

TFG

SKIMO.

CORTO DE ANIMACIÓN 2D.

Presentado por Aida Amparo Valero Ballester
Tutor: Sara Álvarez

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2013-2014



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



Fig.1. SKIMO. Título.



Fig.2 SKIMO. Fotogramas.

RESUMEN

El siguiente Trabajo Final de Grado llamado “Skimo” consiste en un teaser de animación 2D enfocado a ser finalizado el próximo año durante la realización del Diploma en Animación de personajes 2D del Máster de animación.

Realizado en solitario como reto personal durante el curso presente, siendo la primera vez que trabajaba la animación. Para este proyecto he realizado toda la preproducción (layout, animática, storyboard, diseño de personajes, fondos, etc), animación en papel a 12 frames y coloreado con ToonBoom Studio.

Skimo narra la historia de un niño de la tribu Inuit que, presionado por su padre, debe matar a una beluga para alcanzar la madurez. Justo cuando parten de camino ambos y se adentran en los glaciares en busca de el animal, Skimo se pierde entre la niebla. Entre lágrimas consigue ver un agujero donde encontrará a la preciada beluga.

El corto pretende mostrar una cultura tribal, tierno y duro a la vez, de grandes tradiciones y la importancia de la familia entre los Inuit.

AGRADECIMIENTOS

Este proyecto no hubiera sido posible sin las indicaciones de mi tutora y profesora de Producción de animación I Sara Álvarez y la paciente ayuda de un animador profesional y profesor de Producción de animación II Miguel Vidal.

También dar gracias a Victor Gimeno por ayudarme con el guión y montaje del teaser. Todo un apoyo profesional y emocional.

ÍNDICE

1 . INTRODUCCIÓN

2 . OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

- 2.1. OBJETIVOS
- 2.2. METODOLOGÍA

3 . CUERPO DE LA MEMORIA

- 3.1. PLANTEAMIENTO
- 3.2. LA PRODUCCIÓN
 - 3.2.1. *Guión*
 - 3.2.2. *Diseño de personajes*
 - 3.2.3. *Concept*
 - 3.2.4. *Fondos*
 - 3.2.5. *Storyboard*
 - 3.2.6. *Animática*
- 3.3. LA PRODUCCIÓN
 - 3.3.1. *Layout*
 - 3.3.2. *Poses clave*
 - 3.3.3. *1º Corte*
 - 3.3.4. *2º Corte*
 - 3.3.5. *Coloreado*
 - 3.3.6. *Montaje*
- 3.4 REFERENTES
 - 3.4.1. *Concept*
 - 3.4.2. *Animación*

4 . CONCLUSIONES

- 4.1. RESULTADOS
- 4.2. TÉCNICAS Y SOFTWARES EMPLEADOS
- 4.3. RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS
- 4.4. FORTALEZAS Y DEBILIDADES
 - 4.4.1. *Fortalezas*
 - 4.4.2. *Debilidades*

5 . BIBLIOGRAFÍA

- 5.1. PREPRODUCCIÓN
- 5.2. POSTPRODUCCIÓN

6 . ÍNDICE DE IMÁGENES

7 . ANEXOS

- 7.1. EL TEASER
- 7.2. PREPRODUCCIÓN
- 7.3. ANIMÁTICA



Fig.3. SKIMO. Puesta en escena.

1. INTRODUCCIÓN

La memoria de este proyecto final de grado consistiera en la preproducción y producción del corto de animación. Dado el poco tiempo, la complejidad de la propuesta, realizarlo en solitario y que no han habido horas dedicadas a esta asignatura de TFG, no se ha podido finalizar la animación. En cambio se presentará un teaser, y el próximo año se finalizará.

A continuación, en orden de realización, se hablara del proceso de preproducción que consiste en:

- Guión
- Diseño de personajes
- Concept
- Storyboard
- Animática
- Fondos

Y finalmente, la producción del corto, la animación que consistiera en:

- Layout
- Poses clave
- 1º corte (animación sin limpiar)
- 2º corte (animación escaneada)
- Coloreado
- Montaje
- Final

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

El principal objetivo ha sido realizar un corto de animación en solitario, nunca habiendo animado anteriormente.

En los cuatro años de carrera en BBAA solo he tenido la opción de trabajar el principal motivo por el que entré en ella en el 4º año. Sabiendo que posiblemente nunca más tendría la oportunidad de estudiar animación en un entorno con buenos artistas, me propuse este proyecto. Aunque supiera e insistieran de que era algo descabellado, debía intentarlo.

Por ello mi tutora me recomendó hacer un teaser, un trailer de lo que sería el corto. Aunque todavía faltan escenas clave.

El segundo objetivo era aprovechar el proyecto para realizar una demoreel, el cual usaría para presentarme a estudios de animación y lugares similares.



Fig.4. VICTOR GIMENO PHOTOGRAPHY. 2014 *Página web.*



Fig.5. NIÑO. Tribu Inuit.

Emplearía cada minuto libre al día para avanzar e ir un paso más allá en este corto, tanto para animar (lo cual me resultaba imposible en casa) como retocando, contrastando información, aprendiendo nuevos programas, etc.

2.2. METODOLOGÍA

Primero, debía empezar con la propuesta de proyecto, el corto de animación seguido de la búsqueda de un guión sencillo pero cargado de mensaje. En esto obtuve la ayuda de Victor Gimeno (<https://www.victorgimeno.com>). Teniendo ya claro el argumento el siguiente paso es el diseño de personajes y contexto.

La búsqueda intensiva de información sobre la tribu esquimal Inuit fue de gran ayuda y empujó al corto a tener un ambiente tribal, mágico y destacando sus fondos.

Trás tener claro el estilo y diseño influenciado por varios artistas tanto ilustradores, animadores como Concept artists. Hubo mucha influencia de muchas y diferentes fuentes, lo que convertía a Skimo en algo más personal. Se realizó una Pitch Bible donde mostré todo lo esencial que debía tener el corto.

Pasada toda la preproducción en el 1º cuatrimestre y completado el storyboard y animática donde concluiría con las escenas, era hora de pasar a la parte práctica y dar vida al papel. Primero el layout, donde se vería el diseño de personajes definitivo y planos cerrados.

Llega el turno de la animación en papel y el comienzo del aprendizaje y trabajo todavía más constante sin descansos y con horas extra en el aula. Miguel Vidal prestó toda su ayuda para que siguiese un buen timing y los frames correctos, revisando cada plano y hoja de papel.

