



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Elaboración de un demo reel para animación

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Payá Rubio, Josep

Tutor/a: Lorenzo Hernández, María Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

En este TFG se aborda la elaboración de una Demo Reel enfocada a la especialización en el ámbito de la animación. Se investiga cuáles son las preferencias de los profesionales a la hora de elegir los candidatos a los puestos de trabajo, además de aplicarse de forma práctica en la creación de uno propio.

En este proyecto se muestra la labor realizada en diferentes campos como *layout*, *inbetweening* o *clean up*, así como los recursos realizados u obtenidos previamente del proceso de animación.

La finalidad del trabajo es poner a prueba mis aptitudes como animador, animando cosas que suponen un reto para mí. Como resultado se busca conseguir una Demo Reel profesional lista para ser distribuida.

PALABRAS CLAVE

Animación; 2D; Demo Reel; Portafolio.

SUMMARY

In this final degree project I deal with the making of a Demo Reel that approaches the professional job of the animator. I investigate the priorities of the professionals when it comes the time to select the candidates for an animation position. It's also shown in a practical way along with the creation of my own Demo Reel.

In this project we can see the tasks in different fields as layout, inbetweening and clean up alongside the resources given or made before the animation process.

The purpose of this work is to test my animator skills. I wanted to push myself by animating things that would be a challenge to me. In the end I got a professional Demo Reel ready to be sent.

KEYWORDS

Animation; 2D; Demo Reel; Portfolio.

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría dedicar unas sinceras palabras de agradecimiento a las personas que han hecho posible la realización de este proyecto.

Al profesorado de las asignaturas de animación, por descubrirme este increíble mundo y en especial a mi tutora María, una figura referente que ha sido la guía imprescindible para que este trabajo tomara buena dirección.

A toda la gente increíble, la cual he conocido durante estos años gracias a la Universidad y en especial a mi amiga Rosa por ayudarme con la revisión de la memoria y proporcionar el mejor feedback.

A mis amigos, quienes han colaborado en el TFG, Salud como diseñadora y Luis como programador. Además de Ainhoa, la crítica más honesta con la que se puede contar y la mayor consejera, quien me conoce mejor que yo mismo.

Por último, a José Enrique Chorques Vila, el mejor profesor que he tenido y un amigo a quien le debo todo lo que sé de dibujo y pintura.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS	7
2.1. OBJETIVOS GENERALES.....	7
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
3. METODOLOGÍA	8
4. MARCO TEÓRICO	10
4.1. NIVELES DE TRABAJO DENTRO DE LA PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN	10
4.2. LOCALIZACIÓN DE LAS OFERTAS DE TRABAJO.....	12
4.3. MATERIAL DE PRESENTACIÓN DEL ANIMADOR	14
4.4. CLAVES PARA UNA BUENA DEMO REEL	16
4.5. CLAVES PARA UN BUEN PORTAFOLIO	17
5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	19
5.1 CRONOGRAMA	19
5.2 REFERENTES.....	20
5.2.1. Diego Porral	20
5.2.2. M ^a Carmen Cambrils.....	20
5.2.3. Curie Lu.....	21
5.2.4. Marie Yasui	21
5.3 PRODUCCIÓN DE LA DEMO REEL.....	21
5.3.1 Proyectos del Club de Animación	21
5.3.2 Workshop de M ^a Carmen Cambrils	24
5.3.3 Trabajando bajo dirección: <i>El chico de los molinos</i>	25
5.3.4 Proyecto de clase: <i>Coronel Cornal</i>	26
5.3.5 El caso del cuadrúpedo.....	27
5.3.6 Montaje de la Demo Reel.....	28
5.4 PRODUCCIÓN DEL PORTAFOLIO	28
5.5 PRODUCCIÓN DEL MATERIAL RESTANTE.....	29
6. CONCLUSIONES.....	30

7. REFERENCIAS	31
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	34
9. ANEXOS.....	37
Anexo I - Enlace a la página web	37
Anexo II - Listado de portafolios de artistas	37
Anexo III - Listado de material a elaborar en el proyecto	41
Anexo IV - Cronograma.....	43
Anexo V - Curriculum.....	44
Anexo VI- ODS.....	45

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto nace a raíz de dos necesidades primarias que se me presentaron este último año de Grado: Animar, y afrontar una nueva realidad que cada día está más cerca, el mundo laboral. Mi intención era buscar cualquier excusa para poder dirigir mi TFG al ámbito de la animación 2D, sin embargo, me encontré con la falta de proyectos que trataran esto sin involucrar una Preproducción o un proyecto grupal más grande como los que surgen de las asignaturas de *Producción de animación I y II*. En medio de esta búsqueda me topé con la incómoda realidad de que, a menos que pudiera optar por educación de Post Grado, me encontraba ante el último año de estudio sin tener una mínima orientación del mundo al que me lanzaba.

Sin embargo, tras ver un TFM titulado “No clip” realizado por una estudiante llamada Eva Figueroa y el cual consiste en una Demo Reel disfrazada de falso tráiler llegué a esta idea.

Hacer una Demo Reel es la excusa perfecta para animar, ya que permite elaborar trabajos personales de una duración reducida. En muchos casos se deben afrontar estos trabajos desde el inicio hasta el final, así que se realizan tareas de diversos ámbitos que ayudan a mejorar un amplio abanico de habilidades. Desde la creación de personajes que aparecen en las escenas, la composición de los planos y la animación propiamente dicha, hasta la limpieza y acabado. Plantar cara a una escena de inicio a fin supone afrontar desafíos que habitualmente no entran en tu campo, pero pueden llegar a suponer un aprendizaje enorme.

Por otro lado, Investigar sobre cómo funciona el mundo laboral de la animación suponía alumbrar una ligera luz sobre el camino, buscando ofertas y experiencias de profesionales para contrastar y aprender cómo se trabaja en los estudios, así como el funcionamiento de las ofertas de trabajo y las posibilidades laborales.

Además, era una oportunidad para buscar artistas que ya hubieran pasado por este momento y actualmente estuvieran trabajando, para estudiar las Demo Reels de estudiantes creadas al terminar sus estudios.

Paralelamente a la creación del material artístico, la Demo Reel y Portafolio, también se busca generar material destinado a la presentación profesional, como tarjetas de visita o un currículum de artista.

Con la realización de este proyecto no se pretende dar el salto al mundo laboral de una forma inmediata; sin embargo sí que se busca informarse acerca de las dinámicas que rigen sobre este mundo totalmente ajeno actualmente al mío. Además de ser una razón para preparar material y empezar a especializarse en el campo de la animación 2D al mismo tiempo que creo mi carta de presentación.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS GENERALES

El objetivo de este proyecto es especializarme en el ámbito de la animación 2D mediante la elaboración de una Demo Reel y un portafolio adaptados al perfil. La finalidad de dicho material es conseguir un producto de calidad capaz de demostrar las habilidades de las que se dispone y que permita adentrarse en el mundo profesional.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Con la finalidad de lograr cumplir este objetivo se ha abordado una serie de puntos clave:

- Investigar el funcionamiento de los estudios de animación para comprender el funcionamiento del proceso de producción en los estudios y descubrir el sistema de trabajo que siguen los animadores a la hora de abordar una escena.
- Construir un perfil laboral solicitado por las empresas mediante la recopilación de ofertas de trabajo y portafolios de artistas profesionales.
- Potenciar las habilidades concretas como animador mediante la práctica y la creación de segmentos para la Demo Reel.
- Ampliar el rango tanto estético como gráfico para mostrar una mayor versatilidad.
- Mejorar la técnica artística en campos como el dibujo, el color, la composición, la perspectiva y la iluminación mediante la elaboración de piezas para el apartado del portafolio.
- Desarrollar la faceta profesional mediante el diseño de los elementos de presentación y comunicación.
- Para cumplir los Objetivos de Desarrollo Sostenible se pretende crear las tarjetas de presentación a partir de material reciclado, garantizando una producción del material sostenible.

3. METODOLOGÍA

La metodología proyectual seguida para la realización de este trabajo se divide en dos partes.

La primera ha sido la recopilación bibliográfica sobre la cual se ha llevado a cabo la investigación de los conceptos tratados en el apartado 4. Marco Teórico. Lo fundamental era averiguar la dinámica que siguen las empresas al plantear ofertas de trabajo y las claves para construir un buen portafolio.

A lo largo de dicha búsqueda se llevó a cabo un estudio de mercado. Su finalidad fue encontrar ofertas que se adaptaran al perfil del animador 2D para analizar los requisitos que se listan. De esta forma, pudimos detectar las habilidades solicitadas en el mundo laboral y enfocar nuestro material a mostrar estas destrezas.

Junto a este estudio, buscamos referentes en materia de portafolio, recopilados en el Anexo II. Buscamos principalmente artistas especializados en animación 2D, centrándonos en sus primeros *Reels* y en aquellos de estudiante; no obstante, también ampliamos la lista con perfiles de otros ámbitos del sector de la producción de animación.

La segunda parte de la metodología fue empleada en la producción del material que corresponde con el apartado práctico del TFG. Para llevar un ritmo de producción ajustado, se creó un cronograma del curso y se marcaron una serie de plazos. De esta forma, nos aseguramos de no quedar estancados y poder acabar cada uno de los proyectos de los que se conforma la Demo Reel.

La parte práctica se subdivide en tres apartados, desarrollados de forma paralela y cada uno con una metodología propia: la Demo Reel, el portafolio y los materiales de presentación.

El primer paso en la creación de la Reel fue decidir qué animaciones incluir, basándonos en el listado de requisitos que ya habíamos recopilado durante la búsqueda de referentes.

El método de trabajo inicial estaba basado en un proceso propio, que ya había sido utilizado en proyectos previos. Afrontamos cada plano en tres fases: empezando por el *rough*¹ de *keyframes*² y *breakdowns*³, seguido de los

¹ **Rough:** Primera aproximación a un plano mediante un dibujo bocetado cuya intención es ofrecer una impresión general de la escena sin profundizar en detalles (Nguyen, 2016).

² **Keyframes:** o fotogramas clave, son las poses que definen la acción y cuentan lo que ocurre en la escena por sí mismas (Petersen, 2014).

³ **Breakdowns:** o extremos, son fotogramas que ayudan a definir de forma más específica cada movimiento o marcan un cambio de dirección en la acción (Petersen, 2014).

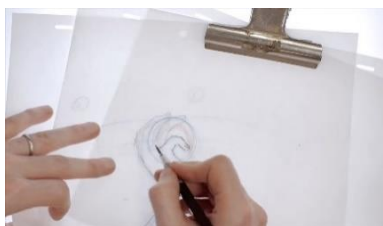


Fig. 1. Realización de la técnica *Shift & Trace*.

*inbetweens*⁴ y, por último, el *clean up* o *limpieza*. A pesar de que el método es funcional, no conseguimos emplearlo de forma eficiente. Eso se debe principalmente a que dificulta mantener de forma estable el dibujo, lo cual conduce a la modificación del modelo.

A través del estudio de referentes como Diego Porral y M^a Carmen Cambrils pudimos aprender nuevos procesos empleados en la industria. Estas técnicas, que plantean dividir el proceso en más fases, fueron implementadas posteriormente para mejorar nuestra metodología. Tras el dibujado en *rough* de *keys* y *breakdowns*, el procedimiento plantea limpiar las poses clave antes de pasar a los *inbetween*, paso conocido como *tie down*⁵. Esto no solo aclara el dibujo sin llegar a la limpieza del *clean*, sino que también ayuda a mantener el modelo de una forma más consistente en las etapas posteriores. Para los intermedios incorporamos el uso del *shift & trace*⁶ (Fig. 1), que facilita no solo esta fase sino también el *clean up*.

Del mismo modo que con las animaciones, para elegir qué trabajos elaborar para el portafolio se siguió un listado de habilidades a mostrar. Gran parte del contenido de este apartado de desarrollo visual son ilustraciones y *concept art*. En lo referente a su proceso de elaboración, se trata de un sistema personal que consiste en abocetar en papel y digitalizarlo posteriormente para terminarlo. Sin embargo, no implementamos un proceso tan marcado como en la animación, por lo que cada obra se afronta de una forma diferente. Similarmente, la estética es dependiente del tema y la intención de cada ilustración.

Como última parte del proyecto se prepararon los materiales de presentación, destinados a compartir nuestro perfil. Entre estos encontramos el diseño de una página web donde almacenar Demo Reel y portafolio, para el cual contactamos con un informático que la programara. Además, creamos las tarjetas de visita para utilizar en eventos y festivales; y redactamos el currículum de artista, en el que plasmar nuestra formación. (Anexo V)

⁴ **Inbetweens:** o intercalados, son aquellos dibujos que se añaden entre las poses clave y los *breakdowns* con la finalidad de conseguir una animación más fluida y clara que aporta una mayor información visual (Toniko Pantoja, 2016).

