

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

TFG

CORTO DE ANIMACIÓN, “FERAL”.

PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN

Presentado por Desiderio Garrido Romero
Tutor: Sara Álvarez Sarrat

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

RESUMEN

En este Trabajo Final de Grado se ha realizado un corto de animación con el fin de explorar todos los aspectos que conciernen a la producción del mismo, desde los métodos atinentes al desarrollo de la idea, guion, narración y diseño, incluidos en la preproducción, pasando por los procedimientos relativos a la producción de la animación, e incluyendo los tratamientos de la imagen pertenecientes a la posproducción.

En la memoria se abarca la definición del tema, experimentación de los recursos materiales y tecnológicos, contextualización, antecedentes, estrategias metodológicas en la concepción del proyecto, experimentación de los recursos materiales y tecnológicos y verificación y evaluación de los procesos creativos.

El trabajo realizado se estructura en los siguientes apartados: preproducción, producción y posproducción del corto.

Consiste en un corto de animación perteneciente a los géneros de aventura y fantasía, con un concepto estético basado en la creación de ambientes y sensaciones, plasmadas en una narración minimalista y pausada que esboza fragmentos de una historia deliberadamente subrepticia, en ella los dos protagonistas experimentan la soledad del individuo que no pertenece a la sociedad en la que vive, el viaje en busca del hogar, y la relación entre el ser humano y la naturaleza, representada como elemento protector ante una sociedad descompuesta y deformada.

PALABRAS CLAVE

Cortometraje, animación, independiente, diseño, producción

ABSTRACT

In this final Project there has been created an animated short, made in order to explore all the aspects about the production of it. From the methods about the development of the idea, script, narration and design, including the pre-production, through to the procedures on the subject of animation, including treatments and image and post-production.

This memory includes defining the topic, background, design, testing of materials and technological resources of creative processes used, context, and methodological strategies in project design.

The work is divided into the following sections: preproduction, production and post-production of the fanzine

This final Project consists of a short of adventure and fantasy, with the aesthetic based on the creation of environments and sensations, embodied in a minimalist and leisurely narrative hiding some fragments of the intentionally vacuous story, the two protagonists experience the loneliness of the individual who does not belong to the society, the journey about the search of home, and the relationship between man and nature, represented as a protective element in a broken and deformed society.

KEYWORDS

Short film, animation, independent, design, production

AGRADECIMIENTOS

A mi tutora, Sara Álvarez, por su paciencia al tratar con mi indecisión crónica y por su confianza en mí.

A Miguel Vidal, por su apoyo a un proyecto que no parecía acabar nunca.

Y por último a mis amigos y familiares que han aguantado mis ausencias.

ÍNDICE

	Pág.
1. INTRODUCCIÓN	6
1.1. DEFINICIÓN DEL TEMA	
1.1.1. DEFINICIONES	
1.2. REFERENTES	
1.2.1. Referentes literarios	
1.2.2. Referentes estéticos	
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	13
2.1. OBJETIVOS	
2.1.1. Preproducción	
2.1.2. Producción	
2.1.3. Posproducción	
2.1.4. Resultados buscados	
2.2. METODOLOGÍA	
2.3. MATERIALES Y TÉCNICA	
2.3.1. Técnica	
2.3.2. Materiales	
3. PRODUCCIÓN	18
3.1. PREPRODUCCIÓN	
3.1.1. Storyboard y Layout	
3.1.2. Diseño de personajes	
3.1.3. Diseño de entornos	
3.2. PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN	
3.3. POSPRODUCCIÓN	
3.3.1. Color y sombras	
3.3.2. Animación de fondos	
3.3.3. Edición y montaje	
4. CONCLUSIONES	35
5. BIBLIOGRAFÍA	36
5.1. LIBROS Y ARTÍCULOS	
5.2. PELÍCULAS Y CORTOMETRAJES	
5.3. ÍNDICE DE IMÁGENES	
5.4. ANEXOS	

1. INTRODUCCION

Durante la última década, la animación occidental ha experimentado una serie de notorios cambios, en lo concerniente a sus métodos de producción, temas y público al cual se enfoca. El medio ha cambiado por completo, desde *The Adventures of André and Wally B.*¹ primeros pasos de John Lasseter en Lucasfilms y el posterior *Luxo Jr.*² realizado ya por la entonces recién formada Pixar³, la animación en 3D se ha establecido como la técnica utilizada en casi la totalidad de las producciones actuales, relegando a la animación 2D a un segundo plano, en lo que es denominada por algunos críticos como la edad dorada de la animación, debido a la cantidad de grandes producciones que durante los últimos años se están realizando⁴, pero no todos los cambios se han producido en la técnica, la narración y los temas han experimentado el mismo grado de transformación, la fórmula de las grandes producciones acuñada por Disney, basada en: canciones, historias de amor, pueblos o reinos felices y un villano perfectamente definido; ha pasado de pautas a recurso utilizado en ciertas producciones, así como el público al cual van dirigidas ha cambiado, dejando a un lado el anteriormente exclusivo público infantil.

Los nuevos medios tecnológicos, no solo han sido notorios en las grandes producciones, la animación independiente también ha experimentado una serie de cambios que han propiciado una vasta y variada producción, sobretodo de cortos, los cuales, tanto en producción como en distribución, se han visto alimentados por la simplificación de procesos y el abaratamiento de su producción. Adquiriendo la filosofía del “Do It Yourself” cualquiera con un equipo limitado (ordenador, tableta gráfica, escáner...), puede realizar sus propias animaciones sin depender de productoras, ya que la autogestión, proporcionada por internet, se ha vuelto una gran opción para animadores con trabajos personales que quieren tratar temas enfocados a un público minoritario, ejemplo de ello es Harry Partridge, creador de *Saturday Morning Watchmen*⁵, una parodia de los comics de Alan Moore que llegó a alcanzar más de seis millones de visitas en YouTube.



Ilustración 1: PARTRIDGE, Harry: Cabecera utilizada en sus cortometrajes de animación. 2009

-
- 1 LASSETER, John. (dir). *The Adventures of André and Wally B.* (Film).USA: Lucas Films Computer Graphics Project. 1984
 - 2 LASSETER, John. (dir) .*Luxo Jr.* (Película).USA: Pixar. 1986
 - 3 ISAACSON, Walter. *Steve Jobs.* Debate. 2011
 - 4 COSTA, Jordi. *Pasado, presente y futuros truncados del anime.* (conferencia).En: Universidad de Valladolid. España. 2014shaow

El público, habituado a ver animación dirigida a un público infantil ha comenzado a valorar la animación de forma diferente, *Chico y Rita*⁶ o *Arrugas*⁷, son ejemplos españoles, que se suman a la lista de películas de animación enfocadas a un público adulto, muestran temas y estéticas diferentes al modelo Disney, tan predominante en los países occidentales, y comienzan a asemejarse al modelo japonés (anime) no en estética, sino más bien, en lo referente a temas variados y enfocados a toda clase de públicos, que no se centran solo en el clásico personaje animado que muestra una serie de idiosincrasias y emociones, sino que aspira a crear una representación de la vida, y con ello una infinidad de temas y posibilidades en la obra.

El proyecto del cual trata el presente Trabajo fin de grado (en adelante TFG) se basa en un proyecto personal de carácter práctico junto con una fundamentación teórica. El proyecto consta de un corto animado de unos 2 minutos aproximadamente y el material gráfico perteneciente al desarrollo del mismo. Las técnicas han sido múltiples, ya que las diferentes fases de producción necesitaban distintos métodos, y éstos a su vez han evolucionado durante el desarrollo del proyecto. El proyecto ha sido realizado en Valencia durante los meses de enero a septiembre de 2014. El cometido de tal tarea ha sido la realización del Trabajo Fin de Grado, de 9 ECTS, de Grado en Bellas Artes, cursada en la Universidad Politécnica de Valencia, tutorizado por Sara Álvarez Sarrat.

5 PARTRIDGE, Harry. *Saturday Morning Watchmen*. (Short film). England: Happy Harry Toons. Actualizado el 05/03/2009 Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=YDDHHrt6l4w>

6 MARISCAR, Javier; ERRANDO, Tono; TRUEBA, Fernando. *Chico y Rita*. (Film). España: Isle of Man Film, CinemaNX, Estudio Mariscal. 2012

7 FERRERAS, Ignacio. *Arrugas*. (Film). Esoaña: Cromosoma TV produccions, Elephant in the Black Box, Perro Verde Films. 2012

1.1. DEFINICIÓN DEL TEMA

La finalidad del TFG ha sido la realizar un corto de animación con diseños elaborados, sin la necesidad de recurrir en exceso a la animación limitada. La técnicas utilizadas han sido tanto tradicionales como digitales, el dibujo a lápiz sobre papel utilizando una mesa de luz y una regleta como herramientas auxiliares, han formado la parte tradicional, solamente utilizada en las etapas iniciales del corto, mientras que las digitales han consistido en la utilización de diversos programas entre ellos, Adobe Photoshop y TVpaint, mediante una tableta gráfica. El guion de la historia no ha estado subordinado a un género en particular, se ha basado en una variedad de influencias, tanto en la historia como en la narración con el fin de crear relato abierto a la intervención, en etapas tardías de la producción, pudiendo incorporar sucesos heterogéneos en la historia sin necesidad de modificarla en exceso, por ello, la búsqueda de diferentes estructuras narrativas para tomarlas como referente era una fase primordial, comenzando con el modelo de narración sustractiva de Fumito Ueda.