Para comprobar que el timing era correcto, utilicé las cámaras y focos que son utilizados para el stopmotion. Capturaba y montaba cada imagen para modificarlo cada 3 segundos de trabajo que realizaba, a 12 frames por segundo. A continuación, después de corregir la línea para un buen escaneado página a página y evitar limpiar demasiado en Adobe Photoshop, pasaríamos las más de 400 hojas dibujadas al programa ToonBoom Studio-PRO. Mediante tutoriales pude aprender lo más básico del programa e intentar colorear y definir la línea de todos los frames, los cuales finalmente montaría en Adobe Premier con la ayuda de Victor Gimeno.

Tocaba la búsqueda de sonidos de fondo, pisadas, viento, nieve, etc y una música acorde al estilo suave e indie pensado en la preproducción. Luego se añadió algunos filtros para que hubiera sintonía de la animación con el fondo y modificar los tiempos.

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1. EL PLANTEAMIENTO

La decisión de llevar a cabo un corto de animación como TFG suponía la búsqueda de un argumento sencillo pero de peso visual personal y atractivo. El diseño alternativo de la escuela *Gobelins* era una muestra de expresividad y movimiento en un nuevo concepto de dibujo también influenciado por *Rebecca Sugar*, storyboard y Concept artists de *Hora de aventuras* y *Steven Universe*.

3.2. LA PREPRODUCCIÓN

3.2.1. Guión

Empezamos con la asignatura de Producción de animación I con Sara Álvarez, la tutora de este TFG. Primero, es imprescindible tener claro el guión con la descripción de fondos, ambiente y gestos de personajes acompañado de su diálogo:

GUIÓN PARA CORTOMETRAJE

AUTORES:

AIDA VALERO Y VICTOR GIMENO

AÑO 2013

SEC. 1. - FIESTA. EXT./NOCHE. DIA 1º

Una comunidad esquimal está celebrando un ritual.

Todos los adultos y niños se encuentran alrededor de un gran fuego.

SKIMO (10) está apartado del grupo, sentado y dibujando con un palo sobre la nieve.

Su PADRE (42) se acerca.

PADRE:

¿Qué sucede Skimo? ¡Es la gran fiesta! ¡Todos tus amigos están ahí!

SKIMO (distante):

No me importa la fiesta, padre.

PADRE:

Venga Skimo...

SKIMO sigue mirando el suelo.

PADRE:

De acuerdo. Toma esto al menos. Se lo damos a todos los adultos.

Le entrega un collar con una especie de cuerno pequeño esculpido en hueso blanco.

SKIMO lo coge sin mirarlo y se lo guarda en un bolsillo.

PADRE vuelve a la fiesta.

Todos los adultos y SK se encuentran alrededor de un gran fuego.

SKIMO (10) está apartado del grupo, sentado y dibujando con un palo sobre la nieve.

Su PADRE (42) se acerca.

Haciendo gestos con la mano señalando a un grupo de niños invita a **SKIMO** a unirse a ellos.

SKIMO baja la mirada y mira con la cabeza.

PADRE mira sorprendido a **SKIMO**, suspira. **SKIMO** sigue mirando el suelo.

PADRE sostiene la mano y le entrega un collar con una especie de cuerno pequeño o esculpido en hueso blanco.

SKIMO lo coge sin mirarlo y se lo guarda en un bolsillo. **PADRE** vuelve a la fiesta.

SK. P. - PADRE. EXT./NOCHE. DIA 1º Se la fiesta llega a su fin y todos parten. **PADRE** se acerca a **SKIMO** el cual se levanta la mirada del suelo.

SKIMO evita la mirada del padre y gira la cabeza.

PADRE se pone serio. Se acerca al grupo de niños y luego señala al grupo de adultos.

La mirada de **SKIMO** se levanta, pero se levanta y sigue a **PADRE**, el cual apunta una especie de cuerno blanco de un grupo del fuego con el grupo de niños.

SK. P. - PADRE. EXT./NOCHE. DIA 1º

SKIMO y **PADRE** van en la dirección a del grupo. Poco a poco se va creando una niebla de nieve, haciendo cada vez imposible la vista a un radio de 5 metros.

SKIMO saca una especie de cuerno blanco y mira hacia los lados. Sigue pensando. Los niños se ríen.

S.K.

¡grace y janta! Skimo... Skimo...

SKIMO ve divisiones oscuras a su alrededor. Los niños vienen de ellos, pero se distinguen apenas son.

Se repone los nombres desaparecidos. **SKIMO** se gira para continuar la marcha, pero se perdido el grupo.

Mira alrededor, pero no ve nada.

S.K.

Skimo... Skimo...

SKIMO gira sobre el suelo y ve una figura. Corre hacia a ella

Fig.6. SKIMO. Primera página del guión.

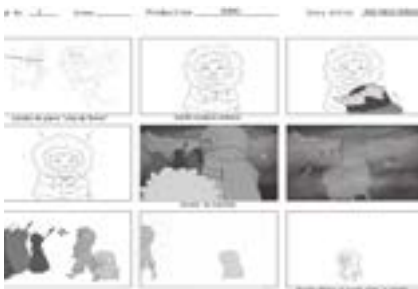


Fig.7. SKIMO. Storyboard página 2.

SEC. 2. - GLACIAR. EXT./NOCHE. DIA 1º

La fiesta llega a su fin y todos parten. PADRE se acerca a SKIMO.

PADRE:

Vamos Skimo. Ya es la hora.

SKIMO no levanta la mirada del suelo.

SKIMO (distante y serio):

No quiero ir padre. No quiero hacerlo.

PADRE:

Todos lo van a hacer. ¿Quieres ser el único que no vaya? ¿Qué pensarán tu amigos de ti? ¿Quieres ser un niño para siempre?

La mirada de SKIMO es triste.

SKIMO:

Está bien...

PADRE:

¡Así me gusta! Ya verás como no es tan malo. Ahora serás un adulto y por fin podrás hacer cosas nuevas.

SKIMO se levanta y comienza a andar. Su PADRE va a su lado.

Se unen al resto del grupo y caminan juntos alejándose del fuego.

SEC. 3A. - GLACIAR. EXT./NOCHE. DIA 1º

SKIMO y PADRE van en la retaguardía del grupo. Poco a poco se va formando una niebla de nieve, haciendo casi imposible la visión en un radio de 5 metros.

SKIMO escucha unas voces intencionales y mira hacia los lados. Sigue caminando.

Las voces se repiten.

(grave y lenta)

Skimo... Skimo...

SKIMO ve diversas sombras a su alrededor. Las voces vienen de ellas, pero no distingue quienes son.

