

TFG

TAKE ME HOME.

CORTOMETRAJE DE CONCIENCIACIÓN CON LOS ANIMALES.

Presentado por Soraya Gracia Núñez

Tutor: Miguel Vidal

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2014-2015



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

En este proyecto se ha propuesto la realización de un corto de animación, el cual abarca el trabajo de un año entero, empezando por la Preproducción en la clase de Producción de animación I. A lo largo de la memoria explicaré las distintas etapas de su elaboración.

La base del corto es concienciar a las personas sobre el abuso que se les da a las mascotas de compañía, ya sea por maltrato físico o abandono, y mi intención es persuadirles para que adopten o por lo menos que no las dejen en la calle.

Empecé la idea del cortometraje yo sola, escribiendo el guión en clase de Narrativa secuencial: Cómic y dibujando las claves de todas las escenas. Casi al final del proyecto se incorporó una compañera de clase, que me ayudó haciendo el Clean up en varios frames y coloreó algunas de las escenas.

En él se muestra el abandono de un gatito dentro de una caja, en una calle poco transitada. Por lo que el gatito tiene que buscar la manera de sobrevivir, se cobija de la lluvia debajo de una tapa, hasta que lo encuentra una niña y lo atiende bajo la tormenta. La animación es 2D trabajando a 12 frames y coloreado digital en ToonBoom Harmony.

Cada año se abandona una gran cantidad de perros y gatos en España y el maltrato hacia muchos de ellos es pura diversión para ciertos humanos. Algunos graban en video dichos actos y los cuelgan en Internet.

Existen varias organizaciones que luchan para defender los derechos de éstos, y evitar dichas atrocidades. Personalmente soy una amante de los animales, por ello, este corto es la manera de mostrar al mundo que hay una manera de salvarlos. La animación es un fuerte recurso visual con que apoyar este tipo de campaña.

Palabras clave

Animación - cortometraje - animales - abandono - gato

SUMMARY AND KEY WORDS

This project is about an animation short film, which has been made throughout this year. In this memory, I will explain in this report all the stages of development of the project.

I started this project alone, writing the script and drawing all the key-frames of all the scenes. When the project was almost done, a classmate joined the development of the film to help me with the final clean up and colouring a few environments.

This short film tells the story of a little cat being abandoned inside a box on an empty street. The cat has to make its way through to survive, hiding under the cover of a trash container until a girl find it. This 2D short film was made at 12 frames per second and the colouring was made using ToonBoom Harmony.

This short film was made with the intention of raising awareness about how pets suffer animal abuse in different forms like physical, mistreatment and abandonment. The purpose of my project is to dissuade those behaviours and encourage adopting homeless animals.

Every year a lot of dogs and cats are abandoned in Spain and the animal abuse those animals suffer is unjustified, sometimes as a form of entertainment or even being victims of explicit cruelty by humans trying to gain attention on the Internet by uploading videos of those acts.

There are a few organizations fighting against those acts and endorsing animal rights. Personally I love animals. That's why this short film is my contribution towards raising awareness about how there are different ways to help them.

Key Words

Animation - short film - animals - abandonment - cat

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer a mi compañera Elisa García Ortega, primero, por haber sido mi amiga en todos estos años de carrera y que espero siga habiendo contacto. Además de viciarme a Juego de tronos, por haberme dejado los libros y por su ayuda con algunas escenas y el clean up, fue un esfuerzo que agilizó mucho el trabajo y pude dedicar mi atención a otras cosas del corto.

A mi madre por haberme ayudado algún año de carrera y que sin ello igual no habría podido seguir con el grado, aparte del apoyo y la confianza de mi familia para acabar los estudios. Pero su apoyo me ha hecho seguir adelante y no rendirme, aparte de mi fuerza de voluntad.

A Miguel Vidal por haber apoyado todos los trabajos desde el 2º año en Tecnologías de la Imagen II. Por la motivación que da a sus alumnos día a día incluso cuando ve que el propio alumno pasa de todo, él no se da por vencido. Por ser tan buen docente, profesores como él hacen que merezca la pena haber pasado por esta carrera. Además de aceptar ser mi tutor ya que tenía a bastantes alumnos a su cargo en ese momento, su paciencia, dar tantos consejos siempre intentando mejorar tu trabajo y sobre todo por ayudar con la famosa escena del caminado en escorzo casi imposible para mí.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	Pág. 6
1.1 Referentes	
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	Pág. 10
2.1 Objetivos	
2.2 Metodología	
3. PROCESO DE TRABAJO	Pág.12
3.1 Preproducción	
3.1.1 Guión	
3.1.2 Documentación	Pág.13
3.1.3 Concept Art	
3.1.3.1 Personajes	Pág.14
3.1.3.2 Escenarios	Pág.15
3.1.4 Storyboard	
3.1.4.1 Animática	
3.2 Producción	Pág.16
3.2.1 Layout	
3.2.2 Animación	
3.2.3 Clean Up	Pág.17
3.3 Postproducción	
3.3.1 Color	
3.3.2 Montaje	Pág.18
4. CONCLUSIONES	Pág.19
5. BIBLIOGRAFIA	
6. INDICE DE IMAGENES	Pág.20
7. ANEXOS	Pág.21
7.1 Concept art fondos	Pág.23
7.2 Storyboard	Pág.25
7.3 Referentes fotográficos	Pág.30

1. INTRODUCCIÓN

La memoria de este proyecto final de grado consistirá en la preproducción, producción y post-producción de un corto de animación.

El estilo de dibujo ha estado marcado por mi manera de realizar ilustraciones durante todos estos años, el gato al tener formas básicas es más sencillo, en cambio, la chica tiene las características del dibujo anime¹, procedente de Japón. El cual ha sido una parte importante en mi vida, desde que vi en la televisión por primera vez *Dragon Ball*, *La familia crece*² o *Slayers*, las dos últimas se emitían en la cadena 2.

El corto abarca 1 minuto y medio aproximadamente contando con el título y los créditos. El proyecto ha sido realizado en Valencia durante los meses de enero a julio de 2015. El cometido de tal tarea ha sido la realización del Trabajo Fin de Grado, de 9 ECTS, en Bellas Artes, cursada en la Universidad Politécnica de Valencia, tutorizado por Miguel Vidal Ortega. Aunque se empezó la fase de preproducción al final de la asignatura de Producción de animación I con las profesoras Sara Álvarez Sarrat y Susana García Rams, el corto se terminó en Producción de animación II con la ayuda de los equipos que había en clase como las mesas de luz y el DragónFRAME.

Las técnicas utilizadas fueron tanto tradicionales como digitales, la animación fue a lápiz sobre papel utilizando una mesa de luz y una regleta como herramientas auxiliares, son la parte tradicional, mientras que las técnicas digitales han consistido en la utilización de diversos programas entre ellos, Adobe Photoshop para los fondos y ToonBoom Harmony para escanear y pintar cada frame, mediante una tableta gráfica.

1.1 REFERENTES

Desde la infancia nos han influenciado las películas de Disney y Dreamworks, etc. Y nadie puede negar que las animaciones de los animales que realiza Disney son espectaculares tanto por el movimiento como el dibujo en sí. Por lo que no puede faltar en mi lista de referentes más importantes. En varias de sus películas como *Bambi* o *El rey león*, los animadores estudiaron animales reales de referencia, de ahí que sus movimientos fuesen impecables.

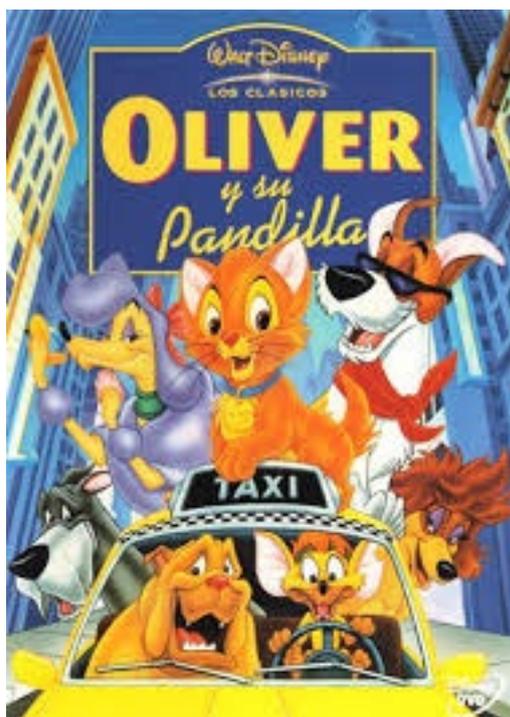


Fig.1. OLIVER Y SU PANDILLA. Portada.

¹La palabra proviene de la abreviación de la transcripción japonesa de la palabra inglesa animation (animēshon). De ahí que se abrevie a «anime». Son series de animación que hacen en Japón.

