hd0Ebv-Gg&ab\\_channel=GiulianoScarolaOfficial](https://www.youtube.com/watch?v=b4hd0Ebv-Gg&ab_channel=GiulianoScarolaOfficial)>

[Acceso: abril, 2022]].

Fig. 5 Concept Art: Color y forma, proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.

Fig. 6 Concept Art: Ira explosiva, proyecto Calma. Elaboración propia 2021.

Fig. 7 Color Script, proyecto Calma. Judas Salieri, 2021.

Fig. 8 Sketch My neighbour Totoro. Hayao Miyazaki/ Studio Ghibli. (1988)

Fig. 9 Fotograma de Klaus, dirigida por Sergio Pablos, The Spa Studios (2019) Trailer en Youtube

<[https://www.youtube.com/watch?v=taE3PwurhYM&ab\\_channel=Netflix](https://www.youtube.com/watch?v=taE3PwurhYM&ab_channel=Netflix)>

[Acceso: abril, 2022.

Fig. 10 FG 5. Fotograma del cortometraje animado dirigido por Ryan Woodward (2010)

<[https://www.youtube.com/watch?v=OBk3ynRbtsw&ab\\_channel=RyanWoodwardart](https://www.youtube.com/watch?v=OBk3ynRbtsw&ab_channel=RyanWoodwardart)> [Acceso: mayo, 2022]

Fig. 11 Serie de Concept Art: Figura y fondo, proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.

Fig. 12 Concept Art: propuestas de personaje, proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.

Fig. 13 Serie de Moodboards proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.

Fig. 14 Guion literario, proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.

Fig. 15 Tabla guion técnico, proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.

Fig. 16 Tabla Storyboard, proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.

Fig. 17 Tutorial mariposa, proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.



Fig. 18 Tutorial pájaro. Elaboración propia.2021.

Fig. 19 *Captura de pantalla (I) proceso de postproducción en el programa Adobe After Effects del proyecto Calma.* Elaboración propia. 2022.

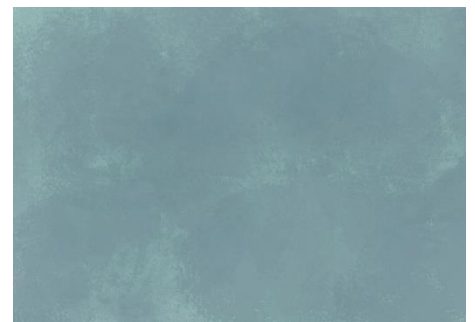
Fig. 20 Tabla de control de producción, proyecto Calma. Elaboración propia. 2021.

## 7. ANEXOS

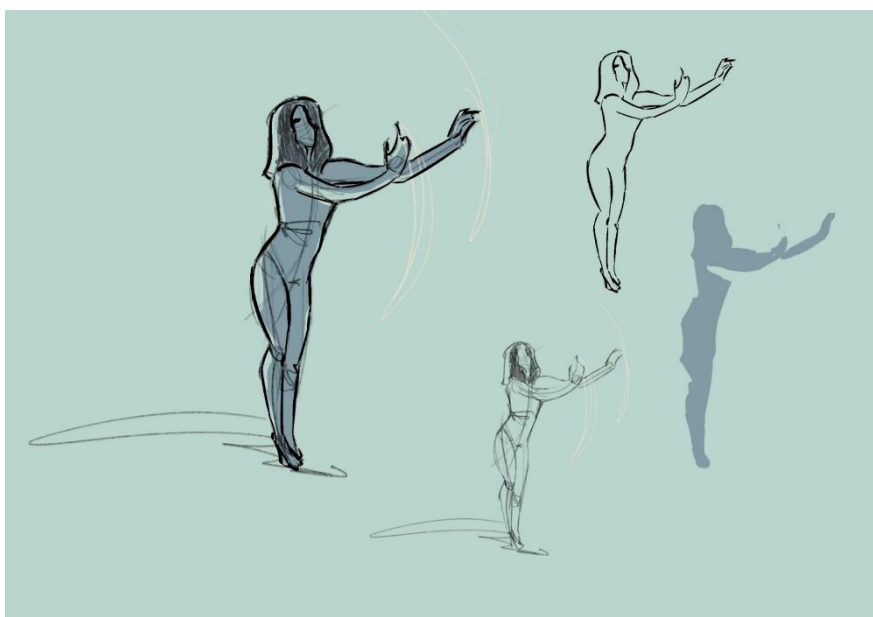
El cortometraje se puede ver en el siguiente enlace:  
<https://youtu.be/61DX4snDsmE>