De repente las sombras desaparecen. SKIMO se gira para continuar la marcha, pero ha perdido al grupo.

Mira alrededor, pero no ve nada.

Skimo.... Skimo....

SKIMO gira sobre si mismo y ve una figura. Corre hacia ella pensando que es su padre. La figura siempre se mantiene a la misma distancia. Desaparece.

SKIMO está perdido. Camina un poco más y vuelve a oír un ruido. Parece un chapoteo.

Camina hacia el ruido y encuentra un agujero, bastante más grande que el en medio del hielo. SKIMO se asoma cauteloso y no ve nada. Solo hay agua negra y tranquila.



Fig.8. SKIMO. Fragmento de la animación.

Aparece una BELUGA que asoma la cabeza y mira a SKIMO amistósamente. SKIMO, cauteloso se acerca a ella. Mira a su alrededor. Sigue sin haber nadie. Su mano toca la cabeza de BELUGA.

SEC. 3B. - GLACIAR. EXT./NOCHE. DIA 1º

PADRE se da cuenta de que no está con él. Mira a ambos lados con preocupación.

PADRE (preocupado):

¡SKIMO! ¡SKIMO!

El resto del grupo se para y se dan la vuelta.

SEC. 3C. - GLACIAR. EXT./NOCHE. DIA 1º

BELUGA da una sacudida y empieza a convulsionar. Se sumerge y vuelve a la superficie violentamente. Comienza a sangrar por todas partes y se hunde hasta desaparecer.

SKIMO, asustado, se acerca muy cauteloso al agujero.

De él sale una FORMA abstracta rápidamente y se pierde en lo alto.

SKIMO retrocede y mira a su alrededor. Sigue sin ver nada.

De nuevo empiezan a oírse las voces que lo llaman.

O.S.

Skimo...Skimo...Skimo...

SKIMO está muy asustado. FORMA pasa rápidamente por su lado. Varias veces.

Las voces cada vez son más fuertes. FORMA atraviesa a SKIMO y desaparece. Las voces cesan.

SKIMO está de pie. Escucha a lo lejos la voz de su padre que le llama.

PADRE:

¡SKIMO! ¡SKIMO!

La voz suena cada vez más fuerte, hasta que la figura del padre comienza a hacerse visible poco a poco en la niebla.

SKIMO:

¡PAPÁ!

PADRE aparece y corre hacia SKIMO. PADRE atraviesa a SKIMO y avanza unos metros más.

SKIMO se gira para mirarlo. No entiende nada. Su padre se encuentra arrodillado en el suelo. Sujeta a SKIMO entre sus brazos.



Fig.9. SKIMO. Estudio del personaje y diseño final.

PADRE (llorando):

Skimo...Skimo...

SKIMO está de pie, a unos 3 metros de PADRE. SKIMO poco a poco va desapareciendo en la niebla.

La mano de SKIMO muerto aprieta el colgante de cuerno. Este está manchado de sangre.

Más tarde, el guión fue cambiando mediante el proceso del corto para acoplarlo lo mejor posible y simplificar el concepto quitando los diálogos y personajes de relleno.

3.2.2. Diseño de personajes.

Los personajes que componen el cortometraje son tres:

Principal:

-Skimo. El protagonista. Es un niño de 10 años introvertido, infantil y con dudas morales sobre las tradiciones Inuit. Su inocencia será un impedimento para seguir a su padre.

-Padre. Personaje secundario. Líder de la tribu, es un ejemplo para todos. Comprensivo pero de fuerte carácter que obligará a Skimo a realizar la matanza de la Beluga para convertirse en adulto. Será identificativo por portar una gran piel de oso por abrigo y pinturas faciales tribales.

-Beluga. Personaje clave. Es el lado tierno y más esotérico del corto. Representado mediante una forma que nada en un fondo fijo, en este caso un mandala. Representa la inocencia de Skimo.

El diseño de Skimo y Padre es sencillo, de colores planos y cálidos mayormente marrones con pequeños detalles rojizos. En la animación se le dará una línea de constante movimiento (temblorosa) para intensificar un aspecto manual e infantil.

3.2.3. Concept.

El corto se sitúa en un entorno de ritual shaman, inspirado en la tribu inuit, actualmente casi extinta en el polo norte. Esto es notable en las pinturas que rodean la fiesta, el ambiente exotérico y la apariencia de los personajes.

En el concept se han buscado numerosos referentes en los que se incluyen la artista *Rebecca Sugar*, *Hanna K Draws* (concept y diseño de personajes) y series como *Hora de aventuras*, *Chowder* y *Avatar La leyenda de Aang* (Animación, fondos y ambiente).



Fig.10. SKIMO. Estudio del personaje de PADRE y diseño final.

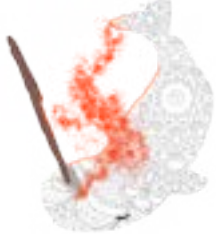


Fig.11. SKIMO. Estudio de BELGUGA.

3.2.4. Fondos.

Los fondos son mas elaborados en contraste con los personajes. Realizados con Adobe Photoshop y pinceles suaves texturizados. En detalle puede verse los trazos de los pinceles con las tonalidades frías puras y libres que en conjunto forman un ambiente frio y lleno de matices.

A medida que avanza el corto se intensifica la simplicidad y mayor libertad de trazos, cambiando gradualmente el ambiente a medida que Skimo se convierte en otra persona diferente, en un adulto.

En total hay 10 fondos. 8 estáticos y 2 contruidos para poder hacer travellings verticales en contrapicado. (Imágenes adjuntas en el anexo)

3.2.5. Storyboard.

El storyboard consiste en un trabajo de creación en el que imaginamos la suceción de planos en que se desarrolla nuestra historia.

Un storyboard es una planificación antes de la grabación de una historia audiovisual, con los dibujos o esquemas de los planos y detalles más importantes. Para conseguir imágenes fijas, siendo fieles a las características de un storyboard, no hace falta más qe hacer pequeños dibujos esquemáticos.

Es una narración gráfica de una historia en cuadros consecutivos. El storyboard es recuento visual de lo que se utilizará en el corto.

En una forma visual, las tomas son presentadas como unas historietas de tal manera que los movimientos suceden en la toma se pueden visualizar y se basa en el technical shooting y su idea básica es que antes del rodaje las líneas principales del corto sean planeadas, los detalles a discutir se decidan y la duración de cada secuencia se estime. En el proceso, los detalles más técnicos complicados en el trabajo estan descritos de manera eficiente en el cuadro (la imagen), o en la anotación al pie del mismo. (Imágenes adjuntas en el anexo)

3.2.7. Animática.

Es, casi en su totalidad, un storyboard montado en video para predeterminar los tiempos, diálogos y sonidos.