1.1.1. Definiciones

Animación limitada.

Proceso de producción de animación en el cual se simplifican los movimientos todo lo posible, con ellos los tiempos y los costes de la producción disminuyen. Permite el uso de dibujos realistas o simbolismos para crear movimientos limitados con la intención de crear un efecto narrativo equivalente al de una producción de animación total.

Animación cíclica.

Consiste en la repetición de acciones animadas, tales como caminados. Ryan Larkin la utilizó extensamente en su cortometraje *Walking* valiéndole una nominación a los Oscar, ello nos muestra que los ciclos deben de utilizarse de una forma creativa y no demasiado frecuente para no incurrir en una reiteración excesiva.

Diseño Sustractivo

Método ideado por Fumito Ueda, en él se obvian todos los elementos innecesarios para la trama fundamental de la historia, y se sintetizan todos aquellos elementos que enriquecen el viaje.

1.2. REFERENTES

Con las bases del tema asentadas, corresponde ahora buscar la información previa que ayude a desarrollar tanto unos objetivos asequibles, como una metodología capaz de abordarlos.

1.2.1. Referentes literarios (idea y guion):

En la creación de la idea y el desarrollo del guion fueron diversas las influencias que secundaron esta primera etapa, desde diversos tipos de literatura, tanto clásica como actual, Edgar Allan Poe¹⁰, con su oscura atmósfera, Astrid Lindgren¹¹ y sus historias agrídulces, William Blake¹⁴ y su inspirador simbolismo, pasando por libros de arte y concept, películas cortas y cómics, las aportaciones son tan amplias, que me veo forzado a remarcar las más notables:

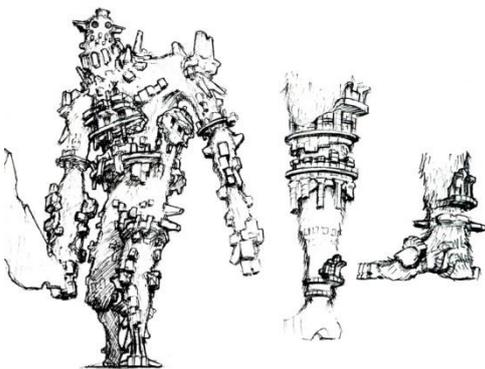


Ilustración 2: TEAM ICO, ilustración perteneciente al desarrollo de *Shadow of the Colossus*⁹.

1. Enma Coasts¹², dibujante de storyboard en Pixar, utiliza una serie de recursos entre los cuales destacan: la creación del final antes del nudo, algo tremendamente útil teniendo en cuenta los objetivos del TFG; utiliza las coincidencias a la hora de crear situaciones para los personajes como algo factibles, pero no a la hora de resolverlos; se identifica con los personajes para crear acciones más creíbles; utiliza situaciones que no le interesa crear como modo para crear aquellas que si lograrían un resultado atractivo.
2. Fumito Ueda⁹, director, diseñador y jefe de Team ICO, utiliza un estilo que denomina "diseño sustractivo", el cual se distingue por tener argumentos simples, escenarios sobreexpuestos y pocos diálogos.
3. Andrei Tarkovski¹³, cineasta ruso, caracterizado tanto por sus historias, como por su forma de plasmarlas. Utiliza planos largos y muy pocos cortes entre escena y escenas, ello le confiere un ritmo pausado a sus películas. Su proceso narrativo se centra en evocar situaciones que



Ilustración 3: TARKOVSKI, Andrei, fotograma de la película *STALKER*. 1979¹³.

apenas relatan la historia, solamente dan un aspecto contemplativo y de intensidad que ayuda a desarrollar un relato que por lo general incurre pocas veces al diálogo. Tal es su retención intencional de información, que en muchas de sus obras apenas se menciona el nombre del protagonista o incluso el final de la historia.

1.2.2. Referentes estéticos:

Debido al carácter conceptual del guion y del modo de producción buscado, la narración debía de basarse en el cuidado de los planos, su elección y composición, para mostrar todo lo que se buscaba y a la vez retener lo innecesario, por ello, los referentes eran fundamentales para tener constancia de fórmulas válidas que se repitieran a la hora de crear, tanto el montaje conjunto de las escenas, como el tratamiento individual de los planos. Entre las influencias en el storyboard destacan:



Ilustración 4: COPPOLA, Francis Coppola, escena de *El Padrino*. Foto grafía de Gordon Willis. 1972¹⁵.

1. Gordon Willis¹⁵, director de fotografía, sigue una serie de pautas a la hora de plantear un plano: intenta representar la realidad y no recrearla, no existe una jerarquía en cuanto al realismo, por lo tanto no usa términos como naturalismo o autenticidad, sino que busca aquello que desea plasmar y utiliza las herramientas pertinentes para lograrlo; no categoriza o utiliza adjetivos para describir un plano, simplemente lo cataloga como bueno o malo, dependiendo de lo bien que represente aquello que busca en él; simplifica la luz y la sombra para vincularlas de forma directa a la historia; la luz y la composición nunca protagonizan ni adornan el plano, simplemente lo sostienen .

10 POE, Edgar Allan. *Cuentos*. España: Austral. 2007

11 LINDGREN, Astrid. *Los hermanos corazón de León*. España: Juventud. 2002

12 PRICE, David A. *The Pixar Touch*. USA: Vintage Books. 2009

13 LESZCZYLOWSKI, Michal. *Regi Andrej Tarkovskij*. Sweden: Svenska Filminstitutet (SFI). 1988

14 LAKE, William. *Antología Bilingue*, España: Alianza Editorial. 2012

2. Yasujirō Ozu¹⁶, director, caracterizado por la utilización de planos ubicados en pasajes, en ellos, los actores cruzaban de un lado a otro dando la sensación de avance en la historia, en estos planos utiliza la ausencia de elementos, tanto personas u objetos, para generar soledad en los personajes que los cruzan, o bien ocupa la totalidad del espacio para dar con ello una visión totalmente abierta y compleja del mundo en el cual los personajes transcurren.
3. Robert D. Yeoman¹⁷, director de fotografía, reconocible por su tratamiento en los planos de exteriores, marcando los gamas del entorno para no perder protagonismo con las de los personajes, así como por su utilización de la iluminación de carácter tenue en ciertos planos que siguen siendo coloridos y a la vez ricos en matices.

Diseños de personajes y entornos:

1. Alberto Mielgo, director de arte, sus personajes suelen ser de carácter realista con rasgos angulosos, y sus diseños de entornos tienden al detalle y a la creación de ambientes abiertos y vastos en los cuales los personajes parecen solitarios, o por el contrario habitaciones abarrotadas en las cuales los reflejos y las luces juegan un papel muy importante en la composición.
2. Daisuke “Dice” Tsutsumi¹⁸, director de arte en Pixar estudios, sus composiciones se centran en la creación de ambientes poblados de luz y color, utilizando un estilo de pinceladas simples y personajes incorporados totalmente en el plano.
3. Nick Gindraux¹⁹, artista de concept, su trabajo destaca en el área de diseño de entornos, incluye elementos de ciencia ficción en paisajes extremadamente realistas, con contrastes sutiles y luces difuminadas, mezcla una gran cantidad de detalle con zonas menos trabajadas creando espacios en los cuales el ojo del espectador puede descansar.



Ilustración 5: TSUTSUMU, Dice. Diseño de luces para *Toy Story 3*.2010¹⁸.

15 MURCH, Walter. In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing. USA:Silman James Press. 2001

16 BORDWELL, David. Ozu and the poetics of cinema.USA: Ann Arbor, MI: MPublishing. 2004

4. Kim Sang-jin²⁰, animador y diseñador, su labor consiste en el desarrollo visual de personajes, incluyendo el vestuario, los rasgos, proporciones, así como cartas de expresiones en las cuales expone tanto las aptitudes de los personajes como su personalidad y reacción ante ciertas situaciones.
5. Hans Ruedi Giger, artista gráfico y escultor, conocido por sus imágenes surrealistas y tenebrosas, utiliza en sus diseños para el cine una ambientación de carácter lovecraftiano con figuras humanas y criaturas deformes provistas de elementos orgánicos y mecánicos.

