

TFG

ANIMACIÓN EN LOS AÑOS 20 Y 30. INVESTIGACIÓN Y CORTO DE ANIMACIÓN 2D.

Presentado por Ignacio Ramos Vilalta
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

Agradecimientos

En primer lugar quería agradecer a mi tutor Miguel Vidal toda su paciencia y ayuda invertida en este trabajo, que sin sus aportaciones y consejos no podría haber salido adelante. También dar las gracias a Sara Álvarez, Susana García, M^a Carmen Poveda y aquellos profesores que me han adentrado en el mundo de la animación, despertando en mí un interés que ha hecho que realice este TFG.

Resumen

En este proyecto se ha llevado a cabo la investigación de la animación en los años 20 y 30, a fin de explorar el inicio de la animación y los impulsores de dicho arte.

Con el resultado de esta investigación, el siguiente reto planteado fue la puesta en práctica de lo analizado, tratando de recrear un cortometraje en 2D basándonos en la estética de aquella época.

El proceso desde la preproducción (Guión, storyboard, diseños, layout, animática, etc) hasta la realización del cortometraje frame a frame a mano, y su posterior postproducción ha sido trabajado en solitario como reto personal.

En “Tristán & Seth: un día en la playa”, Tristán es un chico corpulento y orgulloso de su físico, que trata de conquistar a una chica que llama su atención en la playa. Pero aparece en escena Seth, otro chico de aspecto más delgado, que también muestra interés en conquistar a la chica, lo que conllevará a la disputa por ver quien consiga impresionarla con sus métodos.

El resultado de la disputa es un giro inesperado, con lo que se pretende sorprender tanto a los protagonistas como al propio público.

Investigación - animación- cortometraje - conquistar - disputa

Summary

In This project has conducted to research on the animation in the 20s and 30s, to explore the beginning of the animation and the promoters of this art.

With the result of this research, the next challenge was to put into practice the analyzed, trying to recreate a 2D short film based on the aesthetics of the time.

The process from preproduction (script, storyboard, design, layout, animatic, etc) until the finished of the film frame by frame by hand, and subsequent postproduction has been worked alone as a personal challenge.

In “Tristan & Seth: a day at the beach”, Tristan is a big boy and proud of his physique, who try to win a girl that catches his eye on the beach. But Seth appears on the scene, another kid with slimmer look, who also shows interest to win the girl, which will lead to the dispute to see who gets to impress her with his methods.

The outcome of the dispute is an unexpected twist, with this I want to surprise both as the protagonists as the public itself.

Investigation - animation - short film - conquers - dispute

INDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

2.2 METODOLOGÍA

3. CUERPO DE LA MEMORIA:

3.1 PARTE TEÓRICA

3.1.1 UB IWERKS

3.1.2 GRIM NATWICK

3.2 PARTE PRÁCTICA

3.2.1 PLANTEAMIENTO

3.2.2 PREPRODUCCION

3.2.2.1 GUIÓN

3.2.2.2 DISEÑO DE PERSONAJES

3.2.2.3 CONCEPT

3.2.2.4 FONDOS

3.2.2.5 STORYBOARD

3.2.2.6 ANIMÁTICA

3.2.3 PRODUCCION

3.2.3.1 LAYOUT

3.2.3.2 POSES CLAVE

3.2.3.3 ANIMACIONES SECUNDARIAS

3.2.3.4 TIMING

3.2.3.5 LISTO PARA ANIMAR

3.2.3.6 EL MONTAJE

3.2.3.7 LA MÚSICA

3.2.4 POSTPRODUCCION

3.2.4.1 EFECTO DE VÍDEO

3.2.4.2 CABECERA

4. CONCLUSIONES Y OPINIÓN PERSONAL

4.1 PARTE TEÓRICA

4.2 PARTE PRÁCTICA

4.3 PROBLEMAS

4.4 TÉCNICAS Y SOFWARES EMPLEADOS

4.5 RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS

4.6 REFERENTES

5. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

5.1 BIBLIOGRAFÍA

5.2 WEBGRAFÍA

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

7. ANEXOS

7.1 CABECERA

7.2 EL TRÁILER

7.3 MATERIAL DE LA PREPRODUCCIÓN

7.3.1 MOOD BOARD

7.3.2 ESTUDIO DEL DISEÑO DE LOS PERSONAJES Y FONDOS

7.3.3 STORYBOARD

7.4 ANIMÁTICA

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de los años la animación ha ido cambiando notablemente. La metodología de trabajo iba modificándose, se descubrían nuevas formas de hacer, la tecnología iba avanzando y se iban usando cada vez más elementos de apoyo. Como resultado, en la actualidad la animación que podemos ver en la televisión día a día no tiene nada que ver con cómo era en un principio. Yo quería saber de dónde y cómo surgieron esos primeros pasos en el mundo de la animación, con lo que me propuse adentrarme en sus orígenes.

El trabajo se divide en dos partes:

-Parte teórica en la que hablaré de los animadores: Ub Iwerks y Grim Natwick.

-Parte práctica en la que realizo la preproducción, producción y postproducción de un TEASER/CORTO de animación.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

El objetivo que me planteé fue investigar acerca de esos primeros animadores que comenzaron con los primeros cortometrajes en los años 20 y 30, y analizar lo que habían aportado al mundo de la animación.

Era algo de lo que no tenía muchos conocimientos, ya que sí que había escuchado sobre ciertos animadores pioneros pero no había profundizado.

Una vez habiéndome adentrado en la investigación, me propuse no solo recopilar toda la información que pudiera, sino que también me propuse adentrarme aún más y emplear los conocimientos adquiridos de animación para tratar de recrear un pequeño gag con la estética y características de los años 20 y 30 pero llevado a la actualidad.

Fui planificando como llevarlo a cabo y a medida que iba sacando ideas acabé decidiendo tratar de extender ese gag y realizar un pequeño cortometraje.

2.2 METODOLOGÍA

En primer lugar tenía que informarme sobre que animadores investigara que tuvieran influencia en el origen de la animación, y una vez seleccionados dichos animadores, ponerme a ver sus trabajos para coger referencias que aplicar en mi cortometraje.

A medida que iba viendo trabajos de estos animadores iba cogiendo cada vez más ideas, hasta que decidí empezar con la parte práctica y llevar a cabo ambas partes a la vez.

Junto con el apoyo de mi tutor, fuimos visualizando las distintas opciones de enfocar el cortometraje que quería realizar, y dada la magnitud de la idea que tenía en mi mente y el tiempo que tenía para llevarla a cabo, barajamos la idea de trabajar hasta donde se pudiera y si no diese tiempo de realizar el corto entero al menos terminar un tráiler sobre dicho corto.

De modo que nos pusimos a ello, y el primer paso era buscar un guion para el cortometraje que en poco tiempo pudiera contar una historia de principio a fin.

Pero no buscaba una historia que el espectador viera y pasase desapercibida, sino que buscaba una historia con un final que sorprendiera al público y le hiciera reflexionar.