Como en este corto no hay diálogos para evitar el complicado trabajo del lipsync, aunque en la escena donde Padre busca a Skimo en la tormenta de nieve se puede leer en los labios la vocalización exagerada del nombre de Skimo para intensificar la desesperación del hijo perdido. (Vídeo adjunto en el anexo)



Fig.12. SKIMO. Fondo principal, 1º prueba y definitivo.

Acaba el 1º cuatrimestre con los objetivos planificados cumplidos y empieza el 2º cuatrimestre con la nueva asignatura, Producción de animación II con Miguel Vidal.



Fig.13. SKIMO. Fondo glacial.



Fig.14. SKIMO. Fondo agujero.



Fig.15. RICHARD WILLIAMS. Squash y Stretch. Animators Kit Survival.



Fig.16. RICHARD WILLIAMS. Arco. Animators Kit Survival.

3.3. LA PRODUCCIÓN

Primero, subrayemos los 12 principios básicos de la animación:

“1. *Estirar y encoger (Squash and stretch): La exageración, la deformación de los cuerpos flexibles. Sirve para lograr un efecto más cómico o bien más drámatico. El estiramiento muchas veces se relaciona con la velocidad y la inercia.*

2. *Anticipación: Se anticipan los movimientos, esto guía la mirada del espectador. Anuncia sorpresa. Se verán tres pasos: Anticipación (nos prepara para la acción); la acción en sí misma y la reacción (recuperación, término de la acción).*

3. *Puesta en escena (Staging): Representación de una idea. Con este principio traducimos las intenciones y el ambiente de la escena a posiciones y acciones específicas de los personajes. Poniendo en escena las posiciones claves de los personajes definiremos la naturaleza de la acción. Hay varias técnicas de puesta en escena para contar una historia visualmente, esconder o revelar el punto de interés, o las acciones en cadena, acción – reacción, son dos ejemplos.*

4. *Acción directa y pose a pose: Éstas son en realidad dos técnicas de animación diferentes. En la acción directa creamos una acción continua, paso a paso, hasta concluir una acción impredecible, y en la acción pose a pose desglosamos los movimientos en series estructuradas de poses clave.*

La acción directa se distingue por la fluidez del movimiento, proporciona un look fresco, suelto y desenfadado. Influye la creatividad. En la acción pose a pose se desarrolla un planteamiento inicial, es una animación más controlada que viene determinada por el número de poses y las poses intermedias. Se pueden mezclar estas dos técnicas.

5. *Acción continuada y acción superpuesta (Follow Through and Overlapping Action): Estas dos técnicas ayudan a enriquecer y dar detalle a la acción. En ellas el movimiento continúa hasta finalizar su curso.*

En la acción continuada, la reacción del personaje después de una acción nos dice cómo se siente el personaje. En la acción superpuesta, movimientos múltiples se mezclan, se superponen, e influyen en la posición del personaje. En la animación 3D se utiliza mucho la acción continuada, por ejemplo en las simulaciones dinámicas de la ropa o el pelo.

6. *Entradas lentas y salidas lentas (Slow In and Slow Out): Acelerar el centro de la acción mientras que se hacen más lentos el principio y el final de la misma.*

7. *Arcos: Al utilizar los arcos para animar los movimientos del personaje le estaremos dando una apariencia natural, ya que la mayoría de las criaturas vivientes se mueven en trayectorias curvas, nunca en líneas perfecta-*

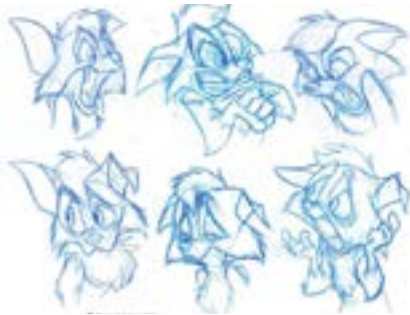


Fig. 17. RICHARD WILLIAMS. Exageración y personalidad. Animators Survival Kit.

mente rectas.

8. *Acción secundaria: Pequeños movimientos que complementan a la acción dominante. Son resultantes de la acción principal. La acción secundaria no debe estar más marcada que la acción principal*

9. *Timing: Da sentido al movimiento. El tiempo que tarda un personaje en realizar una acción. Las interrupciones en los movimientos. Aquí se define también el peso del modelo y la sensaciones de escalas y tamaños.*

10. *Exageración: Acentuar una acción. La hace más creíble.*

11. *Dibujos sólidos: Un modelado y un sistema de esqueleto sólido, o un dibujo sólido como se decía en los años 30, ayudarán al personaje a cobrar vida. El peso, la profundidad y el balance simplificarán posibles complicaciones en la producción debidas a personajes pobremente modelados. Además, hay que poner atención a las siluetas al alinear los personajes con la cámara.*

12. *Personalidad o apariencia: Esto proporciona conexión emocional con el espectador. Se trata de la personalidad del personaje, que sea coherente con sus movimientos.”*



Fig. 18. SKIMO. Fragmento del layout.

3.3.1. Layout

El layout incluye movimientos de camaras, props, personajes con los movimientos principales que realizará en la escena, esto le da una idea un poco mas acertada del espacio que tiene para el performing de la animación.

Generalmente los layout no son finamente animados, simplemente el personaje se mueve en el espacio, es el primer paso para comenzar la animacion y es un paso fundamental e imprescindible pues es ahí donde se declaran los movimientos de camaras y de los personajes en una escena. los cuales tendran ya el diseño definitivo.

No contiene dibujos intermedios, solo poses clave siguiendo el ritmo adecuado en el que se aplicará en el corto. Estos dibujos son coloreados solo con tonalidades grises, para diferenciarlos del fondo e intuir mejor el movimiento que se intenta describir. Incluye los fondos definitivos con sus respectivos travelings verticales o estáticos.

La música y sonidos son ya incluidos, pues son de gran importancia para el timing y desplazamiento en el espacio de los personajes.



Fig. 19. SKIMO. Pose clave.

3.3.2. Poses clave.

Este método es útil en cualquier tipo de animación, sobre todo, cuando se trabaja en equipos de producción, pues es posible que cada animador realice el trabajo completo, o que el equipo se subdivide el trabajo para cada uno de los pasos, lo que aporta una gran versatilidad y ahorro de tiempo. Se utiliza para saber como se va a mover el personaje, teniendo claro,



Fig.20. SKIMO. Squash y Stretch.

por supuesto, la actuación que el personaje va a realizar.