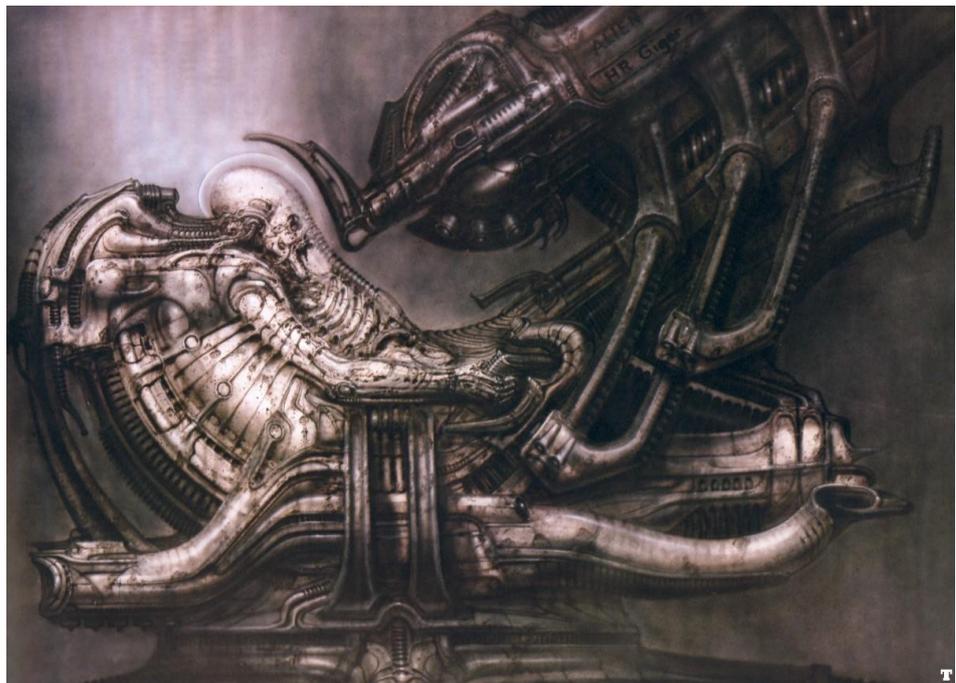


Ilustración 6: GIGER, Hans Ruedi. Diseño para la película *Prometheus*.2012²¹.

17 ANDERSON, Wes. *Moonrise Kingdom*. USA: Focus Features; American Empirical Pictures; Indian Paintbrush

18 PAIK, Karen. *The Art of Monsters University*. USA: Chronicle Books. 2013

19 Naughty Dog. *The Art of The Last of Us*. USA: Dark Horse Books. 2013

20 SOLOMON, Charles. *The Art of Frozen*. USA: Chronicle Books. 2013

21 GIGER, Hans Ruedi. *H.R.Giger's Film Design*. USA: Titan Books Ltd. 1996

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

Desde un primer momento el objetivo principal del TFG ha sido el experimentar todos los aspectos que componen la producción de animación, desde el guion o creación de la idea, hasta el producto final. Todas las fases que componen el desarrollo del proyecto tienen una técnica y un tiempo determinado, dependiendo del grado de implicación buscado en cada área, por ello, el establecer unos objetivos principales en cada fase de producción, prevenía el dedicar tiempo en exceso a determinadas etapas que frenarían el avance de la producción.

2.1.1. *Preproducción*

En la fase inicial deben de quedar asentadas las bases sobre la cuales se desarrollará la producción en otras áreas, lo que significa que se deben cumplir los objetivos necesarios, sin indagar en las fases que pueden ser descartables.

Debido al carácter minimalista de la historia, buscar amplios referentes de toda clase de medios: grandes producciones de animaciones tanto clásicas como contemporáneas, cortos de autor, literatura, poesía, comics, videojuegos..., en ellos se buscaría lo siguiente:

- Una idea lo suficientemente abierta que permita explorar diferentes diseños de fondos y personajes.
- Personajes atractivos y a la vez funcionales en la animación.
- Fondos centrados en la creación de ambientes suficientemente detallados.
- Planificación, storyboard y layout suficientemente acabados para la cohesión entre animación y fondo. Pudiendo agruparlos en un solo

esquema que reúna la información necesaria para desarrollar las tareas posteriores, dejando a un lado todo aquello relacionado con plasmar información vinculada con la diversificación de trabajo.

2.1.2. Producción

En esta etapa los objetivos comprenden un nivel de desarrollo diferente, ya que al ser el área más experimentada, se centraban más en el control y búsqueda del progreso, mediante objetivo con un grado de dificultad mayor o cambios en la metodología que pudieran mejorar la productividad, tales como:

- Animación naturalista acorde al diseño de los personajes y los fondos.
- Correcta utilización del timing (búsqueda de una animación centrada en el resultado y no en la economía de la misma).
- Exploración de los diferentes programas y métodos para animar 2D, tanto digital como tradicional. Intentando ahorrar tiempo en la producción (escaneado).
- Desarrollar una correcta animación rough, para economizar el tiempo de clean up.

2.1.3. Posproducción.

Debido a que es la última etapa y por ello aquella que depende más de cumplir los objetivos anteriores en un tiempo determinado, la fase de posproducción debía de tener unos objetivos principales y básicos, y otros dependientes del tiempo de realización de las etapas anteriores. Los primordiales eran:

- Indagar en diferentes programas de edición, con el fin de lograr un acabado que ayudase a la cohesión entre el personaje animado y el fondo.
- Lograr un sonido acorde a la estética y ambiente creado.
- Una edición que siga la narrativa establecida por el storyboard.

Aquellos secundarios, y por lo tanto dependientes del desarrollo de otras etapas eran:

- Creación de una banda sonora propia, con una composición adecuada al tono y ambientación de corto, grabación de la misma mediante los instrumentos y equipo adecuado, edición de las piezas acorde al tiempo del cortometraje.
- Animación de fondos y personajes secundarios que doten a los planos de mayor riqueza visual.
- Experimentación con efectos especiales en Adobe After Effects.
- Creación de un grafismo audiovisual.

2.1.4. Resultados buscados.

Los cuales pueden quedar resumidos en:

- Conocer las diferentes etapas de la producción y su valor en cada fase del proyecto.
- Aprendizaje de las diferentes etapas con las cuales el contacto previo ha sido básico.
- Búsqueda del avance técnico en aquellas materias en las que el dominio previo sea mayor.
- Superar todas las fases en mayor o menor medida y conseguir un resultado.

2.2. METODOLOGÍA

Programa de trabajo para conseguir los objetivos establecidos en el punto 2.1

- a) Búsqueda de referentes e información sobre los cuales que fundamentar la historia y estética.

- b) Definir la historia a partir de la información extrapolada de los referentes.
- c) Explorar la historia tanto en duración como en concreción, con el fin de lograr una complejidad adecuada.
- d) Crear una serie de concept arts para explorar la estética así como las situaciones que pueden enriquecer la historia.
- e) Desarrollar un storyboard con el cual establecer la correlación de escenas.
- f) Crear una estética que englobe en diseño de personajes y fondos.
- g) Búsqueda de información referente a las diferentes formas de enfocar un diseño tanto estético como funcional.
- h) Hacer pruebas de fondos, personajes y escenas claves.
- i) Desarrollar un layout simple, que facilite la posterior animación, o simplemente definir aspectos del storyboard.
- j) Preparación de la animación, grabaciones o referentes filmicos que ayuden a la disposición de los planos.
- k) Animación por planos.
- l) Corrección de la animación.
- m) Creación de una paleta de color basada en los fondos.
- n) Coloreado de la animación.
- o) Animación secundaria de elementos de fondo.
- p) Edición del corto.
- q) Composición de la banda sonora basada en los ambientes creados y en el tiempo establecido.
- r) Edición de sonido.
- s) Efectos especiales complementarios a la edición.
- t) Grafismo audiovisual.
- u) Edición de un teaser.
- v) Obtener conclusiones.

2.3. MATERIALES Y TÉCNICA

2.3.1. Técnica

La técnica para desarrollar el corto han sido tanto tradicional como digital, en un principio la técnica utilizada era totalmente tradicional, tanto en los primeros fases de diseño, ideas o concept, como en el storyboard, el layout o los planos, grafito sobre papel, ha sido la más utilizada para tal fin, excluyendo algunas pruebas con otros materiales y texturas, que pertenecen a las fases tempranas del proyecto. Con el desarrollo del proyecto surgieron problemas relacionados con la digitalización del material, el escaneado ocupaba una gran parte del tiempo que estaba destinado la animación, así

como el clean up, el cual pasaba por dos etapas un primer clean up a lápiz y un segundo después de digitalizado, por todo ello, se exploraron diferentes formas de agilizar tal tarea, la más sencilla de ellas consistía en animar directamente con programa que proporcionase la opción de limpiar, sobre la animación rough realizada a lápiz, ello suponía la eliminación de dos etapas y el empleo de ese tiempo en la mejora de la animación. Tras diversas experiencias con diferentes programas, TVpaint fue el elegido, ya que la interfaz tenía similitudes con Adobe Photoshop, programa con el cual se poseía una experiencia previa. Conforme el proyecto evolucionaba y con él la relación con programas digitales, la técnica tradicional fue quedando relegada a un segundo plano, sobre todo debido a la economía del tiempo, la animación tradicional permite desarrollar una serie de detalles que se pueden perder en los medios digitales debido a la escasa relación que se tiene con estos, pero se ahorra una serie de pasos como son la limpieza y escaneado de planos. Por ello, la utilización de Photoshop tanto para el desarrollo de fondos, personajes o correcciones del layout, o el tvpaint para la animación han sido los más utilizados para el desarrollo de la producción.

