

TFG

SHISHA

EL CREADOR DE NUBES

Presentado por Mónica Martínez Zaragoza

Tutora: Carmen Lloret Ferrándiz

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 esta memoria, detallaremos las distintas etapas de trabajo que conlleva la producción de un cortometraje de animación y de su tráiler, describiendo las técnicas utilizadas y las razones de su elección, así como la realización de una amplia valoración de los resultados. Realizado en un equipo de cuatro personas, el cortometraje de título *Shisha: el creador de nubes* trata sobre un anciano que habita en una torre gigante, con forma de narguile, en la que cada día ejerce la tarea de crear las nubes. De esta manera, se quería abordar el tema de la creación de las nubes de una manera literaria, convirtiéndose en una pequeña fábula, y mediante la utilización de técnicas mixtas que sugirieran la idea de vaporosidad y ligereza, tanto en el ambiente como en las nubes.

Palabras clave: cortometraje, animación, tráiler, técnica, shisha, nubes, fábula.

SUMMARY

In this statement, we will detail the different work stages that an animated short film and its teaser entails, describing the techniques we made use of and the reasons of their choice, as well as a wide valuation of the results. Carried out by a four people team, the short film titled *Shisha: the cloud creator* is about an old man who inhabits a large tower, with the shape of a hookah or a water pipe, where each day he practices the job of creating clouds. Therefore, we wanted to broach the subject about the creation of the clouds, in a literary way, turning it into a tale, and by the use of mixed techniques that would suggest an idea of haziness and lightness, in the environment as well as in the clouds.

Key words: short film, animation, teaser, technique, shisha, clouds, tale.

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer a los miembros del equipo; Paola Tejera, Alba Castañosa y Julia Gómez, por su esfuerzo y dedicación en este proyecto.

También a Cristina Papalitsa, quién ofreció muy amablemente su habilidad en el chelo y su colaboración para grabar una preciosa banda sonora junto a Paola Tejera.

Además, me gustaría expresar un gran agradecimiento a mi tutora, Carmen Lloret, ya que desde el principio mostró al equipo un gran apoyo con el proyecto, y siempre ha estado ahí para ayudarme cuando he estado desorientada en mi trabajo.

Mención especial también a los profesores de Producción de animación; Sara Álvarez y Miguel Vidal, quienes nos han guiado con su experiencia durante el curso.

Por último, me gustaría agradecer a todos los compañeros y amigos que han mostrado interés y apoyo durante mi trabajo, y especialmente a mis padres y a Felipe Leyton, porque en lo bueno y lo malo, siempre he tenido y tendré su apoyo incondicional.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	5
2.1. Objetivos.....	5
2.2. Metodología.....	5
2.3. Referentes.....	7
2.3.1. Simon Tofield.....	8
2.3.2. Lindsey Olivares.....	8
2.3.3. LeSean Thomas.....	10
2.3.4. <i>La Maison en Petits Cubes</i>	11
2.3.5. Glen Keane.....	12
3. PROCESO DE TRABAJO:.....	13
3.1. Preproducción:.....	13
3.1.1. Guion.....	13
3.1.1.1. Guion literario.....	14
3.1.1.2. Guion técnico.....	14
3.1.2. Documentación.....	14
3.1.3. Concept Art.....	15
3.1.3.1. Personaje.....	16
3.1.3.2. Atrezo.....	17
3.1.3.3. Escenarios.....	17
3.1.4. Storyboard.....	19
3.1.4.1. Animática.....	24
3.1.5. Puesta en escena.....	24
3.2. Producción:.....	24
3.2.1. Animación.....	24
3.2.2. Clean Up.....	27
3.3. Postproducción:.....	28
3.3.1. Color.....	28
3.3.2. Montaje.....	29
3.3.3. Sonido.....	30
3.4. Tráiler.....	31
4. CONCLUSIONES.....	31
5. BIBLIOGRAFÍA.....	33
6. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	35



Figura 1. Imagen de título de *Shisha, el creador de nubes*.

1. INTRODUCCIÓN

El propósito de esta memoria es la descripción detallada de los diferentes procesos que han sido llevados a cabo para la realización del corto *Shisha; el creador de nubes*, así como la valoración de los diferentes objetivos y las conclusiones obtenidas una vez valorado el proceso de trabajo y su resultado. Asimismo se pretenderá expresar la idea de la creación de las nubes como un pequeña fábula, dónde se evoque dicho relato de manera artística y evocando siempre a lo vaporoso y etéreo en todos sus componentes. En el cuerpo de la memoria, se describirá la metodología utilizada en cada una de las etapas del trabajo, pasando por la preproducción del cortometraje, en la que se incluirá el trabajo que se realizó sobre guion, documentación, concept art y storyboard. La segunda etapa del trabajo, la producción, en la que se detallará el proceso de animación utilizado para dar vida al personaje, objetos y efectos especiales. Finalmente, se explicará el proceso de postproducción que se llevó a cabo a ordenador.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

A continuación plantearemos los objetivos que el equipo se ha planteado para llevar a cabo este proyecto:

- Narrar de manera audiovisual un relato mediante la realización de un corto de animación en un equipo de trabajo.
- Transformar el concepto de la creación de las nubes en un pequeño relato literario.
- Mostrar de manera coherente el proceso que el personaje realiza de principio a fin, el proceso de creación de las nubes.
- Crear un interés en el espectador para que este se pregunte qué es lo que está ocurriendo y en qué va a evolucionar el relato.
- Crear una atmósfera fantástica en la misma shisha que cautivara visualmente
- Evocar el concepto de las nubes (lo vaporoso, lo intangible) de manera artística en los diseños a mostrar en el cortometraje.
- Obtener una producción final que poder mostrar al público, con la finalidad de promocionar el trabajo realizado.
- Evolucionar en nuestra capacidad creativa y técnica en el ámbito de la animación

2.2. METODOLOGÍA

La metodología que se utilizó consiste en la necesaria para realizar una animación de este tipo. Primero se realizó la preproducción del proyecto,

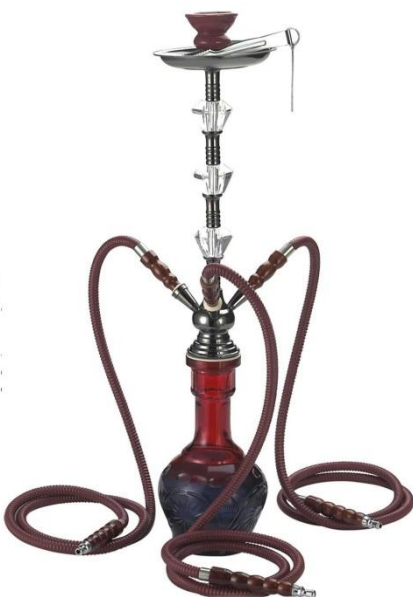
contando con ayuda de documentación visual previamente rastreada, la cual se utilizó para comenzar los bocetos, y todo tipo de concept art necesario. Esto sigue con un estudio a fondo del lugar y las escenas para la realización del storyboard y las secuencias de planos, lo que serviría para poder disponer de una animática provisional, en la que se comprobó que cada uno de los planos tenía coherencia con la historia, haciendo posible al espectador su entendimiento, así como el tiempo aproximado de duración que tendría el cortometraje. Después, entraríamos en plena producción de la animación, esta fue realizada de forma tradicional, empleando lápiz y papel, tratándose de una animación en 2D. La postproducción se realizó con ayuda de un ordenador, utilizando programas como *Adobe Premiere* o *Toon Boom*.

Este proyecto ha sido llevado a cabo en un equipo de cuatro personas. Todos y cada uno de los progresos han sido aprobados por los miembros del equipo, de modo que la dirección del corto ha sido conjunta. Además de ello, cada persona se ha destacado en algunos ámbitos del proceso de trabajo. El trabajo de guion y diseño del personaje fue llevado a cabo por Julia Gómez de Val, así como posteriormente la animación de los efectos especiales que incluirían el fuego o el humo. Alba Castañosa Ángel colaboró en la elaboración de bocetos y concept art, sobre todo en elaboración de fondos y objetos. Paola Tejera Manchón y Mónica Martínez Zaragoza elaboraron el "storyboard" y en la producción se encargaron de la animación del personaje. También realizaron algunas de las ilustraciones finales que se incluirían como fondos en el corto. La postproducción fue realizada en conjunto por Julia Gómez de Val, Paola Tejera Manchón y Mónica Martínez Zaragoza. La banda sonora es música original, compuesta por Paola Tejera, quien toca la guitarra, y con la colaboración de Christina Papalitsa tocando el violonchelo. El proceso de postproducción no ha concluido todavía ya que no hemos dispuesto del tiempo necesario para su realización, aun así tenemos un concepto claro del cortometraje final, de la puesta en escena final y de su duración. Disponemos también de un tráiler en el que se pueden ver los principales planos a color, y en el que se puede observar la idea fundamental del cortometraje.

Nuestra motivación principal se debe al interés común por la animación, y sobre todo, al deseo por practicar y lograr desenvolvernos mejor a la hora de darles vida a personajes y objetos, principalmente sobre papel, para así lograr ganar experiencia en el ámbito del dibujo, ganando soltura a la hora de expresar una acción en movimiento, representando la acción en sí misma y la actitud acorde con el personaje. Además, nos motivó la idea de realizar por nosotras mismas un cortometraje de calidad profesional, que en un determinado momento pudiera ser mostrado al público.

(Este es parte del texto que había en la conclusión lo he incluido aquí) Aun así, la metodología ha tenido fortalezas y debilidades a partes iguales, posiblemente influida por ser la primera vez de todo el equipo en hacer un proyecto de este tipo.

Figura 2. Shisha en la que nos basamos para realizar el diseño.



El planteamiento principal de realizar trabajo simultáneo todas a la vez fue coherente, porque debíamos organizarnos y escoger un estilo para nuestro producto, además de contar con un tiempo limitado. Sin embargo, tuvimos algunas dificultades para lograr esto, debido a que cada persona partía de un estilo totalmente diferente y además, trabajaba con técnicas diferentes. Al final, todo el estilo se logró utilizando una técnica mixta, tradicional y digital, que se unificó con el uso del ordenador, de manera que este problema obtuvo una solución, aunque nos desfavoreciera el hecho de que el tiempo utilizado en esta etapa fuese más del previsto.