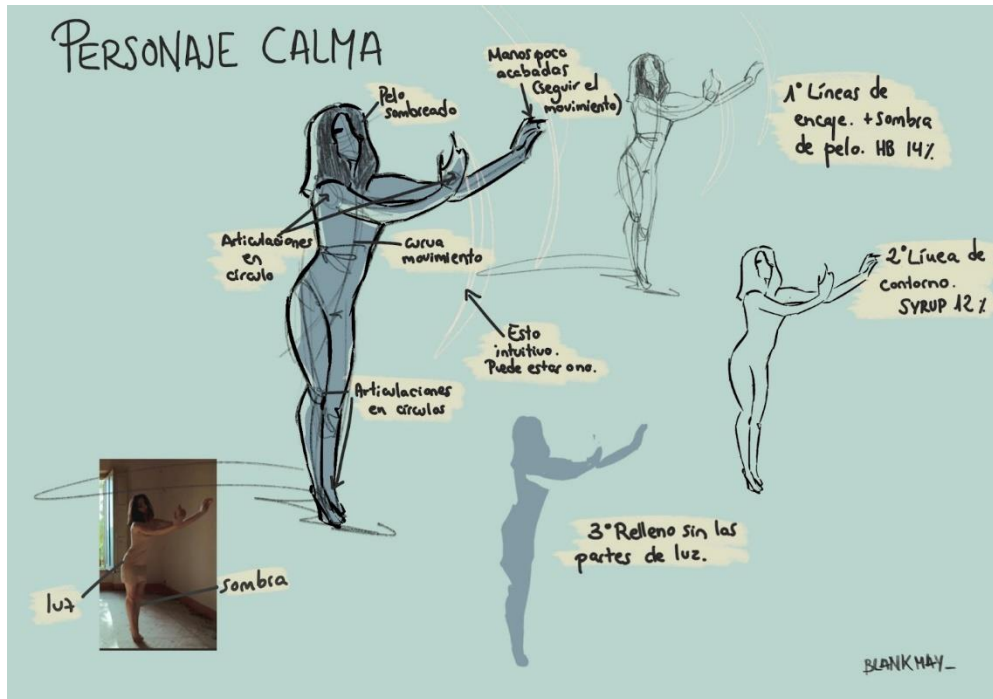
Fondos Acabados.  
Proyecto Calma



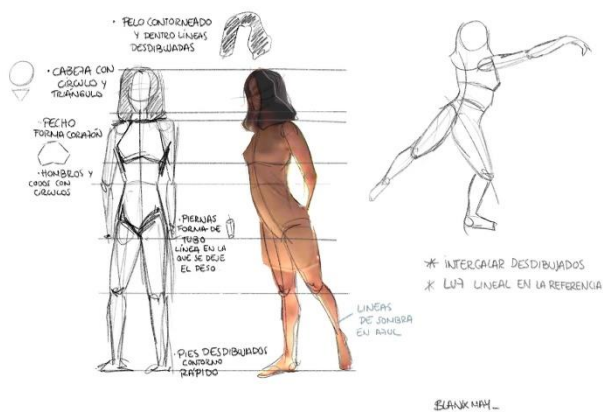
Fondos Acabados.  
Proyecto Calma

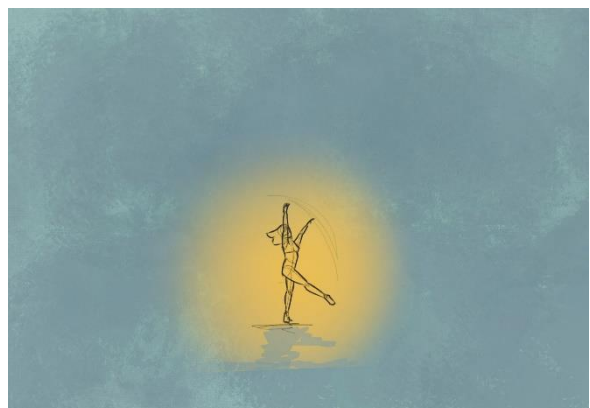
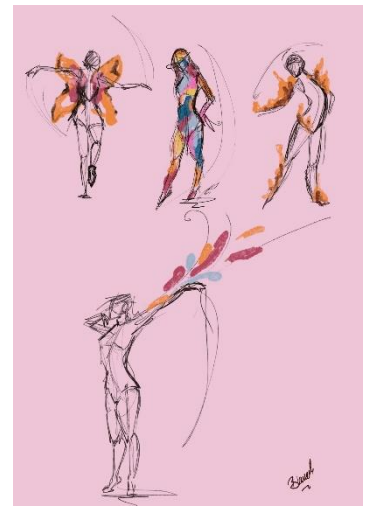