La postproducción ha estado encabezada por tvpaint para las sombras y efectos referentes a la animación, Adobe premier para la conjunción de fondos animación y sonido, y Adobe After effects para los retoques y efectos de acabado.

Mientras que para la edición de audio Adobe Audition ha suplido tanto los aspectos de la grabación como la edición del sonido.

2.3.2. Materiales

Equipo físico tradicional: Folios A3 (fondos utilizados para travelling) y A4, lápices (B2, B4, HB, 2H), regleta de animación.

Equipo digital:

Hardware: PC, escáner, cámara de fotos (NIKON D5100)

Software: Photoshop, Adobe Premier, Adobe after Effects, Toonbom Animation Pro, TvPaint, Adobe Audition.

Equipo de sonido: Guitarra acústica (Harvey Benton), darbuka, Piano, guitarra eléctrica, Ukelele concerto (Lanikai), melódica.

3. PRODUCCIÓN

El proceso de producción de la obra, se divide en: preproducción (ideas, planificación, experimentación), producción (creación del contenido) posproducción (modificación del material conforme a los resultados requeridos).

3.1. PREPRODUCCIÓN

Para elaborar un correcto plan de trabajo, es necesario delimitar una serie de cuestiones: qué se realizará, quién formará el equipo, dónde se podrá realizar, cómo y cuándo. El plan de trabajo comprende desde el nacimiento de la idea hasta el comienzo de la elaboración.

El proyecto se realizará de forma individual, por lo que todas aquellas fases dedicadas a la diversificación del trabajo y la información quedan excluidas, así como los horarios, que dependerán de aspectos totalmente particulares.

Teniendo un plan de trabajo detallado, comienza la producción tanto de bocetos, dibujos, o textos que puedan sugerir ideas. Esta fase se combinaba con la búsqueda de referentes que ayudasen a la creación de ideas.

De los diferentes bocetos que se realizaron, algunos de los que se desarrollaron fueron: un joven y un gato de gran tamaño con rasgos humanos, un niño y una televisión de aspecto humanizado que ejercía una mala influencia en él, un niño que había desarrollado poderes eléctricos al ponerse ortodoncia, un gallo de aspecto humano que quería demostrar su valor y un joven ataviado con una máscara de zorro que escapaba de una situación peligrosa; todos ellos tenían ciertos aspectos que podía llegar a resultar interesantes a la hora de ser animados, de estos primeros bocetos, se pudo extrapolar, que la utilización de dos personajes con cualidades diferentes hacía que las situaciones e interacciones entre ambos fueran mucho más variadas. Con esta primera idea en mente, se comenzó otro modo de generar ideas, el cual consiste en crear pequeñas ilustraciones de aquello que sugiera un poema o un texto sin relación entre ellos, esta fase estaba mucho más ligada a la búsqueda de referentes, y a su vez, comprendía aspectos basados en la experimentación. Algunos de los textos que ayudaron a la creación de la historia fueron los siguientes:

Impia tortorum longas hic turba furores
 Sanguinis innocui, non satiata, aluit
 Sospite nunc patria, fracto nunc funeris antro,
 Mors ubi dira fuit vita salusque patent.

(Cuarteto compuesto para la sede del club de los jacobinos en París)

La traducción aproximada sería:

“la impía cuadrilla de torturadores alimentó su desatada furia con la sangre de los inocentes y no quedó satisfecha. Ahora que la patria está a salvo, se ha destruido la cueva fúnebre, donde moraba la muerte atroz aparecen la vida y la salud”

Qui n'a plus qu'un moment à vivre
 N'a plus rien à dissimuler.

QUINAULT, Atys

Traducido como:

“Quien tiene poca vida por delante , no tiene ya nada que disimular.”

But evil things, in robes of sorrow,
 Assailed the monarch's high estate ;
 (Ah, let us mourn, for never morrow
 Shall dawn upon him, desolate !)
 And, round about his home, the glory
 That blushed and bloomed
 Is but a dim-remembered story
 Of the old time entombed.

And travellers now within that valley,
 Through the red-litten windows, see
 Vast forms that move fantastically
 To a discordant melody ;
 While, like a rapid ghastly river,
 Through the pale door,
 A hideous throng rush out forever,
 And laugh - but smile no more.

Traducción:

“Mas criaturas malignas invadieron,
vestidas de tristeza, aquel dominio.
(¡Ah, duelo y luto! ¡Nunca más
nacerá otra alborada!)
Y en torno del palacio, la hermosura
que antaño florecía entre rubores,
es sólo una olvidada historia
sepulta en viejos tiempos.

Y los viajeros, desde el valle,
por las ventanas ahora rojas,
ven vastas formas que se mueven
en fantasmales discordancias,
mientras, cual espectral torrente,
por la pálida puerta
sale una horrenda multitud que ríe...
pues la sonrisa ha muerto.”

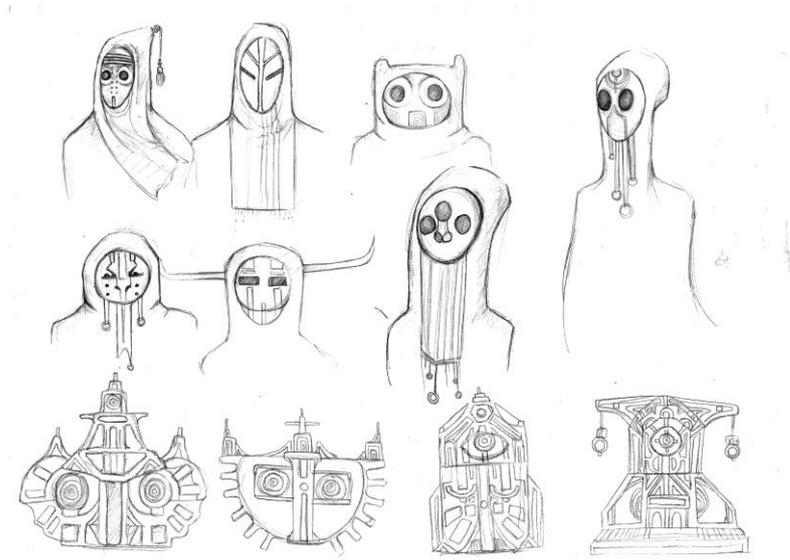


Ilustración 7: Primero bocetos basados en la idea de las máscaras y las túnicas.

En el primero de los poemas, las ilustraciones consistían en una serie de figuras que rondaban a dos más pequeñas, todas ellas vestían túnicas largas y la cara tapada por máscaras, la ilustración del segundo, era una figura sentada entre las ramas de un bosque la cual, miraba a otra que le daba la espalda, y por último, las ilustraciones del tercer poema mostraban a dos pequeñas personas paseando por un mercado lleno de gente extravagante y grande.

Con las ideas de los dos personajes, y las figuras enmascaradas, se desarrolló el guion del corto. Teniendo en mente que la historia debía de ser lo suficientemente compleja como para desarrollar las situaciones que el proyecto requería, y a su vez minimalista, para prescindir de guiones que dependientes del desarrollo del nudo de la narración, o de diálogos, por ello, una historia de características sustractivas⁹, en la cual solo debe de estar definida la situación inicial y el final cumplía los objetivos propuestos y dejaba espacio para el desarrollo de las ideas propuestas. Ello tenía a su vez, un fuerte atractivo, cuanta menos información clara de la historia global se le ofrece al espectador, más interés logrará en éste, la ausencia de diálogos también cumple una función importante, pues hace que los personajes tengan que ser descritos por sus acciones, o por la ausencia de ellas dando protagonismo a otras áreas como planificación de planos y en consecuencia la animación, claro ejemplo de ello, es Wall-E²³, en la cual la ausencia de diálogos es una herramienta en sí misma, algo que también se repite en Alien²⁴, cuando no muestran a la criatura para infundir terror, o el Graduado²⁵, no mostrando, la escena de la cita. El espectador busca resolver problemas, sin saber que lo está haciendo, en consecuencia, el crear espacios en los cuales se contase una historia, sin necesidad de mencionarla, era uno de los principales objetivos del guion.

Tras varias pruebas de parejas de personajes, los escogidos fueron, un niño de unos seis años y su hermana, una mujer de unos veinte. El niño representa la fragilidad y la inocencia, mientras que ella, representa la experiencia y la fortaleza, en contraposición a ellos, una serie de criaturas que se cubren con máscaras y túnicas, con complejiones no humanas y tamaños variados, pueblan el mundo que ellos habitan, las túnicas cubren sus formas y las máscaras su cara, por lo que realmente no llegan a mostrarse al completo, simplemente quedan definidas como una figura. El diseño de las extrañas siluetas se basa en la deformación, como método para crear seres grotescos, este tipo de diseños se basan en la premisa de que cuanto menos apariencia humana tengan y menos se muestre de ellos, mayor será la sensación de hostilidad la que transmitan.