Por otro lado, la técnica que se utilizó para realizar la animación, fue escogida acorde a nuestras habilidades, ya que ninguna persona en el equipo había animado previamente, pero sí teníamos soltura con el lápiz dibujando, de modo que para la animación trabajaríamos con más ligereza de esta manera. Las desventajas de esta opción fue claramente el proceso de “clean up”. Fue demasiado trabajo para no finalizarlo en esta etapa, es decir, cuando los dibujos fueron escaneados y se pasaron al ordenador, el software que utilizamos para trabajar, el “Toon Boom”, no reconoció y vectorizó las líneas bien en muchos de los dibujos, y por tanto esta etapa constó de un doble trabajo, primero a lápiz y luego con la tableta gráfica repasando la línea digitalmente. Por este motivo, creemos que el equipo debería haber realizado este proceso de “clean up” digitalmente, de este modo el trabajo habría sido único y no se habría gastado el doble de tiempo.

En cuanto al tiempo del que se disponía para la realización del proyecto, no concordaba con la magnitud del mismo trabajo, es decir, planteamos el proyecto de este cortometraje cuando ninguno de los miembros tenía experiencia en esta área, como ya se ha mencionado previamente. Esto desembocó en una falta de tiempo continua, debido a que podíamos calcular solo de forma hipotética el tiempo que íbamos a emplear en cada una de las etapas del trabajo, sobre todo en el tiempo de producción, con un equipo de tan solo tres personas. Dejando esto de lado, fuimos sucesivamente sacando el trabajo adelante, aunque tuviéramos que emplear más tiempo en trabajar, pero el hecho de no tener experiencia nos dificultó la organización. Por ello la solución hubiera pasado por la realización de un proyecto más sencillo y de menos duración, y esta es una de las soluciones que encontramos a la hora de producir el cortometraje. El proyecto ya se encontraba a mitad de trabajo, así que no había forma de cambiar la idea principal, pero si pudimos simplificar muchos de los planos y los diseños para hacer el proceso de animación más sencillo y rápido.

2.3. REFERENTES

A continuación, nombraremos algunos de los artistas referentes cuyas obras o metodología para la realización de las mismas, nos han servido para inspirarnos en algún punto del trabajo.



Figura 3. Simon Tofield, *Cat Man Do*, Cortometraje, 2007



Figura 4. Simon Tofield, *Simon's cat*, Ilustración para uno de sus libros.

2.3.1. *Simon Tofield*

Simon Tofield es un animador inglés. Es director de animación del estudio londinense *Tandem Films*. Tofield, que empezó a dibujar comics desde joven y ha estudiado animación en la *De Montfort University*, vive en *Bedfordshire* con cuatro gatos (*Jess*, *Maisy*, *Teddy* y *Hugh*) que le sirven de inspiración y de modelos.

Este artista es el creador de la popular serie *Simon's Cat* (*El gato de Simon*). Trata sobre un encantador y travieso gato que vive con Simon (el dueño) y que además de hacer trastadas no para de pedirle a su amo comida. Hizo su primera aparición online en el corto *Cat Man Do*¹. Simon Tofield trabaja dibujando a mano y más tarde pasando los dibujos a ordenador, animándolos con *Flash*. Todos los sonidos de los personajes (maullidos, ruidos, etc...) en las animaciones son hechos por el mismísimo Simon. En el año 2012, *Walt Disney Studios* empezó a emitir cortos de *Simon's Cat*.

Simon Tofield sirvió de referente por su estilo sencillo y el movimiento tan perfeccionado de sus animaciones. Como se mencionó anteriormente, trabaja dibujando a mano, y sus dibujos constan de líneas finas y sencillas, algo que ha servido de referencia para realizar las animaciones del corto. Lo que más nos sirvió de referencia fue su tratamiento en el movimiento de los personajes, es fluido y muy entendible, además de representar un claro ejercicio de entendimiento del mismo, puesto que se representa a sí mismo, y también dibuja los movimientos de sus gatos de manera que realmente recuerdan a cualquier felino y se familiariza con el espectador.

2.3.2. *Lindsey Olivares*

Lindsey Olivares es una animadora estadounidense que se interesó desde pequeña por la animación. Por ello y con el apoyo de su familia (quienes también se dedican al arte), se trasladó a Florida y empezó sus estudios en el *Ringling College of Art and Design*. Tuvo la oportunidad de practicar en los estudios *Disney*, y en la actualidad trabaja diseñando personajes en *Dreamworks*, donde formó parte del equipo creativo de *Madagascar 3*. De

¹ *Simon's Cat: Cat Man Do* < <https://www.youtube.com/watch?v=w0ffwDYo00Q>>



Figuras 5 y 6. Lindsey Olivares, ilustraciones animadas con su familia.

forma paralela, trabaja en sus proyectos personales, que parten de la generación de historias para cortos animados, en los que muestra su sensibilidad artística y su destreza con el dibujo. Su obra también pasa por las caricaturas de trazo rápido hechas a mano, el diseño de escenarios y personajes de forma digital, incluso con el uso de programas 3D para sus animaciones y además por el libro de artista, de los cuales ya tiene un libro de dibujos a la venta. Actualmente trabaja en su proyecto de un libro ilustrado para niños, que trata sobre una chica peruana que va reuniendo cosas de cada color creando grupos de objetos.

Lindsey Olivares² es una artista que recopila mucha información y referencias para hacer sus proyectos, le da mucha importancia a saber qué es lo que quiere representar y cómo hacerlo, además le pone un gran sentimiento a todas y cada una de sus ilustraciones, por lo que realmente llama nuestra atención su cariño y dedicación.

Nos suscita especial interés su voluntad por dibujar todo tipo de personajes diferentes con rasgos personales identificativos así como su personalidad, y su dedicación para representar escenas del día a día. En cuanto a sus animaciones, muestran una gran dedicación en cuanto al análisis de la actitud, los sentimientos y el carácter de sus personajes. Nos ha ayudado sobre todo su tratamiento del movimiento en las acciones de cada personaje, así como el modo en que trata las limitaciones de cada personaje. Uno de los cortos en los que trabajó trata sobre dos personajes, cuya cualidad principal es que son piñatas, por lo que sus movimientos son algo limitados. Esto nos ha servido de referencia para animar a nuestro personaje, puesto que al ser un personaje anciano, sus movimientos también son más lentos y cuidados, y no dispone de tanta amplitud en los mismos.



Figura 7. Lindsey Olivares. Diseños de personajes para el corto *Anchored*.

² Olivares.L. Blog. <<http://lindseyolivares.blogspot.com.es/>>

Figura 8. LeSean Thomas. Storyboard para la serie *Legend of Korra*.

Figura 9. LeSean Thomas. Diseño de personaje para *Black Dynamite*.



2.3.3. LeSean Thomas

LeSean Thomas³, es un artista americano nacido en Nueva York. Es productor de animación, así como director, animador, dibujante de comics, escritor y diseñador de personajes en Los Ángeles. Trabajo como supervisor de diseño de personajes y co-director para la serie de *Adult Swim*, *The Boondocks*, a la cual ayudo a ser nominada a la mejor comedia. Thomas ha trabajado también realizando el storyboard de series destacadas como *Legend of Korra* y *Ben10: Alien Force*, así como para *The Batman* o *Kim Possible*. Tuvo su primera promoción para *Ubo Network* con su serie de animación online *BattleSeed*, la cual escribió, produjo y dirigió. Además de su faceta como animador, también es dibujante de comics, ha colaborado en títulos como *Arkaniun* o *Las tortugas ninja*.



Moi Animation Studio lo contrato como productor/director en varios proyectos independientes, marcándolo como el primer animador estadounidense en ser contratado para trabajar dentro de la empresa como personal permanente en Corea del Sur. Sus hazañas en la industria de la animación coreana recientemente se han registrado y presentado en un web-documental que produjo y dirigió: *Sesiones de Seúl*.

El trabajo de este artista nos atrae por su estilo personal derivado conjuntamente del cómic americano y del manga japonés, sobre todo por sus dibujos para *Black Dynamite*, sus posturas y dibujos en movimiento realmente llevan a pensar que el personaje se mueve sobre el papel, aunque no esté animado. En el trabajo de storyboard y planificación de planos también ha sido

³ Thomas, L. Web oficial. <<http://leseanthomas.com/>>

un modelo a seguir, ya que sus dibujos llevan a entender a la perfección lo que ocurre en cada escena, utilizando tres tonos de grises para diferenciar la profundidad.

2.3.4. *La Maison en Petits Cubes*

La Maison en Petits Cubes (*Tsumiki no ie*)⁴ es un cortometraje de animación creado por el japonés Kunio Katō galardonado con varios premios, entre ellos el Premio Cristal del Festival Internacional de Películas Animadas de Annecy en 2008, y en 2009 obtuvo el Premio Oscar al mejor cortometraje animado.

La película cuenta la historia de un anciano que vive en soledad, en una ciudad cubierta por el agua, con la peculiaridad además de que el agua no deja de subir conforme pasa el tiempo, obligando al anciano y a los que viven en ella a añadir niveles adicionales a sus casas con ladrillos (cubos) con el fin de poder vivir sin que su casa se inunde y ahogarse. Un día, su pipa favorita cae por una trampilla, que conduce hacia los niveles inferiores de sus anteriores casas, y llega hasta uno de los niveles más bajos, que se encuentran ya inundados desde hace mucho tiempo. El anciano se hace con un traje de buzo y se sumerge, bajando por la trampilla en busca de su pipa. De este modo, se enfrenta a su pasado, porque cada uno de los pisos le recuerda una etapa de su vida.



Figura 10. Kunio Kato.
Fotograma del
cortometraje *La Maison en
Petits Cubes*.



Figura 11. Kunio Kato.
Diseño de escenario para
el cortometraje *la Maison
en Petits Cubes*.

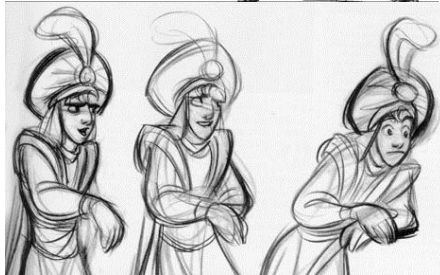
Este onírico cortometraje nos ha servido como inspiración, especialmente en el aspecto del lugar y la vivienda de nuestro personaje, puesto que también vive en una especie de alta torre en una montaña que se encuentra en medio del mar. Además, el diseño algo exagerado del personaje principal y sus movimientos de persona mayor, así como el tipo de animación que se emplea con una técnica que imita la más pura estética tradicional, nos ayudó a

⁴ *La Maison en Pettits Cubes*. <https://www.youtube.com/watch?v=O_2Sc8fD_Kc>

Figura 12. Glean Keane
.Diseños de personaje
para *Tarzan*.