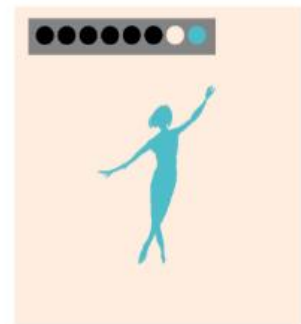
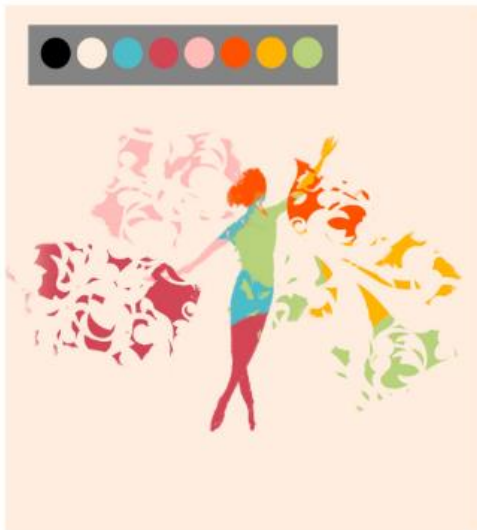
Personaje y  
fondo.  
Proyecto  
Calma



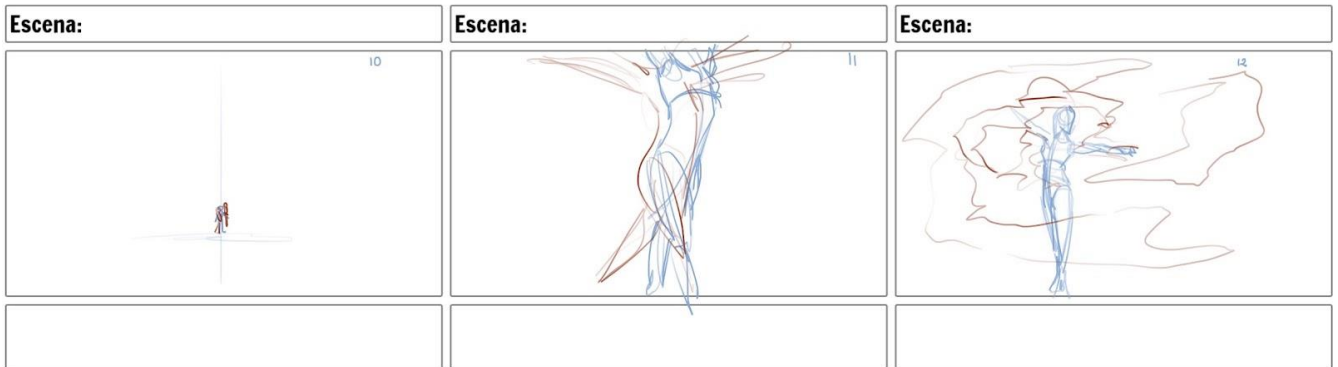
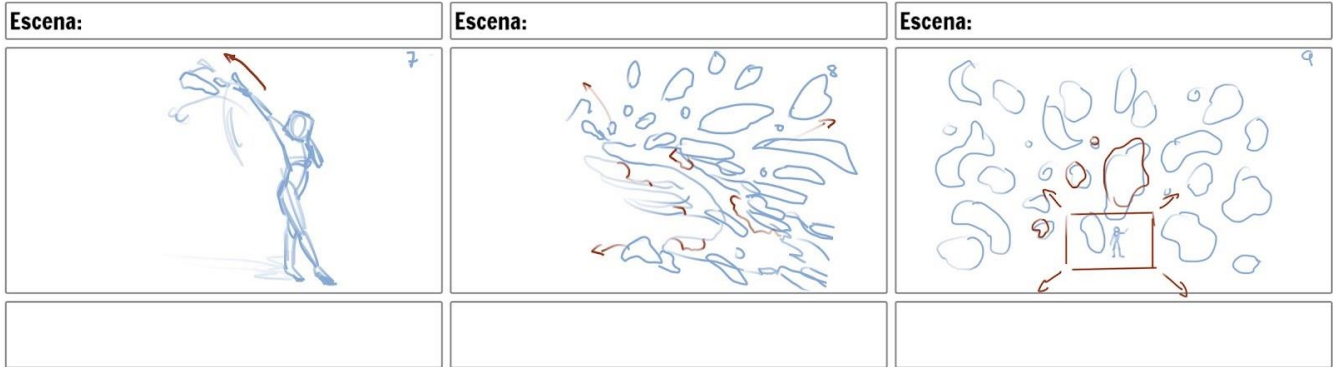
Tutoriales de personaje. Proyecto Calma