Estuve dándole vueltas a que tema tratar que pudiera tener algo que ver con la actualidad, pero llevado a la estética de aquella época. Di con una idea y al comentársela a mi tutor le pareció que podía tener cierto rechazo por algún sector del público, con lo que estuvimos pensando cómo evitar ese final del cortometraje, ya que era lo que podía dar problemas. Pero finalmente opté por no modificar la idea inicial, ya que aunque alguien pudiera sacar una segunda lectura del corto negativa, al no ser ese mi objetivo no me veía con la necesidad de tener que cambiarlo, ya que el único fin de mi propuesta era el disfrute de todo espectador con una historia de final inesperado.

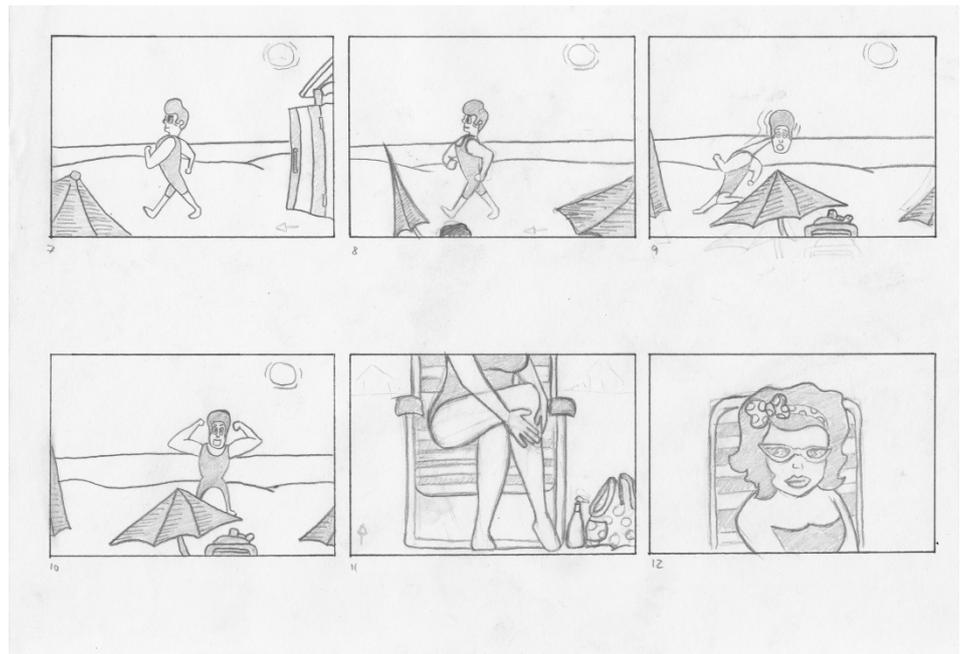
Aclarado el tema a tratar y teniendo claro el giro para sorprender al espectador, pasamos a pulir el guión del cortometraje.

El estilo ya estaba claro desde el principio, solo tenía que investigar los diseños de aquella época tanto de ropa, como de peinados, para tratar de sacar un diseño de personajes acorde a aquellos años. Pero no quería que toda la estética que hubiera en el corto reflejara los años 20 y 30, sino que quería introducir algún elemento que rompiera con eso y diese un toque de

actualidad, y finalmente lo introduje con uno de los personajes y su indumentaria.

Terminado el diseño de los personajes, realicé el storyboard planificándome cada escena y diseñando los distintos fondos que iban a aparecer. He de decir que no me fue fácil el diseño de algunos fondos que carecían de elementos y dejaban la escena muy vacía, pero acabé por resolverlo con ayuda de mi tutor.

Fig.1. TRISTÁN & SETH. Fragmento Storyboard.



Realizada la animática y habiendo modificado planos que sobran, me puse con el layout, con lo que vería los diseños finales para empezar con la animación frame a frame.

El timing tenía que estar bien trabajado y con Miguel Vidal dándome consejos, fui sacando escenas poco a poco, corrigiendo y volviendo a repetir escenas hasta que se vieran correctamente. No iba a ser tan fácil como me esperaba y tuve mis momentos de frustración, con lo que comprendí esa recomendación de hacer un tráiler en lugar de un corto entero.

Conforme fui realizando las escenas, vi que podría darle un aspecto más de los años 20 y 30, y decidí añadirle imágenes con texto situado dentro de un marco, con el estilo que se solía hacer en las películas mudas, y así darle un toque de la época que quería representar. A la hora de elegir la tipografía que usaría en estas imágenes de texto, me encontré indeciso sobre cuál debía usar y me puse a buscar tipografías que emularan los años 30, y finalmente me decidí por una.

El cortometraje que estaba realizando estaba aún sin colorear, y aunque el coloreado que quería hacer era en escala de grises, esto supuso un problema, ya que no sabía muy bien cómo debía hacerlo. Había visto que la manera más rápida y fácil era con el ToonBoom, pero el hecho de no conocer cómo funcionaba el programa me llevaba a pensar que quizá invertiría demasiado tiempo en tratar de aprender y luego no me daría tiempo a realizar el resto de cosas que tenía pensado.

Finalmente me puse a colorear con Photoshop cada uno de los fotogramas del cortometraje, trabajando por un lado los fondos y por otro los personajes. Esto me llevó más trabajo del que esperaba, pero pude acabar realizando el coloreado. El resultado final es algo que quiero mejorar, ya que al tráiler le falta el clean up de los fotogramas, por lo que se puede ver que los dibujos no están perfectamente limpios y que una vez hecho esto quedará un mejor resultado.

Como en las películas antiguas la proyección no era perfecta y siempre aparecían elementos propios del film que dificultaban la visualización de la película, quise reproducir este efecto para tratar de simular que el cortometraje estaba reproduciéndose en un proyector de 8mm. Me puse a ello con el After Effects y conseguí esa apariencia.

Fig.2. TRISTÁN & SETH.
Fragmento del tráiler.



3. CUERPO DE LA MEMORIA

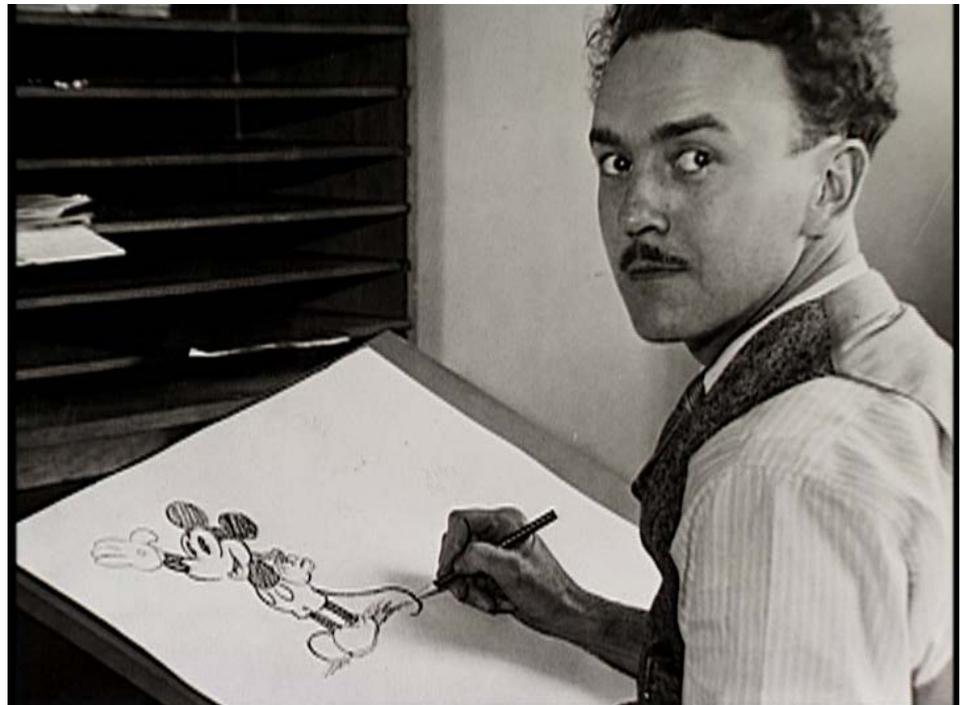
3.1 PARTE TEÓRICA

3.1.1 UB IWERKS

Ubbe Ert Iwwerks (Kansas City, Misuri, 24 de Marzo de 1901 – Burbank, California, 7 de Julio de 1971).