Figura 13. Glen Keane.
Diseños del personaje para
Aladdin.

Figura 14. Glen Keane.
Fotograma de uno de los
dibujos para la animación
de *Aladdin*.



clarificar el tipo de técnica que queríamos usar para nuestro corto, aunque al final nos apoyásemos con el ordenador para darle color y el acabo final, en el que empleamos algunos degradados para darle profundidad al personaje.

Otro de los aspectos en los que nos ayudó esta obra, fue en la animación de los elementos intangibles como el agua o las burbujas.

2.3.5. *Glen Keane*

Glen Keane⁵ nació en Filadelfia y se crio en Arizona, siendo hijo del caricaturista Bil Keane.

Su interés por el arte se desarrolló en su infancia mientras observaba el trabajo de su padre como caricaturista. Su padre lo introdujo en el análisis de las formas del cuerpo y el enfoque creativo del dibujo al natural. Después de la secundaria, Glen ingresó en la Escuela de Arte *California Institute of the Arts*. De manera afortunada, su solicitud fue enviada accidentalmente al Programa Experimental de Animación (Luego llamado *Film Graphics*), donde fue supervisado por Jules Engel, quien actualmente es un famoso profesor de animación.

Keane dejó la escuela de animación en el 1974, año en que se adhirió a la plantilla de animadores de Walt Disney. Su primer trabajo le llevo 3 años, colaborando junto al famoso animador Ollie Johnston, se trató de *Bernardo y Bianca*, dónde animó a dos de sus personajes. Después de algunos años de experiencia en la empresa, Glen Keane colaboró con John Lasseter (*Toy Story*) en una escena de 30 segundos (*Where the Wild Things Are*) que integraba animación tradicional de personajes y gráficos generados a ordenador. Esta fue finalmente cancelada por salirse de presupuesto, pero dicha técnica fue predecesora de la famosa escena de baile en *La bella y la bestia*.

Sus trabajos más reconocidos son de la época en la que se convirtió en jefe de animación. Su trabajo consistió en dar vida a algunos de los personajes más emblemáticos del estudio, entre ellos diseñó y animó al personaje de Ariel en *La Sirenita*. Años más tarde supervisó la animación de los personajes protagonistas en 3 de sus películas, *Aladdin*, *Bestia*, *Pocahontas* y *Tarzan*. En sus trabajos más recientes participó como animador principal en *El planeta del tesoro*, y fue director de animación en *Enredados*.

Aunque en el año 2012 Keane dejó la empresa de *Walt Disney Studios*, es también autor e ilustrador de una serie de libros para niños, y sigue animando por su cuenta. Su último corto, *Duet*, ha sido publicado este mismo año.

Este artista nos inspiró tanto en la animación de nuestro personaje, como en los diferentes diseños, ya que él realiza muchos bocetos de los diseños de sus personajes. En algunos de los videos⁶ en los que Glen Keane aparece

⁵ Keane, G. The art of Glen Keane. Blog. < <http://theartofglenkeane.blogspot.com.es/>>

⁶ Keane. G. Flipping Aladdin. (Video) <<http://www.penciltestdepot.com/2011/02/glen-keane-pencil-test-flipping-aladdin.html>>

animando, se puede apreciar la soltura y la experiencia con la que maneja el lápiz a la hora de animar, y por ello nos inspira su animación tradicional sobre papel. Además nos han inspirado particularmente las animaciones de Aladdin y Ariel, ya que realmente consigue dar vida a estos personajes simplemente con un lápiz, o en sus diseños sin necesidad de animación, porque los llena de expresiones y movimiento.



Figura 15. Glen Keane.
Boceto de Aladdin.

3. PROCESO DE TRABAJO

En este apartado, nos centraremos en aportar toda la información necesaria para que el lector entienda como ha sido el trabajo y porque, así como algunos datos complementarios. El proceso de trabajo de este proyecto se puede dividir en 3 etapas: preproducción, producción y postproducción.

3.1. PREPRODUCCIÓN

En el proceso de preproducción, realizamos todo tipo de trabajos que necesitábamos tener como base para la posterior producción de la animación del cortometraje, como por ejemplo el proceso de reunir documentación de referencia para realizar diseños de espacios y personaje, y el guion, junto con el storyboard.

3.1.1. Guion

El guion es la base de la historia y por tanto lo que se realizó primero, después de tener la idea. Fue escrito por Julia Gómez de Val con la supervisión

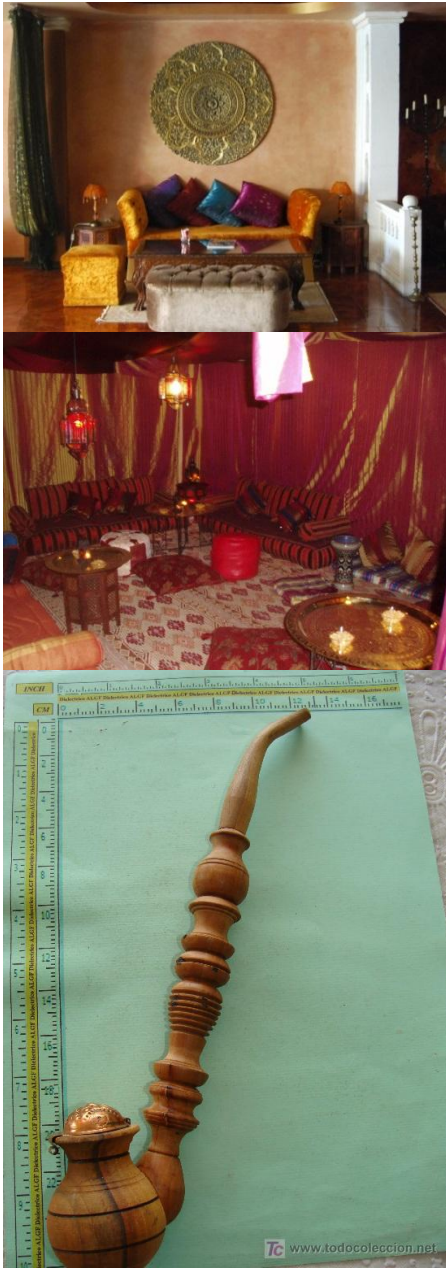


Figura 16. Salita árabe.

Figura 17. Teteria árabe.

Figura 18. Pipa cachimba árabe.

de los demás miembros del equipo. Es el principio de un proceso visual, en el que se explica cada detalle, a la vez que narra y describe. El proceso de guion se podría dividir en dos partes; guion literario y guion técnico.

3.1.1.1. Guion literario

El guion literario es una narración, en la que constan todos los detalles para una obra que ha sido planteada para su puesta en escena con imagen y sonido. En él se detallaron las acciones del anciano, acompañándose de descripciones detalladas de los objetos y el lugar.

La historia comienza con un reconocimiento del lugar, mostrando la shisha al espectador, hasta dónde se encuentra el anciano. El anciano consultará su libro en el que figuran los tipos de nubes que ha de hacer cada día. Cuando lo tiene ya consultado, camina hasta el armario dónde tiene todos los pigmentos de colores en pequeño saquitos amontonados. Estos los utiliza para darle color a las nubes. Cuando coge el saco que corresponde, se encamina hacia la escalera que le lleva hasta la cima. Allí su trabajo consiste en poner en funcionamiento todo el recinto. Por tanto, en la cúpula más alta, el anciano enciende un enorme carbón, lanzando una cerilla prendida sobre él. Una vez encendido, mete la mano en el saco que ha cargado hasta arriba, y suelta sobre el carbón los pigmentos del color que corresponde. Entonces, ya se encuentra todo preparado para que empiece a trabajar. Camina hasta el borde de la balconada sin barandillas e introduce el bastón en un hueco que hay en el suelo, porque este mismo es el que le sirve de boquilla para fumar y crear las nubes. Se sienta como puede en el borde de la balconada, con los pies colgando, y allí comienza a fumar para transformar su humo en nubes.

3.1.1.2. Guion técnico

Por otra parte el guion técnico, que no es el guion literario transformado, sino otro documento diferente, es aquel en el que se especifica la información necesaria para producir cada uno de los planos visuales que la producción requiera. Puede en ocasiones ir acompañado por el storyboard, y en nuestro caso lo hicimos de esta manera. En él, especificamos el tipo de plano, así como la posición de la cámara. También los cambios de plano, las acciones del personaje, y el lugar o momento del día en el que se daba cada acción y cada plano. Además se especificó qué tipo de sonido y/o música sonaría en cada momento de la producción.

3.1.2. Documentación

La recopilación de documentación fue una etapa importante del trabajo, ya que todos nuestros escenarios y objetos iban a ser puramente ficticios y fantásticos. La torre donde vive el anciano es una shisha gigante, de modo que necesitábamos todo tipo de referencias para poder diseñar tal estructura y los interiores con todo tipo de objetos y decoración necesarios.

Así pues, realizamos una búsqueda, mayoritariamente vía internet, en la que recopilamos todo tipo de información sobre tipos de shisha y su funcionamiento. Además, optamos por enfocar el interior hacia una estética árabe, que recordara a las teterías donde se utilizan estos instrumentos habitualmente. De modo que recopilamos algunas imágenes de salones y baños árabes, las imágenes de salones nos servirían para diseñar la sala de estar, el lugar donde habita el anciano cuando no se encuentra dedicándose a su trabajo, y las imágenes de los baños se utilizarían de referencia para diseñar la zona inferior, donde se encuentra el agua con las burbujas. A la vez que buscábamos escenarios, reunimos todo tipo de objetos que concordaran con nuestros diseños; maceteros, mesitas de té, divanes, cojines, armarios... ya que algunos de estos objetos eran utilizados por el personaje en el corto.