⁵ **Tie down:** proceso posterior a la animación *rough* donde se pone al personaje abocetado en modelo y se revisa para evitar distorsiones de tamaño ni obviar detalles antes de pasar a la siguiente fase (Toon Boom, 2022).

⁶ **Shift and trace:** técnica de animación utilizada durante la fase de *inbetween* que consiste en la superposición de los dos dibujos entre los cuales se quiere realizar el *inbetween* y el intermedio en cuestión para facilitar mantener el modelo en todo momento (DokiDoki Drawing, 2016).

4. MARCO TEÓRICO

4.1. NIVELES DE TRABAJO DENTRO DE LA PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN

Me gustaría remarcar que una parte del material en los siguientes apartados ha sido extraído de clases y charlas. Esto se debe a que son temas de los cuales he encontrado poco material académico.

La mayoría de producciones de animación que encontramos hoy en día consisten en una elaborada cadena de producción donde el trabajo pasa por una serie de artistas especializados en diversos campos. Así mismo, existe una jerarquización en estos campos basada en la experiencia y la experiencia laboral del trabajador. Identificar estos aspectos y ubicarnos en la posición que nos corresponde dentro de la industria es el primer aspecto a investigar.

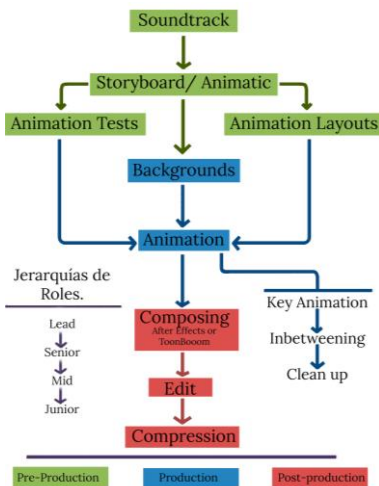


Fig. 2. Mapa mostrado en clase sobre las diversas etapas y jerarquías.

Lo primero que encontramos es una diferenciación jerárquica entre los integrantes de los diversos departamentos basada en la experiencia laboral de cada uno (Fig. 2). La función de esta organización es la de diferenciar en importancia respecto a la producción. Esta información ha sido recogida a partir del estudio de ofertas y tablas de trabajos.

Primero tenemos al junior, artista cuya experiencia principiante comprende desde el primer trabajo hasta los dos años de experiencia aproximadamente. Este grupo lo ocupan principalmente los estudiantes que terminan sus estudios y buscan su primer trabajo. Su perfil es el de empleado que requiere de tutorización por parte de gente más experimentada, ya que desconoce generalmente los aspectos más técnicos de la producción. En mi caso son las ofertas en las cuales encaja mi perfil. Como dice Alberto Sanz:

Para ser animador hace falta tener un cierto nivel pero lo importante es que sepas hacer algo correcto y sin pensar que tu trabajo no es suficientemente bueno preparar una Demo Reel para presentar a las empresas. [...] En estas existen diferentes niveles, los cuales son necesarios ya que por ejemplo un plano muy sencillo preferiblemente se lo darán a un junior, el cual se lo tomara como una práctica y le pondrá mayor entusiasmo que un Senior (Lorenzo Hernández, 2011)

La posición del junior cuenta con la gran desventaja para la empresa de que debido a su inexperiencia suele requerir de un animador con mayores conocimientos que lo tutorice, perdiendo a un valioso miembro del equipo e invirtiendo tiempo en la formación de novatos. Sin embargo, esta es una posición imprescindible para las empresas, citando de nuevo a Albero Sanz: "La empresa busca un talento o cualidad innata en los aspirantes que puedan aportar al

proyecto. La mejora técnica viene con la práctica y los estudios son conscientes de ello". (Lorenzo Hernández, 2011)

El siguiente puesto es el Mid o intermediate, artista no tan novel que cuenta con una media de entre tres y cinco años de experiencia. Son gente que ya conoce la metodología y el proceso de una producción con un nivel técnico más elevado que el junior. El paso entre este grupo y el siguiente ya no viene tan marcado por los años de trabajo, sino que el salto viene más dado por el nivel propio del artista.

El Senior es el artista que supera aproximadamente la franja de seis y siete años de experiencia. Es el grupo de gente con una mayor responsabilidad en su sector. Su experiencia y los años de práctica le convierten en una persona de un gran nivel técnico y una gran capacidad de resolución de problemas. Se le asigna en algunos casos la "tutorización" de los juniors y, en el ámbito de la animación, los planos de mayor complejidad o relevancia.

Por último tenemos la posición de Lead o Líder. Como su nombre indica, este grupo reducido de gente suelen ser Seniors con un gran recorrido que destacan por sus aptitudes y, por lo tanto, ocupan las mayores responsabilidades de su grupo así como la organización.

Estas jerarquías se mantienen en todos los ámbitos de la producción, puesto que son la mejor forma de cualificar el nivel a la hora de presentar ofertas de trabajo. Teniendo esto en cuenta podemos empezar con la búsqueda de los puestos de la producción a los cuales enfocar mi perfil.



Fig. 3. *Layout* de *The Breadwinner*.



Fig. 4. *Rough Inbetween* de *Kill Team Kill* por Diego Porral.

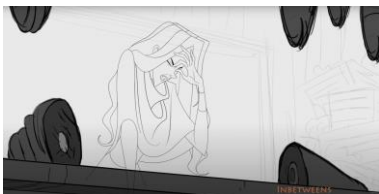


Fig. 5. *Cleanup* de *Klaus* por Santiago Riscos.

<p><i>Layout artist</i></p>	<p>Artista encargado de realizar el paso de unión del Storyboard al inicio de la producción. En el <i>layout</i> se lleva a cabo la puesta en escena de los personajes, indicando ya el modelo del personaje, la interacción entre elementos, el fondo y los movimientos de cámara (Fig. 3). Se desarrolla el storytelling mediante poses clave donde se establecen las acciones y expresiones, facilitando el trabajo del animador (Cartoon Saloon, 2020).</p>
<p>Animador 2D o <i>key animator</i></p>	<p>Es el animador que se encarga de realizar la primera aproximación al plano a partir de las indicaciones dadas en el <i>layout</i>. El <i>key animator</i> no se encarga de acabar la toma, sino que se encarga de situar las poses claves así como los <i>breakdowns</i>. Además, antes de pasar el plano al <i>inbetweener</i> se suele encargar de trazar los <i>timecharts</i>⁷, gráficas que marcan el spacing y el timing que el siguiente animador debe seguir. Dependiendo de la producción también realizan el Tie Down o limpieza de estos fotogramas clave, aunque en algunas ocasiones hay gente encargada de esto.</p>
<p>Animador 2D asistente o <i>inbetweener</i></p>	<p>Son los encargados de animar los <i>inbetweens</i>, es decir, los dibujos que rellenan el espacio entre los <i>Keys</i> y los <i>breakdowns</i> (Fig. 4). Estos asistentes son de vital importancia, pues el proceso de añadir intermedios aporta una mayor fluidez a la animación, así como información sutil (Toniko Pantoja, 2016).</p>
<p>Artista de <i>clean up</i></p>	<p>Por último tenemos el <i>clean up</i> o limpieza del plano que suele venir dado por dos fases. Primero el <i>clean up</i> de línea o entintado donde la animación pasa de tener el acabado <i>rough</i> a la línea designada por el diseño de la producción (Fig. 5). Cuando el trazo es el adecuado empieza la siguiente fase, la de coloreado, donde se implementan las paletas previamente diseñadas.</p>

4.2. LOCALIZACIÓN DE LAS OFERTAS DE TRABAJO

Una vez nos hemos ubicado en la producción y conocemos los puestos a los que queremos postularnos, el siguiente paso es buscar las ofertas laborales.

⁷ **Timechart:** “La timechart o gráfica de tiempo es la guía que sirve para saber la distancia a la que hay que poner los *inbetweens* en relación con los fotogramas clave o extremos. Usualmente, está situada en la esquina superior derecha. En muchos casos puede haber diversas gráficas para las diferentes partes de un mismo dibujo” (Gagne y Hooper, 2000).

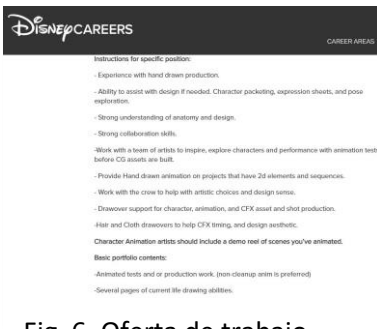


Fig. 6. Oferta de trabajo publicada por Disney el 17 de mayo de 2023.

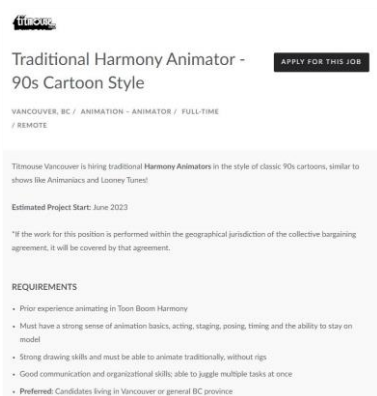


Fig. 7. Oferta de trabajo publicada por Titmouse el 2 de junio de 2023.



Fig. 8. Cartel de la 14ª edición del Weird. Donde hubo recruitments.

Existen diferentes medios con sus respectivos pros y contras.

Por un lado, tenemos las ofertas publicadas online. Cada empresa tiene su propia página web donde sube sus ofertas (Fig. 6) (Fig. 7). Aunque si sabes cuáles son las empresas que te interesan en lugar de entrar cada día a revisar cada una de las páginas puedes seguirlas directamente en Redes Sociales.

El uso de Redes Sociales como LinkedIn, Twitter o incluso Instagram puede ser un factor indispensable en esta labor de búsqueda. No solo porque es más fácil tener el seguimiento de las ofertas, sino de otros eventos a los que puedan asistir miembros de la empresa o posibles contratadores.

La desventaja de estas ofertas es que son más limitadas y pasan por un gran número de filtros antes de ser publicadas. Por lo general antes de buscar a una persona externa para cubrir una vacante, el Director preguntará a su círculo por contactos de confianza. La importancia de tener una red de contactos real, basada en el contacto humano y la relación personal-laboral, se hace notar en nuestro campo. Esta es la razón por la cual, se recomienda mantenerse buscando más allá de las ofertas online, ya que puede ser que no encuentres tantas como deberías.

Por otro lado tenemos los festivales. Asistir a estos eventos, cuya finalidad es reunir a profesionales del sector y dar a conocer sus trabajos, es una experiencia con muchas connotaciones positivas. En primer lugar, en el caso de los certámenes de animación, ver los proyectos que se están presentando y los artistas que están surgiendo es necesario para expandir nuestra visión artística y crítica. Teniendo, en algunos casos, la posibilidad de hablar con representantes de los proyectos.

En estos eventos de carácter profesional suele ser habitual encontrar recruitments (Fig. 8). Si logras tener un seguimiento en redes de empresas y eventos puedes saber qué estudios estarán presentes buscando cubrir plazas. Aun en el peor de los casos, presentarte a la entrevista te pone en contacto con el personal de recursos humanos o los encargados de aceptar candidatos en las empresas recibiendo un posible feedback. Tanto en los recruitments como en las ofertas, si eres rechazado, optas a quedar en una bolsa de trabajo para futuros proyectos. Muchas veces no eres rechazado por falta técnica, es más debido a no encajar en el proyecto. Sin embargo, el recruitment tiene la ventaja de que tu presentación y portafolio puede dejar una mayor impronta al asistir personalmente.

Asistir a un pitch de proyecto siempre puede ser una oportunidad no solo para las productoras. Hay ocasiones en las que pueden estar buscando artistas de nuestro perfil, con lo cual presentarse con nuestro portafolio es una buena opción.

La vivencia personal puede ser esencial, ya que te ayuda a conectar con otros profesionales. Esto te ayuda a mantener una red de contactos que no solo enriquecen en vivencias personales, sino que son fuentes desde las cuales enterarte antes de las ofertas. Ya que otro factor es que una oferta antes de ser

publicada siempre pasa de boca a boca entre miembros de la misma empresa, siendo un gran punto a favor tener siempre algún contacto.

Fig. 9. Tabla de ofertas de trabajo de Chris Mayne.

Fig. 10. Tabla de salarios de Salty Animators.