²Marmalade Boy es un manga creado por Wataru Yoshizumi adaptado a serie de televisión.

Para los caminados en mi corto del gatito observe dichos movimientos en las animaciones de los animales de Disney, sobre todo en la carrera de *Oliver y su pandilla*, cuando el perro hace un trato con él para robar las salchichas y se las lleva sin darle nada.

Walt Disney

Voy a comenzar por hablar de Walt Disney, una de las empresas más importantes dentro de la animación y que sin duda la mayor parte del planeta habrá crecido viendo sus largometrajes.

Walt Disney empezó en el mundo de las películas de animación en el año 1937, antiguamente la compañía formaba a sus animadores creando auténticos profesionales cuyas animaciones eran impecables. Uno de sus primeras películas fue *Blancanieves y los siete enanitos* que se convirtió en todo un éxito cuando se estrenó en 1938, ésta junto con varias películas de Disney hoy en día es un clásico del cine por la técnica utilizada entonces y la calidad del dibujo al igual que *La Cenicienta* y *Dumbo*.

Aunque hubo varias películas experimentales como *Pinocho* o *La bella durmiente* que no recaudaron tanto dinero para la compañía hasta casi la actualidad.

En el año 1962 se tuvo que cerrar el departamento de cortometrajes, realizando más largometrajes y series cortas para la televisión. No obstante también hubo algunos cortos de varios personajes como *¿Quién engaña a Roger Rabbit?*, Micky Mouse y Winnie de Pooh.

En 1994 en la película de *El Rey León*, utilizaron por primera vez un programa en 3D para la estampida de los ñus por el desfiladero, a mi parecer esto les abrió una puerta para dar el gran paso dentro de la animación y plantearse trabajar en lo adelante en producciones en 3D.

Todo iba bien para la compañía pero comenzó a crecer la competencia, provocando que los animadores exigiesen más salario, por lo que a inicios del 2000 hubo despidos masivos y varias manifestaciones. Además empezaron a pensar que las otras compañías, en este caso Dreamworks Animation, Blue Sky Studios y Pixar Animation Studios, tenían tanto éxito con sus largometrajes por no utilizar animación tradicional como Disney. Sino que sus películas estaban hechas en CGI (imágenes realizadas por ordenador), así que éste cambió su estudio WDA por CGI creando más despidos.

Asimismo Disney compró en el año 2006 los estudios de Pixar aunque siguen teniendo sus estudios separados y los largometrajes que hacen mantienen los dos logotipos distintos.

En la actualidad han realizado varias películas de éxito como *Tiana y el Sapo*, *¡Rompe Ralph!*, *Enredados* y la más conocida es *Frozen*, uno de los largometrajes que más merchandising está produciendo en todo el mundo. Y las últimas es *Big Hero 6* ganadora junto a *Frozen* en los

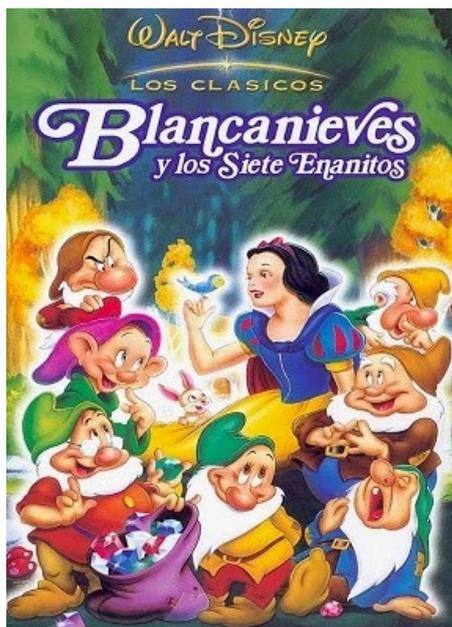


Fig.2. BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS. Portada DVD.



Fig.3. EL REY LEÓN. Póster.



Fig.4. COMO ENTRENAR A TU DRAGÓN 2. Póster.



Fig.5. MI VECINO TOTORO. Fotograma.



Fig.6. EL VIAJE DE CHIHIRO. Fotograma.

Oscar al mejor largometraje animado. Su última producción recién estrenada *Inside Out*, la que ha se considera uno de sus mejores filmes.

Dreamworks

DreamWorks Animation SKG es un estudio de animación estadounidense, el cual produce en su mayoría películas animadas por ordenador. En los últimos 20 años ha introducido al mundo varios personajes emblemáticos y queridos por las personas entre ellos sus protagonistas de *Shrek*, *Madagascar*, *Kung Fu Panda*, *Spirit el corcel indomable*, *Cómo entrenar a tu dragón* y *Megamind*.

Actualmente DreamWorks Animation mantiene dos estudios: el estudio de Dreamworks Animation característico en Glendale (California) y los estudios PDI en Redwood City (California) y es reconocida por ser una de las compañías más importantes dentro de la animación, en parte por dejar a un lado la técnica 2D e innovar sus películas 3D.

A finales de 2008 se creó una serie de animación basada en el largometraje *Madagascar* llamada *Los Pingüinos de Madagascar*. Esta fue la primera serie de animación basada en una película de esta empresa, otra de las series televisivas favoritas entre los niños fue *Como entrenar a tu dragón*. A partir de *Monstruos vs. Aliens* en 2009, DreamWorks Animation comenzó películas en 3-D, con la ayuda de InTru3D.

Además ya está pensado el lanzamiento de *Kung Fu Panda 3* en el 2016, seguido de un largometraje de animación por año hasta el año 2018.

Studio Ghibli

El estudio Ghibli marcó un antes y un después en el cine de animación japonesa. La empresa fue fundada en 1985 por Hayao Miyazaki, actualmente jubilado, e Isao Takahata, ambos conocidos por la realización de series como *Heidi* y *Marco*. Aunque esto fue posible porque Miyazaki estrenó en 1984 *Nausicaä del Valle del Viento*.

A partir de ahí fueron creando diversos largometrajes que los llevaría a ser conocidos mundialmente, entre ellas *Mi vecino Totoro*, cuyo protagonista es el logo del estudio, *La princesa Mononoke*, *El viaje de Chihiro* y *La tumba de las luciérnagas* entre las más conocidas y famosas.

Por norma general las películas realizadas por ésta compañía quieren dar un mensaje al público, en muchas de ellas los protagonistas entablan un mensaje con el medio ambiente, ya sea la protección del planeta o de los animales, es una de las causas de por qué Ghibli es uno de mis principales referentes.

Aunque hoy en día no se sabe que rumbo tomará Ghibli ya que, como he comentado Miyazaki declaró que se retiraba, aunque en teoría iba a contribuir con alguna película más.



Fig.7. CHI'S SWEET HOME. Fotograma



Fig.8. CHI'S SWEET HOME. Fotograma



Fig.9. CHI'S SWEET HOME. Fotograma

Chi'S Sweet Home

Finalmente uno de los referentes más importantes y que ha influido de manera considerable en mi corto es la serie de animación japonesa Chi.

Nos cuenta la historia de una gatita que está con su mamá y hermanitos, pero accidentalmente se separa de ellos por perseguir una mariposa hasta llegar a la casa de un niño. La familia de éste la adoptan porque no encuentran a nadie que pueda quedarse con ella. El problema viene cuando la dueña del piso va a visitarles de vez en cuando ya que no está permitido tener animales es los apartamentos.

Todos los capítulos son auto concluyentes, en cada uno ocurre una etapa de la vida de la protagonista. Un día es tiempo de juego, en otro tiene que ir al veterinario o aprender a utilizar el cajón de la arena, etc.. Y al mismo tiempo nos muestra qué tipo de comportamiento tiene Chi en respuesta a lo que le ocurre.

Empezó siendo un manga pero como tuvo bastante éxito hicieron una serie de animación con 104 episodios en 2009 que duran de 2 a 3 minutos aproximadamente.

Gracias a poder ver las vivencias de la gatita pude aprovechar algunas secuencias para representar al gato de mi corto. Porque Chi es muy expresiva sobre todo cuando le dan de comer, y exageran mucho las expresiones de su rostro. En el momento que dibujaba varios concepts del protagonista de mi historia intenté utilizar el diseño de éste personaje, con la cabeza más redonda y el rostro entero incluido boca. Pero en las imágenes que hice cuando se enfada o tenía miedo se parecía mucho y no quería plagiarlo, únicamente que tuviese el carisma y la dulzura del referente.

En conclusión, la ayuda de las imágenes, ya sean reales o animadas de felinos, han servido para que los movimientos de mi protagonista sean más fluidos. ³“A maestro of animal action, Milt Kahl said he did thorough research on animals and always did. he said he spent hundreds of hours studying actions of various animals and walks and runs-whats happening- where the weight is and how you draw them.”