Concluida la primera búsqueda, necesitábamos también un conjunto de referencias para el diseño del personaje, ya que también iba a ser creado desde cero. De modo que recopilamos una serie de fotos de personas reales, especialmente ancianos con rasgos árabes, y además, también reunimos una colección de personajes ficticios y caricaturas ya creadas, para poder tener una idea básica sobre el personaje que queríamos diseñar.

Figura 19. Alba Castañosa. Bocetos de personaje para el corto *Shisha, el creador de nubes*.

Figura 20. Mónica Martínez. Boceto de escenario para *Shisha, el creador de nubes*.



3.1.3. Concept Art

Para comenzar con la realización de los diseños conceptuales del corto, hicimos un conjunto de bocetos por persona, de manera que pudiésemos escoger el diseño que más nos atraía para el proyecto y a su vez la técnica. Así también podríamos tener la posibilidad de unificar todo el trabajo de una forma en que la estética quedase de forma homogénea.

Una vez hecho esto, el trabajo quedó dividido en tres áreas: diseño de personajes, de atrezzo y objetos, y el diseño de escenarios y fondos.

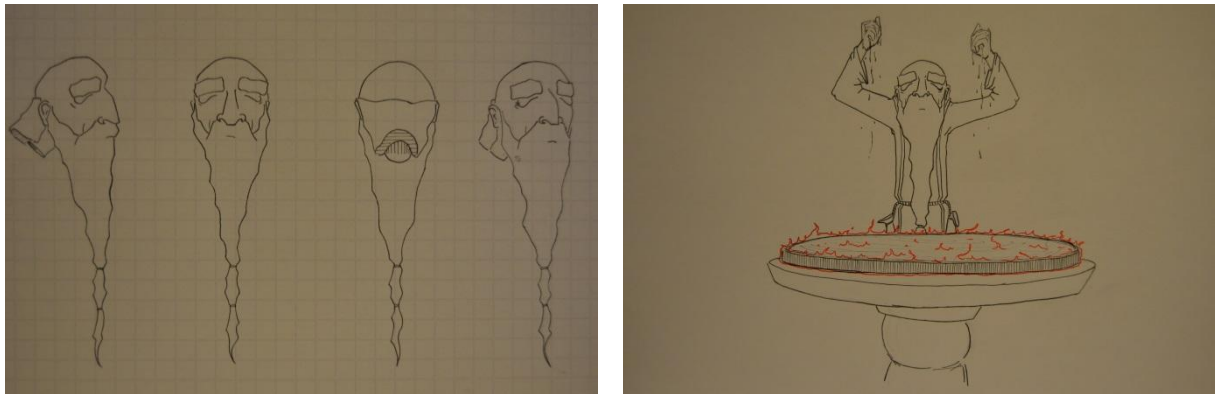


Figura 21. Julia Gómez.
Diseño de personaje para
el corto *Shisha, el creador de
nubes*. “Turn around”
de la cabeza

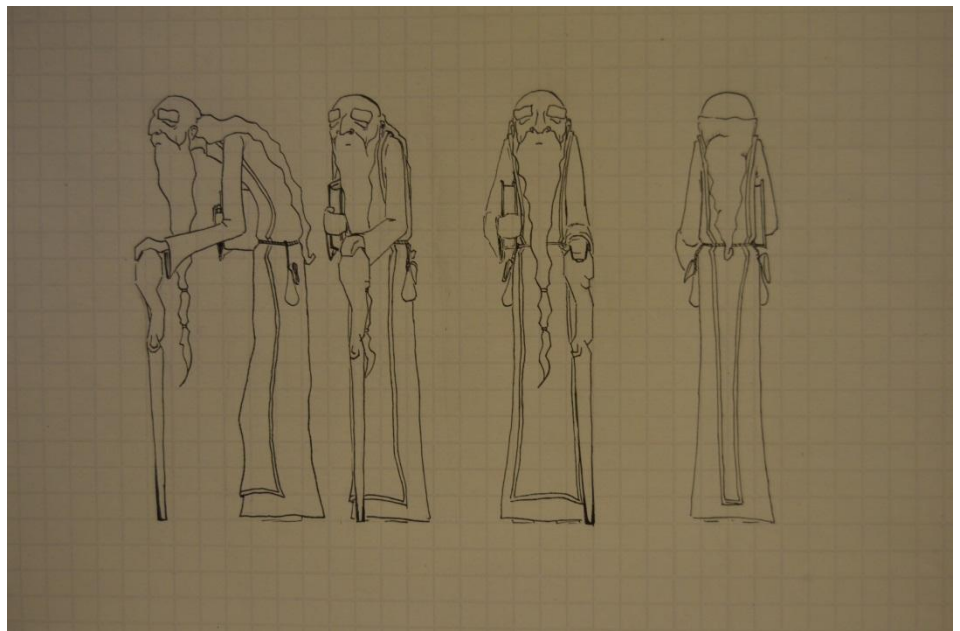
Figura 22. Julia Gómez.
Diseño de personaje para
*Shisha, el creador de
nubes*. Anciano tirando los
polvos al carbón.

3.1.3.1. Personaje

El equipo tenía muy clara la descripción de nuestro personaje. Se trataba de un anciano, vestido con una túnica y acompañado de un bastón que le ayuda a caminar. Su rostro tendría unas facciones marcadas, acompañadas de una aguiluña y pronunciada nariz, y una abundante y larga barba, que haría juego con sus pobladas cejas. Con ausencia de cabello en su cabeza, tendría una larga melena que le empezaría a nacer desde la parte posterior de la misma, a la altura de las orejas. Se pretendía que su pelo y su barba evocaran de alguna manera a las nubes que él crea.

El personaje no tendría una descripción psicológica, ya que en el mismo guion del cortometraje es irrelevante, puesto que pensábamos darle más importancia a los hechos y los movimientos, pues estos darían más importancia a los acontecimientos que se suceden en el relato. Sin embargo, podemos asumir que es un personaje sencillo y sin complicaciones, que encuentra el sentido de su existencia en su trabajo de crear nubes, y por tanto es responsable y trabajador.

Teniendo en cuenta estos factores, el equipo entero se dispuso a realizar bocetos del personaje, meros esbozos del concepto que teníamos de él, que podrían servir para decidir entre cual nos parecía más adecuado. Una vez hecho esto, se decidió que el personaje lo desarrollaría Julia Gómez de Val, quién realizó varios esbozos de ancianos en los que se valoraron todas las opciones posibles que podría tener su rostro o su cuerpo. Finalmente una vez determinado su diseño definitivo, se realizaron los diseños pertinentes, incluyendo un “turn around” del personaje (un documento en el que se representa al personaje en una cuadrícula, girándolo de manera que se puede ver cómo es de frente, de tres cuartos, de perfil y de espaldas, cada uno de estos dibujos con la misma altura y alineados), se le dibujo realizando algunas acciones y movimientos, y también algunas expresiones, aunque estas no serían empleadas más adelante. Todos estos documentos sirvieron de referencia para que las animadoras pudieran animar el personaje sin problemas de diseño. Estas obras se realizaron de manera tradicional, dibujando a lápiz, y siendo acabadas con un entintado. Para las pruebas de color, se utilizaron rotuladores.



3.1.3.2. Atrezo

El diseño de atrezo y objetos se realizó entre las demás miembros del equipo Alba Castañosa Ángel, Paola Tejera y Mónica Martínez. Para ello seguimos los mismos pasos mencionados con anterioridad, utilizamos la documentación recogida para tener una idea base de todos los diseños que se necesitaban realizar. Debido a la escasez de tiempo del que se disponía para llevar a cabo la producción, tuvimos que simplificar los objetos y los escenarios, de modo que los objetos que tuvimos que diseñar fueron la mayoría porque el personaje interactuaba con ellos en algún momento del guion, entre ellos podríamos considerar el libro, el armario, el bastón, los sacos y el mobiliario de la parte de arriba, dónde se encuentra el carbón de la shisha y las cerillas, organizadas en un cerillero. El resto eran objetos cuya función sería otorgarle ambiente y personalidad a la estancia, como por ejemplo el diván, las plantas, la mesita de té... etc.

Estos diseños fueron realizados del mismo modo que el personaje, fueron dibujados a lápiz y posteriormente se colorearon a rotulador, con el fin de determinar la paleta de color de cada uno. Algunos de ellos fueron también coloreados mediante el uso de acuarela.

3.1.3.3. Escenarios

El trabajo de concept art de los escenarios fue realizado por las mismas personas que trabajaron en el atrezo. Fundamentalmente necesitábamos el diseño de los tres escenarios principales, que eran un plano de la shisha completa del exterior, el diseño de la sala de estar y el piso superior donde se encuentra el carbón. De este modo al tener estos lugares ya planteados nos



Figura 23. Julia Gómez. "Turn around" de personaje para *Shisha, el creador de nubes*.

Figura 24. Mónica Martínez, Diseño de objetos para *Shisha, el creador de nubes*. Diván y cojines.

Figura 25. Alba Castañosa. Diseño de objetos para *Shisha, el creador de nubes*. Libro.

Figura 26. Paola Tejera. Diseño de objetos para el corto *Shisha, el creador de nubes*. Armario interior.



Figura 27. Paola Tejera. Diseño de escenario para *Shisha, el creador de nubes*. Plano entero de la shisha.

Figura 28. Mónica Martínez. Diseño de escenario para *Shisha, el creador de nubes*. Sala principal desde el exterior.



ayudaría en la posterior creación de los fondos que correspondieran a cada uno de los planos del corto.

Para la creación del exterior, realizamos varias pruebas de manera tradicional y digital, y con varias paletas de colores. Esto nos ayudó a definir la shisha final, y a determinar dónde estaría situada exactamente. La idea principal era situarla sobre una montaña muy alta, dónde las personas no pudieran llegar a avistarla, ya que el relato es de índole fantástica. Finalmente se ubicó en una montaña en medio del mar, lo más alejada posible de cualquier población. El diseño final fue realizado a ordenador, con varias opciones en cuanto a paleta de color.

En cuanto a los interiores, empezamos por la sala de estar. El concepto que teníamos de ella era situarla justo en la zona superior al recinto esférico base, dónde se encontraba el agua. Esta sería una sala circular, con paredes transparentes (ya que todas son de cristal), y con una estructura cilíndrica en el centro. Dentro de dicha estructura se encontrarían las largas escaleras que llevan hacia lo más alto de la shisha. Así pues dividimos la sala de estar en dos partes, de modo que en una se situaría todo el mobiliario de salón, como el diván o la mesita de té, y la otra zona quedaría más marcada como área de trabajo, situando en ella el atril con el libro o el armario con los saquitos llenos de polvo y pigmentos (estos se utilizarían para dar color a las nubes, según el día). Los diseños finales de este escenario fueron realizados digitalmente.