Por último, hay gente que se dedica a tratar de facilitar la vida de los artistas creando listas que se actualizan periódicamente, como es el caso de Chris Mayne. Chris es un animador inglés quien mantiene paralelamente a su trabajo de animador el mantenimiento de una tabla de trabajo Online (Fig. 9).

Este documento de Excel que puede encontrarse de forma gratuita en internet, cuenta con ofertas de trabajo relacionadas con la animación 2D, los VFX y videojuegos que se actualizan de forma periódica. Proporciona información de la empresa, el puesto de trabajo, la ubicación y observaciones como si se trata de trabajo remoto o el software a utilizar. Además de informar de prácticas, cursos educativos y dar alcance a los enlaces de las páginas de diversos Estudios.

O la iniciativa de Salty Animators, un grupo de gente que recoge la información dada por otros profesionales de la industria creando una tabla donde podemos ver los diferentes roles expuestos anteriormente y las diferencias de salarios y condiciones entre diversas empresas (Fig. 10).

4.3. MATERIAL DE PRESENTACIÓN DEL ANIMADOR

En la animación comercial o profesional, mi experiencia me dice que da igual de dónde vengas y dónde hayas estudiado, lo importante es que puedas mostrar que posees cierto talento y tener animación real que enseñe lo que puedes hacer, es decir una "Demo Reel" corta, pero variada, con planos acabados. No hay mucho misterio. Creo que hay que producir mucho sin preocuparse de que el resultado sea perfecto, y no ser perezoso (Busto, 2019).

Con esta breve introducción, extraída de una entrevista a Abel Góngora, podemos empezar a darnos cuenta de que cualquier artista interesado en dedicarse profesionalmente a la animación no necesitará un currículum normal y corriente, en cambio, deberá generar material incesantemente y tener preparados los siguientes elementos.

—Una Demo Reel: también conocida como Show Reel, “es un currículum audiovisual. Este se presenta en formato de vídeo y en él se exponen las habilidades del artista, recopilando sus mejores trabajos”(MONSUTON, 2019). Es el mejor medio para distribuir nuestras destrezas a toda aquella

persona a la que queramos "vendernos" como animadores, así que es indispensable.

—Un portafolio: "es una recopilación o una muestra de tu obra artística" (Estudio Katastrófico, 2017). No es tan indispensable para el animador, aunque sí que puede llegar a ser útil para mostrar nuestras aptitudes y posibilidades artísticas.

Todo esto debe estar disponible para ser mostrado al público interesado. De tal modo se puede recurrir a páginas web personales donde almacenar todo el material. El sitio puede ser personalizado para darle un toque más personal y creativo al producto. De otro modo, también hay redes sociales enfocadas a la elaboración de portafolio online tales como ArtStation, Vimeo o Behance que se pueden tener en cuenta.

El portafolio online o página web, así como el material que se muestra en él, debe estar adecuado a las necesidades del artista. Es recomendable buscar anuncios de ofertas y calificar las condiciones requeridas para el puesto, creando así una lista con habilidades concretas a mostrar. También se pueden buscar a artistas profesionales que formen parte ya de producciones para valorar sus habilidades y contrastar con las ya recopiladas.

Más adelante se hablará de las pautas para realizar una buena Demo Reel y portafolio, pero algunos puntos que tienen en común son:

- La finalidad de estos es mostrar lo mejor del trabajo propio para demostrar tus posibilidades, de este modo primará la calidad de las piezas sobre la cantidad.
- Buscamos que el espectador sienta interés en nuestro trabajo, así que se pretenderá mantener su atención de una forma u otra.
- Se tratará de exponer trabajo que nos interese realizar en un futuro, de forma que será conveniente mostrar todo aquel material que ocupe un campo de nuestro interés, así como trabajo de un estilo o gráfica con el que nos sintamos cómodos al trabajar.
- Mantener siempre visible la información de contacto tanto en la Reel como en ilustraciones, para evitar que se pierdan en la red.

En el caso del portafolio online debe mantener una navegación simple. Hay que poner el trabajo de forma visible, mediante el uso de galerías o páginas categorizadas, evitando cantidades desmedidas de texto. Cuantas menos acciones haya que realizar para llegar a los diferentes menús, más dinámica será la navegación. Si se usan galerías, se recomienda que el desplazamiento por estas sea mediante scroll, evitando los clics.

Para la asistencia a eventos y festivales es beneficioso ir previsto de tarjetas de contacto. Y por supuesto redactar un buen Currículum del Artista o Resumé será clave para solicitar en algunas Ofertas.

Por último, tanto el portafolio como la Reel de animación son elementos que deben estar en constante desarrollo y evolución. El material que quede



Fig. 11. Cortinilla introductoria de la Reel de Diego Porral.



Fig. 12. Demo Reel de Diego Porral con la información indicada en el marco.
<https://vimeo.com/320145789>

anticuado o disonante con el nivel del resto de piezas debe ser sustituido. Estas decisiones no deben venir solamente de la autocrítica del autor, sino también del feedback externo. Hay que buscar crítica constructiva, tanto de profesionales del sector, siempre que sea posible, como de compañeros de tu círculo.

4.4. CLAVES PARA UNA BUENA DEMO REEL

Ahora que sabemos lo que es una Demo Reel hay que investigar como elaborar uno de buen nivel. Lo primero a tener en cuenta son los aspectos formales que lo conformen. Es recomendable que su duración varía entre los 40 segundos y el minuto y medio. Teniendo en cuenta que la duración estándar de un spot publicitario es de 20- 30 segundos, una Demo Reel de menor duración posiblemente sufra de escasez de material. Por otro lado, si sobrepasas la duración indicada no solo significa que es más fácil que llegue a aburrir o cansar al público, sino que es posible que no todos los elementos estén al mismo nivel técnico.

La Reel debe ser un video breve, una selección que muestre tu mejor trabajo, tratando que esté todo a un nivel similar. Como podemos escuchar de Hugo Blendl:

“busca las mejores escenas que hayas hecho, los mejores ejercicios que tengas y siempre pon la mejor escena al principio y la segunda mejor al final, la primera para engancharlos y la última para que vuelvan a tener interés en tu trabajo” (Industria Animación, 2020).

Esto también nos da una buena pista de cómo organizar el orden de las animaciones. La mayoría de profesionales están de acuerdo con esta declaración y a lo sumo se piensa que por el medio debe ir el que podría ser el "tercer mejor trabajo". Los profesores de la escuela Gobelins recomiendan a los estudiantes que tratan de ingresar en sus estudios que sigan esta estructura de un buen trabajo en el medio de la Reel y el resto llenando el espacio (Loafkey, 2023). Sin embargo, no se pretende que el relleno sea mal material. Como bien se comenta al inicio en el Reel solo se debe poner los mejores trabajos, por tanto, el relleno se tratara de aquel con un nivel ligeramente inferior, pero nunca pésimo.

Durante el estudio de Reels se ha anotado la presencia de introducciones y cortinillas originales (Fig. 11). De esta forma no solo se da un toque atractivo, sino que se mantiene visible la información de contacto visible al inicio y al final: nombre, especialización o posición a la que va destinada la Reel y contactos.

La reel de animación 2D tradicional puede ir especializadas en diversos ámbitos: la animación de personajes y los efectos especiales o FX. Puedes realizar un video que incluya ambos tipos de animación, aunque lo recomendable es dejar los materiales en Reels diferentes más específicos. De ese mismo modo, si incluimos trabajos colectivos se debe especificar cuál es nuestra aportación. Esto sirve para evitar confusión al presentar planos finalizados. Algunas soluciones son poner un clip donde se vea solo nuestra aportación, volviendo gris los elementos ajenos a nuestro trabajo, o

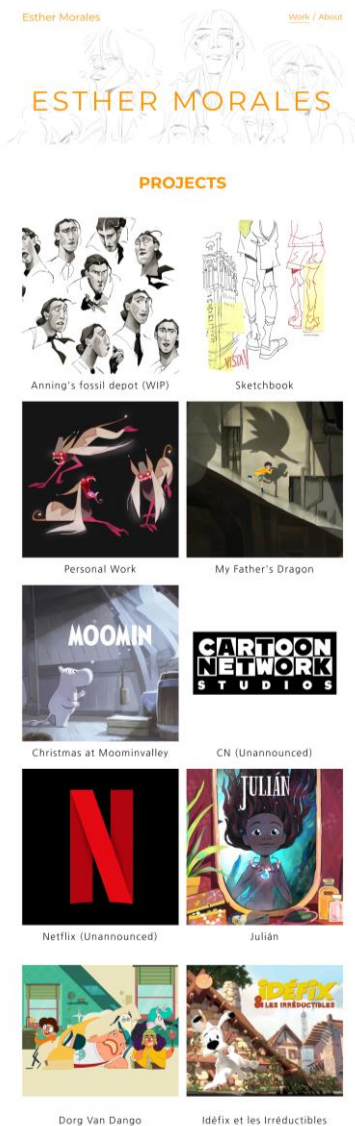


Fig. 13. Página de inicio del portafolio online de Esther Morales.

<https://esthermorales.carbonmade.com/>

simplemente apuntando en un marco (Fig. 12). Aprovechando este mismo marco es recomendable incluir información del proyecto: indicar si es un trabajo personal, si es un proyecto externo o incluso el software, si bien tratando siempre de evitar el texto excesivo.

La originalidad es un apartado clave a la hora de hacer que nuestro trabajo destaque. Además de tratar de incluir un trabajo personal que sea lo más llamativo posible, hay que buscar la variedad y evitar estancarse en una gráfica o estilo. Citando de nuevo a Hugo:

“intenta hacer estilos diferentes, no te mantengas en el mismo estilo de la misma forma que con la animación. Hay animación muy limitada, hay animación muy fluida, hay animación muy rota como con los Looney Tunes y hay animación muy Disney... Intenta variar, la variación es una de las razones por las que un estudio te va a contratar porque si están buscando un tipo de persona y ven que puedes trabajar en los diferentes estilos de los diversos proyectos te van a mantener ahí” (Industria Animación, 2020).

La última clave para elaborar un buen Demo Reel es mantenerlo actualizado al nivel del artista. Este al final se trata de la carta de presentación del animador y, por tanto, dejarlo obsoleto significa mostrar una faceta que no es verdadera. Además, es una buena idea tener diferentes Reels alojadas en tu Portafolio Online o en una red ajena como por ejemplo Vimeo. Pueden dividirse en varios estilos teniendo en cuenta a qué estudios quieres que vayan dirigidos, lo cual denota una gran versatilidad al mismo tiempo.

4.5. CLAVES PARA UN BUEN PORTAFOLIO

El portafolio es un documento que va dirigido a los perfiles de otro tipo de artistas. Sin embargo, en este proyecto se trata de un perfil de estudiante, así que es interesante poder mostrar que además de ser un buen animador, el autor es capaz de realizar otros apartados artísticos. No solo para denotar un mayor abanico de habilidades, sino que puede aplicar en sus animaciones ámbitos como pintar los fondos, diseñar sus personajes, etc.

Así pues, hay que averiguar no solo las claves para la construcción de un portafolio, sino los elementos que pueden usarse para potenciar las habilidades como animador.

Muchos estudios, al revisar portafolios, lo que más desean ver es que el artista es capaz de llevar un proceso de inicio a fin. En el caso del animador es interesante que se puedan ver posibles aplicaciones en futuras animaciones: diseños de *layouts*, concepts de entornos que den a entender la capacidad de pintar sus fondos, o diseños de personajes que pueda utilizar posteriormente.

Para el portafolio de un animador, introducir diseños de personajes con turnarounds puede ser un gran punto a favor. Con esto puede mostrar que es capaz de mantener un dibujo consistente a un diseño en diferentes puntos de vista. Incluso puede ponerse a modo de GIF, como es el caso de Maximus J Pauson.

Del mismo modo que se comentaba en el anterior apartado, la experimentación gráfica y la variedad estilística demuestra la versatilidad del

autor, desde aproximaciones en forma de bocetos a coloreado más tradicional (Fig. 13).

Es preferible tener piezas con relación entre sí. Diseños de personajes, props, concepts de entornos... Si se puede crear una relación entre los elementos, el artista ya denota una intencionalidad narrativa muy importante para las productoras.

Por último, es importante mantener la información del proyecto así como el contacto del artista visible. Aunque tengan relación entre ellas y conformen una serie, no dejan de ser piezas individuales que pueden perderse en las redes sociales.