³WILLIAMS, Richard, The animator's survival kit, London; New York: Faber and Faber, 2001

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

Desde el principio de mi trabajo mis objetivos principales fueron:

- Realizar una historia en la que tuviese un animal y ocupara el papel de protagonista o personaje secundario. Desarrollar un guión agradable capaz de entretener y enseñar algo al espectador al mismo tiempo.
- Incentivar y concienciar a la máxima audiencia hacia el intento de disminuir actos negligentes y abusivos con mascotas y animales, estimulando a la adopción que se pueda para intentar que disminuyan dichos actos y que adopten para evitar que cada día mueran más seres vivos como ocurre en las perreras.
- Desarrollar todas las habilidades aprendidas en animación 2D, a través de la animación tradicional y el empleo de software digitales en la producción y postproducción del corto.
- Concluir mi carrera con un cortometraje animado, donde demostrar todas las destrezas adquiridas a través del estudio sistemático en la línea de diseño y animación.

Realizar dicho proyecto yo sola ha supuesto un reto personal por el hecho de tener que abarcar, una única persona, todos los campos, desde escribir el guión hasta terminar haciendo el montaje, aunque al final se unió una persona y gracias a ello se ha agilizado un poco el proceso del trabajo.

2.2 METODOLOGÍA

La metodología que se utilizó para este TFG fue primero pensar diseñar la historia, de qué quería que tratase mi corto. Como he comentado, siempre me han gustado los animales por lo que quería que mi protagonista principal fuese un animal. Estaba dudosa entre un perro y un gato, pero al final me decanté por el felino, ya que suele ser más repudiado por el ser humano, porque araña los muebles, hay muchas alergias y cuando están en celo pueden marcar territorio con la orina.

El siguiente paso fue crear el guión, una tarea poco sencilla pero muy necesaria. Después de ver muchos largometrajes durante estos años, ya sea de animación o no, lo que he podido comprobar de todas ellas es que si el guión falla, por muchos efectos especiales o lo bien dibujada que esté, la película no es buena, carece de alma. Sin embargo, ha habido algunas que tenían poco presupuesto pero al tener un guión espectacular, han sido exitosas.



Fig.10. TAKE ME HOME. Fotografías del Storyboard.



Fig.11. KOTONOHA NO NIWA. Fotograma.

Por ejemplo la película de animación *El jardín de las palabras*, nombre original *Kotonoha no Niwa*⁴, tiene una animación de lluvia y escenarios a mi parecer muy buenos, pero a pesar de ello, el guión es algo pobre.

Mientras escribía el guión me imaginaba cómo podía ser el pobre gatito abandonado. Qué movimientos debía hacer, para diseñarlo de manera que no dificultase la animación, sino todo lo contrario. Que los espectadores empatizaran con él y lo encontraran adorable, para que el mensaje del corto llegase a sus corazones. Pero aún me faltaba diseñar a la niña. Ella fue más difícil, porque soy algo detallista así que tuve que dibujarla con distintos tipos de ropa en el Concept Art para encontrar el atuendo adecuado y que fuese fácil de animar.

En aquel momento hice un storyboard en borrador, esto me ayudó a cerrar el guión con coherencia porque había partes entre la niña y el gato que estaban difusas y no explicaba bien el comportamiento que había entre ellos.

Una vez realizada dicha tarea, pensé en cómo era la calle donde transcurría todo el corto, que tipo de detalles u objetos iban a aparecer, porque los fondos son diferentes puntos de vista de la misma calle. En un entorno oscuro, puesto que todo sucede de noche y con ello poder dar más dramatismo a las escenas.

A diferencia de los fotogramas, los fondos están pintados en Adobe Photoshop, me gusta que el trazo del pincel se note y los colores se formen con acumulaciones de manchas superpuestas poniéndolo con poca opacidad. En una de las escenas, el fondo es un plano general en el que se puede apreciar la acera de enfrente, en él hay varias casas y objetos que podían generar ruido por estar bien detallados. Pero carece de atención por los colores oscuros que apliqué (Fig.9). He intentado que poner esté un poco en penumbra para dar importancia al plano de cerca que es donde estarán los personajes actuando.

Después hice la animática, basándome en los planos del storyboard, ya que las escenas estaban bien dibujadas con algunas de las poses claves, así que no fue tan difícil terminar la animación final.

En la siguiente fase procedí a dibujar las poses clave de todas las escenas, pero como acabo de explicar, pude utilizar las que tenía en la animática facilitando el trabajo y agilizando el intercalado entre los dibujos. Aquí el trazado de la línea ha de estar lo más limpia posible para evitar problemas en el Clean up⁵.



Fig.12.TAKE ME HOME. Fondo.



Fig.13. TAKE ME HOME. Animática.

⁴Es una película de animación japonesa de 2013, producida por CoMix Wave Films y dirigida por Makoto Shinkai.

⁵Es la fase de limpieza de la línea después de hacer los bocetos de animación.



Fig.15. FOTOGRAFÍA. Gato caminando.



Fig.16. OLIVER Y SU PANDILLA. Oliver corriendo.



Fig.17. FROZEN. Concept art Elsa.

Ella se gira. Se miran los dos. Le da algo de comer del bolsillo. Él se lo come. Ella acerca el brazo para cogerlo, el gatito sube por ahí hasta su hombro y se van juntos.

3.1.2 Documentación

La recopilación de información fue fundamental para este trabajo ya que son hechos reales que ocurren cada día. Hay muchas protectoras de animales que intentan rescatarlos y cuidarlos pero al estar abandonados en la calle contraen muchas enfermedades, además para poder curarlos las vacunas valen mucho dinero y hay algunos que han de ser operados.

También he tenido que ver bastantes vídeos y fotografías para poder dibujar los movimientos y qué tipo de expresiones tienen los animales. En este caso cuando el protagonista es abandonado y ha sido difícil de representar. Ya sea la expresión de su cuerpo o como actúa, el movimiento de las orejas, cuando las agachan porque están tristes o por el contrario cuando quieren atacar en su defensa. Los rasgos de la cara, los ojos y sobre todo los bigotes, porque en animación se exageran mucho los movimientos y expresiones para representar enfado, alegría, etc. Y mi propósito era utilizar los bigotes como su expresión facial, ya que en general el gatito no tiene boca, excepto en algún caso concreto.

Del mismo modo tuve que ver varios vídeos animados de gatos andando, corriendo o cuando están atacando, para ver la posición en los fotogramas clave de las patas, el rabo o las orejas. Pero hoy en día tenemos la facilidad de poder utilizar Internet y conseguir todo tipo de información, imágenes y vídeos, por lo que fue rápido y sencillo dibujar dichas poses.

3.1.3 Concept Art

El objetivo del concept art es mostrar una representación visual de un diseño, idea o estado de ánimo para captar la esencia ya sea de personajes, fondos u objetos que se verán en una película, animación o videojuego. Es una manera de ilustrar varias ideas para obtener un resultado acorde con la historia.

Para realizar el concept de mi corto, busqué en los libros de arte que tengo de Disney las diferentes ilustraciones y hacerme una idea de qué tipo de imagen quería plasmar. Y pude comprobar que los bocetos iniciales, sobre todo de los personajes principales, no tenían casi nada en común con el diseño final. Un claro ejemplo es Elsa de *Frozen*, en un principio querían darle el papel de malvada por lo que el diseño iba acorde con esa idea por ello, tenía rasgos muy estilizados y finos, incluso el color de su pelo es negro en varias imágenes.

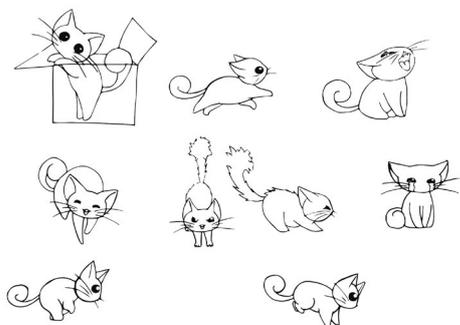


Fig.18. TAKE ME HOME. Concept Art.

3.1.3.1 Diseño de personajes

Shiro (gato)

Shiro es el protagonista de nuestra historia, es un cachorrillo por lo que siempre quiere curiosear y jugar. Para el color de su pelaje elegí el blanco puesto que el corto transcurre de noche en la ciudad, ya que su contraste sería más evidente con tonos claros.

El gatito pertenece a una familia algo adinerada pero un día lo abandonan dentro de una caja de cartón. Al ser un animal de compañía y encontrarse solo en la calle se asusta y no sabe de que forma actuar o como sobrevivir, por lo que es un poco reacio cuando se encuentra con una niña pequeña.