El siguiente escenario sería el correspondiente a la parte superior de la shisha. El concepto que teníamos de él era una sala bastante minimalista, también circular, dónde solamente se encontrasen los instrumentos necesarios para poner la torre en funcionamiento. De modo que habría una pequeña entrada hacia la escalinata, y al otro lado se encontraría una gran mesa con un ancho carbón. A su lado, una pequeña superficie dónde reposaría el cerillero. Este recinto estaría cubierto por una llamativa cúpula de tonos púrpuras, y con diversas arcos alrededor, que dejarían paso hacia una balconada sin barandillas, dónde el anciano se sentaría para fumar y crear las nubes de este

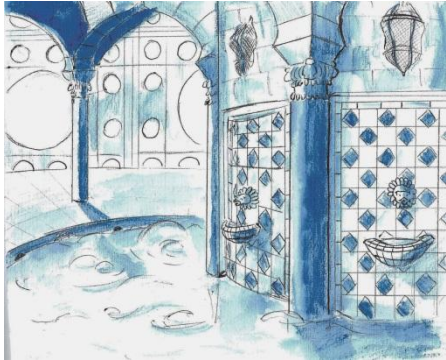


Figura 29. Mónica Martínez. Boceto de escenario para el corto *Shisha, el creador de nubes*. Zona de las burbujas (baño turco).

modo. Posteriormente se dividiría el diseño de esta zona en dos, un plano en el que se viera completamente la cúpula y otro dónde se apreciaran las vistas del mar que se podían obtener desde lo alto. Los diseños de este lugar fueron realizados de forma tradicional, utilizando acuarela y tinta. Más tarde se daría un acabado digital a los mismos.

Cabe añadir que en esta etapa del proyecto se realizaron algunas pruebas, con la intención de incluir un escenario que recordase a un baño turco, este se situaría en la zona inferior dónde en un narguile normal se encontraría el agua, pero finalmente se descartó esta idea ya que era irrelevante en el relato y no se disponía de tiempo en el cortometraje para realizar un plano detallado de este lugar, de modo que se estableció simplemente como un recinto cerrado con agua burbujeante.

3.1.4. Storyboard

El storyboard o guion gráfico, plantea una serie de ilustraciones mostradas en una secuencia, con la finalidad de servir de guía en el entendimiento de una historia o relato. En este caso serviría para previsualizar la animación y seguir la estructura de los planos.

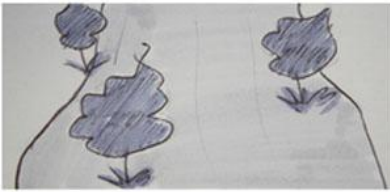
El storyboard fue llevado a cabo por Paola Tejera y Mónica Martínez una vez decididos los planos en equipo. En el planteamiento de los planos, había algunos a los que el equipo les dio vital importancia, como por ejemplo los travellings verticales de reconocimiento del lugar, donde se vería la shisha entera. Estos planos eran realmente importantes porque en un cortometraje de tan poca duración necesitábamos una manera de mostrar el lugar completamente, y a la vez, que no fuera simplemente una panorámica general (la cual guardaríamos como plano final) sino que acompañase al relato, y que al igual que se va descubriendo qué es lo que está haciendo el personaje, el lugar se descubriese del mismo modo, poco a poco. De igual manera era importante mostrar claramente con planos detalle qué es lo que el personaje estaba haciendo o que estaba cogiendo, de modo que tuvimos especial cuidado en plantear estos planos de forma que no resultaran repetitivos o que realmente fueran necesarios para el entendimiento del espectador.

Este proceso fue realizado en páginas tamaño A4, situando en cada una seis ilustraciones. Estas se llevaron a cabo de forma tradicional, mediante la utilización de lápiz y tinta. Posteriormente fueron coloreadas en varios tonos de grises, utilizando rotuladores, de este modo se podría apreciar la profundidad en las imágenes y se podría destacar al personaje.

Una vez terminados y numerados los planos, se escribieron los datos del guion técnico bajo cada una de las imágenes, de modo que quedase más claro el contenido de cada plano, en cuanto a imagen y sonido.

Algunos de los planos planteados en el storyboard fueron sometidos a cambios en una parte más avanzada del trabajo, ya que estos tienen la función principal de guiar al espectador en el relato, y algunos de ellos no cumplían

esta función porque no estaban claros o directamente no eran relevantes y fueron sustituidos por otros más importantes o eliminados.



1: Shot - 1. Plano general. Angulación horizontal. Travelling Vertical.
Action - Reconocimiento del paisaje y de la cachimba.
Sound/time - Diegético viento. Extradiegético música "Waking Dream". Tiempo 3"



2: Shot - 1. Plano exterior general. Angulación horizontal. Travelling Vertical.
Action - Reconocimiento del paisaje y de la cachimba.
Sound/time - Diegético: viento. Extradiegético: música "Waking Dream", Tiempo 3"



3: Shot - 1. Plano exterior general. Angulación horizontal. Travelling Vertical.
Action - Reconocimiento del paisaje y de la cachimba.
Sound/time - Diegético: viento. Extradiegético: música "Waking Dream", Tiempo 3"



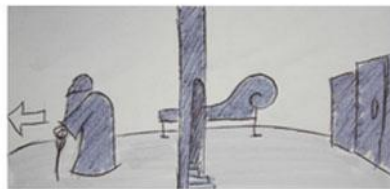
4: Shot - 1. Plano exterior general. Angulación horizontal. Travelling Vertical.
Action - Reconocimiento del paisaje y de la cachimba.
Sound/time - Diegético: viento. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 3"



5: Shot - 2. Plano exterior general. Angulación horizontal. Plano fijo. Zoom in.
Action - Vemos las siluetas de la habitación principal desde fuera de la pared de cristal. Dentro se ve andando hacia la izquierda al anciano.
Sound/time - Diegético: viento. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 1"



6: Shot - 3. Plano interior general. Angulación horizontal. Plano fijo.
Action - El anciano anda lentamente hacia su izquierda.
Sound/Time - Diegético: golpes del bastón, pasos. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 5"



7: Shot - 3. Plano interior general. Angulación horizontal. Plano fijo.
Action - El anciano anda lentamente hacia su izquierda.
Sound/Time - Diegético: golpes del bastón, pasos. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 5"



8: Shot - 3. Plano interior general. Angulación horizontal. Plano fijo.
Action - El anciano anda lentamente hacia su izquierda.
Sound/Time - Diegético: golpes del bastón, pasos. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 5"



9: Shot - 4. Plano medio interior. Angulación oblicua, picado. Plano fijo.
Action - El anciano está consultando en su calendario cómo es el color de las nubes que tocan ese día.
Sound/Time - Diegético: roce del dedo contra el libro. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 3"



10: Shot - 4. Plano medio interior. Angulación oblicua, picado. Plano fijo.
Action - El anciano está consultando en su calendario cómo es el color de las nubes que tocan ese día.
Sound/Time - Diegético: roce del dedo contra el libro. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 3"



11: Shot - 5. Plano entero, interior. Angulación horizontal. Plano fijo.
Action - El anciano termina de consultar el viejo calendario. Éste mira hacia su derecha y comienza a caminar.
Sound/Time - Diegético: Pasos, golpes del bastón contra el suelo. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 4"



12: Shot - 5. Plano entero, interior. Angulación horizontal. Plano fijo.
Action - El anciano termina de consultar el viejo calendario. Éste mira hacia su derecha y comienza a caminar.
Sound/Time - Diegético: Pasos, golpes del bastón contra el suelo. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 4"



13: Shot - 6. Plano entero, interior. Angulación horizontal. Plano fijo.

Action - El anciano se acerca al armario donde guarda los pigmentos con los que colorea las nubes. Lo mira y abre la puerta.

Sound/Time - Diegético: Pasos, golpes del bastón contra el suelo, chirrido de la puerta del armario. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 5"



14: Shot - 6. Plano entero, interior. Angulación horizontal. Plano fijo.

Action - El anciano se acerca al armario donde guarda los pigmentos con los que colorea las nubes. Lo mira y abre la puerta.

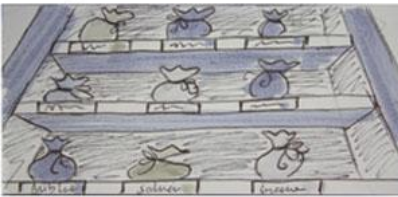
Sound/Time - Diegético: Pasos, golpes del bastón contra el suelo, chirrido de la puerta del armario. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 5"



15: Shot - 6. Plano entero, interior. Angulación horizontal. Plano fijo.

Action - El anciano se acerca al armario donde guarda los pigmentos con los que colorea las nubes. Lo mira y abre la puerta.

Sound/Time - Diegético: Pasos, golpes del bastón contra el suelo, chirrido de la puerta del armario. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 5"



16: Shot - 7. Plano subjetivo. Angulación oblicua, contrapicado. Plano fijo.

Action - Se ve el contenido del armario desde la vista del anciano.

Sound/Time - Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 1"



17: Shot - 8. Plano detalle. Angulación oblicua, ligeramente contrapicado. Travelling horizontal.

Action - Se hace un recorrido de la balda donde se encuentra el saquito de pigmento que utilizará para sus nubes.

Sound/Time - Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 3"



18: Shot - 8. Plano detalle. Angulación oblicua, ligeramente contrapicado. Travelling horizontal.

Action - Se hace un recorrido de la balda donde se encuentra el saquito de pigmento que utilizará para sus nubes.

Sound/Time - Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 3"



19: Shot - 8. Plano detalle. Angulación oblicua, ligeramente contrapicado. Travelling horizontal.

Action - Se hace un recorrido de la balda donde se encuentra el saquito de pigmento que utilizará para ç sus nubes.

Sound/Time - Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 2,5"



20: Shot - 9. Plano detalle. Angulación oblicua, ligeramente contrapicado. Plano fijo.

Action - El anciano estira su mano para coger el saquito que corresponde.

Sound/Time - Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 2,5"



21: Shot - 9. Plano detalle. Angulación oblicua, ligeramente contrapicado. Plano fijo.