5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Tras concluir el marco teórico y recopilar diversas ofertas de trabajo de animador 2D, se llegó a la conclusión de que las habilidades más solicitadas por las empresas y que, por tanto, debía lograr para demostrar ser un buen animador eran las siguientes:

Competencias técnicas:

- Entendimiento de los principios de la animación 2D.
- Capacidad con el dibujo y aplicación a los principios de animación.
- Entendimiento de las *timecharts* para trazarlas o interpretarlas.
- Habilidad para afrontar una escena logrando una interacción realista entre los personajes, props y entorno.
- Tener buen ojo para la composición, iluminación y disposición de la cámara para lograr una narrativa con una sola toma.
- Adaptarse al estilo de la producción, siguiendo el material de referencia y teniendo en cuenta las restricciones dadas.
- Versatilidad para trabajar desde los *layouts* o desde la interpretación del storyboard y las instrucciones del director.
- Desarrollo de los storyboards manuscritos del director creativo en animáticas.

Competencias profesionales:

- Conocimientos en profundidad de Programas concretos. Cada estudio trabaja con un programa diferente, aunque aquellos más recurrentes son: TV paint, ToonBoom Harmony, Blender, Adobe Animate, Photoshop y After Effects.
- Mantenerse cómodo trabajando bajo la presión de plazos restringidos.
- Tener experiencia trabajando en proyectos de equipo.
- Tener un trato amable y una buena comunicación con el supervisor y el resto de profesionales.

Teniendo en mente estas aptitudes se empezó la producción artística.

5.1 CRONOGRAMA

La planificación de esta parte del proyecto fue fundamental para llevar un buen ritmo de trabajo y empezar a habituarme a trabajar con plazos cerrados.

Lo primero que hice fue la elaboración de una tabla de tareas (Anexo III) y un cronograma (Anexo IV).

La finalidad de la tabla fue mantener un seguimiento del material que tenía creado o planificado, realizar y anotar que objetivos cumplía. De esta forma me aseguré de cumplir los tipos de animaciones que necesitaba mi Reel (animación



Fig. 14. Reel recopilatoria del trabajo de Diego Porral para *Kill Team Kill*.

de personajes, efectos...) y de trabajar los requisitos que había marcado con anterioridad (práctica del dibujo, composición, disposición de la cámara...).

Por otro lado, el cronograma cumplió esencialmente la función de datar los plazos de inicio y fin de los planos de la Demo Reel para evitar excederme. Trabajando así también mi fundamento autocrítico para tomar la decisión de cuando dar por acabado un plano.

El portafolio no siguió este criterio de planificación, es más, simplemente se fueron realizando los ejercicios que conformaban la tabla (Anexo III) de forma lineal, tratando de mantener la elaboración de estos elementos en un plazo de una o dos semanas máximo.

5.2 REFERENTES

La lista de referentes surge a través de la búsqueda de Demo Reels y portafolios que se recoge en el Anexo II, así como de plataformas de difusión de empleo para animadores y artistas. La intención fue encontrar un amplio espectro de artistas para resaltar aspectos interesantes de su obra que pudiera aplicar a mi material.

Aunque todos son referentes por su trabajo y cómo lo presentan, resaltamos algunos artistas como mayores referentes. En el proyecto no hay una línea estética cerrada y cohesionada, así que estos artistas han inspirado algunos acabados, buscando una variedad de estilos que marque la versatilidad del trabajo.

Por último, en los objetivos de este proyecto hemos destacado el crear una metodología de trabajo propia que me ayude a animar un plano de forma eficaz. Es por ello que entre los artistas recogidos en este apartado de referentes me gustaría remarcar la influencia de Diego Porral y M^a Carmen Cambrils.

5.2.1. Diego Porral

Diego Porral es un director y animador español, graduado en la escuela de Gobelins en 2019. Ha trabajado como lead animator 2D en el capítulo *Kill Team Kill* (2022) (Fig. 14) de la tercera temporada de *Love Death and Robots* (2022) y como animador para estudios como Cartoon Saloon en el largometraje *My Father's Dragon* (2022). Encontramos dos de sus Demo Reels, una de estudiante y otra de 2022 además de otras recopilaciones, en la plataforma de Vimeo, que me ha ayudado a ver su evolución como artista. Además, tiene subidos ejercicios realizados en su estancia en Gobelins, que demuestran una metodología estandarizada a la hora de abordar un plano.

5.2.2. M^a Carmen Cambrils

Por otro lado, M^a Carmen Cambrils estudió el Máster de Animación de la UPV y ha trabajado en dos producciones galardonadas con un Goya: el cortometraje



Fig. 15. Introducción de la Demo Reel de Curie Lu de 2022.

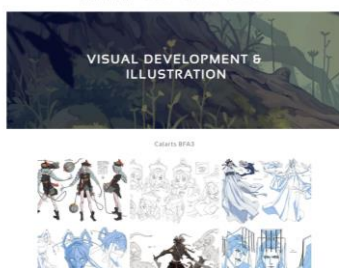


Fig. 16. Inicio de la página web de Curie Lu.



Fig. 17. Inicio de la página web de Marie Yasui.



Fig. 18. Videoclip de *Fight Song* dirigido y animado por Marie Yasui.

Loop (2021) y el largometraje *Unicorn Wars* (2022). También nos ha servido como referente metodológico. Su proceso de trabajo fue explicado en el Workshop *Animación 2D. Técnicas y procedimientos en la animación del personaje*, realizado del 20 al 24 de febrero de 2023 y que consistió en la animación de un personaje que implicara acting y lip-sync.

5.2.3. Curie Lu

Animadora 2D que está envuelta en algunos de los proyectos más potentes de la industria japonesa del anime. Cursó dos años y medios en CalArts hasta dejar la formación en 2021. Cuenta con un potente portafolio tanto de Animación 2D como de Diseño de Personajes. Nos inspiramos en su estilo, que presenta una línea estilizada muy marcada por las tintas planas y la línea fina constante. En lo que respecta a su portafolio online, recoge en una página web Desarrollo Visual, Animación, SketchBooks y su información personal. Aunque su portafolio contiene principalmente su trabajo en la escuela de CalArts, Lu suele actualizar sus Reels, siendo el de 2022 el más reciente (Fig. 15). La forma en que dispone su trabajo de forma tan simple que es fácil ojearlo de un vistazo fue lo que me llevó a diseñar mi página web siguiendo esta estructura (Fig. 16).

5.2.4. Marie Yasui

Siguiendo con páginas web como portafolio online, otra de mis referentes es Marie Yasui. También conocida como Mariyasu, esta mangaka japonesa es famosa por dirigir y animar los videoclips de la banda *Eve*. Cuenta con una página web con una dinámica original de ventanas donde recoge los apartados de su trabajo (Fig. 17). Se ha seguido también como ejemplo de lo que se buscaba en el acabado de frames (Fig. 18).

5.3 PRODUCCIÓN DE LA DEMO REEL

Empezamos a abordar la elaboración de las animaciones dirigidas a construir la Demo Reel y las dificultades que se han planteado en cada una de las escenas creadas. Se ha dividido en cinco bloques que siguen un orden cronológico a lo largo del curso dependiendo del contexto en el cual se concibieron las animaciones.

5.3.1 Proyectos del Club de Animación

Ya desde principio de curso, antes de que el mero concepto de este trabajo de final de grado existiese, participaba en las actividades del Club de Animación de la UPV. Un grupo de gente formado para unir a fans del medio, enseñando fundamentos de la animación y organizando actividades. Su actividad más famosa es el *Gifafío*, un reto mensual que consiste en elaborar un GIF siguiendo un tema preelegido, siguiendo unas bases aunque con total libertad creativa.

Este desafío es un contexto perfecto para elaborar material, ya que generas una idea breve desde cero, con todo lo que ello conlleva: diseño de personajes,

elaboración de fondos, animación, montaje... Tener un tema dado ayuda a mantener una pauta y el hecho de ser mensual plantea un plazo fijo.

Gracias a este ejercicio tengo mucho material que utilicé para el proyecto aunque, cabe decir, que hay algunos GIFS que fueron ya realizados siguiendo las premisas de este trabajo (Anexo III) y otros realizados anteriormente que fueron incluidos de forma justificada posteriormente en la página web.

Aunque cada GIF tiene sus propias cuestiones técnicas, voy a abordar el método general de trabajo que seguí en estos proyectos mediante el ejemplo del GIF realizado en diciembre, siendo este además el único que finalmente fue incluido en la Reel final.

5.3.1.1 El método de elaboración de los GIFS

Por lo general para estos proyectos breves me gusta realizar bocetos a papel experimentando y dejando fluir las ideas. Entre las hojas llenas de garabatos encuentro alguna idea o personaje atractivo a partir del cual ya empiezo a trabajar. En el caso concreto de este GIF visualicé bajo la temática de *reconfortante* el descanso de un grupo de aventureros en un bosque. La importancia de los personajes estaba clara, así que también se aprovechó para hacerles una carta de expresiones para el portafolio (Fig. 19).

Con la idea y personajes claros se siguió la metodología original explicada en apartados anteriores. Se abocetó una animática a base de poses clave y a partir de ahí se animaron primero los *keys*, los *breakdowns* y los intermedios, finalizando con el *clean up* de línea y el coloreado (Fig. 20).

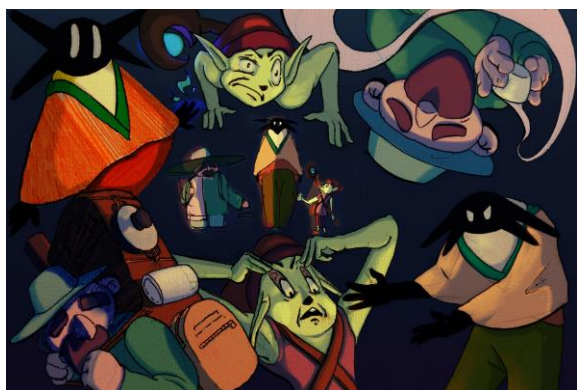


Fig. 19. Expresiones de los personajes del GIF.



Fig. 20. Proceso de animación del GIF.

Los programas utilizados tanto en estos proyectos de GIFS como en los que se plantearán más adelante por lo general han sido:

- Rough Animator* una aplicación de animación para tabletas portátiles que utilizo sobre todo para realizar pruebas de animación y las primeras aproximaciones a modo de animática, ya que aunque tiene bastantes funciones cuenta con limitaciones.
- ToonBoom Harmony* un programa más dedicado a su uso profesional, cuenta con una amplia gama de opciones que facilitan el trabajo en las

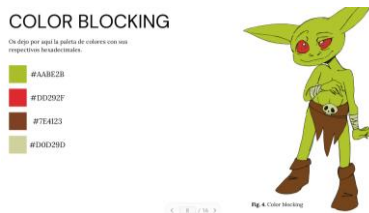


Fig. 21. Hojas modelo del personaje.

diversas fases de la producción. Es el que utilizo para realizar las diferentes fases de la animación, desde el *rough* de fotogramas claves hasta el acabado de *clean up*.

—*Photoshop* utilizado principalmente en las animaciones para el dibujo y coloreado de fondos.

—*Adobe Premiere* para acabar el montaje de los planos que conforman la escena y añadir filtros que afecten o ajusten de forma general la imagen.

Además de los GIF otros proyectos que surgieron fueron la animación del 30º aniversario de ARS y la colaboración con el grupo de Generación espontánea, Ensamble Musical.

5.3.1.2 Colaboración con ARS

El Aula de Rol y Simulación UPV celebró el 26 y 27 de diciembre de 2022 su 30º aniversario, así que con la finalidad de crear un anuncio que poder difundir por Instagram y otras redes sociales se organizó un equipo de integrantes del club que estuvieran interesados en participar.

La premisa era crear animaciones en formato de pantalla vertical donde la mascota de la asociación estuviera jugando a diversos juegos de mesa. A los artistas solo se nos dio esa premisa y a partir de ahí trabajamos el grupo de ocho personas de forma autogestionada.

Empezamos con una reunión online donde nos encargamos de realizar una lluvia de ideas del planteamiento de la animación y la división de tareas. Los roles asignados fueron: un coordinador, un encargado de abocetar el storyboard del anuncio total, una diseñadora de personajes que se dedicó a rediseñar a la mascota y redactar las guías del modelo (Fig. 21), una fondista y un animador por escena.

El proceso de trabajo de este trabajo fue idéntico al de los GIFS, con la diferencia de que trabajé la animación desde el storyboard previamente dado y que ya disponía del diseño y un fondo acabado. Fue uno de los trabajos relativamente más sencillos, aunque su acting en aquel momento supuso mucho trabajo.