Cuando dibujaba bocetos para su diseño pensé en las formas más básicas y de esta manera evadir complicaciones y problemas a la hora de animarlo, porque los caminados son un poco difíciles de animar bien y el protagonista al ser un animal de cuatro patas podía ser un reto ya que nunca dibujé personajes andando. Hice varios bocetos del gato en movimiento para habituarme a él como explican en las lecciones de animación de Klasky Csupo ⁶“Movement sketches also help the animators get an idea how the various positions and expressions of the characters change with each transition.”

Así que la base del cuerpo y la cabeza son óvalos, éstos le aportan una forma redondeada y acolchada, aparte de una cola muy esponjosa.

Hikaru

Es el otro personaje principal, una niña de unos 12 años bastante reservada. El motivo es que sus padres fallecieron cuando era pequeña y cambiaba con facilidad de casa de acogida así que nunca tuvo un hogar estable ni buenos amigos.

Mide 1.30 cm, su peso es de 38 kg. Siempre viste un peto azul holgado y una camiseta amarilla de manga corta. Tiene el pelo de color negro y su piel es clara. Es una amante de los animales desde que era pequeña pero nunca ha podido tener ninguno ya que sus padres no quieren.

Cuando ve a nuestro protagonista no puede evitar sentir pena por la criatura y querer cuidarlo porque ella no tiene amigos y ha estado siempre sola. Por lo que intenta acercarse, pero él la repudia por miedo. Al verse rechazada se va, pero en ese momento el gatito se acerca por detrás y le maúlla pidiéndole atención.



Fig.19. EL REY LEÓN. Animática.

⁶KLASKY CSUPO ANIMATION LESSONS. Part Four: Movement Sketches.

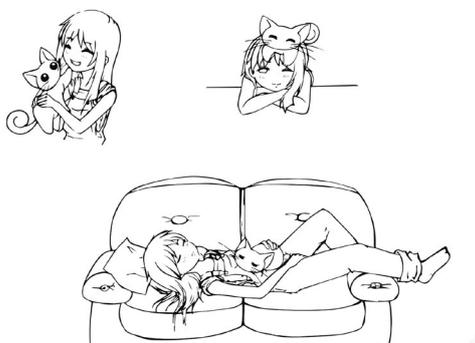


Fig.20. TAKE ME HOME. Concept Art.

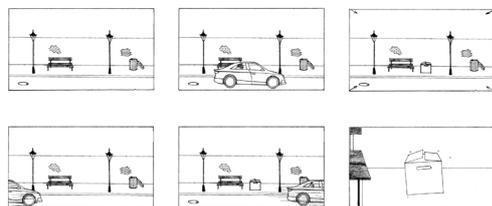


Fig.21. STORYBOARD. Escena 001



Fig.22. TAKE ME HOME. Animática.

3.1.3.2 Escenarios

El cortometraje transcurre en una calle poco transitada e iluminación sutil. Cada fondo es la misma calle desde diversos puntos de vista variando según la posición de la cámara. En general los objetos más importantes o significativos en la historia en partes claves del corto, son, el cubo de basura, que es donde se protege el gatito de la lluvia, un banco que aparece en la primera escena cuando abandonan al gatito en la caja y las farolas, ya que son la única iluminación del lugar.

Los concepts de los fondos son muy importante porque tienes que imaginar y crear el mundo en el que transcurre toda la historia, los buenos ilustradores se basan en paisajes o lugares conocidos y los transforman a su manera de dibujar como nos explica Mike Gabriel, director de arte en la película de Rompe Ralph.

⁷“I can mimic Gaudí, but Lorelay reinterprets him in a completely fresh way that feels like you haven’t seen it before [...] I think she’s always been looking for an outlet for her love of Gaudí design, and she has finally found the perfect vehicle.”

3.1.4 Storyboard

El storyboard o guion gráfico es un conjunto de ilustraciones dibujadas en secuencia para poder utilizarlo de guía y con ello entender una historia, pre-visualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

Es una de las fases más importantes, porque tienes que elegir el encuadre de cada escena, según la acción que ocurra, para que se entienda el storyboard y narre con fluidez la historia.

En el storyboard se explica que pasa en cada secuencia, los sonidos que hay, si alguien habla, por donde entran los personajes a la escena, etc..

En mi caso realicé una primera versión del guión, cuando lo dibujé en el storyboard consideré que algunas acciones que ocurrían entre el gato y la chica no tenían mucho sentido. Por lo que tuve que cambiar algunas escenas del corto.

3.1.4.1 Animática

El siguiente paso después de acabar el Storyboard es realizar la animática. Es imprescindible si se quiere planificar un proyecto de animación o una escena concreta en una película, cuya realización sea muy costosa. Con ello podemos comprobar que el Storyboard funciona, asimismo puedes ajustar los tiempos acordes a la música y la banda sonora.

⁷LEE, Jennifer and MALONE, Maggie. THE ART OF ROMPE RALPH!

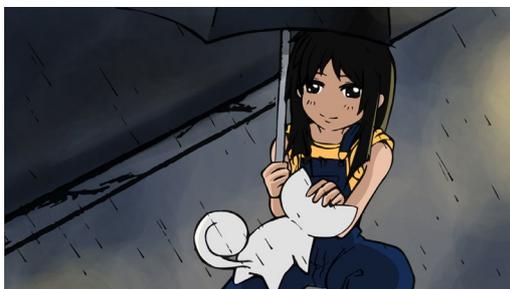


Fig.23. TAKE ME HOME. Animática.

Para el vídeo de la animática utilicé el programa Adobe Premiere Pro CC 2015, en el montaje de esta, ordené las imágenes previamente escaneadas del Storyboard como ya comenté, pero, dando un tiempo determinado a cada una de los frames como explican los animadores de Disney,⁸“the number of drawings used in any move determines the amount of time that action will take on the screen”. Visualizando el timing que tendría cada una de esas escenas según la música. Intentando en todo momento, ajustar ambas cosas para que complementasen. Aunque al ser aún inexperta en éste ámbito en el momento de realizar el video final con toda la animación, he podido comprobar que es difícil ajustar ambos, sin componer la canción para dicha animación. Coger una al azar y que pueda quedar bien con el timing es una tarea muy complicada.

3.2 PRODUCCIÓN

El proceso de la producción consiste en realizar la animación del proyecto utilizando las claves que se dibujaron para la animática. Para ello empezaremos con el Layout.

3.2.1 Layout

Es el enlace entre el Storyboard y la imagen final, en él se realiza la planificación en una escena donde se muestra todos los movimientos del personaje en una toma con relación al fondo y la inclinación de la cámara, aparte del tiempo que va a durar la escena.

A de tener el mínimo de dibujos necesarios para poder entender la trayectoria del personaje y la acción dentro de la escena. Asimismo puede contener, algunas expresiones relevantes un personaje principal. En el caso de las acciones, si ocurren varias dentro de una misma escena, ha de explicar el orden de cada una.

Además de interactuar con el fondo que como norma general se distribuye en distintos niveles, por ejemplo, si en primer plano hay un objeto que ocupa 1/3 de la escena y no se mueve éste se dibuja aparte como un subfondo.

3.2.2 Animación

Según la técnica de animación elegida tendrás que realizar diferentes pautas: en animación 2D y 3D empiezas con las claves e intercalaciones, en cambio para stop motion haremos animación directa⁹(*Ahead*).

⁸THOMAS, Frank and JOHNSON, Ollie. Disney Animation: The Illusion of Life, 1981

⁹Animar desde el principio hasta el final del plano.

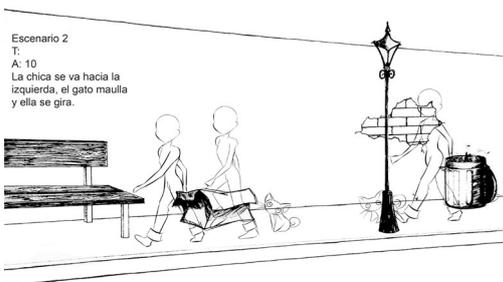


Fig.24. TAKE ME HOME. Layout.

Yo he preferido hacerlo 2D por lo que está dibujado directamente en papel DinA-4 fotograma a fotograma. Al principio se hace en borrador para asegurar la posición de las claves y con ayuda de una regleta, la cual tiene tres puntas para enganchar los fólidos, se dibujan los intermedios.

En esta fase el animador aunque deba mantener unas pautas de movimiento siguiendo el guión, también puede realizar la acción según su creatividad y su destreza artística.

3.2.3 Clean up

Acabada la animación se ha de limpiar la línea de los dibujos, este proceso es conocido como Clean up, y es de vital importancia. Volver a dibujar los frames con cuidado de no manchar el papel, en mi caso fue realizado, con un portaminas del 0,5 para mantener el mismo grosor en la línea y dejarlas todas cerradas, porque si no al escanear con el ToonBoom podía crear problemas técnicos en la vectorización, añadiendo vectores en zonas no deseadas.