La pareja de protagonistas realiza un viaje por un mundo fantástico, el motivo no se explica de forma explícita, simplemente vemos cómo avanzan por ese mundo de carácter hostil intentando no tener contacto con él, ambos

se camuflan entre la multitud de criaturas, vistiendo capas y máscaras al igual que ellos, solo se muestran como humanos cuando se encuentran solos y protegidos.

La idea estaba totalmente definida, dos viajeros siguen una ruta por lugares claramente peligrosos, para llegar a un sitio seguro. Los personajes siguen dos ejes, los cuales los definen por completo, ella busca la protección, él en cambio, actúa basado en la inocencia y la curiosidad infantil. Con los motivos que guían la historia definidos, solo quedaban por determinar las situaciones.

Las situaciones debían de mostrar una serie de elementos con el fin de motivaran preguntas en el espectador, estas preguntas, producirían una necesidad de búsqueda de las respuestas hasta el final. La introducción plantea a los protagonistas en las puertas de un misterioso edificio, ambos con sus respectivos atuendos, la puerta, solo se abre al comprobar que portan la máscara, de este modo, se puede visualizar la importancia de la máscara y el atuendo, posteriormente, cruzan un mercado repleto de figuras grotescas, el mercado, muestra el mundo en el que tienen que vivir y su vez lo mucho que se diferencian las criaturas de ellos, ambos pasan sin llamar la atención,, su camino sigue, y no se revela que son humanos hasta que se encuentran solos.

El nudo mostraría planos del viaje, y de lugares que recorren con algunas intercalaciones de ambos, sin las máscaras, interactuando entre ellos, todo este conjunto de planos, mostraría el viaje como tal.

El desenlace, consistiría en un problema que cambia el viaje por completo. Para crear un problema que funcionase como momento de tensión y que a la vez estuviera acorde con la historia, surgieron una serie de opciones drásticas: la muerte (tanto de uno de ellos, como de ambos), la desaparición de los extraños seres, o la pérdida de algo valioso; tras bocetar todas las situaciones, la elección recayó en una conjunción de dos de ellas, la muerte, ya que el mismo acto rompe la situación establecida, dejando a uno de los personajes totalmente expuesto al mundo y la pérdida de la máscara, como causante de ésta.

22. RIDING, Alan. *Guías visuales: Ópera*. España: Espasa Calpe. 2008
 23. STANTON, Andrew. *WALL-E*. USA: Pixar Animation Studios. 2008
 24. SCOTT, Ridley. *Alien*. USA: 20 th Century Fox. 1979
 25. NICHOLS, Mike. *The Graduate*. USA: Metro Goldwyn Mayer. 1967

La máscara, como elemento que representa la muerte²⁰ si bien es cierto que en muchas obras literarias la muerte es representada con una máscara, en este caso la ausencia de ella significaría el fallecimiento de la persona, pues ésta, no podría continuar el camino sin ella, ya que se necesita para pasar por ciertos lugares mostrados en la secuencia inicial). Establecido el modo de acabar con la vida de uno de los protagonistas, se eligió a la hermana como personaje que se sacrifica, ello, tenía sentido en la misma idiosincrasia de los personajes, ella era el ser protector y él, el ser vulnerable e inocente, la muerte de la hermana significa la ruptura del paradigma, el niño debe de transformarse en adulto, los ejes de ambos personajes desaparecen y el restante debe de aprender a vivir con la sensación de tener un miembro fantasma para seguir el camino. Definido el final, solo quedaba el suceso que lo provocaba, para ello, se recurrió a la simple casualidad, en la que el niño seguido por su curiosidad, sigue una pequeña luz que lo guía hacia una criatura que intenta darle caza, la hermana descubre la ausencia del niño y aparece para resolver el problema, como si de un *Deus ex machina* se tratase, claro que, para no incurrir en ese recurso¹², ella es atacada y pierde la máscara antes de acabar con la vida de la criatura. Si bien es cierto que tratándose de casualidad, el motivo de la pérdida de la máscara podría haber sido una simple caída o algún incidente semejante, el acto habría quedado como banal y anecdótico, y no habría tenido el peso dramático que le corresponde, pues se refiere a la muerte de forma simbólica.

3.1.1. Storyboard y layout

Debido a la ausencia de tiempo, y la realización individual del proyecto, el storyboard se desarrolló más de lo habitual, y cumplió a su vez la función de layout, ya las características enfocadas a la comunicación entre los miembros del equipo no era necesarias, la utilización del storyboard/layout, se centró en el testeo y correlación de planos.

Los referentes utilizados para la creación del storyboard, fueron sobretodo proyectos de Pixar, en concreto la secuencia inicial de *Up*²⁶, ya que compartía el modo de narrar de nuestro proyecto, sin diálogos, y con una carga sentimental muy fuerte al final.

En cuanto a los planos, los referentes utilizados consistían sobretodo en directores de fotografía y artistas de concept, en particular, los planos de La

princesa Mononoke, ya que en ella se utilizan diversos recursos narrativos para explicar el viaje de Ashitaka por vastos paisajes y bosques. Con la idea en mente de incorporar un fuerte dramatismo de la luz y una composición que hiciera que los personajes no se perdieran en la inmensidad de los fondos, se recurrió, a marcar los puntos de luz en el mismo storyboard, así como a la las líneas de fuga o relación aurea de los elementos del fondo.



Ilustración 8: plano de Storyboard *Feral*.



Ilustración 9: Concept art para explorar la luz y el plano.

-
26. PETERSON, Bob; DOCTER, Pete. UP. USA: Pixar Studios. 2009
 27. MIYAZAKI, Hayao. Mononoke -hime. Japan: Studio Ghibli. 1997
 28. CAMERON, James. Terminator. USA: Pacific Western. 1984
 29. TARANTINO, Quentin. KILL BILL. USA: Miramax Films. 2003
 30. EASTWOOD, Clint. Million Dollar Babe. USA: Warner Bros. Pictures. 2004

3.1.2. *Diseño de personajes.*

Teniendo en cuenta que los personajes no tienen ningún tipo de diálogo y la única manera de mostrar sus características es el aspecto y las acciones, el diseño, tenía que ser lo suficientemente acorde a su personalidad, y a su vez permitir una animación compleja.

Hermana (Emil), descripción:

1. Física: género femenino, complexión atlética, con una altura de un metro setenta centímetros aproximadamente, rostro alargado con ojos grandes y melena castaña larga, hasta los hombros.
2. Actitud: confiada, precavida, agresiva y dura (con el entorno), y dulce con su hermano.
3. Inspiración: Ellen Ripley²⁴, Sarah Connor²⁸, San²⁴, the bride²⁹, Maggie³⁰.

Hermano (Leo), descripción:

1. Física: género masculino, complexión infantil, con una altura de un metro treinta centímetros aproximadamente, rostro redondeado con ojos grandes y cabello castaño.
2. Actitud: infantil, dulce, vulnerable, ingenuo.
3. Inspiración: Nemo³¹, Mowgli³², Ponyo y Sasuke(Gake no ue no Ponyo).

Cazador (Criatura con máscara que aparece al final), descripción:

1. Física: género indeterminado, complexión musculosa, con una altura de dos metros veinte centímetros aproximadamente, rostro oculto tras una máscara redonda con seis orificios en la parte nasal y dos para los ojos.
2. Actitud: agresiva, confiada.
3. Inspiración: Shere Khan³², Golem(fábula asquenzi).

31. STATON, Andrew. *Finding Nemo*. USA: Pixar Animation Studios. 2003

32. REITHERMAN, Wolfgang. *The Jungle Book*. USA: Walt Disney. 1967

33. MIYAZAKI, Hayao. *Gake no ue no Ponyo*. Japan: Studio Ghibli. 2008

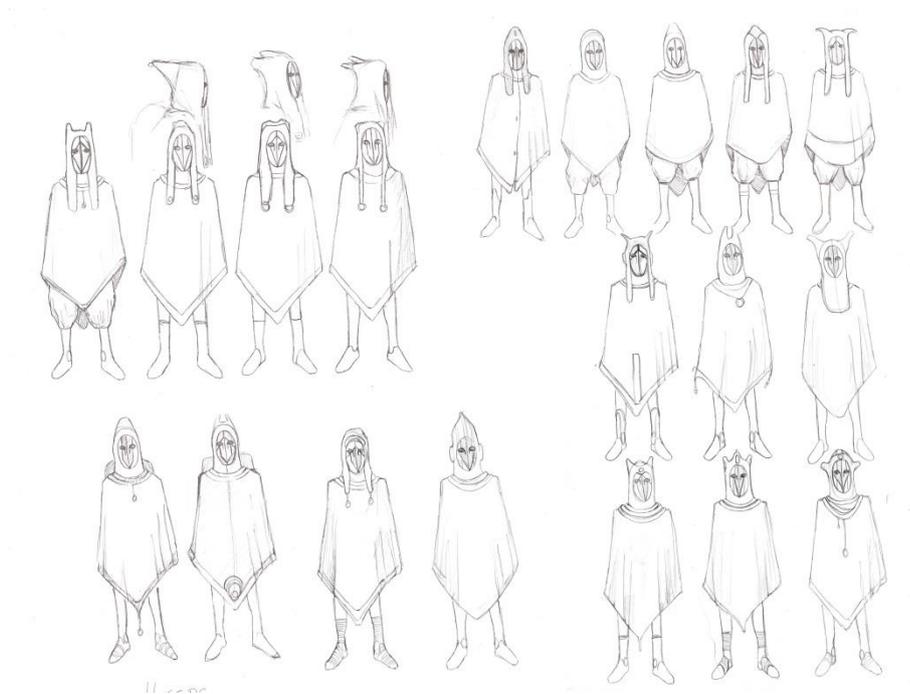


Ilustración 10: diseños de vestuario

Vestuario:

El proceso de creación simplemente consistió en la búsqueda de variaciones de los diseños originales de los bocetos, incorporando elementos nuevos que añadiesen riqueza al diseño, pero no lo sobrecargasen para su posterior animación.