5.3.1.3 Colaboración con Ensamble Musical

El otro proyecto del Club fue la colaboración propuesta por el Ensamble Musical de Generación Espontánea. El grupo iba a realizar un concierto donde interpretarían piezas musicales de una gran variedad de videojuegos así que querían animaciones relacionadas con los juegos que pudieran ser reproducidas en bucle mientras sonaban sus respectivos temas.

La propuesta era simple y contábamos con total libertad creativa para su realización mientras se cumpliera el requisito de ser un GIF en ciclo. De la lista de posibles juegos y personajes a elegir opté por Megaman del juego homónimo que protagoniza. Además de por gusto personal, la decisión vino dada por la posibilidad de dar un enfoque combinado de animación de personaje y de



Fig. 22. Cortinilla de presentación de mi Demo Reel

efectos. Así pude trabajar tanto el movimiento de un modelo humanoide como los efectos de disparo y movimiento.

Para esta animación solamente se usó el programa *Rough Animator*. El motivo fue que al ser un proyecto que se planificó con tanto tiempo de antelación que decidí optar por trabajar en los ratos libres en este plano y enfocar el trabajo de casa a los trabajos de clase. Además, me sirvió para dar una oportunidad a las posibilidades del programa.

5.3.1.4 Cortinilla de presentación

Como consecuencia de tener todo el material enfocado a las redes sociales, tenía muchas animaciones en un formato vertical o cuadrado (para adaptarse mejor al formato de visualización de Instagram) que quedaba muy disonante a la hora de presentarlo en el formato horizontal de pantalla habitual. Me percaté de esto a mitad de diciembre cuando realizaba una primera aproximación de portafolio personal para la asignatura de *Producción de Animación I*.

La solución que se planteó surgió tras analizar las Reels de los profesionales y ver que la mayoría casi absoluta contaban con una introducción atractiva. Así pues, se planteó una cortinilla que además de cumplir la función de presentar la información de contacto, creaba un marco vertical en forma de móvil donde se podían situar posteriormente las animaciones verticales (Fig. 22). Además de cumplir mi ilusión de animar el vuelo de un dragoncito.

5.3.2 Workshop de M^a Carmen Cambrils

Este evento que ocupó la semana del 20 al 24 de febrero marcó un antes y un después en la forma que tenía de animar. Además de la ayuda que supuso para la creación de la metodología, la cual no abordaré de nuevo, este workshop supuso conocer de primera mano los entresijos de las producciones como la aclamada *Unicorn Wars* (2022). Nos mostró desde aspectos de la producción como los *briefs* que le enviaban los directores Alberto Vázquez (Director) y Khri Cembe (Director de Animación) desde los cuales debía trabajar, sus planos en diferentes fases y experiencias de trabajo; hasta enseñanzas técnicas tales como trabajar usando *timecharts* correctamente, realizar un *Lyp-Sync*, solucionar problemas concretos usando las herramientas de *ToonBoom Harmony* o conceptos como el *Shift & Trace*.

Estas enseñanzas fueron impartidas mientras se realizaba un ejercicio práctico de animar un personaje propio a partir de uno de los audios que Carmen nos daba a elegir.

Empecé por diseñar un personaje y elegir el audio que encajara con él. Por el tono y el mensaje del audio decidí crear un personaje inspirado en Sue Sylvester de la serie *Glee*. A continuación, me apunté los momentos de mayor intensidad de la grabación y desde ahí aboceté una posible actuación.

Aquí inicia el proceso de animación, donde lo más difícil fue insertar los fotogramas clave buscando marcar las tónicas de las frases. Con los claves ya situados se localizaron los *breakdowns* tratando de mantener arcos en las

trayectorias. De aquí en adelante, gracias a las *time charts* que elaboramos con anterioridad fue sencillo acabar el *inbetween* y *clean up* del plano. Decidí dejar esta animación sin colorear, concluyéndola en la limpieza del trazo.

5.3.3 Trabajando bajo dirección: *El chico de los molinos*

Gracias a la gente con la que me involucré en el Club de Animación me enteré de la existencia de este proyecto, en el cual me aceptaron gratamente. *El chico de los molinos* es el proyecto TFG de Olga Sanchis, una estudiante del Grado en Comunicación Audiovisual del Campus de Gandia de la UPV. El proyecto de cortometraje llevaba ya un año de preproducción e iniciaba la fase de producción cuando me avisaron.

El planteamiento era a partir del material generado en la preproducción elaborar un teaser de una duración aproximada de 40 segundos para promocionar la idea. Yo ocupé el rol de animador junto a dos compañeras más bajo la dirección de Olga. Organizábamos reuniones frecuentes donde poníamos al día a la directora y el resto del equipo de nuestro trabajo, decidíamos plazos y decisiones más técnicas.

El equipo realizó un gran trabajo de preproducción de forma que contaba con un montón de material para respaldarme: concepts de escenarios, fichas de diseño de props, paletas de color, storyboards...

Desde dirección se decidió prescindir de *layouts* en este proyecto, de modo que nos repartimos las escenas entre los tres animadores y empezamos a trabajar desde la interpretación del storyboard bajo las indicaciones de la directora. Yo elegí los planos iniciales del teaser, los cuales eran esencialmente el escenario de la playa donde debía animar el molino y olas interactuando con el entorno. El motivo de esta elección reside en tres elementos: la necesidad de incluir efectos especiales en la Demo Reel, la lectura del libro *Elemental Magic* de Joseph Gilland y la visualización de la película *Ponyo en el acantilado* (2008). De hecho para afrontar la dificultad de animar por primera vez estas dos últimas fuentes fueron de gran ayuda. Me gusta trabajar desde la observación, así que recopilé una gran cantidad de videos de referencia que, junto a este material, me sirvieron de base para la comprensión de este suceso natural.

Contábamos con libertad a la hora de plantear la elaboración del plano, yo en mi caso animé aplicando la nueva metodología aprendida en el workshop, aunque mis compañeros eligieron cada uno un método diferente. Al final lo único importante era que nos ciñéramos a la estética y los parámetros definidos

y que llegáramos a los plazos fijados para cada apartado (*rough*, claves, intermedios...).

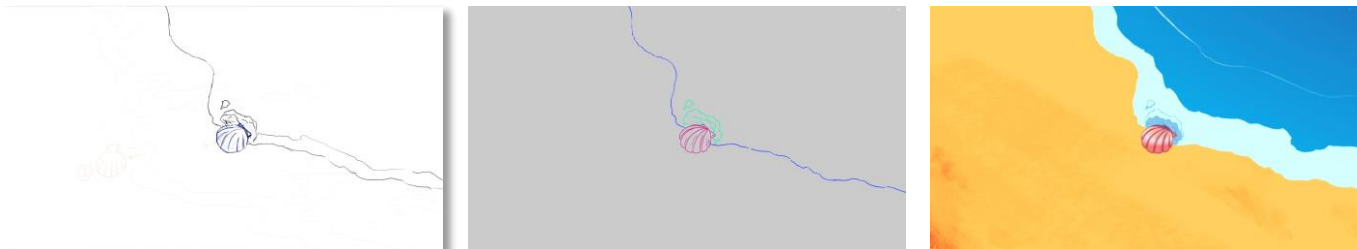


Fig. 23. Proceso de animación durante las diversas fases de un plano en *el Chico de los Molinos*.

Las dos escenas del proyecto supusieron un auténtico reto, no solo por su dificultad inherente de animar agua, sino por el hecho de abordar la escena en su totalidad por mí mismo. Para estas escenas que fueron, por supuesto, incluidas en la Demo Reel me encargué de:

- Dibujar y pintar los fondos siguiendo el boceto del storyboard, las paletas de colores y la gráfica definida.
- Animar los elementos de la escena de inicio a fin, incluyendo el *clean up* y el coloreado (Fig.23).
- Componer la escena, dividiendo las animaciones en capas, teniendo en cuenta los elementos de fondo, los que se superponen y las diversas animaciones. Además de animar movimiento de cámara.

5.3.4 Proyecto de clase: *Coronel Cornal*

Por último, tenemos *Coronel Cornal*, el proyecto que se desarrolló durante la asignatura de *Producción de Animación I y II*, al cual me incorporé en la segunda parte que ocupa la fase de producción.

El proyecto llegó ya a mis manos con una preproducción compactada. Contábamos con una gran cantidad de material para consultar que nos fue de gran utilidad en el futuro: modelos de personajes, diseños de entornos y storyboards superdetallados.

Contábamos con dos directoras, las cuales habían formado parte del equipo en la preproducción del proyecto, quienes montaron la organización del grupo y las labores. El proceso de trabajo que seguimos fue el siguiente:

- Layouts*: A partir del Storyboard y la Animática que tenían hechas nos repartimos las escenas entre los 8 miembros del equipo para realizar la puesta en escena del corto en su totalidad
- Para animar dividimos en grupo en dos equipos. Uno de animadores de Claves donde nos encargábamos de animar las claves y los extremos a partir de los *layouts* además de indicar los timecharts. Otro de animadores asistentes encargados de poner los intermedios siguiendo las indicaciones.
- En el caso de los planos que quedaron más sucios o fuera de modelo se hizo un repaso para que fueran más legibles.

—A estas alturas ya contábamos con el corto animado en su totalidad, así que se decidió crear un tráiler promocional y que, por lo tanto, los planos que lo formarían sí que iban a tener *clean up*.



Fig. 24. Fases de la animación del plano 30 de *Coronel Cornal*.

En mi caso, tenía en mente aprovechar planos para la Reel, así que desde el primer día me puse en contacto con las directoras para pedirles permiso y negociar la posibilidad de reservarme algunos planos para que los realizara en su totalidad, a lo cual ellas accedieron encantadas y me dieron total libertad. Es más, durante el proyecto hubo mucho feedback entre los miembros y conté con mucha libertad tanto para proponer correcciones como para pedir consejo para mejorar los planos.

Resumiendo, los planos del proyecto que realicé para mi TFG fueron afrontados en su totalidad o en su mayor parte por mí (Fig.24).

Planos	Layout	Keys y breakdowns	Inbetweening	Cleanup de línea	Más
Plano_29_EXT					Tono base y frames de impacto
Plano_30_Sombras					Tono base y sombras
Plano_35_Humo					

La mayor dificultad de este proyecto fue trabajar con personajes tan humanos, aunque gracias a todas las aptitudes que he ido consiguiendo durante el curso logré mantenerme al nivel y poder centrarme en explorar elementos como la animación de humos y relámpagos o la animación de sombras.

5.3.5 El caso del cuadrúpedo

Durante el desarrollo del marco teórico encontré una entrevista a Carlos Baena y Shawn Kelly, fundadores de Animation Mentor, donde entre otras cosas comentaron consejos para realizar la Demo Reel y donde me llamó la atención la declaración de Kelly que decía:

... crear algún trabajo de criaturas para tu Reel marca la diferencia en una tonelada de estudios[...] Dreamworks han hecho un montón de dragones, pero también quieren ver muchas cosas sobre criaturas y aunque la cantidad estilística puede variar entre estudios, pero demostrar que puedes animar un cuadrúpedo, un dragón,

un pájaro volando y aterrizando, eso eleva tu Reel a un nivel totalmente diferente. (Animation Mentor, 2019).

Me percaté de que no contaba con ninguna animación de este tipo, sin embargo, no pudo venir en mejor momento, ya que acababa de realizar la ilustración para el portafolio donde básicamente se reunían un montón de criaturas.

Así que decidí escoger una de ellas y trabajar su animación. Como me interesaba trabajar con cuadrúpedos me decanté por uno de los monstruos terrestres, una especie de lagarto con una flor en la cabeza.

A partir de ahí solamente quedó trabajar. Empecé recogiendo mucho material de referencia de diversos animales. También dibujé un entorno para no dejar al personaje flotando. Por último, debido a que la animación ya suponía un reto muy grande, decidí fijar la finalización del trabajo en el *clean up* de línea, para no perder tiempo en temas como el color o el acabado.

5.3.6 Montaje de la Demo Reel

Este fue el último paso para finalizar la Reel. Usando el programa de Adobe Premiere uní todas las animaciones siguiendo los criterios establecidos en el marco teórico.

En esta fase también me encargué de añadir una música sin copyright que acompañara a la pieza sin molestar, me decanté por un tema del videojuego *Rhythm Heaven* de Nintendo. Añadí los marcos y los textos de introducción, de cierre e intermedios.

5.4 PRODUCCIÓN DEL PORTAFOLIO

El portafolio siguió un proceso diferente en el cual se originó la lista teniendo en cuenta el campo que se quería trabajar y luego a medida que se planificaba se iba realizando. Podemos dividir el trabajo principalmente en dos grupos, mediante el enfoque que se le ha dado.