Se define el timing global y las poses básicas en los fotogramas que correspondan. El objetivo es que el personaje se mueva a saltos, es decir, que de la pose 1 salte a la pose 2 sin ningún tipo de interpolación. Para lograr esto, se debe establecer las curvas de animación. Aquí es muy importante dos conceptos básicos de la animación, **el squash y el stretch**.

Si observamos con atención a cualquier pieza animada, todos los objetos se estiran y se contraen siempre que se mueven. Los personajes animados emplean el squash y stretch para tener masa, plasticidad y soltura en sus movimientos, de otra manera son percibidos como rígidos.

Consiste en exagerar el aplastamiento en el caso del stretch y estiramiento en el squash, no solo hace más orgánico el movimiento, sino que hasta le da personalidad a los objetos. Es muy importante la exageración, por su lado, enfatiza y hace mucho más clara la intención, sentimientos y acciones en una escena.

Antes de hacer cualquier movimiento, es importante anticiparlo haciendo un movimiento en el sentido opuesto. Por ejemplo, antes de empezar a andar, hay que inclinarse hacia atrás un poco, y antes de dar un puñetazo, hay que coger impulso con el brazo. Cuanto más larga es una anticipación, más dramática será, y por tanto anticipará un suceso mucho más sorprendente o impactante. Algunas veces no se utiliza una anticipación exactamente opuesta, y no debemos abusar de la anticipación porque cansa.

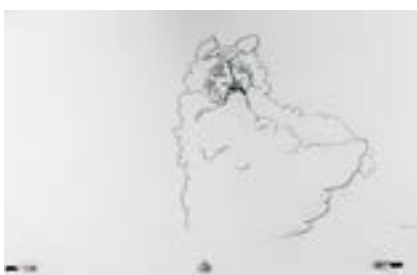


Fig.21. SKIMO. Primer corte capturado con StopMotion Studio7.

3.3.3. 1ª corte.

Tras un mes de primer contacto con la animación, es hora de revisar la animación que tenemos realizada desde entonces para corregir errores antes de continuar, como el timing, la deformación del personaje (que el diseño sea diferente entre escenas) o una mala anticipación.

Existen dos formas de animar, una es la acción directa, en la que empezamos animando el primer frame, y vamos animando los siguientes uno a uno. Este tipo de animación suele ser más compleja de realizar, pero también más viva. La otra es la animación pose a pose, que consiste en definir ciertas poses clave que he explicado anteriormente, y luego interpolar las poses intermedias. En este caso las poses intermedias quedan más lineales y por tanto menos vivas, pero por otra parte, es menos costoso animar así.

Este cortometraje ha sido realizado mayormente en acción directa, algo arriesgado y con un resultado visiblemente irregular.

Las capturas para el montaje se han realizado con el material de stop-motion y el programa *Stopmotion7*.

3.3.4. 2º corte.

Aquí ya debía estar finalizado la animación en papel.

Todos los planos y frames estan ya claros, con una linea limpia, definida y cerrada. Comienza el proceso de escaneado.

El escaneado ha sido un proceso muy complicado dado que para hacer coincidir todos los frames hay que pegar la regleta al escaner, con lo que si el escaner es de baja calidad o demasiado pequeño, entra la luz exterior y puede oscurecer la mitad del papel, algo que hace casi imposible el limpieza para el posterior coloreado.

Tras probar 4 escaners diferentes, el único que me ofrecía un resultado óptimo era el escaner tamaño A3 del aula de Animación. Esto me limitaba enormemente ya que la mayoría de grupos de clase lo utilizaba. Pero finalmente en horas extra las más de 400 páginas fueron escaneadas.

La limpieza fue directamente con el programa *ToonBoom StudioPro*. La línea salió mas sucia de lo que debería, un problema al que algunos compañeros les afectó parece ser debido a un fallo del programa. Una vez montado, se presentó en clase para corregir fallos.



Fig.22. SKIMO. Coloreado.

3.3.5. Coloreado.

Todos los frames ya estan limpios y ordenados por escenas.

Se organizan en el Xsheet del programa y revisa para comprobar que en algunos planos tiene un pequeño bucle (algo escaso en este corto) y repetir los frames.

Una vez tenemos ya todo esto hacemos una paleta definitiva para cada personaje y utilizarla en todos los planos para que el color sea siempre el mismo.

El procedimiento del programa *ToonBoom StudioPro* es el coloreado mediante relleno de cubo de pintura, como en el programa Paint de Windows. Si tenemos una línea cerrada el programa lo detectará y no rellenará el dibujo, por lo que hace mas costoso el coloreado cerrando cada mínimo hueco con la herramienta.

Frame a frame rellenamos todos los dibujos y ajustamos la velocidad, en este caso a 12 frames, incluso a 10 en algunos casos.

3.3.6. Montaje.

Se exportan todos los frames y se vuelve a organizar en carpetas para el montaje en *Adobe Premiere CS6*.

Los frames son importados al programa en carpetas y añadidos al timeline por orden, con varias capas de video para el fondo, superposición de escenas, la niebla y tormenta y los filtros de color. Los travelings son montados directamente en el timeline.

Una vez ya esta el montaje de la imagen se ha procedido a añadir los sonidos y la música. Los efectos de sonido son varios como pisadas en la nieve, tormenta, canto de beluga, agua, crujido, etc.

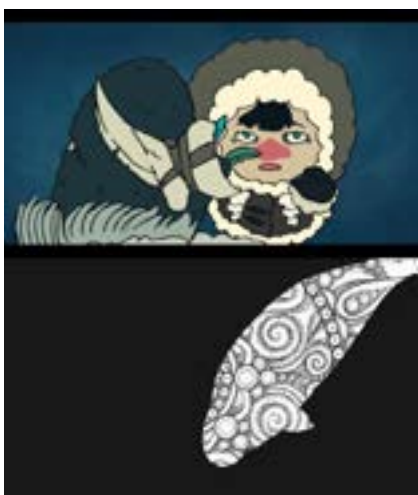


Fig.23. SKIMO. Capturas del montaje.

La parte de la búsqueda de la música y sincronización es costoso pero dado que no hay lipsync la dificultad es menor. Cada escena la música debe variar en intensidad y ritmo.

Por último queda el título de presentación y los créditos, todo con la misma tipografía utilizada en todo el proceso de producción del corto, la fuente HERCULANUM.