Al final tuvimos que limpiar varias animaciones por no ajustar bien el brillo y el contraste. Incluso la escena del caminado en ciclo¹⁰ donde la niña va hacia el banco, se tuvo que redibujar entera con el programa porque eran detalles muy pequeños y el dibujo que se hizo a mano no quedó bien al vectorizar. Sobre todo en los frames que apoyaba el pie y daba otro paso porque no coincidían y daba la sensación que el personaje patinaba,¹¹ "with a walk there are three important drawings: the two contacts and a very interesting passing position".

3.3 POSTPRODUCCIÓN

Es la última parte del proceso en una animación, una vez terminado todo el Clean up, se añade el color digital. Nosotros tuvimos la posibilidad de utilizar un escáner en clase que facilitó mucho el trabajo. Este equipo, escaneaba todos los dibujos con alimentación automática y reposiciona cada uno según los pivotes de animación. Una vez digitalizados, los coloca directamente en las capas de trabajo del ToonBoom Harmony, listo para entrar en la fase de color digital.

3.3.1 Color

Dentro del programa, al estar vectorizados los frames, se tiene que comprobar que todas las líneas del dibujo están cerradas, porque si no el cubo no llena la imagen de color.

¹⁰Son mecánicos y repiten la secuencia de la animación.

¹¹WILLIAMS, Richard, *The animator's survival kit*, London; New York: Faber and Faber, 2001



Fig.25. TAKE ME HOME. Clean up



Fig.26. TAKE ME HOME. Color.

Aparte en este paso yo utilicé una herramienta llamada Smooth Editor para alinear los vectores del gatito y así hacerlo más redondo. Retocados todos los frames simplemente basta elegir en la paleta todos los colores a utilizar en tu imagen y pintar con el cubo las zonas deseadas.

Además como escaneas las escenas enteras tienes la posibilidad de rectificar posibles errores de la animación o manchas del escaneado porque tienes la opción de ver el movimiento del personaje, con la velocidad adecuada e incluso poner el timing en el ToonBoom y con ello utilizar solo el Premiere para añadir la música. Aunque en mi caso sí que han habido algunas secuencias con una parte del timing hecho en el ToonBoom, en general he preferido cambiarlo con el Premiere con todas las escenas unidas.

A la hora de colorear a los personajes he utilizado tonos planos por completo, sin añadir sombras que pudiesen distraer la atención del público con el mensaje que quiero mostrar. Aunque hay una herramienta que para los ojos en primer plano del gato si la usé, y es la de degradado para intentar darle parte de profundidad. Fue algo costoso realizarlo una persona en parte porque hay que pintar todos los frames uno a uno.

3.3.2 Montaje

En el momento en que la animación está totalmente acabada y tienes ya los sonidos grabados o bien descargados en una página libre de derechos, como en mi caso. Se ha de proceder a la unión de ambos factores en un programa llamado Adobe Premiere Pro CC.

Abriendo una secuencia nueva se añaden todos los frames, si los guardaste ordenados ésta tarea se agiliza, si no tienes que hacerlo manualmente dentro del programa. Y al mismo tiempo ir poniendo el timing aparte de los efectos de video, como zoom in¹² o zoom out¹³, paneos, etc.

Tuve un pequeño problema con mi corto porque dibujé la animación de la lluvia, así que este efecto se tuvo que añadir al resto de frames y mi ordenador no me permitía trabajar muy bien con el programa. Daba errores o se bloqueaba. Por lo que ha sido un reto poder conseguir la unión de todos los dibujos.

Al final solo faltaba poner la música. Para la elección de la misma he buscado canciones tristes de piano porque mi intención era que la música comunicará junto con el acting de mi protagonista y dramáticamente el público se pusiesen en su lugar.

¹²Acercar la cámara.

¹³Alejar la cámara.

4. CONCLUSIONES

A partir de mi experiencia como estudiante de Bellas Artes y dentro de la línea de animación, he contactado que si quieres dedicarte a la animación, te espera es un camino duro y de mucho trabajo, pero lleno de grandes exigencias artísticas y satisfacción profesional. No obstante, reconsidero la propuesta de que un cortometraje es mucho mejor producirlo por un grupo de artistas que por una sola persona.

Pienso además que el artista animador, ha de evolucionar tanto como dibujante, animador y como persona, para que tus personajes asuman un carisma propio y cierta empatía. Sus posibilidades de actuación, deben transmitir sensaciones y emociones al espectador en el desarrollo de cada escena acabada. El desarrollo profesional del artista animador, nunca termina, y está en constante evolución tal como si se tratara de un actor de teatro o de cine. El confiere a sus personajes creados, toda la credibilidad posible en su total actuación.

Es muy importante destacar que la animación constituye una importante herramienta audiovisual, para ser utilizada en cualquier campaña de ayuda ya sea a favor de animales y mascotas, como en acciones de apoyo a favor de diferentes temas sociales, la salud, la niñez o la tercera edad. Hoy en día toda la publicidad que vemos en nuestros televisores, están realizadas a partir de animación digital y gráficos de ordenador.

Por todo ello, concluyo mi trabajo, declarando que quiero seguir dedicándome a la animación y en lo adelante continuar con mi formación en este campo de la imagen, con fines de entrar profesionalmente en este sector laboral.

5. BIBLIOGRAFIA

GENERACION GHIBLI, sl. Blog. [Consulta 2015-09-05] Disponible en: <<http://generacionghibli.blogspot.com.es/>>

KLASKY CSUPO, sl. Animation lessons [Consulta 2015-09-07]. Disponible en: <<http://www.cooltoons2.com/various/artlessons/movement.html>>

PENCIL TEST DEPOT, sl. Kristof Serrand: Husky & Dog Walks [Consulta 2015-07-02]. Disponible en: <<http://www.penciltestdepot.com/2011/12/kristof-serrand-husky-dog-walks.html>>

PENCIL TEST DEPOT, sl. Dale Baer: Emperors New Groove Reel [Consulta 2015-07-05]. Disponible en: <<http://www.penciltestdepot.com/2011/10/dale-baer-emperors-new-groove-reel.html>>

PENCIL TEST DEPOT, sl. Andreas Deja: Scar of The Lion King (Pencil Tests) [Consulta 2015-07-07]. Disponible en: <<http://www.penciltes->

tdepot.com/2011/09/andreas-deja-scar-of-lion-king-pencil.html>
 STUDIO GHIBLI, sl. Fan site. [Consulta 2015-09-05] Disponible en:
 <<http://www.studioghibli.net/>>
 TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, sl. Tipos de guiones.
 [Consulta 2015-05-18]. Disponible en: <<https://sites.google.com/site/amcamachofcc/tipos-de-guiones>>
 THOMAS, Frank and JOHNSTON, Ollie; Disney Animation: The Illusion
 of Life, 1981
 UN VIEJO GATO AZUL, sl. [Consulta 2015-09-09] Disponible en: <<http://unviejogatoazul.blogspot.com.es/2013/05/manga-de-la-gatita-chi-chis-sweet-home.html>>
 WALT DISNEY, sl. Oficial site [Consulta 2015-07-05]. Disponible en:
 <<https://thewaltdisneycompany.com/>>
 WEBSTER, Chris; Técnicas de animación, sl. Anaya, 2006.
 WILLIAMS, Richard, The animator's survival kit, London; New York: Fa-
 ber and Faber, 2001