Al plantearme investigar sobre los orígenes de la animación, automáticamente me vino a la cabeza el cortometraje Steamboat Willie de Mickey Mouse, ya que fue uno de los primeros cortometrajes antiguos que vi cuando empecé a interesarme en el campo de la animación. Me puse de nuevo dicho cortometraje de 1928, y me di cuenta de algo en lo que no me había fijado nunca, y es que en los créditos iniciales aparecía que estaba realizado por Ub Iwerks. Esto me sorprendió bastante, ya que siempre había asociado a Mickey Mouse con Walt Disney como creador y nunca había sabido de Ub Iwerks.

Fig.3. UB IWERKS



Así pues, empecé a buscar información acerca de él, y para sorpresa mía resultó ser quien creó el personaje mundialmente conocido Mickey Mouse y el primer personaje de Disney para generar merchandising, Oswald el conejo afortunado. Es cierto que hay debate sobre si realmente tanto Mickey como Oswald fueron creados por ambos y no por uno de ellos.

Todos sabemos quién es Mickey Mouse, ya que se ha convertido en todo un icono de la animación, pero este personaje fue creado a raíz de los problemas que hubo con el personaje Oswald.

Estos problemas fueron que en 1928, la serie de películas de este personaje que estaban siendo distribuidas por Universal Studios, estaban teniendo mucho éxito y Walt Disney pidió un aumento de presupuesto, el cual no solo fue rechazado sino que se le fue exigido una reducción del 20% de los costes. Disney descontento con esto decidió abandonar el personaje Oswald, ya que Universal Studios tenía los derechos y se quedó con él y con varios de los dibujantes de Disney que tenía bajo contrato.

Ub Iwerks decidió irse con Walt Disney, y es entonces cuando se creó el personaje Mickey Mouse (previamente llamado Mortimer)¹.

Pero esta relación entre los dos acabó llevándolos a disputas porque Disney criticaba la manera de trabajar de Iwerks, el cual decidió irse por su cuenta y crear Iwerks Studio en 1930. Creó como su primer personaje a la rana Flip ("Flip The Frog"), que protagonizó 36 cortometrajes.

A pesar de que en uno de sus cortometrajes introdujo por primera vez la técnica de Technicolor, no tuvo el éxito que esperaba y creó otro personaje, Willie Whopper, el cual tampoco tuvo éxito y acabó por llevar al fracaso los estudios Iwerks que fueron cerrados ante la imposibilidad de competir contra Disney y los hermanos Fleischer.

Se puso a trabajar para otros estudios de animación, pero finalmente acabó volviendo a trabajar para Disney en 1940.

Iwerks ha sido uno de los pilares de la animación en Disney, y ha ganado dos premios Oscar, en 1959 y en 1964.

Era conocido por la velocidad a la que trabajaba y como anécdota se dice que llegaba a realizar más de 700 dibujos en un día

Ha dirigido y animado más de 100 cortometrajes de animación, entre ellos *Steamboat Willie* que he mencionado anteriormente y *Merry Mannequins*, el cual algunos consideran su mejor trabajo.

¹ La historia completa de Mickey Mouse la podemos encontrar en el libro KORKIS, Jim. *The Book of Mouse: A Celebration of Walt Disney's Mickey Mouse*. 2013

3.1.2 GRIM NATWICK

Myron "Grim" Natwick (Wisconsin Rapids, Wisconsin, 16 de Agosto de 1890 – Los Ángeles, California, 7 de Octubre de 1990).

Al igual que en Disney vemos como un personaje icono a Mickey Mouse, también hay otros estudios que le hacen la competencia con otro personaje que ha llegado al éxito mundial, como es el caso de los Fleischer Studios y su personaje Betty Boop.

Y así es, Grim Natwick fue quien creó esta famosa chica que hoy en día podemos seguir viendo en infinidad de artículos de merchandising.

Grim Natwick realizó su primer trabajo de animación en 1917, cuando mientras estaba ejerciendo como ilustrador de hojas de partitura, fue llamado para ocupar el puesto de animador en el International Film Service Productions. Iba a ser un trabajo corto, de una o dos semanas en las que debería animar una carrera de caballos que aparecería en uno de los cortos de la serie "Happy Hooligan".

Terminado dicho trabajo, el trabajo fue un éxito y se le ofreció la posibilidad de seguir ejerciendo como animador a cambio de más dinero, con lo que finalmente paso de ser un trabajo de un par de semanas, a ser su verdadera vocación.

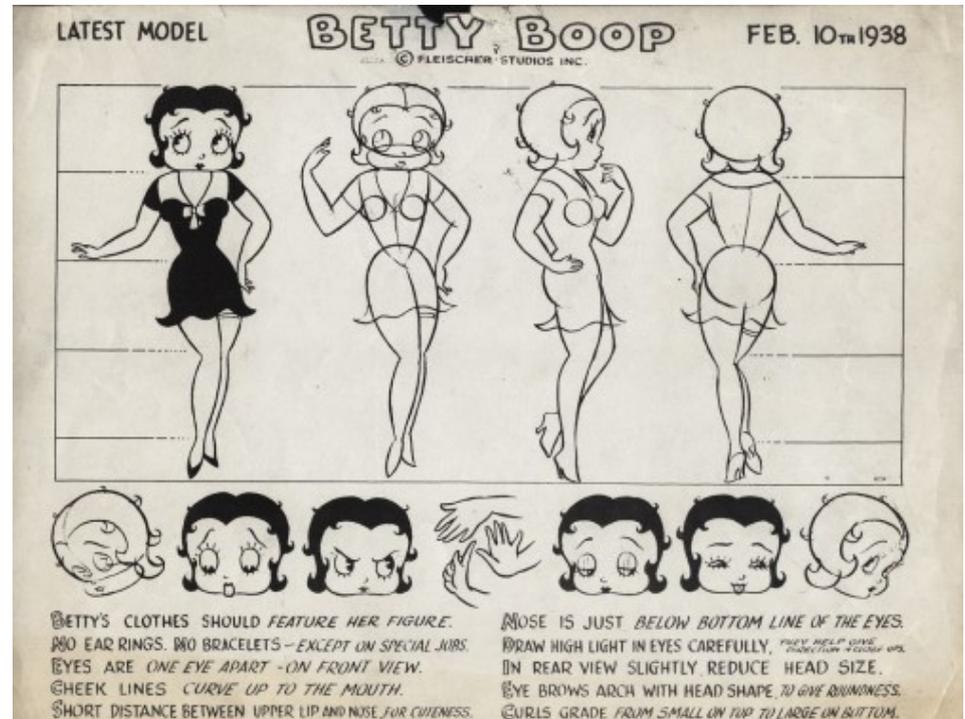
Unos años más tarde, en 1929, Grim Natwick acabó formando parte de los estudios Fleisher, donde tuvo que empezar a trabajar con unos animadores un tanto menos experimentados, ya que Disney acababa de quitarles animadores clave del estudio como Dick Huemer y Ted Sears.