Ya que todos los personajes debían de portar túnicas y máscaras, el diseño del atuendo de los protagonistas debía de tener un carácter icónico, que pudieran ser reconocibles sin esfuerzo. Para que ambas estuvieran relacionadas, tanto entre ellas como con las máscaras de los demás seres, se realizaron diversas pruebas eligiendo dos con semejanza a aves, algo que también reforzaba la idea de viaje (migración).

Las máscaras de las demás criaturas simplemente poseían formas amorfas y primitivas con colores diferentes.

La ropa por contraposición al carácter del entorno, es colorida y con diferentes formas en cada personaje:

Hermana (Emil), vestuario: Camiseta ancha de manga corta de color rojo, pantalones de color marrón, zapatos oscuros, capa (poncho) de color granate con una franja blanca en la parte inferior, y gorro azul con dos extremos que cuelgan en sendos lados de la cara.

Hermano (Leo), vestuario: monos de color azulado que le con mangas , zapatos oscuros, capa(poncho) de color azul verdoso, y

gorro verde claro con dos extremos que sobresalen en la parte superior de la cabeza a modo de orejas y otros dos en ambos lados de la cara.

Cazador, vestuario: túnica corta de color grisáceo sin mangas que cubre la cabeza a excepción de la cara y mallas oscuras que cubren los pies de color oscuro.

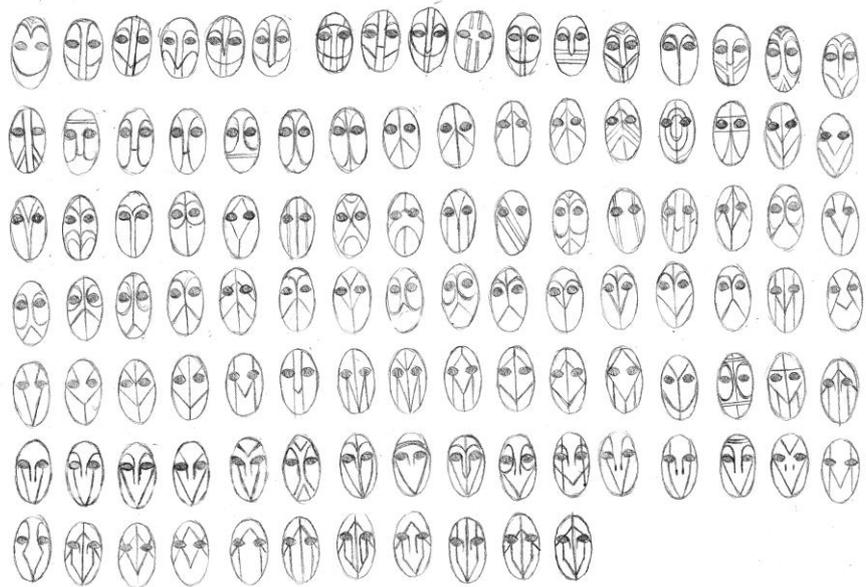


Ilustración 10: Diseños de máscaras para ambos protagonistas.

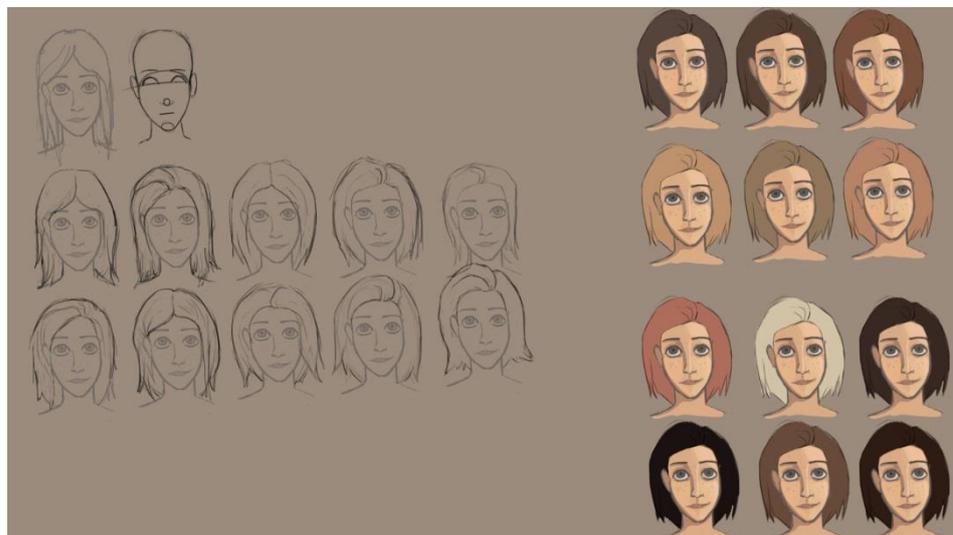


Ilustración 11: Diseños de peinados para Emil.

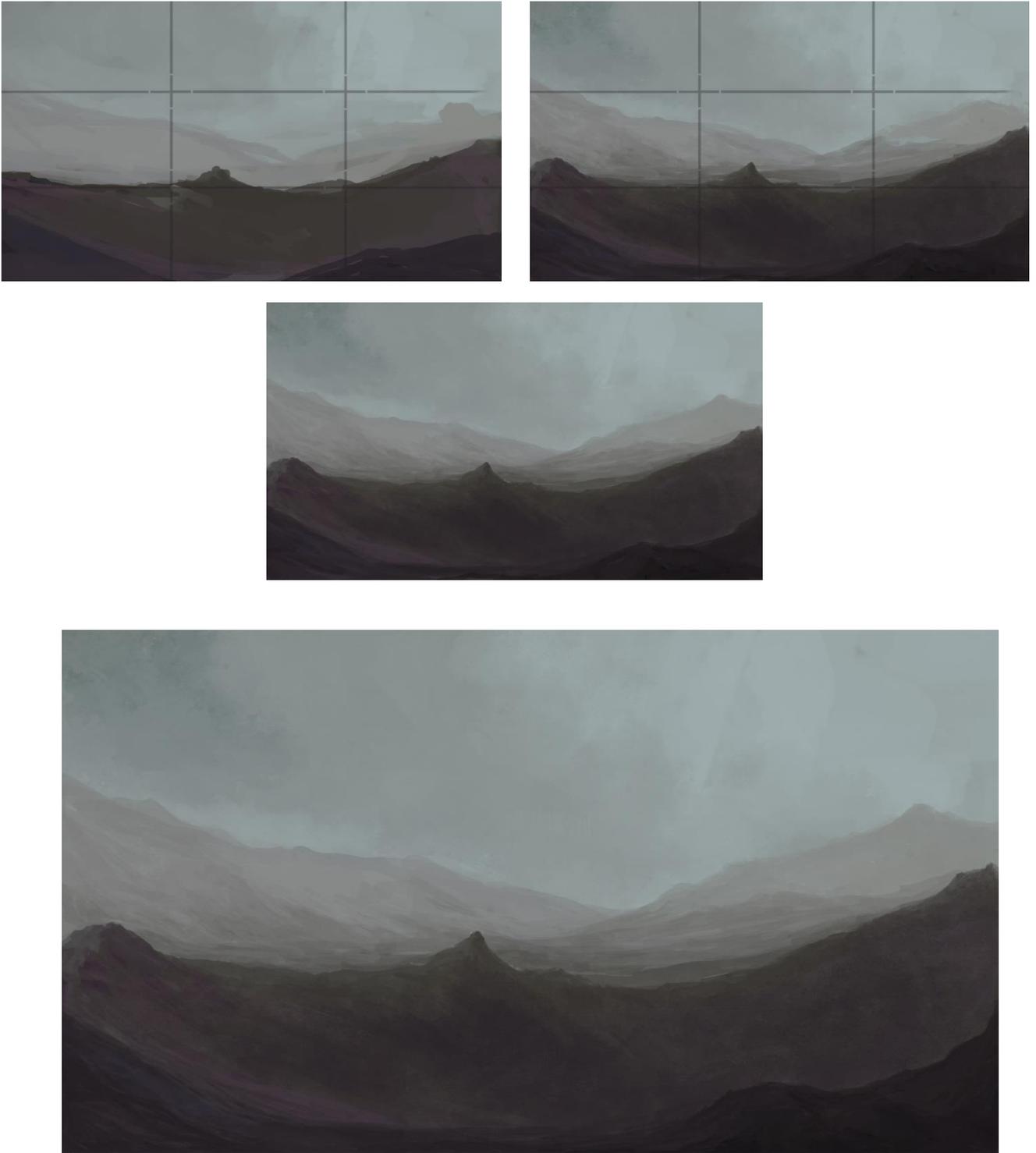


Ilustración 13: serie de imágenes que ilustran el proceso de creación de un entorno.