6. INDICE DE IMÁGENES

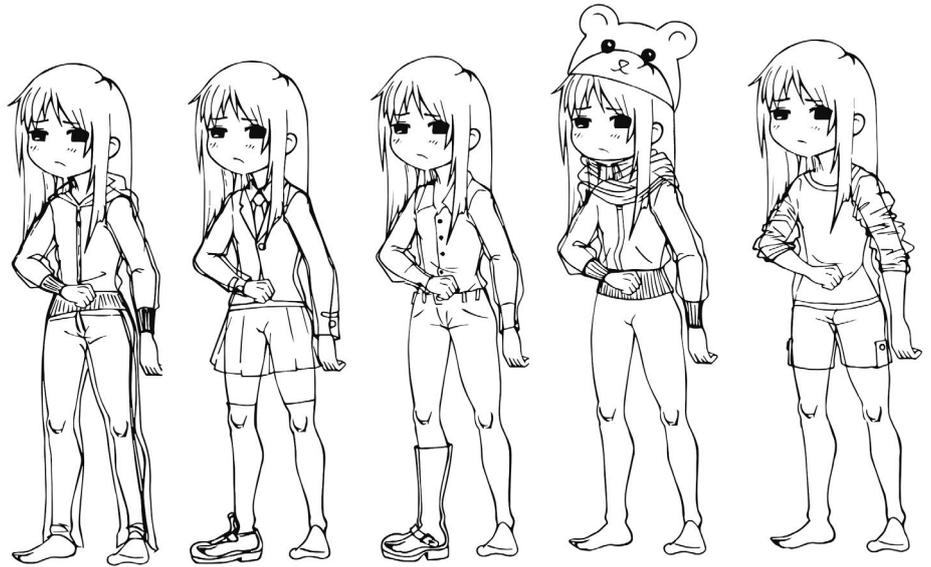
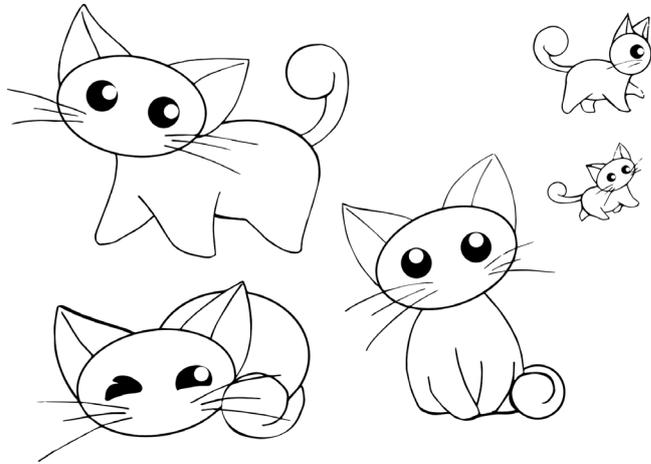
Figura	Información	Página
1	Oliver y su pandilla. Portada. Fuente: < http://st-listas.20minutos.es/images/2010-02/191083/2095767_249px.jpg?1335789896 >	6
2	Blancanieves y los siete enanitos. Portada. Fuente: < http://4.bp.blogspot.com/-1dZ4Wb3S-E0/U9WJoDv8QLI/AAAAAAAAACQs/h9rriJY-86c/s1600/bnylsecover.jpg >	7
3	El rey león. Fuente: < http://k44.kn3.net/721231DA4.jpg >	7
4	Cómo entrenar a tu dragón 2. Póster. Fuente: < http://www.imovilizate.com/wp-content/uploads/2014/09/como-entrenar-a-tu-dragon-3-tit.jpg >	8
5	Fotograma de Mi vecino Totoro. Fuente: < http://www.combogamer.com/wp-content/uploads/2014/09/Mi-vecino-Totoro.jpeg >	8
6	Fotograma de El viaje de Chihiro. Fuente: < http://www.kirainet.com/images/2011/chihiro8.jpeg >	8
7	Chi's sweet home. Fotograma. Fuente: < https://www.youtube.com/watch?v=ENBUebVzD-M&list=PLU3DcGaFPXubJr_iqHELHsJ8Hrhflwng >	9
8	Chi's sweet home. Fotograma.	9

9	Chi's sweet home. Fotograma.	9
10	Soraya Gracia. Fotogramas del storyboard, Take me home.	10
11	Fotograma de Kotonoha no niwa. Fuente: < http://www.zerochan.net/1515915#full >	11
12	Soraya Gracia. Fotogramas de la animática, Take me home.	11
13	Soraya Gracia. Fotogramas de la animática, Take me home.	11
14	Concept art del libro The illusion of life: Disney Animation, 1981.	12
15	Fotografía de un gato caminando. Fuente: < http://images.forwallpaper.com/files/thumbs/preview/74/742656__walking-the-plank-cat-can-swim_p.jpg >	13
16	Fotograma de la película Oliver y su pandilla.	13
17	Concept art de Elsa en el libro The art of Frozen.	13
18	Soraya Gracia. Concept art de Shiro, Take me home	14
19	KLASKY CSUPO ANIMATION LESSONS. Part Four: Movement Sketches. Fotograma de Scar	14
20	Soraya Gracia. Concept art personajes, Take me home.	15
21	Soraya Gracia. Storyboard, Take me home.	15
22	Soraya Gracia. Animática, Take me home.	15
23	Soraya Gracia. Animática, Take me home.	16
24	Soraya Gracia. Layout, Take me home.	16
25	Soraya Gracia. Clean up, Take me home.	17
26	Soraya Gracia. Color, Take me home.	17

7. ANEXOS

Para poder entender mejor el trabajo que se ha llevado a cabo con éste cortometraje añadiré imágenes que creo relevantes en mayor formato. Diseños de ropa del personaje, fondos, cambios en el clean up, etc... Empezando por varios concepts de los personajes.





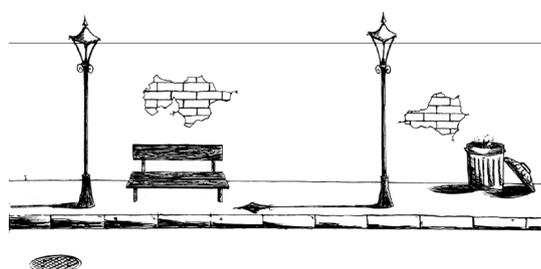
Aquí podemos comprobar la diferencia que tienen las líneas de ambos, el trazo no es irregular ni tembloroso, además se puede apreciar más detalle en el rostro.

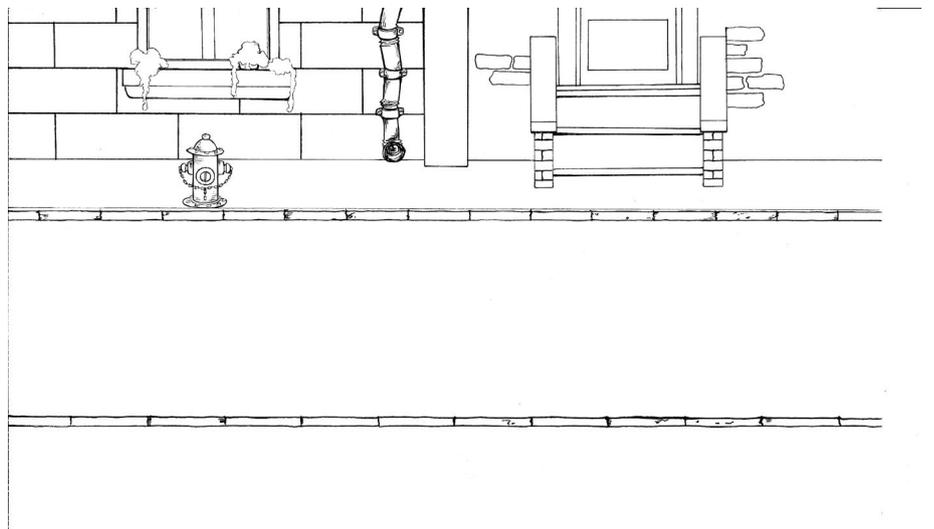
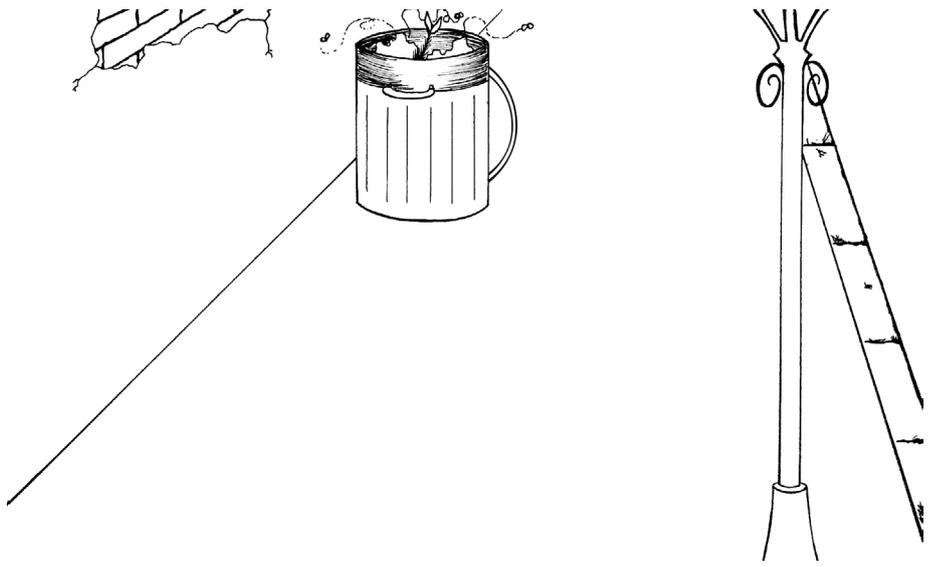
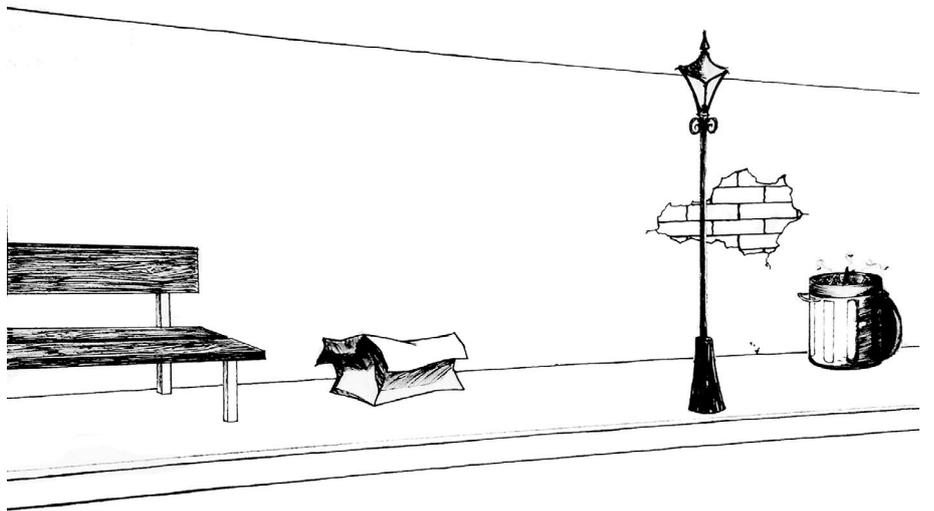
Los frames que seguían al primer dibujo el personaje era distinto, llegaba un punto que no tenía nada que ver con el primero. En cambio, cuando se modificó en el programa del ToonBoom la chica no perdió el diseño y el caminado era más fluido.