—Personajes: donde el tema de estudio principal era el diseño de estos y su presentación, tratando entre otras cosas:

- Que tengan siluetas legibles y claras.
- Aplicarles expresiones tanto faciales como corporales que reflejen la naturaleza del personaje.
- Paletas de color coherentes.
- Trabajar desde diversos puntos de vista manteniendo el volumen de los cuerpos.
- La iluminación como recurso constructivo.

—Escenas: aquí se amplía el campo de recursos utilizados, ya que son elementos donde se tratan muchos más factores con la finalidad de obtener piezas con una narrativa propia. Se trabajan:

- La construcción de entornos creíbles.

- Que las escenas cuenten por sí mismas su historia.
- El uso de composiciones legibles y atractivas.
- Iluminación enfocada a dirigir la atención del espectador o reforzar la emoción a transmitir.

5.5 PRODUCCIÓN DEL MATERIAL RESTANTE

Por último encontramos aquel material dedicado a la presentación de mi trabajo.

<p>Tarjetas de Contacto</p>	<p>Salud Tortajada Ferrís. Estudiante de Diseño Gráfico y Fotografía</p>	<p>Mis indicaciones: Usar el material que yo le proporcioné para las tarjetas e incluir el icono de mi perfil y los diseños de garabatos para el reverso. Diseñó la composición de la tarjeta proponiéndome en todo momento variaciones y tipografías a utilizar. Se encargó de imprimirlas. Llevó a cabo la fotografía de producto para presentarlas en el trabajo (Fig.25).</p>
<p>Página Web</p>	<p>Luís Montell Mira. Estudiante de Programación Web.</p>	<p>Mis indicaciones: Cogiendo de referencia las páginas del Anexo II aboceté el diseño de la página web, así como aspectos como los colores a utilizar (Fig.26). Aprovechamos las tipografías usadas para las tarjetas. Programó una página web funcional desde cero siguiendo mis indicaciones. Usó un lenguaje que me permite acceder cuando haga falta para actualizar el material publicado.</p>
<p>Curriculum de Artista</p>		<p>Usando de ejemplo los currículums de artista de diversos compañeros y de varios artistas, quienes lo tiene subido a su página web (Fig.27). Creé mi propio Currículum.</p>



Fig. 25. Fotografía de producto de las tarjetas realizada por Salud.



Fig. 26. Indicaciones para el programador.



Fig. 27. Currículum de referencia de Jackie Doujko.

6. CONCLUSIONES

Llevar a cabo la realización de proyecto ha sido un gran ejercicio. El hecho de crear una Reel y un portafolio me motivaba a producir trabajo propio de una forma más libre y dinámica.

Es una práctica que recomiendo mucho y es más, como he venido diciendo a lo largo del trabajo, hay que estar continuamente haciendo Demo Reels, más actualizadas, más variadas y que reflejen tu evolución.

No creo que haya llegado a un nivel donde pueda declarar que soy una persona especializada en la animación 2D; sin embargo considero que he centrado el foco en aquellas cosas que me interesan en un futuro más inmediato.

Al mismo tiempo, el hecho de desarrollar también el portafolio, lo cual era una opción que no había barajado inicialmente, me ha servido para ver la importancia de seguir practicando habilidades complementarias como el dibujo, el color, etc.

Siento una mejora personal, tanto en mi técnica como en la forma de afrontar los proyectos. Ahora consigo seguir los pasos de los proyectos de una forma más calmada, sin adelantarme y confiando en el proceso. Esto se nota comparando mis trabajos más recientes con las primeras animaciones que realicé para el proyecto. Esto me llena de alegría, es un recordatorio al que acudir cuando decaiga mi motivación, para mantener presente que si sigo trabajando como hasta ahora lograré explotar todo mi potencial.

El desarrollo del marco teórico me ha aportado muchos conocimientos que el día de mañana pueden ser de gran utilidad para la búsqueda de trabajo. Además de que he adquirido un mayor entendimiento del funcionamiento de las empresas y los diversos roles que existen en estas.

Este trabajo me ha permitido descubrir muchos nuevos artistas increíbles, así como profundizar en la obra de otros que ya conocía previamente. Ahora cuento con un amplio listado de referentes a los cuales recurrir para aprender.

Para cerrar esta retrospectiva me gustaría destacar que en última instancia cumplí uno de los objetivos primordiales del trabajo. Animar mucho, gracias tanto a las asinaturas del curso como al planteamiento de mi proyecto.

7. REFERENCIAS

Amézaquita, S. 2022. "Consejos para hacer una Reel de Animación." En *notodoanimacion.es*, 13 de abril 2022 <https://www.notodoanimacion.es/consejos-para-hacer-reel-de-animacion/>

Amézaquita, S. 2022. "Qué es y cómo hacer una Demo Reel de Animación." en *notodoanimacion.es*, 13 de abril 2022 <https://www.notodoanimacion.es/como-hacer-una-demo-reel-de-animacion/>

Animation Mentor. (7 de agosto de 2019). *Animation Career Advice from Shawn Kelly & Carlos Baena*. [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=RqIX_BNmlNk

Animator's Journey. (17 de febrero de 2022). *Animation Industry Salaries 2022 from Salty Animators Instagram Survey*. [Archivo de Vídeo. Youtube.] <https://www.youtube.com/watch?v=iIKJDL62KXc>

Busto Algarín, Antonio Jesús, 2019. "La experiencia de animadores españoles creando anime en Japón. entrevista con Abel Góngora", en *Con A de Animación*, Num.9, 58-64 (<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/11332/pdf> [acceso: mayo, 2023])

Cartoon Saloon. (23 de diciembre de 2020). *Character Layout/Posing Artist* Cartoon Saloon. [Archivo de Vídeo. Youtube.] <https://www.youtube.com/watch?v=Y-k0INymNvg>

Cortés, J. 2022. "8 Consejos para trabajar en la industria de la animación." en *notodoanimacion.es*, 21 de febrero 2022 <https://www.notodoanimacion.es/consejos-para-trabajar-industria-animacion/3>

Cortés, J. 2019. "Qué es y Tipos de Portfolio." en *notodoanimacion.es*, 31 de enero de 2019 <https://www.notodoanimacion.es/portafolio/>

DokiDoki Drawing. (9 de diciembre de 2016). *Animación japonesa TAP WARI # 2*. [Archivo de Vídeo. Youtube.] <https://www.youtube.com/watch?v=lvjsGLZ9Cvc&list=WL&index=126>

Dong Chang. (30 de octubre de 2022). *What is Genga? How to get work in Anime drawing Genga*. [Archivo de Vídeo. Youtube.] <https://www.youtube.com/watch?v=iOB7t6KtIFE>

Dudok de Wit, A. 2020. "This spreadsheet is probably the best job board in the animation industry- and it's run by one person in his spare time." en *Cartoon Brew*, 20 de abril de 2020 <https://www.cartoonbrew.com/interviews/this->

spreadsheet-is-probably-the-best-job-board-in-the-animation-industry-and-its-run-by-one-person-in-his-spare-time-185646.html

Estudio Katastrófico. (2 de mayo de 2017). *Como hacer un portfolio*. [Archivo de Vídeo. Youtube.] <https://www.youtube.com/watch?v=YwexG7B7DyY>

Gagne, M., Hooper, J. (2000) *Ten Steps to a perfect Inbetwee*. [Archivo PDF] <http://www.animationmeat.com/pdf/featureanimation/10Steps.pdf>

Garrit Bodoque, A. (2021). *¿Cómo entrar en CalArts? Elaboración de un portafolio, un sketchbook y una demo reel*. Universitat Politècnica de València. Facultat de Belles Arts- Facultat de Belles Arts Universitat Politècnica de València. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/171068>

Industria Animación. (20 de enero de 2020). *Cómo animar para Rick & Morty - Entrevista con Hugo Blendl (Sloppy Pencil)*. [Archivo de Vídeo. Youtube.] <https://www.youtube.com/watch?v=fLaKb-5CApA>

Jackie Droujko. (17 de febrero de 2023). Disney Character Designer Reviews Portfolios. [Archivo de Vídeo. Youtube.] <https://www.youtube.com/watch?v=b3fk659zNAU>

Koey, M. 2021. "Cómo hacer un buen portfolio | 11 consejos básicos." en *notodoanimacion.es*, 26 de julio de 2021 <https://www.notodoanimacion.es/como-hacer-un-portfolio/>

Loafkey. (15 enero 2023). *Gobelins Masters Application Tips and Tricks 2022*. [Archivo de Vídeo. Youtube.] https://www.youtube.com/watch?v=M8XdT_1KnsW

Lorenzo Hernández, María, 2011. "Entrevista a Alberto Sanz, animador 3D de personajes", en *Con A de Animación*, Num.1, 25-30 (<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/842/886> [acceso: mayo, 2023])

Nguyen, M. 2016. "Analyzing rough pass (Animation workflow 08)" en *Rainplace*, 13 de junio de 2016 <https://rainplace.net/post/145808619591/analyzing-rough-pass-animation-workflow-08-in-a>

Petersen, S. (29 de julio de 2014). *In betweening lesson - by traditional animator Scott T. Petersen*. [Archivo de Vídeo. Youtube.] <https://www.youtube.com/watch?v=sKHCl7yoQpE&list=WL&index=145>

Monsuton. (13 de agosto de 2019). "¿Qué es un demo reel? cómo hacer el tuyo en 10 pasos." Recuperado 15 de noviembre de 2022, de <https://www.monsuton.com/demo-reel/>












Sánchez Villar, M. (2021). *Producción de un cortometraje de animación 2D*. Universitat Politècnica de València. Facultat de Belles Arts- Facultat de Belles Arts Universitat Politècnica de València. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/170444>















Sloppypencil. (18 de febrero de 2020). *Demo Reels para la industria de la animación 2D. Revisión y Tips #1*. [Archivo de Vídeo. Youtube.] https://www.youtube.com/watch?v=N2uiZL_phwk

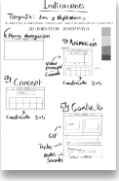

Toon Boom Harmony (2022). *Toon Boom Harmony 22 Advanced: User Guide*. [Archivo PDF] 790 https://docs.toonboom.com/download/harmony/22.0/advanced/Harmony_22_Advanced_User_Guide.pdf

Toniko Pantoja. (11 de enero de 2016). *SBW- The art of Inbetweening: Timing Charts*. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=86tqKH3zXuM>

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Miniatura en b/n	Nº de Figura	Definición	Nº de página
	1	Imagen extraída del video de YouTube publicado el 2016	9
	2	Recreación de una tabla expuesta en clase durante la asignatura de <i>Producción de Animación I</i> .	10
	3	Layout de la película <i>The Breadwinner</i> (2017)	12
	4	Plano de la Reel recopilatoria del trabajo de <i>Kill Team Kill</i> de Diego Porral	12
	5	Plano en cleanup de <i>Klaus</i> (The SPA Studios, 2019)	12
	6	Oferta de trabajo de Disney publicada el 17 de mayo de 2023 https://jobs.disneycareers.com/job/vancouver/2d-character-animator/391/48950550832	13
	7	Oferta de trabajo de Titmouse publicada el 2 de junio de 2023 https://jobs.lever.co/titmouse/16907c31-a1fb-4baf-bdd5-bf2bb77705a9	13
	8	Cartel de la 14ª edición del festival Weird Market celebrada en València, 2022.	13
	9	Tabla de ofertas de trabajo de Chris Mayne https://docs.google.com/spreadsheets/d/1eR2oAXOuflr8CZeGoz3JTrsgNj3KuefbdXJOmNtjEVM/edit?usp=sharing	14
	10	Tabla de Salarios de Salty Animators. https://docs.google.com/spreadsheets/d/1hLki-RUHJXGyJ_RJKWlwUXfrWUWEi9yIcyLzEifxYrY/edit?usp=sharing	14
	11	Introducción de la Demo Reel de Diego Porral https://vimeo.com/320145789	16

	12	Plano de la Demo Reel de Diego Porral	16
	13	Inicio de la página web de Esther Morales. https://esthermorales.carbonmade.com/	17
	14	Plano de la Reel recopilatoria del trabajo de <i>Kill Team Kill</i> de Diego Porral https://vimeo.com/772397492	20
	15	Introducción de la Demo reel de Curie Lu.	21
	16	Inicio de la página web de Curie Lu. https://curielu.weebly.com/	21
	17	Inicio de la página web de Marie Yasui. http://amagoyasairui.web.fc2.com/	21
	18	Fotograma del videoclip <i>Fight Song</i> de Eve (Mariyasu, 2022)	21
	19	Hoja de diseño de expresiones para el GIF <i>Cozy del Club de Animación</i>	22
	20	Plano del GIF <i>Cozy del Club de Animación</i> en diversas fases de la animación.	22
	21	Hojas modelo para el proyecto de ARS realizadas por Estrella.	23
	22	Cortinilla de presentación de la Demo Reel.	24
	23	Plano del <i>Chico de los Molinos</i> en diversas fases de la animación.	26
	24	Plano de <i>Coronel Cornal</i> en diversas fases de la animación.	27
	25	Imágenes de presentación de producto de las tarjetas de presentación por Salud Tortajada	29

	<p>26</p>	<p>Esbozo e indicaciones para el programador.</p>	<p>29</p>
	<p>27</p>	<p>Curriculum de referencia de Jackie Droujko.</p>	<p>29</p>








9. ANEXOS









ANEXO I - ENLACE A LA PÁGINA WEB

Enlace a mi portafolio online.