Action - El anciano estira su mano para coger el saquito que corresponde.

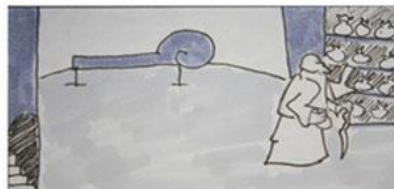
Sound/Time - Diegético: roce de saco. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 2,5"



22: Shot - 10. Plano general, interior. Angulación oblicua, picado. Plano fijo.

Action - El anciano coge el saquito (racord de movimiento) y se ata el saquito a la cintura.

Sound/Time - Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 5"



23: Shot - 10. Plano general, interior. Angulación oblicua, picado. Plano fijo.

Action - El anciano coge el saquito (racord de movimiento) y se ata el saquito a la cintura.

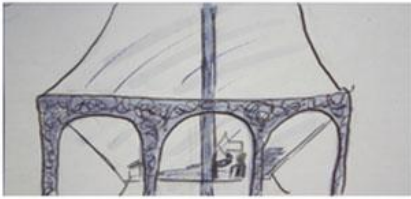
Sound/Time - Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 5"



24: Shot - 10. Plano general, interior. Angulación oblicua, picado. Plano fijo.

Action - El anciano coge el saquito (racord de movimiento) y se ata el saquito a la cintura.

Sound/Time - Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 5"



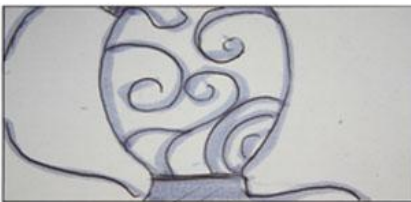
25: Shot - 11. Plano general, exterior. Angulación horizontal. Plano fijo.
 Action - Se ve la silueta del anciano andando hasta el tubo central para subir las escaleras.
 Sound/Time - Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 2"



26: Shot - 11. Plano general, exterior. Angulación horizontal. Plano fijo.
 Action - Se ve la silueta del anciano andando hasta el tubo central para subir las escaleras.
 Sound/Time - Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 2"



27: Shot - 12. Plano general, exterior. Angulación horizontal. Travelling vertical.
 Action - Reconocimiento de la cachimba.
 Sound/Time - Diegético: viento. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 3"



28: Shot - 12. Plano general, exterior. Angulación horizontal. Travelling vertical.
 Action - Reconocimiento de la cachimba.
 Sound/Time - Diegético: viento. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 3"



29: Shot - 12. Plano general, exterior. Angulación horizontal. Travelling vertical.
 Action - Reconocimiento de la cachimba.
 Sound/Time - Diegético: viento. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 3"



30: Shot - 12. Plano general, exterior. Angulación horizontal. Travelling vertical.
 Action - Reconocimiento de la cachimba.
 Sound/Time - Diegético: viento. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 3"



31: Shot - 12. Plano general, exterior. Angulación horizontal. Travelling vertical.
 Action - Reconocimiento de la cachimba.
 Sound/Time - Diegético: viento. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 3"



32: Shot - 12. Plano general, exterior. Angulación horizontal. Travelling vertical.
 Action - Reconocimiento de la cachimba.
 Sound/Time - Diegético: viento. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 3"



33: Shot - 13. Plano general, exterior. Angulación horizontal. Plano fijo.
 Action - Se ve al anciano aparecer por el hueco central de las escaleras.
 Sound/Time - Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 1"



34: Shot - 14. Plano general, interior. Angulación oblicua, picado. Plano fijo.
 Action - El anciano se acerca a la cazuela con el carbón.
 Sound/Time - Diegético: pasos, golpes de bastón. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 2"



35: Shot - 14. Plano general, interior. Angulación oblicua, picado. Plano fijo.
 Action - El anciano se acerca a la cazuela con el carbón.
 Sound/Time - Diegético: pasos, golpes de bastón. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 2"



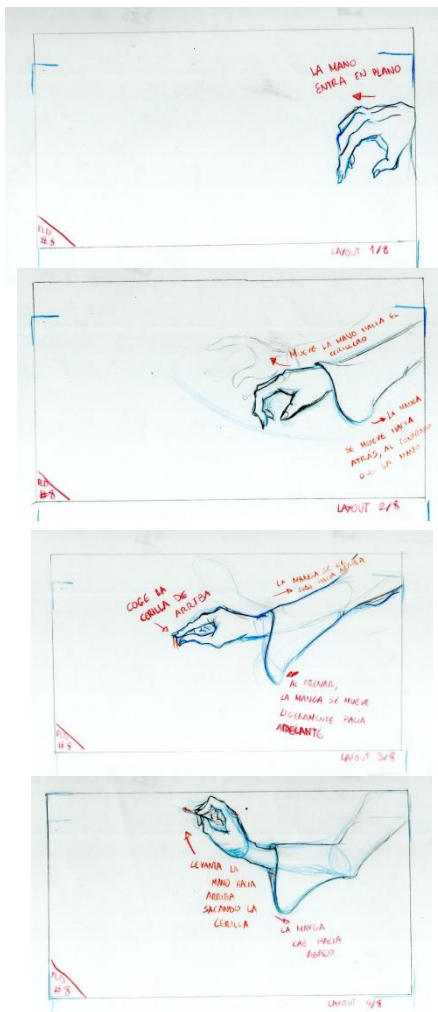
36: Shot - 14. Plano general, interior. Angulación oblicua, picado. Plano fijo.
 Action - El anciano se acerca a la cazuela con el carbón.
 Sound/Time - Diegético: pasos, golpes de bastón. Extradiegético: música "Waking Dream". Tiempo 2"

Figuras 30 a 35. Páginas 1 a 6 del storyboard para *Shisha, el creador de nubes*.

3.1.4.1. Animática

La animática es la animación previa que se realiza empleando las ilustraciones del storyboard, con ella se comprueba cómo va a quedar la futura producción. Fue realizada con *Adobe Premiere* en un ordenador. Esta fase del trabajo se realizó en grupo, para comprobar que el tiempo de duración de cada plano era el adecuado. Además, en esta etapa se añadió música provisional similar a la banda sonora final, y también algunos sonidos. De este modo aunque no se viesen las acciones animadas, podía entenderse lo que estaba sucediendo. Este proceso nos ayudaría también a decidir que planos eran válidos y cuales se debían eliminar o sustituir por otros diferentes. En total el corto duraría dos minutos aproximadamente.

Figura 36. Mónica Martínez. Puesta en escena para *Shisha, el creador de nubes*.



3.1.5. Puesta en escena (Lay out)

La puesta en escena o “lay out”, es el proceso de trabajo por el que se determina cómo se van a ver los planos en el corto de una manera más acabada o definitiva. Se trabaja con las ilustraciones del storyboard, haciéndolas más próximas a lo que será el plano final, con todos los detalles, e incluso dibujando los movimientos de cámara y algunos movimientos clave del personaje, que lleven a entender exactamente donde se sitúa frente a la cámara y la acción que realice.

En nuestro proyecto, nos dividimos las ilustraciones del storyboard entre los miembros del equipo, de modo que cada uno realizó de 4 a 5 planos. Para ello, utilizamos una carta de áreas para animación, con rectángulos cuyas medidas correspondían a 16:9, que es el tamaño que tienen las imágenes en las televisiones y pantallas actuales.

Los “lay outs” se realizaron con lápiz y papel, marcando con un lápiz rojo todos los datos que se necesitaban tener en cuenta en cada plano, rectángulos para los travellings de cámara en el mismo dibujo y flechas que indicaran hacia dónde miraría o se movería el personaje.

3.2. PRODUCCIÓN

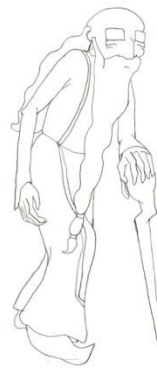
3.2.1. Animación

Una vez terminada la preproducción del cortometraje, pasaríamos a la animación del mismo, empezando a darle vida al personaje.

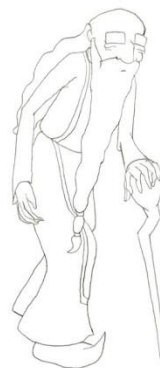
La animación se realizó en hojas de papel normal, con un portaminas, de forma que la línea fuera más precisa. Cada plano se dividió en varias capas, de manera que solo nos teníamos que preocupar de animar un elemento en cada ocasión. Por ejemplo, si en uno de los planos teníamos el personaje, otro elemento que se moviera, un objeto o un efecto de humo, y el fondo, cada uno de estos elementos se animaría por separado, y luego se juntarían en el mismo plano utilizando el ordenador. Se trabajó utilizando algunas de las poses clave

que ya se habían dibujado en los lay outs, y planificando el *timing* que tendría cada movimiento, es decir, el número de *frames* que tendría cada acción en el plano. Una vez hecho esto, se intercalaban los dibujos restantes necesarios para que la animación fuera más fluida. Este proceso se llevó a cabo por Paola Tejera y Mónica Martínez en cuanto a la animación del personaje, y Julia Gómez de Val que se encargó de la animación de los efectos especiales. En cuanto al personaje, dependiendo de la dificultad que conllevara cada animación, nos repartíamos los planos de trabajo entre las dos, o bien, combinábamos nuestro trabajo, de manera que cuando alguien no entendía un movimiento, la otra persona podría encargarse, ayudando en el intercalado.