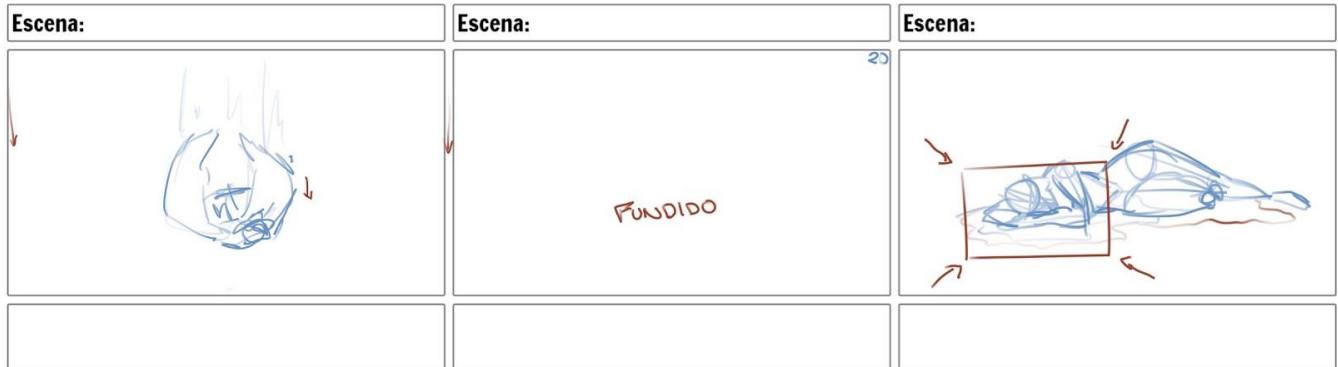




Storyboard. Proyecto Calma



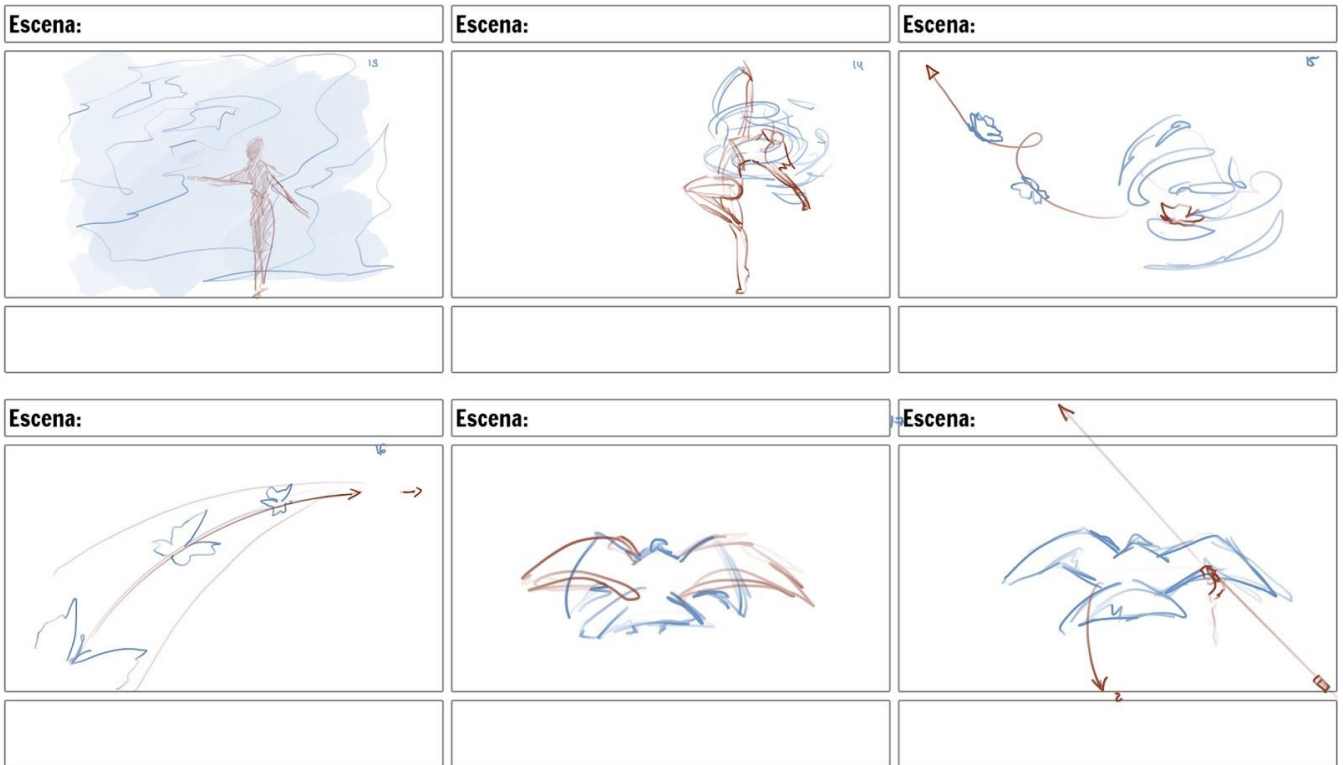
Cree sus los propios en Storyboard That



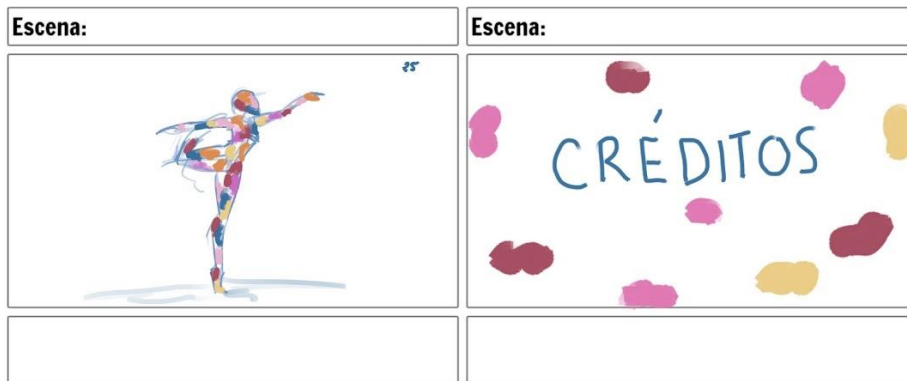
Cree sus los propios en Storyboard That





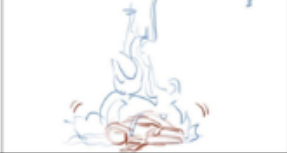
Storyboard. Proyecto Calma



Cree sus los propios en Storyboard That




Guion Técnico. Proyecto Calma

ESCENA	Nº PL	TIPO PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	DIFICULTAD	ASIGNACIÓN	TIEMPO
1	1	Plano Detalle	Gota cayendo		Difícil	BLANCA	1
1	2	Plano Entero	PE de la gota chocando con el suelo y explosión.		Difícil	BLANCA	1,20
1	3	Plano Entero	PE Aparece personaje		Fácil	MARISA	3,09

1	4	Plano entero	Personaje baila, colores con ella		Fácil (largo)	BLANCA	11
---	---	--------------	-----------------------------------	---	---------------	--------	----




ESCENA	Nº PL	TIPO PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	DIFICULTAD	ASIGNACIÓN	TIEMPO
1	5	Plano detalle	Mano con colores		Medio	BLANCA	2