3.4. REFERENTES

3.4.1. Concept.

A grandes rasgos, el concept art se utiliza para crear una idea del producto final de manera rápida y sirve de guía para su desarrollo. Es decir, éste arte engloba los primeros esbozos, las ilustraciones que representan escenarios, personajes, objetos, los diseños tridimensionales...todo aquello que se tomara de referencia para llegar al aspecto visual final.

Estos diseños deben plasmar las ideas que se desean recrear con el mayor número de detalles posible para su mejor comprensión. Se han de detallar los materiales, las luces, los colores, el entorno, los gestos y posturas.

El concept art en sus inicios se hacía de manera manual, sobre papel, lienzo o tela, pero con el tiempo y la modernización de técnicas de hoy en día es casi completamente digital, por lo que este modo de hacer ha evolucionado y se ha ido perfeccionando hasta convertirse en una disciplina con un nivel de trabajo muy alto. Hoy en día, con el importante avance gráfico y el correcto diseño de los escenarios, entornos y luces es cada vez más necesario.

Todos aquellos que admiramos o nos dedicamos al mundo del arte valoramos enormemente el aspecto visual de cualquier videojuego o película, y nos sentimos ansiosos de ver toda la remesa de diseños, ilustraciones y esbozos para saber cómo han nacido y evolucionado nuestros héroes y nuestros monstruos favoritos, las armas y trajes que portan, o los paisajes por los cuales deambulan.

Hanna Nyström: Joven y emergente ilustradora nacida en Suecia con formación básica y clásica de animación en Fellingsbro Folkhögskola.

Ha conseguido reconocimiento gracias a su participación en fanzines y la creación de



Fig.24.



Fig.25. REBECCA SUGAR.

Rebecca Sugar: Es una artista, compositora y directora muy conocida por su premiado corto de animación *Singles* y su novela gráfica “Pug Davis.” Es una artista de storyboard con su compañero Adam Muto y Cole Sanchez con los cuales colaboraba en la serie animada *Hora de aventuras*.



Fig.26.



Fig.27.

3.4.2. Animación.

The Reward (2013): Es un cortometraje de animación hecho por los alumnos de la escuela danesa Animation Workshop (The Saga Of Biorn, The Backwater Gospel o Vaesen) que no dejan de sorprendernos año tras año con cortometrajes de calidad y con una buena historia detrás. Ha sido dirigida por Mikkel Mainz Elkjaer y Ladekjaer Kenneth en colaboración artística con Glenn agosto, Hannibal Josefine, Giandoso Paolo, Bennetzen Karen, Hass Tanja, Andreassen Jonas, Christian Ole y Loken.

Su éxito fue tal que ahora están haciendo una campaña de recaudación para convertirla en una serie.

Una historia sin pretensiones, llena de aventuras y amistad, en la que dos jóvenes se verán obligados a compartir un viaje para convertirse en auténticos héroes, un planteamiento sencillo con un buen final y un aspecto visual impecable.



Fig.28.

Muscle bug (2011): Este corto destaca por su estilo de dibujo que aparenta la sensación de haber sido realizado como un sketch por diversión pero que en realidad encierra mucho mensaje y buen resultado.

Realizado por la estudiante Erica Jones de CalArts que trabaja actualmente en *Hora de aventuras*.



Fig.29.

Avatar, la leyenda de Aang (2008): Es una serie de televisión animada estadounidense producida por la cadena televisiva Nickelodeon y animada en Corea del Sur. La serie fue creada por Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko. Tiene una fuerte influencia con el estilo de Hayao Miyazaki.

La historia transcurre en un mundo de gente principalmente asiática (el estilo de vida en la serie se basa en la primera mitad del siglo XIX), donde predominan las artes marciales y la manipulación de los elementos en combinación con el misticismo oriental, dando seguimiento a las aventuras de Aang, el más reciente sucesor de una larga línea de maestros.



Fig.30.



Fig.31. REFERENTES: *Chowder*, *Avatar La leyenda de Aang*, *The Reward*, *Rebecca Sugar*, *Hora de aventuras* y *tribu Inuit*.

Studio Ghibli: Studio Ghibli (*Sutajio Jiburi*) es un estudio japonés de animación, considerado por la crítica especializada y muchos cinéfilos como uno de los mejores estudios de animación del mundo en la actualidad.

Fundado en 1985, está dirigido por el galardonado director Hayao Miyazaki junto a su amigo y mentor Isao Takahata. Tokuma era la compañía "madre" del Estudio Ghibli, y cedió a Disney los derechos de video y distribución de va-

rias películas; entre ellas *La princesa Mononoke* (1997) y *El viaje de Chihiro*.”

Sus películas son de talla internacional y han llegado a competir en festivales internacionales de cine, y han dado un toque fresco a la animación. El abandono de su amado director, Hayao Miyazaki quien se despide con su última película “Cuando el viento se levanta”, ha hecho sembrar dudas sobre la continuación de este estudio aunque Miyazaki asegure que seguirá haciendo trabajos para el.



Fig.32.

Chowder (2007): “Chowder es una serie de dibujos animados creada por C. H. Greenblatt, anterior artista de storyboard de *Bob Esponja* y *The Grim Adventures of Billy & Mandy*. El protagonista es un joven aprendiz de cocinero llamado Chowder que vive con su mentor Garbanzo en la ciudad ficticia de Ciudad Mazapán. El programa combina animación con escenas de stop-motion y marionetas”

Su influencia en el corto es imprescindible en la escena donde aparece Beluga. Se observa en pantalla negra una figura transparente sobre un fondo fijo constituido por un mandala. A medida que Beluga se desplaza sobre el fondo, el mandala se adivina bajo la figura que nada.



Fig.33



Fig.34. VICTOR GIMENO. Fotografía de la presentación del cortometraje Skimo.



Fig.35. SKIMO. Captura escena final.

4. CONCLUSIONES

4.1. RESULTADO.

Finalmente el teaser esta acabado.

Este esta formado por las escenas clave. Es parecido al trailer pero No es necesario que se aprecie el elenco ni el argumento, sólo proyecta algunas escenas, de forma enigmática, misteriosa, para captar la atención del espectador.

La ficha técnica es la siguiente:

Animación, color, storyboard, dirección de fotografía: Aida Valero.

Guión: Víctor Gimeno.

Montaje y realización: Víctor Gimeno & Aida Valero.

Ayuda y agradecimientos: Miguel Vidal & Sara Álvarez.