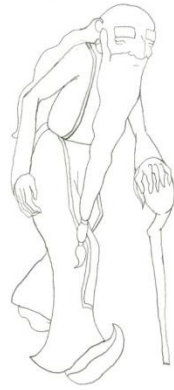
(39)



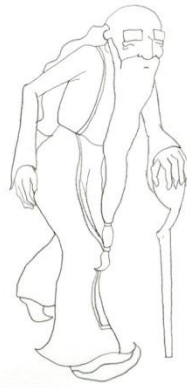
(40)



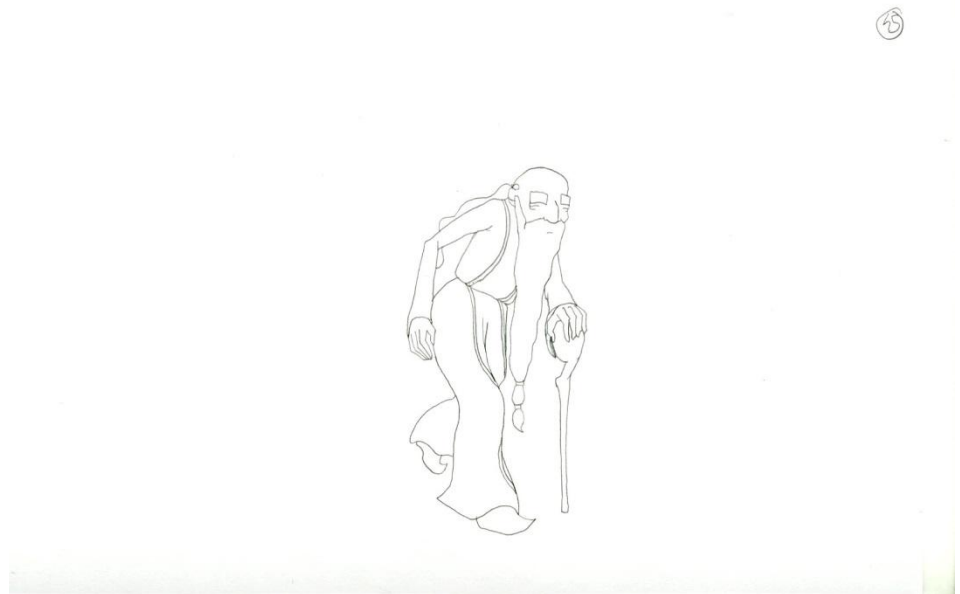
41



43



Figuras 37 a 41. Mónica Martínez. Fotogramas de animación para *Shisha, el creador de nubes*.



Para empezar a animar, lo primero que se haría sería dibujar la acción con formas circulares simples, sobre todo en el caso del personaje. De modo que al probar la animación, se pudiera ver una figura en movimiento pero sin estar detallada. Este tipo de dibujo simple nos ayudó a conseguir que el movimiento base fuera coherente y correcto, antes de empezar a detallarlo.

Una vez hecho, el siguiente paso fue el de detallar al objeto o al personaje que estuviera en movimiento, teniendo en cuenta todo tipo de animación secundaria, como el cabello, la barba o la túnica, es decir, los movimientos que dependen del movimiento principal, pero que no se mueven en el mismo sentido ni al unísono, tienen sus propias acciones debido a cuestiones de física o inercia. Entonces ya tendríamos lo que se llama *pencil test*, las pruebas a lápiz de la animación entera en sucio. En esta etapa se puede apreciar si el movimiento es correcto o no, pero las líneas se pueden encontrar confusas y tambaleantes debido muchas veces al poco aseo al realizar el boceto. Por ello, hay que retocar las animaciones finales.

3.2.1. Clean Up

Se denomina “clean up” a la etapa de limpieza de las animaciones. Este proceso fue llevado a cabo calcando cada uno de los “frames” de cada plano en una hoja nueva. Esto se debe a que cada dibujo iba a ser escaneado y pasado posteriormente a ordenador. Estaba previsto que el acabado final se daría con *Toon Boom*, y para ello los dibujos debían estar lo más claros y limpios posible, porque de otra manera la aplicación no los leería bien, y deberíamos volver a repasarlos con la tableta gráfica en el ordenador. Por ello, los dibujos fueron calcados en hojas nuevas, para que la hoja estuviera lo más clara posible sin marcas de goma o líneas anteriores. Se utilizó portaminas para copiar cada dibujo.



Figura 42. Mónica Martínez. Fondo a color para el corto *Shisha, el creador de nubes*.



Figura 43. Paola Tejera. Fondo a color para el corto *Shisha, el creador de nubes*.

Una vez realizadas las pruebas de animación y con los dibujos claros y limpios, se escaneó dibujo por dibujo, para que todos figurasen en el ordenador con la mejor calidad posible. Una vez hecho esto, ya podíamos pasar a montar nuestro corto y a pintarlo.

3.3. POSTPRODUCCIÓN

En esta etapa del trabajo, una vez ya se tiene el material principal del cortometraje, la animación, se les da el acabado con el color, efectos especiales, montaje... etc.

3.3.1. Color

Cada una de las capas de los planos fue montada finalmente con *Toon Boom*. Se pintaron las animaciones de cada una utilizando también este software, en el que dimos a los motivos animados una capa de color base y otra capa de degradado para darle una profundidad, y poder definir mejor la paleta de colores. Para el personaje, utilizamos dos paletas de colores diferentes, una para cuando se encuentra en la parte de abajo, ya que está influido por los cristales de la shisha y por la noche. Cuando el personaje está arriba, utilizamos una paleta de colores más viva porque ya es de día. Además, también se colorearon las líneas de contorno, con un color similar al del relleno para que se compenetrase mejor con el fondo.



Figura 44. Fotograma del corto *Shisha, el creador de nubes*, en proceso de postproducción.

Los fondos a color de cada uno de los planos se realizaron utilizando los programas *Adobe Photoshop* y *Paint Tool SAI*. Para pintarlos utilizamos una serie de color planos primero, que mezclamos con algunas texturas para poder darle diferentes matices dependiendo de qué material se tratara. Además utilizamos degradados y sombras planas. También se intentó eliminar el uso de la línea salvo para algunos detalles que debíamos diferenciar. Una vez los fondos a color estuvieron acabados, lo que se hizo fue meterlos en el archivo de *Toon Boom* del plano al que correspondieran, y ponerlos en la última capa, de forma que quedase el fondo al final y las capas de las animaciones, tuviera una o más, delante.



Figura 45. Fotograma a color del corto *Shisha, el creador de nubes*.

Debido a la escasez de tiempo del que se ha dispuesto para trabajar en este proyecto, y sobre todo para esta parte de postproducción, el proceso de coloreado está todavía en fase de elaboración, por lo que hemos realizado un montaje en video para poder tener una idea de cómo será el cortometraje una vez acabado, teniendo en cuenta diseños y duración del mismo. Además hemos realizado un tráiler con las escenas coloreadas del que se hablará más adelante, en el apartado correspondiente.

3.3.2. Montaje

El programa con el que realizamos el montaje de los planos uno detrás de otro fue *Adobe Premiere*. Con este programa no solo añadimos los planos, sino que además, añadimos los títulos y los créditos, y añadimos algunos efectos de imagen para que el tráiler quedase más dinámico.

Utilizamos a su vez este software para producir los *travellings* hacia arriba de la shisha, puesto que esto no fue una animación, sino que utilizamos una ilustración, de tamaño grande y alargado en vertical, en la que simplemente

configurándola adecuadamente en el programa, la cámara iría poco a poco y, a la velocidad que el equipo marcara, hacia arriba.

Nuestro trabajo en esta etapa también involucro algunos fundidos y zooms, que se configuraron de la misma manera que los travellings, para dar un paso más suavizado al siguiente plano.

3.3.3. Sonido

El sonido también fue añadido utilizando *Adobe Premiere*. Este consta de la banda sonora original, realizada por Paola Tejera y Christina Papalitsa, y por los efectos de sonido.

Primero se añadieron los efectos de sonido, sin la música, para poder determinar el momento exacto en el que tenía que sonar, y se configuraron para que sonaran más fuertes o más débiles, dependiendo de la intensidad de la escena. Los distintos sonidos fueron recolectados de distintos bancos de sonidos existentes en la red. Algunos de ellos fueron incluso sonidos diferentes al que correspondían porque el sonido parecía más acorde a lo que se representaba.

Una vez se acabó el trabajo con los sonidos necesarios, se añadió la banda sonora. La música se configuró de manera que acompañase a los planos, bajando el volumen y subiéndolo suavemente cuando era necesario, o simplemente dejando algún plano en silencio. Algunos de los sonidos también fueron modificados al añadir la música, ya que al sonar esta también, algunos quedaban ocultos al oído por este motivo, o al revés, sonaban demasiado estridentes.



Figura 46. Fotograma del corto *Shisha, el creador de nubes*.



Figura 47. Fotograma del tráiler del corto *Shisha, el creador de nubes*.

3.4. TRAILER

Nuestro trabajo desembocó principalmente en un tráiler final, en el que se puede ver el concepto básico de la historia y nuestra animación.

La intención de este tráiler, era la promoción del mismo corto, que nos sirviera para mostrar nuestro trabajo al público o venderlo, y al mismo tiempo poder seguir trabajando en él.

Para su producción, hicimos una selección de planos, que resultaron ser los que nos parecían más emblemáticos, como los *travellings* verticales de la shisha, y algunos de los planos dónde el anciano está encendiendo el carbón. También añadimos algunos efectos que acompañasen la música y algunas animaciones de fondo solamente a lápiz, de modo que saliera un pequeño texto acompañado con una pequeña animación.

El tráiler no dispone de efectos de sonido, ya que nos parecía innecesario y la música transmitía mejor la historia en este tipo de producto. En el tráiler no se está narrando todo el relato, de modo que no es necesario que el espectador se encuentre dentro de su universo, sino que este llame su atención para la posterior compra o visionado del cortometraje.

4. CONCLUSIONES

En este apartado, valoraremos los resultados obtenidos en relación con los objetivos tenidos en cuenta durante todo el proceso de trabajo de este proyecto hasta la fecha:

1. El objetivo principal era narrar un relato utilizando como vía un corto de animación realizado por equipo de trabajo. En relación a esto, los resultados han sido mayormente positivos. El cortometraje está todavía

en proceso de trabajo para su finalización, pero se ha conseguido un producto final que podemos mostrar al público, el tráiler, cumpliendo con otro de los objetivos que era la promoción de nuestro trabajo, mostrando una cierta calidad al espectador.