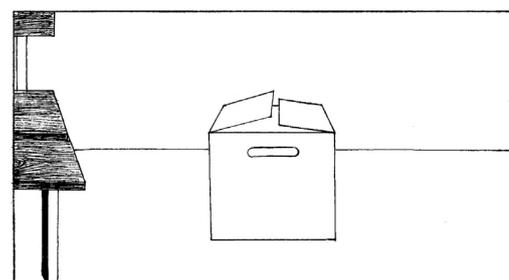
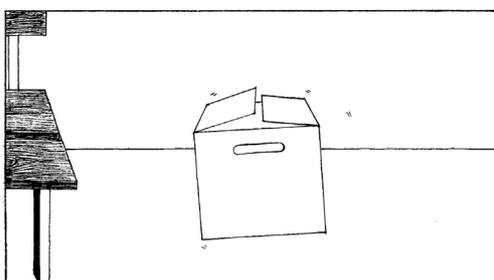
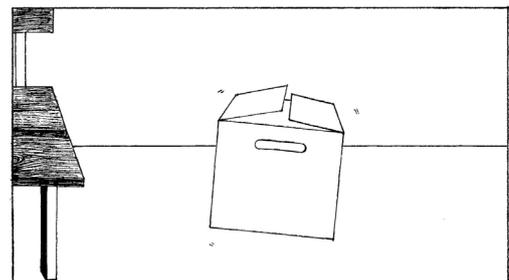
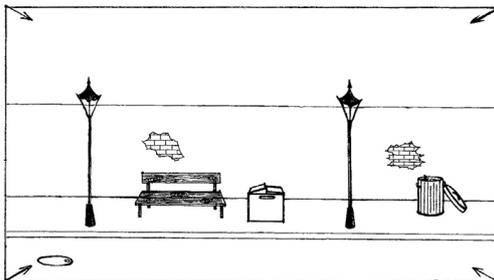
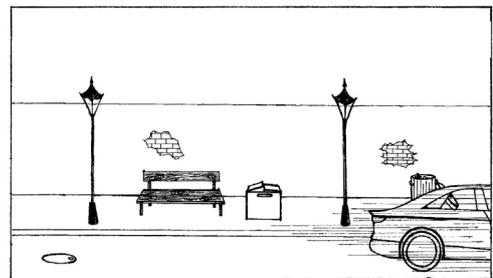
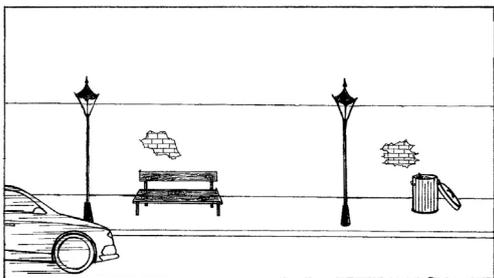
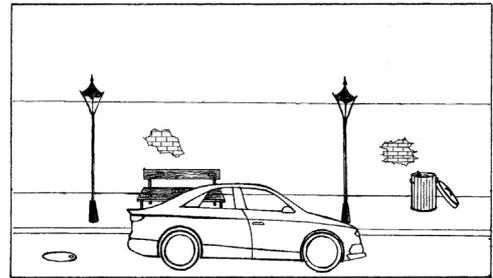
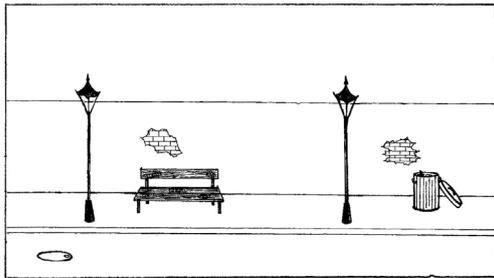
7.1 Concept art de fondos

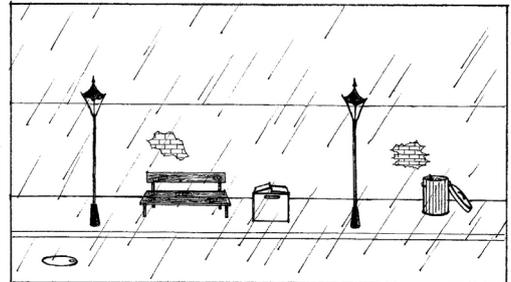
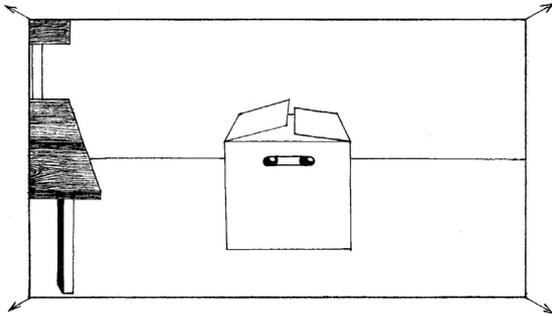
Los fondos han sido dibujados previamente a lápiz y pasado a tinta con grafos del grosor 0.1, 0.2 y 0.4. Pinté las zonas de sombra rayando con el rotring para darle textura, aunque una vez coloreado en photoshop no se aprecia o lo borré con la goma. Además en el banco imité las formas de la madera en vez de utilizar un brush en el programa, mi intención fue que tuviese una marca personal.



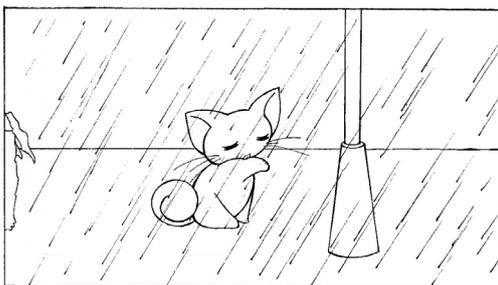
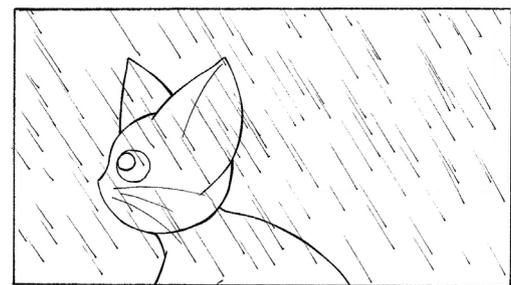
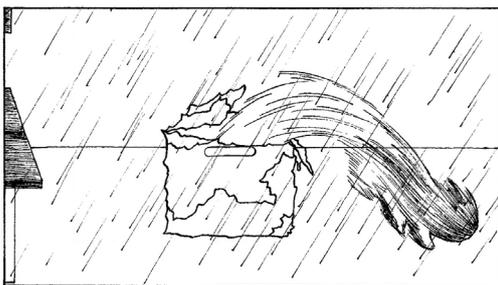
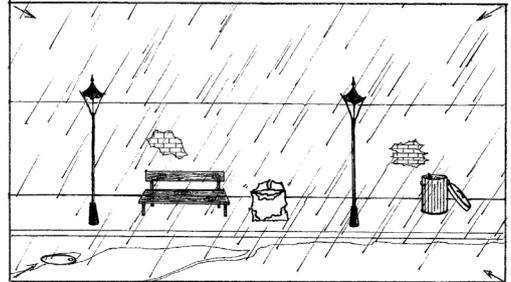
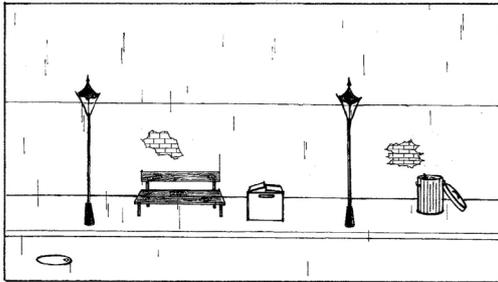