Siguió en los estudios, hasta que un día Dave Fleisher, le encomendó la tarea de realizar el diseño de una caricatura de la cantante Helen Kane. Natwick comenzó con el diseño, empezando por exagerarle los ojos y hacerle resaltar unos carnosos labios. Este iba a ser un primer paso hacia el personaje de Betty Boop, ya que unas semanas después, Dave le pidió a Natwick que le diseñara una novia para uno de los personajes importantes en la serie, el perro Bimbo, entonces Natwick decidió retomar la caricatura que había hecho sobre Helen Kane y perfeccionarle algunos rasgos.

Dave Fleisher que no estaba de acuerdo con que la novia de Bimbo fuera humana, le hizo modificar la cabeza, lo que dio como resultado el diseño de la conocida Betty Boop sobre un cuerpo canino, que posteriormente fue

modificado para aparecer ya con forma humana y tener el éxito que le llevaría a tener su propia serie.

Fig.4. Diseño de Betty Boop.



Walt Disney que se estuvo enterando del trabajo que estaba realizando Natwick, decidió ofrecerle trabajar con él para suplir a Ub Iwerks, el cual ya se había separado de Disney para montar su propio estudio. Natwick que no deseaba trabajar con los hermanos Disney, habló con Ted Sears, quien le dijo que Walt Disney solo era un hombre de negocios y que la cabeza creativa en el estudio era Ub Iwerks. Esto despertó el interés en Natwick y le ofreció a Iwerks sus servicios aun recibiendo mucho menos dinero de lo que le ofrecían en Disney, y este aceptó.

Estuvo trabajando en diversos cortometrajes, hasta que se enteró que en Disney tenían planeado realizar un largometraje, "Snow white and the Seven Dwarfs" (1937) y se sintió con la necesidad de participar en ese proyecto. Le propuso colaborar en la producción a Walt Disney y este le ofertó animar el personaje femenino principal de *Cookie Carnival* (1935). Visto el resultado de lo que había hecho Natwick, Disney quedó impresionado y le encomendó la animación de *Blancanieves*.

Esto trajo polémica, ya que esta tarea estaba asignada a Ham Luske y Natwick le estaba ganando el terreno. La situación se estaba volviendo un poco tensa y

se le permitió al asistente de Natwick, Jack Campbell, cambiarse a la unidad de Luske, lo que dio como resultado tres Blancanieves distintas.

Natwick estaba muy ilusionado en el trabajo de *Blancanieves*, pero a la hora de recibir las bonificaciones, descubrió que le habían ignorado y que el nombre de Luske aparecía en todas las escenas que él había animado. Harto de todo esto, Natwick decidió abandonar Disney y partir rumbo a Florida para trabajar en los nuevos estudios Fleisher.

Aquí pues, realizó un último corto de Betty Boop, y Max Fleisher le quiso regalar los derechos del personaje a Natwick, pero este desconocía cómo funcionaba este proceso y no hizo nada por adquirirlos. Años después se enteró de que los Fleisher habían vendido a King Features Syndicate estos derechos, y esto acabó por romper la relación.

Natwick siguió trabajando en distintos proyectos hasta que falleció a los 100 años, dejando tras él 90 cortometrajes y siendo un importante referente en el mundo de la animación.

3.2 PARTE PRÁCTICA

3.2.1 Planteamiento

La recreación de un cortometraje de animación ambientado en los años 20 y 30 era un reto personal tanto por la parte de la realización en sí del cortometraje, ya que nunca había realizado un trabajo de animación tan largo ni desde la preproducción hasta la postproducción, como por la parte de recrear esa estética de la época para la cual tenía que informarme previamente.

3.2.2 PREPRODUCCIÓN

3.2.2.1 Guión

Empecé a realizar el guión en la asignatura de producción de animación I, dejando claro puntos importantes como ambientación, fondos y actuación de los personajes.

Guión para el cortometraje:

Escena 1- Exterior día soleado/ playa/fondo A

Vemos el exterior de una caseta de madera en la que pone toilet o casa de baño.

Se abre la puerta.

Exterior día soleado / playa/ fondo A2

Sale Tristán y se peina su tupé.

Escena 2- Exterior día soleado/ playa/ fondo B

Tristán avanza por la playa andando con la cabeza alta y prepotente mirando a su alrededor a modo de comprobar que todos le miran.

Escena 3- Exterior día soleado/ playa/ fondo B

Tristán se detiene al ver a una chica tumbada que le llama la atención.

Exterior día soleado/ playa/ fondo C

Vemos a una chica atractiva tumbada con gafas de sol bajo, una sombrilla y sus pertenencias.

Escena 4-Exterior día soleado/ playa/ fondo B

Tristán empieza a alardear de cuerpo y a poner poses de culturista para tratar de conquistar a la chica, mientras que por detrás de él vemos a Seth que también se fija en la chica.

Seth se pone por delante del chico fuerte y trata de conquistar a la chica mediante sus bailes.

Exterior día soleado/ playa/ fondo C

La chica coge sensualmente un vaso y bebe de una manera provocadora que motiva aún más a los chicos.

Escena 5- Escena 4-Exterior día soleado/ playa/ fondo B

Seth y Tristán se miran y empiezan a crear un duelo en el que el chico delgado baila y el chico fuerte hace ejercicios de musculatura.

Exterior día soleado/ playa/ fondo C

Mientras compiten en el duelo ambos chicos la chica bebe el refresco, el cual se acaba y suena el ruido de la pajita.

Escena 6-Exterior día soleado/ playa/ fondo B

Los dos chicos dejan de competir y miran a la chica a la espera de que haga algo.

Exterior día soleado/ playa/ fondo D

La chica se levanta.

Escena7-Exterior día soleado/ playa/ fondo B

Los dos chicos empiezan a abobarse cada vez más mirándola.

Exterior día soleado/ playa/ fondo D

La chica saca del bolso un bastón de ciega y se va.