2. Otra de nuestras intenciones era transformar la idea de formación de las nubes en un relato fantástico, de manera que se pudiera narrar de manera literaria mediante la animación, dándole un enfoque diferente y creativo. El resultado ha sido satisfactorio, ya que ha sido el objetivo en el que mayor logro hemos obtenido, sobretodo mediante la realización del guion literario.
3. El relato gira en torno al proceso de trabajo del anciano. Por ello, nuestra propuesta era narrar audiovisualmente de una manera coherente e imaginativa como se procedería a crear las nubes en caso de que dicho proceso funcionase de esta manera fantástica. Nuestras valoraciones han ido ayudando a este objetivo a lo largo del proyecto, ya que han ido variando desde el principio (storyboard) para crear un mejor entendimiento al espectador de lo que ocurría. Aun así, hay algunas escenas que quizás con un diseño más acertado se podrían haber entendido mejor, como cuando el personaje consulta el libro al principio del relato.
4. El siguiente objetivo consistía en crear un interés en el espectador, para que este se interesara por lo que iba a suceder a continuación en cada plano del relato. Debido a que el proceso de trabajo del personaje es un proceso totalmente ideado por el equipo, ya que es una historia original, el espectador puede adivinar por el título cual es la función del personaje, pero no sabe cómo realiza esta función, ni como resultará. Por ello creemos que este objetivo se cumple, ya que el mismo proceso plantea un interés por saber qué es lo que el personaje planea hacer.
5. En cuanto al objetivo de crear una atmósfera fantástica y cautivadora que envolviera el lugar, creemos que se ha conseguido, ya que las ilustraciones exteriores que hemos utilizado como fondos para el corto y el tráiler son las más acabadas y las que más colorido tienen, y por tanto dan esta sensación de lugar fantástico y llamativo. De todos modos, pensamos que es algo que podríamos haber logrado mucho más con un mayor desarrollo minucioso en el atrezzo y los fondos.
6. Evocar el concepto de las nubes a lo largo del corto ha sido una tarea complicada y que creemos que no lo hemos conseguido exceptuando en algunos detalles, como en el mismo abuelo, cuya barba y pelo hacen referencia a esto, o el humo que sale del carbón al echarle los pigmentos.
7. Por último, este proyecto ha resultado ser de gran importancia para nuestra evolución en cuando a técnicas y creatividad, a la hora de realizar un cortometraje de animación, utilizando sobre todo la

herramienta del dibujo a lápiz. Esto ha hecho que podamos tener una evolución como artistas a lo largo de este año, y por tanto estamos satisfechas con dicho objetivo.

5. BIBLIOGRAFÍA

- ACCAD, Ohio: Storyboards. [Consulta 2014-02-20]. Disponible en: <<http://accad.osu.edu/womenandtech/Storyboard%20Resource/>>
- ALAVEDRA, Inma; GAYA, Xènia (Ed), *Full of Characters*, Barcelona: Promopress, 2012.
- ART2KEY,sl. Glen Keane y Disney. [Consulta 2013-12-16]. Disponible en: <<http://art2key.blogspot.com.es/2013/04/glen-keane-y-disney.html>>
- CACHIMBA, SHISHA, sl. La cachimba egipcia. [Consulta 2013-11-15]. Disponible en: <<http://www.cachimba.es/es/cachimbas.php>>
- Decofilia.com, sl. Estilo marroquí o estilo árabe. [Consulta 2014-02-03]. Disponible en: <<http://decofilia.com/2014/04/estilo-marroqui-o-estilo-arabe/>>
- FILMAFFINITY, sl. La maison en pettits cubes. [Consulta 2013-12-02]. Disponible en: <<http://www.filmaffinity.com/es/film575245.html>>
- KATO,K. *La maison en pettits cubes* [cortometraje de animación] Japón: Robot Communications, 2008. Disponible en: <<http://vimeo.com/12422039>>
- LESEAN THOMAS, sl. Web Personal [Consulta 2014-01-08]. Disponible en: <<http://leseanthomas.com/>>
- LINDSEY OLIVARES, EEUU: Blog. [Consulta 2013-12-05]. Disponible en: <<http://lindseyolivares.blogspot.com.es/>>
- O'NEILL, Rob, *Digital character development: theory and practice*, sl. Burlington, MA, Morgan Kaufmann, 2008.
- OLIVARES.L. *Anchored* [cortometraje de animación] EEUU: Vimeo, 2009. Disponible en: <<http://vimeo.com/6164891>>
- PENCIL TEST DEPOT, sl. Glen Keane pencil test & flipping Aladdin. [Consulta 2013-12-16]. Disponible en: <<http://www.penciltestdepot.com/2011/02/glen-keane-pencil-test-flipping-aladdin.html>>
- SHISHA INFO.COM, sl. Historia e información sobre la shisha. [Consulta 2013-11-15]. Disponible en: <<http://www.shishainfo.com/>>
- SIMON'S CAT, Londres: Web Oficial [Consulta 2014-01-10]. Disponible en: <<http://www.simonscat.com/>>
- TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, sl. Tipos de guiones. [Consulta 2014-01-19]. Disponible en: <<https://sites.google.com/site/amcamachofcc/tipos-de-guiones>>
- THE ART OF GLEN KEANE. Sl. Blog. [Consulta 2014-01-12] Disponible en: <<http://theartofglenkeane.blogspot.com.es/>>

- TOFIELD, S. *Simon's cat: Cat Man Do* [cortometraje de animación] Londres: Youtube, 2007. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=w0ffwDYo00Q>>
- WEBSTER, Chris; *Técnicas de animación*, sl. Anaya, 2006.
- WELLS, Paul; QUINN, Joanna, *Dibujo para animación*, Barcelona: Blume, sf.
- WILLIAMS, Richard, *The animator's survival kit*, London; New York: Faber and Faber, 2001
- WITHROW, Steven; DANNER, Alexander, *Diseño de personajes para novela gráfica*, Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura	Información	Página
1	Imagen de título de <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	5
2	Shisha en la que nos basamos para realizar el diseño. Fuente: < http://www.smokedreamsvapor.com/hookah.html >	6
3	Simon Tofield, <i>Cat Man Do</i> , Cortometraje, sl, 2007. Fuente: < https://www.youtube.com/watch?v=w0ffwDYo00Q >	8
4	Simon Tofield, <i>Simon's cat</i> , Ilustración para uno de sus libros. Fuente: < http://sintonialiteraria.blogspot.com.es/2013/05/simons-cat.html >	8
5	Lindsey Olivares, Ilustraciones animadas con su familia. Fuente: < http://lindseyolivares.blogspot.com.es/ >	9
6	Lindsey Olivares, Ilustraciones animadas con su familia. Fuente: < http://lindseyolivares.blogspot.com.es/ >	9
7	Lindsey Olivares. Diseños de personajes para el corto <i>Anchored</i> . Fuente: < http://lindseyolivares.blogspot.com.es/ >	9
8	LeSean Thomas. Storyboard para la serie <i>Legend of Korra</i> . Fuente: < http://leseanthomas.tumblr.com >	10
9	LeSean Thomas. Diseño de personaje para <i>Black Dynamite</i> . Fuente: < http://www.characterdesignpage.com/blog >	10
10	Kunio Kato. Fotograma del cortometraje <i>La Maison en Petits Cubes</i> . Fuente: < http://www.blogdecine.com/oscars-2009/oscars-2009-the-house-of-small-cubes-mejor-cortometraje-animado >	11

11	Kunio Kato. Diseño de escenario para el cortometraje <i>la Maison en Petits Cubes</i> . Fuente: < http://www.elespectadorimaginario.com/la-casa-de-los-cubos/ >	11
12	Glean Keane. Diseños de personaje para <i>Tarzan</i> . Fuente: < http://www.animasyongastesi.com/tag/glen-keane/ >	12
13	Glen Keane. Diseños del personaje para <i>Aladdin</i> . Fuente: < http://art2key.blogspot.com.es/2013/04/glen-keane-y-disney.html >	12
14	Glen Keane. Fotograma de uno de los dibujos para la animación de <i>Aladdin</i> . Fuente: < http://www.penciltestdepot.com/2011/02/glen-keane-pencil-test-flipping-aladdin.html >	12
15	Glen Keane. Boceto de <i>Aladdin</i> . Fuente: < http://disney.wikia.com/wiki/Aladdin_%28character%29/Gallery >	13
16	Salita árabe. Fuente: < http://mydecorative.com/turkish-home-design-theme/arabic-decor-in-hotel01/ >	14
17	Teteria árabe. Fuente: < http://www.topavatare.com/moroccan-bedroom/moroccan-bedroom-bedding/ >	14
18	Pipa cachimba árabe. Fuente: < www.todocoleccion.net >	14
19	Alba Castañosa. Bocetos de personaje para el corto <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	15
20	Mónica Martínez. Boceto de escenario para <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	15
21	Julia Gómez. Diseño de personaje para el corto <i>Shisha, el creador de nubes</i> . "Turn around" de la cabeza	16
22	Julia Gómez. Diseño de personaje para <i>Shisha, el creador de nubes</i> . Anciano tirando los polvos al carbón.	16

23	Julia Gómez. "Turn around" de personaje para <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	17
24	Mónica Martínez, Diseño de objetos para <i>Shisha, el creador de nubes</i> . Diván y cojines.	17
25	Alba Castañosa. Diseño de objetos para <i>Shisha, el creador de nubes</i> . Libro	17
26	Paola Tejera. Diseño de objetos para el corto <i>Shisha, el creador de nubes</i> . Armario interior.	17
27	Paola Tejera. Diseño de escenario para <i>Shisha, el creador de nubes</i> . Plano entero de la shisha.	18
28	Mónica Martínez. Diseño de escenario para <i>Shisha, el creador de nubes</i> . Sala principal desde el exterior.	18
29	Mónica Martínez. Boceto de escenario para el corto <i>Shisha, el creador de nubes</i> . Zona de las burbujas (baño turco).	19
30	Página 1 del storyboard para <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	21
31	Páginas 2 del storyboard para <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	21
32	Páginas 3 del storyboard para <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	22
33	Páginas 4 del storyboard para <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	22
34	Páginas 5 del storyboard para <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	23
35	Páginas 6 del storyboard para <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	23
36	Mónica Martínez. Puesta en escena para <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	24

37	Mónica Martínez. Fotograma de animación para <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	25
38	Mónica Martínez. Fotograma de animación para <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	25
39	Mónica Martínez. Fotograma de animación para <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	26
40	Mónica Martínez. Fotograma de animación para <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	26
41	Mónica Martínez. Fotograma de animación para <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	27
42	Mónica Martínez. Fondo a color para el corto <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	28
43	Paola Tejera. Fondo a color para el corto <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	28
44	Fotograma del corto <i>Shisha, el creador de nubes</i> , en proceso de postproducción.	28
45	Fotograma a color del corto <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	29
46	Fotograma del corto <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	30
47	Fotograma del tráiler del corto <i>Shisha, el creador de nubes</i> .	31