1	6	Plano Entero	Colores salen de ella		Medio	BLANCA	5



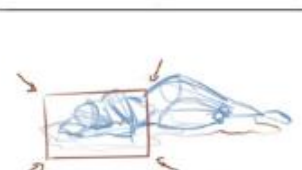

1	7	Plano general	Ella solita y chiquita		Fácil	BLANCA	4
2	1	Plano medio corto	Baila más cerca		Fácil	BLANCA	6




ESCENA	Nº PL	TIPO PLANO	DESCRIPCIÓN	PLANO	DIFICULTAD	ASIGNACIÓN	TIEMPO
2	2	Plano Medio largo	Manos cocodrilo		Fácil	BLANCA	4



Guion Técnico. Proyecto Calma

2	3	Plano entero	Plano normal, baila hasta metamorfosis		Fácil (largo)	BLANCA	11
2	4	Plano General	Mariposa sale		Medio	BLANCA	1
2	5	Plano general	Mariposa metamorfosea en pájaro		Difícil	ANA	2

3	1	Plano Entero	Pájaro volando y tiro		Medio	INÉS	8
3	2	Plano entero	Pájaro cae		Difícil	INÉS	3
3	3	Plano Entero	Picado de ella en el suelo con líquido		Medio	ALBERTO	3
3	4	Plano Entero	Se levanta cual campeona y baila		Fácil	ALBA	5

4	1	Plano Medio	Contrapicado de ella bailando		Medio	BLANCA	4
4	2	Plano Entero	Pintándose a ella misma y bailando		Fácil (largo)	BLANCA	11
4	3	Plano medio corto	Ella aceptando el color nuevo		Fácil (largo)	BLANCA	8