Escena 8-Exterior día soleado/ playa/ fondo B

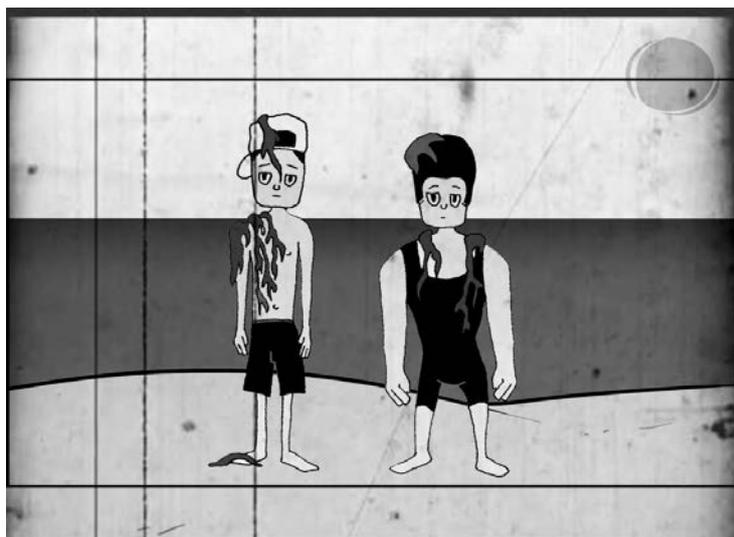
Los dos chicos se quedan mirando cómo se va con cara de tontos sin saber qué hacer y una gran ola les cae encima dejándoles en ridículo.

3.2.2.2 Diseño de personajes

Los personajes que aparecen en el cortometraje son tres:

- **Tristán:** de aspecto forzudo, personalidad con mucho ego y seguro de sí mismo. Cree que puede conseguirlo todo con su físico. Es muy presumido y cuidadoso con su peinado.
- **Seth:** de aspecto delgado con actitud desganada pero que al ponerse a bailar le cambia totalmente la actitud, usando el baile para tratar de impresionar. Lleva un estilo más actual con una gorra puesta del revés.
- **Cloe:** se sabe poco de ella, tan solo que es una atractiva mujer de curvas marcadas y aspecto refinado con unas gafas de sol llamativas. Expresividad cero.

Fig.5. TRISTÁN & SETH. Estudio de puesta en escena.



He buscado que entre Tristán y Seth haya una diferencia total tanto física como de comportamiento, para así ver dos modos totalmente distintos de tratar de conseguir lo que se proponen, que en este caso sería quedarse Cloe.

3.2.2.3 Concept

El corto está ambientado en los años 20 y 30, lo que se puede apreciar en el estilo de bañador que lleva Tristán y en el peinado y accesorios de Cloe, basados en los de las Pin Ups. El bañador de Cloe ha sido tratado de manera que se le vea más sensual, mientras que al de Seth le he dejado un tipo de bañador más actual.

Fig.6. Pin Ups.

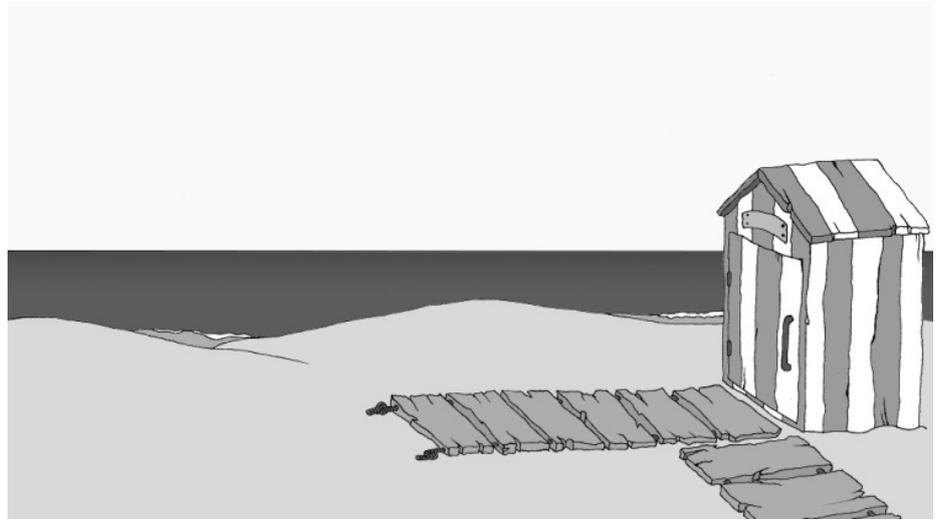


Tanto la caseta de la que sale Tristán al principio del cortometraje como la silla en la que se encuentra Cloe también son propias de la época.

3.2.2.4 Fondos

Los fondos de las secuencias son todos de zona de playa, los cuales he evitado sobrecargar para tratar de evitar que tengan demasiado protagonismo, dando así más importancia a la actuación de los personajes.

Fig.7. TRISTÁN & SETH. Diseño de fondo.



En alguna de las escenas he querido poner elementos que hicieran referencia a otros cortos de animación de los años 20 y 30, como es el caso del barco destrozado en la playa, que aparece también en uno de los primeros cortos de animación de Mickey Mouse.

3.2.2.5 Storyboard

El Storyboard es la planificación visual que nos hacemos de cómo ha de transcurrir la historia, con lo que se dibujan los distintos planos de las escenas a modo de ver como se vería luego en pantalla².

Como apoyo visual que es, también se especifica en cada una de las viñetas que componen el storyboard, la acción que sucede, el diálogo que hay y los fondos que aparecen.

Así mismo, realicé mi storyboard para tratar de ver si la historia funcionaba correctamente, y tras unos ajustes de planos que no eran necesarios y puntos de vista a modificar que no se entendían suficientemente, realicé un storyboard que cumplía con lo que quería contar.

² Libro que explica el proceso del Storyboard: HART, John. *The Art of The Storyboard: Storyboarding for film, tv, and animation*. 1999

3.2.2.6 Animática

Se podría decir que es el Storyboard montado en video, asignándole el tiempo a cada plano, el sonido y el dialogo que vaya a producirse.

En este cortometraje no hay diálogos que se escuchen, ya que he querido usar el recurso de las antiguas películas en las que los diálogos se leían en la pantalla mediante una imagen fija de texto intercalada en la película cada vez que alguien tenía que decir algo. Me pareció un buen método de introducir los diálogos, dada la ambientación que quería obtener.

3.2.3 PRODUCCIÓN

Llegado a este punto y habiendo pasado previamente por las distintas fases de preproducción, me dispuse a imaginar cada una de las escenas y como quería contarlas, teniendo en cuenta aquellos conocimientos de animación que había ido adquiriendo en las distintas asignaturas de animación cursando anteriormente.

3.2.3.1 Layout

De este modo empecé con el layout, que es el paso previo a ya la realización de la animación³.

En el layout, se planifican los movimientos de cámara, props de la escena, y los movimientos con poses clave de los personajes.

Generalmente no se incluye la animación completa de los personajes que aparecen, se evitan los intermedios dejando solo las poses claves, con lo que se aprecia claramente la intención del movimiento de estos.

Con el layout se puede ver de una manera más precisa el espacio en el que se van a mover los personajes, ya con fondos y diseño de personajes finales, de modo que se puede ver también la relación de tamaños de cada objeto o personaje en la escena.

Al igual que ya se aplican los movimientos de cámara y los distintos travellings, se incluye también la música y los sonidos que van a producirse en la escena, lo cual es fundamental para el timing y desplazamiento del personaje.