<https://hopesjpr.github.io/Portfolio/>

ANEXO II - LISTADO DE PORTAFOLIOS DE ARTISTAS

	Vimeo	Animador 2D	Sí. Actualmente como animador en Science SARU, estudio japonés	Animador y director español conocido por su recorrido en el estudio Science Saru, estudió BBAA en la UPV.	Reel específico de los planos, la mayoría acabados, en un mismo proyecto
	https://vimeo.com/abelgongora/2011reel				
	Página Web	Character Design	Sí. Artista Freelance	Lleva más de una década trabajando como diseñadora de personajes para Sony, Disney y Netflix. Ganadora del Annie en 2019 por <i>Enredados</i> (serie).	Variedad de Estilos y Gráfica. Bocetos e Ilustraciones tradicionales junto a ilustraciones Digitales
	https://www.amandajollylines.com/				
	Página Web	Concept Artist	Sí. Trabajo Freelance	Graduada en la Universidad del estado de San José en BBAA especializadas en Animación e Ilustración. Fan de los videojuegos, el cartoon y National Geographic.	Tiene una lista de Estudios con los que trabaja parcialmente. Tiene subido su resumé a la página web
	http://www.amykimworks.com/				
	Página Web	Character Design	Sí. Artista Freelance para Disney	Diseñador de personajes español con más de 25 años de experiencia, siete de ellos como animador en Disney. Como diseñador para estudios como Netflix, Disney, Warner Bros o SPA Studios.	Cuenta con un montón de material publicado respecto a cómo hacer un buen portafolio de diseñador de personajes.
	http://borjamontoro.blogspot.com/				
	Tumblr	Character Designer	Sí. Trabajo como Character designer y Artista de Layout para Watch Next Media.		Muestra Cartas de Personaje de <i>El Asombroso Mundo de Gumball</i> con su implementación en la serie.
	https://brendanmerien.tumblr.com/				
	Vimeo	Animador 2D	Sí. Trabajo Freelance a Estudios	Animador Francés.	En Vimeo sube anualmente actualizaciones de sus Demo Reels. El más antiguo cuenta con una mayor variedad gráfica, el último pocos trabajos pero más complejos o de Estudios.
	https://vimeo.com/bmdraw				
	https://vimeo.com/bmdraw				
	https://vimeo.com/showcase/6753804/video/256216285				También cuenta con un Reel específico de FX
	Página Web	Ilustradora/ Desarrolladora Visual.	Sí. Trabajo Freelance actualmente para Riot Games.	Artista de Estados Unidos especializada en desarrollo temprano y arte de entornos. Ha trabajado para Skydance Animation, Dreamworks y Paramount.	Página web con galerías donde haces scroll para ver todo su trabajo de cada ámbito.
	http://www.cathleenconcepts.com/				

	Página Web	Animadora 2D	Sí. Trabajo Freelance	Animadora 2D de Maryland. Estudió 2 años y medio en CalArts antes de dejarlo a finales de 2021. Actualmente trabaja como animadora freelance.	Portafolio Visualmente simple. Galería Simple de cuadrículas. Solamente 4 animaciones, recopilatorias o de procesos.
	https://curielu.weebly.com/				
	https://curielu.weebly.com/animation.html				
	Vimeo	Animador 2D/ Director	Sí. Trabajo Freelance	Director y animador español, graduado en Gobelins y especializado en 2D. Destaca sus trabajos <i>Bidding Eye</i> , cortometraje de fin de curso de Gobelins, <i>Leopoldo el del bar</i> y su papel como director y animador en <i>Kill Team Kill</i> , episodio de <i>Love Death and Robots</i> (2022)	Reel con gran variedad de estilos. Diferencia entre character animation, VFX y 3D. Reel con marco para información. Frames Acabados, Clean línea...
	https://vimeo.com/dporral				
	https://vimeo.com/320145789				
	Página web	Directora y Animadora	Sí. Freelance	Animadora freelance ubicada en Londres. Graduada en la Universidad de Kingston en Ilustración y Animación. Ha trabajado para muchos clientes tanto como interna en el estudio animade.tv como freelance.	Perfil especializado en publicidad. Tiene un estilo de ilustración con toques Cartoon
	https://emmaehrling.co.uk/work				
	https://vimeo.com/emmaehrling				
	Página Web	Character Design/ Artista Visual	Sí. Colaboraciones Freelance con Estudios. Actualmente en el estudio <i>Epipheo</i>	Diseñadora de personajes y desarrolladora visual española. Además de haber trabajado para estudios como Cartoon Network, Netflix o Cartoon Saloon se dedica a la enseñanza en centros como Gobelins.	Su portafolio cuenta tanto con proyectos personales como con los trabajos en estudios. Dibujo muy orgánico y gran variedad de estilos en los proyectos personales
	https://esthermorales.carbonmade.com/				
	Tumblr	Animadora 2D / Artista de Storyboard	Sí. Ha trabajado para Cartoon Network. Actualmente esta como Story Artist en un proyecto de BBC	Animadora española graduada en el Máster en Animación de la UPV. Ha trabajado anteriormente en <i>El Asombroso Mundo de Gumball</i> como animadora en la temporada 4 y 5 y como supervisora en la temporada 6.	Su Reel es un trabajo recopilatorio que combina los planos de su proyecto <i>No Clip</i> con otros proyectos, manteniendo una línea estética fija continua.
	https://evafigueroa.tumblr.com/				
	https://vimeo.com/61116855				
	Behance	Animador 2D	Sí. Freelance	Animador 2D Mexicano residente en Canadá que trabaja como supervisor de animación para <i>Rick & Morty</i> .	Más importancia por sus videos de Youtube donde tiene mucha información sobre la industria de la animación y tutoriales de animación
	https://www.behance.net/hugovrb?locale=es_ES				
	https://www.behance.net/gallery/20372021/Animation				
	Página Web	Diseño de Personajes/ Desarrollo visual	Sí. Freelance, actualmente en Disney	Graduada en Sheridan residente en Vancouver. Trabaja para Disney TVA, aunque también ha trabajado para Netflix y Dreamworks.	Todos los elementos tienen un marco con título e información de contacto. Tiene un canal de Youtube con revisiones y procesos de trabajo.
	https://www.jackiedroujko.com/				
	Página Web	Ilustrador y animador	Sí. Freelance	Ilustrador y animador situado en Manchester. Ha trabajado con la BBC, Seagate y Lacie entre otros.	Productos dirigidos a Publicidad y Motions Graphics. Animaciones Flash muy vivas con un Demo Reel pegadizo.
	https://jdhorton.co/				
	https://vimeo.com/395442294				

Jesse J. Jones 	Página Web	Animador 2D	Sí. Trabajos en Estudios.	Animador para estudios como Netflix Animation, Laika o SpidleHorse Toons.	Portafolio bastante simple. con solo su Demo reel e información personal. Tiene un canal de Youtube donde es más activo.
	https://www.jessejayjones.com/				
	https://www.youtube.com/watch?v=Bifw0-Azna0&t=8s				
Joe Le Huquet 	Página Web	Animador / Ilustrador	Sí. Freelance	Animador residente en Amsterdam especializado al Motion Graphics. Ha trabajado para Apple, Google, Sky o Golden Wolf.	Animación estilo vectorial. Una página web muy bien diseñada. minimalista pero atractiva.
	https://joelehuquet.com/				
	https://joelehuquet.com/reel				
@jonnydolake 	Twitter	Animador 2D	Sí. Trabajo Freelance en estudios japoneses.	Animador portugués con un amplio recorrido por diversos proyectos de anime.	Tiene una Demo Reel excesivamente larga donde muestra sus trabajos en estudios siguiendo el método Genga.
	https://twitter.com/jonnydolake?lang=es				
	https://www.youtube.com/watch?v=kJLmcFhNYK8&t=217s				
JuanPe Arroyo 	Tumblr	Animador 2D/ Ilustrador	Sí. Actualmente como director y animador para <i>The line</i>	Animador 2D y graduado del Master de animación de la UPV conocido por animar en las temporadas 3,4 y 5 de el <i>Asombroso Mundo de Gumball</i> . y como supervisor en la 6 temporada.	Amplio perfil donde me gustaría destacar su reel de planos del <i>Asombroso Mundo de Gumball</i> donde se ven diversas fases del trabajo.
	https://juanpearroyo.tumblr.com/				
	https://twitter.com/juanpearroyo/status/1197490460631162880?cx=HHwWgIC3_dbOq54hAAAA				
Malcom Wope 	Art Station	Diseño de Personajes/ Animación 2D	Sí. Freelance	Animador 2D sudafricano con una gráfica característica. Ha trabajado para Riot Games, Mappa studio o el proyecto de <i>Star Wars: Visions II</i>	Perfil con Arte muy atractivo gráfica y visualmente. Animación mostrada con procesos. Tiene todos sus Reels en un mismo apartado
	https://www.artstation.com/malx				
	https://www.artstation.com/artwork/ba0dEd				
Marie Yasui 	Página Web	Animadora 2D/ Directora	Sí. Trabajo Freelance	Mangaka, directora y animadora japonesa famosa por dirigir y animar los videoclips de la banda Eve	Página Web Original e Interactiva
	http://amagoyasairuii.web.fc2.com/				
	http://amagoyasairuii.web.fc2.com/link.html				
Matt Herring 	Página Web	Animador y diseñador	Sí. Trabajo Freelance a Estudios	Animador de LA quien ha trabajado para Titmouse, Cartoon Network y Netflix.	Animaciones del Reel muy bien empaquetadas, con marcos y efectos para que los diferentes formatos encajen. Evolución entre el reel de estudiante y su ultimo
	https://matterring.myportfolio.com/backgrounds				
	https://vimeo.com/showcase/6753804/video/319365909				
Maximus Julius Pauson 	Tumblr	Ilustrador	Sí. Diseñador de personajes para la serie <i>Rick & Morty</i> .	Diseñador de personajes trabajando para <i>Rick y Morty</i> . Ha participado en series como <i>(Des)encanto</i> o <i>Ten Years Old Tom</i> .	Para mostrar su diseños de personajes tiene animaciones turn-around.
	https://maximusjpauson.tumblr.com/				
Merlin Voss 	Página Web	Artista de Storyboard/ Layout 2D	Sí. Colaboraciones de Supervisión.	Graduada en la Universidad de Bournemouth. Ha trabajado para The Line Animation o Blue-Zoo.	Aunque no se describe como animador, cuenta con una Demo Reel de animación donde se ven aplicados sus Layouts.
	https://merlinvoss.weebly.com/				
	https://merlinvoss.weebly.com/animation-reel.html				

Nora Meek 	Página Web	Artista de Storyboard / Animadora 2D	Sí.	Animadora de California, ha trabajado para estudios como Cartoon Network, Titmouse u otros clientes como Amazon y Netflix.	Reel solo con planos acabados. Animación de personajes realizando Acting y Caminados.
	https://www.norameek.com/				
	https://vimeo.com/118161355?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=11229264				
Taylor Jon Peters 	Página Web	Animador / Ilustrador.	Sí. Trabajo freelance. Comisiones de anuncios.	Animador e ilustrador de Vancouver especializado en publicidad.	Perfil de animador de Motion Graphics. Variedad de medios (Cut-out, tradicional, 3D) Especializado en diseño y publicidad.
	https://tjpeters.ca/animation				
	https://tjpeters.ca/reel-2022				
Tim Mc Court 	Página Web	Director y Animador	Sí. en <i>The line</i> animation.	Director y animador residente en Londres, miembro fundador de The Line Animation.	Animaciones de personajes y efectos. Cuenta con animaciones en que combina medios como acción real y animación 2D, 3D...
	https://timmccourt.tumblr.com/				
	https://vimeo.com/showcase/6753804/video/156554820				
Toniko Pantoja 	Página Web	Artista de Storyboard / Director/ Animador 2D	Sí. Colaboraciones con estudios. Trabaja en su propio estudio Brushtale Works.	Graduado en CalArts en 2014 ha trabajado en proyectos como <i>Los Croods 2</i> , como <i>entrenar a tu dragón</i> . Ha trabajado para Tonko House y Cartoon Network.	Página Web con mucho material. Material educativo en su canal de Youtube.
	https://www.tonikopantoja.com/				
	https://www.tonikopantoja.com/demo-reels				
Victoria Ying 	Página Web	Diseño de personajes y escritora	Sí. Trabajo Freelance.	Artista residente en LA. Ha trabajado para películas como <i>Big Hero 6</i> , <i>Moana</i> o <i>Enredados</i> .	Su página tiene una estructura de blog donde sube todo su material. Variedad técnica y gráfica. Listado de trabajos en Animación
	https://www.victoriaying.com/				