3.1.3. *Diseño de entornos*

Los diseños de los entornos debían de estar acordes a los habitantes del mundo y a su vez hacer referencia a lo que podía haber ocurrido antes de la llegada de los protagonistas, por ello, el tamaño de las construcciones debía de ser mucho mayor que el tamaño estándar de un humano, ello, junto con la inmensidad de los paisajes, aumentaría la idea de soledad de los protagonistas.

Para la creación un entorno vasto y hostil, se incluyeron paisajes con estragos de una guerra pasada, y arquitecturas antiguas inspiradas en las siluetas de las criaturas.

La iluminación debía de ser apagada y difusa en los lugares poblados por criaturas, y diáfana en los lugares seguros, como bosques o montañas.

El proceso de la creación de fondos comenzaba con la búsqueda de referentes, los cuales, consistían en fotografías de paisajes o monumentos antiguos, así como obras de artistas dedicados al diseño o concept; tras tener una idea clara, se realizaba un boceto, para luego escanearlo o en el caso de hacerlo directamente en Photoshop, cambiar de capa para comenzar el desarrollo. La utilización de las capas era esencial a la hora de planificar el fondo, ya que muchas de las partes debían de poder moverse con facilidad a la hora de la edición, para hacer más verosímil los movimientos de cámara o, las animaciones del mismo paisaje, como el agua o la niebla.

En todos los fondos, incorporaba a los protagonistas acorde al storyboard con la finalidad de facilitar la posterior edición así como la correlación de las gamas cromáticas de los personajes y el fondo. La luz, ya marcada en el storyboard, debía quedar incorporada, pensando en los posteriores filtros que se introducirían en la animación con la finalidad de anexionar fondo y animación.

La técnica utilizada ha sido en excepto algunos bocetos a lápiz, la digital, en concreto Adobe Photoshop, utilizando una tableta gráfica (Bamboo Wacon), y con las siguientes opciones de pincel:

Pincel standard:

- Dinámica de forma: variación del tamaño (por presión de pluma) 1%.
- Suavizar.

Pincel para irregularidades (Roca, tierra, imperfecciones de muros...)

- Dinámica de forma: variación del tamaño (por presión de la pluma) 15%.
- Dispersión, dispersión (ambos ejes) 10 %, cantidad 1.
- Dinámica de color (aplicada en punta).
- Ruido.
- Suavizar.

Pincel para follaje:

-Dinámica de forma: variación de tamaño (por presión de pluma) 100%, variación del ángulo (por presión de pluma) 100%, variación de la redondez 56%, redondez mínima 25%.

-Dispersión: dispersión (ambos ejes) 449%, cantidad 4, variación de la cantidad 98%.

-Dinámica de color: variación frontal (aplicada en punta), variación del tono 13%.

- Suavizar.

Como recurso además de los pinceles, también se utilizó la incorporación de texturas tomadas de fotografías, para otorgarle matices y detalles al resultado final del fondo.



Ilustración 14 y 15: ejemplos de fondos acabados para el montaje final.

3.2. PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN

La animación de los diferentes planos, comenzaba con la planificación de la acción con la ayuda del layout/storyboard, dependiendo de la complejidad del plano, se recurría a grabaciones del natural, para la obtención de los correctos timings, o se comenzaba a animar directamente; tras plantear los primeros claves, se hacía unos intermedios simples en rough, y se decidía que partes debían realizarse a doce frames por segundo, y cuales a veinticuatro frames por segundo, la mayoría de los planos se realizaron a doce, con excepción de aquellos que necesitaban movimientos muy rápidos o de una mayor complejidad, que necesitaban el doble de frames para que la acción fuera visible con claridad.

El proceso de animación experimentó un cambio medio, durante la realización del corto, las primeras animaciones se realizaron en el papel, mediante una regleta y una mesa de luz, para luego ser escaneadas y limpiadas digitalmente, el resultado era el buscado, pero el tiempo ocupado por el escaneo y la limpieza digital de los dibujos era excesivo, por lo que se decidió comenzar a utilizar el Tvpaint, para realizar las animaciones directamente en formato digital y así evitamos dos pasos en la producción. La animación en Tvpaint seguía el mismo proceso que la animación a lápiz, si bien es cierto que los primeros planos debido al mínimo dominio del programa ocuparon el mismo tiempo que una escena tradicional escaneada, al realizar el tercer plano, con los comandos propios del tvpaint, y la interfaz asimilada, el tiempo medio de animación del plano se redujo drásticamente.

La reducción del tiempo empleado en cada plano, permitió desarrollar una serie de opciones o recursos que podía ser aprovechado en la animación digital.

Uno de ellos era, duplicar la resolución de la animación, este recurso, ya había sido utilizado en la realización de los fondos, consistía en definir las zonas que serían utilizadas para planos cortos mediante el storyboard, para luego tratarlos de forma más detallada y no apreciar la disminución de resolución al realizar zoom, de ese modo, funcionaba el plano animado, al hacer ciclos de caminados, o cualquier otra animación repetitiva, con el doble de la resolución normal, permitía realizar planos cortos o medios de la misma acción, con la misma animación, sin perder calidad en el montaje.

La utilización del difuminado o blur fue otro de los recursos que se exploraron. En la animación tradicional, la utilización de la deformación o wipe ha es un recurso que consiste en deformar los intermedios de las acciones rápida, siguiendo los arcos de movimiento, para darle fluidez, ello hace que resulte más satisfactoria la visualización del plano, incluso en animaciones de carácter más realista. Con planteamiento, y después de hacer pruebas en una serie planos con acciones rápidas, surgió la idea de extrapolar y modificar ese recurso, al igual que los movimientos que la cámara no capta se transforman en borrones, los intermedios de las acciones rápidas también se podían difuminar y con ello distorsionarse, utilizando ambos recursos, y añadiendo un efecto más realista a la animaciones con acciones rápidas.

3.3. POSPRODUCCIÓN

3.3.1. *Color y sombras*

El tratamiento de los planos acabados, ya digitalizados, limpios con las sombras incluidas, consistía en la exportación de TVpaint a Adobe Photoshop, con el cual se daba color a los personajes imagen a imagen, dejando algunos elementos, como las sombras, en otra capa, para facilitar su tratamiento posterior tratamiento. Todos los colores debían de ser elegidos tras haber confeccionado los filtros encargados de agrupar fondo y personaje.

El color era aplicado en una capa subyacente a la capa de la línea. Al acabar de proporcionar al color a los diferentes componentes, con la gama previamente establecida, para la correcta anexión de personaje y fondo, la capa perteneciente a la línea, se bloqueaba, (con la opción de bloqueo de píxeles transparentes) y se coloreaba, la zona perteneciente a la luz de un color acorde a la zona que delimitara, mientras que la zona perteneciente a la sombra, se oscurecía, con esta forma de tratar la línea, la gama de colores del personaje quedaba acorde al fondo y nos desprendemos del efecto que produce la línea negra en la conjunción de fondo y personaje. Las sombras, por último, se rellenaban con el color correspondiente, para luego difuminarse en su parte más alejada del personaje, para que el aspecto de la sombra fuera acertado, se trazaba una línea determinando el rango de la fuente de luz correspondiente al fondo.

3.3.2. Animación de fondos

Para otorgar una cierta verosimilitud a los fondos, se recurrió a una serie de animaciones de carácter simple, basadas en ciclos:

El agua, que aparece en ciertos planos, debía de poseer cierto movimiento y a su vez, no parecer totalmente independiente del fondo, para ello, se crearon tres capas diferentes de la extensión de agua, cada una con patrones diferentes, para luego copiarlas y desvanecerlas gradualmente hasta la siguiente capa de agua, creando un ciclo de veinticuatro imágenes que se repite y transmite la ilusión del agua en movimiento.

Los cielos, podían permanecer estáticos en el fondo sin causar el menor problema a la hora de crear verosimilitud en el plano, pero al dotarles de cierto movimiento, el plano ganaba atmósfera, y ayudaba a mostrar el viento, o el paso del tiempo. Su realización consistía en crear cuatro capas diferentes, las cuales deben de tener el doble del tamaño del ocupado por la totalidad del cielo, en la primera de ellas, se coloca el color base, esta capa actúa de base, y evita que las capas superiores que trabajan con transparencia, generen blancos en ciertas partes, sobre la capa base, se utiliza una capa con colores degradados que simplemente asemejan el cielo y sus diferentes gamas, sobre ambas, se encuentran dos capas de nubes, una inferior con las nubes más oscuras y otra superior con las nubes más claras; al utilizar diferentes capas, en la posterior edición simplemente se le tiene que otorgar un movimiento diferente a cada una de ellas, siendo las más lentas las inferiores que las superiores.