³ MACLEAN, Fraser. *Shetting The Scene: The Art & Developement of Animation Layout*. 2011

3.2.3.2 Poses clave

Normalmente en la producción de un cortometraje de animación, hay distintas personas que se encargan de animar, con lo que el trabajar con poses clave es la manera más fácil de trasladar el trabajo de un animador a otro, dejándole al siguiente las claves del movimiento de aquello que se tiene que animar. De esta forma se ahorra mucho tiempo a la hora de producir ya que suelen ser unos los que se encargan de las poses claves y otros los que se encargan de realizar los intermedios.

Con esto se define el timing global de las acciones y los movimientos clave en los fotogramas que corresponden.

Aquí se ha de tener en cuenta una de las claves a la hora de animar que son el squash y el stretch⁴.

Si nos fijamos, cada objeto o personaje que es animado se estira y se contrae dependiendo del movimiento, lo que le otorga una masa, plasticidad y soltura en los movimientos, evitando así que parezca ser un objeto rígido.

La contracción o aplastamiento que es el stretch y el estiramiento que es el squash de cada objeto o personaje, hace que sea más orgánico el movimiento y le dota de cierta personalidad. La exageración del stretch y el squash es muy importante a la hora de animar, lo que deja más claro el movimiento y el mensaje que se quiere transmitir con él.

Junto a todo esto, también hemos de tener en cuenta otro de los puntos importantes en la animación, que es la anticipación. Cada elemento de la escena que queramos animar, ha de tener un movimiento de anticipación previo a la acción que vaya a realizar, esto le otorga más realismo y credibilidad a la acción, ya que inconscientemente es como actuamos nosotros mismos en la realidad. La gran mayoría de las anticipación tienen una relación con la dirección opuesta al movimiento que se vaya a realizar, un ejemplo sería que previamente a un salto hacemos una acción de agacharnos, oponiendo la dirección del movimiento que queremos producir.

La duración de la anticipación también tiene que ver con el sentimiento que queremos mostrar, ya que contra más larga sea la anticipación, más dramática será y más impactante o sorprendente será el hecho que vaya a ocurrir. Obviamente no tenemos que anticipar todas y cada una de las acciones que vayamos a animar, eso lo pide la propia animación cuando hace falta.

⁴ WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas*.2001

3.2.3.3 Animaciones secundarias

A la hora de animar, hemos de tener en cuenta ciertos objetos o elementos de nuestros personajes que para que parezcan más orgánicos o realistas les hemos de añadir una animación secundaria, o lo que es lo mismo, una animación que está ligada a otra animación previa y por lo tanto es consecuente de la misma. Un ejemplo lo veríamos en el pelo largo de alguien que está andando o corriendo y al movimiento de él habría que añadirle el movimiento propio del pelo que adquiriría.

Estas animaciones secundarias son las que enriquecen mucho la escena y hacen que parezca todo más creíble.

Fig.8.TRISTÁN & SETH. *Fragmento del tráiler.*



3.2.3.4 Timing

El timing, que es el tiempo que transcurre durante cada una de las acciones hasta que estas se realizan, es muy importante a la hora de hacer un cortometraje. Dependiendo del tiempo que le des a una de las acciones, estas pueden tener un carácter u otro. Se puede exagerar el peso de un personaje haciendo que sus movimientos sean más lentos o por el contrario emplear menos tiempo en las acciones para conseguir agilidad en el movimiento. Es algo que hay que tener muy en cuenta a la hora de animar cada uno de los

personajes y ver en qué momento necesitamos pausar la acción o en qué momento queremos dinamismo⁵.

3.2.3.5 Listo para animar

Al querer empezar con la animación, me surgió la duda de cómo llevar esta a cabo, ya que hay distintas maneras de animar: con acción directa, o pose a pose.

La diferencia entre ambas, es que animando con acción directa vas dibujando frame a frame desde el primero hasta el último consecutivamente, de manera que da un carácter a la animación más expresiva. Por otra parte es más costoso el proceso de animación y suele llevar más fácilmente a errores de movimiento que se han de ir corrigiendo a medida que se repasa la acción.

Sin embargo, con la animación pose a pose, vamos dibujando las poses clave de cada movimiento para tener claros los puntos a destacar de la acción, con lo cual luego solo hemos de intercalar los dibujos intermedios del movimiento que creamos conveniente para darle más o menos velocidad a lo que queremos contar. Pero a diferencia de la animación con acción directa, en la animación pose a pose se consigue un movimiento más lineal.

Empecé realizando las animaciones con el método de pose a pose, ya que al ser un trabajo largo de realizar siendo uno solo, vi más factible el hecho de poder ahorrar tiempo en la producción. Primero dibuje unas acciones cortas y fáciles de animar para romper un poco de mano e ir de menos a más.

Tampoco quería dejarme lo más costoso para el final, con lo que habiéndome metido ya en la animación realicé alguna de las acciones que más pensaba que me iban a costar. El testeado de cómo iba quedando el movimiento que dibujaba, lo iba haciendo mediante escaneado en mi casa y lo montaba con Adobe Premier dándole la velocidad de frames que quería para ver si había algo que modificar. Este proceso de comprobación me ocupó mucho tiempo, ya que el hecho de tener que escanear frame a frame y luego montarlo, no era la mejor forma de hacerlo, pero era como más seguro me encontraba trabajando.

Fui animando hasta donde me daba tiempo, ya que tenía que contar también con que quedaba montarlo todo, colorearlo y añadirle la música y sonidos.

⁵ WHITAKER, Harold. *Timing for Animation*. 2002

3.2.3.6 El montaje

La animación que había conseguido terminar en papel, empecé a montarla ya con el Adobe After Effects a modo de ver como quedaba con los fondos y así poder empezar a cuadrar los movimientos de cámara y travellings. A medida que iba montando las distintas escenas de la animación, iba imaginándome los sonidos y música que podría encajar en cada momento, y me dispuse a buscar aquello que quería.

Fig.9. TRISTÁN & SETH. *Tristán sorprendido.*



3.2.3.7 La música

Con la estética que estaba buscando en el cortometraje, debía buscar una música que nos trasladara a la época que quería representar, y para ello me puse a escuchar música de distintos cortometrajes de aquella época, a fin de extraerles el sonido y hacer una nueva composición a partir de ese material. Pensé que uniendo distintas partes de música de esos cortos de los años 20 y 30, podría lograr una música que encajara con mi cortometraje.

En el tráiler que he realizado sobre el cortometraje, he utilizado fragmentos de música del corto *Mickey Mouse - wild waves 1929* y de otro corto de animación de *Tom and Jerry* de 1920. En un principio tenía pensado introducir un fragmento de un cortometraje de *Flip The Frop*, pero al escuchar toda la composición vi que destacaba demasiado y le daba un ritmo distinto al cortometraje, con lo cual acabe por descartarlo.

Tras hacer una composición con estos fragmentos, quise introducir sonidos característicos de acciones, tales como golpes o revotes, para enriquecer más la parte sonora del cortometraje.

3.2.4 POSTPRODUCCIÓN

3.2.4.1 Efecto de vídeo

Teniendo ya el cuerpo del tráiler realizado, quería conseguir un efecto visual de película antigua, para así hacer referencia a como se veían aquellas primeras animaciones en las que se desplazaban los fotogramas o aparecían elementos que dificultaban la visualización nítida de la imagen. Para lograr el efecto deseado, recurrí al programa Adobe After Effects, con el cual fui probando la mejor manera de recrear el efecto que quería, hasta que al final conseguí un resultado que se acercaba a lo que buscaba.