Duración: 1:30 minutos

Público al que va dirigido: Todos los públicos, aunque esta dirigido a adultos.

Género: Teaser. Drama.

Música: Amina

Año: 2014

Sinopsis: SKIMO es un corto de animación 2d de 1:2o minutos de duración aproximadamente. La historia ocurre cuando el protagonista, un niño esquimal de una tribu shaman, es exigido por su padre, el jefe de la tribu, para realizar un sacrificio y alcanzar la edad adulta.

En este viaje veremos un mundo frío pero mágico, con cierto aire tenebroso en el que SKIMO tendrá que enfrentarse el solo a este gran paso.

4.2. TÉCNICAS Y SOFTWARES EMPLEADOS.

La técnica usada para este corto es la animación 2D sobre papel y coloreado mediante ToonBoom Studio.

Se han usado colores planos con fondos fríos y personajes cálidos. Los fondos han sido realizados con Adobe Photoshop.

El aspecto de la línea es irregular y en constante movimiento, dándole un aspecto más manual.

Softwares empleados:

- Toon Boom StudioPro
- Adobe Photoshop CS6
- Adobe Premiere CS6
- Stop Motion Studio 7
- Adobe InDesign CS6



Fig.36. Capturando con la cámara de Stopmotion.



Fig.37. Ingreso en el Diploma de especialización.

4.3. RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS.

Trás un año de carrera y trabajo diario intensivo, los resultados a los objetivos propuestos fueron los siguientes:

-La superación de un nuevo reto aprovechando la oportunidad de aprender una técnica desde cero en el último curso del grado de Bellas Artes.

Como me advirtieron tanto mi tutora como profesores, fue imposible finalizar el cortometraje. Un trabajo de este tamaño es realizado por un mínimo de 5 personas donde a cada una de ellas se le asigna una o varias tareas (por ejemplo storyboard o coloreado).

En cambio pude realizar la propuesta que me sugirieron en la primera tutoría, el teaser. Hechos la mayoría de planos clave he podido realizar un montaje completo, con música y color.

-Realizar una demoreel donde mostrar el trabajo obtenido durante el curso y mostrarlo en el futuro a estudios de animación para seguir con el aprendizaje y convertirse en una profesión.

Durante este año me he dado cuenta de la constancia que requiere este campo. Como tenía mas asignaturas que requerían tanta atención como las de animación 2D y que no nos han concedido horas en horario de clase para realizar el TFG con material del aula, no he podido dedicarle el tiempo suficiente.

Pero me abrió los ojos para optar a continuar aprendiendo en un entorno de trabajo rodeado de estudiantes con diferentes puntos de vista con los que realizar proyectos y aprender mutuamente. Por eso decidí aprovechar el teaser como Demoreel y presentarme al *Diploma de especialización de animación en personajes 2D*, en el cual he sido admitida y cursaré el año 2014/2015.

Podría decirse que este objetivo también ha sido cumplido con diferentes medios y resultado alternativo pero de igual satisfacción.

4.4. FORTALEZAS Y DEBILIDADES.

4.4.1. Fortalezas.

- Constancia de trabajo.
- Oportunidad de realizar el proyecto en las asignaturas de Producción de animación.
- Ventajas de realizar el cortometraje en solitario con un ritmo de trabajo personalizado.
- Concentración y motivación.

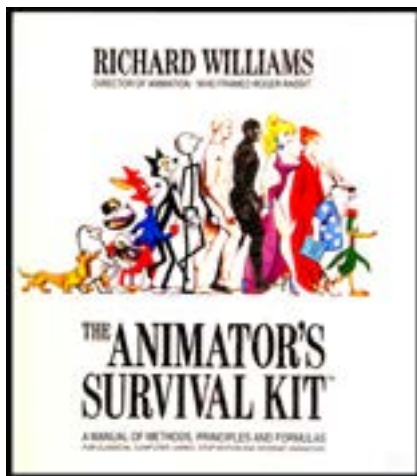


Fig.38. RICHARD WILLIAMS. *The animator's Survival Kit*.

- Diseño y concepto claro desde el comienzo.
- Conocimientos de ilustración anteriores.
- Revisión y corrección constante.

4.4.2. Debilidades.

- Principiante en este campo del arte.
- Poco tiempo de dedicación disponible.
- Área de trabajo no adecuado.
- Problemas con el timing, falta de frames en reposo.
- Desconocimiento de programas dedicados a la animación.
- Falta de una planificación de trabajo.
- Constante intención de superación y perfeccionamiento que solo obtiene como resultado la frustración.

5. BIBLIOGRAFÍA.

5.1. PREPRODUCCIÓN.



Fig.39. ANTHONY HOLDEN. Blog.

- GEORGE.M. *Creación Digital de Personajes Animados*. EEUU Editorial: Anaya
- REBECCA SUGAR. *Rebecca S blog*. EEUU. 2009-actual. Disponible en: <http://rebeccasugar.tumblr.com/>
- HANNA NYSTRÖM. *Hanna K Draws blog*. Noruega. 2012-actual. Disponible en: <http://hannakdraws.tumblr.com/>
- ADVENTURE TIME CONCEPT Y STORYBOARD. *King of Ooo*. EEUU. 2013-actual. Disponible en: <http://kingofooo.tumblr.com/>
- GOBELINS PRO. *Gobelins, l'école de l'image videos*. France. 2013-actual. Disponible en: <http://vimeo.com/user17289425>
- CHARACTER DESIGN. *Character Design References*. Dublín. 2013-actual. Disponible en: <http://www.pinterest.com/characterdesigh/>
- FIRST PEOPLES OF CANADA. Canadá. 2007. Disponible en: <http://firstpeoplesofcanada.com/>
- PAULI POISUO. Canadá. (09/09/2013) Disponible en: <http://listverse.com/2013/09/09/10-fascinating-facts-about-eskimos/>
- Nanook of the North* [documental]. Canadá (1922)
- MUNDI.A. *Animation Now!* EEUU. Editorial: Taschen.
- PIXAR *The Art of Pixar: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation*. EEUU Editorial: Chronicle Books 2011

5.2. POSTPRODUCCIÓN.

-WILLIAMS.R. *The Animator's Survival Kit*. EEUU. Editorial: Faber & Faber 2002

-BLAIR.P. *CARTOON ANIMATION*. EEUU. Editorial: Walter Foster 1994

-THOMAS.F. JOHNSTON.O. *The Illusion of Life Disney Animation*. EEUU. Editorial: Disney Editions 1981

-WHITE.T. *The animator's workbook*. EEUU. Editorial: Watson-Guptill 1988

-ANIMATION TIDBITS. Blog. Dublín. 2011-actual

Disponible en: <http://animationtidbits.tumblr.com/>

-ANTHONY HOLDEN. Blog. EEUU. 2012-actual

Disponible en: <http://anthonyholden.tumblr.com>

-TOON BOOM TUTORIALS. Tutoriales Toon Boom Animate. EEUU. 2012.