Las diminutas luces que aparecen en algunos planos, se realizaron mediante un ciclo, en primer lugar se trazaron una serie estelas de movimiento, para determinar los diferentes caminos que tendría que realizar cada haz de luz, cada estela se realizaba en una capa aparte para facilitar la animación, y tras tenerlas todas animadas, se agregaba el brillo externo mediante las opciones de fusión de capa de Adobe Photoshop, seleccionando brillo externo.

3.3.3. Edición y Montaje

El montaje del corto, se realizó enteramente en Adobe Premier, en el que simplemente se agregaron todas las animaciones, ya adaptadas a veinticuatro frames por segundo (las animaciones a doce frames por segundo, tenían cada imagen duplicada) y los fondos con sus respectivas animaciones y filtros para la cohesión entre animación y fondo.

Tras realizar el montaje en Adobe Premier, se seleccionaban aquellas escenas que no lograban una cohesión entre fondo y animación adecuada, y se trataban en Adobe After Effects mediante las opciones de glow.



Ilustraciones 16 y 17: Ejemplos de fotogramas finales.

4. CONCLUSIONES

El Trabajo Fin de Grado realizado en el proyecto “Wanderers” da como resultado un corto de animación independiente con la intención de tener un acabado profesional, si bien es cierto que el adjetivo profesional, ligado a la animación y a otros campos por igual, ha cambiado mucho durante los últimos años, con los avances tecnológicos disponibles actualmente, cualquier persona con ciertos conocimientos, puede realizar un corto de animación con un equipo limitado y conseguir un resultado que no tiene nada que envidiar al logrado por cualquier estudio, o productora, así pues, qué implica tener un acabado profesional, a mi modo de ver, implica lograr los resultados buscados con las opciones que los medios te ofrecen, buscando el control de estos medios mediante la experimentación, la búsqueda de información al respecto, y la práctica, es decir, llegando a profesionalizar el área en la cual se enfoca tal medio. Este Trabajo Fin de Grado, ha logrado esa búsqueda, esa experimentación y esa práctica, cumpliendo el objetivo principal por el cual se eligió este proyecto, la aplicación funcional de todas las áreas que envuelven a la producción de animación, y no la especialización en una sola. Aunque la animación en sí, sea mi norte profesional, la oportunidad de realizar tal avanzada investigación artística en tantos campos relacionados, supone una oportunidad que enriquece la tarea del animador en todas sus facetas.

Se ha tratado de realizar un corto con el objetivo de desarrollar la práctica artística en todas fases de la producción, y mostrar la capacidad de la animación independiente como vía para difundir creaciones particulares con un equipo limitado, mostrando, en este caso historias con un concepto estético diferente, y una narrativa demasiado extrema teniendo en cuenta los cánones actuales, si bien es cierto que la retención de información intencional es un recurso que se utiliza para la creación de tensión en ciertas historias reconocidas como mainstream, la utilización de la retención intencional de información en este caso se proyecta emplea como modo para despertar la imaginación del espectador, mostrando un narración sustractiva, que dé pie a las diferentes interpretaciones del público, sin necesidad de buscar la conformidad de una gran audiencia.

En relación con los objetivos previstos, he logrado alcanzar la experiencia para la profesionalización de calidad en los diferentes ámbitos de la animación. Asimismo he conseguido tener un primer contacto con el mundo de la producción independiente y la difusión de la obra, tanto para la búsqueda de la profesionalización como la promoción y difusión de la creación y visión propia.

5. BIBLIOGRAFÍA

5.1. LIBROS Y ARTÍCULOS

- ISAACSON, Walter. *Steve Jobs*. Debate. 2011³
- COSTA, Jordi. *Pasado, presente y futuros truncados del anime*. (conferencia). En: Universidad de Valladolid. España. 2014⁴
- TEAM ICO, *Shadow of the Colossus*, Japan: Enterbrain, Inc. 2006⁹
- POE, Edgar Allan. *Cuentos*. España: Austral. 2007¹⁰
- LINDGREN, Astrid. *Los hermanos corazón de León*. España: Juventud. 2002¹¹
- PRICE, David A. *The Pixar Touch*. USA: Vintage Books. 2009¹²
- BLAKE, William. *Antología Bilingüe*, España: Alianza Editorial. 2012¹⁴
- MURCH, Walter. *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*. USA: Silman James Press. 2001¹⁵
- BORDWELL, David. *Ozu and the poetics of cinema*. USA: Ann Arbor, MI: M Publishing. 2004¹⁶
- PAIK, Karen. *The Art of Monsters University*. USA: Chronicle Books. 2013¹⁸
- Naughty Dog. *The Art of The Last of Us*. USA: Dark Horse Books. 2013¹⁹
- SOLOMON, Charles. *The Art of Frozen*. USA: Chronicle Books. 2013²⁰
- GIGER, Hans Ruedi. *H.R. Giger's Film Design*. USA: Titan Books Ltd. 1996²¹
- RIDING, Alan. *Guías visuales: Ópera*. España: Espasa Calpe. 2008²²

5.2. PELÍCULAS Y CORTOMETRAJES

- LASSETER, John. (dir). *The Adventures of André and Wally B.* (Film). USA: Lucas Films Computer Graphics Project. 1984¹
- LASSETER, John. (dir) .Luxo Jr. (Película). USA: Pixar. 1986²
- PARTRIDGE, Harry. *Saturday Morning Watchmen*. (Short film). England: Happy Harry Toons. Actualizado el 05/03/2009 Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=YDDHHrt6l4w>⁵
- MARISCAL, Javier; ERRANDO, Tono; TRUEBA, Fernando (dir). *Chico y Rita*. (Film). España: Isle of Man Film, CinemaNX, Estudio Mariscal. 2012⁶

- FERRERAS, Ignacio(dir). *Arrugas*. (Film). Esoaña: Cromosoma TV producciones, Elephant in the Black Box, Perro Verde Films. 2012⁷
- LARKIN, Ryan. *Walking*.Canada (shortfilm) :National Film Board of Canada (NFB).1968⁸
- LESZCZYLOWSKI, Michal. *Regi Andrej Tarkovskij*. Sweeden: Svenska Filminstitutet (SFI). 1988¹³
- ANDERSON, Wes. *Moonrise Kingdom*. USA: Focus Features; American Empirical Pictures; Indian Paintbrush¹⁷
- STANTON, Andrew. *WALL-E*. USA: Pixar Animation Studios. 2008²³
- SCOTT, Ridley. *Alien*.USA: 20 th Century Fox. 1979²⁴
- NICHOLS, Mike. *The Graduate*. USA: Metro Goldwyn Mayer. 1967²⁵
- PETERSON, Bob; DOCTER,Pete. *UP*. USA: Pixar Studios. 2009²⁶
- MIYAZAKI, Hayao. *Mononoke –hime*. Japan: Studio Ghibli.1997²⁷
- CAMERON, James. *Terminator*. USA: Pacific Western. 1984²⁸
- TARANTINO, Quentin. *KILL BILL*.USA: Miramax Films. 2003²⁹
- EASTWOOD, Clint. *Million Dollar Babie*.USA: Warner Bros. Pictures. 2004³⁰
- STATON, Andrew. *Finding Nemo*. USA: Pixar Animation Studios. 2003³¹
- 32. REITHERMAN, Wolfgang. *The Jungle Book*.USA: Walt Disney. 1967³²
- 33. MIYAZAKI, Hayao. *Gake no ue no Ponyo*. Japan: Studio Ghibli.2008³³

5.3. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Ilustración: PARTRIDGE, Harry: Cabecera utilizada en sus cortometrajes de animación. 2009.
2. Ilustración: TEAM ICO, ilustración perteneciente al desarrollo de *Shadow of the Colossus*.
3. Ilustración: TARKOVSKI, Andrei, fotograma de la película *STALKER*. 1979.
4. Ilustración: COPPOLA, Francis Coppola, escena de *El Padrino*. Fotografía de Gordon Willis. 1972.
5. Ilustración: TSUTSUMI, Dice. Diseño de luces para Toy Story 3. 2010.
6. Ilustración: GIGER, Hans Ruedi. Diseño para la película *Prometheus*.2012.
7. Ilustración: Primero bocetos basados en la idea de las máscaras y las túnicas.
8. Ilustración: plano de Storyboard Feral.
9. Ilustración: Concept art para explorar la luz y el plano.

10. Ilustración: diseños de vestuario.
11. Ilustración: Diseños de máscaras para ambos protagonistas.
12. Ilustración: Diseños de peinado de Emil.
13. Ilustración: serie de imágenes que ilustran el proceso de creación de un entorno.
14. Ilustración: Ejemplo de fondos acabados para el montaje final.
15. Ilustración: Ejemplo de fondos acabados para el montaje final.
16. Ilustración: Ejemplo de fotograma final.
17. Ilustración: Ejemplo de fotograma final.

5.4. ANEXOS

A modo de complemento del cuerpo del trabajo principal, se encuentra el teaser del cortometraje de animación, el cortometraje entero, se proyectará en la defensa.

<https://vimeo.com/106356810>