3.2.4.2 Cabecera

Después de haber visto tantos cortometrajes para coger referentes, pensé que al igual que en todos ellos, mi cortometraje tenía que tener una cabecera que nos diese información acerca de los que íbamos a ver. Mediante Adobe Photoshop realicé una imagen en la cual se pudiera leer la supuesta productora (que en este caso era una que me había inventado), el director y el nombre del cortometraje. A la hora de escribirlo, busqué una tipografía similar a la que se utilizaba antiguamente en las animaciones, para que así hubiera una armonía con el cortometraje.

Acompañando al texto, introduje un pequeño dibujo en el cual se viera una escena que nos dejase ver ya al personaje principal del corto.

Ahora sí que tenía esa apariencia de cortometraje de los años 20 y 30 que deseaba, pero puestos a ultimar el tráiler y habiéndome inventado una supuesta productora, quería ponerme en situación y añadir también la productora de una manera animada en la cabecera.

Pensé que podía utilizar la introducción del nombre de la productora, para realizar el cambio de aspecto en el video que nos llevase de la actualidad a la época a tratar. Para ello le di una animación simple al nombre, que en este caso es **Naravi**, y a continuación este empezaría a acoger el efecto de video viejo que predominará en el resto del cortometraje.

Fig.10. NARAVI. Diseño del logotipo.



4. CONCLUSIONES Y OPINIÓN PERSONAL

4.1 PARTE TEÓRICA

En el estudio que he realizado acerca de algunos de los pioneros en la animación, he de decir que me he sorprendido bastante. No imaginaba todo lo que podía haber detrás de cada cortometraje de animación ni como los animadores de aquella época podían llegar a cambiar tanto de estudios en los que trabajar con tal de poder conseguir su objetivo. Siempre nos venden una imagen que no es la verdad. Te ponen la figura de Mickey Mouse y el nombre de Walt Disney y ya está, todo parece ser perfecto y tal como se cuenta, cuando en realidad tras esa imagen ha habido todo un mundo, dejando atrás y olvidando a animadores que han sido como los verdaderos creadores de la animación. Todo esto me ha hecho reflexionar sobre la doctrina de trabajo de las primeras productoras de animación, y el curso del éxito y la fama de las figuras más relevantes en una gran empresa, dejando detrás la verdadera mano de muchos artistas.

Por otra parte, me ha gustado mucho el haberme sumergido en el mundo de la animación de los años 20 y 30, ya que creo que hoy en día no se le da la mínima importancia a esa animación en blanco y negro de época que conseguía que te divirtieras con pocos recursos y que en mi opinión debería rescatarse. Sin embargo actualmente con las nuevas tecnologías y el 3D, parece que todo tenga que tener una apariencia más moderna, cuando muchas veces lo que realmente se está consiguiendo es perder la esencia de la animación.

4.2 PARTE PRÁCTICA

En cuando a la parte práctica, ha sido todo un reto tratar de realizar un corto de animación. Rápidamente puede en ver que no iba a poder abordar el trabajo de un cortometraje entero de manera individual, pero quería ver hasta donde era capaz de llegar por mí mismo.

Me costó mucho el empezar a llevar una rutina de trabajo y en muchos momentos me sentí vencido y con ganas de tirar la toalla. Poses que no sabía desarrollar, escenas que no quedaban como las tenía en mente... Pero siempre acababa con un impulso de autoestima al ver que ya llevaba trabajo hecho y con un poco de esfuerzo cada día podría conseguirlo.

Es cierto que la parte del color y el clean up no he sido capaz de terminarlo como me hubiera gustado y es algo que pretendo resolver a medida que vaya realizando las escenas que faltan en el cortometraje. Pero he conseguido de alguna manera, poder tener una primera idea del resultado y como podría

quedar, con lo que estoy más que satisfecho de ver hasta donde he llegado y lo que puedo llegar a hacer.

Finalmente ha quedado un pequeño tráiler de la propuesta que tenía en mente, y sé que poco a poco podre ir consiguiendo alcanzar la meta que me había propuesto en un principio. No he realizado el corto entero pero sí que creo que he conseguido llevar al espectador, a la época que pretendía.

4.3 PROBLEMAS

Uno de los principales problemas que he tenido, ha sido el empezar a coger la rutina de trabajo. Sabía por donde debía empezar y como debía hacerlo, ya que en las distintas asignaturas que he cursado de animación, había tocado todos los pasos a seguir desde la preproducción hasta la postproducción, pero siempre habían sido ejercicios específicos y normalmente en grupo. Y ahora tocaba ponerse a ello en solitario con lo aprendido.

Otro de los problemas que he tenido ha sido el escaneado de los dibujos, ya que al querer trabajar en mi casa todo el proyecto, usaba un escáner para digitalizar los dibujos que hacía, lo que suponía una gran pérdida de tiempo el tener que escanear uno a uno. Pero no bastaba con solo escanearlos uno a uno sino que luego cada uno tenía que limpiarlo y hacer que cuadrara con Photoshop. Nos facilitaban herramientas de trabajo en el aula para que pudiéramos hacer este paso de un modo más rápido, pero por querer hacerlo todo desde casa acabé por hacerlo así.

La parte del coloreado y el clean up final es la parte en la que más problemas he tenido, ya que al no saber cómo realizarla correctamente, me despreocupé más que del resto, y es la parte que primero quiero ponerme a modificar cuando continúe el cortometraje.

También he de decir que el acabado que le quería dar al vídeo con el efecto de antiguo, no sabía cómo realizarlo con el After Effects, y a base de ir probando y viendo explicaciones de como poder conseguir ese resultado, llegué a un punto en el que me gustaba como quedaba el efecto y decidí dejarlo así.

Con el mismo programa que hice el efecto del video, es con el que monté las distintas escenas del tráiler, y eso me supuso un problema a la hora de montar, ya que no es el programa más adecuado para hacer este tipo de montajes de escenas y capas, y sé que hay otros mejores como el Toon Boom, pero al verme más seguro utilizando el After Effects lo acabé montando así.

4.4 TÉCNICAS Y SOFWARES EMPLEADOS

Para la realización del cortometraje he empleado la animación 2D sobre papel frame a frame, con un posterior escaneado y su modificación digital.

La línea del dibujo es irregular y con un movimiento constante, lo que deja ver que está realizado manualmente.

El software utilizado a lo largo del tráiler ha sido:

- Adobe Photoshop CS6
- Adobe Premiere CS6
- Adobe After Effects CS6
- Stop Motion Studio 7
- Microsoft Word 2010

4.5 RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS

El principal objetivo que me había propuesto a mí mismo desde el principio, era el de adentrarme en el mundo de la animación con esa época dorada en los años 20 y 30, cuando empezaron a aparecer los primeros personajes de animación que acabarían siendo mundialmente conocidos. Buscaba conocer esos orígenes, ya que hoy en día está todo muy desvinculado de esa manera de hacer que hubo años atrás, y que para mí es la verdadera esencia de la animación. He conseguido saber más acerca de estos primeros pasos que se dieron en la animación y cómo surgieron personajes que han acabado siendo iconos, con lo que estoy muy satisfecho con el resultado de la investigación.