**ANEXO III - LISTADO DE MATERIAL A ELABORAR EN EL PROYECTO
Demo Reel**

	Descripción	Objetivos
Club animación GIF de Octubre	GIF promocional con temática del evento Prime the Animation! 10.	Animación de efectos.
Club animación GIF de Diciembre	GIF con temática Cozy.	Animación de personajes. Abordar completamente la escena.
Proyecto de 30 aniversario ARS	Animación de la mascota de la asociación de Rol por su 30 aniversario.	Animación de personajes. Interacción personaje- entorno.
Ensamble musical Animación de Megaman	Bucle para un concierto de música de videojuegos. Encargado de animar movimientos característicos del personaje.	Animación de personajes. Animación de efectos.
Animación perfil página web	GIF que sirva de perfil para el apartado de información personal de la página web.	Animación de personajes. Simplicidad. GIF.
Animación introducción Demo Reel	Plano introductorio de la Demo Reel.	Animación de personajes. Presentación del reel y adecuación del formato vertical.
Animación Acting Workshop	Planteamiento de trabajar un personaje propio a partir de un audio dado.	Acting de personajes. Lyp-Sync
<i>El chico de los molinos</i> Teaser_Plano 1	Animación de un entorno costero, incluyendo un molino y las olas rompiendo en la costa	Animación de efectos. Interacción con el entorno. Movimiento de cámara
<i>El chico de los molinos</i> Teaser_Plano 2	Plano de una ola golpeando una concha	Animación de efectos. Interacción prop-efecto.
<i>Coronel Cornal</i> Plano_29	Plano de un personaje saliendo de la penumbra que involucran animar el movimiento de avance, humo y luz.	Animación de personajes. Animación de efectos.
<i>Coronel Cornal</i> Plano_30	Plano de entorno donde un pájaro que vuela es golpeado por un relámpago.	Animación de efectos. Interacción personaje-efecto.
<i>Coronel Cornal</i> Plano_35	Plano donde un personaje da una calada a un puro y exhala el humo.	Acting de personajes. Animación de efectos.
Animación Cuadrupedo	Escena de un personaje cuadrúpedo propio corriendo a través del bosque	Animación de personajes. Movimiento de cámara e inclusión en el entorno.

Portafolio

	Descripción	Objetivos
<i>Cielos de Arena</i> Concept de Escena	Concept de una escena de un proyecto de la asignatura de <i>Concept art</i> .	Crear una escena con personajes, composición e iluminación atractivas. Color.
<i>Cielos de Arena</i> Concept de personaje	Hoja de diseño del concept de un personaje y su prop para la asignatura de <i>Concept art</i> .	Diseñar un personaje y presentarlo con buena maquetación. Color.
<i>Proyecto de animática</i> Hoja de personajes	Hoja de diseño de los personajes de una animática que realicé para la asignatura de <i>Cómic</i> .	Diseñar una hoja de personajes para el proyecto de la asignatura de <i>Cómic</i> .
<i>Terror</i> Concepts de escena	Aproximación a una escena para un proyecto de terror. Se crean dos iluminaciones para un mismo entorno.	Trabajar la composición e iluminación para una escena de tensión
<i>La mansión</i> Concept de entorno	Entorno que originalmente iba a ser el fondo de pantalla de la página web.	Diseñar un entorno, composición e iluminación. Perspectiva.
<i>Nube de monstruos</i> Diseño de personajes	Aproximación a partir de un boceto de diversas criaturas fantásticas.	Diseñar criaturas fantásticas. Trabajar la iluminación.
Hoja de personajes para el Gif Cozy	Hoja de diseño que se creó a partir de la animación de diciembre del Club de Animación.	Hoja de gestos de personajes. Color e iluminación.
<i>Stand alone</i> Concept de Escena	Escena de un personaje en un páramo desierto para un proyecto personal.	Crear una atmósfera, iluminación y composición.
<i>Turnaroud</i> de personaje	Elaborar el turnaround de un personajes a partir de los bocetos realizados.	Diseño de personaje, dibujo consistente, mantener volúmenes.

ANEXO IV - CRONOGRAMA

Calendario semestral 2022-2023

	Septiembre 2022	Octubre 2022	Noviembre 2022	Diciembre 2022
GIF Club de Animación octubre 16/09/22 - 19/10/22	1 Ju	1 Sá	1 Ma Todos los Santos	1 Ju
Colaboración con Ensamble Musical 04/11/22 - 24/02/23	2 Vi	2 Do	2 Mi	2 Vi
Proyecto de animación 30o Aniversario ARS 12/11/22 - 15/12/22	3 Sá	3 Lu	3 Ju	3 Sá
GIF para la página web 28/11/22 - 16/12/22	4 Do	4 Ma	4 Do	4 Do
GIF Club de Animación diciembre 01/12/22 - 23/12/22	5 Lu	5 Mi	5 Sá	5 Lu
Avanzar material portafolio 23/01/23 - 31/03/23	6 Ma	6 Ju	6 Do	6 Ma Día de la Constitución
Animación introducción Demo Reel 01/02/23 - 03/03/23	7 Mi	7 Vi	7 Lu	7 Mi
Workshop animación de personajes 20/02/23 - 24/02/23	8 Ju	8 Sá	8 Ma	8 Ju Inmaculada Concepción
Animación el Chico de los Molinos 27/03/23 - 12/05/23	9 Vi	9 Do	9 Mi	9 Vi
Animación del cuadrúpedo 29/03/23 - 19/05/23	10 Sá	10 Lu	10 Ju	10 Sá
Montaje de la Demo Reel 01/05/23 - 09/06/23	11 Do	11 Ma	11 Vi	11 Do
	12 Lu	12 Mi Fiesta Nacional	12 Sá	12 Lu
	13 Ma	13 Ju	13 Do	13 Ma
	14 Mi	14 Vi	14 Lu	14 Mi
	15 Ju	15 Sá	15 Ma	15 Ju
	16 Vi	16 Do	16 Mi	16 Vi
	17 Sá	17 Lu	17 Ju	17 Sá
	18 Do	18 Ma	18 Vi	18 Do
	19 Lu	19 Mi	19 Sá	19 Lu
	20 Ma	20 Ju	20 Do	20 Ma
	21 Mi	21 Vi	21 Lu	21 Mi
	22 Ju	22 Sá	22 Ma	22 Ju
	23 Vi	23 Do	23 Mi	23 Vi
	24 Sá	24 Lu	24 Ju	24 Sá Nochebuena
	25 Do	25 Ma	25 Vi	25 Do Navidad
	26 Lu	26 Mi	26 Sá	26 Lu
	27 Ma	27 Ju	27 Do	27 Ma
	28 Mi	28 Vi	28 Lu	28 Mi
	29 Ju	29 Sá	29 Ma	29 Ju
	30 Vi	30 Do Fin del horario de verano	30 Mi	30 Vi
	31 Lu	31 Mi	31 Sá Nochevieja	31 Sá

Calendario semestral 2022-2023

Enero 2023	Febrero 2023	Marzo 2023	Abril 2023	Mayo 2023	Junio 2023
1 Do Año Nuevo	1 Mi	1 Mi	1 Sá	1 Ju Fiesta del Trabajo	1 Ju
2 Lu	2 Ju	2 Ju	2 Do	2 Ma	2 Vi
3 Ma	3 Vi	3 Sá	3 Lu	3 Mi	3 Sá
4 Mi	4 Sá	4 Sá	4 Ma	4 Ju	4 Do
5 Ju	5 Do	5 Do	5 Mi	5 Vi	5 Lu
6 Vi Día de Reyes	6 Lu	6 Lu	6 Ju Jueves Santo	6 Sá	6 Ma
7 Sá	7 Ma	7 Ma	7 Vi Viernes Santo	7 Do Día de la Madre	7 Mi
8 Do	8 Mi	8 Mi	8 Sá	8 Lu	8 Ju
9 Lu	9 Ju	9 Ju	9 Do Domingo de Pascua	9 Ma	9 Vi
10 Ma	10 Vi	10 Vi	10 Lu Lunes de Pascua	10 Mi	10 Sá
11 Mi	11 Sá	11 Sá	11 Ma	11 Ju	11 Do
12 Ju	12 Do	12 Do	12 Mi	12 Sa	12 Lu
13 Vi	13 Lu	13 Lu	13 Ju	13 Sá	13 Ma
14 Sá	14 Ma	14 Ma	14 Vi	14 Do	14 Mi
15 Do	15 Mi	15 Mi	15 Sá	15 Lu	15 Ju
16 Lu	16 Ju	16 Ju	16 Do	16 Ma	16 Vi
17 Ma	17 Vi	17 Vi	17 Lu	17 Mi	17 Sá
18 Mi	18 Sá	18 Sá	18 Ma	18 Ju	18 Do
19 Ju	19 Do	19 Do San José	19 Mi	19 Vi	19 Lu
20 Vi	20 Lu	20 Lu	20 Ju	20 Sá	20 Ma
21 Sá	21 Ma	21 Ma	21 Vi	21 Do	21 Mi
22 Do	22 Mi	22 Mi	22 Sá	22 Lu	22 Ju
23 Ju	23 Ju	23 Ju	23 Do	23 Ma	23 Vi
24 Ma	24 Vi	24 Vi	24 Lu	24 Mi	24 Sá
25 Mi	25 Sá	25 Sá	25 Ma	25 Ju	25 Do
26 Ju	26 Do	26 Do Inicio del hor. de verano	26 Mi	26 Vi	26 Lu
27 Vi	27 Lu	27 Lu	27 Ju	27 Sá	27 Ma
28 Sá	28 Ma	28 Ma	28 Vi	28 Do Pentecostés	28 Mi
29 Do	29 Ju	29 Ju	29 Sá	29 Lu	29 Ju
30 Lu	30 Sá	30 Sá	30 Do	30 Ma	30 Vi
31 Ma	31 Do	31 Do	31 Mi	31 Ju	31 Sa

ANEXO V - CURRICULUM



Llosa de Ranes, València
jospayrub3@gmail.com

[Portafolio Online](#)

Idiomas

Valencià

Castellano

English

Educación

Grado en Bellas Artes
en la UPV (2023)

Softwares

ToonBoom Harmony

Photoshop

JOSEP PAYÀ

Animador 2D

Sobre mí:

Hola, tengo 21 años y vivo con mi dragón Gus.

Me encanta la animación y vivo para aprender y mejorar cada día. Por ello me gusta compartir experiencias con otras personas con quien nutrirme como artista.

Entre mis hobbies se encuentran: Ir a exposiciones de danza y arte, quedar con mis amigos para ver películas de miedo y quedarme dormido (viéndolas de nuevo más tarde), jugar a videojuegos e imaginarme peleas entre mis personajes mientras escucho música.

Experiencia:

- Cleanup en el cortometraje *Chimborazo* (2022) del Master de Animación de la UPV.
- Cleanup en el cortometraje *Encara Dura* del Master de Animación de la UPV.
- Animador en *Coronel Cornal* proyecto de cortometraje de estudiante.

Otros:

- Workshop *Animación 2D. Técnicas y procedimientos en la animación del personaje. Animación con diálogo incorporado*. Impartido por M^a Carmen Cambrils (2023).

ANEXO VI. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.				
ODS 2. Hambre cero.				
ODS 3. Salud y bienestar.				
ODS 4. Educación de calidad.				
ODS 5. Igualdad de género.				
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.				
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.				
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.				
ODS 10. Reducción de las desigualdades.				
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.				
ODS 12. Producción y consumo responsables.				
ODS 13. Acción por el clima.				
ODS 14. Vida submarina.				
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.				
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.				
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.				

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.



**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**