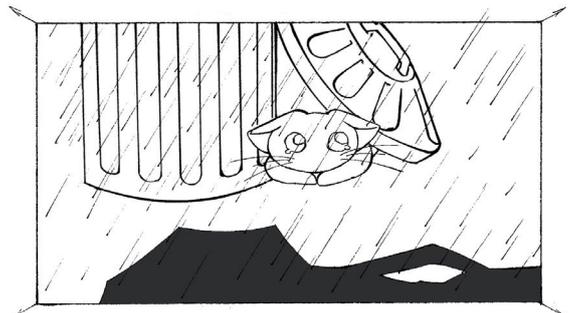
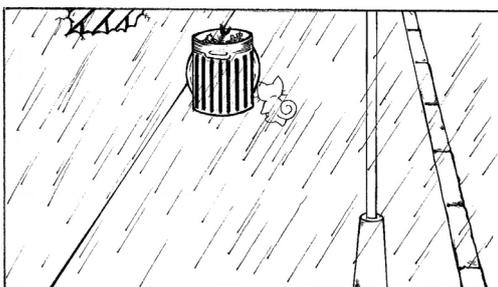
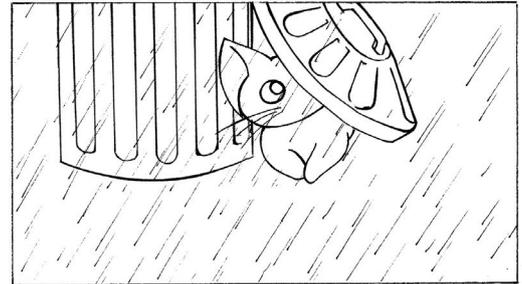
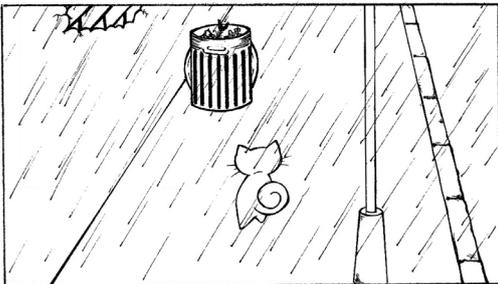
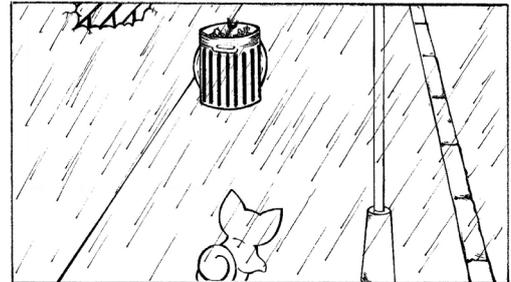
Storyboard

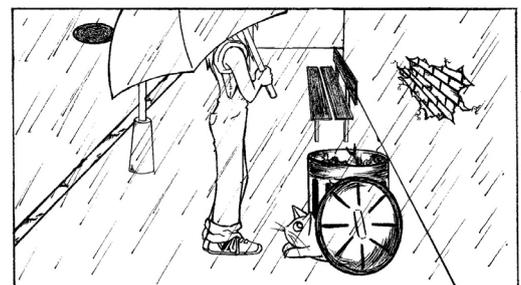
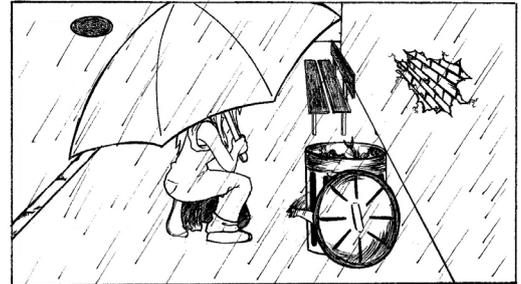
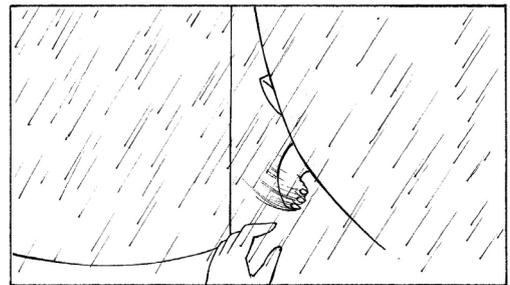
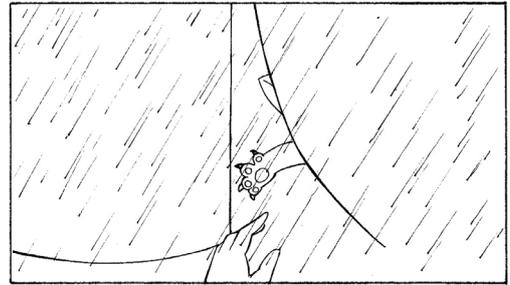


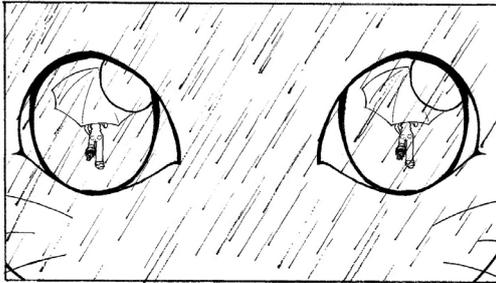
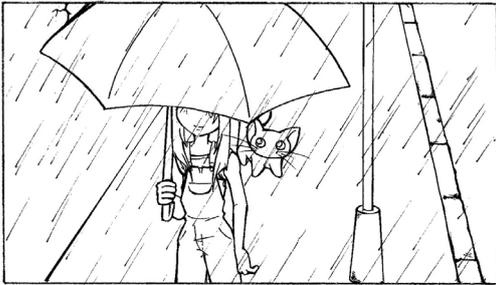


Uso hasta el final

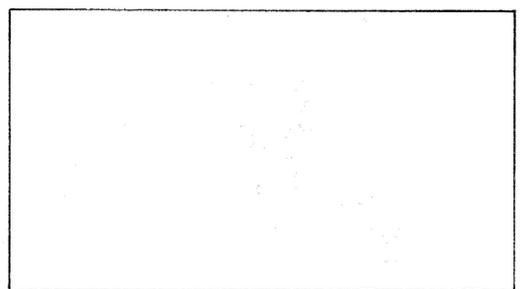
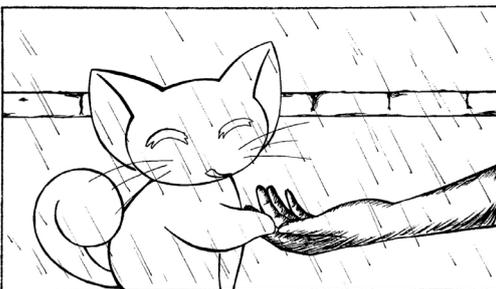
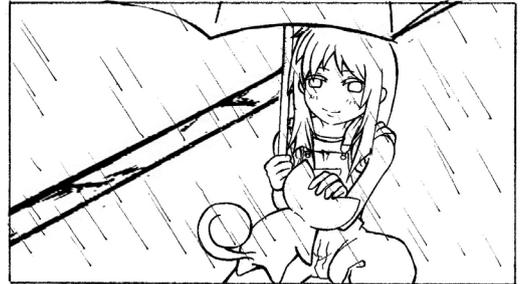
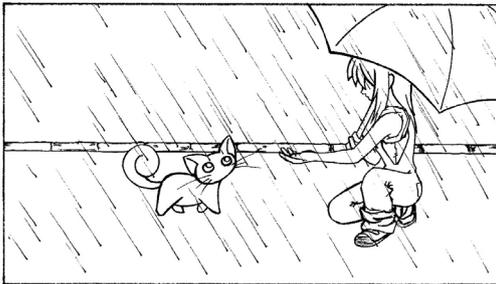








~ Miaow!! ~



7.3 Referentes fotográficos

Para dibujar los fondos de la calle he buscado por internet fotografías de lugares que se asemejasen a la idea que tenía.