Por lo que a la parte práctica respecta, fue algo que no me propuse desde el principio, pero que a medida que iba viendo cortometrajes de la época me fui animando a experimentar. Me propuse un reto que no era consciente del trabajo que suponía hacerlo de manera individual, con lo que ahí sí que me vi superado. Pero acabé por no echarme atrás y tratar de al menos conseguir hacer un tráiler de lo que sería la propuesta. Descontento por no haber logrado finalizar el corto completo, pero animado por lo que finalmente he conseguido llevar a cabo, he disfrutado de la experiencia de cada uno de los pasos a seguir hasta lograr el tráiler.

La parte que sí que veo que me queda pendiente y que debo seguir con ella es la del coloreado y clean up, puesto que no le he podido dedicar el tiempo que

me hubiera gustado, pero que ya tengo el propósito de continuar para darle un mejor acabado.

En general, el haberme introducido en la animación y haber experimentado de primera mano cómo es este trabajo, me ha abierto los ojos y me ha cambiado la manera de pensar acerca de cómo están hechas las películas y cortometrajes que podemos ver. Ahora es inevitable estar viendo una película de animación sin pensar en cómo está realizada y fijarme en detalles que antes no me fijaría, esto me hace admirarlas aún más y valorar el trabajo que hay tras ellas.

Esto me ha animado a seguir por mi cuenta con la animación y tratar de mejorar, por lo consiguiente sí que veo cumplidos mis objetivos.

4.6 REFERENTES

Para realizar este trabajo, he tenido que ver muchos cortometrajes de los años 20 y 30 que me han inspirado, tanto a nivel estético como a nivel de animación, como es el caso de *Tom & Jerry – Pencil Mania* (1932) o *Flip the Frog - Room Runners* (1932)⁶ por ejemplo.



Fig.11. TOM & JERRY - PENCIL MANIA.
Fragmento del cortometraje.

En cuanto a mis personajes, para el diseño de Tristán he cogido como referentes a un personaje que aparece en el cortometraje *Popeye the Sailor – The Mighty Navy*, y a *Johnny Bravo*, ya que su aspecto y carácter encajaban con lo que quería. Para el personaje de Cloe, me he inspirado en las famosas Pin Up, con sus peinados y curvas marcadas al igual que Betty Boop.

⁶ Se puede ver en: <https://www.youtube.com/watch?v=NXTB4Dgam-A>

Y para el tercer personaje, Seth, he querido darle un aspecto más endeble como a Olivia en Popeye⁷ o Finn de *Adventure Time*, ya que quería hacer de este el personaje que le diera un punto actual al cortometraje.

Fig.12. Bañistas de 1930.



En la vestimenta tanto de Cloe como de Tristán, he cogido como referente los bañadores de los años 30. La caseta de baño de la que sale Tristán también está inspirada en las que habían en la misma época en la playa.

Para tener visualmente organizados los referentes de cada uno de los personajes, hice algún Mood Board que he añadido en el anexo final.

5. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

5.1 BIBLIOGRAFÍA

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

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

- MACLEAN.F. *Shetting The Scene: The Art & Developement of Animation Layout*.2011

- HART.J. *The Art of The Storyboard: Storyboarding for film, tv, and animation*. 1999

- WHITAKER, Harold. *Timing for Animation*. 2002

⁷ Ejemplo de Olivia: https://www.youtube.com/watch?v=L2_DjcZOFic

5.2 WEBGRAFÍA

-Colaboradores de Wikipedia. *Ub Iwerks* [en línea]. Wikipedia, La enciclopedia libre, 2014-actual.

Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Ub_Iwerks/

-Colaboradores de Wikipedia. *Betty boop* [en línea]. Wikipedia, La enciclopedia libre, 2008-actual.

Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Betty_Boop/

-Colaboradores de Wikipedia. *Grim Natwick* [en línea]. Wikipedia, La enciclopedia libre, 2013-actual.

Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Grim_Natwick/

-IMDb. *Ub Iwerks*. imdb.com, actual

Disponible en: <http://www.imdb.com/name/nm0412650/>

-IMDb. *Grim Natwick*. imdb.com, actual

Disponible en: <http://www.imdb.com/name/nm0622451/>

-Biografías y Vidas. *Ub Iwerks*. Biografiasyvidas.com, actual.

Disponible en: <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/i/iwerks.htm>

-John McClaine. *Ub Iwerks*. Cinemauniverse.blog, 2010-actual.

Disponible en: <http://cinemauniverse.blogspot.com.es/2010/03/maestros-de-la-animacion-ub-iwerks.html>

-John McClaine. *Grim Natwick*. Cinemauniverse.blog, 2009-actual.

Disponible en: <http://cinemauniverse.blogspot.com.es/2009/09/maestro-de-la-animacion-grim-natwick.html>

-Concepción de Diego San Emeterio. *Baños de ola*. conchiclass3.wordpress, 2010-actual.

Disponible en: <https://conchiclass3.wordpress.com/2010/05/02/banos-de-ola/>

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig.1. TRISTÁN & SETH. Fragmento del storyboard en el que Tristán se encuentra con Cloe.

Fig.2. TRISTÁN & SETH. Fotograma del inicio del tráiler.

Fig.3. UB IWERKS. Ub Iwerks dibujando a Mickey Mouse.
<http://www.springleap.com/blog/ub-iwerks/>

Fig.4. Diseño de Betty Boop.1938.
<http://cartoonresearch.com/index.php/betty-boop-and-pudgy-in-my-friend-the-monkey/>

Fig.5. TRISTÁN & SETH. Estudio de puesta en escena, probando posible coloreado y efecto de video.

Fig.6. Pin Ups extraídas de la página web
<http://www.beautyrock.com.br/2011/06/jeito-pin-up-de-ser.html>

*Fig.7.*TRISTÁN & SETH. Prueba de color y diseño del fondo en el que Tristán se aleja de la caseta de baño y empieza a andar por la playa.

*Fig.8.*TRISTÁN & SETH. Fragmento del tráiler en el que Tristán se pone a peinar su tupé.

*Fig.9.*TRISTÁN & SETH. Fragmento del tráiler en el que Tristán se sorprende tras el giro inesperado del cortometraje.

Fig.10. NARAVI. Diseño del logotipo.

*Fig.11.*TOM & JERRY - PENCIL MANIA. Fragmento del cortometraje.
<https://www.youtube.com/watch?v=DXIPgrmf7M8>

*Fig.12.*Bañistas de 1930 posando junto a una caseta de baño en la playa.
<https://conchiclass3.wordpress.com/2010/05/02/banos-de-ola/>

7. ANEXOS

7.1 CABECERA

7.2 EL TEASER/CORTOMETRAJE

El video acabado y listo para ser presentado y defendido en el TFG.

Se puede visualizar también en:

<https://vimeo.com/138896299>

Contraseña: **tfnacho**

7.3 MATERIAL DE PREPRODUCCIÓN:

7.3.1 MOOD BOARD

7.3.2 ESTUDIO DEL DISEÑO DE LOS PERSONAJES Y FONDOS

7.3.3 STORYBOARD

7.4 ANIMÁTICA

7.5 FONDOS