Disponible en: <https://www.toonboom.com/resources/video-tutorials/toon-boom-animate>

-TOOMBOOMING. Forum.

Disponible en: <http://toonbooming.com/>

6. ÍNDICE DE IMAGENES.

Fig.1. SKIMO. Título inicial del cortometraje. 2014

Fig.2. SKIMO. Fotogramas del teaser final. 2014

Fig.3. SKIMO. Puesta en escena en concept. "Muerte de la beluga" 2013

Fig.4. VICTOR GIMENO. Página web. <http://victorgimeno.com/> 2014

Fig.5. NIÑO. Tribu Inuit. 1967

Fig.6. SKIMO. Primera página del guión, realizado por Victor Gimeno y Aida Valero. 2013

Fig.7. SKIMO. Página 2 del storyboard (incluido en Anexos). 2013

Fig.8. SKIMO. Fragmento de la animática, primera escena. (incluido en Anexos). 2013

Fig.9. SKIMO. Estudio y diseño final del personaje principal, Skimo. 2013

Fig.10. SKIMO. Estudio y diseño final de Padre. 2013

Fig.11. SKIMO. Estudio y diseño final de Beluga. 2013

Fig.12. SKIMO. Concept y diseño final del fondo principal, donde incluye la aparición del título. 2013

Fig.13. SKIMO. Fondo correspondiente al traveling del glaciar.2013

Fig.14. SKIMO. Fondo donde Skimo encuentra el agujero en el hielo.2013

Fig.15. WILLIAMS.R. "Squash y Stretch"Animators Survival Kit. 2002

Fig.16. WILLIAMS.R. "Arco"Animators Survival Kit. 2002

Fig.17. WILLIAMS.R. "Exageración y personalidad"Animators Survival Kit.

2002

Fig.18 SKIMO. Fragmento del layout donde Padre parte con Skimo. 2014

Fig.19 SKIMO. Pose clave en la escena donde Padre abraza a Skimo después de encontrarlo. 2014

Fig.20 SKIMO. Ejemplos de squash y stretch en la escena donde Skimo se pierde. 2014

Fig.21 SKIMO. Imagen sin limpiar con ayuda del programa Stopmotion Pro7. 2014

Fig.22 SKIMO. Coloreado primero en ToonBoom Animate StudioPro

Fig.23 SKIMO. Capturas del montaje donde aparece Skimo cogiendo el cuchillo hecho de concha y el nado de la Beluga. 2014

Fig.24 HANNAH NYSTRÖM Hanna K Draws, sacado de su página web <http://hannak.se/> 2012

Fig.25 REBECCA SUGAR. Rebecca en la convención ComicCon presentando su nueva serie animada, Steven Universe. 2013 <http://reccasugar.tumblr.com/>

Fig.26 REBECCA SUGAR. Póster promocional del capítulo "The real you" de *Hora de aventuras*. 2012 <http://reccasugar.tumblr.com/>

Fig.27 REBECCA SUGAR. Póster promocional del capítulo "It came from the Nightosphere" de *Hora de aventuras*. <http://reccasugar.tumblr.com/>

Fig.28 THE REWARD. Fragmento del cortometraje. 2013 <http://therewardfilm.blogspot.com.es/>

Fig.29 ERICA JONES. Ilustración Chico escupiendo rana. 2012 <http://www.cartoonbrew.com/artist-of-the-day/>

Fig.30 AVATAR, LA LEYENDA DE AANG. Fragmento transformación del avatar. 2008 <http://avatar.wikia.es/>

Fig.31 REFERENTES. Montaje extraído de la presentación de la Pitch Bible sobre Skimo. 2013

Fig.32 HAYAO MIYAZAKI. Fragmento de la película *Mi vecino Totoro*, realizado en el *Studio Ghibli*. 1988 <http://gallery.minitokyo.net/>

Fig.33 CHOWDER. Personajes de la serie de animación de Nickelodeon. 2008 <http://google.es/>

Fig.34 VICTOR GIMENO. Fotografía tomada en la presentación de Skimo en clase de Producción de Animación II. 2014

Fig.35 SKIMO. Captura del último fotograma de la animación de Skimo. 2014

Fig.36 FOTOGRAFÍA. Capturando una escena con la cámara para Stopmotion y editando con StopMotion Pro7. 2014

Fig.37 DITTA PUHOY. Ilustración propia publicada en mi página bajo pseudónimo celebrando el ingreso en el Diploma de especialización 2D. 2014

Fig.38 WILLIAMS.R. Portada de Animators Survival Kit. 2002

Fig.39 HOLDEN.A. Ilustración del autor Anthony Holden en su tumblr <http://anthonyholden.tumblr.com/>

7. ANEXOS.

7.1. EL TEASER.

Video final que se presentará en la defensa del TFG del cortometraje SKIMO resumido en un teaser para la visualización previa del trabajo realizado hasta ahora.

Visualización en Vimeo mediante contraseña:

<https://vimeo.com/100126528>

contraseña: **tfg**

7.2. PREPRODUCCIÓN. (ADJUNTO EN EL CD)

Constituye de:

-Guión. Primer guión realizado por Víctor Gimeno y supervisado por Aida Valero.

-Storyboard. Imagenes con breves descripciones que nos sirve de guia sobre el proceso que debe llevar el corto en cuanto organización de escenas, planos y fondos.

-*Pitch Bible*. Presentación resumida de la preproducción del cortometraje de no más de 10 minutos dedicado a posibles empresas interesadas en lanzarlo a producción.

-*Layout*: Imagenes donde se anotarán todos los detalles a tener en cuenta antes de animar, anotaciones sobre la posición de la cámara, personalidad del personaje, traveling, etc.

-Fondos: La mayor parte de los fondos utilizados en este cortometraje.

7.3. ANIMÁTICA.

Montaje realizado con escenas y poses clave no animadas y no definitivas que marcan el tiempo que debemos seguir en la producción del cortometraje. Se presentan con una escala de grises para diferenciar las capas.

El video puede visualizarse en Vimeo a través de este enlace con contraseña:

<https://vimeo.com/100150218>

Contraseña: **tfg**

